



INSTITUTO SUPERIOR  
TECNOLÓGICO PELILEO

# EL PROCESO DE ILUSTRACIÓN DE MODA

*La expresión del diseño*

---

Ing. Belén Chávez Mg.



# EL PROCESO DE ILUSTRACIÓN DE MODA

## La expresión del diseño

### Directorio editorial institucional

Dr. Rodrigo Mena Mg.	Rector
Mg. Sandra Cando	Coordinadora Institucional
Mg. Oscar Toapanta	Coordinador de I+D+i
Ing. Johanna Iza	Líder de Publicaciones

### Diseño y diagramación

Mg. Belén Chávez  
Mg. Santiago Mayorga

### Revisión técnica de pares académicos

Ing. Silvana Guamán Egas, Mg.  
IST PELILEO  
Correo: [silvana02.gmn@gmail.com](mailto:silvana02.gmn@gmail.com)

Ing. Elías Pilla, Mg.  
IST PELILEO  
Correo: [eliusitp@gmail.com](mailto:eliusitp@gmail.com)

ISBN: 978-9942-686-80-0  
DOI: <https://doi.org/10.59602/re.130>

Primera edición  
Agosto 2024  
<https://istp.edu.ec>

*Usted es libre de compartir, copiar la presente guía en cualquier medio o formato, citando la fuente, bajo los siguientes términos: Debe dar crédito de manera adecuada, bajo normas APA vigentes, fecha, página/s. Puede hacerlo en cualquier forma razonable, pero no de forma arbitraria sin hacer uso de fines de lucro o propósitos comerciales; debe distribuir su contribución bajo la misma licencia del original. No puede aplicar restricciones digitales que limiten legalmente a otras a hacer cualquier uso permitido por la licencia.*

Esta obra está bajo una licencia internacional [Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0.](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)



# AUTORA



*Ing. Belén Chávez, Mg.*

**DOCENTE**



Diseñadora de modas apasionada por la ilustración. Ingeniera en Procesos y Diseño de Modas por la Universidad Técnica de Ambato, Magister en Gestión del Diseño por la Universidad Tecnológica Israel. Cuenta con participaciones en proyectos de investigación de moda para la Universidad Técnica de Ambato. Colaboradora en la Fiesta de la Fruta de Ambato con trajes creativos para comparsas. Se destaca como ilustradora en el Archivo Visual de la Vestimenta Ecuatoriana y como tallerista de dibujo e ilustración de la figura humana. Premiada con el galardón del Premio Pasión Creativa en "Corazones Unidos por la Moda", consolidándose como una figura clave en el ámbito creativo. Docente actualmente en el Instituto Superior Tecnológico Pelileo carreras de Diseño de Modas y Confección Textil.

# PRÓLOGO

El dibujo e ilustración de moda son formas de expresión visual que se centran en representar prendas de vestir, accesorios y estilos relacionados con la industria de la moda. Estas disciplinas artísticas son fundamentales en el proceso de diseño de moda y sirven como herramientas para comunicar ideas, conceptos y diseños entre diseñadores, fabricantes y el público en general.

## **Dibujo de Moda:**

- Se centra en representar la figura humana, anatomía y demás generalidades.
- Puede ser más técnico y detallado, mostrando la estructura y los detalles de las prendas.

## **Ilustración de Moda:**

- Tiende a ser más artística y estilizada, enfocándose en la representación estética de la moda.
- Puede ser más libre en términos de estilo y expresión artística, permitiendo la experimentación con diferentes técnicas y estilos de ilustración.

Tanto la creación como la comunicación de diseños en la industria de la moda dependen de estas dos disciplinas fundamentales.

***“El diseñador utiliza el dibujo y la ilustración para visualizar sus ideas, presentar sus creaciones a clientes o equipos de producción, y comunicar la esencia y el estilo de una colección”.***





**INSTITUTO SUPERIOR  
TECNOLÓGICO PELILEO**

# **TOMO 1:**

## ***Técnicas de representación de figurines***

---

Ing. Belén Chávez Mg.



# CONTENIDOS

## 01

### UNIDAD UNO GENERALIDADES DE LA REPRESENTACIÓN GRÁFICA

- 1.1. El dibujo y sus generalidades.
  - 1.1.1. Dibujo artístico.
  - 1.1.2. Dibujo técnico.
- 1.2. Materiales y herramientas de dibujo.
  - 1.2.1. Clases de papel.
  - 1.2.2. Tipos de lápices.
  - 1.2.3. Otros insumos.

## 02

### UNIDAD DOS REPRESENTACIÓN DE ESPACIOS Y LA FORMA BIDIMENSIONAL Y TRIDIMENSIONAL

- 2.1. Dibujo de formas bidimensionales.
  - 2.1.1. Encaje.
  - 2.1.2. Formas simples lineales.
  - 2.1.3. Formas simples superficiales.
- 2.2. Dibujo de formas tridimensionales.
  - 2.2.1. Formas volumétricas
  - 2.2.2. Estructura de los cuerpos.
  - 2.2.3. Texturas.

## 03

### UNIDAD TRES CANON DE PROPORCIÓN

- 3. Ilustración de figurines de moda.
  - 3.1. Figura normal.
  - 3.2. Figura heroica.
  - 3.3. Figurín de moda.
  - 3.4. Figurín femenino.
    - 3.4.1. Figurín en detalle.
    - 3.4.2. Rostro
    - 3.4.3. Torso.
    - 3.4.4. Brazos y piernas.
    - 3.4.5. Pies y manos.
  - 3.5. Figurín masculino.
    - 3.5.2. Rostro.
    - 3.5.3. Torso.
    - 3.5.4. Brazos y piernas.
    - 3.5.5. Pies y manos.
  - 3.6. Figurín infantil.
    - 3.6.1. Figurín en detalle.
    - 3.6.2. Rostro.
    - 3.6.3. Torso.
    - 3.6.4. Brazos y piernas.
    - 3.6.5. Pies y manos.



# CONTENIDOS

## 04

### UNIDAD CUATRO TÉCNICAS ACROMÁTICAS

- 4.1. Técnicas secas.
  - 4.1.1. Grafito.
  - 4.1.2. Carboncillo.
  - 4.1.3. Lápices de color.
- 4.2. Técnicas húmedas.
  - 4.2.1. Acuarela.
  - 4.2.2. Tinta china.
  - 4.2.3. Acrílicos.



01



# GENERALIDADES

DE LA REPRESENTACIÓN  
GRÁFICA

---

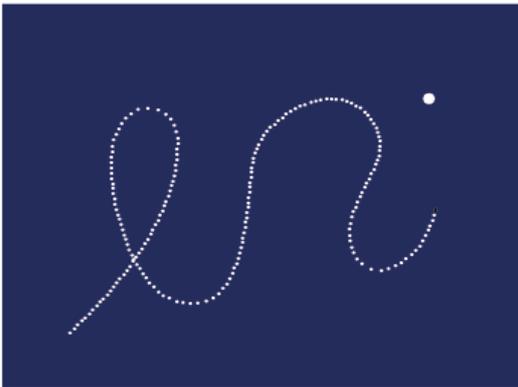


# 1.1. El dibujo y sus generalidades

Los conceptos básicos del dibujo son los elementos fundamentales que los artistas utilizan para crear obras visuales. Estos elementos son esenciales para comprender y practicar cualquier forma de dibujo. Aquí están los conceptos básicos:

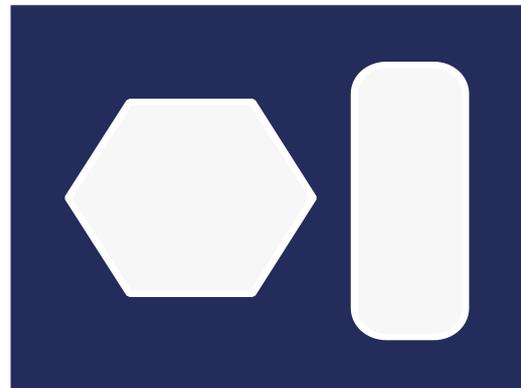
La línea es la sucesión de puntos, el trazo continuo que se utiliza para delimitar la forma y el contorno de un objeto. Puede ser recta, curva, quebrada, fina, gruesa, etc.

## Punto:



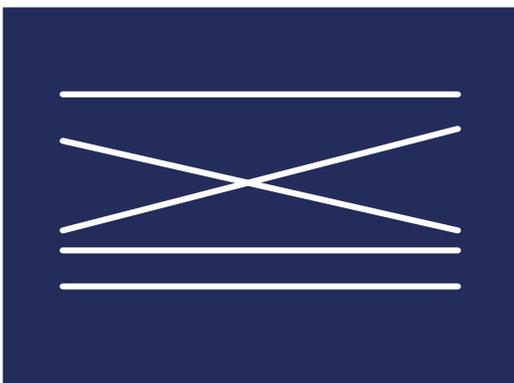
El punto es uno de los elementos más básicos y fundamentales en el arte y el diseño.

## Forma:

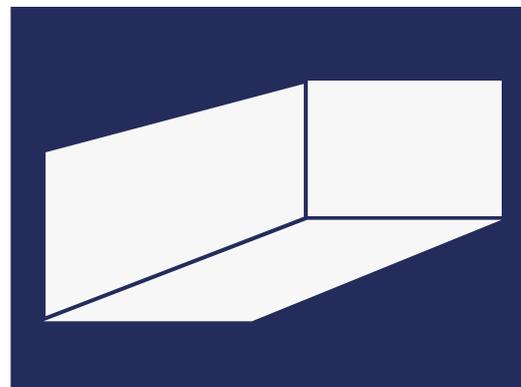


La forma es la apariencia externa de un objeto, a menudo definida por su contorno. Puede ser geométrica (círculos, cuadrados) o orgánica (formas más naturales y fluidas).

## Línea:



## Espacio:

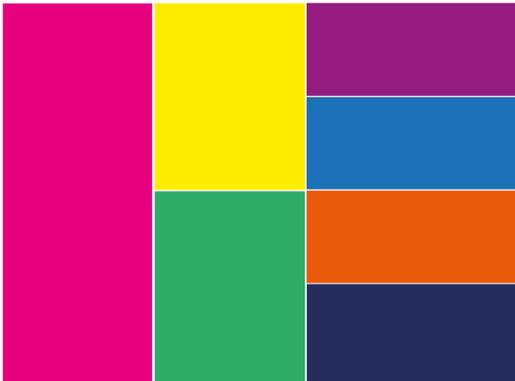




El espacio se refiere a la sensación de profundidad en un dibujo.

Puede lograrse mediante la superposición de objetos, la perspectiva y el uso de líneas convergentes.

**Color:**



Aunque el dibujo a menudo se asocia con el blanco y negro, el color puede ser un elemento importante en algunas formas de dibujo.

El color agrega profundidad, interés y emoción a un dibujo.

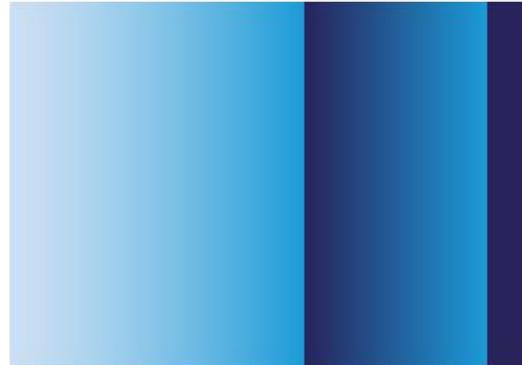
**Textura:**



La textura se refiere a la calidad superficial de un objeto, ya sea liso, rugoso, suave, etc.

Se puede representar a través de técnicas de sombreado y líneas.

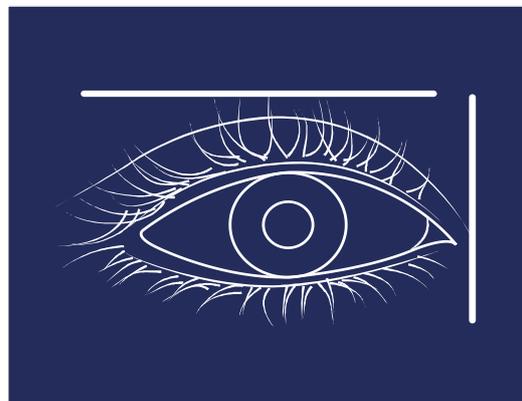
**Valor:**



El valor se refiere a la oscuridad o claridad de un tono en una escala de grises.

Jugar con los valores ayuda a dar volumen y forma a un dibujo.

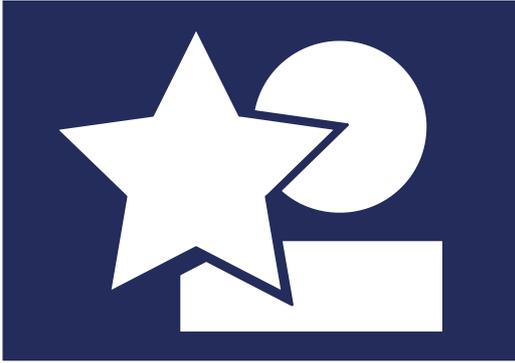
**Proporción:**



La proporción hace referencia al tamaño y la relación entre las distintas partes de un objeto en relación con el todo al que pertenecen.

Es fundamental para lograr una representación precisa y realista.

**Composición:**



La composición se ocupa de cómo se organizan y distribuyen los elementos en un dibujo.

Incluye la disposición y el equilibrio para crear un impacto visual efectivo.

Estos conceptos proporcionan una base sólida para el dibujo, ya sea en lápiz, tinta, carboncillo u otras técnicas. Los artistas combinan y manipulan estos elementos para crear obras únicas y expresivas. Practicar y comprender estos conceptos básicos es esencial para desarrollar habilidades en el dibujo.

## PRÁCTICA 1.

**Tema:** Representación básica de formas

**Resultado de aprendizaje:**

Identifica las generalidades de la representación gráfica, espacios y la forma bidimensional y tridimensional, técnicas acromáticas, así como distinguir las diferentes proporciones de la figura humana.

**Objetivo:**

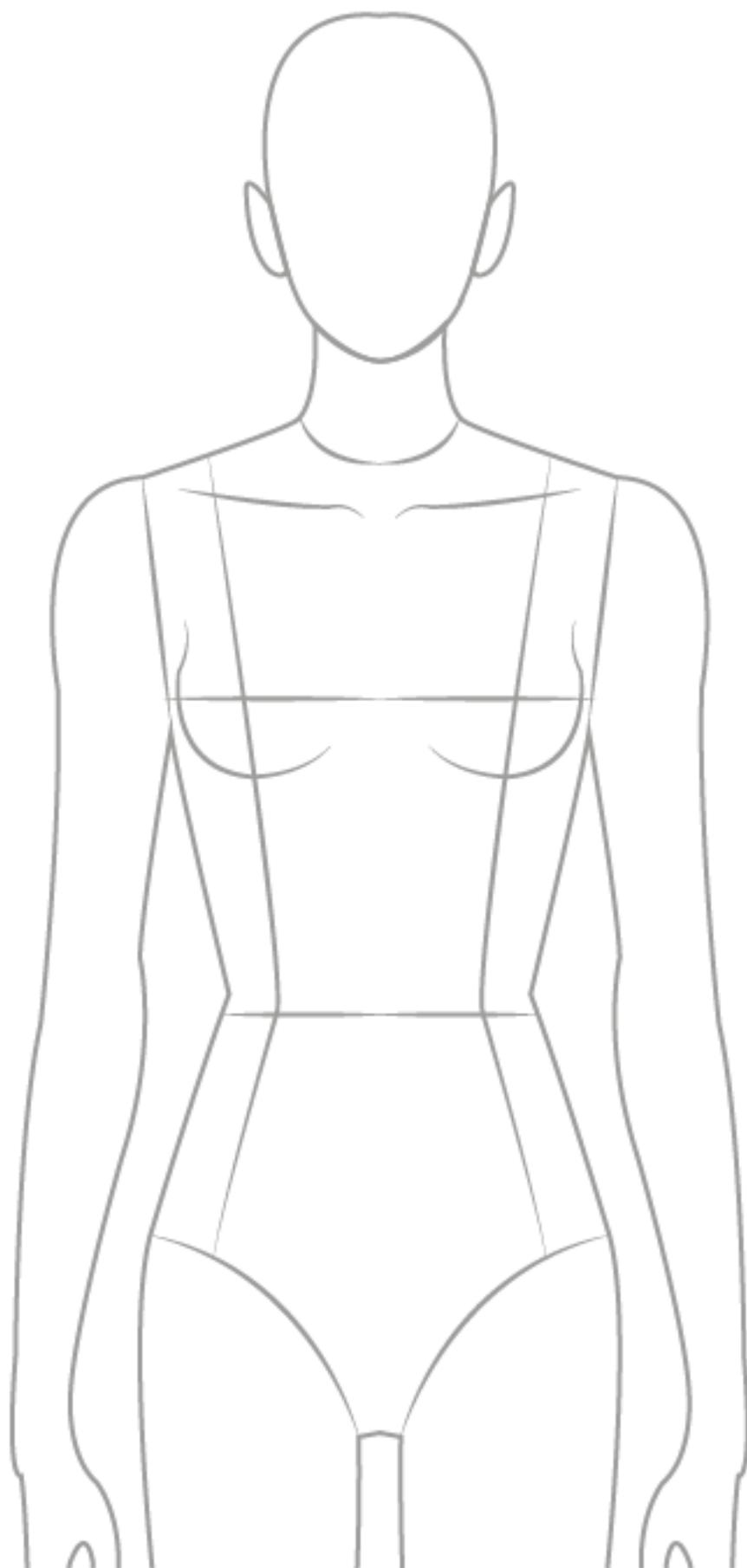
Desarrollar láminas de los elementos básicos del dibujo para analizar conceptos y formas.

**INSUMOS:**



## EJERCICIOS PRÁCTICOS - REPRESENTACIÓN DE FIGURINES

Diagnóstico: Represente tipos de líneas en el diseño de una prenda sobre el figurín.



Nombre:

Semestre:



Tema: Generalidades del dibujo

TIPOS DE LÍNEAS

Por su forma:

Líneas rectas



Líneas onduladas



Líneas en zig zag



Líneas curvas



Por su relación

Líneas paralelas



Líneas perpendiculares



Líneas convergentes



Líneas divergentes

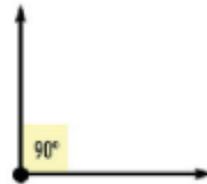


Rectas secantes



TIPOS DE ÁNGULOS

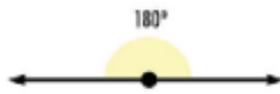
RECTO



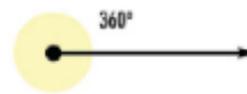
OBTUSO



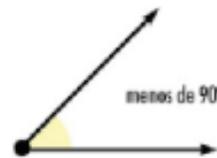
LLANO



COMPLETO



AGUDO



CÓNCAVO



CONVEXO



TIPOS DE FORMAS



FORMAS GEOMÉTRICAS



FORMAS ORGÁNICAS

Nombre:

Semestre:

## 1.1.1. Dibujo artístico

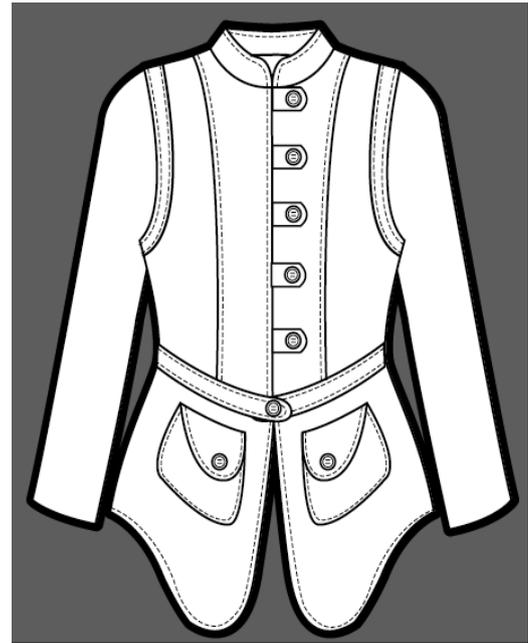


**Figura 1.** Dibujo artístico.  
Elaboración propia.

El dibujo artístico se refiere a la práctica de crear imágenes visuales utilizando herramientas como lápices, carbones, tizas, bolígrafos u otros medios, con el objetivo de expresar ideas, emociones o simplemente captar la realidad de manera estética.

Características clave:

1. *Expresión Personal.*
2. *Estilo Persona.*
3. *Composición y Diseño.*
4. *Uso de Técnicas y Medios.*
5. *Exploración y Experimentación.*
6. *Narrativa Visual.*
7. *Observación e Imaginación.*



**Figura 2.** Dibujo plano.  
Elaboración propia.

## 1.1.2. Dibujo técnico

El dibujo técnico se centra en representaciones precisas y detalladas con fines prácticos, se caracteriza por su enfoque preciso y normas específicas que permiten una interpretación uniforme por parte de diferentes profesionales. Algunos elementos clave del dibujo técnico incluyen:

1. *Geometría Descriptiva.*
2. *Normas y Convenciones.*
3. *Escalas.*
4. *Líneas y Trazos Específicos.*
5. *Instrumentos de Dibujo Técnico.*



## 1.2. Materiales y herramientas de dibujo.

Existen una variedad de materiales para dibujo, y la elección de estos depende del estilo, técnica y propósito del dibujo.

### 1.2.1. Clases de papel.

Existen variedades de papel diseñadas específicamente para el dibujo artístico, con diferentes texturas y gramajes.

### 1.2.2. Tipos de lápices.

Encontramos Lápices de grafito: Varían en dureza (H para más duro, B para más suave) y son utilizados para líneas y sombreado.

Lápices de colores: Para dibujar en color y añadir expresión artística.

### 1.2.3. Otros insumos.

Actualmente se puede ilustrar con casi cualquier objeto que emita un pigmento, encontramos variedad de rotuladores, acuarelas, técnicas húmedas y mixtas; además de pigmentos naturales extraídos de frutas, flores, alimentos.



**Figura 3.** Materiales de dibujo e ilustración  
Elaboración propia.



# 02

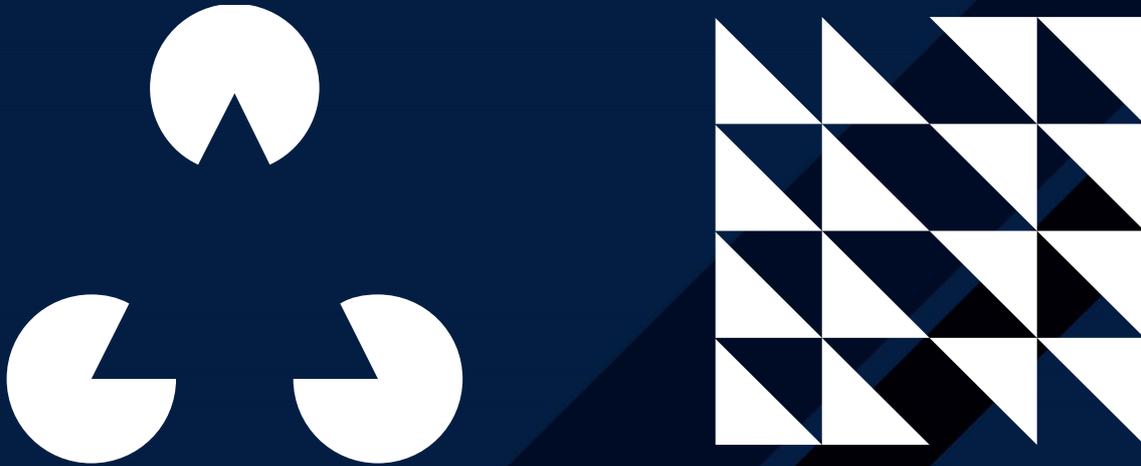


## REPRESENTACIÓN DE ESPACIOS,

*LA FORMA BIDIMENSIONAL Y  
TRIDIMENSIONAL*

---

## 2.1. Dibujo de formas bidimensionales.



El dibujo de formas bidimensionales se refiere a la representación visual de objetos o figuras que tienen solo dos dimensiones: longitud y anchura. Estos objetos no tienen profundidad, lo que significa que no tienen volumen. En otras palabras, son planos y existen en un solo plano. Este tipo de dibujo es común en el arte y el diseño, y se puede realizar con diversos medios, como lápices, tinta, marcadores, y herramientas digitales.

### 2.1.1. Encaje

Se refiere al proceso de ubicar y organizar las diferentes formas geométricas que componen un objeto o una estructura en una representación bidimensional. Es una técnica fundamental

utilizada para crear dibujos técnicos precisos y detallados. Este proceso implica la utilización de reglas, escuadras y otros instrumentos de dibujo para garantizar que las formas se ubiquen correctamente y que las proporciones sean exactas.

### 2.1.2. Formas simples lineales.

Son elementos visuales básicos que se pueden crear utilizando líneas. Estas formas sirven como componentes fundamentales en el dibujo y el diseño.

Las formas lineales simples se caracterizan por su simplicidad y la ausencia de tonos o sombras, ya que están compuestas exclusivamente por líneas.



### 2.1.3. Formas simples superficiales.

Son formas bidimensionales, y sus características se limitan a longitud y anchura, ya que no poseen altura. Las formas simples superficiales son básicas y fundamentales en el diseño, la ilustración y el arte en general.

Estas formas simples son la base de composiciones visuales más complejas. En el diseño gráfico, la arquitectura, la ilustración y otras disciplinas visuales, los artistas y diseñadores a menudo combinan, modifican y manipulan estas formas para crear elementos más elaborados y expresivos.

En el dibujo técnico, también se utilizan formas simples superficiales para representar objetos de manera clara y precisa en planos bidimensionales.

#### Composición

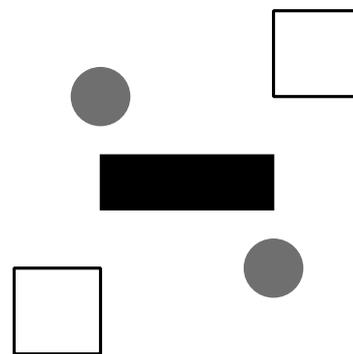
La composición implica la organización y disposición de los elementos visuales en un espacio específico. Es un componente esencial en el proceso de diseño, ya que afecta la armonía y la legibilidad de la obra final.

Dentro de la composición de formas podemos hablar de los principios del diseño, ya que los mismos están relacionados al dibujo, composición y

representación de figuras bidimensionales.

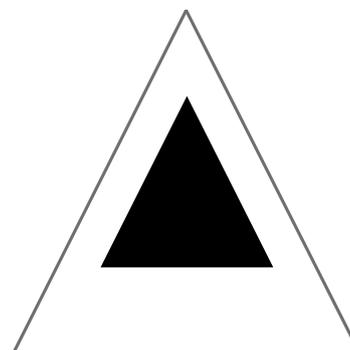
**LOS PRINCIPIOS DEL DISEÑO** son directrices fundamentales que los diseñadores utilizan para crear composiciones visualmente efectivas y atractivas.

#### Equilibrio:



El equilibrio busca distribuir visualmente el peso de los elementos en una composición. Puede ser simétrico (igualdad en ambos lados) o asimétrico (equilibrio visual logrado mediante el contraste de elementos).

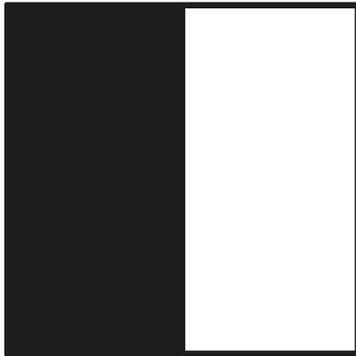
#### Énfasis (o Focalización):





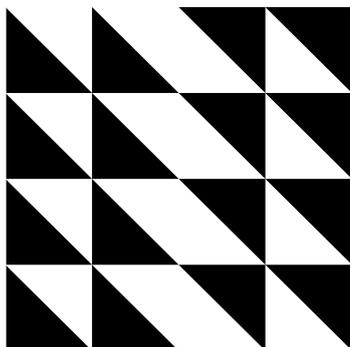
El énfasis se refiere a resaltar un elemento o área específica para atraer la atención del espectador. Puede lograrse mediante el uso de color, tamaño, contraste u otros elementos visuales.

**Contraste:**



El contraste se basa en la diferencia notable entre elementos, ya sea en términos de color, tamaño, forma o tipo de letra. El contraste ayuda a destacar y definir elementos individuales en una composición.

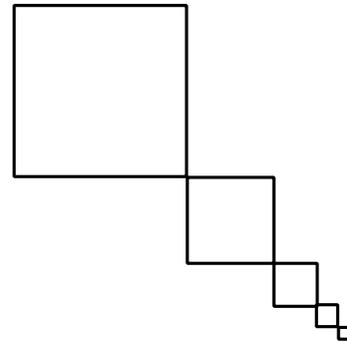
**Repetición (o Ritmo):**



La repetición implica el uso consistente de ciertos elementos visuales, como colores, formas o patrones, para lograr cohesión y

unidad en una composición. También se asocia con la creación de ritmo visual.

**Proporción:**



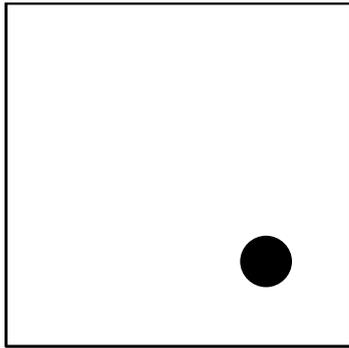
La proporción se define como la interacción entre los distintos elementos presentes en una composición. Busca lograr armonía y equilibrio visual mediante el uso adecuado de tamaños y formas.

**Jerarquía Visual:**



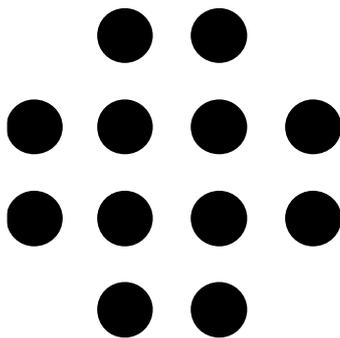
La jerarquía visual organiza y presenta la información en un orden de importancia. Ayuda a guiar la atención del espectador a través de la composición, destacando elementos clave.

**Espacio (o Espacio Negativo):**



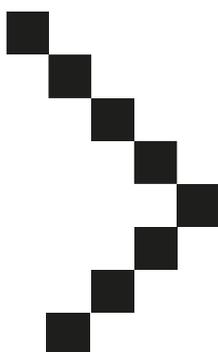
El espacio es crucial en el diseño y se refiere tanto al espacio ocupado por los elementos visuales como al espacio vacío que los rodea (espacio negativo). El uso efectivo del espacio negativo mejora la legibilidad y la claridad.

**Unidad:**



La unidad busca lograr cohesión y armonía en la composición, asegurando que todos los elementos trabajen juntos como una entidad visual única.

**Movimiento (o Dirección):**

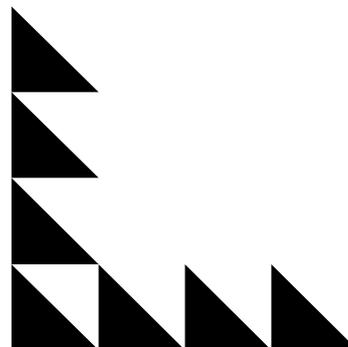


El movimiento guía la mirada del espectador a través de la composición. Se puede lograr mediante la disposición de elementos o mediante la creación de líneas visuales que dirijan la atención.

**LEYES DE LA GESTALT,**

Son principios psicológicos que explican cómo las personas perciben y estructuran los elementos visuales en patrones significativos. Estas leyes influyen en cómo interpretamos y organizamos lo que vemos, permitiendo que los elementos se unan en una forma coherente y comprensible.

**Ley de la Proximidad:**



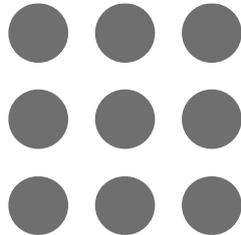
La proximidad es un factor clave en la percepción y organización de elementos en una composición. Este principio influye en cómo estructuramos y damos sentido a lo que vemos en una obra visual.

**Ley de la Similitud:**

Cuando los elementos visuales comparten similitudes, ya sea en



forma, tamaño, color u otras características, nuestra percepción tiende a agruparlos de manera conjunta.



**Ley de la Continuidad:**



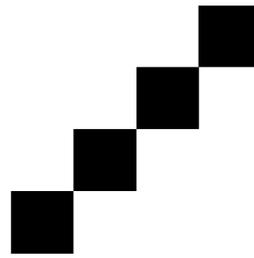
La percepción de la mente tiende a favorecer líneas y curvas continuas en lugar de notar las discontinuidades. Se prefiere una continuidad visual y se perciben objetos como formas más suaves y conectadas.

**Ley de la Cierre:**



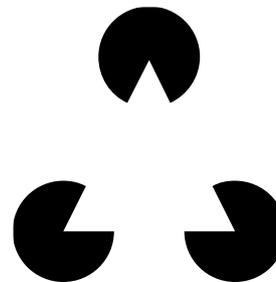
La mente tiende a completar figuras o formas cuando existen brechas o falta información visual. Incluso si una figura está incompleta, la mente la "cierra" y la percibe como un objeto completo.

**Ley del Destino Común:**



Elementos que se mueven o apuntan en la misma dirección se perciben como parte de un grupo o conjunto. La dirección del movimiento o la orientación común contribuye a la percepción de unidad.

**Ley de la Figura y Fondo:**



La percepción visual tiende a estructurar la información en términos de una figura (el elemento principal) y un fondo (el área que rodea a la figura). Este principio contribuye a definir y distinguir objetos dentro de una composición.



## PRÁCTICA 2.

**Tema:** Modulares con principios del diseño

**Resultado de aprendizaje:**

2. Elabora el dibujo de figuras bidimensionales y tridimensionales bajo principios de perspectiva y estructura de los cuerpos.

**Objetivo:**

Desarrollar el dibujo de modulares bidimensionales y tridimensionales para conocer las bases del dibujo, composición y diseño.

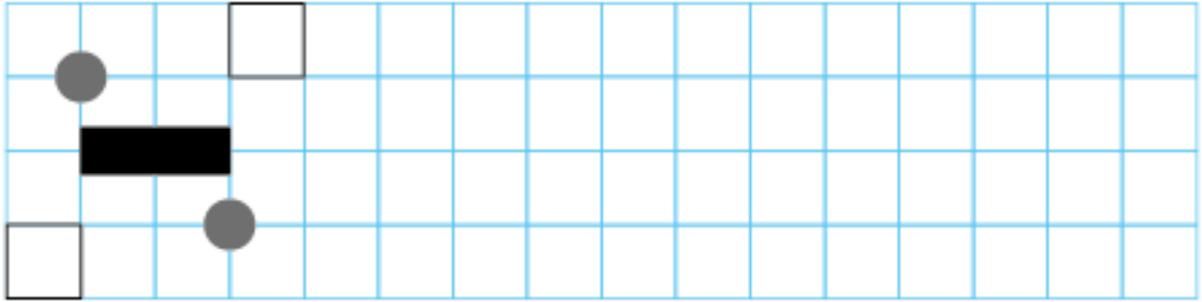
**INSUMOS:**



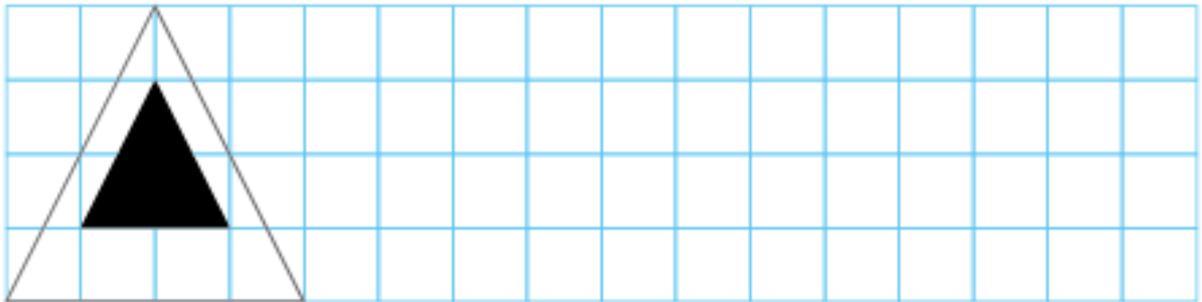
## EJERCICIOS PRÁCTICOS - REPRESENTACIÓN DE FIGURINES

Replice los siguientes módulos basados en los principios del diseño.

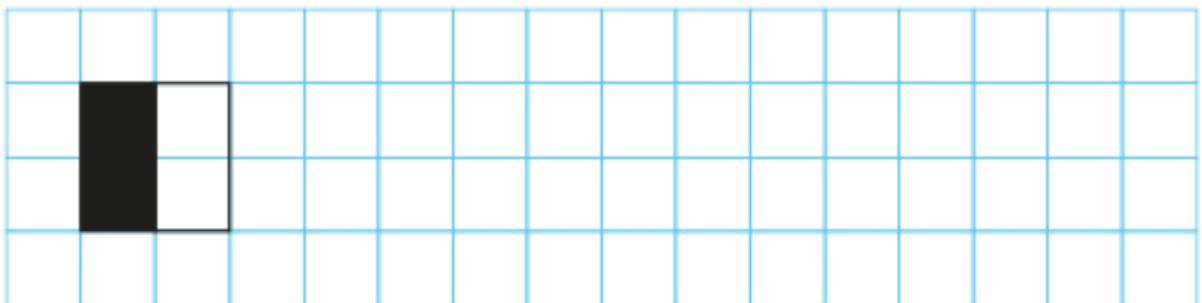
### 1. Balance - Equilibrio



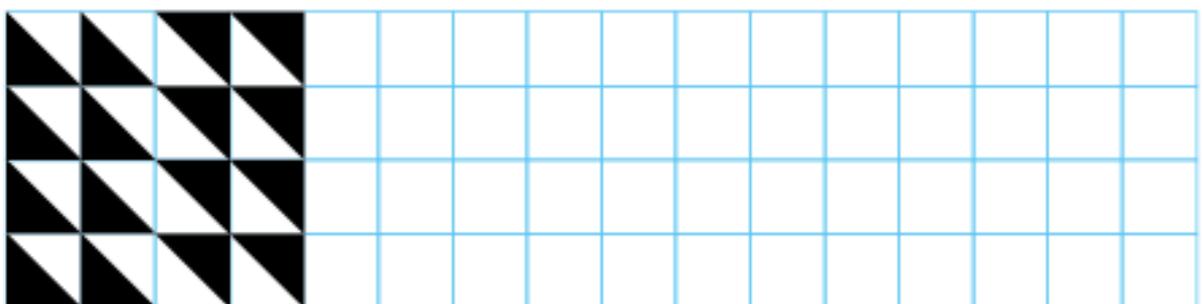
### 2. Énfasis



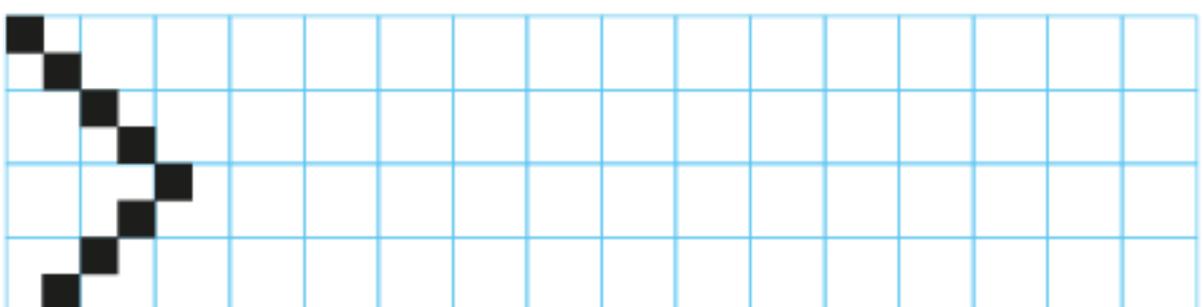
### 3. Contraste



### 4. Repetición de módulos



### 5. Movimiento



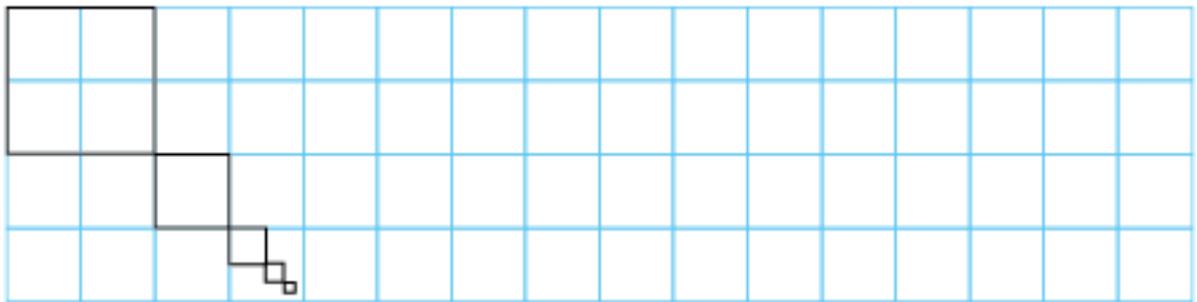
Nombre:

Semestre:

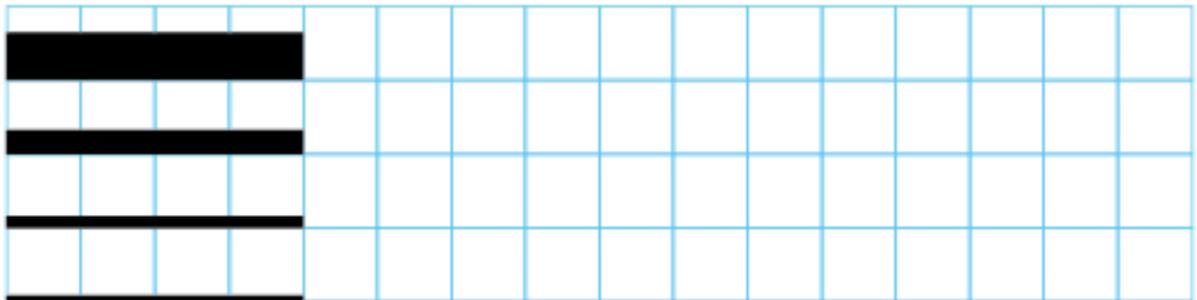


Replique los siguientes módulos basados en los principios del diseño.

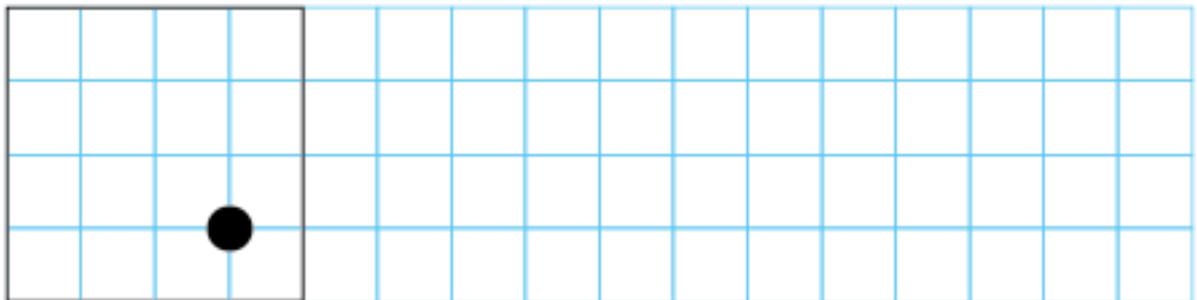
6. Ritmo



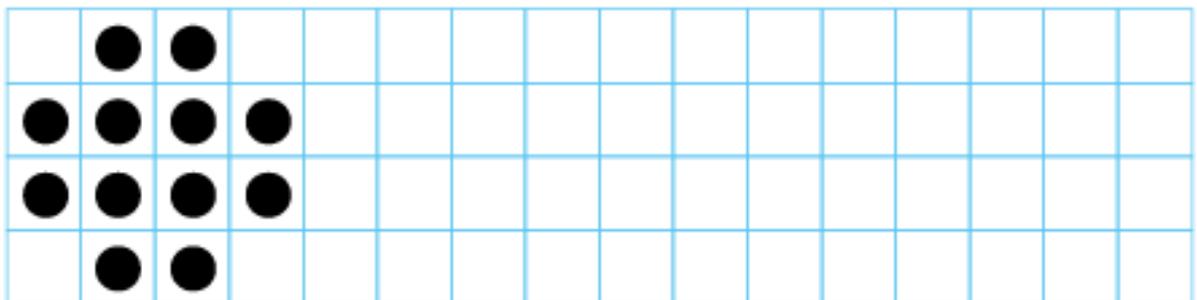
7. Jerarquía



8. Espacio en blanco



9. Unidad



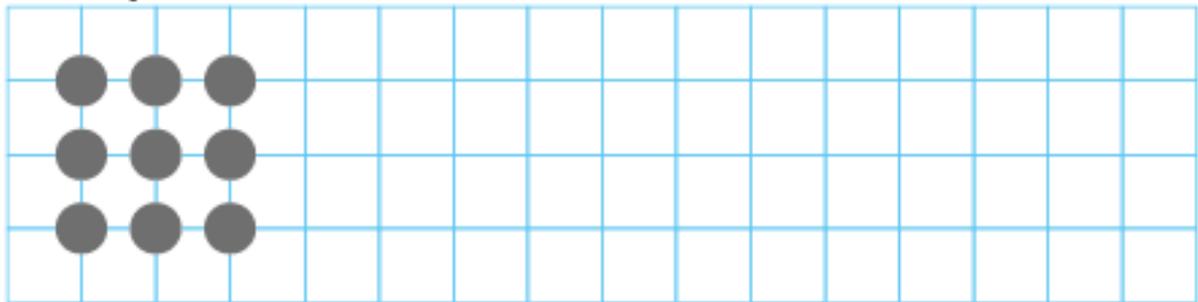
Nombre:

Semestre:

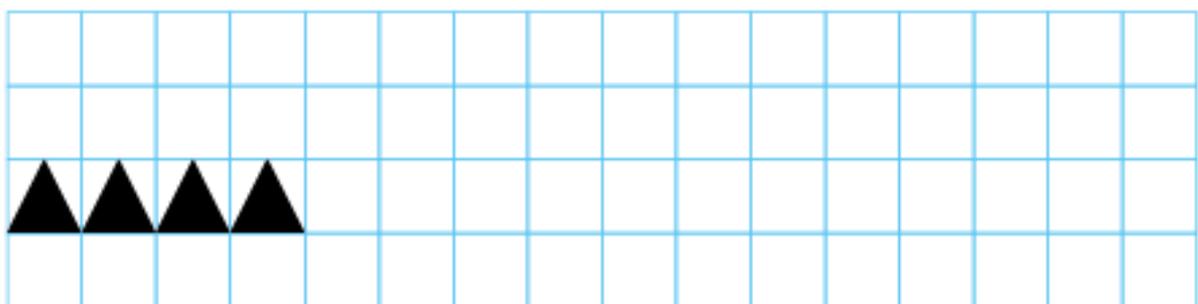


Replique los siguientes módulos basados en las leyes de la gestalt

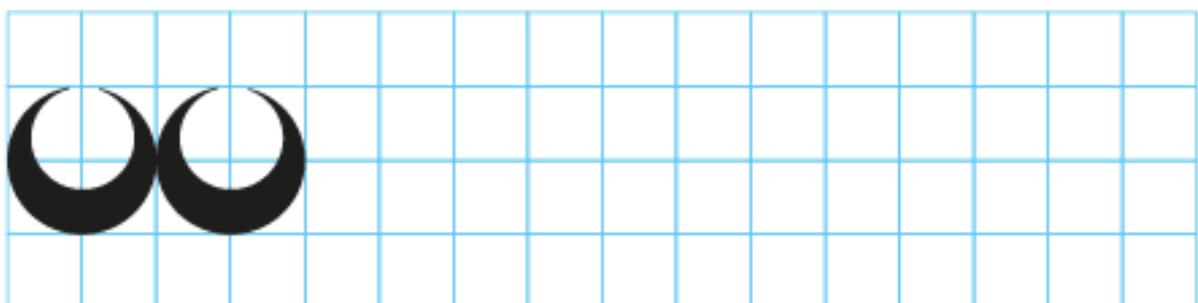
1. Semejanza



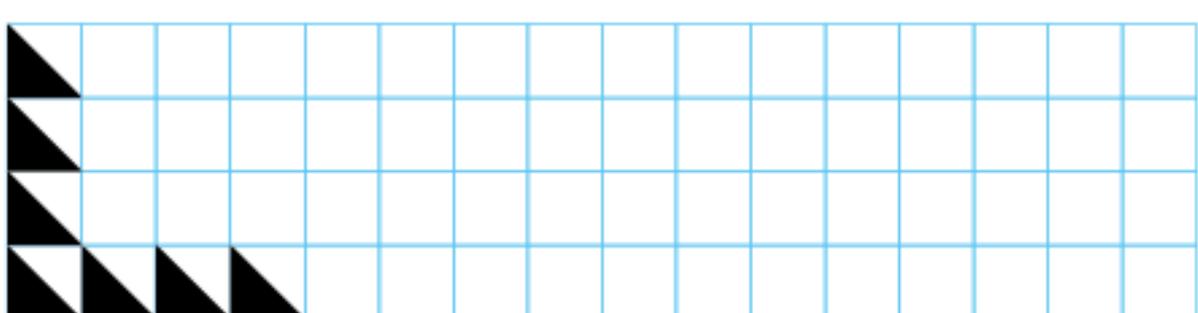
2. Continuidad



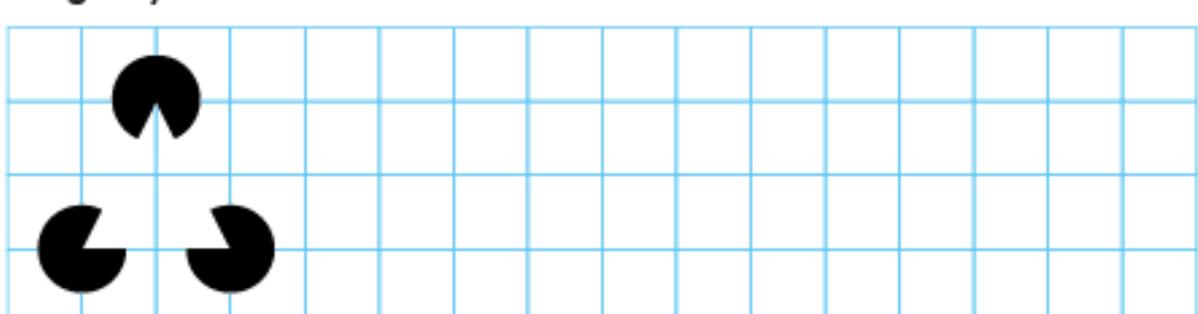
3. Cierre



4. Proximidad



5. Figura y fondo



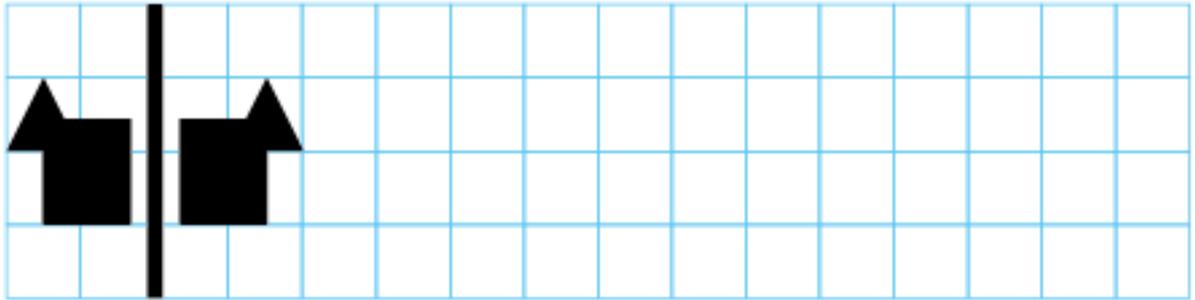
Nombre:

Semestre:

