

UNIVERSIDAD DEL AZUAY FACULTAD DE DISEÑO ESCUELA DE DISEÑO TEXTIL Y MODAS

Manual de Ilustración Digital de Moda

AUTORA: VANESA CRISTINA VÁZQUEZ CENTENO DIRECTOR ARQ. SALVADOR DE LA ESPERANZA CASTRO CORREA

TRABAJO DE GRADUACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DE TITULO DE DISEÑADORA TEXTIL Y DE MODA

DEDICATORIA

Finalizando esta etapa importante de mi vida, quiero dedicar este proyecto de graduación a mi familia por ser mi soporte e impulso para cumplir todas mis metas y sueños.

A mis padres por ser mi modelo a seguir, inculcarme sus valores e inspirarme para tratar de ser la mejor profesional y persona posible.

Espero tenerles a mi lado y contar con su apoyo incondicional al cumplir todos mis sueños ya que gracias a ustedes creo plenamente que todo es posible con dedicación y sacrificio.

AGRADECIMIENTO

En el presente proyecto de graduación me gustaría expresar mi agradecimiento a la Universidad del Azuay en la facultad de diseño, la escuela de textil y moda por la formación y conocimientos que me han otorgado.

Agradezco también a mis profesores que durante este tiempo han ofrecido su ayuda, apoyo y sobre todo su sabiduría permitiendo que al culminar esta etapa de estudio pueda salir al mundo profesional preparada para enfrentar los obstáculos que se presenten.

A las personas que han compartido estos últimos cuatro años y me han ofrecido su amistad y apoyo, mis compañeras.

De manera especial, quiero agradecer a David Ayala, por brindarme su cariño y apoyo cuando mas lo he necesitado, recordandome que las metas se cumplen con esfuerzo y dedicación.

RESUMEN

La crisis de la tecnología digital en la ilustración grafica para el diseño de modas, se debe a la falta de programación, experimentación y búsqueda de nuevos lenguajes de representación. En este proyecto de tesis de graduación se propone: crear un manual, que sirva de guía metodológica en el aprovechamiento amigable de las técnicas y herramientas de representación gráfica, analógicas y digitales, para mejorar la expresión y el carácter, por medio de la experimentación de nuevas sensibilidades y estéticas en el bocetaje manual, que luego se manipulara en herramientas digitales.

Palabras Clave: dibujo digital, dibujo analógico, ilustración, experimentación, sketchbook, photoshop, illustrador, boceto, manual, moda.

ABSTRACT

ABSTRACT

Handbook of Digital Illustration for Fashion

The crisis of digital technology in graphic illustration for fashion design is due to the lack of programming, testing and research of new representation languages. This graduation paper aims to create a handbook to provide methodological guidance in the friendly use of analog and digital graphical tools and techniques so as to enhance expression and character through the experimentation of new sensibilities and aesthetic in manual sketching, which is then manipulated in digital tools.

Keywords: digital design, analog design, illustration, experimentation, sketchbook, Photoshop, illustrator, sketch, manual, fashion

Vanesa Vázquez C. Author Salvador Castro Tutor

UNIVERSIDAD AZUAY DPTO. DIOLO

1994 CAENSa Trans Lic. Lourdes Crespo

OBJETIVO GENERAL

Aportar al profesional del diseño de modas en la expresión gráfica digital de sus propuestas con un manual de ilustración digital claro y conciso.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- 1. Identificar los programas que se utilizan para la elaboración y edición de bocetos digitales de moda.
- 2. Identificar las herramientas y procedi mientos básicos de los programas más utilizados.
- Determinar el procedimiento de la elaboración de un boceto paso a paso de los diseñadores y estudiantes en el medio.
- 4. Elaborar manual de ilustración digital de moda.
- 5. Aplicar el uso del manual contrastando el aprendizaje utilizándolo y sin utilizarlo.
- 6. Anexos: Crear tutorial y base de datos de texturas creadas.

ÍNDICE

Introd	ucción				
Resum	nen				
Objeti	vos				
1.	Capitu	itulo I: Ilustración de Moda			
	1.1.	Una Vi	isión Histório	са	23
	1.2.	Usos			25
	1.3.	Su em	Su empleo		
		1.3.1.	Técnicas Se	ecas	26
			1.3.1.1.	Lápices de Grafito	26
			1.3.1.2.	Carboncillo	26
			1.3.1.3.	Pasteles	26
			1.3.1.4.	Lápices Conté	27
			1.3.1.5.	Rotuladores y Marcadores	27
			1.3.1.6.	Lápices de Color	27
		1.3.2.	Técnicas H	úmedas	28
			1.3.2.1.	Tinta china y Sepia	28
			1.3.2.2.	Acuarelas	28
			1.3.2.3.	Oleo	28
			1.3.2.4.	Plumilla	29
			1.3.2.5.	Acrílico	29
	1.4.	Figurín			
		1.4.1. Figurín de moda básico			30
		1.4.2.	Estilos		32
			1.4.2.1.	Naturista	32
			1.4.2.2.	Psicológico	33
			1.4.2.3.	Sintético	33
			1.4.2.4.	Decorativo	33
2.	Capitu	Capitulo II: Ilustración Digital			36
	2.1.	Beneficios			37
	2.2.	Una Visión Histórica			37
	2.3.	Herrar	nientas		38
		2.3.1.	Tabletas Di	gitales	38
			2.3.1.1.	Concepto	38
			2.3.1.2.	Historia	39
			2.3.1.3.	Tipos	39
			3.1.1.4.	Conexión	39
	2.4.	Conceptos:			40
		2.4.1. Tipos de Imagen			40
			2.4.1.1.	Vectorial	40
			2.4.1.2.	Mapa de Bits	40
		2.4.2.	Tipos de Color		41
			2.4.2.1.	RGB	41
			2.4.2.2.	СМҮК	41

			2.4.2.3.	HSB	41
	2.5.	Progra	amas		41
		2.5.1.	Sketchbook		44
			2.5.1.1.	Aspectos Generales	44
			2.5.1.2.	Herramientas Generales	45
			2.5.1.3.	Acciones mas utilizadas	45
		2.5.2.	Ilustrador		46
			2.5.2.1.	Espacio de Trabajo	46
			2.5.2.2.	Aspectos Generales	46
			2.5.2.3.	Formatos de Archivo	46
		2.5.3.	Photoshop		48
			2.5.3.1.	Aspectos Generales	48
			2.5.3.2.	Herramientas Generales	48
			2.5.3.3.	Formatos de Archivo	48
3. Cap	itulo III	: Detern	minación de M	letodología	53
	3.1. Investigación para determinar un proceso				
		de boo	cetaje generaliz	zado.	53
		3.1.1.	Objeto de Est	udio	53
		3.1.2.	Proceso		53
		3.1.3.	Bocetos Reali	zados	54
		3.1.4.	Procedimient	o de Elaboración de un boceto	
			paso a paso	de diseñadores y estudiantes.	60
		3.1.5.	Reflexiones d	e los sujetos entrevistados	64
		3.1.6.	Análisis de lo	s resultados	64
	3.2.	Propu	esta metodoló	gica para Manual	
		de llus	stración Digital	de Moda.	65
		3.2.1.	Dibujo Gestu	al	69
		3.2.2.	Métodología	de enseñanza compleja	69
		3.2.3.	Estructura de	l manual	71
4.	Capitu	ılo IV: I	Manual de Ilus	tración Digital de Moda	75
	4.1.	Introd	ucción		77
	4.2.	Calent	amiento		78
	4.3.	Figurír	n Digital		78
		4.3.1.	Representanc	do gestos, movimientos	
			y sensaciones	5.	78
	_	4.3.2.	Quicksketch		83
	4.4.	Jugue	mos con trama	s y texturas	84
	4.5.	Propu	esta creativa		85
		4.5.1.	Ejemplo #1		85
		4.5.2.	Ejemplo #2		88
		4.5.3.	Ejemplo #3		96

	4.5.4. Ejemplo #4	100
4.6.	Ultimas recomendaciones	105

5. Capitulo V: Comparación de Uso de

Manu	108	
5.1.	Sujeto A	108
	5.1.1. Especificaciones	108
	5.1.2. Resultados	108
5.2.	Sujeto B	109
	5.2.1. Especificaciones	109
	5.2.2. Resultados	109
5.3.	Análisis de Resultados	114
5.4.	Reflexiones de los Sujetos Estudiados	115
Conclusiones		117
Anexos		118
Bibliografía	119	
Bibliografía de imágenes y gráficos		

ÍNDICE DE IMÀGENES Y GRÁFICOS

Figura 1. Bocetos con acuarelas	22
Figura 2. Ilustración de Vecellio	23
Figura 3. Revista Harpers Bazar 1905	23
Figura 4. "Mujer con Sombrilla", obra de Monet	24
Figura 5. Fotografía de moda 1956	24
Figura 6. Portada Vogue	24
Figura 7. Dibujo con lapices de colores	25
Figura 8. Dibujo realizado con lápiz de grafito	26
Figura 9. Dibuo realizado con carboncillo	26
Figura 10. Boceto realizado con pasteles	26
Figura 11. Dibujo realizado con lápices conté	27
Figura 12. Dibujo realizado con marcadores	27
Figura 13. Dibujo realizado con lápices de colores	27
Figura 14. Boceto: vestido con tinta china	28
Figura 15. Boceto realizado con acuarelas	28
Figura 16. Boceto realizado con óleo	28
Figura 17. Plumillas	29
Figura 18. Boceto realizado con acrílico	29
Figura 19. 9 cabezas	30
Figura 20. Tronco y cabeza	30
Figura 21. Líneas y nodos	31
Figura 22. Curvas del cuerpo	31
Figura 23. Boceto final	31
Figura 24. Boceto naturista	32
Figura 25. Boceto psicológico, Claire Thompson	33
Figura 26. Boceto sintético	34
Figura 27. Boceto decorativo	35
Figura 28. Boceto digital 1	36
Figura 29. Boceto digital 2	37
Figura 30. Tableta digital	38
Figura 31. Comparación entre imagen vectorial	
y mapa de bits	40
Figura 32. Logo Sketchbook	44
Figura 33. Espacio de trabajo Sketchbook	44
Figura 34. Panel de herramientas de sketchbook	44
Figura 35. Panel de capas Sketchbook	44
Figura 36. Paleta de pinceles	45
Figura 37. Panel de control de visualización.	
activado con la teclas de espacio	45
Figura 38. Paleta de colores y edición	45
Figura 39. Herramientas de selección	45
Figura 40. Herramientas de transformación	45
Figura 41. Logo Ilustrador	46
Figura 42. Espacio de trabajo Ilusrador	46
0	10

Figura 43. Información general del panel de herramientas	47
Figura 44. Logo Photoshop	48
Figura 45. Espacio de trabajo Photoshop	48
Figura 46. Boceto diseñador #1	54
Figura 47. Boceto diseñador #2	54
Figura 48. Boceto diseñador #3	55
Figura 49. Boceto diseñador #4	55
Figura 50. Boceto diseñador #5	56
Figura 51. Estudiante #1	56
Figura 52. Estudiante #2	57
Figura 53. Estudiante #3	57
Figura 54. Estudiante #4	58
Figura 55. Estudiante #5	58
Gráfico 1. Resultados de entrevistas	59
Figura 56. Línea vertical	60
Figura 57. Trazo de cabeza	60
Figura 58. Torso geométrico	61
Figura 59. Silueta de vestido	61
Figura 60. Brazos	62
Figura 61. Líneas acentuadas	62
Figura 62. Borrar línea auxiliares	62
Figura 63. Detalles	62
Figura 64. Sombras	63
Figura 65. Difuminado	63
Figura 66. Circunferencias	65
Figura 67. Contorno	65
Figura 68. Gesto	65
Figura 69. Observación	65
Figura 70. Línea de esencia	66
Figura 71.Cotorno	66
Figura 72. Movimiento	66
Figura 73. Trazos suaves	67
Figura 74. Líneas finales	67
Figura 75. Cronómetro	67
Figura 76. Boceto gestual	67
Figura 77. CSI	67
Figura 78. Boceto analizado	68
Figura 79. Boceto de dibujo gestual	68
Gráfico 2. Método lineal	69
Gráfico 3. Método complejo	70
Gráfico 4. Estructura del manual	71
Figura 80. Calentamiento	78
Figura 81. Modelo en movimietno	79
Figura 82.Punto de tensión	79
Figura 83. Línea de esencia	79
Figura 84. Trazos suaves	80
Figura 85. Encaje	80

Figura 86. Trazo final	80
Figura 87. Sombreado en Photoshop	81
Figura 88. 1. Crear nueva capa 2. Capa creada	81
Figura 89. Sombreado en Sketchbook	82
Figura 90. Boceto realizado en Sketchbook	82
Figura 91. Modelo en movimietno 2	83
Figura 92. Ejemplo quicksketch 1	83
Figura 93. Modelo en movimiento 3	83
Figura 94. Ejemplo quicksketch 2	83
Figura 95. Textura con elemento natural	84
Figura 96. Textura con textiles	84
Figura 97. Textura con goma y escarcha	84
Figura 98. Textura con textiles 2	84
Figura 99. Escarcha	85
Figura 100. Línea I	85
Figura 101. Proceso creación	85
Figura 102. Propuesta creativa	85
Figura 103. Redibujo	86
Figura 104. Propuesta editada	86
Figura 105. Selección de filtro	87
Figura 106. Filtro puntillista	87
Figura 107. Ejemplo de filtros	87
Figura 108. Ejemplo de filtros 2	87
Figura 109. Propuesta con textil	88
Figura 110. Selección de fondo	88
Figura 111. Borrador de fondo	88
Figura 112. Búsqueda de google	89
Figura 113. Tamaño de imagen	89
Figura 114. Imagen seleccionada	89
Figura 115. Importar imagen	89
Figura 116. Alteración de niveles	90
Figura 117. Ventana ajustes	90
Figura 118. Propuesta de fondo	90
Figura 119. Propuesta de fondo 1	90
Figura 120. Propuesta de cambio de color	90
Figura 121. PNG	91
Figura 122. Nueva capa de pintura	91
Figura 123. Propuesta con textiles	92
Figura 124. Proceso en sketchbook	92
Figura 125. Proceso en sketchbook zoom	92
Figura 126. Propuesta difuminada	93
Figura 127. Propuesta sombreada	93
Figura 128. Textura con textiles	94
Figura 129. Redibujo con opacidad	94
Figura 130. Redibujo	94
Figura 131. Proceso de coloreado con lápiz	95
Figura 132. Propuesta vestido rojo	95
Figura 133. Propuesta con textura textil	96
Figura 134. Nueva capa de pintura	96

