

UNIVERSIDAD DEL AZUAY  
FACULTAD DE DISEÑO

# EXPRESIÓN Y REPRESENTACIÓN DE BASES TEXTILES Y SU APLICACIÓN EN LA ILUSTRACIÓN DE MODA

ESCUELA DE MODAS Y TEXTIL

TUTOR:  
ARQ. SALVADOR CASTRO.

AUTORAS:

MA. CARIDAD DÁVILA R.  
ADRIANA PARRA.



# AGRADECIMIENTOS

En primer lugar agradecemos a la UNIVERSIDAD DEL AZUAY, por prepararnos en estos años, no solo en el ámbito de la educación si no también para desarrollarnos como personas integra; a nuestros profesores por brindarnos su sabiduría y consejos; compañeros, amigos y familia por el apoyo.

## PROFESORES:

Arq. Leonardo Bustos.

Arq. Julia Tamayo.

Arq. Salvador Castro.

M.D.I. Freddy Galves.

Dis. Ruth Galindo.

Mst. Manuel Guzmán.

Mst. Medardo Idrovo.

Lcdo. Fabian Landivar.

Dis. José Sanmartín.

Escritor Jorque Dávila Vazques.

# DEDICATORIAS

Agradezco a Dios, por su bondad, al permitirme culminar mis estudios.

A mis padres, que estuvieron junto a mí en todo momento de mi carrera y de mi existencia. Su obrar conmigo ha sido la mejor lección de vida que he recibido.

A la memoria de mi abuelo Olmedo, un hombre recio, de fuerte carácter, que educó a sus hijos y nietos con amor y disciplina. Su ausencia material no significa que no esté con nosotros en todo momento.

**María Caridad Dávila Rodas**

Con mucho cariño a mis padres que me dieron la vida y han estado conmigo en todo momento. Gracias papá y mamá, a ambos le dedico este trabajo porque, en todos los ámbitos, me han servido como inspiración y apoyo para seguir adelante, consolidar mis sueños y forjar un destino del que estaré orgullosa. Los amo.

A mis hermanos Andrea, Juan Marcelo y Mayra por apoyarme y estar conmigo en todo momento. Los quiero mucho a todos.

Y finalmente pero no menos importante, a Dios por darme la vida y guiarme durante toda mi carrera.

**Adriana Paola Parra Ullauri**

# ÍNDICE

AGRADECIMIENTOS	3		DALENCO	48
DEDICATORIAS	3		GUIPURE	50
<b>CAPÍTULO 1:</b>	<b>10</b>		TUL	52
<b>REPRESENTACION Y EXPRESION</b>	<b>10</b>		RANDA	54
<i>PARTES DE LA TABLETA</i>	17		GASA	56
<i>BAMBOO CTH460</i>	17		ORGANDI	58
<i>Lápiz Digital</i>	18		GASA BORDADA	60
<i>Portalápices</i>	18		LANA BUCLE	64
<i>Herramientas Del Sketchboock</i>	19		IMPERMEABLE	66
<i>A. D. Para La Seleccion De Herramientas</i>	20		LONA	68
<i>Comandos</i>	20		JEAN	70
<i>Capas</i>	21		TWEED	72
Uso de capas	21		PANA	74
Adición de una capa	21		ALPACA	76
Como ocultar una capa	22		RIB	78
Cambio del orden de las capas	22		PRÍNCIPE DE GALES	80
Fusión de dos capas	22		PATA DE GALLO	82
Copia de un pincel o borrador	23		ESPOLINADO	84
Fusión de todas las capas	23		CAMISA TOMMY	88
Cambio del orden de las capas	23		DAMASCO	90
<b>CAPÍTULO 2:</b>	<b>31</b>			
ILUSTRACIÓN	31			
<i>TELAS TRANSPARENTES</i>	33			
<i>TELAS TRANSPARENTES</i>	34			
<i>TELAS PESADAS</i>	34			
<i>TELAS LIVIANAS</i>	36			
 <i>TUL BORDADO</i>	42			
 <i>LENTEJUELAS</i>	44			
 <i>CHANTILLI</i>	46			

■	<i>SEDA ESTAMPADA</i>	92	■	<i>RIB</i>	127
■	<i>LINO</i>	94	■	<i>PRINCIPE DE GALES</i>	128
■	<i>CACHEMIRA</i>	96	■	<i>PATA DE GALLO</i>	129
■	<i>CHENILLE</i>	98	■	<i>ESPOLINADO</i>	130
■	<i>JACQUARD</i>	100	■	<i>CAMISA TOMMY</i>	132
■	<i>TUL BORDADO</i>	110	■	<i>DAMASCO</i>	133
■	<i>LENTEJUELAS</i>	111	■	<i>SEDA ESTAMPADA</i>	134
■	<i>CHANTILLI</i>	112	■	<i>LINO</i>	135
■	<i>DALENCO</i>	113	■	<i>CACHEMIRA</i>	136
■	<i>GUIPURE</i>	114	■	<i>JACQUAR</i>	137
■	<i>TUL</i>	115	■	<i>CHENILLE</i>	138
■	<i>RANDA</i>	116		<i>CONCLUSIÓN</i>	139
■	<i>GASA</i>	117		<i>RECOMENDACIÓN</i>	139
■	<i>ORGANDI</i>	118		<i>BIBLIOGRAFÍA:</i>	140
■	<i>GASA BORDADA</i>	119			
■	<i>LANA BUCLE JASPEADO</i>	121			
■	<i>IMPERMEABLE</i>	122			
■	<i>LONA</i>	123			
■	<i>JEAN</i>	124			
■	<i>TWEED</i>	125			
■	<i>ALPACA</i>	126			

# RESUMEN

Este proyecto de graduación trata de la ilustración de bases textiles (telas), de forma analógica digital.

Se plasmó todas las características de cada tela para representarlas e ilustrarlas en el papel, y posteriormente aplicarlas al cuerpo en movimiento.

Para la ilustración de forma analógica de las telas se aplicó una gran variedad de técnicas de pintura con las cuales se logró un enfoque más real y dinámico de a cada base textil

La ilustración de forma digital se hizo a través del programa sketchbook y la tabla electrónica de dibujo, la cual es una herramienta que facilita y ahorra mucho tiempo al momento de aplicar una textura a cada.

# ABSTRAC

This graduation project is about textile base (fabric) analogical digital illustration.

The characteristic of each one of the fabrics, were shaped in order to represent and illustrate them on papwer, and later apply them to the body in movement.

For the analogical illustration of the fabrics, a great variety of painting techniques were applied. This made it possible to have a more realistic and dynamic approach each textile foundation.

The digital illustration was performed through the sketchbook program and the electronic drawing board, wich are tools that facilitate and save time al the moment of applying texture to each desing.

# INTRODUCCIÓN

El presente tema de Tesis trata de la Representación y Expresión de Bases textiles y su aplicación al Diseño Textil y Modas el cual se puede definir como la ilustración de telas basando en la aplicación de las técnicas de pintura más utilizadas y programas de ilustración digital.

Se efectuó una investigación de las formas y posturas del cuerpo humano, logrando así entender el canon y como dibujarlo correctamente. Esto ayudo a tener una visión más dinámica de las ilustraciones.

Utilizando las diferentes técnicas de pintura como son: Acrílicos, temple, acuarela, pasteles, lápiz, lápices de color, gouach (tempra), carbón entre otras se realizo la ilustración de forma analógica de las bases textiles mas utilizadas y disponibles en nuestra ciudad, entre estas telas están Telas Pesadas: fieltro, Jean, alpaca, damasco, ipora, lona;

Telas Livianas: lino, gasa, seda, tul; Telas Transparencias: encaje, georgette, guipure, organiza, tul, tul bordado, etc. Posteriormente se aplicaron las diferentes telas a diseños de ropa básica para así distinguir una visión tridimensional de la tela o como se ve aplicada al cuerpo o figurín.

Este proceso de Ilustración de telas y aplicación al cuerpo en movimiento se realizo también en la tabla digital de dibujo (Bamboo) a través del programa Sketchbook, el cual reemplaza a todas los diversos útiles de pintura y permite reducir el tiempo de realización de los bocetos.

# Objetivo General:

Aportar a la formación del Diseñador Textil y Modas en la representación y expresión de las Bases textiles y su aplicación en la ilustración de moda.

# Objetivo Específico:

Realizar y experimentar las diversas técnicas de ilustración de texturas de bases textiles para aplicarlas al figurín por medio de ilustración artística y programas de ilustración digital haciendo uso de la tabla electrónica de dibujo y así aprovechar al máximo los instrumentos de esta.

Aplicar las texturas a las posturas que adapte el cuerpo en movimiento, comprender las formas y el movimiento, para una visión dinámica de las ilustraciones.

Aplicar y transmitir esta información en un manual y curso de enseñanza.

# CAPÍTULO 1:

## REPRESENTACION Y EXPRESION

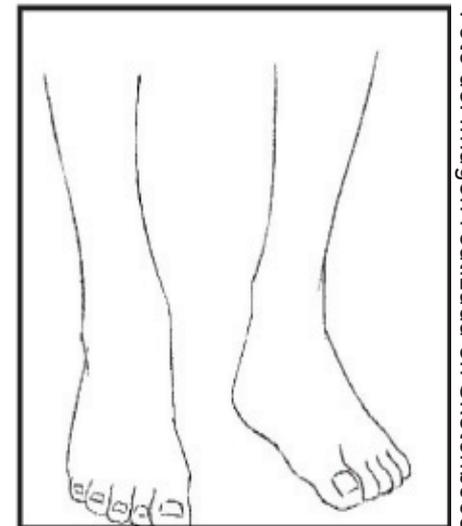
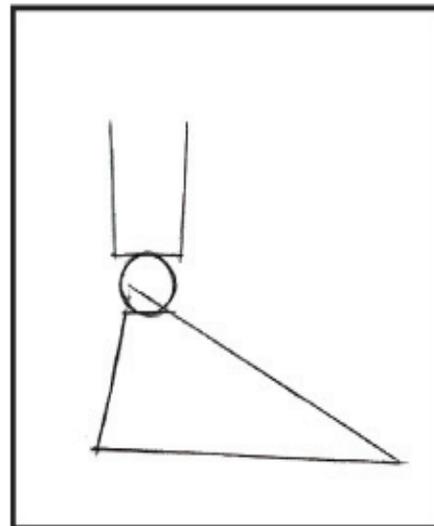
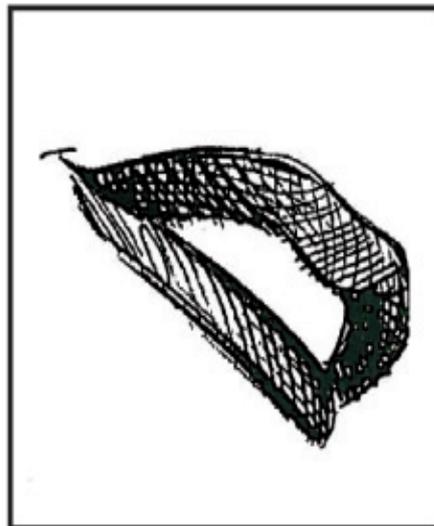
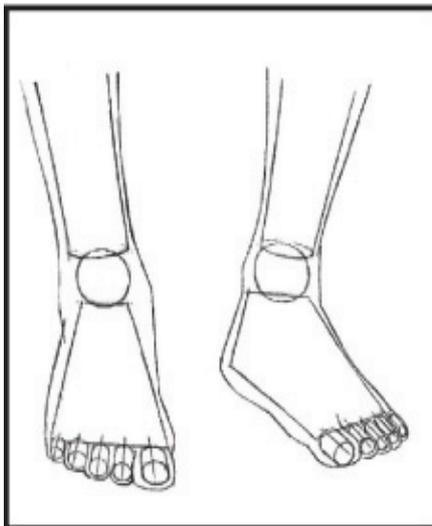
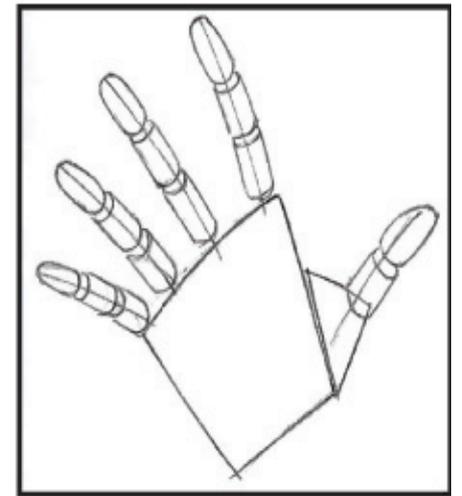
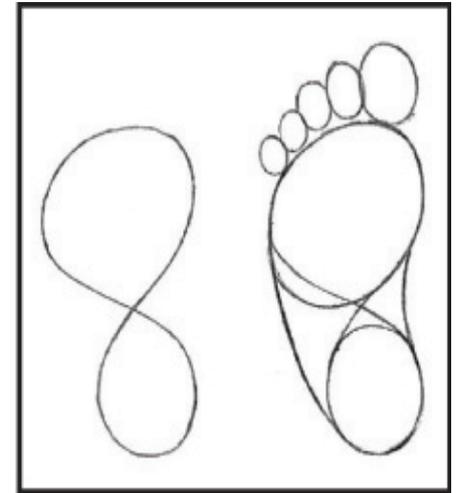
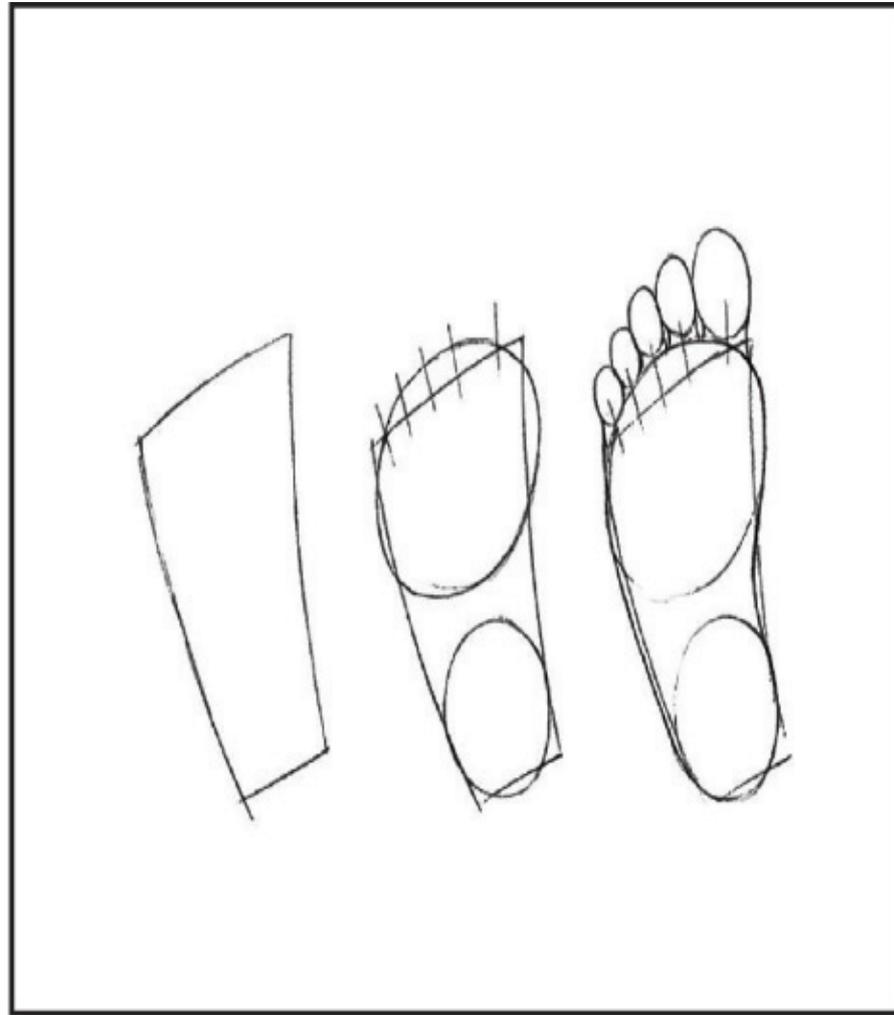


Foto de: Imagen realizada en Sketchbook

# Representación y Expresión

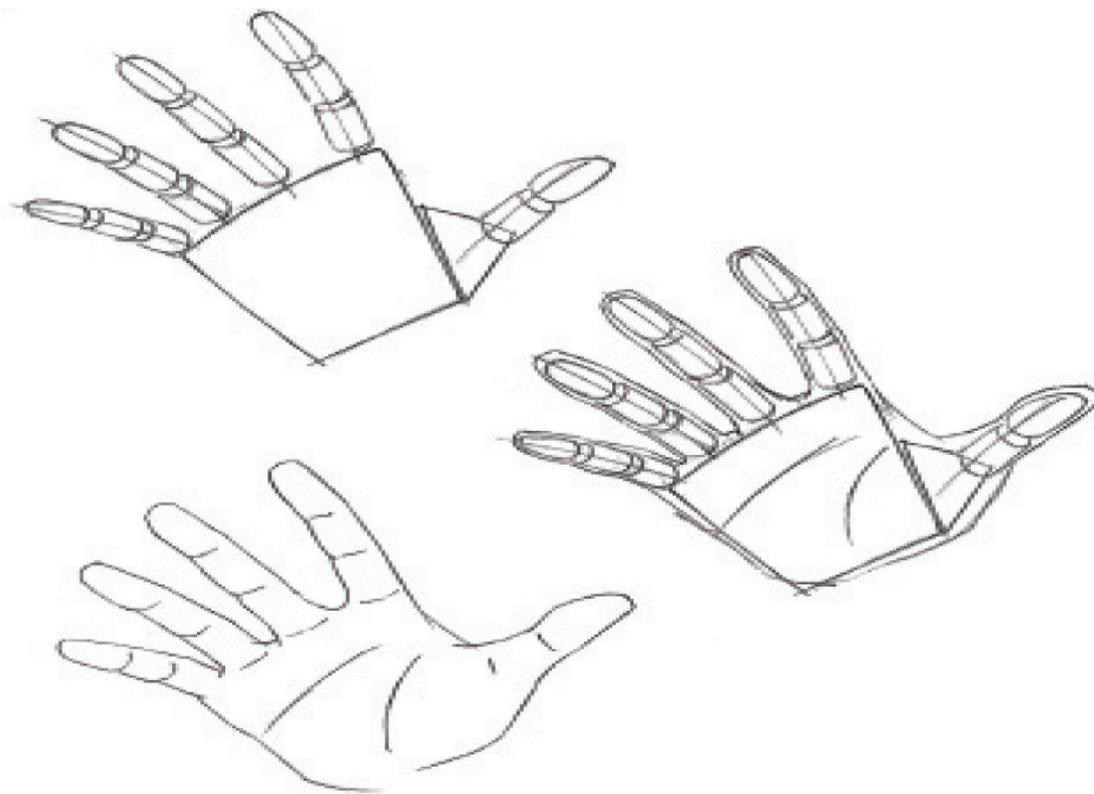


Foto de: Imagen realizada en Sketchbook

Representación y expresión son dos términos que tenemos que entender a profundidad para el desarrollo de este proyecto. Cuando se realiza una ilustración ya sea de forma artística o digital el artista es quien expresa y representa el atuendo.

“De la representación podríamos decir que es esa constante del comportamiento humano que permite asociar algo con algo y tratar de lo segundo a través de lo primero. Las actividades representativas son uno de los elementos fundamentales que definen al hombre como tal.”<sup>1</sup>

El hombre instaura una distancia con el medio, con los cuerpos de otros hombres, con su propio cuerpo: reflexiona, distingue.

Reflexionar es mirarse al espejo, es lanzar el pensamiento hacia algo que, a una cierta distancia, permite la creación de una imagen de nosotros mismos que nos vuelve como experiencia de lo otro. “La representación es el instrumento de este proceso. La canalización de los actos hacia otros fines que aquellos para los que nacieron, permite un

<sup>1</sup> <http://www.acteon.es/czulian/tecnica.htm>

primer desdoblamiento, y genera la posibilidad de una primera percepción de sí mismo como otro: nuestras acciones se presentan, y se vuelven a presentar (se representan) con otro fin.”<sup>2</sup>

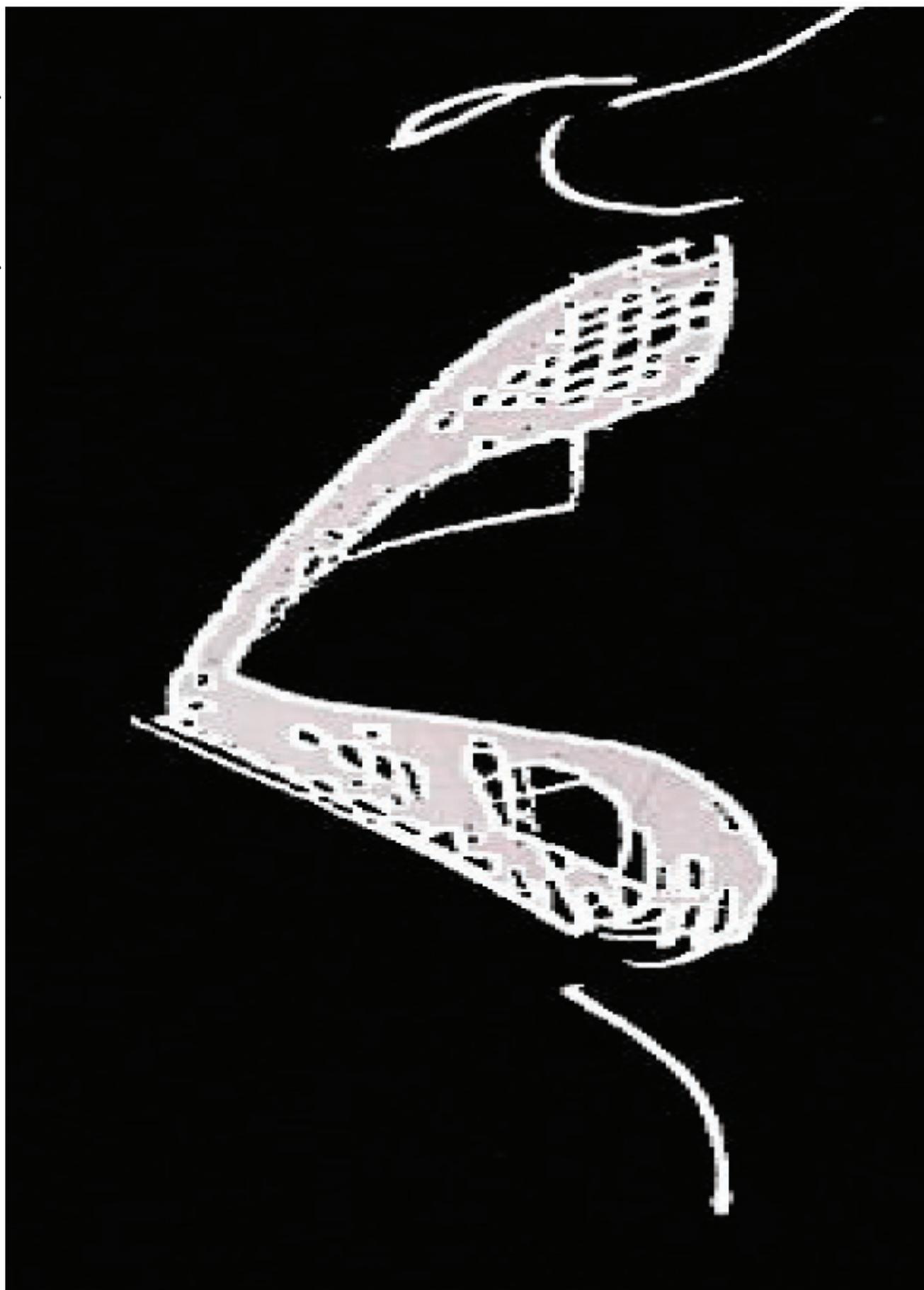
Por otra parte la expresión artística es la canalización de ideas y sensaciones intelectuales hacia el exterior y hacia los demás mediante una disciplina artística.

A lo largo de su desarrollo, las personas van haciéndose una representación mental del mundo que les rodea o lo van idealizando de forma simbólica, construyendo una estructura. Pero este proceso pierde eficacia y estabilidad si no puede expresarse. La expresión es, metafóricamente, el barniz que engloba y protege los recuerdos y las estructuras simbólicas.

Existen muchas clases de expresión, y la expresión artística no es más que la respuesta a la necesidad de comunicar o expresar una idea o concepto por parte del artista, la visión que tienen y que quieren compartir con el resto del mundo, aunque para los demás esto sea algo bello, cautivante o algo repulsivo.

Mucha gente cree que la expresión artística se circunscribe solo a las artes plásticas, la pintura en todas sus técnicas, pero el arte no se resume a eso solamente sino a todo aquello que sirva para representar un concepto, un estilo o una visión particular.

Foto de: Como dibujar comics, heroes y villanos



<sup>2</sup> <http://www.acteon.es/czulian/tecnica.htm>

# Pensar es Dibujar

*“Lo que no se  
puede dibujar,  
no lo entiendo”  
Albert Einstein*

Lo que dice **A.Eisntein** es que quien no sabe dibujar no sabe o no puede pensar, eso quiere decir que una persona que no sabe expresarse por medio del dibujo no saben pensar y el que no sabe pensar, no sabe realizar un proceso, aunque en los últimos años las personas nos hemos convertido en personas cómodas y la información nos llega de la televisión, radio, prensa, etc.

No se puede escribir poesía sin saber escribir, no se puede hacer música sin conocer el mundo de la composición y las notas que la expresan. No se puede hacer arquitectura de dimensión, sin un cúmulo de saberes, entre ellos el dibujo, el cálculo, la funcionalidad, la estética, la ética. Dibujar para establecer un orden, en sentido agustiniano, para ahormar un idiolecto.

El dibujo es plasmar la historia en un papel es un lenguaje, es expresar los sentimientos de una personas, es saber pensar cómo comunicar, lo que quiero que las demás personas vean en esas ilustraciones, lo que se desea transmitir.

Dibujar para saber dónde estamos, es decir el pensar como dibujar expresarce de una manera correcta para dar a conocer a las demás personas de dónde venimos, dónde nos desarrollamos, etc.