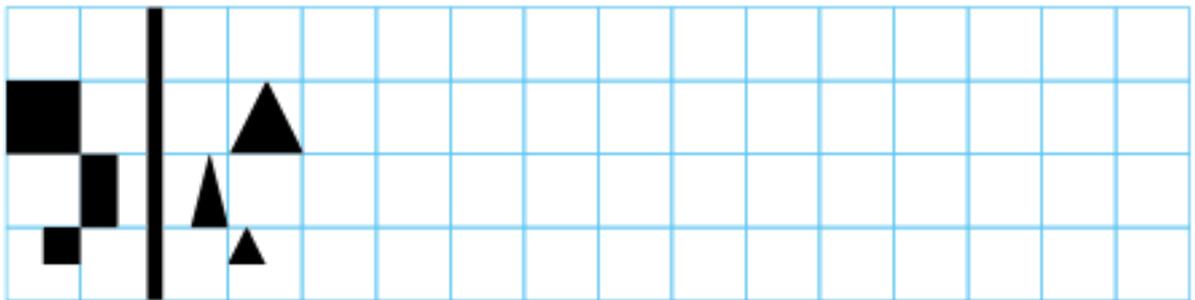


Replique los siguientes módulos basados en las leyes de la gestalt

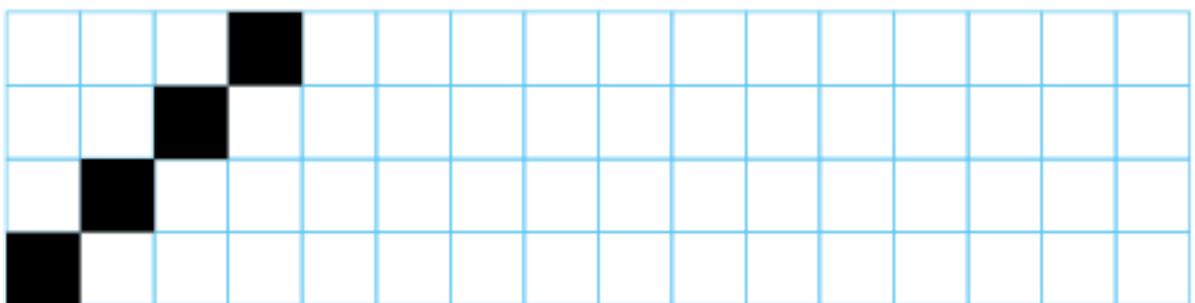
6. Simetría



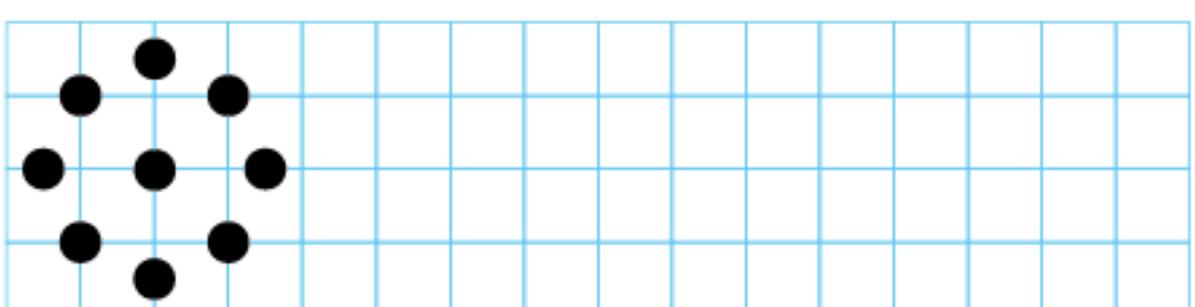
7. Asimetría



8. Dirección



9. Dirección común radiación



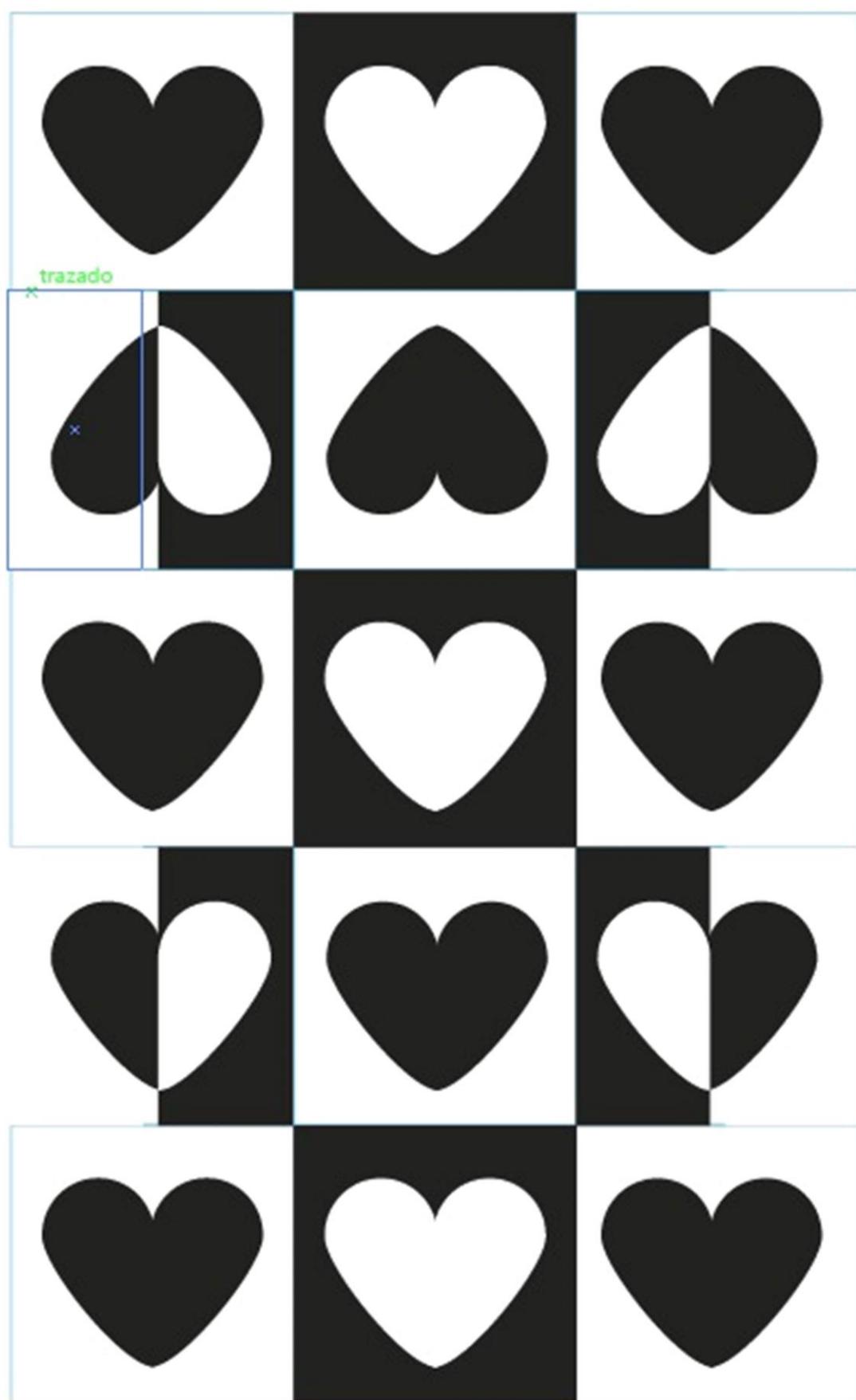
Nombre:

Semestre:



## EJERCICIOS PRÁCTICOS - REPRESENTACIÓN DE FIGURINES

Red Modular, cree una textura y recorte cada elemento en cartulina de otro color



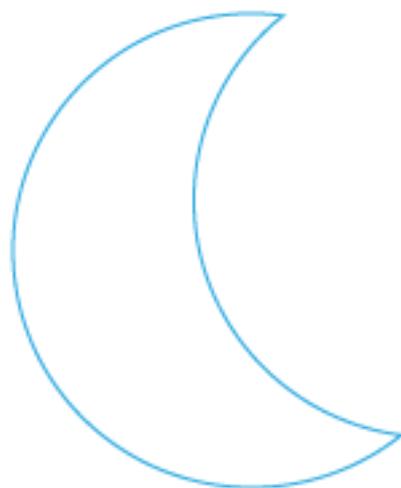
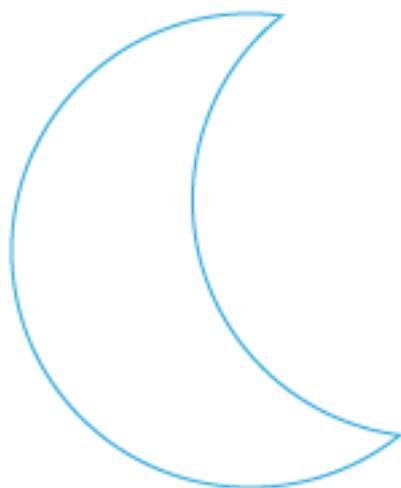
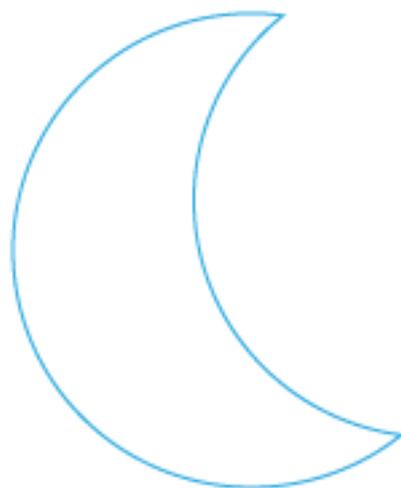
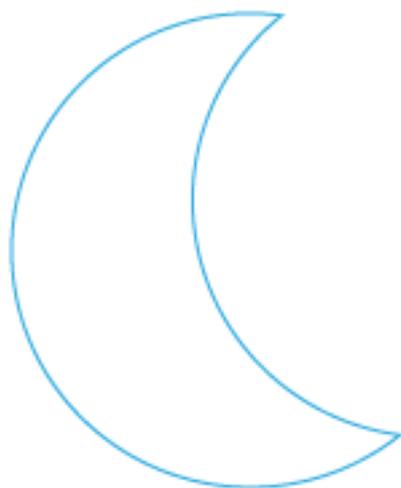
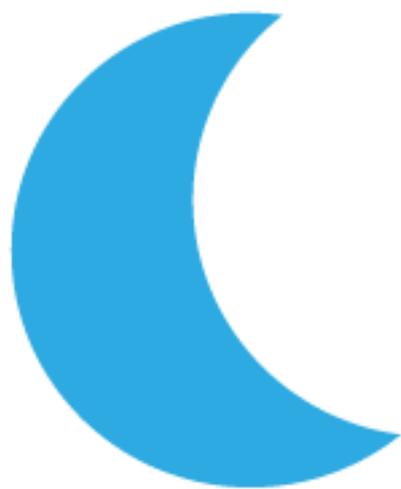
Nombre:

Semestre:



## EJERCICIOS PRÁCTICOS - REPRESENTACIÓN DE FIGURINES

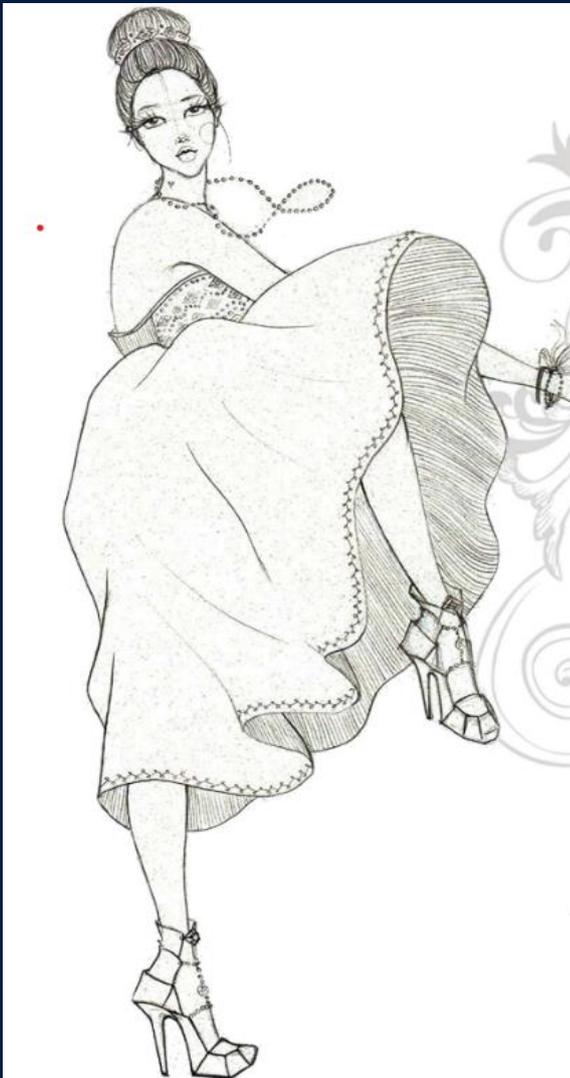
Red Modular, recorte el elemento marcado en una cartulina de otro color



Nombre:

Semestre:

## 2.1. Dibujo de formas tridimensionales



**Figura 4.** *Figurín con volumen*  
Elaboración propia.

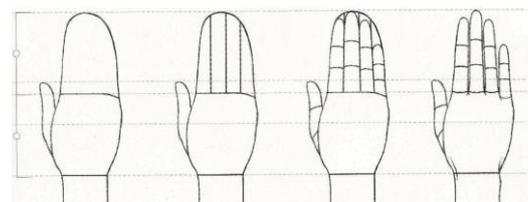
El dibujo de figuras tridimensionales implica la representación visual de objetos que tienen tres dimensiones: longitud, anchura y profundidad. A diferencia de las figuras bidimensionales, que existen solo en un plano, las figuras tridimensionales tienen volumen y pueden ser vistas desde diferentes perspectivas. En el dibujo, los artistas utilizan técnicas para transmitir la ilusión de profundidad y forma en un espacio bidimensional.

### 2.2.1. Formas volumétricas

son objetos tridimensionales que tienen longitud, anchura y profundidad, y ocupan un espacio en tres dimensiones. Estas formas tienen un volumen real y pueden ser visualizadas desde varios ángulos. A diferencia de las formas bidimensionales, que son planas y existen solo en un plano, las formas volumétricas tienen una presencia física tridimensional.

### 2.2.2. Estructura de los cuerpos.

Es la organización y disposición de los elementos que conforman un objeto tridimensional. En el contexto del arte, el diseño y la representación visual, entender la estructura de los cuerpos implica comprender cómo las partes y componentes se relacionan entre sí para formar una entidad tridimensional cohesiva.



**Figura 5.** *Estructura de la mano*  
Elaboración propia.

### 2.2.3. Texturas.

En el contexto artístico y visual, el término "texturas" se refiere a las características superficiales o táctiles de un objeto o una superficie. Las texturas son una parte esencial de la experiencia visual y táctil, y se utilizan para agregar detalles, profundidad y realismo a las representaciones visuales.



## PRÁCTICA 3.

**Tema:** Modulares con principios del diseño

**Resultado de aprendizaje:**

2. Elabora el dibujo de figuras bidimensionales y tridimensionales bajo principios de perspectiva y estructura de los cuerpos.

**Objetivo:**

Desarrollar el dibujo de estructuras volumétricas, texturas y encaje.

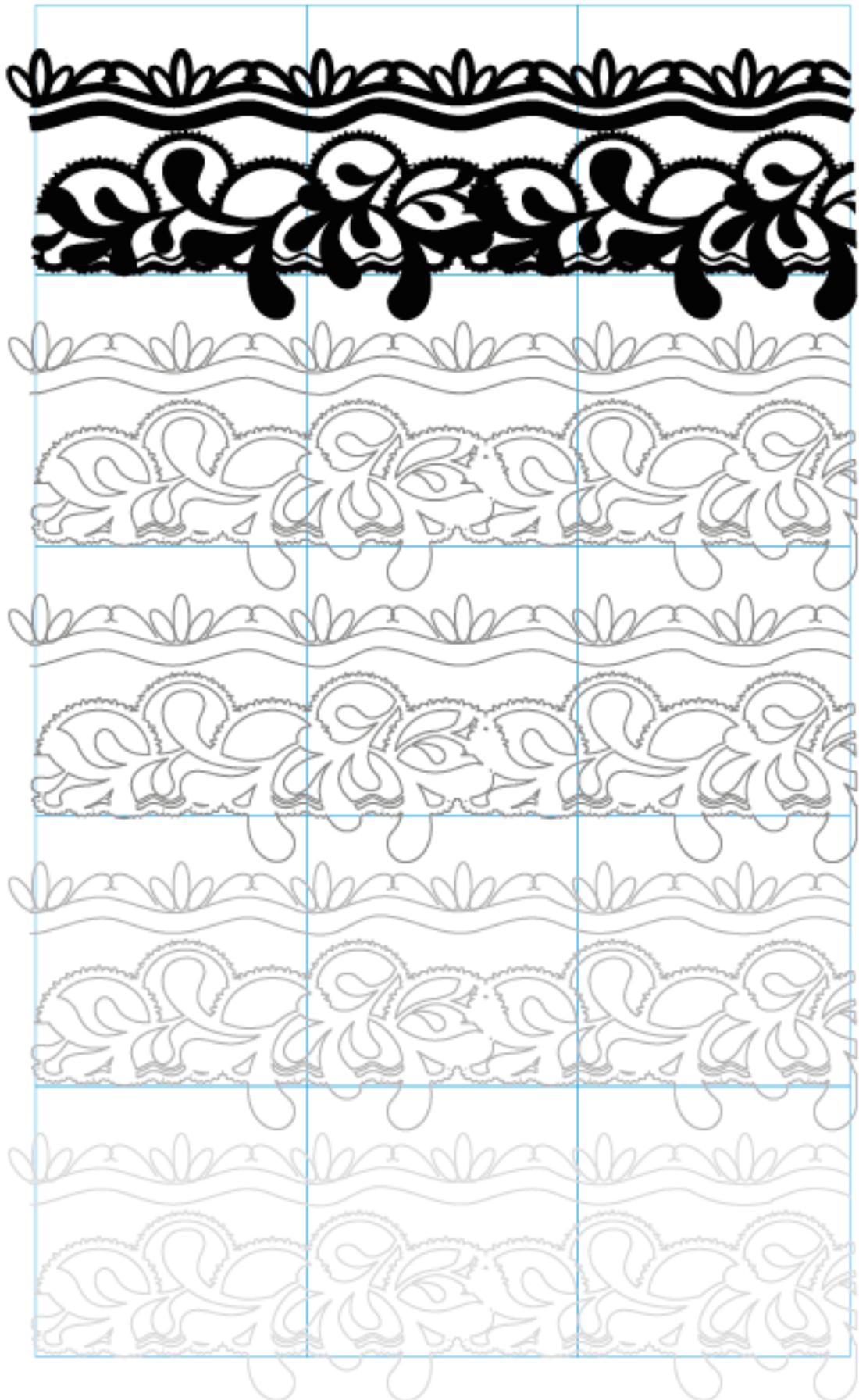
**INSUMOS:**



## EJERCICIOS PRÁCTICOS - REPRESENTACIÓN DE FIGURINES

Replique el módulo de encaje, repase las líneas y pinte de acuerdo a la muestra

INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO PELILEO



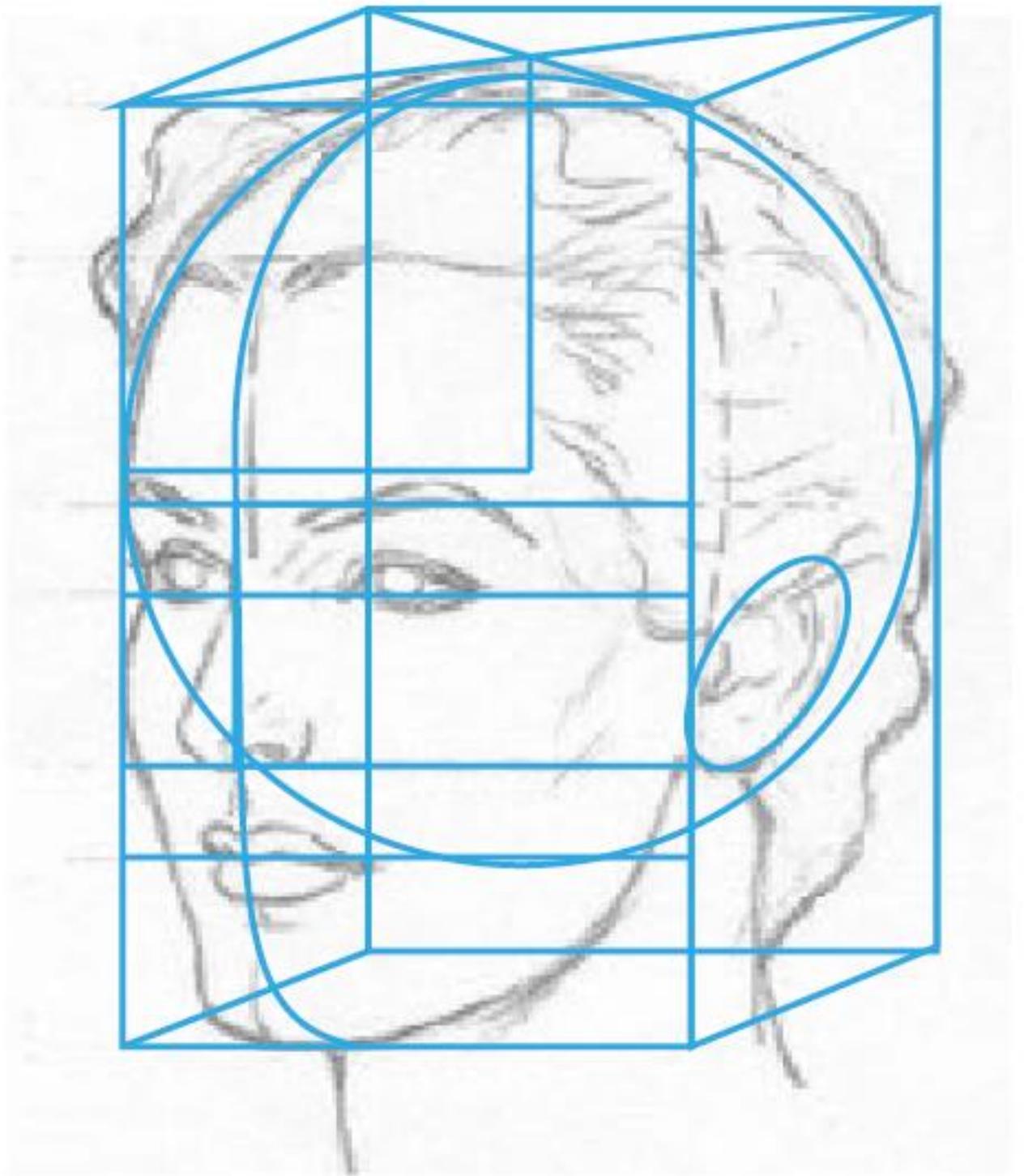
Nombre:

Semestre:



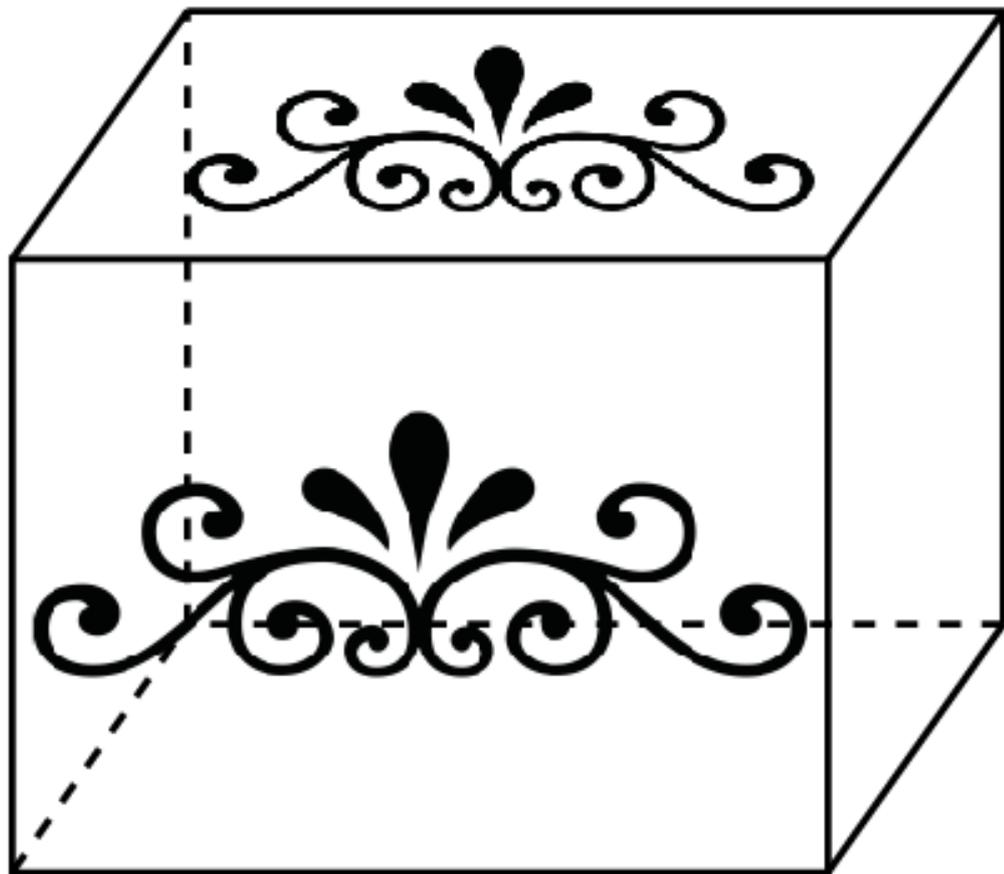
## EJERCICIOS PRÁCTICOS - REPRESENTACIÓN DE FIGURINES

Tema: Estructura de los cuerpos



Nombre:

Semestre:



PLANOS : X - Y - Z

Nombre:

Semestre:

# 03



## CANON DE PROPORCIÓN

*ILUSTRACIÓN DE FIGURINES  
DE MODA*

---

# DIBUJO DE LA FIGURA HUMANA



**Figura 5.** Figurín de moda, lunares  
Elaboración propia.

La "figura humana" se refiere a la representación visual o artística del cuerpo humano. Esta representación puede ser en forma de esculturas, pinturas, dibujos, fotografías u otras manifestaciones visuales. La figura humana ha sido un tema central en el arte a lo largo de la historia y ha sido abordada de diversas maneras por artistas de distintas culturas y épocas.

## CANON DE PROPORCIÓN

El "cánone de proporción" o "cánones de proporción" se refiere a un conjunto de reglas o proporciones establecidas que se utilizan como guía en el arte para representar de manera armoniosa y estéticamente agradable la figura humana u otros objetos. Estas proporciones se han desarrollado y utilizado a lo largo de la historia del arte como un marco de referencia para lograr una representación equilibrada y realista.

### 3.1. Figura normal.

Se puede definir al canon de proporción normal como aquel que representa la figura humana real en  $7/2$  cabezas. El gran escultor de la Grecia Clásica Policleto, fue el primero que escribió un método sobre la escultura y como esta debía representarse.

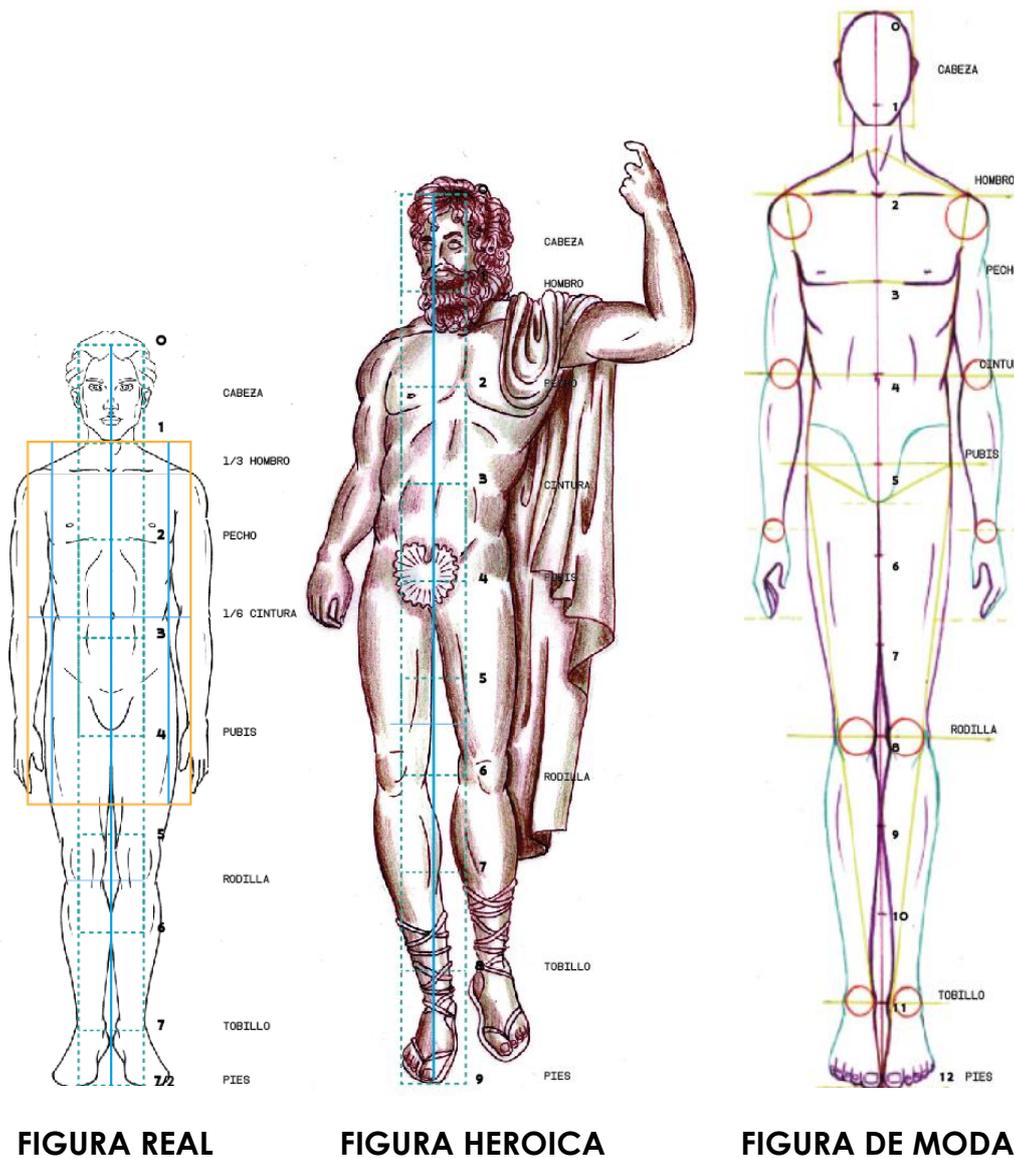


### 3.2. Figura heroica.

El canon de 9 cabezas ha sido utilizado en la representación del ideal de la figura humana presentando así súper héroes y dioses. Es llamado canon heroico. En el mundo del comic es muy utilizada por la forma en que representa un personaje mucho más fuerte y poderoso de igual manera personajes mitológicos, (Parramón1985).

### 3.3. Figurín de moda.

El "figurín de moda" es una representación estilizada y esquemática de la figura humana, utilizada como base para diseñar y presentar prendas de moda. Los figurines son dibujos o ilustraciones de modelos vestidos con diseños de moda. Estas leyes son fundamentales en el desarrollo de diseños en la industria de la moda. (Escobar, 2007).



**Figura 6.** Canones de proporción  
Elaboración propia.



# PRÁCTICA 4.

Tema: LAMINAS DE DIBUJO DE FIGURINES

## Resultado de aprendizaje:

3. Identifica conceptos fundamentales del canon de proporción en el contexto específico del dibujo de figura humana
4. Comprende las proporciones corporales clave que son relevantes en el diseño de moda para la representación de figurines estilizados femeninos, masculinos e infantiles.

## Objetivo:

Representar el dibujo de la figura humana de acuerdo a los cánones estudiados en clase.

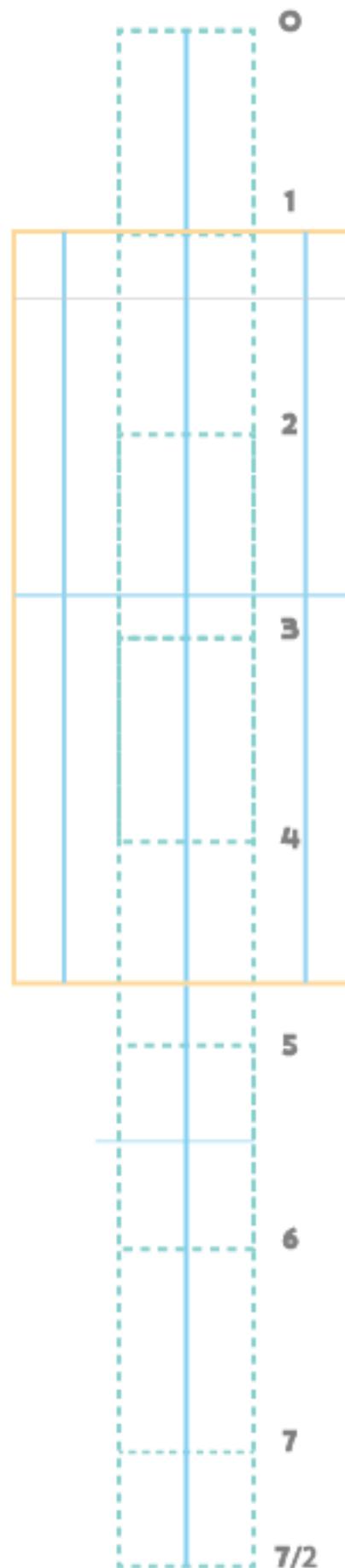
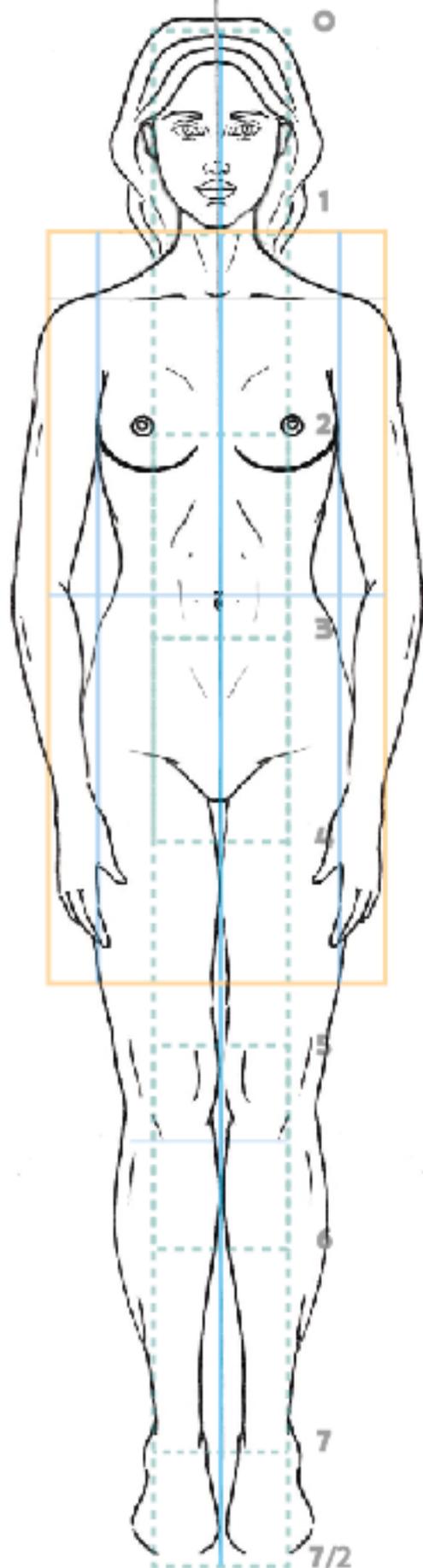
## INSUMOS:



# EJERCICIOS PRÁCTICOS - REPRESENTACIÓN DE FIGURINES

## Canon de proporción femenino

INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO PELILEO

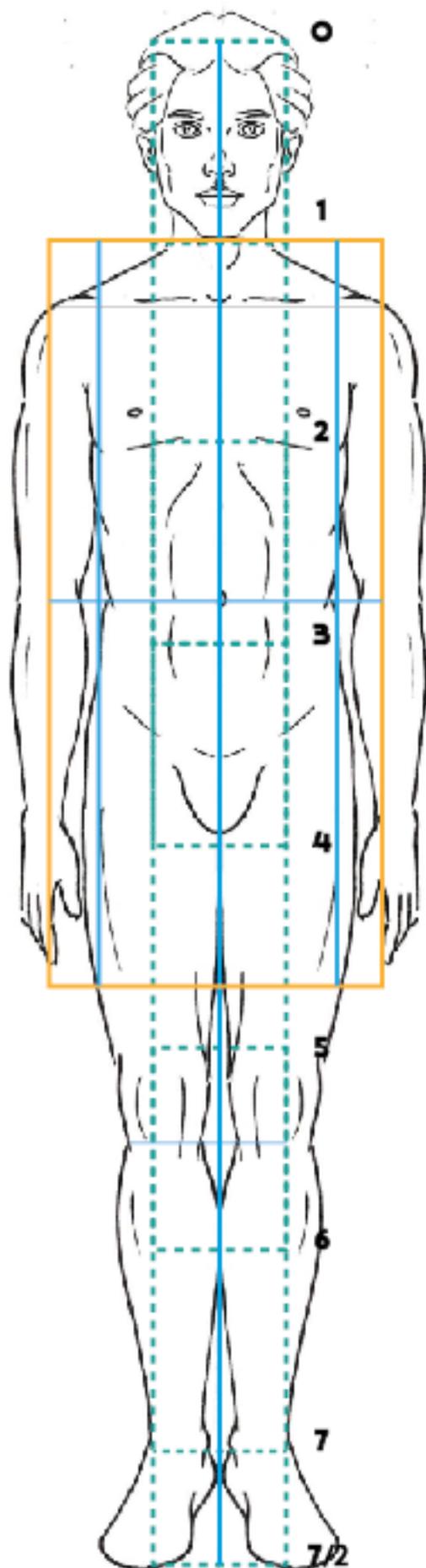


Nombre:

Semestre:



Canon de proporción masculino



CABEZA

1/3 HOMBRO

PECHO

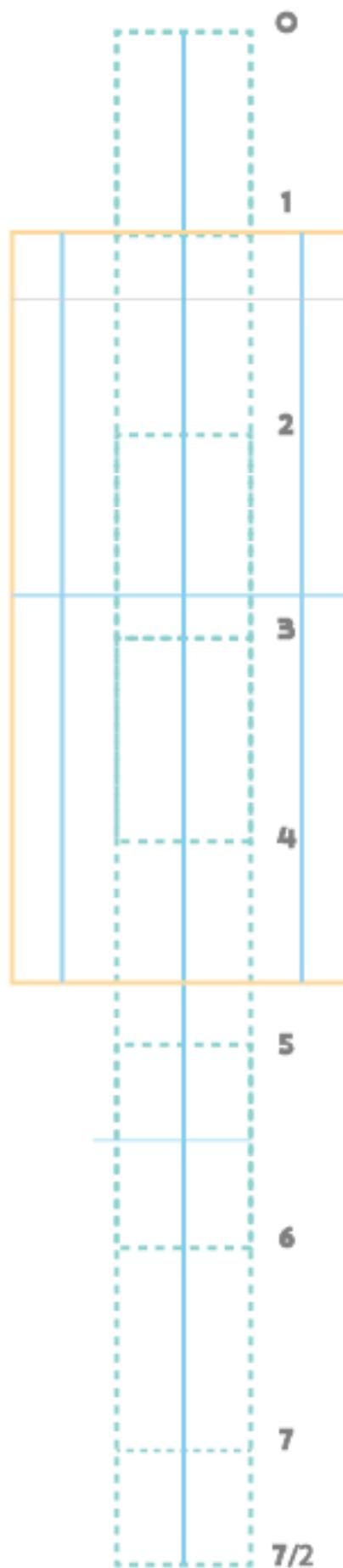
1/6 CINTURA

PUBIS

RODILLA

TOBILLO

PIES



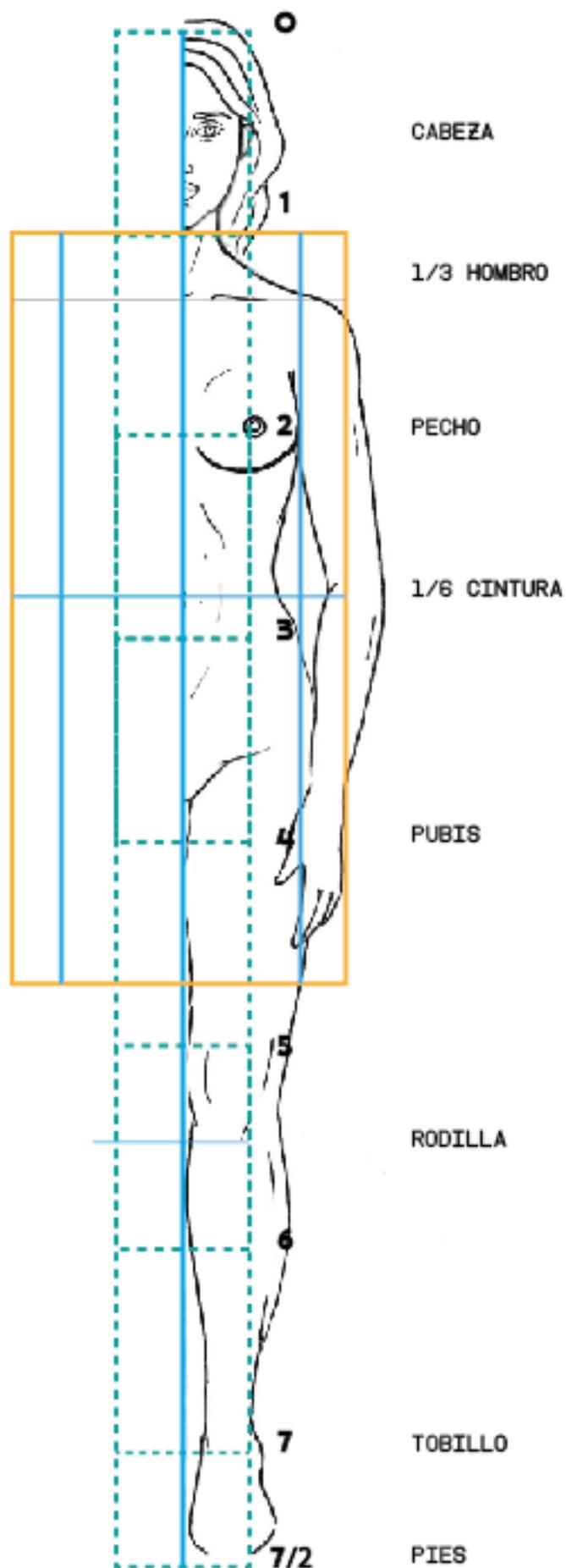
Nombre:

Semestre:



# EJERCICIOS PRÁCTICOS - REPRESENTACIÓN DE FIGURINES

Canon de proporción femenino, completar la mitad



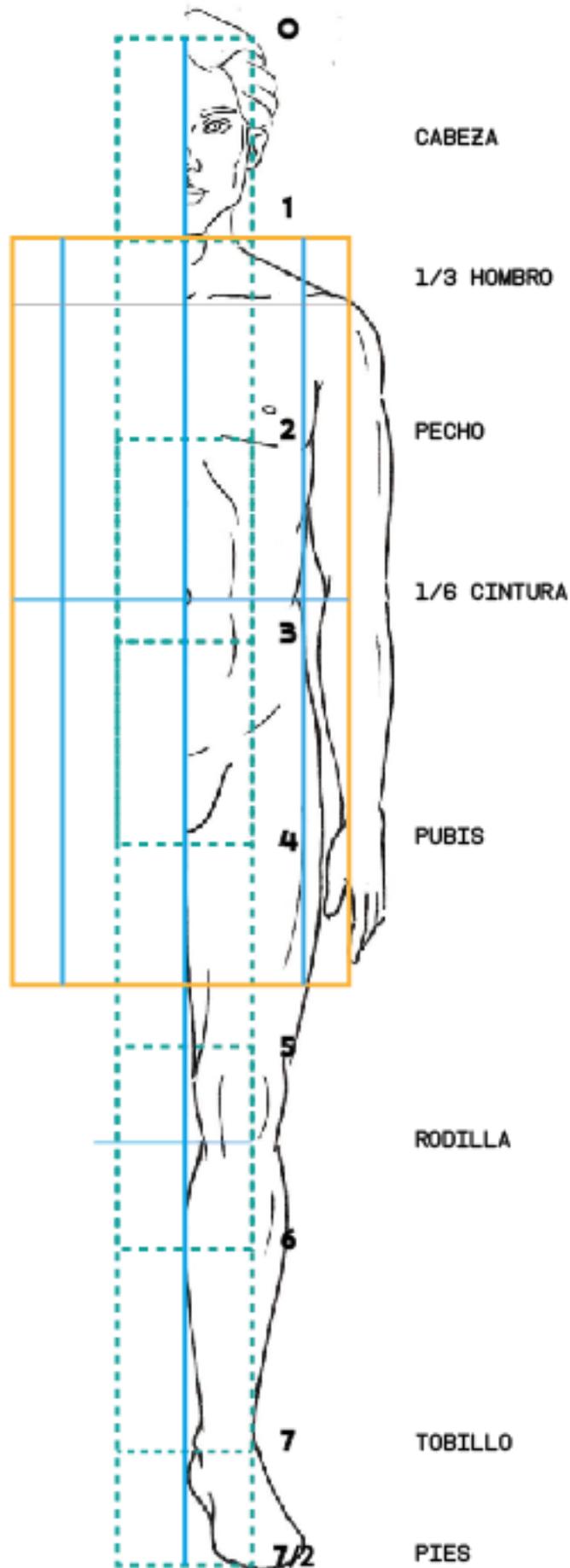
Nombre:

Semestre:



## EJERCICIOS PRÁCTICOS - REPRESENTACIÓN DE FIGURINES

Canon de proporción masculino, completar la mitad.



Nombre:

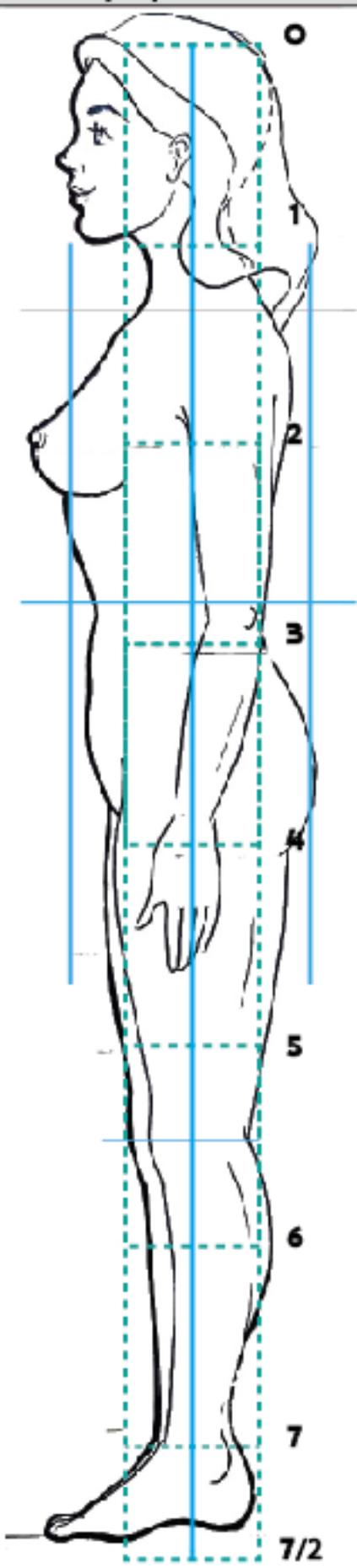
Semestre:



# EJERCICIOS PRÁCTICOS - REPRESENTACIÓN DE FIGURINES

## Canon de proporción femenino, vista de perfil

INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO PELILEO



CABEZA

1/3 HOMBRO

PECHO

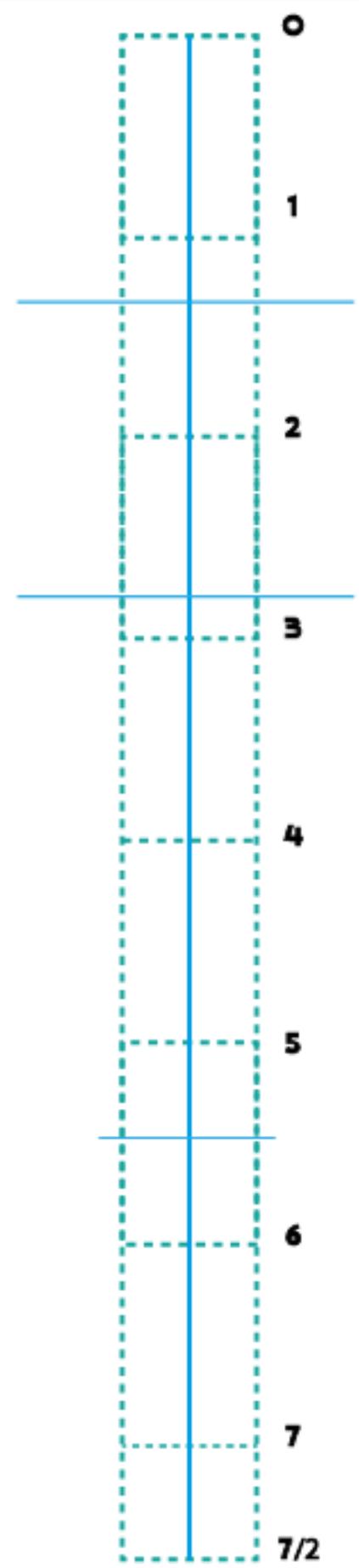
1/6 CINTURA

PUBIS

RODILLA

TOBILLO

PIES



Nombre:

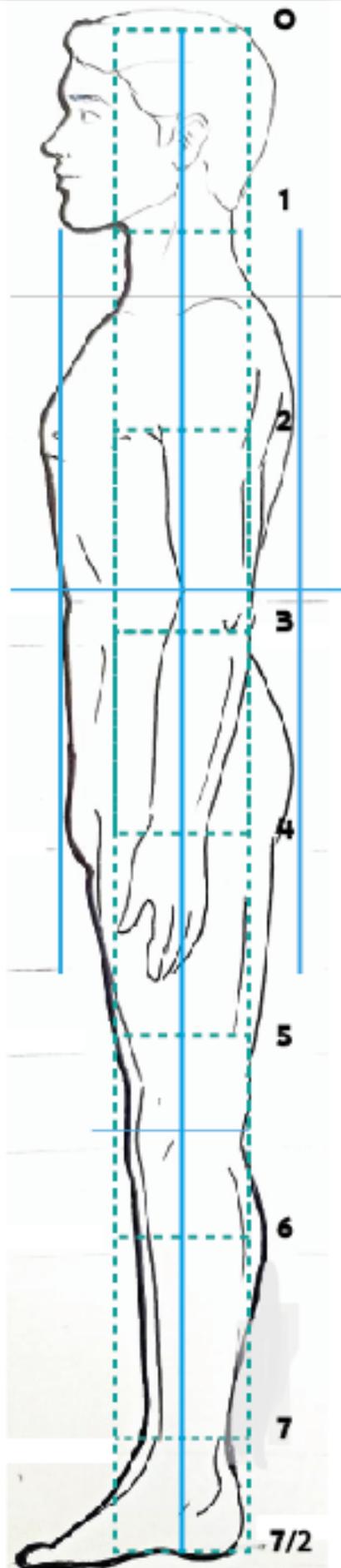
Semestre:



# EJERCICIOS PRÁCTICOS - REPRESENTACIÓN DE FIGURINES

## Canon de proporción masculino, vista de perfil

INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO PELILEO



CABEZA

1/3 HOMBRO

PECHO

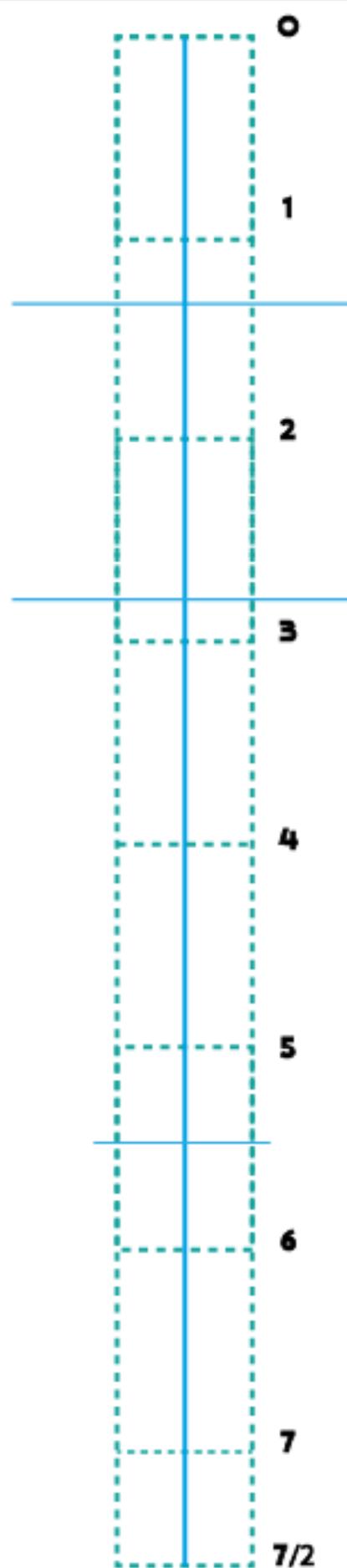
1/6 CINTURA

PUBIS

RODILLA

TOBILLO

PIES



Nombre:

Semestre:

# FIGURÍN DE MODA

La "figura de moda" se refiere a la representación estilizada de la figura humana en el ámbito del diseño de moda. Esta figura es utilizada por diseñadores y artistas para mostrar cómo se verían las prendas de vestir en el cuerpo humano. La figura de moda no busca retratar detalles realistas de la anatomía, sino que se simplifica y estiliza para enfocarse en la presentación de la ropa de manera elegante y atractiva.

## 3.4. Figurín femenino.

De acuerdo a Chávez (2018), se a determinado el uso de un canon de proporción de 12 cabezas para la representación estilizada del figurín, dicho canon tras el análisis del trabajo de varios autores como Anna Kipper, Taña Escobar y Takamura.

Para la representación de figurines femeninos y masculinos se recomienda el trabajar con el canon estilizado de 12 cabezas ya que permite la ubicación de cada parte del cuerpo de forma rápida y eficaz.

Con respecto al figurín infantil y todas sus edades se establece un canon de proporción estilizado que más adelante se tratará.



Figura 7: Figurín femenino. Elaboración propia

*Bobón*



# Dibujo del Canon de proporción

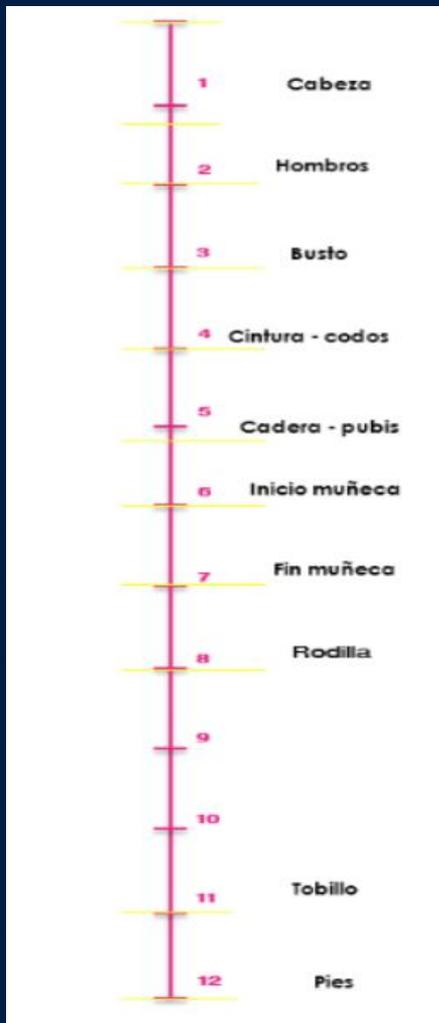


Figura 8: Esquema del figurín. Elaboración propia.

## PROCESO:

### 1er Paso:

Identificar cada parte del cuerpo en una línea dividida en 12 partes.

### 2do Paso:

Dibujar las proporciones horizontales de acuerdo a lo que indica la figura.

### 3er Paso:

Dibujar cada parte del cuerpo basado en figuras geométricas.

### 4to Paso:

Suavizar líneas y delinear la figura.

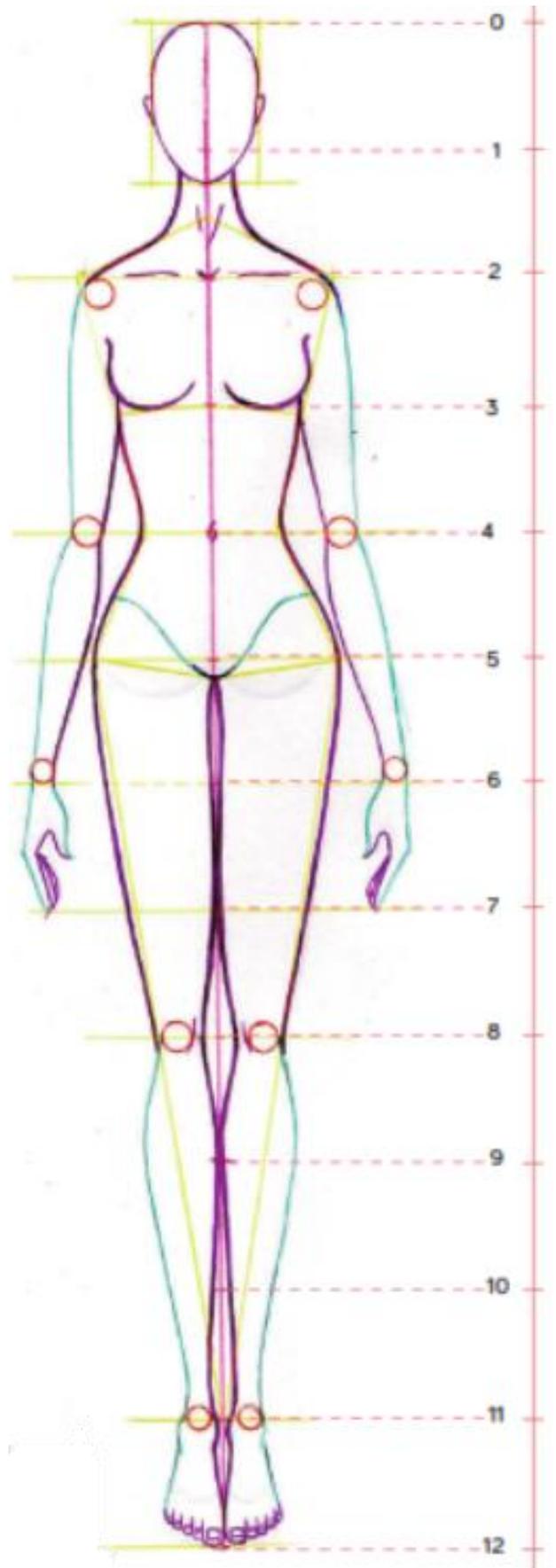


Figura 9: Esquema del figurín. Elaboración propia.