Figura 135. Carateristicas marcador	96
Figura 136. Dibujo en sketchbook con marcador	97
Figura 137. Propuesta herramienta marcador	97
Figura 138. Proceso propuesta 3	98
Figura 139. Propuesta 3	98
Figura 140. Especificaciones canvas	99
Figura 141. Propuesta vestido negro con rojo	99
Figura 142. Textura natural	100
Figura 143. Proceso aerógrafo	100
Figura 144. Proceso sombras	100
Figura 145. Paleta pincel manchas	101
Figura 146. Propuesta manchas	101
Figura 147. Cambio de tono/saturación	102
Figura 148. Galería de filtros	102
Figura 149. Ventana de filtros	102
Figura 150. Propuesta con filtro	103
Figura 151. Propuesta con filtro 2	103
Figura 152. Propuesta con filtro 3	103
Figura 153. Material de apoyo para sujeto A	108
Figura 154. Ejercicio 1 sujeto A	108
Figura 155. Ejercicio 2 sujeto A	108
Figura 156. Imagen base	109
Figura 157. Ejercicio de sujeto B	109
Figura 158. Imagen base 2	109
Figura 159. Ejercicio 2 de sujeto B	109
Figura 160. Imagen base 3	110
Figura 161. Ejecicio 3 de sujeto B	110
Figura 162. Ejercicio 4 de sujeto B	111
Figura 163. Ejercicio 5 de sujeto B	111
Figura 164. Ejercicio 6 de sujeto B	111
Figura 165. Ejercicio 7 de sujeto B	111
Figura 166. Ejercicio 8 de sujeto B	111
Figura 167. Imagen base 4	112
Figura 168. Ejercicio 9 de sujeto B	112
Figura 169. Ejercicio 10 de sujeto B	112
Figura 170. Ejercicio 11 de sujeto B	113
Figura 171. Ejercicio 12 de sujeto B	113
Figura 172. Ejercicio 13 de sujeto B	113
Figura 173. Ejercicio 14 de sujeto B	113

INTRODUCCIÓN

La ilustración digital, como un recurso de comunicación para los diseñadores, es poco explotada en nuestro medio; dejando un vacío en la generación contemporanea debido a las nuevas vías de intercambio de información utilizadas hoy en día.

Las maneras de relacionarse con otras personas se han digitalizado y se han reducido a un intercambio de símbolos e imágenes, entonces nos debemos preguntar; ¿Por qué no retomar los aspectos de la cotidianidad para mejorar la comunicación con clientes?

En este proyecto de graduación se propone una guía metodológica para la integración del dibujo digital en las técnicas de representación gráfica de los diseñadores de moda. Tema que puede tomarse como algo que ya existe en el medio, un "manual de ilustración". Es por esto que se realizaron entrevistas a diseñadores y estudiantes en el medio para crear una propuesta personalizada y basada en las problemáticas locales.

Capítulo 1

ILUSTRACIÓN DE MODA

En el proceso creativo de un diseñador, al igual que muchas disciplinas artísticas, se utiliza el dibujo para representar y clarificar algunas de las primeras ideas, sensaciones y ocurrencias formales. Un reducido numero de diseñadores prescinden del dibujo, ya que este actúa como un fundamento sólido de nuestra imaginación sobre el cual se desarrolla la obra. (Fernandez & Roig, 2008)



Figura 1. Bocetos con Acuarelas

1.1. UNA VISIÓN HISTÓRICA



Figura 2. Ilustración de Vecellio

La historia de la ilustración de moda comienza en el siglo XVI cuando, debido a las nuevas oportunidades de transporte y navegación, las personas podían apreciar los diversos modos de vestir en diferentes partes del mundo dependiendo del clima, cultura, y estilo de vida. (Blackman, 2007)

Según Bethan Morris en su libro Ilustración de Moda, en las ultimas décadas del siglo XVI y comienzos del XVII, se publicaron muchos libros de artistas en los cuales representaban gráficamente la manera de vestir de hombres y mujeres en diferentes países, de estos siendo uno de los mas famosos el de Vecellio "Degli Habiti Antichi dei Diversi Parte del Mundo". En estas ilustraciones, el centro de atención era la ropa por lo cual la composición era simple, con bordeado y la figura en el centro del cuadro (véase Figura 2.), esto creó el prototipo para la presentación de ilustraciones de moda hoy en día.

Las primeras revistas de moda circularon en Francia en la década de 1670, país que fue reconocido como el centro de la moda ya que aquí es donde empezaban las tendencias en ese entonces. La ilustración se volvió necesaria debido a que mientras pasaba el tiempo mas mujeres se interesaban por leer y entender que estaba "de moda" y es aquí que las empresas empezaron a utilizar las revistas para la venta de sus creaciones. Poco a poco estas revistas llegaban a otros países, de esta manera el concepto de moda, tendencias, y una imagen de belleza estándar se empezaron a crear y difundir (Blackman, 2007).



Figura 3. Revista Hapers bazar 1905

El arte y la tecnología han influenciado mucho en la ilustración de moda. Varios artistas han otorgado importancia al vestuario en sus cuadros como Durer, Holbein y Monet (Véase figura 4). La imagen de belleza que estos artistas retrataban era el modelo a seguir de las mujeres de clase alta y gran influencia. Es decir, muchos de los detalles que artistas representaban en cuanto al vestuario y la forma del cuerpo eran vistos como bellos y por ende las mujeres los imitaban (Morris, 2007).



Figura 4. "Mujer con Sombrilla", obra de Claude Monet

La fotografía fue un gran avance tecnológico y La fotografía fue un gran avance tecnológico y una de las invenciones mas importantes del siglo diecinueve, pero fue culpada por ser la razón del declive de la ilustración de moda (Burke, 2011). Aún así, la fotografía es influenciada directamente por la ilustración, en especial la fotografía de moda ya que en los comienzos de la practica de esta nueva técnica de representación se podía ver claramente la similitud entre estas fotos y las ilustraciones de moda, con detalles como poses rígidas, y fondos parecidos a esos de las ilustraciones antiguas.



Figura 5. Fotografía de moda 1950

Sin embargo, aunque se diga que la fotografía sustituyó a la ilustración de moda, ni el mejor fotógrafo podría crear en la vida real ciertos ambientes y efectos que se pueden lograr en papel (Gartel, 2008).

Las décadas de los cincuentas y sesentas fueron devastadores para los ilustradores ya que las revistas preferían publicar fotos. En los años ochenta se dio un renacimiento del arte de la ilustración, una revolución que continúa hasta hoy, con la introducción y accesibilidad al dibujo por ordenador (Gartel, 2008).



Figura 6. Portada Vogue

La ilustración es actualizada junto con los avances tecnológicos para lograr mejor expresión, más facilidad y rapidez. En la actualidad las ilustraciones digitales han llegado a tener un impacto muy fuerte en el mundo del diseño de modas por la variedad de técnicas y resultados que se pueden lograr. Es también importante la capacidad que se tiene para manipular un dibujo de la misma manera que se haría de manera analógica, teniendo muchas de las veces un producto del mismo nivel o mejor, en menos tiempo (Gartel, 2008).

El método de representación digital es cada vez más asequible debido a los programas y productos que se distribuyen mundialmente, como el Sketchbook designer, Sketchbook pro, Illustrator, Photoshop, etc. Es así que muchos artistas y diseñadores han cambiado los métodos tradicionales de representación gráfica por los digitales. En el mundo de la moda, la ilustración es una herramienta muy importante, para nosotros como diseñadores, ya que el echo de poder anotar todas nuestras ideas de una manera grafica puede servir en cualquier momento, y es también recurso de comunicación entre el diseñador y otra persona, ya sea el cliente o el grupo de trabajo.

12. USOS

En el diseño de modas, la ilustración es imprescindible para que el diseñador tenga una mejor comunicación con sus clientes y colegas.



Figura 7. Dibujo con lapices de colores

El profesional beneficia personalmente de un buen método de representación artística, al poder visualizar y percibir sus ideas de una manera clara y objetiva, teniendo así la oportunidad de tomar decisiones formales antes de la etapa técnica y de confección.

1.3. SU EMPLEO

Dentro del mundo de la ilustración existen diversas técnicas de representación artística analógica.

1.3.1. TÉCNICAS SECAS:

1.3.1.1. LÁPICES DE GRAFITO:

1.3.1.2. CARBONCILLO:

1.3.1.3. PASTELES:



Figura 8. Dibujo realizado con lápiz de grafito

Existen diferentes gradaciones, desde el mas duro hasta el mas blando. La letra B proporciona un gris intenso, y los H tonos más suaves. La expresividad y dureza del trazo dependen de dos factores: la presión contra el papel y el grado de dureza del lápiz (Fernandez & Roig, 2008).



Figura 9. Dibujo realizado con carboncillo

Es un material que viene de la madera carbonizada de bonetero. Es fácilmente manipulable y se pueden lograr degradados solamente con un frote con los dedos (Fernandez & Roig, 2008). Se componen de pigmento seco pulverizado, que forma una pasta al mezclarse con un medio aglutinante, esta pasta al endurecerse forma barras de color. Ya que no existen intervenciones de elementos ajenos al pigmento, proporcionan colores intensos (Fernandez & Roig, 2008).



Figura 10. Boceto realizado con pasteles.

1.3.1.4. LÁPICES CONTÉ:



Figura 11. Dibujo realizado con lápices conté

Creta (carbonato de cal terroso) aglutinada que al ser mezclado con un agente graso permite un trazo grueso e intenso (Fernandez & Roig, 2008).

1.3.1.5. ROTULADORES Y MARCADORES:

1.3.1.6. LÁPICES DE COLOR:



Figura 12. Dibujo realizado con Marcadores

Es el método de representación mas parecido a lo que se puede lograr en una imagen impresa. Al utilizar rotuladores y marcadores se logra un acabado limpio, y con contornos claros. La puntas pueden variar entre cónica, cilíndrica, plana o tener forma de pincel (Fernandez & Roig , 2008).

Figura 13. Dibujo realizado con lápices de color Estos ocupan un lugar entre el dibujo y la pintura, permiten a un artista colorear mientras dibuja. Es una barra de madera con una mina de color en el interior que esta compuesta por cera y resina con pigmento de color. Se debe tomar en cuenta que este no se puede difuminar y el borrado es complicado debido a su consistencia grasa (Fernandez & Roig , 2008).

1.3.2. TÉCNICAS HÚMEDAS:

1.3.2.1. TINTA CHINA Y SEPIA:



Figura 14. Boceto: vestido con tinta china

1.3.2.2. ACUARELAS:

1.3.2.3. ÓLEO:



Figura 15. Boceto realizado con acuarelas.



Figura 16. Boceto realizado con óleo

"La tinta es una sustancia líquida con un alto poder de pigmentación" (Fernandez & Roig, 2008), en el caso de la tinta china es siempre de color negro, densa y cubriente que al secarse ofrece un aspecto laqueado y no es fácil disolverla con agua. La tinta sepia es de color marrón, parecida a la tinta china, con la diferencia que una vez seca se puede volver a disolver pasando un pincel con agua por encima. Las acuarelas se componen por goma arábiga, glicerina y pigmentos de colores, proporcionan amplias gamas de colores. En el caso de las acuarelas la intensidad del color no depende de la mezcla de los mismos pero del grado de participación del agua. Sobre todo este método se basa en la transparencia del pigmento diluido sobre el soporte (Fernandez & Roig, 2008). El óleo es una técnica que consiste en la mezcla de pigmentos con un aglutinante a base de aceite. Este permite correcciones en el momento de la ejecución, secado rápido y buena conservación de color (Fernandez & Roig, 2008).

1.3.2.4. PLUMILLA:

1.3.2.5. ACRÍLICO:



Figura 17. Plumillas



Figura 18. Boceto realizado con acrílico

La plumilla es una herramienta de metal, acero, bronce, latón, u oro, situada en el extremo de un mango. Fue creado como una sustitución de las plumas de ave, y sirve para escribir o dibujar (Fernandez & Roig, 2008). El acrílico esta compuesto por los mismos pigmentos del óleo y la acuarela, la diferencia es que en este caso, esos pigmentos son diluídos en un aglutinante acrílico con resina sintética.

1.4. FIGURÍN:

1.4.1. FIGURÍN DE MODA BÁSICO:

Para bocetar un figurín de moda se debe considerar sus proporciones y el "encaje" de la figura. Esto se refiere al esquema previo que se debe trazar para obtener formas intencionadas y proporcionadas. (Fernandez & Roig, 2008) A continuación se muestra el proceso de la creación de un boceto básico de moda.