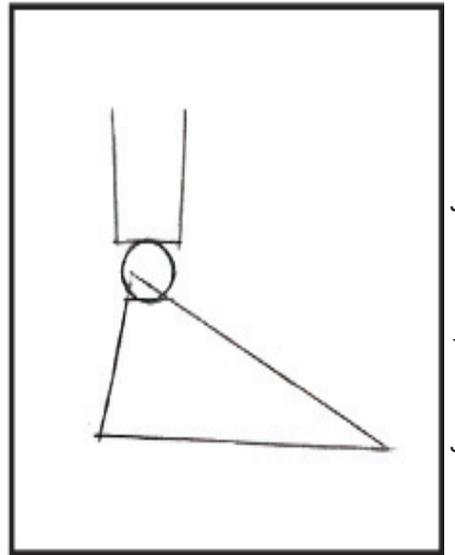
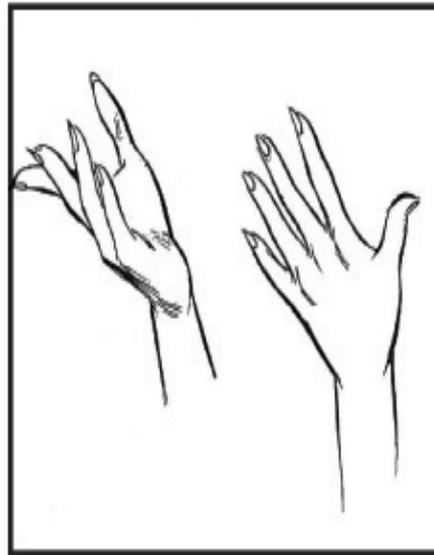
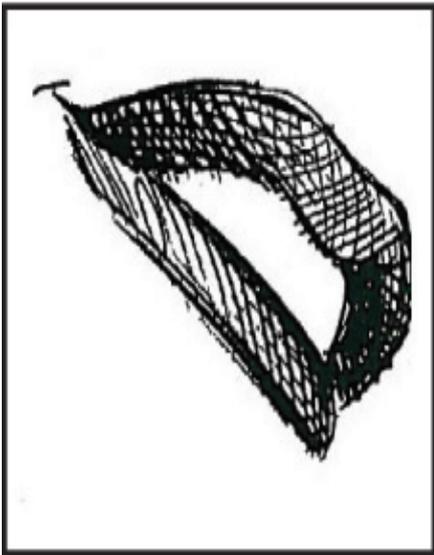
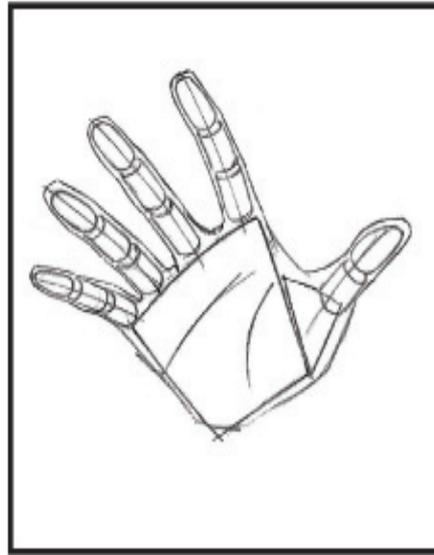
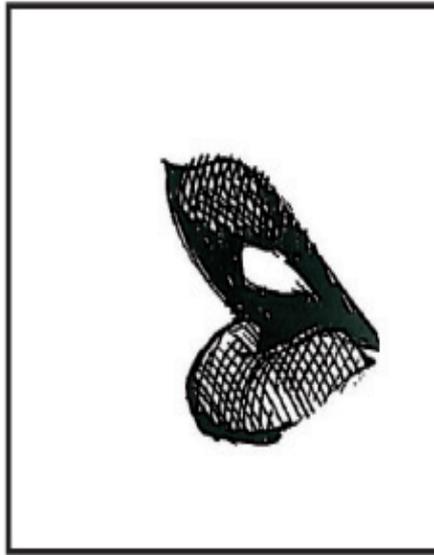
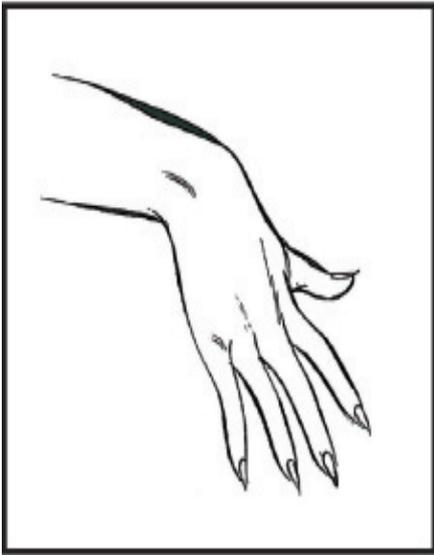
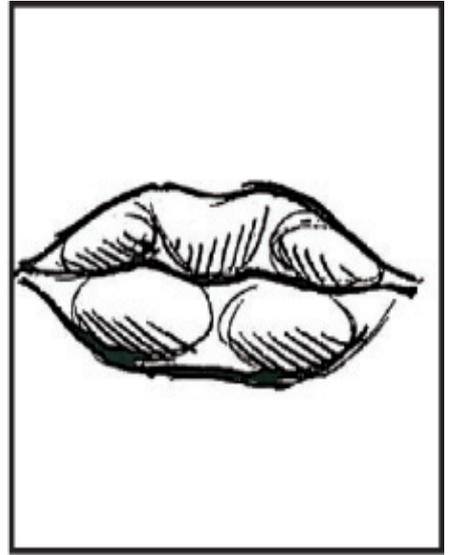
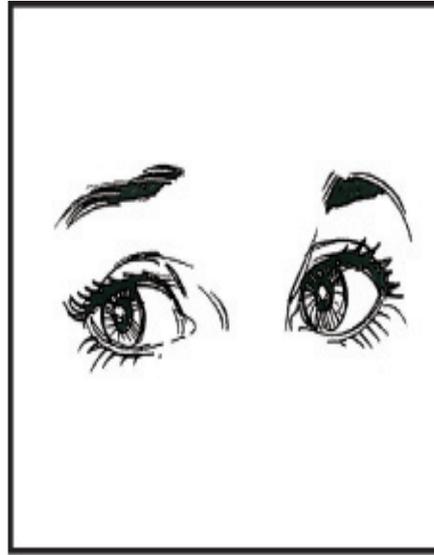
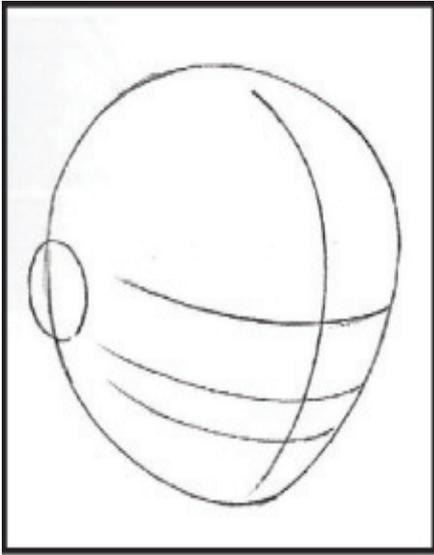
El hombre siempre ha sentido la necesidad de imaginar, con el fin de dar respuesta a lo que es efimero en el mundo y entenderlo y comunicarlo a los demás.

Se dibuja para afinar el sentido de observación, la sencibilidad o se dibuja para investigar, experimentar con materiales, para incrementar el conocimiento sobre un tema.

# Manual

*El manual es un libro didáctico en que se comprende lo más esencial de una materia; enseña a interpretar, manejar y estudiar el desarrollo de un tema específico.*





# Tabla Electrónica de Dibujo



Foto de: [www.wacom.com](http://www.wacom.com)

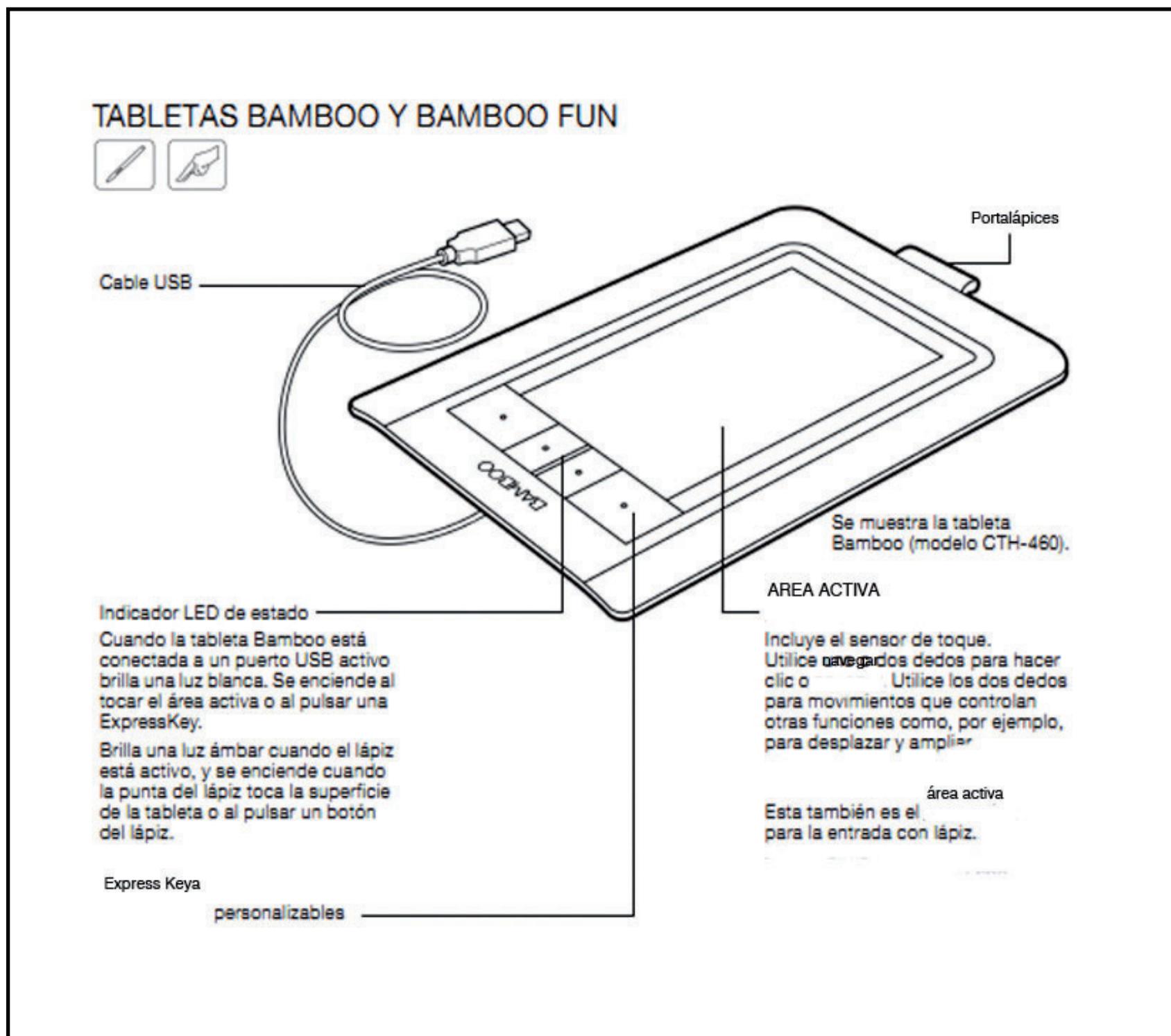
*La tabla electrónica es una herramienta que sustituye a todos los lápices de colores, marcadores, pinceles, rotuladores, aerógrafos, papel.*

La tabla Electrónica de dibujo es un tablero de dibujo digitalizado, son tan cómodos y prácticos de usar como un cuaderno, pero a diferencia de un cuaderno este le permitirá hacer muchas más cosas. Un toque del lápiz le proporcionará acceso a las mejores herramientas de su categoría: lápices, marcadores y pinceles rápidos y sensibles; capas controladas mediante lápiz; plantillas de fondo; una opción para deshacer/rehacer hasta 30 pinceladas y una herramienta exclusiva de encuadre/zoom.

La tabla electrónica es una herramienta que sustituye a todos los lápices de colores, marcadores, pinceles, rotuladores, aerógrafos papel, etc. pues ésta dispone de todas estas herramientas y muchas más.

Existe una gran variedad de marcas y distintos tipos de tablas en el mercado. Para la realización de estos bocetos hemos utilizado el modelo Bamboo CTH460L, el cual es un modelo muy accesible y posee todas las herramientas básicas para realizar las ilustraciones.

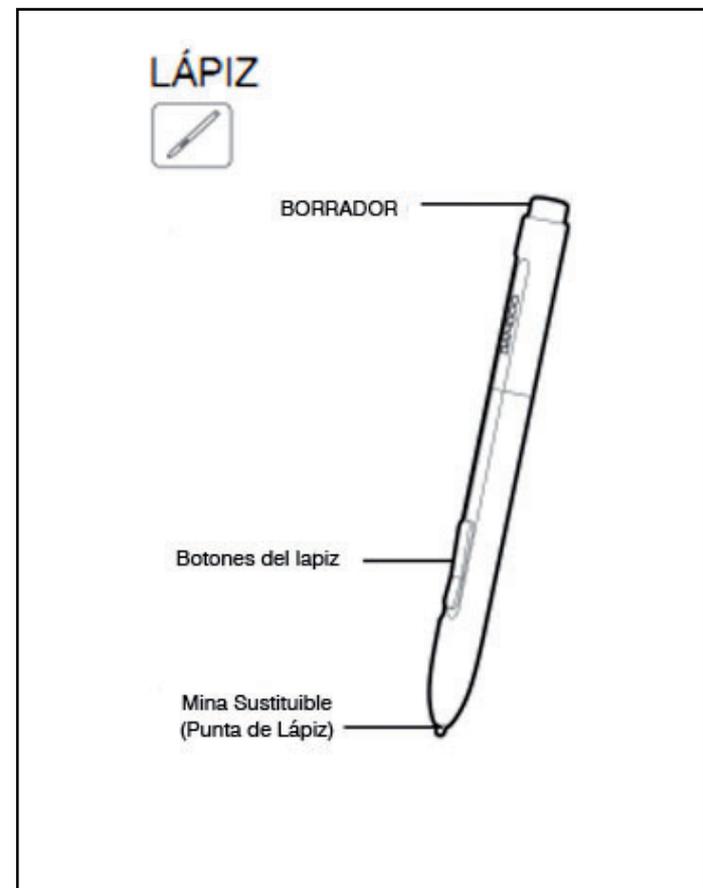
# PARTES DE LA TABLETA BAMBOO CTH460



# Lápiz Digital

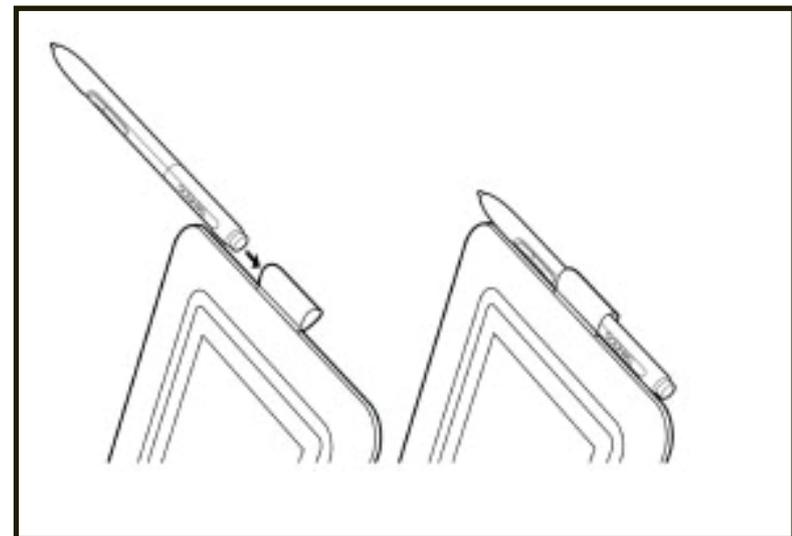
El lápiz es una herramienta de mano alzada sensible a la presión para editar las imágenes y crear trazos naturales de lápiz.

Es inalámbrico y no necesita batería. Está diseñado para mejorar su flujo de trabajo gracias a las funciones de lápiz y tinta digital de Microsoft Windows Vista y Offices 2007.



# Portalápices

Se usa cuando no se está utilizando el lápiz.



# SKETCHBOOK

Es un programa para bocetar e interactuar con la tabla electrónica digitalizadora, utilizando en todos los procesos del diseño, desde conceptualización hasta el diseño final, teniendo un diseño de interface, es decir es muy amigable con el usuario y de rapido aprendizaje por lo que no necesita profundizar

en las clases para dominar el programa, ya que tiene herramientas de fácil acceso intuitivo.

Esta programa se trabaja por medio de capas, como acetato, es decir cada capa es transparente y puede ir sobre el dibujo o de bajo.

## *Herramientas Del Sketchbook*

LAPIZ: Dispositivo de escritura que se usa para la ilustración.



AEROGRAFO: Herramienta que nos permite dar sombras.



MARCADOR: Es una herramienta de dibujo.



BOLIGRAFO DE PUNTA DE PINCEL: Esta se utiliza mucho para dar textura, movimiento a la línea ya que dependiendo de su posición escribe ancho o muy delgado.



BOLIGRAFO: Al igual que el lápiz es una herramienta para dibujo, es como si estuviera dibujando con un esfero.



PINCEL: Herramienta que permite crear trazos de pincel en un lienzo, esta se le utiliza mucho para pintar y dar sombras.



DESENFUQUE: hace que el dibujo este desenfocado como en una imagen.



NITIDEZ: Hace que la imagen sea mucha mas nítida.



BORRADOR DURO: Borra con líneas muy fuertes.



BORRADOR SUAVE: Este borrador nos ayuda hacer las luces y a difuminar.



RELLENAR: Rellena solo la capa que estamos dibujando.



RELLENAR CAPAZ VISIBLES: Rellena una capa encima de otra.



HERRAMIENTA DE PROPIEDADES: Esta es para cambiar las propiedades ya sea del lápiz, pincel, etc.



# Acceso Directo Para La Selección De Herramientas

Foto de: Sketchbook ayuda



*Cuando gestiona con el lápiz, mantenga el contacto con el tablero y el movimiento lento al final de trazo. De lo contrario, es posible que la pantalla no se actualice hasta que vuelva a tocar el tablero con el lápiz.*

## Comandos

### Controlar la vista

PC
Hacer zoom y mover
Ajustar a la vista
Tamaño real
Trazar líneas rectas (horizontales o verticales)
Trazar líneas rectas en diagonal
Cambiar el tamaño del pincel
Intercambiar con el pincel anterior o volver a la herramienta de pincel

### PC

Barra espaciadora
Ctrl+0
Alt+Ctrl+0
Mayús
D
B
S
Ctrl+L
Ctrl+E
V
M

### Mac

Barra espaciadora
Cmd+0
Opción+Cmd+0
Mayús
D
B
S
Cmd+L
Cmd+E
V
M

Anular selección	Ctrl+D	Cmd+D
Cortar	Ctrl+X	Cmd+X
Copiar	Ctrl+C	Cmd+C
Pegar	Ctrl+V	Cmd+V
Borrar/suprimir selección	Supr	Supr
Deshacer	Ctrl+Z	Cmd+Z
Rehacer	Ctrl+Y+Z	Mayús+Cmd+Z
Abrir	Ctrl+O	Cmd+O
Nuevo	Ctrl+N	Cmd+N
Guardar	Ctrl+S	Cmd+S
Imprimir	Ctrl+P	Cmd+P
Salir	Ctrl+Q	Cmd+Q
Obtener ayuda	F1	Cmd+Mayús+?
Abrir la ventana Preferencias	Ctrl+, (coma)	Cmd+, (coma)
Ocultar/mostrar herramientas	Ctrl+J	Cmd+J
Ir a la pantalla completa y ocultar	Alt+Ctrl+J	Opción+Cmd+J
Mostrar/ocultar las ventanas	T o tabulador	T o tabulador

Foto de: Sketchbook ayuda

# Capas

## Uso de capas

Con el lápiz diríjase al siguiente icono.



Aparecerá la ventana Capas, con la capa actual resaltada.



Para usar herramientas adicionales de una capa, presione el lápiz en el centro de la capa en la ventana Capas.

Aparecerán herramientas adicionales que podrán ser utilizadas.



## Adición de una capa

Con el lápiz vaya hacia el icono siguiente para abrir la ventana Capas.



Sostenga el lápiz sobre la capa y rotar hacia el icono siguiente para añadir una nueva capa sobre la capa existente.

Sostenga el lápiz sobre la capa y diríjase hacia el icono siguiente.



*Si presiona el lápiz sobre un icono, aparecerá información de la herramienta en la que se describe el funcionamiento de dicho icono.*

## Como ocultar una capa

En la ventana Capas, haga clic en la capa que desee ocultar.



Sostenga el lápiz sobre la capa de la ventana Capas y vaya hacia el icono siguiente.



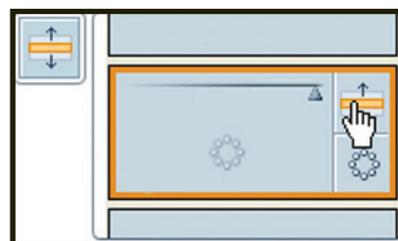
Para volver a ver la capa, marque a la izquierda hacia el icono siguiente. El color de la capa en la ventana Capa vuelve a azul claro.

## Cambio del orden de las capas

En la ventana Capas, haga clic en la capa que desee mover hacia arriba o abajo.



Mantenga presionado el lápiz en el icono siguiente y arrastre la capa hacia arriba o abajo en relación con las demás capas.



Suete el lápiz para soltar la capa en la posición deseada.



## Fusión de dos capas

En la ventana Capas, cambie el orden de las capas de modo que las dos capas que desee fusionar estén en posición consecutiva.

Haga clic en la parte superior de las dos capas.

Mantenga presionado el lápiz sobre la capa y gestione hacia el icono o pulse Cmd+E (equipos Mac) o Ctrl+E (equipos PC) para fusionarla con la capa inmediatamente debajo de ella.



*Si la opacidad de la capa se configura en 0, la capa no será visible.*

## Copia y personalización de un pincel o borrador

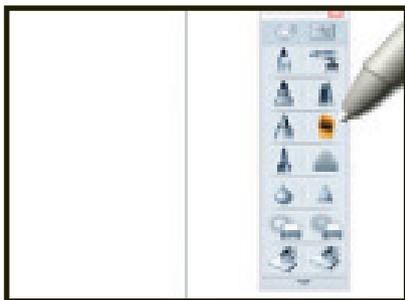
Haga clic en el icono del pincel actual, o en el icono Paleta de pinceles.



Aparecerá la Paleta de pinceles; haga clic en la flecha hacia abajo para ampliar la Paleta de pinceles:



Seleccione el pincel que desee copiar de la Paleta de pinceles.



Haga clic en este botón, el pincel copiado aparece en el área personalizada de la parte inferior de la Paleta de pinceles y se convierte en el pincel actual.

Puede cambiar el tamaño del pincel copiado y modificar su configuración sin que ello afecte a la configuración del pincel original.

## Fusión de todas las capas

Mantenga presionado el lápiz sobre cualquier capa y arrastre hacia el icono para fusionar las capas.

Al fusionar todas las capas también se fusionarán las capas ocultas o bloqueadas y éstas se hacen visibles.



## Cambio del orden de las capas

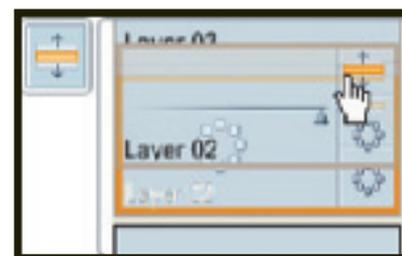
En la ventana Capas, haga clic en la capa que desee mover hacia arriba o abajo.



Mantenga presionado el lápiz en el icono siguiente y arrastre la capa hacia arriba o abajo en relación con las demás capas.



Suelte el lápiz para soltar la capa en la posición donde se desea.



# Cuerpo Estático

*El cuerpo estático tiene una fuerza nula, con un equilibrio.*

El estudio del equilibrio de un cuerpo rígido consiste básicamente en conocer todas las fuerzas, incluidos los pares que actúan sobre él para mantener ese estado. Por ahora se analizarán las fuerzas externas que actúan sobre el cuerpo, es decir las fuerzas que otros cuerpos, unidos o en contacto con él, le ejercen.

Estas fuerzas son las fuerzas aplicadas por contacto, el peso y las reacciones de los apoyos. Las fuerzas aplicadas y el peso en general son conocidos, entonces el estudio del equilibrio consiste básicamente en la determinación de las reacciones.

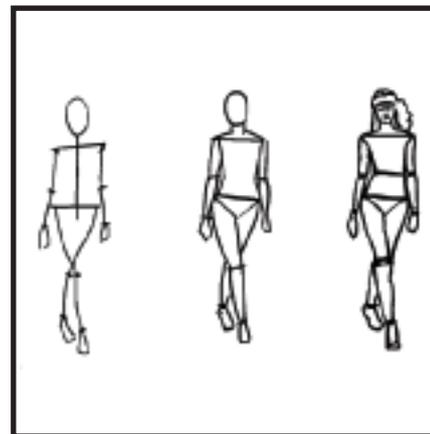
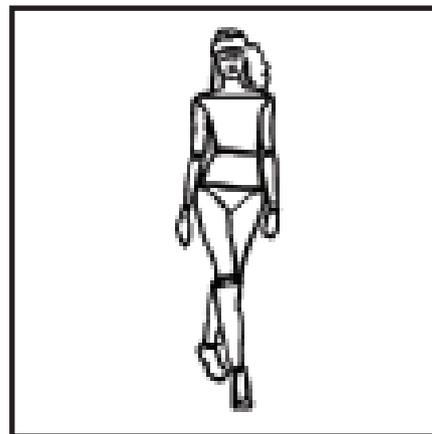
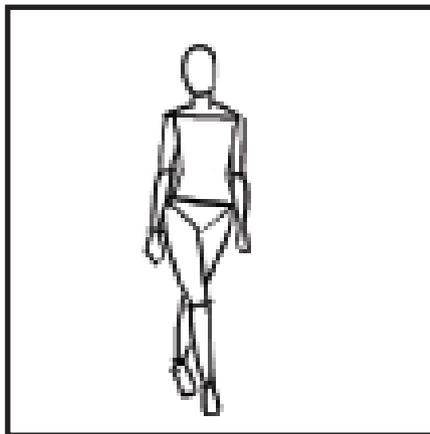
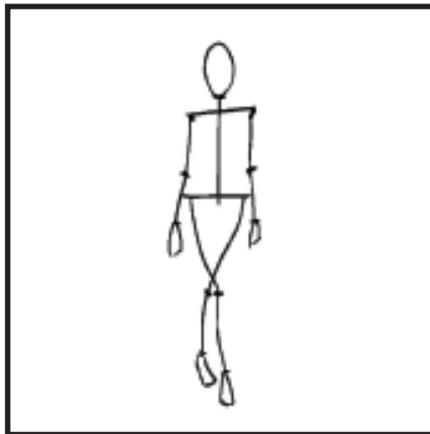
En el figurín un cuerpo estático al igual que otros cuerpos no poseen ninguna fuerza y tiene mucha importancia en cuatro partes del cuerpo: la cabeza, columna vertebral, la cintura y la cadera, estas partes tienen que estar en línea horizontal en grado 0 para que el figurín no esté en movimiento.

# Cuerpo en Movimiento

Antes de iniciar el estudio del movimiento de los cuerpos, la primera cuestión que debemos plantearnos es cuál es el significado de la palabra movimiento.

Decimos que un cuerpo se ha movido cuando ha modificado su posición con respecto a un punto 0 que tomamos arbitrariamente como referencia. Las posibilidades de movimiento que tiene un cuerpo o los grados de libertad, son seis:

Tres de traslación, en las direcciones  $x$ ,  $y$ ,  $z$  y tres de rotación, alrededor de los mismos ejes.



# FIGURIN

*Ilustración Del Figurín,  
Proporciones y Poses  
Corporales.*

La ilustración de un figurín está basada en la técnica y el estilo personal. Toda figura debe estar definida y basada en los métodos básicos de ilustración del cuerpo humano. El equilibrio de la figura es muy importante, debemos dibujar la figura erguida ya que de otro modo puede dar la sensación de que el cuerpo se va a caer.