### 3.4.1. Figurín en detalle.

Un figurín de detalle es aquel que permite exponer una parte de la figura, puede abarcar un plano medio, corto o americano. Generalmente es utilizado para enfocar un detalle particular de las prendas o el rostro.

### 3.4.2. Rostro

Para representar el rostro del figurín femenino, se establece las proporciones detalladas en la parte superior con el fin de ubicar cada parte de manera estilizada. (Loomins, 1947).

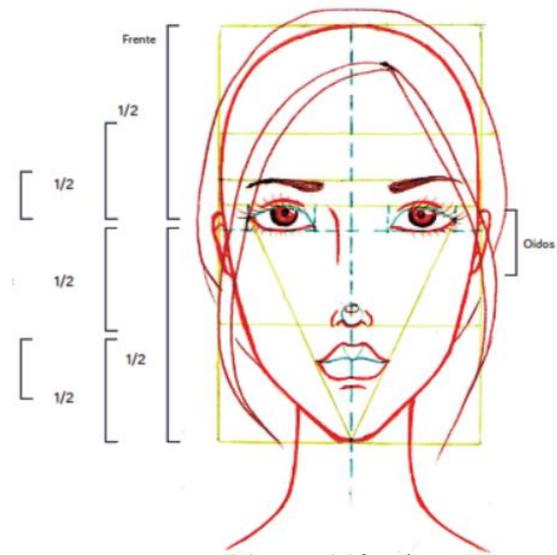


Figura 10: Esquema del rostro del figurín. Elaboración propia.

### 3.4.3. Torso.

Para el torso se trabaja con las mismas proporciones en las cabezas 2,3,4 y 5.

### 3.4.4. Brazos y piernas.

A continuación, se visualiza las extremidades superiores e inferiores en el canon de proporción:

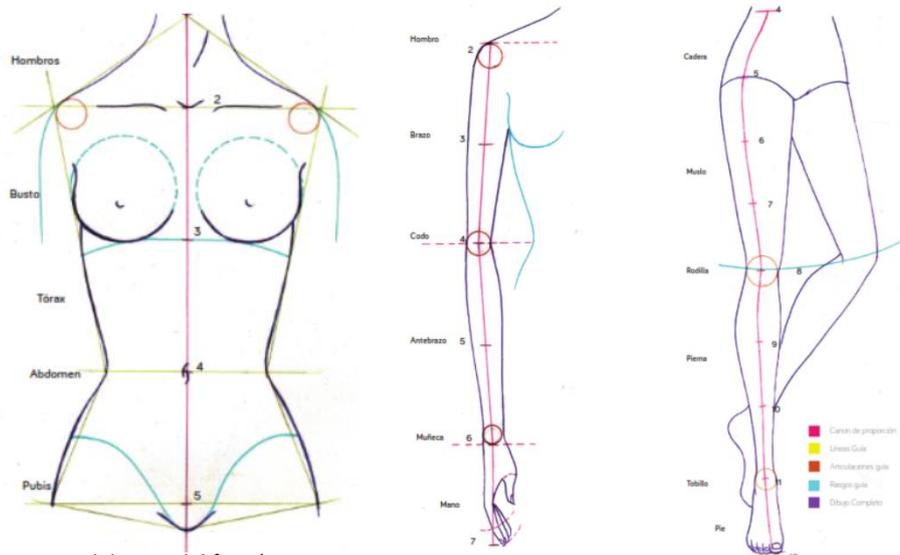


Figura 11: Esquema del torso del figurín y extremidades. Elaboración propia.

### 3.4.5. Pies y manos.

De igual forma se debe tener en cuenta que manos y pies son directamente proporcionales con la medida de una cabeza.

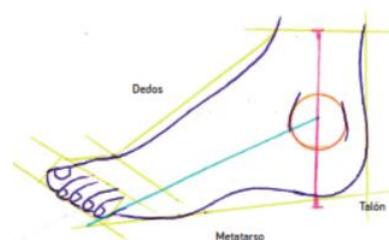


Figura 12: Dibujo del pie del figurín. Elaboración propia.



# PRÁCTICA 5.

**Tema:** LAMINAS DE DIBUJO DE FIGURINES

**Resultado de aprendizaje:**

3. Identifica conceptos fundamentales del canon de proporción en el contexto específico del dibujo de figura humana
4. Comprende las proporciones corporales clave que son relevantes en el diseño de moda para la representación de figurines estilizados femeninos, masculinos e infantiles.

**Objetivo:**

Representar el dibujo de la figura humana de acuerdo a los cánones estudiados en clase.

**INSUMOS:**



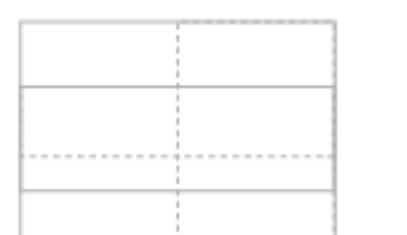
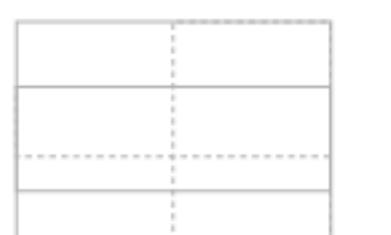
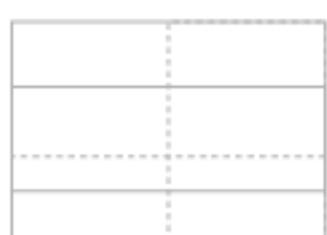
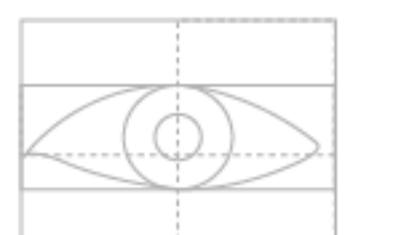
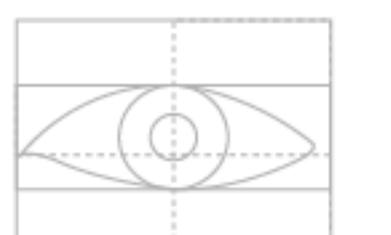
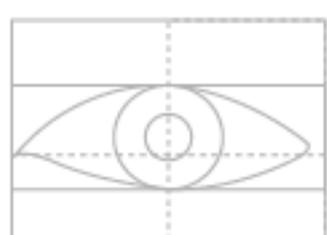
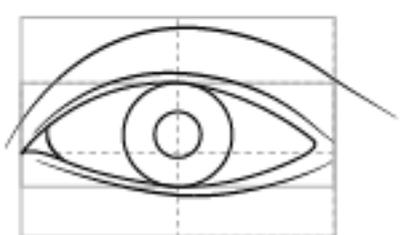
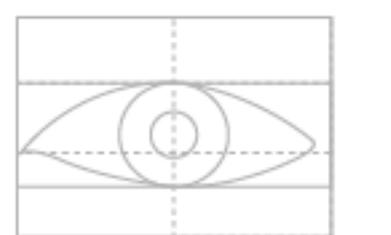
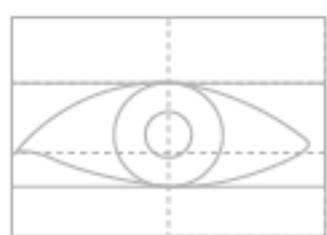
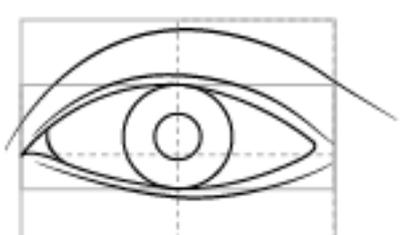
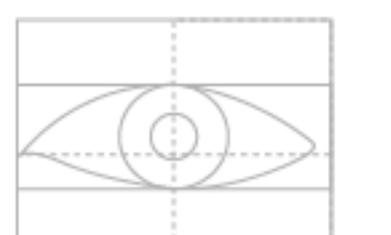
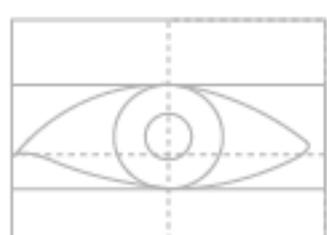
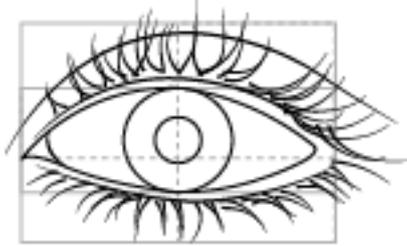
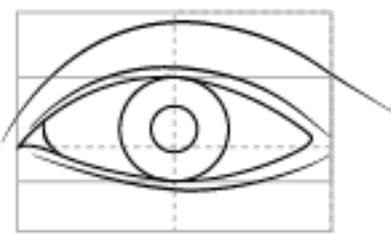
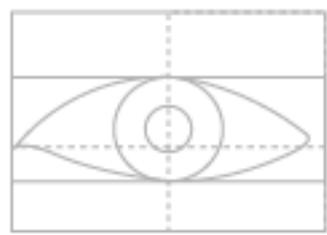
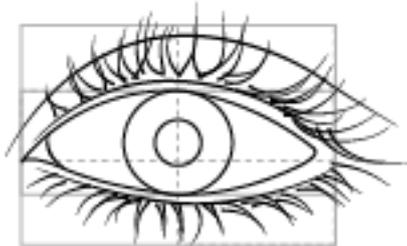
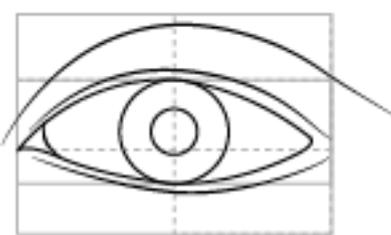
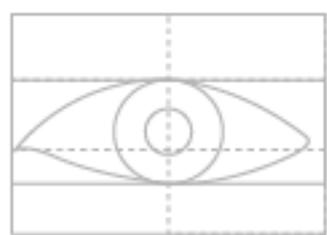
Geometrización de partes del rostro


Nombre:

Semestre:



Geometrización de partes del rostro

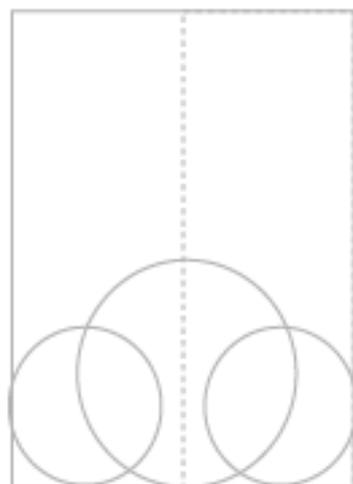
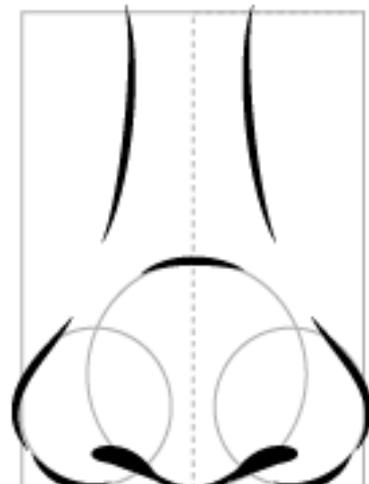
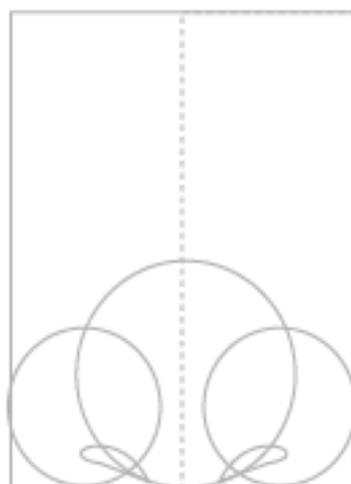
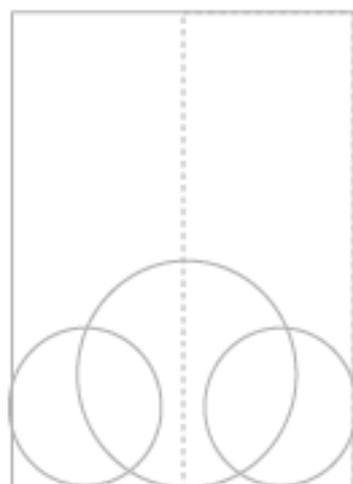
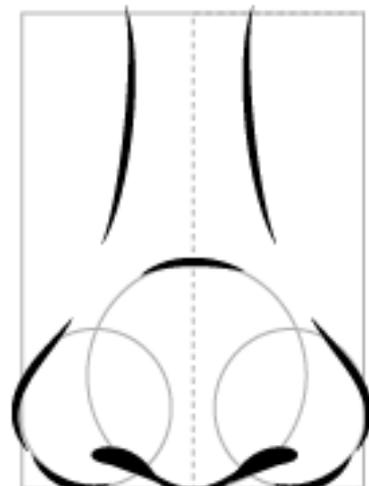
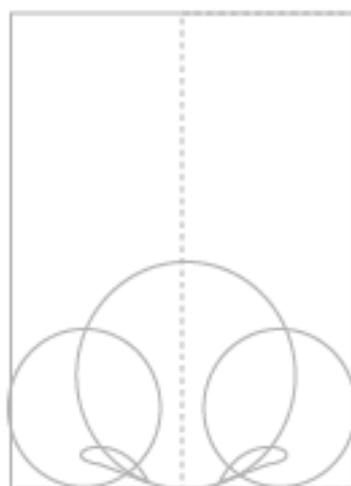
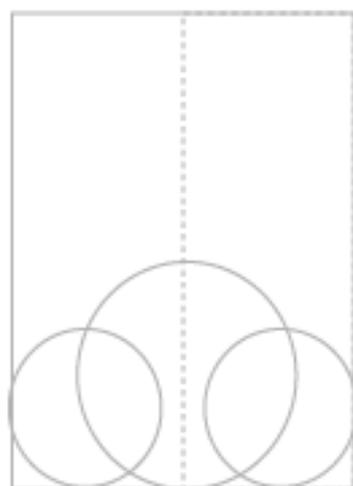


Nombre:

Semestre:



Geometrización de partes del rostro



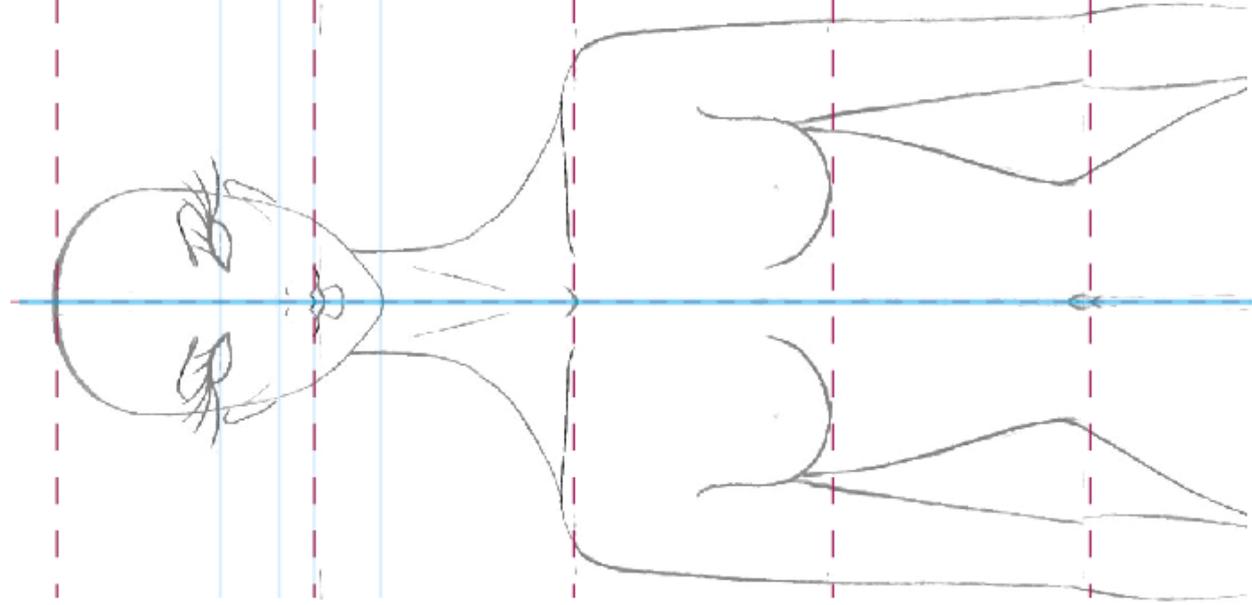
Nombre:

Semestre:



EJERCICIOS PRACTICOS

Figurín femenino, torso y rostro. Dibujar 2 figuras con distinto rostro y añadir cabello.



0

1

2

3

4

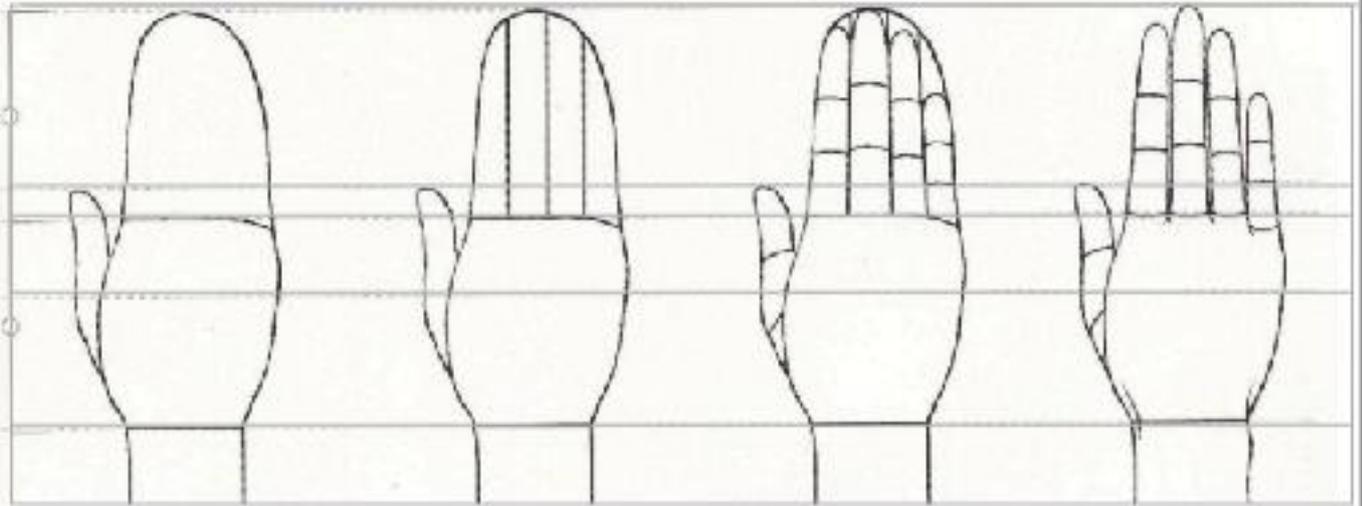
Nombre:

Semestre:



## EJERCICIOS PRÁCTICOS

Geometrización de partes del cuerpo.



---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

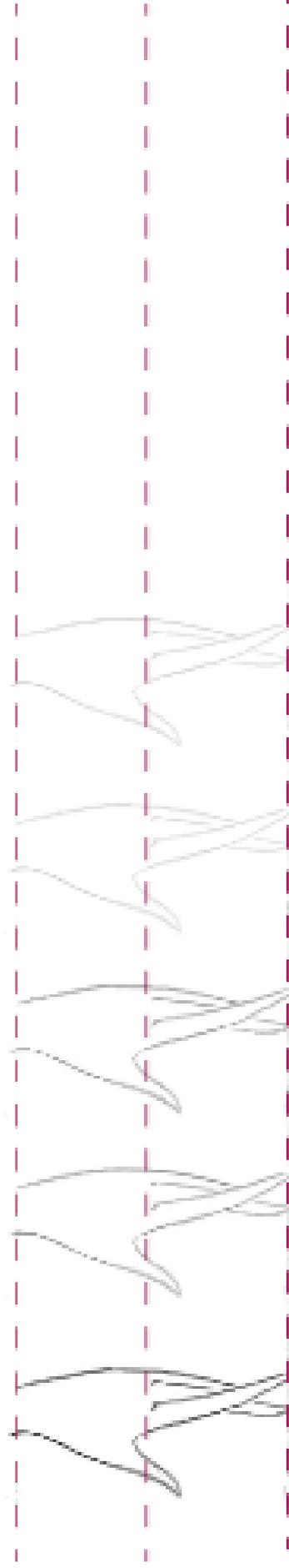
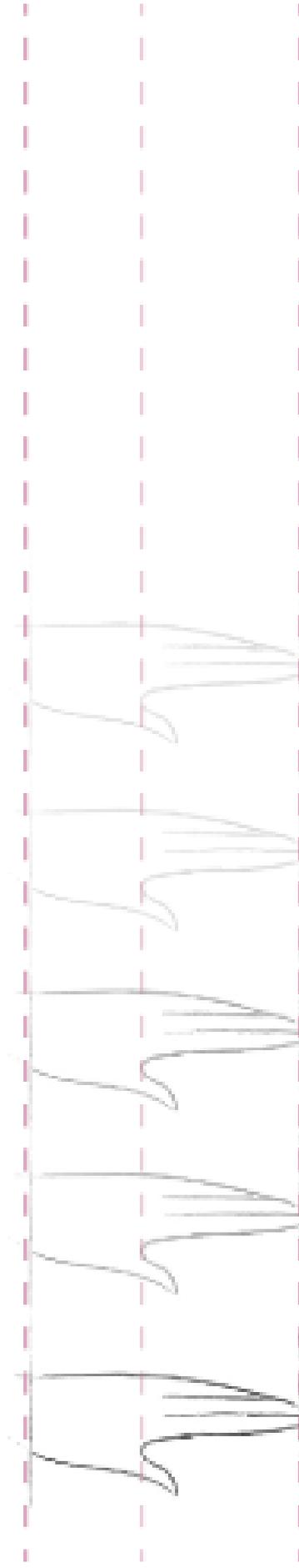
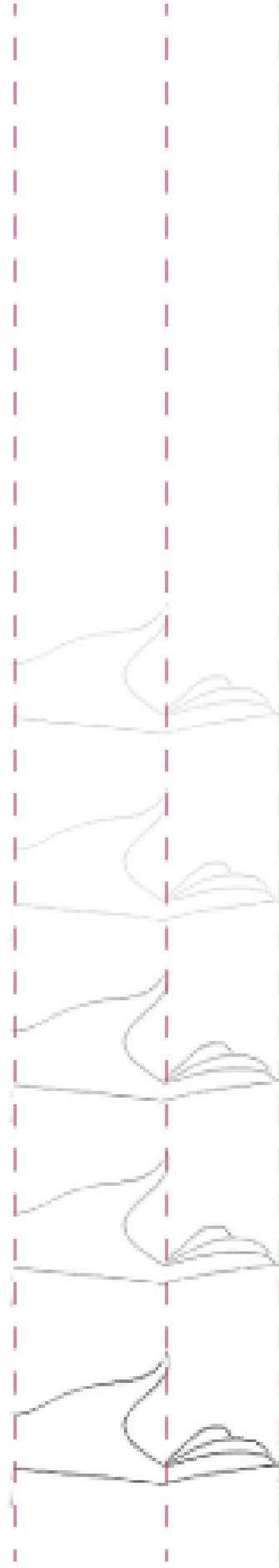
Nombre:

Semestre:



EJERCICIOS PRACTICOS

Manos del figurín 1 (Dibujar sobre la guía y llenar la hoja)



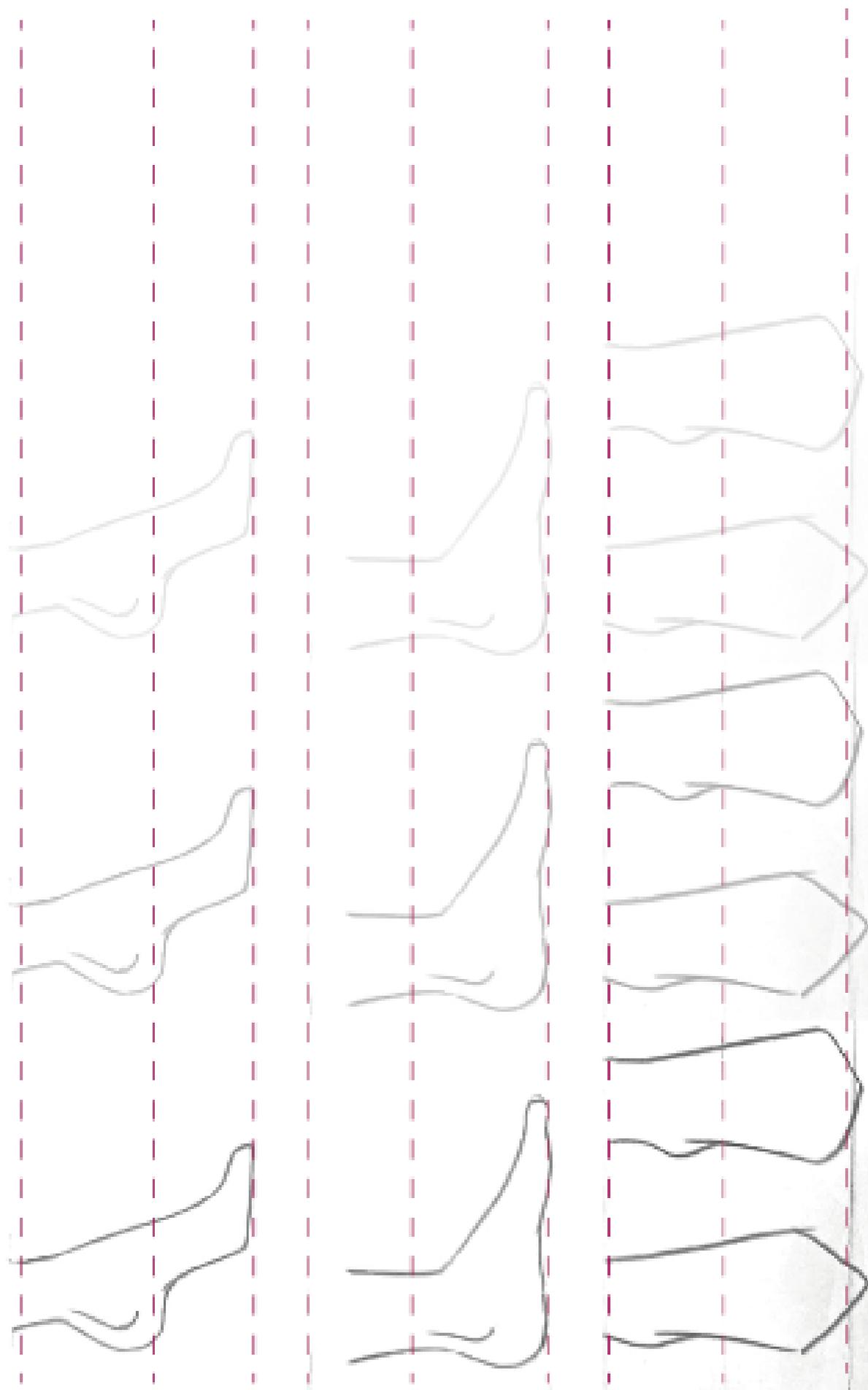
Nombre:

Semestre:



EJERCICIOS PRACTICOS

Plés del figurín (Dibujar sobre la guía y llenar la hoja)



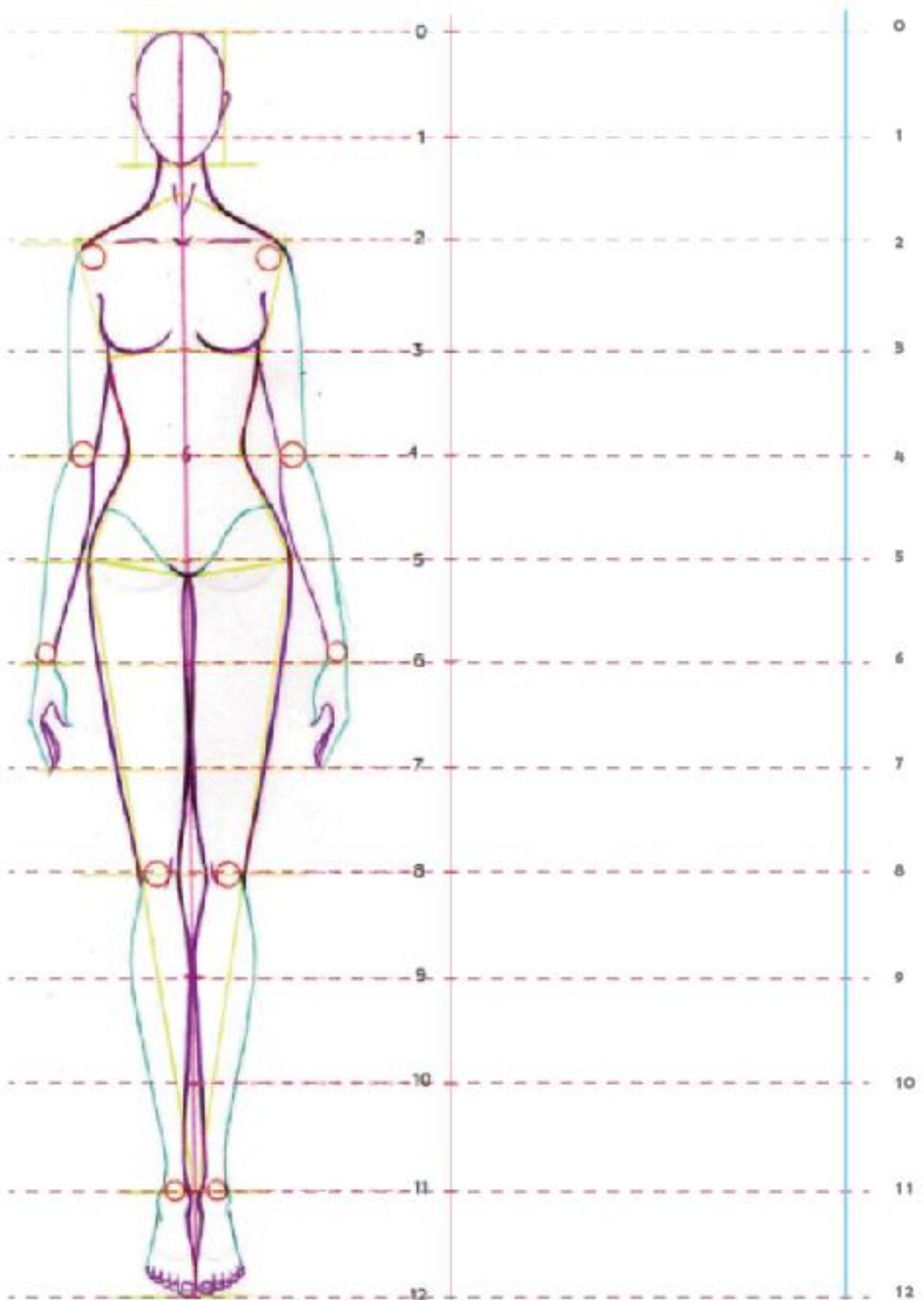
Nombre:

Semestre:



## EJERCICIOS PRÁCTICOS

### Canon de proporción de figurín femenino



Nombre:

Semestre:

# Rotación del figurín

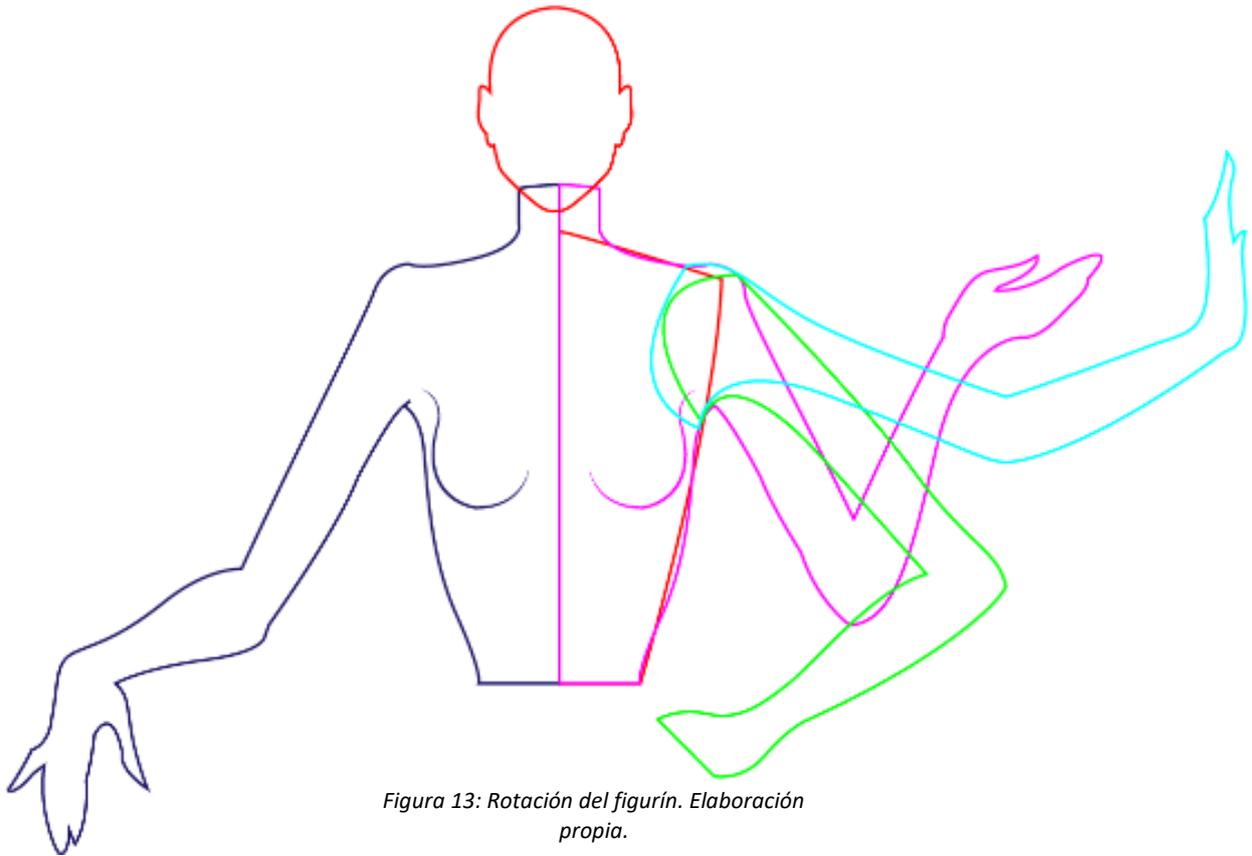


Figura 13: Rotación del figurín. Elaboración propia.

La rotación del figurín de moda se refiere a la representación de un figurín (una figura humana vestida con prendas de moda) en diferentes posiciones o ángulos. En lugar de dibujar al figurín siempre en una pose estática, la rotación implica mostrarlo en movimientos o giros, lo que añade dinamismo y realismo a los diseños.

Por ejemplo, al dibujar un figurín de moda en rotación, podríamos representarlo girando en tres cuartos, lo que significa que el torso se ha movido. Esto permite visualizar cómo se vería la ropa desde diferentes perspectivas y cómo se adaptaría al cuerpo en movimiento.

La rotación del figurín es especialmente útil cuando se diseñan conjuntos completos de ropa, ya que permite mostrar detalles como la caída de una falda, la forma de una chaqueta o la posición de los brazos al caminar.

Es una técnica valiosa para ilustrar la moda de manera más dinámica y expresiva.

### Importante:

- Para la rotación de extremidades tomamos como referencia las articulaciones del figurín.

# Poses estáticas

Las poses estáticas del figurín de moda se refieren a las representaciones del figurín en posiciones fijas y sin movimiento. Estas poses son fundamentales para ilustrar diseños de moda de manera clara y detallada.

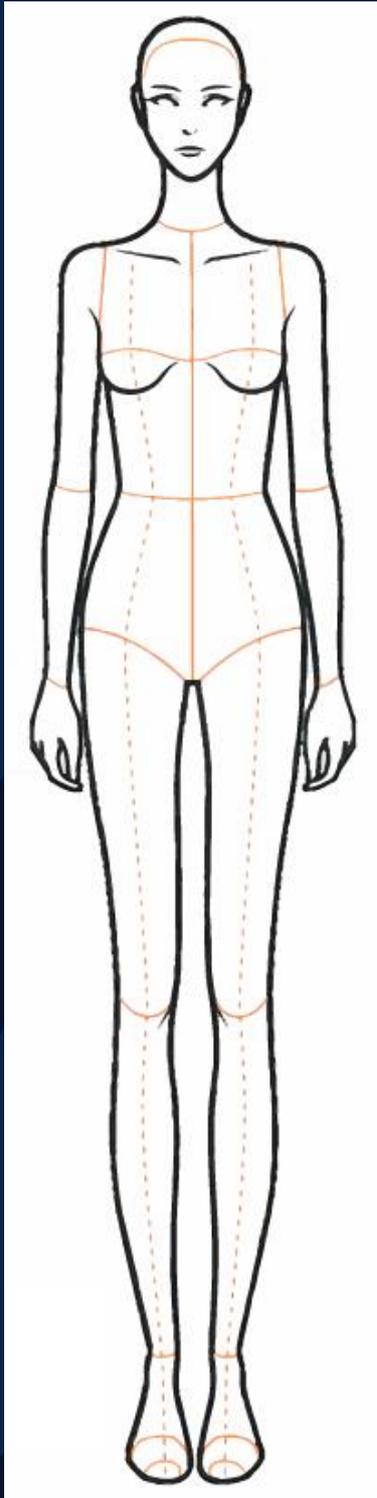


Figura 14: Figurín estático. Elaboración propia.

# Poses dinámicas



Figura 15: Figurín dinámico. Elaboración propia.

Una pose dinámica en el dibujo de figurines se refiere a una postura que transmite movimiento, acción o energía, en contraste con una pose estática o neutral. Este tipo de poses suelen capturar una sensación de vida y vitalidad, y son especialmente útiles para ilustrar cómo se comportaría la ropa en movimiento o para dar una sensación más dramática y expresiva a los figurines.

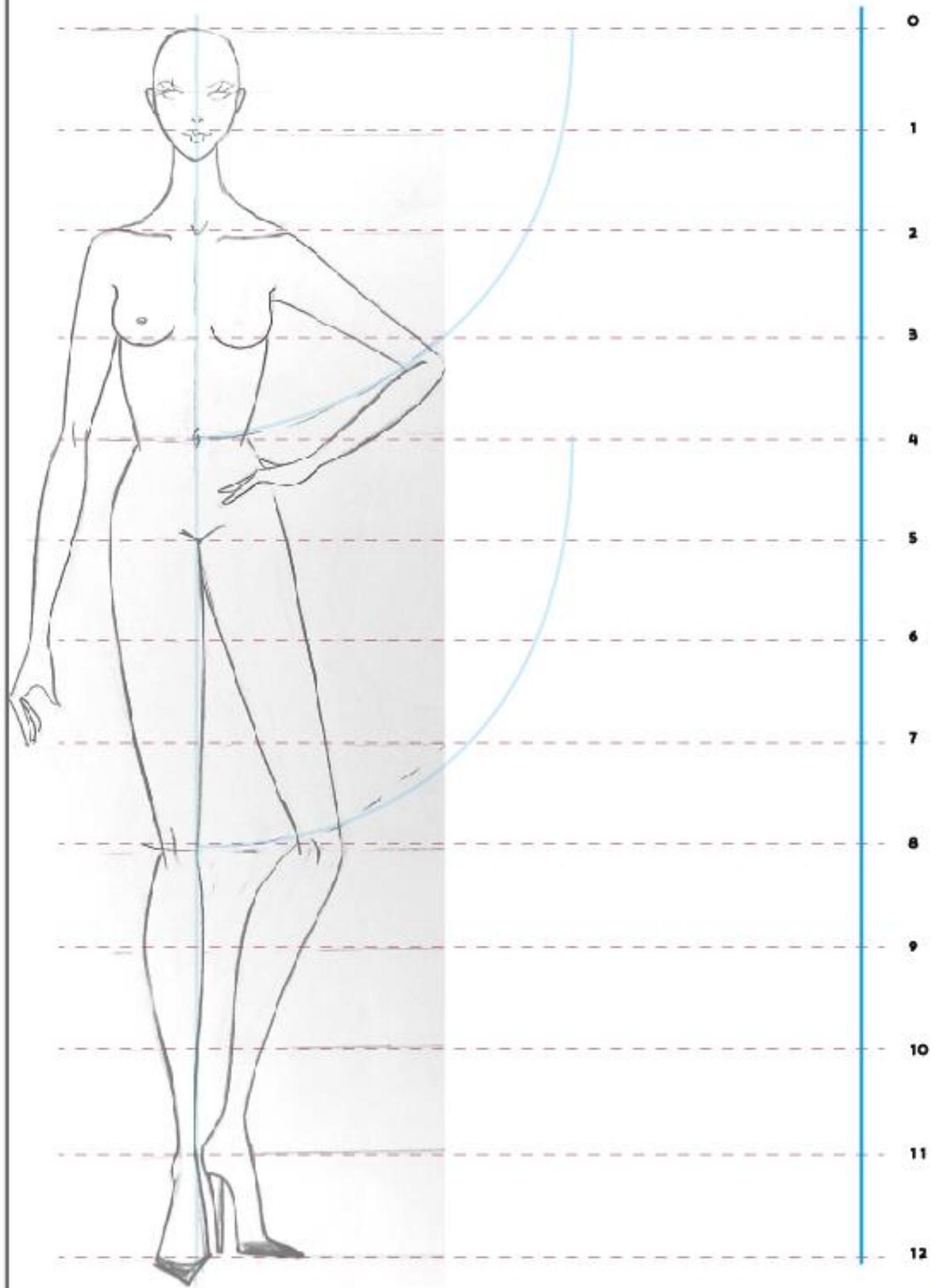
Línea S: al dibujar el canon de proporción utilizando esta línea curva se obtiene total rotación del torso y extremidades.

Línea C: Este tipo de línea permite un figurín dinámico solamente con rotación en cadera cintura y hombros.



Figurín femenino, poses estáticas

INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO PELILEO

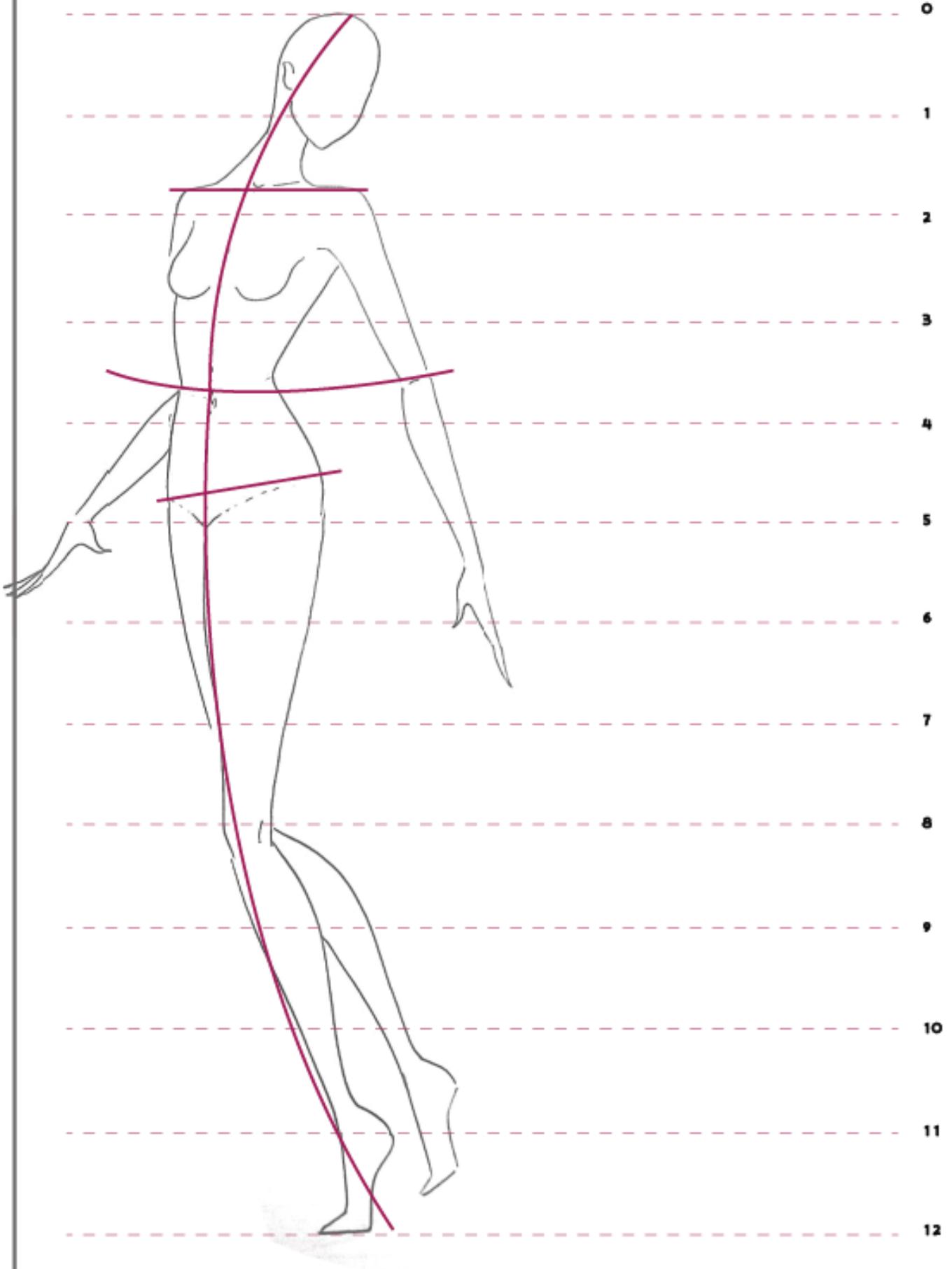


Nombre:

Semestre:



Figurín femenino línea C, seguir la pantila y dibujar 1 figurin más



Nombre:

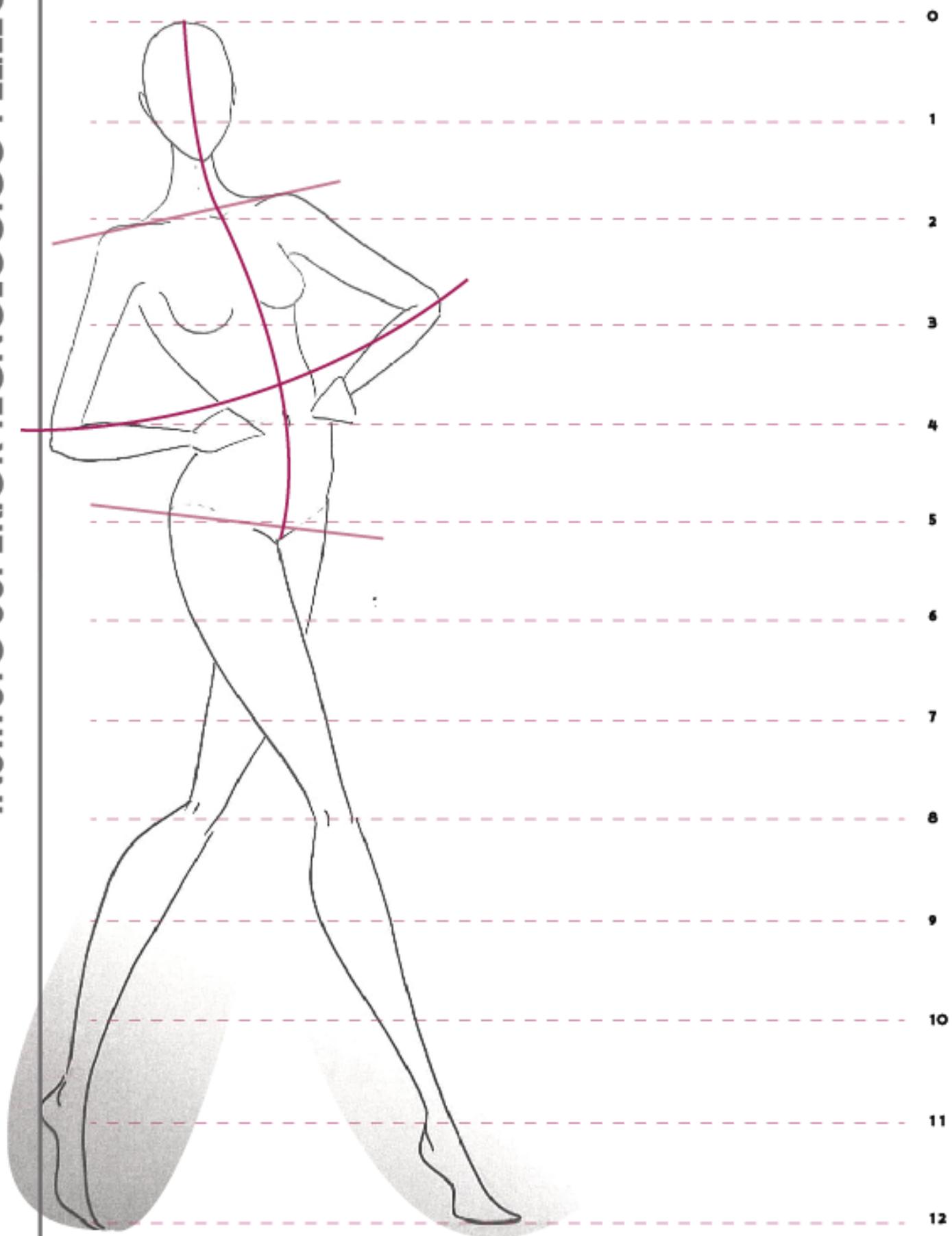
Semestre:



## EJERCICIOS PRÁCTICOS

Figurín femenino línea S, seguir la pantila y dibujar 1 figurin más

INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO PELILEO



Nombre:

Semestre:

### 3.5. Figurín masculino.

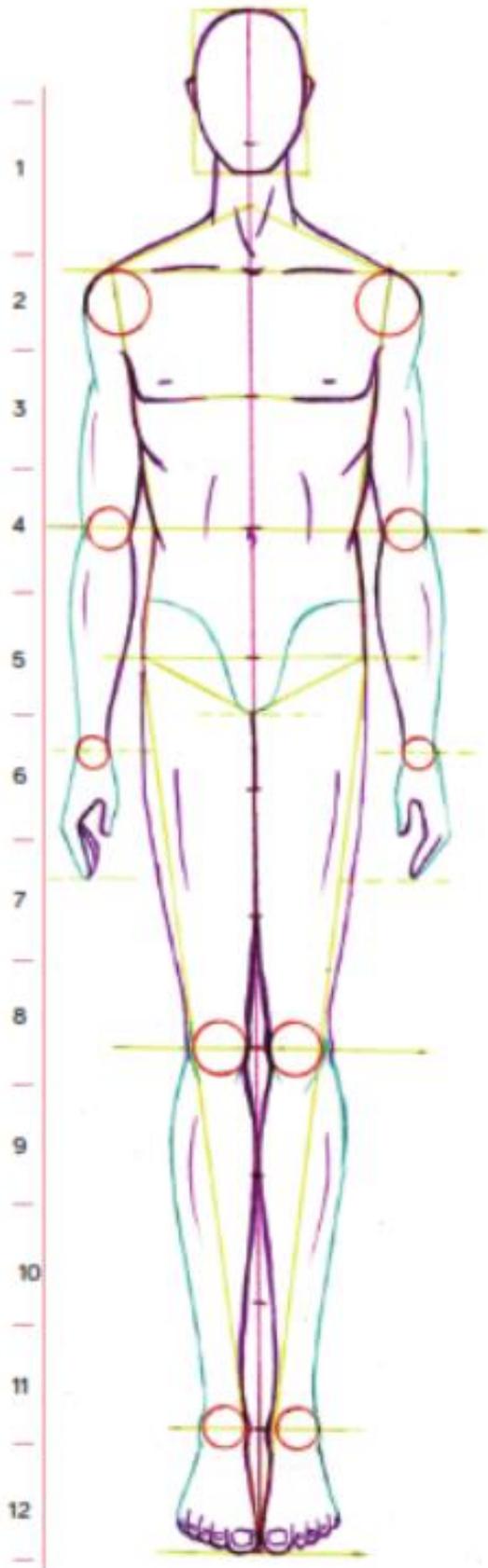


Figura 16: Figurín masculino. Elaboración propia.

#### 3.5.2. Rostro.

El dibujo del rostro del figurín masculino, está sugerido en un marco de tres líneas base para ojos, nariz y boca.

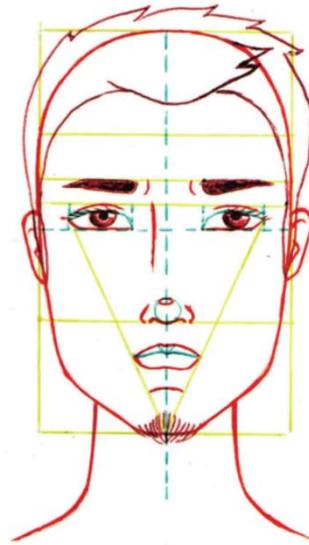


Figura 17: Figurín masculino rostro. Elaboración propia.

#### 3.5.3. Torso.

Para el torso se trabaja con las mismas proporciones en las cabezas 2,3,4 y 5.

#### 3.5.4. Brazos y piernas.

A continuación, se visualiza las extremidades superiores e inferiores en el canon de proporción:

#### 3.5.5. Pies y manos.

De igual forma se debe tener en cuenta que manos y pies son directamente proporcionales con la medida de una cabeza.

# Expresión

El éxito en representar al figurín masculino consiste en los rasgos diferenciadores que deben existir entre el figurín femenino y el mencionado.

Importante:

- Trabajar aspectos propios del cuerpo masculino.
- Rasgos más duros y rígidos.
- El cabello determina el estilo del figurín.



Figura 18: Figurín vestido. Elaboración propia.

## PRÁCTICA 6.

**Tema: LAMINAS DE DIBUJO DE FIGURINES**

**Resultado de aprendizaje:**

3. Identifica conceptos fundamentales del canon de proporción en el contexto específico del dibujo de figura humana
4. Comprende las proporciones corporales clave que son relevantes en el diseño de moda para la representación de figurines estilizados femeninos, masculinos e infantiles.