Figura 20. Tronco y cabeza



Figura 22. Curvas del cuerpo



1.4.2. ESTILOS:

1.4.2.1. ESTILO NATURISTA:

En la ilustración de moda existen diferentes tipos de representación, todos dependiendo de la intención con la cual se realiza el dibujo y ante todo que tipo de proyecto se está proponiendo (Burke, 2011).

Muchos piensan que un diseñador debe tener un estilo marcado y nunca cambiarlo; aún si es cierto que el estilo del diseñador debe ser marcado para que sea fácil de reconocer, debe ser flexible para que este pueda adaptarse a diferentes aspectos de la industria de la moda.

El estilo debe representar la inspiración, reforzar las ideas, transmitir personalidad, pero todo esto sin desfavorecer la presentación de las prendas (Burke, 2011).

En efecto, la representación de figurines de un diseñador de modas debe ser versátil para que se pueda acoplar a las necesidades del mercado o cliente. Las representaciones que se incluyen en este estilo son en su mayor parte los utilizados para presentaciones académicas realistas, en las cuales existe un mínimo grado de deformación en la silueta o detalles, manteniendo una relación coherente entre las proporciones. En este estilo se requiere de un gran conocimiento sobre la anatomía humana debido al grado moderado de estilización. (Burke, 2011)



1.4.2.2. ESTILO PSICOLÓGICO:

En este estilo se llega al grado más alto de estilización, alejándose completamente del cánon realista del cuerpo humano. Se utiliza la síntesis y la abstracción, pudiendo culminar en ciertos casos en la caricaturización.

Representan figurines muy creativos e ingeniosos. (Burke, 2011)

1.4.2.3. ESTILO SINTÉTICO

Se reduce a la figura a la mínima expresión posible, con el objeto de transferir toda la atención al vestido. La cabeza y sus detalles pasan a un segundo plano, siendo representados por un simple óvalo en la mayoría de los casos, las extremidades se transforman en simples pinceladas o trazos delgados.

Este estilo se aleja de los volúmenes, sombras, o formas detalladas, se reducen a una combinación de líneas y rellenos. (Burke, 2011)

1.4.2.4. ESTILO DECORATIVO:

Este tipo de ilustración busca fines estéticos, dejando de lado las estilizaciones, poniendo en primer plano el efecto visual con un valor decorativo aumentado. Los dibujos que se incluyen en este estilo son, en su mayor parte, los utilizados en publicidad, por lo tanto prima la originalidad y genialidad en lugar del vestido. (Burke, 2011)



Figura 25. Boceto Psicológico, Claire Thompson.





Figura 26. Boceto Sintético

Capítulo 2

ILUSTRACIÓN DIGITAL

En la ilustración, sea analógica o digital, el dibujante utiliza una selección de herramientas y recursos para comunicarse, por lo cual un aspecto importante es meterse en su propia idea, tener muy clara la imagen que se quiere comunicar.



Figura 28. Boceto digital 1
La ilustración digital es una técnica de representación gráfica en la cual se crean imágenes utilizando programas digitales y herramientas como el mouse o tableta (Gartel, 2008). A contrario de lo que muchas personas piensan, este método no consiste en abrir una imagen y dejar que el software (Conjunto de programas ejecutables por el ordenador) haga lo demás, se trata de crear obras originales utilizando el software como un recurso o herramienta, la idea y el proceso creativo pertenece completamente al artista.



Figura 29. Boceto digital 2

2.1. BENEFICIOS

El beneficio de la ilustración digital esta en la capacidad de arrepentirse, lo cual genera mas seguridad en el diseñador. El echo de que exista la opción de deshacer un trazo, un color, una textura, etc., crea la sensación de libertad para arriesgarse, permitiendo que uno como diseñador o artista experimente descubriendo nuevas habilidades y maneras de representar una idea.

22. UNA VISIÓN HISTÓRICA

Es difícil determinar la fecha o año exacto en el que nació el arte de la ilustración digital. Varios artistas empezaron a experimentar con computadoras desde los años setenta.

Sin embargo se podría dividir la historia de la ilustración digital en tres períodos:

1. Los pioneros (1956-1958): "Época en la que se empezaron a crear programas orientados específicamente a desarrollo o creación estética." (Gartel, 2008)

2. Caja de pinturas (1986-1996): "Época en la cual la atención se desplazo de la creación de programas a la aplicación de los mismos, junto con el uso de los primeros scanner para técnicas mixtas." (Gartel, 2008)

3. La era Multimedia (1996-2006): "Época en la que se introducen nuevos modelos de interacción y relación entre los artistas/diseñadores y el público." (Gartel, 2008)

A finales del siglo XX la ilustración estaba entrando en una época de crisis, como se dijo anteriormente siendo reemplazada por la fotografía, la aparición de programas de ilustración y edición ayudaron a que la ilustración regrese de manera muy fuerte en especial en propagandas, y poco a poco siendo escogida por artistas como una herramienta mas. (Gartel, 2008)

2.3. HERRAMIENTAS:

A diferencia de la ilustración manual, los instrumentos de representación en el método digital se reducen a estar al alcance de un solo click. Desde las técnicas de lápiz de grafito, carboncillo, lápices de color hasta la tinta china, acuarelas, etc. Todos estos efectos se pueden lograr con las diferentes especificaciones de los pinceles de los programas.

Las herramientas que se utilizan son el mouse, la tableta digital, y el teclado.

2.3.1. TABLETAS DIGITALES:



Figura 30. Tableta digital

2.3.1.1. CONCEPTO:

También conocidas como tabletas gráficas o digitalizadoras, permiten que un usuario pueda dibujar directamente en la pantalla de la computadora. Esto se logra al realizar trazos sobre una pantalla los cuales se convierten en señales digitales y se envían a la computadora (Carbajo, 2011).

2.3.1.2. HISTORIA:

En la década de 1960 se desarrollaron tabletas para captar la escritura a mano llamadas Grafaconds o tabletas RAND. A principios de los ochenta, la empresa CAD vendía tabletas con sus productos que funcionaban mediante una red de cables y señales magnéticas para medir el movimiento del lápiz.

Poco a poco se ha ido desarrollando una mejor sensibilidad de la presión y detección de los ángulos del lápiz (Carbajo, 2011).

2.3.1.3. TIPOS:

Existen dos tipos principales de tabletas:

Pasivas: Utilizan la inducción electromagnética con alambres que forman una malla, los cuales tienen el trabajo de recibir la señal del lápiz y transmitirla. Se intercambian señales electromagnéticas con el lápiz, las cuales pueden contener información como, el ángulo de inclinación, la presión, proximidad, etc. El lápiz no necesita pilas ya que obtiene su energía de la resonancia magnética de la tableta (Carbajo, 2011).

Activas: La diferencia con las pasivas es que el lápiz si necesita una pila para su funcionamiento, esto hace que tenga mas peso pero al no tener que transmitir señales, la tableta tiene mas capacidad y rapidez en la lectura de los movimientos del lápiz (Carbajo, 2011).

2.3.1.4. CONEXIÓN:

El modo en el que la tableta se conecta con la computadora también puede variar, algunas funcionan al ser conectadas con un cable USB, otras utilizan sistemas de bluetooth o tecnologías inalámbricas (Carbajo, 2011)

2.4. CONCEPTOS:

2.4.1. TIPOS DE IMÁGENES

2.4.1.1. IMAGEN VECTORIAL

Uso de formulas geométricas para representar imágenes en un software o hardware (Conjunto de los componentes que integran la parte material de una computadora). Es decir, las imágenes vectoriales son creadas con formas básicas partiendo de la linea y el punto. Esto permite la flexibilidad de la imagen ya que se puede redimensionar sin que la calidad sea afectada. Otra ventaja es que las imágenes vectoriales son livianas y mas fáciles de almacenar. (Stephanie_28, 2012)

2.4.1.2. MAPA DE BITS (EXTENSIÓN .BMP)

Los Mapas de Bits o Bitmaps están formados por grandes rectángulos de datos (matrices) que contienen información sobre cada uno de los puntos (píxeles) por los que está formado el gráfico. La información que almacenan estas matrices son las características de cada píxel.

A estas imágenes se les define con alto, ancho, y profundidad. Es decir, alto y ancho en pixeles, y la profundidad de color dependiendo de los bits por pixel, lo cual determina el numero de colores que se puede almacenar en cada pixel, determinando la calidad de color en la imagen (Stephanie 28, 2012).



Figura 31. Comparación entre imagen vectorial y mapa de bits

2.4.2. TIPOS DE COLOR

2.4.2.1. RGB

Se conocen como los colores aditivos, un amplio porcentaje del espectro visible se puede representar combinando luz roja, verde y azul (RGB) en proporciones e intensidades diferentes. Los colores aditivos son los mas utilizados para iluminación, monitores, y televisión.

Según este modelo de color, cada componente se puede utilizar en valores de 0 a 255. Zero siendo negro y 255 blanco. Si los valores de los tres componentes son iguales se consigue gris (www.ced. umich.mx).

2.4.2.2. CMYK

Este modelo se basa en la capacidad de absorber luz de la tinta impresa en papel. Se combinan los pigmentos puros, el cian (C), magenta (M), y amarillo (Y) para crear el color negro ya que se absorben o se eliminan todos los colores, debido a esto se denominan colores sustractivos. El negro (K) se utiliza para mejorar la densidad de la sombra.

En este modelo de color se utilizan valores entre 0% a 100% para cada componente. Esta combinación de tintas para crear colores se denomina cuatricromía (www.ced.umich.mx).

2.4.2.3. HSB

Este modelo se basa en la percepción humana de color basándose en tres componentes, los cuales son, tono (H), saturación (S), y brillo (B). Los valores que se manejan en este modelo son: para el tono, de 0° a 360°. Para la saturación y el brillo, del 0% al 100% (www.ced.umich.mx).

2.5. PROGRAMAS DIGITALES PARA CREAR BOCETOS:

Existe una gran cantidad de programas disponibles para la creación y edición de imágenes o bocetos, de los cuales los mas adecuados para el diseño de modas de acuerdo a paginas web, libros, y universidades internacionales son:

- 1. Sketchbook designer
- 2. Sketchbook pro
- 3. Photoshop
- 4. Ilustrador
- 5. Fashion cad
- 6. Corel painter
- 7. 3D Max
- 8. Virtual Fashion
- 9. Digital fashion Pro V8
- 10. Poser

(www.vagueware.com, 2013)

En el medio, los programas que son accesibles y se incluyen en el pensum de la universidad.

- 1. Sketchbook designer
- 2. Photoshop
- 3. Ilustrador.
- 4. Virtual fashion.
- 5. Indesign

De estos programas, los que se pueden aplicar en la fase de bocetaje son:

- a. Sketchbook Designer
- b. Photoshop
- c. Ilustrador

"Se omitirán especificaciones sobre los programas como herramientas, y procesos específicos debido a que esta información es de fácil acceso tanto en los manuales de los programas como en páginas web."

2.5.1. SKETCHBOOK DESIGNER (HERRAMIEN-TAS Y PROCEDIMIENTOS :

Programa para dibujo digital a nivel profesional, este software convierte la computadora en una caja llena de herramientas de pintura y dibujo. En este programa se pueden crear imágenes vectoriales y bitmaps (Autodesk, Inc., 2012).





Figura 33. Espacio de trabajo Sketchbook

2.5.1.1. ASPECTOS GENERALES:

- Herramientas de líneas y formas.
- Cambios de vistas.
- Uso de capas.
- Creación de pinceles originales.
- Creación de motivos originales.
- Recortes de lienzo.



Layers

Mask

Layer

Vector 1

6

Paint 1

Canvas

Ξ

Figura 34. Panel de herramientas Sketchbook



2.5.1.2. HERRAMIENTAS GENERALES:

- Paleta de pinceles
- Color
- Control de visualización, herramientas de transformación de lienzo, reglas, capas, y simetría.
- Colores y editor
- Herramientas de selección, edición y transformación.
- Opciones de abrir, guardar, nuevo, imagen siguiente, imagen anterior, etc.
- Deshacer-rehacer.



Figura 36. Paleta de pinceles





Figura 38. Paleta de colores y edición



Figura 39. Herramientas de selección



Figura 40. Herramientas de transformación

2.5.1.3. ACCIONES MAS UTILIZADAS:

- Selección de pincel
- Guardar archivo
- Importación de imagen
- Importación de archivos
- Modificación de pincel
- Edición de color
- Herramientas de líneas y formas
- Rellenos
- Vistas
- Capas
- Tamaños de imagen y lienzo

2.5.2. ILUSTRADOR(HERRAMIENTAS Y PRO-CEDIMIENTOS :

Es un programa utilizado por diseñadores para crear logotipos, ilustraciones, dibujos vectoriales. Su mayor ventaja es el manejo de vectores o imágenes vectoriales (Adobe, 2011).



Figura 41. Logo Ilustrador

2.5.2.2. ASPECTOS GENERALES:

- Herramientas de líneas y formas.
- Herramientas de color y degradado.
- Uso de capas.
- Importación de imágenes.
- Creación de pinceles originales.
- Creacion de motivos originales.

2.5.2.3. FORMATOS DE ARCHIVOS:

- Al
- PDF
- EPS
- FXG
- •SVG



Figura 42. Espacio de trabado Illustrator

2.5.2.1. ESPACIO DE TRABAJO:

- A. Ventanas de documento en forma de fichas
- B. Barra de aplicaciones
- C. Conmutador de espacios de trabajo según las necesidades
- D. Barra de título de panel
- E. Panel de control
- F. Panel Herramientas
- G. Botón Contraer en iconos
- H. Cuatro grupos de paneles acoplados verticalmente

- Herramientas de selección.
- Herramientas de dibujo.
- Herramientas de texto.
- Herramientas de pintura.