Proporciones del Cuerpo

El cuerpo Humano como todos los objetos tiene una perspectiva y proporción definida. El canon del cuerpo humana esta formado por ocho módulos, cada uno tiene la misma medida y está es la altura total de la cabeza.

# CUERPO HUMANO

En la siguiente grafica indicaremos las 8 partes que se divide el cuerpo para realizar un boceto:

1. *Mentón*
2. *Pecho*
3. *Codos/Cintura*
4. *Abdomen*
5. *Muslos*
6. *Rodillas*
7. *Pantorrillas*
8. *Pies*

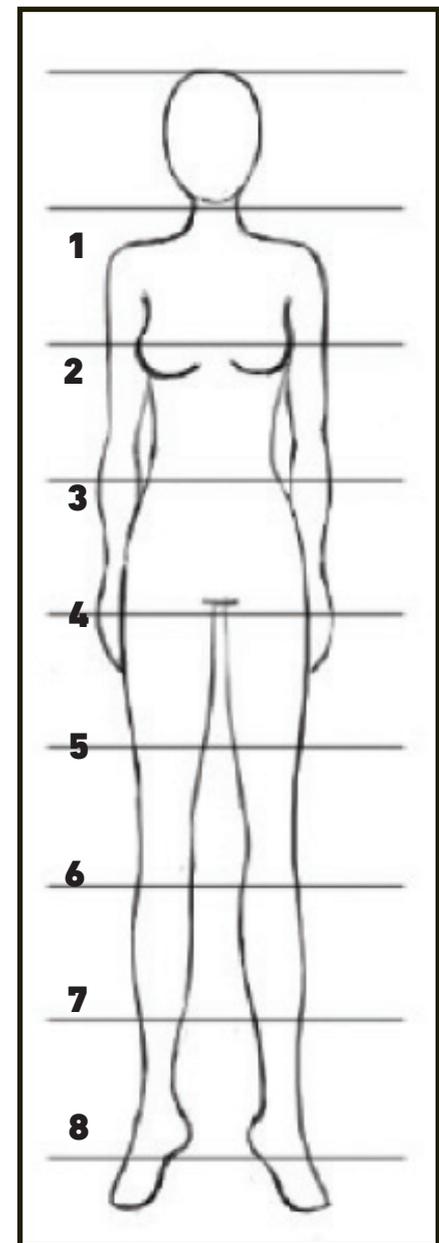


Foto de: Imagen realizada en Sketchbook

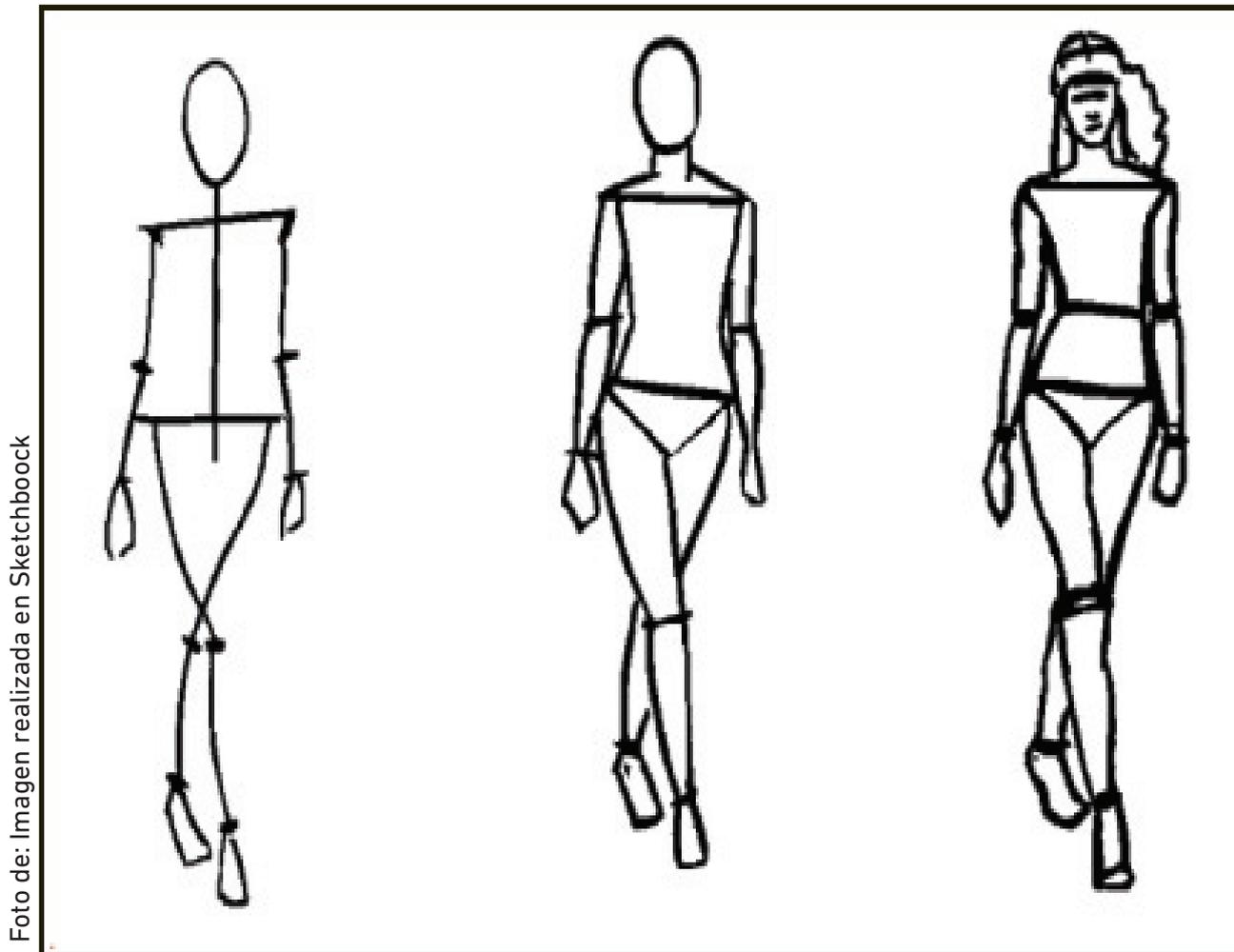
# DIBUJO DE FIGURIN

Se parte dibujando una línea vertical que divida el cuerpo en dos partes simétricas ( este será el centro de equilibrio e la figura)

La Cabeza determinará el tamaño que tendrá el cuerpo y su inclinación.

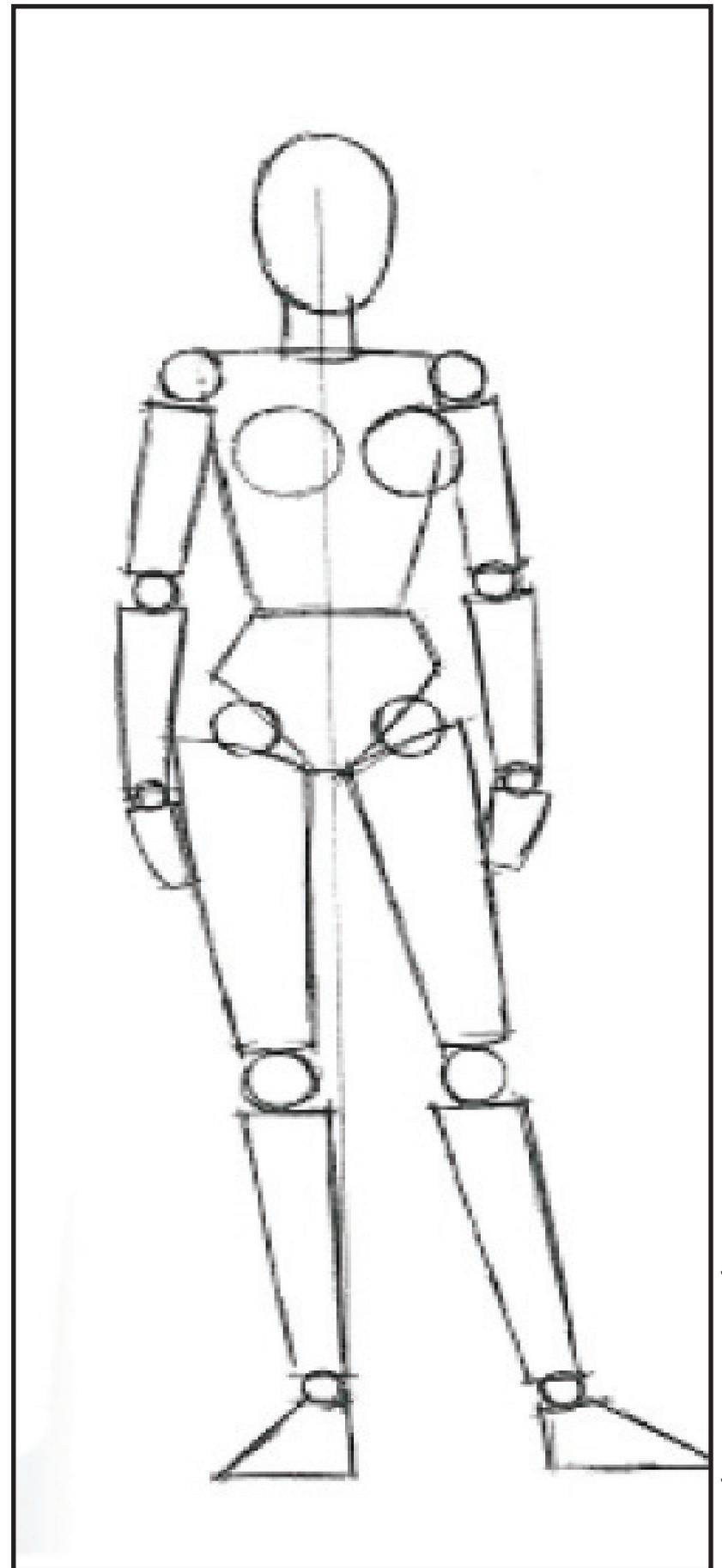
Los puntos y líneas que establecen los hombros y cadera deben estar bien equilibrados para una distribución correcta del peso del figurín.

Si se desea dibujar el cuerpo inclinado hacia algún lado, se debe tomar en cuenta que la cadera cae hacia uno de los lados y los hombros deben hacerlo hacia el contrario.



# FIGURIN ESTÁTICO

*Para que un cuerpo esté en posición estática o sin movimiento, el figurín ósea la cabeza, columna vertebral, la cadera y cintura deben estar en grado 0.*



# FIGURIN EN MOVIMIENTO

El estudio del equilibrio de un cuerpo rígido consiste básicamente en conocer todas las fuerzas, incluidos los pares que actúan sobre él para mantener ese estado. Por ahora se analizarán las fuerzas externas que actúan sobre el cuerpo, es decir las fuerzas que otros cuerpos, unidos o en contacto con él, le ejercen.

Estas fuerzas son las fuerzas aplicadas por contacto, el peso y las reacciones de los apoyos. Las fuerzas aplicadas y el peso en general son conocidos, entonces el estudio del equilibrio consiste básicamente en la determinación de las reacciones.

En el figurín tiene mucho que ver en cuatro partes del cuerpo en la cabeza, columna vertebral, cintura y cadera, estas partes no tienen que estar en línea horizontal en grado 0 para que el figurín este en movimiento.



Foto de: [www.disenocostilo.blogspot.com](http://www.disenocostilo.blogspot.com)

# POSES CORPORALES

*Un cuerpo o figurín puede adaptar diferentes poses dependiendo de la fuerza que esté sometido este y cuan equilibrado se ve la pose.*



Foto de: [www.disenocostilo.blogspot.com](http://www.disenocostilo.blogspot.com)

# CAPÍTULO 2: ILUSTRACIÓN

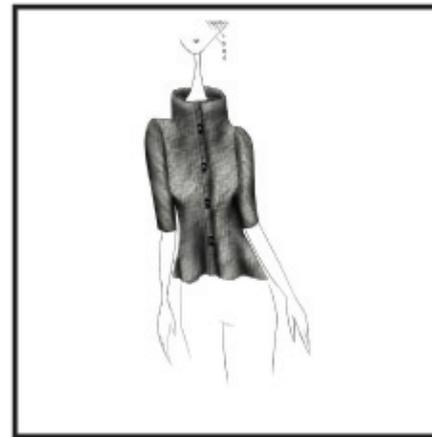


Foto de: Sketchbook y imagenes tomadas por: Medardo Idrovo

# BASES TEXTILES

## CLASIFICACIÓN



*TELAS TRANSPARENTES*



*TELA LIVIANAS*



*TELAS PESADAS*

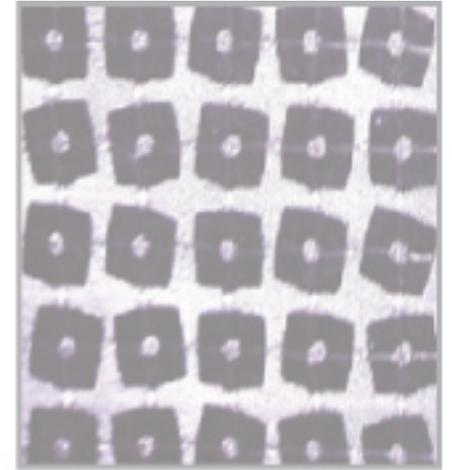


Foto tomadas por: Caridad Dávila y Adriana Parra

# TELAS TRANSPARENTES

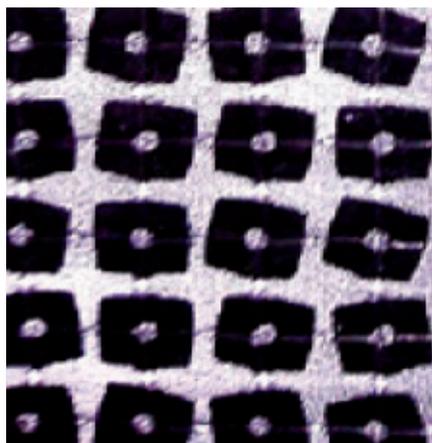
## ■ TUL BORDADO

Se trabaja a partir de un tul que se decora con pequeños elementos decorativos, el bordado forma un relieve en la tela base (tul).



## ■ LENTEJUELAS

Tejido fino parecido al tul que viene decorado con lentejuelas de todos tamaños, formas y colores. Las más comunes son las Negras redondas y cuadradas.



## ■ CHANTILLÍ

Red fina con dibujos florales.



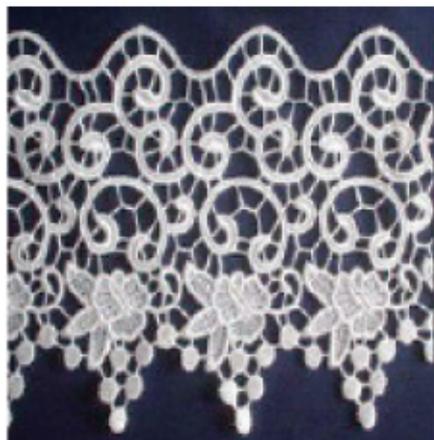
## ■ DALENCON

Es un encaje más grueso que el Chantilly y es rebordado con cordón fino llamado cordoné



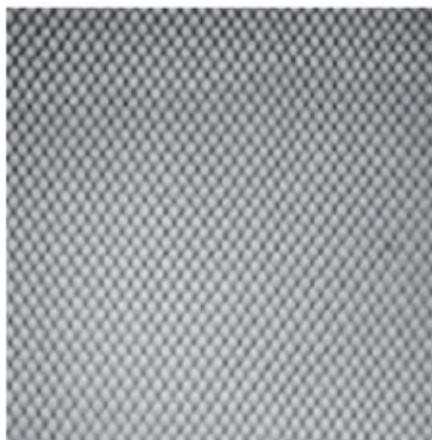
## ■ GUIPURE

Encaje espeso, grueso y consistente bordado sobre tul, con cintas y con aplicaciones de pedrería, perlas o cristal.



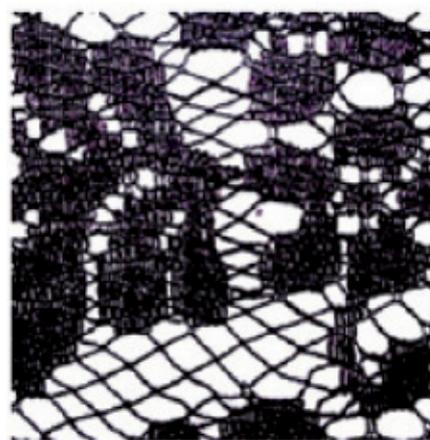
## ■ TUL

Tejido fino y etéreo hecho de seda, de algodón o de fibra artificial. Es el tejido de los velos de la novia y las faldas vaporosas por excelencias.



## ■ RANDA

Red fina con dibujos florales.



## ■ GASA

Semi-transparente y liviana.

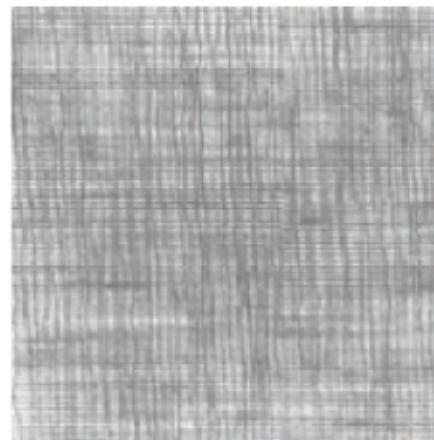


Foto tomadas por: Caridad Dávila y Adriana Parra

# TELAS TRANSPARENTES

## ■ ORGANDI:

Tela liviana de algodón semi-transparente. Fabricada con hebras de alta torsión, buena rigidez temporal.



## ■ GASA BORDADA

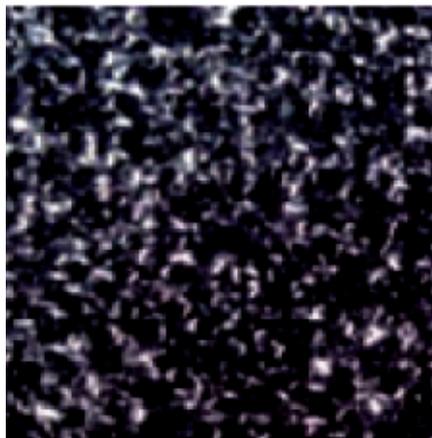
Tela liviana de algodón semi-transparente. Fabricada con hebras de alta torsión, buena rigidez temporal.



# TELAS PESADAS

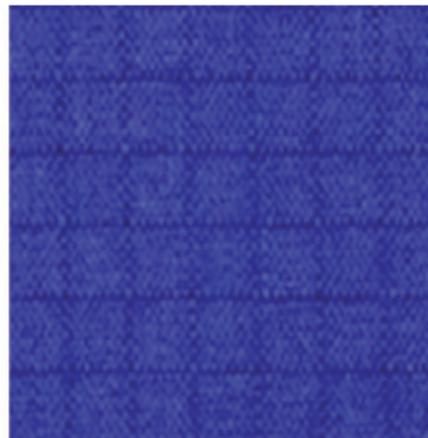
## ■ LANA BOUCLE

Es una tela pesada hecha de lana con hilos de otros colores.



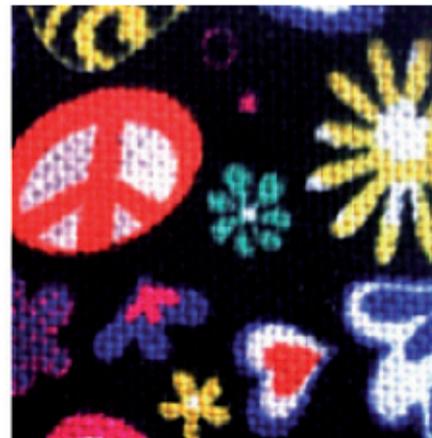
## ■ IMPERMEABLE

Prenda amplia de tejido plástico, parecida a una gabardina, que no deja pasar el agua.



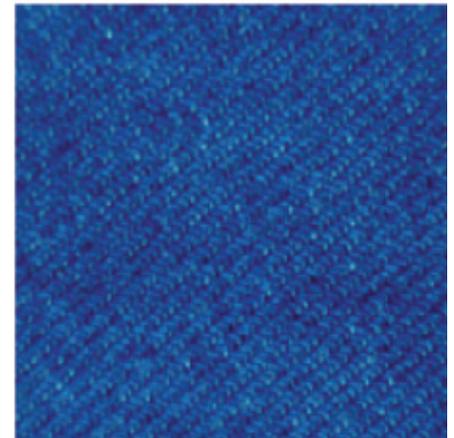
## ■ LONA

Es un tejido de algodón y algunas veces de cáñamo, muy resistente y casi impermeable. Se emplea para velas de barco, tiendas de campaña, toldos, alpargatas, etc.



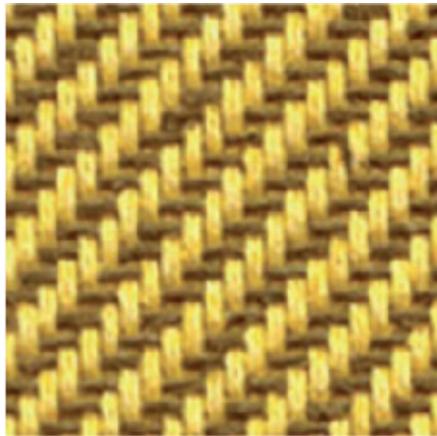
## ■ JEAN

Es un tejido denso y fuerte de algodón y de ligamento de sarga. Su uso se extendió más tarde a los vaqueros de Texas. Se emplea para pantalones y ropa deportiva.



## ■ TWEED

Recibió su nombre de un río escocés. Este tejido de lana es de apariencia voluminosa y fuerte, que originalmente se elaboraba a mano en los hogares escoceses. Se emplea para prendas de señora y caballero, chaquetas, faldas, etc.



## ■ PANA:

La pana es un tejido grueso, de tacto suave. Aunque la tela de pana puede ser lisa, en confección se suele utilizar con acanaladuras verticales de pequeño tamaño.



## ■ ESPOLINADO

Es una lanzadera que se usaba para hacer bordados florales. Hoy podemos encontrar telas parecidas de fabricación moderna, también en motivos florales



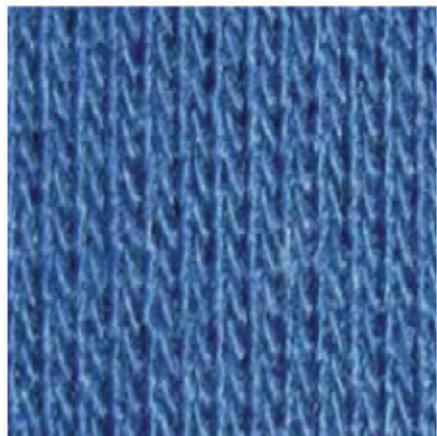
## ■ ALPACA

Tejido hecho con el pelo de la alpaca.



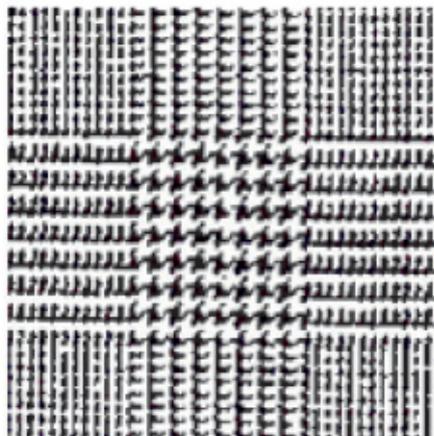
## ■ RIB

Tela o Tejido rib es un tejido elástico usada en Polos, ropa interior, ropa deportiva, etc.



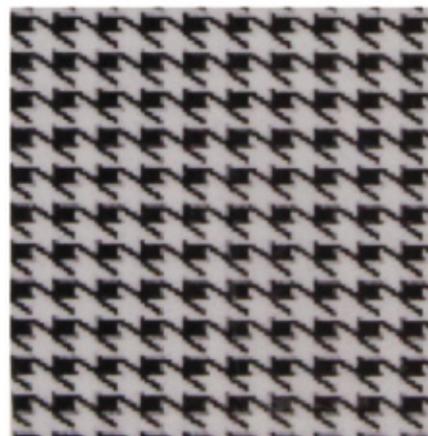
## ■ PRÍNCIPE DE GALES

Se ha convertido en un estampado clásico de distintas prendas del vestuario masculino.



## ■ PATA DE GALLO

Tejido disperejo que forma estrellas de cuatro puntas.



# TELAS LIVIANAS

## ■ CAMISA

Conformada por fibras naturales de algodón y lana. Es un tejido plano y tiene una infinidad de estampados y colores que son formados por la trama y la urdimbre. Las más utilizadas en el medio son las telas de camisas de "rayas" o "cuadros".



## ■ DAMASCO

Tejido de seda que combina hilos formando un rico estampado en relieve.



## ■ SEDA ESTAMPADA

Tejido disperejo que forma estrellas de cuatro puntas.



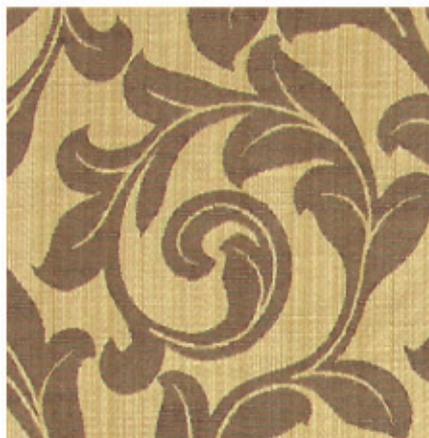
## ■ LINO

Tela que se obtiene de la familia de las lináceas. Esta tela se utiliza para confeccionar ternos, pantalones, sacos, etc.



## ■ JACQUARD

Es la tela para tapizar más tradicional. Desde siempre, ha demostrado su gran adaptabilidad y resistencia.



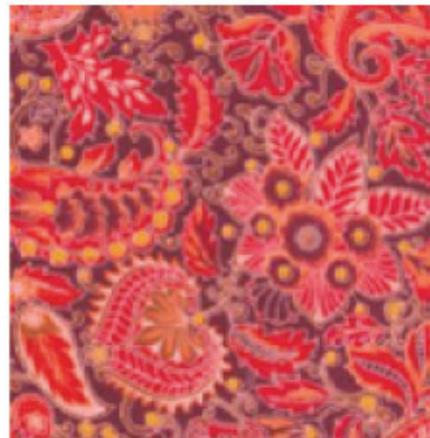
## ■ CHENILLE

Tejido suave, abultado, de un color, estampado.



## ■ CACHEMIRA

Suave, sedosa y liviana



# ILUSTRACIÓN DE TEXTURAS:

*Aplicación de las técnicas de ilustración investigadas a la clasificación de las bases textiles.*

*Los materiales y técnicas más importantes que se puede utilizar en la ilustración son:*



Fotos de: Como dibujar comics, heroes y villanos

## *Acrílica:*

Es una resina sintética de secado rápido, tiene soporte absorbente.

Se puede utilizar en base de lienzo, madera aglomerada, cartón y papel mas no en óleo, se utiliza también pinceles y espátulas los cuales tienen que ser lavados rápido y con abundante agua para evitar que la pintura se seque.

## *Temple:*

El temple es a base de huevo fresco con aceites e incluso cera, son similares a los acrílicos en su comportamiento de textura suave sin cambiar el color en el transcurso del tiempo.