**Objetivo:**

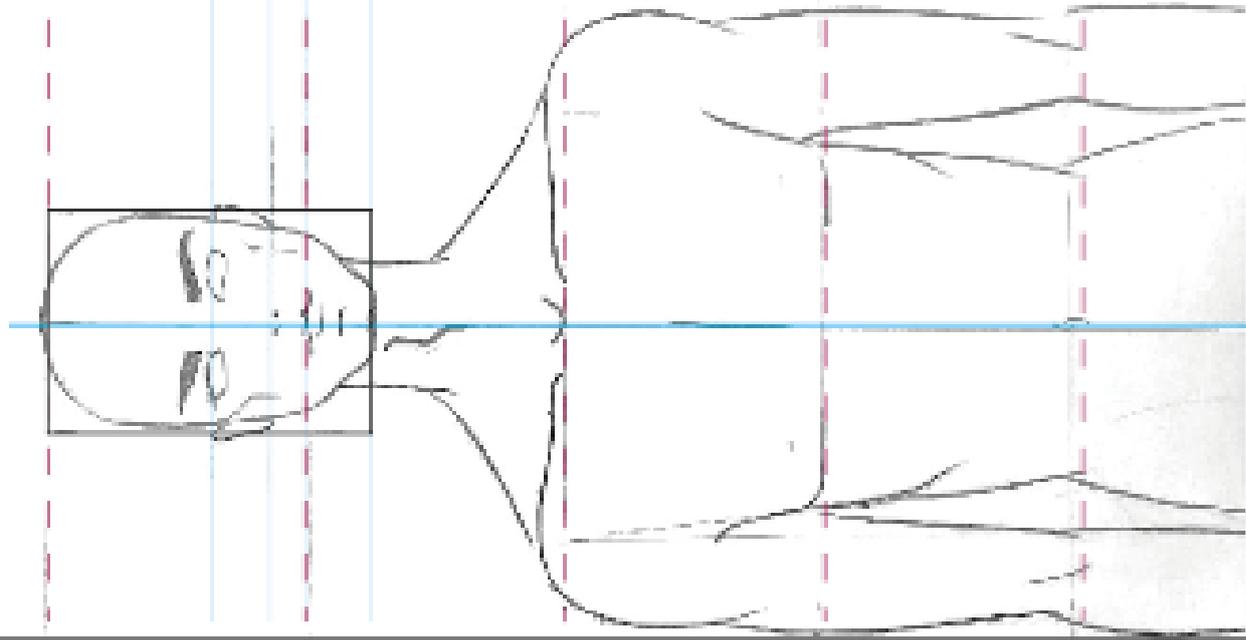
Representar el dibujo de la figura humana de acuerdo a los cánones estudiados en clase.

**INSUMOS:**



EJERCICIOS PRÁCTICOS

Figurín masculino, torso y rostro. Dibujar 2 figurines con distinto rostro y añadir cabello.



0

1

2

3

4

Nombre:

Semestre:



EJERCICIOS PRÁCTICOS

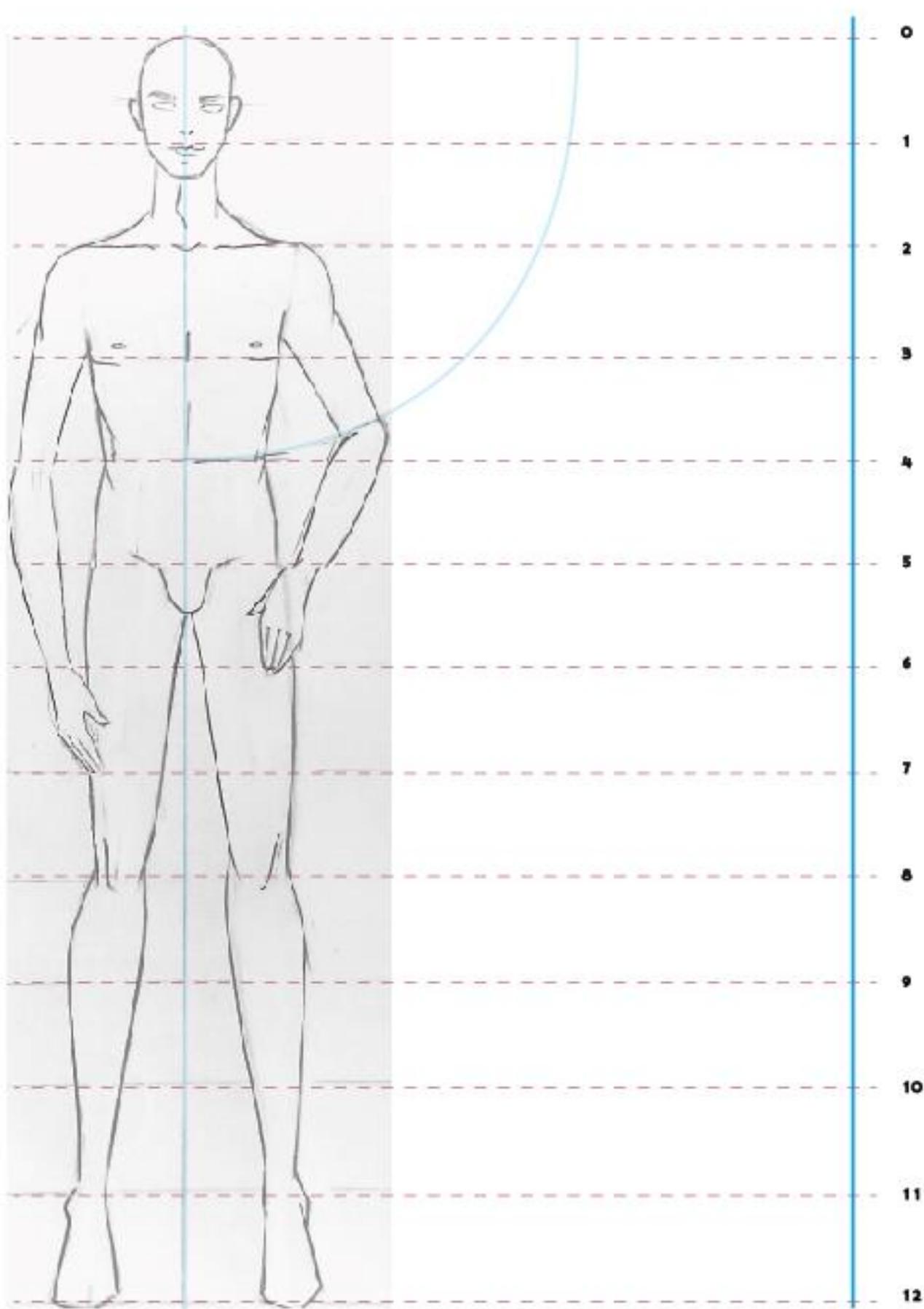
Manos del figurín 2 (Dibujar sobre la guía y llenar la hoja)

Nombre:

Semestre:



Figurín masculino, poses estáticas



Nombre:

Semestre:



# Vestibilidad



Figura 19: Vestibilidad. Elaboración propia.

La vestibilidad en el dibujo de figurines se refiere a cómo las prendas de moda se adaptan al cuerpo humano representado en el figurín. La vestibilidad es un elemento fundamental para los diseñadores, ya que influye en cómo se ve, se siente y funciona la ropa. Podemos encontrar tres tipos de vestibilidad:

## Consideraciones importantes sobre la vestibilidad en el dibujo de figurines:

### Holgar o Ajustar:

Los diseñadores deben decidir si una prenda será holgada o ajustada al cuerpo. Representar esto en el figurín implica dibujar las líneas de costura y las curvas que indican cómo la prenda se ajusta al torso, las caderas, los brazos y las piernas.

Por ejemplo, una blusa holgada tendría pliegues sueltos en la cintura y mangas más amplias, mientras que un vestido ajustado mostraría líneas más ceñidas alrededor del cuerpo.

### Pliegues y Volumen:

La vestibilidad se refleja en los pliegues y el volumen de la ropa.

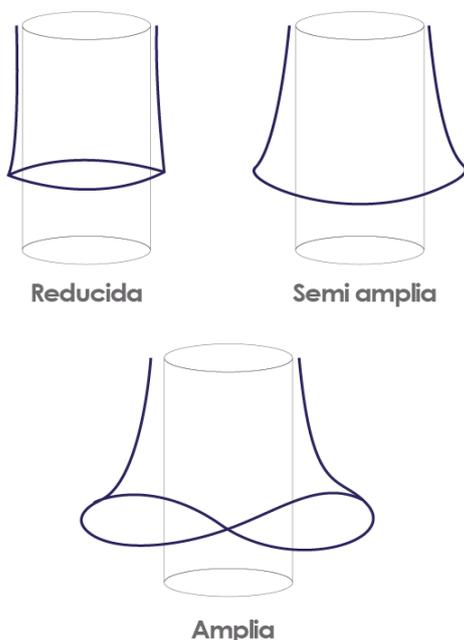


Figura 20: Tipos de Vestibilidad. Elaboración propia.



Figura 21: Vestimenta. Elaboración propia.

Los pliegues pueden indicar tela extra o ajuste en áreas específicas (como las rodillas o los codos). El volumen se muestra mediante líneas curvas que sugieren la forma del cuerpo debajo de la prenda.

### **Tejidos y Texturas:**

Tomar en cuenta el tejido es vital para un buen figurín. Debes ser claro al dibujar pliegues, volumen o el movimiento que genera el

tejido (dependiendo si es ligero o pesado).

### **Prueba Visual:**

Los figurines permiten a los diseñadores visualizar cómo lucirá su diseño en un cuerpo humano. Esto ayuda a evaluar la apariencia y la funcionalidad de la prenda antes de producirla.



### 3.6. Figurín infantil.



Figura 22: Ilustración infantil. Elaboración propia.

Un figurín de moda infantil es una representación gráfica de un niño o niña vestido con prendas de moda. Estos dibujos se utilizan en el diseño de ropa para niños y permiten visualizar cómo se verán las prendas en un cuerpo infantil. Algunas características importantes de los figurines de moda infantil son:

**Proporciones:** Los figurines infantiles se basan en proporciones específicas para representar la edad y la estructura corporal de los niños. Por lo general, se utilizan 5 cabezas como medida estándar para un niño de alrededor de 3 años.

**Detalles:** Los figurines deben incluir detalles como la forma de la cabeza, los brazos, las piernas y las manos. También se representan las características faciales básicas.

#### 3.5.2. Rostro.

Para dibujar el rostro del figurín infantil se debe tomar en cuenta que el canon se divide en dos partes, la mitad frente y la siguiente mitad el rostro como tal.

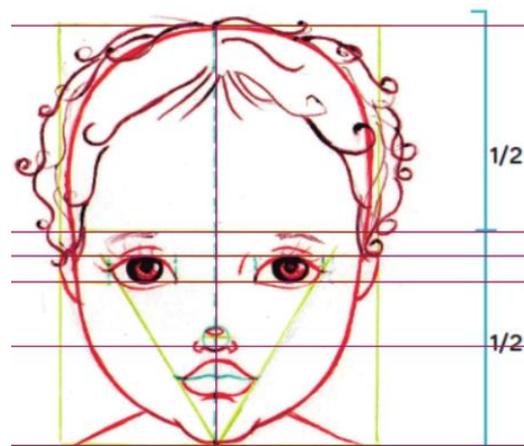


Figura 23: Ilustración infantil rostro. Elaboración propia.

De acuerdo a Chávez (2018), para dibujar el torso, brazos, piernas, pies y manos se debe considerar los tipos de figurines infantiles existentes:

- **Figurín bebe:** 4 cabezas, representa a un bebe de 0 a 2 años.
- **Figurín infante:** 5 cabezas, representa a un niño de 3 a 5 años.
- **Figurín Junior:** 6 cabezas, representa a un niño de 6 a 10 años.
- **Figurín adolescente:** 7 cabezas, representa a un adolescente de 12 años en adelante.



## PRÁCTICA 7.

**Tema:** LAMINAS DE DIBUJO DE FIGURINES

**Resultado de aprendizaje:**

3. Identifica conceptos fundamentales del canon de proporción en el contexto específico del dibujo de figura humana
4. Comprende las proporciones corporales clave que son relevantes en el diseño de moda para la representación de figurines estilizados femeninos, masculinos e infantiles.

**Objetivo:**

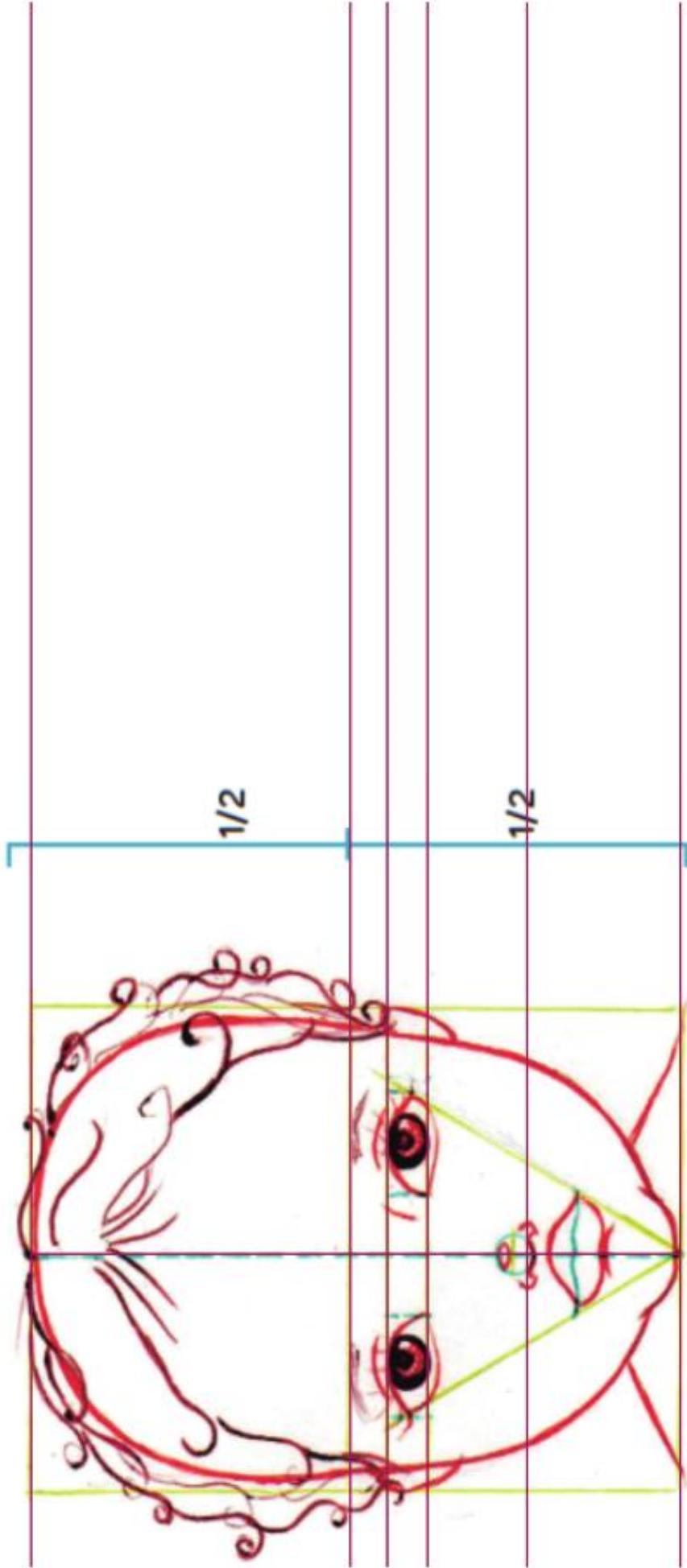
Representar el dibujo de la figura humana de acuerdo a los cánones estudiados en clase.

**INSUMOS:**



EJERCICIOS PRÁCTICOS

Figurín bebé: Rostro. (Elaborar 1 rostro de figurín bebé)



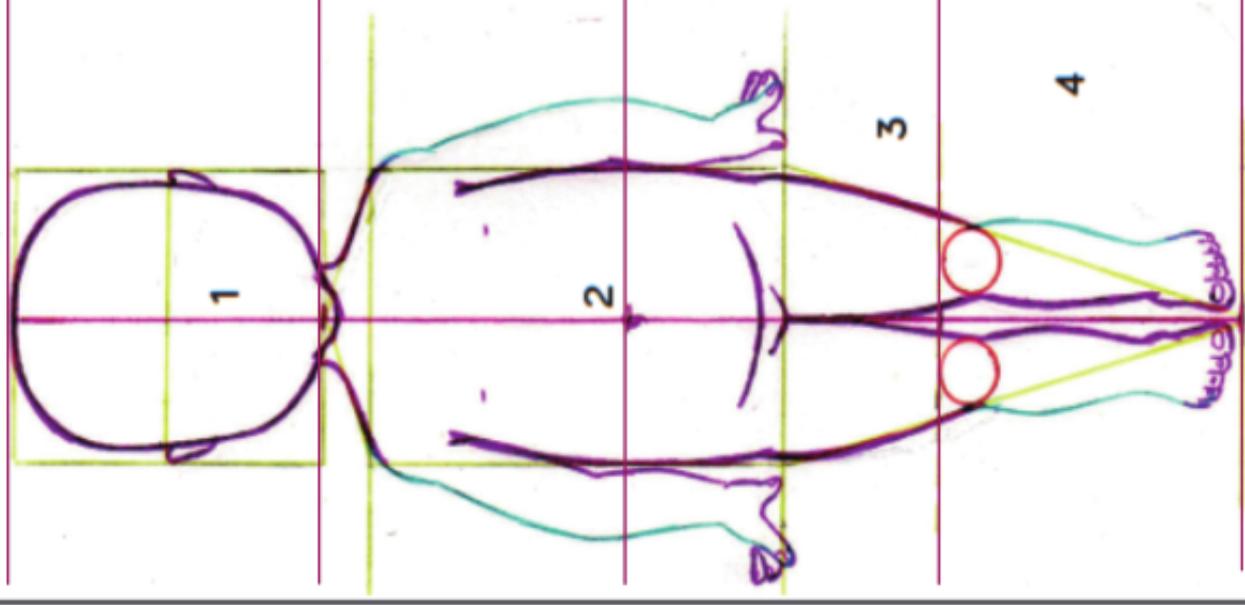
Nombre:

Semestre:



EJERCICIOS PRÁCTICOS

Figurín bebé 0-2 años: Figurín de 4 cabezas. (Elaborar 2 figurines más, ubicar rostro y cabello)



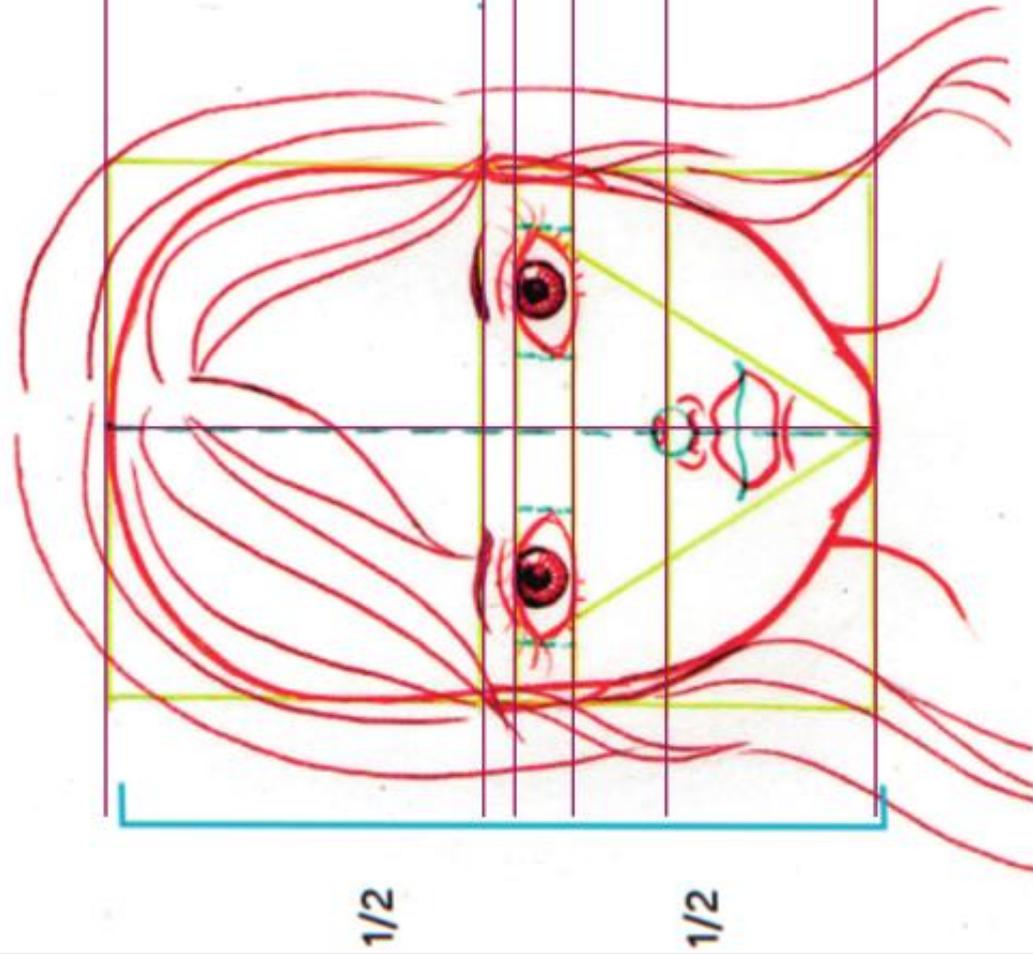
Nombre:

Semestre:



EJERCICIOS PRÁCTICOS

Figurín infante: Rostro. (Elaborar 1 rostro de figurín infante)



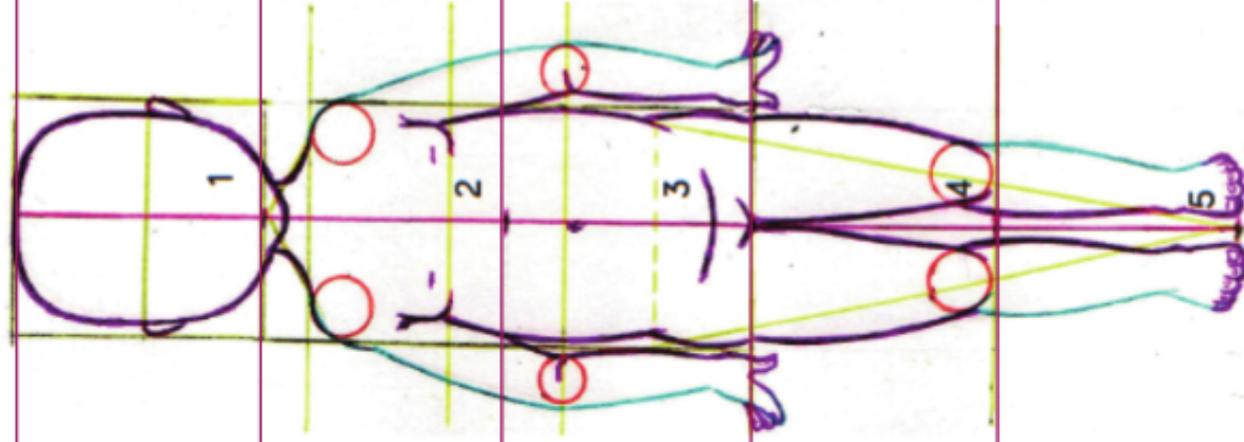
Nombre:

Semestre:



EJERCICIOS PRÁCTICOS

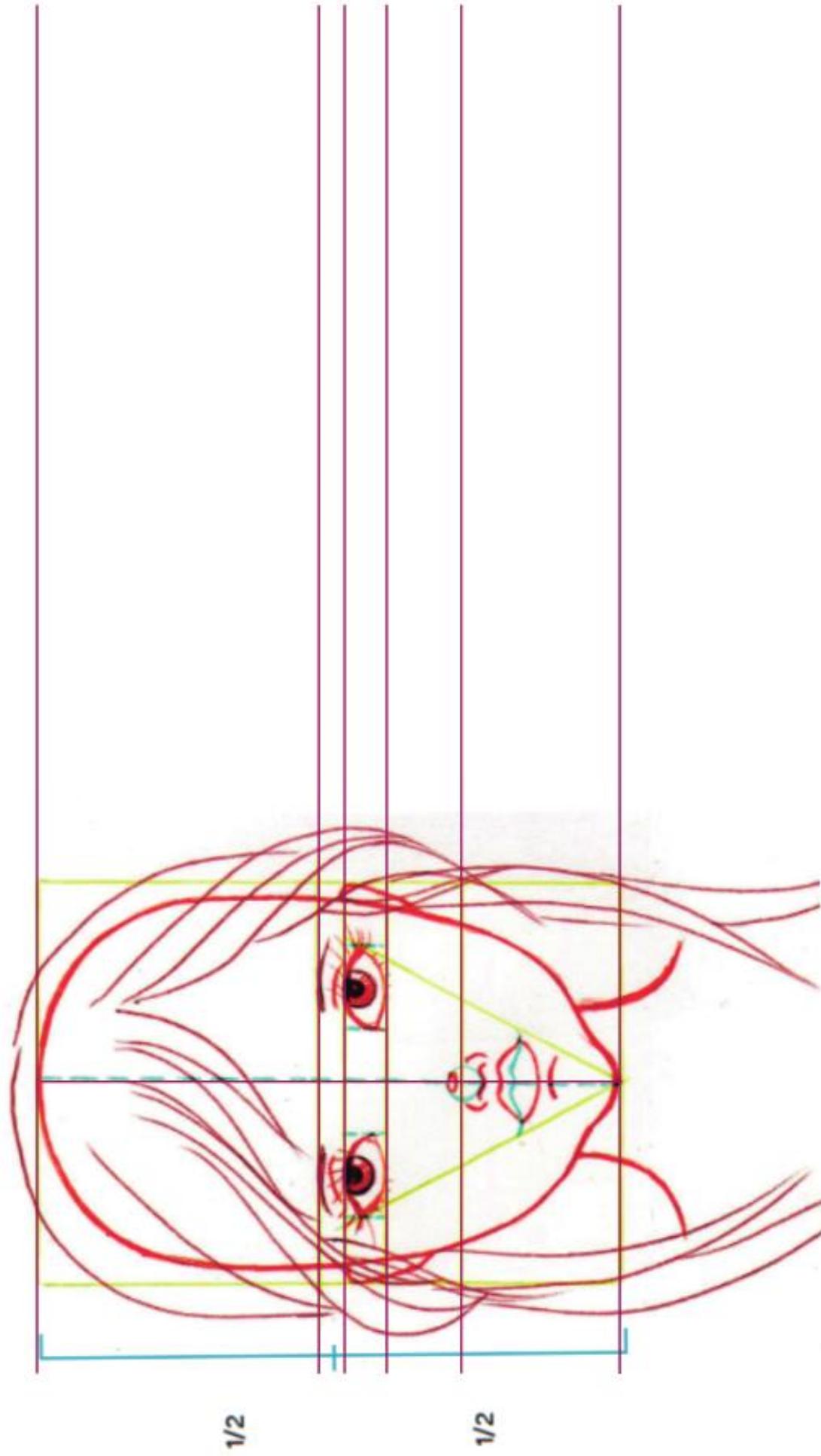
Figurín infante 3-5 años: Figurín de 5 cabezas. (Elaborar 2 figurines más, ubicar rostro y cabello)



Nombre:

Semestre:

Figurín juniors: Rostro. (Elaborar 1 rostro de figurín junior)



Nombre:

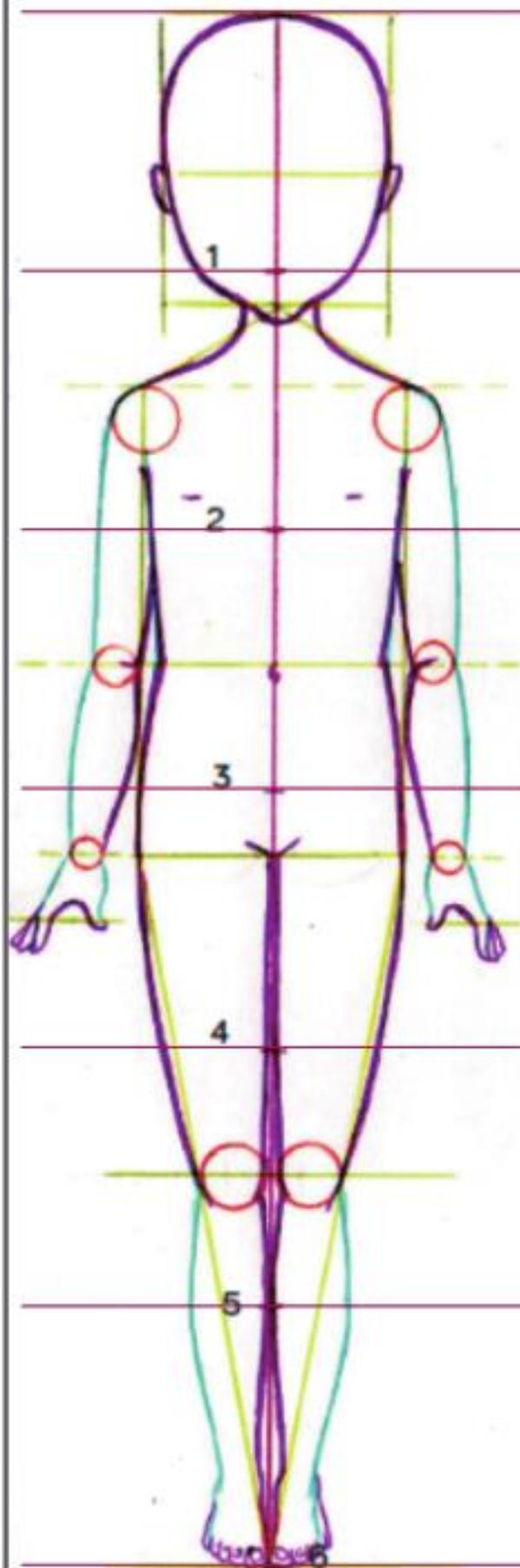
Semestre:





EJERCICIOS PRÁCTICOS

Figurín Junior 6-10 años: Figurín de 6 cabezas. (Elaborar 1 figurín más, ubicar rostro y cabello)



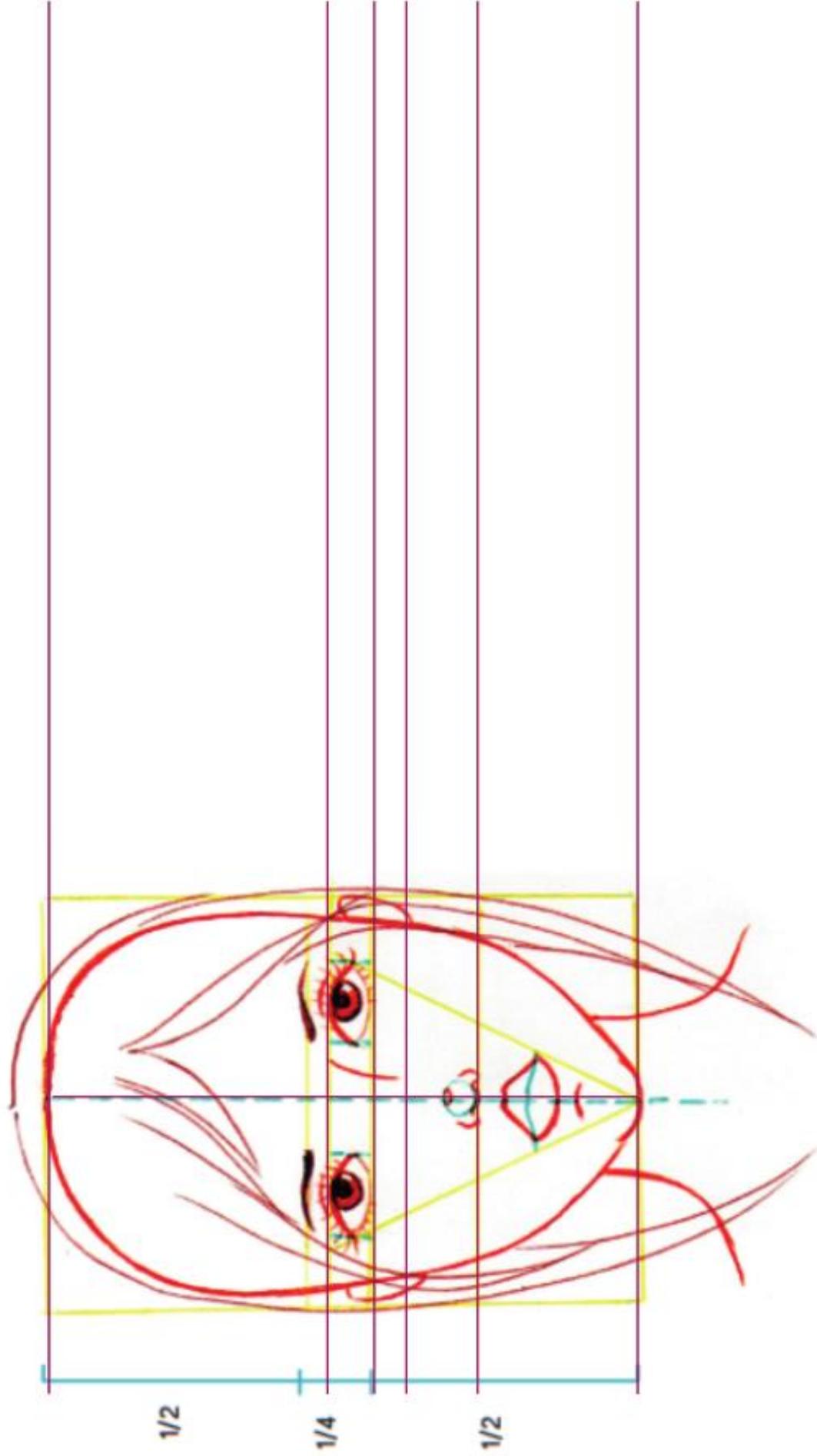
Nombre:

Semestre:



EJERCICIOS PRÁCTICOS

Figurín ADOLESCENTE: Rostro. (Elaborar 1 rostro de figurín adolescente)



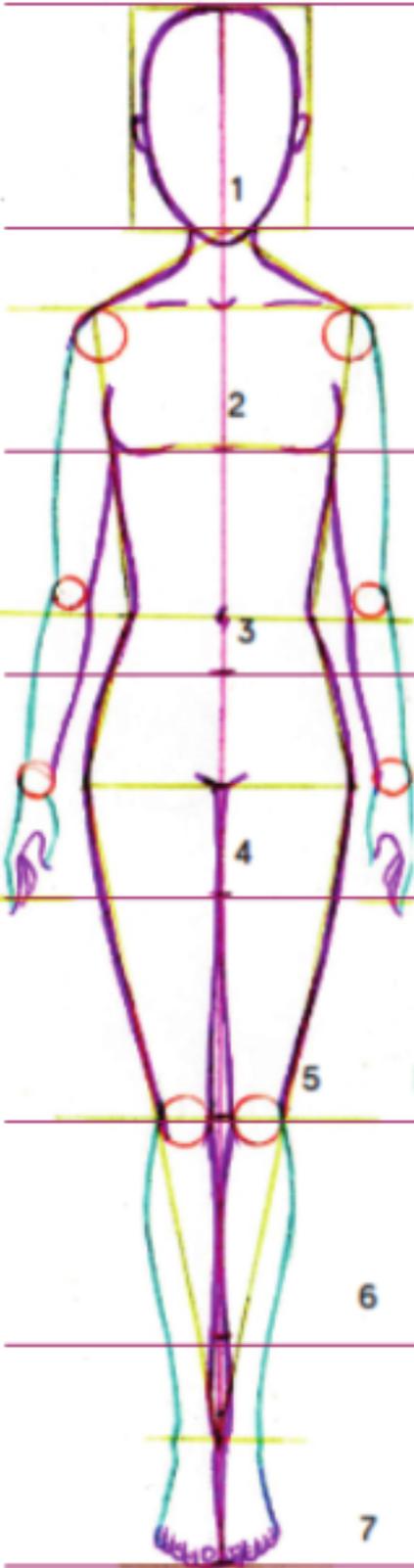
Nombre:

Semestre:



# EJERCICIOS PRÁCTICOS

Figurín adolescente 12 años en adelante: Figurín de 7 cabezas. (Elaborar 1 figurín más, ubicar rostro y cabello)



Nombre:

Semestre:



04



**TÉCNICAS  
ACROMÁTICAS**

---



## 4.1. Técnicas secas.

### 4.1.1. Grafito.

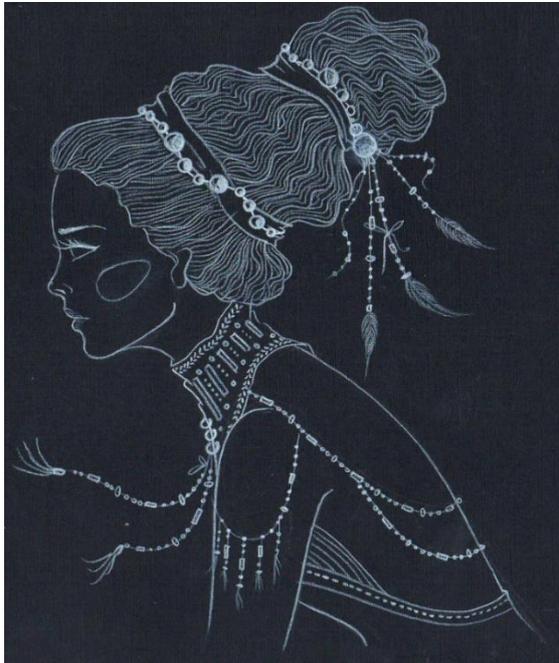
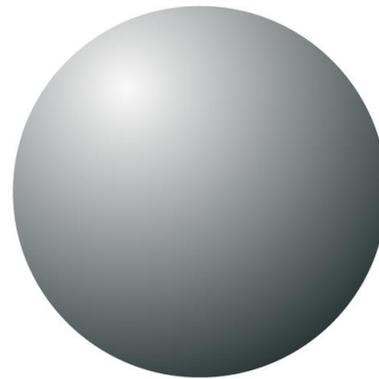


Figura 24: Grafito ilustración. Elaboración propia.

La técnica del grafito es una antigua forma de dibujo y pintura que ha sido utilizada durante siglos para crear diversas obras de arte. Este medio de dibujo y pintura ha ganado popularidad debido a su versatilidad y resultados visuales. Es importante aplicar principios de sombra penumbra y luz para general volúmenes tridimensionales.

La sombra es una región donde la luz está completamente bloqueada por un objeto opaco, creando una zona



SOMBRA PENUMBRA LUZ

Figura 25: Grafito ilustración. Elaboración propia.

oscura. En contraste, la penumbra se refiere a una región donde solo una porción de la fuente de luz queda oscurecida debido a la presencia del objeto. En la penumbra, algunos puntos aún están iluminados. La penumbra se forma cuando la fuente de luz es extensa y no puntual. Finalmente, la luz es la radiación electromagnética que permite la visión y la percepción de los objetos. Es la fuente de iluminación que nos rodea y nos permite ver el mundo.

### 4.1.2. Carboncillo.

La técnica de carboncillo es un método de dibujo que utiliza barras de carbón vegetal comprimido o natural para crear imágenes sobre papel. Es una de las técnicas más antiguas y versátiles, ampliamente utilizada por artistas para bocetos, estudios y obras completas gracias a su habilidad para generar una diversidad de colores y superficies.

### 4.1.3. Lápices de color.

La técnica de lápices de colores es un método de dibujo que utiliza lápices con minas hechas de pigmento en una base de cera o aceite, lo que permite crear obras de arte con una amplia gama de colores y detalles finos.

## 4.2. Técnicas húmedas.



Figura 26: Técnicas húmedas. Elaboración propia.

Las técnicas húmedas de ilustración son métodos que implican el uso de medios líquidos o semi-líquidos, tales como acuarelas, tintas, acrílicos y óleos. Estas técnicas permiten crear efectos de color y textura únicos, y a menudo son valoradas por su capacidad para producir resultados vibrantes y expresivos.

### 4.2.1. Acuarela.

Características: La acuarela es conocida por su transparencia y la luminosidad de los colores. Se puede aplicar en capas ligeras para crear efectos de luz y sombra.

Figura 27: Tinta china. Elaboración propia.

Aplicación: Utiliza agua para diluir la pintura y crear diferentes intensidades de color. Las técnicas comunes incluyen el lavado (wash), mojado sobre mojado (wet-on-wet) y seco sobre mojado (dry-on-wet). Efectos: Las acuarelas pueden crear gradientes suaves, mezclas delicadas y efectos de transparencia

### 4.2.2. Tinta china.

Características: La tinta puede ser muy fluida y se utiliza para crear líneas precisas y detalles finos. Disponible en una variedad de colores, aunque la tinta negra es la más común.

Aplicación: Puede aplicarse con plumas estilográficas, pinceles, o incluso con plumillas técnicas. Las técnicas incluyen el dibujo a línea





continua, punteado (stippling), y lavado de tinta (ink wash).

Efectos: Permite un gran control sobre las líneas y detalles, así como la creación de sombras y contrastes intensos.

#### 4.2.3. Acrílicos.

Características: La pintura acrílica es versátil y se seca rápidamente, lo que permite la aplicación de

múltiples capas en poco tiempo. Los colores son opacos y vibrantes.

Aplicación: Puede aplicarse con pinceles, espátulas, o incluso directamente con tubos o botellas. Se pueden mezclar con agua o medios acrílicos para variar la consistencia y transparencia.

Efectos: Permite una amplia variedad de texturas y técnicas, desde lavados suaves hasta capas gruesas y texturizadas.



Figura 28: Acrílicos. Elaboración propia.

## PRÁCTICA 8.

**Tema: LAMINAS DE TÉCNICAS ACROMÁTICAS.**

**Resultado de aprendizaje:**

3. Identifica conceptos fundamentales del canon de proporción en el contexto específico del dibujo de figura humana
4. Comprende las proporciones corporales clave que son relevantes en el diseño de moda para la representación de figurines estilizados femeninos, masculinos e infantiles.

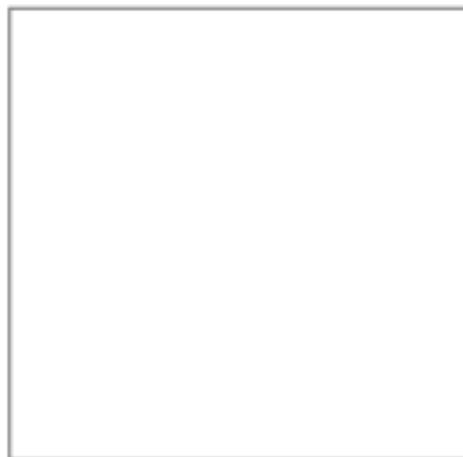
**Objetivo:**

Representar el dibujo de la figura humana de acuerdo a los cánones estudiados en clase.

**INSUMOS:**



FIGURA PLANA



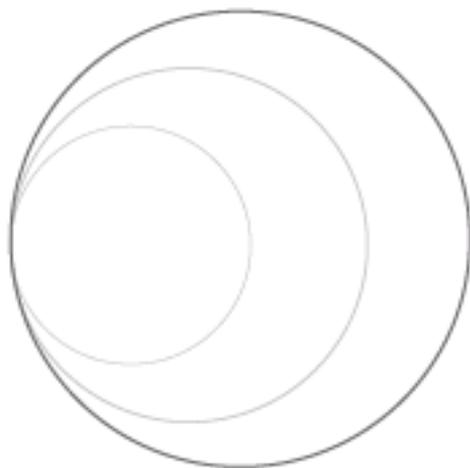
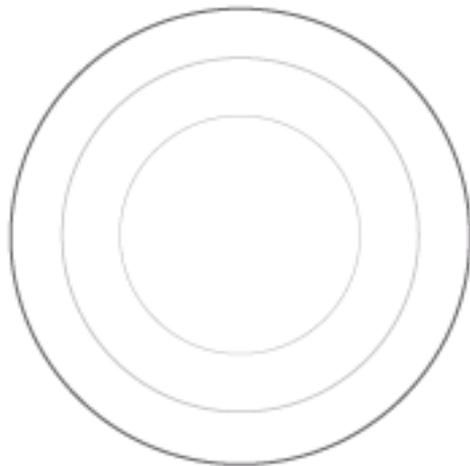
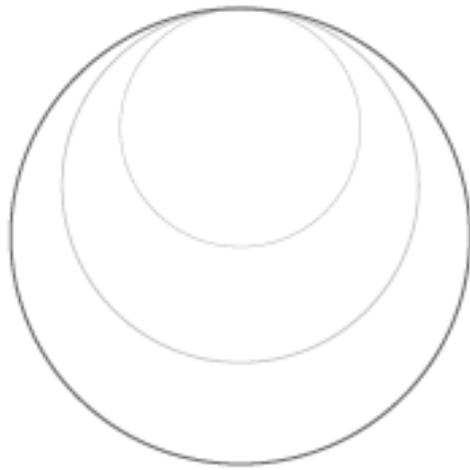
Nombre:

Semestre:



Gradación de color con técnicas secas

ESFERA



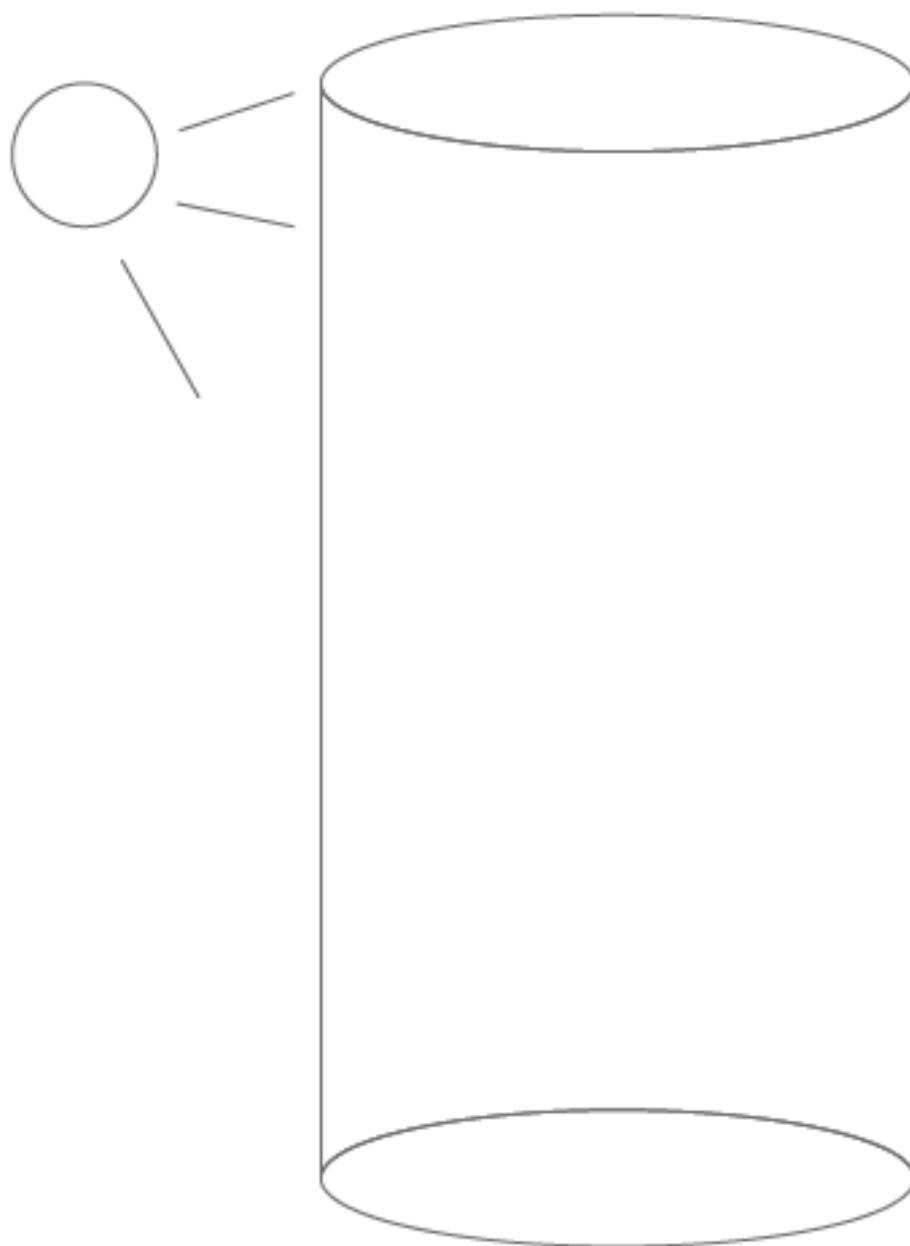
Nombre:

Semestre:



Tema: Sombra, penumbra y luz. Ilustrar con lápiz.

ILUSTRACIÓN TRIDIMENSIONAL



SOMBRA

PENUMBRA

LUZ

Nombre:

Semestre:

**BIBLIOGRAFÍA:**

- Chávez Dávalos, M. B. (2018). Metodologías de la ilustración de moda en la representación de indumentaria con estilo. (Bachelor's thesis, Universidad Técnica de Ambato. Facultad de Diseño, Artes y Arquitectura. Carrera de Diseño de Modas.).
- Drudi, E. P. (2001). Dibujo de figurines para diseño de modas. Barcelona: Pepinpress.
- Echevarría, O. E. (2011). Ilustradores de moda Palermo. Argentina: Buschi.
- Escobar, T. (2007). Métodos de estilización de la silueta femenina, masculina e infantil aplicados a una línea sportwear y jeanswear dirigido a profesionales y estudiantes de escuelas de diseño de modas (tesis de pregrado). Ambato: Universidad Cristiana Latinoamericana.
- Kiper, A. (2015). Portafollios de Moda Diseño y presentación. Londres.
- Loomins, A. (1947). Drawing the Head and Hands. New York: The Viking Press.
- Nunnally, C. (2009). Enciclopedia de técnicas de ilustración de moda. Barcelona: Acanto.
- Promopress.Loomins, A. (1947). Creative Illustration. New York: The Viking Press.
- Parramón, J. M. (1985). El gran libro del dibujo. Barcelona: Parramón.
- Takamura, Z. (2007). Diseño de moda, Conceptos básicos y aplicaciones prácticas de ilustración de moda. España: Promopress.



**INSTITUTO SUPERIOR  
TECNOLÓGICO PELILEO**

# **TOMO 2:**

## ***Técnicas de representación Modas***

---

Ing. Belén Chávez Mg.

# CONTENIDOS

## 01

### UNIDAD UNO TEORÍA DEL COLOR

- 1.1. Clasificación de los colores.
- 1.2. Propiedades del color.
- 1.3. El círculo cromático.
- 1.4. Armonía del color.
- 1.5. Luz y sombra.

## 02

### UNIDAD DOS ESTILIZACIÓN DE FIGURINES DE MODA

- 2.1. Estilización a 9,10 y 12 cabezas de altura.
- 2.2. Equilibrio, proporción y encuadre.
- 2.3. Estilización de figura.
- 2.4. Movimientos de eje.

## 03

### UNIDAD TRES REPRESENTACIÓN DE TEXTURAS TEXTILES

- 3.1. Tejido de punto
  - 3.1.1. Lana
  - 3.1.2. Encaje
- 3.2. Tejido plano
  - 3.2.1. Denim
  - 3.2.2. Cuadros
  - 3.2.3. Príncipe de gales
  - 3.2.4. Seda
- 3.3. No tejidos
  - 3.3.1. Piel
  - 3.3.2. Cuerina
  - 3.3.3. Lentejuela





# 01



## TEORÍA DEL COLOR

---



# 1.1. Clasificación de los colores

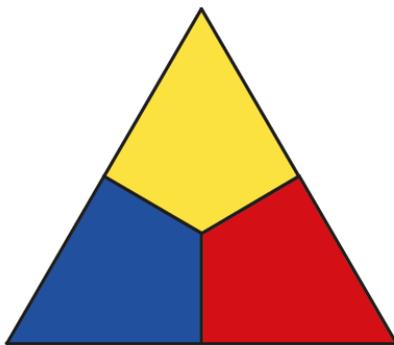
La Teoría del color se refiere a un conjunto de reglas básicas que rigen la mezcla de colores para lograr efectos deseados. Estas reglas se aplican en áreas como el diseño gráfico, la pintura, la fotografía, la imprenta y la televisión.

Los colores se dividen en tres grandes grupos:

## COLORES PRIMARIOS

Estos son los colores básicos del círculo cromático y también se les llama "colores puros". No provienen de la mezcla de otros colores, sino que son los que dan vida al resto de colores. Los colores primarios son:

- Amarillo
- Azul
- Rojo

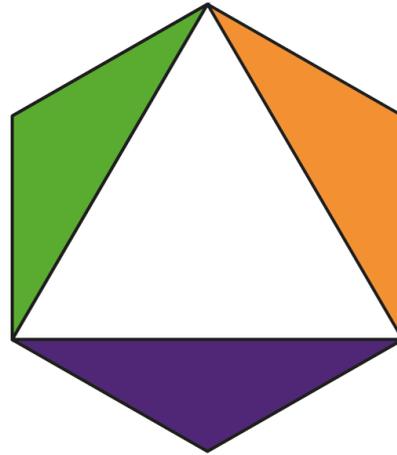


**Figura 1.** Teoría del color.  
Elaboración propia.

## COLORES SECUNDARIOS

Estos colores resultan de la mezcla entre dos colores primarios en partes iguales. Los colores secundarios son:

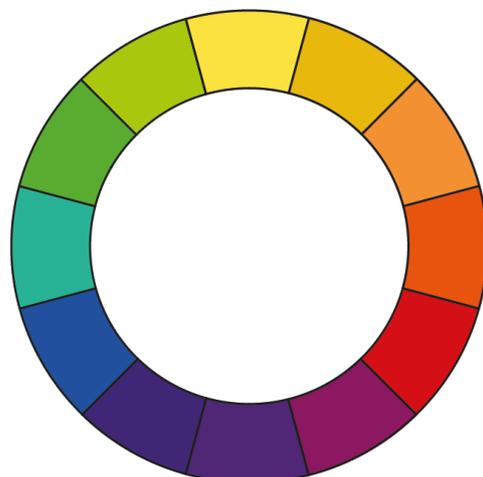
- Verde (mezcla de amarillo y azul)
- Naranja (mezcla de amarillo y rojo)
- Violeta (mezcla de azul y rojo)



## COLORES TERCIARIOS

Estos colores se originan de la mezcla entre un color primario y un color secundario adyacente (es decir, su vecino contiguo en el círculo cromático). Algunos ejemplos de colores terciarios son:

- Amarillo-anaranjado (amarillo + naranja)
- Rojo-anaranjado (rojo + naranja)
- Rojo-violáceo (rojo + violeta)
- Azul-violáceo (azul + violeta)
- Azul-verdoso (azul + verde)
- Amarillo-verdoso (amarillo + verde)



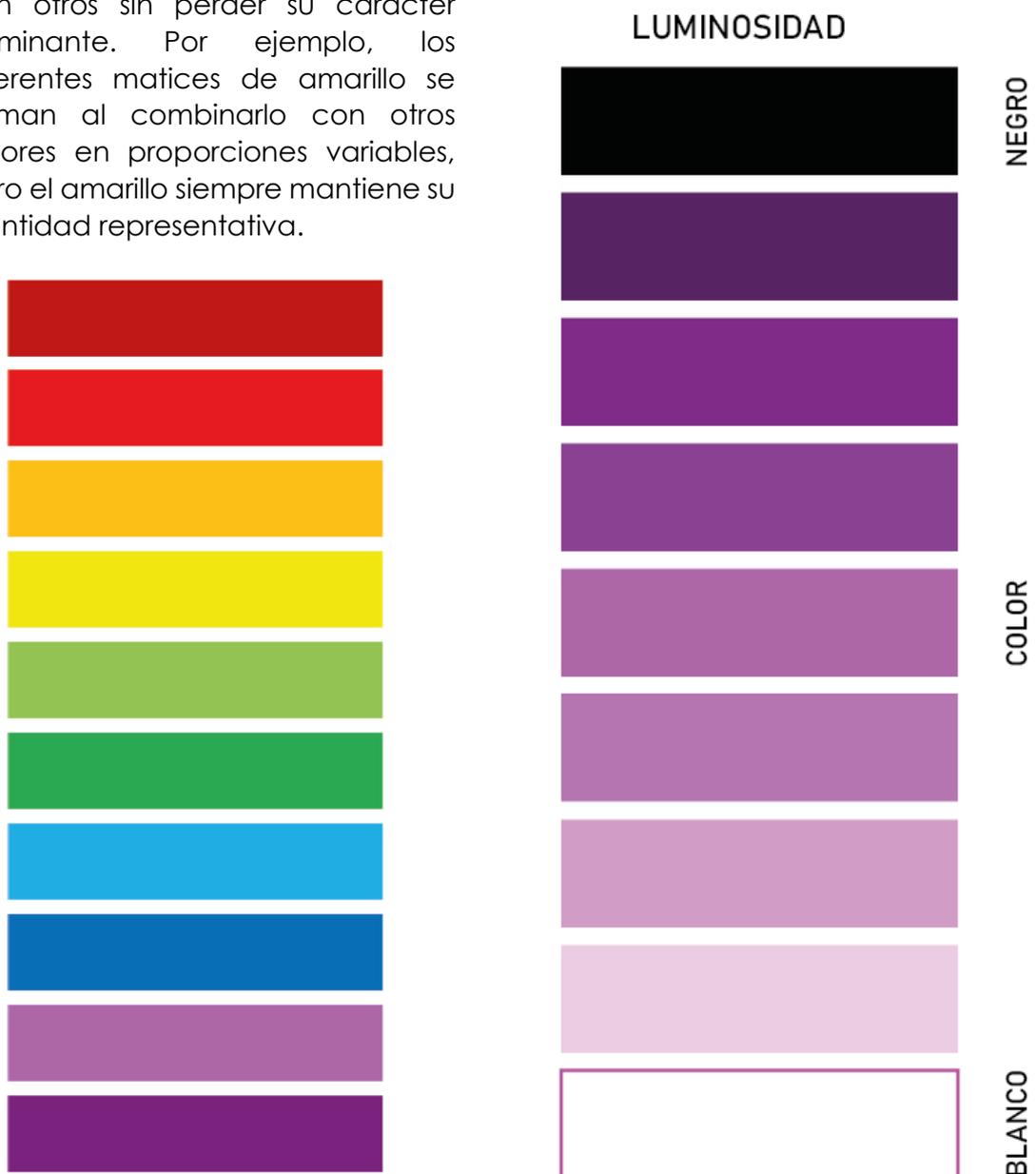


## 1.2. Propiedades del color

Las propiedades del color son características fundamentales que nos permiten comprender y describir los colores de manera más precisa. (Itten, 1961). **Matiz:** Es el color en sí mismo, lo que nos permite distinguir un color de otro. No debemos confundir el tono con el matiz, que se refiere a las variaciones que experimenta un color al mezclarse con otros sin perder su carácter dominante. Por ejemplo, los diferentes matices de amarillo se forman al combinarlo con otros colores en proporciones variables, pero el amarillo siempre mantiene su identidad representativa.