Figura 43. Información general del panel de herramientas.

2.5.3. PHOTOSHOP (HERRAMIENTAS Y PRO-CEDIMIENTOS :



2.5.3.3. FORMATOS DE ARCHIVOS:

Programa utilizado para la edición de gráficos rasterizados o bitmaps, usado principalmente para retoque de fotografías (www.um.es).

2.5.3.1. ASPECTOS GENERALES:

- Herramientas de líneas y formas.
- Uso de capas.
- Importación de imágenes.
- Modificación de tamaño de lienzo e imagen.

2.5.3.2. HERRAMIENTAS GENERALES:

- Pinceles y paleta
- Herramientas de texto.
- Herramientas de dibujo.
- Herramientas de selección, edición y transformación.

• Opciones de abrir, guardar, nuevo, imagen siguiente, imagen anterior, etc.

Deshacer-rehacer.



.

• ICO • IFF

TIFFPICTPDF

• JPG • PNG

PSD, PDD
EPS
DCS
BMP
GIF

- PCX
- RAWTGA
- SCITEX
- FILMSTRIP
- FLASHPIX
- JPEG2000
- Deshacer-rehacer.

Capítulo 3

DETERMINACIÓN DE METODOLOGÍA

Para crear una metodología de enseñanza dirigida específicamente a la situación en nuestro medio, se realizó una serie de entrevistas a diseñadores y estudiantes para determinar el proceso general de la elaboración de un boceto paso a paso. Según el estudio de los resultados se pueden diagnosticar los problemas o complicaciones que se enfrentan en la ilustración de moda local, de tal manera que, basándonos en los mismos, se pueda proponer una metodología que enfrente y supere los obstácu-los afrontados por diseñadores y estudiantes.

3.1. INVESTIGACIÓN PARA DETERMINAR UN PROCESO DE BOCETAJE GENERALIZADO:

3.1.1. OBJETO DE ESTUDIO:

Se entrevistó a diez personas en total, cinco de ellas son diseñadores de textil y modas, cinco estudiantes de octavo ciclo de la carrera de diseño textil y moda en la Universidad del Azuay. Se tomó como objeto de estudio a estos sujetos, en primera instancia, para determinar si el proceso de enseñanza y aprendizaje a evolucionado.

Otra causa de esta decisión es porque se consideró necesario que las personas tengan conocimientos previos sobre representación gráfica y las diversas herramientas digitales a tratarse.

Estos diseñadores y estudiantes tienen, también, suficiente experiencia con el bocetaje y es mas probable que tengan un estilo definido. Esto es importante ya que no se plantea la enseñanza de dibujo, y el manual no está orientado hacia personas que estén iniciando su aprendizaje de ilustración, lo que se propone es aportar al diseñador de modas en la expresión gráfica.

3.1.2. PROCESO:

Para mantener un factor común, se solicitó el diseño de un vestido largo de color azul, con el objeto de que la variante mas relevante fuera el proceso, materiales, y técnicas que cada uno utiliza.

Se registraron en forma de video los procesos de dibujo en su totalidad comenzando por el boceto de la figura humana hasta el relleno con color, y acabados de detalles (Ver anexo #2).



Figura 46. Boceto Diseñador #1

- 1. Dibuja una línea vertical
- 2. Traza dos líneas horizontales
- 3. Dibuja torso y cadera de manera geométrica
- 4. Traza cuerpo con curvas
- 5. Dibuja cabeza y cabello
- 6. Traza cortes de corpiño
- 7. Borra líneas auxiliares
- 8. Dibuja falda
- 9. Borra líneas y las redibuja
- 10. Rellena el espacio con color aplicando mas presión en los bordes.



- 1. Traza torso con curvas y detalles de vestido.
- 2. Dibuja brazos
- 3. Traza la falda
- 4. Dibuja la cabeza
- 5. Dibuja textura de vestido
- 6. Traza cortes de corpiño
- 7. Dibuja caída de falda
- 8. Borra las líneas auxiliares
- 9. Rellenas espacios con color aplicando mayor

presión en bordes

- 10. Traza los bordes con color
- 11. Rellena piel



Figura 48. Boceto Diseñador #3

1. Traza cabeza, torso y cadera de manera geométrica

- 2. Dibuja contorno del cuerpo con curvas
- 3. Traza silueta vestido
- 4. Cabello
- 5. Accesorios
- 6. Acentúa los trazos
- 7. Añade textura al vestido
- 8. Crea sombras con lápiz
- 9. Rellena sombras y difumina
- 10. Acabados con rapidógrafo

- 1. Traza cuerpo con curvas
- 2. Borra trazos y repite
- 3. Dibuja silueta del vestido
- 4. Borra trazos y repite
- 5. Borra líneas auxiliares
- 6. Borra trazos y repite
- 7. Dibuja cabello
- 8. Rellena sombras y luego difumina



Figura 50. Boceto Diseñador #5

- 1. Traza línea y divide en 7
- 2. Dibuja cabeza
- 3. Traza torso con curvas
- 4. Silueta del vestido
- 5. Borra y repite trazos
- 6. Acentúa trazos correctos
- 7. Dibuja brazos
- 8. Acentúa líneas de contorno
- 9. Detalla el vestido (pliegues)
- 10. Rellena sombras y luego difuma
- 11. Sombrea con los mismos colores
- 12. Redibuja bordes con pinturas
- 13. Iluminaciones con color claro



Figura 51. Estudiante #1

- 1. Traza torso y cadera de manera geométrica
- 2. Dibuja silueta de vestido
- 3. Borra líneas auxiliares
- 4. Dibuja el torso sin cabeza
- 5. Redibuja la silueta del vestido
- 6. Añade detalles (pliegues)
- 7. Acentúa bordes con marcador
- 8. Borra líneas echas con lápiz
- 9. Rellena sombras con pinturas acuarelables y
- difumina con pincel y agua
- 10. Da color al maniquí con marcadores
- 11. Añade textura



Figura 52. Estudiante #2

- 1. Traza línea vertical
- 2. Dibuja cabeza
- 3. Traza tronco y cadera de manera geométrica
- 4. Traza curvas del torso

5. Dibuja líneas rectas para las piernas y luego añade curvas

- 6. Borra líneas auxiliares
- 7. Traza líneas rectas para brazos y luego añade curvas

8. Dibuja cabello

- 9. Traza silueta de vestido
- 10. Borra líneas auxiliares
- 11. Acentúa líneas
- 12. Añade detalles con esfero
- 13. Traza el posterior con el mismo proceso, sin trazar

las piernas

- 14. Delinea con pintura
- 15. Añade detalles
- 16. Rellena sombras y difumina
- 17. Rellena la piel
- 18. Rellena el cabello dejando iluminaciones en blanco



Figura 53. Estudiante #3

- 1. Traza torso y cadera de manera geométrica
- 2. Dibuja silueta de vestido
- 3. Borra líneas auxiliares
- 4. Dibuja el torso sin cabeza
- 5. Redibuja la silueta del vestido
- 6. Añade detalles (pliegues)
- 7. Acentúa bordes con marcador
- 8. Borra líneas echas con lápiz
- 9. Rellena sombras con pinturas acuarelables y
- difumina con pincel y agua
- 10. Da color al maniquí con marcadores
- 11. Añade textura



Figura 54. Estudiante #4

- 1. Traza torso
- 2. Dibuja brazos
- 3. Traza piernas
- 4. Dibuja cabeza
- 5. Silueta de vestido
- 6. Acentúa bordes de vestido
- 7. Sombrea dejando en blanco iluminaciones
- 8. Borra suavizando trazos
- 9. Acentúa trazos con lápiz
- 10. Traza cuerpo con rapidógrafo
- 11. Sombréa con color piel
- 12. Retoca sombras con lápiz
- 13. Realiza la difuminación con difuminador
- 14. Traza el cabello con rapidógrafo
- 15. Vuelve a delinear partes de la figura con rapidógrafo



- Figura 55. Estudiante #5
- 1. Traza línea y divide en 9
- 2. Dibuja cabeza
- 3. Traza cuerpo geométrico y brazos y piernas
- como líneas con nodos.
- 4. Silueta del vestido
- 5. Borra auxiliares
- 6. Dibuja brazos
- 7. Acentúa trazos correctos
- 8. Acentúa líneas de contorno y añade sombras con color
- 9. Rellena el espacio del vestido con color
- 10. Emplea mayor presión en pliegues
- 11. Añade color a la piel
- 12. Contornea figura con lápiz

NIVEL	TÉCNICA	SOPORTE	TIEMPO
DISEÑADOR #1	Lápiz Esfero Lápices de Colores	Papel Bond	13 min.
DISEÑADOR #2	Lápiz Esfero Lápices de Colores	Papel Bond	24 min.
DISEÑADOR #3	Lápiz Acuarelas Rapidógrafo	Cartulina Canson	25 min.
DISEÑADOR #4	Lápiz Lápices de Colores	Papel Bond	22 min.
DISEÑADOR #5	Lápiz Lápices de Colores	Papel Bond	33 min.
ESTUDIANTE #1	Lápiz Acuarelas	Cartulina Canson	20 min.
ESTUDIANTE #2	Lápiz Lápices de Colores Acuarelables Marcadores	Cartulina Canson	18 min.
ESTUDIANTE #3	Lápiz Lápices de Colores Esferos de Gel	Papel Bond	24 min.
ESTUDIANTE #4	Lápiz Lápices de Colores	Cartulina Canson	6 min.
ESTUDIANTE #5	Lápiz Lápices de Colores Rapidógrafo	Papel Bond	10 min.

Gráfico 1. Resultados de entrevistas

3.1.4. PROCEDIMIENTO DE ELABORACIÓN DE UN BOCETO PASO A PASO DE DISEÑADORES Y ESTUDIANTES.

Al culminar el análisis de los procesos de bocetaje, se nota que se utiliza como base el proceso del canon básico. Existen varios pasos que se repiten en todos los procesos de bocetaje y algunos que no se utilizan. Tomando como base estos procesos se pudo llegar a un proceso de bocetaje general.

A. TRAZAR UNA LÍNEA VERTICAL

B. DIBUJAR LA CABEZA

Figura 56. Línea vertical

Figura 57. Trazo de cabeza

C.TRAZAR EL TRONCO Y LA CADERA DE MANE- D. TRAZAR LA SILUETA DEL VESTIDO RA GEOMÉTRICA

E. DIBUJAR BRAZOS



Figura 58. Torso geométrico

Figura 59. Silueta de vestido

Figura 60.Brazos

F. ACENTUAR LOS TRAZOS CORRECTOS G. BORRAR LÍNEAS AUXILIARES

H. AÑADIR DE TALLES



Figura 61. Líneas acentuadas

Figura 62. Borrar líneas auxiliares

Figura 63. Detalles

I. COLOR:

LLENAR SOMBRAS CON COLOR FUERTE DIFUMINAR



Figura 64. Sombras



Este proceso es la modificación del canon del dibujo de un cuerpo humano en el cual se han eliminado ciertos pasos. Sin duda, es una metodología que ayuda a los principiantes a entender las proporciones del cuerpo humano, como funcionan sus uniones, extremidades, y, lo primordial para nuestra aplicación, los movimientos. El problema con el uso de este canon como base es que muchos de los bocetos son similares, no demuestran carácter o personalidad.

El proceso de relleno de color es casi unificado para todos los ejemplos, rellenan las sombras y luego lo difuminan, esta es una buena técnica de expresión pero en los procesos analizados falta fuerza en el color para causar mas impacto.

Figura 65. Difuminado

3.1.5. REFLEXIONES DE LOS SUJETOS ENTRE- 3.1.6. ANÁLISIS DE RESULTADOS:: VISTADOS:

A lo largo de las entrevistas realizadas, se manifestaron ideas y reflexiones acerca del aprendizaje de técnicas de dibujo, la experimentación, y sobre todo sobre el nivel de representación al que se ha llegado.

De acuerdo a las personas entrevistadas, la mayor parte se han apegado a un proceso de dibujo definido y el uso de una sola herramienta o combinación especifica de varias técnicas, lo cual crea una limitación por falta de experimentación con otros materiales. No buscan probar nuevas maneras de expresión ya que consideran que sería como "comenzar desde cero" para aprender una técnica.

Al proponerles la creación de una propuesta considerando que el cliente está presente y solicita propuestas ese momento, todos dijeron que no trabajan así porque se demoran demasiado en un dibujo, y consideran que no está bien hacer esperar al cliente tanto tiempo para una sola propuesta. La manera en que trabajan es, pedir las características de cómo le gustaría la prenda al cliente y proponer otra fecha para presentar una serie de bocetos de los cuales puede escoger. Al ver las propuestas finales de los diferentes sujetos entrevistados, se puede notar claramente que el nivel de expresión no es el mejor, y hace falta que se definan estilos personales, lo cual es importante en nuestra profesión para diferenciarnos de nuestra competencia y transmitir nuestra visión a los clientes y colegas.

El tiempo promedio de la creación de un boceto fue de diecinueve minutos y medio, siendo este un lapso demasiado largo para anotar una idea de manera grafica, ya que hasta terminar de representar esta propuesta podemos olvidar otras que nos vengan a la mente.

Nueve de los diez diseñadores y estudiantes utilizaron como base lápices de colores, lo cual, en los videos (Véase anexo #2) se puede notar que requiere de la mayor cantidad de tiempo.