Este se puede utilizar en temple fino, tabla tablex y los pinceles pueden ser de cualquier tipo pero preferencialmente suaves.

## *Acuarela:*

Son pigmentos muy finamente molidos y aglutinados en goma Arabia, se puede utilizar en papel prensado, papeles ásperos, de arroz, pesados y texturados. Los pinceles son surtidos de pluma redonda y de borde de cincel; también se utilizan caballetes, tablero de dibujo, recipientes de agua, esponjas y trapos.

## *Pasteles :*

Son pigmentos en polvo, se utiliza en papel, cartón o lienzo tensado, tenidos o texturas definidas.

## *Lápiz:*

B: Lápices de grafito: hacen duras y finas líneas de color gris pálido y el grueso líneas anchas y de gris oscuro. Los H son finos que responden a papel lizo, satinado y Bristol y los B son gruesos que responden a papel texturado y grueso.

La goma que se utilizan son de miga de pan, estas no dañan la superficie del papel como la goma normal. También tenemos goma de moldeado que se utiliza para sombrear.

La cuchilla que se utilizan para sacar punta son las de afeitar pero de un solo filo, tenemos cuchillas de artesano y de bisturí.

## *Lápices de color: Gouach(témpra):*

Son de un amplio surtido de colores con minas blandas, estas pueden ser corregidas con cuchilla aunque Venus produce lápices que se pueden borrar con goma.

Son colores con cuerpo a base de agua se utilizan los mismos papeles de la acuarela; se utiliza también tableros al igual que en la acuarela.

## *Carbón :*

Es madera quemada que refleja el grano del papel, se utiliza papeles con preferencia texturados, existen varias clases de carbón: carboncillo que son palitos de diversos grueso y grados de dureza; también existen los lápices de carbón que son de barra fina recubierta de madera.

# MANUAL

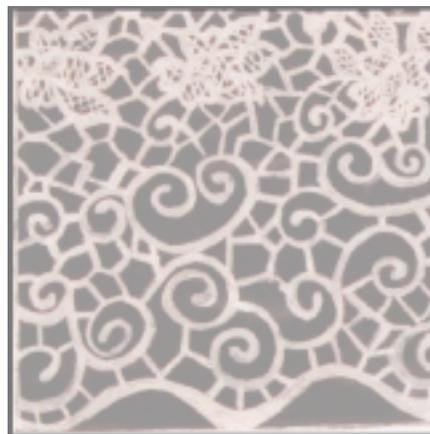
## *ILUSTRACION DE BASES TEXTILES*

*ANALÓGICO*



Foto de: Como dibujar comics, heroes y villanos

*ILUSTRACIÓN DE  
BASES  
TEXTILES*



*DIBUJO  
ANALÓGICO*



*TELAS TRANSPARENTES*

Foto tomadas por: Medardo Idrovo

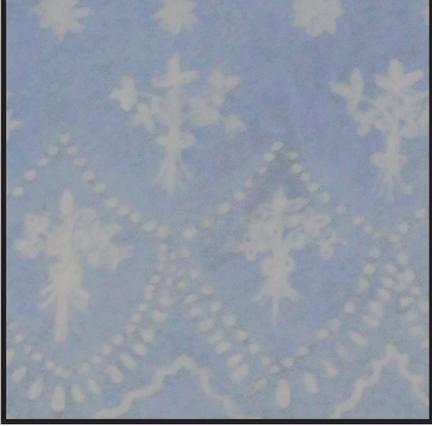
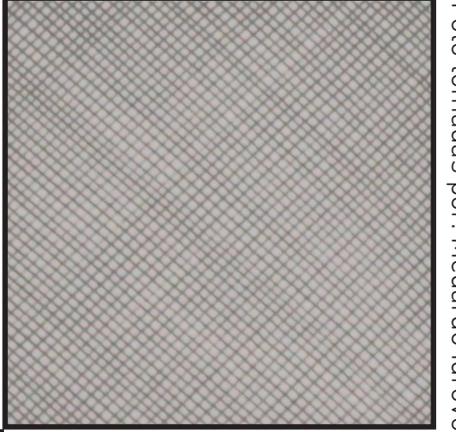
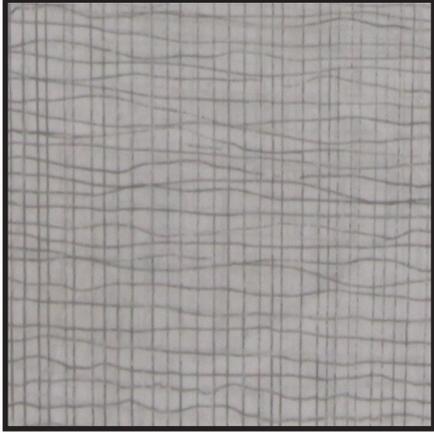
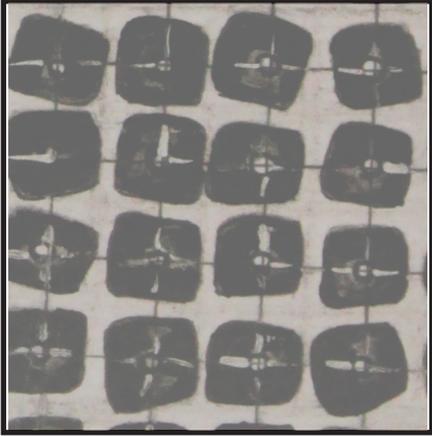


Foto tomadas por: Medardo Idrovo

# TUL BORDADO

*Tela*



*Ilustración*



Foto tomadas por: Medardo Idrovo



## Técnica

La técnica que se utilizó para la ilustración de esta textura es la de rotuladores.

## Materiales

Rapidógrafos 0.1 y 0.5.  
Rotulados plateado N. 0.5

## Pasos

- 1.** Dibujamos una cuadrícula de 1mm como base usando un rapidógrafo 0.1.
- 2.** Con un lápiz HB dibujamos los motivos florales.
- 3.** Repasamos las figuras con un rapidógrafo 0.5. Para los pétalos de las flores las rellenamos desde afuera hacia adentro con pequeñas líneas.



- 4.** Finalmente con un rotulado plateado se refinan ciertas partes de las flores y hojas imitando las puntadas de hilo plateado.

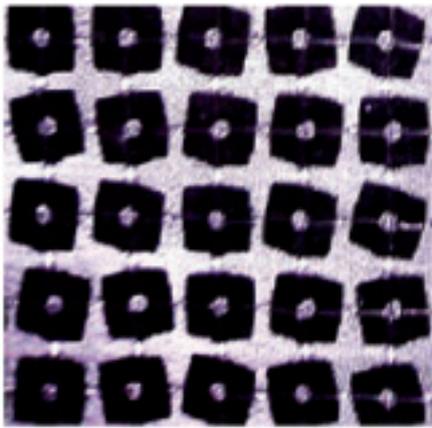


Fotos de: Como dibujar comics, heroes y villanos



# LENTEJUELAS

*Tela*



*Ilustración*

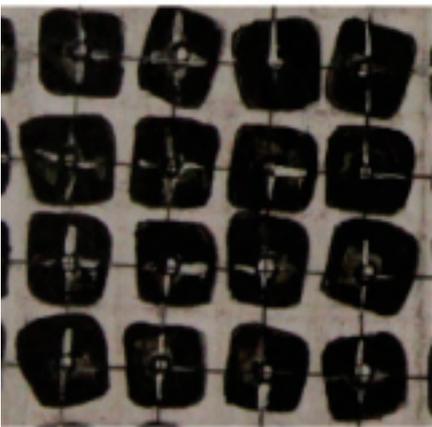


Foto tomadas por: Medardo Idrovo



## Técnica

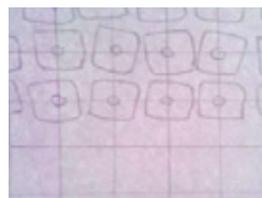
La técnica que se utilizó para la ilustración de esta textura es la de rotuladores.

## Materiales

Rapidógrafos 0.1 y 0.5.  
Rotulados plateado N. 0.5

## Pasos

- 1.** Utilizando el rapidógrafo 0.1 dibujamos una cuadrícula.
- 2.** En cada unión de las líneas dibujamos pequeños círculos y usamos estos como referencia de centro para dibujar los cuadrados.



- 3.** El siguiente paso es rellenar los cuadrados, para esto utilizamos el rapidógrafo 0.5.
- 4.** Con el rotulador plateado dibujamos pequeñas líneas desde el centro de cada cuadrado imitando el hilo.

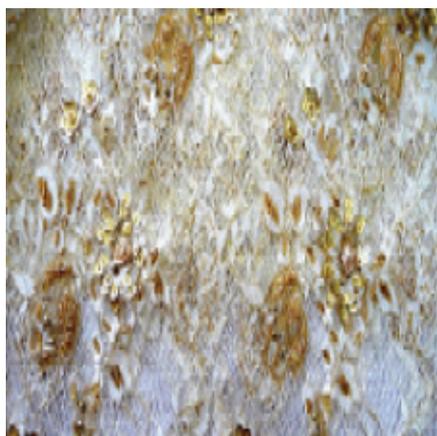


Fotos de: Como dibujar comics, heroes y villanos



# ■ CHANTILLI

*Tela*



*Ilustración*

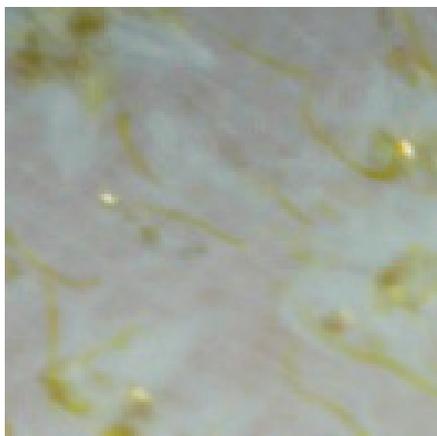


Foto tomadas por: Medardo Idrovo

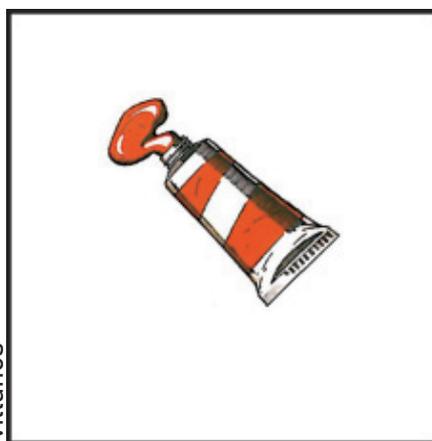


## Técnica

La técnica que se utilizó para la ilustración de esta textura es la de rotuladores y de acuarela.

## Materiales

Acuarelas  
Cartulina Canson  
Esferos de Gel



Fotos de: Como dibujar comics, heroes y villanos

## Pasos

**1.** Se pinta con acuarela el fondo color beige.

**2.** Con el esfero de gel blanco dibujamos una malla con las líneas inclinadas.



**3.** Se obtiene una plantilla en una hoja aparte del diseño.

**4.** Se calca sobre el papel pintado con acuarela

**5.** Una vez calcado la forma se procede a pintar con el esféro de gel de color dorado y para que de brillo se le sobrepone goma escarchada.



# ■ DALENCO

## Tela



## Ilustración

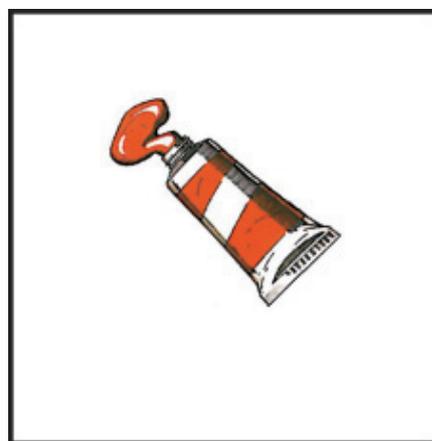


## Técnica

La técnica que se utilizó para la ilustración de esta textura es la de rotuladores y de acuarela.

## Materiales

Acuarelas  
Cartulina Canson  
Esferos de Gel



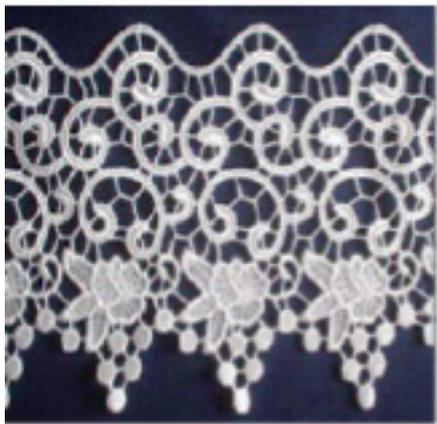
Fotos de: Como dibujar comics, heroes y villanos

## Pasos

- 1.** Se pinta el fondo de color negro.
- 2.** Se obtiene una plantilla en una hoja aparte del diseño.
- 3.** Se le calca sobre el papel pintado con acuarela.
- 4.** Una vez calcado la forma se procesa a pintar con el esfero de gel de color blanco.

# ■ GUIPURE

*Tela*



*Ilustración*

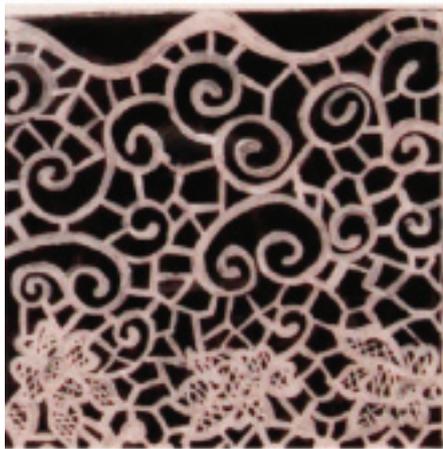


Foto tomadas por: Medardo Idrovo

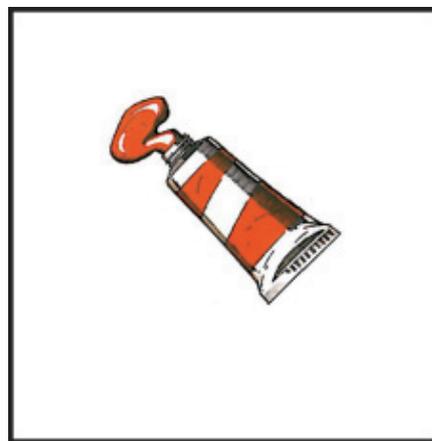


## Técnica

La técnica que se utilizó para la ilustración de esta textura es la de rotuladores y de acuarela.

## Materiales

Acuarelas  
Cartulina Canson  
Esferos de Gel



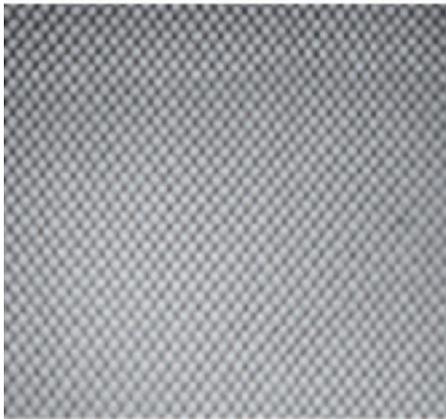
Fotos de: Como dibujar comics, heroes y villanos

## Pasos

- 1.** Se pinta el fondo de color negro.
- 2.** Se obtiene una plantilla en una hoja aparte del diseño.
- 3.** Se le calca sobre el papel pintado con acuarela.
- 4.** Una vez calcado la forma se procesa a pintar con el esfero de gel de color blanco.

# ■ TUL

## Tela



## Ilustración



Foto tomadas por: Medardo Idrovo



## Técnica

La técnica que se utilizó para la ilustración de esta textura es la de rotuladores.

## Materiales

Rapidógrafo 0.1



Fotos de: Como dibujar comics, heroes y villanos

## Pasos

**1.** Dibujamos líneas diagonalmente separadas por 1mm de distancia.

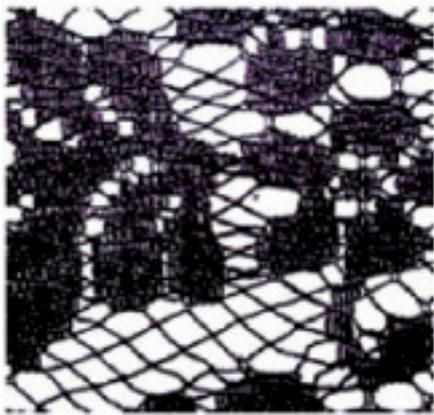


**2.** Dibujamos líneas diagonales separadas por 1mm de distancia pero esta vez en sentido contrario a las anteriores.



# ■ RANDA

*Tela*



*Ilustración*

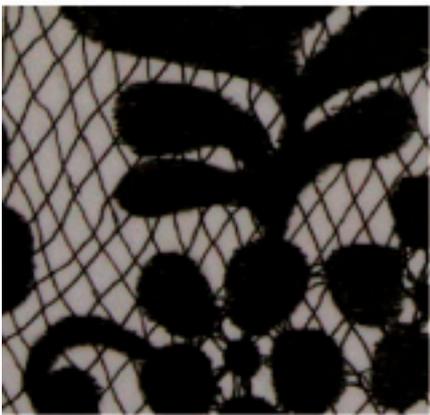


Foto tomadas por: Medardo Idrovo



## Técnica

La técnica que se utilizo para la ilustracion de esta textura es la de rotuladores y de lapices.

## Materiales

Lápiz de colore Negro

Lápiz HB

Rapidógrafo negro 0.1

## Pasos

**1.** Se utiliza el lápiz HB dibujamos las imagenes que conforman la tela.

**2.** Pintamos de negro cada figura



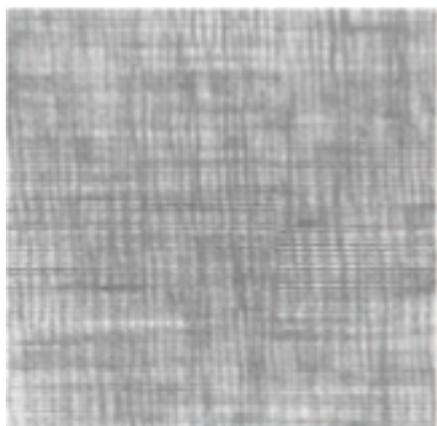
**4.** Para finalizar dibujamos la malla con líneas diagonales separadas por 0,5mm; se repite este paso pero en dirección contraria.

Fotos de: Como dibujar comics, heroes y villanos



# ■ GASA

*Tela*



*Ilustración*

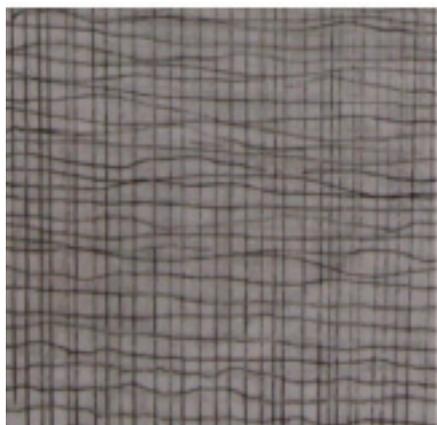


Foto tomadas por: Medardo Idrovo



## Técnica

La técnica que se utilizó para la ilustración de esta textura es la de rotuladores y de lapices.

## Materiales

Rotulador  
Esferos de Gel

## Pasos

- 1.** Se realiza líneas horizontales de 1mm de distancia con el esfero de gel plateado.
- 2.** Después se realiza líneas verticales a 2mm de distancia, estas líneas no se realizan con regla si no a mano alzada para dar el efecto.
- 3.** Por último se pasan las líneas con el rotulador.



Fotos de: Como dibujar comics, heroes y villanos

# ■ *ORGANDI*

*Tela*



*Ilustración*



Foto tomadas por: Medardo Idrovo

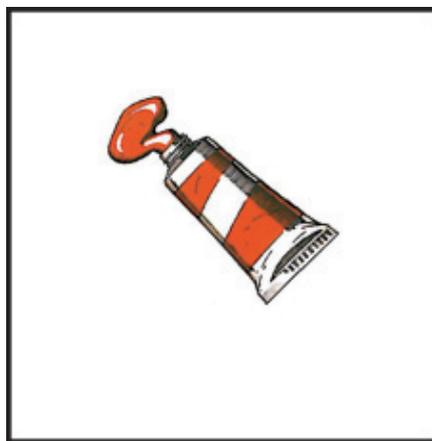


## Técnica

La técnica que se utilizó para la ilustración de esta textura es la de la acuarela y de rotuladores.

## Materiales

Acuarelas  
Cartulina Canson  
Esferos de Gel



Fotos de: Como dibujar comics, heroes y villanos

## Pasos

- 1.** Se pinta el fondo con acuarela de color celeste.
- 2.** Se obtiene una plantilla en una hoja aparte del diseño.
- 3.** Se calca sobre el papel pintado con acuarela.
- 4.** Una vez calcado la forma se procede a pintar con el esfero de gel blanco.

# ■ GASA BORDADA

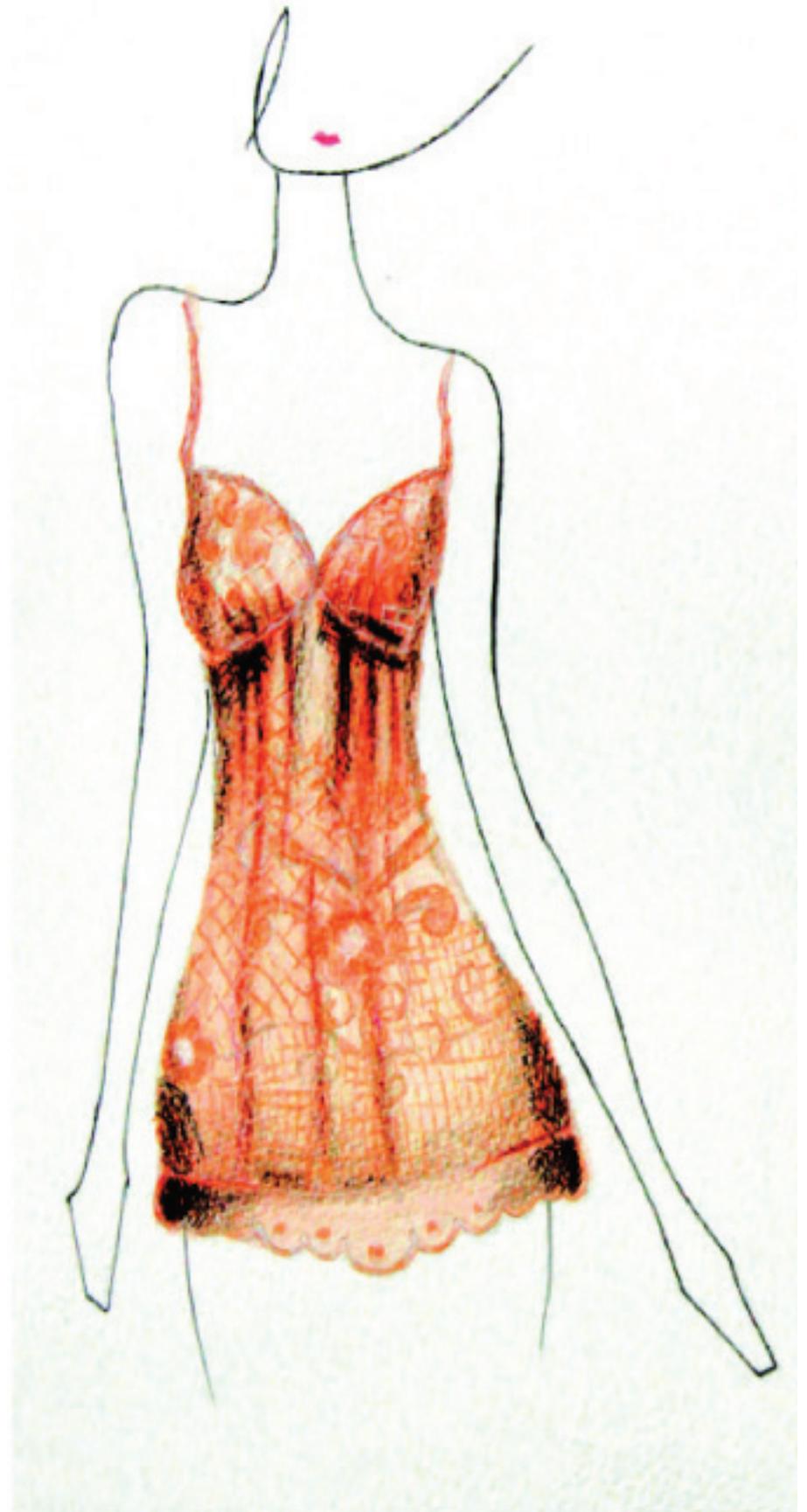
*Tela*



*Ilustración*



Foto tomadas por: Medardo Idrovo

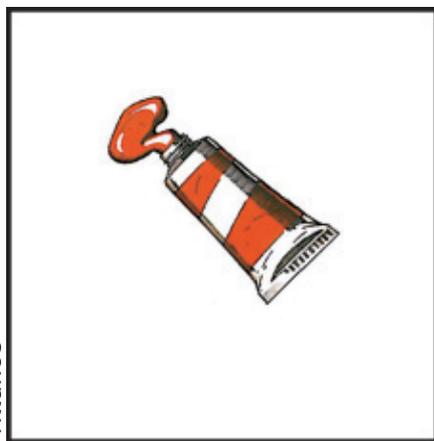


## Técnica

La técnica que se utilizó para la ilustración de esta textura es la de rotuladores y de acuarela.(ver

## Materiales

Acuarelas  
Cartulina Canson  
Esferos de Gel



Fotos de: Como dibujar comics, heroes y villanos

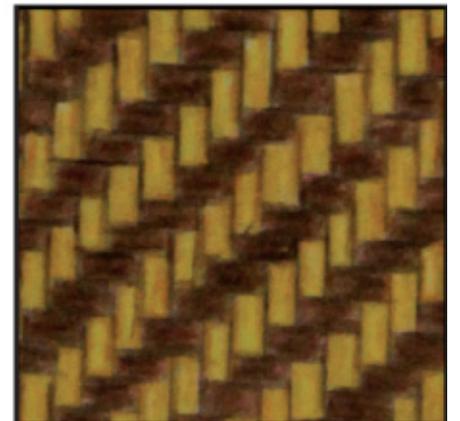
## Pasos

- 1.** Se pinta el fondo con acuarela de color beige.
- 2.** Se obtiene una plantilla en una hoja aparte del diseño.
- 3.** Se calca sobre el papel pintado con acuarela.
- 4.** Una vez calcado la forma se procesa a pintar con el esfero de gel cafe.