**Luminosidad:** Se refiere a la cantidad de luz presente en el color (más claro u oscuro). Se refiere a la cantidad de luz que refleja un color.

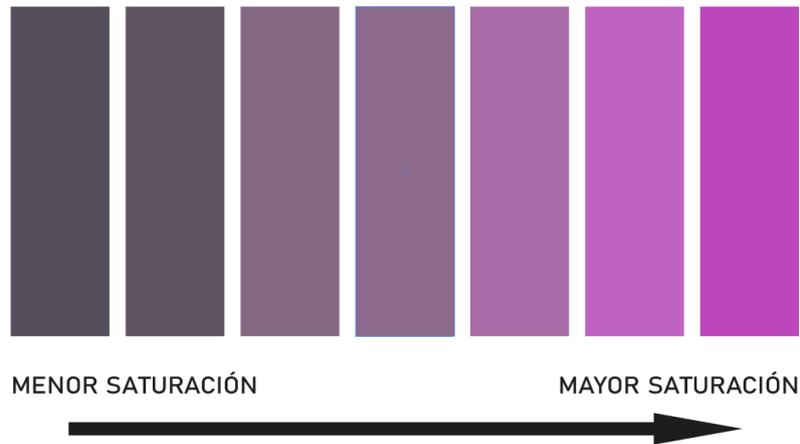
A mayor porcentaje de blanco, más claro o luminoso será el color. A mayor porcentaje de negro, será más oscuro.



**Figura 2.** Teoría del color.  
Elaboración propia.



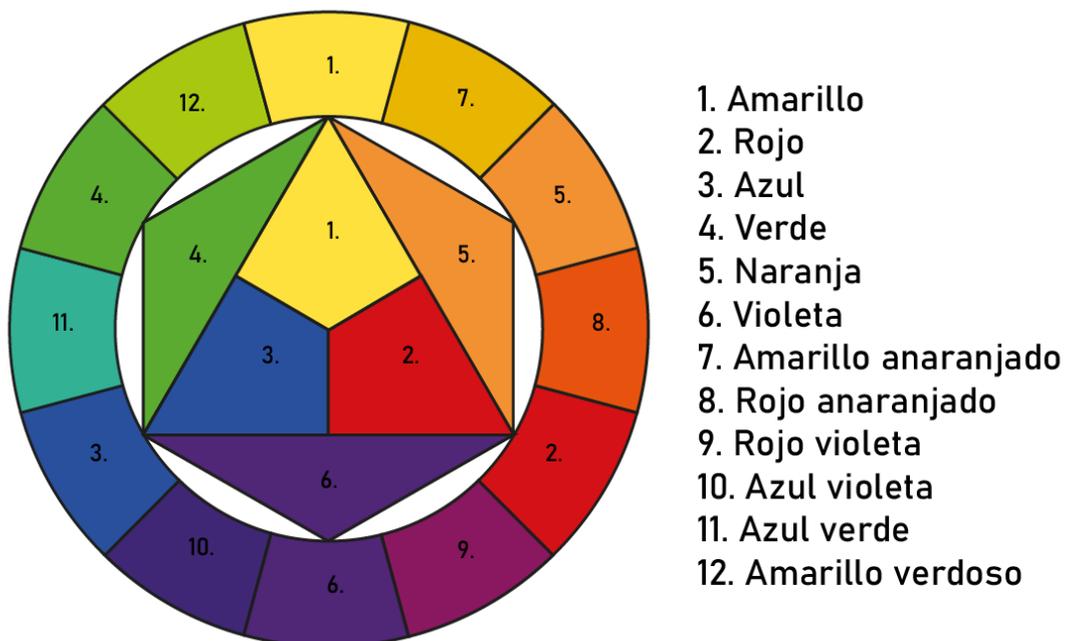
**Saturación:** Indica la pureza del color; mientras más gris tenga, menor será su saturación. La saturación es la intensidad cromática o el grado de pureza de un color. Los colores saturados no contienen ningún porcentaje de blanco, negro, gris o su color complementario. Modificar la saturación puede cambiar la intensidad del color



**Figura 3.** Teoría del color.  
Elaboración propia.

## 1.3. El círculo cromático.

El círculo cromático es una representación circular de todos los colores del espectro visual. En él, se encuentran los colores primarios (amarillo, azul y rojo) y los colores complementarios. Permite identificar propiedades como el matiz, la luminosidad y la saturación.



**Figura 4.** Círculo cromático.  
Elaboración propia.

# 1.4 Armonía

La armonía del color es una técnica básica de la teoría del color que se utiliza para combinar colores de manera agradable y equilibrada. Su objetivo es crear relaciones visuales armoniosas entre los colores, ya sea en una obra de arte, un diseño gráfico o cualquier otro contexto creativo.

Para entender la armonía del color, es fundamental conocer la rueda de color o círculo cromático. Este diagrama circular representa gráficamente los colores y nos ayuda a orientar nuestras decisiones.

### Rueda de Color:

La rueda de color está compuesta por 12 colores basados en el sistema RGB (rojo, verde y azul).

Los colores primarios (rojo, azul y amarillo) se encuentran en posiciones específicas, y los colores secundarios (púrpura, verde y naranja) se sitúan a medio camino entre los primarios.

Los colores terciarios son mezclas de un color primario y otro secundario, llenando los espacios restantes en la rueda.

### Color Clave:

El color clave es el principal que elegimos para una obra de arte o diseño. A partir del color clave, podemos explorar relaciones armónicas con otros colores en la rueda cromática.

### Tipos de Armonía del Color:

- Monocromática: Utiliza diferentes tonos de un solo color.
- Complementaria: Combina colores opuestos de la rueda.

# del color

- Análoga: Selecciona colores cercanos en la rueda.
- Tríadica: Emplea tres colores equidistantes en la rueda.
- Tetrádica: Combina dos pares de colores complementarios.

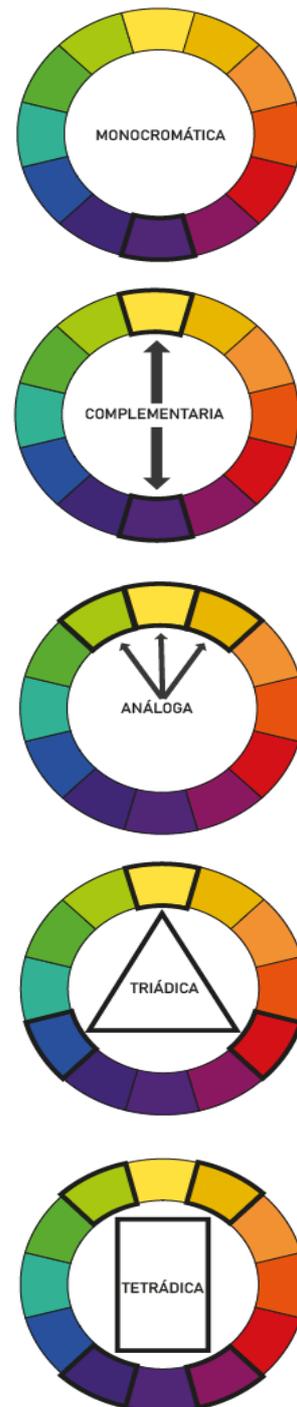
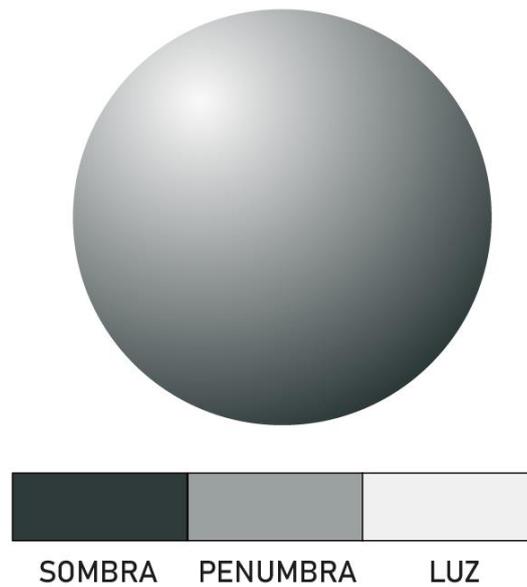


Figura 6. Armonía de color. Elaboración propia.



## 1.5 Luz y sombra.



**Figura 7. Sombra, penumbra y luz.**  
Elaboración propia.

La sombra es una región donde la luz está completamente bloqueada por un objeto opaco, creando una zona oscura. Por otro lado, la penumbra es una región donde solo una parte de la fuente de luz está oscurecida por el objeto. En la penumbra, algunos puntos aún están iluminados. La penumbra se forma cuando la fuente de luz es extensa y no puntual. Finalmente, la luz es la radiación electromagnética que permite la visión y la percepción de los objetos. Es la fuente de iluminación que nos rodea y nos permite ver el mundo.

### PRÁCTICA 1.

De acuerdo a la guía práctica 1 de trabajo elaborar las siguientes láminas de acuerdo a la orden establecida.

**Tema: Diorama de escaparates con sensaciones de color**

**Resultado de aprendizaje:**

1. Identifica los conceptos básicos de la teoría del color y sus armonías, y los aplica en el desarrollo de colecciones de moda.

**Objetivo:**

El objetivo principal de este estudio es adquirir un conocimiento profundo sobre los fundamentos del color y su aplicación en el diseño, con el fin de desarrollar habilidades y competencias que permitan crear composiciones visuales efectivas y estéticamente atractivas.

**INSUMOS:**

- Láminas de trabajo



Ilustre utilizando cualquier técnica.

## ARMONÍAS CROMÁTICAS

MONOCROMÍA

ANÁLOGOS

TRIADA

COMPLEMENTARIOS

COMPLEMENTARIOS  
EXTERNOS

TÉTRADA

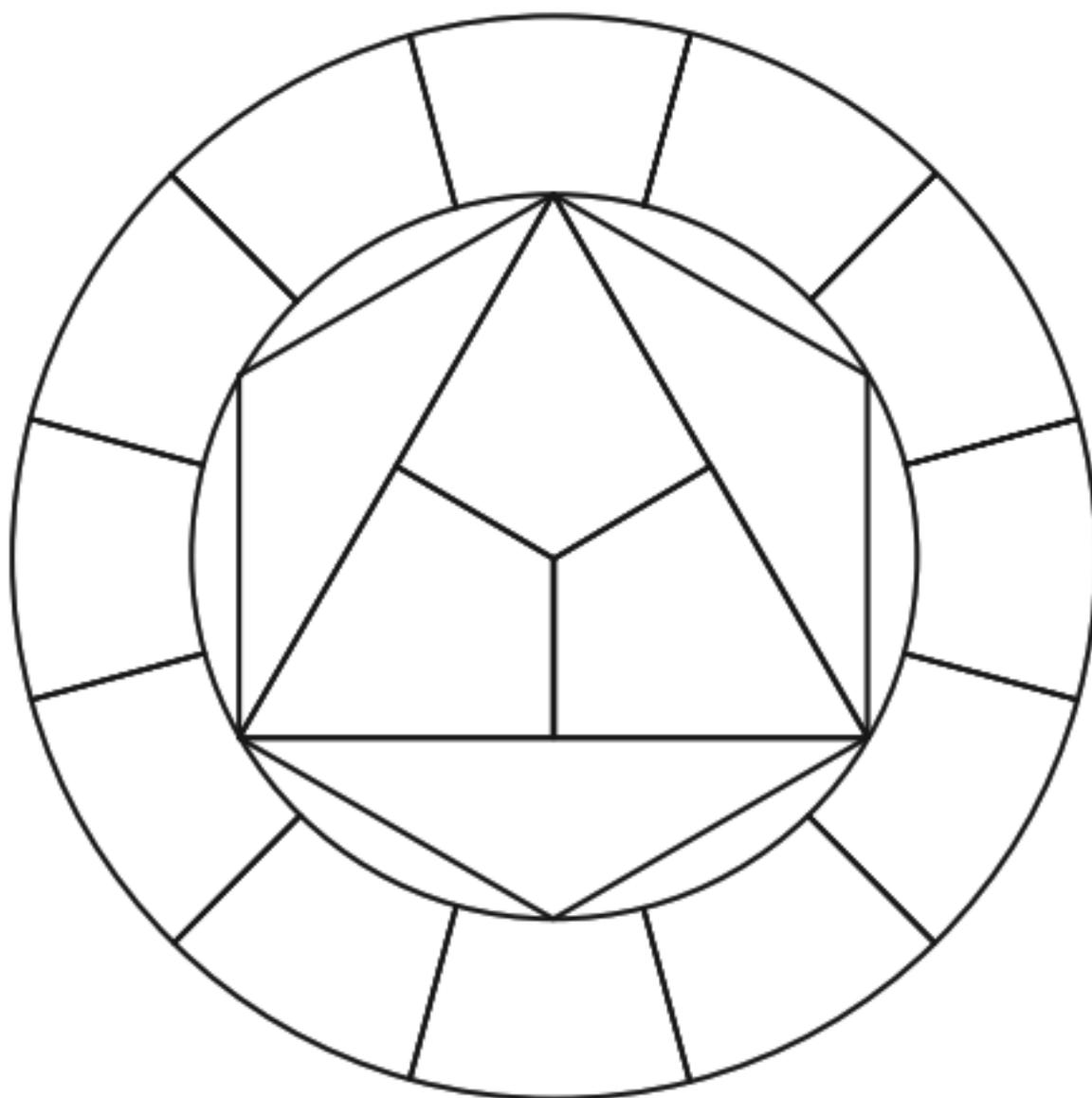
Nombre:

Semestre:



Utilice la técnica del collage para rellenar el círculo cromático.

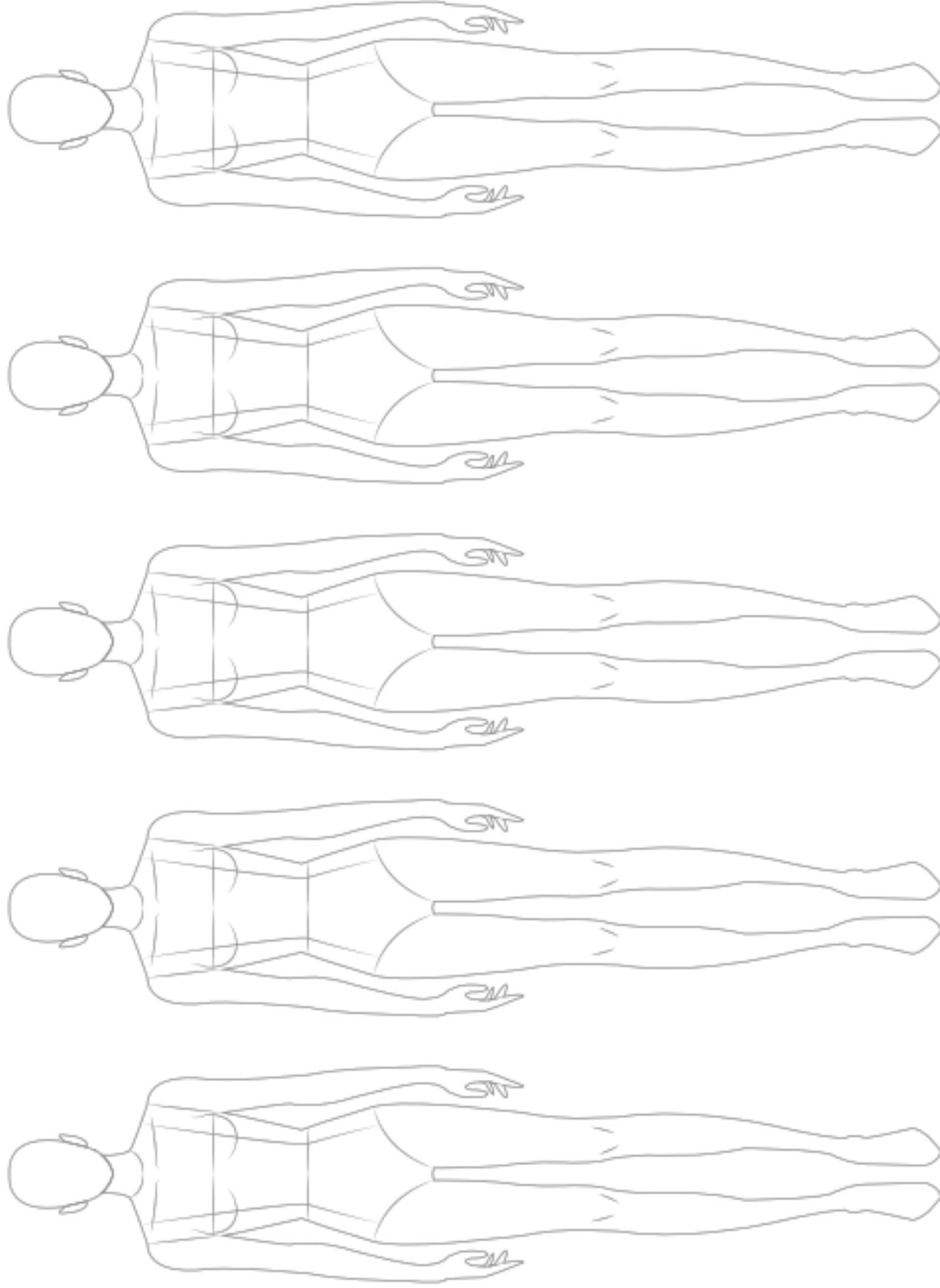
## CÍRCULO CROMÁTICO



Nombre:

Semestre:

Tema:



Nombre:

Semestre:





# 02



## ESTILIZACIÓN DE FIGURINES DE MODA

---



## 2. Estilización

La estilización es una técnica en el arte que implica la representación de objetos, figuras o escenas de forma simplificada y expresiva, sin intentar una reproducción fiel o realista. En el contexto de los figurines de moda, la estilización se refiere a la creación de representaciones visuales de figuras humanas que se caracterizan por su elegancia y proporciones exageradas. Este método es esencial en el diseño de moda, ya que permite a los diseñadores expresar sus ideas de manera artística y estilizada (Kiper, 2015).

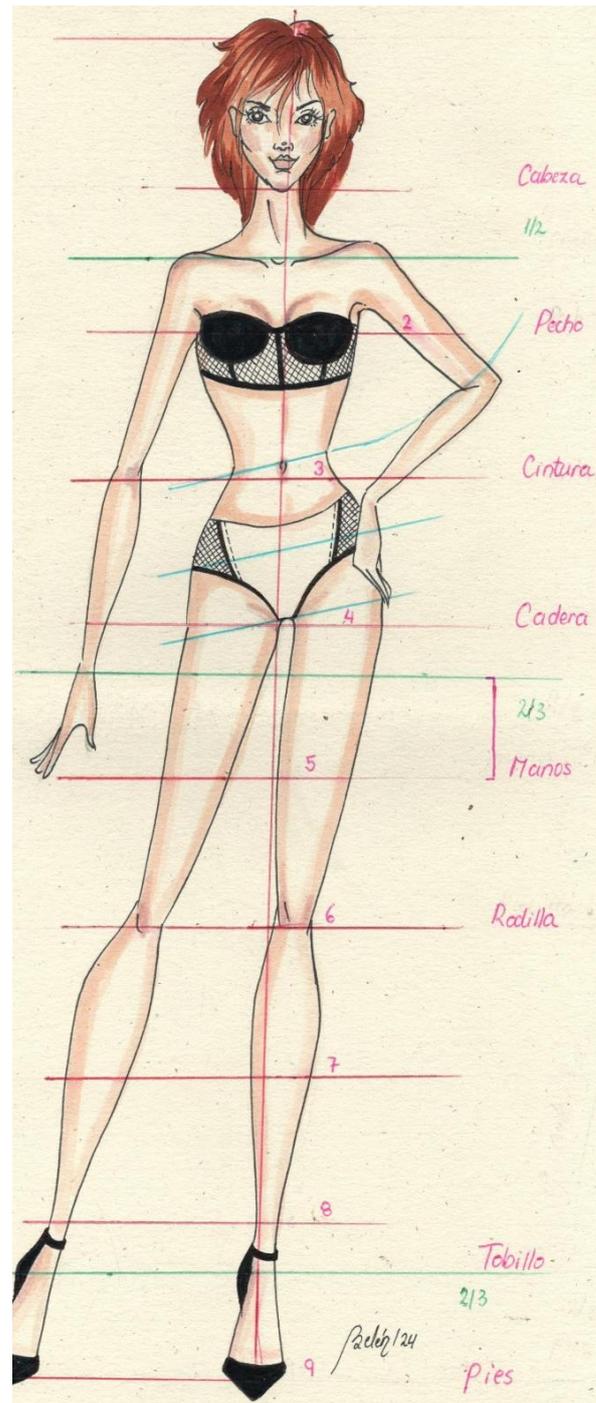
### 2.1. Estilización a 9,10 y 12 cabezas de altura.

Al representar figurines de moda se puede utilizar distintos canones, entre ellos los más representativos son el de 9, 10 y 12 cabeza. Cada uno de ellos representa un grado de complejidad y estilo diferente.

#### Canon de 9 cabezas

El canon de 9 cabezas esta estructurado con cada proporción en la línea a la que corresponde, en este canon se puede observar que la ubicación de los hombros está en la mitad de la cabeza 1 y 2.

Las manos y pies están ligeramente más pequeñas pero este canon es uno de los más sencillos de



**Figura 8. Canon de proporción de 9 cabezas**  
Elaboración propia, Belén Chávez 2024.

representar pues no requiere mayores ajustes.

#### Canon de 10 cabezas

Este canon representa mayor dificultad puesto que existen varios



puntos que requieren delimitarse como: Hombros, pecho, manos y rodillas. En este canon se puede observar divisiones en medios y tercios. Esto quiere decir que varias líneas base del cuerpo no coinciden con la división exacta del canon. En esta representación se a sintetizado y delimitado las proporciones de tal forma que puedan encontrarse para cualquier formato. (Kiper, 2015).

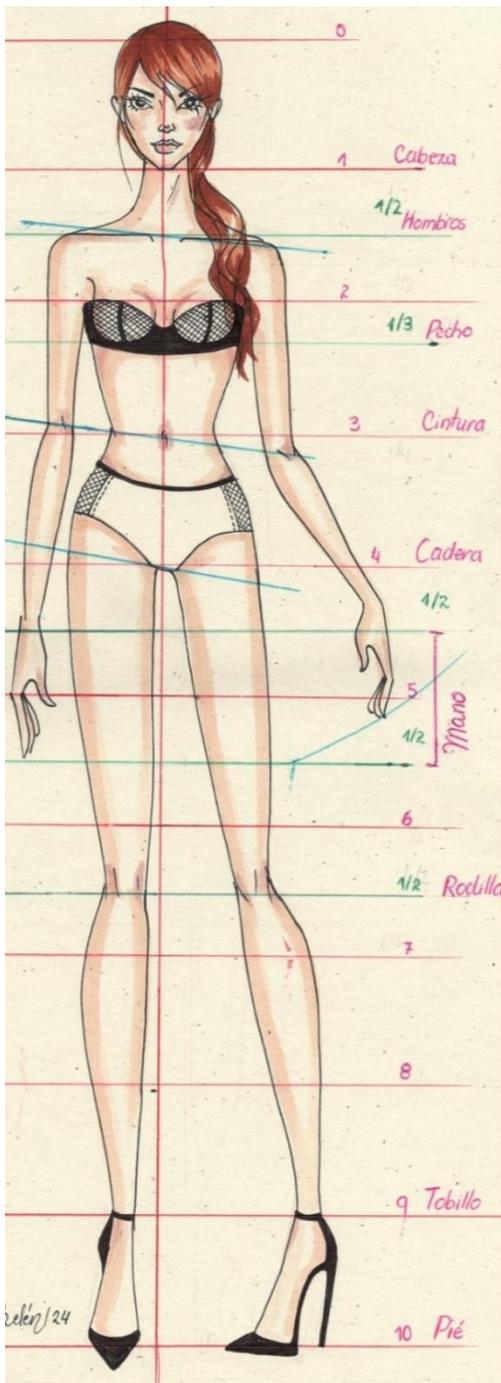


Figura 9. Canon de proporción de 10 cabezas  
Elaboración propia, Belén Chávez 2024.

### Canon de 12 cabezas

El canon de 12 cabezas es el más utilizado para la representación de figurines de moda. Pese a que cada cabeza concuerda con una proporción del cuerpo, se a realizado modificaciones en las líneas 2, 3 y 4 para representar mejor el tórax del figurín (Escobar, 2007).

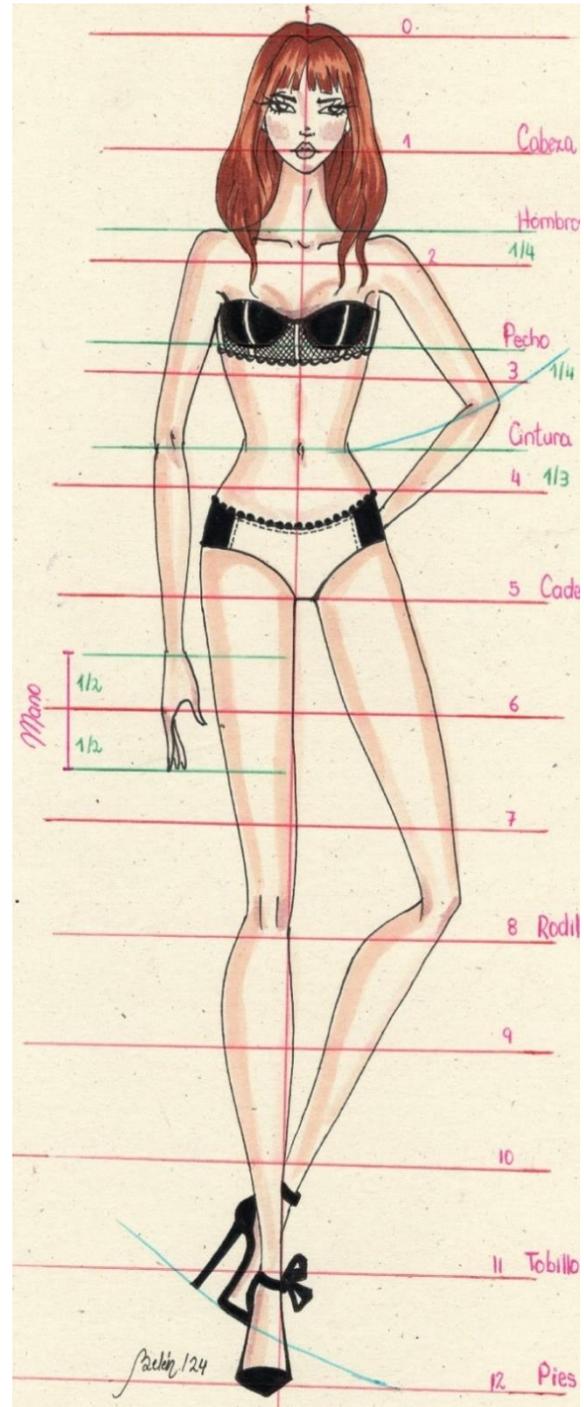
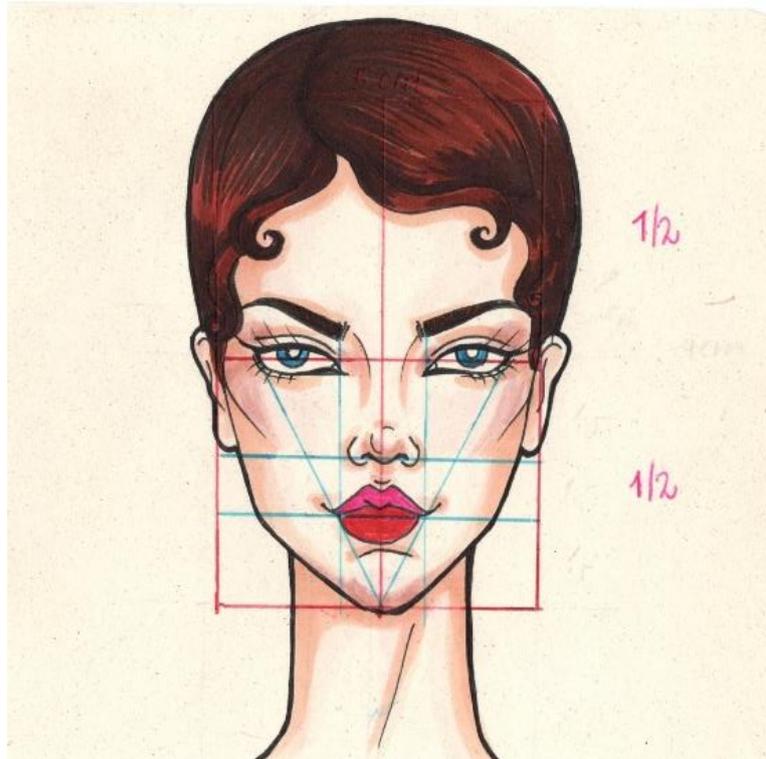


Figura 10. Canon de proporción de 12 cabezas  
Elaboración propia, Belén Chávez 2024.

## ROSTRO DEL FIGURÍN



**Figura 11. Rostro de figurín.**  
Elaboración propia, Belén Chávez 2024.

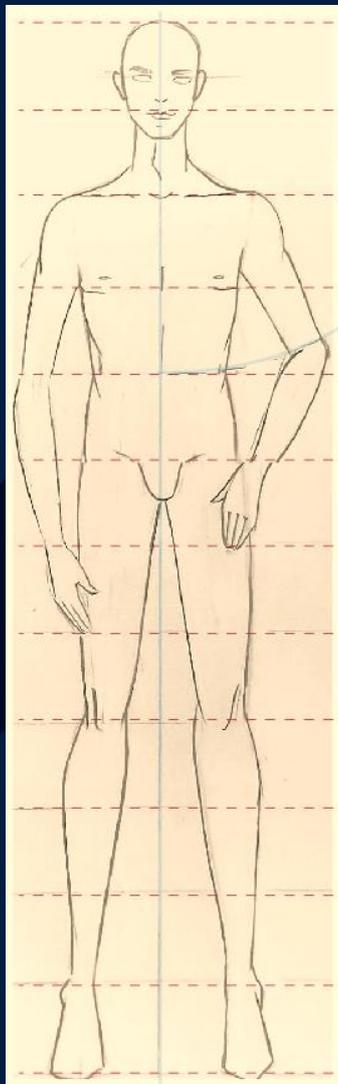


**Figura 12. Rostro de figurín estilización.**  
Elaboración propia, Belén Chávez 2024.



## 2.2. Equilibrio, proporción y encuadre.

En el dibujo de figurines de moda, los conceptos de equilibrio, proporción y encuadre son esenciales para capturar la esencia de las prendas y la figura humana de una manera estilizada y atractiva. Cada uno de estos elementos no solo añade elegancia al diseño, sino que también ayuda a comunicar la intención del creador de una forma visual que todos puedan entender.



**Figura 13. Figurín masculino equilibrio.**  
Elaboración propia, Belén Chávez 2024.

Equilibrio: Imagina que el equilibrio en un figurín de moda es como lograr

un vestido es voluminoso en la parte inferior. Aquí es donde los detalles, las formas y las texturas se combinan para crear una imagen armónica. Además, el equilibrio no solo se trata de lo que se ve en reposo, sino también de cómo la prenda parece moverse. Un buen equilibrio en el diseño asegura que el atuendo se vea fluido y natural, incluso cuando el figurín está estático.

Proporción: Las proporciones son clave en el dibujo de figurines, y aunque no reflejan la realidad, están pensadas para hacer que las prendas luzcan de forma más dramática. Los diseñadores suelen exagerar la altura del figurín, dibujando cuerpos más estilizados y alargados (generalmente con figuras de 9 o 10 cabezas de altura en lugar de las 7 o 8 normales). Esto crea un impacto visual que hace que la ropa se vea más sofisticada. Pero claro, estas proporciones deben mantenerse coherentes para que la figura no se vea desproporcionada o antinatural.

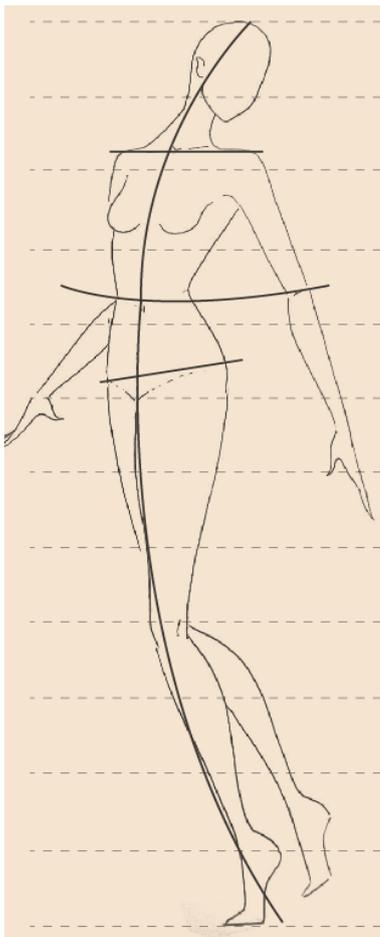
Encuadre: Aquí es donde decides cómo presentar el diseño. El encuadre es crucial porque dirige la atención a lo que realmente importa en el figurín. Un buen encuadre te ayudará a resaltar lo mejor del atuendo: quizás un corte interesante, la caída de una tela o un detalle en los accesorios. Además, el encuadre crea una relación con quien observa el dibujo, conectando emocionalmente y ayudando a que se capten los aspectos más importantes del diseño.



### 2.3. Estilización de figura.

La estilización es una técnica en el arte que implica la representación de objetos, figuras o escenas de forma simplificada y expresiva, sin intentar una reproducción fiel o realista. En el contexto de los figurines de moda, la estilización se refiere a la creación de representaciones visuales de figuras humanas que se caracterizan por su elegancia y proporciones exageradas. Este método es esencial en el diseño de moda, ya que permite a los diseñadores expresar sus ideas de manera artística y estilizada.

### 2.4. Movimientos de eje.



**Figura 14. Figurín femenino equilibrio.**  
Elaboración propia, Belén Chávez 2024.

Los movimientos de eje en los figurines de moda se refieren a la manera en que se posiciona y desplaza el eje del cuerpo del figurín para crear dinamismo, fluidez y naturalidad en la pose. En lugar de mantener el cuerpo en una postura rígida y completamente recta, los diseñadores utilizan estos movimientos de eje para representar poses más relajadas o expresivas, que reflejan cómo las prendas se comportarían en un cuerpo en movimiento.

#### **¿Qué implica el movimiento de eje en un figurín de moda?**

**Rotación del cuerpo:** En lugar de un eje central perfectamente vertical, el cuerpo del figurín puede inclinarse ligeramente hacia un lado, creando una curva que aporta una sensación de movimiento. Esto se ve comúnmente en poses donde una cadera está más elevada que la otra, generando una postura más relajada y natural, conocida como "contrapposto" en términos artísticos.

**Desplazamiento del peso:** El movimiento de eje también se refiere a cómo se distribuye el peso del cuerpo del figurín. Generalmente, en una pose más realista, el peso del cuerpo recaerá sobre una pierna, mientras que la otra estará ligeramente flexionada o más relajada. Este desplazamiento de peso aporta equilibrio y realismo, además de ayudar a que las prendas parezcan más naturales en su caída y movimiento.

**Flexibilidad en las extremidades:** Además del eje central del torso, los movimientos de eje se aplican en los brazos y las piernas del figurín. Esto



permite crear poses en las que las extremidades no estén completamente alineadas, lo que añade gracia y expresividad al diseño. Por ejemplo, un brazo puede estar levantado mientras el otro está más relajado, o una pierna puede estar extendida hacia adelante mientras la otra descansa.

**¿Por qué es importante en los figurines de moda?**

El uso de movimientos de eje en los figurines es crucial porque hace que el dibujo sea más dinámico y menos estático. Un figurín con un eje rígido y sin movimiento puede parecer artificial o antinatural, lo que no comunica de manera efectiva la fluidez de las prendas ni su comportamiento en un cuerpo humano. Al introducir estos movimientos de eje, el diseñador puede:

Transmitir la sensación de cómo la prenda se verá en movimiento o sobre un cuerpo real.

Aportar elegancia y naturalidad a las poses, haciendo que el figurín luzca más atractivo visualmente.

Destacar detalles de la prenda desde diferentes ángulos o posiciones, ya que el movimiento de eje puede cambiar la perspectiva del observador, (Chávez, 2018).



**Figura 15. Figurines de moda dinámico.**  
Elaboración propia, Belén Chávez 2024.



## PRÁCTICA 2.

De acuerdo a la guía práctica 2 de trabajo, elaborar las siguientes láminas de acuerdo a la orden establecida.

**Tema: Poses del figurín de moda**

**Resultado de aprendizaje:**

2. Ilustra figurines de moda aplicando técnicas de estilización en diferentes cánones de proporción.

**Objetivo:**

Desarrollar el dibujo de distintas poses del figurín.

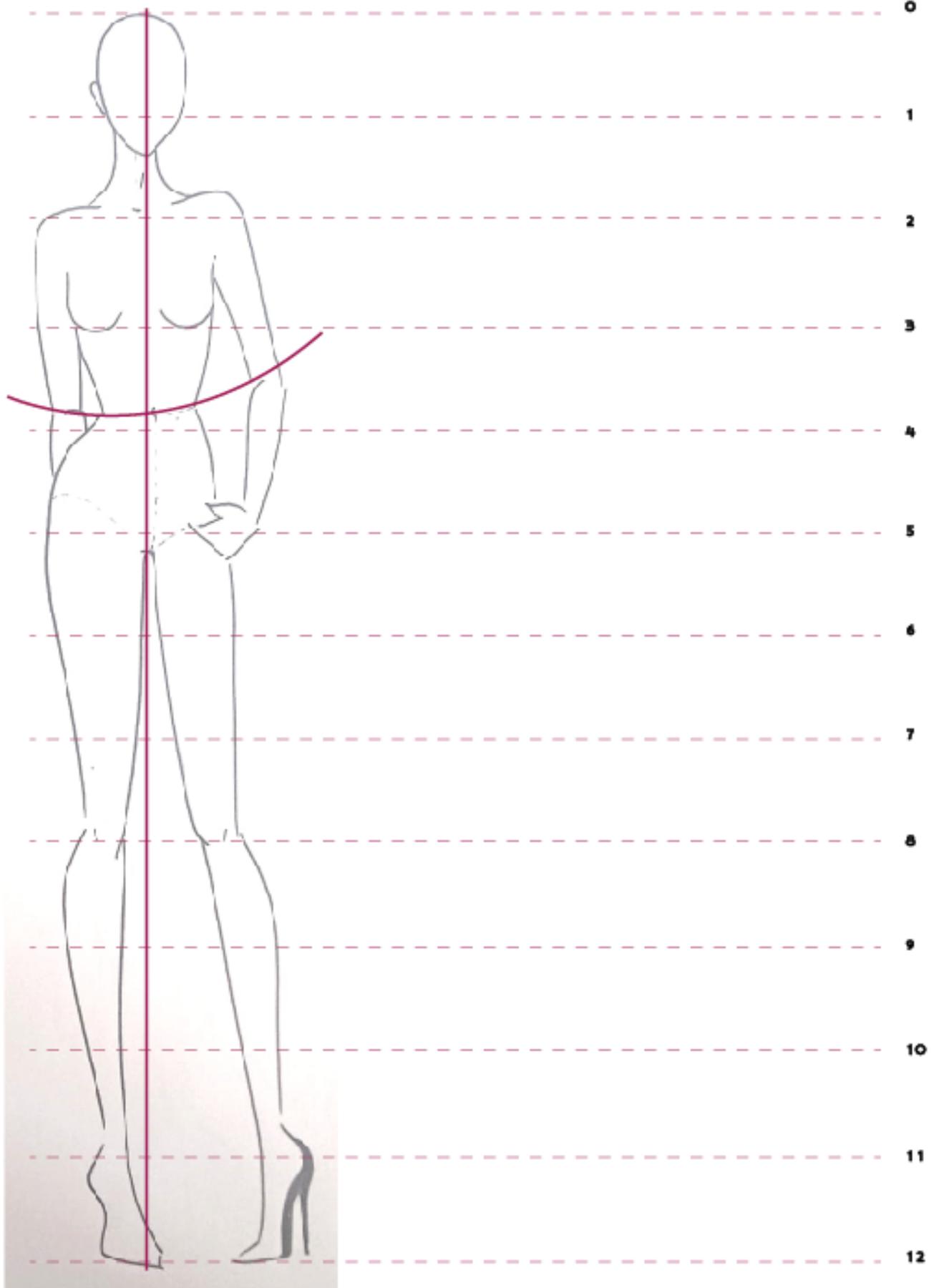
**INSUMOS:**



## EJERCICIOS PRÁCTICOS

Figurín femenino, seguir la pantila y dibujar 1 figurin más

INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO PELLEO



Nombre:

Semestre:



EJERCICIOS PRÁCTICOS

Figurín femenino línea S, seguir la pantifa y dibujar 1 figurin más

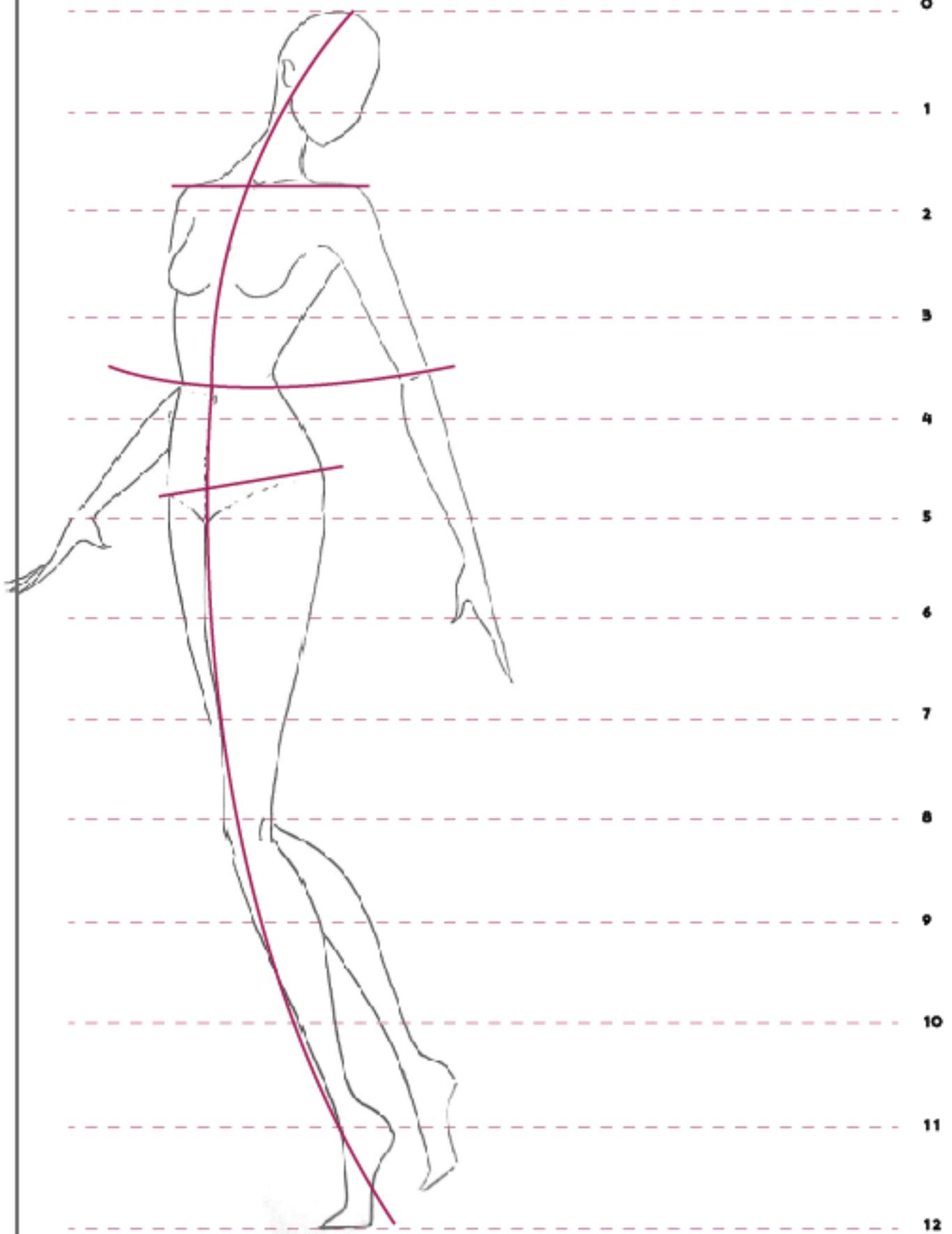


Nombre:

Semestre:



Figurín femenino línea C, seguir la pantila y dibujar 1 figurin más



Nombre:

Semestre:



EJERCICIOS PRÁCTICOS

Figurín femenino, seguir la pantila y dibujar 1 figurin más

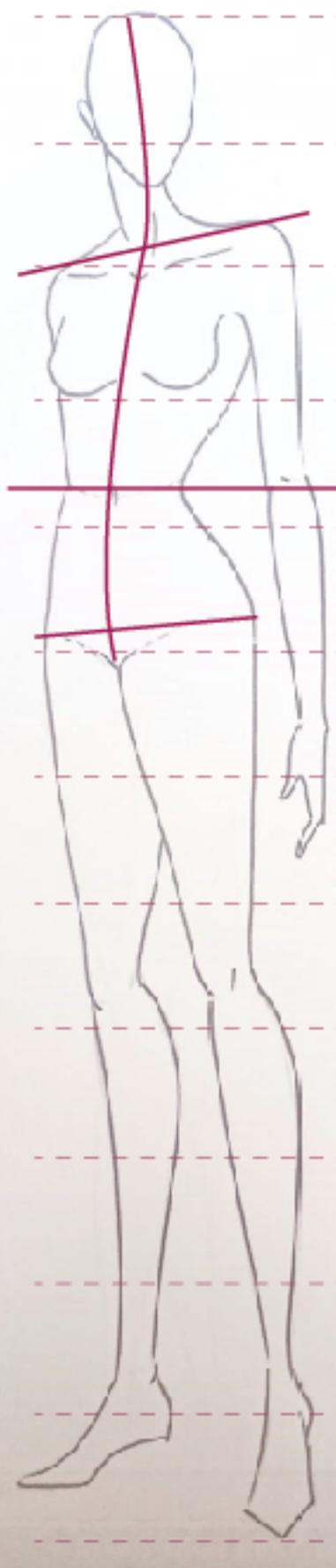
The diagram shows a female mannequin from the back, with a vertical red line down the center and a horizontal red line across the shoulders. A curved red line follows the waistline. To the right of the mannequin is a vertical scale with horizontal dashed lines, numbered from 0 at the top to 12 at the bottom. The mannequin's head is at level 0, shoulders at level 2, waist at level 4, and feet at level 12.

Nombre: \_\_\_\_\_ Semestre: \_\_\_\_\_



## EJERCICIOS PRÁCTICOS

Figurín femenino, seguir la plantilla y dibujar dos figurines más



0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

Nombre:

Semestre:



# 03



## REPRESENTACIÓN DE TEXTURAS TEXTILES

---

### 3.1 Tejido de punto

El tejido de punto se caracteriza por su flexibilidad y elasticidad. Está formado por bucles entrelazados, lo que lo hace suave, cómodo y con una gran capacidad de estiramiento. Este tipo de tejido es ideal para prendas ajustadas al cuerpo o cómodas, como suéteres, camisetas y ropa deportiva.

#### 3.1.1 Lana

La lana es un material de tejido de punto muy utilizado por su calidez y textura suave. Se ilustra con trazos suaves y texturizados, con líneas onduladas para sugerir el entrelazado de los hilos. A menudo, los colores usados son cálidos y terrosos.

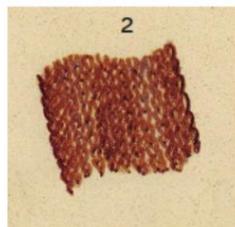
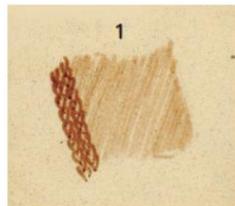
Ilustración: Para dibujar lana, usa trazos irregulares para sugerir el volumen y la textura del tejido. Añade sombras suaves y variaciones en las líneas para simular la apariencia esponjosa y las fibras sueltas. (Chávez, 2018).

#### 3.1.2 Encaje

El encaje en tejido de punto es delicado, con patrones intrincados que crean una red ligera y decorativa. Suele ser usado en prendas femeninas como blusas, vestidos o lencería.

Ilustración: Se debe ilustrar utilizando líneas finas y detalladas para recrear los patrones florales o geométricos. Se recomienda utilizar líneas finas en zonas de contraste para reflejar la transparencia y delicadeza del material. (Chávez, 2018).

Proceso de representación



1.- Dibujo de malla

2.- Dibujo de líneas de tejido superior e inferior

3.- Dibujo del motivo del encaje

Figura 16. Textura lana y encaje. Elaboración propia, Belén Chávez 2024.



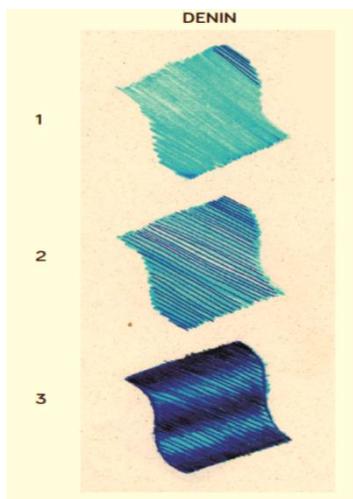
## 3.2 Tejido plano

El tejido plano está hecho con hilos que se cruzan en ángulos rectos, lo que lo convierte en un tejido más firme y resistente en comparación con el tejido de punto. Este tipo de tela es menos elástica y se usa en prendas que requieren estructura, como trajes, chaquetas, pantalones y camisas.

### 3.2.1 Denim

El denim es un tejido plano fuerte y duradero, utilizado en prendas como jeans y chaquetas. Se caracteriza por un patrón diagonal creado por el entrelazado de hilos.

Ilustración: Para representar el denim, utiliza un patrón sutil de líneas diagonales o cruces que sugieran la textura del tejido. Añade sombreado pesado en áreas de desgaste para simular el aspecto desgastado o descolorido característico del denim. (Chávez, 2018).



Proceso de representación

Figura 17. Textura denim, pana y tafetán. Elaboración propia, Belén Chávez 2024.

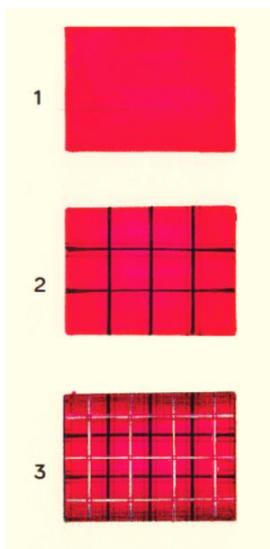


### 3.2.2 Cuadros

El tejido a cuadros es un patrón geométrico que puede variar en tamaño y colores. Es común en camisas de estilo casual o prendas de otoño e invierno.

Ilustración: Dibuja líneas horizontales y verticales que se crucen, creando cuadros de diferentes colores y espesores. El contraste entre las líneas puede variar para sugerir texturas más o menos gruesas.

Proceso de representación

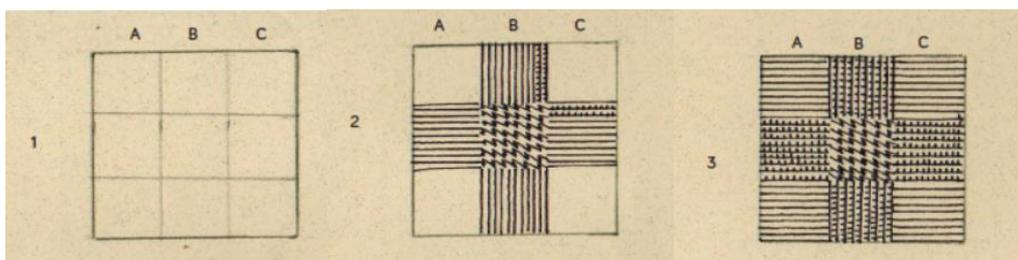


**Figura 18. Textura Patá de Gallo.**  
Belén Chávez 2018.

### 3.2.3 Príncipe de Gales

El Príncipe de Gales es un patrón más complejo que combina cuadros pequeños y rayas finas, a menudo en tonos grises, blancos y negros. Es muy utilizado en trajes y prendas formales.