Lo que llama la atención es la rigidez de los trazos, no se realizan figuras sueltas, aún después de haberles pedido un boceto rápido. Las personas estudiadas no acoplaron su proceso de creación de acuerdo a lo solicitado, siguieron el mismo que suelen utilizar. Luego de analizar estos resultados se pudo identificar el problema que existe en la ilustración de moda que comparten los estudiantes y diseñadores locales:

1. Existe una falta de carácter y personalidad en los bocetos de diseñadores y estudiantes de diseño textil y de modas. Esto se debe a un proceso de bocetaje compartido, basado en el canon de la figura humana, método de enseñanza utilizado en la universidad.

2. Los bocetos realizados por estudiantes y diseñadores carecen de fluidez y movimiento, debido a la falta de experimentación y técnica de dibujo demasiado rígida y limitante.

3. La ilustración digital no es aprovechada debido a que los estudiantes y diseñadores sienten miedo ante la idea de aprender nuevas técnicas de representación gráfica, tales como el carboncillo, óleo, tintas, etc. entre estas se encuentra el dibujo digital ya que es una herramienta más.

32. PROPUESTA METODOLÓGICA PARA MANUAL DE ILUSTRACIÓN DIGITAL DE MODA.

Con el fin de que el manual que se propone sea funcional para los aprendices locales, se debe crear una propuesta metodológica que se oriente a resolver los problemas previamente determinados.

Para plantear una solución a la falta de carácter, personalidad, fluidez y movimiento, mientras que se rompe con el aspecto lineal y rígido que caracteriza el canon de la figura humana, se tomará como fundamento metodológica el dibujo gestual.

3.2.1. DIBUJO GESTUAL:

Esta teoría de dibujo tiene como objetivo plasmar el movimiento de la forma, se intenta captar con rapidez el gesto prominente de la figura. Es por esto que el dibujo gestual es "la expresión de la primera reacción del artista ante el tema".

Todas las formas, en especial las del cuerpo humano en movimiento, tienen una "especie de vitalidad interior", que se aproxima mas al sentimiento que a la apariencia, y esto es lo que se quiere reflejar.

El dibujo gestual se puede relacionar con el dibujo de acción, y existe una fina línea entre los dos, ambos se basan en la figura en movimiento y el dibujo fluido, la diferencia esta en que el gestual intenta captar el carácter del objeto y el de acción trata de representar el movimiento.

Al utilizar este método se lograra crear mas espontaneidad, captando la esencia de un gesto o una figura casi instantáneamente, para capacitar a los aprendices a expresar sus ideas de la misma manera. ¿QUÉ ES GESTO?:

Esto se puede explicar con formas simples. Si tenemos 3 circunferencias, el gesto es la línea que describe y capta la relación entre ellas.



PASOS:

El dibujo gestual se puede reducir a 4 pasos:

1. Observar el objeto o figura en todo momento:

Al dibujar se tiene la costumbre de intercambiar nuestra mirada entre la figura y lo que estamos dibujando, esto rompe la conexión que se quiere lograr con el dibujo gestual. Resistir la tentación de mirar el papel permite que el dibujante pueda dedicar mas atención a las figuras y gestos de la forma.



Figura 68. Gesto

Figura 67. Contorno

Figura 69. Observación



La línea azul representa el contorno de la masa, y la línea roja refleja el gesto.

Aunque suene profundo y poético, es la manera mas simple de representar una figura, trazando una línea que capture todo su movimiento, tensión y energía. Se debe buscar el eje mas largo de la figura, si es posible, una línea que recorra el cuerpo desde la cabeza, el torso, y hasta los pies. Este eje es en donde se encuentra el movimiento mas importante del cuerpo.

3. Contorno:

En este punto se representa la masa del cuerpo; en el caso de los diseñadores de moda, este punto es en donde se dibuja también la silueta del vestido. 4. No dejes de mover la mano:

La idea de esta técnica es transferir la imagen desde los ojos directamente a la mano, es por esto que se debe seguir haciendo trazos para representar los detalles o sombras también reduciéndolos a su forma mas simple.







Figura 70. Línea de esencia

TÉCNICAS Y CONCEPTOS:

El "encaje":

Se crean primero formas suaves con trazos sin mucha presión y luego se marcan las líneas finales. En los procesos locales analizados se ha notado el uso de este método, pero en el producto final no se nota esta expresión, que en el dibujo gestual es utilizada para crear movimiento y realismo.

Quicksketch:

Dibujo de figuras en dos minutos, esto se incluirá también en la primera parte del manual para despertar la espontaneidad en los estudiantes.

CSI:

Sam Prokapenko propone este concepto, en el cual afirma que todas las líneas del cuerpo se pueden reducir a una C, S, o I. De esta manera se elimina información innecesaria



Figura 74. Líneas fnales



Figura 75. Cronómetro





Figura 76. Boceto gestual

Figura 77. CSI

Comparemos un boceto final de un de las personas que se analizó con el que se crea con dibujo gestual.



Figura 78. Boceto analizado



Figura 79. Boceto de dibujo gestual

"Estamos tan tentados a dibujar los detalles de la figura porque pensamos que estos crearan un mejor producto final, pero la realidad es que un dibujo no es nada si no tiene gesto y expresión." Para enfrentar el miedo a la experimentación y la atadura a un proceso de aprendizaje lineal, se propone una metodología de enseñanza compleja, basada en el juego con diversas técnicas de representación simultáneamente, de tal manera que se despierte la curiosidad y ganas de probar nuevos procesos; entre estos el digital, perdiendo así el temor a lo desconocido que es el factor común en los sujetos estudiados.

3.2.2. METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA COM-PLEJA:

Hoy en día existen libros orientados hacia el dibujo digital, pero estos se rigen a indicar específicamente que hace cada herramienta y hablan sobre un solo programa. Estas características pueden intimidar a los aprendices, debido a lo extensos y técnicos que son estos libros.

La característica más relevante es el proceso lineal de enseñanza, el cual limita a una sola manera de representación, no motiva a la experimentación personal. Esto es lo que se vio reflejado en los procesos de bocetaje analizados.

En el aprendizaje de ilustración se instruye con un mismo orden; primero grafito, luego el carboncillo, después lápices de colores, así a las acuarelas, etc.



Gráfico 2. Método líneal

La propuesta logrará un acercamiento a la postmodernidad, al concepto de multiversidad, que según Edgar Morin, es una filosofía incluida en el pensamiento complejo que se orienta a la educación con el fin de formar personas con un razonamiento integrador para resolver problemas. Se deja de lado el enfoque de tratar un solo problema en profundidad aislándolo de los demás, basándose en la fragmentación y disyunción de los conocimientos, abordándolos desde la multidimensionalidad.

Esto lleva a propuestas originales, que van más allá de una simple formación, crea una visión y un conocimiento válido que pueda tener impacto. Edgar Morin tiene una idea fundamental sobre esto "mientras más integrador es el pensamiento de una persona, más fácilmente podrá resolver los problemas."

El pensamiento complejo exige determinar una metodología para cada problema, pero este proceso no se contempla como una receta o un orden a seguir, al contrario, son pasos que deben ser investigados.

El método que se propone para solucionar el problema enfrentado en nuestro medio consta de lo siguiente: facilitar pasos que se pueden seguir en el orden que mejor se acople al estudiante, estos deben ser investigados mediante experimentación. Dando la libertad de descartar etapas que no se califiquen como necesarias y otorgando la característica de opcional a aquellas que no se considere tener la misma importancia que las demás.



Gráfico 3. Método complejo

De esta manera el manual queda en manos del aprendiz; lo que encuentra son directrices con ejemplos de ejercicios para mejorar su destreza y creatividad; paralelamente integrando el dibujo digital a su proceso creativo.

Tomando en cuenta los comentarios de los diseñadores y estudiantes, otro aspecto importante en la metodología es la sencillez. Manteniendo ejemplos claros y concisos se logrará evitar el cansancio de los aprendices. A la misma vez captando la atención de los estudiantes al ser un manual corto, con lenguaje fácil de entender y pasos simples. Aunque el manual se base en la simplicidad, se crearan ejemplos que hagan que los programas resulten amigables y despierten la curiosidad en los estudiantes.

Los ejemplos estarán basados en texturas creadas manualmente con recortes de telas, elementos naturales y escarcha, de esta manera se juega con materiales creando elementos originales. Basandonos en estas creaciones se realizan los bocetos con pinturas, acuarelas, etc., así no se deja de lado el proceso analógico.

En la primera parte, el proceso digital se incluye para la edición de las fotografías de los bocetos, con cambios simples de color, contrastes y niveles. Luego se muestra como se puede redibujar, utilizando como base las imágenes de los bocetos manuales, y al final se crea un boceto sin usar como intermedio el bocetaje analógico.

3.2.3. ESTRUCTURA DEL MANUAL:



Gráfico 4. Estructura del manual
Capítulo 4

Manual de Ilustración Digital de Moda



INTRODUCCIÓN

La ilustración de moda ha evolucionado con los adelantos tecnológicos del mundo contemporáneo, así como la comunicación se ha digitalizado reduciéndose a signos e imágenes, debemos considerar que el mismo principio se aplica al intercambio de ideas entre diseñador y cliente. Si logras aprovechar al máximo los recursos tecnológicos e integrarlos a tus procesos creativos, puedes encontrar nuevas maneras de transmitir tu estilo, sensibilidad y carácter.

El siguiente manual está dirigido a diseñadores de moda, estudiantes de diseño, y aficionados de la ilustración de moda, que tengan conocimientos básicos sobre el dibujo artístico analógico y acerca de procesos y herramientas generales de los programas digitales de representación gráfica a tratarse (Sketchbook Designer, Photoshop, Ilustrador).

El enfoque metodológico es abierto y alterable, con el fin de que llegue a ser personalizado según tus necesidades. La finalidad de esta propuesta es que, luego de internalizar los procesos y experimentar según las indicaciones dadas, modifiques el modo de abordar los ejercicios de tal manera que beneficie la manera de expresar tus ideas: reorganizando los pasos, omitiendo fases, o incluso proponiendo nuevas maneras de representación ya que lo siguiente es una recopilación de los resultados de *mi* experimentación, y tu manera de pensar y transmitir ideas es diferente.

Antes de iniciar el proceso de aprendizaje se debe tener en mente lo siguiente:

¡Luego de probar el método propuesto, hazlo tuyo!

4.2. CALENTAMIENTO:

Para crear la sensación de soltura, primero se debe relajar la mano como en cualquier otro ejercicio.

Podemos empezar esto con simples trazos como líneas rectas,onduladas, zigzag, círculos, paralelamente intercambiando su tamaños.



Figura 80. Calentamiento

4.3. FIGURÍN DIGITAL

Este paso se puede realizar en Ilustrador, Sketchbook o Photoshop, si los combinas tendrás resultados con más originalidad.

4.3.1. REPRESENTANDO GESTOS, MOVI-MIENTOS Y SENSACIONES:

a. No quites tus ojos de la figura:

Mientras dibujas recuerda mantener tu mirada sobre la imagen en la cual te estas basando. Resiste la tentación de mirar al papel en donde estas dibujando, esto mantendrá tu conexión con el movimiento de la figura y estarás transmitiendo las imágenes desde tus ojos hacia tus manos. La imágen se encuentra como archivo digital en el CD del manual.



Figura 81. Modelo en movimiento

b. Busca la esencia:

Toda figura tiene una esencia, intenta encontrarla mirando la posición del cuerpo. Busca el eje mas largo de la figura, si es posible, una línea que recorra el cuerpo desde la cabeza, pasando por el torso hasta los pies.

Puedes utilizar dos líneas si esto facilita tu expresión. Reduce las líneas a los más simple, intenta utilizar solo trazos con las formas:



Si tienes dificultad encontrando esta línea solo fíjate en el cuerpo entero, debe haber un punto en donde se note mas tensión o energía (Véase figura 82), usualmente la línea de esencia pasa por este punto.



Figura 82. Punto de tensión





c. Traza los bordes:

Para este paso debes concentrarte en el contorno de la figura, y simplificarlo. Nuestros cuerpos contienen musculos y eso crea diferentes detalles en nuestro contorno al igual que la ropa pero recuerda que estamos percibiendo lo esecial.

No tengas miedo a realizar trazos sueltos, esto se llama "encajar" las líneas, realiza trazos suaves para formar la figura que quieras representar y luego, aplicando mas presión, marca las que te parezcan correctas, manteniendo siempre la fluidez.



Figura 84. Trazos suaves

Figura 85. Encaje

Figura 86. Trazo final

d. Tu mano nunca descansa:

Ya has llegado a la fase de detallado, mueve tu mano rápidamente tratando de imitar las texturas, sombras, y figuras que percibes. No te preocupes por hacer trazos marcados, mientras logres capturar la esencia de las figuras, otras personas entenderán lo que quieres transmitir.

Este paso lo puedes realizar con sombras en blanco y negro o aplicar color.

Este ejercicio se realizó en photoshop, abriendo el archivo de ilustrador, creando una nueva capa (Véase fig. 88) y utilizando las herramientas de lápiz y pincel variando su grosor y opacidad.







Capas



Figura 88. 1. Crear nueva capa 2. Capa creada











Figura 89. Sombreado en Sketchbook

Figura 90. Boceto realizado en Sketchbook

4.3.2. QUICKSKETCH:

Esta es una técnica para practicar la rapidez de representar los gestos que aprendiste en el punto anterior. En el CD encontraras un video con el cual practicar, cada una de las imágenes durara dos minutos en la pantalla, debes representar la forma de la mejor manera en este corto lapso de tiempo. Intenta lograr algo parecido a estos ejemplos, recuerda capturar la esencia.