# ILUSTRACIÓN DE BASES TEXTILES



*DIBUJO  
ANALÓGICO*



*TELAS PESADAS*

Foto tomadas por: Medardo Idrovo

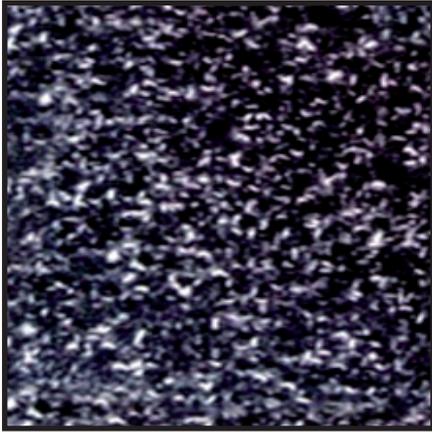
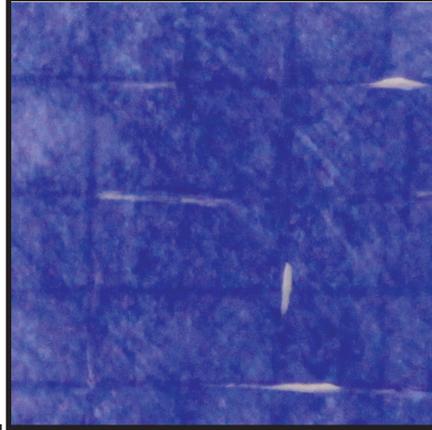
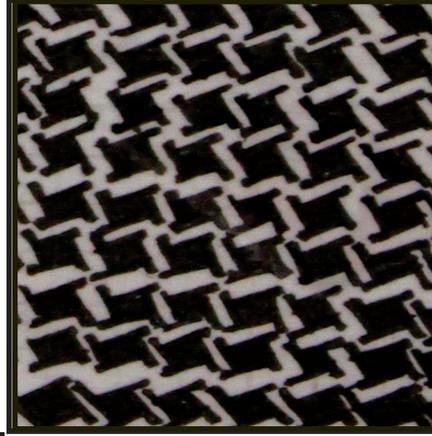
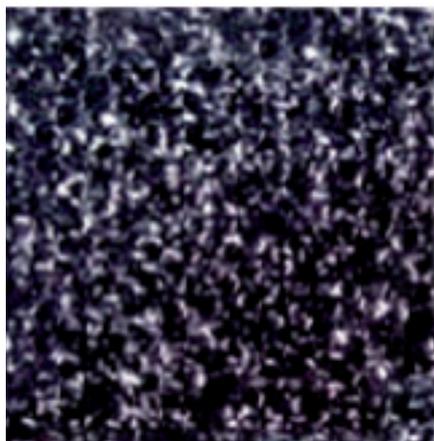


Foto tomadas por: Medardo Idrovo

# ■ LANA BUCLE

*Tela*



*Ilustración*

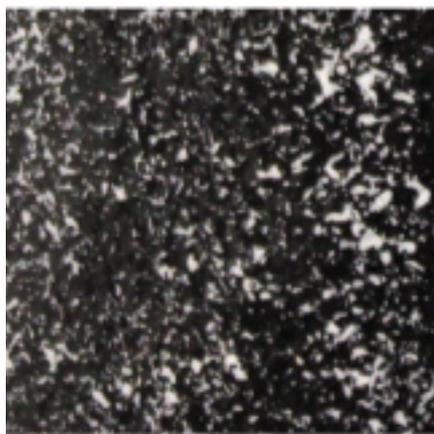


Foto tomadas por: Medardo Idrovo



## Técnica

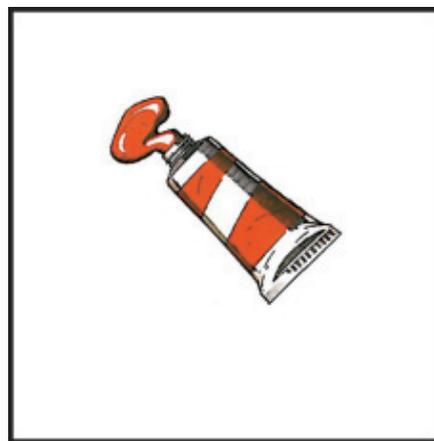
La técnica que se utilizó para la ilustración de esta textura es la de acrílicos con pincel y esponja.

## Materiales

Pinturas acrílicas blanca, negra y plateada.

Esponja

Pincel



Fotos de: Como dibujar comics, heroes y villanos

## Pasos

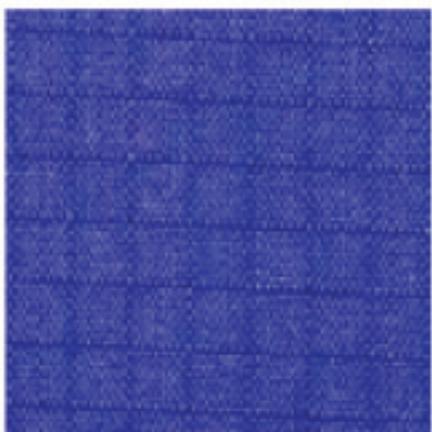
**1.** Pintamos la superficie con color negro de base.

**2.** Tomamos un poco de pintura blanca con la esponja, retiramos en exceso y damos suaves golpes en la superficie negra.

**3.** Repetimos el paso anterior usando la pintura plateada.

# ■ IMPERMEABLE

*Tela*



*Ilustración*

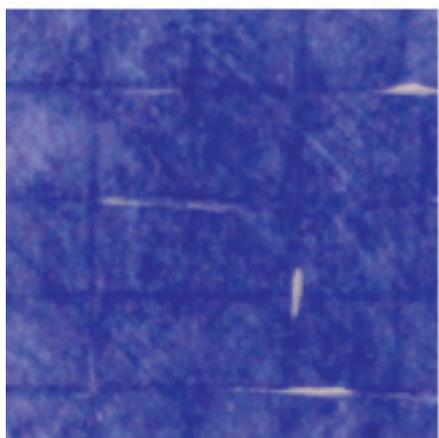


Foto tomadas por: Medardo Idrovo



## Técnica

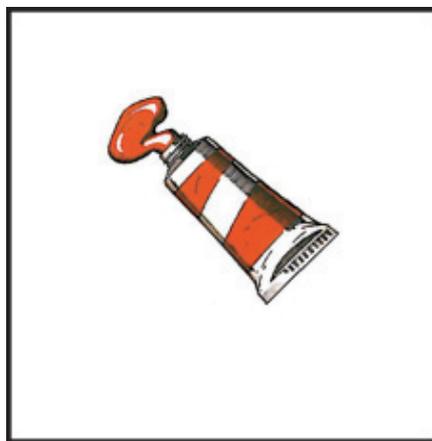
La técnica que se utilizó para la ilustración de esta textura es la técnica de la témpera con pincel y lapices de colore.

## Materiales

Lápiz de colores azul .  
Pincel redondo fino.  
Témpera azul y blanca.

## Pasos

- 1.** Utilizando una pintura azul pintamos la superficie de forma diagonal.
- 2.** Repetimos el paso anterior pero en dirección contraria.
- 3.** Usando el pincel redondo fino dibujamos líneas horizontales y verticales separadas por 5mm de distancia.
- 4.** Con la témpera blanca hacemos pequeñas marcas sobre las líneas horizontales y verticales.



Fotos de: Como dibujar comics, heroes y villanos

# ■ LONA

*Tela*



*Ilustración*



Foto tomadas por: Medardo Idrovo

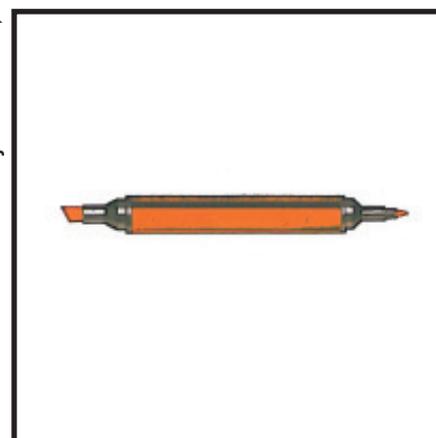


## Técnica

La técnica que se utilizó para la ilustración de esta textura es la técnica de los lapices de colores.

## Materiales

Microminas  
Rapidógrafo 0.1  
Pinturas de varios colores.



Fotos de: Como dibujar comics, heroes y villanos

## Pasos

**1.** Con el microminas realizamos una cuadrícula de 1mm de distancia entre cada línea.

**2.** Procedemos a dibujar las figuras del estampado y colorear cada una de ellas de diferente color. El fondo lo pintamos de negro.

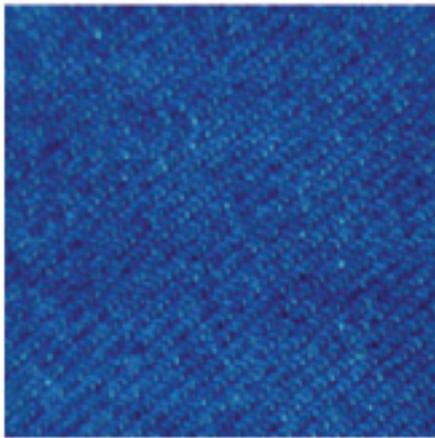


**3.** Para finalizar repasamos con el rapidógrafo la cuadrícula cubierta por la parte negra.



# ■ JEAN

*Tela*



*Ilustración*



Foto tomadas por: Medardo Idrovo

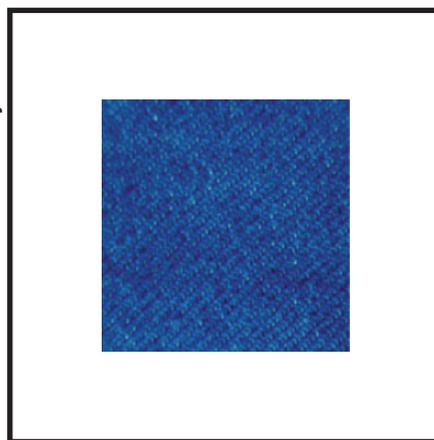
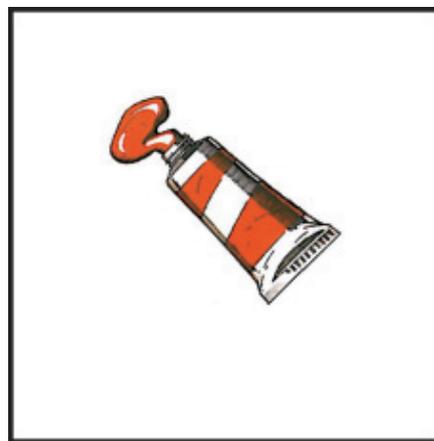


## Técnica

La técnica que se utilizó para la ilustración de esta textura es la técnica de los acrílicos.

## Materiales

Un pedazo pequeño de tela jean.  
Acrílicos Azul, Celeste y Blanco  
Pincel.



Fotos de: Como dibujar comics, heroes y villanos

## Pasos

**1.** (Es importante realizar los pasos rápidamente, antes de que la pintura se seque).

Pintamos la superficie de arriba hacia abajo utilizando los acrílicos azul y celeste (no tiene que ser uniforme).



**2.** Con el mismo pincel tomamos un poco de pintura blanca y aplicamos en la superficie anterior. Esta vez de forma diagonal.

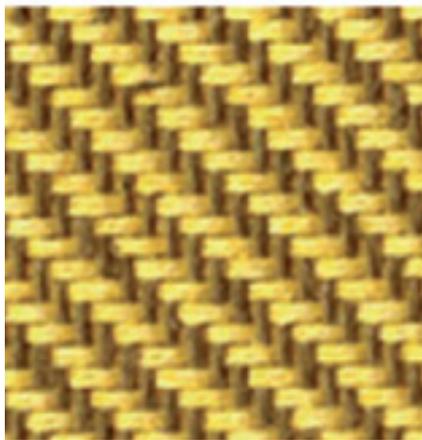


**3.** Colocamos la pieza de jean en nuestro dedo índice y damos pequeños golpes sobre la superficie todavía fresca.



# ■ TWEED

*Tela*



*Ilustración*

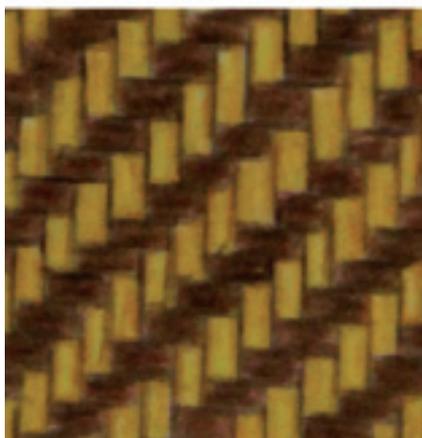


Foto tomadas por: Medardo Idrovo



## Técnica

La técnica que se utilizó para la ilustración de esta textura es la técnica de los lapices de colores.

## Materiales

Lápiz HB  
Pinturas Café clara y oscuro.  
Pinturas amarilla y color mostaza.

## Pasos

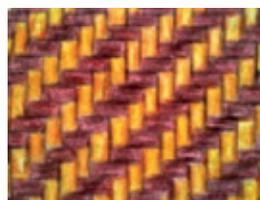
**1.** Con el lápiz dibujamos la textura de la tela como se muestra en el gráfico.



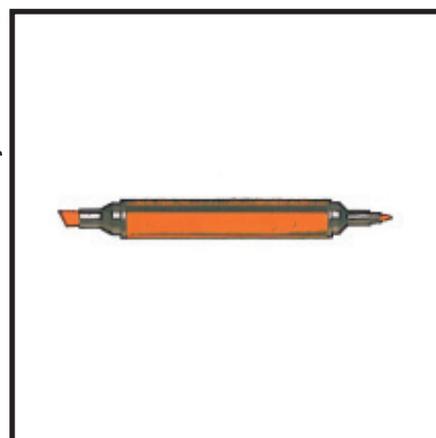
**2.** Coloreamos con café claro los rectángulos dispuestos de forma horizontal, y con amarillo los rectángulos dispuestos de forma vertical



**3.** Para finalizar remarcamos los fillos de cada rectángulo con café oscuro y mostaza respectivamente.



Fotos de: Como dibujar comics, heroes y villanos



# ■ PANA

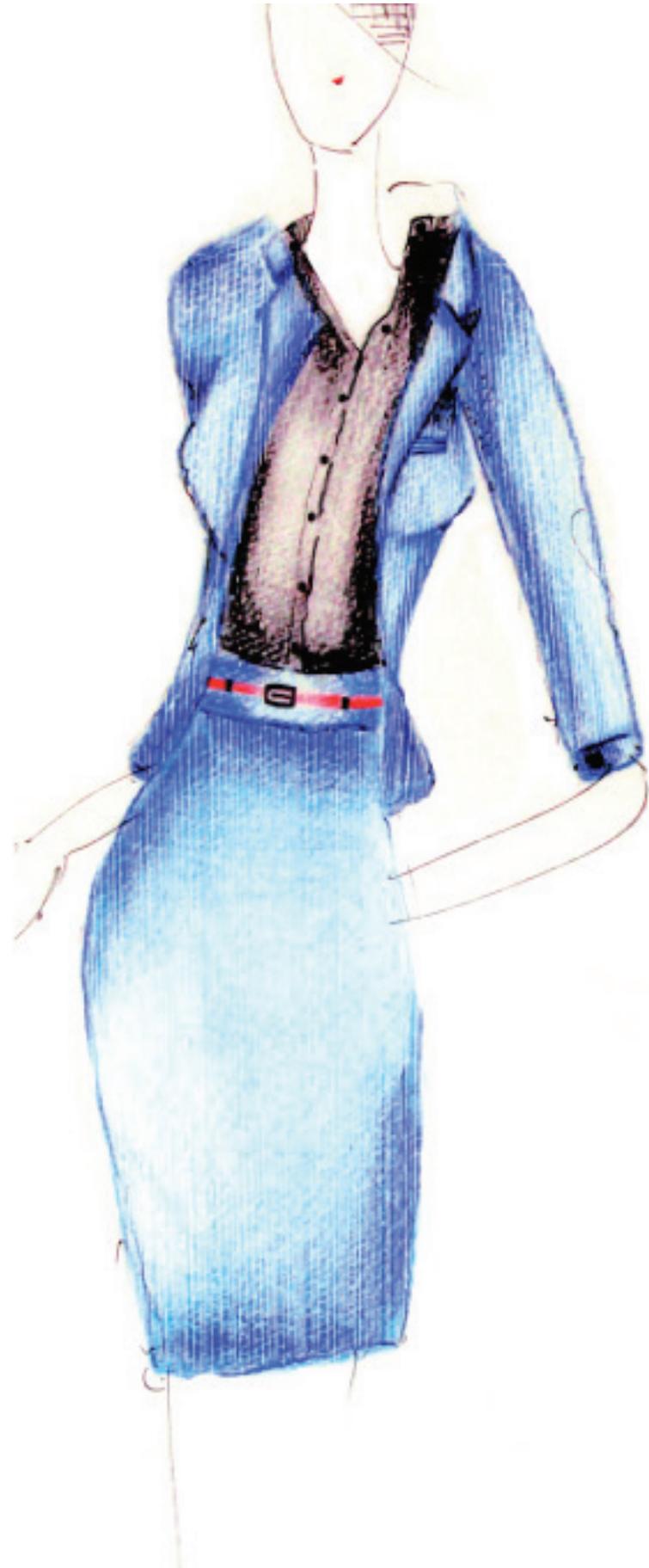
*Tela*



*Ilustración*



Foto tomadas por: Medardo Idrovo



## Técnica

La técnica que se utilizó para la ilustración de esta textura es la técnica de los lápices de colores.

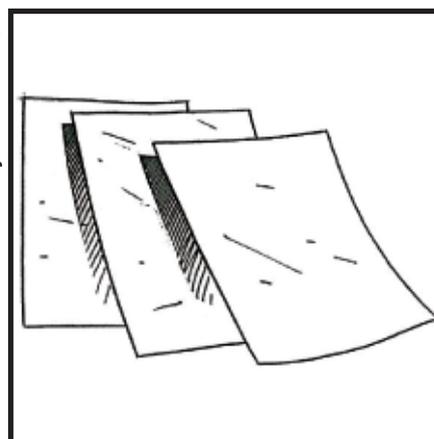
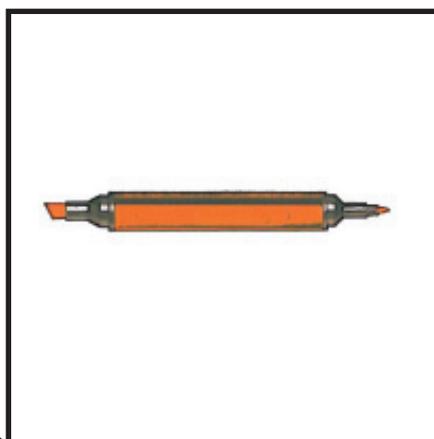
## Materiales

Punzón  
Pinturas  
Cartulina de contextura gruesa

## Pasos

**1.** Los surcos que tiene la textura la pana se puede lograr utilizando el punzón, se realiza líneas a 1 milímetro de distancia entre una línea y otra.

**2.** Así se crean las hendiduras deseadas una vez ya realizado las hendiduras se procede a pintar con lápiz de color azul en forma contraerá a la de las hendiduras, formando la textura de la Pana.



Fotos de: Como dibujar comics, heroes y villanos

# ■ ALPACA

*Tela*



*Ilustración*



Foto tomadas por: Medardo Idrovo



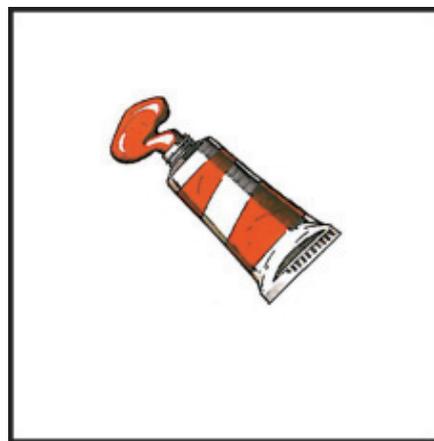
## Técnica

La técnica que se utilizó para la ilustración de esta textura es la técnica de t mpera.

## Materiales

T mperas color negro, blanco, gris y caf .

Pincel Plano de cerdas Gruesas



Fotos de: Como dibujar comics, heroes y villanos

## Pasos

**1.** Con el pincel tomamos pintura gris, quitamos el exceso en una toalla y aplicamos en una sola direcci n con peque os golpes sobre el papel, imitando las peque as fibras de la tela.

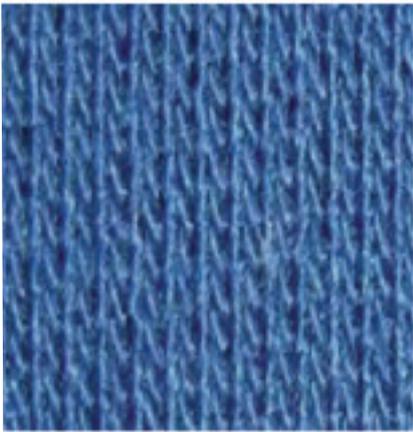


**2.** Repetimos este paso con la pintura caf , negra y blanca.



# ■ RIB

## Tela



## Ilustración

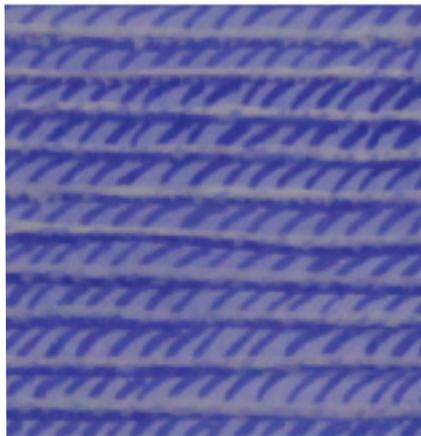
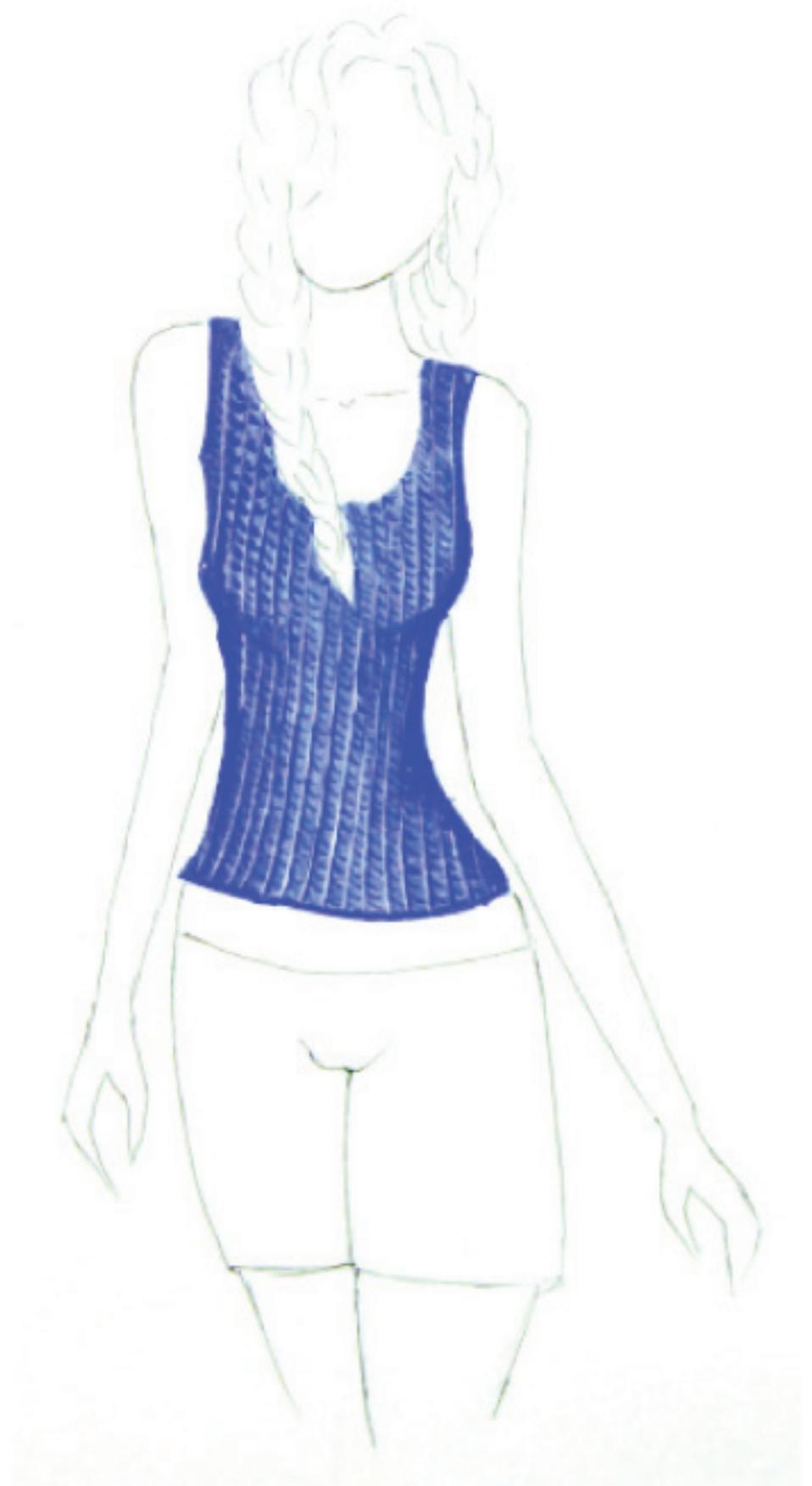


Foto tomadas por: Medardo Idrovo



## Técnica

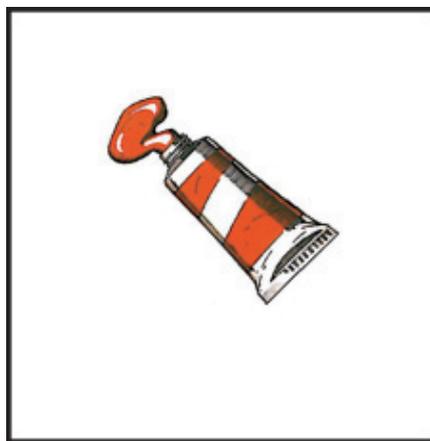
La técnica que se utilizó para la ilustración de esta textura es la técnica de la acuarela.

## Materiales

Acuarela color azul y blanca

Pincel redondo grueso

Pincel redondo fino



Fotos de: Como dibujar comics, heroes y villanos

## Pasos

**1.** Pintamos con el pincel redondo grueso la superficie de color azul y dejamos secar.

**2.** Con el pincel fino y usando color azul realizamos líneas verticales separadas por 0.4mm.

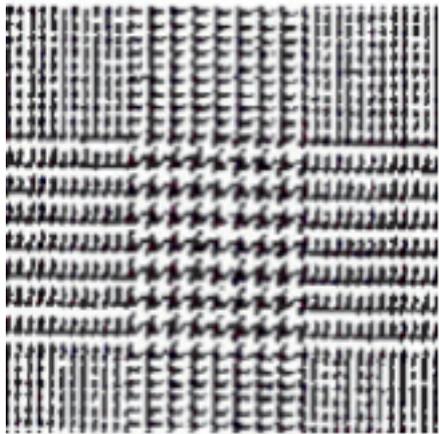
**3.** Dibujamos pequeñas líneas horizontales entre cada línea vertical de la siguiente manera



**4.** Utilizando el pincel fino, repasamos las líneas verticales con color blanco.

# ■ PRÍNCIPE DE GALES

*Tela*



*Ilustración*

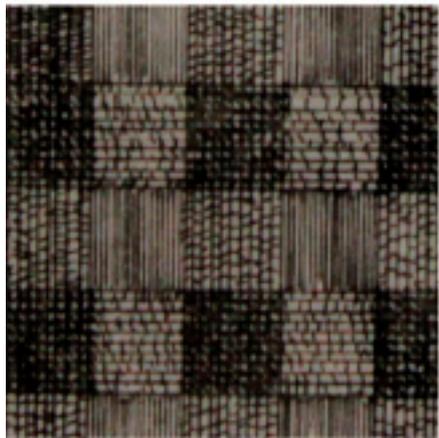


Foto tomadas por: Medardo Idrovo



## Técnica

La técnica que se utilizó para la ilustración de esta textura es la técnica de los rotuladores.