Ilustración: Se ilustra mediante un patrón de líneas finas cruzadas, con variaciones en el grosor para crear los cuadros más pequeños dentro del diseño general. Es importante mantener un alto nivel de detalle para capturar la complejidad del tejido. (Chávez, 2018).

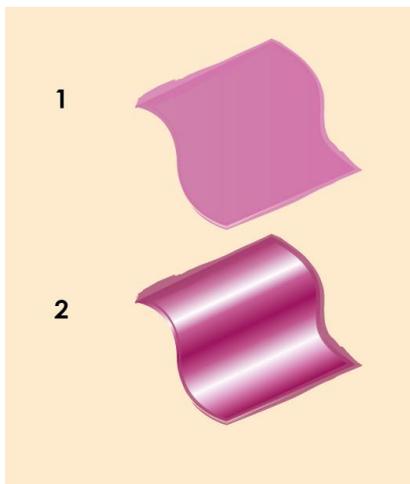


**Figura 19. Textura Príncipe de gales.**  
Belén Chávez 2018.

### 3.2.4 Seda

La seda es un tejido plano suave, brillante y lujoso, conocido por su fluidez y ligereza. Se utiliza comúnmente en vestidos elegantes, camisas y lencería.

Ilustración: Usa líneas fluidas y suaves, con un acabado brillante a través de zonas de luz reflejada. Utiliza colores saturados y degradados sutiles para dar la sensación de brillo y movimiento de la seda. (Chávez, 2018).



Proceso de representación



**Figura 20. Textura Seda.**  
Elaboración propia, Belén Chávez 2024.

### 3.3 No tejidos

Los no tejidos son materiales que no se forman a través de entrelazado de hilos, sino que se hacen mediante la unión o prensado de fibras, con o el fieltro, la piel o materiales sintéticos.



Proceso de representación

#### 3.3.1 Piel

La piel (o cuero natural) es un material grueso, flexible y resistente. Tiene una textura suave, aunque puede ser rugosa en su estado más natural, y se utiliza en chaquetas, bolsos y accesorios.

Ilustración: Dibuja la piel con líneas suaves y un ligero sombreado para crear una textura lisa y natural. Para cueros más gruesos, agrega algunas líneas finas de textura y marcas de desgaste en los bordes.

#### 3.3.2 Cuerina

La cuerina o cuero sintético imita la apariencia del cuero, pero con una textura más lisa y uniforme. Es común en prendas económicas y ecológicas, como chaquetas o accesorios.

Ilustración: Usa un acabado suave y brillante, con líneas limpias y un sombreado uniforme para reflejar

**Figura 21. Textura Cuero, lunares.**

Elaboración propia, Belén Chávez 2024.

la uniformidad y el brillo del material. Añade pequeñas luces o reflejos para destacar la superficie sintética. (Chávez, 2018).



CEBRA



LEOPARDO



VACA

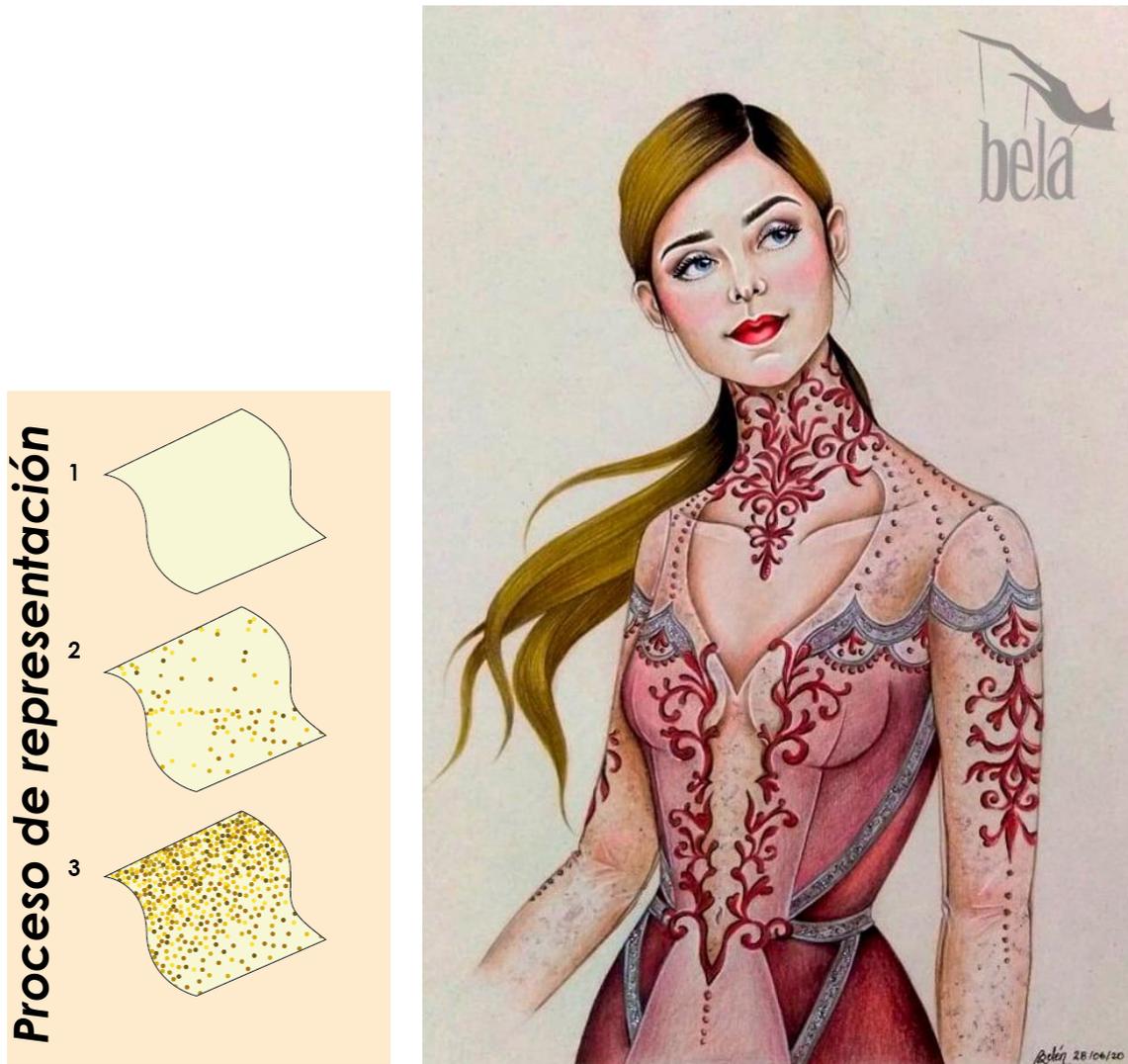
**Figura 22. Textura Cuero.**

Elaboración propia, Belén Chávez 2024.

### 3.3.3 Lentejuela

La lentejuela es un material decorativo hecho de pequeños discos brillantes, que se aplican sobre telas o prendas para dar un efecto llamativo y festivo.

Ilustración: Se representa mediante pequeños puntos brillantes, en un patrón repetitivo, reflejando la luz. Para capturar su brillo, dibuja reflejos y brillos irregulares en diferentes áreas, usando colores metálicos o brillantes (Chávez, 2018).



**Figura 23. Lentejuela en vestido.**  
Elaboración propia, Belén Chávez 2024.



## PRÁCTICA 3.

De acuerdo a la guía práctica 3 de trabajo elaborar las siguientes láminas de acuerdo a la orden establecida.

**Tema: LAMINAS DE ILUSTRACIÓN DE TEXTURAS TEXTILES**

**Resultado de aprendizaje:**

3. Ilustra texturas de textiles acordes al proceso de inspiración e ilustración para su aplicación en los diseños o colecciones.

**Objetivo:**

Ilustrar cada textura textil estudiados en clase.

**INSUMOS:**



TEXTIL/ TEXTURA: TERCIOPELO

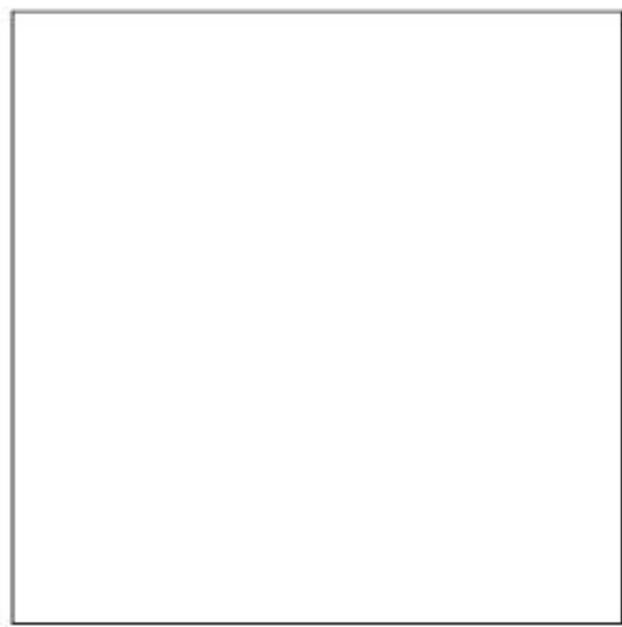


CARACTERÍSTICAS:

El terciopelo es un textil plano de ligamento tafetán, posee principalmente una textura suave al tacto, tiene buena caída.

Seven horizontal lines for additional notes or observations.

TEXTIL/ TEXTURA:



CARACTERÍSTICAS:

Seven horizontal lines for describing the characteristics of the new textile.

Nombre: Semestre:



## TÉCNICAS DE REPRESENTACIÓN DE MODA

TEXTIL/ TEXTURA: Terciopelo



Nombre:

Semestre:



TEXTIL/ TEXTURA:

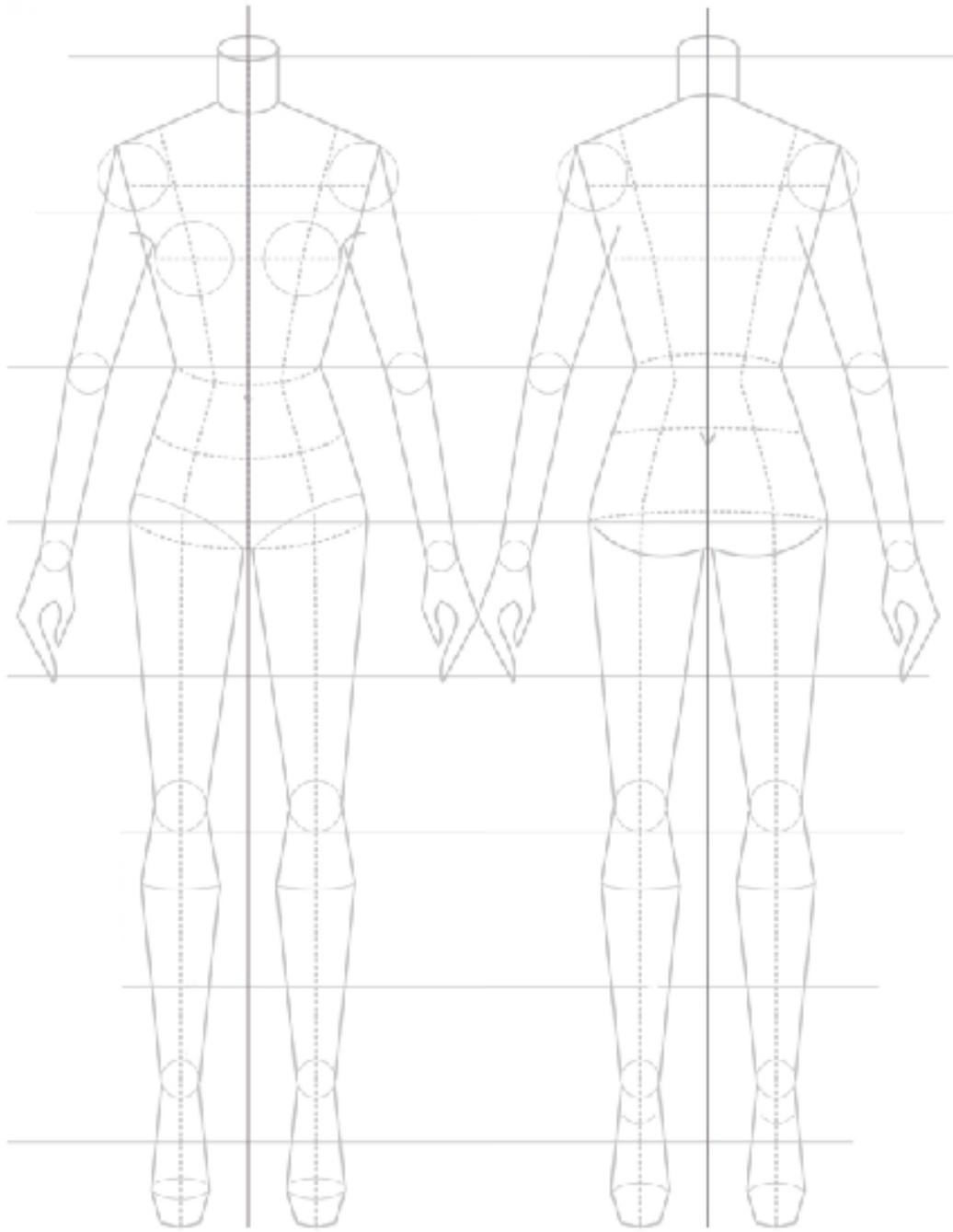


Nombre:

Semestre:



TEXTIL/ TEXTURA:



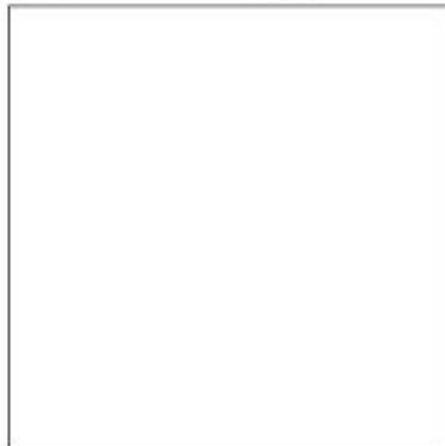
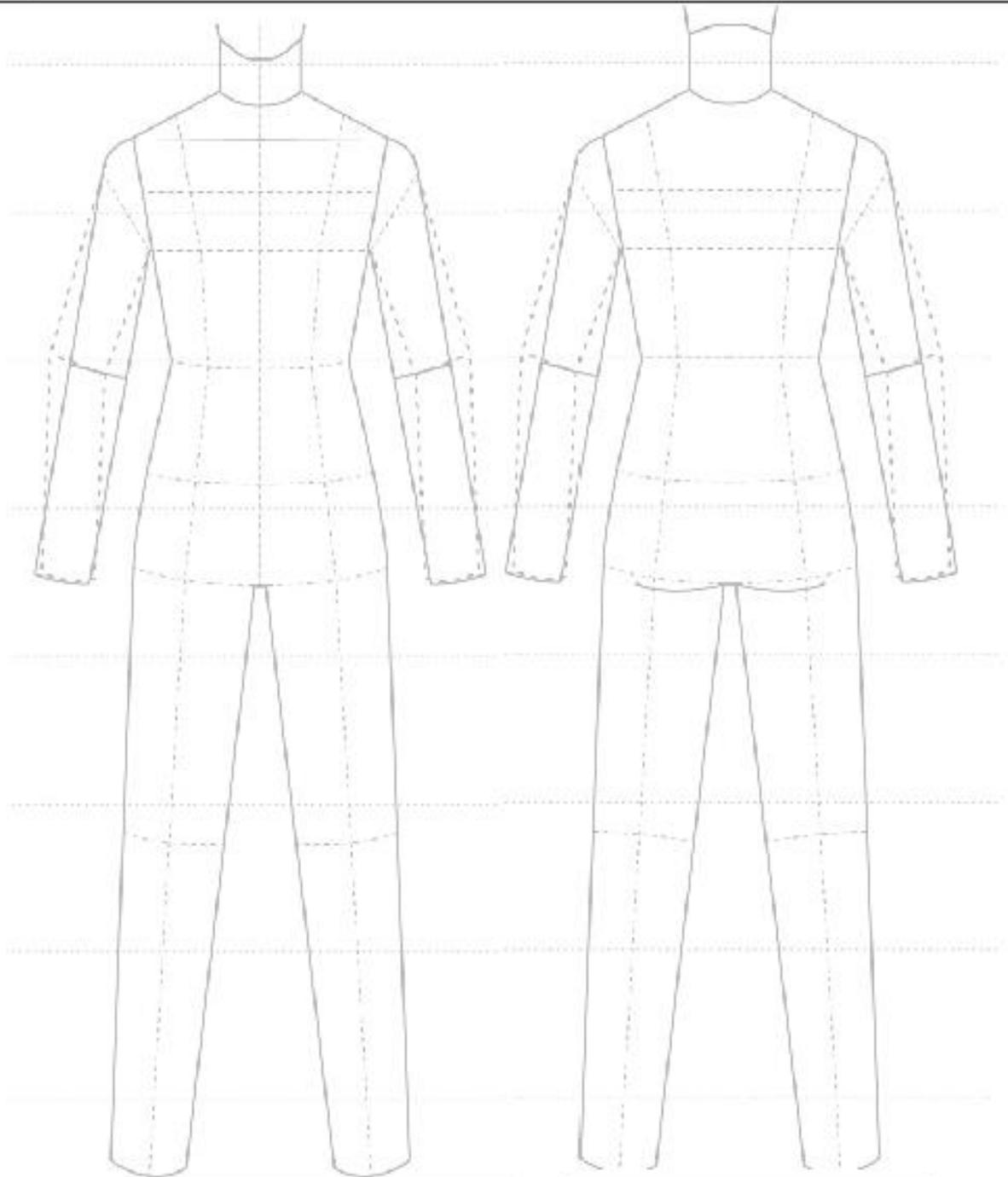
Nombre:

Semestre:



TEXTIL/ TEXTURA:

INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO PELILEO



Nombre:

Semestre:



TEMA: Técnicas de ilustración de moda

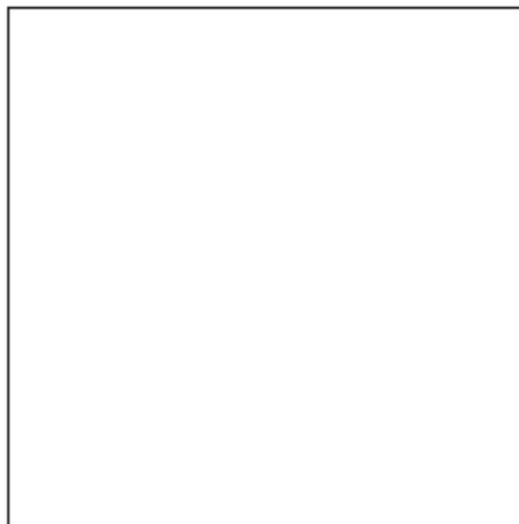
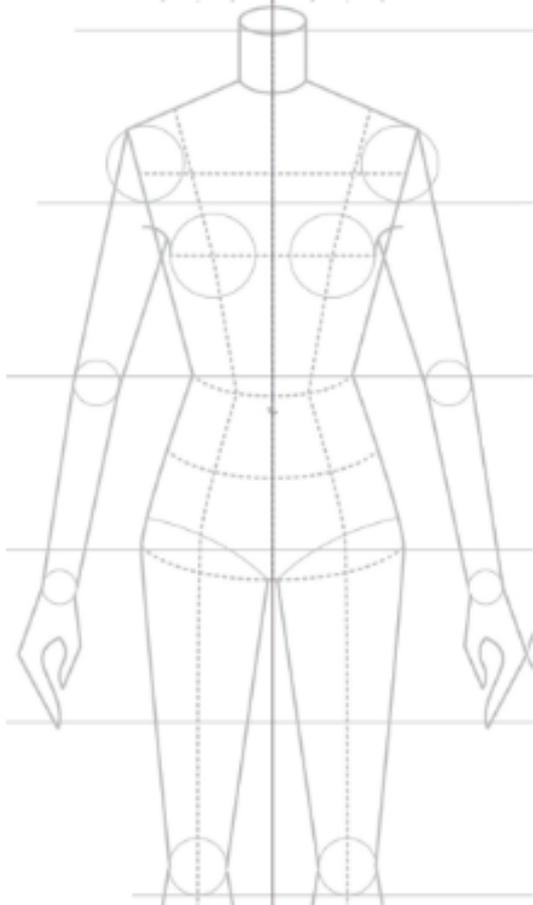
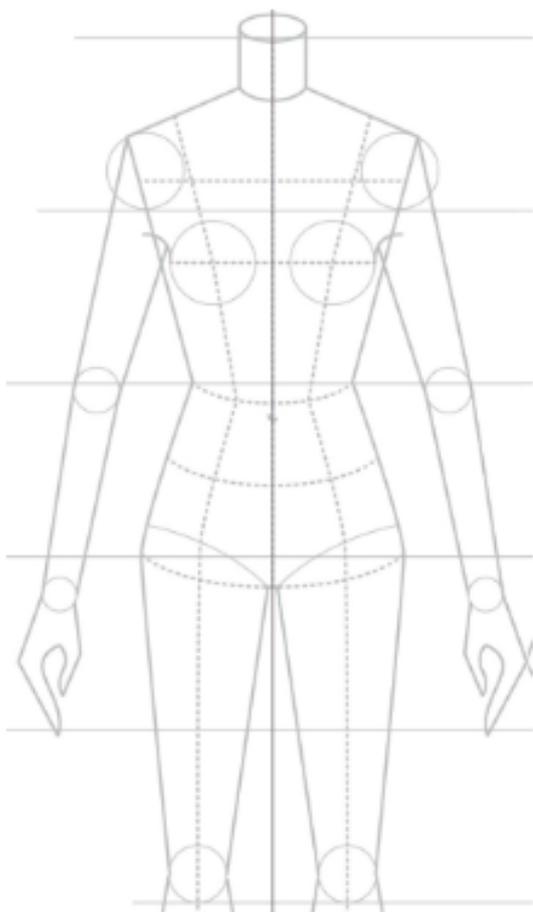


ILUSTRACIÓN POR IMITACIÓN

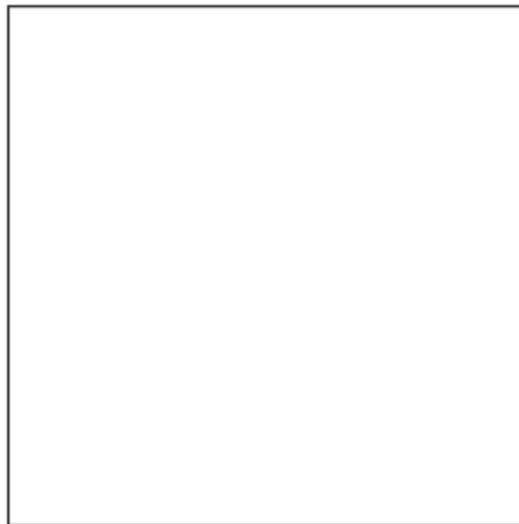


ILUSTRACIÓN POR CAPTURA



ILUSTRACIÓN POR COLLAGE

Nombre:

Semestre:

**BIBLIOGRAFÍA:**

- Chávez Dávalos, M. B. (2018). Metodologías de la ilustración de moda en la representación de indumentaria con estilo. (Bachelor's thesis, Universidad Técnica de Ambato. Facultad de Diseño, Artes y Arquitectura. Carrera de Diseño de Modas.).
- Drudi, E. P. (2001). Dibujo de figurines para diseño de modas. Barcelona: Pepinpress.
- Echevarría, O. E. (2011). Ilustradores de moda Palermo. Argentina: Buschi.
- Escobar, T. (2007). Métodos de estilización de la silueta femenina, masculina e infantil aplicados a una línea sportwear y jeanswear dirigido a profesionales y estudiantes de escuelas de diseño de modas (tesis de pregrado). Ambato: Universidad Cristiana Latinoamericana.
- García, M. (2021). El arte de la representación en moda. Editorial Creativa.
- Kiper, A. (2015). Portafollios de Moda Diseño y presentación. Londres.
- Loomins, A. (1947). Drawing the Head and Hands. New York: The Viking Press.
- Nunnally, C. (2009). Enciclopedia de técnicas de ilustración de moda. Barcelona: Acanto.
- Promopress.Loomins, A. (1947). Creative Illustration. New York: The Viking Press.
- Parramón, J. M. (1985). El gran libro del dibujo. Barcelona: Parramón.
- Takamura, Z. (2007). Diseño de moda, Conceptos básicos y aplicaciones prácticas de ilustración de moda. España: Promopress.
- Itten, J. (1961). The Art of Color. Van Nostrand Reinhold.



**INSTITUTO SUPERIOR  
TECNOLÓGICO PELILEO**

# **TOMO 3:**

## ***Ilustración Digital de Moda***

---

Ing. Belén Chávez Mg.



# CONTENIDOS

## 01

### UNIDAD UNO

#### INTRODUCCIÓN A LA ILUSTRACIÓN DIGITAL DE MODA

- 1.1. Fundamentos de la ilustración digital de moda.
- 1.2. Instalación y ejercicios básicos para el uso de Adobe Illustrator y Photoshop.
- 1.3. Técnicas de ilustración digital de moda.
- 1.4. Generalidades sobre adobe illustrator y Photoshop.

## 02

### UNIDAD DOS

#### ADOBE ILLUSTRADOR

- 2.1. Interfaz de Adobe ilustrador
- 2.2. Área de trabajo
- 2.3. Trabajar con el panel de herramientas
- 2.4. La obtención de recursos
- 2.5. Comandos
- 2.6. Selección y Alineación de objetos
- 2.7. Crear objetos y ejercicios básicos.
- 2.8. Creación de objetos
  - 2.8.1. Creación y edición de formas
  - 2.8.2. Trabajar con formas básicas
  - 2.8.3. Creación de elipses y polígonos
  - 2.8.4. Cambio de ancho del trazo y la alineación.
  - 2.8.5. La combinación de formas y de edición
  - 2.8.6. Trabajar con el Pathfinder (Paleta Buscatrazos)
  - 2.8.7. Usar Live Trace (vectorizado de objetos)
  - 2.8.8. Transformación de objetos
- 2.9. Flujos de trabajo
  - 2.9.1. Trabajar con mesas de trabajo
  - 2.9.2. Objetos de escala, lo que refleja, rotar, distorsionar y esquila
  - 2.9.3. Trabajar con reglas y guías
  - 2.9.4. Trabajar con grupos
  - 2.9.5. Organizar objetos
  - 2.9.6. Distribución de objetos
  - 2.9.7. Trabajar con capas
  - 2.9.8. Creación de capas
  - 2.9.9. Mover objetos y capas
- 2.10 Dibujo Vectorial
  - 2.10.1. Herramienta pluma
  - 2.10.2. Usando las herramientas de lápiz y pincel
  - 2.10.3. Dibujo de curvas
  - 2.10.4. Cambio de perspectiva
  - 2.10.5. Uso libre de distorsión
  - 2.10.6. La transformación de contenido
  - 2.10.7. Trabajar con pinceles
  - 2.10.8. Usando pinceles caligráficos
  - 2.10.9. Edición de un pincel
  - 2.10.10. Usando pinceles de arte
  - 2.10.11. Creación de un pincel de motivo

# CONTENIDOS

- 2.11. Pintura Digital
  - 2.11.1. Cartas de color
  - 2.11.2. Panel de muestras
  - 2.11.3. Uso de color sobre un objeto
  - 2.11.4. Herramienta Malla
  - 2.11.5. Herramienta Degradado
  - 2.11.6. Herramienta bote de pintura
  - 2.11.7. Volver a colorear Ilustración

## 03

### UNIDAD DOS DISEÑO DE INSTRUMENTOS TÉCNICOS DE MODA

#### 3.1. Desarrollo de brochure

- 3.2. Herramienta de texto
- 3.3. Cajas de texto
- 3.4. Panel de texto
- 3.5. Texto en un trazado
- 3.6. La creación de esquemas
- 3.7. El ajuste de texto alrededor de un objeto
- 3.8. Muestreo de texto
- 3.9. Moodboard de moda
- 3.10. Diseño plano
  - 3.10.1. Trazos
  - 3.10.2. Panel de buscatrazos
  - 3.10.3. Opacidad
  - 3.10.4. Texturas
  - 3.10.5. Interpretación de prendas de vestir
  - 3.10.6. Creación de patterns
  - 3.10.7. Dibujo de prendas superiores
  - 3.10.8. Dibujo de prendas inferiores
  - 3.10.9. Diseño de accesorios
- 3.11. Diseño de fichas técnicas
  - 3.11.1. Tipos de fichas técnicas
  - 3.11.2. Diagramación
  - 3.11.3. Disposición de elementos
  - 3.11.4. Formatos
  - 3.11.5. Tipos de archivos exportables
  - 3.11.6. Impresión de archivos
- 3.12. Figurines de moda
  - 3.12.1. Canon de figurín de moda
  - 3.12.2. Proceso creativo para la ilustración de moda
  - 3.12.3. Herramientas de dibujo vectorial
  - 3.12.4. Uso de capas
  - 3.12.5. Pintura
  - 3.12.6. Texturas
  - 3.12.7. Estilos de ilustración de moda
  - 3.12.8. Vistas



# CONTENIDOS

## 04

### UNIDAD CUATRO ADOBE PHOTOSHOP

- 4.1. Interfaz de Adobe Photoshop
- 4.2. Área de trabajo
- 4.3. Trabajar con el panel de herramientas
- 4.4. La obtención de recursos
- 4.5. Comandos
- 4.6. Trabajar con capas
- 4.7. Creación de capas
- 4.8. Mover objetos y capas
- 4.9. La fusión de capas
- 4.10. Corrección de color y forma
  - 4.10.1. Panel de tono saturación
  - 4.10.2. Panel de niveles
  - 4.10.3. Panel de curvas
  - 4.10.4. Panel de equilibrio de color
  - 4.10.5. Filtro de camera raw
  - 4.10.6. Transformación
  - 4.10.7. Transformación libre
  - 4.10.8. Deformar
  - 4.10.9. Licuar
  - 4.10.10. Edición de fotografía
- 4.11. Acabados de Pintura digital
  - 4.11.1. Pinceles
  - 4.11.2. Opciones de pinceles
  - 4.11.3. Modos de fusión
  - 4.11.4. Texturas
  - 4.11.5. Formatos para exportar
  - 4.11.6. Aplicaciones multimedia



# 01



## INTRODUCCIÓN

*A LA ILUSTRACIÓN DIGITAL DE  
MODA*

---

# 1. Introducción a la Ilustración Digital de Moda



**Figura 1.** Ilustración digital del rostro.  
Fuente: Belén Chávez 2023.

La ilustración digital de moda es una disciplina que combina las técnicas del diseño gráfico con la moda, permitiendo a los diseñadores representar sus ideas y conceptos de manera visual utilizando herramientas digitales. A través de programas especializados, como Adobe Illustrator y Photoshop, los creativos pueden generar ilustraciones precisas, detalladas y listas para ser usadas en distintos formatos y

propósitos dentro de la industria de la moda.

## 1.1. Fundamentos de la Ilustración Digital de Moda

Los fundamentos de la ilustración digital de moda incluyen el conocimiento y aplicación de conceptos básicos de diseño como la proporción, el volumen y la textura, esenciales para representar prendas de manera realista. Al emplear estas técnicas, los diseñadores pueden



experimentar con colores, formas y estilos, lo que les permite una gran flexibilidad en la creación de bocetos y presentaciones finales.

A diferencia de la ilustración tradicional, la ilustración digital permite la corrección rápida de errores, la creación de múltiples versiones de un mismo diseño y el uso de herramientas avanzadas para lograr efectos que serían complicados o imposibles de lograr a mano. Además, el uso de tabletas gráficas y software como Adobe Illustrator y Photoshop facilita el trabajo en capas, lo que otorga mayor control sobre cada elemento del diseño. García (2020) menciona que "la ilustración digital de moda es una herramienta clave para los diseñadores, ya que permite materializar ideas complejas de manera visualmente atractiva, rápida y profesional" (p. 45).

## 1.2. Instalación y Ejercicios Básicos para el Uso de Adobe Illustrator y Photoshop

Adobe Illustrator es un programa de diseño vectorial ampliamente utilizado para crear dibujos y gráficos escalables. Los diseñadores de moda lo emplean para elaborar patrones, planos técnicos y estilizados de prendas. Para instalar Illustrator, es necesario adquirir una suscripción a Adobe Creative Cloud y descargar el programa desde el sitio oficial. Una vez instalado, se recomienda practicar con herramientas básicas como la "pluma", las "formas básicas" y las "capas".

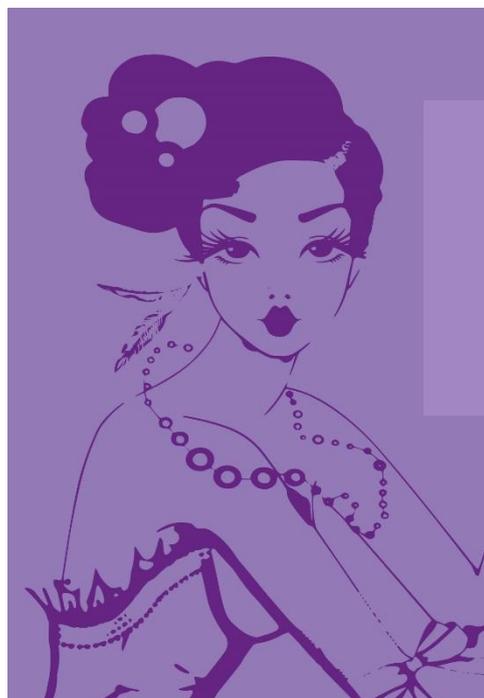
Adobe Photoshop, por otro lado, se utiliza principalmente para la edición

de imágenes y retoques. Aunque no está diseñado específicamente para gráficos vectoriales, es útil para agregar texturas y sombras realistas a las ilustraciones de moda. Al igual que Illustrator, se instala desde Adobe Creative Cloud.

### Ejercicios recomendados:

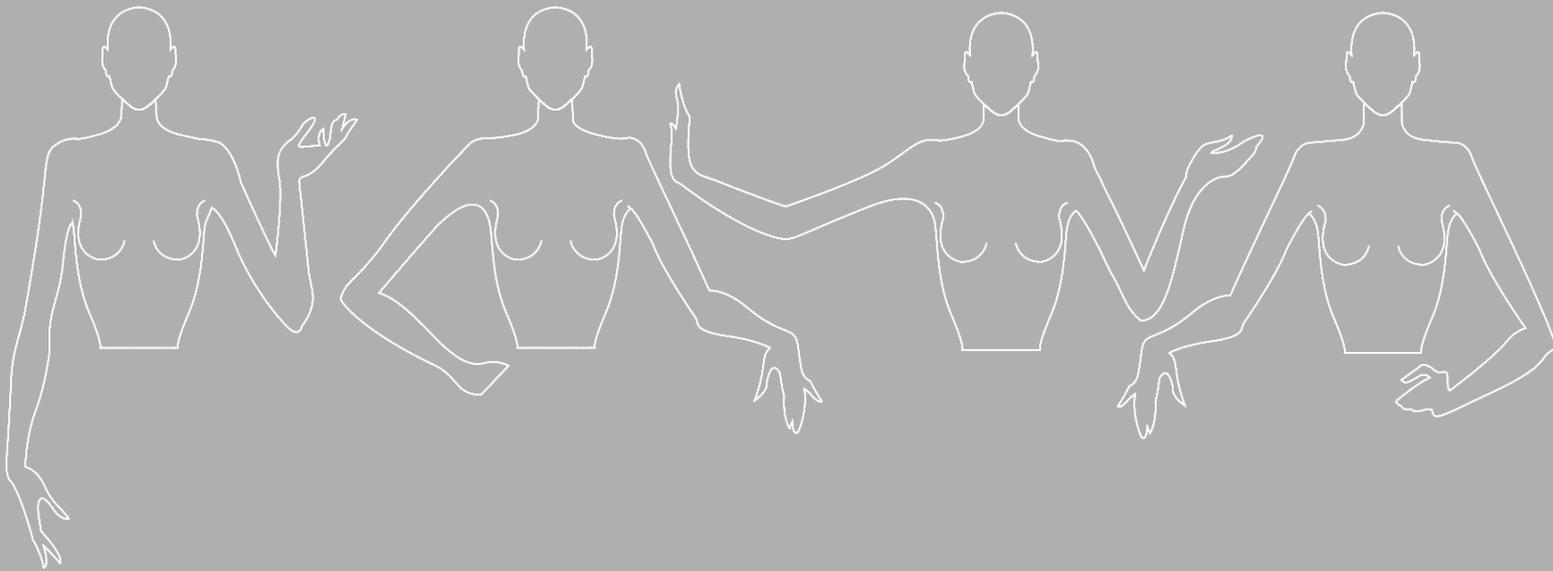
Adobe Illustrator: Dibujar una prenda básica, como una camiseta, utilizando la herramienta "pluma" para trazar líneas y contornos.

Adobe Photoshop: Practicar la aplicación de sombras y texturas a una prenda dibujada previamente en Illustrator, utilizando herramientas como el "pincel" y las "máscaras de capa". Según Scott (2017), "el uso combinado de Illustrator y Photoshop permite a los diseñadores trabajar de manera integral en la creación de moda, desde los bocetos iniciales hasta la renderización final con efectos visuales realistas" (p. 29).



**Figura 2.** Práctica de dibujo de formas. Elaboración propia.

### 1.3. Técnicas de Ilustración Digital de Moda



**Figura 4.** Ilustración propuesta de moda.  
Elaboración propia.

Existen varias técnicas de ilustración digital aplicables en el diseño de moda. Entre las más utilizadas destacan:

**Dibujo vectorial:** Consiste en crear ilustraciones basadas en vectores, lo que permite escalarlas sin perder calidad. Esta técnica es especialmente útil para el diseño de patrones y planos técnicos de moda.

**Coloreado digital:** Se trata de aplicar color de manera precisa y uniforme a las ilustraciones, con opciones para degradados y paletas personalizadas, facilitando la creación de propuestas cromáticas para las colecciones.

**Texturización:** Añadir texturas realistas a las prendas para simular materiales como la seda, el algodón o el cuero. Photoshop es especialmente útil en esta área, gracias a sus herramientas de pinceles y capas.

**Simulación de sombras y luces:** Para otorgar un aspecto tridimensional y realista a las ilustraciones, se utilizan técnicas de sombreado y luces. Las herramientas de difuminado y las máscaras de capa en Photoshop permiten lograr estos efectos. Como apunta Chiarello (2019), "las técnicas de ilustración digital en moda han transformado la manera en que los diseñadores presentan sus ideas, facilitando la experimentación y la creación de propuestas visuales innovadoras" (p. 64).



#### 1.4. Generalidades sobre Adobe Illustrator y Photoshop

Adobe Illustrator es el programa por excelencia para el diseño vectorial, lo que significa que se basa en matemáticas para crear imágenes escalables sin perder calidad. Esto lo convierte en una herramienta esencial para la creación de ilustraciones precisas, como patrones de moda o figuras estilizadas. Illustrator permite a los diseñadores de moda trabajar con líneas, formas y colores de manera flexible y detallada.

Adobe Photoshop, por otro lado, es conocido por su capacidad de editar y manipular imágenes rasterizadas. Aunque no es específico para ilustración vectorial, es ideal para agregar detalles, texturas y efectos que aporten realismo a los diseños. Es

ampliamente utilizado en la industria para el retoque de fotos de moda y la creación de composiciones visuales impactantes.

Ambos programas son complementarios en el proceso de diseño de moda digital. Illustrator es ideal para la creación de bocetos y gráficos precisos, mientras que Photoshop es perfecto para darles el toque final, añadiendo sombras, luces y texturas realistas.

Tal como lo señala Lu (2021), "el uso conjunto de Adobe Illustrator y Photoshop ha revolucionado la manera en que los diseñadores de moda conceptualizan y presentan sus colecciones, ofreciendo herramientas que permiten una creatividad ilimitada" (p. 88).

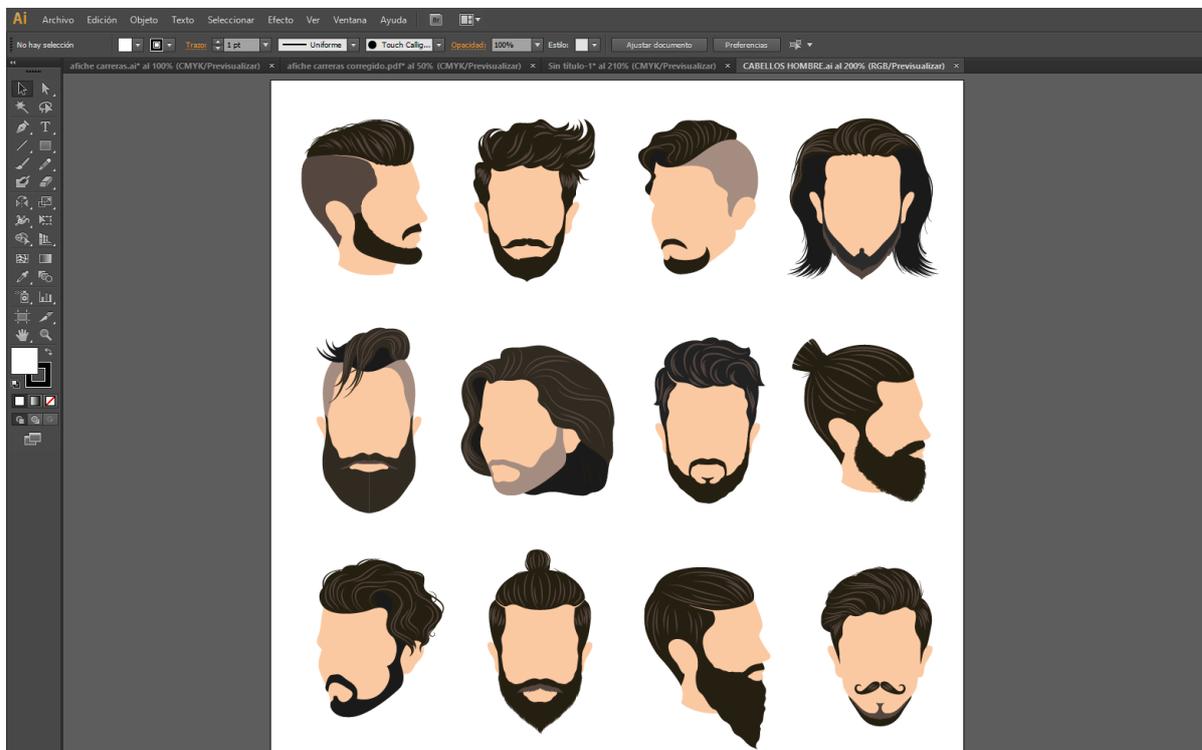


Figura 5. Ilustración de cabellos.  
Adobe Illustrator CS6 2024.



# PRÁCTICA 1.

En base a los contenidos revisados anteriormente, desarrollar modulares de diseño básico tomando como punto de inspiración las corrientes artísticas del arte moderno.

**Tema: MODULARES DE DISEÑO BÁSICO**

**Objetivo:**

Desarrollar modulares de diseño básico con el uso de formas geométricas y otras herramientas básicas del software de diseño.

**INSUMOS:**

*Fichas técnicas de modulares.*



Desarrolle modulares con principios del Diseño



MENOS FRENTE



CORTAR



CONTORNEAR



FORMAS INTERSECCIÓN



COMBINAR



MENOS FONDO



EXCLUIR



Nombre:

Semestre:



# 02



## ADOBE ILUSTRADOR

---

# ADOBE ILLUSTRADOR



Adobe Illustrator es una herramienta esencial en la ilustración digital de moda por su capacidad para crear gráficos vectoriales precisos y escalables. Este software es ampliamente utilizado para bocetos técnicos, dibujos de moda estilizados y patrones. En este capítulo, exploraremos su interfaz, el área de trabajo, y las principales funciones necesarias para diseñadores de moda.

## 2.1. Interfaz de Adobe Illustrator

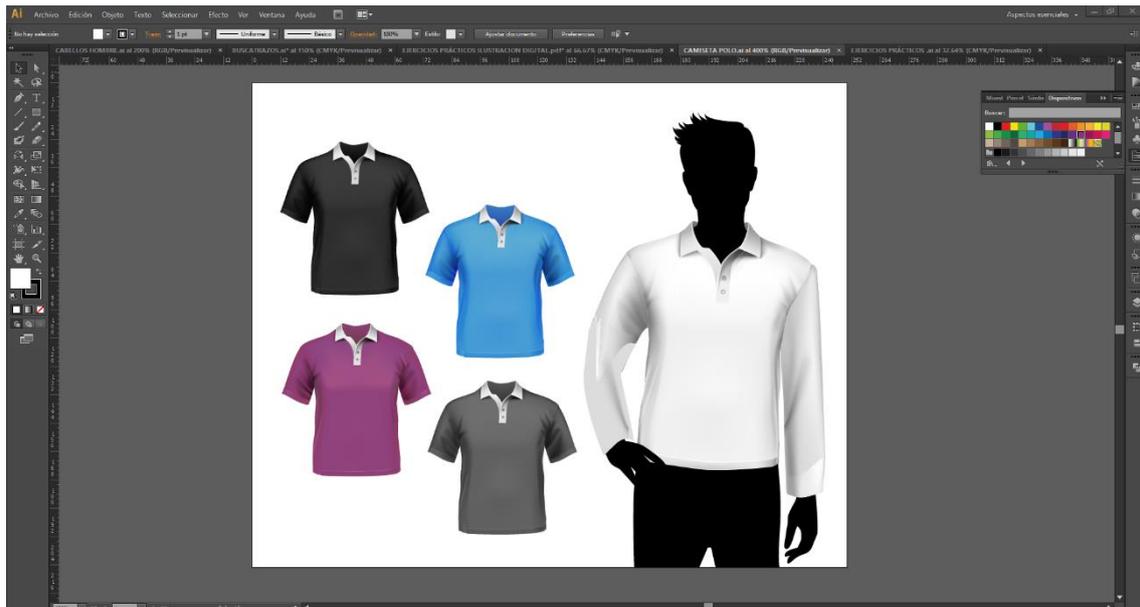
La interfaz de Adobe Illustrator está diseñada para facilitar la creación de gráficos vectoriales a través de diversas herramientas y paneles organizados intuitivamente. En la parte superior se encuentra la barra de menús, que incluye todas las funciones principales del programa, mientras que la barra de control ajusta las propiedades de las herramientas seleccionadas. En el lado izquierdo está el panel de herramientas, que permite acceder rápidamente a las herramientas de dibujo, selección y modificación de objetos. El área de trabajo central es donde el usuario dibuja, y el lado derecho muestra paneles adicionales, como las capas, los colores y los estilos de pincel.

Según McClelland (2018), "la interfaz de Illustrator está diseñada para ser flexible, permitiendo que los usuarios adapten sus herramientas y paneles a sus flujos de trabajo individuales, lo que es especialmente útil para los diseñadores de moda que necesitan rapidez y precisión" (p. 33).



## 2.2. Área de Trabajo

El área de trabajo en Adobe Illustrator es la parte central donde se realiza la creación de gráficos y diseños. Es una superficie blanca o artboard, donde el diseñador puede visualizar y editar su trabajo. Illustrator permite trabajar con múltiples artboards en un mismo archivo, lo que es útil para proyectos de moda que incluyen varias prendas o diseños. El área de trabajo se puede personalizar ajustando el tamaño del artboard, la cuadrícula y las guías, lo que facilita la creación precisa de patrones y bocetos técnicos.



**Figura 6.** Área de trabajo. Fuente: Adobe Illustrator CS6 2024.

El panel de herramientas es una de las características más importantes de Illustrator y contiene todas las herramientas necesarias para dibujar, seleccionar, transformar y modificar objetos. Algunas de las herramientas clave incluyen:

Herramienta de selección: permite seleccionar y mover objetos en el área de trabajo.

Herramienta de pluma: es utilizada para crear líneas y formas con precisión mediante puntos de anclaje.

Herramienta de formas: permite dibujar formas básicas como rectángulos, círculos, elipses y polígonos, que son esenciales para crear patrones y bocetos iniciales.

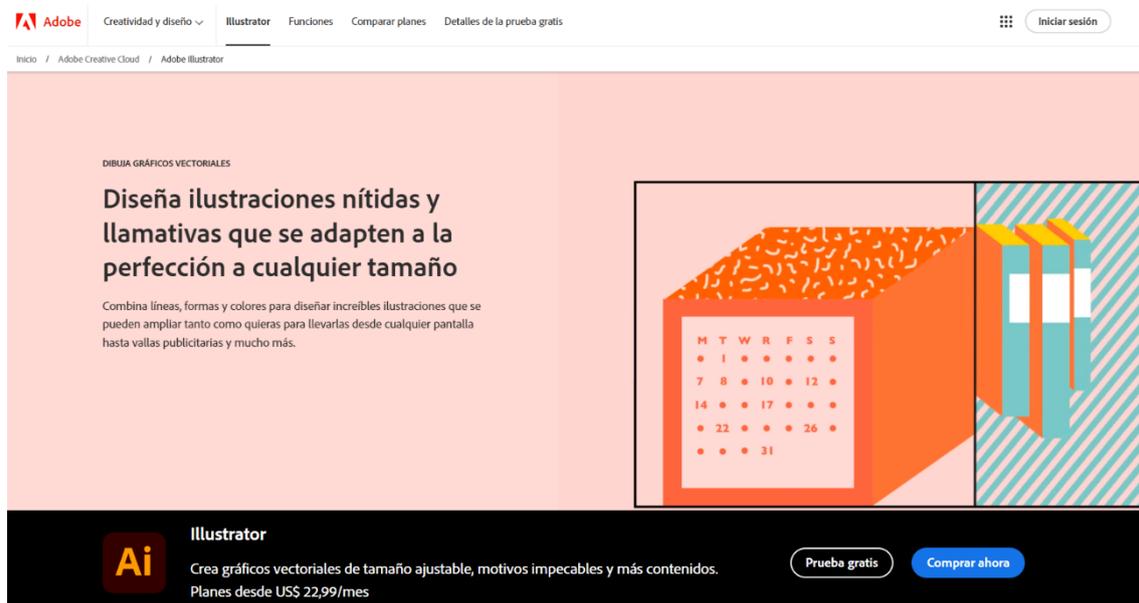
Herramienta de pincel: para crear trazos estilizados, lo cual es útil para añadir detalles creativos a las ilustraciones de moda. Según Botello (2020), "la herramienta de pluma de Illustrator es fundamental para los diseñadores de moda, ya que les permite crear líneas limpias y precisas, cruciales para la elaboración de planos técnicos y estilizados" (p. 51).



## 2.4. La Obtención de Recursos

La obtención de recursos se refiere a cómo los diseñadores pueden incorporar elementos externos a sus proyectos en Illustrator. Esto incluye la importación de imágenes, texturas y tipografías que pueden enriquecer las ilustraciones de moda. Illustrator permite importar imágenes rasterizadas que pueden servir como referencia o como parte de un diseño. También es posible utilizar bancos de imágenes y recursos en línea para acceder a patrones o texturas que añadan realismo a las prendas.

Carrión (2021) destaca que "el acceso a bibliotecas de recursos en línea, como Adobe Stock, permite a los diseñadores de moda obtener imágenes, patrones y texturas de alta calidad para incorporar en sus proyectos" (p. 28).



**Figura 7.** Adobe stock. Fuente: <https://www.adobe.com/ec/products/illustrator.html>

## 2.5. Comandos

Los comandos en Adobe Illustrator permiten realizar tareas específicas de manera rápida a través de atajos de teclado. Algunos de los comandos más útiles para los diseñadores de moda incluyen:

- Ctrl/Cmd + Z: deshacer la última acción.
- Ctrl/Cmd + C y Ctrl/Cmd + V: copiar y pegar objetos.
- Ctrl/Cmd + G: agrupar objetos.
- Ctrl/Cmd + Shift + G: desagrupar objetos.

Estos comandos permiten trabajar de manera más eficiente, facilitando la edición rápida y la organización de elementos dentro de un proyecto.



Mitchell (2020) señala que "el uso de comandos en Illustrator puede agilizar enormemente el flujo de trabajo de un diseñador de moda, permitiéndole centrarse en los aspectos creativos sin perder tiempo en tareas repetitivas" (p. 36).

## 2.6. Selección y Alineación de Objetos

La selección y alineación de objetos es fundamental para mantener la coherencia y el equilibrio visual en los diseños. Illustrator ofrece varias herramientas para seleccionar objetos individuales o múltiples, como la herramienta de selección (V) y la herramienta de selección directa (A). Además, el panel de alineación permite ajustar la posición de los objetos en relación a otros, centrándolos o distribuyéndolos uniformemente, lo que es esencial para mantener simetría en los diseños de moda.

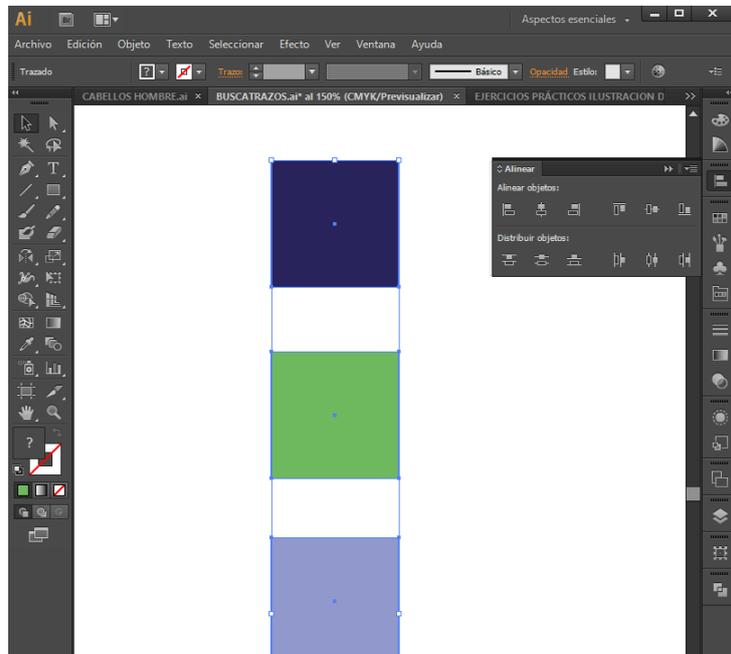


Figura 8. Alineación de objetos. Elaboración propia

Como apunta Martin (2019), "la alineación precisa de los objetos es crucial en el diseño de moda, ya que asegura que los patrones y las prendas tengan una disposición simétrica y profesional" (p. 47).