Figura 91. Modelo en movimiento 2





Figura 93. Modelo en movimiento 3



Figura 94. Ejemplo quicksketch 2

4.4. JUGUEMOS CON TRAMAS Y TEXTURAS

Al crear dibujos planos, la representación de texturas es una de las partes más complicadas. Esto comprende imitar como se percibieran de manera tridimensional, considerando las curvas y volúmenes del cuerpo, caídas de telas, sobreposición, etc.

Para esto practicaremos con texturas reales de esta manera podemos ver como cambian al tener volumen y movimiento.

Para este paso puedes utilizar diferenetes técnicas, por ejemplo: elementos naturales, textiles, escarcha, recortes, algodón, metal, etc.

Es sencillo, busca un papel que sea lo suficientemente grande para que puedas crear formas sobre él.

Utiliza goma para colocar los pedazos de material que estés utilizando para formar texturas. No te preocupes si las figuras son abstractas, utilizaremos estas aplicaciones como base para crear nuevas formas y diseños.



Figura 95. Textura con elemento natural



Figura 96. Textura con textiles



Figura 97. Textura con goma y escarcha



Figura 98. Textura con textiles 2

4.5. PROPUESTA CREATIVA

4.5.1. Ejemplo #1

En este paso utilizaremos como base las propuestas de texturas creadas en el punto anterior.

Crea una propuesta alrededor de la textura, en este caso se identificó la textura base como una I, por esto se propuso una figura humana parada sin ninguna inclinación.

Utiliza tus propuestas de textura como inspiración y basate en ellas para diseñar. Te asombrarás con las figuras que puedes proponer.



85

Ahora digitalicemos nuestro dibujo; captura una foto de tu propuesta y pasala a tu computadora.

El proceso que se muestra fue realizado en Sketchbook, si prefieres utilizar otro programa puedes hacerlo, recuerda que estos pasos son una guía.





Figura 104 . Propuesta editada

Usa como base la imagen de tu propuesta y crea una nueva capa. En la capa que has creado empieza a redibujar tu creación utilizando las bases del dibujo de figurín que practicaste, trazos rápidos que capturen el movimiento y la esencia. Intenta dar otra lectura a tu propuesta, como se puede ver, en este caso se utilizó otro color, diferentes texturas y caídas. De esta manera no se limita a ser un redibujo pero una nueva propuesta. La segunda parte de este ejemplo es la edición del boceto en photoshop.

Estos son unos ejemplos de los efectos que podrás lograr con los filtros.

En la ventana de filtros probamos diferentes opciones (Véase figura105).

Último filtro	₩F	
Convertir para filtros intelig	entes	
Galería de filtros		
Ángulo ancho adaptable	 ሰ ዙ A	
Corrección de lente	企 器R	
Licuar	企業X	
Pintura al óleo		
Punto de fuga	νжγ	
Desenfocar		
Distorsionar	•	
Enfocar	•	
Estilizar	•	Azulejos
Interpretar	•	Difusión
Pixelizar	•	Extrusión
Ruido	•	Hallar bordes
Vídeo	•	Relieve
Otro	•	Solarizar
Digimarc	•	Trazar contorno. Viento
Explorar filtros en línea		

Figura 105. Selección de filtro

Aparte de tener varias opciones de filtros, al seleccionarlos se abrirá una ventana en la cual puedes modificar las caracteristicas del efecto para llegar a un boceto final que te complazca.



Figura 106. Filtro puntillista



Figura 107. Ejemplo de filtros



Figura 108. Ejemplo de filtros 2

4.5.2. Ejemplo #2

En este ejemplo nos centraremos en representar la ambientación del boceto, para esto utilizaremos el programa Photoshop.



Figura 110. Selección de fondo

Primero debemos seleccionar el fondo para borrarlo y asignarle otro. Para esto utiliza las herramientas de selección, si tienes siluetas bien marcadas puedes acelerar el proceso utilizando la varita magica.

Luego de seleccionar todo el fondo utiliza la herramienta borrador de fondos para aislar el boceto.



Figura 111. Borrador de fondos

Figura 109. Propuesta con textil

Luego de tener el fondo en blanco, tenemos que escoger una imagen para colocar. Esta imagen tiene que ser de buena calidad, para esto debemos seguir los siguientes pasos: Hacemos click en la imagen que deseamos y luego escogemos la opción ver imagen para llegar a una pagina con la imagen en su tamaño real.

Para insertar una imagen debemos asegurarnos de que esta esté en la mejor calidad posible. Si la bajamos del internet, podemos empezar con una búsqueda en google.

En las especificaciones de la búsqueda abrimos el menú de "Search Tools".





Figura 114. Imagen seleccionada

En este punto hacemos click en el botón de tamaño de imagen y escogemos Large o Grande. Nos descargamos la imagen y la importamos al archivo en el que estamos editando el boceto (Véase figura 115), para luego experimentar y llegar a diversos acabados cambios de colores, luminosidad, sombras, etc.







Figura 115. Importar imagen



Si alteramos los niveles, contraste, curvas etc. lograremos diferentes aspectos en el boceto y el fondo. Estas herramientas también pueden ayudar a decidir una combinacion de colores.

magen Capa Texto	Selección	Filtro	Vista	Ventana	Ayı
Modo	•	Ado	be Photo	oshop CS6	
Ajustes	•	Brillo	/contra	ste	
Tono automático Contraste automático Color automático		Nivele Curva Expos	es as sición		жL ЖN
Tamaño de imagen Tamaño de lienzo	۲#۲ ۲#۲	Inten Tono Equili	sidad /saturae ibrio de	ción color	жL жВ
Rotación de imagen Recortar	•	Blanc Filtro	o y neg de foto	ro ∖` grafía	 ሰ ዙ B
Cortar Descubrir todas		Mezc Cons	lador de ulta de o	canales.	
Duplicar		Invert	tir		۶I
Aplicar imagen Calcular		Umbr Mana	rizar al	radado	
Variables Aplicar conjunto de dat	•	Corre	cción se	electiva	
Reventar	05	Somb Tono	oras/ilur s HDR	ninacione	s
Análisis	•	Desat Iguala Reem Ecual	turar ar color. Iplazar o izar	 :olor	ዕዝሀ

A continuación podemos ver diferentes propuestas creadas en photoshop.

Figura 116. Alteración de niveles



Figura 118. Propuesta de fondo



Figura 119. Propuesta de fondo 1



Figura 120. Propuesta de cambio de color

Luego utilizamos el mismo boceto para experimentar con el programa Sketchbook:

En photoshop guardamos el boceto aislado como PNG sin activar las capas de fondo.

000	Guardar	como	
Guarda Ubi	r como: ejemplo.png cación: 📄 Escritorio	▼	
Formato:	PNG	4 *	
Guardar:	🗌 Como copia	Notas	
	Canales alfa	Tintas planas	
	🗌 Capas		
Color:	🗌 Usar ajuste de prueba: Espacio de trabajo CMY		
	🗌 Incrustar perfil de color: Display		

Figura 121. PNG

Importamos la imagen a Sketchbook y liuegocreamos una capa "paint", de tal manera que no se altere la fotografía del boceto (Véase figura 122).



Figura 122. Nueva capa de pintura

Al utilizar la imagen del figurín echo con retazos textiles como fondo resulta mucho más fácil la interpretación de volúmenes y caídas.





Figura 125. Proceso en Sketchbook zoom



Figura 123. Propuesta con textiles

En este caso utilizamos la herramienta aerógrafo y esfero. Luego difuminamos, es por esto que los trazos se suavizaron y no se ven perfiles. Se podría dejar el boceto como acabado en el paso anterior pero para un aspecto más marcado utilizamos el borrador en los filos, y tonos oscuros para dar más fuerza a las sombras.







Figura 127. Propuesta sombreada

Existen infinitas maneras de interpretar un boceto, para el siguiente ejemplo tomamos como base solamente la propuesta de textura creada con telas.





Usamos las mismas herramientas que en el ejercicio anterior, aquí podemos ver que todo depende del artista, aún si se utilizan los mismos materiales siempre se pueden lograr propuestas diferentes.





Figura132. Propuesta vestido rojo

4.5.3. Ejemplo #3

Ya que hemos visto cambios de fondos y colores, probemos ahora propuestas de siluetas, basandonos en las texturas que creamos.

Este ejemplo va a ser un boceto rapido con trazos sueltos, para seguir mejorando nuestra agilidad.



Figura 133. Propuesta con textura textil

Recuerda que la propuesta es una base que estamos utilizando como inspiración, al dibujar de manera digital estamos seleccionando los trazos que queremos destacar y desechando los que no son necesarios.



Figura 134. Nueva capa de pintura

Primero creamos una nueva capa para no alterar la imagen de el boceto con la textura (Véase figura 134).

En este caso seleccionamos la herramienta marcador para asi dar una lectura completamente diferente al boceto.



Figura 135 . Características marcador

En este ejemplo podemos ver que el producto final puede incluir la imagen en la que nos basamos, o se puede utilizar solo la parte digital. Tmbién se puede notar que el boceto digital ha sido modificado para que se vea mas estilizado.





Figura 136. Dibujo en Sketchbook con marcador

Figura 137. Propuesta con herramienta marcador

Basandonos en el mismo boceto y archivo, podemos crear una propuesta completamente diferente; creamos otra capa y ocultamos la capa en la que se creó el boceto anterior.



Figura 139. Propuesta 3

Desactivamos la capa en donde se encuentra el boceto y alteramos las especificaciones de la capa de canvas (Véase figura 140), cambiando el tipo de papel, color y opacidad se puede cambiar el acabado del boceto, logrando que se parezca a papel bond, canson, couché, etc.



Figura 140. Especificaciones canvas

+

+



Figura 141. Propuesta vestido negro con rojo

4.5.4. Ejemplo #4

En este ejercicio eliminaremos un paso y crearemos un diseño directamente desde la propuesta de textura.



Lo que queremos rescatar de este boceto es el efecto de caída que se creó gracias a la forma orgánica de los tallos, por esto tratamos de imitar estas líneas.



Figura 145. Paleta pincel manchas

Para imitar el efecto de las flores usamos un pincel de pintura, de la biblioteca de pinceles que está ubicado en la parte inferior de la pantalla.



Como segunda parte de este ejemplo se utilizó el programa Photoshop:

Al cambiar el tono y saturación se puede considerar diferentes colores para el boceto (Vease figura 147).



Figura 147. Cambio de tono/saturación

Para crear otros efectos, abrimos la galería de filtros y probamos los diversos efectos (Véase figura 149).



Filtro	Vista	Ventana	Ayuda	(mar)			
Últim	no filtro			ЖF			
Conv	Convertir para filtros inteligentes						
Galer	ría de fil	tros					
Ángu	lo anch	o adaptabl	e 🗘	ЖA			
Corre	ección d	e lente	û	ЖR			
Licua	ır		Û	ЖΧ			
Pintu	ra al óle	20					
Punto	o de fug	a	r	жv			
Dese	nfocar			►			
Disto	rsionar			•			
Enfo	car			•			
Estili	zar			- ▶			
Inter	pretar			- ►			
Pixel	izar			- ►			
Ruide	0			- ►			
Vídeo	D			•			
Otro				•			
Digin	narc			►			
Explo	orar filtr	os en línea					

Figura 149. Ventana de filtros



ULTIMAS RECOMENDACIONES

Recuerda que este manual no es más que una guía en el camino que puedes seguir para la inclusión de herramientas digitales en tu proceso de representación gráfica, teniendo siempre en mente que cada persona es diferente y como se dijo en la introducción este es un proceso abierto y modificable.

Toma lo que se acople a tu sensibilidad y descarta los pasos que no consideres se integran en tu proceso de creación, no olvides que el fin de esta propuesta es que la personalices y la hagas tuya.

La única manera de perfeccionar tu método de ilustración es mediante la práctica, y a eso es a lo que se orienta este manual, a que experimentes nuevas formas y procesos. Tómalo como un juego de figuras y atrevete a crear siluetas diferentes .

;Suerte!

Capítulo 5

APLICACIÓN DE MANUAL VS. LIBROS EXISTENTES

Para determinar la eficacacia de la propuesta de guía metodológica, se llevó a cabo una experimentación con dos de los diseñadores previamente entrevistados, ambos graduados de la Universidad del Azuay. De ahora en adelante se referirá a ellos como Sujeto A y Sujeto B.

Al sujeto B se le facilitó el manual propuesto en este proyecto, al A libros sobre los programas, ilustración digital e ilustración manual y una carpeta digital con tutoriales encontrados en el internet y que se han utilizado para el aprendizaje en la universidad.

5.1. SUJETO A

5.1.1. ESPECIFICACIONES:

A este sujeto se le facilitó manuales sobre Ilustrador, Photoshop, y Sketchbook. A mas de esto se proporcionó una carpeta digital con documentos y tutoriales encontrados en la web que se han utilizado para el proceso de enseñanza en la universidad.

5.1.2. RESULTADOS:



Figura 153. Material de apoyo para sujeto A





Figura 154. Ejercicio 1 de sujeto A

Figura 155. Ejercicio 2 de sujeto A
5.2. SUJETO B

5.2.1. ESPECIFICACIONES:

El sujeto B recibió el Manual de Ilustración Digital de Moda propuesto en este proyecto.