## Materiales

Marcadores numerados 0,2 y 0,3  
Cartulina de contextura gruesa  
Lápiz 6B



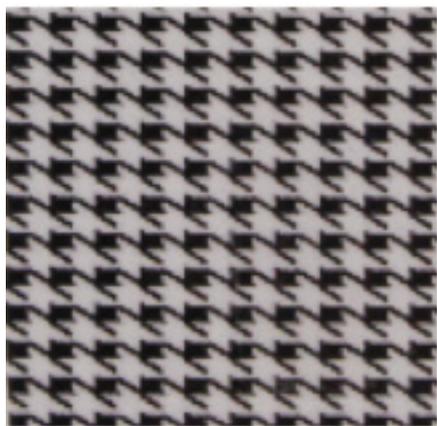
Fotos de: Como dibujar comics, heroes y villanos

## Pasos

- 1.** Dividimos un cuadrado en 4 bloques en forma horizontal y vertical.
- 2.** Realizamos líneas de 1 mm de separación intercalando bloques, es decir el primer bloque se realiza las líneas, el segundo no y así se intercala, con el marcador de 0,2; esto es de forma horizontal.
- 3.** El mismo proceso del paso dos se realiza pero de forma vertical
- 4.** En la intersección de la línea horizontal con la vertical se dibuja una coma con el marcador 0,3.
- 5.** Las líneas que no tienen intersección se dibuja palitos verticales entre una línea y otra con el marcador 0,2.
- 6.** En los cuadrados que quedan vacíos se dibuja líneas horizontales a 1 mm de distancia con el marcador 0,2.

# ■ PATA DE GALLO

*Tela*



*Ilustración*

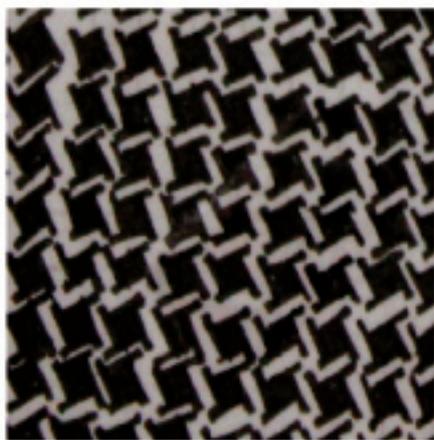


Foto tomadas por: Medardo Idrovo



## Técnica

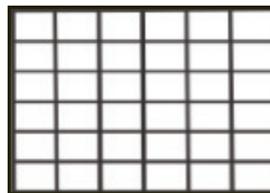
La técnica que se utilizó para la ilustración de esta textura es la técnica de los rotuladores.

## Materiales

Marcadores numerados 0,3 y 0,2  
Cartulina contextura gruesa lisa

## Pasos

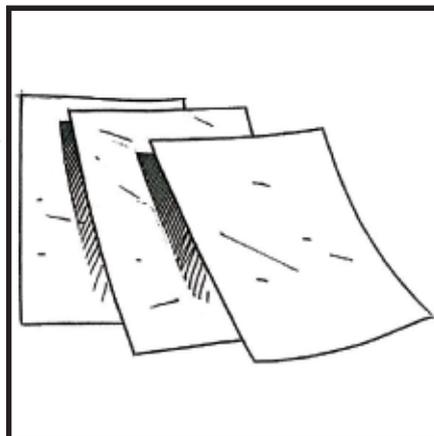
**1.** Se realiza líneas horizontales de 0,5 cm entre línea y otra esta de forma vertical y horizontal.



**2.** Después en la intersección de una línea y otra se procede a realizar el siguiente modelo así en todas las intersecciones formando la textura deseada.



Fotos de: Como dibujar comics, heroes y villanos



# ■ *ESPOLINADO*

*Tela*



*Ilustración*



Foto tomadas por: Medardo Idrovo

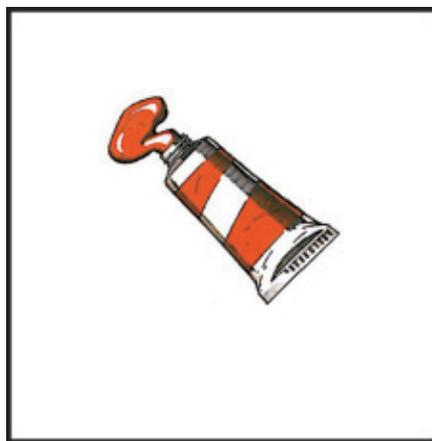


## Técnica

La técnica que se utilizó para la ilustración de esta textura es la técnica de los acuarelas, lapices de colores y esferos.

## Materiales

Acuarelas  
Cartulina Canson  
Esferos de Gel  
Lapices de colores.

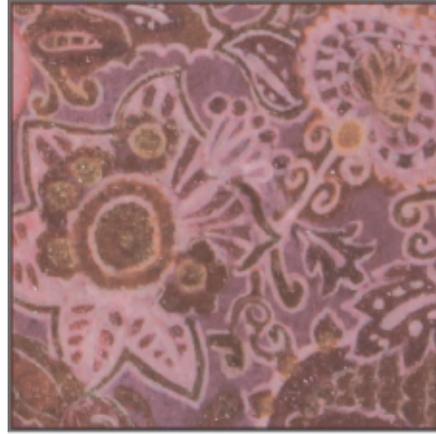


Fotos de: Como dibujar comics, heroes y villanos

## Pasos

- 1.** Se pinta con acuarela la base de color verde oscuro.
- 2.** Se obtiene una plantilla en una hoja aparte del diseño.
- 3.** Se calca sobre el pintado con acuarela.
- 4.** Una vez calcado la forma se proceso a pintar con el esfero de gel.
- 5.** Por último se le da los acabados con tiza blanca.

# ILUSTRACIÓN DE BASES TEXTILES



*DIBUJO  
ANALÓGICO*



*TELAS LIVIANAS*

Foto tomadas por: Medardo Idrovo

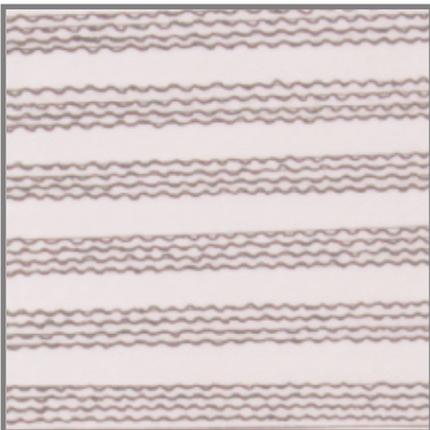
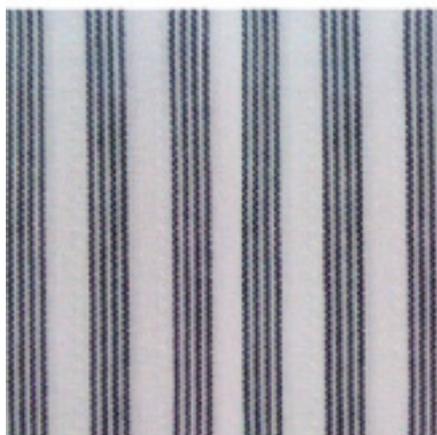


Foto tomadas por: Medardo Idrovo

# ■ CAMISA TOMMY

*Tela*



*Ilustración*

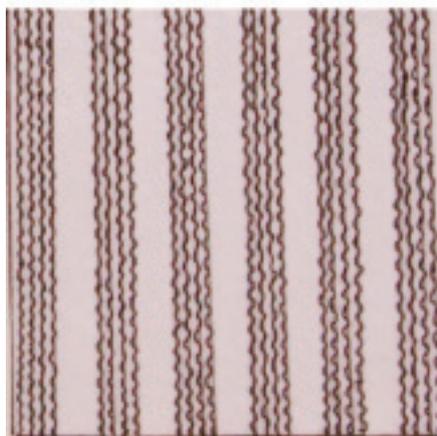


Foto tomadas por: Medardo Idrovo



## Técnica

La técnica que se utilizó para la ilustración de esta textura es la técnica de los acuarelas, lapices de colores y esferos.

## Materiales

Lápiz HB.  
Rapidógrafo 0.1



Fotos de: Como dibujar comics, heroes y villanos

## Pasos

**1.** Dibujamos con el Lápiz HB los grupos de cuatro líneas separadas entre sí por 1mm. Y cada grupo de líneas separada por 5mm.

**2.** Repasamos las líneas con el rapidógrafo y sobre ellas dibujamos líneas zigzag que le dará la textura deseada.

# ■ DAMASCO

*Tela*



*Ilustración*



Foto tomadas por: Medardo Idrovo

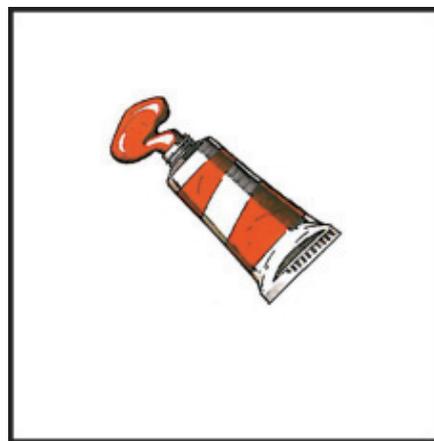


## Técnica

La técnica que se utilizó para la ilustración de esta textura es la técnica de los acuarelas y esferos.

## Materiales

Acuarelas  
Cartulina Canson  
Esferos de Gel



Fotos de: Como dibujar comics, heroes y villanos

## Pasos

- 1.** Se pinta el fondo con acuarela en este caso de color rojo.
- 2.** Se obtiene una plantilla en una hoja aparte del diseño.
- 3.** Se calca sobre el papel pintado con acuarela.
- 4.** Una vez calcado la forma se procesa a pintar con el esfero de gel.

# ■ SEDA ESTAMPADA

*Tela*



*Ilustración*



Foto tomadas por: Medardo Idrovo

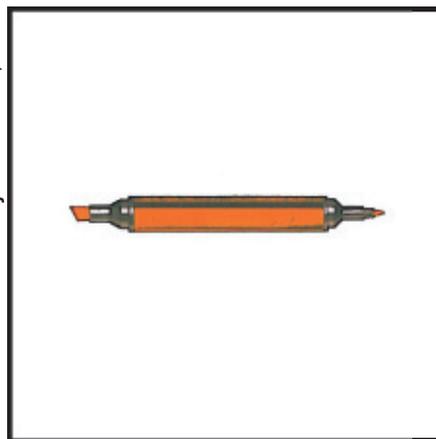


## Técnica

La técnica que se utilizó para la ilustración de esta textura es la técnica de lápices de colores.

## Materiales

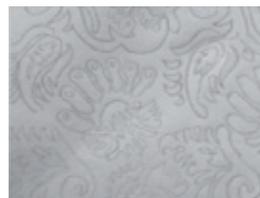
Lápices de colores  
Lápiz HB



Fotos de: Como dibujar comics, heroes y villanos

## Pasos

**1.** Dibujamos el estampado de la tela con el lápiz HB.



**2.** Pintamos las figuras con los colores respectivos.



# ■ LINO

## Tela



## Ilustración

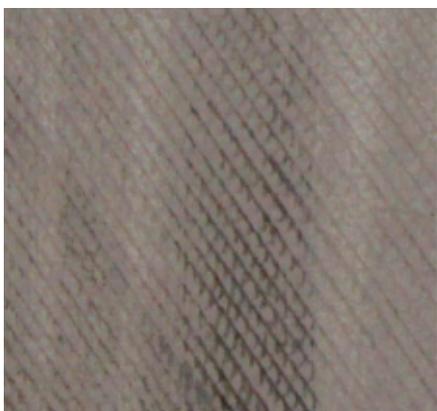


Foto tomadas por: Medardo Idrovo



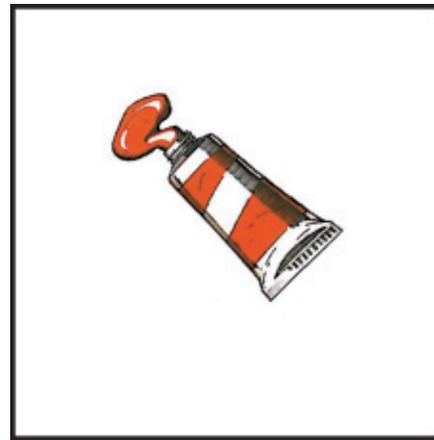
## Técnica

La técnica que se utilizó para la ilustración de esta textura es la técnica de lapices y témpera.

## Materiales

Témpera plateada

Lápiz 2B



Fotos de: Como dibujar comics, heroes y villanos

## Pasos

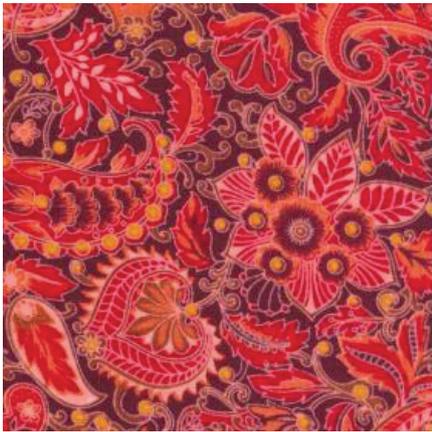
**1.** Pintamos la superficie de color plateado.



**2.** Utilizando el lápiz 2B dibujamos líneas diagonales en una sola dirección y separadas por 0.2mm.

# ■ CACHEMIRA

*Tela*



*Ilustración*

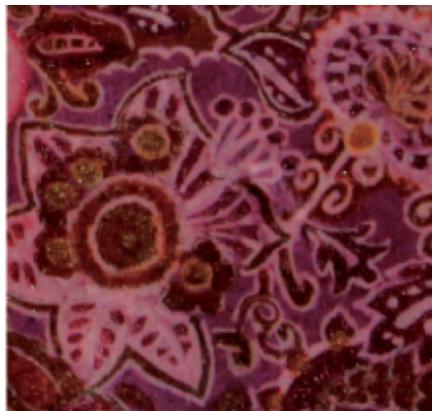


Foto tomadas por: Medardo Idrovo



## Técnica

La técnica que se utilizó para la ilustración de esta textura es la técnica de acuarela y esferos.

## Materiales

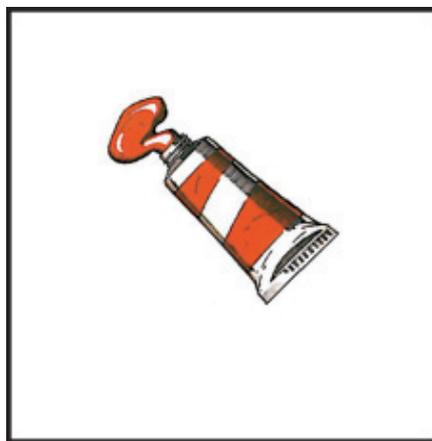
Acuarelas

Cartulina Canson

Esferos de Gel rojo, amarillo, blanco, café, tomate y plateado

## Pasos

- 1.** Se pinta de color uva con acuarela la base.
- 2.** Se obtiene una plantilla en una hoja aparte del diseño.
- 3.** Se calca sobre el papel pintado con acuarela.
- 4.** Una vez calcado la forma se procede a pintar con los esferos de gel de diferentes colores.



Fotos de: Como dibujar comics, heroes y villanos

# ■ CHENILLE

*Tela*



*Ilustración*



Foto tomadas por: Medardo Idrovo



## Técnica

La técnica que se utilizó para la ilustración de esta textura es la técnica de lapices de colores, esferos y acuarela.

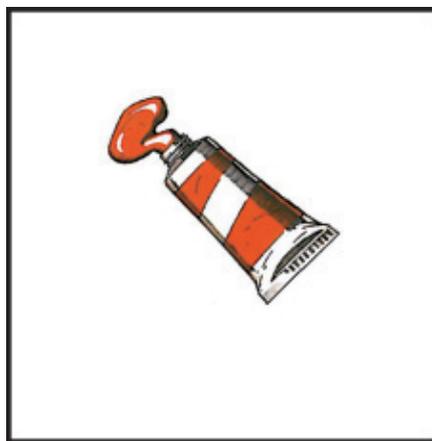
## Materiales

Acuarelas

Cartulina Canson

Esferos de Gel

Lapices de colores



Fotos de: Como dibujar comics, heroes y villanos

## Pasos

**1.** Se pinta con acuarela el fondo.

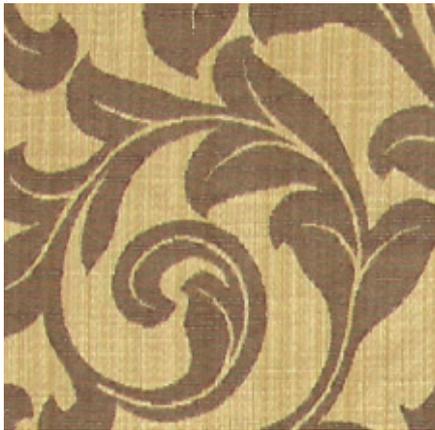
**2.** Con los lápices de colores color café se procede hacer líneas horizontales finitas a mano alzada y lo mismo con líneas verticales con el esfero de gel rojo.



**3.** Por ultima se dibuja el estampado, con esferos de gel rojo y cafe.

# ■ JACQUARD

*Tela*



*Ilustración*

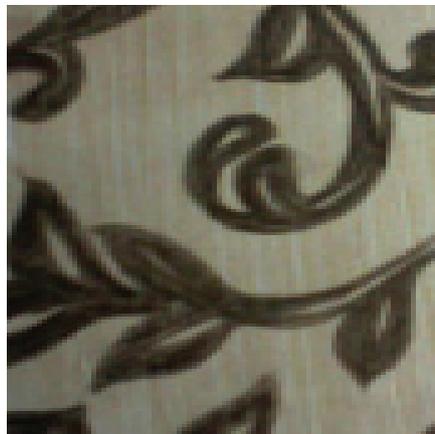


Foto tomadas por: Medardo Idrovo

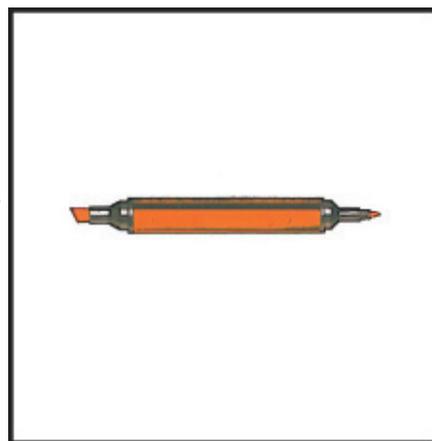
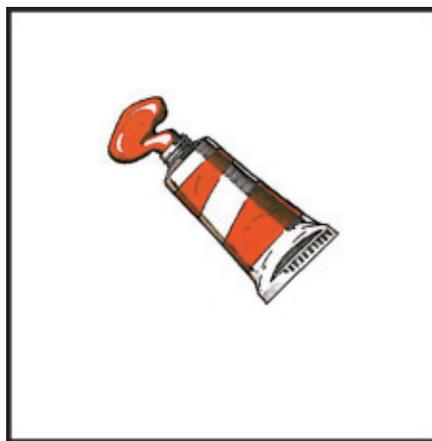


## Técnica

La técnica que se utilizó para la ilustración de esta textura es la técnica de lápices de colores y acuarela.

## Materiales

Acuarelas  
Cartulina Canson  
Esferos de Gel



Fotos de: Como dibujar comics, heroes y villanos

## Pasos

**1.** Se pinta con acuarela el fondo de la tela de color beige.

**2.** Con las pintura de color caféclaro y el esfero de gel blanco se procede a realizar líneas verticales a mano alzada, como lo indica la imagen.



**3.** Se saca plantilla del diseño y se le calca.

**4.** Una vez ya calcado la forma se procese a pintar con los lápices de colores de color café oscuro.



# MANUAL

## ILUSTRACIÓN DE BASES TEXTILES

*DIGITAL*

*La ilustración digital se realizó por medio de la Tabla electrónica Bamboo y el programa sketchbook.*

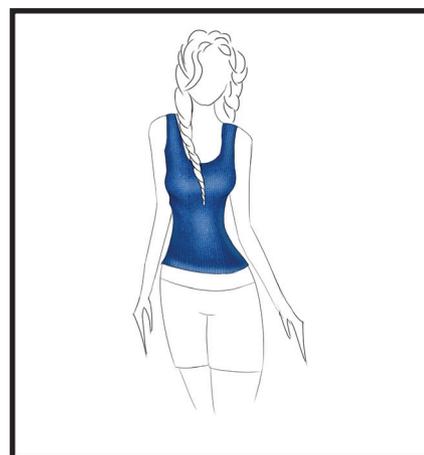
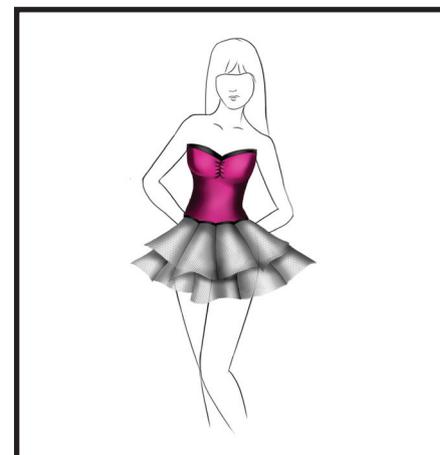


Foto de: Imagen realizada en Sketchbook

# PASOS PARA DIBUJAR LAS TEXTURAS EN EL SKETCHBOOK

*Es muy importante recalcar que son los mismos pasos para todos las ilustraciones de forma digital.*

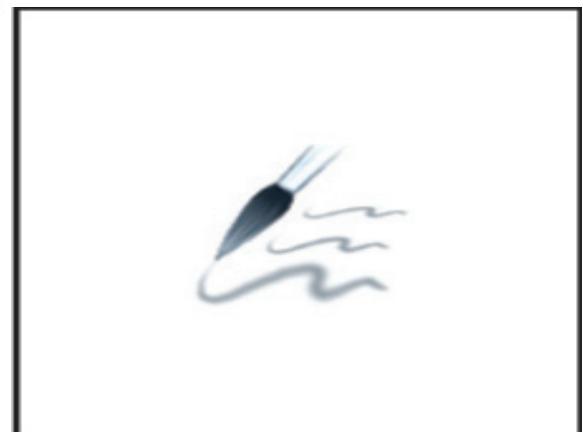
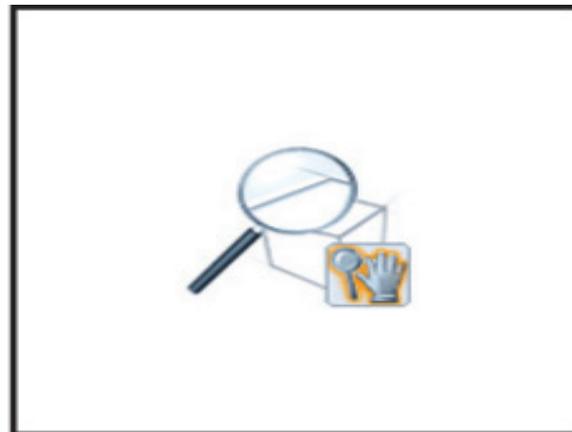
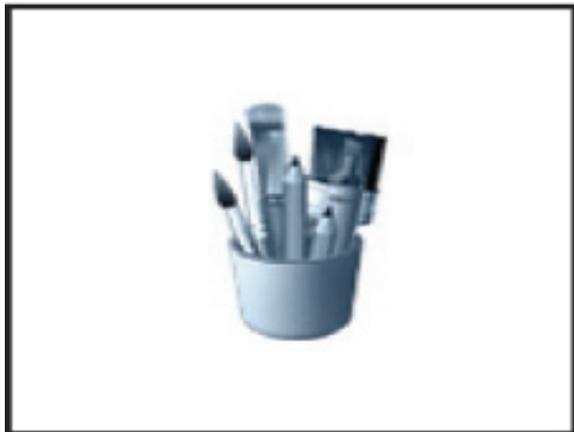


Foto de: Sketchbook ayuda

## PASOS 1

Se dibuja la silueta.



## PASOS 2

Se importa la foto, en este paso existe dos opciones:

**1.-** Si la imagen es muy pequeña se debe aumentar la trama, esto se realiza copiando la imagen y colocando una a lado de otra. Para que no se note la unión, utilizamos el borrador difuso y pasamos por el medio de esta.

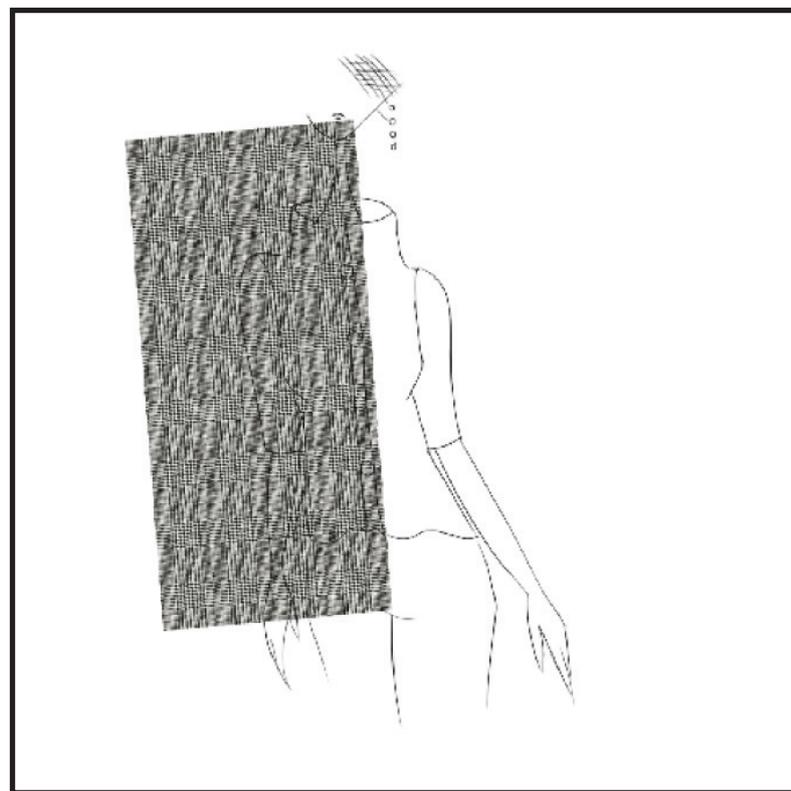
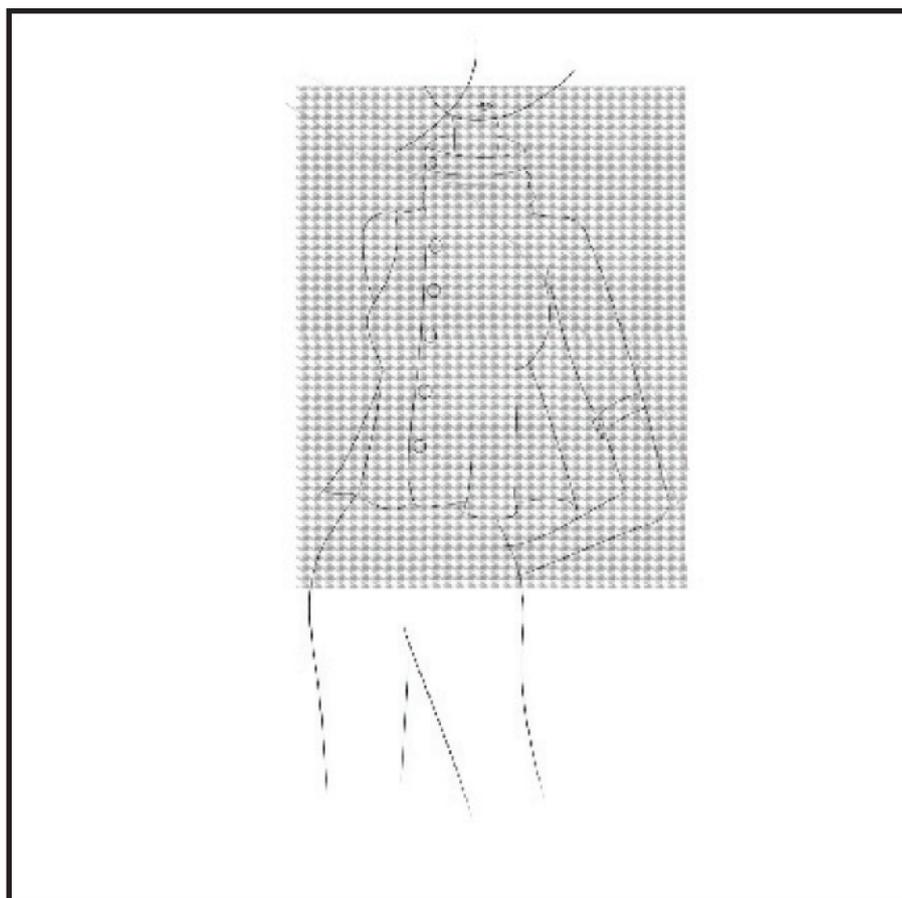


Foto de: Imagen realizada en Sketchbook



**2.-** Cuando la imagen es lo suficientemente grande se coloca sobre la prenda.

## PASOS 3

Se procede a bajar la opacidad de la imagen importada para borrar el exceso y que quede acoplada al figurín.