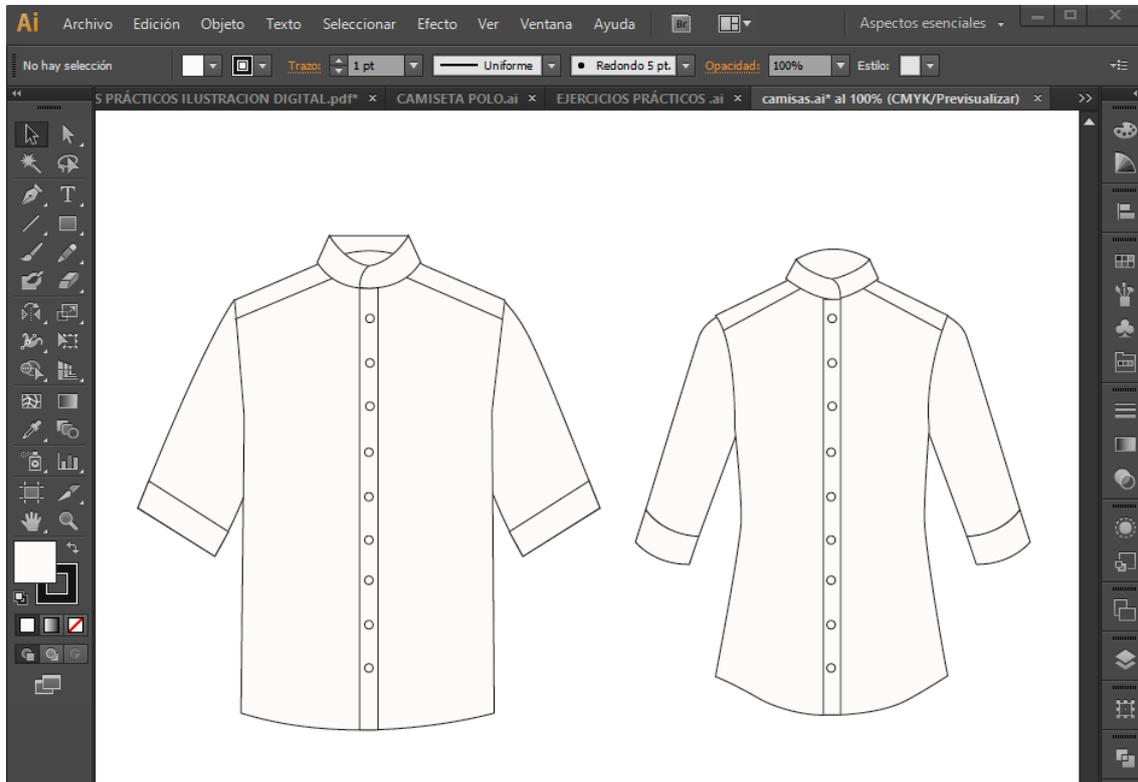
## 2.7. Crear Objetos y Ejercicios Básicos

Crear objetos en Adobe Illustrator es una tarea sencilla gracias a las herramientas de forma y de pluma. Un ejercicio básico para principiantes en la ilustración digital de moda es dibujar prendas simples como camisetas o vestidos, utilizando las formas básicas. Los diseñadores pueden empezar trazando las formas geométricas y luego ajustarlas con la herramienta de pluma para darles un aspecto más orgánico y fluido.

### Ejercicio recomendado:

Dibujar un croquis de una prenda utilizando formas geométricas básicas y luego personalizar los contornos con la herramienta de pluma para crear curvas naturales.

Thomson (2018) menciona que "la creación de objetos simples con las herramientas de forma y pluma es una excelente manera para que los diseñadores de moda aprendan a utilizar Illustrator de manera eficiente y creativa" (p. 59).



**Figura 9.** Croquis de la prenda. Elaboración propia.

## 2.8. Creación de Objetos en Adobe Illustrator

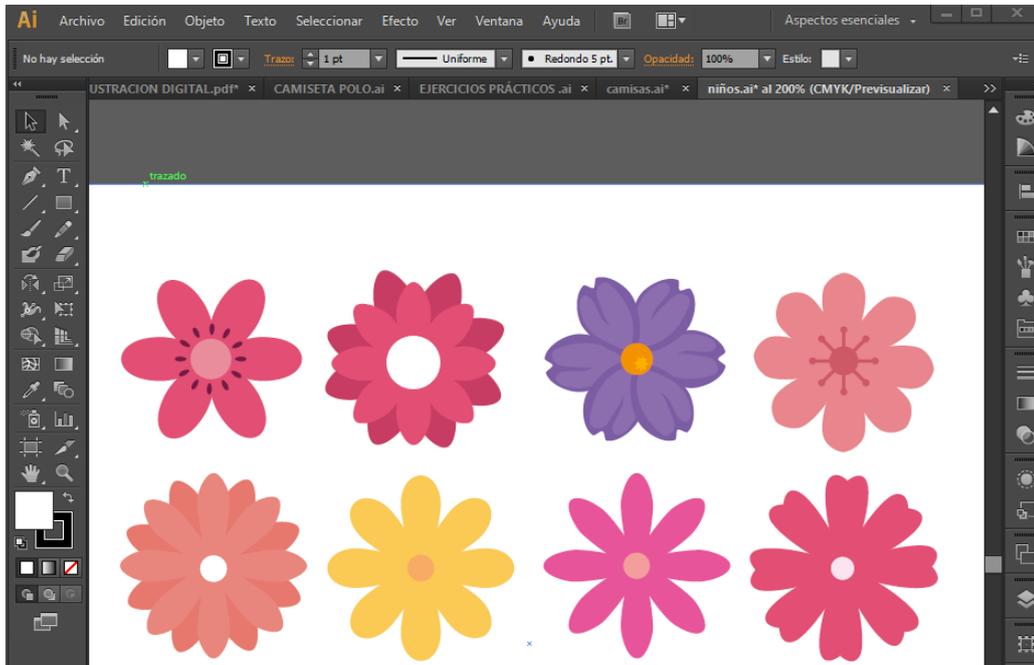
En el diseño de moda digital, la creación de objetos es una habilidad clave, ya que permite representar prendas, patrones y detalles estilizados de manera precisa y flexible. Adobe Illustrator ofrece una amplia gama de herramientas para crear y editar objetos, desde formas básicas hasta trazos personalizados y complejas combinaciones de formas. A continuación, se exploran los diferentes aspectos de la creación y edición de objetos en Illustrator, cruciales para los diseñadores de moda.

### 2.8.1. Creación y Edición de Formas

La creación y edición de formas es uno de los fundamentos más importantes del diseño vectorial en Adobe Illustrator. Las herramientas de formas básicas permiten crear figuras como rectángulos, círculos, polígonos y estrellas, las cuales sirven de base para la construcción de elementos más complejos. Una vez creadas, estas formas pueden ser



editadas utilizando herramientas como la herramienta de selección directa, que permite ajustar puntos de anclaje individuales para modificar el contorno de las figuras. Según Chiarello (2019), "la capacidad de crear y editar formas en Illustrator es esencial para el diseño de moda, ya que facilita la representación exacta de elementos como prendas, accesorios y detalles estilizados" (p. 52).



**Figura10.** Edición de formas. Elaboración propia.

### 2.8.2. Trabajar con Formas Básicas

Las formas básicas son esenciales en la creación de prendas y detalles dentro del diseño de moda digital. Herramientas como el rectángulo (M) y la elipse (L) permiten a los diseñadores generar rápidamente la estructura base de prendas como camisetas, faldas y pantalones. Una vez creadas, las formas básicas pueden ser modificadas usando la herramienta de selección directa o combinadas con otras figuras para generar diseños más complejos. Martin (2019) menciona que "el uso de formas básicas como punto de partida para diseños más complejos permite a los diseñadores de moda experimentar con proporciones y estructuras de una manera rápida y efectiva" (p. 68).

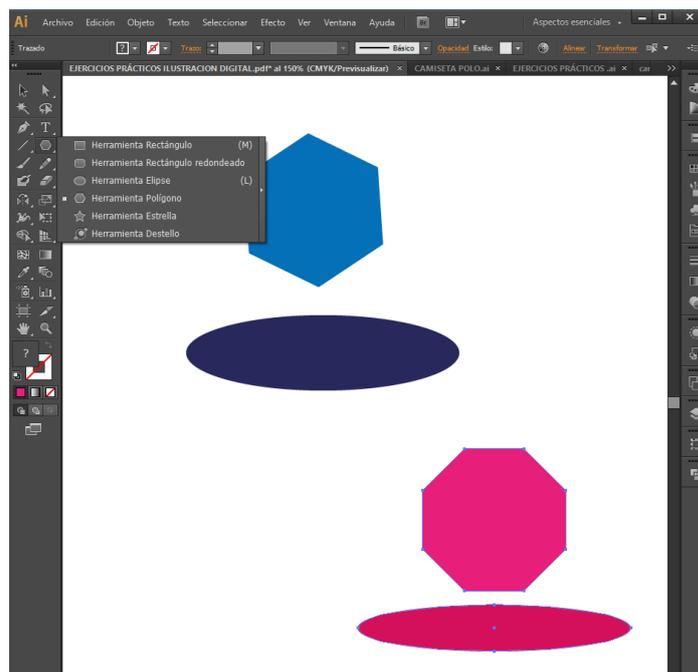
### 2.8.3. Creación de Elipses y Polígonos

La creación de elipses y polígonos es otra función esencial en Adobe Illustrator. La herramienta de elipse permite crear formas ovaladas,



perfectas para diseñar detalles como cuellos redondos, botones o mangas. Los polígonos, por su parte, son útiles para crear elementos como botones con formas geométricas o patrones de diseño estilizados. Estas formas pueden ajustarse en términos de número de lados, radio y ángulos, lo que las hace muy versátiles.

Botello (2020) señala que "las herramientas de elipse y polígono ofrecen flexibilidad a los diseñadores para experimentar con formas complejas, agregando variedad y dinamismo a sus ilustraciones de moda" (p. 45).



**Figura 11.** Elipses y polígonos. *Elaboración propia.*

#### 2.8.4. Cambio de Ancho del Trazo y la Alineación

El ancho del trazo y su alineación son herramientas importantes para refinar la apariencia de los objetos en Illustrator. Los trazos pueden ser ajustados en términos de grosor para crear líneas más finas o gruesas, que son útiles para dibujar contornos de prendas o detalles de costuras. Además, la alineación del trazo permite ajustar si la línea debe aparecer dentro, fuera o centrada sobre el borde de una forma, lo que puede cambiar significativamente el aspecto final de un diseño.

Como explica Scott (2017), "el control del grosor y la alineación del trazo es crucial en el diseño de moda para crear contornos definidos y detalles estilizados en las prendas" (p. 59).



### **2.8.5. La Combinación de Formas y Edición**

La combinación de formas es un proceso mediante el cual se pueden unir varias formas básicas para crear objetos más complejos. Illustrator ofrece herramientas como Unir, Restar y Excluir a través del Pathfinder o Buscatrazos, que permiten combinar y manipular varias formas de manera efectiva. Por ejemplo, dos círculos pueden unirse para crear gafas o un vestido puede construirse a partir de varias formas unidas.

McClelland (2018) señala que "la combinación de formas permite a los diseñadores de moda lograr estructuras complejas y personalizadas, lo que es esencial para la creación de patrones únicos" (p. 73).

### **2.8.6. Trabajar con el Pathfinder (Paleta Buscatrazos)**

El Pathfinder o Buscatrazos es una herramienta poderosa que permite combinar, cortar y manipular formas para crear objetos más complejos. Las opciones de unión, intersección, exclusión y división permiten a los diseñadores fusionar o restar formas entre sí para dar lugar a nuevos elementos. Esta función es ideal para crear siluetas detalladas y piezas estilizadas en el diseño de moda.

Mitchell (2020) destaca que "el uso del Pathfinder en Illustrator facilita la creación de estructuras complejas mediante la combinación de formas, lo que es particularmente útil en el diseño de patrones y detalles de moda" (p. 81).

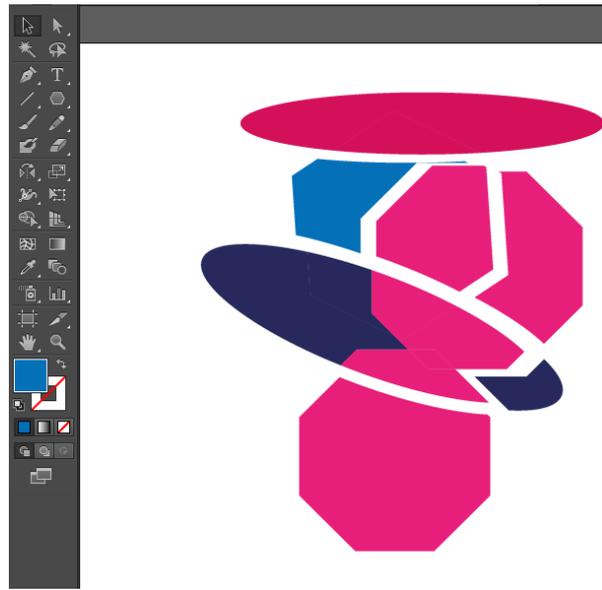
### **2.8.7. Usar Live Trace (Vectorizado de Objetos)**

El Live Trace es una herramienta que permite convertir imágenes rasterizadas en vectores, lo que es útil cuando los diseñadores desean transformar bocetos a mano o fotografías en gráficos editables en Illustrator. Esta herramienta analiza la imagen y genera formas vectoriales basadas en los bordes y colores detectados. Los diseñadores de moda pueden utilizar Live Trace para convertir ilustraciones en papel o textiles en patrones vectorizados.

Según Samara (2019), "el vectorizado de objetos a través de Live Trace en Illustrator es una técnica eficiente para convertir dibujos hechos a mano en ilustraciones digitales editables, facilitando la integración de diferentes medios en el diseño de moda" (p. 64).

### 2.8.8. Transformación de Objetos

La transformación de objetos en Illustrator incluye diversas funciones como escalar, rotar, sesgar y reflejar. Estas operaciones permiten modificar la forma y la disposición de los objetos de manera precisa, lo cual es vital para ajustar patrones, crear simetrías y explorar proporciones en el diseño de moda. La herramienta de transformación libre permite aplicar estos cambios de manera visual, lo que da más control sobre el resultado final.



**Figura 12.** Transformación de objetos.  
*Elaboración propia.*

Como explica Lu (2021), "la capacidad de transformar objetos de manera precisa en Illustrator es fundamental para los diseñadores de moda que necesitan ajustar las proporciones y disposición de sus diseños rápidamente" (p. 89).

## 2.9. Flujos de Trabajo en Adobe Illustrator para la Ilustración Digital de Moda

Los flujos de trabajo en Adobe Illustrator permiten que los diseñadores de moda manejen proyectos complejos de manera organizada y eficiente. Un flujo de trabajo optimizado es fundamental para mantener la coherencia y calidad en cada etapa del proceso creativo. En este apartado, se detallan las prácticas y herramientas más importantes para gestionar y trabajar con objetos, capas, reglas y guías en Illustrator, que son esenciales en el diseño de moda.

### 2.9.1. Trabajar con Mesas de Trabajo

Las mesas de trabajo en Illustrator representan áreas independientes donde los diseñadores pueden organizar y visualizar diferentes partes de su proyecto. En el diseño de moda, se puede asignar una mesa de trabajo para cada prenda, patrón o variación de color, facilitando la gestión de múltiples diseños en un solo documento. Las mesas de trabajo

son escalables y pueden ajustarse según las dimensiones específicas de los proyectos, como fichas técnicas o presentaciones visuales. Según McClelland (2018), "las mesas de trabajo permiten a los diseñadores de moda crear múltiples piezas dentro de un mismo archivo, lo que optimiza la organización y reduce el tiempo de búsqueda y edición de archivos separados" (p. 74).



Figura13. Mesas de trabajo. Elaboración propia.

### 2.9.3. Trabajar con Reglas y Guías

Las reglas y guías son herramientas visuales que permiten al diseñador alinear y medir objetos en el área de trabajo con precisión. Las reglas se colocan a lo largo de los bordes del área de trabajo y permiten extraer guías para organizar el diseño de manera más precisa. Las guías son muy útiles en el diseño de moda para asegurar que las costuras, patrones y otros elementos estén alineados correctamente.

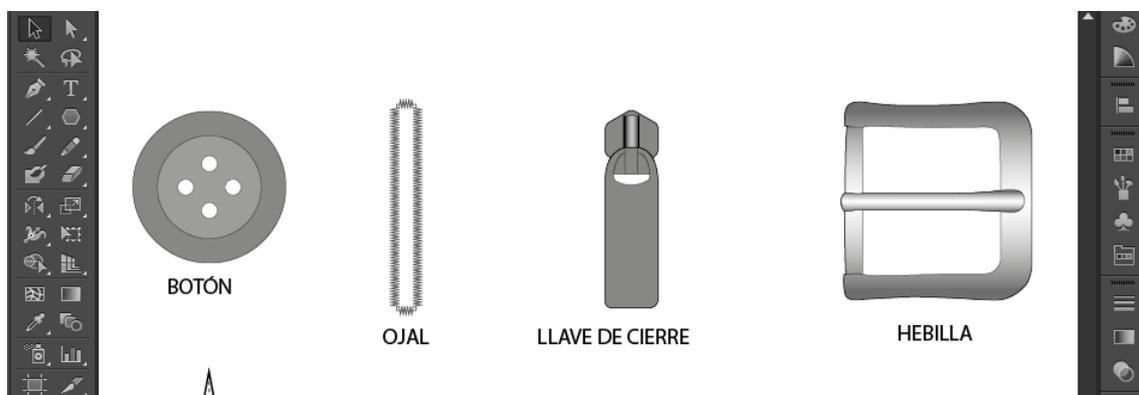
Scott (2017) señala que "las reglas y guías son fundamentales en el diseño de moda digital, ya que permiten una alineación precisa de los patrones y elementos gráficos, asegurando que los diseños sean coherentes y exactos" (p. 55).

#### 2.9.4. Trabajar con Grupos

La agrupación de objetos permite a los diseñadores manejar varios elementos como una sola unidad. Esto es útil en el diseño de moda cuando varios componentes, como botones, costuras o piezas de una prenda, deben moverse o modificarse conjuntamente sin alterar sus relaciones espaciales.

Como explica Martin (2019), "agrupar objetos facilita la gestión de elementos complejos dentro de un diseño de moda, lo que permite mantener la consistencia y evitar la manipulación accidental de piezas individuales" (p. 78).

#### 2.9.5. Organizar Objetos



**Figura 14.** Organización de objetos. Elaboración propia.

Organizar objetos en Illustrator es fundamental para un flujo de trabajo eficiente. Las funciones de Traer adelante o Enviar atrás permiten controlar la disposición de los objetos en el área de trabajo. Esto es especialmente importante en la ilustración de moda, donde las capas de una prenda (como costuras, sombras y detalles) deben estar bien organizadas para evitar confusión visual.

Samara (2019) señala que "la organización adecuada de los objetos dentro de un diseño de moda asegura que los diferentes elementos de la prenda sean visualmente coherentes y fáciles de editar" (p. 63).



### **2.9.6. Distribución de Objetos**

La distribución de objetos en Illustrator permite alinear varios elementos de manera equitativa a lo largo de una línea o espacio específico. Las herramientas de distribución son útiles para crear uniformidad en detalles repetidos, como botones, pliegues o patrones, garantizando que estén colocados simétricamente en las prendas. Según Lu (2021), "la distribución uniforme de objetos es crucial para asegurar que los patrones y elementos decorativos de una prenda mantengan una disposición equilibrada y atractiva" (p. 71).

### **2.9.7. Trabajar con Capas**

El uso de capas en Illustrator es una práctica organizativa clave que permite separar diferentes elementos de un diseño para facilitar su edición individual. En el diseño de moda, las capas se utilizan para organizar elementos como el contorno de la prenda, los detalles (costuras, botones) y el color. Cada capa puede bloquearse, ocultarse o ajustarse sin afectar otras partes del diseño, lo que mejora la eficiencia en el proceso creativo.

McClelland (2018) explica que "trabajar con capas en el diseño de moda permite a los ilustradores mantener un control detallado sobre cada componente de su trabajo, facilitando la edición y experimentación sin dañar la estructura general" (p. 85).

### **2.9.8. Creación de Capas**

Crear capas es una técnica fundamental para organizar elementos en un proyecto de moda digital. Se recomienda que los diseñadores creen capas separadas para diferentes partes del diseño, como el dibujo técnico, el color, los detalles y las sombras. Esto facilita la modificación y revisión de cada elemento sin afectar el diseño completo.

Botello (2020) menciona que "la creación de capas específicas para cada elemento del diseño permite a los diseñadores de moda una mayor flexibilidad y control sobre la estructura de la prenda" (p. 88).

### **2.9.9. Mover Objetos y Capas**



Mover objetos y capas en Illustrator es una tarea básica pero crucial. Se puede reorganizar el orden de las capas para ajustar qué elementos están en primer plano o fondo, y mover objetos dentro de una capa para reubicarlos en el diseño sin afectar otros componentes. Esta flexibilidad es esencial en el diseño de moda, donde los detalles y las proporciones deben ajustarse constantemente.

Scott (2017) comenta que "la capacidad de mover objetos y reorganizar capas es fundamental para hacer ajustes rápidos y precisos en los diseños de moda sin comprometer la calidad del trabajo" (p. 61).

## 2.10. Dibujo Vectorial en Adobe Illustrator para la Ilustración de Moda

El dibujo vectorial es la base del diseño digital en Illustrator, especialmente en la moda, donde la precisión y la flexibilidad de las líneas y formas son cruciales para la representación exacta de las prendas y detalles estilizados. Adobe Illustrator ofrece una variedad de herramientas que permiten crear gráficos vectoriales de alta calidad, proporcionando a los diseñadores control sobre cada aspecto del dibujo. A continuación, se exploran diversas técnicas y herramientas de dibujo vectorial aplicadas al diseño de moda.



**Figura 15.** Dibujo vectorial para moda.  
Elaboración propia.

### 2.10.1. Herramienta Pluma

La herramienta pluma es una de las más poderosas y versátiles en Illustrator, permitiendo a los diseñadores de moda crear contornos precisos y editables. Con esta herramienta, se pueden dibujar curvas y líneas rectas ajustando los puntos de anclaje y manejadores, lo que la hace ideal para ilustrar prendas con precisión. La herramienta pluma es

indispensable para dibujar detalles de las prendas, como costuras, pliegues o contornos detallados.

Según McClelland (2018), "la herramienta pluma es esencial para crear líneas y formas precisas en el diseño de moda digital, ofreciendo un control total sobre la curvatura y el flujo de los contornos" (p. 88).

### 2.10.2. Usando las Herramientas de Lápiz y Pincel



**Figura 16.** Dibujo vectorial con lápiz y pincel.  
Elaboración propia.

Las herramientas lápiz y pincel permiten dibujar de manera más fluida y natural en Illustrator, lo que es ideal para bocetos y líneas menos estructuradas. La herramienta lápiz es útil para crear trazos rápidos y bocetos a mano alzada, mientras que la herramienta pincel permite aplicar distintos tipos de pinceladas.

Ambas herramientas ofrecen un enfoque más libre, lo que es especialmente útil en las primeras fases de la ilustración de moda cuando se están experimentando con ideas y formas. Botello (2020) menciona que "las herramientas de lápiz y pincel permiten a los diseñadores de moda capturar

rápidamente ideas y líneas fluidas, brindando una mayor libertad creativa en el proceso de bocetado" (p. 47).

### 2.10.3. Dibujo de Curvas

Dibujar curvas con precisión es fundamental en la moda, ya que las prendas suelen incluir detalles curvados como cuellos, mangas, dobladillos y pliegues. Las curvas pueden crearse y ajustarse en Illustrator utilizando la herramienta pluma o mediante las herramientas de manipulación de puntos de anclaje. La creación de curvas suaves y precisas es crucial para representar correctamente la caída de la tela o las siluetas de las prendas.

Scott (2017) señala que "el dominio del dibujo de curvas es vital para los diseñadores de moda, ya que permite una representación precisa de la forma y fluidez de las prendas" (p. 69).

#### 2.10.4. Cambio de Perspectiva

El cambio de perspectiva es una técnica útil para simular la tridimensionalidad y ajustar el ángulo de los objetos en Illustrator. En el diseño de moda, esto permite representar prendas o modelos desde diferentes ángulos, lo que es útil para bocetos técnicos y presentaciones de moda. Illustrator permite manipular la perspectiva utilizando herramientas de transformación y distorsión, como la herramienta de perspectiva y la transformación libre. Martin (2019) explica que "el cambio de perspectiva es esencial para los diseñadores de moda que necesitan mostrar cómo se verá una prenda desde diferentes ángulos y cómo se ajustará al cuerpo" (p. 56).



*Figura 17. Cambio de perspectiva y distorsión libre.  
Elaboración propia.*

#### 2.10.5. Uso Libre de Distorsión

La distorsión libre permite modificar la forma y tamaño de un objeto sin restricciones, lo que es útil en la moda para crear efectos estilizados o ajustar proporciones. Esta herramienta es ideal para experimentar con



patrones y detalles decorativos en las prendas, permitiendo a los diseñadores crear efectos únicos y personalizados. La distorsión también es utilizada para ajustar la perspectiva o las proporciones de los dibujos de las prendas en una ilustración. McClelland (2018) menciona que "el uso libre de distorsión permite a los diseñadores de moda experimentar con la forma y proporciones de las prendas, creando efectos visuales únicos" (p. 91).

### 2.10.6. La Transformación de Contenido

La transformación de contenido incluye herramientas como escalar, rotar, reflejar y sesgar, que permiten a los diseñadores ajustar la disposición y proporciones de los elementos gráficos. En el diseño de moda, estas herramientas son esenciales para ajustar los patrones, detalles y adornos de las prendas de manera precisa. La capacidad de transformar objetos en tiempo real facilita la experimentación con proporciones y formas. Según Samara (2019), "las herramientas de transformación de contenido son esenciales para ajustar rápidamente la disposición de los elementos en un diseño de moda sin perder precisión" (p. 77).

### 2.10.7. Trabajar con Pinceles

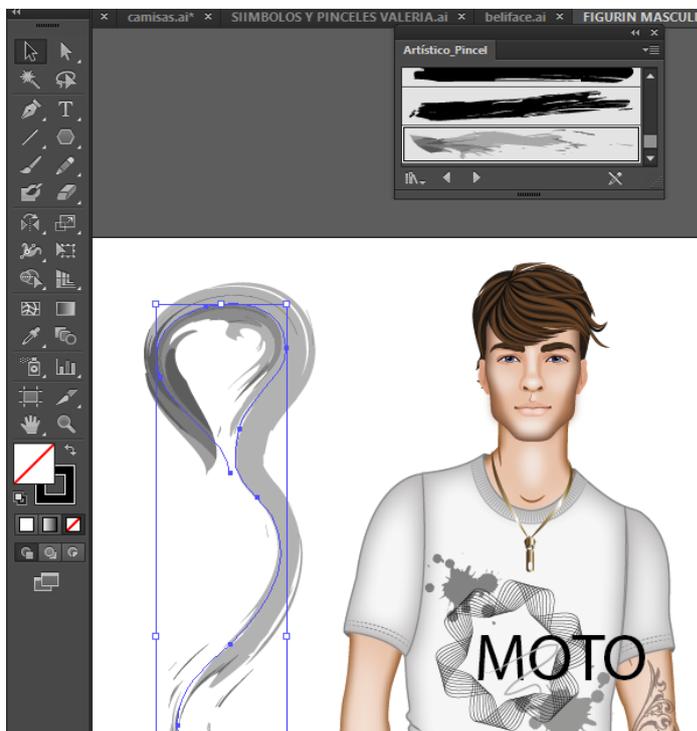


Figura 18. Pinceles para ilustrar. Elaboración propia.

Los pinceles en Illustrator permiten aplicar trazos con diferentes estilos y texturas. En el diseño de moda, los pinceles pueden ser utilizados para crear bordados, costuras, patrones decorativos y texturas sobre las prendas. Existen diferentes tipos de pinceles en Illustrator, como los caligráficos, de arte, de motivo y de dispersión, cada uno con aplicaciones específicas para añadir detalles estilizados a los diseños. Botello (2020) destaca que "trabajar con pinceles



permite a los diseñadores de moda agregar textura y detalles decorativos a sus ilustraciones, lo que enriquece visualmente los diseños" (p. 54).

### 2.10.8. Usando Pinceles Caligráficos

Los pinceles caligráficos permiten crear líneas que simulan trazos hechos a mano, lo cual es ideal para agregar un toque artístico o estilizado a los bocetos de moda. Estos pinceles son útiles para crear detalles suaves y delicados, como costuras o bordados en las prendas. La variación en el grosor del trazo, controlada por la presión del lápiz gráfico, ofrece un mayor realismo en los diseños.

McClelland (2018) comenta que "los pinceles caligráficos son especialmente útiles en la moda para agregar un toque de fluidez y personalización a las ilustraciones" (p. 83).

### 2.10.9. Edición de un Pincel

La edición de pinceles en Illustrator permite personalizar los trazos según las necesidades específicas del diseño. Los diseñadores de moda pueden modificar pinceles predeterminados para ajustarlos a detalles como bordados o costuras particulares, o para crear efectos estilizados que se alineen con la estética del diseño de moda. Esta capacidad de edición proporciona una mayor flexibilidad en la creación de patrones y texturas. Scott (2017) señala que "la edición de pinceles permite a los diseñadores de moda crear detalles únicos y personalizados en sus ilustraciones, adaptando los trazos a las características específicas de cada prenda" (p. 66).

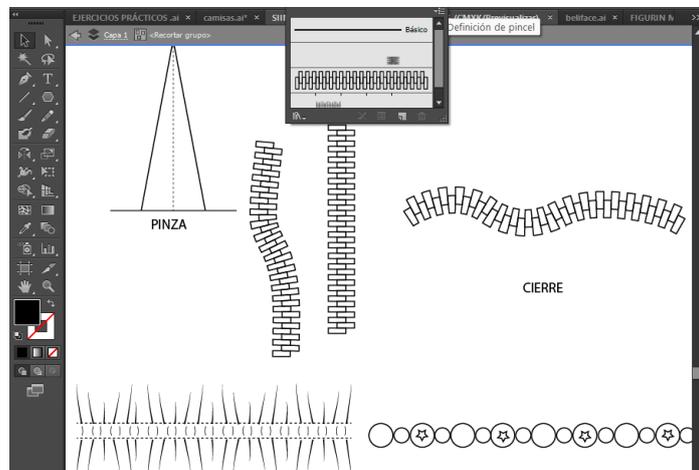


Figura19. Edición de pinceles. Elaboración propia.

### 2.10.10. Usando Pinceles de Arte

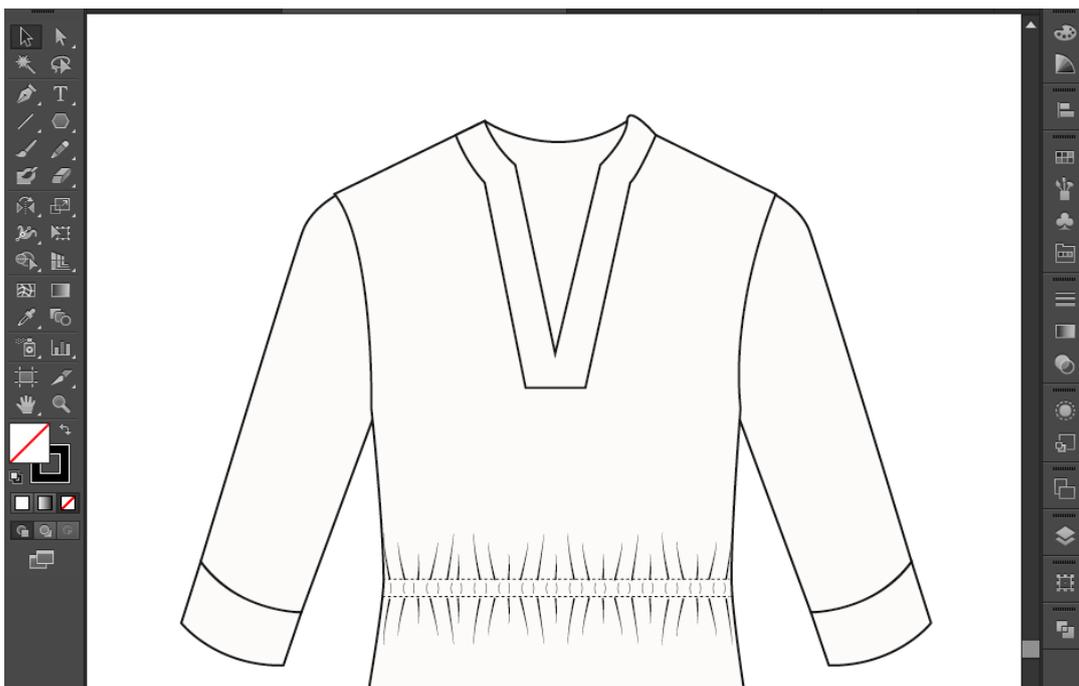
Los pinceles de arte permiten aplicar formas y texturas a lo largo de un trazado, lo que es útil en el diseño de moda para crear detalles estilizados como cintas, bordes decorativos y patrones complejos. A diferencia de los pinceles caligráficos, los pinceles de arte aplican una forma o imagen a lo largo del trazo, ofreciendo una mayor flexibilidad creativa en la decoración de prendas.

Martin (2019) menciona que "los pinceles de arte permiten a los diseñadores de moda aplicar detalles complejos y decorativos a las prendas de manera rápida y efectiva" (p. 61).

### 2.10.11. Creación de un Pincel de Motivo

Los pinceles de motivo permiten aplicar patrones repetitivos a lo largo de un trazado. Esta técnica es útil en el diseño de moda para crear bordes decorativos o repetir detalles de manera consistente. La creación de un pincel de motivo personalizado permite a los diseñadores aplicar patrones textiles o decorativos con precisión y coherencia en todo el diseño.

Botello (2020) explica que "la creación de pinceles de motivo ofrece a los diseñadores de moda una herramienta poderosa para aplicar patrones repetitivos y detalles decorativos de manera eficiente y uniforme" (p. 72).



**Figura 20.** Creación de pincel para elástico. Elaboración propia.

## 2.11. Pintura Digital en Adobe Illustrator para la Ilustración de Moda

La pintura digital en Adobe Illustrator es un componente crucial en la ilustración de moda, ya que permite aplicar color y texturas a los diseños de manera precisa y versátil. El uso adecuado de las herramientas de color y los métodos de pintura digital en la moda ayuda a representar de forma exacta las características de los tejidos, los tonos y los acabados de las prendas, lo que es esencial en la creación de fichas técnicas y presentaciones visuales.

### 2.11.1. Cartas de Color

Las cartas de color son una herramienta clave en la industria de la moda para estandarizar el uso de colores a lo largo del proceso de diseño y producción. En Adobe Illustrator, las cartas de color se pueden generar o importar para asegurar que los colores utilizados en la ilustración digital coincidan con los tonos que se usarán en la prenda física. Esto es especialmente importante cuando se trabaja con proveedores y fabricantes, donde la consistencia del color es crítica. Según Lu (2021), "las cartas de color en la moda digital permiten a los diseñadores mantener la consistencia del color en sus creaciones, lo que es vital para la comunicación con los fabricantes y la creación de productos de calidad" (p. 81).



**Figura 21.** Cartas de color de imagen. Elaboración propia.

### 2.11.2. Panel de Muestras

El panel de muestras en Illustrator permite guardar y organizar colores, degradados y patrones para su uso en el diseño. En la ilustración de moda, este panel es esencial para gestionar paletas de color y aplicar

de manera eficiente los tonos exactos a cada parte de la prenda. El panel de muestras facilita la creación de una gama de colores armónica y coherente a lo largo del diseño. McClelland (2018) menciona que "el panel de muestras es una herramienta fundamental para los diseñadores de moda, ya que permite organizar colores y patrones de manera eficiente, asegurando la consistencia visual en todos los elementos del diseño" (p. 101).

### 2.11.3. Uso de Color sobre un Objeto

El uso de color en los objetos en Illustrator es una de las principales formas de dar vida a las ilustraciones de moda. Aplicar colores planos, degradados y patrones sobre los objetos es crucial para representar correctamente los detalles de las prendas. Los diseñadores pueden usar herramientas como el bote de pintura o el cuentagotas para aplicar colores de forma rápida y precisa.

Botello (2020) señala que "el uso correcto del color sobre los objetos en las ilustraciones de moda ayuda a comunicar no solo el diseño de la prenda, sino también su materialidad, textura y estilo general" (p. 92).

### 2.11.4. Herramienta Malla

La herramienta Malla en Illustrator permite crear una gradación suave de color en un objeto, simulando la forma en que la luz y la sombra interactúan con las superficies de las prendas. Esta técnica es especialmente útil en el diseño de moda para representar pliegues, sombras y efectos tridimensionales que le dan realismo a las ilustraciones. Con la herramienta Malla, los diseñadores pueden

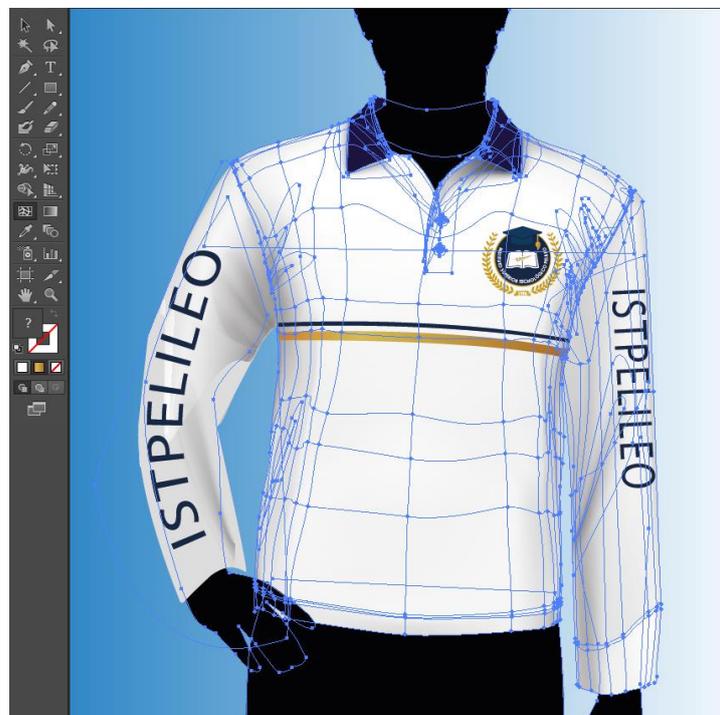


Figura 22. Herramienta malla. Elaboración propia.



manipular puntos de color en una cuadrícula, ajustando la transición entre diferentes tonos.

Scott (2017) explica que "la herramienta Malla es ideal para los diseñadores de moda que buscan agregar realismo y profundidad a sus ilustraciones, ya que permite un control preciso sobre la aplicación del color y las sombras" (p. 110).

#### **2.11.5. Herramienta Degradado**

La herramienta Degradado permite aplicar transiciones suaves entre dos o más colores. En el diseño de moda, los degradados pueden ser utilizados para representar efectos sutiles en las prendas, como sombras, reflejos de luz, o transiciones de color en telas. Illustrator permite crear degradados lineales, radiales y de forma libre, lo que da a los diseñadores flexibilidad para aplicar color de manera creativa. Según Martin (2019), "el uso de degradados en la ilustración de moda añade un nivel de sofisticación y realismo a las prendas, simulando efectos visuales complejos como el sombreado y los reflejos" (p. 85).

#### **2.11.6. Herramienta Bote de Pintura**

La herramienta Bote de Pintura facilita la aplicación de color a áreas cerradas en las ilustraciones vectoriales, permitiendo a los diseñadores rellenar áreas específicas con colores planos o degradados de manera rápida. En el diseño de moda, es ideal para aplicar color de base a las prendas o detalles pequeños, como botones, bordes o costuras. Botello (2020) menciona que "la herramienta Bote de Pintura permite a los diseñadores de moda aplicar colores de manera rápida y precisa a áreas definidas, mejorando la eficiencia del proceso de coloración" (p. 79).

#### **2.11.7. Volver a Colorear Ilustración**

La función Volver a Colorear Ilustración en Illustrator permite cambiar los esquemas de color de un diseño sin modificar su estructura. En el contexto del diseño de moda, esta herramienta es útil para crear múltiples variaciones de color de una prenda, ajustando las tonalidades de manera eficiente sin tener que redibujar los elementos. Es especialmente valiosa cuando se necesita presentar diferentes opciones de color a los

clientes o para adaptar las prendas a diferentes temporadas. Samara (2019) señala que "la herramienta Volver a Colorear Ilustración es imprescindible para los diseñadores de moda, ya que permite experimentar con múltiples combinaciones de color de manera rápida y sin esfuerzo" (p. 98).



**Figura 23.** Ilustración digital steampunk. Elaboración propia.



## PRÁCTICA 2.

De acuerdo a los contenidos revisados, se deberá desarrollar texturas textiles para sublimación de prendas deportivas y casuales.

**Tema: Modulares y texturas**

**Objetivo:**

Desarrollar el dibujo de modulares bidimensionales y tridimensionales para procesos de sublimación.

**INSUMOS:**

***Fichas técnicas para análisis de texturas.***

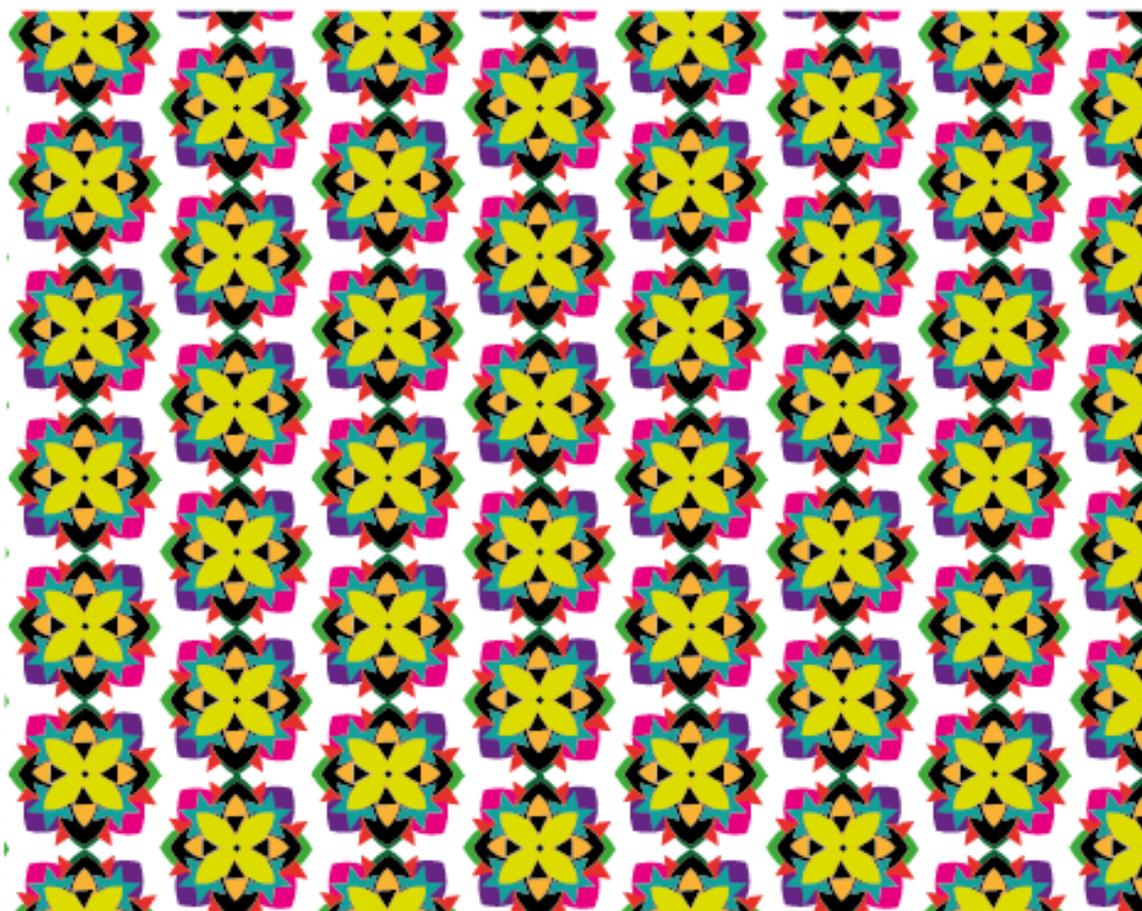


Desarrolle una textura textil a partir de la repetición de módulos

Módulo



Malla modular

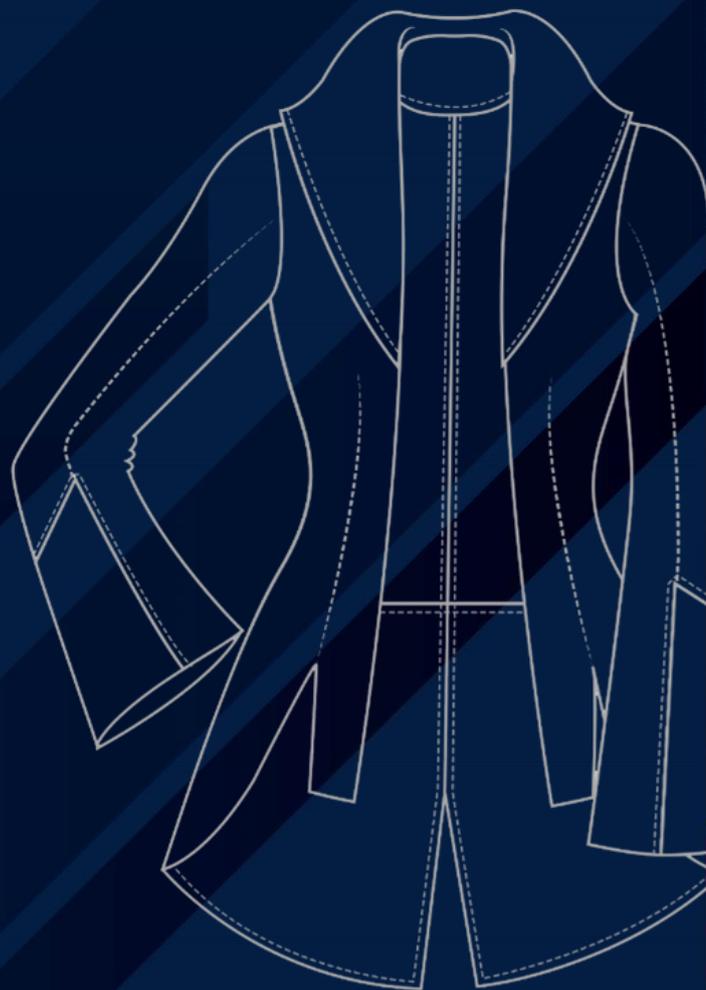


Nombre:

Semestre:



# 03



## DISEÑO DE INSTRUMENTOS TÉCNICOS DE MODA

---



## 3. Diseño de Instrumentos Técnicos de Moda

El diseño de instrumentos técnicos de moda, como brochures, esquemas técnicos y moodboards, es esencial para comunicar conceptos y especificaciones de manera clara y efectiva en la industria de la moda. Estos instrumentos permiten a los diseñadores plasmar sus ideas de manera visual y detallada, facilitando la producción y comercialización de las prendas.

### 3.1. Desarrollo de Brochure

El brochure es una herramienta crucial para la presentación de colecciones de moda y la promoción de productos. En la ilustración de moda digital, se diseñan brochures atractivos que incluyen tanto las ilustraciones de las prendas como información técnica sobre los materiales, colores y detalles de producción. Illustrator es especialmente útil para crear folletos con un diseño limpio y profesional, aprovechando las capacidades de composición gráfica y tipográfica. Según Bellantoni y Woolman (2000), "el diseño de un brochure efectivo en moda implica una presentación visual armoniosa que comunique el estilo de la colección al cliente y refleje la identidad de la marca" (p. 122).

### 3.2. Herramienta de Texto

La herramienta de texto en Adobe Illustrator permite agregar y personalizar texto en los diseños de moda. Esta herramienta es indispensable para agregar descripciones, etiquetas, nombres de las prendas y otros detalles textuales en un diseño técnico o promocional. Además, permite ajustar el estilo tipográfico para que se alinee con la identidad visual de la marca de moda. McClelland (2018) menciona que "la herramienta de texto en



**Figura 24.** Target de consumidor, herramienta texto. Elaboración propia.



Illustrator es fundamental para integrar información técnica en las ilustraciones de moda de manera clara y atractiva" (p. 78).

### 3.3. Cajas de Texto

Las cajas de texto son elementos que contienen y limitan el área de texto dentro de un diseño. En moda, las cajas de texto son útiles para organizar la información en fichas técnicas o brochures, asegurando que el texto esté alineado y distribuido de manera coherente con los elementos gráficos. Las cajas de texto también se pueden ajustar para mantener la jerarquía visual, ayudando a guiar al lector a través de la información importante. Según Samara (2019), "las cajas de texto permiten a los diseñadores de moda estructurar el contenido escrito de manera que sea visualmente agradable y funcional dentro de un diseño técnico" (p. 44).

### 3.4. Panel de Texto

El panel de texto en Illustrator permite a los diseñadores modificar aspectos avanzados del texto, como el interlineado, el espaciado entre caracteres, y el alineamiento. En el diseño de instrumentos técnicos de moda, este panel es crucial para ajustar el texto con precisión, garantizando que sea legible y estéticamente coherente con el resto del diseño. Botello (2020) señala que "el panel de texto ofrece una gama de opciones que permiten a los diseñadores de moda personalizar la apariencia del texto, mejorando la legibilidad y el impacto visual del diseño" (p. 102).

### 3.5. Texto en un Trazado

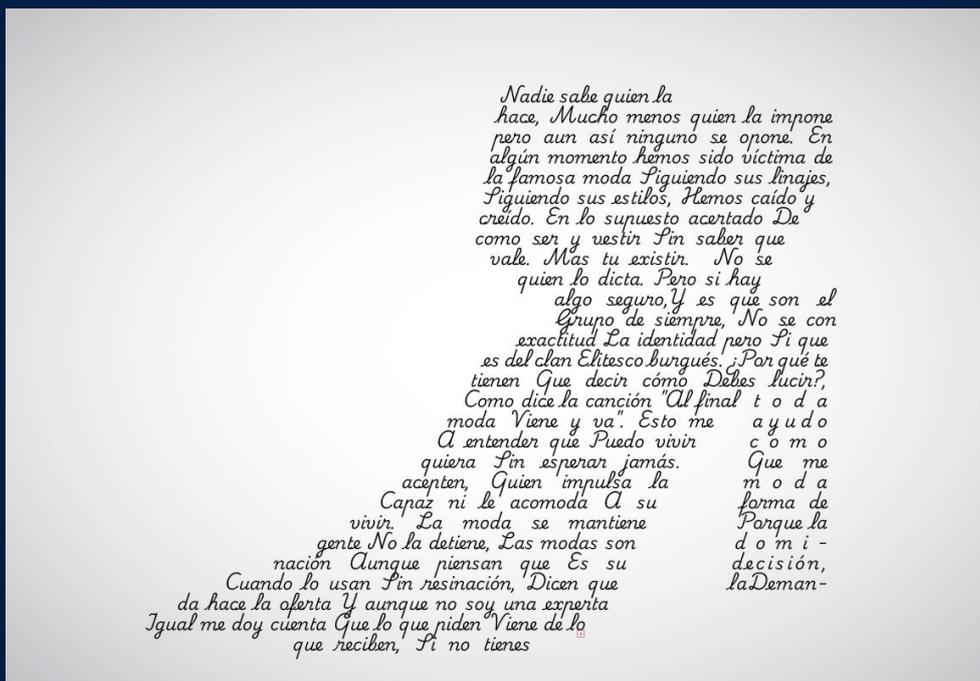


Figura 25. Texto en una imagen. Elaboración propia.

La capacidad de crear texto en un trazado permite que el texto siga una línea curva o una forma predefinida. Esta técnica es útil en moda cuando se desea integrar el texto en formas no convencionales, como alrededor de un logo o dentro de un patrón decorativo. También es una manera efectiva de agregar creatividad al diseño de instrumentos visuales. Martin (2019) explica que "usar texto en un trazado en los diseños de moda añade dinamismo y creatividad a la presentación de información, especialmente en materiales promocionales como brochures" (p. 94).

### 3.6. La Creación de Esquemas

Los esquemas son representaciones visuales simplificadas de las prendas que muestran detalles técnicos y de construcción. En el diseño de moda, los esquemas son esenciales para transmitir instrucciones claras a los fabricantes sobre cómo debe ensamblarse una prenda. Illustrator facilita la creación de esquemas limpios y precisos, utilizando líneas, formas y anotaciones para comunicar de manera efectiva los detalles de las prendas.

Según Scott (2017), "los esquemas técnicos son fundamentales en el diseño de moda, ya que proporcionan una guía clara sobre los componentes y detalles de las prendas que se deben seguir durante el proceso de producción" (p. 67).

### 3.7. El Ajuste de Texto Alrededor de un Objeto

El ajuste de texto alrededor de un objeto permite que el texto siga el contorno de una imagen o ilustración. Esta técnica es útil en brochures y presentaciones de moda, donde se busca integrar texto de manera fluida alrededor de imágenes de prendas o detalles gráficos. La capacidad de hacer que el texto fluya alrededor de los objetos ayuda a mantener la composición del diseño equilibrada y estética. McClelland (2018) menciona que "el ajuste de texto alrededor de un objeto permite una integración armoniosa entre texto e imagen, mejorando la presentación visual de los diseños de moda" (p. 90).

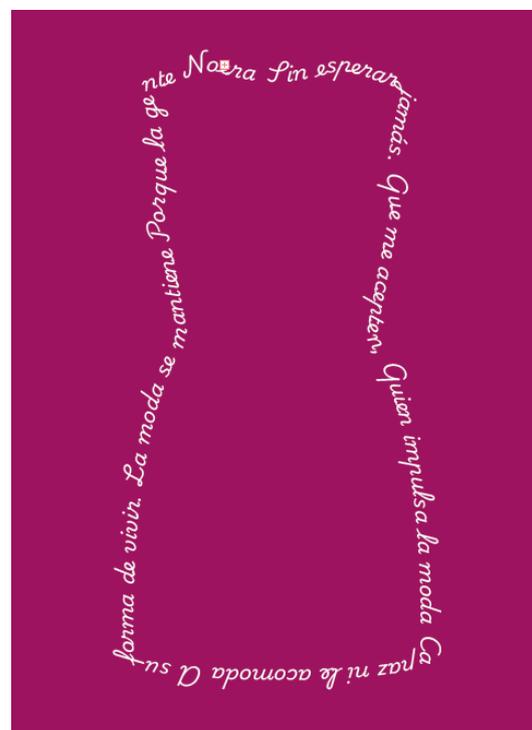


Figura 26. Texto en contorno. Elaboración propia.

### 3.8. Muestreo de Texto



El muestreo de texto permite aplicar el mismo formato de texto en diferentes áreas de un diseño, asegurando consistencia en la tipografía y estilo. Esta función es útil en instrumentos técnicos como fichas de producto o brochures de moda, donde es importante mantener un formato coherente a lo largo de todo el documento. Botello (2020) explica que "el muestreo de texto es una herramienta eficaz para asegurar la consistencia tipográfica y de formato en documentos técnicos de moda" (p. 88).

### 3.9. Moodboard de Moda

Un moodboard o Alfabeto Visual de moda, es una herramienta visual que recopila imágenes, colores, texturas y conceptos para definir el estilo y la dirección creativa de una colección. Los moodboards ayudan a los diseñadores a transmitir la esencia de su visión y a guiar el desarrollo de una colección de moda. Illustrator es una herramienta ideal para crear moodboards organizados, utilizando las funciones de recorte, agrupación y superposición de imágenes para presentar las ideas de forma cohesiva. Según Lu (2021), "los moodboards son esenciales en la moda, ya que permiten a los diseñadores capturar la atmósfera y la inspiración detrás de una colección, sirviendo como un mapa visual del proceso creativo" (p. 113).



Figura 27. Moodboard. Elaboración propia.

### 3.10. Diseño Plano en la Ilustración Digital de Moda

El diseño plano es una técnica clave en la ilustración de moda, utilizada para representar prendas de vestir de manera técnica y simplificada. Los diseños planos o flat sketches son esenciales para comunicar detalles estructurales de las prendas a los fabricantes, siendo cruciales en el desarrollo de fichas técnicas y en el proceso de producción de moda. A través de herramientas como Adobe Illustrator, se pueden crear representaciones precisas y detalladas de las prendas en un formato bidimensional.