5.2.2. RESULTADOS:



Figura 156. Imagen base



Figura 157. Ejercicio de sujeto B





Figura 159. Ejercicio 2 de sujeto B



Figura 160. Imagen base 3



Figura 161 . Ejercicio 3 sujeto B



Figura 163. Ejercicio 5 sujeto B

Figura 165. Ejercicio 7 sujeto B



Figura 167. Imagen base 4



Figura 168. Ejercicio 9 sujeto B



Figura 169. Ejercicio 10 sujeto B



Figura 170. Ejercicio 11 sujeto B



Figura 171. Ejercicio 12 sujeto B



Figura 172. Ejercicio 13 sujeto B



5.3. ANÁLISIS DE RESULTADOS:

El sujeto A logró representar una mochila y una mujer vestida calcando imágenes que se le proporcionó, sin aportar en el diseño del dibujo. Las prendas y partes de la mochila han sido rellenadas de color y aplicadas sombra con aerógrafo. Es una buena representación de las prendas y objeto, pero solo se propuso dos dibujos sin variaciones.

El sujeto B creó la primera propuesta usando como base un dibujo con la técnica de goma y escarcha, de este dibujo propuso una prenda de diferente color y estructura, usando pinceles le dio un toque artístico al mismo. Con la ayuda del programa Photoshop, propuso cinco diferentes estilos, cambiando niveles, contraste, sombras, brillos, colores, etc.

En el segundo ejemplo de este sujeto, se utilizó una de las imágenes de las propuestas del manual y la rotó 180 grados, al hacer esto tuvo una visión diferente de la imagen y creó una prenda superior, aplicando pinceles y creando texturas, sombras, e iluminaciones. Al editarla en photoshop llegó a proponer 6 diferentes estilos.

Basándonos en los resultados se puede notar claramente la diferencia entre el aprendizaje con los libros y tutoriales que existen en el medio y los que se logran con la metodología propuesta. La mayor oposición entre los resultados es el aspecto artístico, la soltura para el dibujo y coloreado, y la cantidad de propuestas que se ha logrado.

5.4. REFLEXIONES DE LOS SUJETOS ESTUDIADOS:

Al hablar con las personas estudiadas, el sujeto A expresó que no leyó por completo los libros debido a que son muy largos y explican cosas demasiado básicas que ya se conocen, y describió la falta de propuestas como resultado de limitación por ser rellenos.

El sujeto B expresó lo interesante que le parecía la propuesta metodológica porque le incitó a experimentar y alterar el diseño varias veces con texturas, colores, y acabados. Dijo que su técnica ganó soltura y le parece un refuerzo que le favorecerá en un futuro para presentación de propuestas.

Ambos sujetos llegaron a presentar propuestas de buena calidad, sin embargo el sujeto B presentó una mayor cantidad de dibujos, y más estilo propio al crear los diseños él mismo. Por otro lado el sujeto A se limitó a calcar y rellenar de tal manera que su diseño y estilo no se pudo apreciar por completo.

Como conclusión se puede decir que la metodología propuesta si cumple con el objetivo de aportar al profesional del diseño de modas en la expresión gráfica digital, se crea una mayor cantidad de propuestas mediante la experimentación, representando sensaciones, actitudes y emociones dando paso a la originalidad y presentación de un estilo único.

CONCLUSIONES

En la primera parte de este proyecto se narra la historia, técnicas, e importancia de la ilustración en el diseño, demostrando los cambios que se han dado, incluyendo la integració del dibujo digital en el mundo de la moda. Al constatar la importancia del dibujo digital para las nuevas generaciones, se pudo deducir que el echo de saber representar ideas a nivel digital es importante y relevante para nuestra profesión.

El siguiente punto fue el análisis del proceso de bocetaje de los estudiantes y profesionales de diseño de modas en el medio, en donde se llegó a la determinación de un proceso de representación gráfica generalizado, se pudo notar que los sujetos analizados comparten una metodología de dibujo y sus complicaciones.

Para concluir este análisis se plantearon tres problemas que debían ser afrontados:

1. Existe una falta de carácter y personalidad en los bocetos de diseñadores y estudiantes de diseño textil y de modas. Esto se debe a un proceso de bocetaje compartido, basado en el canon de la figura humana, método de enseñanza utilizado en la universidad.

2. Los bocetos realizados por estudiantes y diseñadores carecen de fluidez y movimiento, debido a la falta de experimentación y técnica de dibujo demasiado rígida y limitante.

3. La ilustración digital no es aprovechada debido a que los estudiantes y diseñadores sienten miedo ante la idea de aprender nuevas técnicas de representación gráfica, tales como el carboncillo, óleo, tintas, etc. entre estas se encuentra el dibujo digital ya que es una herramienta más.

Al identificar estas problematicas, se propuso una metodología que se basa en el dibujo gestual y la experimentación para enfrentar los problemas de carencia de estilo, soltura, carácter, etc. y como fundamento metodológico, para romper con la costumbre de un aprendizaje lineal, se tomó como soporte la enseñanza mediante el pensamiento complejo que tiene la caracteristica de multidimensionalidad, en la cual se estimula el aprendizaje integrador basado en la investigación y experimentación como resolución de problemas. Combinando estos conceptos, se logró formar una guía metodológica experimental para la elaboración del manual, que estaría orientada especificamente a los problemas de los diseñadores locales.

La propuesta establece un manual que explica directrices de un proceso de representación gráfica experimental, con la finalidad de que se pueda acoplar a las necesidades del aprendiz y ser personalizada. El aspecto de flexibilidad del manual junto con la práctica lo diferencian de los libros existentes, y enfrentan la problemática del miedo a probar nuevas alternativas.

Al final del desarrollo del manual se realizó una prueba para comprobar su eficiencia, las propuestas de la persona que utilizó el manual resultaron artísticas, con trazos más sueltos y experimentales. Sin embargo, se sigue notando rigidez en las siluetas propuestas. Mientras tanto la persona que usó los tutoriales y libros existentes creó propuestas redibujando formas que se le facilitó y no aportó en el diseño.

Esto dejo como conclusión que se alcanzó el objetivo de aportar a la creatividad del diseñador de moda, pero este debe ser un proceso al que se dedique tiempo y los aprendices deben tener la mente abierta para probar una nueva metodología de aprendizaje.

En esta tesis se propuso un nuevo enfoque hacia la lustración de moda y la ilustración digital, con una propuesta en la cual se tomó como prioridad las necesidades y problemas de los diseñadores en *nuestro* medio graduados de *nuestra* escuela, proponiendo maneras de contrarestar los miedos e inseguridades que sienten para expresar sus ideas.

Se debe mantener en mente que este manual no fue estructurado par enseñar como funcionan los programas o como manejarlos, ya que existe gran cantidad de libros que tratan estos temas. El fin de esta propuesta fue integrar la ilustración digital al proceso de dibujo sin intimidar al aprendiz, y presentandola como una herramienta más que se puede utilizar para reflejar la creatividad e ingenio de los diseñadores.

RECOMENDACIONES

Al ver la dirección en la que se mueve la tecnología y el intercambio de información, se podría decir que el tema tratado en esta tesis es uno que seguirá evolucionando mientras pasen los años. Es por esto que se lo podría retomar en el futuro ya sea para agregar conocimientos de técnicas o programas nuevos y como combinarlos, o para estudiar los procesos de bocetaje y determinar si estos software se vuelven parte de los métodos de creación.

Debido a la cantidad de software que existe para edición y creación de imagenes, se cuente con la ayuda de una persona tenga un entendimiento universal sobre ilustración digital, los programas, sus aplicaciones y es imprescindible su conocimiento sobre moda y representación gráfica de la misma.

Al crear el método de enseñanza y practicarlo se ha notado una mejora significativa en la manera de dibujar, es por esto que se recomienda que la universidad considere la inclusión de la metodología para facilitar el aprendizaje de los estudiantes y estimular la curiosidad para experimentar con nuevas y originales formas de expresión.

BIBLIOGRAFÍA

Adobe. (2011). Uso de Adobe Illustrator. Adobe Inc. .

Autodesk, Inc. (2012). Autodesk Sketchbook . San Rafael , California: Autodesk, Inc. .

Blackman, C. (2007). 100 Años de Ilustración de Moda. Barcelona: Editorial Blume.

Burke, S. (2011). Fashion Designer Concept to Collection. Everbest : Burke Publishing.

Carbajo, R. R. (Octubre de 2011). Slideshare. Recuperado el 9 de Abril de 2014, de Tableta digitalizadora: http://www.slideshare.net/raulvdk9/tableta-digitalizadora-10573526

Fernandez, A., & Roig, G. M. (2008). Dibujo para Diseñadores de Moda. Barcelona,

Gartel, L. (2008). Digital Art History 101. Recuperado el 9 de Abril de 2014, de http://digitalarthistory.iwarp.com

Morris, B. (2007). Ilustración de Moda . Barcelona: Editorial Blume . España: Parramón Ediciones, S.A.

Prieto, A., Lloris, A., & Torres, J. C. (2002). Introducción a la Informática. Barcelona: McGraw-Hill.

Saltzman, A. (2004). El Cuerpo Diseñado . Paidos.

Stephanie_28. (26 de Septiembre de 2012). www.slideshare.net . Recuperado el 20 de Abril de 2014, de Slideshare: http:// www.slideshare.net/stephania_28/tipos-de-imgenes-digitales-14474220

Wacom Co., Ltd. (2009). User's Manual for Windows & Macintosh . Wacom Co., Ltd. .

www.ced.umich.mx. (s.f.). Recuperado el 14 de Mayo de 2014, de Color, Aplicación en illustrador: http://www.ced.umich.mx/pdfs/Manual%20Ilustrador/manual%20illustrator%203%20color.pdf

www.um.es. (s.f.). Recuperado el 7 de Mayo de 2014, de Manual de Photoshop: http://www.um.es/aulasenior/saavedrafajardo/apuntes/doc/Manual_photoshop.pdf

www.vagueware.com. (23 de Febrero de 2013). Recuperado el 13 de Junio de 2014, de Top 10 clothing design software: http:// www.vagueware.com/top-10-clothing-design-software-for-amateur-and-professional-designers/

BIBLIOGRAFÍA DE IMÁGENES Y GRÁFICOS

Figura 1: Rodgers, K. (2013). [Imagen sin titulo de descripción del trabajo]. Recuperado de http://honestlywtf.com/art/paper-fashion-nyfw/

Figura 2: Vecellio, C. (1590). Spose in Sensa [Dibujo]. Recuperado de http:// realmofvenus.renaissanceitaly.net/library/newvecellio.htm

Figura 3: [Imagen de Harper`s Bazar de Agosto de 1905]. Recuperado de http://svapicsandmags.com/tag/1900s/

Figura 4: Monet, C. Mujer con Sombrilla [Pintura]. Recuperado de http:// www.oil-painting-portrait.com/Woman-with-a-Pastrol-Turned-to-the-Right.htm

Figura 5: Penn, I. (1950). September Isuue of Vogue, 1950 [Fotografía]. Recuperado de http://theredlist.com/wiki-2-23-1249-1255-view-1940s-profile-cristobal-balenciaga-3.html

Figura 6: Vintage Vogue covers [Fotografía]. (2013) Recuperado de http://www.pinterest.com/pin/341147740493789511/

Figura 7: Bañez, Z. (2013). Fashion Illustration-Faber-Castell [Imagen]. Recuperado de http://www.pinterest.com/pin/304485624778013307/

Figura 8: Appleberry, P. Pencil wedding dress portrait [Fotografía]. Recuperado de http://www.notonthehighstreet.com/prettyasapicture/product/ wedding-dress-portrait-pencil

Figura 9: Clark, C. Charcoal Woman [Dibujo]. Recuperado de http://www. creativeartsgallery.com/art/paintings/figurative-(14)/charcoal-woman/

Figura 10: [Imagen de ilustración con pasteles]. Recuparado de http:// www.arts.ac.uk/fashion/courses/short-courses/browse-short-courses/ by-subject/online-learning/fashion-illustration/

Figura 11: Dani [Dibujo]. Recuperado de http://retratosdeesther.blogspot. com

Figura 12: Copic markers [Fotografía]. (2013). Recuperado de http://www. pinterest.com/pin/472033604665042050/

Figura 13: FoxTrick9 (2013). Fashion Croqui: Color Sketch 2 [Dibujo]. Recuperado de http://www.deviantart.com/morelikethis/367602692

Figura 14: Bailey, M. (2011). [Dibujo sin título de descripción]. Recuperado de http://shu84.blogspot.com/2011/12/melissa-bailey-f.html

Figura 15: Once upon a dream [Dibujo]. (2014). Recuperado de http:// www.pinterest.com/pin/127297126942280592/

Figura 16: Illán, P. (2011). Morado y Oro [Dibujo]. Recuperado de http:// www.convulsionarte.com/en/pedro-illan-dibujos

Figura 17: Plumas fuentes antiguas [Fotografía]. (2014). Recuperado de http://www.pinterest.com/pin/44824958766653469/

Figura 18: Stella, S. (2007). Giorgias Glory [Pintura]. Recuperado de http://www.artmajeur.com/en/artist/originalfashionart/collection/gior-gia-s-glory-watercolor-figure-painting/1167513

Figura 19: Autoría propia. (2014). 9 cabezas [Dibujo].

Figura 20: Autoría propia. (2014). Tronco y cabeza [Dibujo].

Figura 21: Autoría propia. (2014). Líneas y nudos [Dibujo].

Figura 22: Autoría propia. (2014). Curvas del cuerpo [Dibujo].

Figura 23: Autoría propia. (2014). Boceto final [Dibujo].

Figura 24: Lilya, J. (2012). Springtime splendor [Dibujo]. Recuperado de http://www.pinterest.com/pin/192880796511018271/

Figura 25: Thompson, C. (2013). [Dibujo]. Recuperado de http://www.helloclaire.com/blog/ruffian

Figura 26: Thompson, C. (2013). [Dibujo]. Recuperado de https://www. eventbrite.com/e/fashion-watercolor-illustration-workshop-with-hello-claire-registration-7174205241

Figura 27: Litkovskaya (2013). [Imagen]. Recuperado de http://litkovskaya. com/blog/litkovskaya-vogue-talents/

Figura 28: Autoría propia. (2014). Boceto digital 1 [Imagen].