Foto de: Imagen realizada en Sketchbook

## PASOS 4

En esta paso también se realiza de dos maneras:

**1.-** Utilizando la herramienta del aerógrafo, aplicamos las sombras con color obscuro.

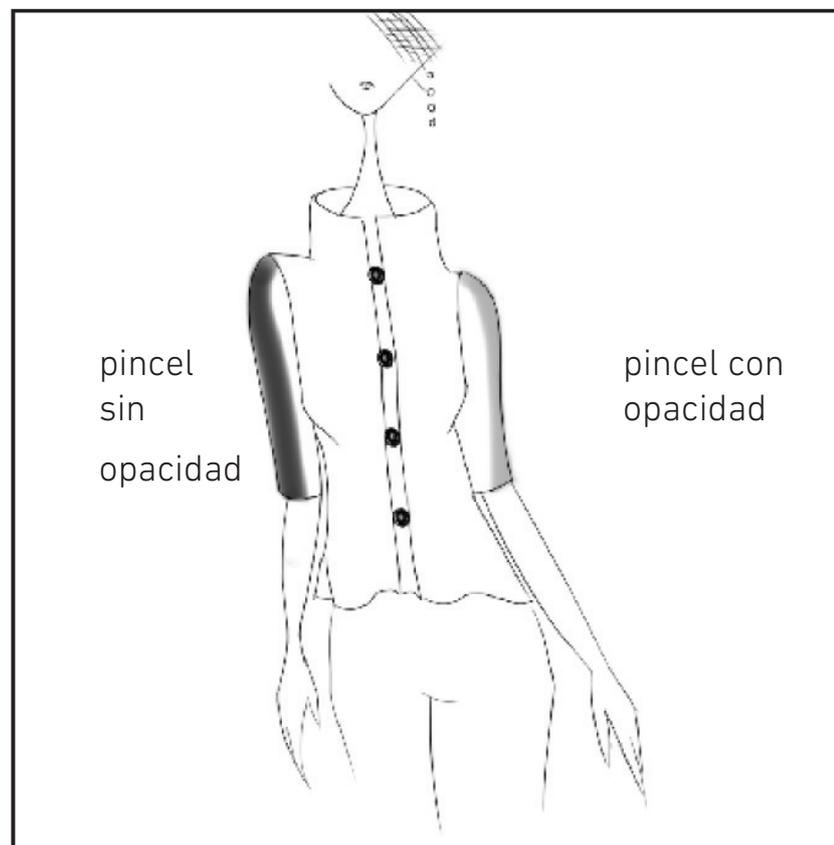
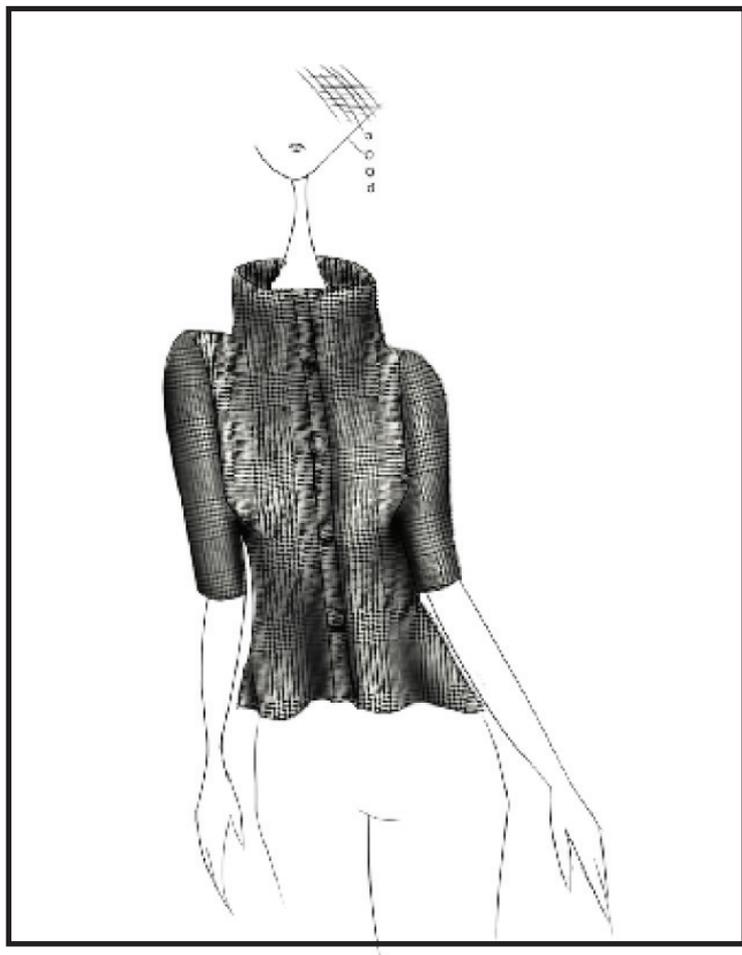


Foto de: Imagen realizada en Sketchbook

**2.-** Utilizando la herramienta del pincel se aplica las sombra. Para esta paso es necesario regular la intensidad bajando la opacidad.

## PASOS 5

Por último usamos la herramienta del aerógrafo para colocar los puntos de luz.

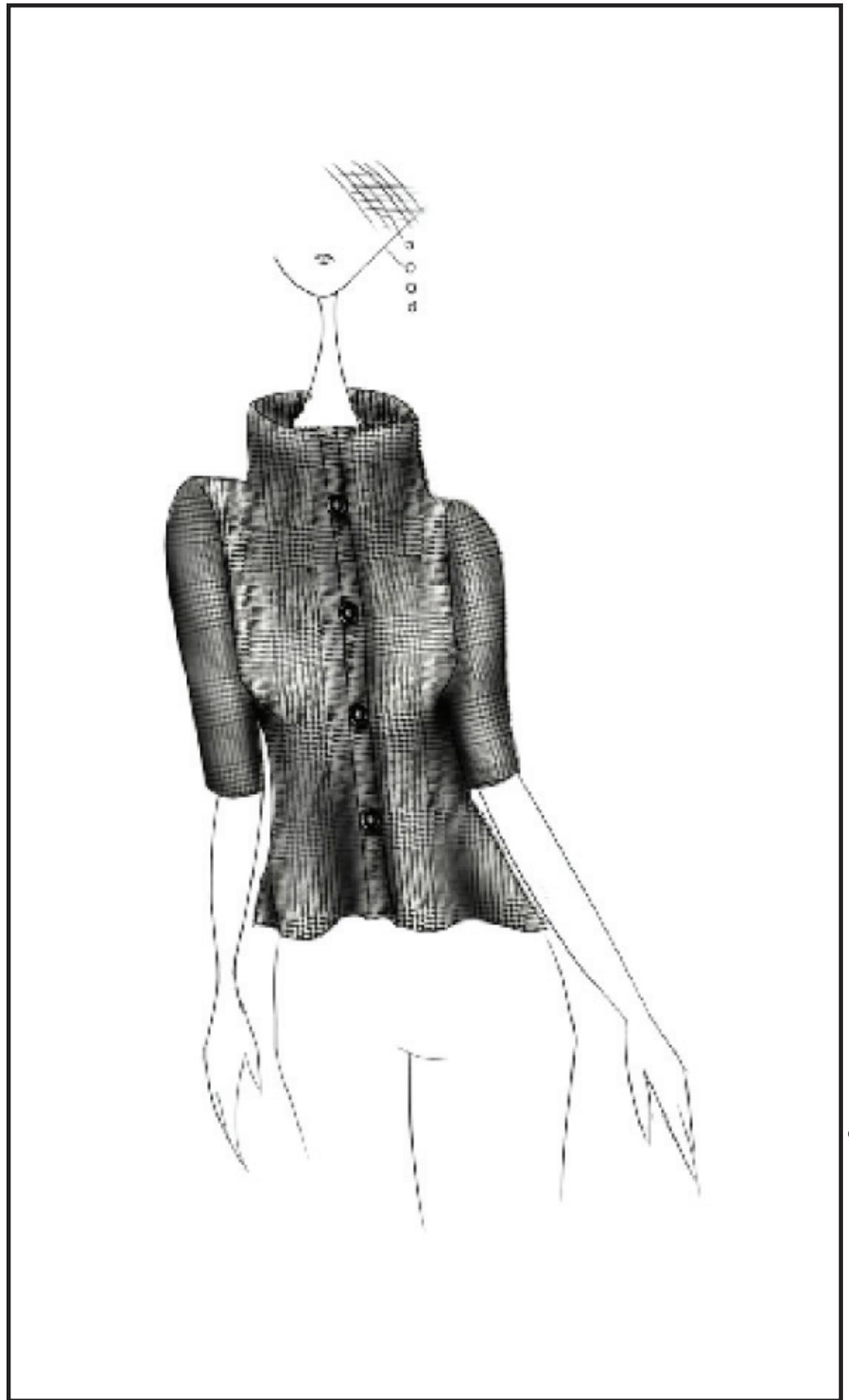
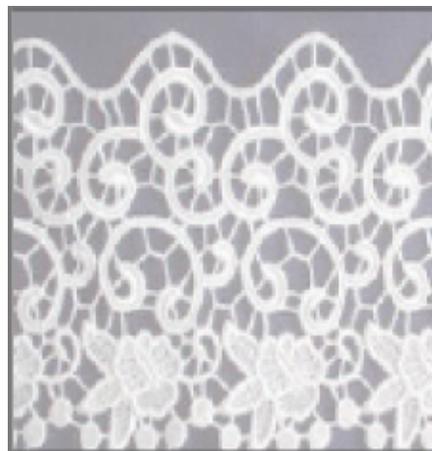


Foto de: Imagen realizada en Sketchbook

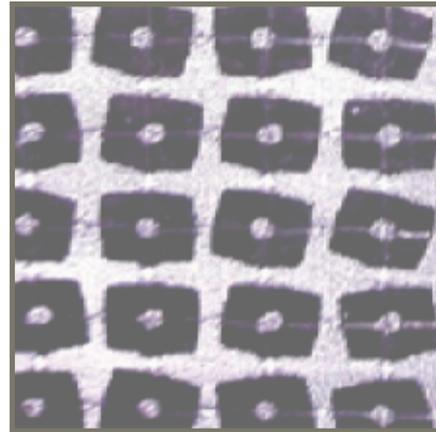
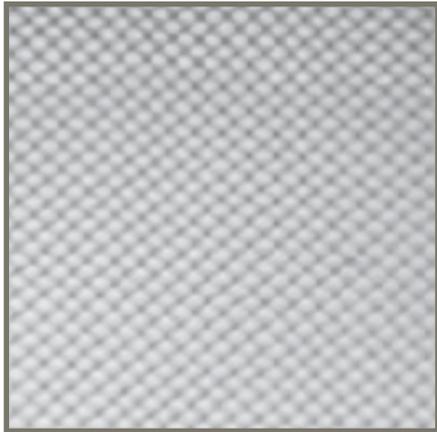
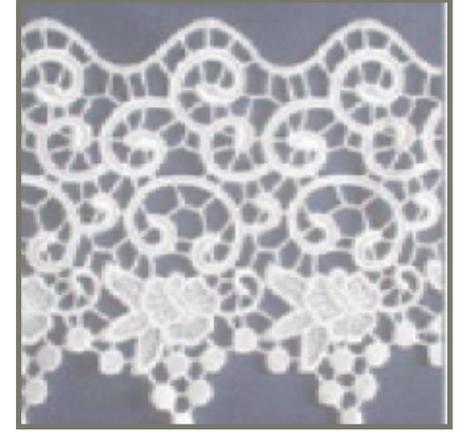
# ILUSTRACIÓN DE BASES TEXTILES



*DIBUJO  
DIGITAL*



*TELAS TRANSPARENTES*



# ■ TUL BORDADO

*Tela*



Imagen realizada en Sketchboock



# ■ LENTEJUELAS

*Tela*

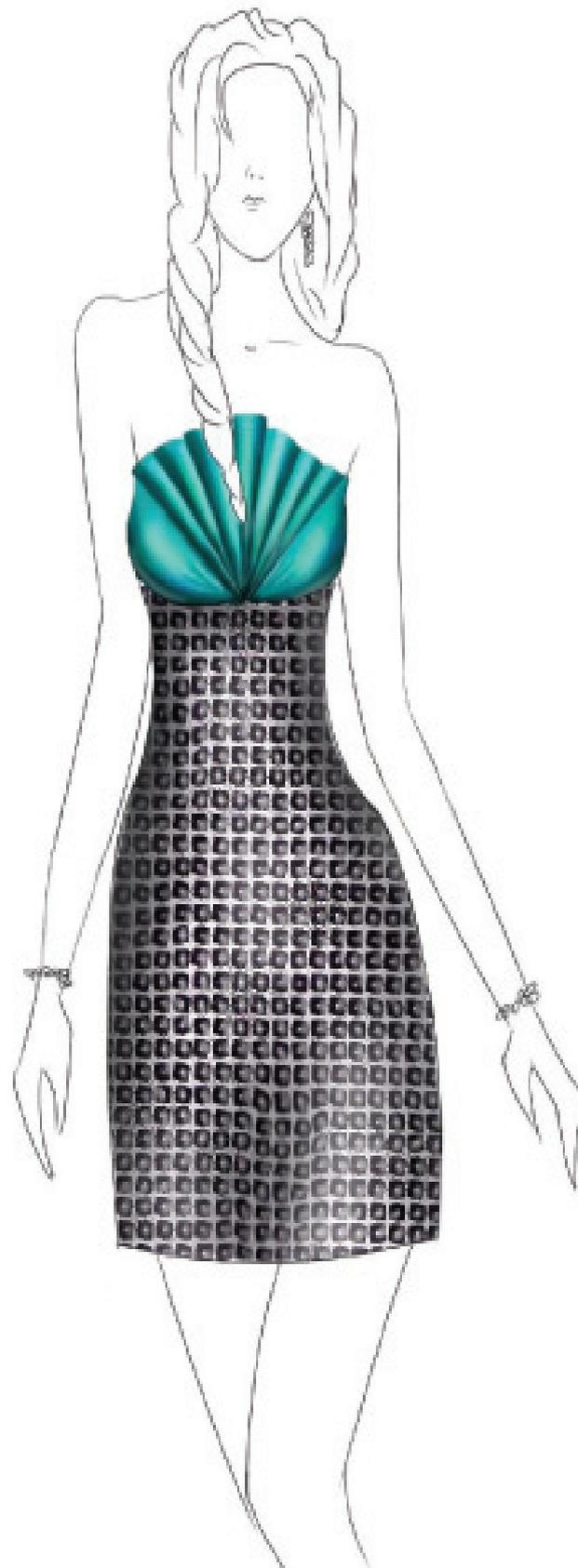
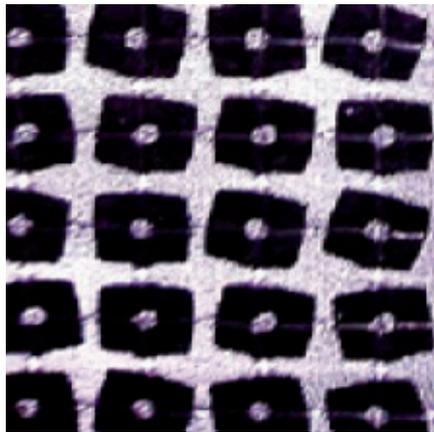


Imagen realizada en Sketchbook

# ■ CHANTILLI

*Tela*



Imagen realizada en Sketchboock

*Tela*



# ■ GUIPURE

*Tela*



Imagen realizada en Sketchboock

■ TUL

*Tela*



# ■ RANDA

*Tela*

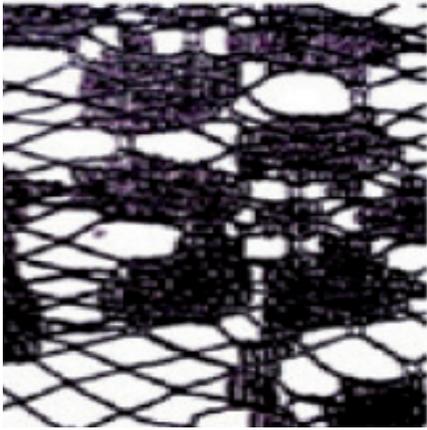
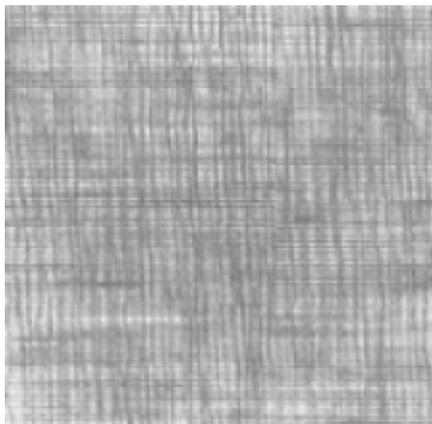


Imagen realizada en Sketchboock

# ■ GASA

*Tela*



*Tela*



Imagen realizada en Sketchboock



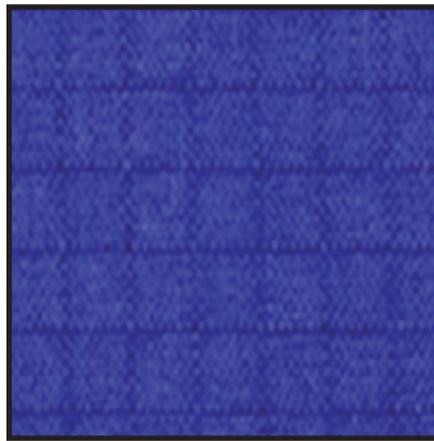
# ■ GASA BORDADA

*Tela*

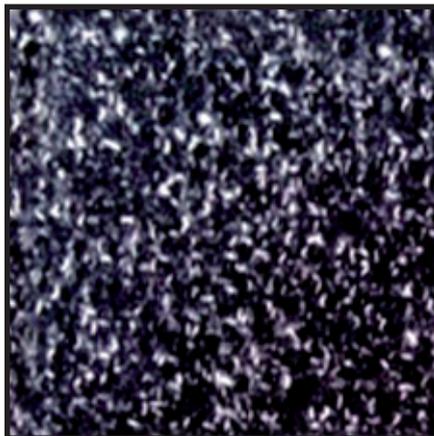


Imagen realizada en Sketchbook

# ILUSTRACIÓN DE BASES TEXTILES



*DIBUJO  
DIGITAL*

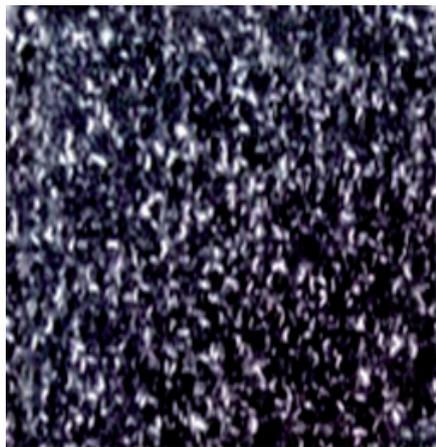


*TELAS PESADAS*

Foto de: Medardo Idrovo

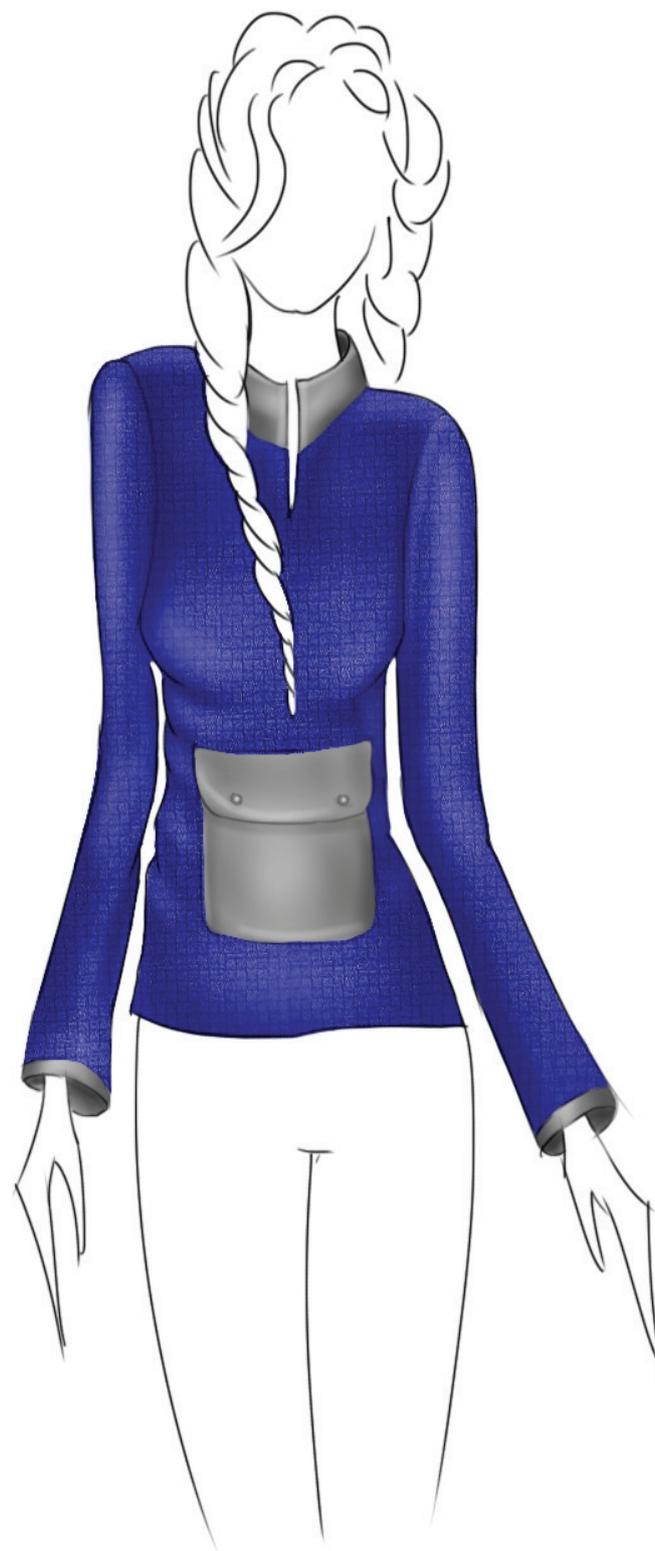
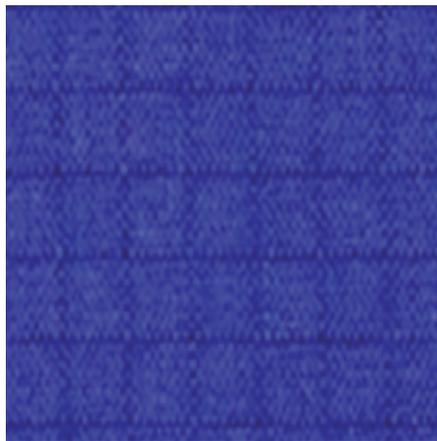
# ■ LANA BUCLE JASPEADO

*Tela*



# ■ IMPERMEABLE

*Tela*



# ■ LONA

*Tela*



# ■ JEAN

*Tela*

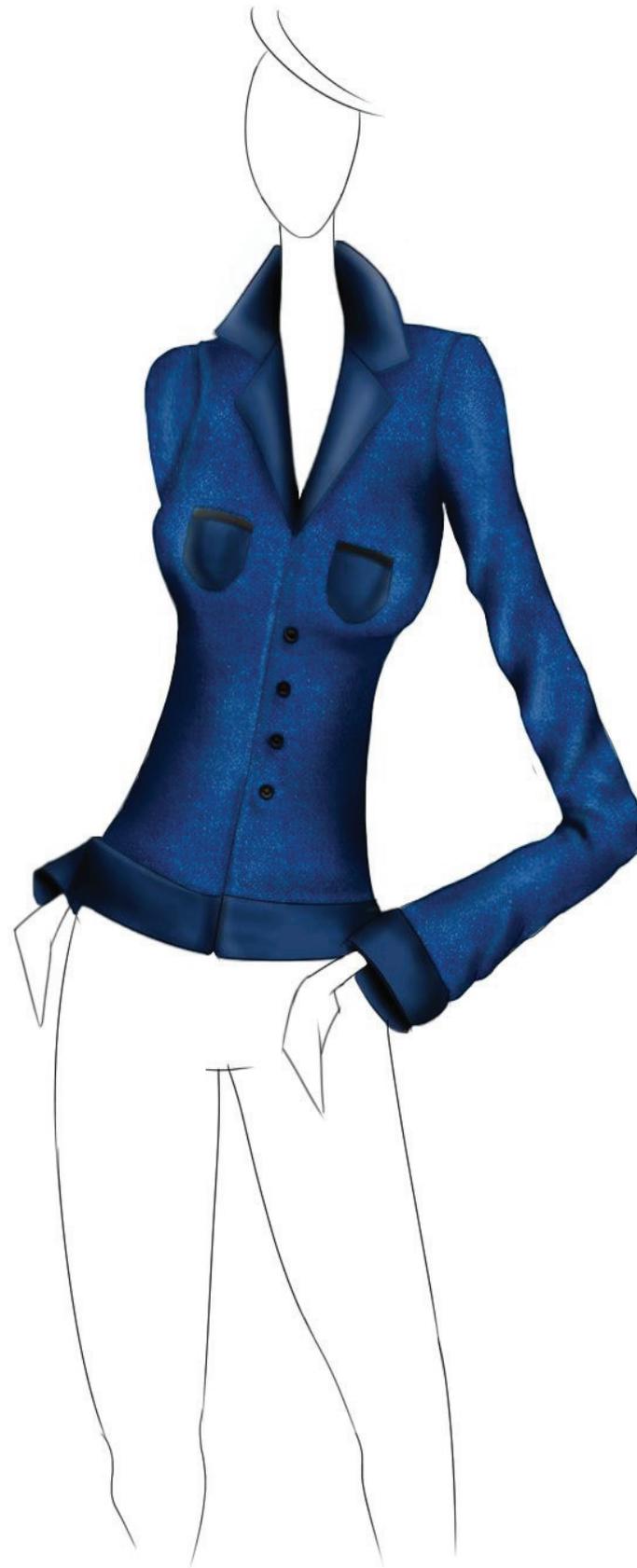
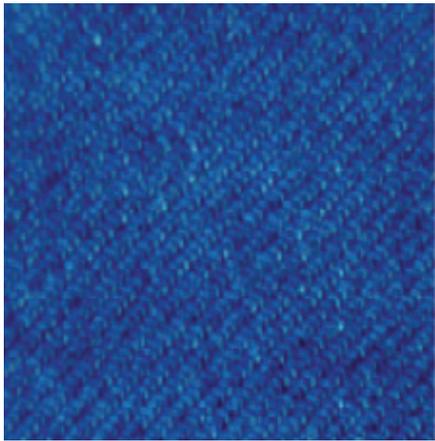
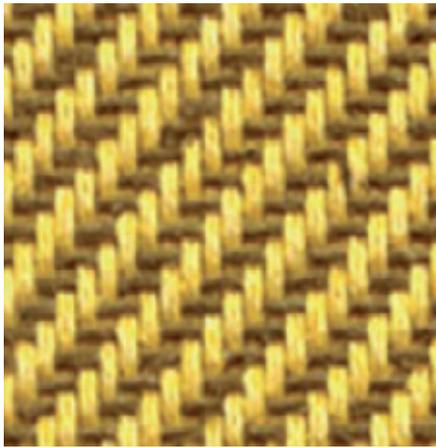