**Figura 28.** Proceso para el desarrollo de dibujo plano digital.  
Fuente: Belén Chávez 2023.

#### 3.10.2. Panel de Buscatrazos

El panel de Buscatrazos o Pathfinder en Illustrator permite combinar, dividir y transformar formas básicas para crear figuras más complejas. En la moda, se utiliza para generar patrones o unir partes de un diseño de prenda, facilitando la creación de detalles específicos como pinzas, solapas y otros elementos de construcción de una prenda. McClelland (2018) explica que "el panel de Buscatrazos es una herramienta versátil que simplifica la creación de formas complejas en el diseño de moda, haciendo posible generar detalles precisos y personalizados en los diseños planos" (p. 112).

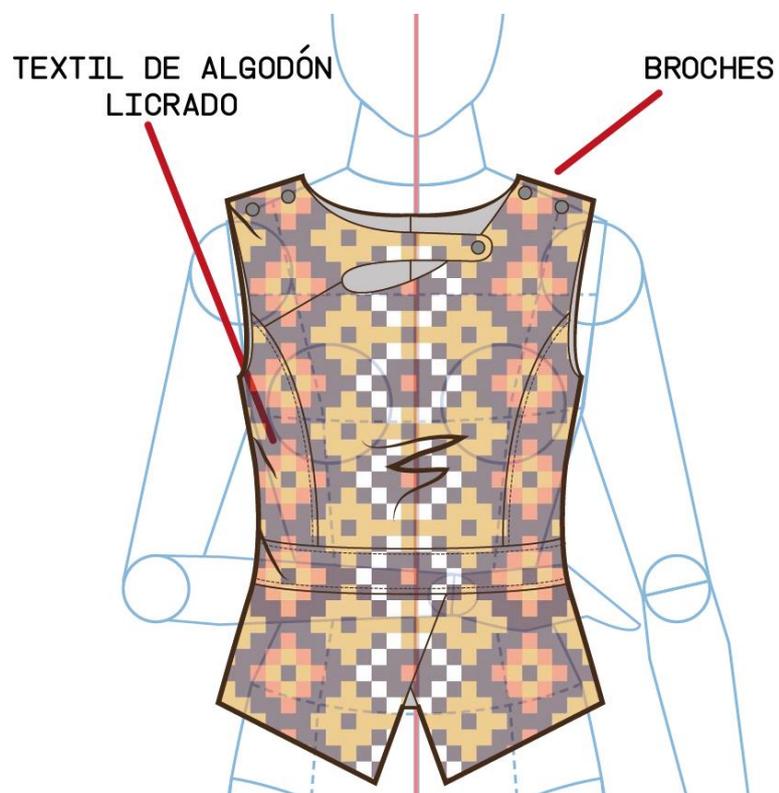
### 3.10.3. Opacidad

La opacidad es una propiedad visual que permite ajustar la transparencia de los objetos en una ilustración. En el diseño de moda, la opacidad se usa para simular la transparencia de ciertas telas como gasa o encaje, o para hacer que algunos detalles del diseño sean más sutiles, sin perder información visual importante.

Botello (2020) señala que "el uso de la opacidad es clave para representar prendas transparentes o semitransparentes en las ilustraciones de moda, lo que añade un nivel de realismo a los diseños planos" (p. 77).

### 3.10.4. Texturas

La representación de texturas en el diseño plano es crucial para comunicar las características de los tejidos utilizados en las prendas. Illustrator permite la creación de texturas personalizadas que pueden aplicarse a las prendas para simular la apariencia de materiales como algodón, seda, cuero, entre otros. El uso de texturas adecuadas es esencial para proporcionar una visión clara de cómo



**Figura 29.** Textura en dibujo plano digital.  
Fuente: Belén Chávez 2023.

se verá la prenda una vez producida. Según Samara (2019), "la adición de texturas a los diseños planos en moda mejora la comprensión visual de los materiales y acabados, siendo una herramienta indispensable para los diseñadores" (p. 104).

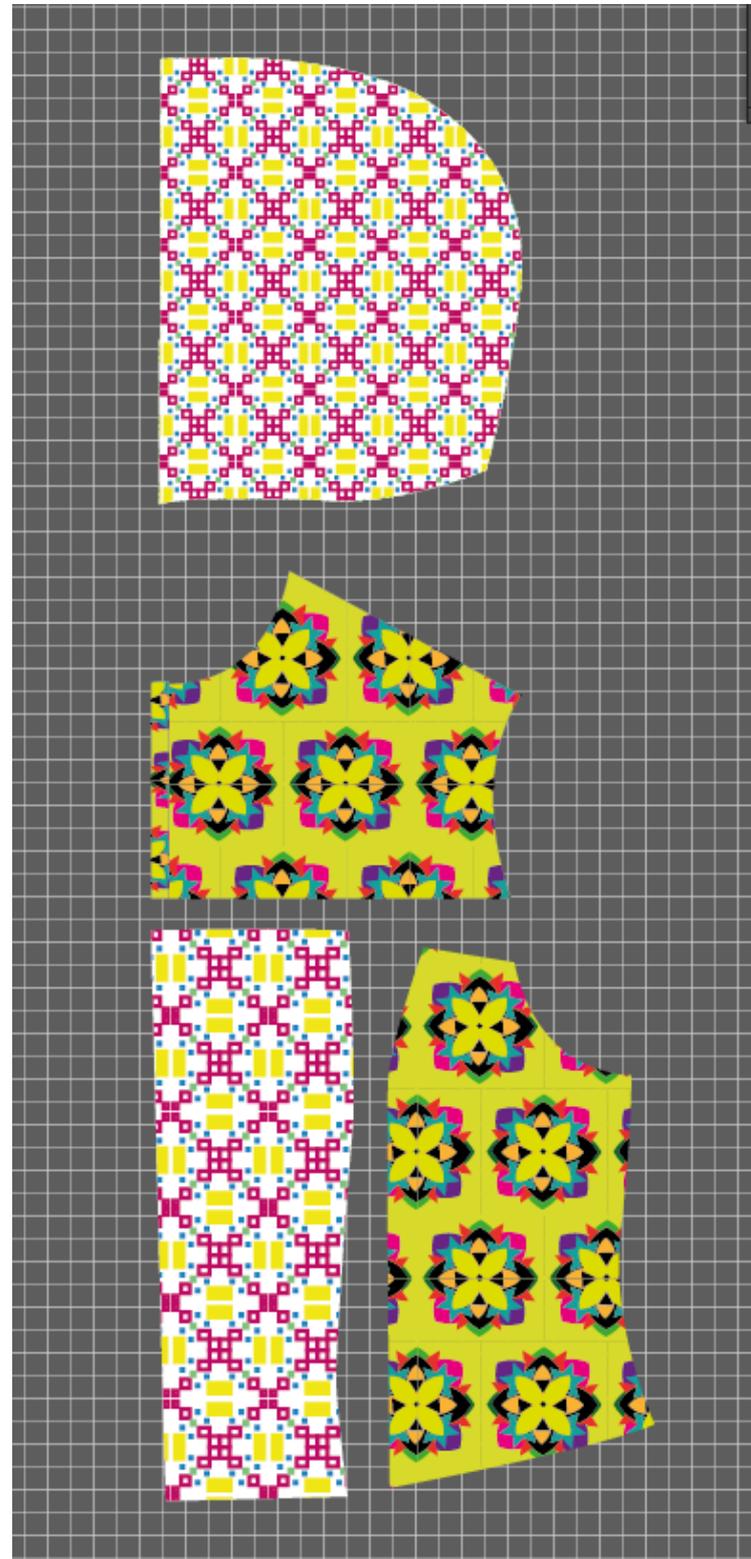
### 3.10.5. Interpretación de Prendas de Vestir

La interpretación de prendas de vestir en el diseño plano implica la habilidad de representar con precisión las proporciones, los detalles de construcción y el ajuste de la prenda en un formato bidimensional. Esto requiere un entendimiento sólido de la construcción de prendas y de cómo cada elemento (como las costuras y las pinzas) influye en la forma y la caída de la prenda. Scott (2017) menciona que "la interpretación precisa de las prendas en el diseño plano es fundamental para garantizar que el diseño final cumpla con las expectativas del diseñador y del cliente" (p. 95).

### 3.10.6. Creación de Patterns

Los patterns o patrones son elementos repetitivos que se aplican a las superficies de las prendas en los diseños de moda. Illustrator facilita la creación y edición de patrones personalizados, que se pueden utilizar para simular estampados, bordados o texturas. Esto es especialmente útil en moda para visualizar cómo un estampado puede repetirse y ajustarse sobre una prenda. McClelland (2018) explica que "la creación de patterns en Illustrator permite a los diseñadores de moda experimentar con diferentes estampados y variaciones de

texturas de manera rápida y efectiva" (p. 120).



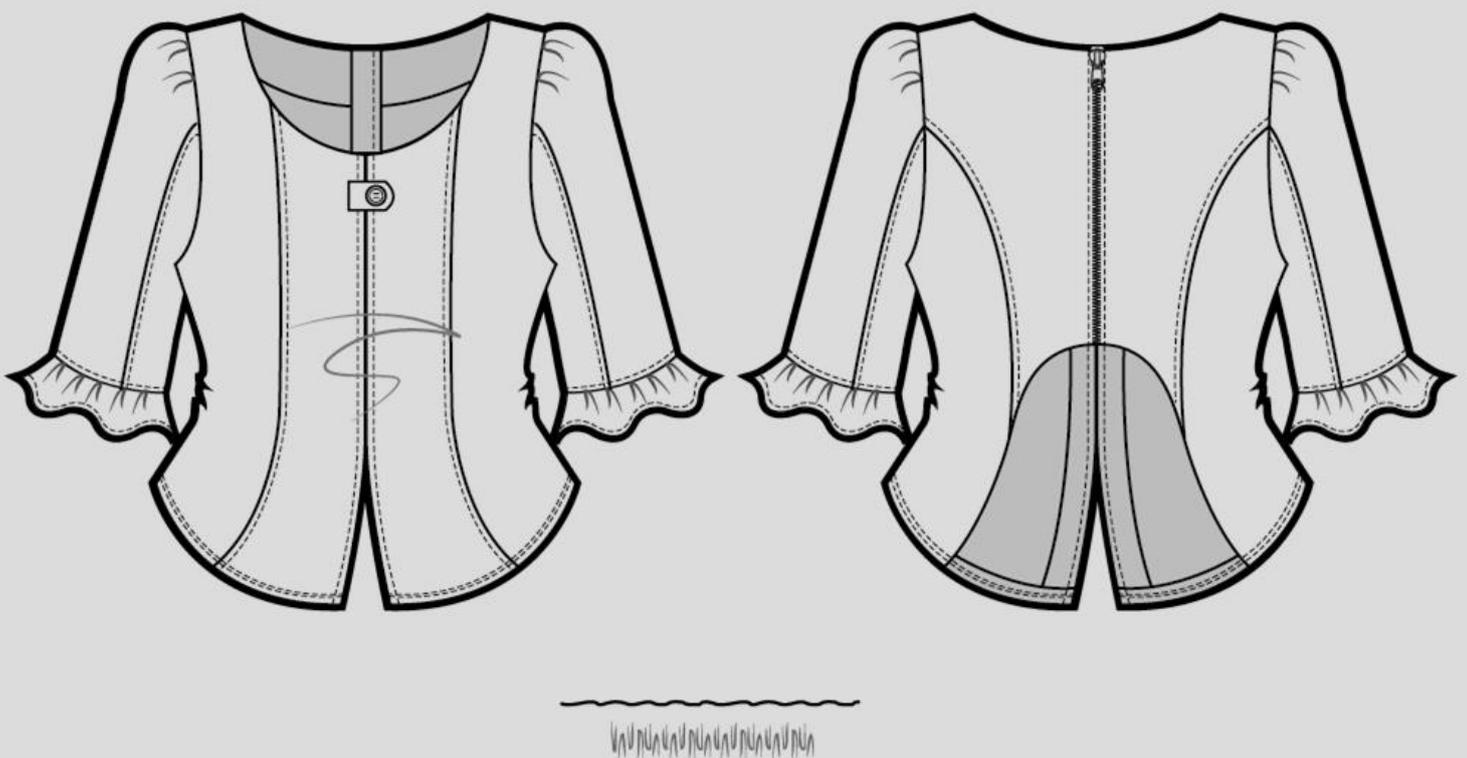
**Figura 30.** Creación de texturas.  
Elaboración propia

### 3.10.7. Dibujo de Prendas Superiores

El dibujo de prendas superiores incluye la representación de camisas, blusas, chaquetas y vestidos. En el diseño plano, estas prendas se dibujan de manera técnica, mostrando los detalles de construcción como las mangas, los cuellos, los puños y las costuras. Illustrator permite crear estas prendas utilizando formas geométricas básicas que se combinan y modifican según las necesidades del diseño. Según Lu (2021), "el dibujo de prendas superiores requiere una atención especial a la simetría y los detalles técnicos, ya que estos elementos son clave para la construcción de prendas como camisas y chaquetas" (p. 89).



**Figura 31.** Prendas Superiores. Elaboración propia



**Figura 32.** Prendas Superiores femeninas. Elaboración propia

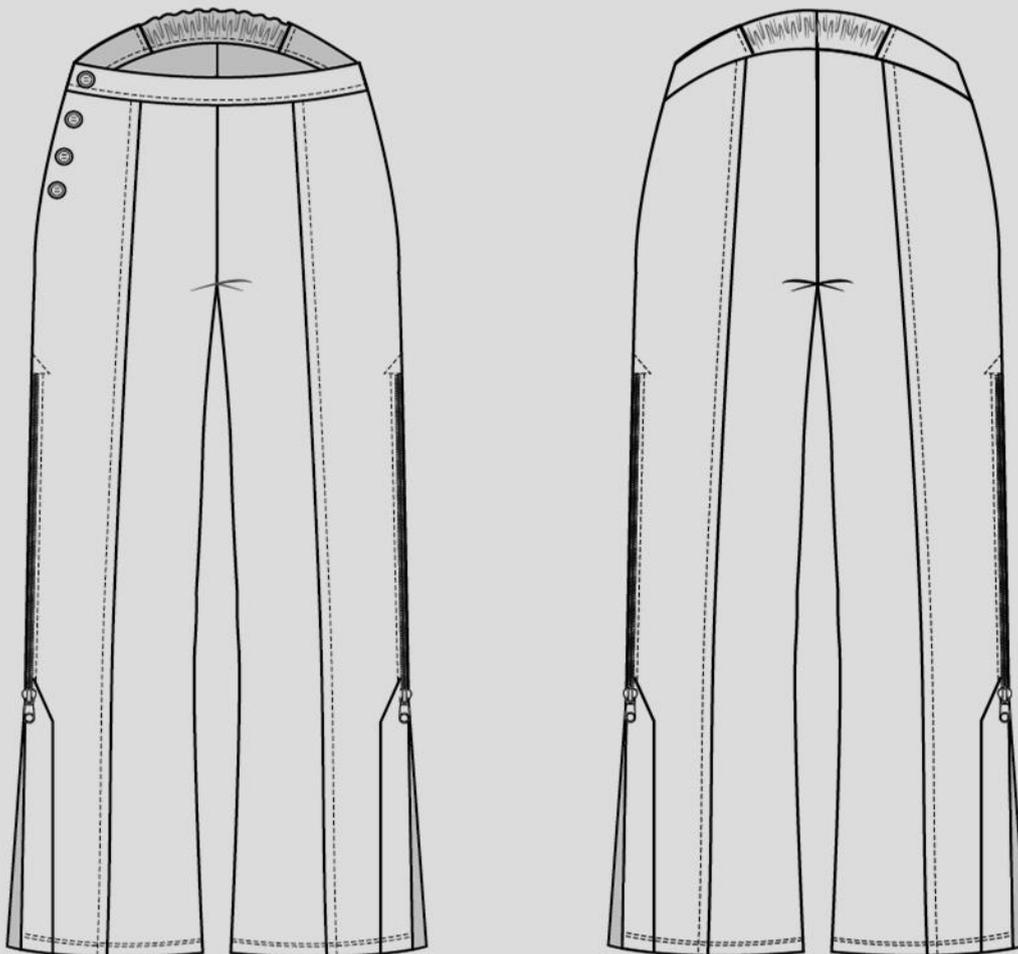


### 3.10.8. Dibujo de Prendas Inferiores

El dibujo de prendas inferiores abarca pantalones, faldas, shorts y cualquier otra prenda que cubra la parte inferior del cuerpo. En Illustrator, los diseñadores utilizan formas simples como rectángulos y curvas para crear patrones básicos que luego pueden ser modificados para ajustarse a las especificaciones del diseño. Los detalles importantes incluyen los pliegues, las pinzas y los cierres. Samara (2019) señala que "la precisión en el dibujo de prendas inferiores es crucial para representar correctamente la caída y el ajuste de pantalones y faldas en el diseño plano" (p. 108).



**Figura 33.** Prendas Inferiores. Elaboración propia



**Figura 34.** Prendas Inferiores femeninas. Elaboración propia

### 3.10.9. Diseño de Accesorios

El diseño de accesorios como bolsos, sombreros y cinturones es una parte importante del proceso de ilustración de moda. En Illustrator, los diseñadores pueden utilizar formas geométricas y técnicas de combinación de trazos para crear representaciones técnicas de accesorios. Estos elementos se dibujan de manera plana, pero incluyen detalles como cierres, costuras y texturas que simulan los materiales utilizados en su fabricación. Según Martín (2019), "el diseño de accesorios en el contexto de la moda digital requiere una atención al detalle, ya que estos elementos complementan el look general y a menudo son piezas clave en una colección" (p. 101).



**Figura 35.** Diseño de Accesorios. Fuente: Elaboración propia



### 3.11. Diseño de Fichas Técnicas

Las fichas técnicas son herramientas esenciales en el desarrollo de prendas de moda, ya que documentan de manera detallada y precisa la información necesaria para la producción de cada prenda. Estas fichas incluyen especificaciones sobre materiales, medidas, acabados y procesos de ensamblaje, asegurando que la prenda final cumpla con las expectativas del diseñador.

el proceso de producción" (p. 145).

#### 3.11.1. Tipos de Fichas Técnicas

Existen diferentes tipos de fichas técnicas dependiendo de su propósito y uso. Algunas son específicas para la producción en fábricas, mientras que otras se centran en la comercialización o en los detalles de diseño. Las más comunes incluyen: Fichas técnicas de diseño: Se enfocan en las características estéticas y funcionales de la prenda.

Fichas técnicas de producción: Detallan los procesos de manufactura, materiales y especificaciones técnicas necesarias para la confección. Según Scott (2017), "las fichas técnicas son fundamentales para garantizar que la visión del diseñador se traduzca correctamente en una prenda final, minimizando errores durante

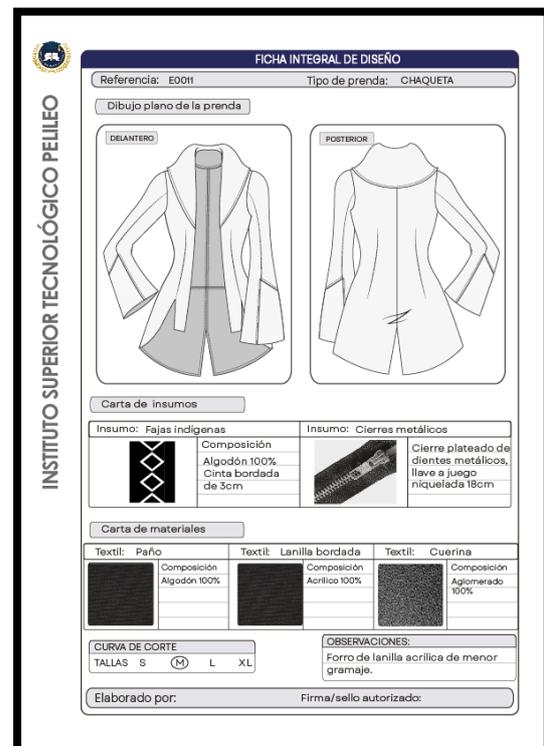
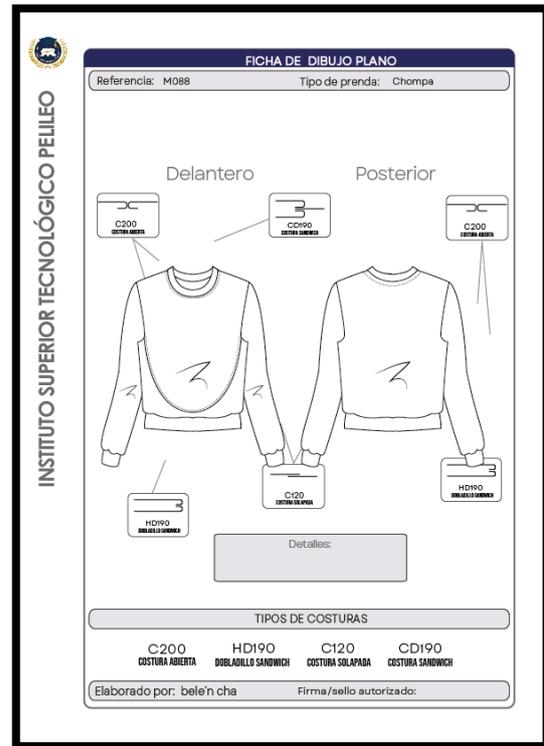


Figura 36. Fichas técnicas. Fuente: Elaboración propia.



### 3.11.2. Diagramación

La diagramación de una ficha técnica es clave para que la información sea clara y fácil de seguir. Incluye ilustraciones de la prenda (vistas frontal y trasera), junto con detalles técnicos como costuras, pliegues y acabados. Adobe Illustrator permite organizar estos elementos en capas, facilitando la creación de fichas técnicas bien estructuradas.

McClelland (2018) afirma que "una buena diagramación en la ficha técnica es vital para comunicar correctamente las especificaciones de la prenda, evitando malentendidos durante la fabricación" (p. 201).

### 3.11.3. Disposición de Elementos

La disposición de los elementos en una ficha técnica debe ser coherente y organizada para que sea fácil de leer. Los elementos principales incluyen las ilustraciones técnicas, descripciones de materiales y acabados, tallas, y observaciones sobre la construcción. La capacidad de Adobe Illustrator para manejar múltiples mesas de trabajo facilita esta organización.

Según Samara (2019), "la disposición adecuada de los elementos en una ficha técnica permite que la información sea accesible y comprensible tanto para el diseñador como para los fabricantes" (p. 123).

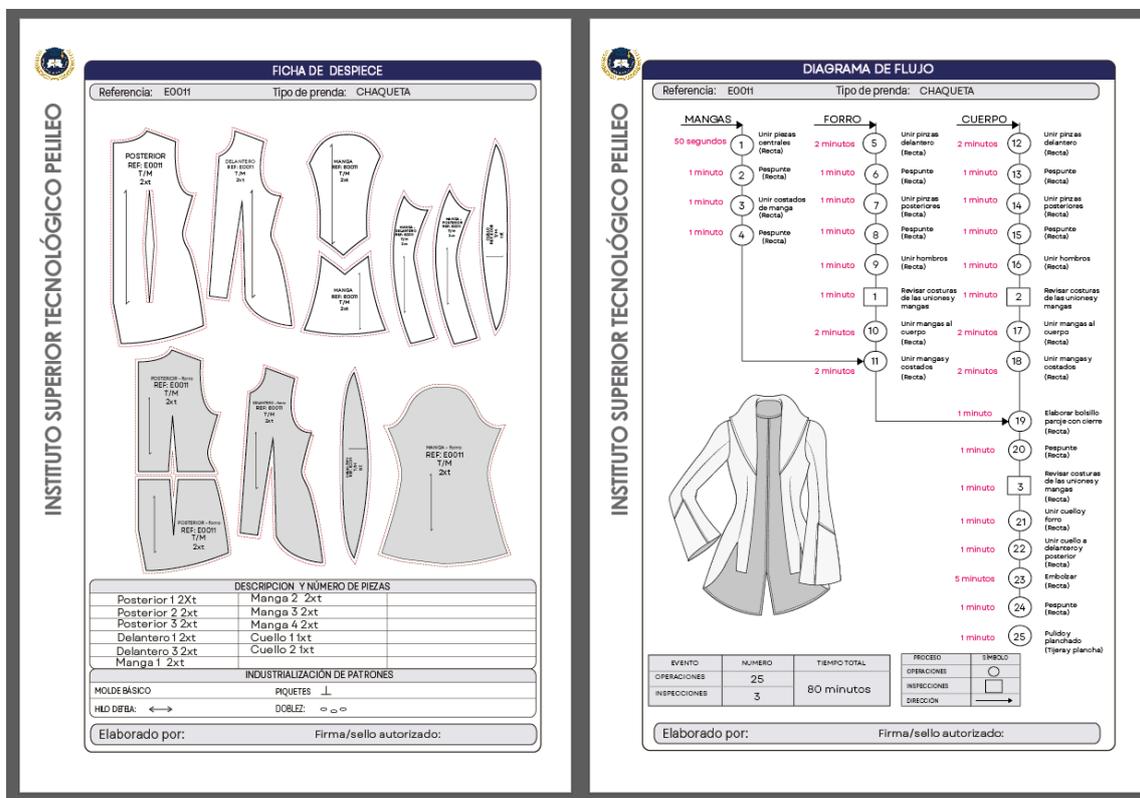
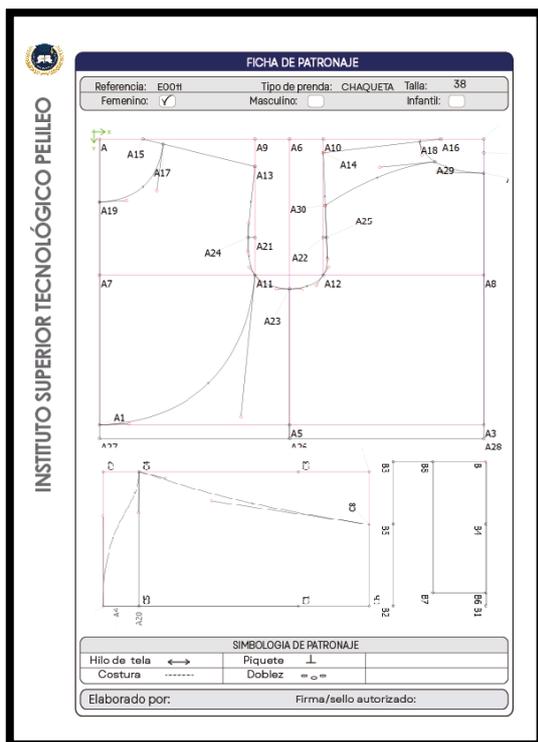


Figura 37. Fichas técnicas, Disposición de elementos.  
Fuente: Elaboración propia.



### 3.11.4. Formatos

Las fichas técnicas se presentan en diferentes formatos según las necesidades del proyecto. Algunos diseñadores prefieren formatos simplificados, mientras que otros utilizan fichas más detalladas. Los formatos comunes incluyen hojas en formato A4, con un diseño estructurado que permita el fácil acceso a la información. Botello (2020) menciona que "el formato de la ficha técnica debe ser estándar, claro y adecuado para su uso en el entorno de producción de moda" (p. 140).



### 3.11.5. Tipos de Archivos Exportables

Los tipos de archivos exportables son fundamentales para compartir las fichas técnicas con los equipos de producción.

Adobe Illustrator permite exportar en una variedad de formatos, incluyendo:

- PDF: Ideal para la visualización e impresión.
- JPEG/PNG: Para vistas rápidas o bocetos.
- AI/EPS: Formatos editables que pueden ser abiertos por otros programas de diseño. Según McClelland (2018), "los formatos de archivo exportables deben ser seleccionados en función del propósito de la ficha técnica y las necesidades del equipo de producción" (p. 186).

### 3.11.6. Impresión de Archivos

La impresión de archivos de fichas técnicas suele realizarse en alta resolución para garantizar que todos los detalles sean visibles. Es importante configurar correctamente los márgenes, la calidad de imagen y las especificaciones de color para asegurar una impresión precisa y profesional.

Martin (2019) destaca que "una impresión precisa de las fichas técnicas es crucial para la referencia en fábricas y asegurarse de que los detalles del diseño se implementen correctamente" (p. 102).

### 3.12. Figurines de Moda

Los figurines de moda son representaciones estilizadas de la figura humana utilizadas por los diseñadores para ilustrar cómo se verán las prendas en el cuerpo. Son una parte clave del proceso creativo, ya que ayudan a visualizar el ajuste y el estilo de las prendas.

#### 3.12.1. Canon de Figurín de Moda

El canon del figurín de moda se refiere a las proporciones ideales que se utilizan en los dibujos de moda. Tradicionalmente, los figurines tienen proporciones alargadas (de 9 a 10 cabezas) para enfatizar la elegancia y el estilo de la ropa. Según Lu (2021), "el canon de figurín de moda es una herramienta estilística que permite a los diseñadores exagerar ciertas proporciones del cuerpo para resaltar la estética de la prenda" (p. 52).



**Figura 38.** Figurín femenino.  
Fuente: Elaboración propia.

### 3.12.2. Proceso Creativo para la Ilustración de Moda

El proceso creativo para la ilustración de moda incluye varias etapas: desde la conceptualización de la prenda hasta su representación en el figurín. Esto involucra la investigación, el desarrollo de bocetos iniciales, la selección de colores y texturas, y finalmente la creación del figurín completo.

McClelland (2018) explica que "el proceso creativo en la ilustración de moda es iterativo, permitiendo al diseñador refinar su visión a medida que se desarrolla el diseño" (p. 215).

### 3.12.3. Herramientas de Dibujo Vectorial

Las herramientas de dibujo vectorial como la pluma, el lápiz y el pincel en Illustrator permiten a los diseñadores crear líneas precisas y estilizadas para los figurines. Estas herramientas facilitan el ajuste de las proporciones y detalles del figurín, y permiten crear ilustraciones editables y escalables sin pérdida de calidad.

Botello (2020) menciona que "las herramientas de dibujo vectorial permiten a los diseñadores crear ilustraciones de moda detalladas



**Figura 39.** Figurines de moda.  
Fuente: Elaboración propia.

y ajustables, lo que es esencial en el proceso de diseño" (p. 112).

### 3.12.4. Uso de Capas

El uso de capas en Illustrator permite a los diseñadores trabajar en diferentes elementos del figurín de manera independiente. Por ejemplo, una capa puede contener la estructura base del cuerpo, mientras que otras capas pueden contener detalles como la ropa, los accesorios o las texturas.

Según Scott (2017), "el uso de capas es esencial para organizar el proceso de ilustración de moda, permitiendo modificar y ajustar cada componente de manera independiente" (p. 136).

### 3.12.5. Pintura

La pintura digital en Illustrator permite agregar color y sombras a los figurines, simulando la caída de las telas y los efectos de la luz en las prendas. Las herramientas de color y degradado en Illustrator son esenciales para crear ilustraciones dinámicas y realistas. Lu (2021) sugiere que "la pintura digital añade una dimensión extra a los figurines de moda, permitiendo representar con precisión los efectos de textura y luz en las prendas" (p. 89).

### 3.12.6. Texturas

La adición de texturas a los figurines permite a los diseñadores simular diferentes tipos de materiales y tejidos. Illustrator facilita la creación y aplicación de texturas mediante el uso de patrones, mallas y herramientas de transparencia, lo que añade realismo a la ilustración. Martin (2019) destaca que "las texturas son cruciales para dar vida a los figurines, ya que permiten una representación más precisa de los materiales y acabados" (p. 79).

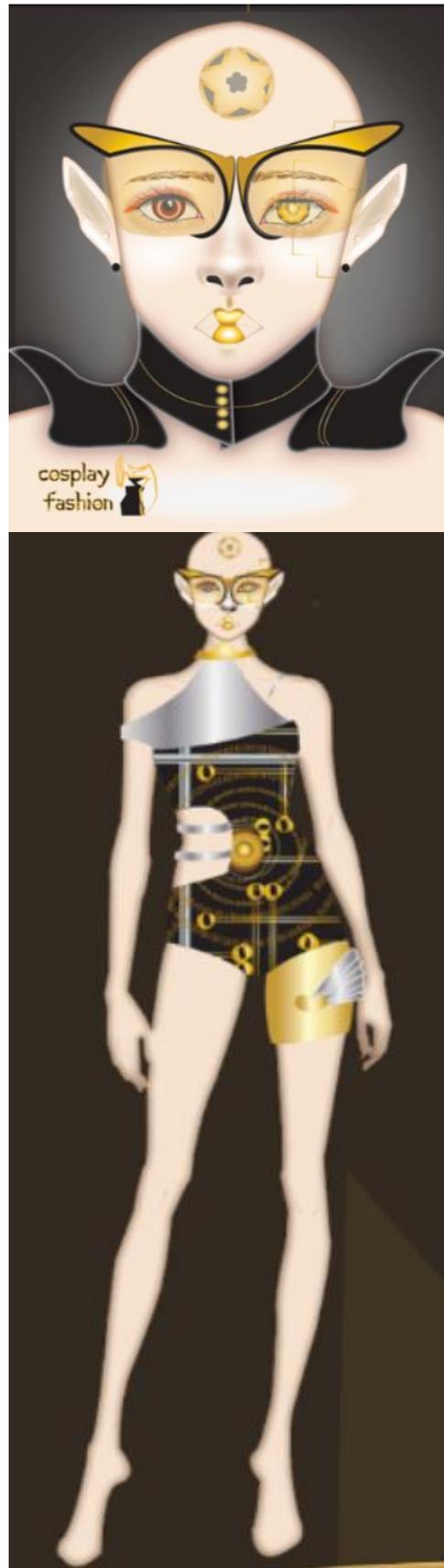


### 3.12.7. Estilos de Ilustración de Moda

Existen varios estilos de ilustración de moda, que van desde lo realista hasta lo estilizado. Cada diseñador tiene su propio estilo, y el uso de herramientas digitales como Illustrator permite experimentar con diferentes enfoques. Algunos estilos comunes incluyen el boceto rápido, el estilizado exagerado y el hiperrealismo. Según Samara (2019), "los estilos de ilustración de moda son una extensión de la identidad del diseñador, y el uso de herramientas digitales abre un mundo de posibilidades para personalizar estos estilos" (p. 92).

### 3.12.8. Vistas

Los figurines de moda pueden representarse desde diferentes vistas para mostrar una prenda de manera completa. Las vistas más comunes son frontal, lateral y trasera, lo que permite una visualización detallada de cómo la prenda se ajusta y cae en el cuerpo desde distintos ángulos. Botello (2020) explica que "el uso de diferentes vistas en la ilustración de moda es esencial para mostrar todos los aspectos del diseño de una prenda, facilitando la comprensión de su estructura y ajuste" (p. 121).



**Figura 40.** Figurines de moda exótico.  
Fuente: Katherine Robalino 2023.



## PRÁCTICA 3.

Diagramar cada ficha técnica desarrollando cada dibujo plano e ilustración de moda para un portafolio creativo.

**Tema:** Fichas técnicas para el Diseño de Modas.

**Objetivo:**

Desarrollar fichas técnicas para portafolios de moda y creación de colecciones.

**INSUMOS:**

*Fichas técnicas de diseño, dibujo plano, insumos, patronaje, despiece, escalado.*



## FICHA DE DIBUJO PLANO

Referencia:

Tipo de prenda:

Delantero

Posterior

Detalles:

TIPOS DE COSTURAS

Elaborado por:

Firma/sello autorizado:



# FICHA INTEGRAL DE DISEÑO

Referencia:

Tipo de prenda:

Dibujo plano de la prenda

DELANTERO

POSTERIOR

Carta de insumos

Insumo:		Insumo:	
	Composición		Composición

Carta de materiales

Textil: Paño		Textil: Lanilla bordada		Textil: Cuerina	
	Composición		Composición		Composición

CURVA DE CORTE

TALLAS S M L XL

OBSERVACIONES:

Elaborado por:

Firma/sello autorizado:



## FICHA DE PATRONAJE

Referencia:

Tipo de prenda:

Talla:

Femenino:

Masculino:

Infantil:

### SIMBOLOGIA DE PATRONAJE

Hilo de tela



Piquete



Costura



Doble



Elaborado por:

Firma/sello autorizado:



## FICHA DE DESPIECE

Referencia:

Tipo de prenda:

### DESCRIPCION Y NÚMERO DE PIEZAS

DESCRIPCION Y NÚMERO DE PIEZAS		

### INDUSTRIALIZACIÓN DE PATRONES

MOLDE BÁSICO

PIQUETES 

HILO DEBIL: 

DOBLEZ: 

Elaborado por:

Firma/sello autorizado:



## DIAGRAMA DE FLUJO

Referencia:

Tipo de prenda:

INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO PELILEO

EVENTO	NUMERO	TIEMPO TOTAL
OPERACIONES		
INSPECCIONES		

PROCESO	SÍMBOLO
OPERACIONES	○
INSPECCIONES	□
DIRECCIÓN	→

Elaborado por:

Firma/sello autorizado:



FICHA DE ESCALADO

Referencia:

Tipo de prenda:

Curva de tallas:

Descripción, número de piezas por talla		

INDUSTRIALIZACION DE LOS PATRONES

MOLDE BASICO: Chaqueta

PIQUETES:  $\perp$

HILO DE TELA:  $\longleftrightarrow$

DOBLEZ:  $= \_ =$

Elaborado por:



04



**ADOBE PHOTOSHOP**

---



*Figura 41. Ilustración digital photoshop. Fuente: Elaboración propia.*

#### **4. Adobe Photoshop para Ilustración Digital de Moda**

Adobe Photoshop es una herramienta esencial para los diseñadores de moda, ya que ofrece una amplia variedad de funciones para la creación, edición y mejora de imágenes y diseños. A continuación, se describen las principales características y flujos de trabajo dentro de Adobe Photoshop que son esenciales para la ilustración digital de moda.

##### **4.1. Interfaz de Adobe Photoshop**

La interfaz de Adobe Photoshop está diseñada para ser flexible y personalizable, permitiendo a los diseñadores adaptar su espacio de trabajo a sus necesidades. Está compuesta por varios paneles como el panel de herramientas, el panel de capas y el panel de ajustes, que permiten una fácil navegación por las múltiples funcionalidades del programa. Según McClelland (2018), "Photoshop ofrece una interfaz personalizable que permite a los diseñadores maximizar su eficiencia en el flujo de trabajo creativo" (p. 56).



## 4.2. Área de trabajo

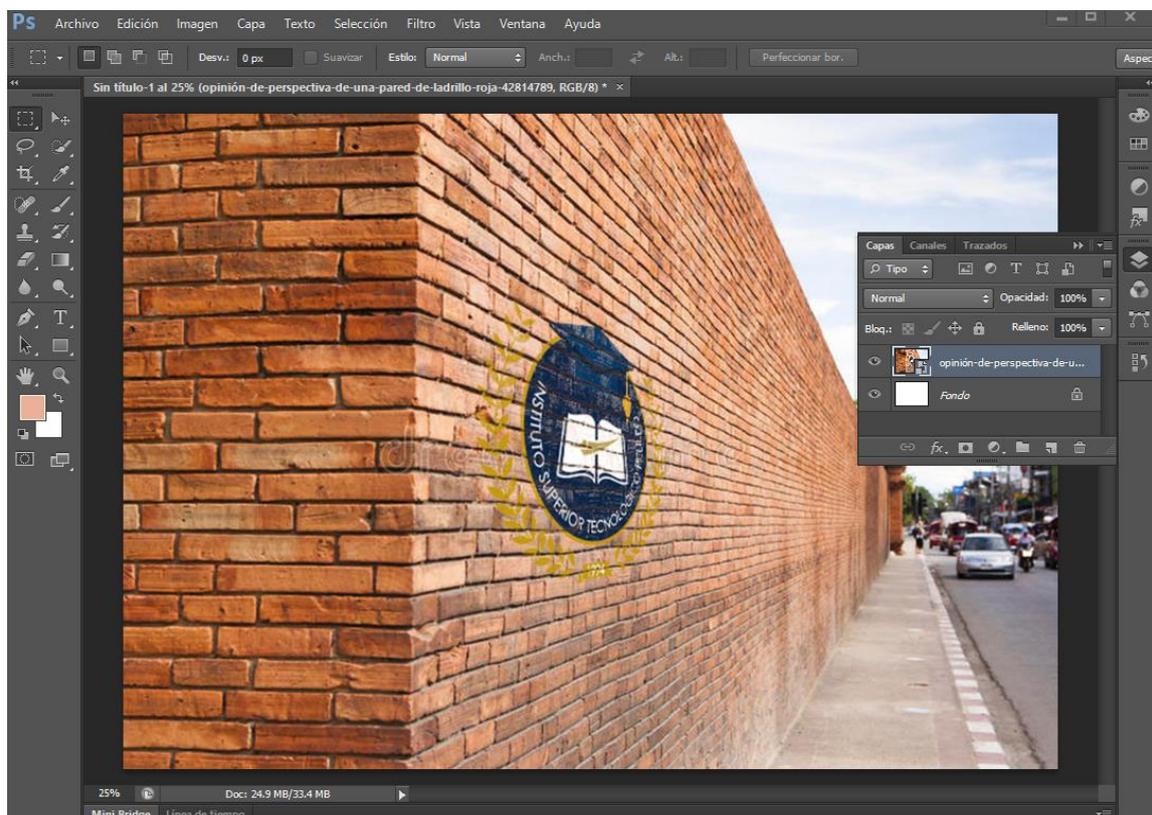
El área de trabajo en Photoshop puede ajustarse según el proyecto en curso. Los diseñadores de moda suelen configurar su espacio de trabajo para incluir paneles esenciales como Capas, Propiedades y Ajustes, facilitando la creación de ilustraciones complejas.

Botello (2020) sugiere que "organizar el área de trabajo de Photoshop de manera óptima permite a los diseñadores de moda tener acceso rápido a las herramientas más utilizadas, lo que acelera el proceso creativo" (p. 85).

## 4.3. Trabajar con el panel de herramientas

El panel de herramientas en Photoshop contiene una variedad de herramientas necesarias para crear y editar ilustraciones de moda. Estas incluyen las herramientas de selección, pincel, borrador, pluma, y muchas más. Cada herramienta ofrece opciones personalizables que permiten un control total sobre los elementos gráficos.

Martin (2019) afirma que "el panel de herramientas en Photoshop es fundamental para realizar ilustraciones precisas, ya que cada herramienta puede ajustarse para lograr los efectos deseados en el diseño de moda" (p. 102).



**Figura 42.** Panel de Herramientas de photoshop.  
Fuente: Elaboración propia.



#### 4.4. La obtención de recursos

La obtención de recursos es una parte importante del flujo de trabajo en Photoshop. Los diseñadores pueden importar imágenes, texturas y patrones para integrarlos en sus ilustraciones de moda. Photoshop facilita la integración de múltiples formatos de archivo, como JPEG, PNG y TIFF. Según Lu (2021), "Photoshop permite a los diseñadores integrar diversos recursos visuales que enriquecen la presentación de sus conceptos de moda" (p. 62).



**Figura 43.** Adobe Photoshop.

Fuente: <https://www.adobe.com/ec/products/photoshop.html>

#### 4.5. Comandos

Photoshop tiene una variedad de comandos que permiten realizar acciones rápidas, como copiar, pegar, deshacer, transformar y guardar. Estos comandos aceleran el flujo de trabajo y facilitan la edición de grandes volúmenes de trabajo. Botello (2020) menciona que "los comandos en Photoshop son esenciales para mejorar la eficiencia en el diseño de moda digital, permitiendo realizar acciones complejas con simples atajos de teclado" (p. 75).

#### 4.6. Trabajar con capas

El trabajo con capas en Photoshop es fundamental para la creación de diseños de moda detallados. Las capas permiten a los diseñadores trabajar en diferentes elementos del diseño de manera independiente, lo que facilita la edición y la experimentación sin afectar el resto de la ilustración.

McClelland (2018) señala que "el uso de capas en Photoshop es esencial para la ilustración de moda, ya que permite una organización clara y la posibilidad de ajustes rápidos" (p. 96).

#### 4.7. Creación de capas

La creación de capas permite a los diseñadores agregar nuevos elementos a sus ilustraciones sin modificar las capas originales. Cada capa puede contener elementos separados como texturas, colores o detalles, lo que facilita el proceso de creación. Según Scott (2017), "las capas permiten una flexibilidad extrema en la edición de ilustraciones de moda, lo que es clave para ajustar rápidamente detalles o experimentar con diferentes ideas" (p. 125).

#### 4.8. Mover objetos y capas

Los diseñadores pueden mover objetos y capas dentro de la ilustración de moda para reorganizar los elementos visuales sin necesidad de reconstruir todo el diseño. Photoshop facilita este proceso mediante el uso de la herramienta de movimiento y las opciones de alineación.

Lu (2021) afirma que "Photoshop ofrece un control preciso sobre el movimiento de capas y objetos, lo que permite a los diseñadores ajustar la disposición de sus ilustraciones fácilmente" (p. 101).

#### 4.9. La fusión de capas

La fusión de capas combina dos o más capas en una sola. Esto es útil cuando se desea simplificar un archivo o consolidar elementos visuales. La fusión también es importante en el proceso de edición de texturas y sombras en ilustraciones de moda. Botello (2020) menciona que "la fusión de capas en Photoshop es una técnica clave para organizar y optimizar archivos, especialmente en proyectos complejos de ilustración de moda" (p. 112).

#### 4.10. Corrección de Color y Forma

La corrección de color y forma es esencial en la ilustración digital de moda, ya que permite ajustar el tono, la saturación y la iluminación de las ilustraciones para crear una representación precisa del diseño



**Figura 44.** Fotografía de moda. Fuente: Avant garde Fashion show 2024



#### 4.10.1. Panel de Tono Saturación

El panel de tono saturación permite ajustar el color de una imagen o una ilustración en Photoshop. Esta herramienta es esencial para ajustar los colores de las prendas en las ilustraciones de moda.

McClelland (2018) explica que "el panel de tono saturación permite a los diseñadores realizar ajustes precisos de color en sus ilustraciones para lograr la combinación cromática deseada" (p. 125).

#### 4.10.2. Panel de Niveles

El panel de niveles ajusta la luminosidad y el contraste de una imagen o ilustración. Esta herramienta es útil para mejorar la claridad de los detalles y optimizar la iluminación en las ilustraciones. Martín (2019) afirma que "el ajuste de niveles es crucial para mejorar la presentación visual de las prendas en ilustraciones de moda" (p. 133).

#### 4.10.3. Panel de Curvas

El panel de curvas permite un control detallado sobre la luz y las sombras en una imagen, ajustando los tonos medios, claros y oscuros. Es útil para darle profundidad a las ilustraciones de moda. Lu (2021) menciona que "las curvas permiten un control más sutil de la luz en comparación con los niveles, siendo una herramienta preferida por los ilustradores de moda para lograr acabados sofisticados" (p. 79).

#### 4.10.4. Panel de Equilibrio de Color

El panel de equilibrio de color permite ajustar la tonalidad de una imagen, equilibrando los colores cálidos y fríos. Es particularmente útil cuando se trabaja con paletas de colores específicas en ilustraciones de moda. Según Samara (2019), "el equilibrio de color es fundamental para lograr armonía en las ilustraciones de moda, asegurando que la paleta cromática elegida sea coherente y atractiva" (p. 141).



Figura 44. Afiche de moda. Fuente: Elaboración propia.

#### 4.10.5. Filtro de Camera Raw

El filtro de Camera Raw ofrece ajustes avanzados para mejorar el color, la exposición y los detalles de una imagen. Es una herramienta muy útil para refinar ilustraciones o fotos de moda antes de su uso en un proyecto final. McClelland (2018) señala que "el filtro de Camera Raw



ofrece una gama completa de herramientas de corrección que son fundamentales para preparar imágenes e ilustraciones para su presentación final" (p. 210).

#### 4.10.6. Transformación

La transformación permite a los diseñadores modificar el tamaño, la rotación y la perspectiva de los objetos en una ilustración de moda. Es una herramienta clave para ajustar los elementos y crear proporciones correctas. Botello (2020) destaca que "la transformación es esencial para asegurar que los elementos de una ilustración de moda se ajusten correctamente a las proporciones y perspectivas deseadas" (p. 132).

#### 4.10.7. Transformación Libre

La transformación libre permite manipular el tamaño, la rotación y la distorsión de un objeto de manera más intuitiva. Es útil para ajustar



**Figura 45.** Collage de Moda.  
Fuente: Domestika 2023.

rápidamente los elementos de una ilustración sin necesidad de acceder a comandos específicos. Lu (2021) menciona que "la transformación libre es una herramienta indispensable para ajustar de manera rápida y eficaz los elementos visuales en el diseño de moda digital" (p. 94).

#### 4.10.8. Deformar

La herramienta deformar permite manipular la forma de un objeto o ilustración para ajustar detalles de manera específica. Es útil para simular la caída de la tela o crear efectos de movimiento en las prendas. Martin (2019) explica que "la herramienta deformar es clave para crear efectos realistas en las ilustraciones de moda, como la representación del flujo y la flexibilidad de las telas" (p. 158).

#### 4.10.9. Licuar

La herramienta licuar permite modificar áreas específicas de una ilustración sin afectar el resto del diseño. Es útil para ajustar las proporciones de los figurines o corregir detalles pequeños en las ilustraciones de moda. Según Scott (2017), "licuar es una herramienta versátil que permite a los diseñadores modificar detalles de forma sutil o dramática en sus ilustraciones de moda" (p. 178).

#### 4.10.10. Edición de Fotografía

La edición de fotografía es un componente esencial en la ilustración de moda digital, ya que permite integrar imágenes editadas con precisión para mostrar detalles realistas o mejorar la presentación de los diseños. Botello (2020) sugiere que "la edición de fotografías en Photoshop es fundamental para mejorar la representación de los diseños, permitiendo a los ilustradores crear composiciones más atractivas" (p. 211).



**Figura 46.** Fotografía de Moda. Fuente: Darío Gálvez 2023.

#### 4.11. Acabados de Pintura Digital

##### 4.11.1. Pinceles

Photoshop ofrece una gran variedad de pinceles que permiten a los diseñadores aplicar diferentes efectos de pintura, simulando texturas y acabados en las ilustraciones de moda.

##### 4.11.2. Opciones de Pinceles

Las opciones de pinceles incluyen el ajuste del tamaño, la opacidad, la suavidad y otros parámetros, lo que permite crear trazos personalizados para las ilustraciones.

#### 4.11.3. Modos de Fusión

Los modos de fusión permiten mezclar capas de diferentes maneras, controlando cómo interactúan los colores y las texturas en las ilustraciones.

#### 4.11.4. Texturas

Photoshop permite la creación y aplicación de texturas para simular diferentes tipos de telas y materiales en la ilustración de moda.

#### 4.11.5. Formatos para Exportar

Los formatos más comunes para exportar ilustraciones de moda incluyen PNG, JPEG, TIFF y PSD, dependiendo de si se busca mantener la calidad o la editabilidad del archivo.

#### 4.11.6. Aplicaciones Multimedia

Photoshop también facilita la creación de aplicaciones multimedia, integrando ilustraciones con animaciones o presentaciones interactivas para proyectos de moda.



**Figura 47.** Afiche de evento de moda.  
Fuente: Elaboración propia.



## PRÁCTICA 4.

Desarrollar la sesión fotográfica de una colección de moda. Cada fotografía debe constar con un membrete y logo institucional además se debe realizar todos ajustes y retoques revisados en clase.

**Tema: Sesión fotográfica.**

**Objetivo:**

Desarrollar el dibujo de modulares bidimensionales y tridimensionales para conocer las bases del dibujo, composición y diseño.

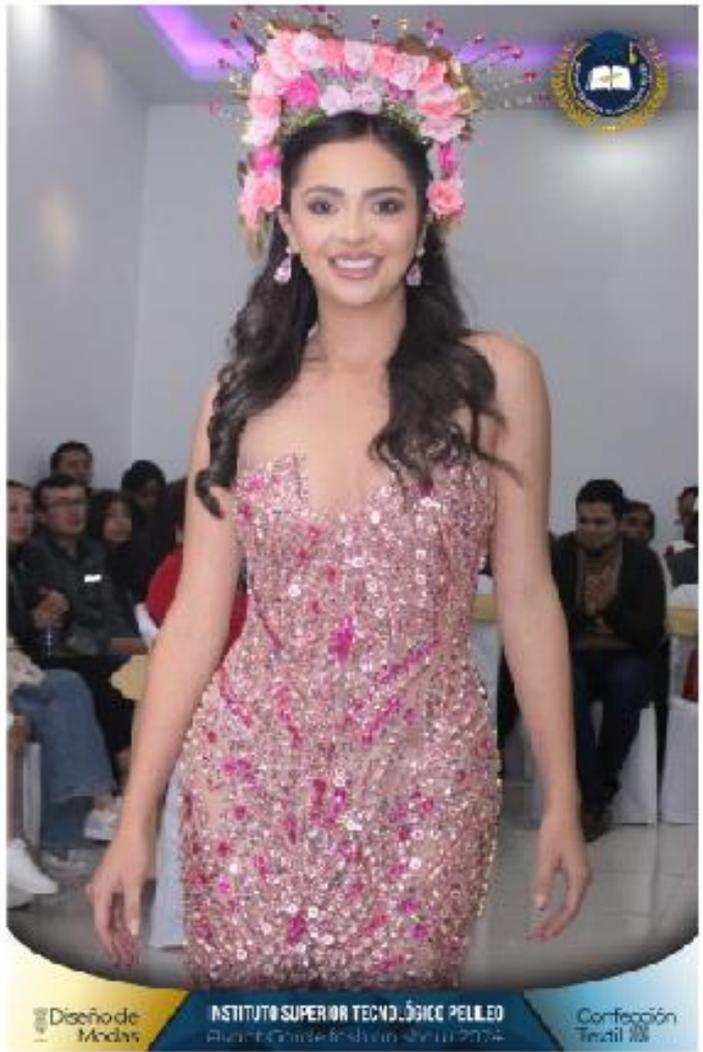
**INSUMOS:**

- *Fichas técnicas*



Sesión fotográfica

INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO PELILEO



Nombre:

Semestre:



## BIBLIOGRAFÍA

- García, M. (2020). La ilustración digital en la moda moderna. Editorial Diseñarte.
- Scott, M. (2017). Fundamentos del diseño digital para la moda. Ediciones Crea.
- Chiarello, F. (2019). Técnicas avanzadas de ilustración digital en la moda. Diseño Visual.
- Lu, X. (2021). Adobe Illustrator y Photoshop en el diseño de moda. Editorial Creativa.
- McClelland, D. (2018). Mastering Adobe Illustrator for Fashion Design. Pearson Education.
- Samara, T. (2019). Designing with Adobe Illustrator for Fashion. Fashion Press.
- Botello, C. (2020). Illustrator for Fashion Designers: The Complete Guide. Creative Digital Books.
- Carrión, P. (2021). Recursos Digitales en el Diseño de Moda. Diseñarte.
- Mitchell, J. (2020). Efficient Workflow in Adobe Illustrator. Design Tools Press.
- Martin, R. (2019). Fundamentals of Vector Design in Fashion. Editorial Crea.
- Thomson, L. (2018). Exercises in Adobe Illustrator for Beginners in Fashion Design. DesignHub Press.
- Bellantoni, P., & Woolman, M. (2000). Type in Motion: Innovation in Digital Graphics. Thames & Hudson.



# INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO PELILEO

ISBN: 978-9942-686-80-0



*Educación gratuita y de calidad*