Figura 29: Wright, A. [Imagen sin título de descripción del trabajo]. Recuperado de http://www.abbywrightillustration.co.uk/COMPANY-MAGAZINE

Figura 30: Wacom Intous Pro [Fotografía]. (2013). Recuperado de https://www.softpro.de/en/e-signing/wacom-intuos-graphic-tablet.aspx

Figura 31: Vector vs Bitmap [Imagen]. Recuperado de http://www.computinglesson.com/text---bitmap-and-vector.html

Figura 32: Sketchbook Pro logo [Imagen]. Recuperado de http://www.teachthought.com/apps-2/4-graphic-design-apps-for-visual-learning/

Figura 33: Autoría propia. (2014). Espacio de trabajo Sketchbook [Imagen]

Figura 34: Autoría propia. (2014). Panel de herramientas Sketchbook [Dibujo]

Figura 35: Autoría propia. (2014). Panel de capas Sketchook [Imagen]

Figura 36: Autoría propia. (2014). Paleta de pinceles [Imagen]

Figura 37: Autoría propia. (2014). Panel de control de visualización, activado con la tecla espacio [Imagen]

Figura 38: Autoría propia. (2014). Paleta de colores y edición [Imagen]

Figura 39: Autoría propia. (2014). Herramientas de selección [Imagen]

Figura 40: Autoría propia. (2014). Herramientas de transformación [Imagen]

Figura 41: Adobe Illustrator CS5 icon [Imagen]. Recuperado de http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Adobe_Illustrator_CS5_icon.png

Figura 42: Default illustrator workspace. [Imagen]. Recuperado de http:// help.adobe.com/en_UK/illustrator/cs/using/WS3021052C-107A-42bd-B64E-D658875592AF.html

Figura 43: AI Toolbox CS5. [Imagen]. Recuperado de http://blogs.adobe. com/vikrant/2011/07/toolbox-overview-illustrator-cs5/

Figura 44: Adobe photoshop icon. [Imagen]. Recuperado de http://prolificphoto.com/2013/01/07/focus-stacking-with-photoshop-cs5/adobe-photoshop-logo/

Figura 45: Workspace Adobe photoshop. [Imagen]. Recuperado de http:// csurga.hu/adobeillustrator/hangulatos-felirat-egyszeru-grafikaval

Figura 46: Autoría propia. (2014). Boceto diseñador #1[Fotografía]

Figura 47: Autoría propia. (2014). Boceto diseñador #2[Fotografía]

Figura 48: Autoría propia. (2014). Boceto diseñador #3 [Fotografía]

Figura 49: Autoría propia. (2014). Boceto diseñador #4[Fotografía]

Figura 50: Autoría propia. (2014). Boceto diseñador #5[Fotografía] Figura 51: Autoría propia. (2014). Estudiante #1[Fotografía] Figura 52: Autoría propia. (2014). Estudiante #2[Fotografía] Figura 53: Autoría propia. (2014). Estudiante #3[Fotografía] Figura 54: Autoría propia. (2014). Estudiante #4[Fotografía] Figura 55: Autoría propia. (2014). Estudiante #5[Fotografía] Gráfico 1: Autoría propia. (2014). Resultados de entrevistas Figura 56: Autoría propia. (2014). Línea vertical dividida[Dibujo] Figura 57: Autoría propia. (2014). Trazo de cabeza [Dibujo] Figura 58: Autoría propia. (2014). Torso geométrico [Dibujo] Figura 59: Autoría propia. (2014). Silueta de vestido[Dibujo] Figura 60: Autoría propia. (2014). Brazos[Dibujo] Figura 61: Autoría propia. (2014). Líneas acentuadas [Dibujo] Figura 62: Autoría propia. (2014). Borrar líneas auxiliares[Dibujo] Figura 63: Autoría propia. (2014). Detalles [Dibujo] Figura 64: Autoría propia. (2014). Sombras [Dibujo] Figura 65: Autoría propia. (2014). Difuminado[Dibujo] Figura 66: Autoría propia. (2014). Circunferencias [Dibujo] Figura 67: Autoría propia. (2014). Contorno [Dibujo] Figura 68: Autoría propia. (2014). Gesto [Dibujo] Figura 69: Autoría propia. (2014). Observación[Dibujo]. Figura 70: Autoría propia. (2014). Línea de esencia[Dibujo] Figura 71: Autoría propia. (2014). Contorno[Dibujo] Figura 72: Autoría propia. (2014). Movimiento[Dibujo] Figura 73: Autoría propia. (2014). Trazos suaves[Dibujo]

Figura 74: Autoría propia. (2014). Líneas finales[Dibujo]

Figura 75: Caroline. Stopwatch freepik [Dibujo]. Recuperado de http:// www.gratefulfoodie.com/food-allergy-research-educationr-looking-spiffy/ stop-watch-freepik/

Figura 76: Autoría propia. (2014). Boceto gestual[Dibujo]

Figura 77: Autoría propia. (2014). CSI [Dibujo]

Figura 78: Autoría propia. (2014). Boceto analizado[Dibujo]

Figura 79: Autoría propia. (2014). Boceto de dibujo gestual[Dibujo]

Gráfico 2: Autoría propia. (2014). Método lineal

Gráfico 3: Autoría propia. (2014). Método complejo

Gráfico 4: Autoría propia. (2014). Estructura del manual

Figura 80: Autoría propia. (2014). Calentamiento[Dibujo]

Figura 81: Autoría propia. (2014). Modelo en movimiento[Dibujo]

Figura 82: Autoría propia. (2014). Punto de tensión[Dibujo]

Figura 83: Autoría propia. (2014). Línea de esencia[Dibujo]

Figura 84: Autoría propia. (2014). Trazos suaves[Dibujo]

Figura 85: Autoría propia. (2014). Encaje[Dibujo]

Figura 86: Autoría propia. (2014). Trazo final[Dibujo]

Figura 87: Autoría propia. (2014). Sombreado en photoshop[Dibujo]

Figura 88: Autoría propia. (2014). 1. Crear nueva capa 2. Capa creada[Dibujo]

Figura 89: Autoría propia. (2014). Sombreado en Sketchbook[Dibujo]
Figura 90: Autoría propia. (2014). Boceto realizado en sketchbook[Dibujo]
Figura 91: Noa. (2011). Beautiful dance[Fotografía]. Recuperado de http://londonoa.com/2012/07/21/beautiful-dance-ballet-photos/

Figura 92: Autoría propia. (2014). Ejemplo quicksketch 1[Dibujo]

Figura 93: Glander, J. (2014). Photo by Jame Glander [Fotografía]. Recuperado de http://allisonspointeofview.blogspot.com

Figura 94: Autoría propia. (2014). Ejemplo guicksketch 2[Dibujo] Figura 95: Autoría propia. (2014). Textura con elemento natural[Fotografía] Figura 96: Autoría propia. (2014). Textura con textiles[Fotografía] Figura 97: Autoría propia. (2014). Textura con goma y escarcha[Fotografía] Figura 98: Autoría propia. (2014). Textura con textiles 2[Fotografía] Figura 99: Autoría propia. (2014). Escarcha Fotografía Figura 100: Autoría propia. (2014). Línea I [Fotografía] Figura 101: Autoría propia. (2014). Proceso creación [Fotografía] Figura 102: Autoría propia. (2014). Propuesta creativa[Fotografía] Figura 103: Autoría propia. (2014). Redibujo[Imagen] Figura 104: Autoría propia. (2014). Propuesta editada[Dibujo] Figura 105: Autoría propia. (2014). Selección de filtro[Imagen] Figura 106: Autoría propia. (2014). Filtro puntillista[Imagen] Figura 107: Autoría propia. (2014). Ejemplo de filtro[Dibujo] Figura 108: Autoría propia. (2014). Ejemplo de filtro 2[Dibujo] Figura 109: Autoría propia. (2014). Propuesta con textil[Fotografía] Figura 110: Autoría propia. (2014). Selección de fondo[Imagen] Figura 111: Autoría propia. (2014). Borrador de fondos[Dibujo] Figura 112: Autoría propia. (2014). Busqueda en google[Imagen] Figura 113: Autoría propia. (2014). Tamaño de imagen[Imagen] Figura 114: Autoría propia. (2014). Imagen seleccionada [Imagen] Figura 115: Autoría propia. (2014). Imporatr imagen[Imagen] Figura 116: Autoría propia. (2014). Alteración de niveles[Imagen]

Figura 117: Autoría propia. (2014). Ventana ajustes[Imagen] Figura 118: Autoría propia. (2014). Propuesta de fondo [Imagen] Figura 119: Autoría propia. (2014). Propuesta de fondo 1 [Imagen] Figura 120: Autoría propia. (2014). Propuesta de cambio de color [Imagen] Figura 121: Autoría propia. (2014). PNG[Imagen] Figura 122: Autoría propia. (2014). Nueva capa de pintura [Imagen] Figura 123: Autoría propia. (2014). Propuesta con textiles [Fotografía] Figura 124: Autoría propia. (2014). Proceso en sketchbook[Imagen] Figura 125: Autoría propia. (2014). Proceso en sketchbook zoom[Imagen] Figura 126: Autoría propia. (2014). Propuesta difuminada[Imagen] Figura 127: Autoría propia. (2014). Propuesta sombreada[Imagen] Figura 128: Autoría propia. (2014). Textura con textiles [Fotografía] Figura 129: Autoría propia. (2014). Redibujo con opacidad[Imagen] Figura 130: Autoría propia. (2014). Redibujo[Dibujo] Figura 131: Autoría propia. (2014). Proceso de coloreado con lápiz[Dibujo] Figura 132: Autoría propia. (2014). Propuesta vestido rojo [Dibujo] Figura 133: Autoría propia. (2014). Propuesta con textura textil[Fotografía] Figura 134: Autoría propia. (2014). Nueva capa de pintura [Imagen] Figura 135: Autoría propia. (2014). Características marcador[Imagen] Figura 136: Autoría propia. (2014). Dibujo en sketchbook con marcador [Imagen] Figura 137: Autoría propia. (2014). Propuesta con herramienta marcador Dibujo] Figura 138: Autoría propia. (2014). Proceso propuesta 3 [Imagen] Figura 139: Autoría propia. (2014). Propuesta 3 [Imagen] Figura 140: Autoría propia. (2014). Especificaciones canvas [Imagen]

Figura 141: Autoría propia. (2014). Propuesta vestido negro con rojo [Dibujo] Figura 142: Autoría propia. (2014). Textura natural [Fotografía] Figura 143: Autoría propia. (2014). Proceso aerógrafo [Imagen]

Figura 144: Autoría propia. (2014). Proceso sombras [Imagen]

Figura 145: Autoría propia. (2014). Paleta pincel manchas [Imagen]

Figura 146: Autoría propia. (2014). Propuesta manchas[Imagen]

Figura 147: Autoría propia. (2014). Cambio de tono/saturación [Imagen]

Figura 148: Autoría propia. (2014). Galería de filtros [Imagen]

Figura 149: Autoría propia. (2014). Ventana de filtros [Imagen]

Figura 150: Autoría propia. (2014). Propuesta con filtro [Imagen]

Figura 151: Autoría propia. (2014). Propuesta con filtro 2 [Imagen]

Figura 152: Autoría propia. (2014). Propuesta con filtro 3 [Imagen]

Figura 153: Autoría propia. (2014). Material de apoyo para sujeto A [Imagen]

Figura 154: Sujeto A. (2014). Ejercicio 1 de sujeto A [Imagen]

Figura 155: Sujeto A. (2014). Ejercicio 2 de sujeto A [Imagen]

Figura 156: [Imagen sin titulo de descripción del trabajo]. Recuperado de http://www.photoblog.pl/slonecznowlosa/161950000/nie-spie-ze-zmec-zenia.html

Figura 157: Sujeto B. (2014). Ejercicio de sujeto B [Imagen]

Figura 158: Bear, I. (2012). Pose lying on back, fetal position [Fotografía]. Recuperado de http://www.pinterest.com/pin/95560823313194955/

Figura 159: Sujeto B. (2014). Ejercicio 2 de sujeto B [Imagen]

Figura 160: Sujeto B. (2014). Imagen base 3 [Fotografía]

Figura 161: Sujeto B. (2014). Ejercicio 3 sujeto B [Imagen]

Figura 162: Sujeto B. (2014). Ejercicio 4 sujeto B [Imagen]

Figura 163: Sujeto B. (2014). Ejercicio 5 sujeto B [Imagen]
Figura 164: Sujeto B. (2014). Ejercicio 6 sujeto B [Imagen]
Figura 165: Sujeto B. (2014). Ejercicio 7 sujeto B [Imagen]
Figura 166: Sujeto B. (2014). Ejercicio 8 sujeto B [Imagen]
Figura 167: Autoría propia. (2014). Imagen base 4 [Imagen]
Figura 168: Sujeto B. (2014). Ejercicio 9 sujeto B [Imagen]
Figura 169: Sujeto B. (2014). Ejercicio 10 sujeto B [Imagen]
Figura 170: Sujeto B. (2014). Ejercicio 11 sujeto B [Imagen]
Figura 171: Sujeto B. (2014). Ejercicio 12 sujeto B [Imagen]
Figura 172: Sujeto B. (2014). Ejercicio 13 sujeto B [Imagen]
Figura 173: Sujeto B. (2014). Ejercicio 14 sujeto B [Imagen]