Imagen realizada en Sketchbook

# ■ TWEED

*Tela*



# ■ ALPACA

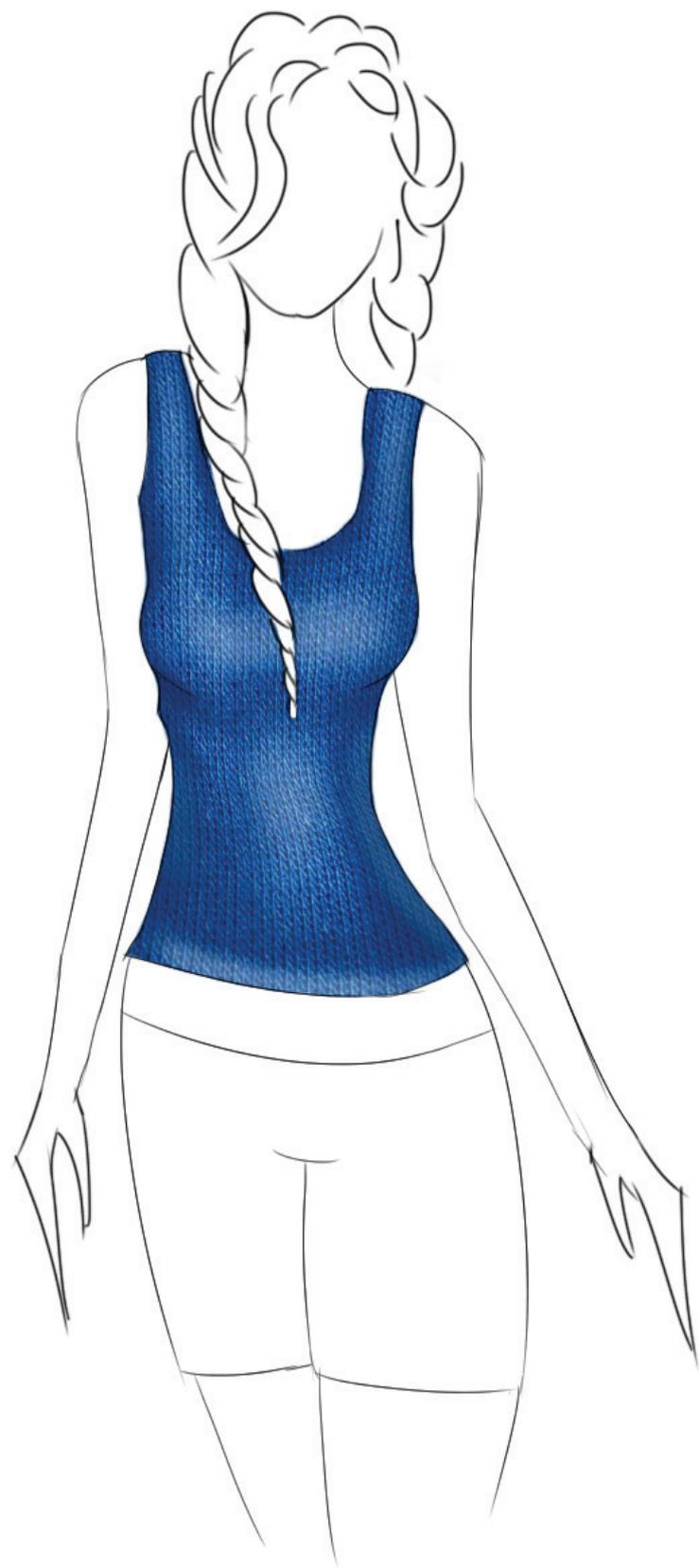
*Tela*



Imagen realizada en Sketchbook

■ *RIB*

*Tela*



# ■ PRINCIPE DE GALES

*Tela*

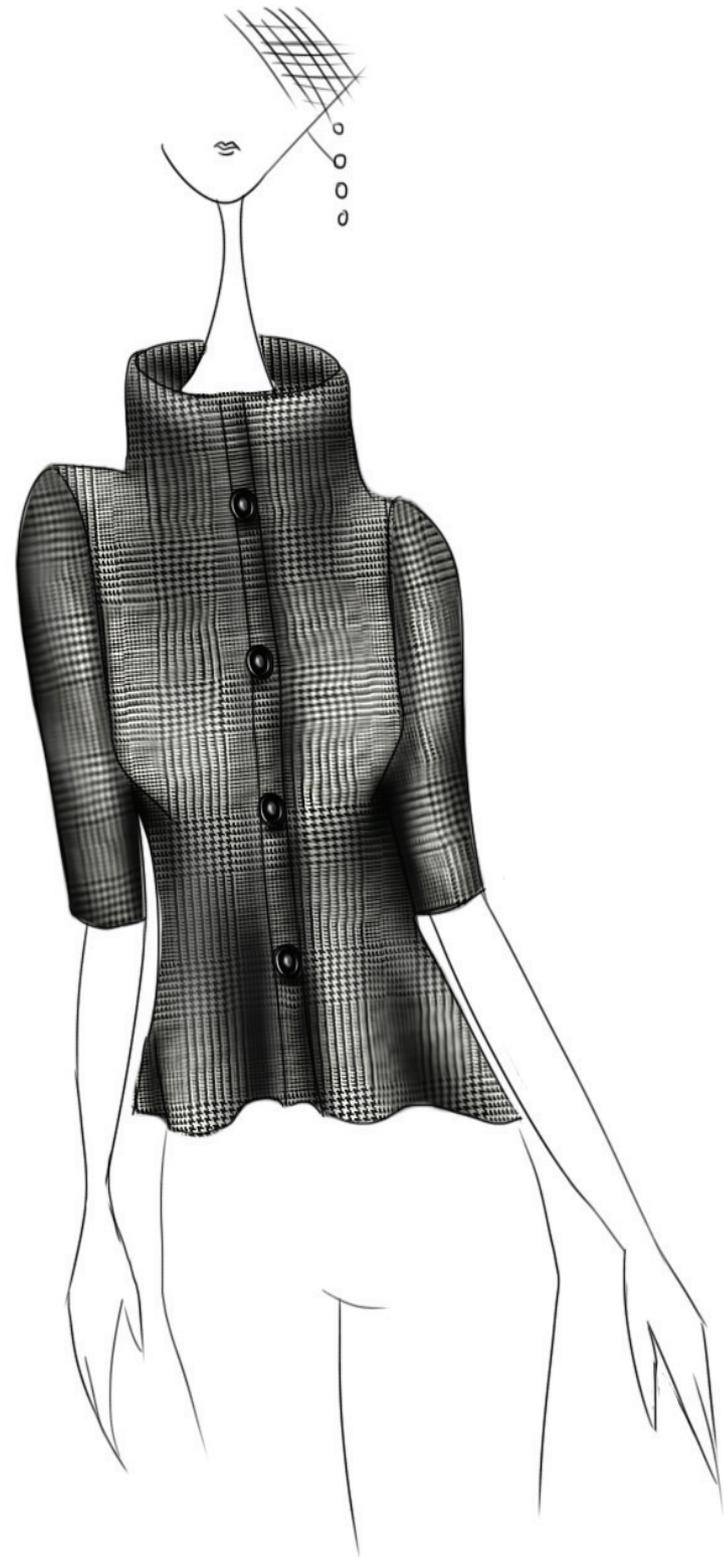
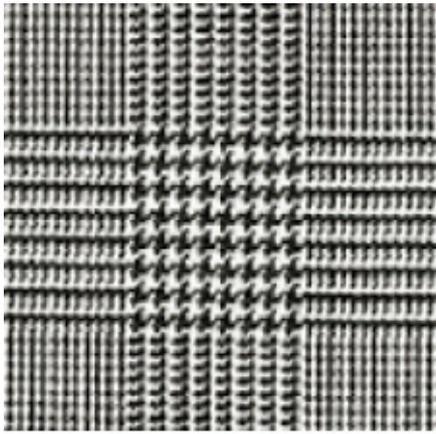
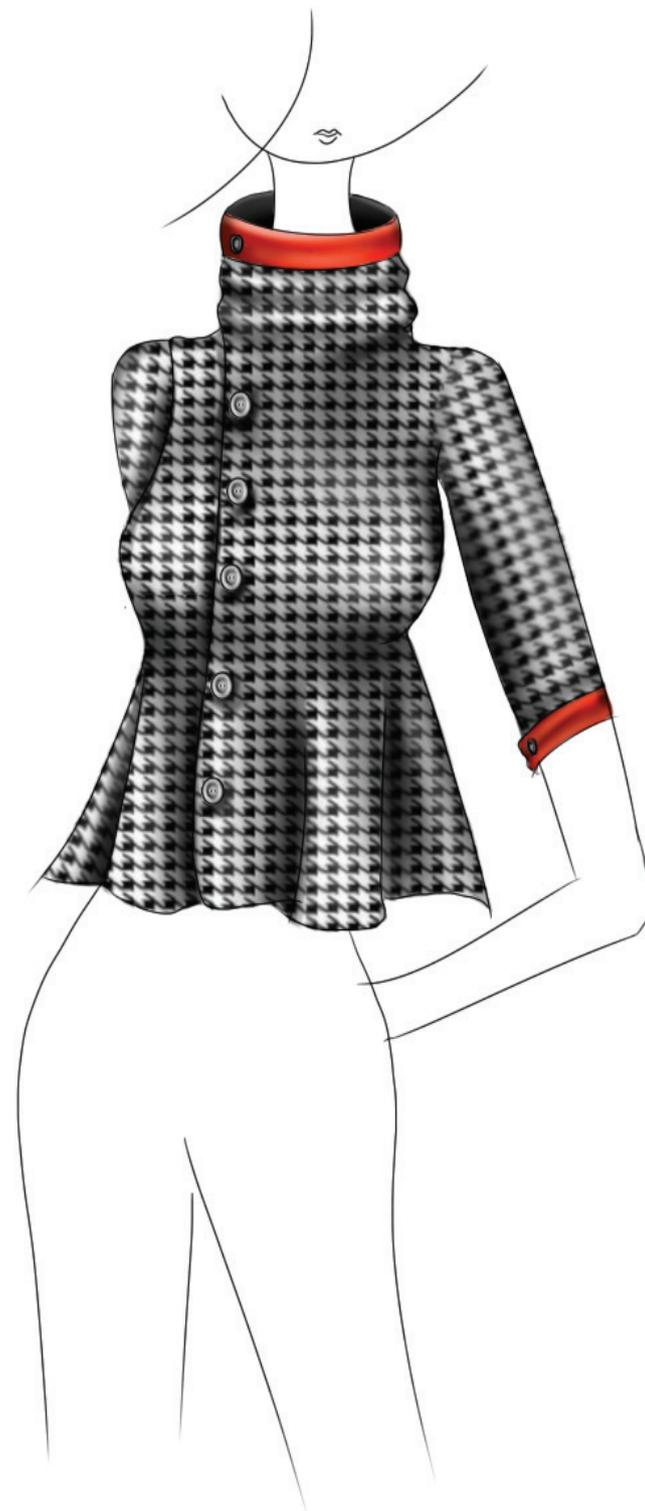
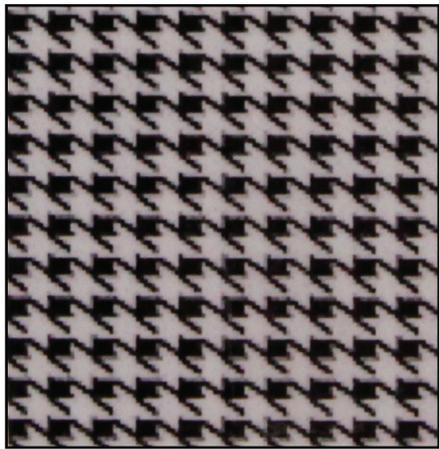


Imagen realizada en Sketchbook

# ■ PATA DE GALLO

*Tela*



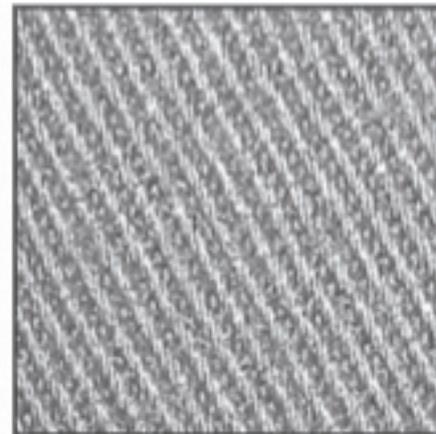
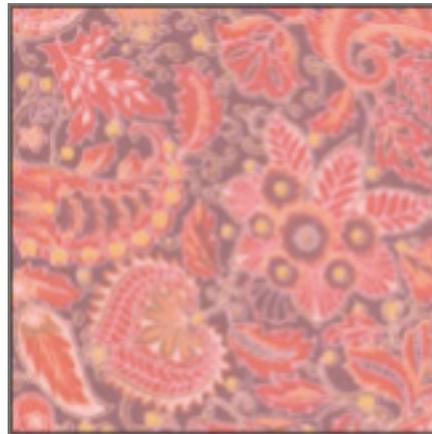
# ■ *ESPOLINADO*

*Tela*

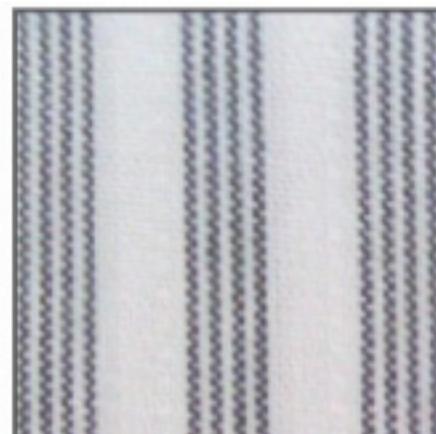


Imagen realizada en Sketchbook

# ILUSTRACIÓN DE BASES TEXTILES



*DIBUJO  
DIGITAL*



*TELAS LIVIANAS*

Foto de: Medardo Idrovo

# ■ CAMISA TOMMY

*Tela*

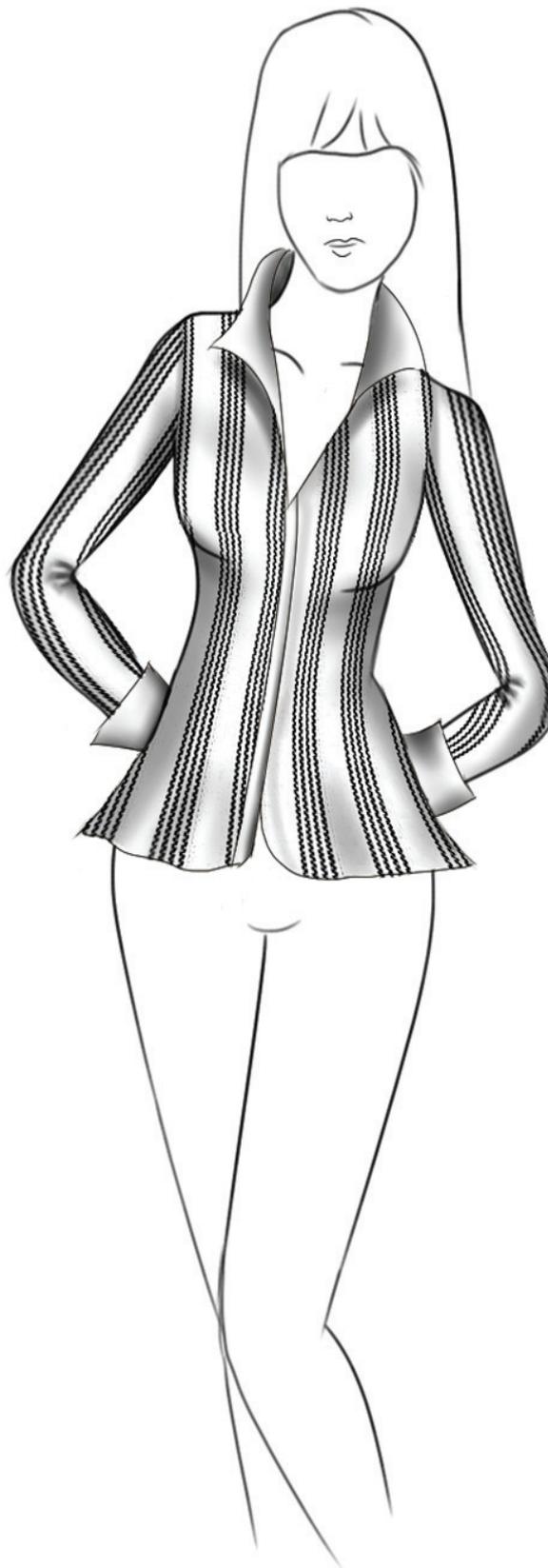
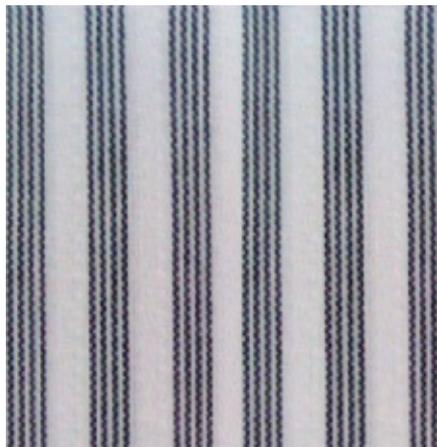
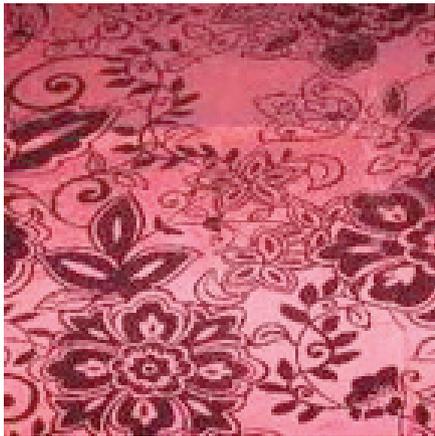


Imagen realizada en Sketchbook

# ■ DAMASCO

*Tela*



# ■ SEDA ESTAMPADA

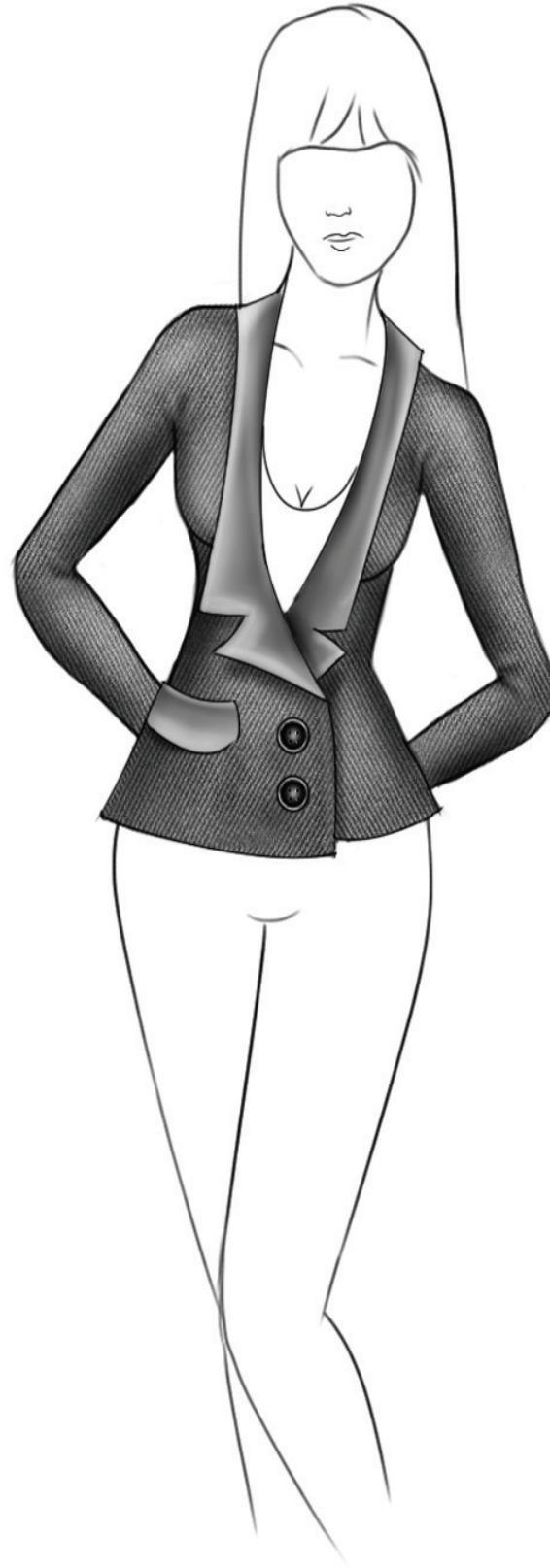
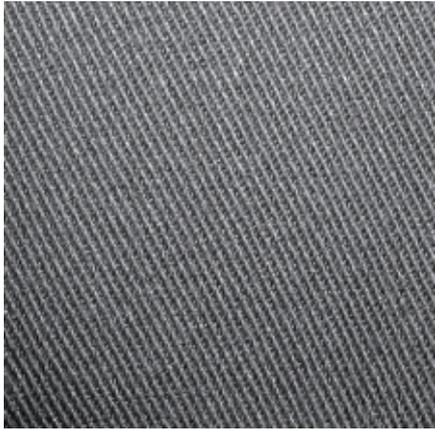
*Tela*



Imagen realizada en Sketchbook

■ *LINO*

*Tela*



# ■ CACHEMIRA

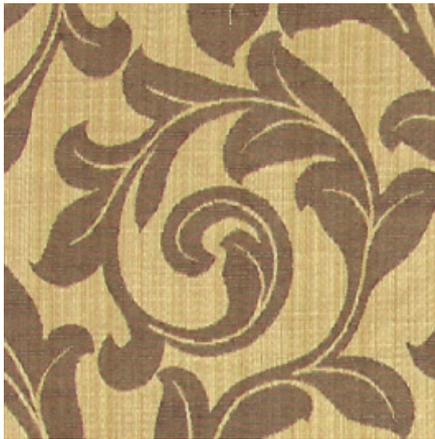
*Tela*



Imagen realizada en Sketchbook

# ■ JACQUAR

*Tela*



# ■ CHENILLE

*Tela*



Imagen realizada en Sketchbook

# CONCLUSIÓN RECOMENDACIÓN

La Representación grafica de los diseños es un medio muy importante e útil para transmitir las ideas y pensamientos de todo diseñador. Con este documento se logró cumplir todas las expectativas de entender y realizar las diferentes ilustraciones de bases textiles y aplicarlas al cuerpo en movimiento a través del dibujo de forma analógica (usando las distintas técnicas de Ilustración) y de forma Digital por medio de la tabla electrónica y el programa Sketchbook.

El dibujo de forma analógica logra resultados muy buenos, cabe recalcar que en ciertas ilustraciones de telas, como por ejemplo el jean y tul, son bases textiles que al momento de ilustrar, lucen mejor haciéndolos de forma analógica.

Realizar las texturas de forma digital con la tabla electrónica y el programa sketchbook ahorra un 75% de tiempo y aplicadas al cuerpo en movimiento, logran una perspectiva mas dinámica y real.

# BIBLIOGRAFÍA:

Ayuda. *Sketchboockpro*.

Lafuente, Maite; Lleonar, Aitana; Collin, Catherine; Termes, Emma. *Ilustración de Moda y Figurines*. Parragón Books Ltda. S-F.

Takamura, Zeshu; *Diseño de Modas*. S-F.

Collin, Catherine. *Ilustración de Moda: Dibujo Plano*. MaoMao Publications.

Lleonart, Aitana; Santos Daniela. *Ilustración de Moda: Dibujo Plano*. Parragón.

Wacom. *Manual de Enseñanza*.

Bamboo. *Manual de Enseñanza*.

Hart, Cristopher. *Como dibujar comics, heroes y villanos*. Ediciones Martines Roca. 1996

Deaumont, Stiff. *Dibujar guerreros, orcos y elfos*. Taschen. 2006.

<http://es.thefreedictionary.com/estático>

[http://portales.educared.net/wikiEducared/index.php?title=Estudio del movimiento de un cuerpo](http://portales.educared.net/wikiEducared/index.php?title=Estudio%20del%20movimiento%20de%20un%20cuerpo)

[www.todotelas.cl/definicion-telas.htm](http://www.todotelas.cl/definicion-telas.htm)

[www.alegsa.com.ar/Dic/photoshop.php](http://www.alegsa.com.ar/Dic/photoshop.php)

[www.elprisma.com./apuntes.php](http://www.elprisma.com./apuntes.php)

<http://expressio.wordpress.com>

<http://www.acteon.es>

[www.Sketchbook.com](http://www.Sketchbook.com)

[www.wacom.com](http://www.wacom.com)

<http://www.mitecnologico.com>

<http://biofisicaupla.wordpress.com>

[http://www.todacultura.com/talleres/taller\\_dibujo/personas\\_perspectiva.htm](http://www.todacultura.com/talleres/taller_dibujo/personas_perspectiva.htm)

[http://www.todacultura.com/talleres/taller\\_dibujo/personas\\_perspectiva.htm](http://www.todacultura.com/talleres/taller_dibujo/personas_perspectiva.htm)

[wwwdisenoconestilo.blogspot.com](http://wwwdisenoconestilo.blogspot.com)

ANEXO:

