




El dibujo técnico de moda paso a paso

Basia Szkutnicka

GG moda



Incluye CD



**El dibujo
técnico de moda
paso a paso**

Dedicatoria de la autora: A Mimi

Título original: *Technical Drawing for Fashion*. Publicado originariamente por Lawrence King Publishing Ltd. en colaboración con Central Saint Martins Book Creation, Londres

Diseño gráfico: Melanie Mues, Mues Design, Londres

Dibujos técnicos: Ayako Koyama

Creación de glassillas: Anne Stafford

Traducción de Cris Cuenca

Diseño de la cubierta: Toni Cabré/
Editorial Gustavo Gili, S.L.

Ilustraciones de la cubierta:
Ayako Koyama

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra sólo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Dirijase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos, www.cedro.org) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra.

La Editorial no se pronuncia, ni expresa ni implícitamente, respecto a la exactitud de la información contenida en este libro, razón por la cual no puede asumir ningún tipo de responsabilidad en caso de error u omisión.

© de la traducción: Cris Cuenca
© Central Saint Martins College of Art & Design, The University of the Arts, Londres, 2010
para la edición castellana:
© Editorial Gustavo Gili, SL, 2010

ISBN: 978-84-252-2588-8 (digital PDF)
www.ggili.com

Editorial Gustavo Gili, SL

Roselló 87-89, 08029 Barcelona, España. Tel. (+34) 93 322 81 61
Valle de Bravo 21, 53050 Naucalpan, México. Tel. (+52) 55 55 60 60 11

El dibujo técnico de moda paso a paso

Basia Szkutnicka

GG moda

ÍNDICE

PARTE 1

INTRODUCCIÓN 8

LA ILUSTRACIÓN EN EL PROCESO DE LA MODA 10

CÓMO Y CUÁNDO SE UTILIZAN LOS DIBUJOS TÉCNICOS 12

CÓMO CREAR UN DIBUJO TÉCNICO PARA LA MODA 20

DIBUJAR A PARTIR DE UNA PRENDA FÍSICA 24

DIBUJO TÉCNICO A MANO ALZADA CON PLANTILLA GENÉRICA 26

DIBUJO TÉCNICO CON ILLUSTRATOR A PARTIR DE LA PLANTILLA GENÉRICA 32

DISEÑO RÁPIDO CON ILLUSTRATOR 34

TRUCOS Y CONSEJOS PRÁCTICOS 36

AÑADIR COLOR, TEXTURA Y ESTAMPADO AL DIBUJO TÉCNICO 46

DIFERENTES MODELOS DE DIBUJO 50

LOS DETALLES DEL MODELO 52

PARTE 2

DIRECTORIO VISUAL DE PRENDAS Y DETALLES

PRENDAS

VESTIDOS 64

FALDAS 76

PANTALONES 92

PRENDAS DE ARRIBA 112

CHAQUETAS 128

ABRIGOS 140

DETALLES DE MODELO

ESCOTES 150

CUELLOS 160

MANGAS 168

PUÑOS 180

DETALLES

BOLSILLOS 184

DETALLES DE CONSTRUCCIÓN 186

DETALLES DE DISEÑO

DETALLES DE DISEÑO DECORATIVOS 196

PLISADOS 200

COSTURAS 202

PUNTADAS 206

CIERRES / FORNITURAS 209

GLOSARIO 217

PLANTILLA GENÉRICA DE FIGURA A TAMAÑO COMPLETO 224

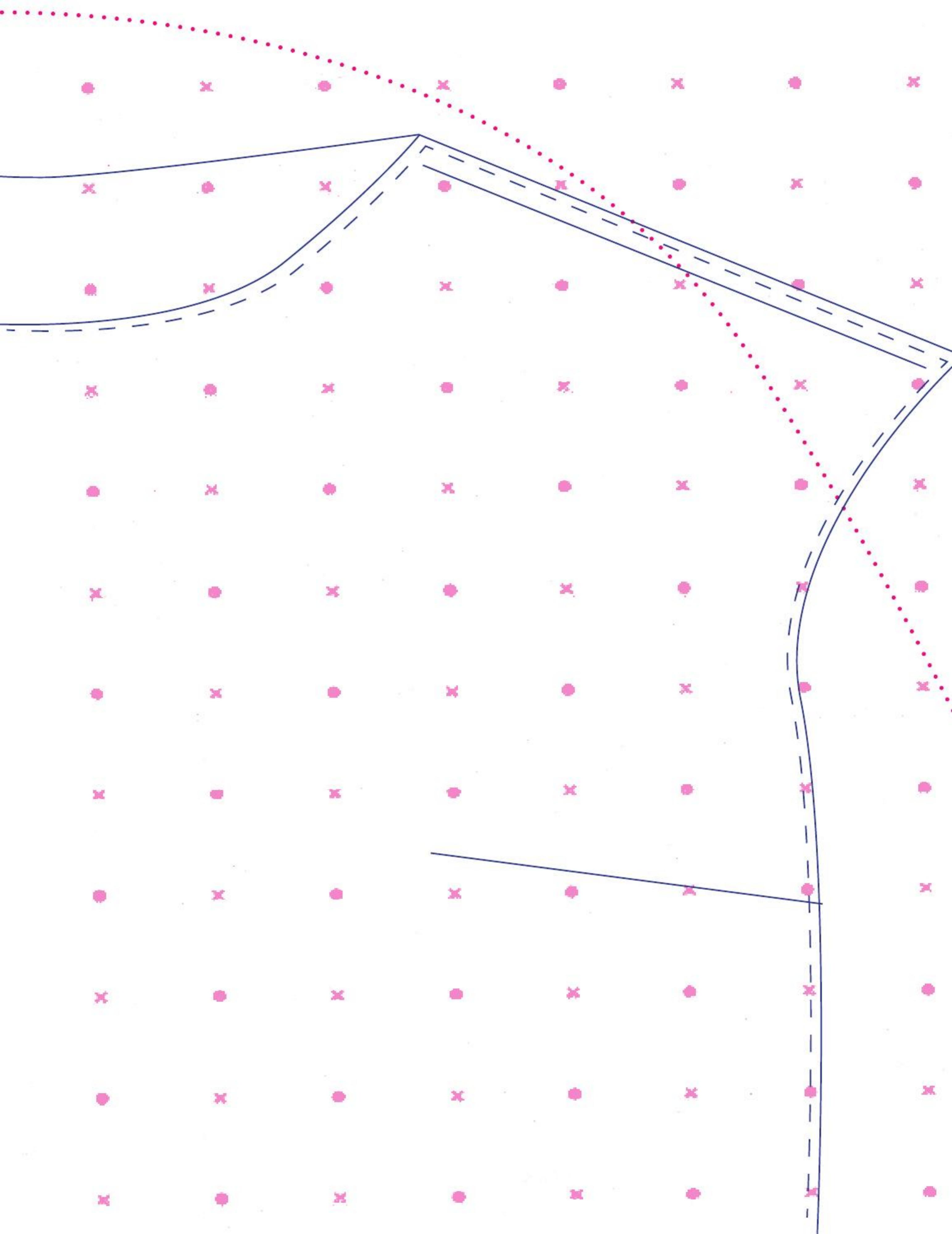


A top-down view of a desk with a light-colored, perforated surface. In the upper center, a silver laptop is open, with a white keyboard and a silver mouse to its left. A silver ruler with black markings and the word 'STAINLESS' is positioned diagonally on the left side. A black pen lies below the ruler. On the right side, several fashion magazines are scattered, featuring images of clothing and models. The overall scene is lit with a soft, pinkish-purple glow.

PARTE 1

DIBUJO TÉCNICO

PARA LA MODA



INTRODUCCIÓN

La habilidad de producir dibujos técnicos o dibujos planos es una destreza necesaria en la industria de la moda. Los dibujos técnicos se usan para expresar la idea de un diseño junto con todos sus elementos constructivos a las personas relacionadas en el proceso de producción. Son también una manera efectiva de representar la silueta, las proporciones y los detalles de una prenda. Adaptados según su uso, los dibujos técnicos se utilizan en los paneles de serie, en las hojas de coste, en las hojas de especificaciones, en los patrones, en las publicaciones de predicción de tendencias, en los *lookbooks*, en los libros de ventas y en los catálogos.

Cuando la producción de una empresa se internacionaliza, cualquier canal que se considere oportuno para vencer las barreras del idioma puede aportar maneras muy efectivas de acelerar el proceso de producción y eliminar errores causados por confusiones. El dibujo es un medio de comunicación universal, un lenguaje visual que hace todo más fácil.

Con este libro se aprende a comunicar las ideas de diseño usando los dibujos técnicos. La técnica mostrada empieza con la creación de una plantilla genérica de cuerpo que se puede adaptar y usar para crear los dibujos técnicos. Esto se puede hacer a mano alzada, mediante soportes informáticos o con una combinación de ambas técnicas. Los dos métodos se muestran en este libro. El programa que se explica como soporte informático es Adobe Illustrator. El propósito es expresar información básica y demostrar una destreza, más que enseñar a dibujar un modelo. Sin embargo, los dibujos de dos personas serán diferentes, y hay espacio, pues, para desarrollar un estilo personal.

Las técnicas mostradas en este libro concluyen en un dibujo técnico que puede ser entendido y desarrollado en todos los departamentos, sectores y etapas de la industria de la moda. Además, el sencillo método paso a paso se puede usar también como parte creativa del proceso de diseño. Usando el proceso llamado "diseño rápido" se puede apreciar cómo puede utilizarse una plantilla de prenda una vez dibujada, como inspiración para un número ilimitado de series de formas de prenda y detalles.

En el diseño de moda, es imprescindible el conocimiento de los fundamentos de esta disciplina: tener asimilados los modelos de prenda básicos, así como su construcción, permitirá desarrollar y diseñar infinidad de variaciones. La segunda parte del libro presenta un directorio visual de las formas de prendas clásicas y sus variaciones, modelos de prenda clave con detalles, y también el nombre por el que normalmente se conocen. Presentando los modelos básicos fotografiados en una glasilla de calicó y en un maniquí, y acompañados por sus dibujos técnicos, es fácil entender cómo convertir una forma tridimensional en un dibujo bidimensional o plano.

Con esta información básica y siguiendo el sencillo método paso a paso, se pueden crear plantillas propias –o utilizar las aquí aportadas– para producir diseños de prenda acabados, mientras se desarrolla un estilo propio y único de dibujo.

LA ILUSTRACIÓN EN EL PROCESO DE LA MODA

El dibujo técnico es uno de los métodos usados en el proceso de diseño de moda para presentar una prenda en formato visual. Los otros son los esbozos o borradores y las ilustraciones de moda. Cada uno de ellos tiene unas funciones específicas y, por lo tanto, demandan un conjunto de requisitos y técnicas específicas con respecto al dibujo.

LOS ESBOZOS

Un esbozo o borrador es un dibujo espontáneo e improvisado, no necesariamente en proporción ni perfecto. Es el principio de una idea, la inspiración. Se puede esbozar desde la imaginación, a partir de un modelo ya existente o a partir de cualquier otra referencia. Cuando se hacen informes de tienda o vaciados de información, el objetivo es registrar, de manera rápida y esquematizada, una prenda con detalles clave que pueden ser descifrados fácilmente en futuras etapas del proceso, si es necesario.

Como una parte del desarrollo del diseño que es, el proceso de los esbozos es el momento en el que se deja volar la imaginación y se investigan fuentes de inspiración y temas abstractos. Es la etapa en la que se puede experimentar y trabajar de manera libre, pensando directamente sobre el papel. Aunque se suele dibujar a mano, también se puede usar cualquier soporte informático.

LA ILUSTRACIÓN DE MODA

El objetivo de la ilustración de moda es seducir y realzar, antes que aportar información técnica. Las prendas a menudo se ilustran sobre una figura humana para dar una idea de las proporciones y de cómo quedarán una vez puestas. Estas ilustraciones de moda se usan en publicidad, catálogos, revistas, folletos, libros de patrones y otros soportes promocionales. Una ilustración satisfactoria es aquella que muestra lo que apetece en el momento, la postura, la silueta, la proporción y el color formando un todo para ayudar al marketing de la prenda. El objetivo es vender las prendas o promover una marca.

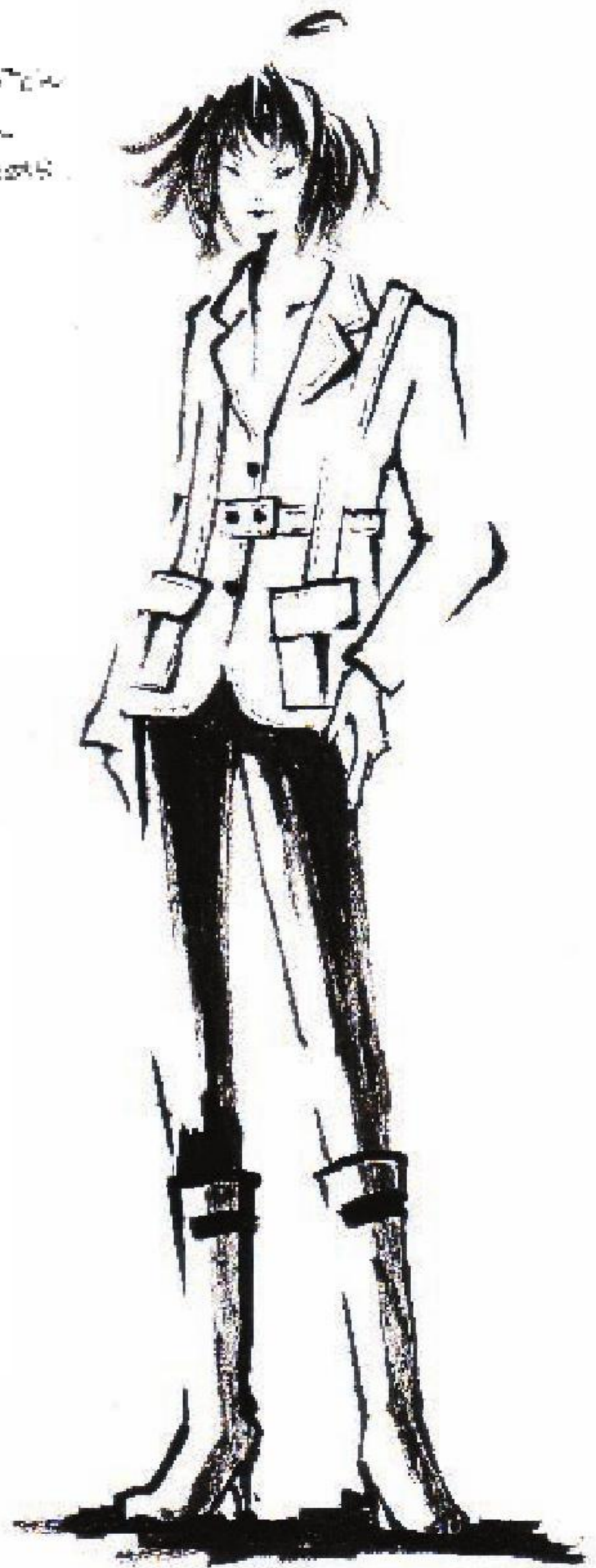
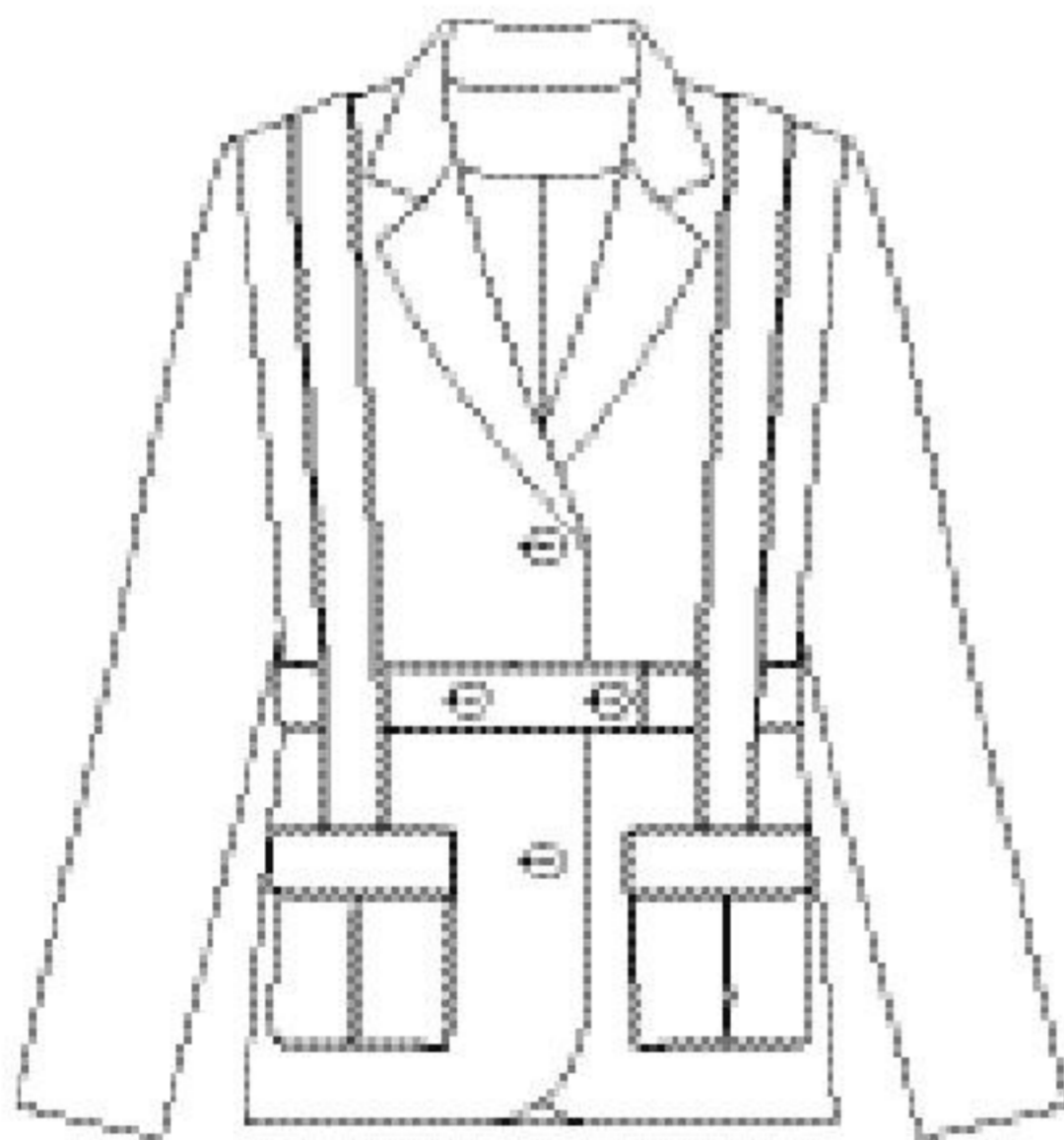
Por su contenido de emoción, energía, estilo, creatividad y, a menudo movimiento, la ilustración de moda permite al ilustrador la libertad artística con la que inyectar su propia personalidad y carácter en el dibujo. Esta libertad hace que el ilustrador se permita la licencia de alterar las proporciones del cuerpo femenino. Tradicionalmente, la proporción de la figura femenina en la ilustración de moda se medía por cabezas. La altura de la figura se puede calcular dividiendo la altura de la cabeza por la longitud del cuerpo. La ilustración de moda normalmente alarga la figura femenina en una proporción de entre nueve y diez cabezas y da como resultado una agradable imagen esbelta, en contraste con la normal y real altura femenina de aproximadamente siete cabezas y media.

Hoy en día, las ilustraciones de moda se pueden crear con gran variedad de técnicas, desde los materiales artísticos tradicionales a técnicas 2D e incluso con *software* CAD 3D.

LOS DIBUJOS TÉCNICOS

Los dibujos técnicos son una forma de comunicación visual y de dar instrucciones entre el diseñador y el productor, entre el diseñador y el comprador, y entre un diseñador y cualquier persona. Se usan durante todo el proceso industrial de la prenda: en el departamento de diseño (para el desarrollo del diseño y en los paneles de serie de prenda), en el departamento de producción (en hojas de coste y de especificaciones) y en marketing (en *lookbooks* y listas de precios).

También conocidos como "dibujos planos" o "dibujos lineales", los dibujos técnicos son una representación exacta de la prenda sin figura humana, resumen los detalles del modelo y muestran su construcción, incluyendo las líneas de contorno, los pespuntos, las fornituras y otros detalles. Se dibujan a escala, son simétricos y de proporciones perfectas. Un dibujo técnico exacto a menudo se realiza una vez se ha finalizado el diseño y se puede hacer a mano o mediante un programa informático.



CÓMO Y CUÁNDO SE UTILIZAN LOS DIBUJOS TÉCNICOS

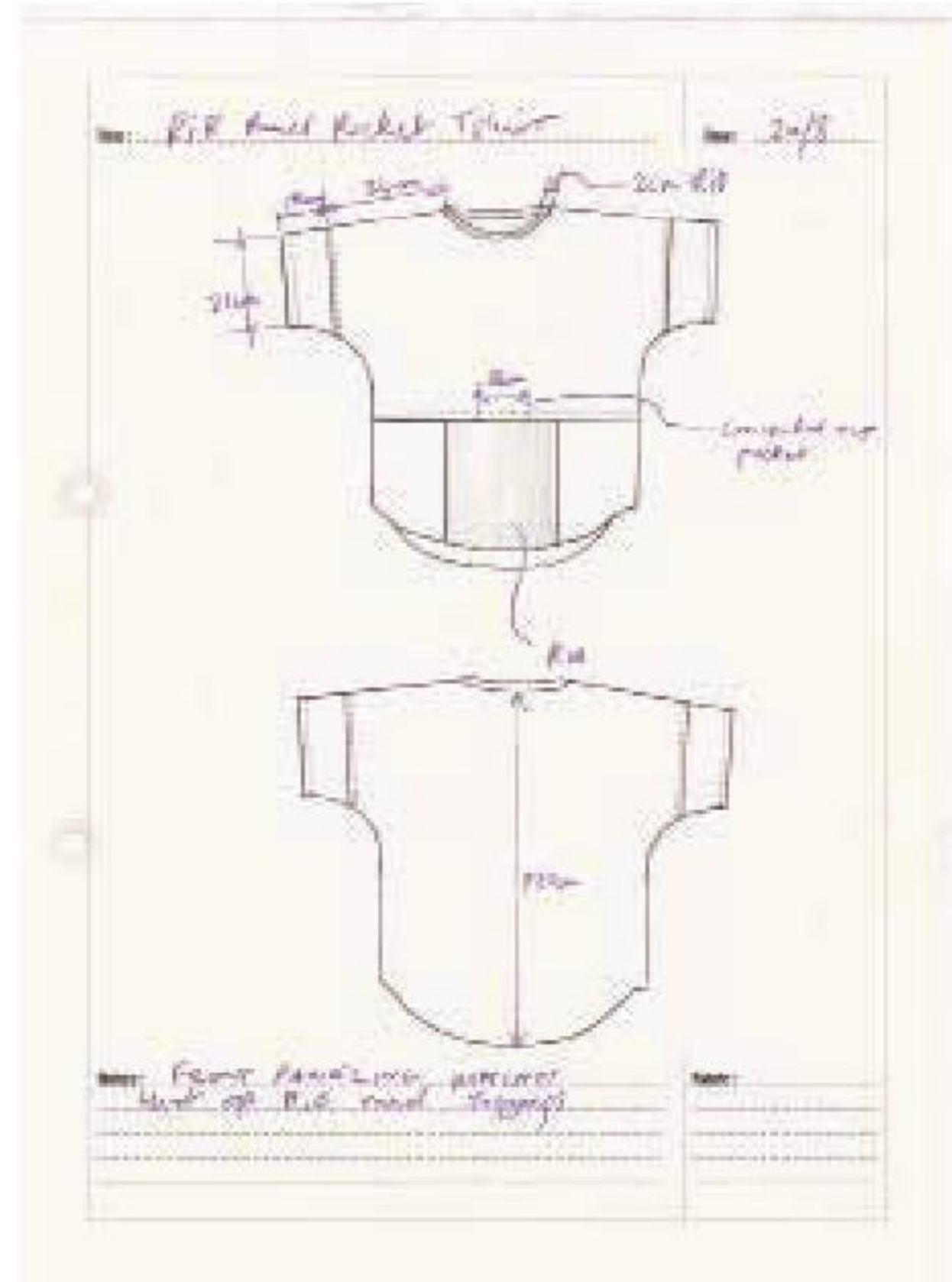
Los dibujos técnicos, como hemos visto, tienen variedad de usos. Tanto estudiantes como diseñadores los realizan a mano en el desarrollo del diseño, mientras que los dibujos utilizados en los paneles de serie de prenda y en los *displays* de presentación suelen hacerse con tecnología CAD, por ordenador. En las siguientes páginas se muestran ambos usos, ya sea en un entorno de aprendizaje o en la industria.

En los dibujos técnicos dibujados para hojas de presentación, hojas de desarrollo, paneles de serie de prenda, *lookbooks* y listas de precios se aprecia la personalidad del ilustrador. Se pueden usar diferentes grosores de lápiz para producir variedades de líneas y hacerlos más interesantes y estéticos sin que esto comprometa el dibujo.

Sin embargo, para las hojas de especificaciones y de coste, los dibujos han de ser completamente exactos y mucho más esquemáticos.

HOJAS DE PRESENTACIÓN Y HOJAS DE DESARROLLO DE DISEÑO (EN LA ESCUELA)

En la escuela, los dibujos técnicos se pueden usar junto a los esbozos o borradores, y las ilustraciones para explicar la información sobre la construcción y también para expresar la proporción.



PANELES DE SERIE DE PRENDA (EN LA ESCUELA Y EN LA INDUSTRIA)

Los dibujos técnicos pueden ser presentados en paneles de serie para dar una idea de la coordinación de las líneas, mostrando los modelos individualmente y los coloridos. Los paneles hechos para la industria (abajo, al pie), y usados en las presentaciones, son probablemente mucho más extensos y detallados que aquéllos hechos en una escuela (abajo). Pero la intención en ambos es dar una imagen global de la colección de modelos o de la línea.

Los paneles de serie, con los dibujos y el colorido por modelo, también pueden ser desarrollados para mostrar *packs* de envío dentro de una colección de temporada. Un *pack* de envío es una combinación específica de merchandising que será enviado a las tiendas en un momento determinado de la temporada, y que puede representar un 'look' clave y relevante para ese justo momento.

Los dibujos planos de un panel de serie también pueden ser usados por aquellos que realizan los catálogos o por los

comerciales, para visualizar las series en las clasificaciones de las diferentes tiendas, permitiendo determinar el tamaño de la compra y permitiendo imaginar cómo funcionará la serie en la tienda.

HOJAS DE LÍNEA O SERIE (EN LA INDUSTRIA)

Una hoja de línea y serie se hace normalmente en la industria, más que en las escuelas, e incluye dibujos técnicos en miniatura que a menudo son los mismos utilizados en la hoja de especificaciones, mostrando todos los modelos de una serie. Se presenta en forma de tabla con información adicional, como cifras de ventas, cantidades de pedido, período de envío, manufacturación y precio de venta. Los asistentes de compras o los comerciales pueden usar esta información para actualizar los *critical paths* y las fechas de envío.



FITNESS BLACK & PINK

5 | DOUBLE CR3 | BLACK & PINK

DOUBLE CR3 LINES

DOUBLE CR3 LINES

TOP ROW: DEB NO'S FROM LEFT TO RIGHT:
8013 | 8013 | 8047 | 8060 | 8046

BOTTOM TWO ROWS: DEB NO'S FROM TOP LEFT CLOCKWISE:
8131 | 8290 | 7141 | 8292 | 8292 | 8136 | 4047 | 6050 | 1751 | 2152

6 | CR3 | BLACK & PINK

DEB NO'S FROM TOP LEFT CLOCKWISE:
8050 | 7269 | 8051 | 8048 | 8036 | 7047

LOOKBOOKS (EN LA INDUSTRIA)

Tanto los *lookbooks* como las listas de precios pueden contener a veces dibujos técnicos además de fotos de pasarela o ilustraciones de un modelo para mostrar al comprador una interpretación exacta de la prenda.



HOJAS DE ESPECIFICACIONES (EN LA ESCUELA Y EN LA INDUSTRIA)

Las hojas de especificaciones constan de un dibujo técnico (incluyendo las vistas del delantero y la espalda y, cuando es necesario, vistas del lateral y vistas internas), más las medidas necesarias para producir la prenda (largo, ancho, separaciones, tipo de pespuntos, costuras, tejidos, fornituras y tratamientos especiales). Los detalles pequeños se pueden dibujar más grandes si son características relevantes de la prenda. Estos detalles conforman una lista de "instrucciones". Estas hojas se usan para asegurar que la prenda sentará perfectamente una vez puesta.

Las medidas se pueden añadir directamente sobre el dibujo de la prenda o indicarse en una tabla en la misma hoja. El patronista ha de ser capaz de realizar el patrón usando esta información reflejada en las hojas, mientras que el maquinista o constructor debe ser capaz de entender e imaginar el *look* de la prenda para realizar una muestra. Por lo tanto, la exactitud es vital. Si se omite un detalle, la muestra no será correcta, lo que se traducirá en pérdidas económicas y de tiempo.



LIBROS DE PREDICCIÓN DE LOOK (EN LA INDUSTRIA)

Las publicaciones de predicción de tendencias pueden utilizar un tipo de dibujo técnico "realzado" para indicar formas clave y siluetas. En este contexto, a menudo se permiten ciertas licencias artísticas. Estos dibujos pueden aparecer tanto en *lookbooks* como en páginas web.

WGSN (WORTH GLOBAL STYLE NETWORK) es un predictor de moda líder en el mundo. Estos libros muestran sus predicciones de looks de ropa de mujer para dos temporadas diferentes.



HOJAS DE COSTE (EN LA ESCUELA Y EN LA INDUSTRIA)

Las hojas de coste reflejan todos los elementos necesarios para realizar una prenda (tejido, fornituras, coste de manufacturación). Se utilizan posteriormente para calcular la producción, el beneficio bruto y el precio de venta de un modelo. A veces se añaden dibujos técnicos o fotografías a las hojas de coste como una representación visual de la prenda.

COSTE

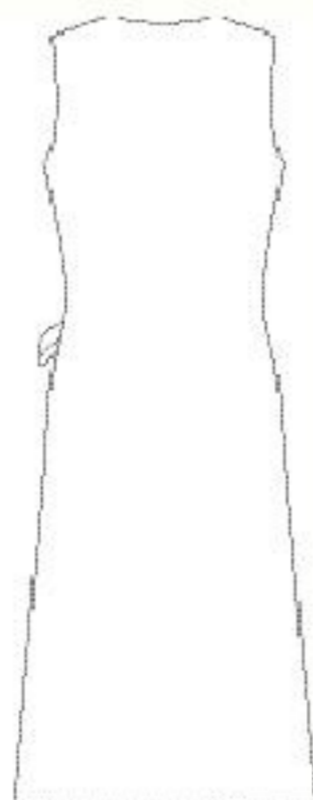
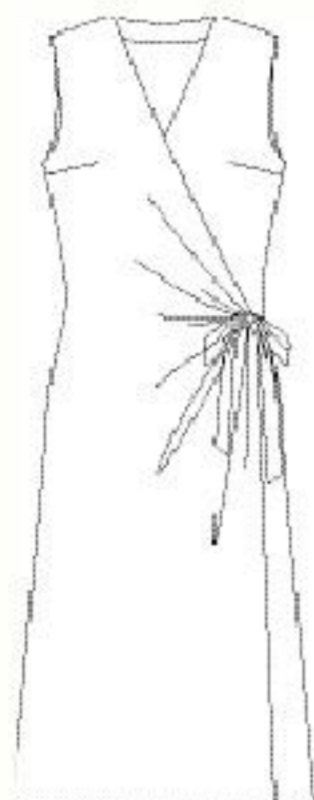
Temporada: XXX	Número de modelo: XXXXX
	Nombre del modelo Vestido enrollado

Piezas del artículo	Descripción	Coste por metro	Metros necesarios	Coste
Tejido 1		11	3	33
Forro		3	2	6
Entretelas				
Otros				
Subtotal				39

Fornituras	Descripción	Coste de la unidad	Número de unidades	Coste
Cremalleras		1,2	5	1
Botones		0,2	1	1,2
Hilos				
Etiquetas		0,2	2	0,4
Fornitura 1		2,5	3	7,5
Fornitura 2				
Subtotal				10,1

Mano de obra	Descripción	Coste
Primera muestra	50 € dividido en 10 vestidos producidos	5
Patronaje	125 € dividido en 10 vestidos producidos	12,5
Escalado	20 € dividido en 10 vestidos producidos	2
Corte, confección, fornituras		25
Subtotal		44,5

Embarque	Descripción	Coste
Bolsas/Cajas		0,1
Perchas		
Etiquetas colgantes		0,2
Otros		
Subtotal		0,3



Coste total del artículo vendido	93,9
Margen de beneficio al por mayor	2,5
Precio al por mayor	234,75
Margen de beneficio al por menor	2,7
Precio al por menor recomendado	633,825

PLANES DE MERCHANDISING (EN LA INDUSTRIA)

Los *merchandisers* pueden utilizar los dibujos técnicos para los planes de merchandising, ayudándoles a plantear los estantes de prendas antes de que las prendas lleguen a tienda. El plan mostrado aquí está hecho con un programa de *visual merchandising* en 3D para representar una colección de ropa dentro del contexto de una tienda. A menudo se utilizan fotografías e incluso prendas acabadas, pero también se pueden incorporar dibujos técnicos de manera que la distribución de la tienda se pueda proyectar desde el comienzo del proceso de desarrollo de diseño. El programa permite también "doblar" los dibujos para aquellas prendas que irán puestas en estantes o incluso modelarlos en maniquíes.



CÓMO CREAR UN DIBUJO TÉCNICO PARA LA MODA

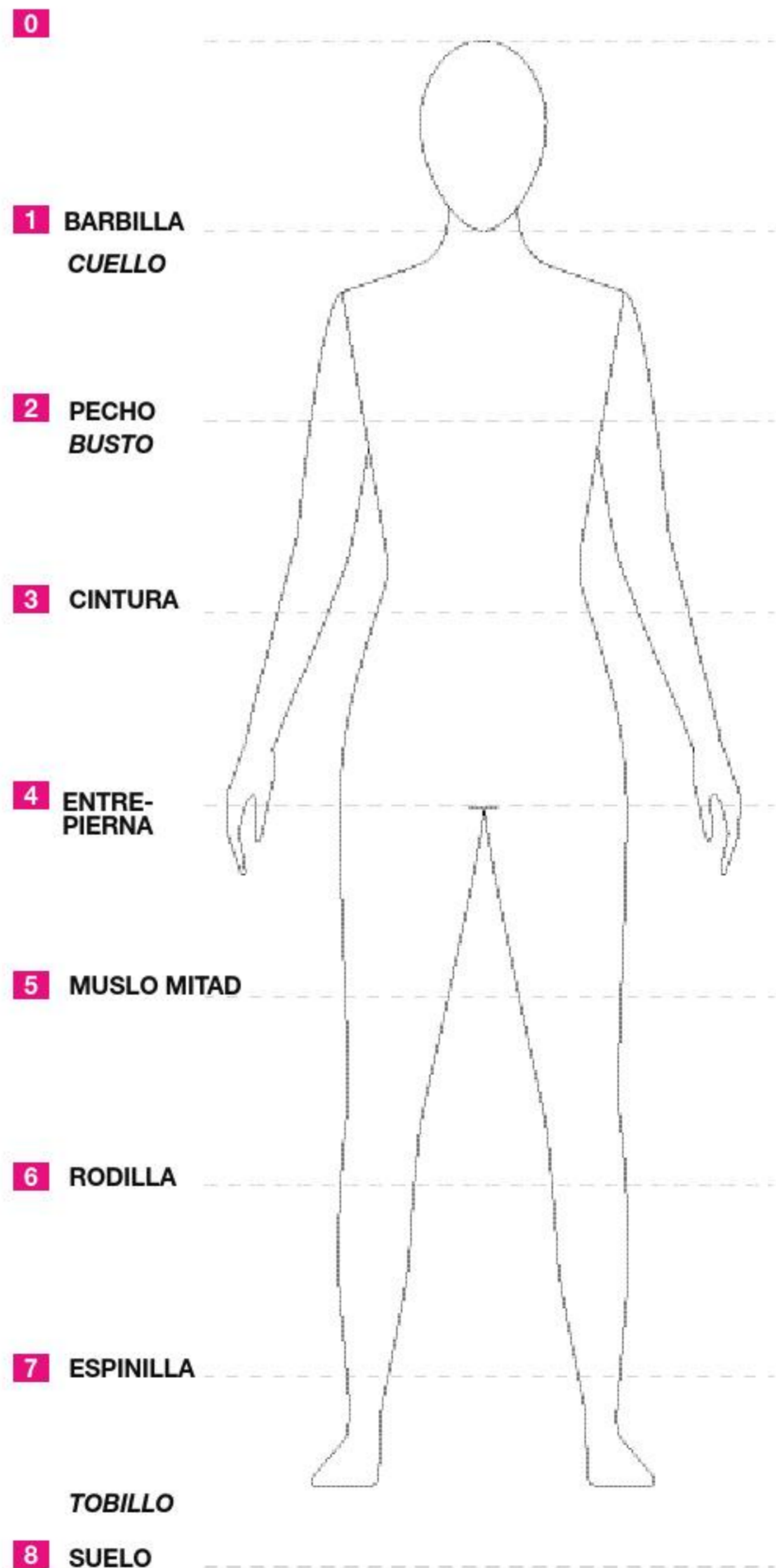
El proceso de elaboración de un dibujo técnico para la moda como el mostrado aquí empieza con la creación de una forma de cuerpo genérica. Ésta es una silueta de cuerpo básica que puede hacer las veces de plantilla, como punto de partida para cada dibujo técnico que se cree. Los pasos siguientes pasan por el dibujo del modelo de una prenda. Una vez que se ha creado este modelo, se puede continuar hasta acabar el dibujo técnico o se puede utilizar como inspiración o base para dibujar una serie de modelos antes de seleccionar aquellos que desarrollaremos como dibujos finales. Esta técnica de desarrollar diseños a partir de dibujos planos se llama “diseño rápido” (véase página 29).

CREAR UNA PLANTILLA GENÉRICA

Como primer punto en el proceso de creación de un dibujo técnico, vale la pena emplear algún tiempo en dibujar una plantilla genérica perfecta o una silueta de cuerpo. Una vez que se tiene esta silueta perfecta, se puede utilizar como base para producir todos los futuros dibujos técnicos. Usando la cabeza como unidad de medida, la figura normal femenina, en la vida real, es de siete cabezas y media de altura (véase a la derecha). En un dibujo técnico, para crear una silueta visualmente más atractiva, el cuerpo se alarga por su parte inferior en una figura de ocho cabezas (página siguiente, a la izquierda). También es útil dibujar una vista lateral (página siguiente, a la derecha), ya que puede ser necesario, en algunas prendas, dibujarlas también desde este ángulo.

La silueta básica se puede dibujar a mano alzada, por ordenador o en una combinación de ambas técnicas. Dado que esta silueta se utilizará en numerosas ocasiones, es conveniente conservar una silueta maestra para usos futuros y como referencia. Cuando se trabaja en la industria, es posible que se tengan diferentes plantillas para diferentes clientes, series y mercados, dependiendo de las preferencias. Es importante tener esto en cuenta cuando se trabaja para mercados específicos.

FIGURA NORMAL
FEMENINA



CABEZAS

NIVELES

PLANTILLA GENÉRICA

PLANTILLA GENÉRICA

VISTA LATERAL

0

1 BARBILLA
CUELLO

2 PECHO
BUSTO

3 CINTURA

4 ENTREPIERNA

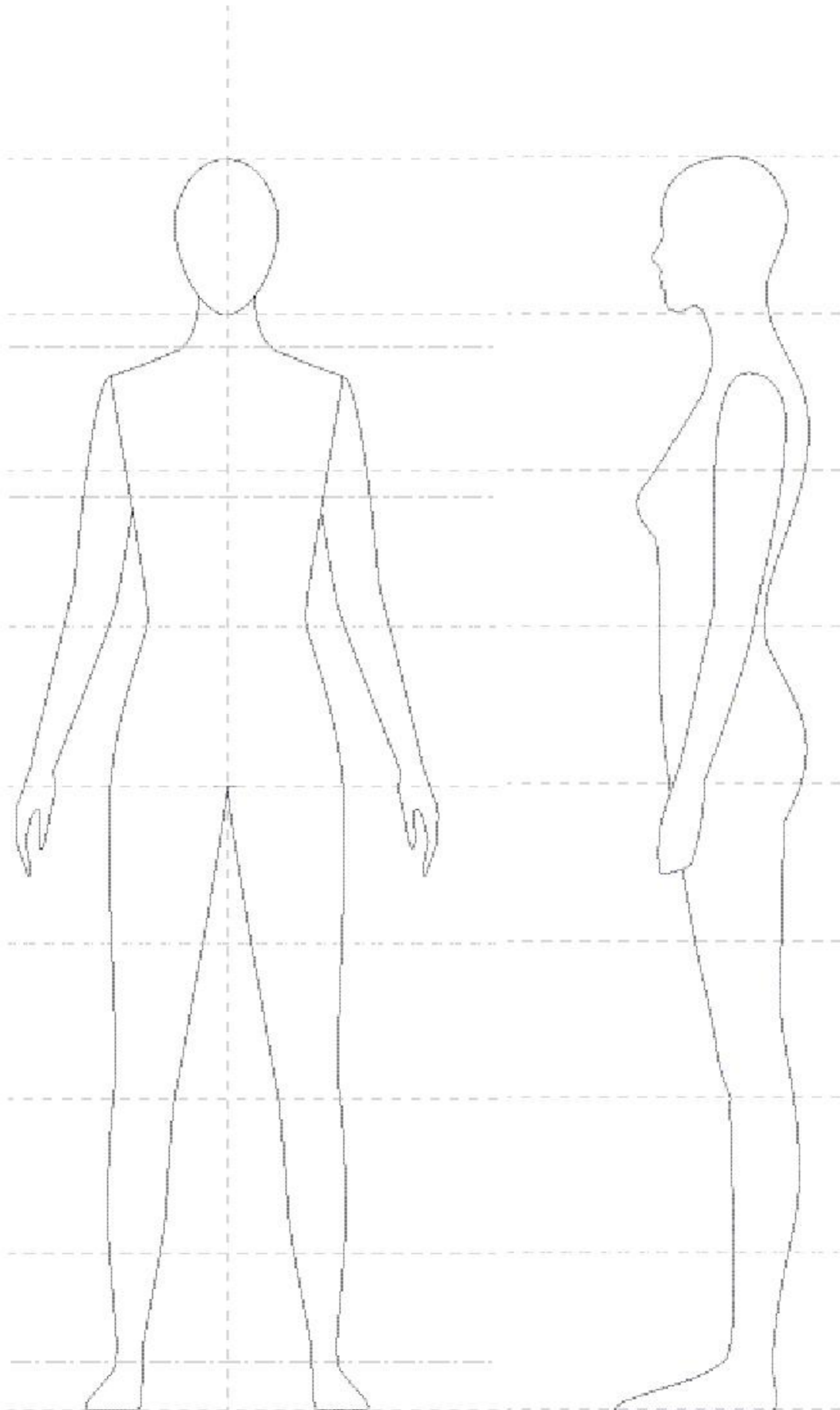
5 MUSLO MITAD

6 RODILLA

7 ESPINILLA

TOBILLO

8 SUELO

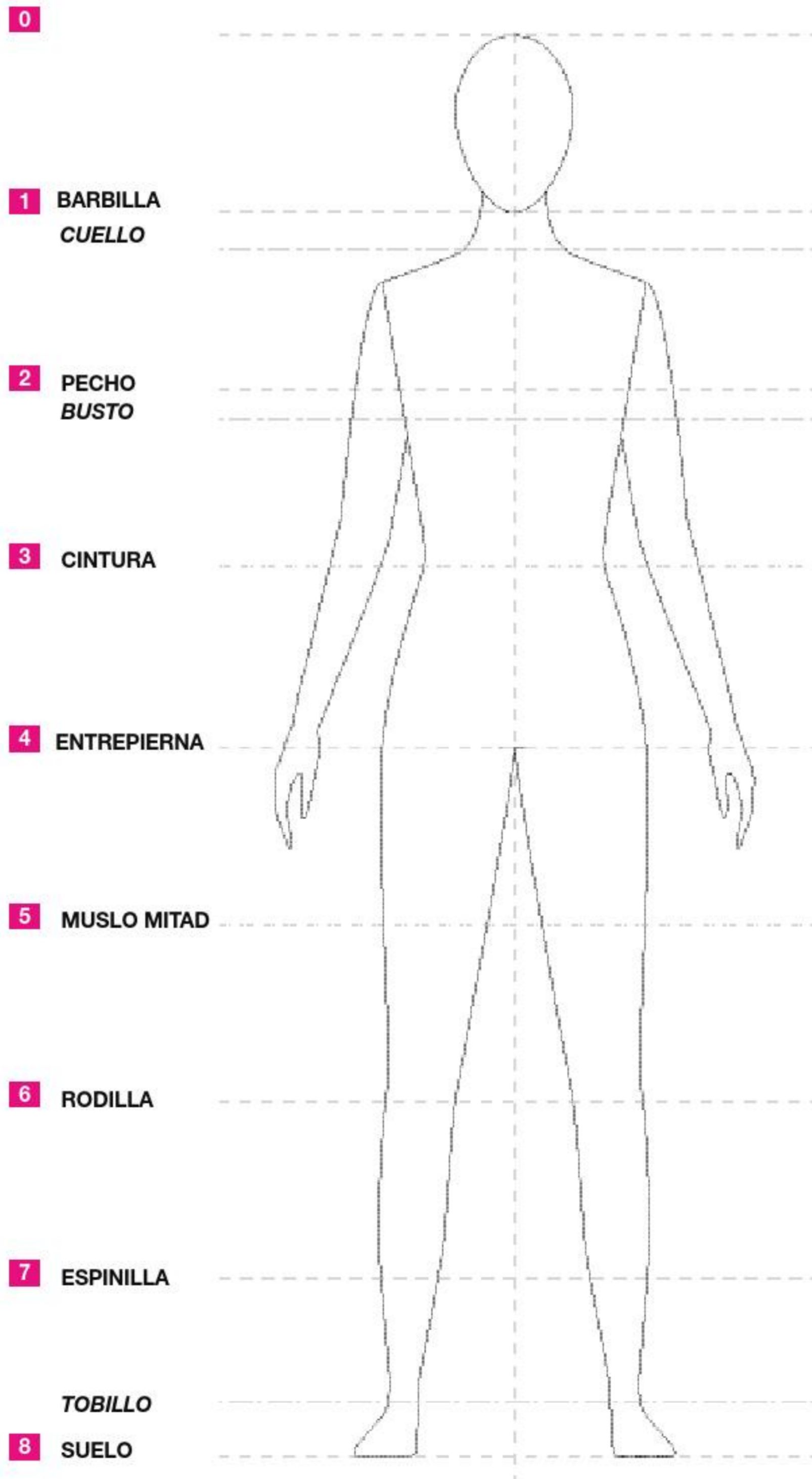


USAR LA PLANTILLA GENÉRICA

Es importante entender que una plantilla genérica no es siempre adecuada para todas las etapas de la industria ni en todas las partes del mundo. La silueta del cuerpo puede variar según el mercado y también entre las diferentes culturas. Un plantilla de silueta femenina en el mercado occidental puede parecer que tiene demasiado volumen para un cliente asiático, por ejemplo,

donde la figura femenina es diferente. Los dibujos de prenda deben reflejar exactamente el deseo del mercado y, por lo tanto, la plantilla se tiene que ajustar de manera acorde a los diferentes mercados. Abajo se muestra una plantilla genérica "occidental", que se puede copiar y utilizar como punto de partida para las propias plantillas.

PLANTILLA GENÉRICA



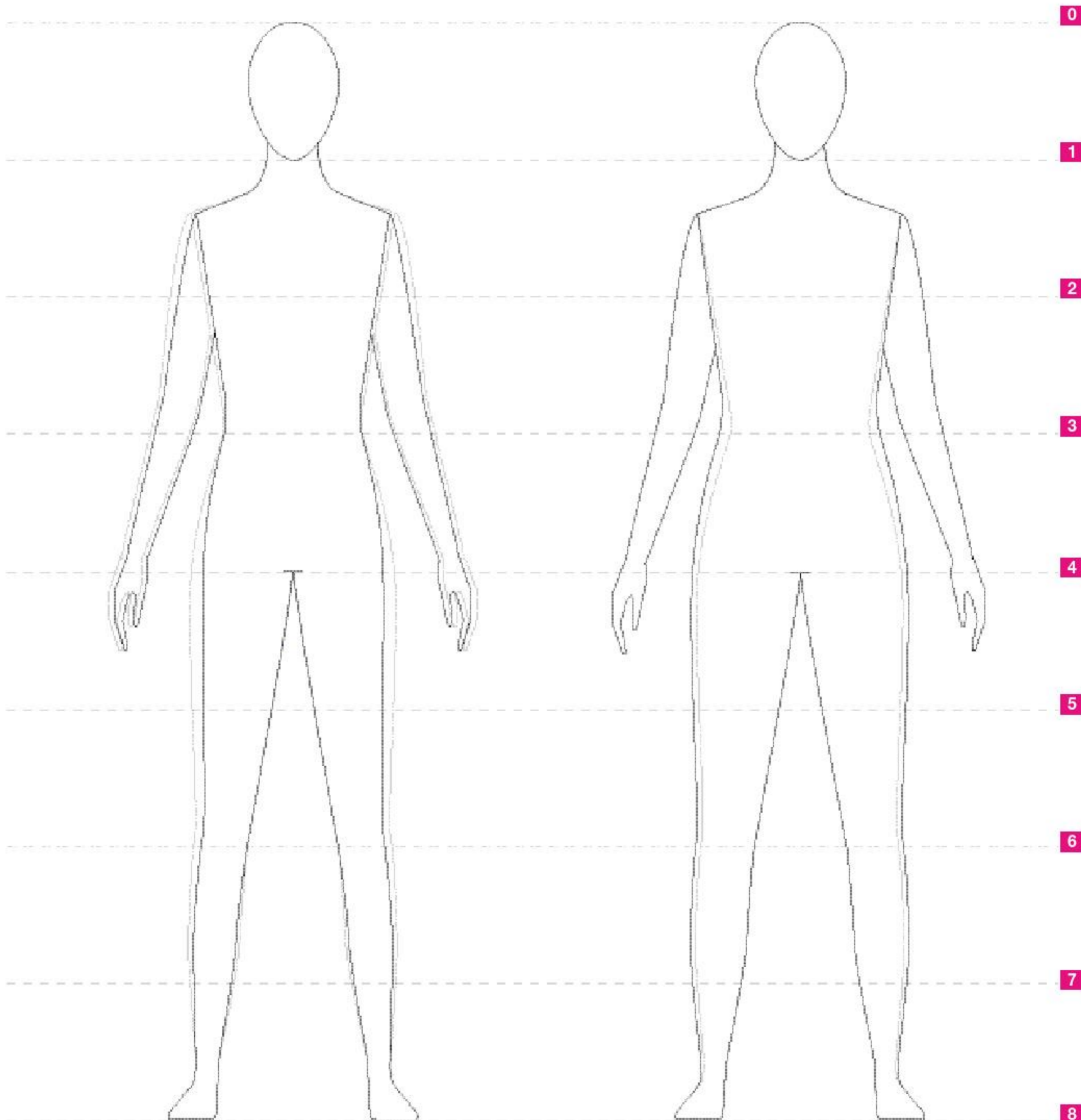
ADAPTACIONES PARA LOS DIFERENTES MERCADOS

La figura de abajo a la izquierda muestra cómo una plantilla genérica se puede adaptar a una plantilla "adolescente". La de la derecha, sin embargo, muestra un aumento de tamaño. La plantilla adolescente se puede utilizar para otros mercados, como el asiático, donde el cuerpo es más pequeño y las formas

más autóctonas. El conocimiento de los diferentes mercados, así como las formas de sus cuerpos se hace necesario con la finalidad de crear plantillas estéticamente agradables. Si se diseña para un mercado de "tallas grandes" no se debería usar la plantilla genérica porque ésta es claramente más estrecha. El dibujo final debe reflejar el resultado requerido lo más exacto posible.

ADOLESCENTE

TALLA GRANDE



DIBUJAR A PARTIR DE UNA PRENDA FÍSICA

Los dibujos técnicos también pueden desarrollarse a partir de una prenda existente. Si se utiliza la técnica de diseño rápido, también se puede dibujar a partir de una prenda existente, usándola como inspiración o usando su silueta básica como base de un diseño propio. Usar prendas de nuestro propio armario es la mejor manera de practicar la técnica de dibujo, sobre todo si no estamos seguros de la posición de los detalles decorativos.



Hay que empezar por extender la prenda en el suelo. Siempre se debe dibujar desde una "vista plana", en una perspectiva de frente, por lo tanto es necesario estar directamente encima de la prenda. Es posible que se necesite estar de pie sobre una silla para tener una vista correcta. La prenda ha de estar tendida de un modo natural. Si se coloca en una posición forzada, el dibujo quedará deformado.



A veces es necesario tener la vista espalda de alguna parte de la prenda, como la espalda de una manga. Colocar la prenda plana nos permite manipularla de maneras que no serían posibles si la colgamos en una percha.





La prenda no puede ser observada desde un ángulo, ya que el dibujo quedará deformado por la perspectiva. Esto puede ocurrir si se extiende la prenda sobre una mesa y se dibuja sentado delante de la mesa. De esta manera, la silueta de la prenda no se apreciará correctamente



Colgar la prenda en una percha aportará también ciertas deformaciones. Las prendas no suelen permanecer de manera simétrica cuando están colgadas.



DIBUJO TÉCNICO A MANO ALZADA CON PLANTILLA GENÉRICA

Una vez que se ha extendido la prenda de manera correcta, se puede empezar a dibujar. El siguiente sistema paso a paso muestra cómo hacer variaciones de una falda evasé, a confeccionar en gabardina de lana, mediante la técnica de diseño rápido y, posteriormente, cómo completar el dibujo técnico.

MATERIALES NECESARIOS

Papel de calco

Papel de dibujo (45 g/m²) o cualquier papel semiopaco por el que se puede ver a través de él en una mesa de luz.

Hojas de papel blanco de tamaño A4 o A3.

Cinta adhesiva de baja fijación para sujetar el papel de calco sobre las plantillas.

El uso de una **fotocopiadora** para aumentar y reducir los dibujos en la fase de boceto.

Portaminas con minas HB (0,5 mm) (No utilizar lápices más blandos que HB, ya que las líneas no serán lo suficientemente finas).

Rotuladores negros y finos:

- de 0,01 mm para los pespuntos muy finos.
- de 0,1 mm para los pespuntos y costuras.
- de 0,3 mm para todas las líneas principales excepto los pespuntos.
- de 0,6 mm o 0,8 mm para las líneas de contorno, o cuando lo requieren los paneles de serie u otras presentaciones (los rotuladores de punta de fibra suelen dar una línea más afilada que los de punta de nailon).

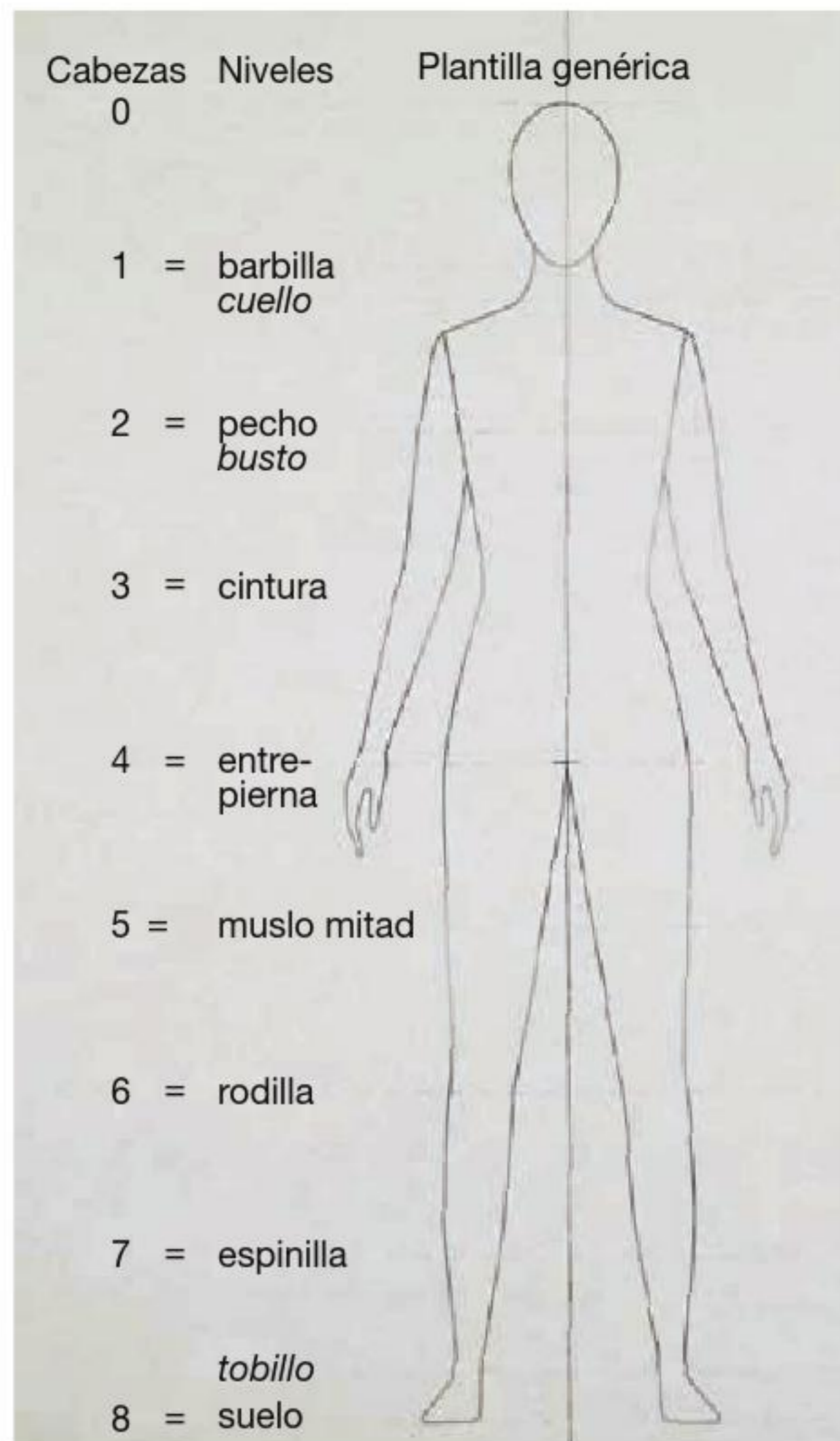
Regla plana de 15 cm.

Regla plana de 30 cm (con ángulo recto y guías paralelas) o una escuadra.

Plantillas curvas

Tijeras

Escalpelo o un cuchillo afilado.



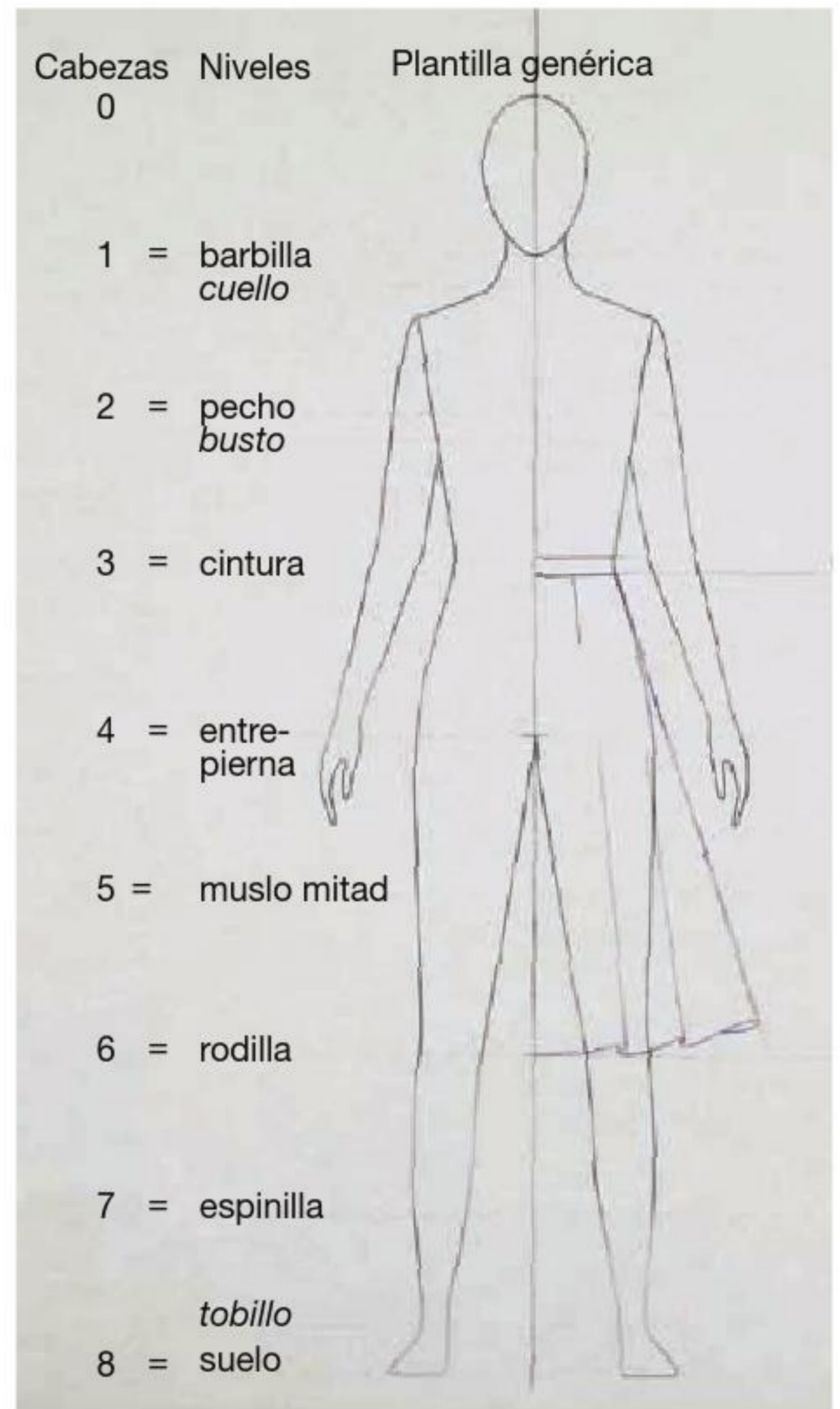
PASO 1

Coloca la plantilla bajo un papel de calco tamaño A4. Fija el papel de calco a la plantilla con la cinta adhesiva. Con un lápiz y usando una regla larga, dibuja una línea vertical por el centro de la plantilla, hasta el final del papel. Primero se dibuja la parte izquierda o derecha, según uno mismo se sienta más cómodo al dibujar, pero sólo una de ellas. Mientras se dibuja, no se ha de olvidar que se está dibujando sólo la mitad de la prenda.



PASO 2

Con la escuadra, marca la línea de cintura en ángulo recto desde la línea de centro. Marca la posición de la línea de rodilla, también con la escuadra. Estas marcas ayudarán luego a que el dibujo esté proporcionado.



PASO 3

Dibuja el modelo de una falda en uno de los lados de la plantilla. A veces, girar el papel nos permite dejar de lado la idea de que estamos dibujando una prenda, y esto hace que centremos nuestra atención en crear líneas suaves y perfectas. Usa la regla cuando sea necesario para las líneas rectas, y dibuja las curvas a mano alzada o con las plantillas, así conseguirás líneas suaves. Una regla con ángulo recto como guía es útil para asegurar la exactitud.



PASO 4

Quita la plantilla una vez terminado el modelo. Dobla el papel de calco por la mitad y a lo largo de la línea vertical central, con la cara en la que se ha hecho el dibujo de la mitad de la falda hacia fuera. Asegúrate de doblar el papel de calco tan exactamente como sea posible, a lo largo de la línea central, porque si no es así, el dibujo final no quedará simétrico y habrá que empezar de nuevo.



PASO 5

Con una hoja de papel debajo (para que se pueda ver lo que se dibuja), traza las líneas de la falda evasé en el otro lado de la línea central. Hay que ser cuidadoso al trabajar con el lápiz sobre el papel de calco para evitar manchas. Ésta es la razón por la que se debe utilizar lápices HB o más duros.



PASO 6

Despliega el papel de calco y arregla el dibujo repasando las líneas más débiles. Asegúrate de que las líneas que cruzan la línea vertical central son suaves y están en ángulo recto. Presta atención a las líneas de dentro y de fuera del dibujo. Añade las aberturas y los cierres. En esta etapa del proceso, puedes completar el dibujo técnico (siguiendo las instrucciones de los pasos del 9 al 11) o puedes usar la técnica del diseño rápido para continuar haciendo variaciones del modelo.

EL DISEÑO RÁPIDO

El diseño rápido omite la fase de bosquejo del proceso de diseño. Es especialmente útil cuando se trabaja con ideas sencillas y más comerciales, y sobre todo si se cuenta con pautas específicas del cliente como, por ejemplo, el encargo de una serie casual de faldas o chaquetas. Una vez que se ha dibujado un modelo con la plantilla genérica, ese modelo se puede utilizar como plantilla para desarrollar variaciones de la prenda. Trabajar con conocimientos de construcción y patronaje permitirá dibujar prendas reales que funcionen, más que bosquejar ideas vacías. Cada línea que se dibuje será válida y estará en la posición correcta.

Todo el desarrollo de diseño se trabaja con lápiz en papel de calco para crear series de borradores. Cada diseño puede inspirar otra variación. A veces, una simple alteración del dibujo, como cambiar el largo de una falda, la altura de la cintura o el ancho de un pantalón, producirá una nueva alternativa completamente

diferente. Pequeñas diferencias entre los modelos aportarán más opciones de selección. Las variaciones se pueden crear a gran velocidad dibujando sólo la mitad de la prenda. Cada borrador puede requerir tan sólo un par de minutos, permitiendo numerosas soluciones de diseños a explorar.

Trabajando con la plantilla genérica, todos los modelos posteriores estarán en proporción entre ellos, lo cual es muy conveniente si finalmente se ordenan todos juntos en una misma página o en un panel de serie. La ventaja de trabajar con este método es la velocidad y, además, los dibujos son prendas "reales". Una vez que se han asumido los principios básicos del diseño rápido, se podrá desarrollar una manera propia y personal de aplicar el proceso según las necesidades de cada uno.



PASO 7

Usando la técnica de diseño rápido, se puede usar este dibujo para crear otra falda, esta vez, un modelo con largo hasta la rodilla y con la cintura alta. Coloca de nuevo el dibujo original sobre la plantilla. Ahora coloca una nueva hoja de papel de calco encima. Dibuja la línea central. Asegúrate de que has fijado las tres hojas con cinta adhesiva.



PASO 8

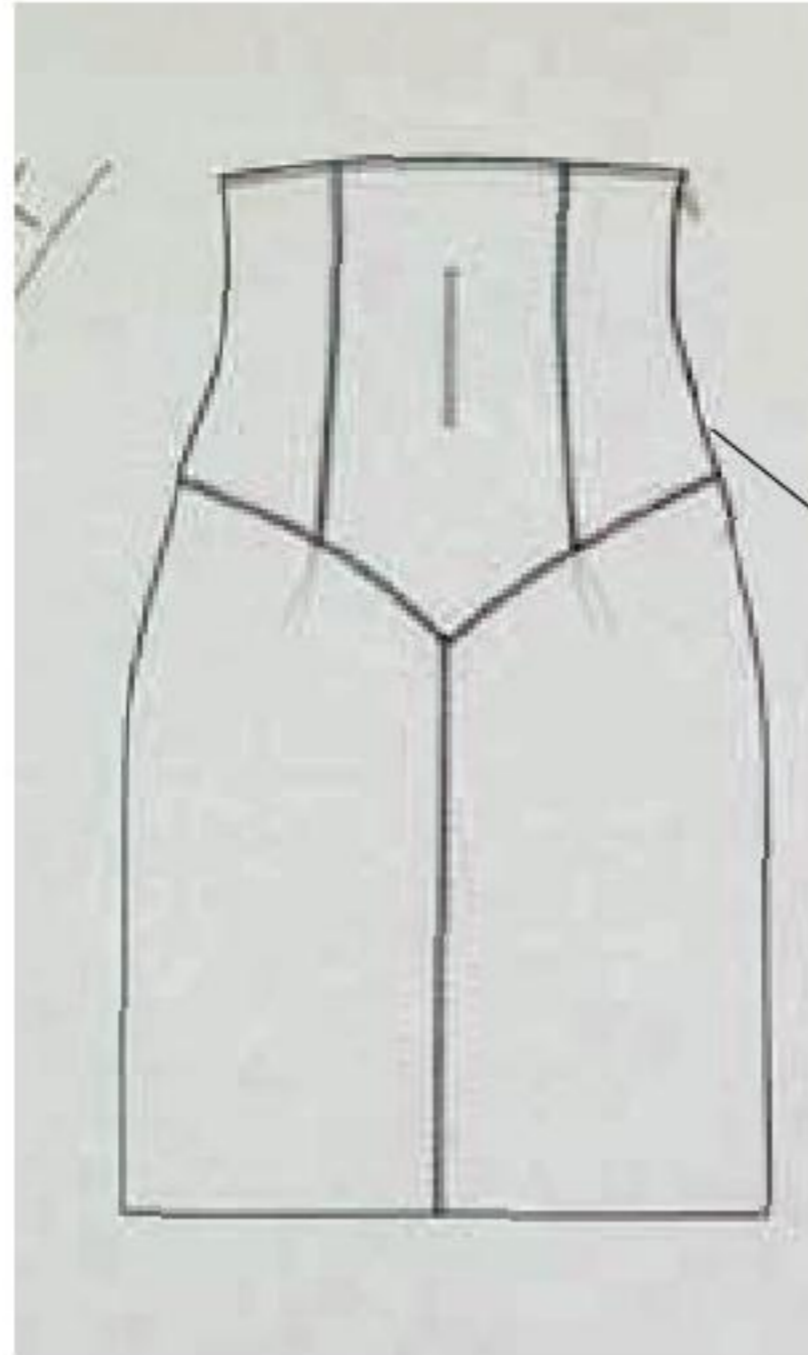
Se puede continuar creando modelos usando el dibujo original, un modelo para desarrollar otro. Hay infinidad de posibilidades, y tan sólo cambiando el largo o las costuras, se puede crear un nuevo diseño. En este dibujo existen cuatro posibles opciones de modelo: dos con cintura alta (de diferentes largos) y dos con la cintura caída (evasé y recta).

Una vez que se tiene el modelo que queremos desarrollar, se puede trabajar el dibujo completo (no sólo la mitad), sobre todo si el modelo es complejo o asimétrico.



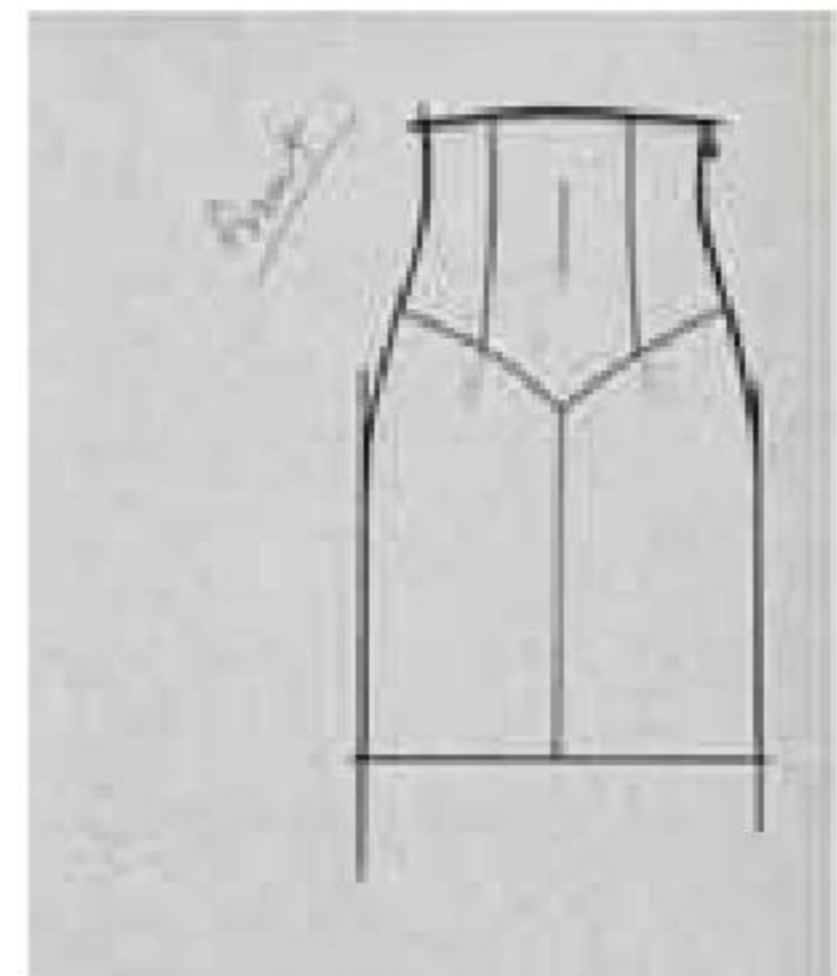
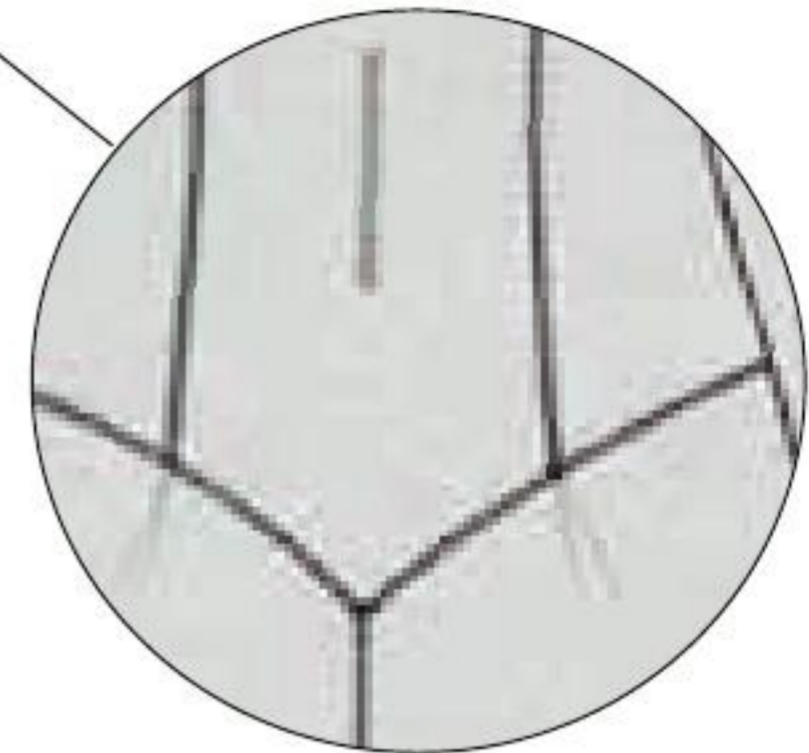
PASO 9

Para completar el dibujo técnico, selecciona uno de los modelos. Se puede completar el proceso a mano alzada o escanear el dibujo y terminarlo por ordenador (ver páginas 33 y 34, pasos del 7 al 9). Para completar a mano alzada, coloca el papel de calco bajo una hoja de papel de dibujo y fíjalo con cinta adhesiva. En esta etapa del proceso, también se puede usar una mesa de luz si hay alguna disponible, o hacerlo en una ventana. Es posible que se tengan que oscurecer las líneas del dibujo para poder verlas a través del papel de dibujo. Prueba el papel, asegurándote de que la tinta del rotulador no se extiende en él. Trazas las líneas del diseño usando un rotulador de punta de fibra de 0,3 mm.



PASO 10

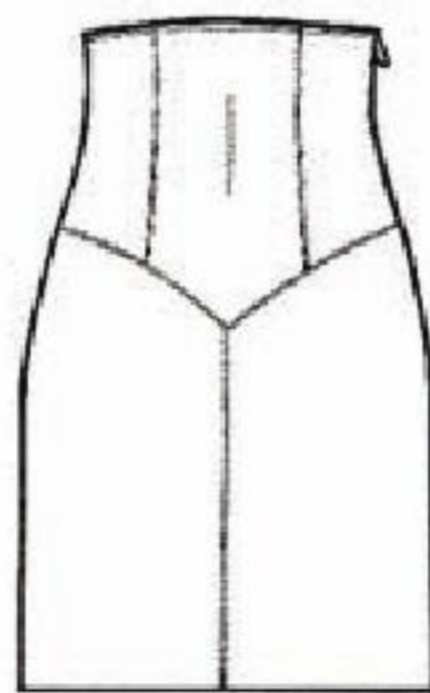
Usa un rotulador de punta de fibra de 0,01 mm para dibujar los pespuntos y otros detalles finos. Si la prenda tiene muchos detalles, aumenta el dibujo original a lápiz con una fotocopiadora y dibuja entonces para que te resulte más cómodo. Cuando el dibujo está completado, redúcelo a la proporción necesaria. Recuerda anotar el porcentaje aumentado para reducir en la misma proporción. Si no es así, el dibujo resultará desproporcionado con respecto a otros con los que forme un conjunto o un panel de serie.



PASO 11

Para obtener un efecto en particular, o si se desea, se puede emplear un rotulador de punta de fibra de 0,8 mm para las líneas de contorno (esto sólo se suele hacer para dibujos destinados a presentaciones, pero no para aquellos contenidos en las hojas de especificaciones o en la de coste).

El dibujo técnico está ahora preparado para ser fotocopiado, escaneado o usado según necesidades o deseos.



VISTAS ESPALDA

Una vez terminada la vista del delantero de una prenda, ésta se puede usar para desarrollar la vista de la espalda. La silueta externa será casi idéntica a la del delantero. Continuamos con el ejemplo de la falda. Sigue el ejercicio que se muestra abajo para ver primero cómo un modelo se convierte en otro y, después, cómo de fácil es crear una vista de la espalda a partir de la vista del delantero.



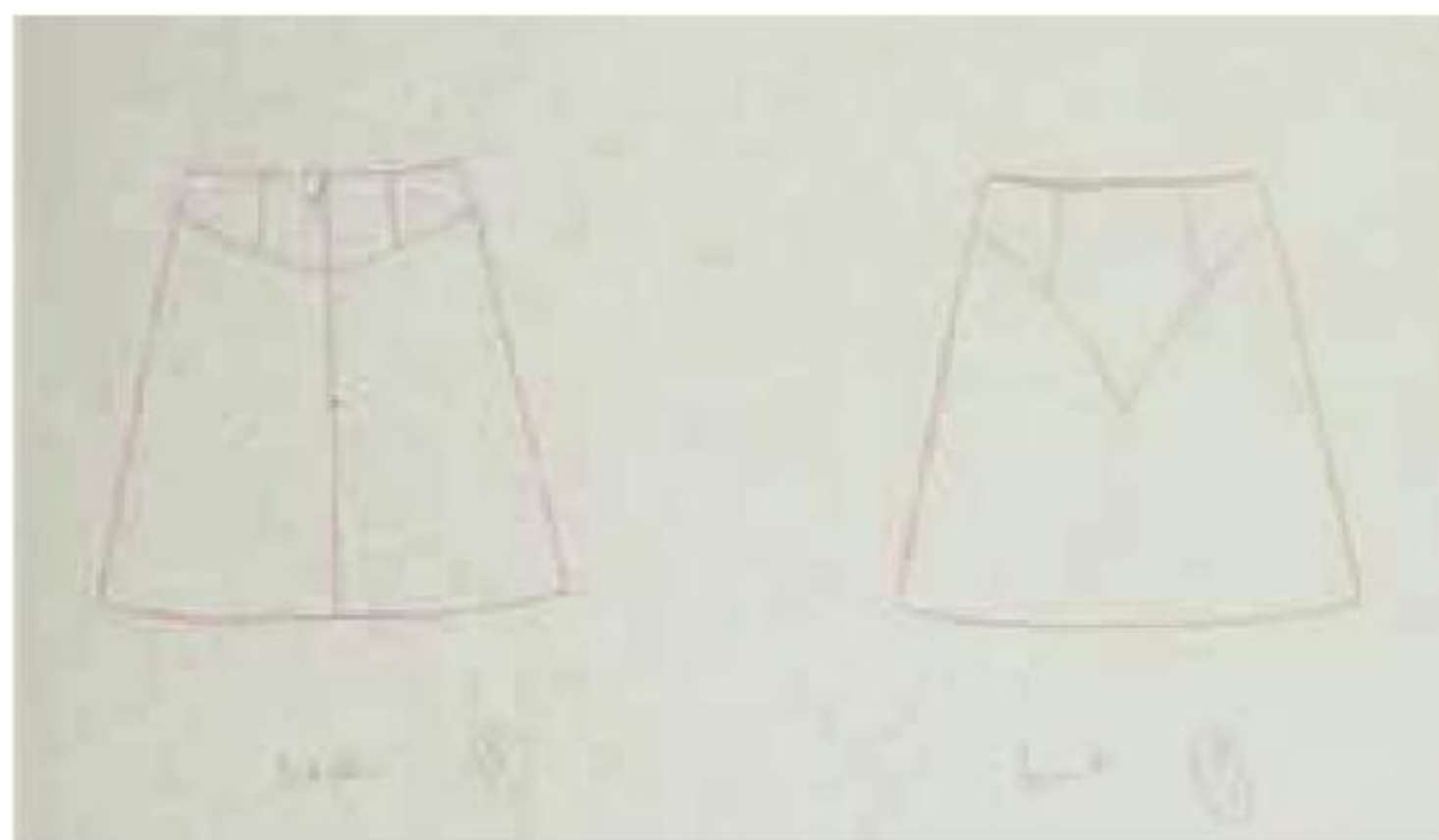
PASO 1

Con una regla, dibuja una línea central en un papel de calco. A partir del modelo de la falda recta y de cintura alta, desarrolla a lápiz, en una mitad del papel de calco, una falda en línea de A y con la cintura baja. Dibuja líneas tanto para las vistas del delantero como para la de la espalda al mismo tiempo.



PASO 2

Dibuja la mitad de la silueta a lo largo de esta línea central. Una vez que tengas la vista de la espalda entera, comprueba la simetría y haz los ajustes necesarios.



PASO 3

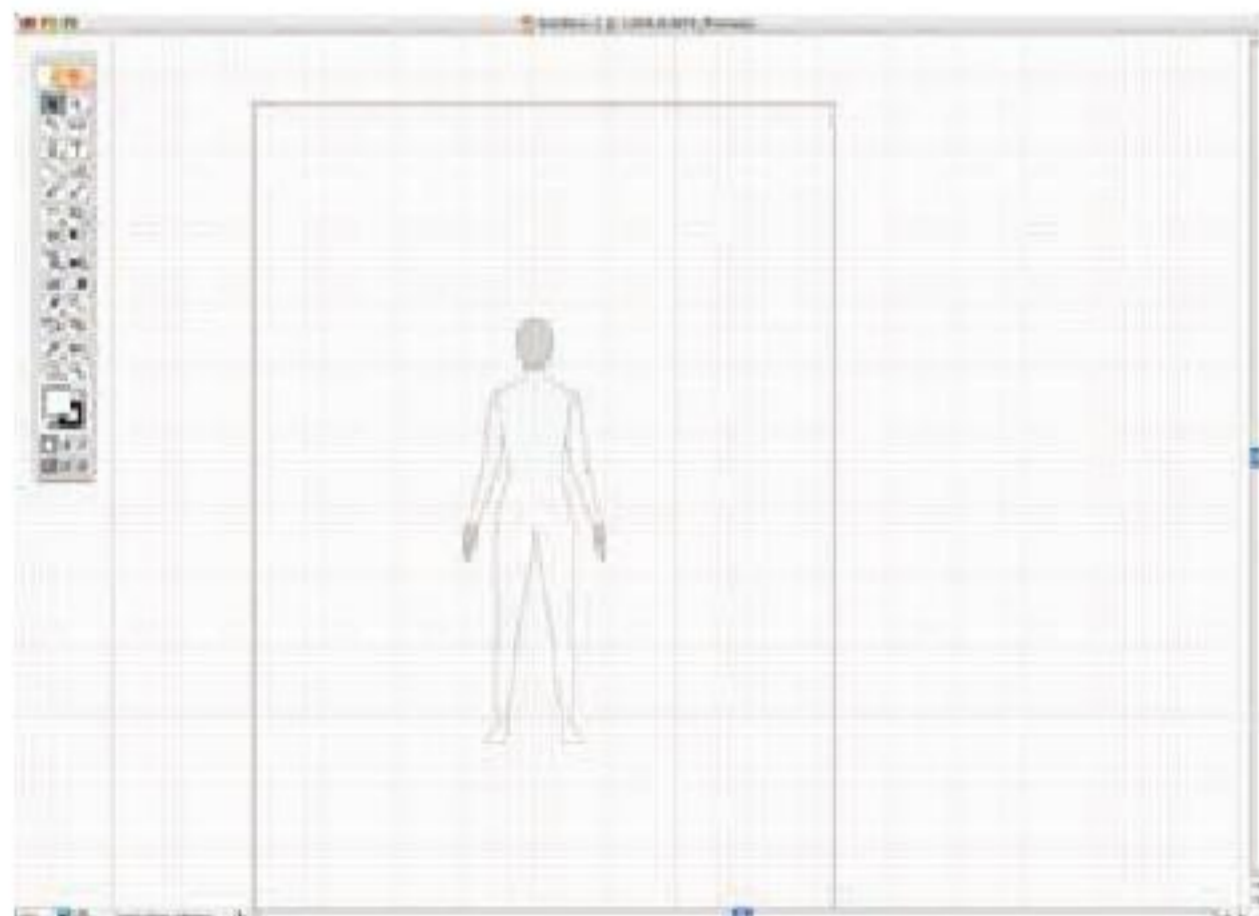
Cuando se trabaja una vista de la espalda, hay que asegurarse de que las costuras del delantero se unen por los laterales exactamente en el mismo punto, a menos que sea expresamente diferente. No olvides incluir las aberturas.

CONSEJOS PRÁCTICOS

1. Cuando se dibuja una prenda muy detallada, es aconsejable hacerlo en tamaño A3 porque de esta manera se pueden dibujar más fácilmente detalles complejos, y reducir después el tamaño cuando se escanee o bien con una fotocopidora.
2. No es aconsejable usar minas más suaves que las HB, porque las líneas del dibujo no serán lo suficientemente finas para conseguir que sean perfectas y, además, se puede ensuciar el papel.
3. Hay que insistir en redibujar los borradores hasta que queden como se desea.
4. Usar siempre cinta adhesiva de baja fijación para evitar que el papel se mueva.
5. Rotar el dibujo a lo largo del proceso. Es más fácil dibujar líneas suaves cuando una línea es vertical en vez de horizontal.
6. Hay que asegurarse siempre de que las líneas que cruzan el centro delantero o el centro espalda están en ángulo recto para garantizar la simetría.
7. Usar la regla cuando sea necesario para las líneas rectas, casándolas suavemente al unirse a una curva. ¡Nunca dibujar una curva con regla!
8. Nunca utilizar un rotulador sobre un papel de calco porque no se secará y, además, ensuciará el papel. Los rotuladores sólo se pueden usar sobre las hojas de dibujo.
9. Es aconsejable lavarse las manos frecuentemente cuando se trabaja con papel de calco para evitar posibles manchas.
10. Hay que trabajar con buena luz para poder ver a través del papel de dibujo. Lo ideal es trabajar en una caja de luces.
11. Es posible que se tenga que empezar un dibujo final a rotulador varias veces debido a que las líneas no sean firmes a causa del pulso: hay que tener paciencia.
12. Intenta trabajar siempre con una hoja de papel blanco bajo aquella en la que dibujas, ya que absorberá cualquier exceso de mina de lápiz, y también hará destacar el trazo bajo el papel de dibujo, sobre todo cuando se está haciendo un dibujo final con rotulador.
13. Cuando se trabaja en el dibujo final con rotulador, es necesario limpiar los bordes de la regla tan a menudo como sea posible, ya que en ellos se acumula tinta que puede manchar el dibujo y el papel.
14. Usar variedad de rotuladores finos (de 0,05 y de 0,1 a 0,3 mm) para dar profundidad al dibujo final.

DIBUJO TÉCNICO CON ILLUSTRATOR A PARTIR DE LA PLANTILLA GENÉRICA

En primer lugar, hay que extender la prenda de manera correcta (véanse páginas 24 y 25). Este método paso a paso muestra cómo hacer el dibujo técnico de una chaqueta usando Illustrator y también cómo desarrollar diferentes variaciones con el método de diseño rápido.



PASO 1

Abrir un nuevo documento en Illustrator.

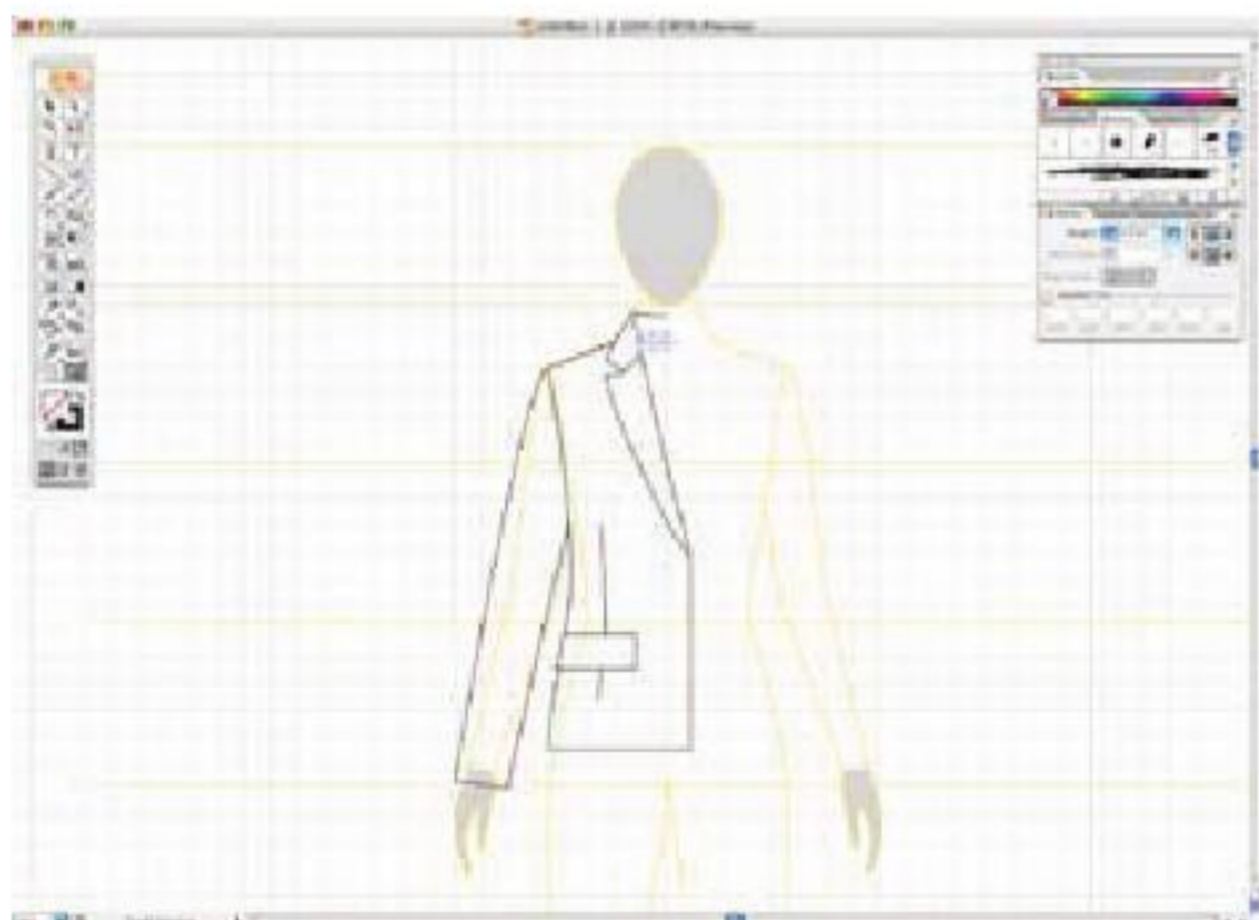
Archivo > Nuevo

PASO 2

Importar la plantilla genérica y mostrar la cuadrícula. Asegurarse de alinear el centro delantero de la plantilla genérica con una línea vertical en la cuadrícula.

Archivo > Colocar

Ver > Mostrar Cuadrícula



PASO 3

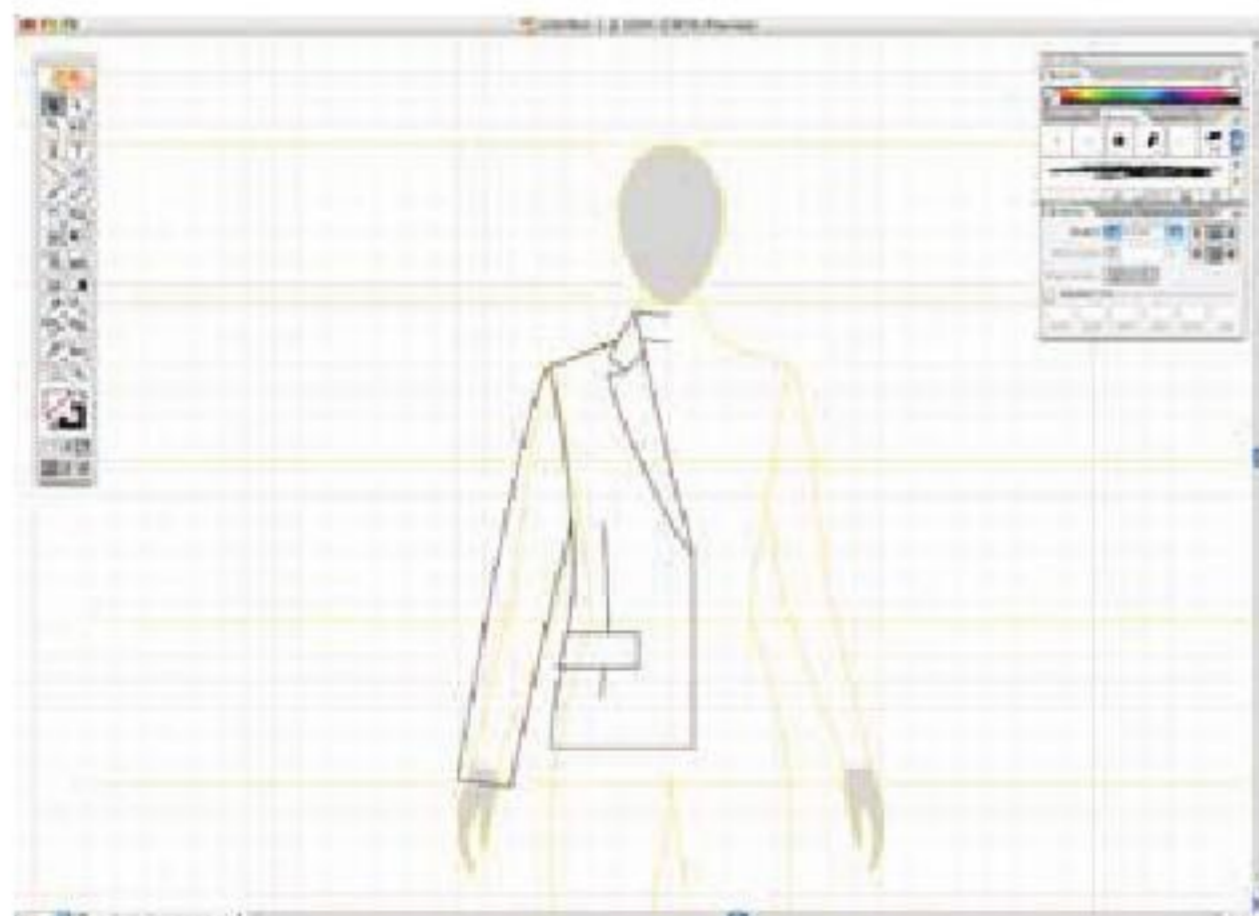
Seleccionar y agrupar todos los objetos juntos en la plantilla genérica..

Objeto > Agrupar

Abrir la Paleta de Color y cambiar las líneas exteriores de la plantilla genérica a un color claro, usando el Ajuste de Color de manera que la plantilla funcione como guía, más que como una distracción. Aquí, se ha cambiado a color amarillo.

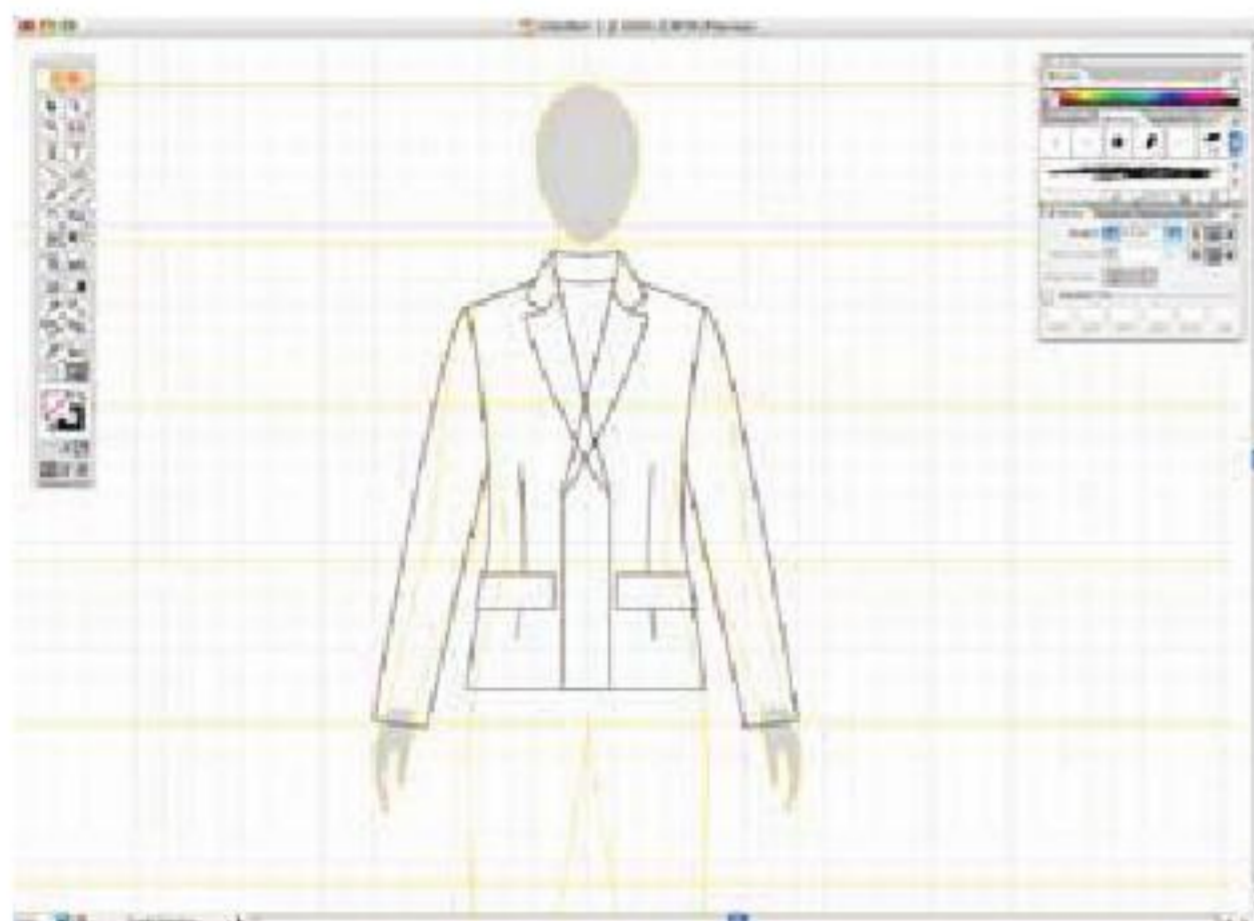
Ventana > Color

Usando la Herramienta de Lápiz, dibujar la silueta de media chaqueta. Como se está dibujando una prenda exterior, la chaqueta se debe dibujar por fuera de la plantilla genérica (véase página 44). El borde delantero de la chaqueta se puede dibujar sobre la línea central frontal para crear la superposición.



PASO 4

Crear siempre una línea de referencia a 90° de la línea central frontal. Esto ayudará a crear la imagen especular del dibujo en el paso 5.

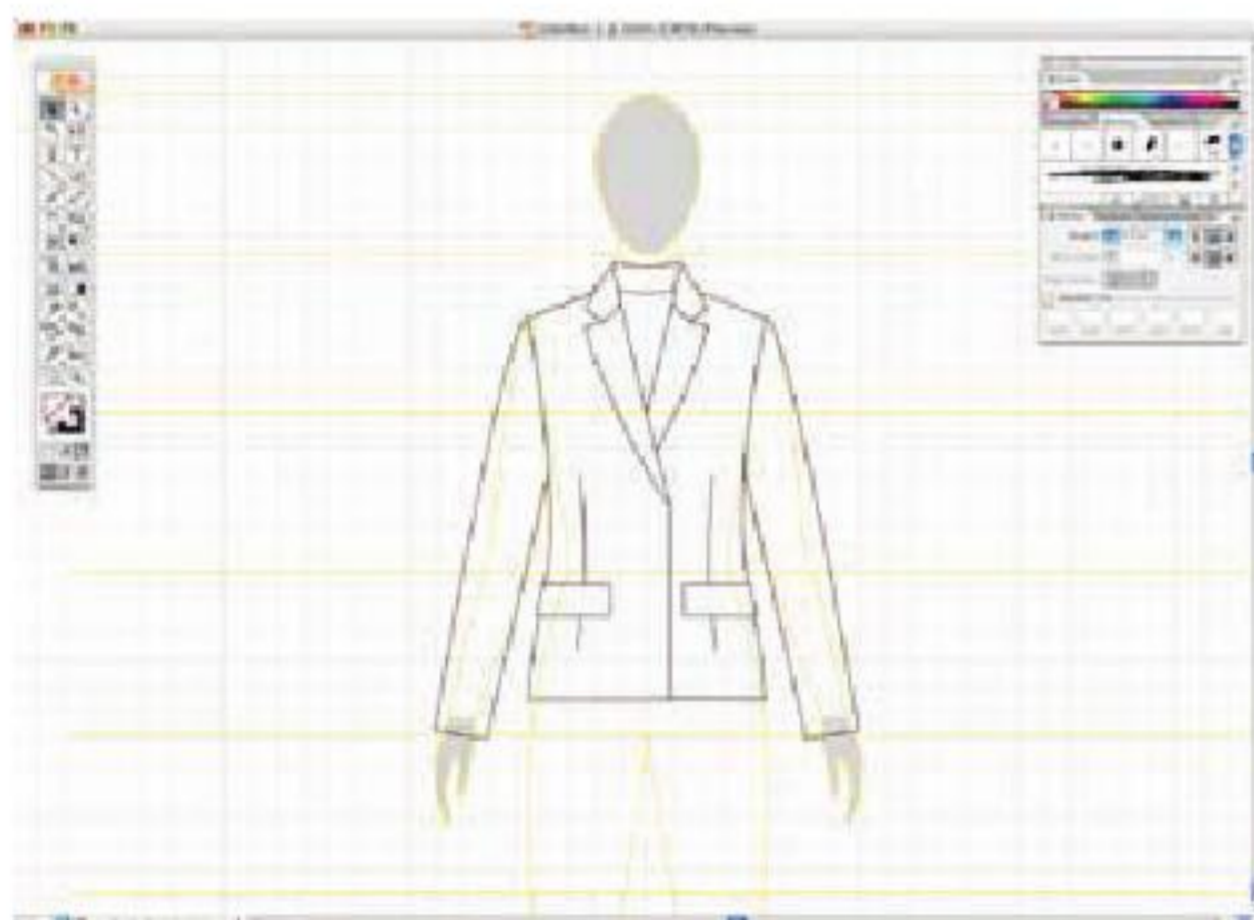


PASO 5

Vamos a crear ahora la imagen especular de la chaqueta. Seleccionar y agrupar todos los objetos de la chaqueta.

Objeto > Agrupar

Copiar y Pegar, entonces, con la chaqueta seleccionada, seleccionar **Objeto > Transformar > Reflejar**, seleccionar Vertical y hacer clic en **OK**. Ahora, usando la Herramienta de Selección Directa, reposicionar la mitad de la imagen especular de la chaqueta de manera que esté alineada a través de la línea de referencia que se había creado en el paso 4.



PASO 6

Borrar las líneas que se solapan en el delantero de la chaqueta. Para refinar el dibujo técnico, levantar el lado de la chaqueta que queda encima, por su parte inferior.

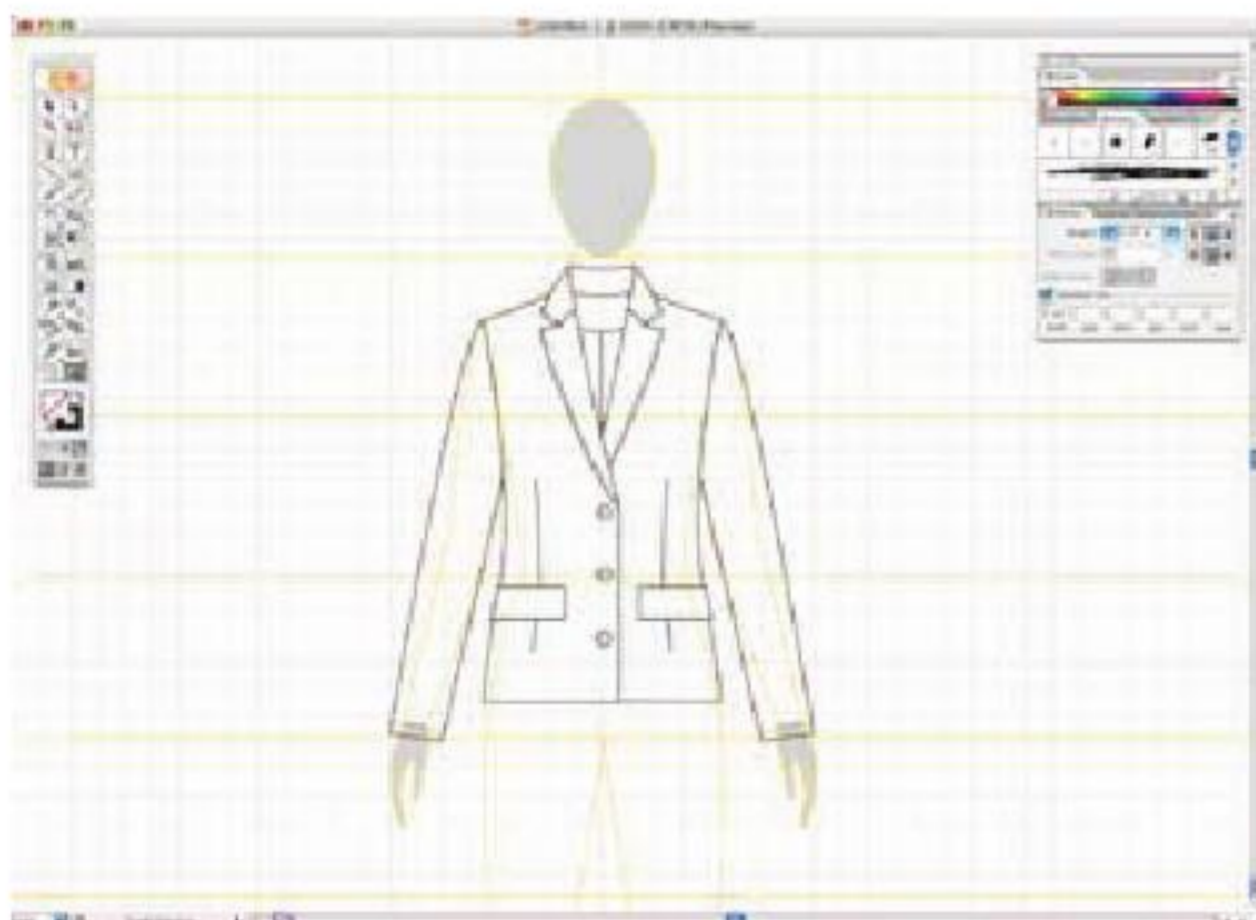


PASO 7

Ahora se puede ordenar el dibujo. En este caso, los bolsillos de cartera se han hecho menos profundos. Se ha añadido una vista y la costura del centro espalda, además de los botones.

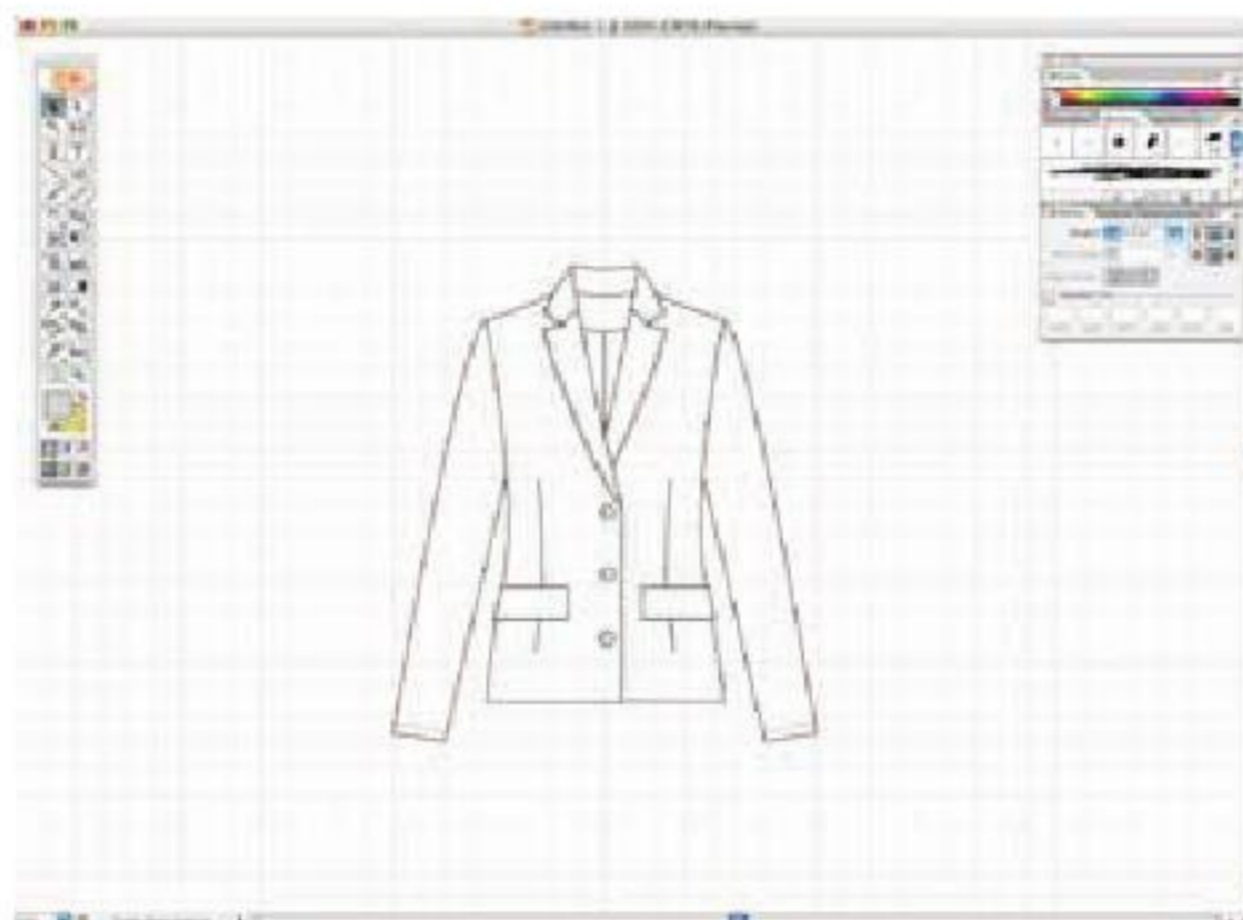
PASO 8

En este punto del proceso, se pueden añadir los pespuntos con una línea discontinua de 0,25 puntos.



PASO 9

Finalmente, borrar la plantilla y ocultar las guías.



VISTAS ESPALDA

Para crear una vista espalda, copiar y pegar la vista del delantero y borrar lo que no sea necesario. Para realizar el dibujo de la chaqueta, es necesario crear la espalda del cuello, mover y extender las pinzas y extender también la costura del centro espalda y nivelar el dobladillo. También se ha añadido una abertura, por lo que se ha levantado un poco el borde inferior donde está la abertura.

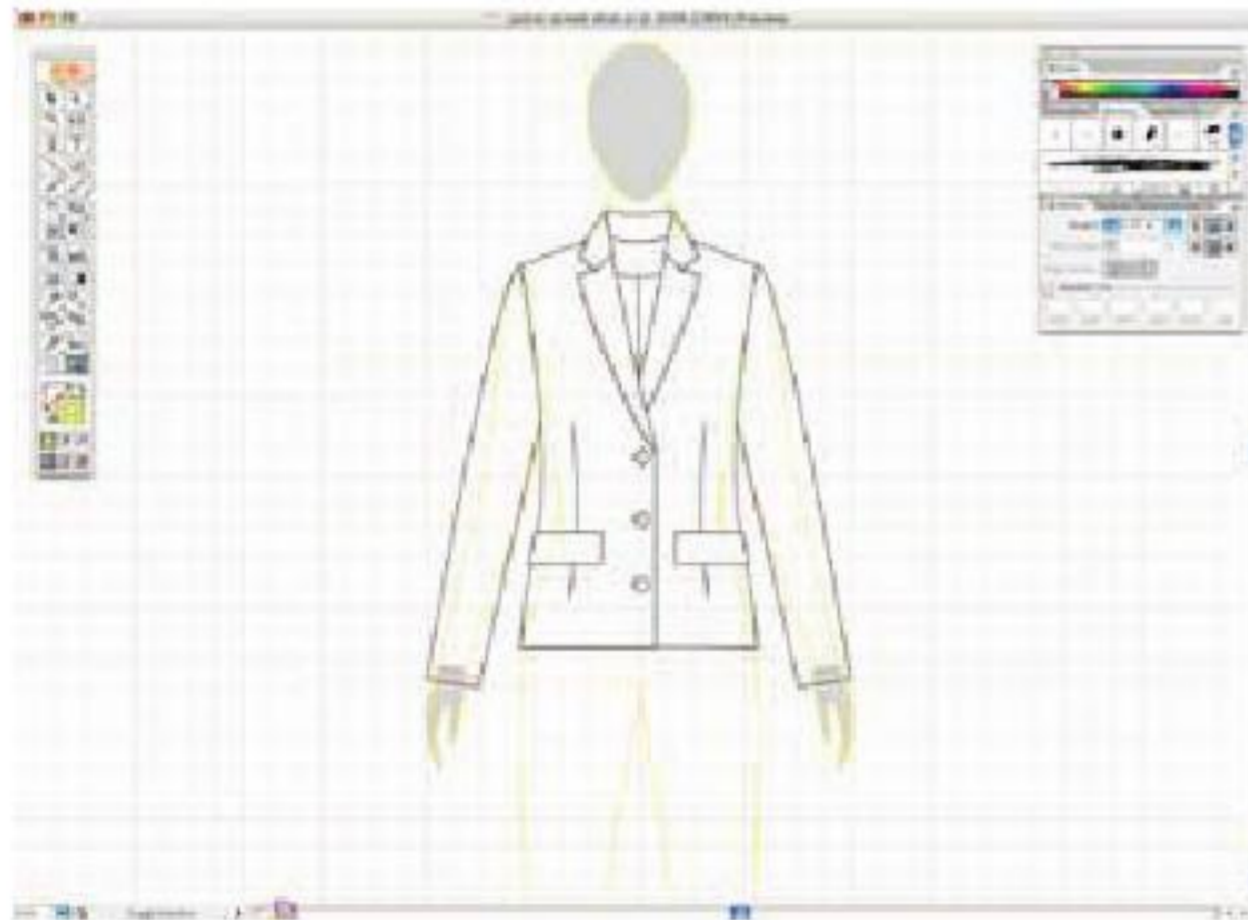


DISEÑO RÁPIDO CON ILLUSTRATOR

La técnica de diseño rápido también se puede adaptar a Illustrator para desarrollarla con él, y se puede hacer en cualquier etapa del proceso de dibujo. Usar el ordenador hace más fácil guardar y almacenar versiones de un diseño en cualquier momento del proceso. También se puede crear una biblioteca de detalles, como bolsillos u otros, para añadirlos a los dibujos.

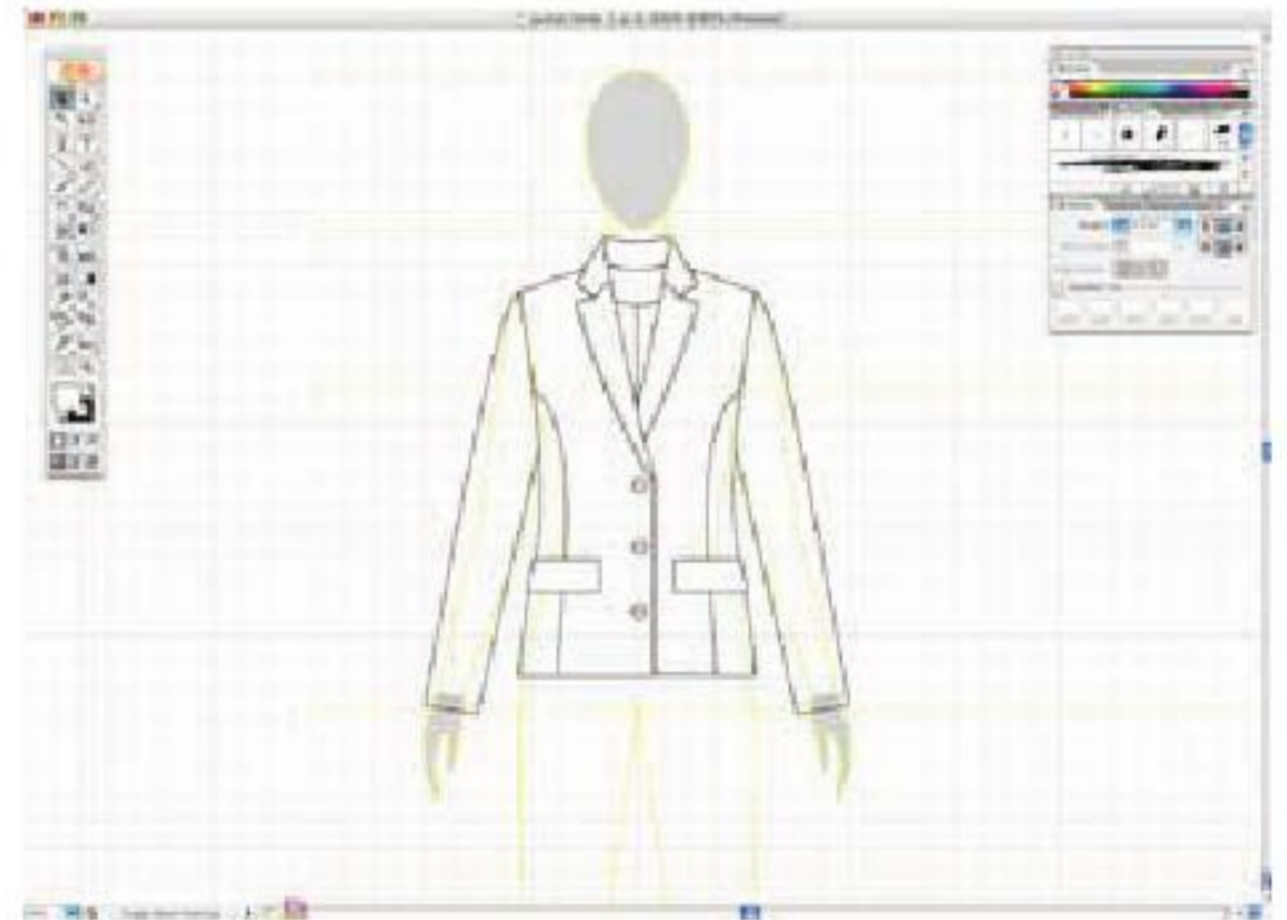
PASO 1

Usando el dibujo de la chaqueta, primero guardar la vista delantera como plantilla.



PASO 2

Ahora, modificar el modelo. En este caso, la pinza original se ha movido y se ha insertado una línea princesa.



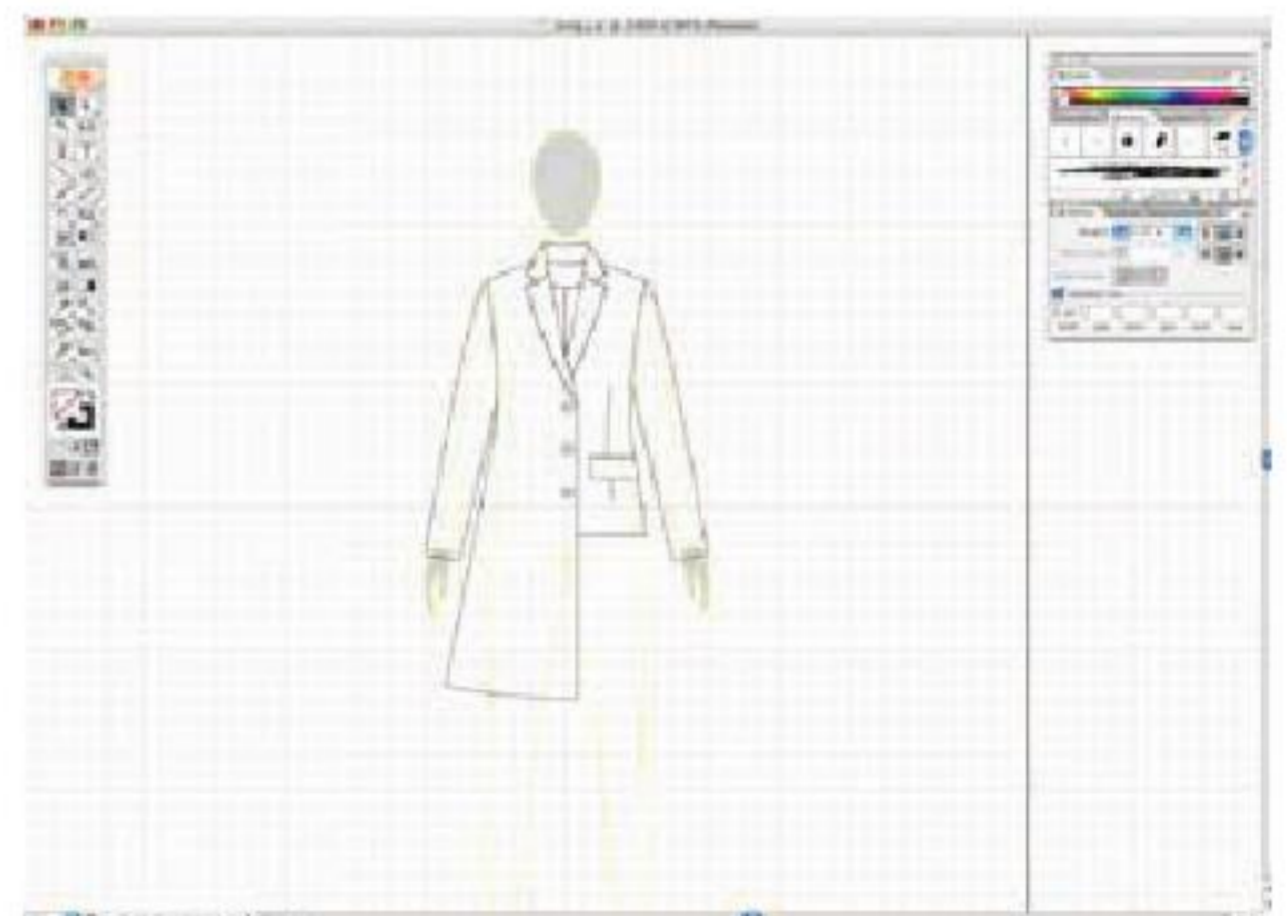
PASO 3

Los bolsillos de cartera originales se han quitado y se han sustituido por bolsillos de plastrón.



PASO 4

Como en casos anteriores, aquí también se puede trabajar la mitad de la prenda y luego crear la imagen especular. En este caso, la línea de la chaqueta se ha alargado para crear vuelo.

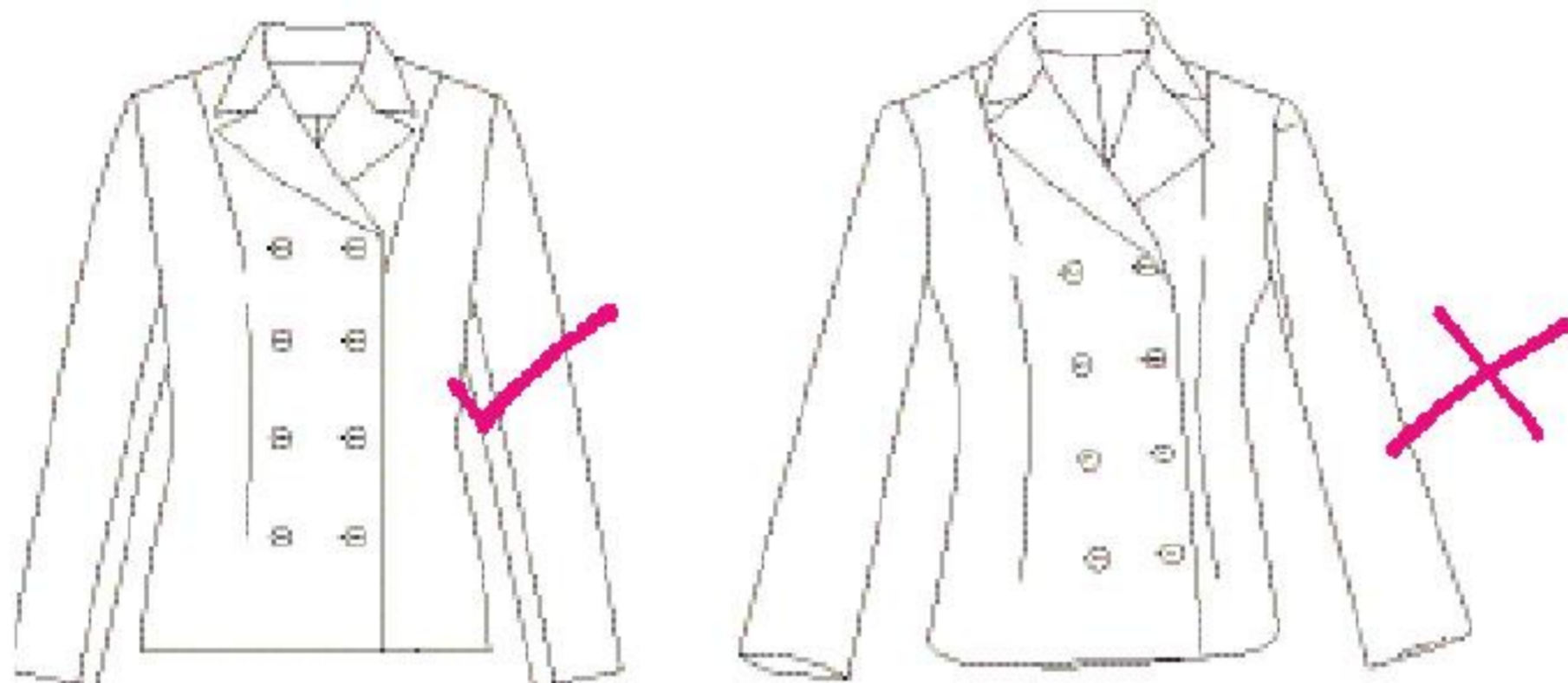


TRUCOS Y CONSEJOS PRÁCTICOS

QUÉ INCLUIR Y QUÉ NO

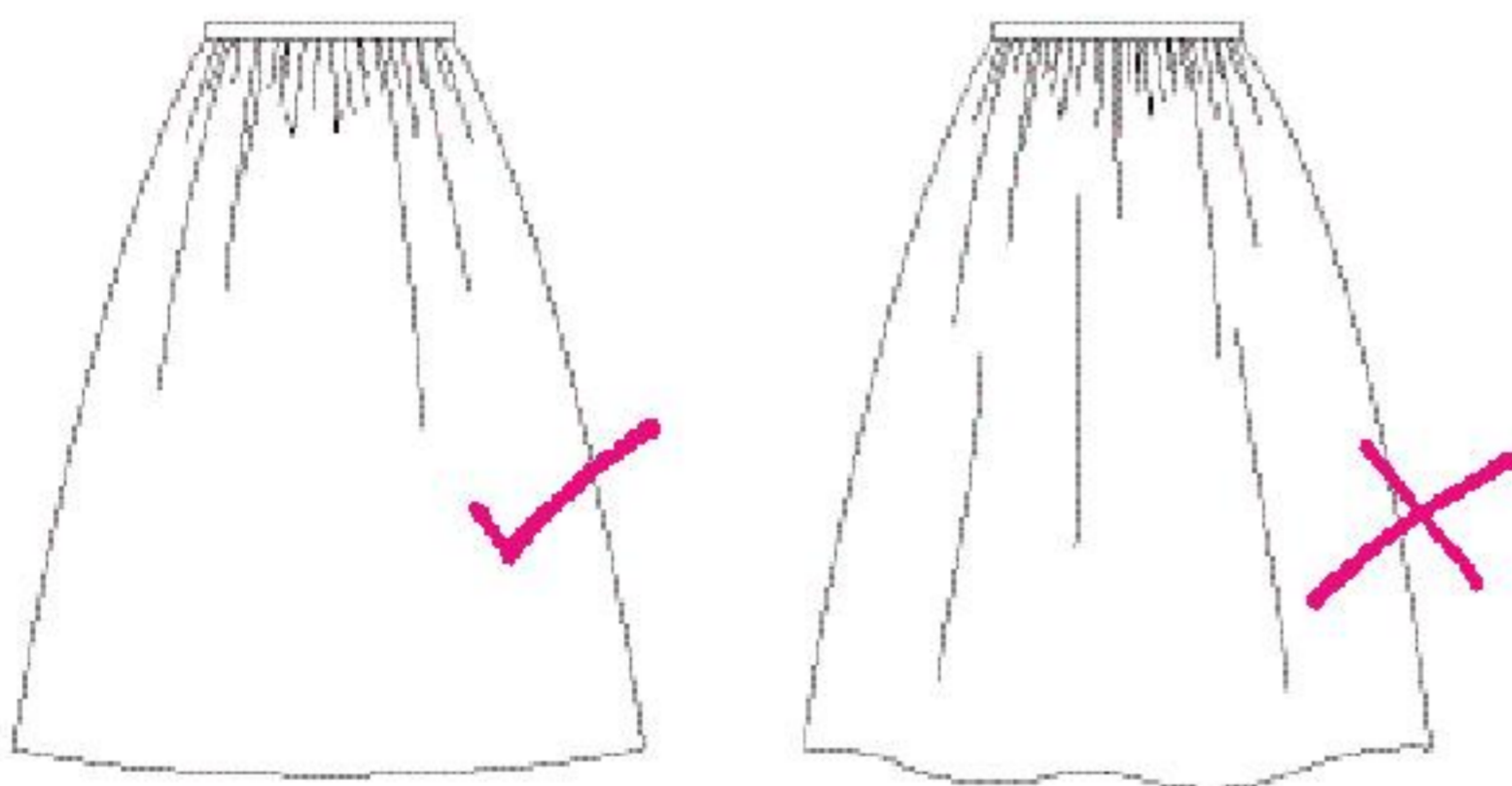
Un dibujo técnico debe incluir sólo los detalles que sean necesarios. Si se dibuja a partir de una prenda existente, no hay que dibujar ni las arrugas ni los defectos que pueda contener la prenda en cuanto a construcción o en el tejido. Es conveniente aplicar cierta "cirugía cosmética" y dibujar sólo lo que es necesario. Echa un vistazo a los dibujos técnicos de la segunda mitad de este libro para tener una idea sobre qué incluir y qué no.

Abajo se pueden encontrar algunos trucos y consejos prácticos orientados a los errores más comunes que a menudo se encuentran en un dibujo técnico. Piensa en la forma tridimensional que tiene el cuerpo humano y en cómo una prenda tiene que ser cortada para que resulte cómoda y siente bien. Los conocimientos sobre patronaje y construcción de prenda ayudarán a evitar estos errores.



Sobre todo, hay que evitar imaginar cómo los detalles se verán en la prenda. Si se está inseguro sobre cómo dibujar algo, lo mejor es buscar una prenda existente y dibujar lo que realmente estamos viendo, usando estos detalles existentes como guía. No dibujes defectos ni errores.

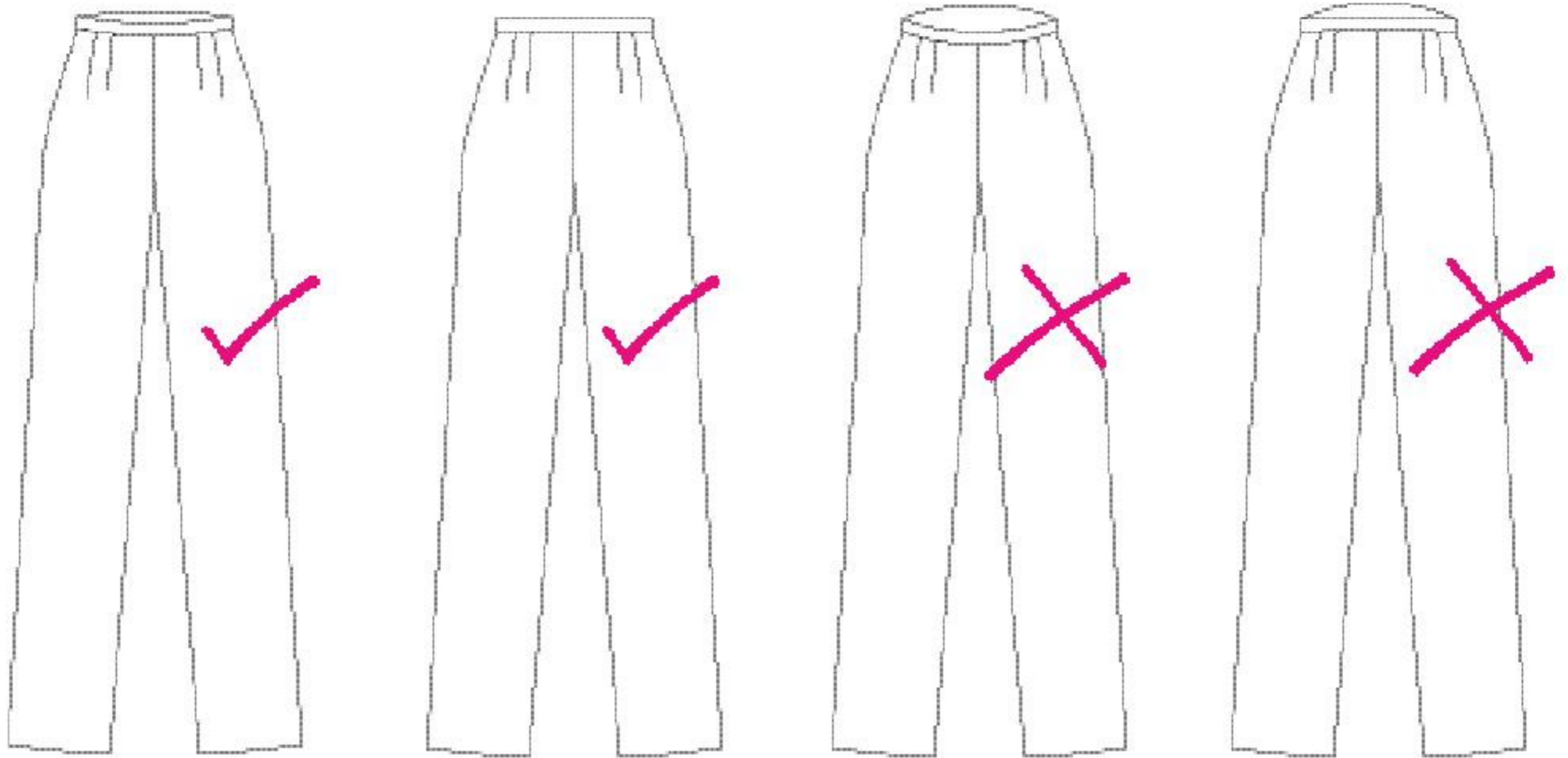
Evita enfatizar en demasía los detalles, puesto que pueden estropear el estilo que buscas. No intentes hacer el dibujo "bonito" con líneas demasiado curvas y caprichosas. Esto debe dejarse para la fase final de ilustración.



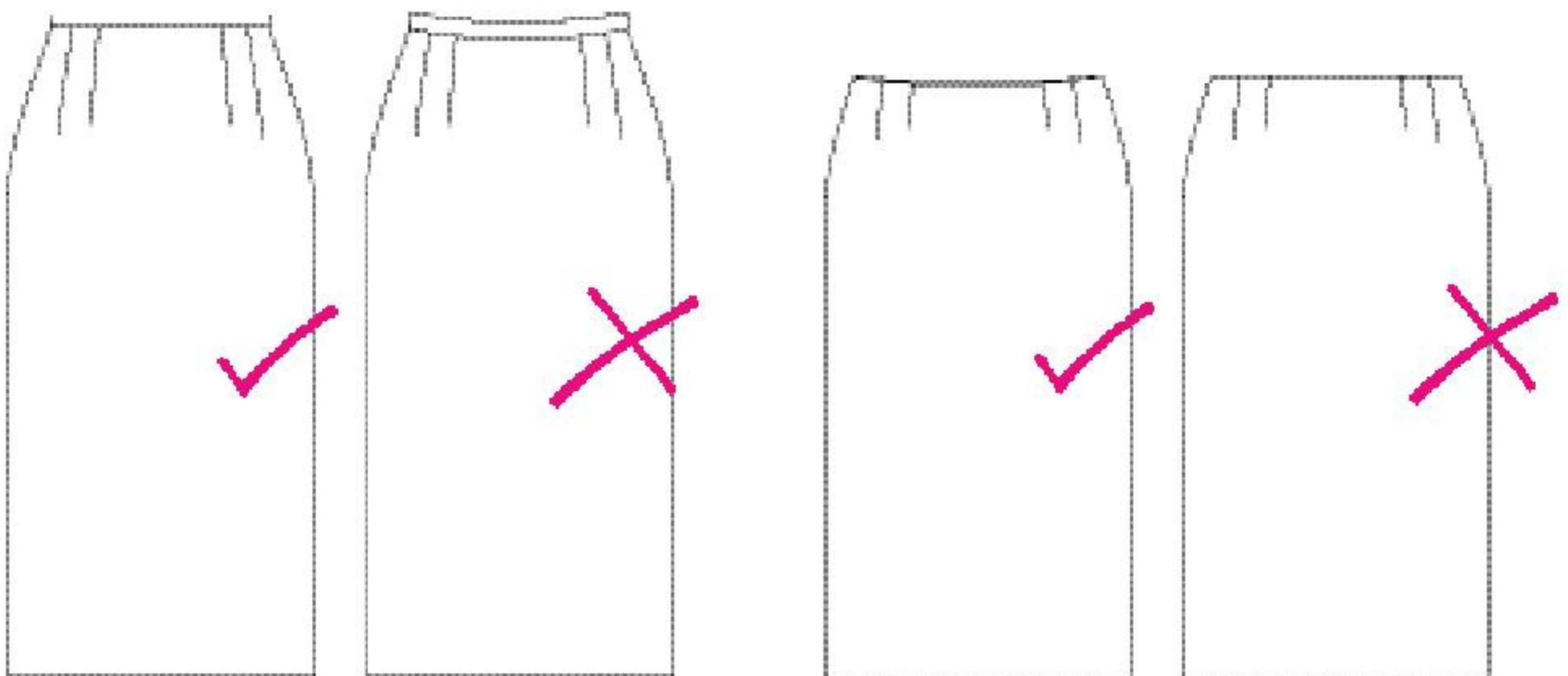
Hay que evitar el impulso de dejarse llevar por la propia interpretación artística. Un dibujo técnico no es el contexto para transmitir nuestra expresión personal. La finalidad del dibujo técnico es hacer llegar la información de la manera más simple, clara y exacta como sea posible. Dibujando una falda como la de arriba, a la derecha, corremos el riesgo de que el patronista interprete que el bajo es ondulado.

TRUCOS Y CONSEJOS PRÁCTICOS PARA EL DIBUJO DE PRENDAS

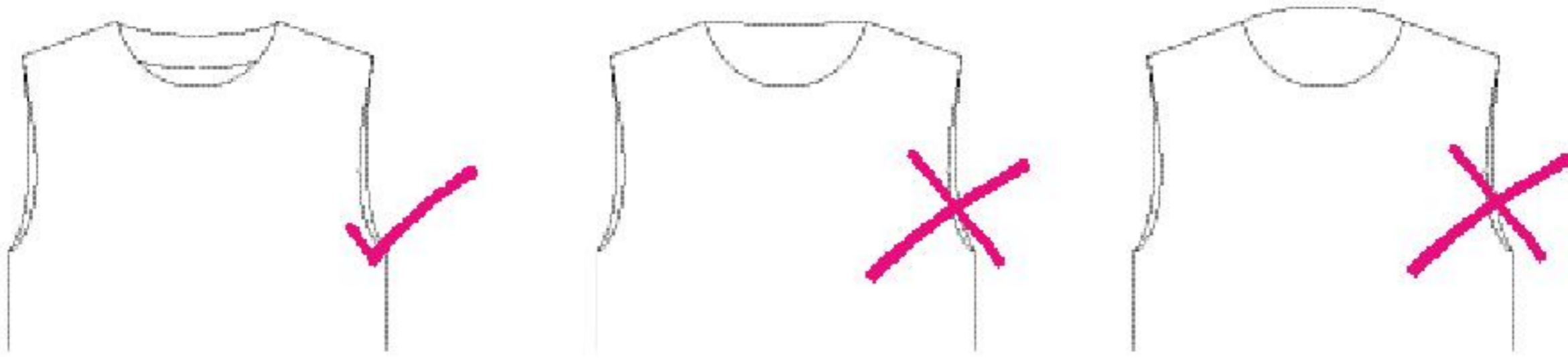
Si no estamos seguros de cómo dibujar una prenda, debemos buscar una prenda similar para comprobar que el dibujo se ajuste el máximo posible.



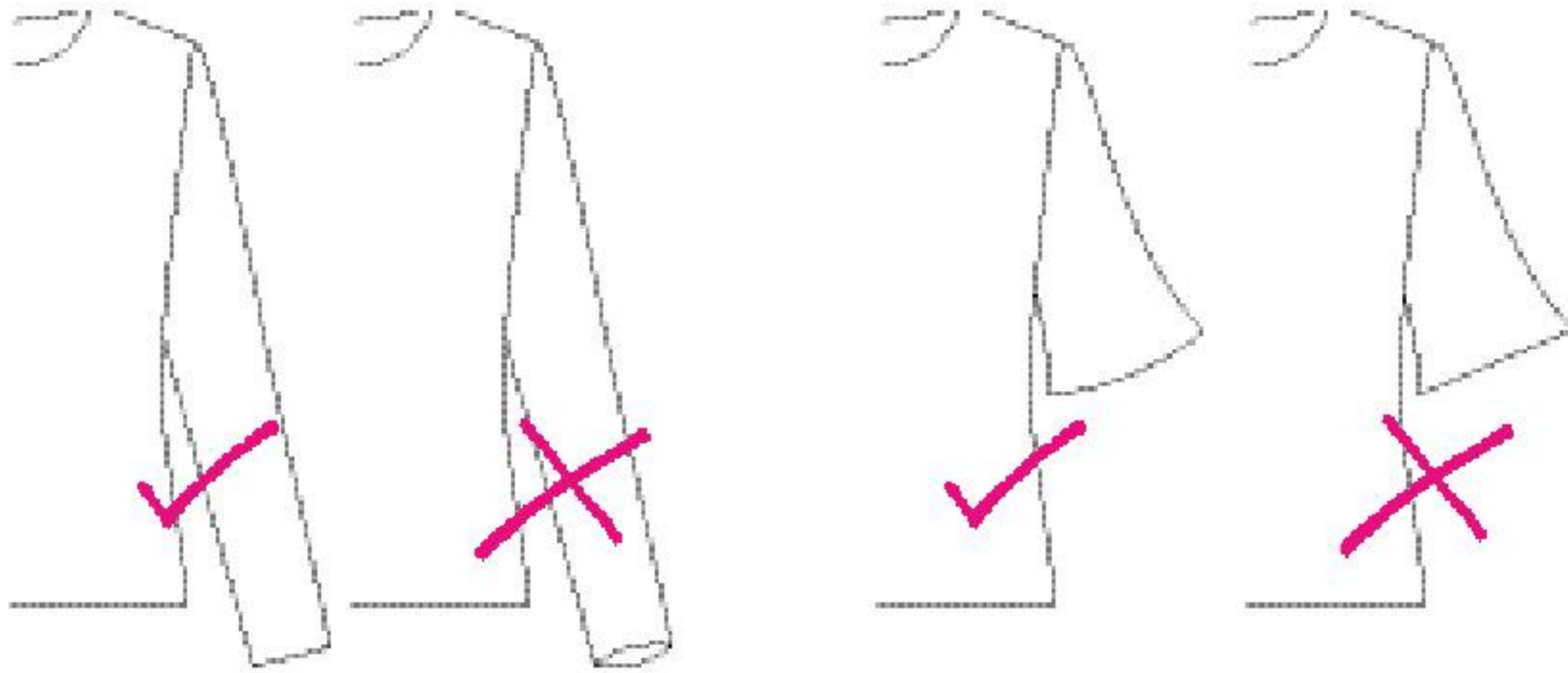
La parte superior de los pantalones, generalmente es curva. La cinturilla de un pantalón normalmente no es visible desde la vista del delantero, hay que añadirla. Sin embargo, si el tejido pensado para esa prenda es elástico (por ejemplo), debe dibujarse de forma recta. No dibujar la cinturilla con formas demasiado cóncavas o convexas.



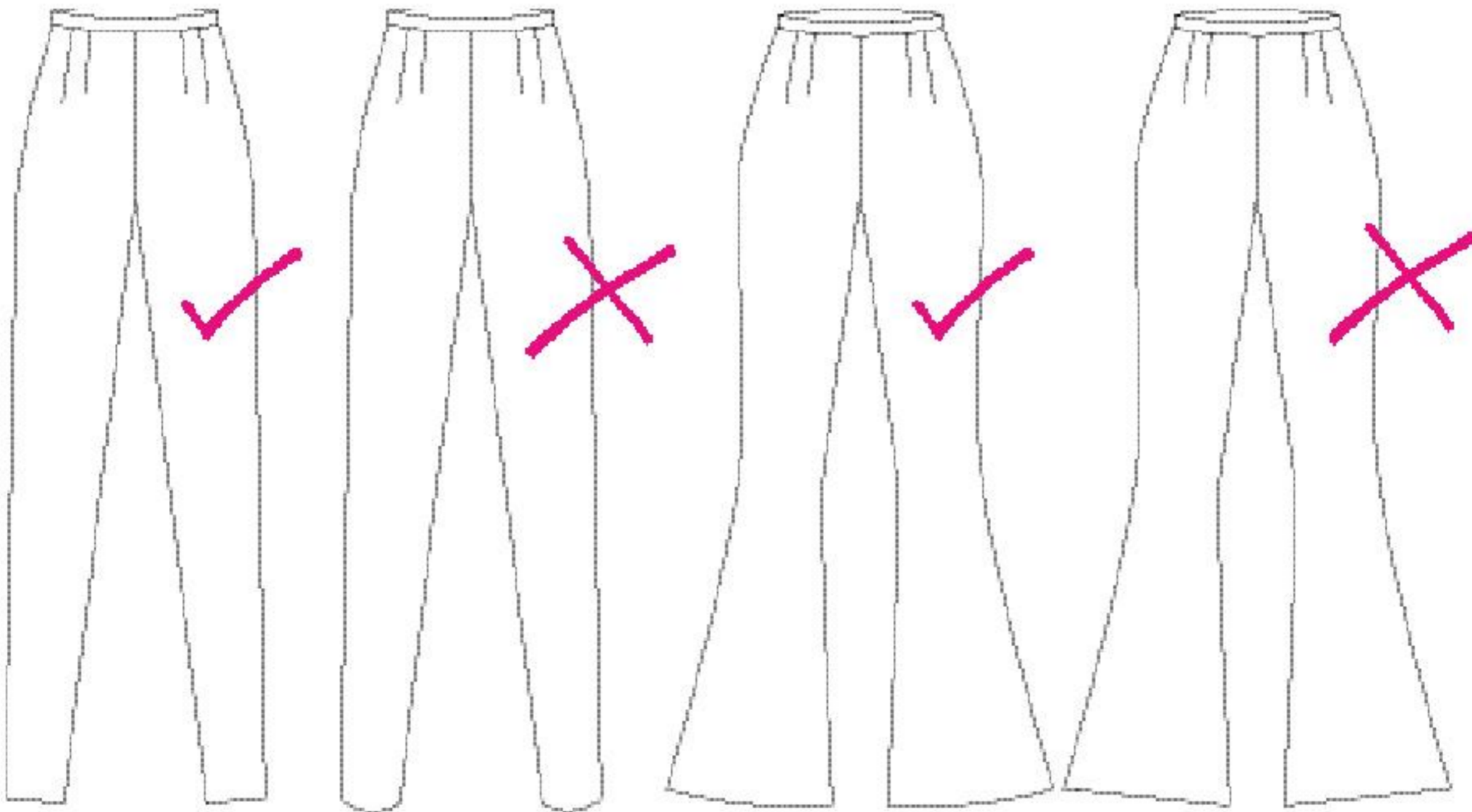
La parte superior de una falda suele dibujarse recta, excepto cuando el modelo tiene cintura baja. En tal caso, hemos de aplicar una curva suave.

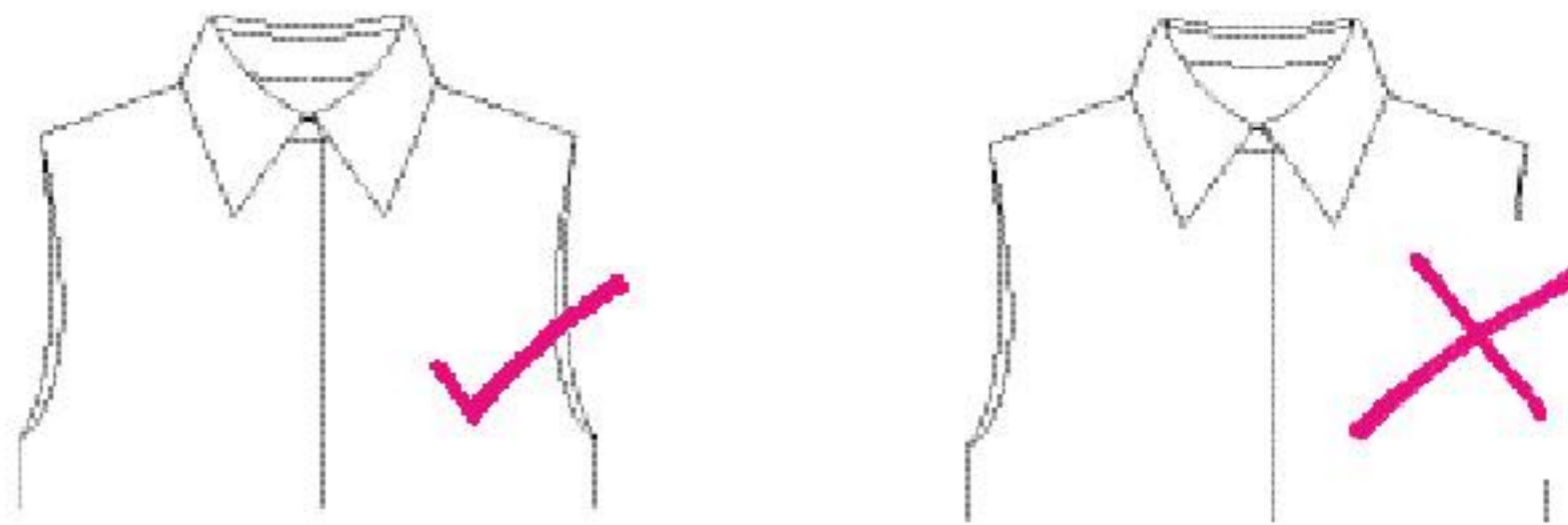


Un cuello espalda básico SIEMPRE será curvado para dar comodidad y movilidad. Un error común es dibujarlo recto o cóncavo.

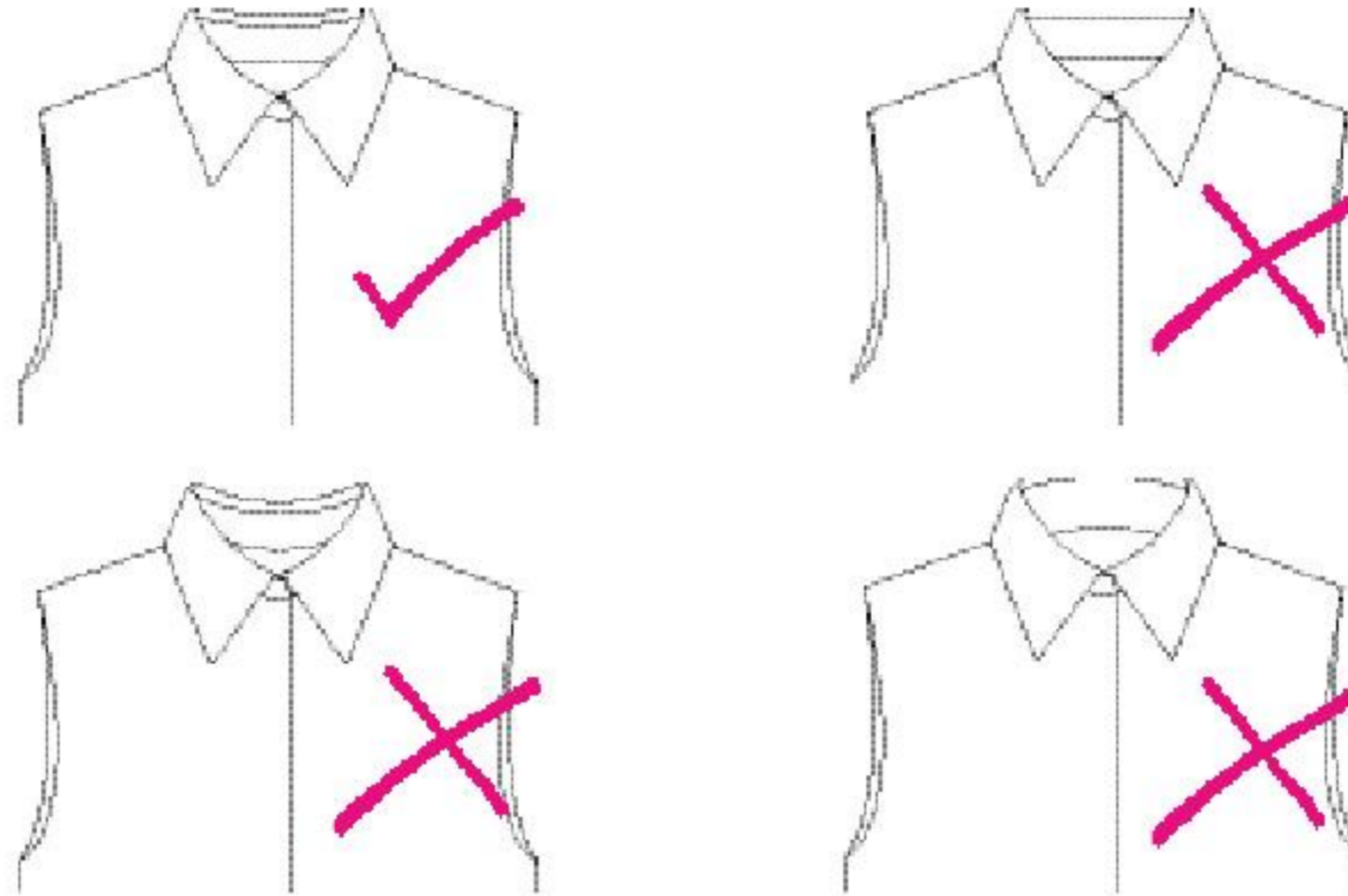


Los dobladillos a menudo se dibujan curvos, pero esto sólo debe hacerse si realmente se pretende que sea así. Para las mangas estrechas (arriba) y para los pantalones (abajo), el dobladillo debe dibujarse siempre recto. Si el modelo es ancho, entonces sí que debe curvarse.

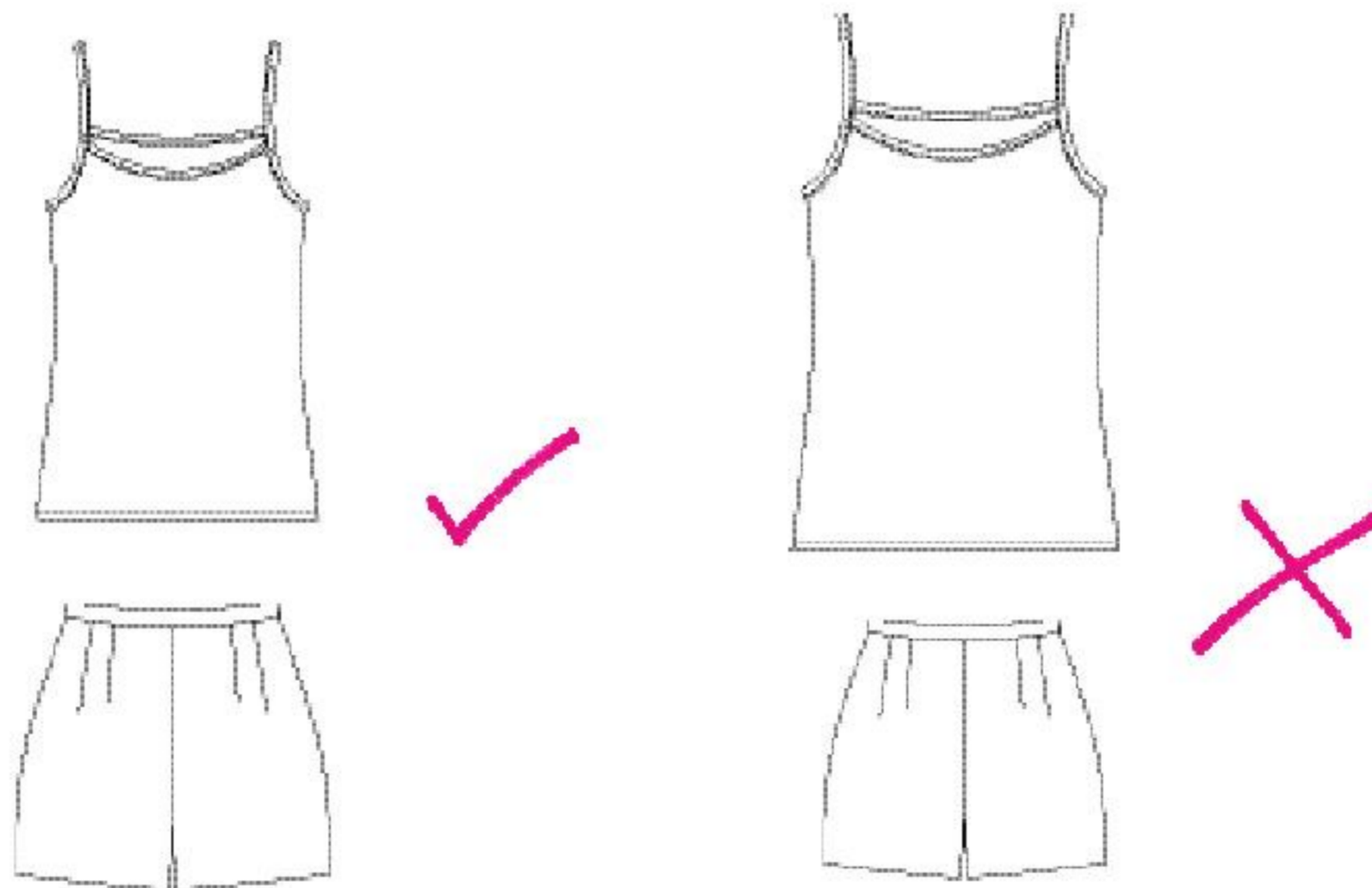




Otro error común es dibujar el cuello como si éste no estuviera conectado con el hombro.



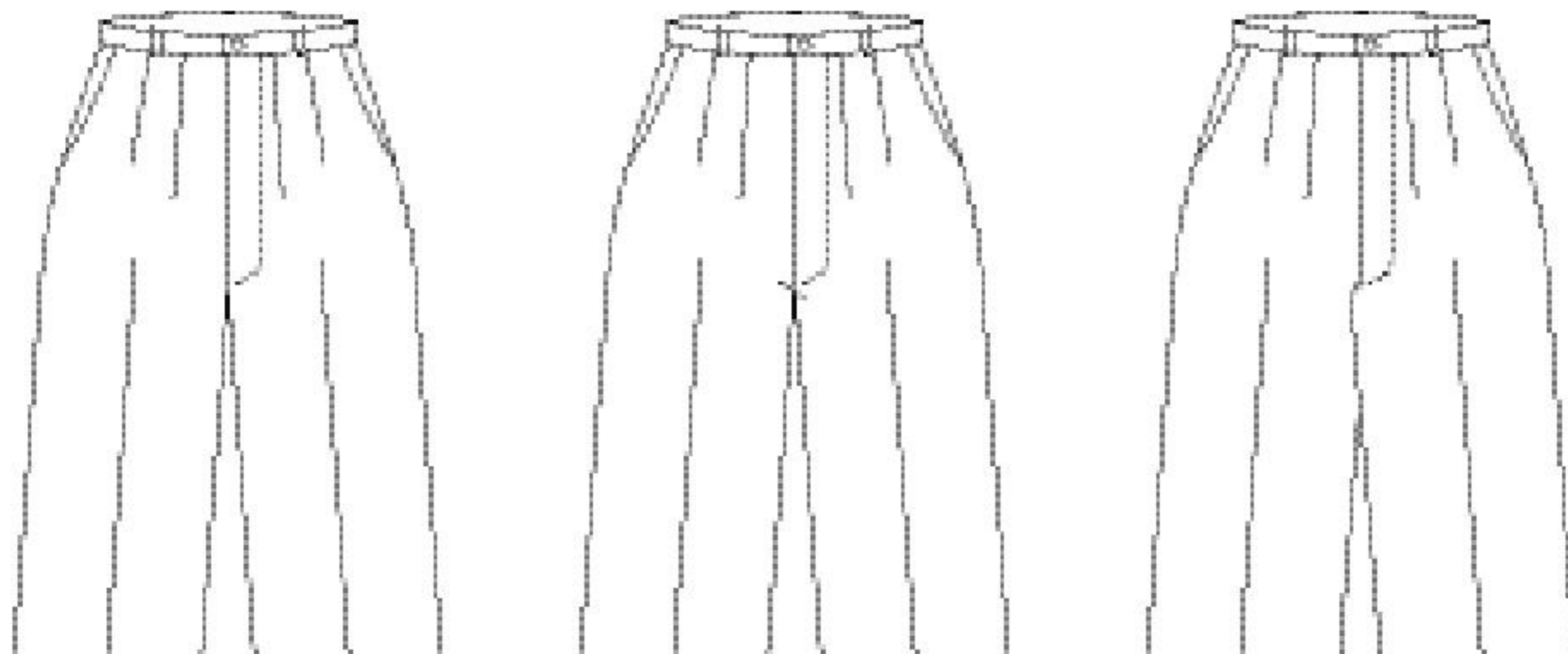
La espalda del cuello de una camisa debe dibujarse con una curva suave hacia dentro. Nunca deben utilizarse líneas rectas o exageradamente cóncavas o convexas.



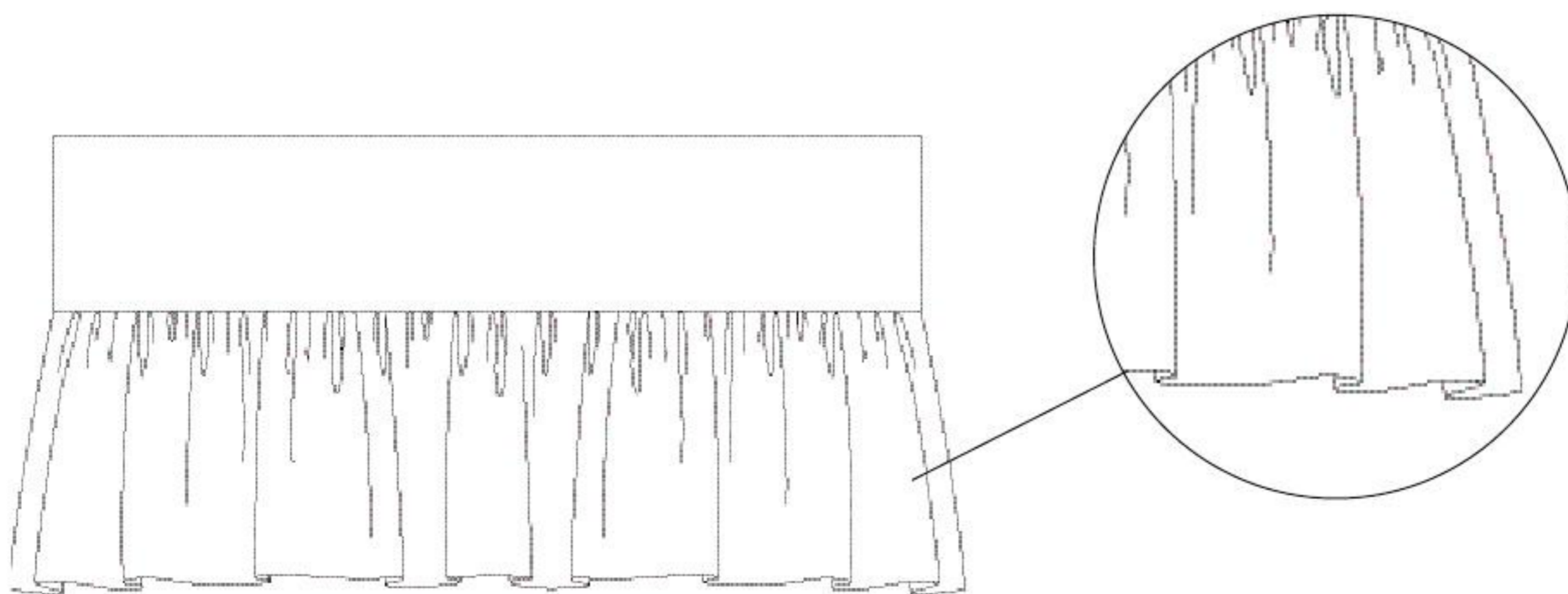
Cuando se dibuja un cuerpo o un conjunto SIEMPRE debe utilizarse una plantilla para asegurar la proporción entre la parte superior y la parte inferior. Si se reduce o se agranda el dibujo en cualquier momento, es necesario anotar el porcentaje de aumento o reducción, de manera que, si se vuelve a variar el tamaño, se conserve la proporción. Podemos imaginar que todos los dibujos vestirán una misma figura y por lo tanto han de ser proporcionados.

DIBUJAR LOS DETALLES DEL MODELO

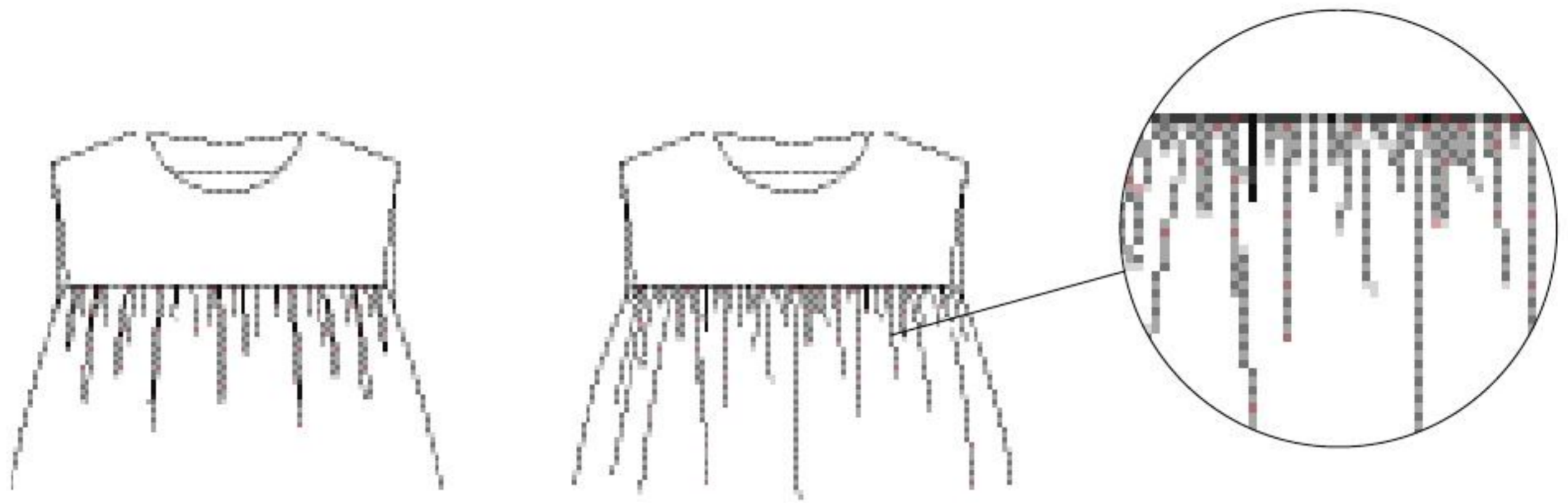
El directorio incluido en la segunda parte de este libro, está destinado, como guía, a la interpretación de las prendas tridimensionales, a los detalles de un modelo y a las fornituras en formas bidimensionales. Existen algunas convenciones en los dibujos técnicos para indicar los detalles difíciles de dibujar o parcialmente ocultos — como la zona del tiro en los pantalones o una cremallera invisible—. Los que se muestran en este libro son una interpretación. Pero si adoptas unas líneas básicas para el dibujo técnico, a la larga podrás desarrollar tus propias versiones.



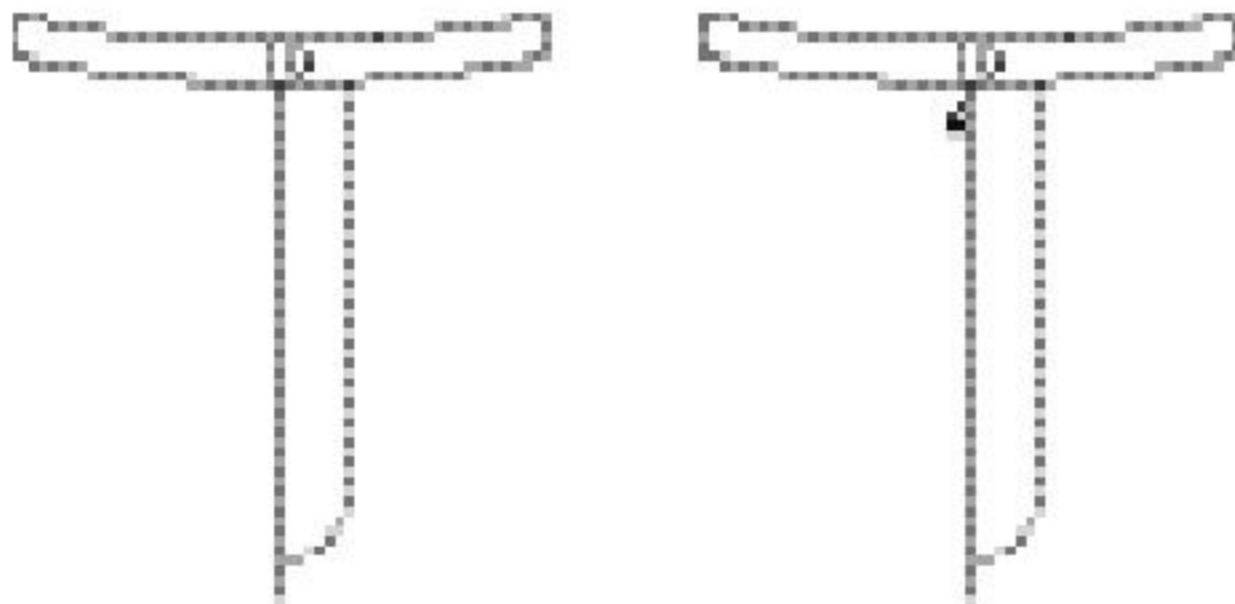
Aunque sutilmente diferentes, estos tres dibujos técnicos ofrecen diferentes maneras, todas correctas, de dibujar el tiro delantero de unos pantalones.



El vuelo es a menudo difícil de dibujar. De nuevo, para hacerlo con precisión, lo mejor es utilizar una prenda ya existente, extenderla, fijarnos en el dobladillo con vuelo y dibujar lo que vemos. Intenta conseguir la sensación de movimiento y de drapeado del tejido.



Aquí mostramos dos maneras de dibujar un fruncido. Usar líneas finas ayuda a realizar estos dibujos tan delicados. Dependiendo de la amplitud del fruncido, se pueden añadir líneas adicionales (arriba, a la derecha).



La bragueta de un pantalón se puede dibujar mostrando el tirador de la cremallera o sin mostrarlo como en el dibujo más cercano de la izquierda.

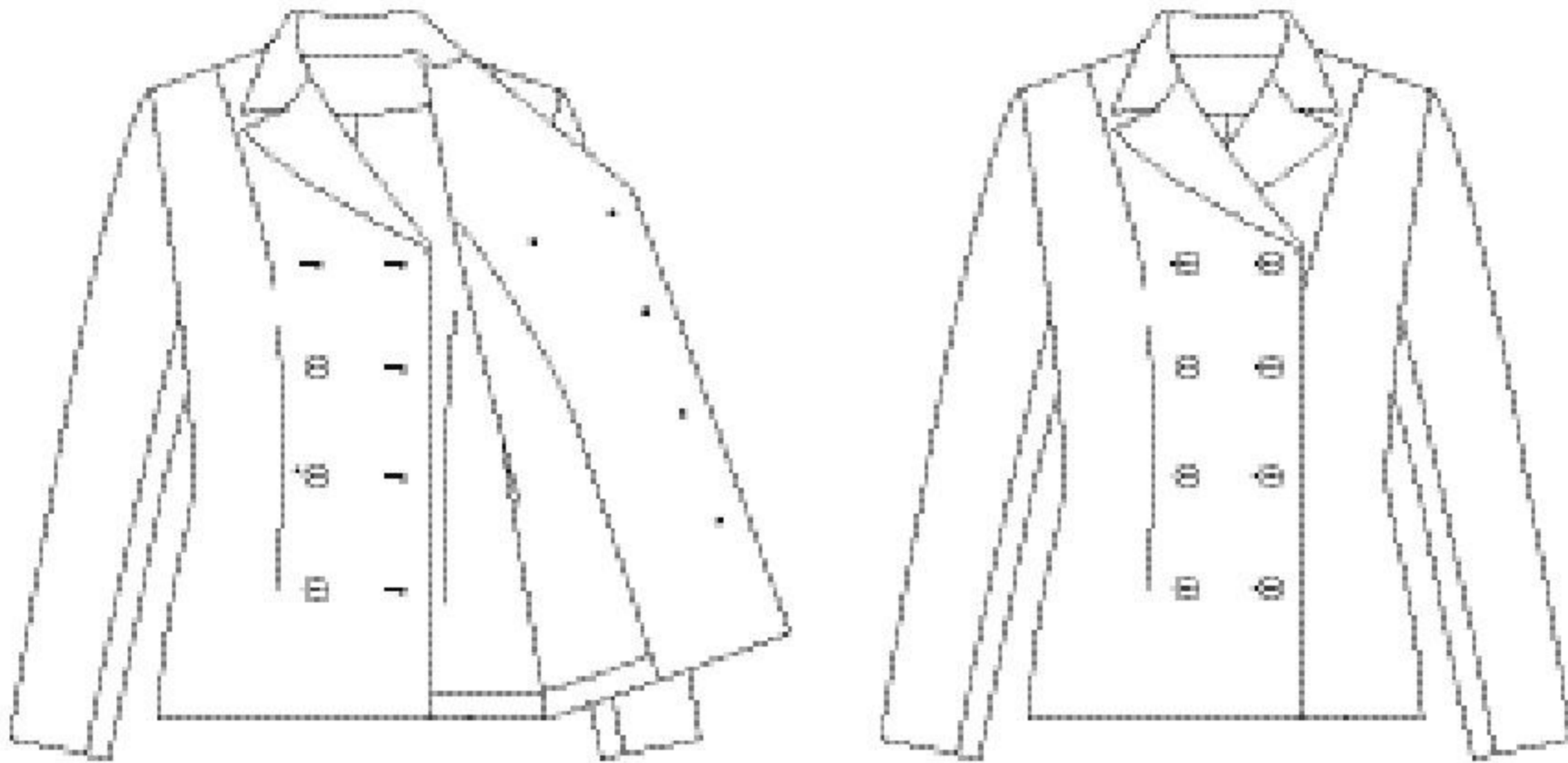


Las cremalleras laterales apenas suelen ser visibles. Se puede indicar su presencia mediante un tirador y/o una pequeña línea diagonal. No dibujes nunca los dientes reales de la cremallera.

DIBUJAR DETALLES INTERNOS, DIFÍCILES DE VER O ESCONDIDOS

A veces es necesario mostrar el interior de una prenda, sobre todo cuando las especificaciones aluden a algún detalle interior, como por ejemplo a un forro de fantasía o de color específico o a algún pespunte interno.

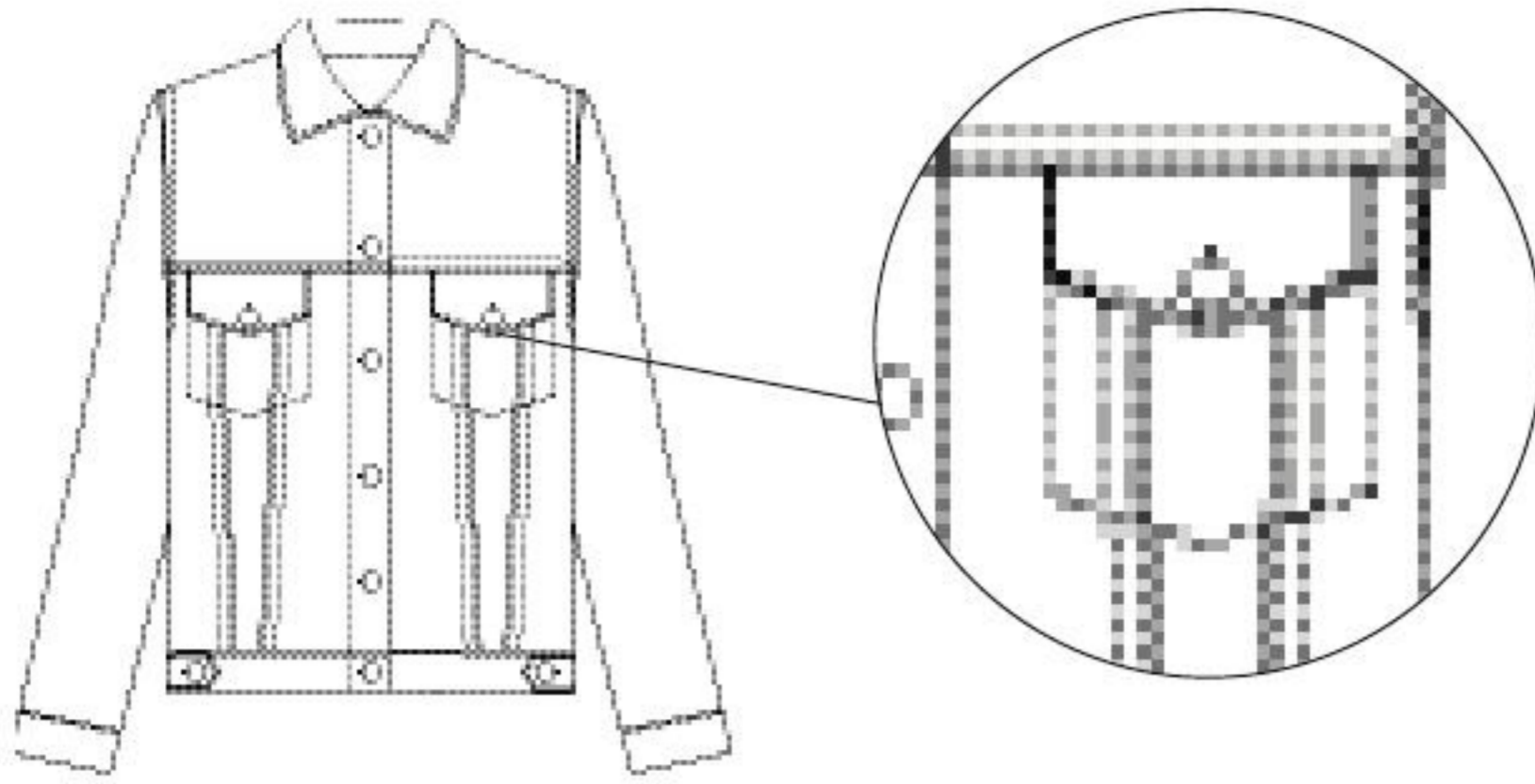
En casos como éstos, también debe tomarse como modelo una prenda existente y, si ésta no existe o se está inseguro de cómo hacerlo, buscar la prenda más similar y extenderla de manera plana y abierta para que quede visible la parte necesaria para dibujar.



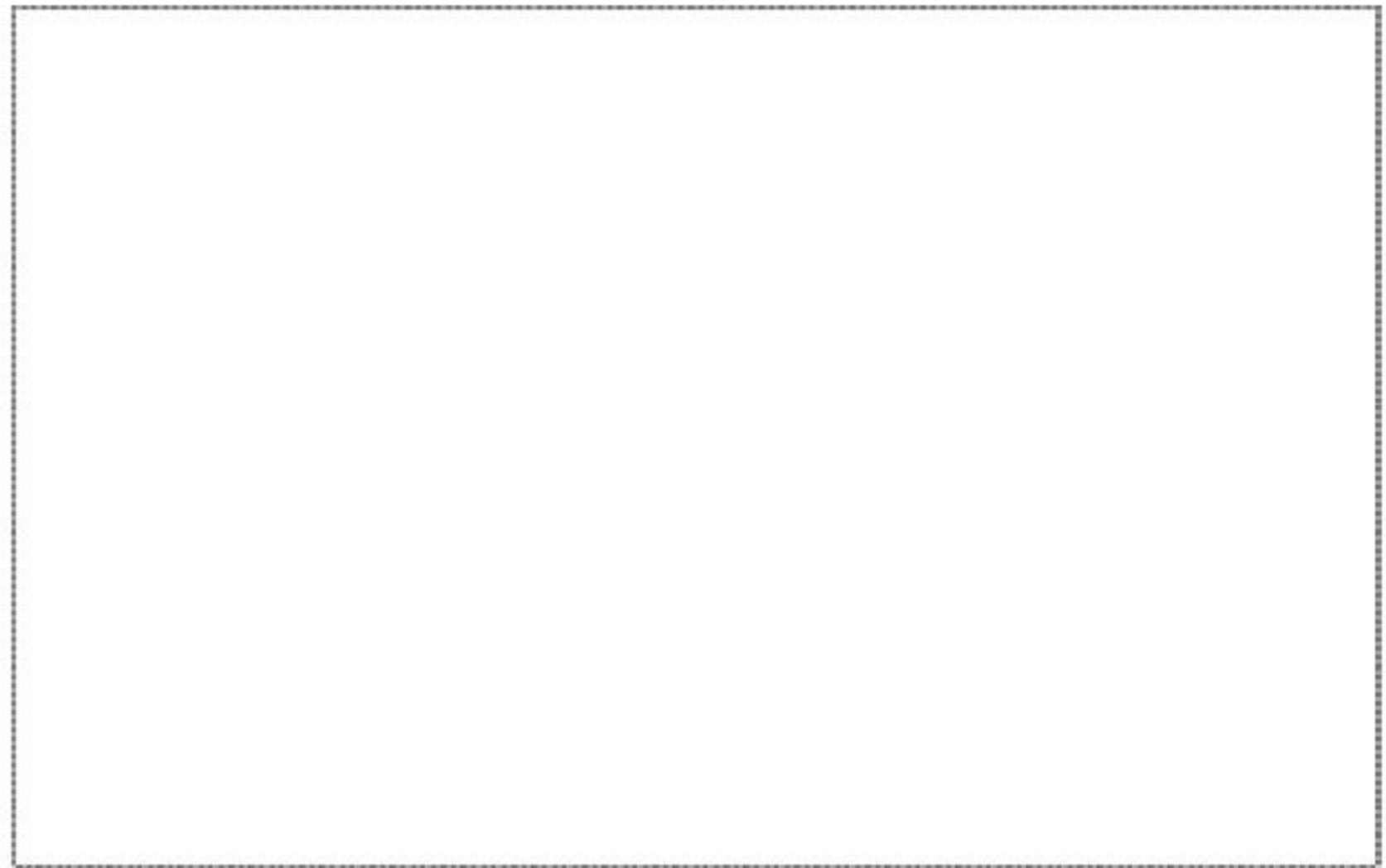
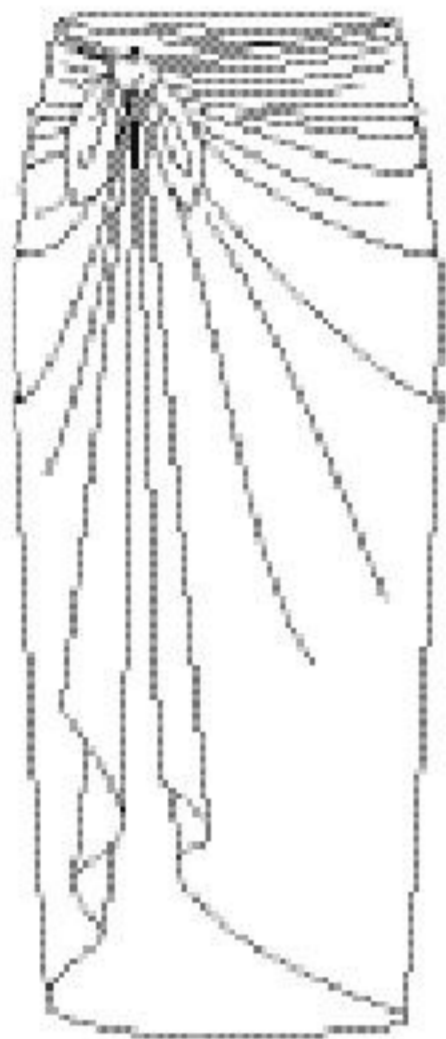
Una vista de prenda "abierta" debe acompañarse con la vista cerrada de la misma prenda, bien en una hoja de especificaciones, en una de presentación de diseños o en un panel de serie.



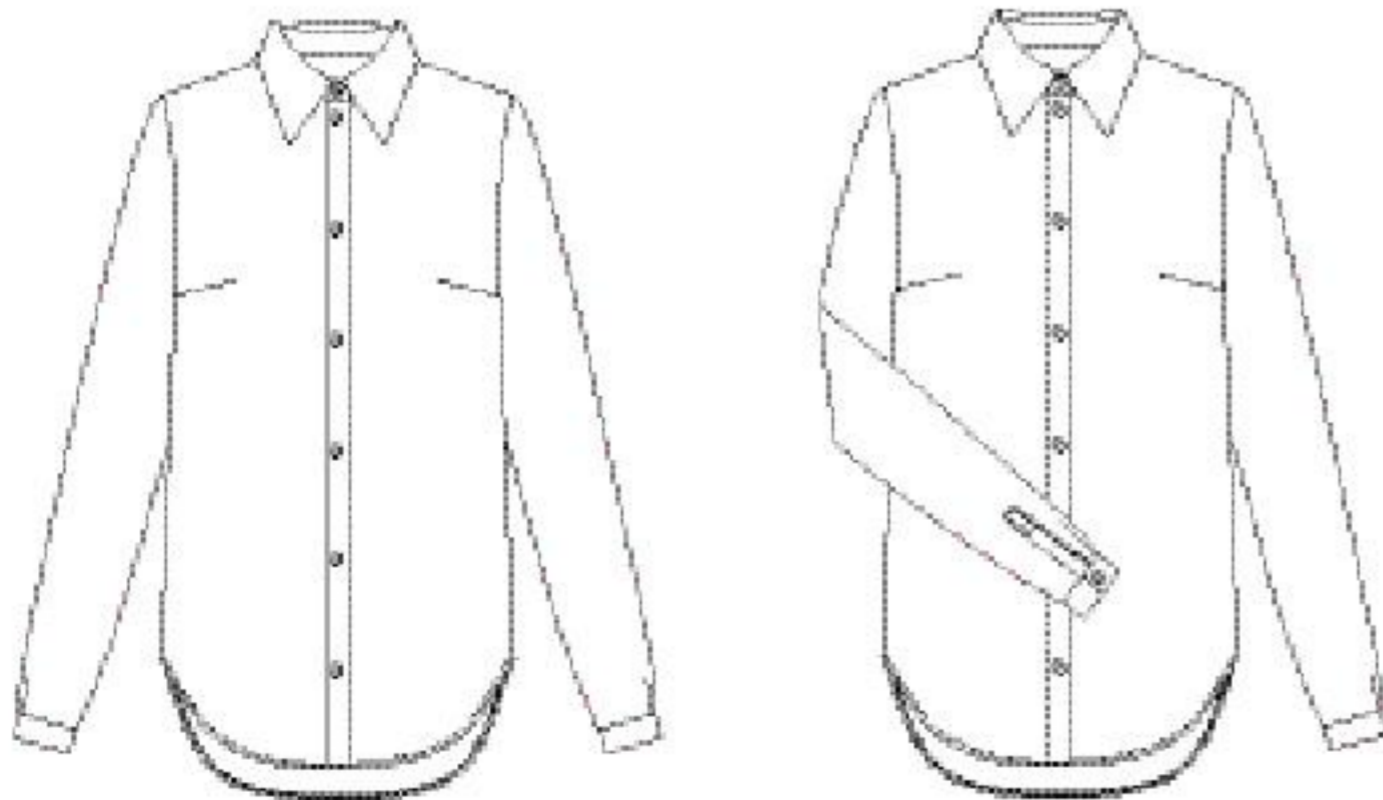
A veces, los detalles van desde el delantero a la espalda a través de la costura lateral o incluso están en la misma costura lateral. En casos como éstos, es necesaria una vista adicional, que será una vista lateral.



A veces, detalles pequeños deben aumentarse sobre todo cuando se muestran en la hoja de especificaciones. En tal caso, se agranda el área necesaria y se muestra cerca del dibujo principal.



Otras veces, es posible que se necesite mostrar el dibujo de una prenda mientras está cerrada y una vez abierta. Un sarong, por ejemplo, puede ser un simple rectángulo de tejido cuando está abierto y extendido plano de manera que se debe dibujarlo como tal.

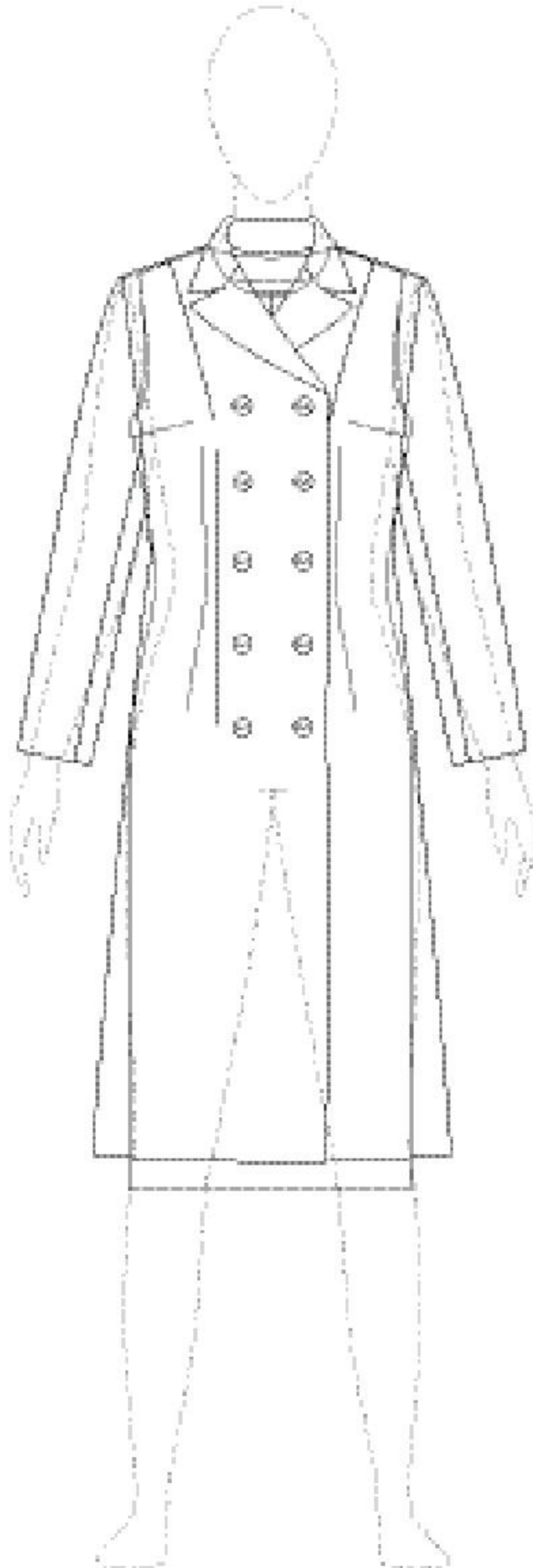


En las camisas, a menudo es necesario mostrar información de la espalda de una manga. Debe dibujarse como si la manga estuviera doblada. Si se dibuja a mano alzada, fotocopia el dibujo una vez acabado; córtalo y redibújalo cuidadosamente. Dobla la manga y redibuja la tapeta. Fotocopia el nuevo dibujo y utilízalo como si fuera el original.

DIBUJOS DE PRENDA EXTERIOR

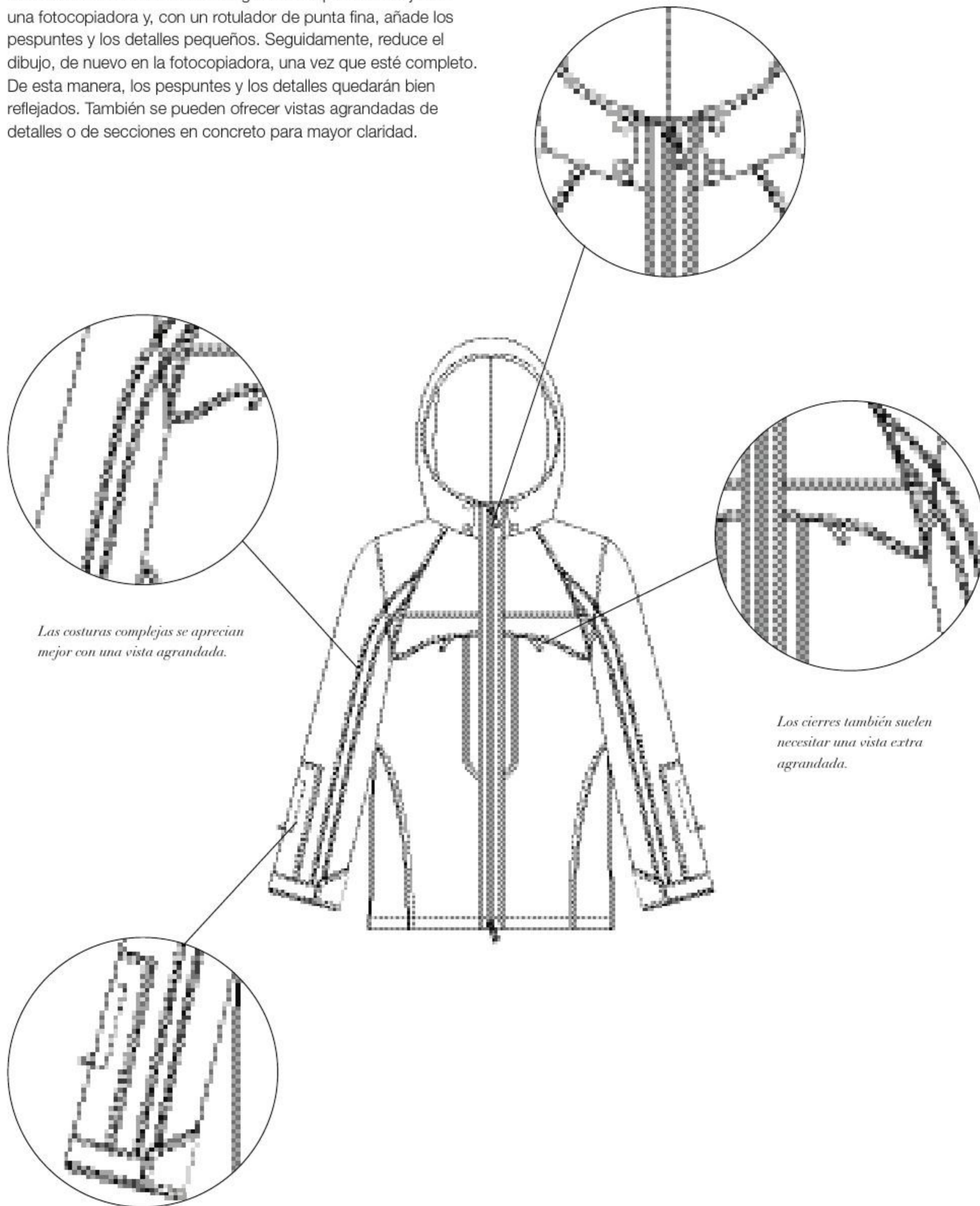
Cuando se usa la plantilla genérica para dibujar modelos ajustados, se debe ajustar la prenda al contorno del cuerpo y su forma. Las prendas exteriores, sin embargo, se deben dibujar ligeramente más grandes que la silueta de la plantilla porque, como es natural, estas prendas serán llevadas sobre otras prendas. Por lo tanto, cuando se dibuja la prenda exterior debe trabajarse por fuera de la plantilla genérica.

Si se va a trabajar con una serie coordinada o se van a presentar los dibujos en un panel de serie, para asegurar la coherencia y proporción entre prendas, se puede utilizar la plantilla genérica con, por ejemplo, un vestido, y entonces dibujar el abrigo o la chaqueta sobre éste.



DIBUJOS DE PRENDAS CON MUCHOS DETALLES

Cuando se dibuja una prenda con muchos detalles y se trabaja a mano alzada, lo primero que debe hacerse es dibujar la prenda básica con todas las costuras. Agrandas después el dibujo con una fotocopidora y, con un rotulador de punta fina, añade los pespuntos y los detalles pequeños. Seguidamente, reduce el dibujo, de nuevo en la fotocopidora, una vez que esté completo. De esta manera, los pespuntos y los detalles quedarán bien reflejados. También se pueden ofrecer vistas agrandadas de detalles o de secciones en concreto para mayor claridad.



Las costuras complejas se aprecian mejor con una vista agrandada.

Los cierres también suelen necesitar una vista extra agrandada.

AÑADIR COLOR, TEXTURA Y ESTAMPADO AL DIBUJO TÉCNICO

Una vez que se han completado los dibujos técnicos, detalles incluidos, es posible que se necesiten acompañar con el color, la textura o el estampado. Normalmente, los dibujos técnicos no incluyen estos elementos en las hojas de desarrollo de diseño, ni en las de presentación, ni en las de especificaciones, ni en las de coste, ni en los libros de patrones, ni en las listas de precios, ni en los *lookbooks*, pero a veces sí en los paneles de serie o, cuando es necesario mostrar algunos detalles, como el colorido, los tejidos o los estampados. El colorido normalmente se hace con el programa Photoshop.

COLOR EN BLOQUE

La mayoría de los coloridos se aplican por bloques.

PASO 1

Se puede trabajar tanto con un dibujo hecho a mano alzada y luego escaneado, o bien con un dibujo creado con Illustrator. En ambos casos, el dibujo debe importarse a Photoshop.



PASO 2

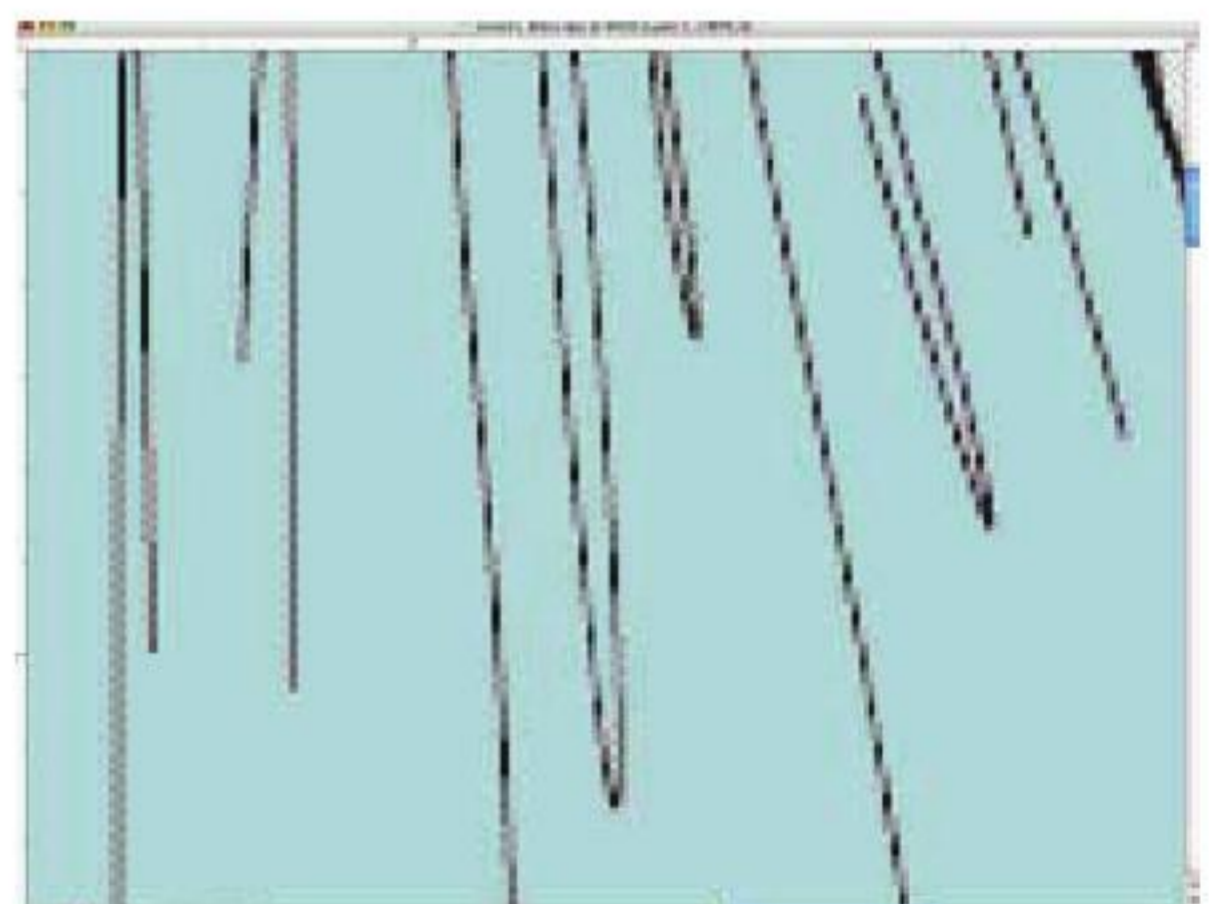
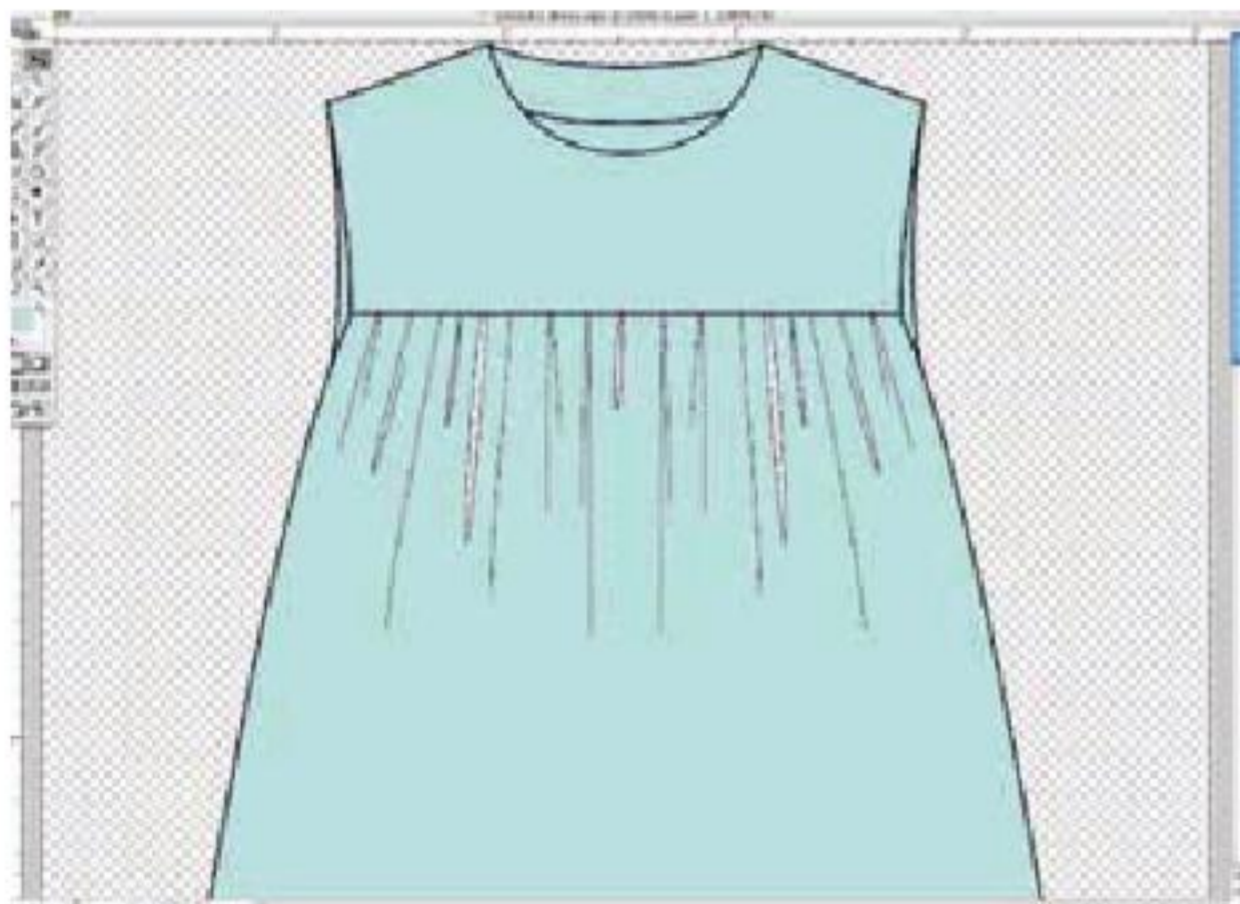
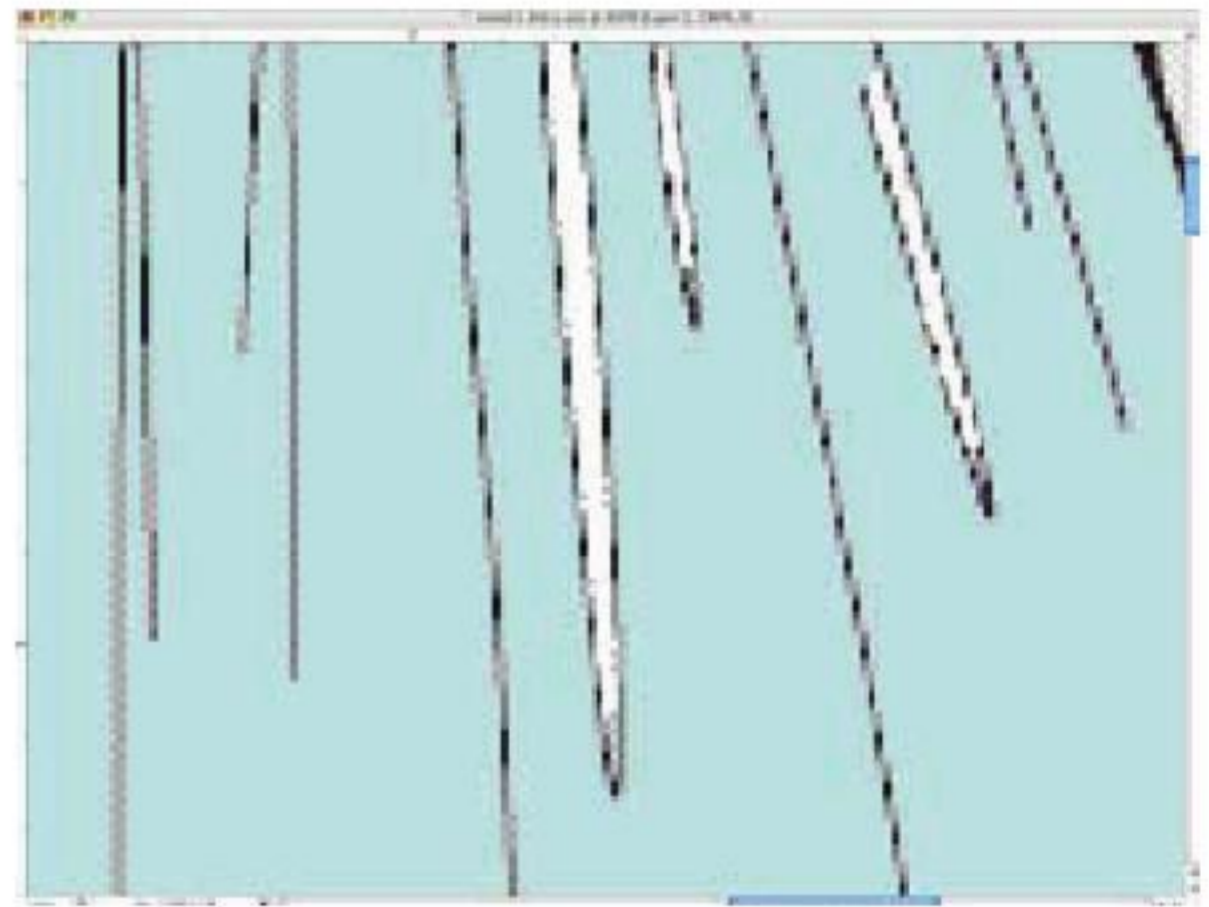
Selecciona las partes para rellenar de color y utiliza la Herramienta Bote de Pintura para añadir el color.



TRUCOS Y CONSEJOS PRÁCTICOS

Si se trata de una prenda complicada, una con mucho fruncido, por ejemplo, puede resultar difícil de rellenar, puesto que la Herramienta Bote de Pintura no rellenará los píxeles aislados (véase abajo a la izquierda, el detalle ampliado).

En este caso, se puede utilizar tanto la Herramienta Bote de Pintura como la Herramienta Lápiz para aplicar el color.

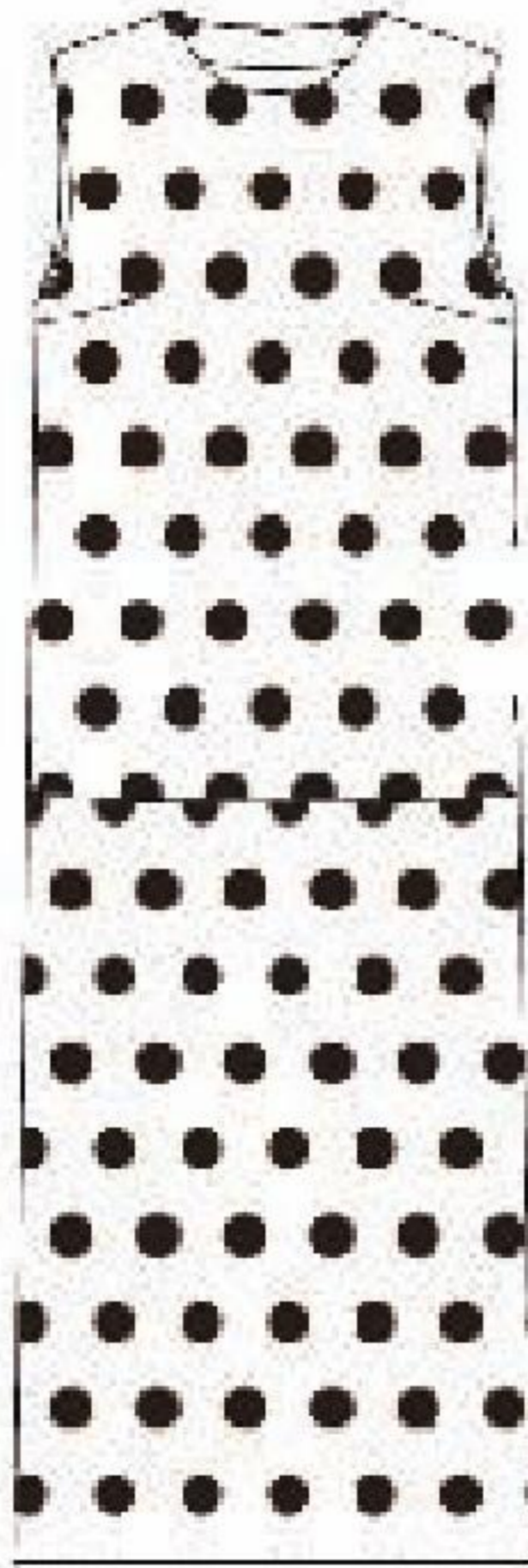
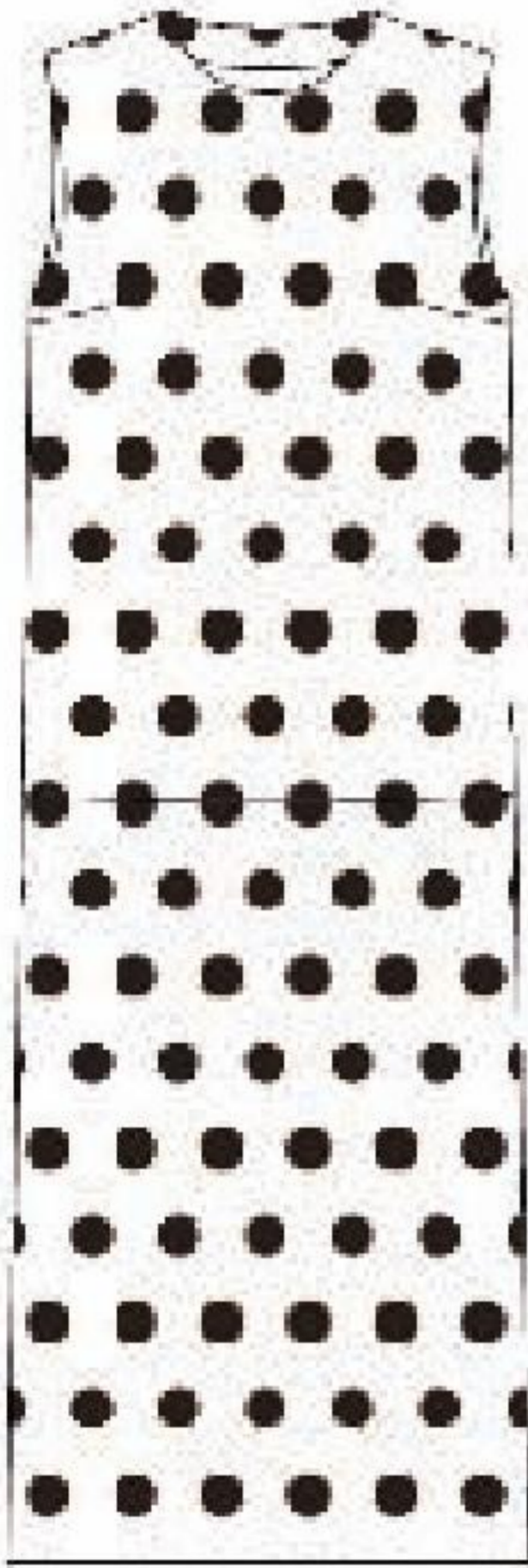


Para rellenar una selección con el color de fondo, debe mantenerse presionada la tecla Apple o Control y presionar a la vez la Barra de Espacio. Para rellenar con el color frontal, debe mantenerse presionada la tecla Alt y la Barra de Espacio al mismo tiempo. Esto hará que se aplique el color por bloque sin necesidad de ir rellenando píxel por píxel.



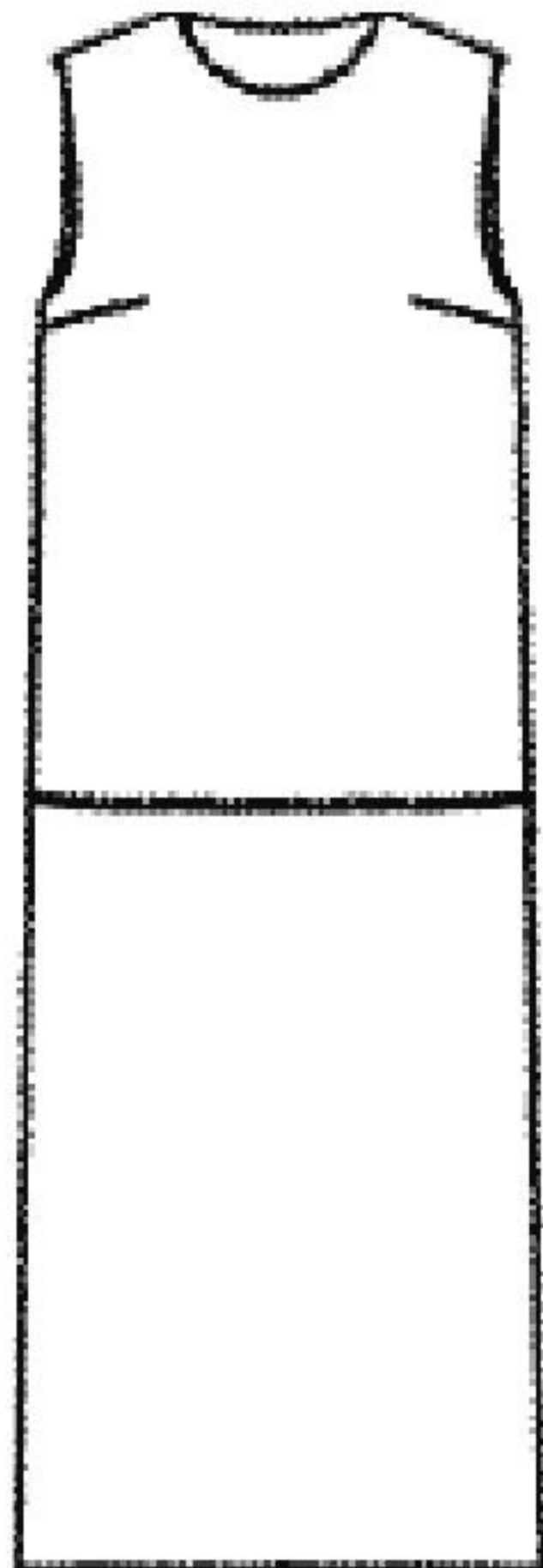
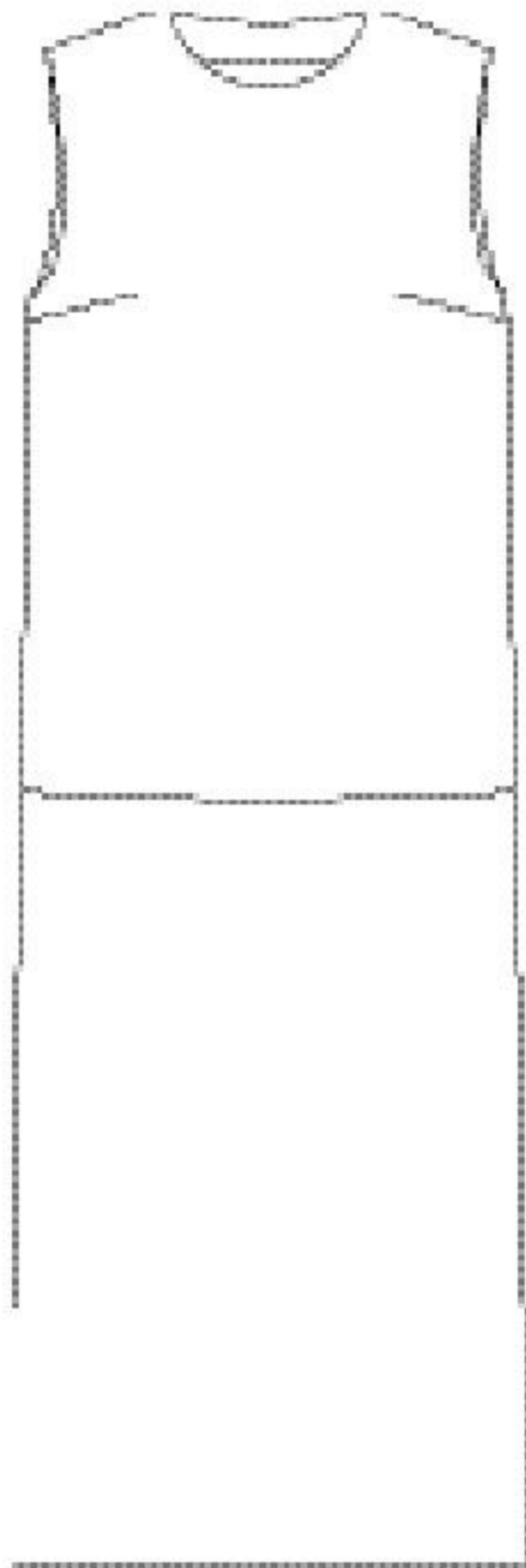
PATRONES DE MOTIVO

Cuando se aplica un estampado o un patrón de motivo a un modelo, debe tenerse en cuenta dónde están las costuras y los fruncidos ya que éstos pueden causar cortes en el patrón de dibujo. No debe colocarse el patrón de dibujo sin más sobre la prenda, ya que éste no se ajustaría a la realidad. Es importante considerar la escala del patrón de motivo o estampado para lograr una representación coherente.



LA TEXTURA

A menos que la textura del tejido tenga un carácter especial (falso pelo, por ejemplo), el dibujo será el mismo. La textura puede variar las líneas del dibujo técnico, como se aprecia en el ejemplo de abajo. A la izquierda se muestra el modelo pensado para ser realizado en un calicó sencillo, y a la derecha, en un tejido de falso pelo corto.

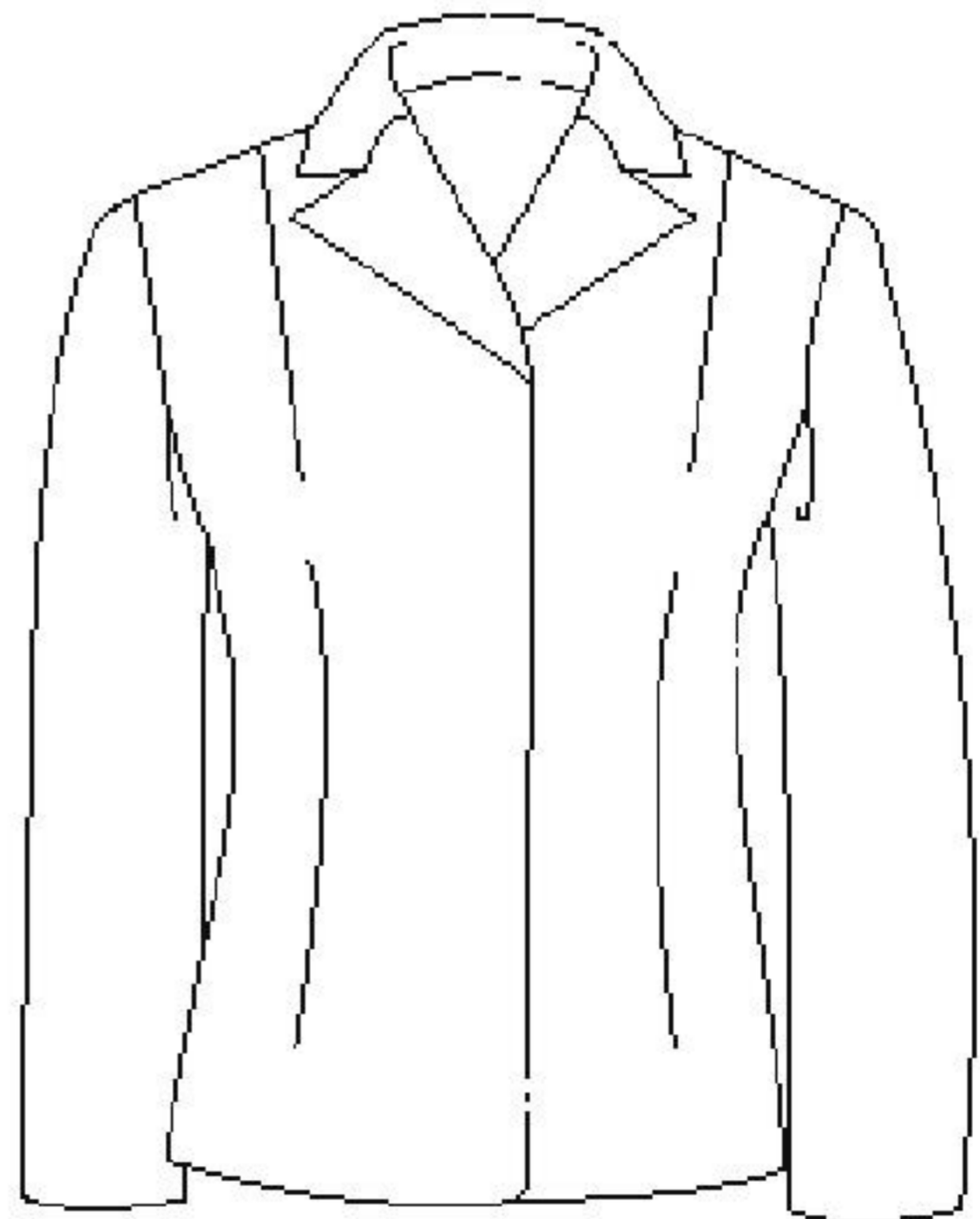
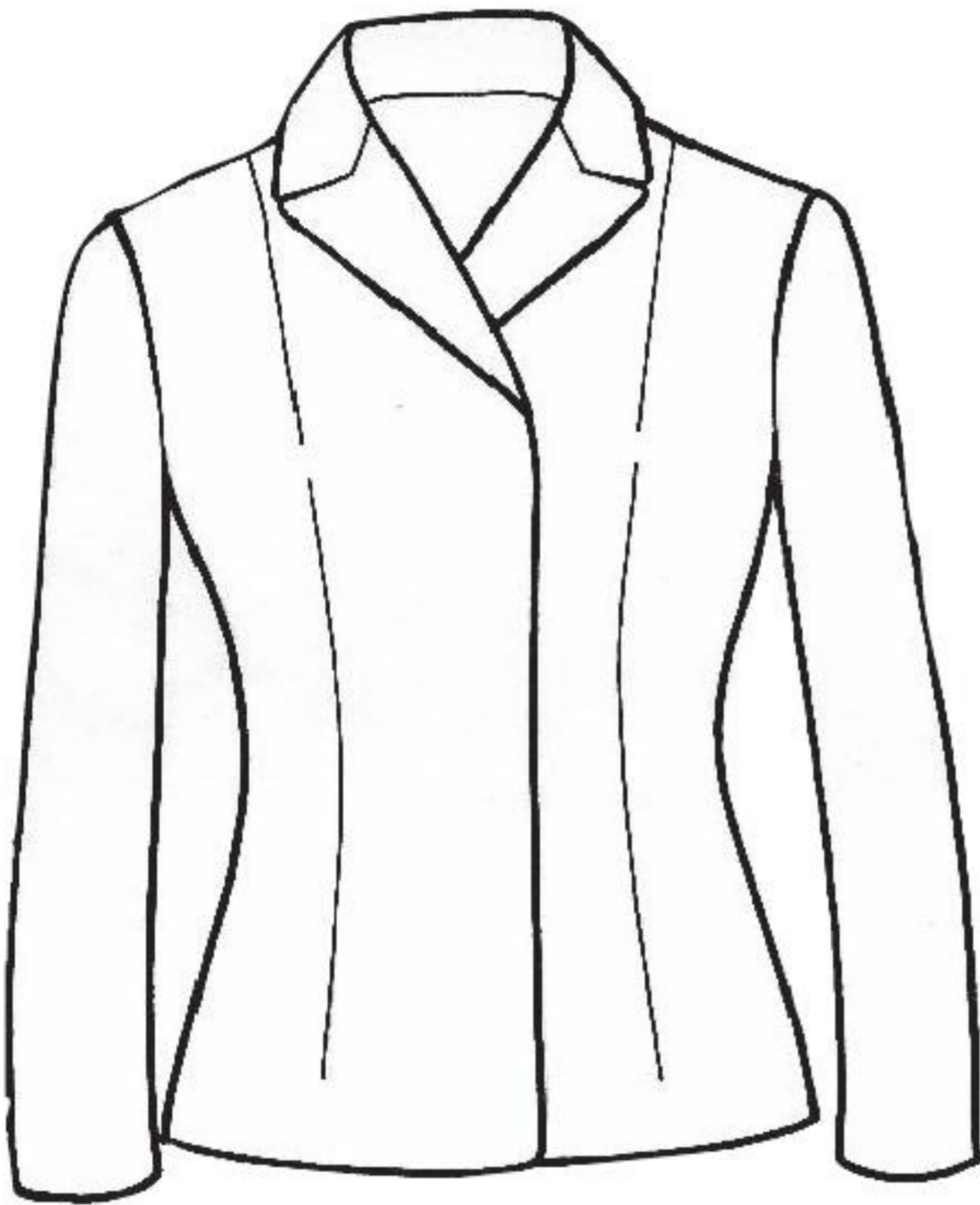


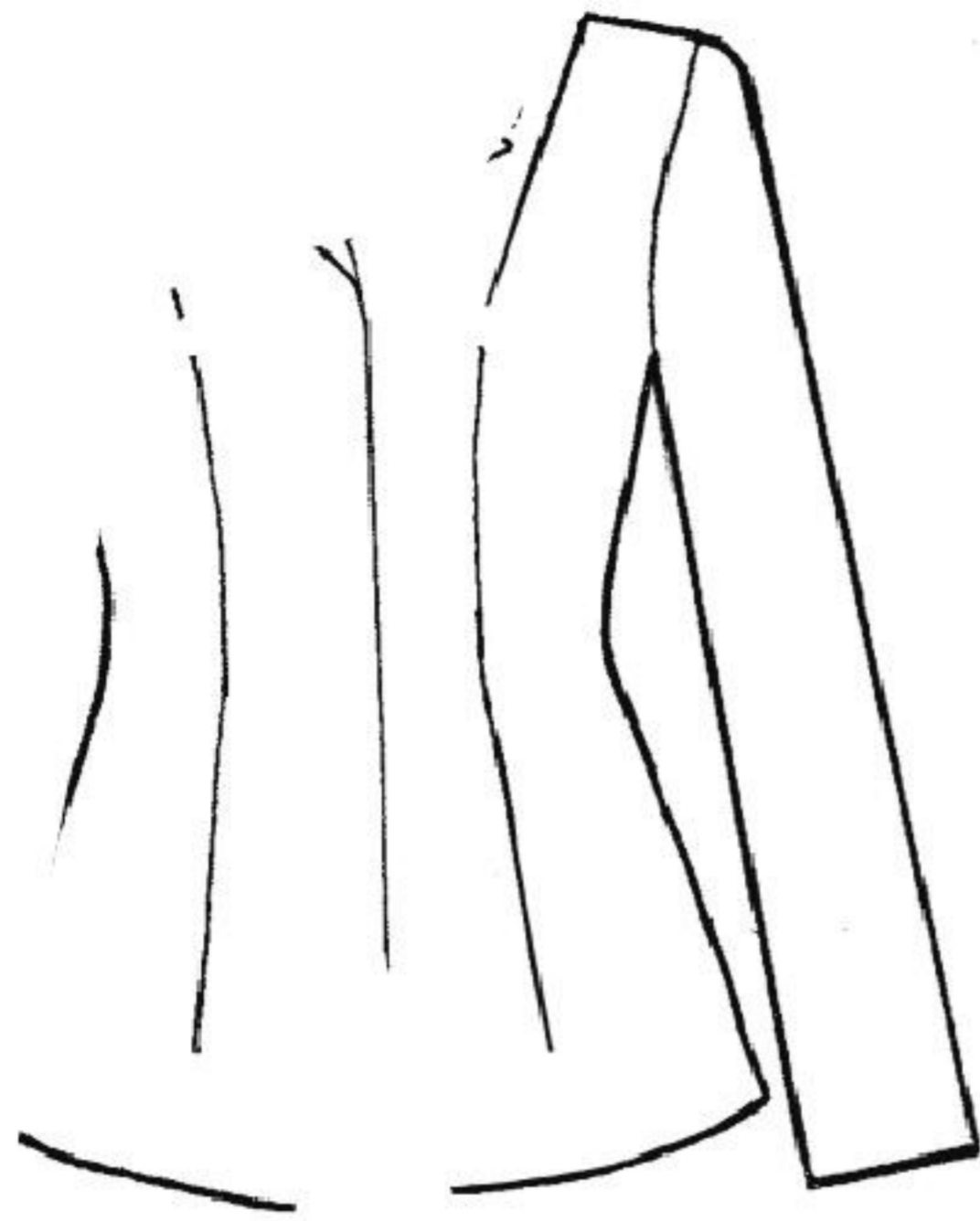
DIFERENTES MODELOS

DE DIBUJO

Es inevitable que nuestros dibujos contengan nuestra impronta personal. Si el dibujo técnico es claro, detallado y está proporcionado, es aceptable que lleve nuestro propio estilo.

Abajo se muestran algunas interpretaciones, en diferentes estilos, de la misma chaqueta recta. Nótese tanto las diferencias como las semejanzas. Todos vemos las cosas de manera diferente, sin embargo, la clave de un buen dibujo técnico es la correcta interpretación de la proporción, del modelo y de la construcción de la prenda.

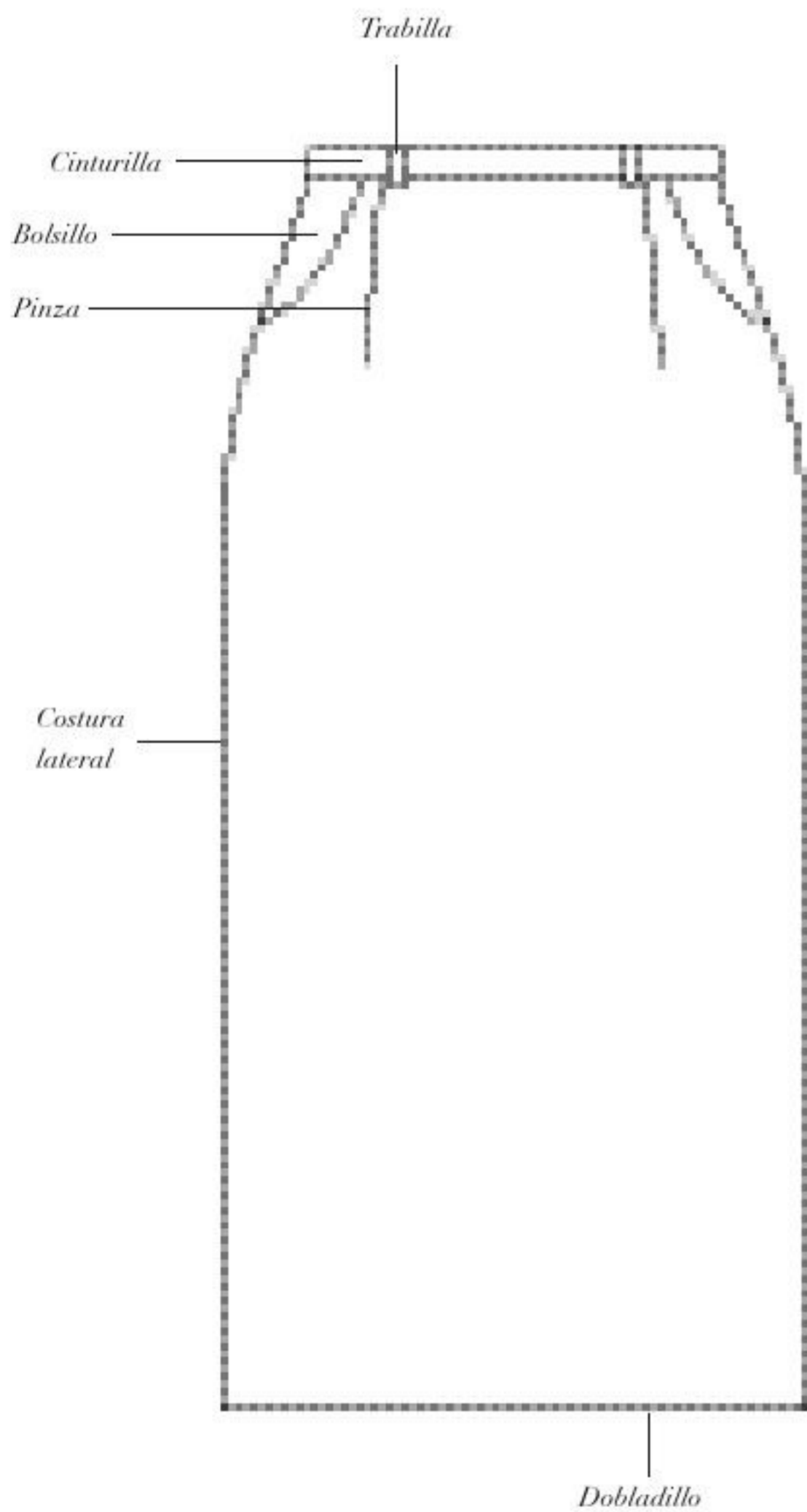




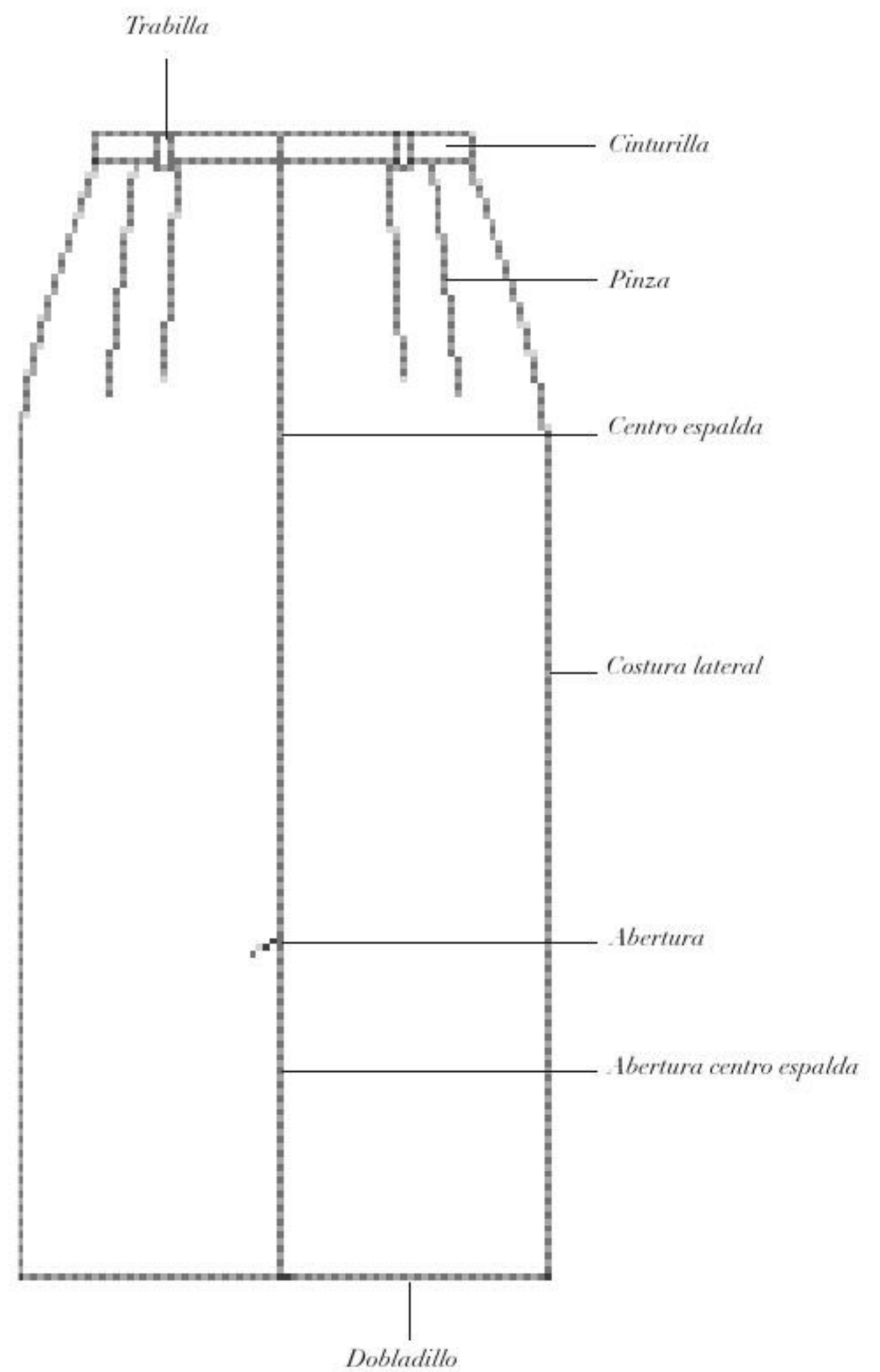
LOS DETALLES DEL MODELO

Para realizar un dibujo técnico, los conocimientos básicos y la información sobre modelaje pueden ser una ayuda guía. Las siluetas de las páginas siguientes son un recordatorio de la terminología y elementos estándar de una falda, un pantalón, una camisa y una chaqueta. Los esquemas de las páginas 56 a la 59 muestran cómo interpretar diferentes largos de mangas, vestidos, camisas, pantalones y abrigos en una plantilla genérica.

FALDA BÁSICA



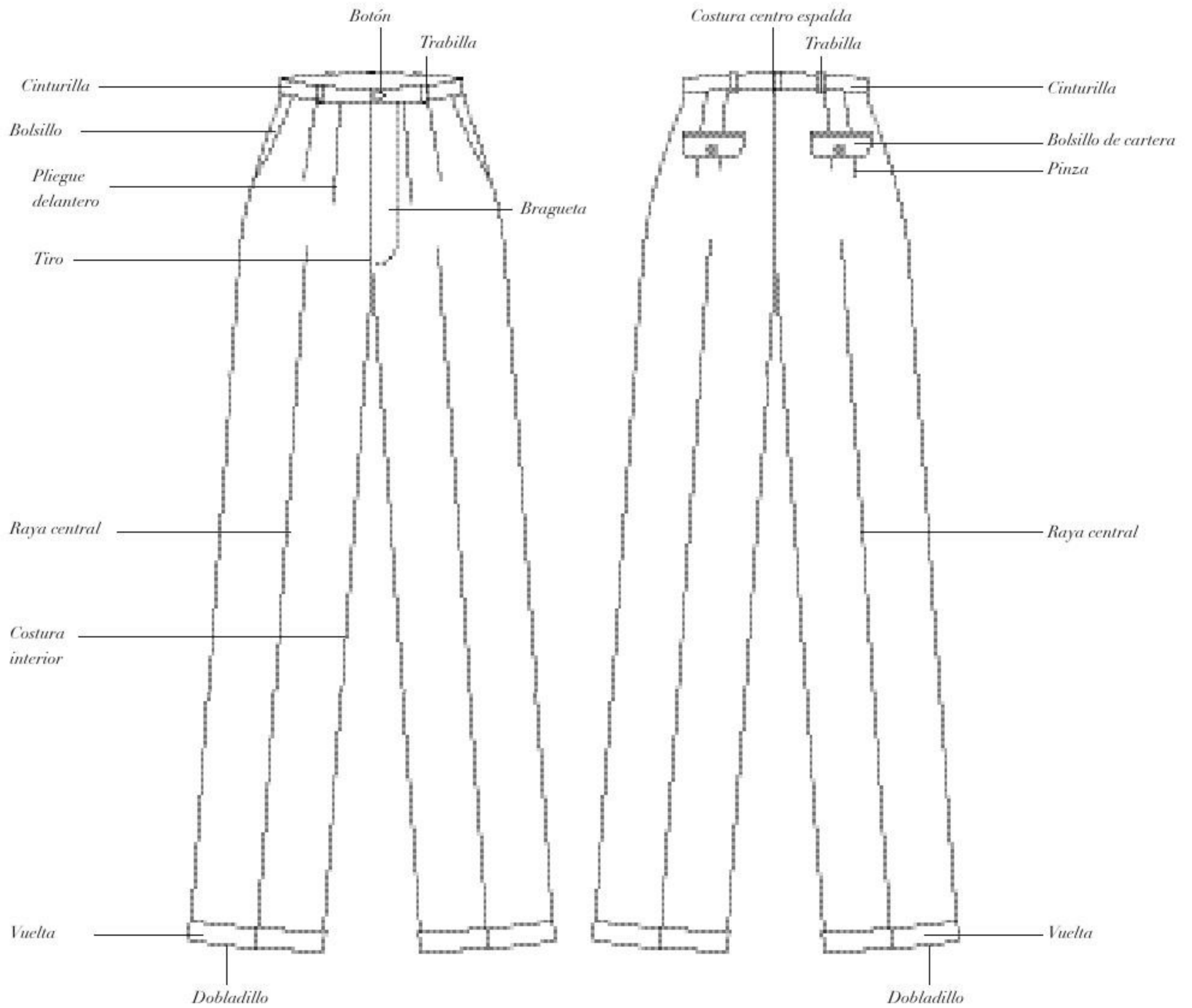
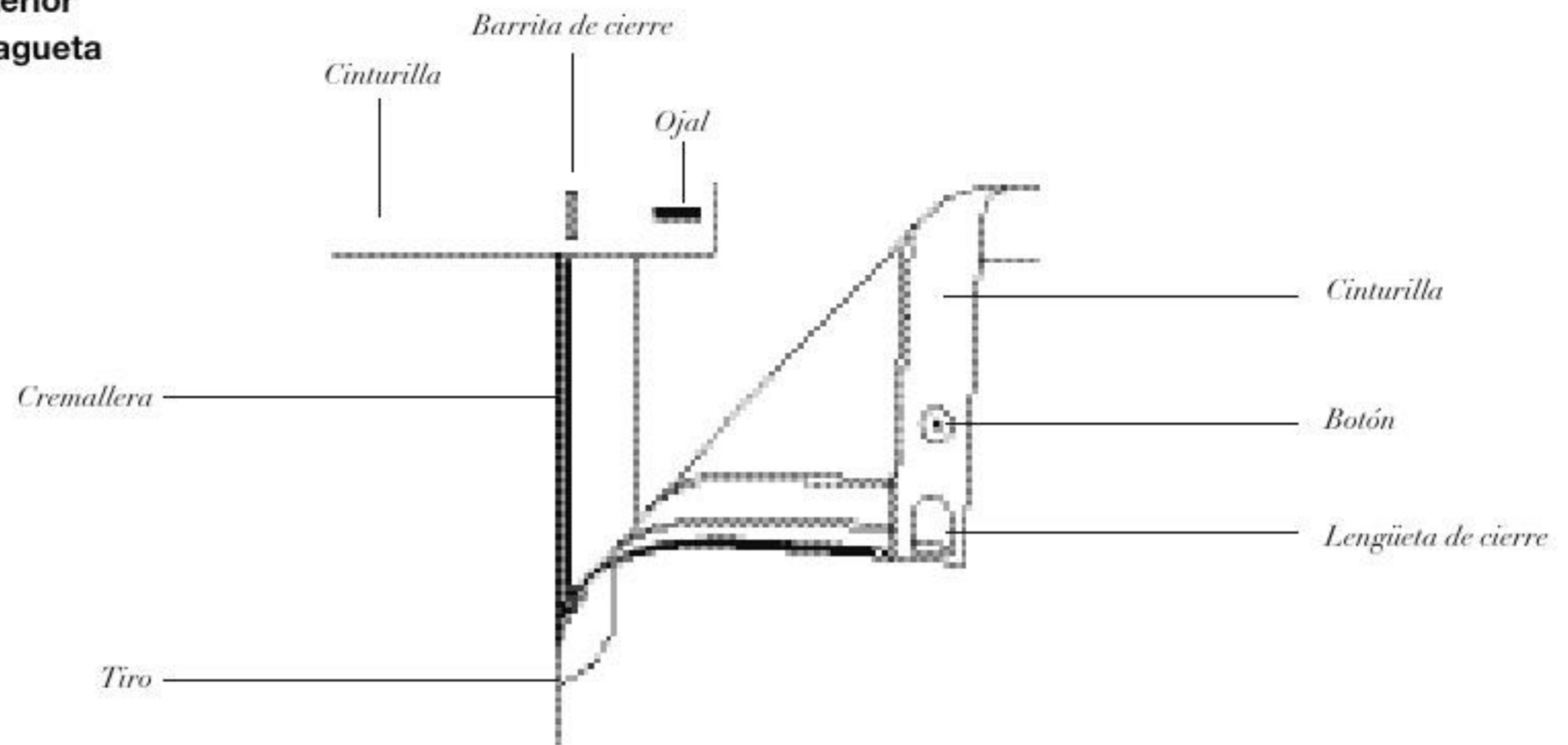
Vista del delantero



Vista de la espalda

PANTALÓN BÁSICO

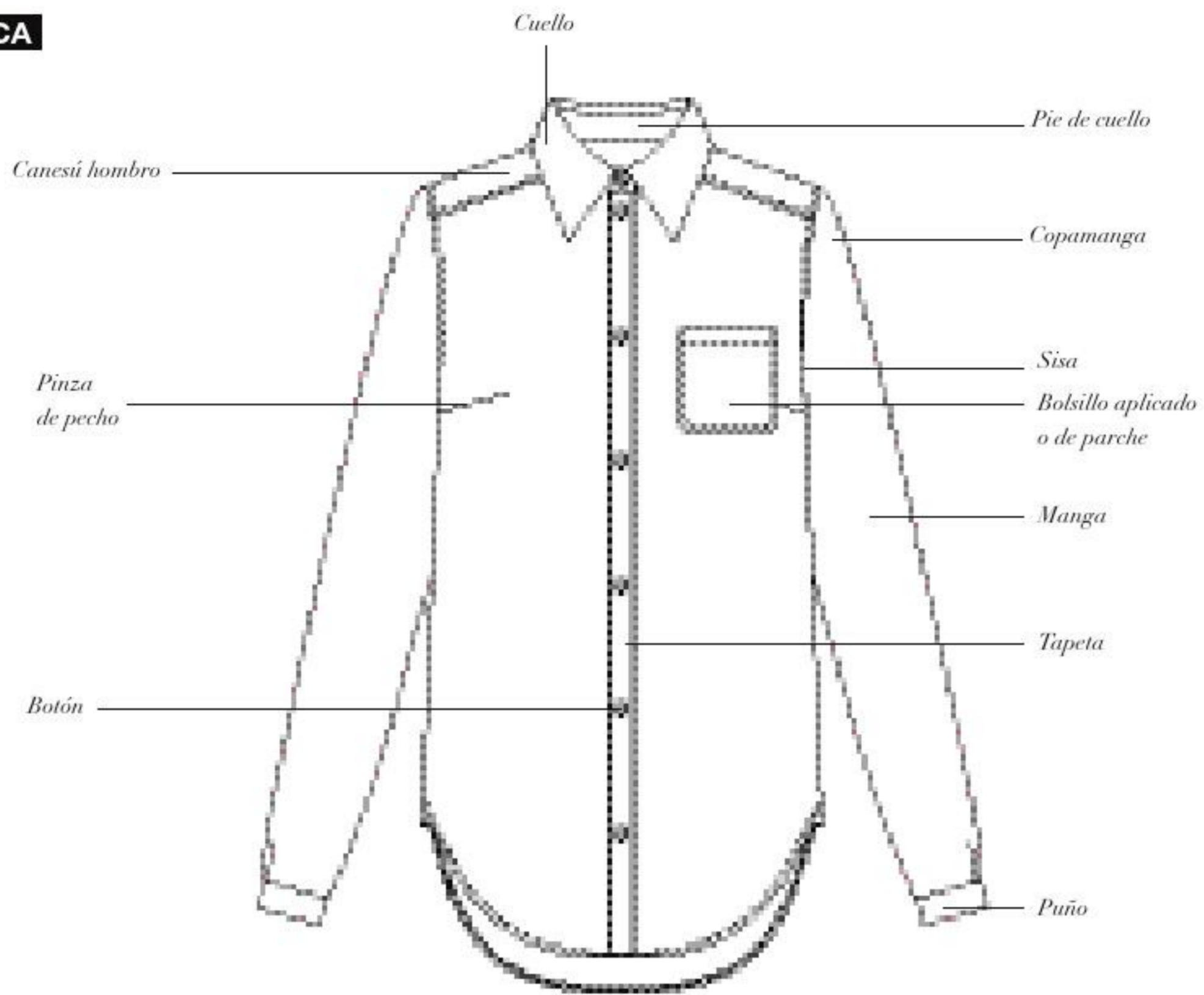
Vista interior de la bragueta



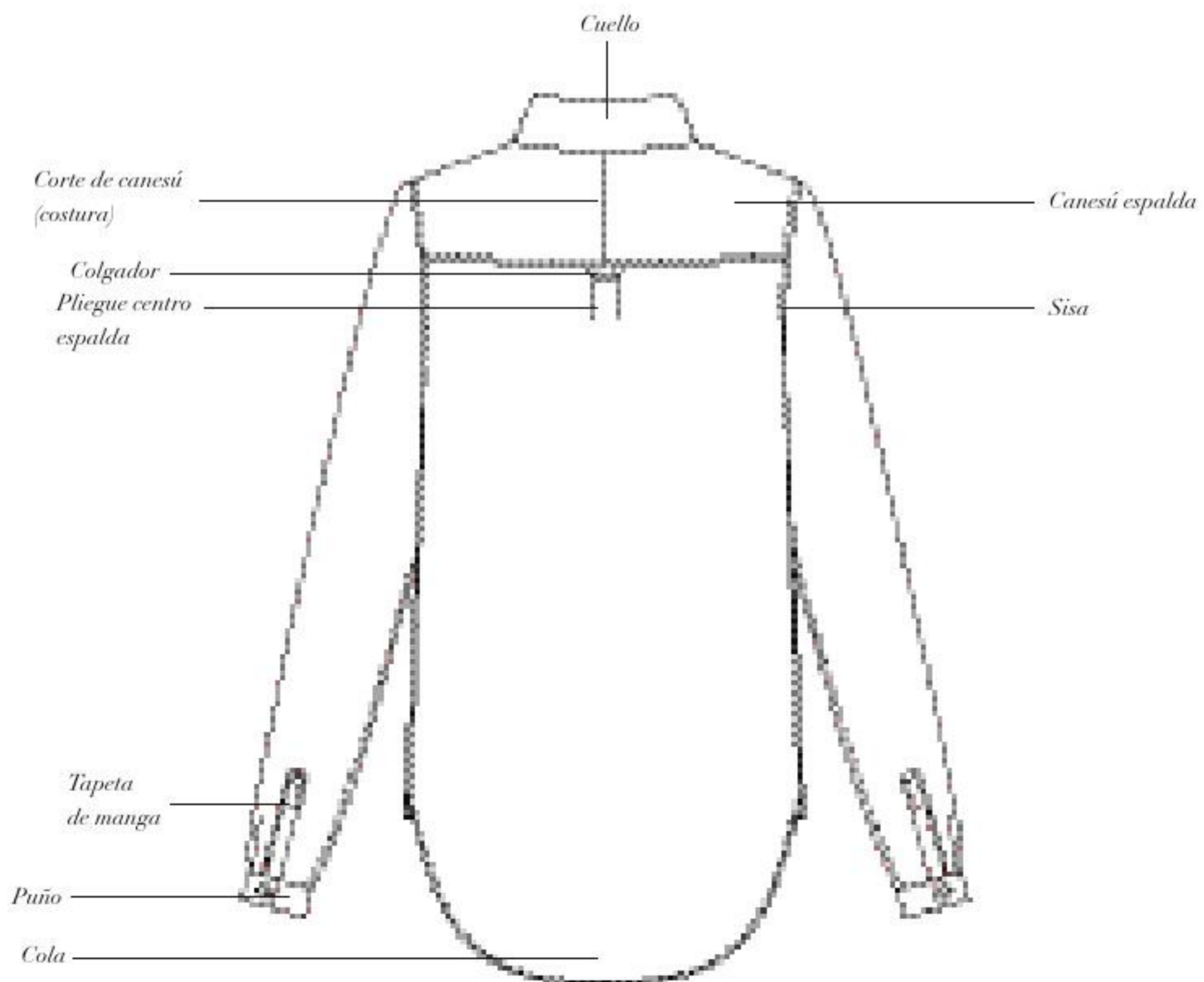
Vista del delantero

Vista de la espalda

CAMISA BÁSICA

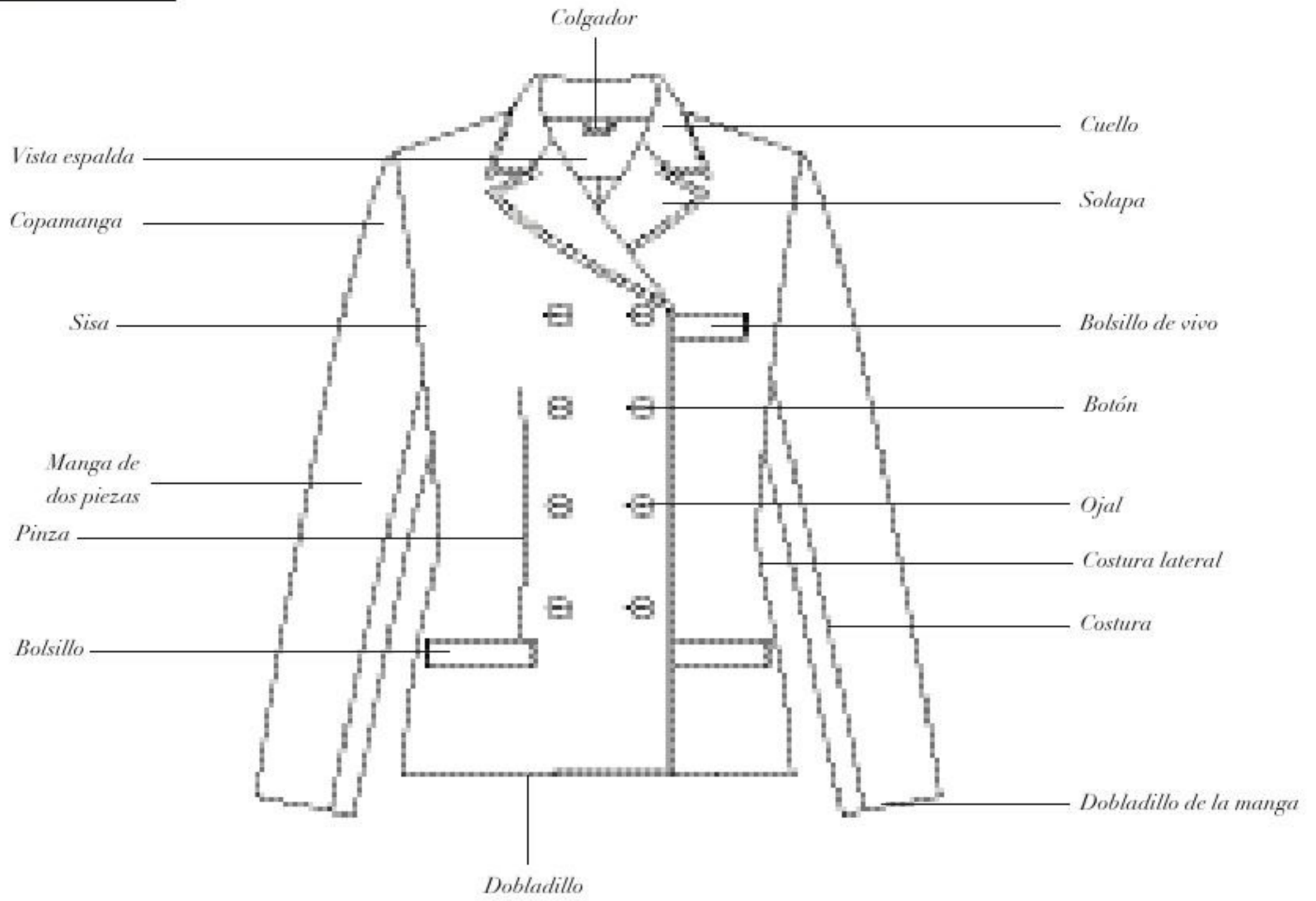


Vista del delantero

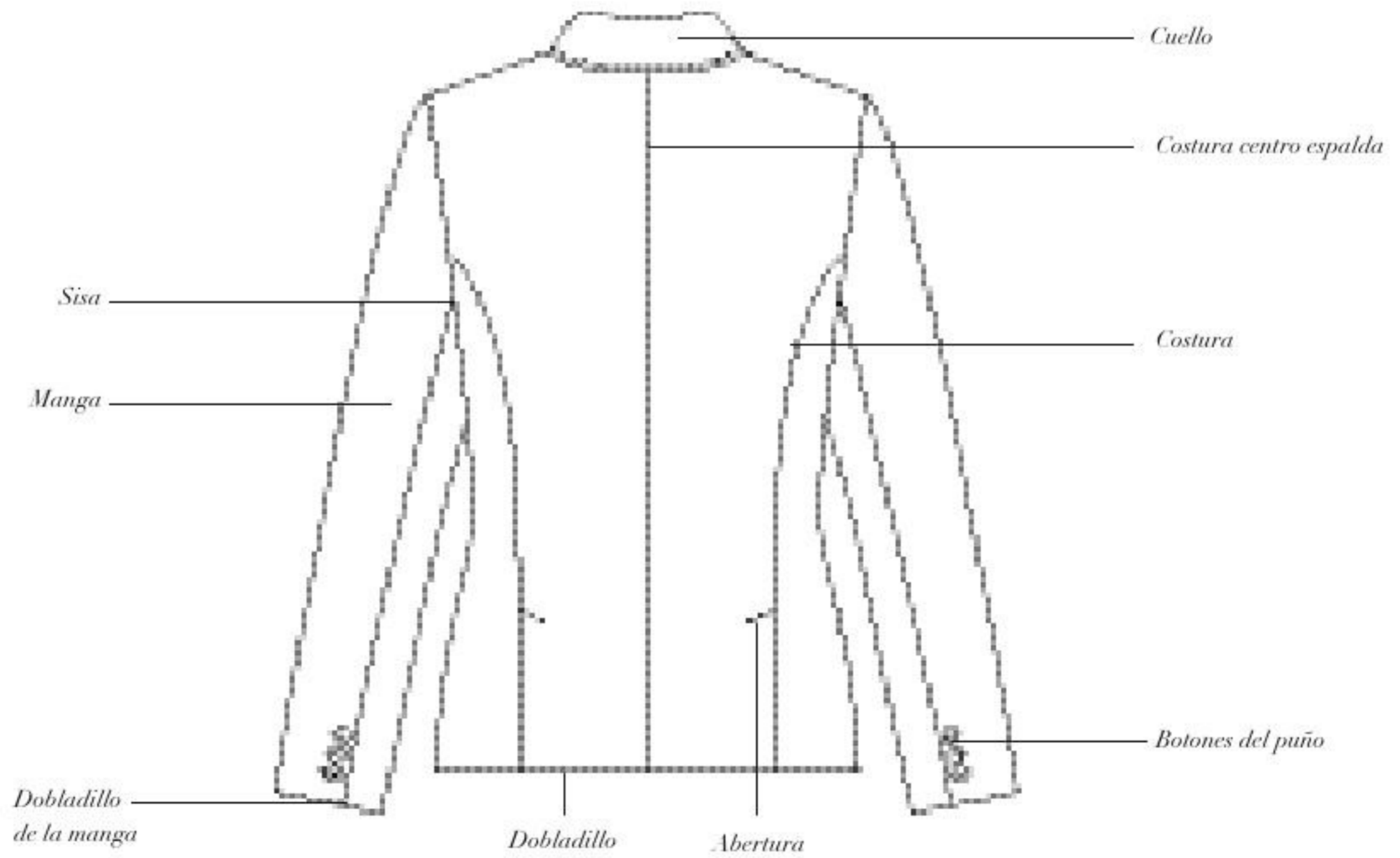


Vista de la espalda

CHAQUETA BÁSICA

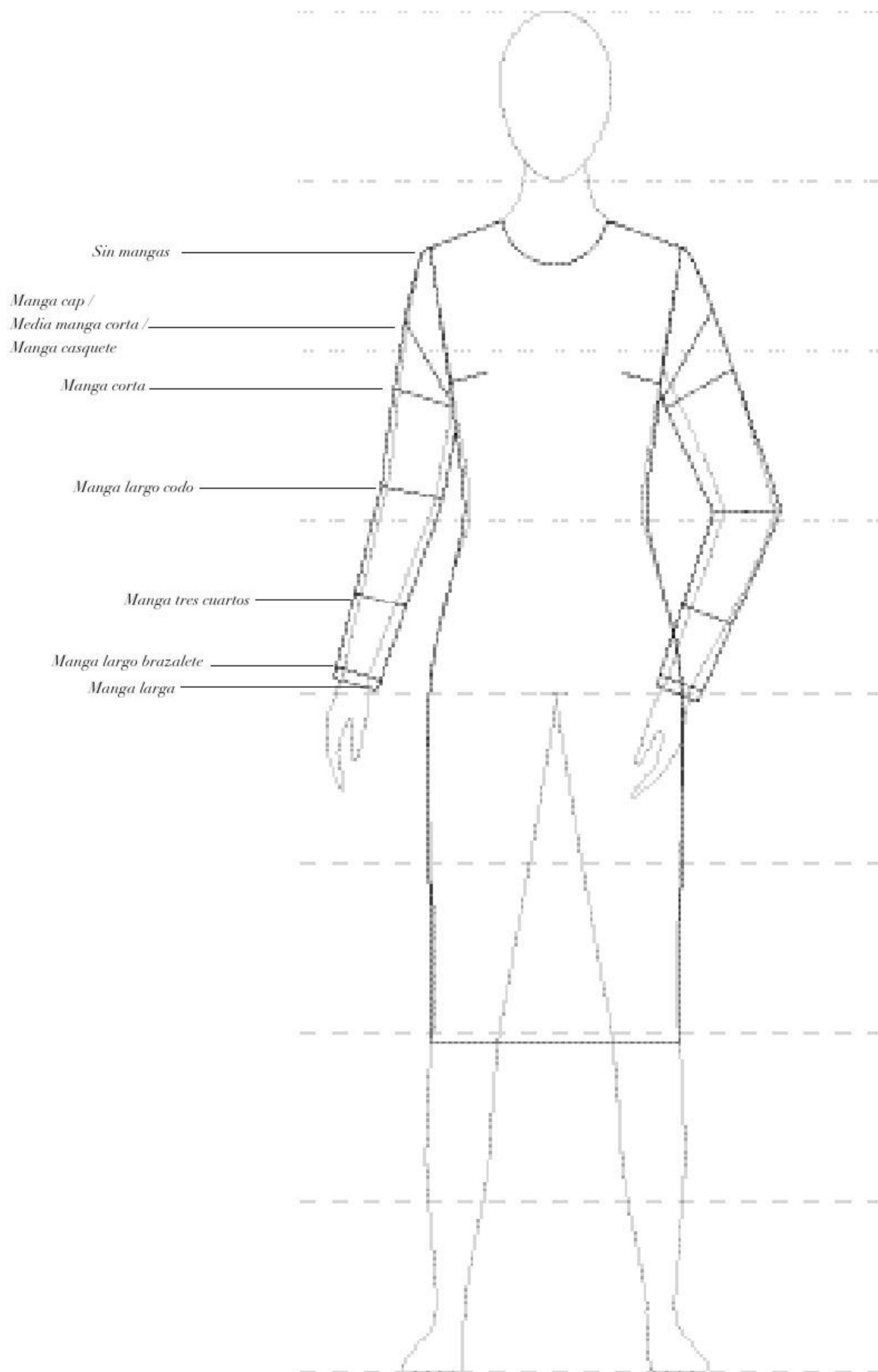


Vista del delantero

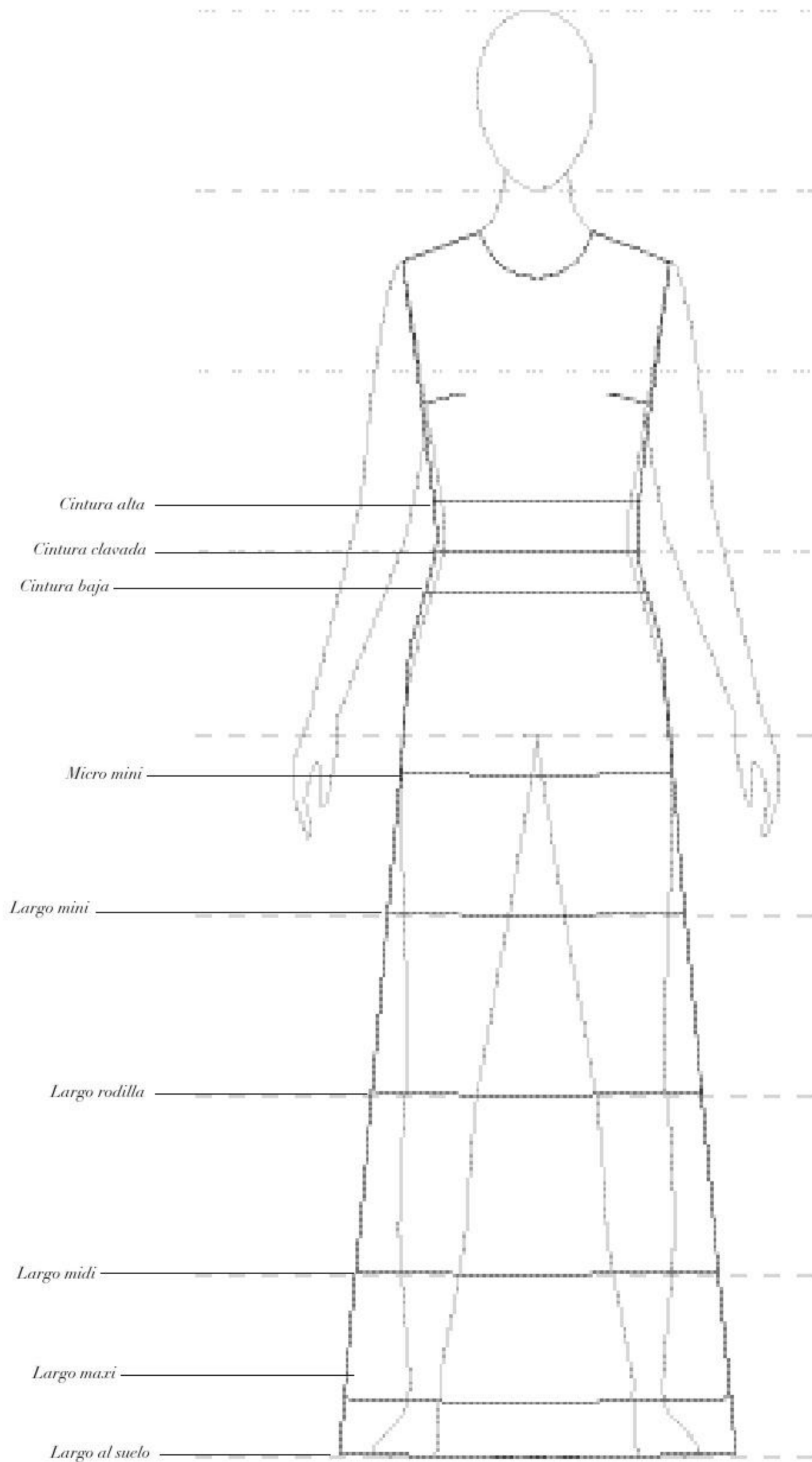


Vista de la espalda

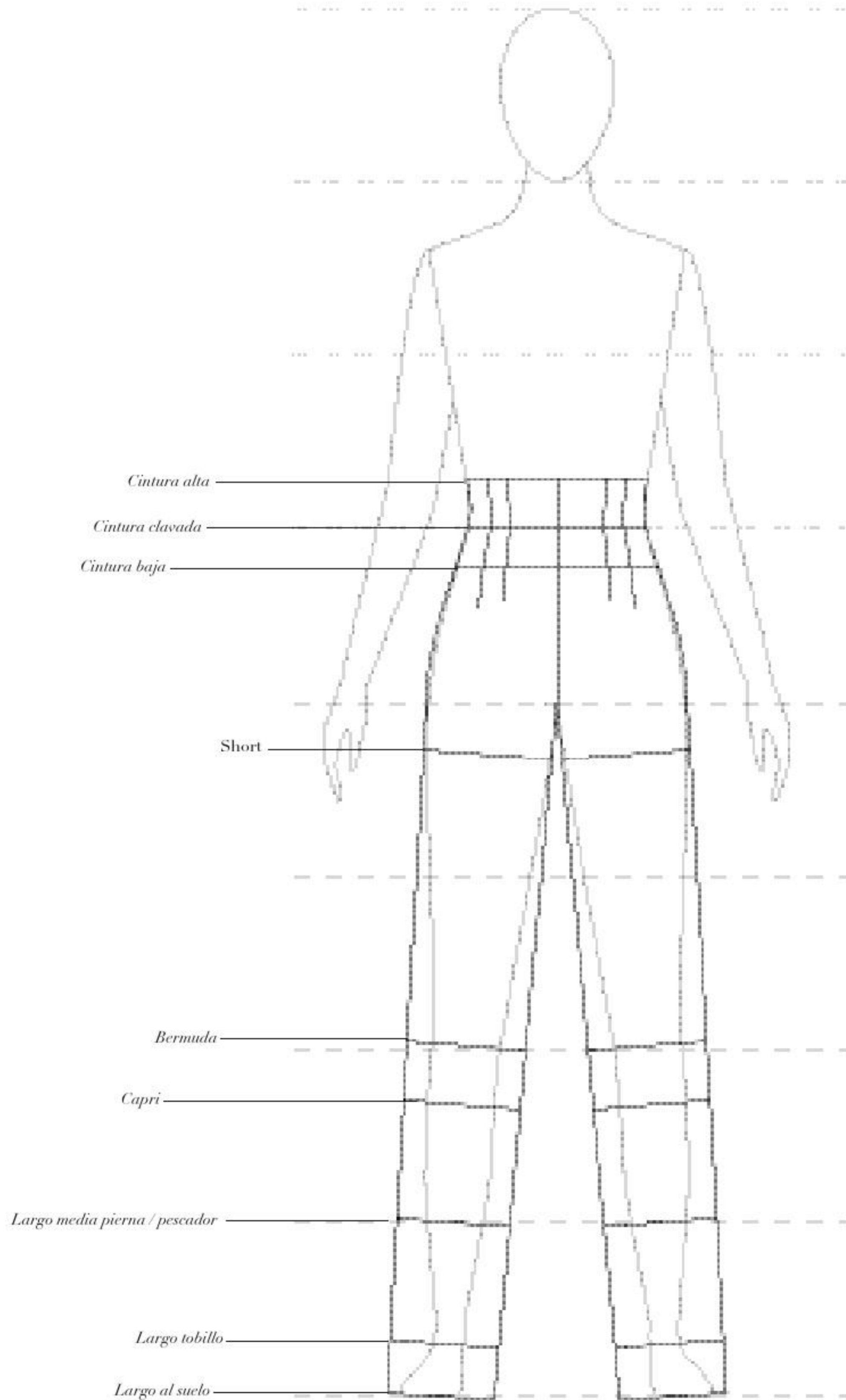
LARGOS DE MANGA



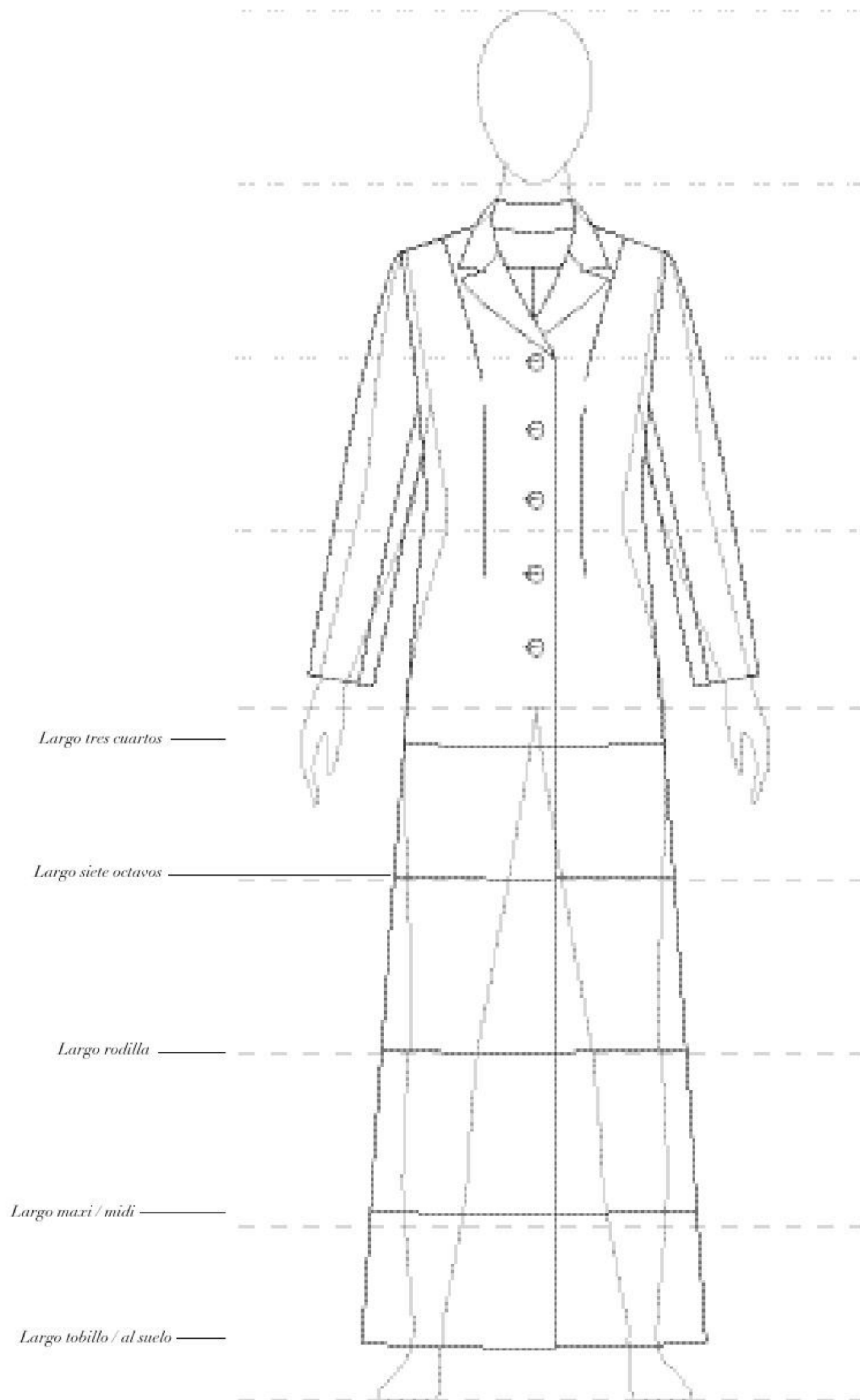
LARGOS DE FALDA Y VESTIDO



LARGO DE PANTALÓN



LARGO DE ABRIGO





1714



1820



1840



1855



1860



1865



1870



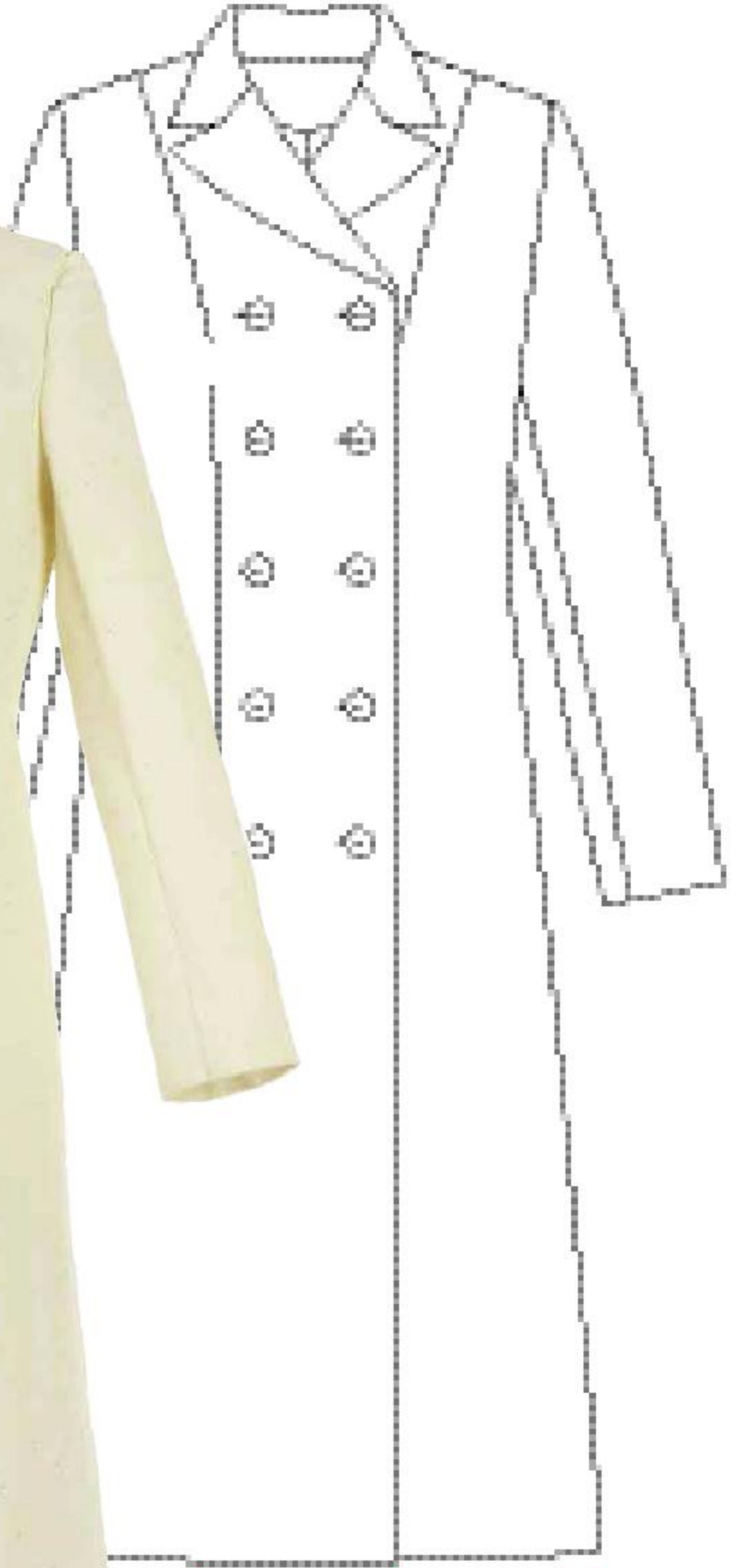
BONUS BEATS

PHOTOGRAPHY BY ALASDAIR MCLELLAN
STYLING BY OLIVIER RIZZO

Grooming by Luke Heronson using L'Oreal
Professionnel. Photographic assistance by Ben
McConnell and Beau Grealy. Styling assistance
by Lola d'Harcas and Kiersten Large. Grooming
assistance by Dennis Gotsowlee. Production by
Laurel Wells for MAP. Printing by The Small
Dark Room. Retouching by Steve at PTP Creative.
Models: Reid at Citizen, Greg at Elite.

DIRECTORIO VISUAL DE PRENDAS Y DETALLES





DIRECTORIO VISUAL DE PRENDAS Y DETALLES

Esta parte del libro es una selección de formas y prendas clave de ropa de mujer. Los principales grupos de prendas han sido buscados y analizados para crear una recopilación exhaustiva de modelos genéricos conocidos. Los detalles de moda se han eliminado donde ha sido posible, para presentar los modelos de manera “absoluta” con el mínimo de detalles que distraigan.

Este directorio de formas de prenda está pensado para ser una guía que recoja los modelos clásicos, básicos y más familiares, así como los detalles que pueden ser adaptados e integrados a tus propias ideas de diseño. Existe un sinnúmero más de modelos de vestidos, chaquetas, cuellos, faldas y pantalones, pero los aquí presentados son los más conocidos.

Cada grupo empieza con una selección de formas básicas claves, mostrados en una simple glasilla y acompañados de un dibujo técnico para demostrar cómo se puede convertir una prenda tridimensional en un dibujo bidimensional. De esta manera, se aprende a visualizar la prenda en dos dimensiones y ver qué es necesario dejar como está y qué se debería quitar. Es esencial desarrollar un buen ojo para producir un buen dibujo técnico que, real y verdaderamente, reproduzca exactamente el diseño de la prenda y aporte la información necesaria para toda persona que lo observe.

A cada modelo se le ha dado el nombre más común usado en la industria. Algunas veces hay varios nombres o definiciones para el mismo modelo. Entender y hacerse familiar con la terminología te ayudará a hablar con el registro de la moda y te aportará conocimientos adicionales.

Es esencial familiarizarse con las prendas genéricas y sus piezas clave para desarrollar nuestros propios modelos. Intenta producir cien versiones de una chaqueta recta o de un abrigo cruzado usando tus conocimientos sobre siluetas que “funcionan”. Considera los tipos de mangas, las opciones de cuellos y las líneas de modelo. Las posibilidades son infinitas. Empezando por los básicos, se puede progresar hasta crear nuevos modelos inexistentes.

Acércate al departamento de mujer de cualquier tienda, donde puedes hacer notas con facilidad, y mira cuántos cuellos “clásicos”, mangas, puños, faldas y siluetas de vestido puedes encontrar. Y date cuenta de la multitud de variaciones. Verás que la mayoría de prendas encajan en las categorías incluidas en esta parte del libro. Casi todo lo que se ve es una variación de un modelo tradicional.

Prueba este experimento: usando la plantilla genérica, piensa cómo crearías un “nuevo” modelo. ¿Cuál sería la silueta? ¿Qué tipo de mangas tendría? ¿Y de puños? ¿El cuello? ¿Cuánto haría de largo? Combina los diferentes elementos usando los modelos básicos como base sobre lo que vas a construir. El diseño es todo variación. Es más fácil enfrentarse al arte del “desarrollo de diseño” (también al del “dibujo”) si se tienen los elementos básicos.

Esta parte del libro aporta toda la información necesaria para empezar.

FORMAS BÁSICAS

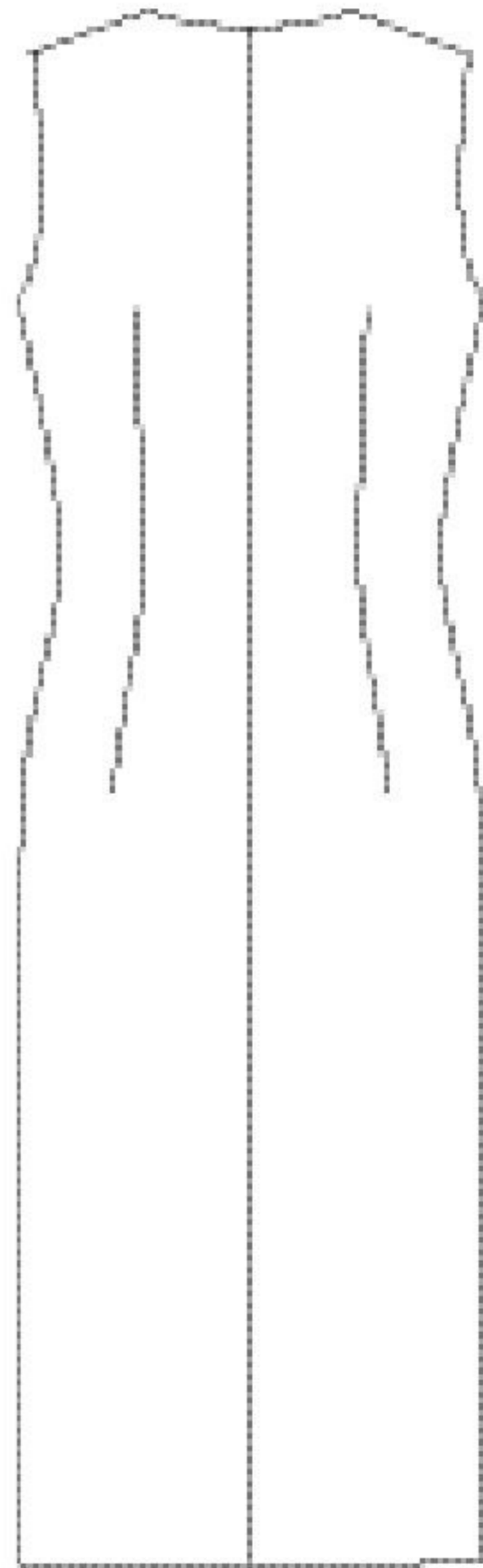
VESTIDO AJUSTADO / TUBO / TUBULAR

VISTA DEL DELANTERO



VESTIDO AJUSTADO / TUBO / TUBULAR

VISTA DE LA ESPALDA



FORMAS BÁSICAS

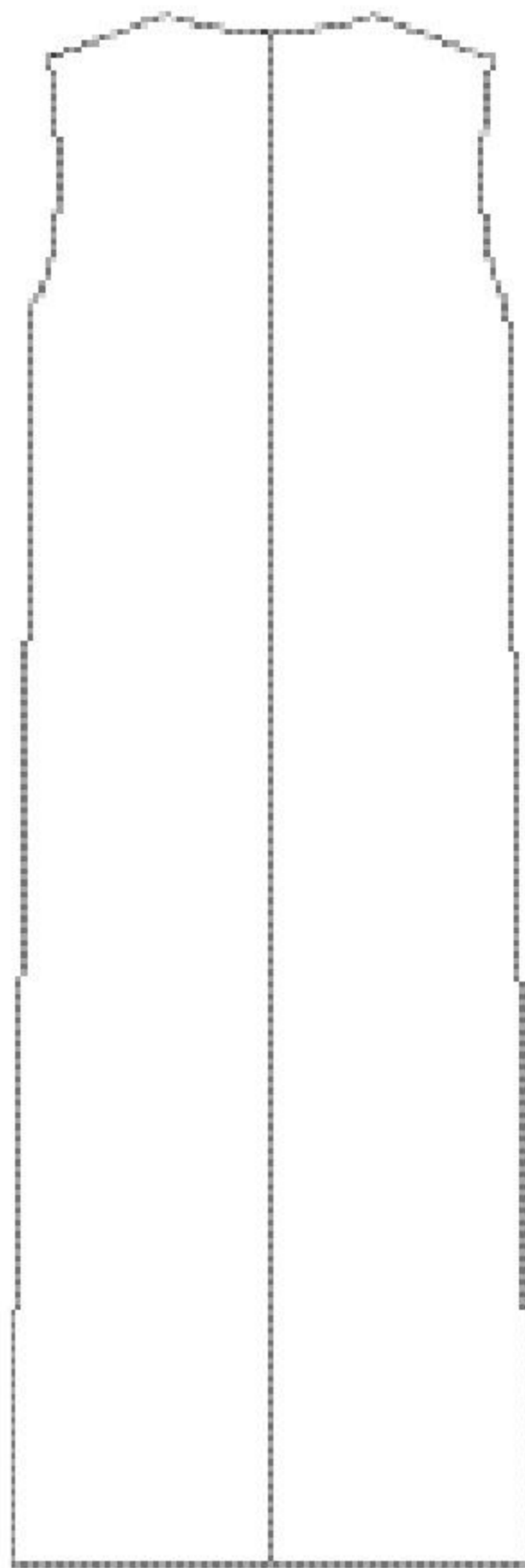
TRAJE RECTO / DE UNA PIEZA / CAMISÓN

VISTA DEL DELANTERO



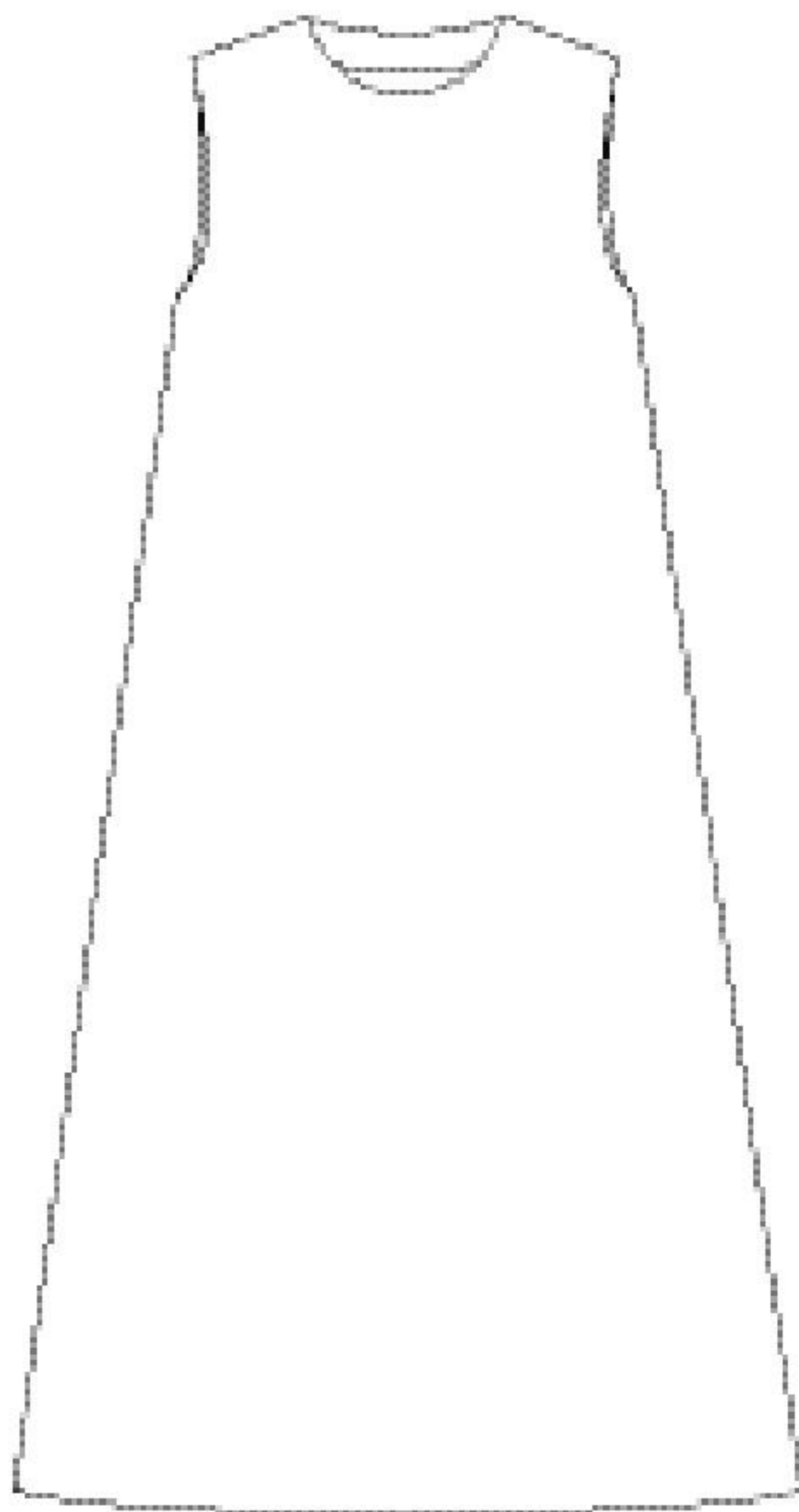
TRAJE RECTO / DE UNA PIEZA / CAMISÓN

VISTA DE LA ESPALDA



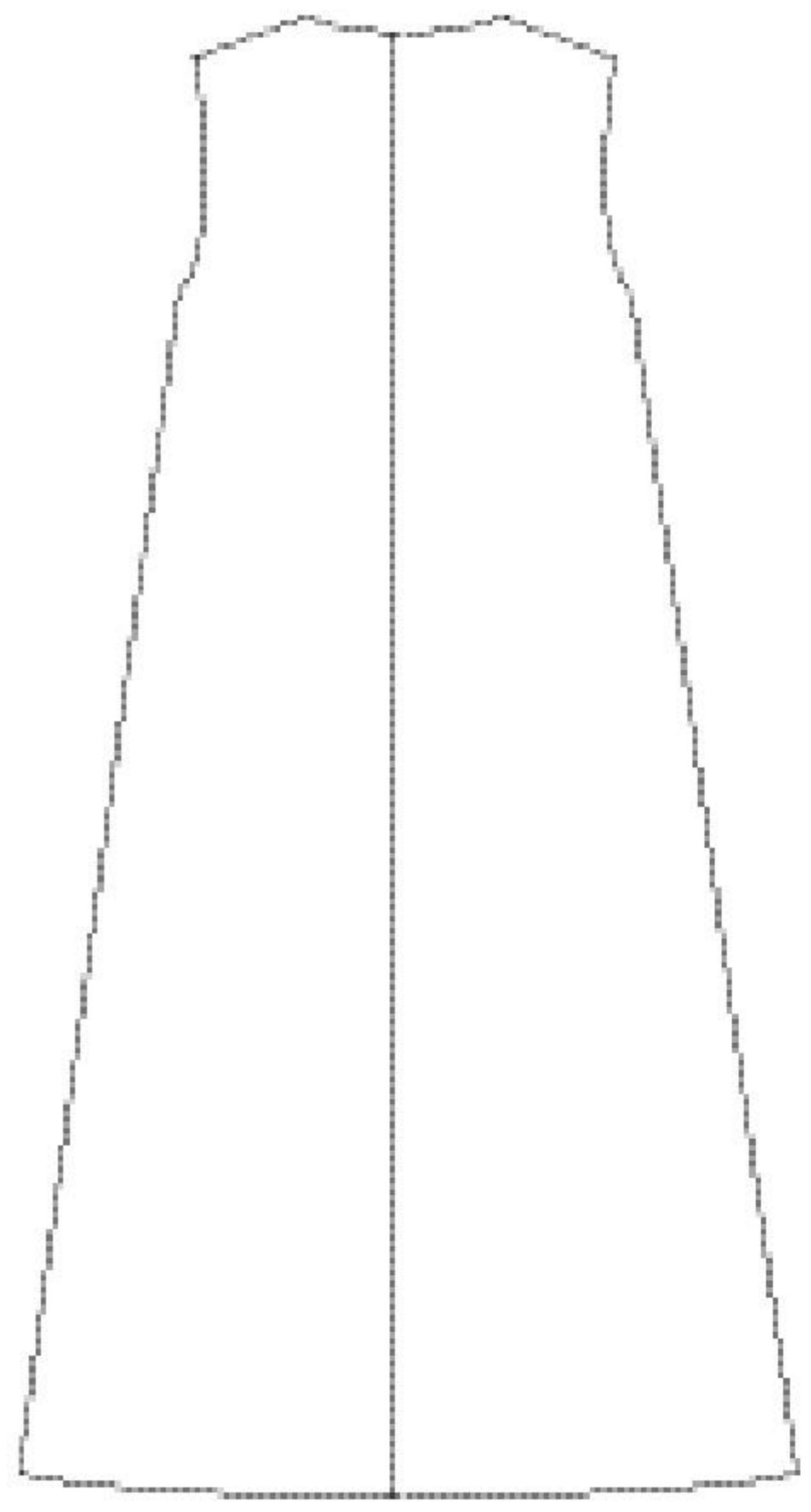
FORMAS BÁSICAS

VESTIDO DE LÍNEA "A"
VISTA DEL DELANTERO



VESTIDO DE LÍNEA "A"

VISTA DE LA ESPALDA



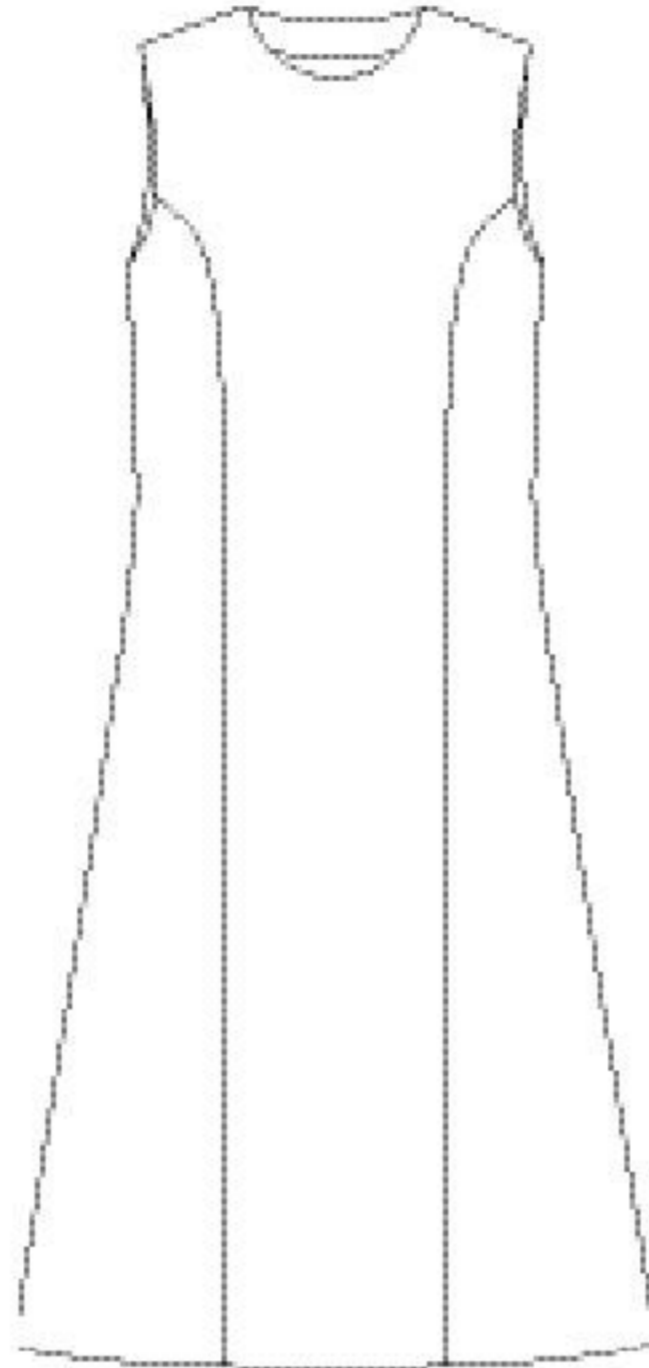
VARIACIONES

VISTAS DEL DELANTERO

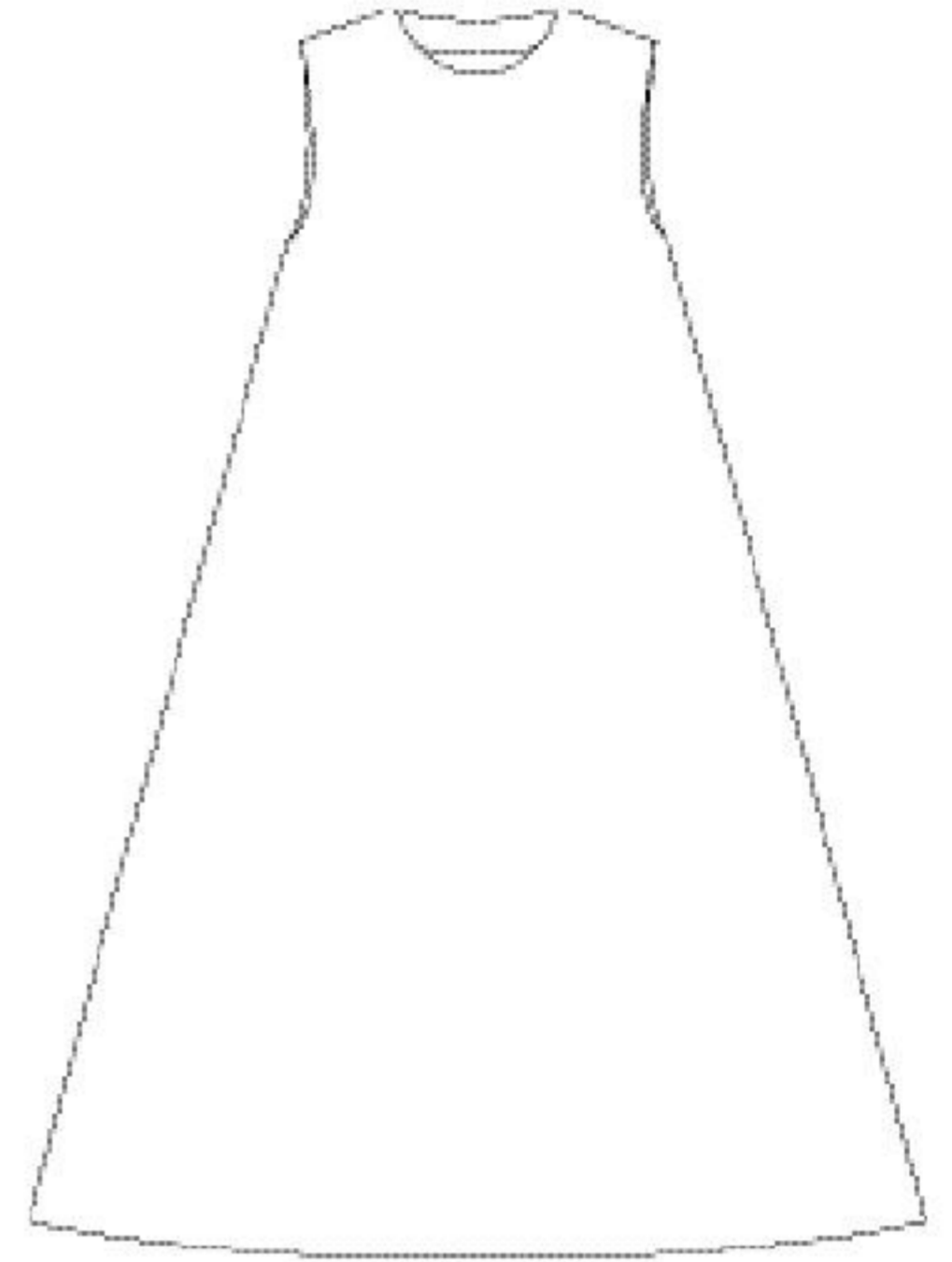
LÍNEA IMPERIO



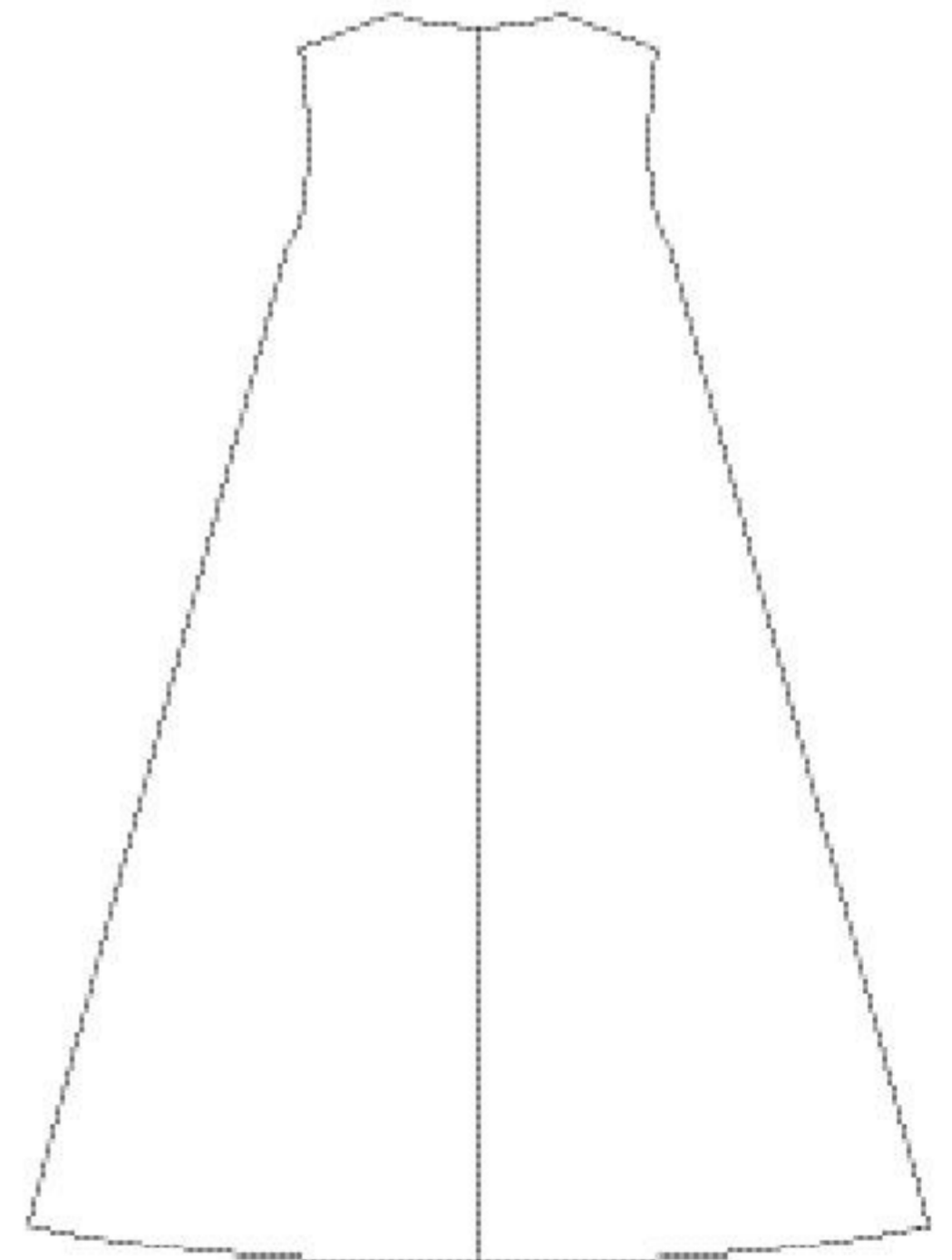
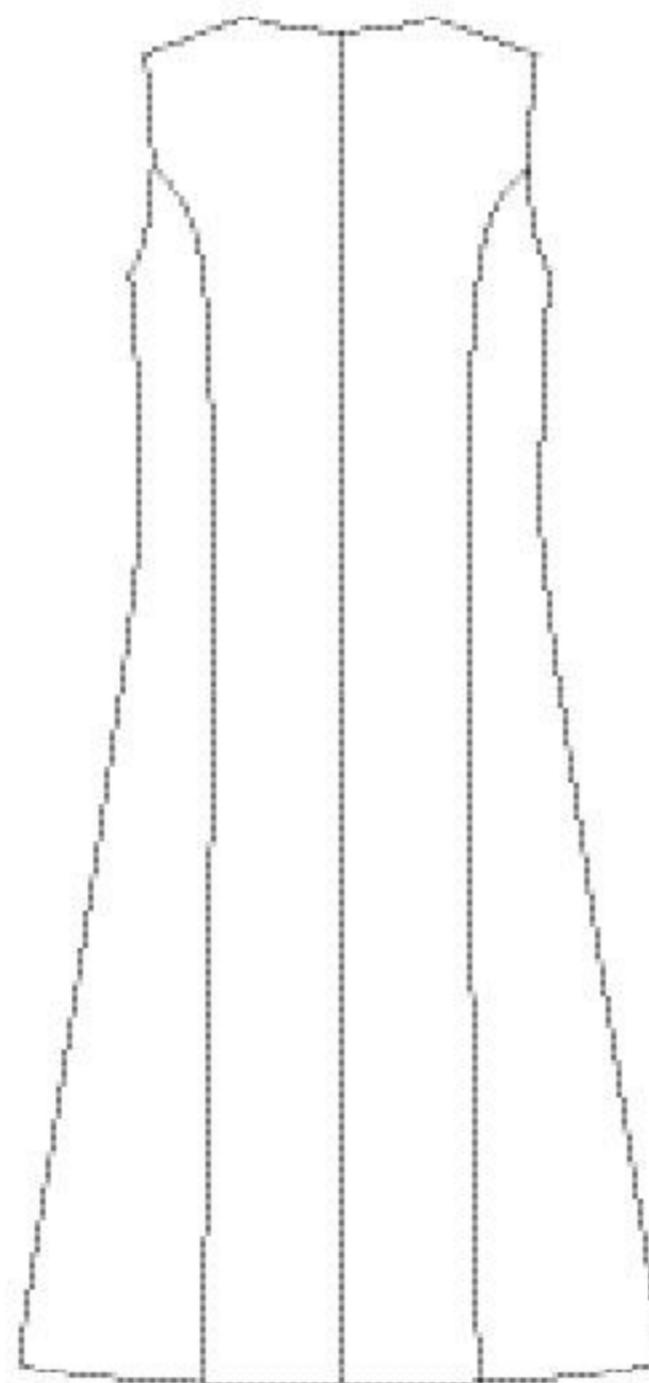
LÍNEA PRINCESA



TRAPECIO



VISTAS DE LA ESPALDA

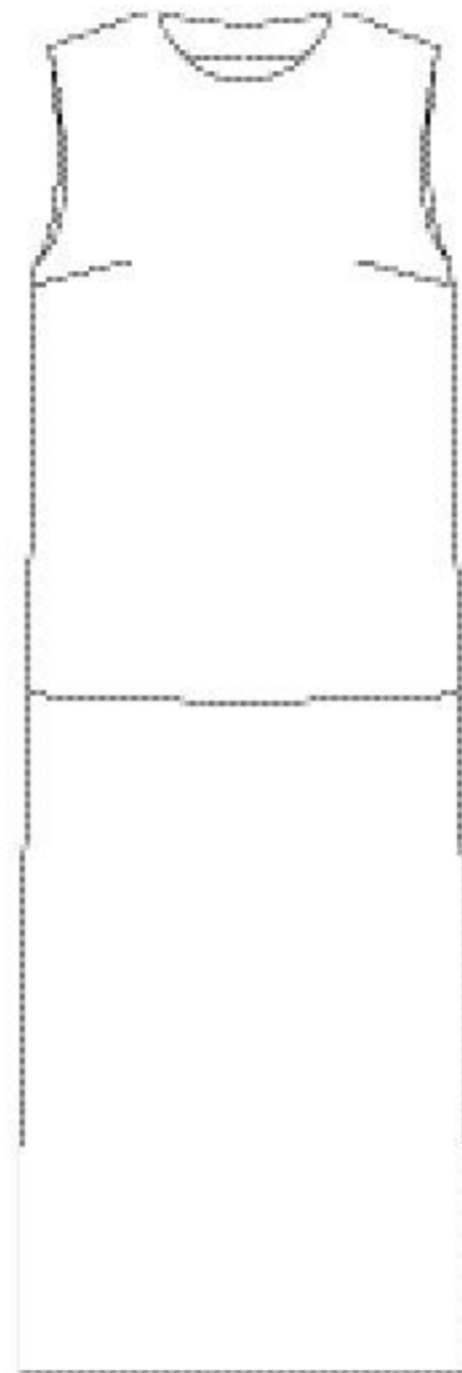


VISTAS DEL DELANTERO

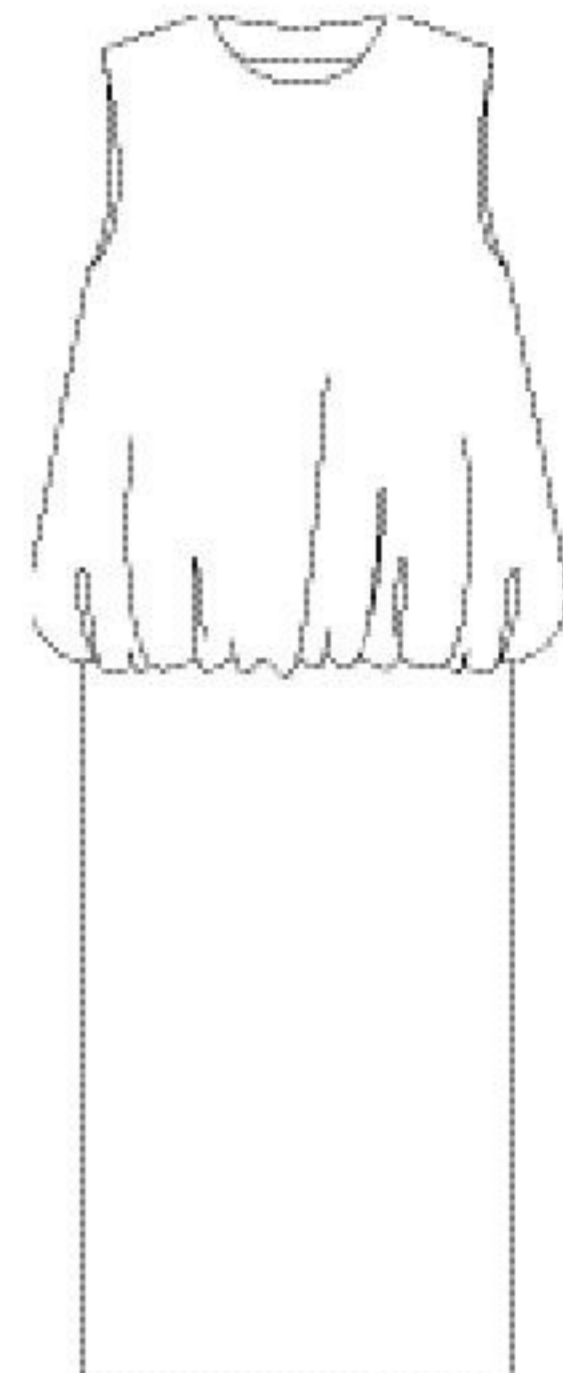
ASIMÉTRICO



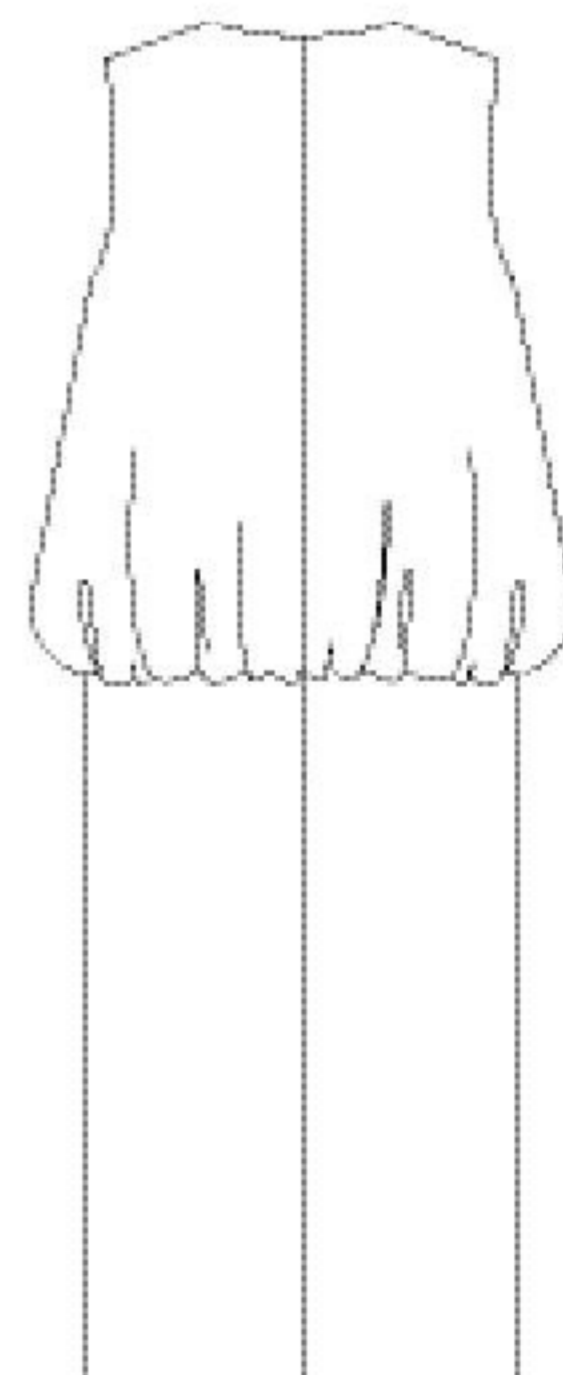
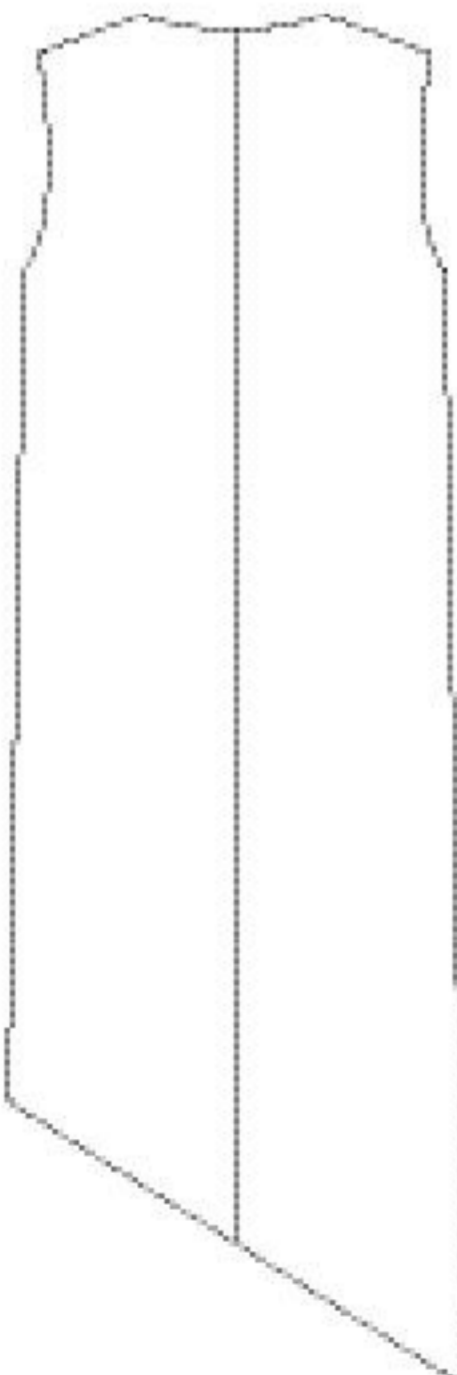
CINTURA CAÍDA



VESTIDO BLUSÓN



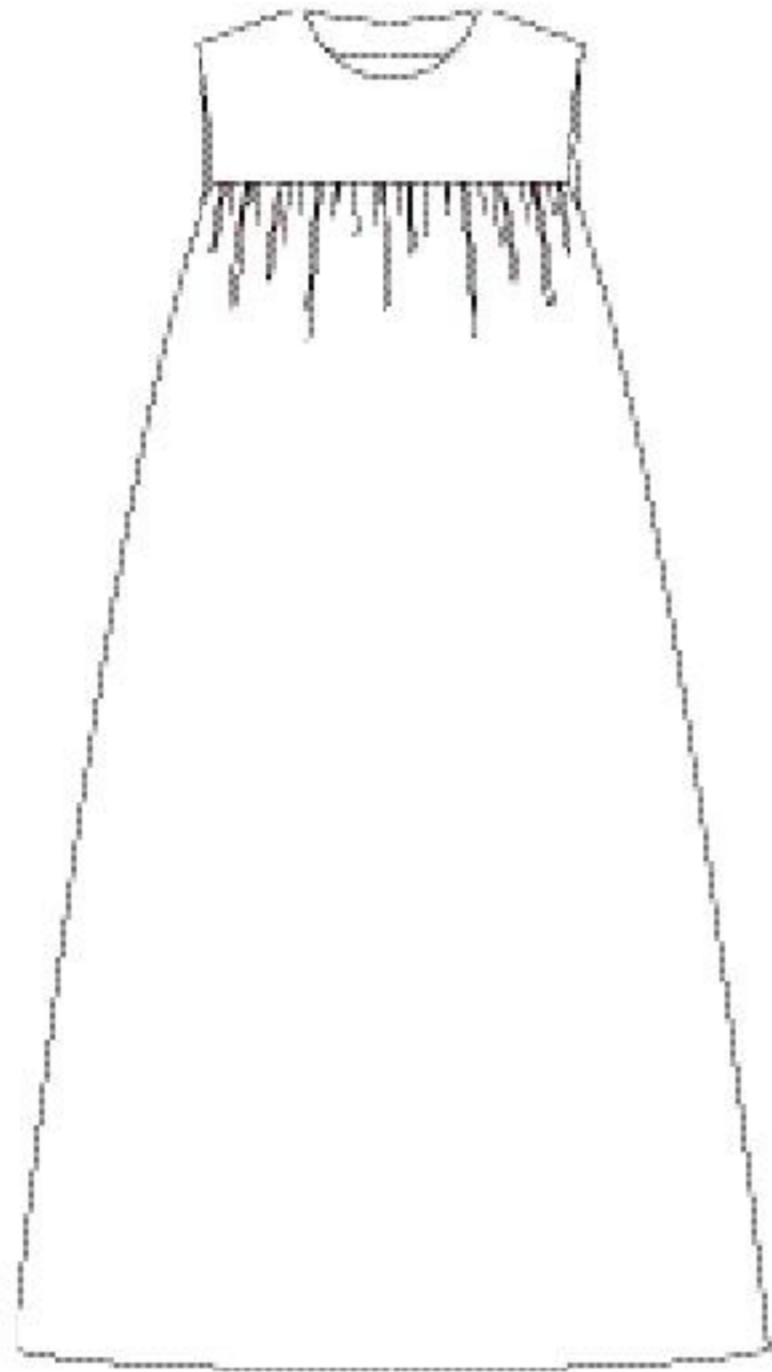
VISTAS DE LA ESPALDA



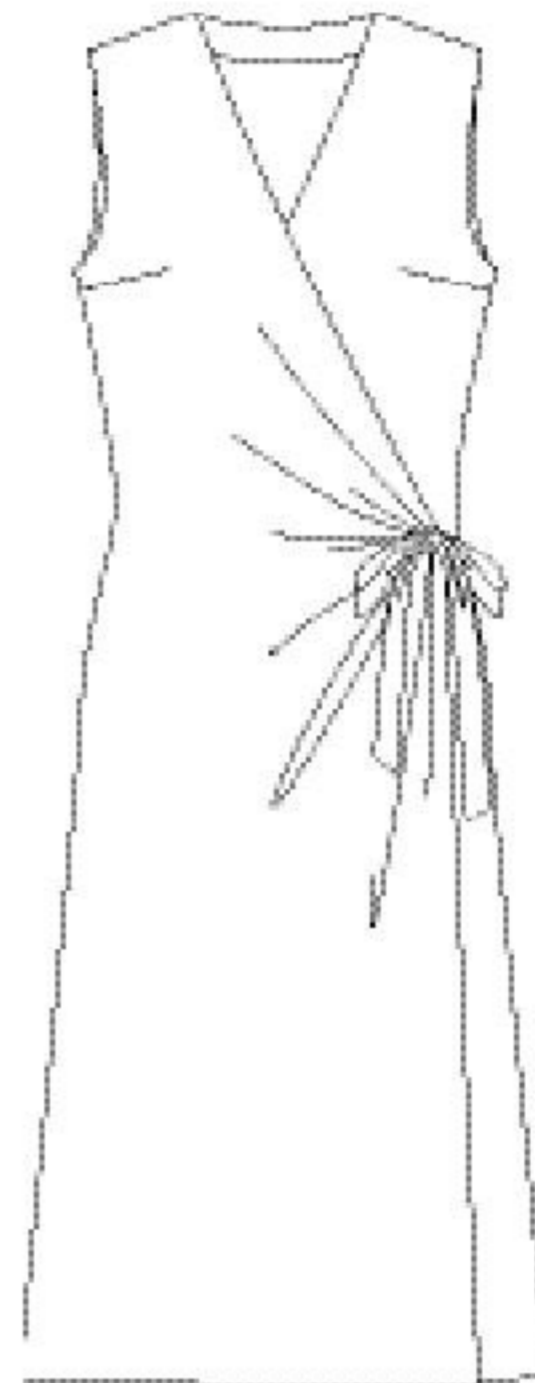
VARIACIONES

VISTAS DEL DELANTERO

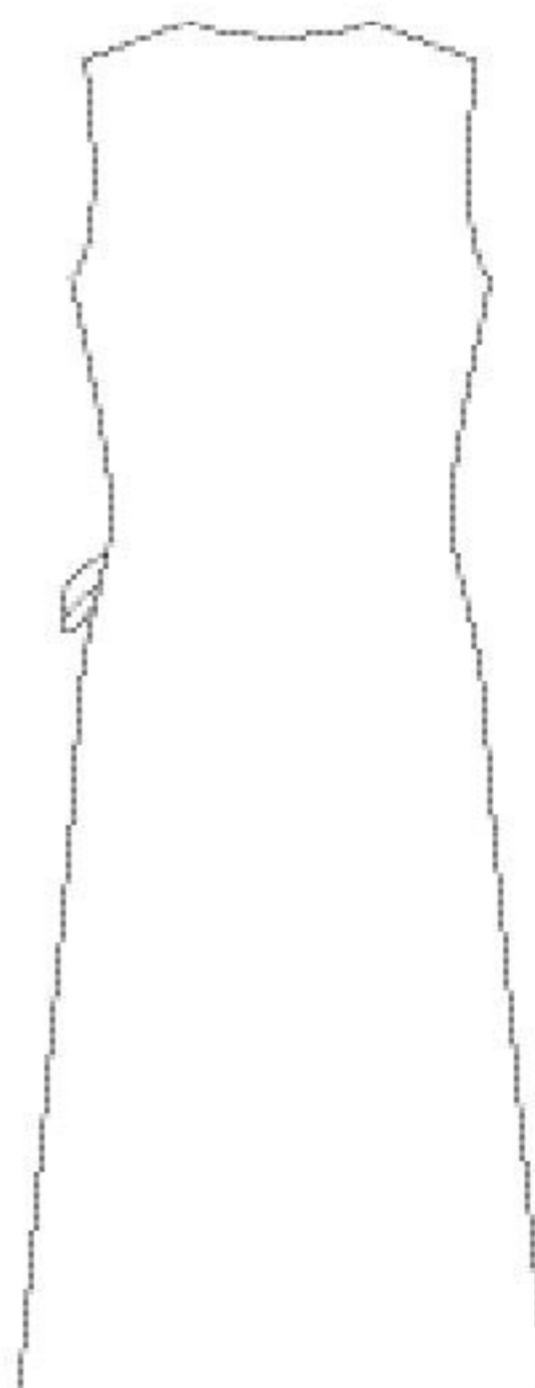
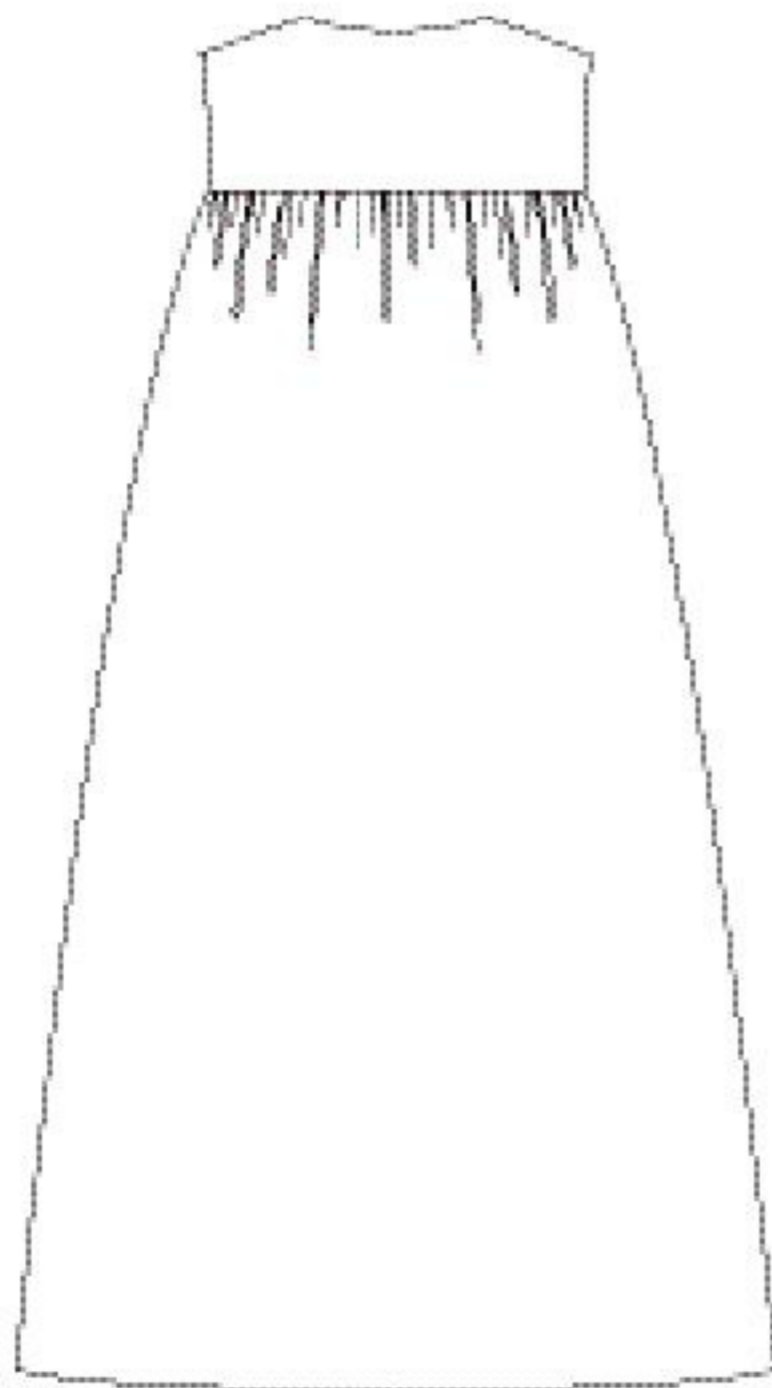
VESTIDO PREMAMÁ



VESTIDO ENROLLADO

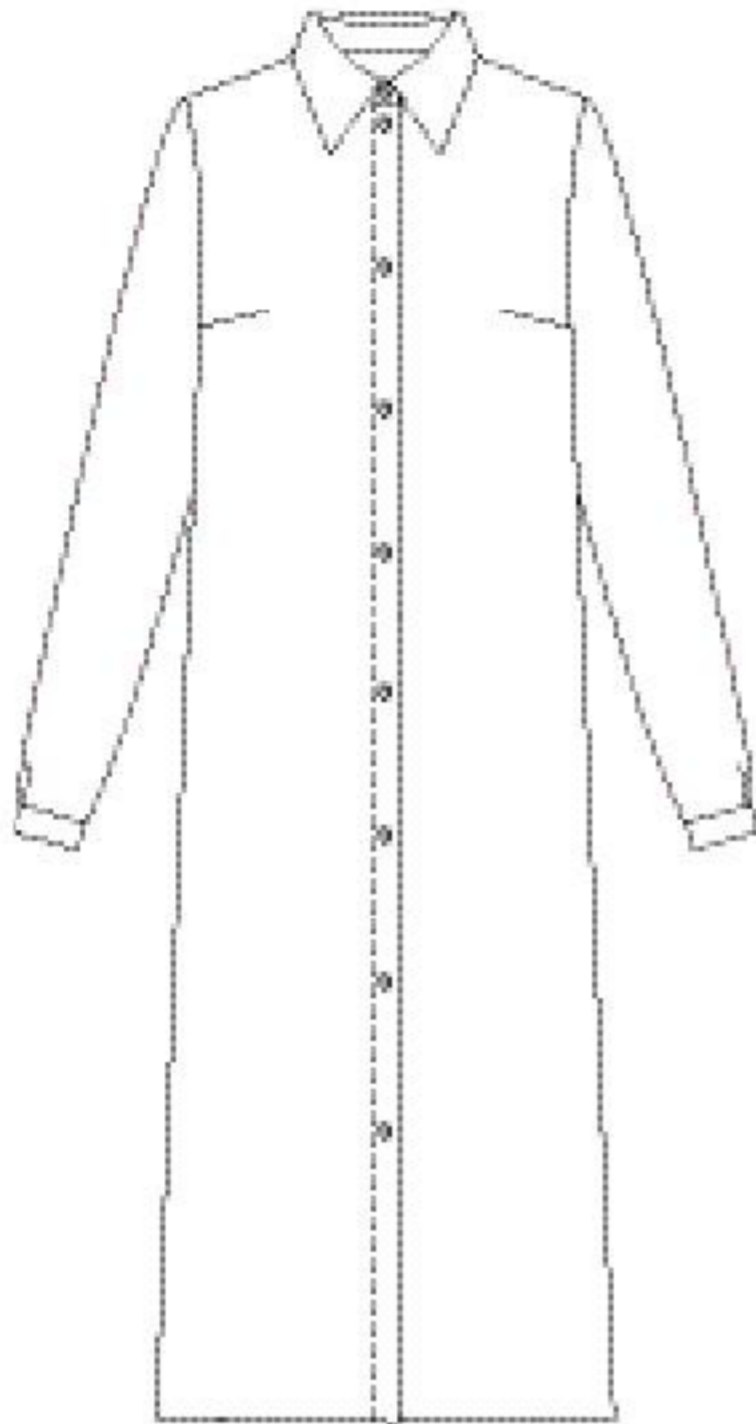


VISTAS DE LA ESPALDA

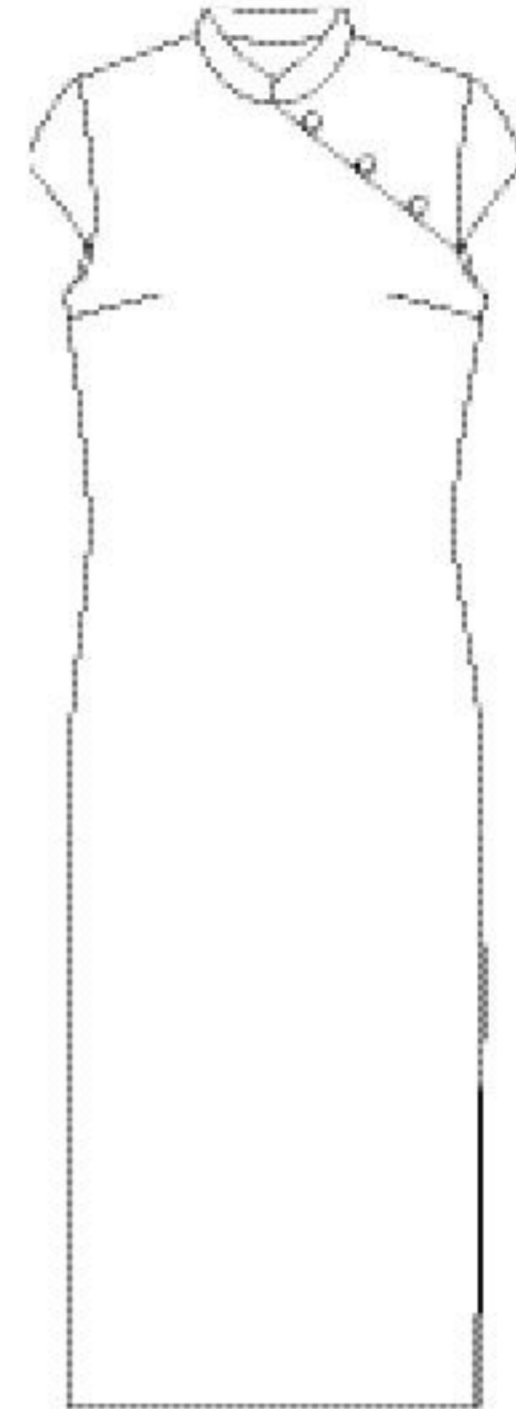


VISTAS DEL DELANTERO

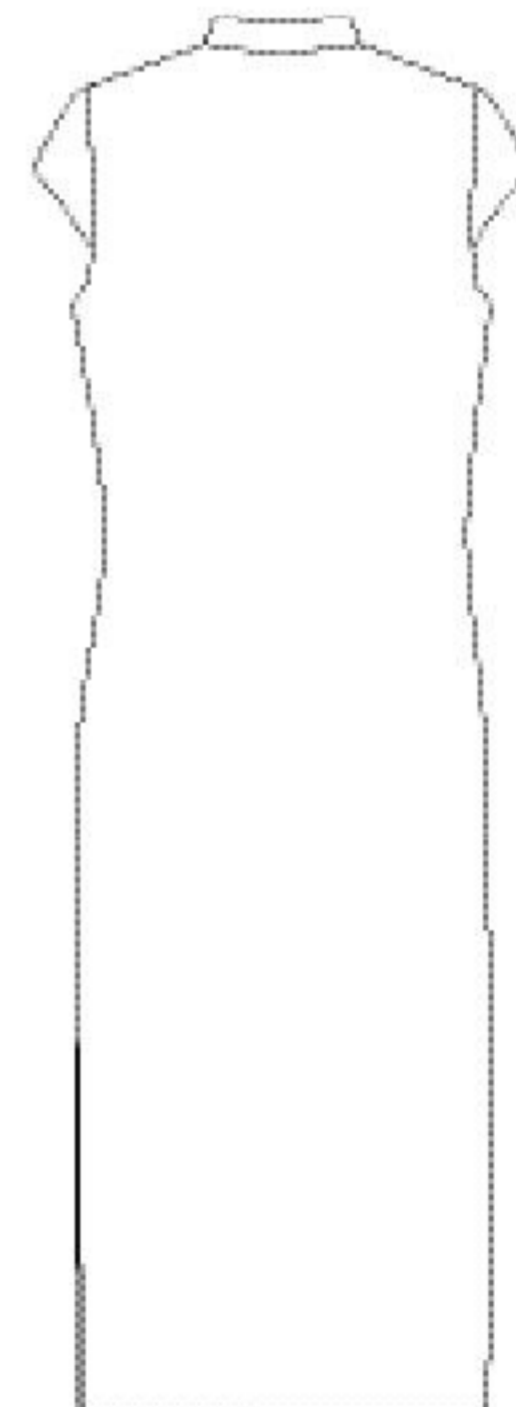
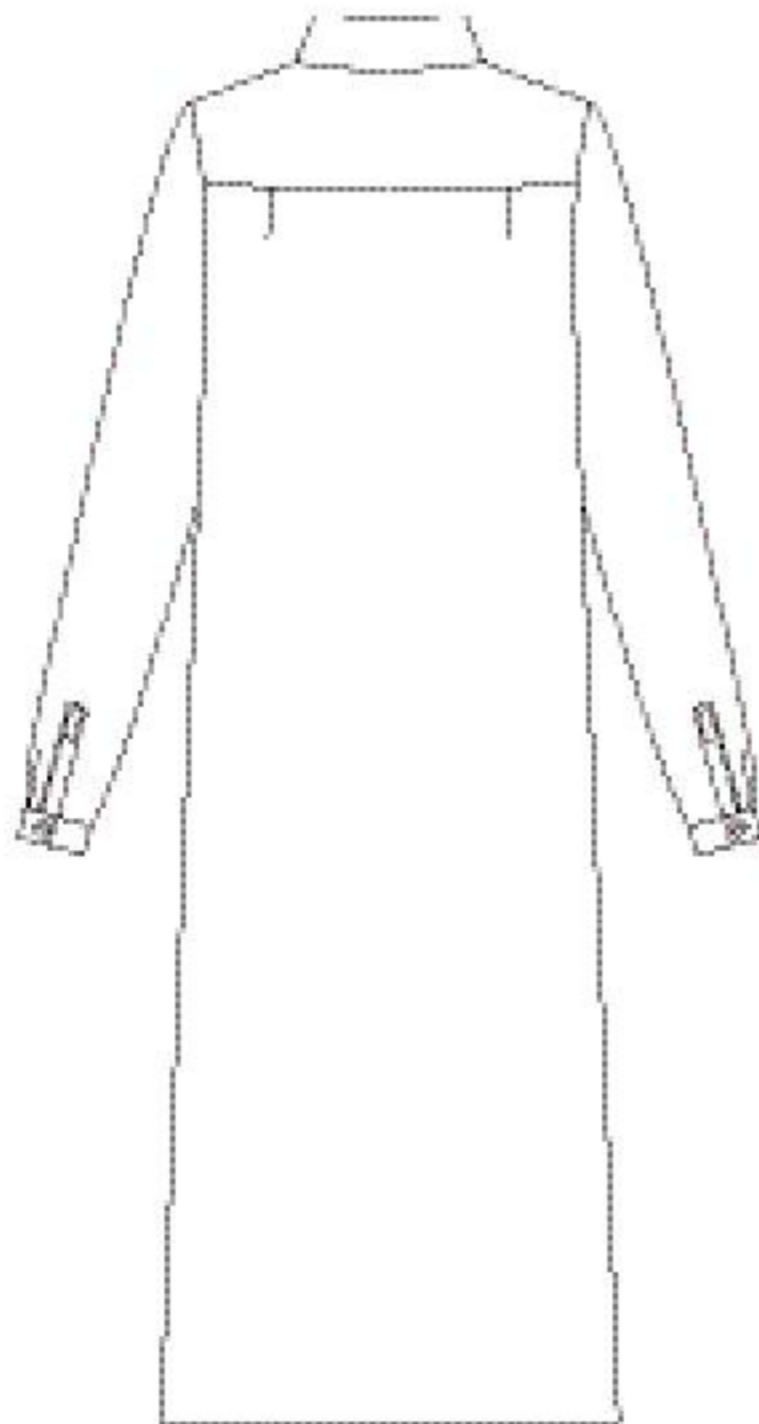
VESTIDO CAMISERO / BLUSA CAMISERA



CHEONGSAM / VESTIDO CHINO



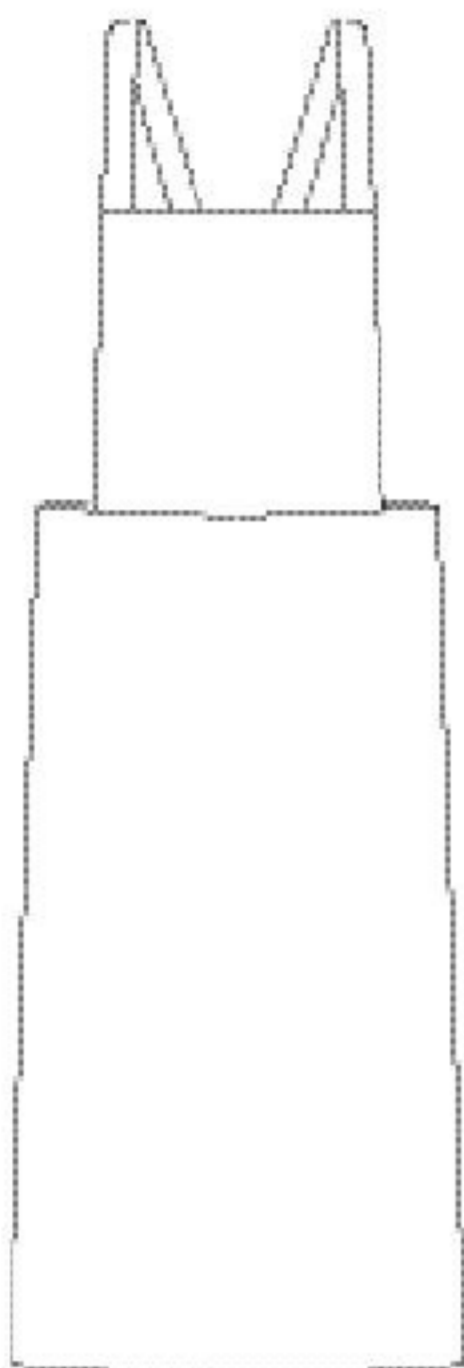
VISTAS DE LA ESPALDA



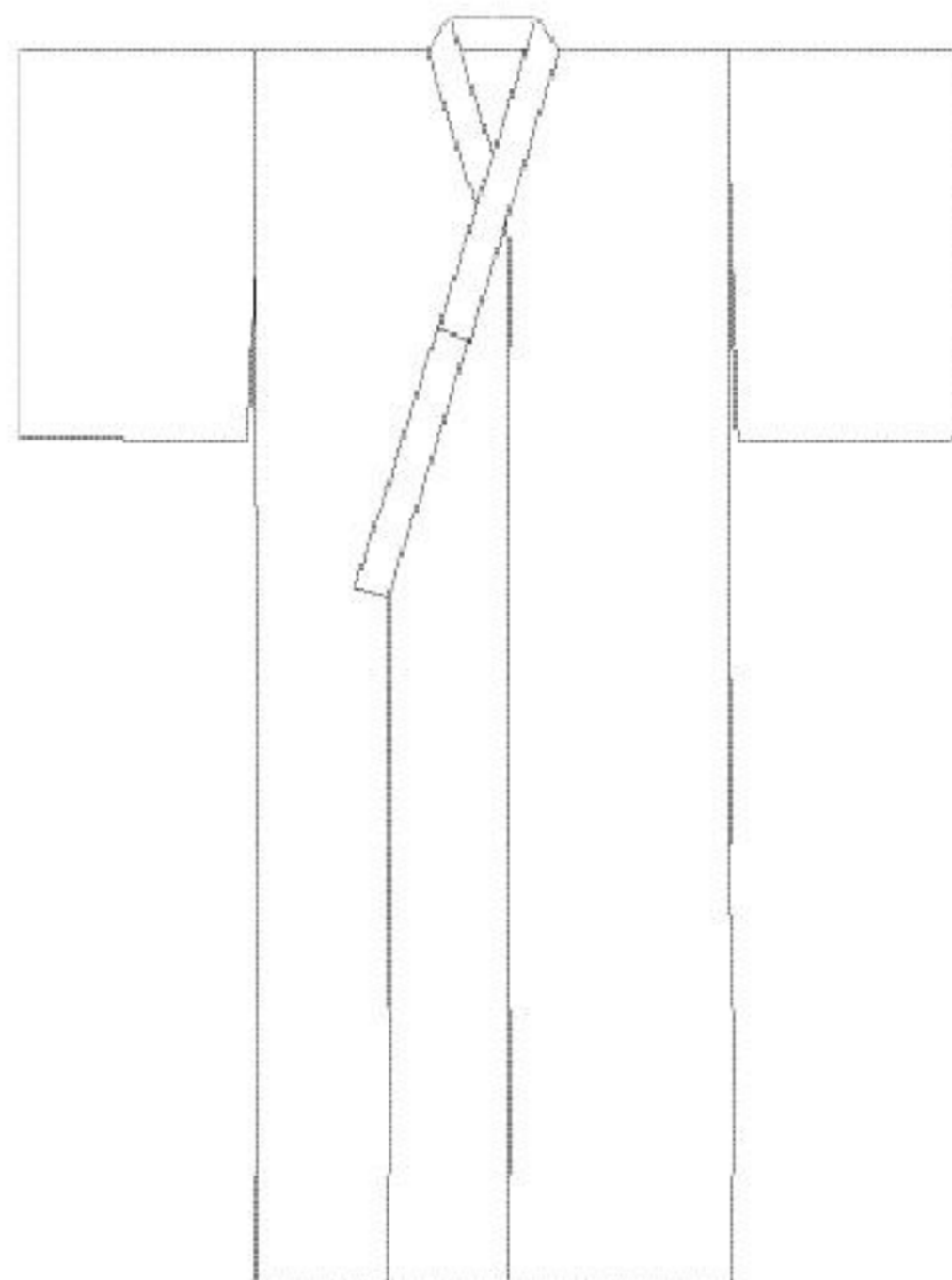
VARIACIONES

VISTAS DEL DELANTERO

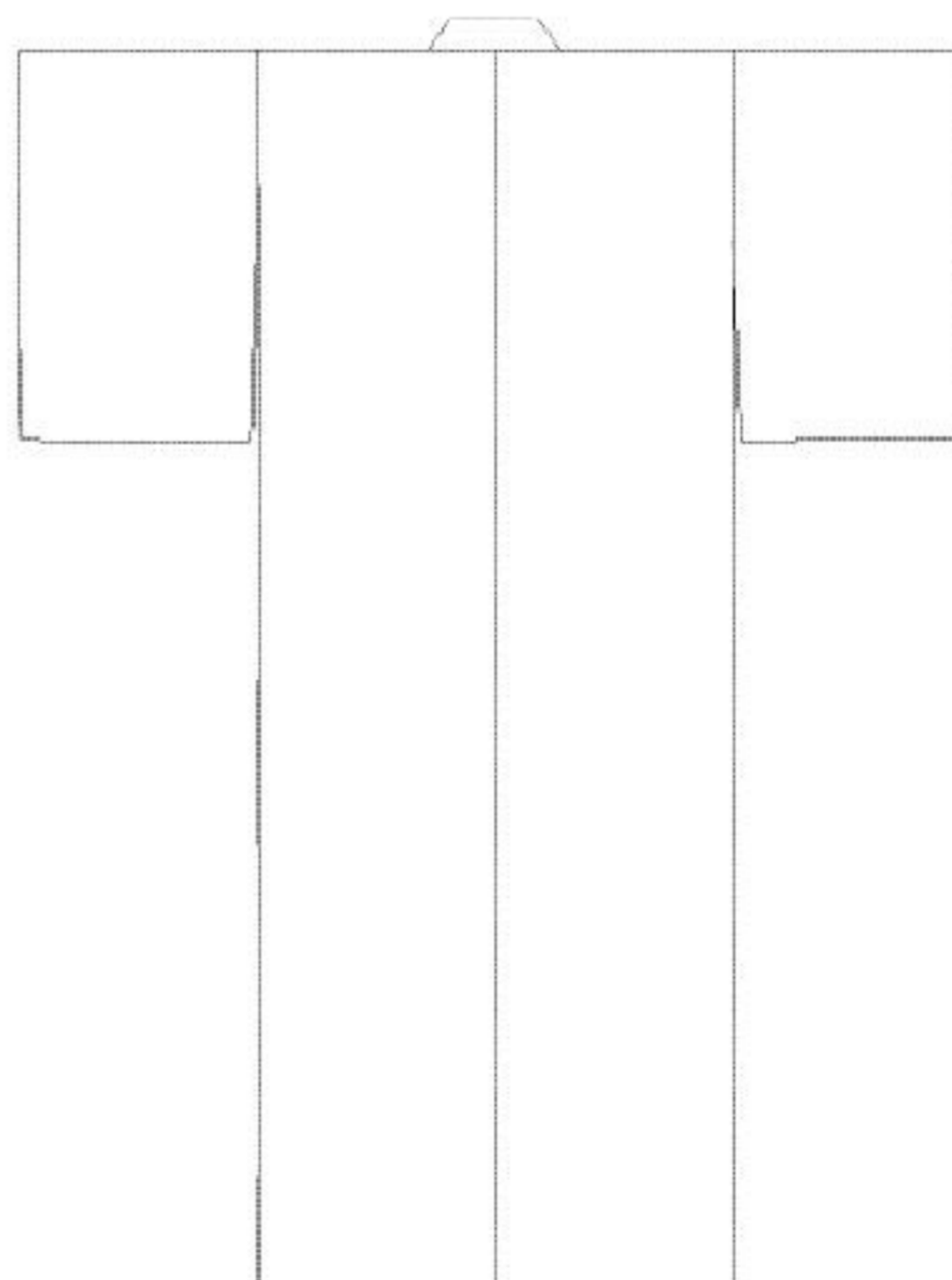
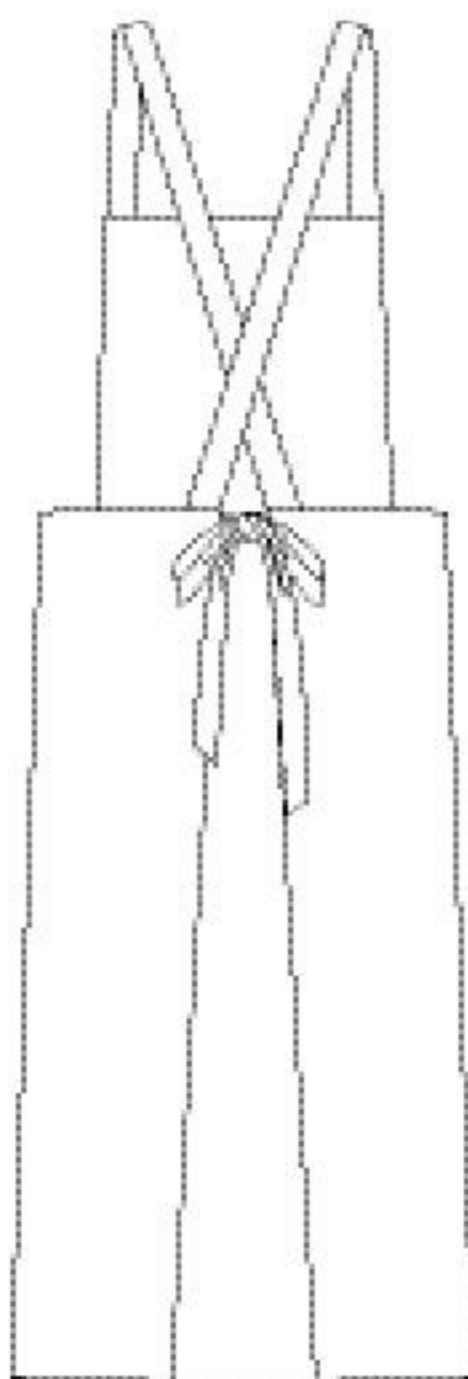
DELANTAL / PETO



QUIMONO

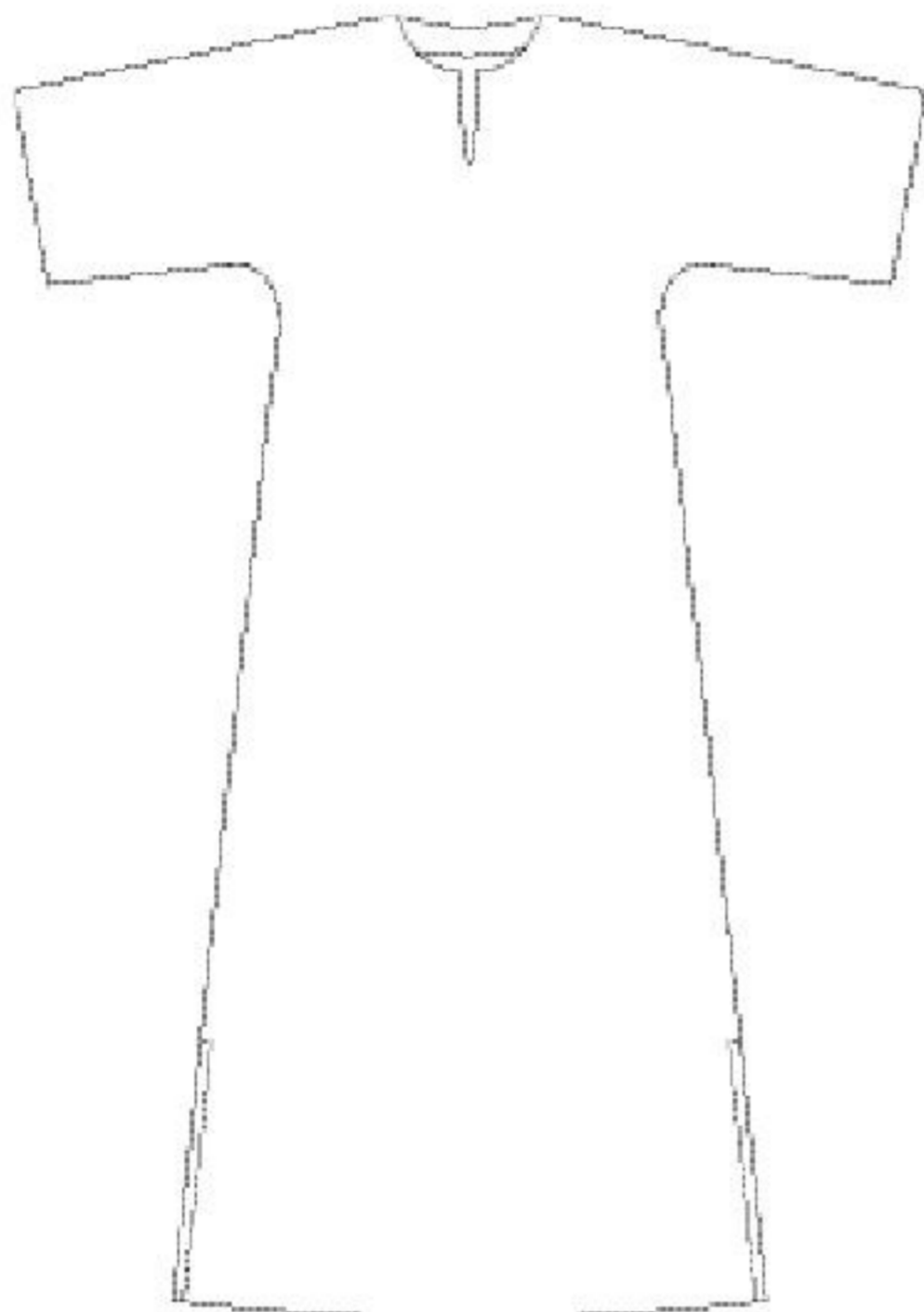


VISTAS DE LA ESPALDA

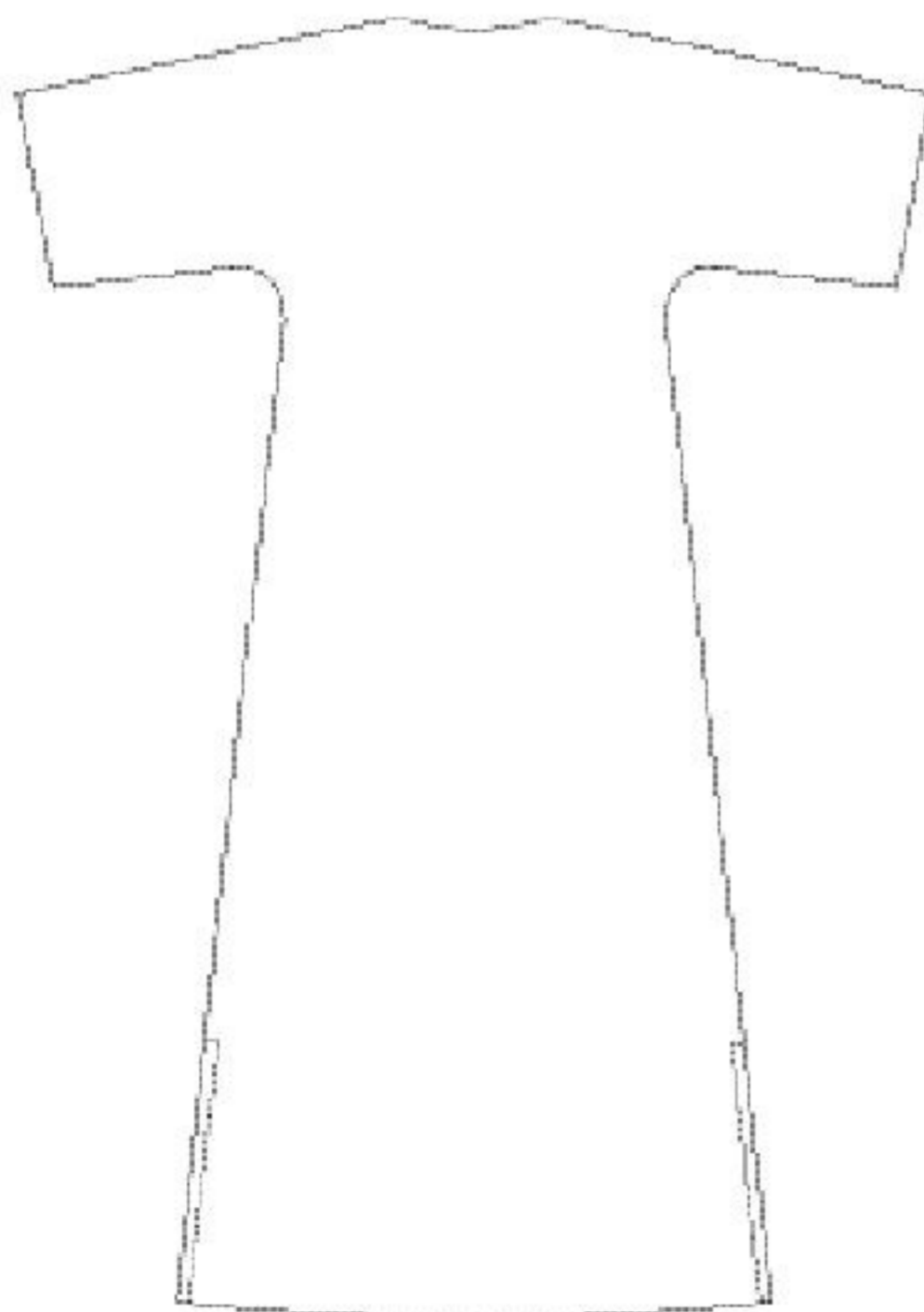


VISTAS DEL DELANTERO

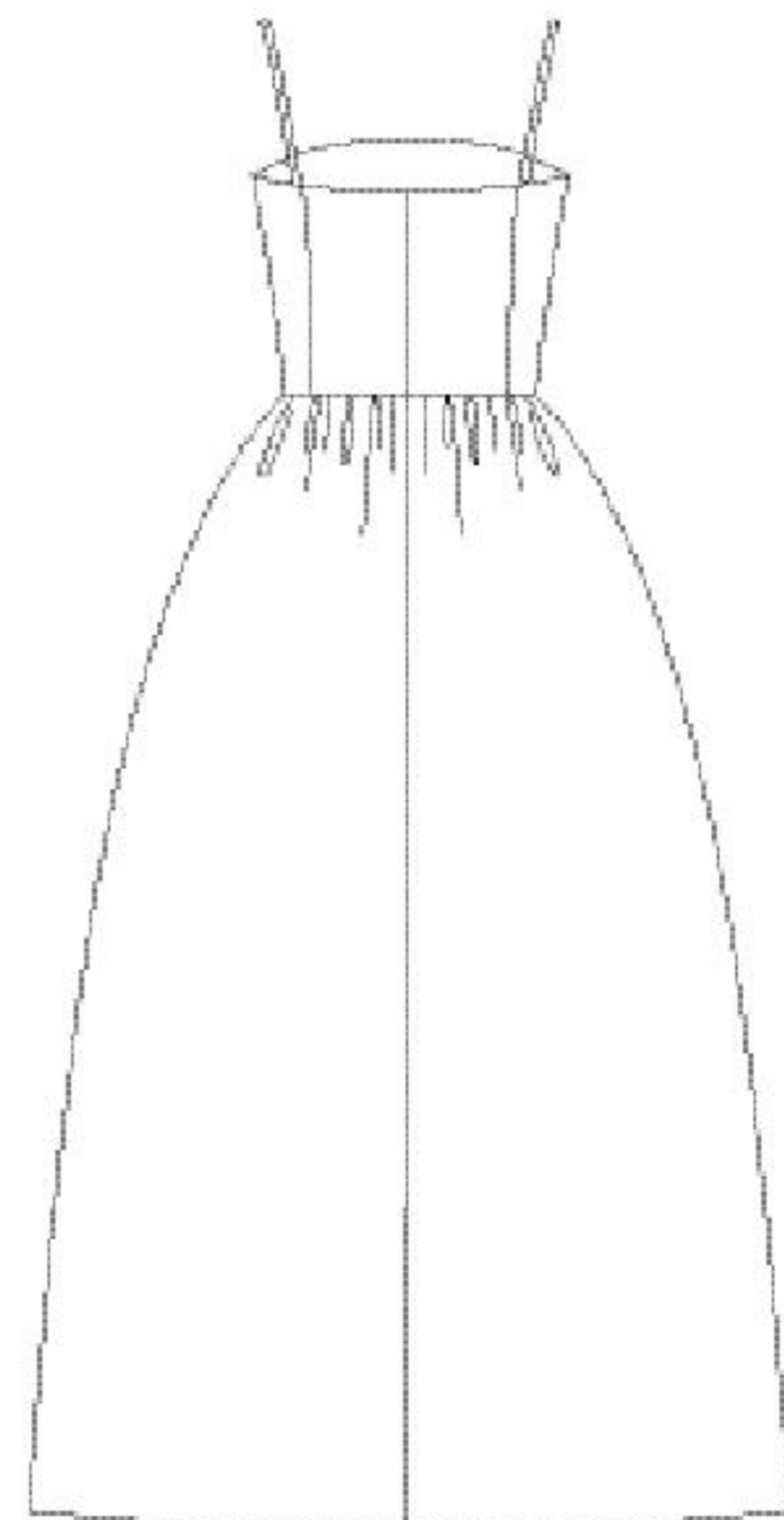
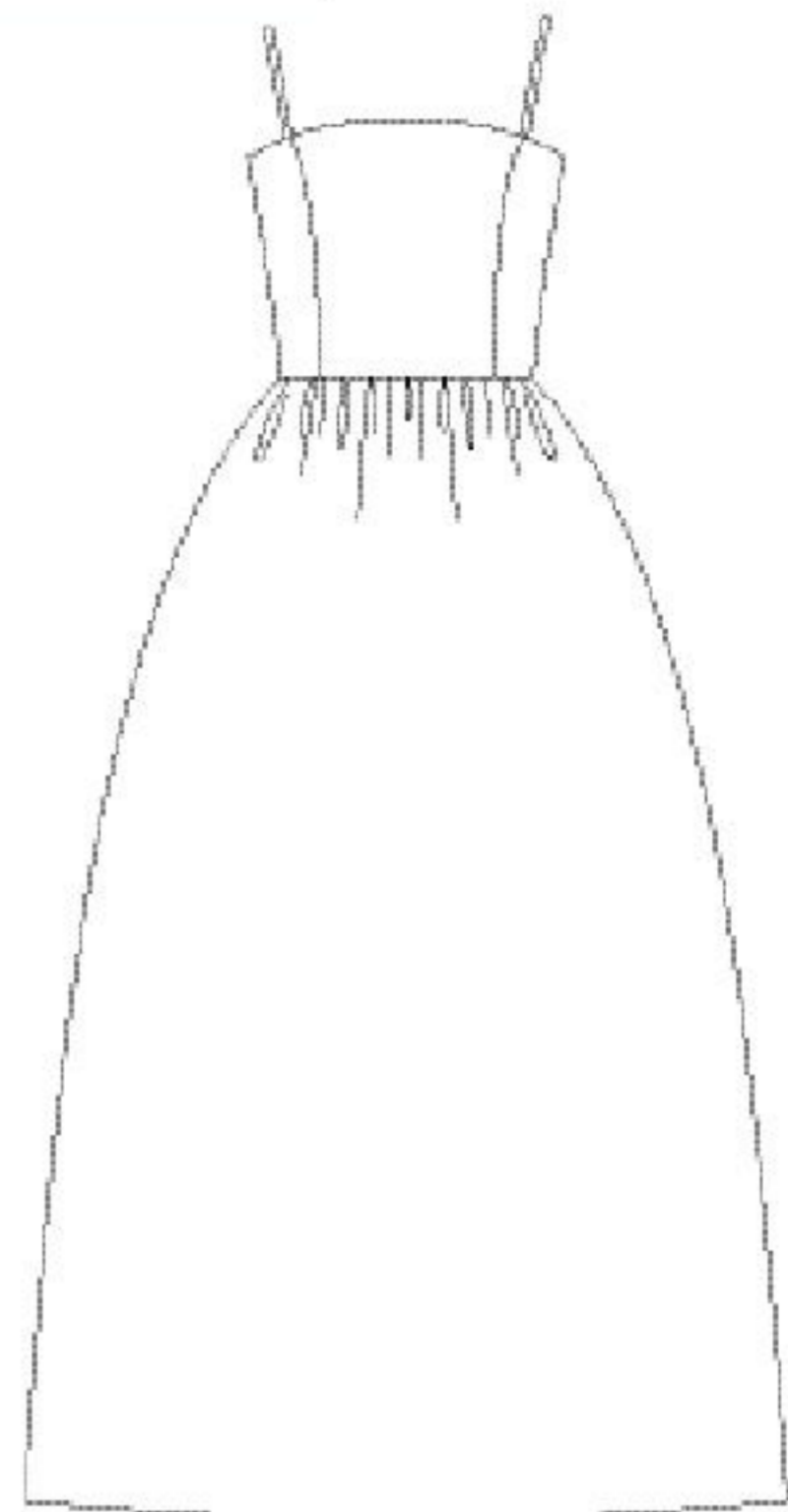
TÚNICA



VISTAS DE LA ESPALDA



TRAJE DE FIESTA



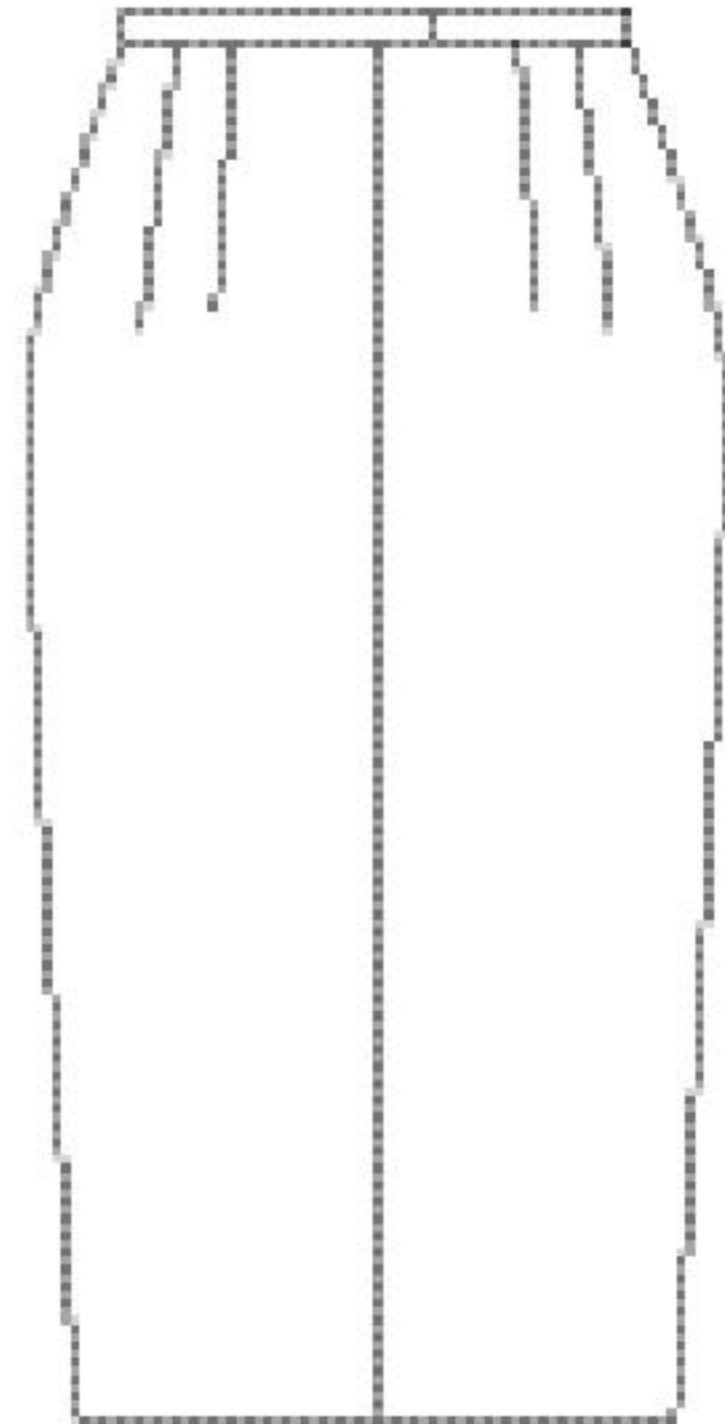
FORMAS BÁSICAS

FALDA LÁPIZ / FALDA AJUSTADA / FALDA TUBO

VISTA DEL DELANTERO



FALDA LÁPIZ / FALDA AJUSTADA / FALDA TUBO
VISTA DE LA ESPALDA



FORMAS BÁSICAS

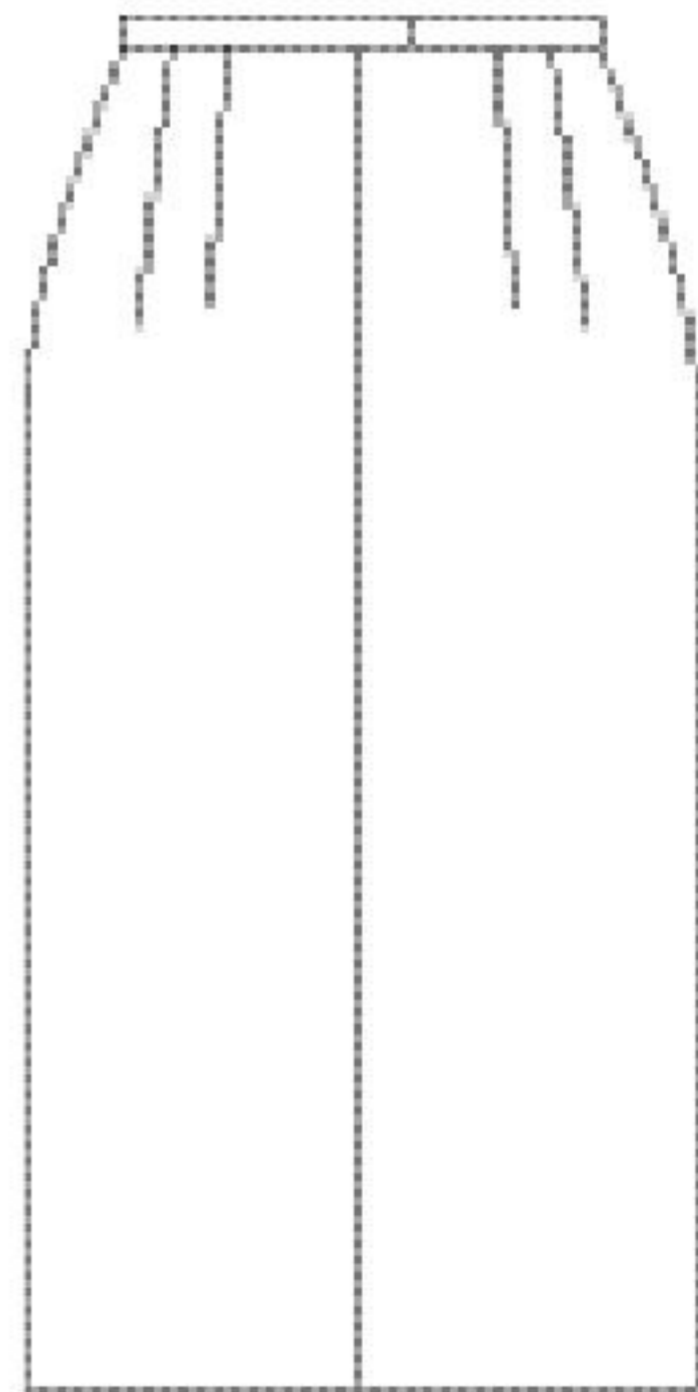
FALDA RECTA

VISTA DEL DELANTERO



FALDA RECTA

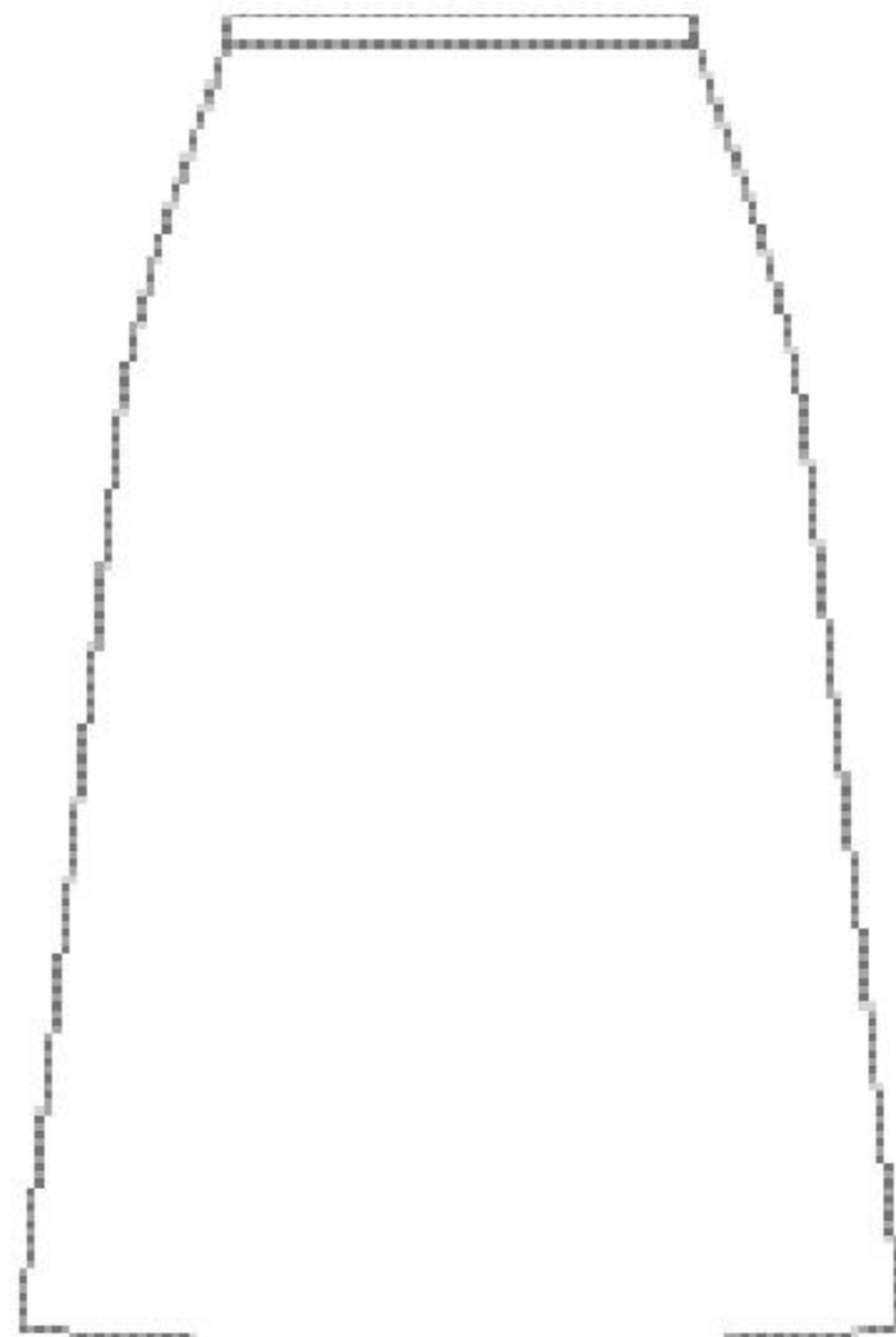
VISTA DE LA ESPALDA



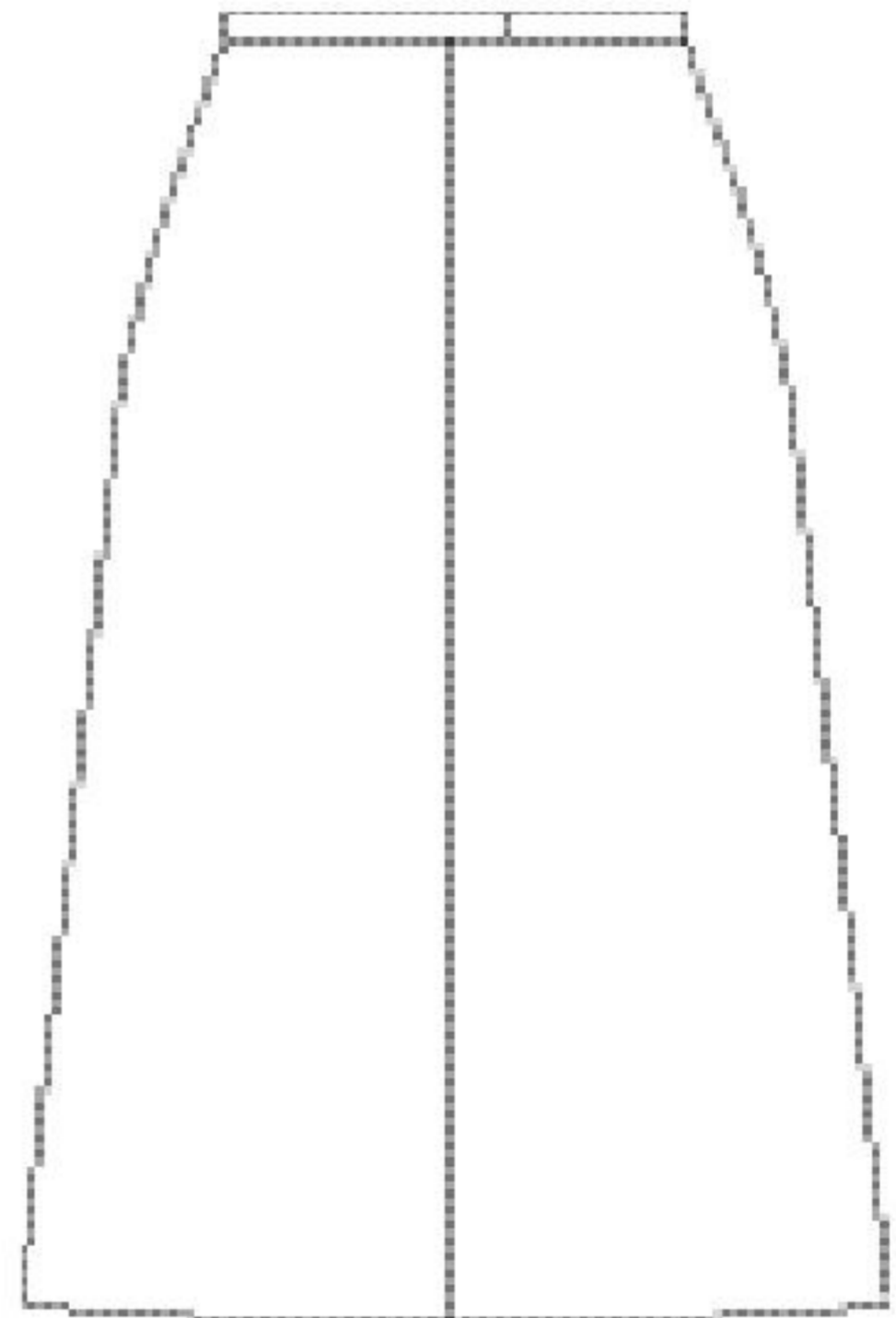
FORMAS BÁSICAS

FALDA DE LÍNEA "A"

VISTA DEL DELANTERO



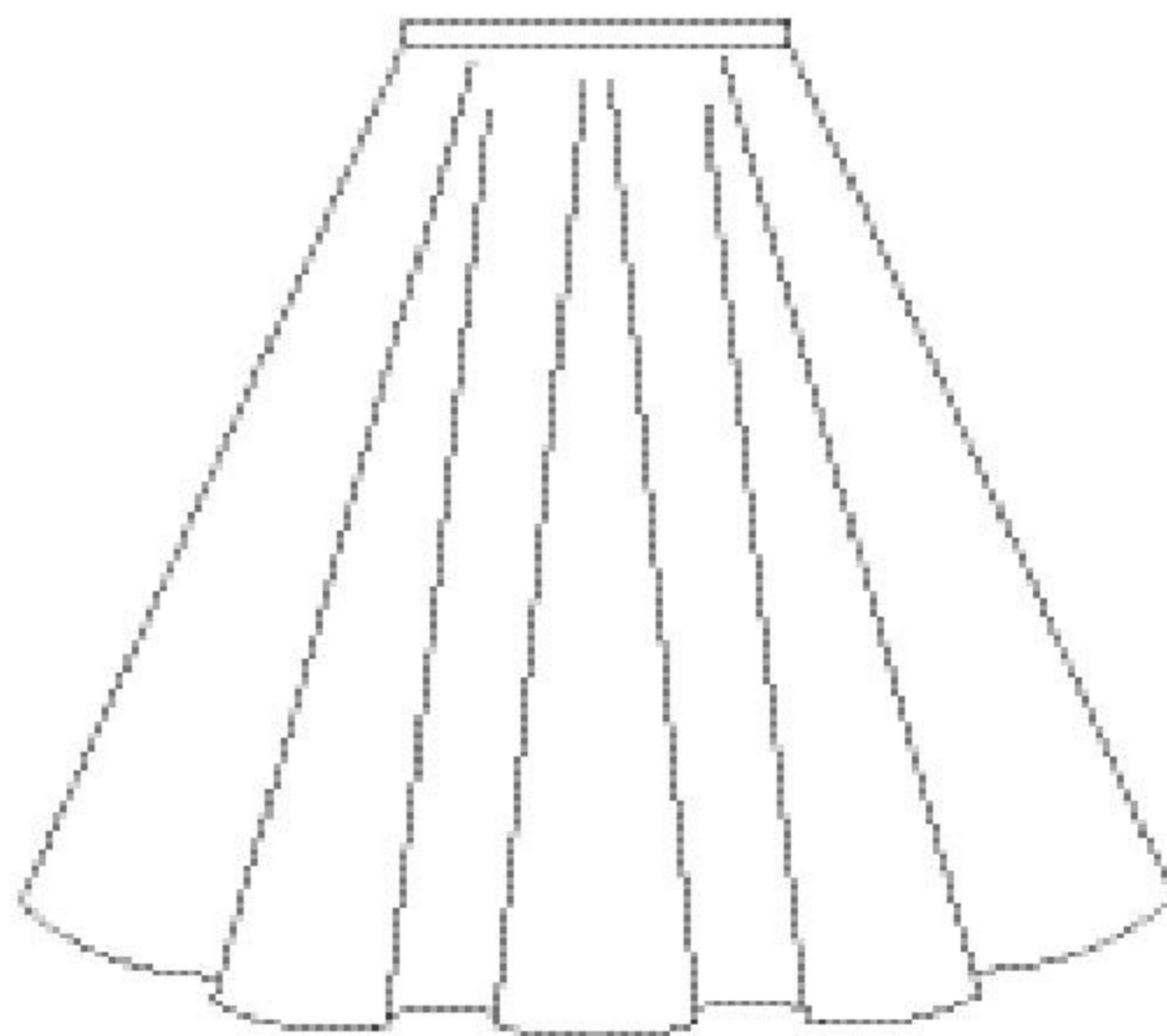
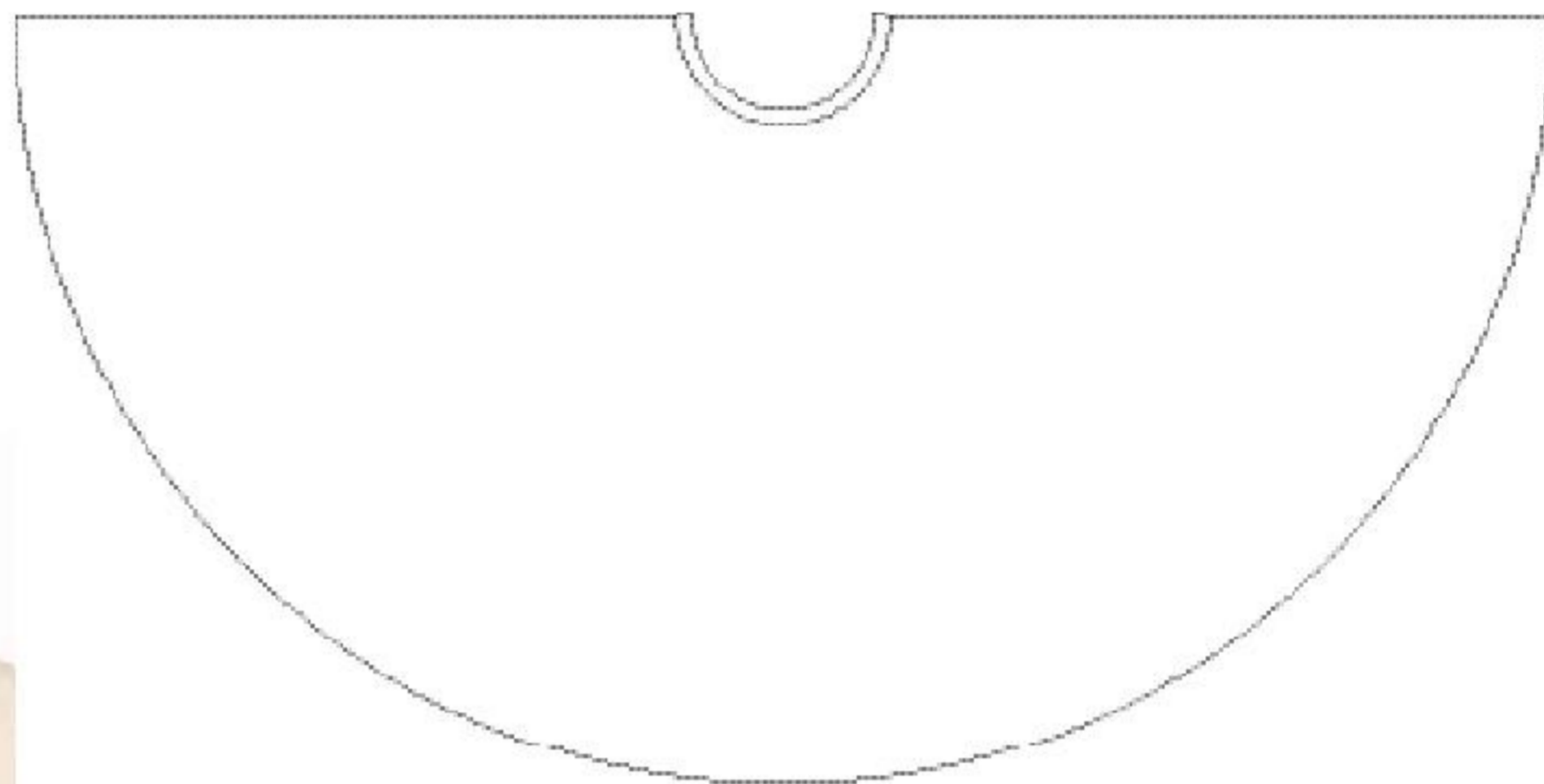
FALDA DE LÍNEA "A"
VISTA DE LA ESPALDA



FORMAS BÁSICAS

FALDA EN FORMA CIRCULAR

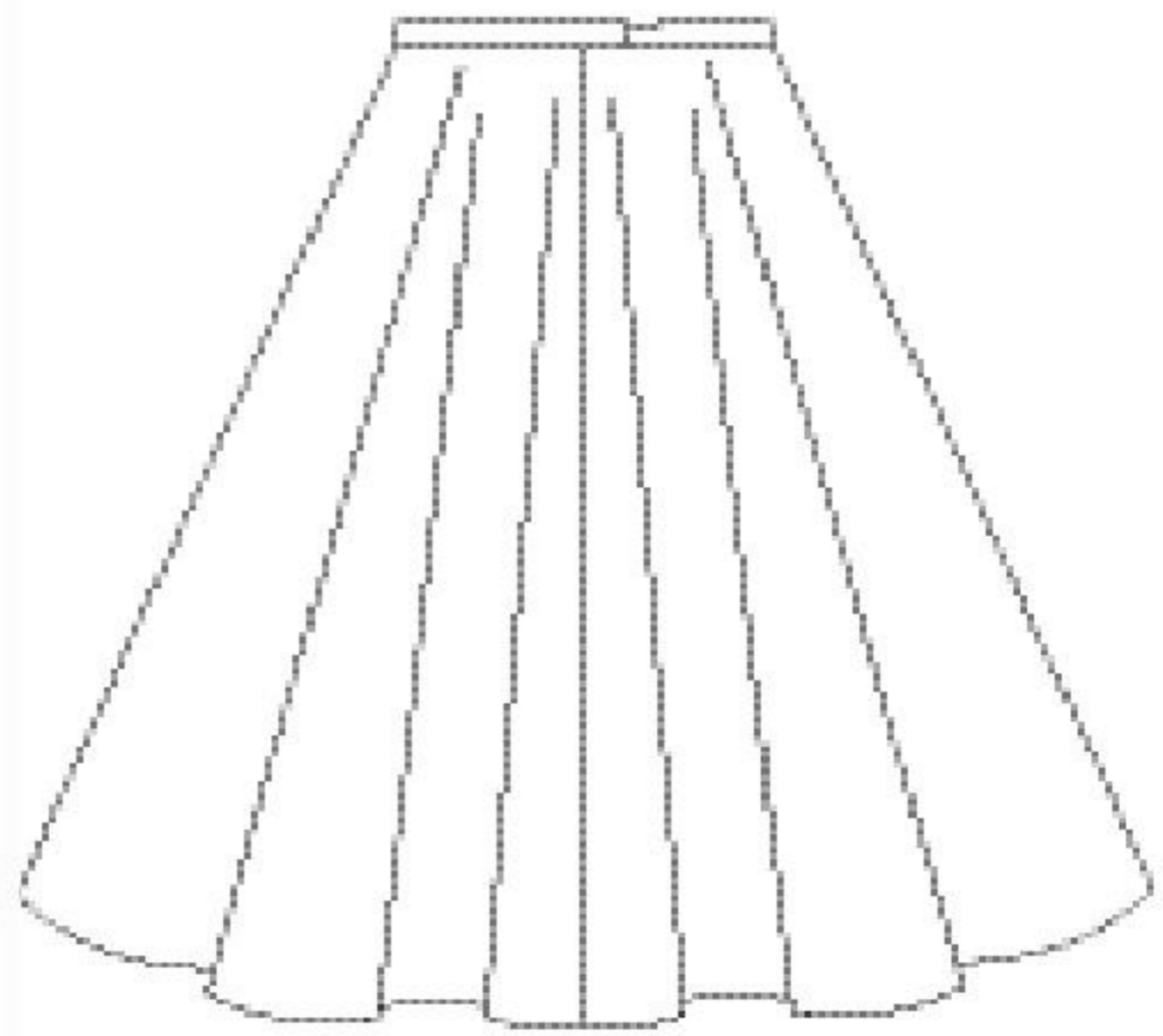
VISTA DEL DELANTERO



FALDAS

FALDA EN FORMA CIRCULAR

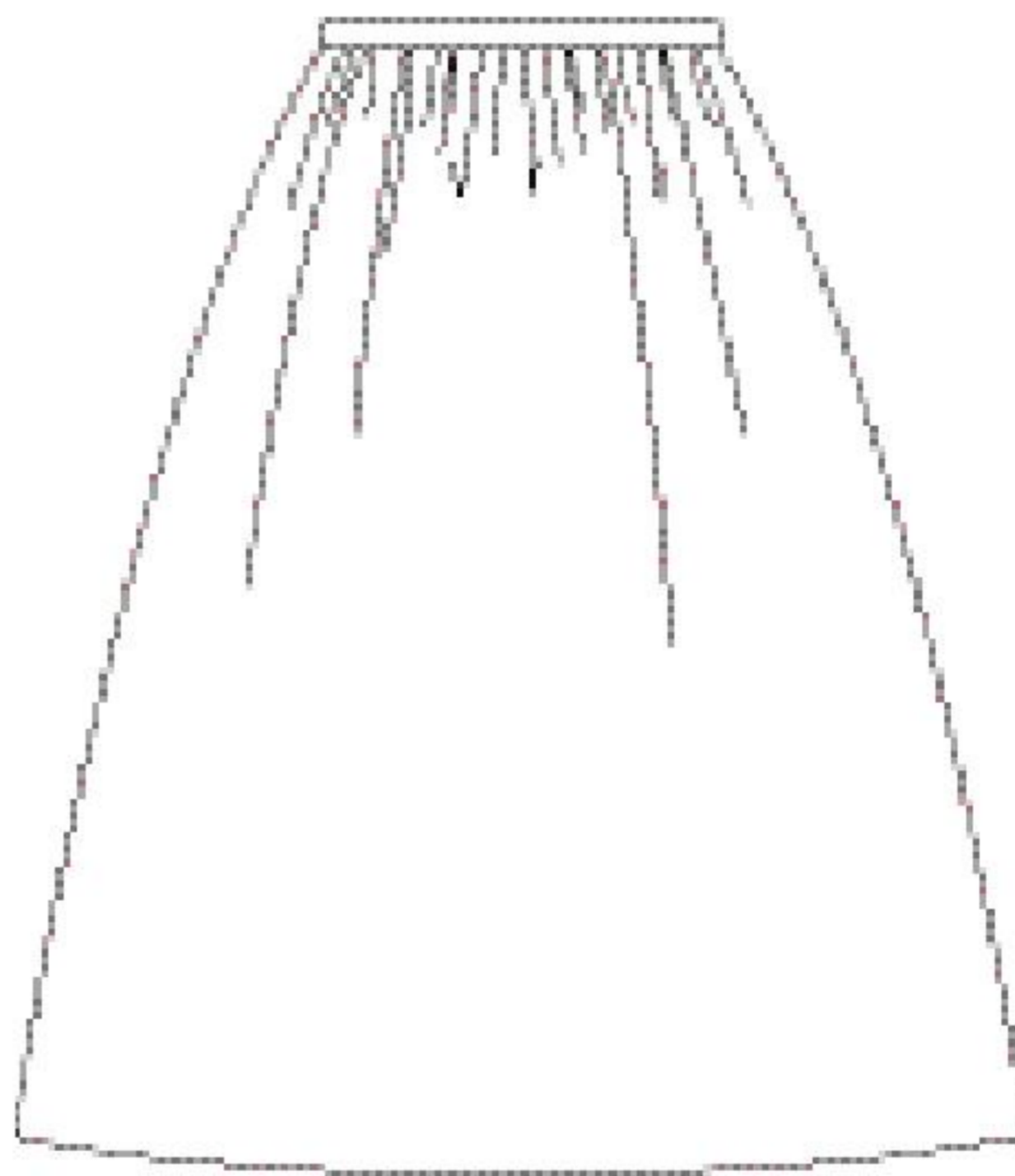
VISTA DE LA ESPALDA



FORMAS BÁSICAS

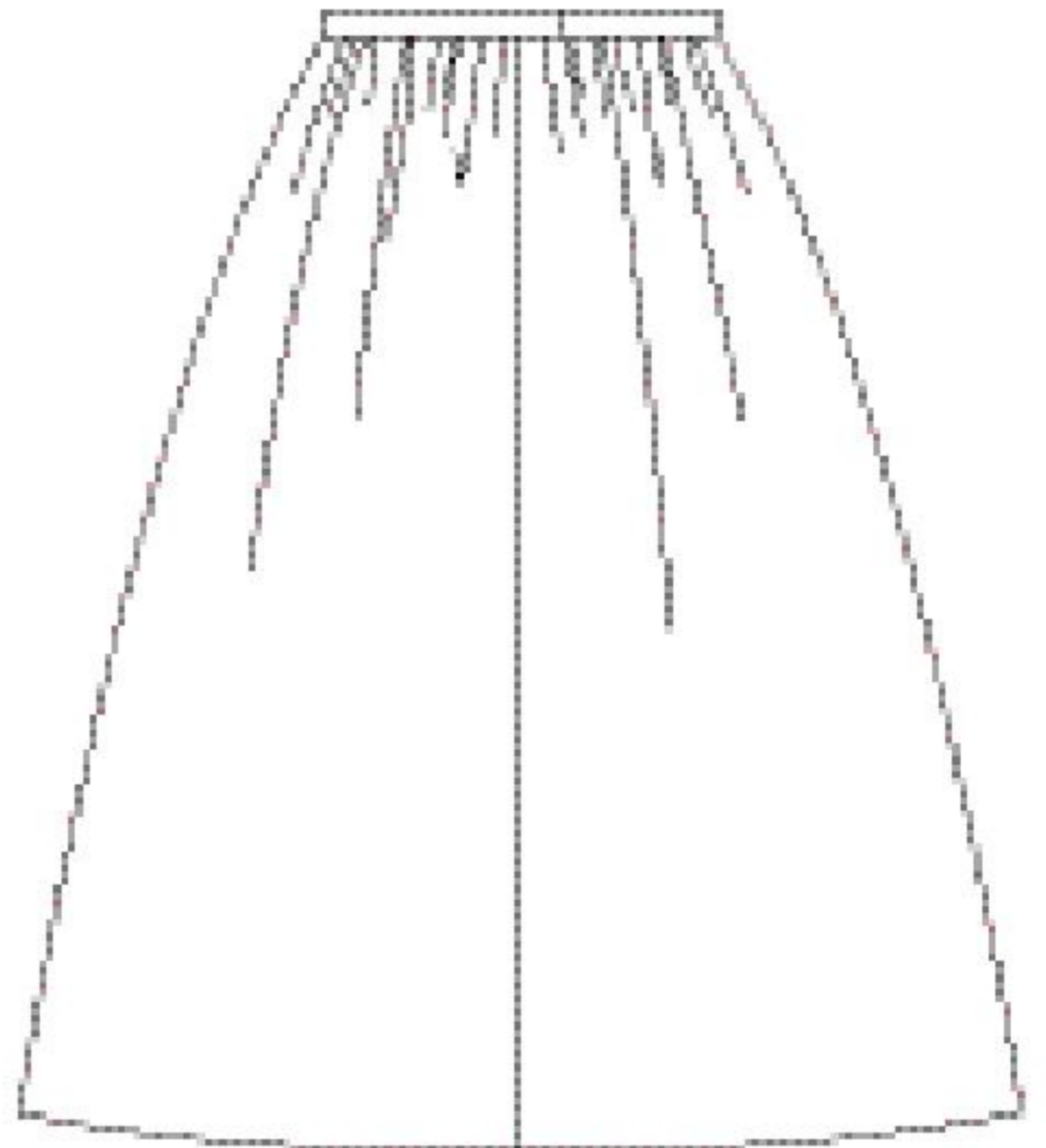
FALDA FRUNCIDA

VISTA DEL DELANTERO



FALDA FRUNCIDA

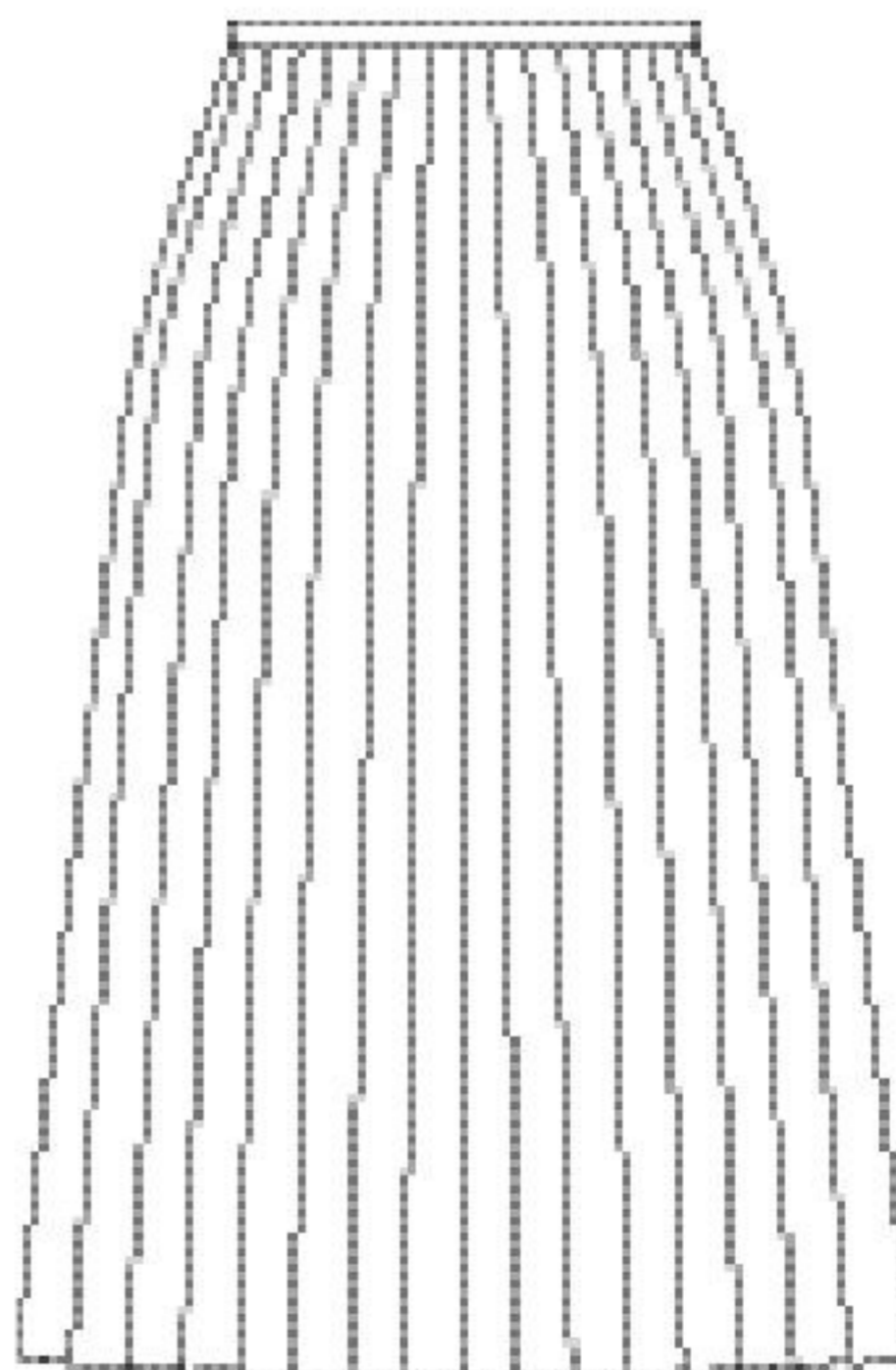
VISTA DE LA ESPALDA



FORMAS BÁSICAS

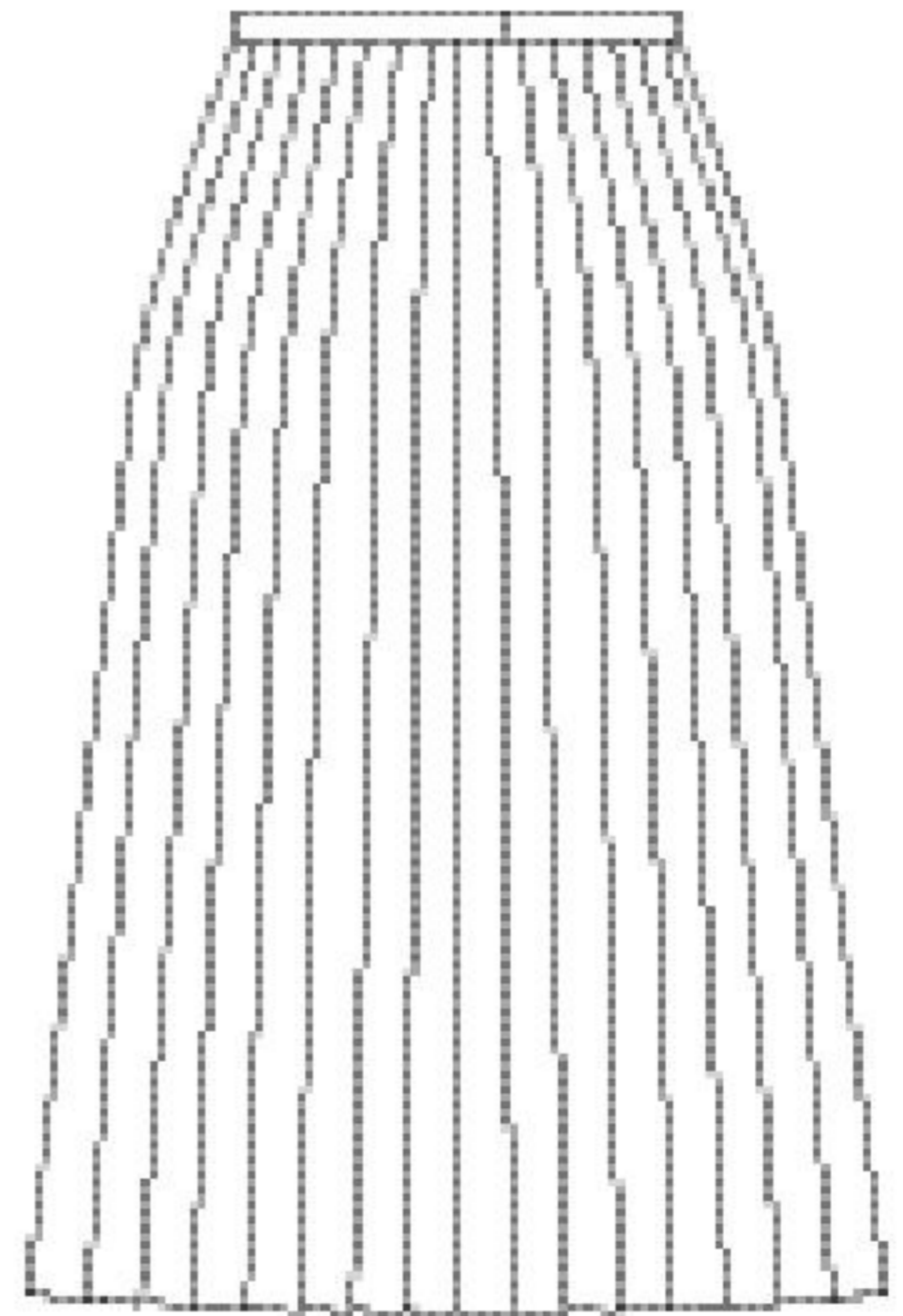
FALDA PLISADA

VISTA DEL DELANTERO



FALDA PLISADA

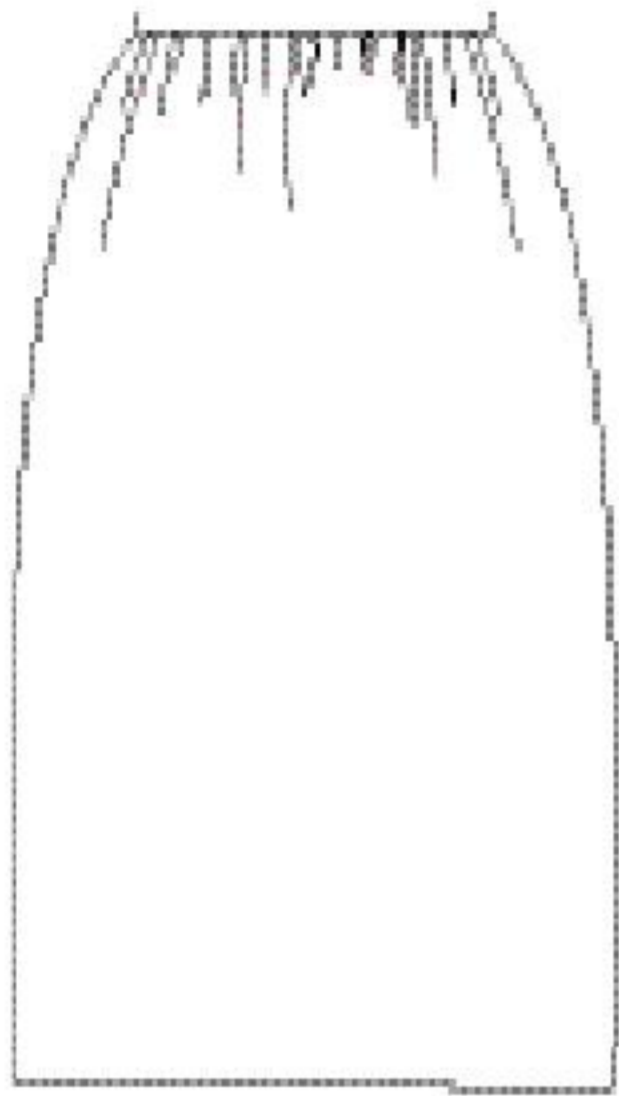
VISTA DE LA ESPALDA



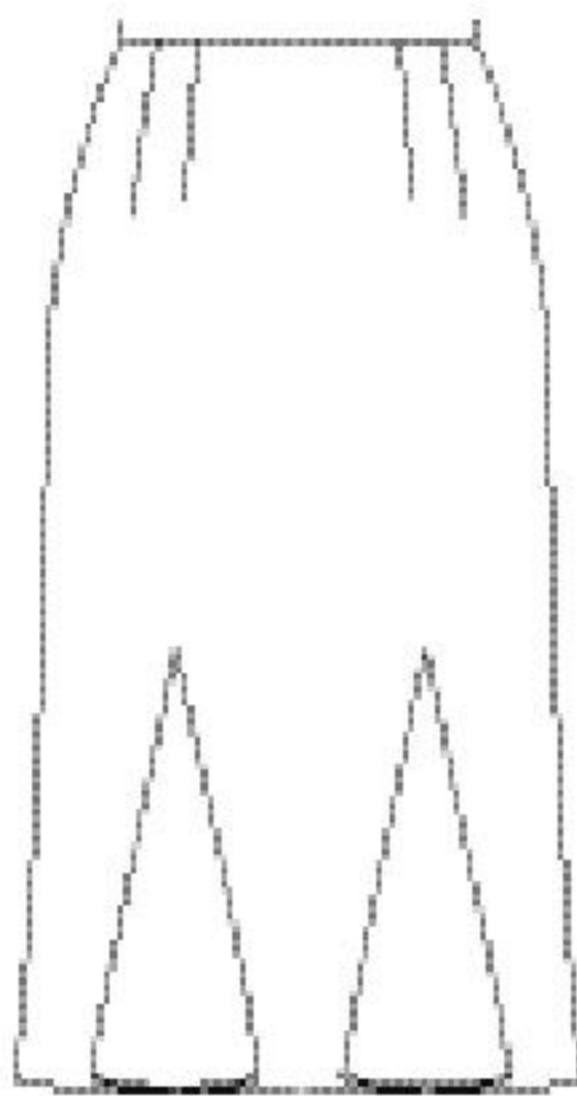
VARIACIONES

VISTAS DEL DELANTERO

FALDA CAMPESINA



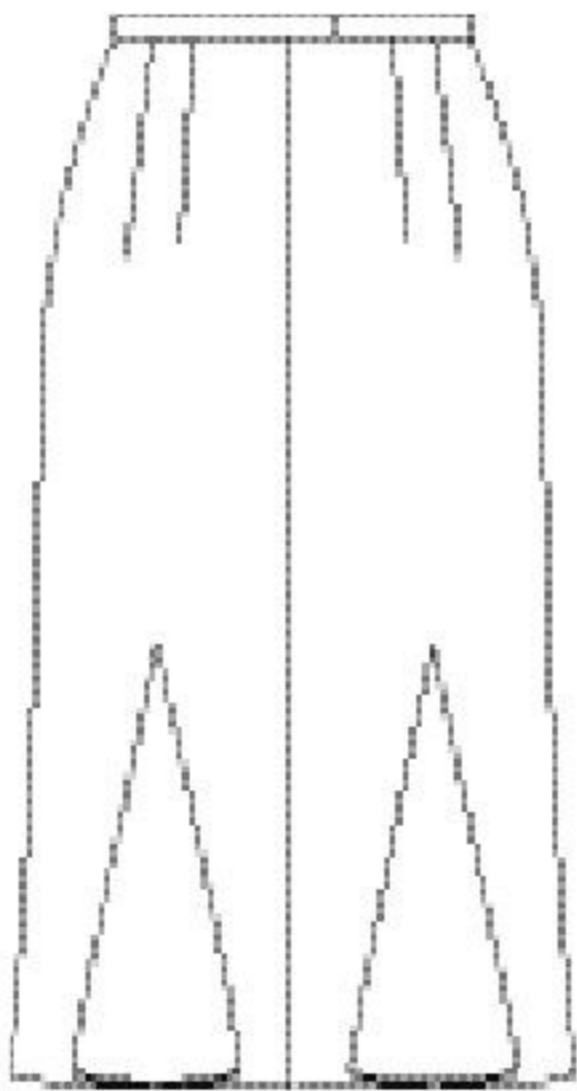
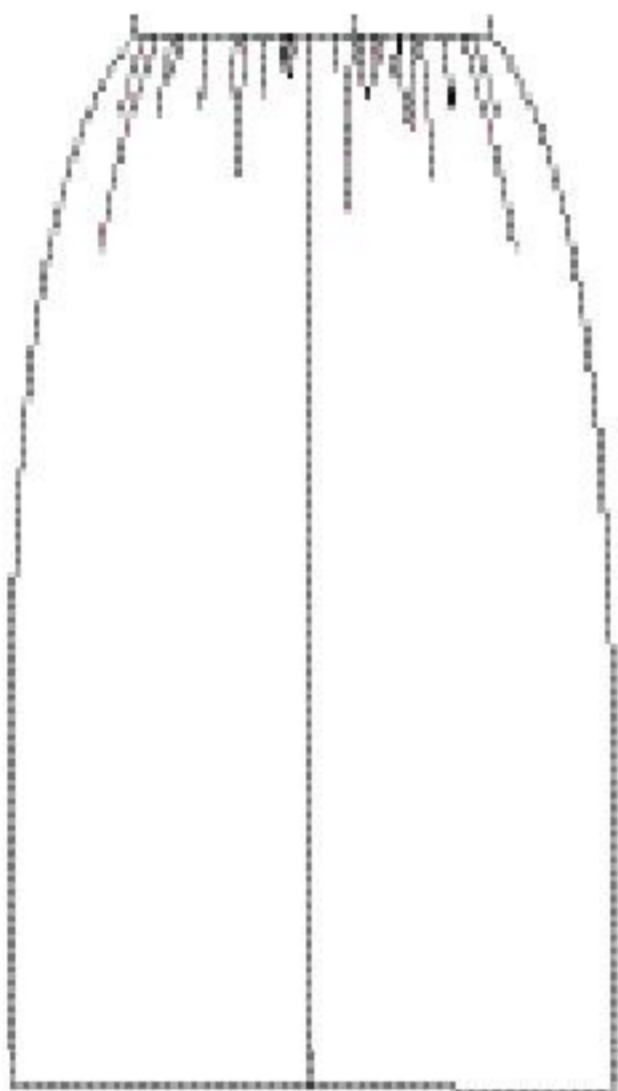
FALDA CON GODETS



FALDA ENROLLADA O SUPERPUESTA



VISTAS DE LA ESPALDA



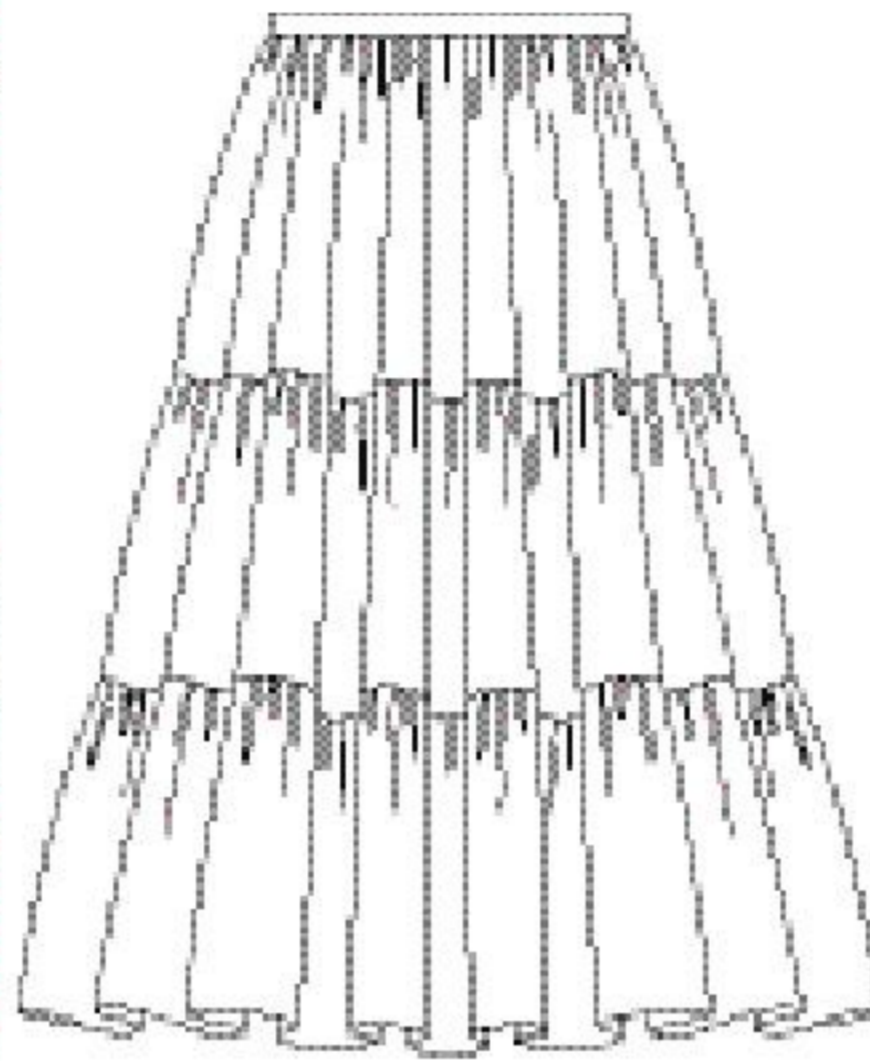
FALDAS

VISTAS DEL DELANTERO

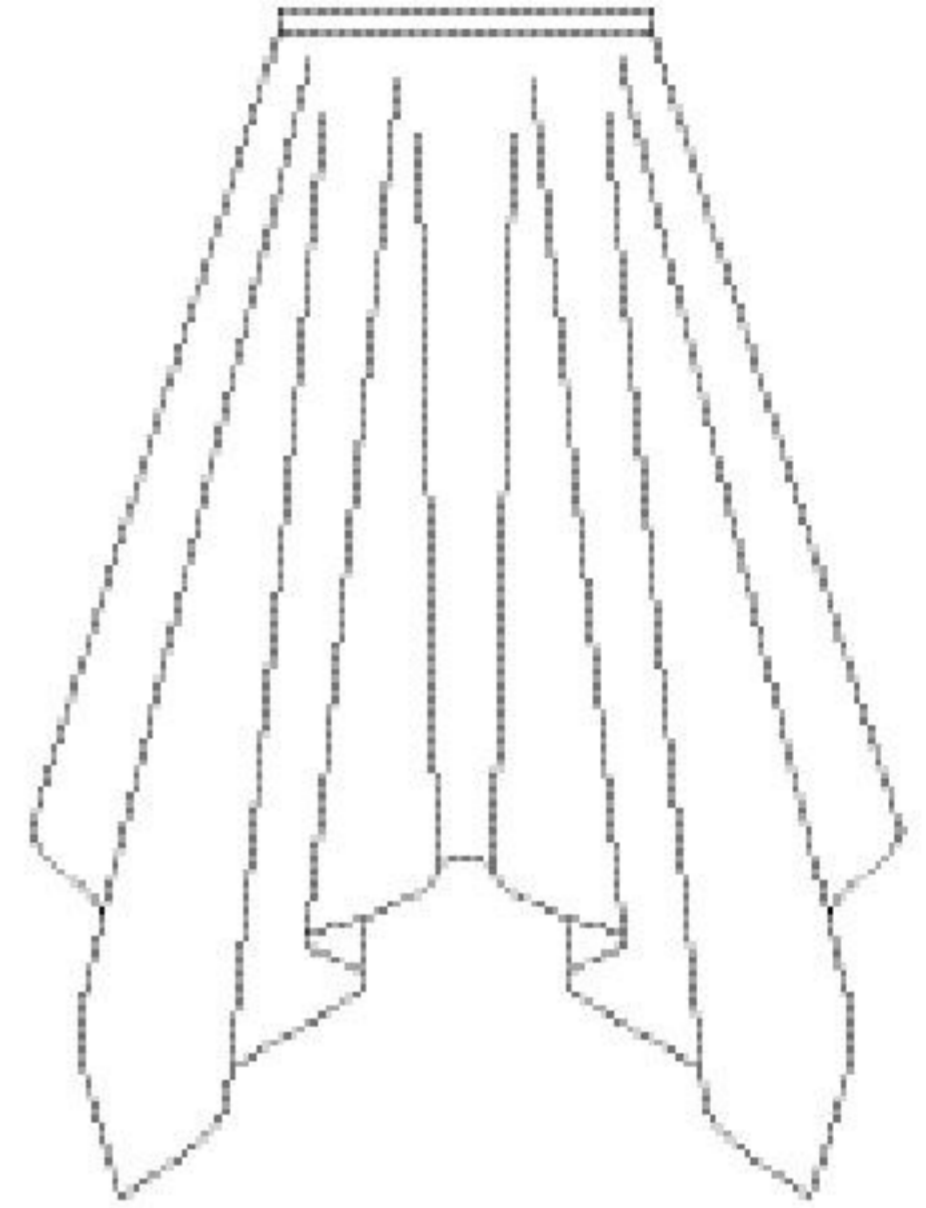
PAREO



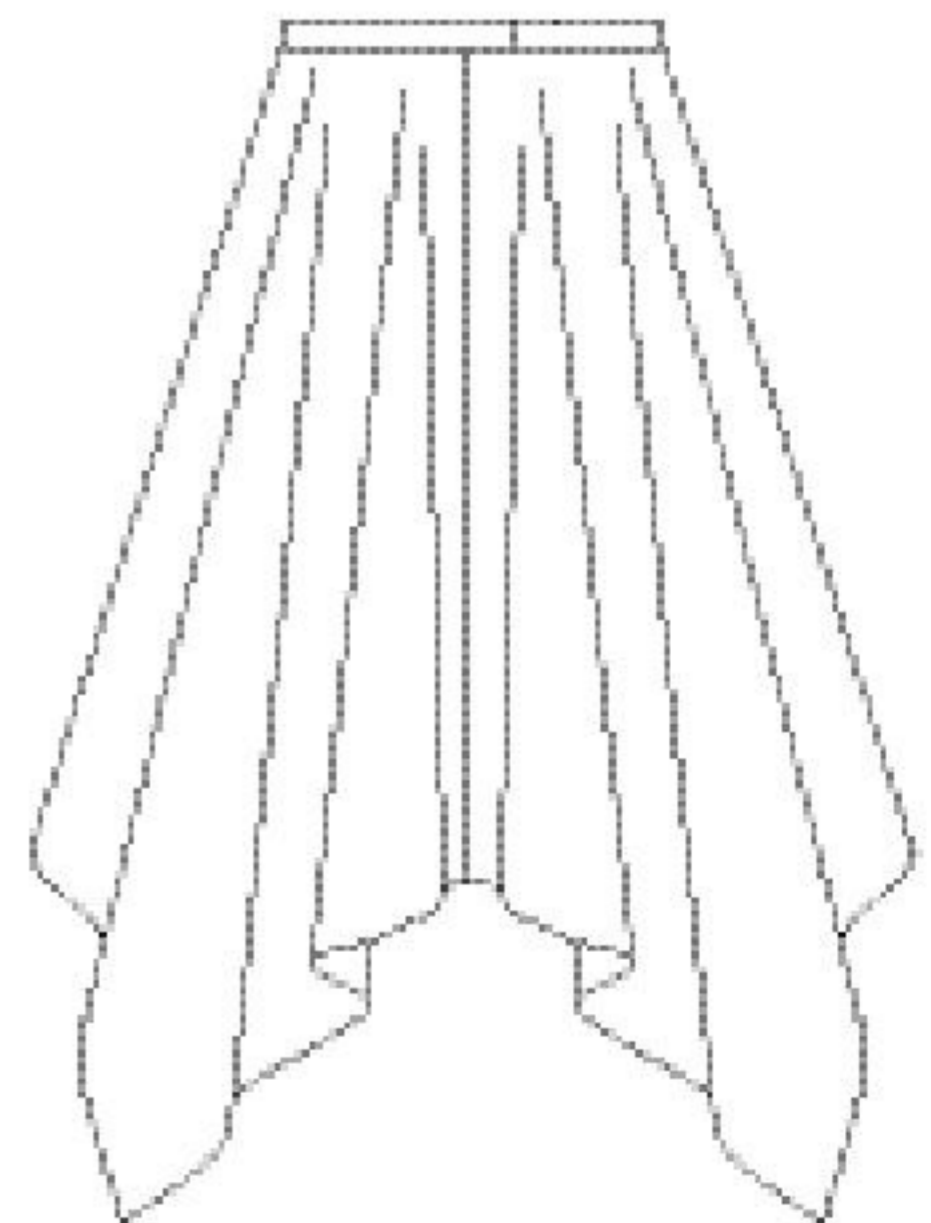
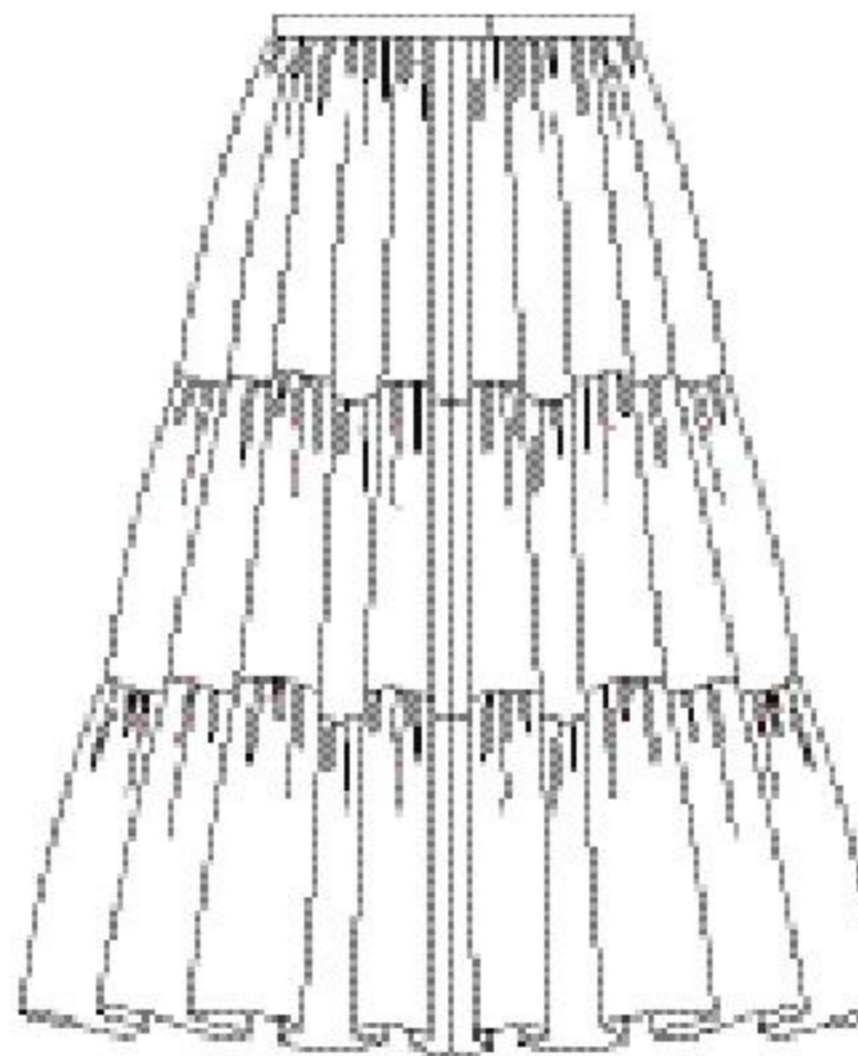
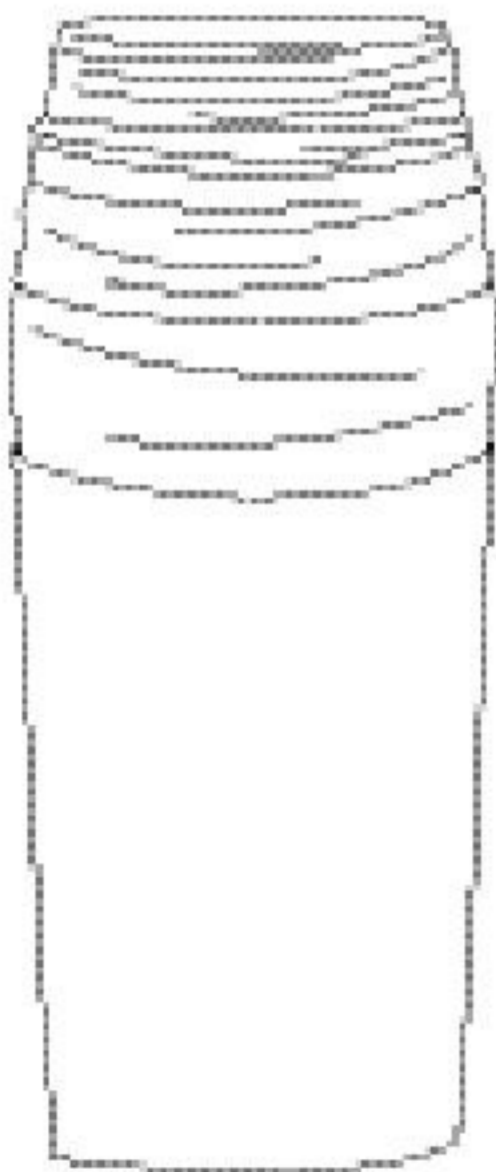
FALDA ESCALONADA



DOBLADILLO PAÑUELO / DOBLADILLO IRREGULAR



VISTAS DE LA ESPALDA



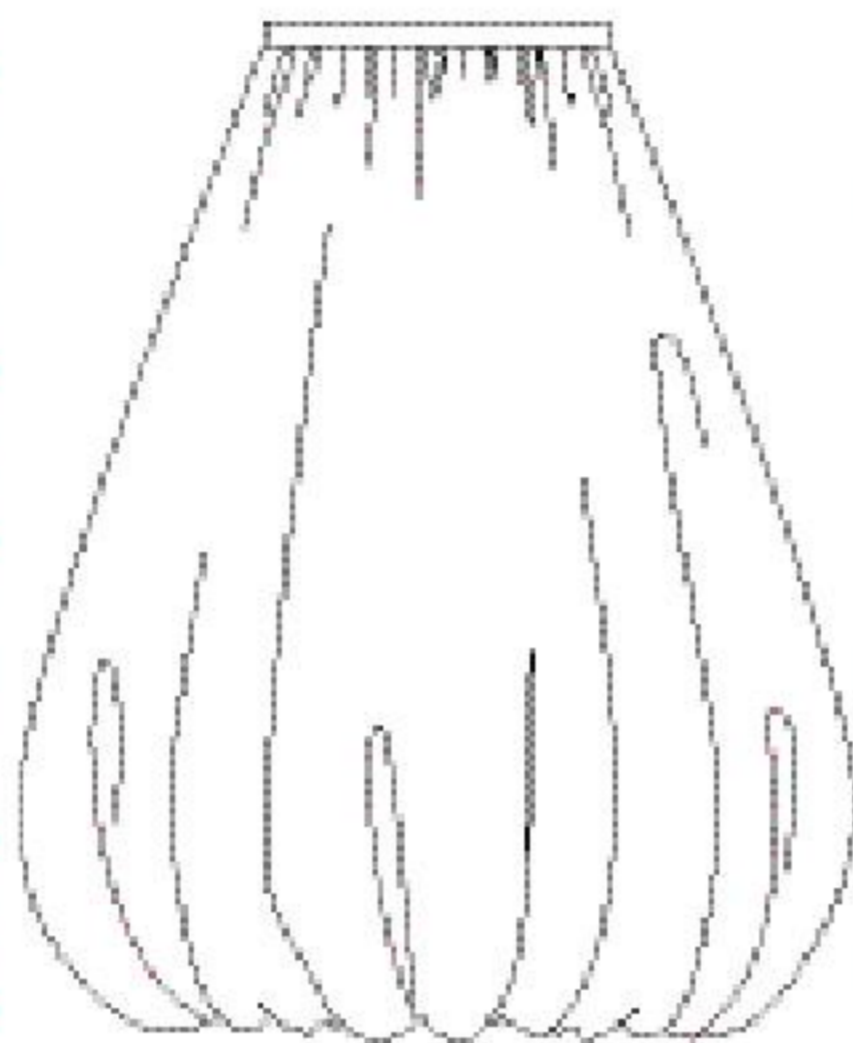
VARIACIONES

VISTAS DEL DELANTERO

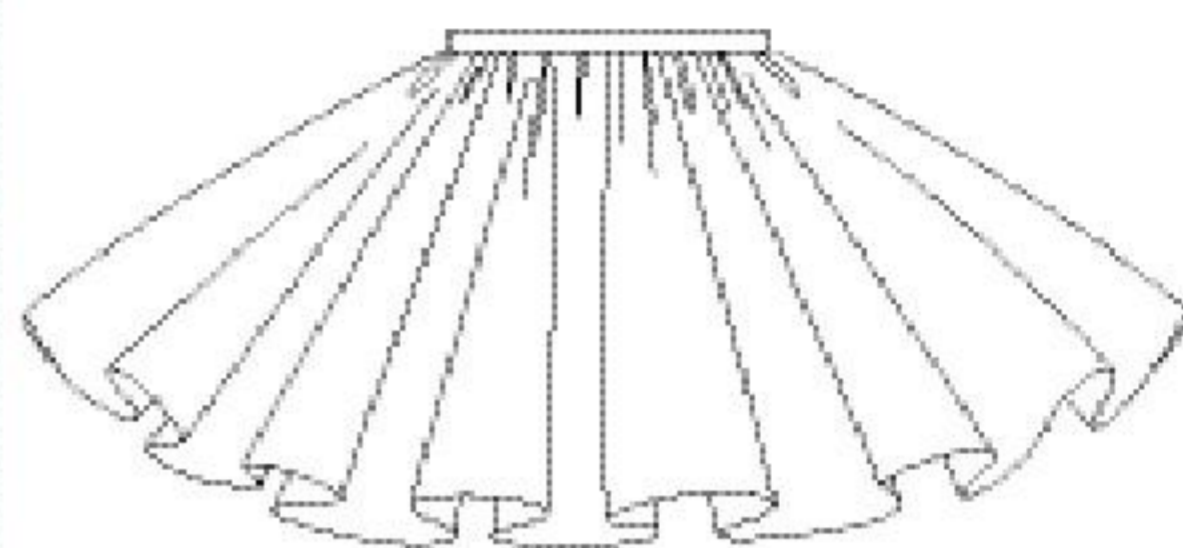
FALDA ASIMÉTRICA



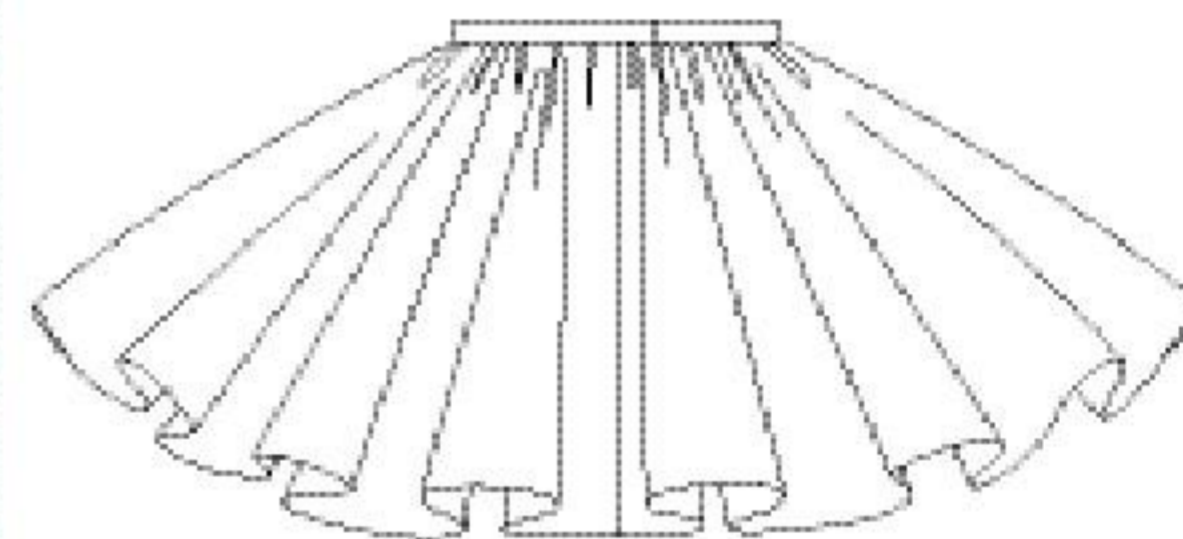
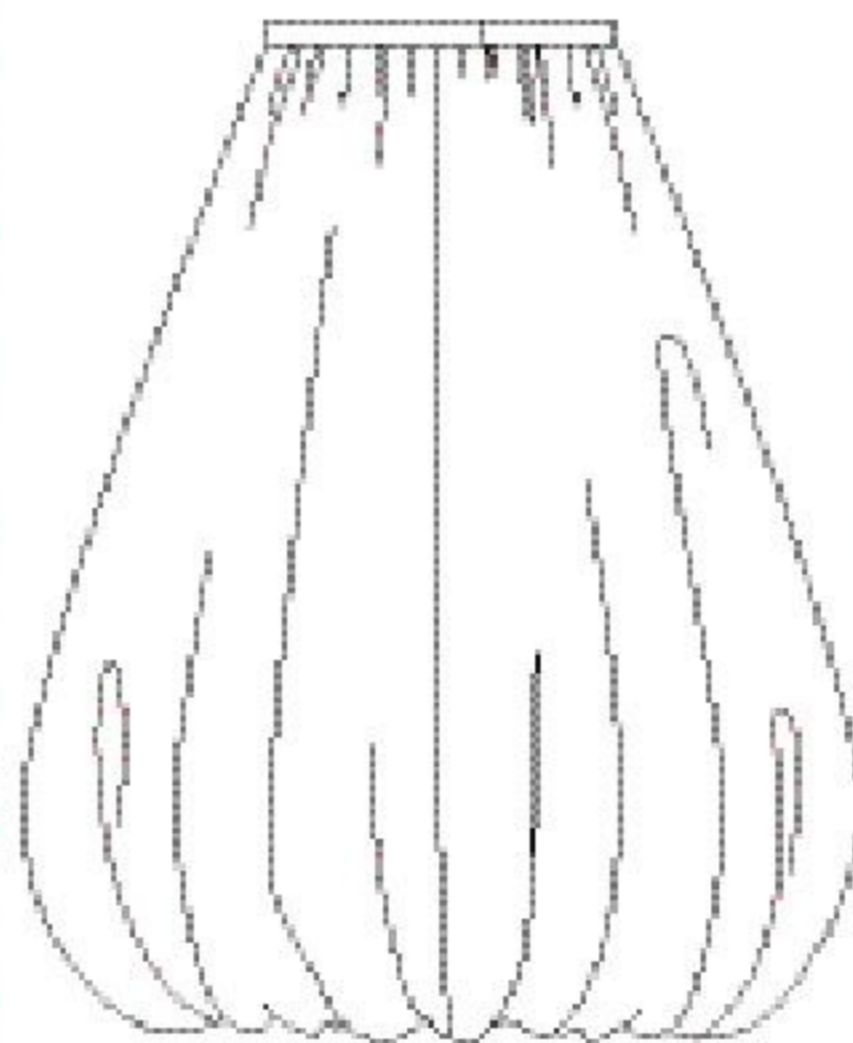
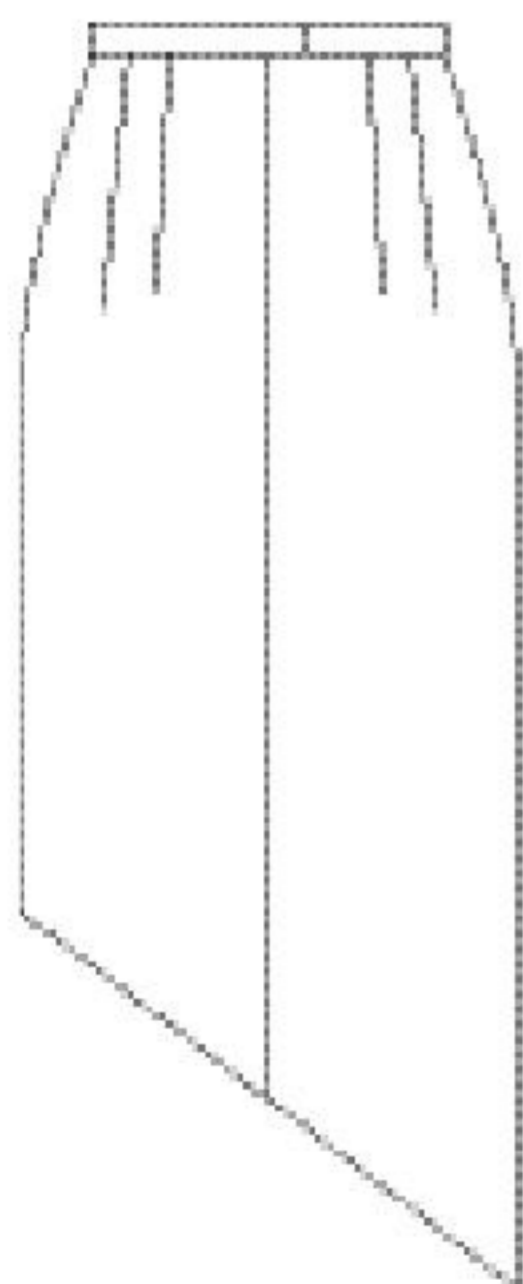
FALDA GLOBO



FALDA DE PATINAJE



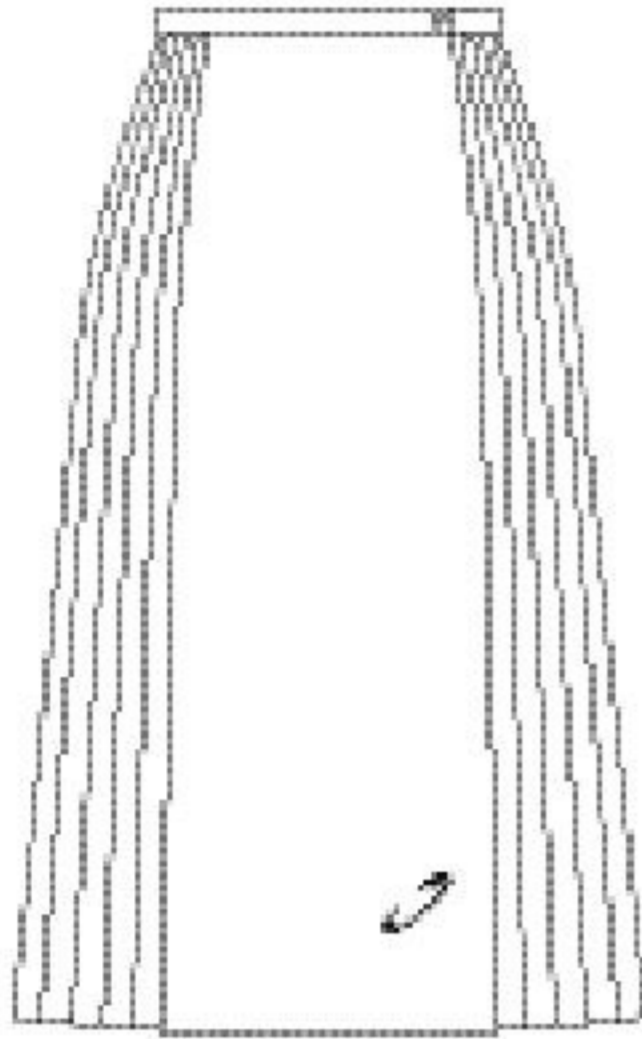
VISTAS DE LA ESPALDA



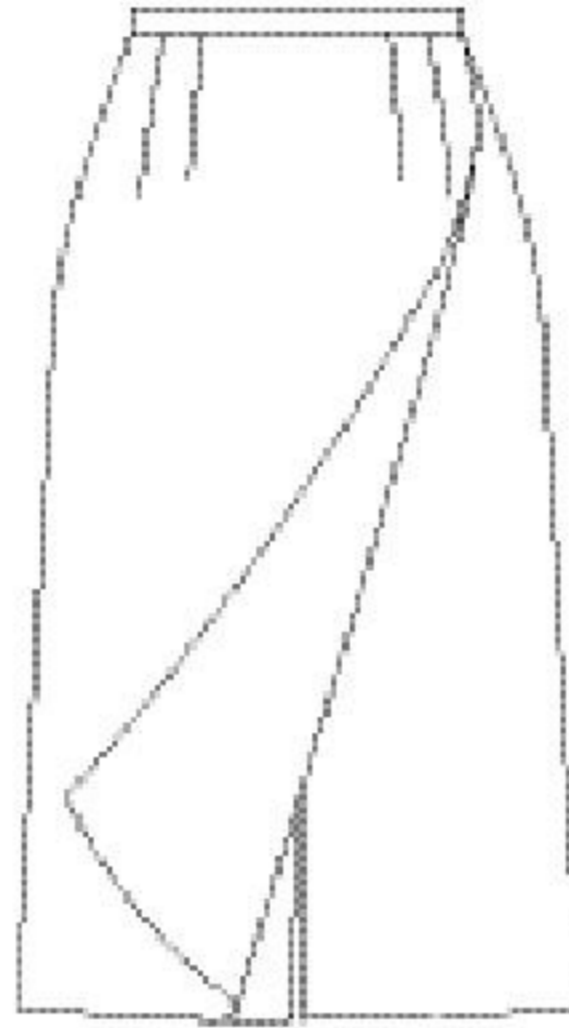
FALDAS

VISTAS DEL DELANTERO

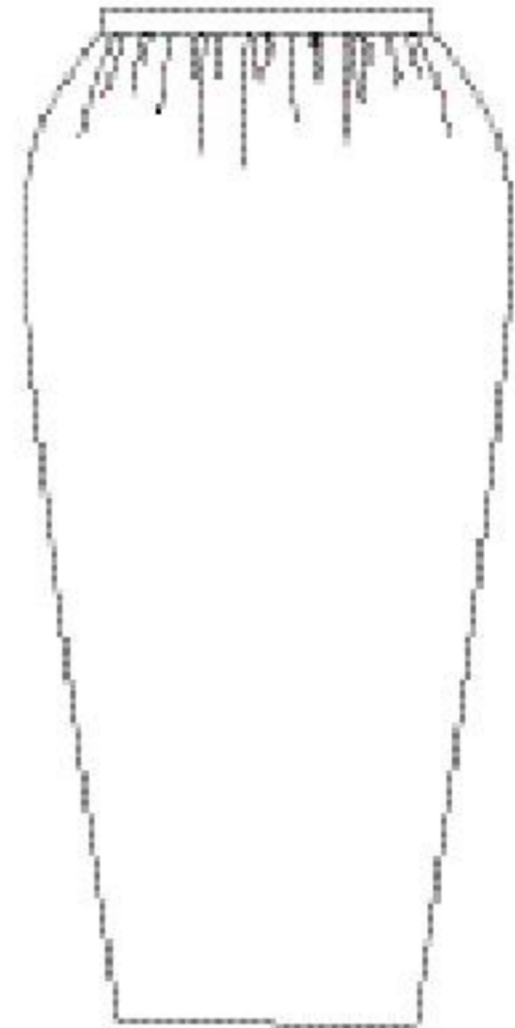
FALDA ESCOCESA



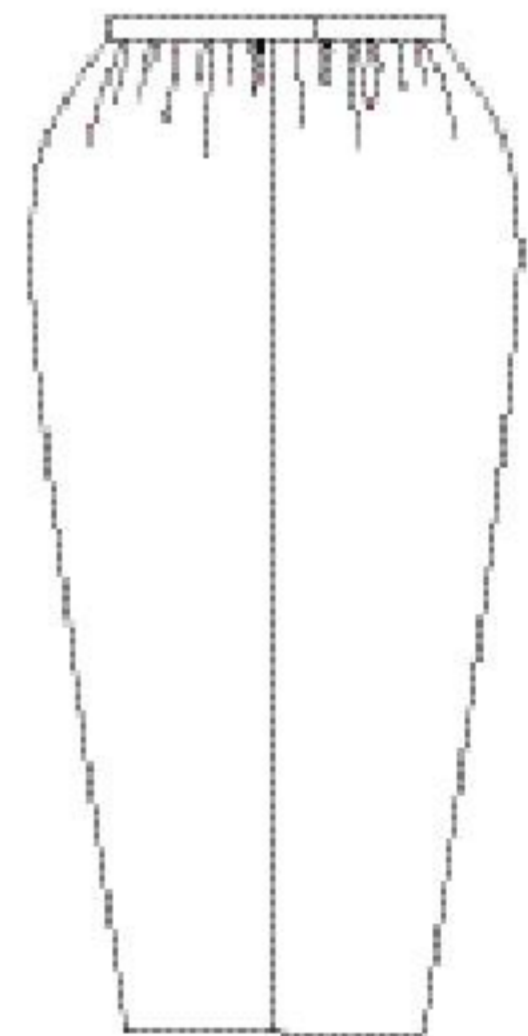
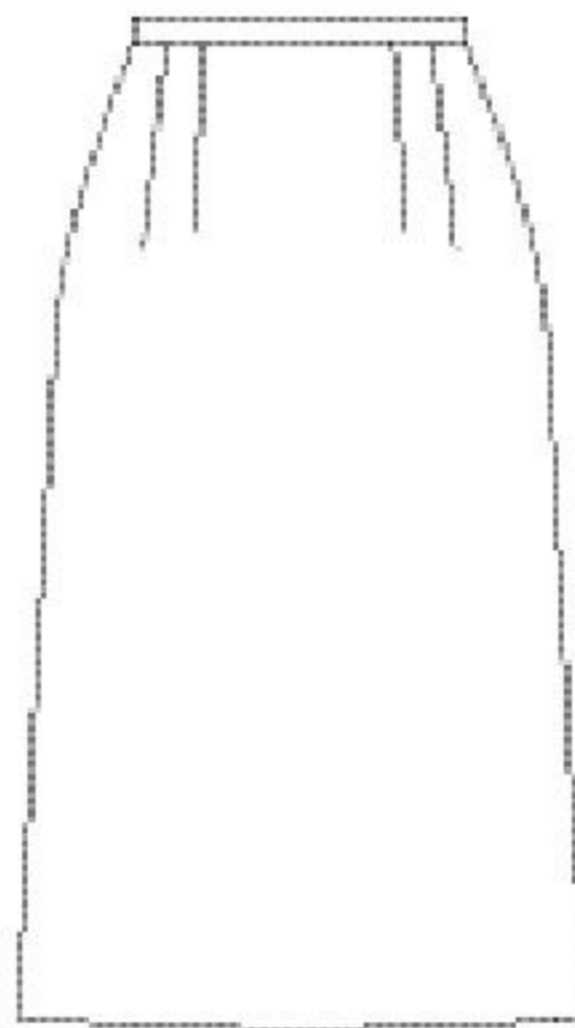
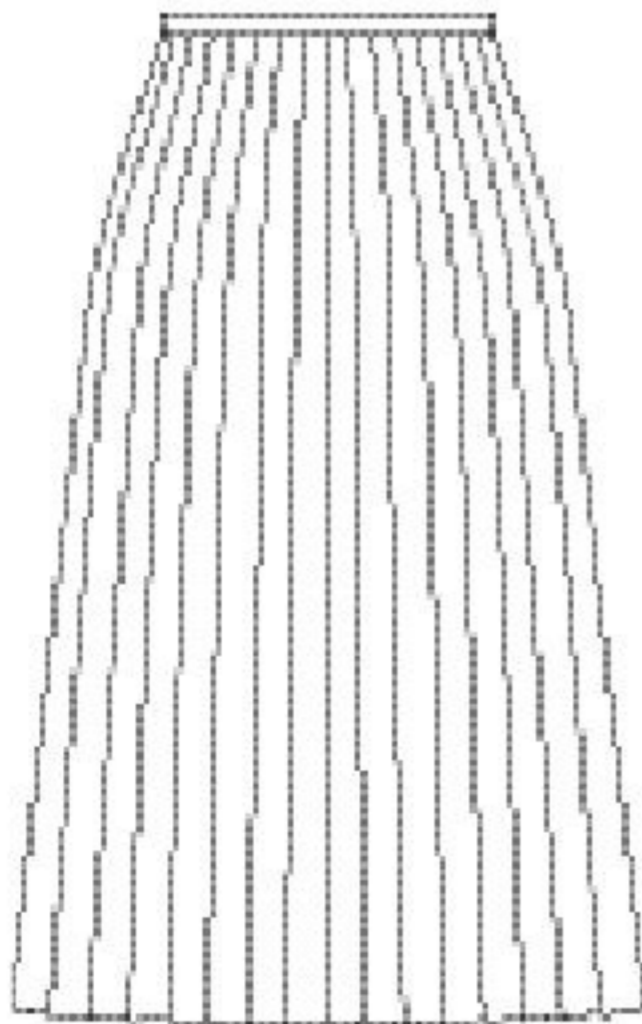
FALDA-PANTALÓN



FALDA PINCEL



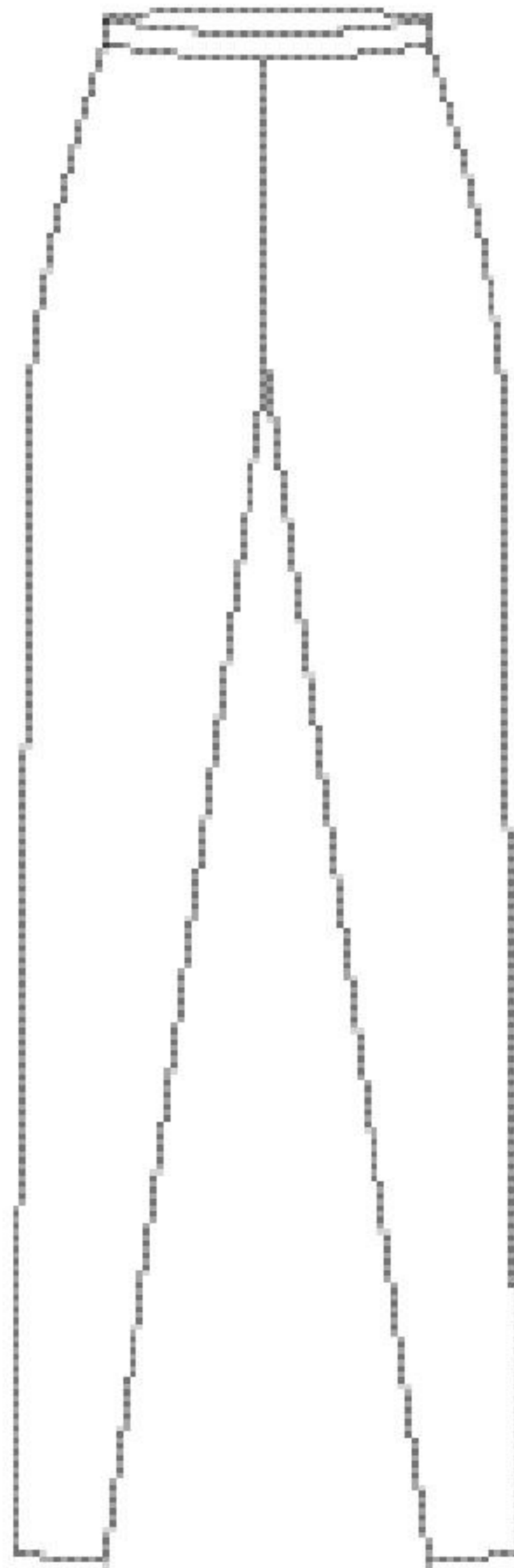
VISTAS DE LA ESPALDA



FORMAS BÁSICAS

LEGGING

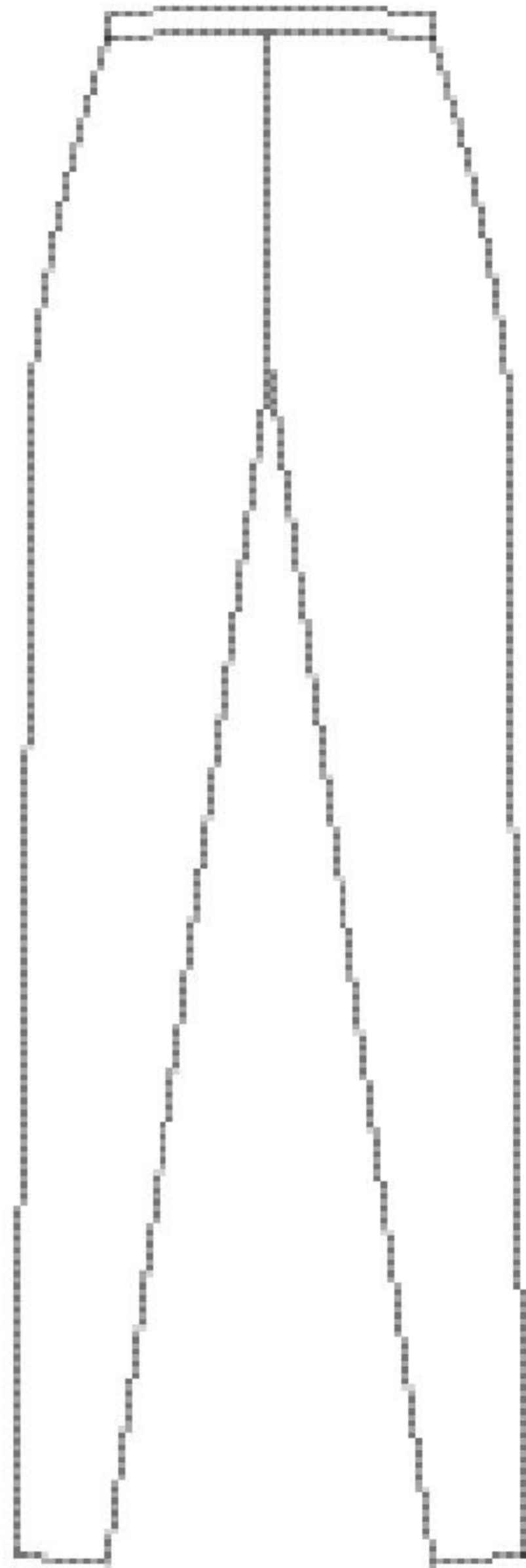
VISTA DEL DELANTERO



PANTALONES

LEGGING

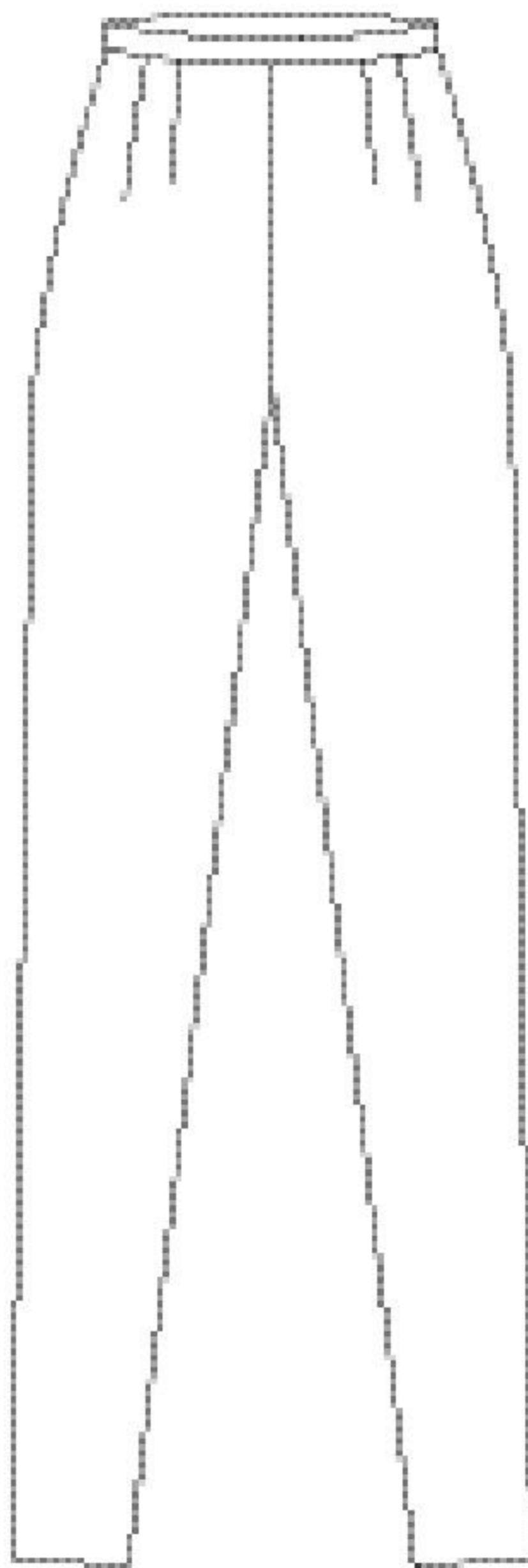
VISTA DE LA ESPALDA



FORMAS BÁSICAS

PANTALÓN TUBO / PITILLO

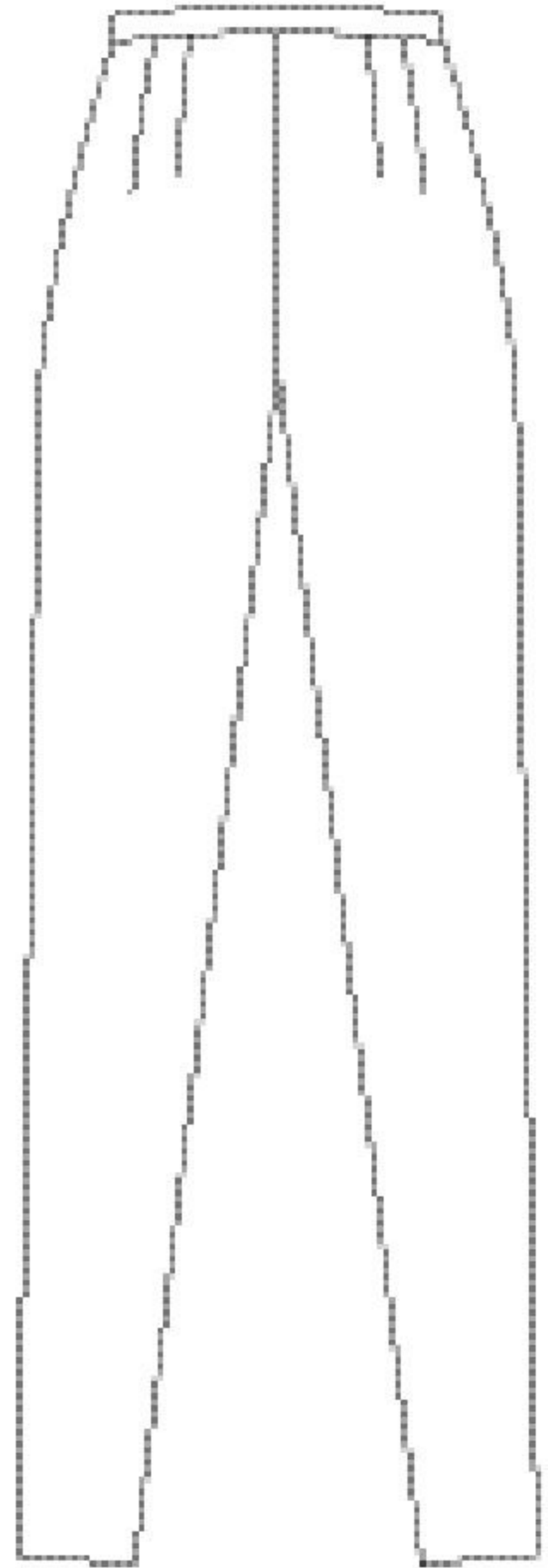
VISTA DEL DELANTERO



PANTALONES

PANTALÓN TUBO / PITILLO

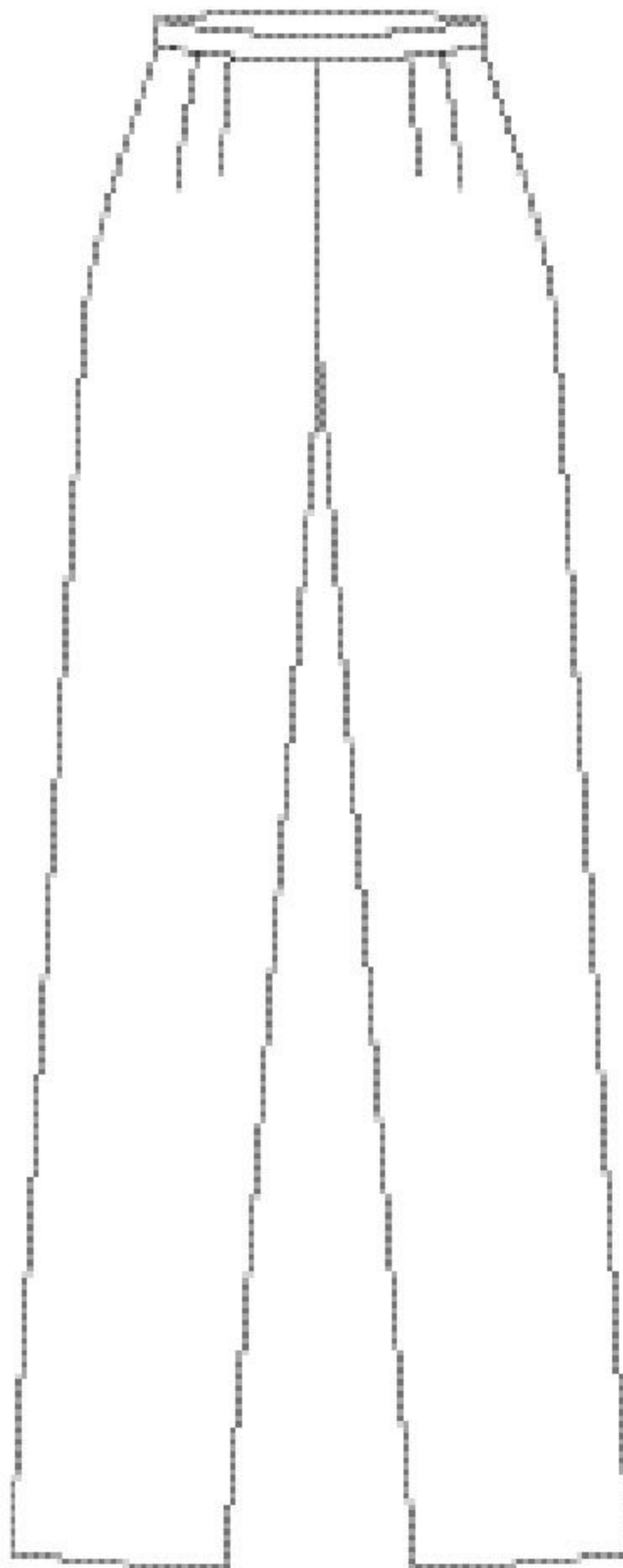
VISTA DE LA ESPALDA



FORMAS BÁSICAS

PANTALÓN RECTO

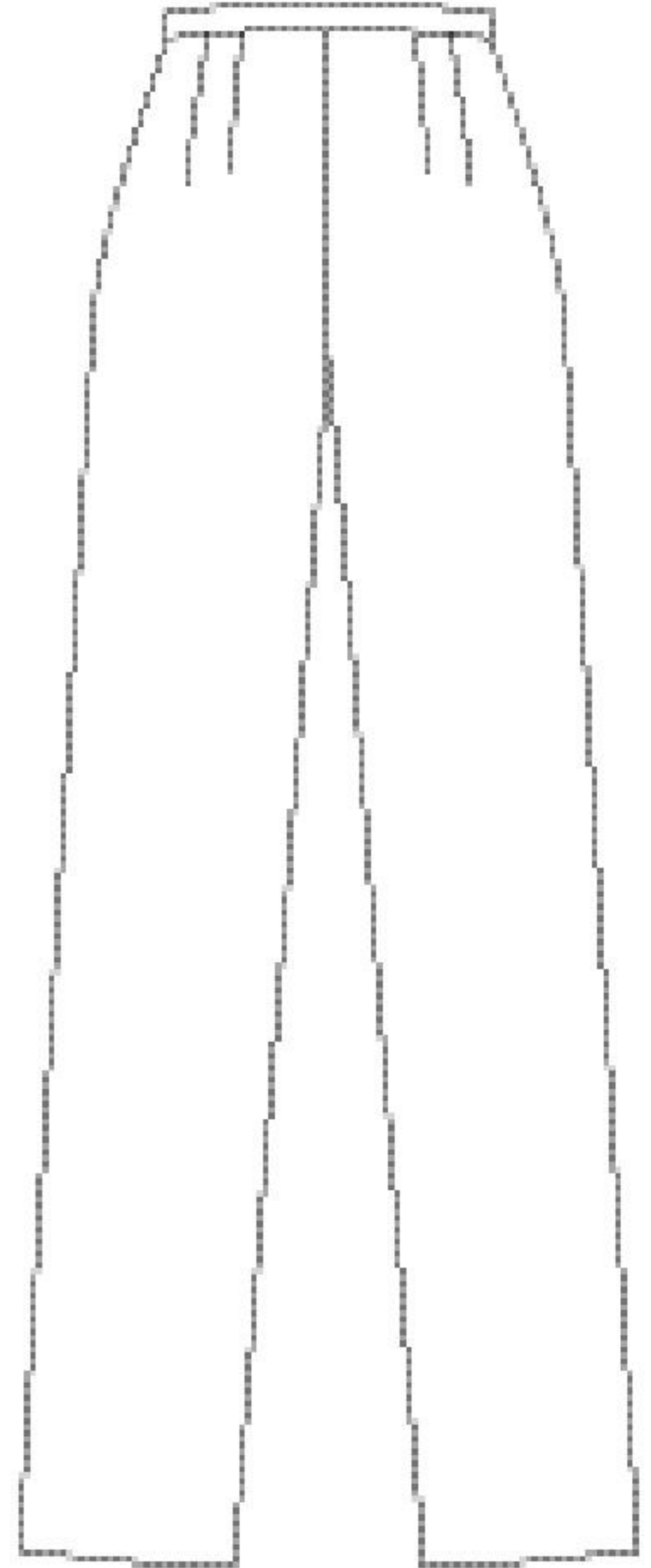
VISTA DEL DELANTERO



PANTALONES

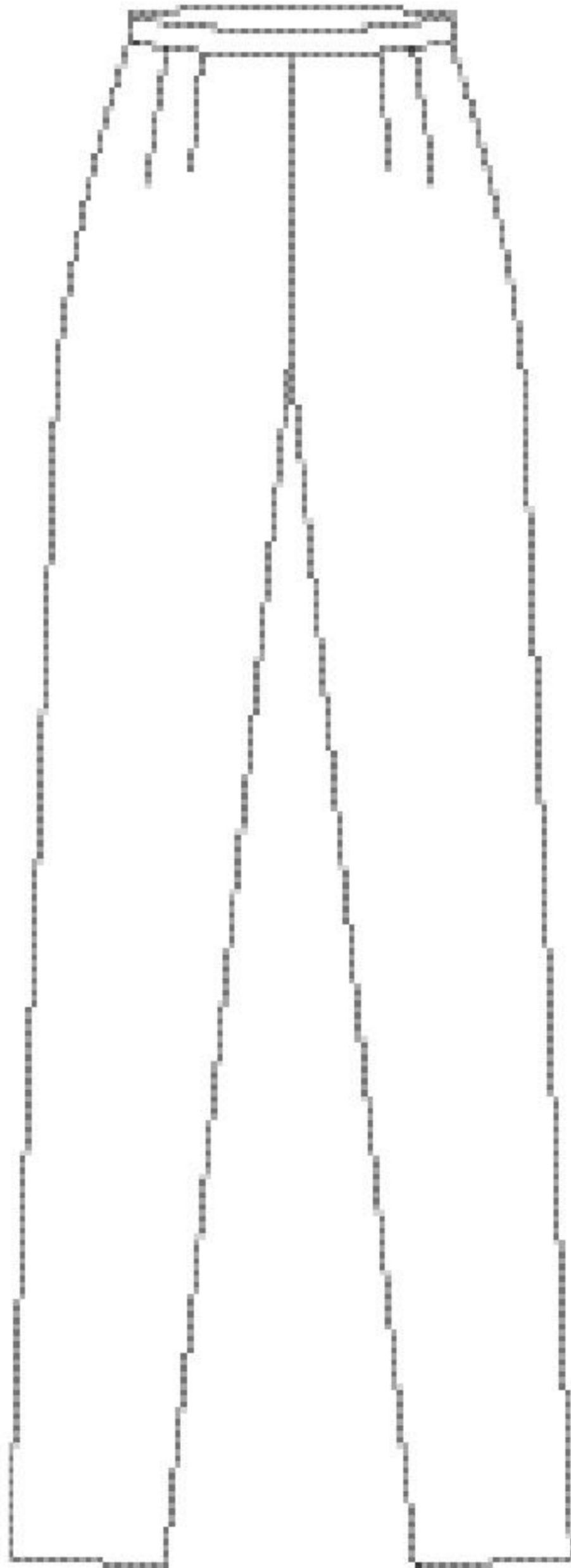
PANTALÓN RECTO

VISTA DE LA ESPALDA



FORMAS BÁSICAS

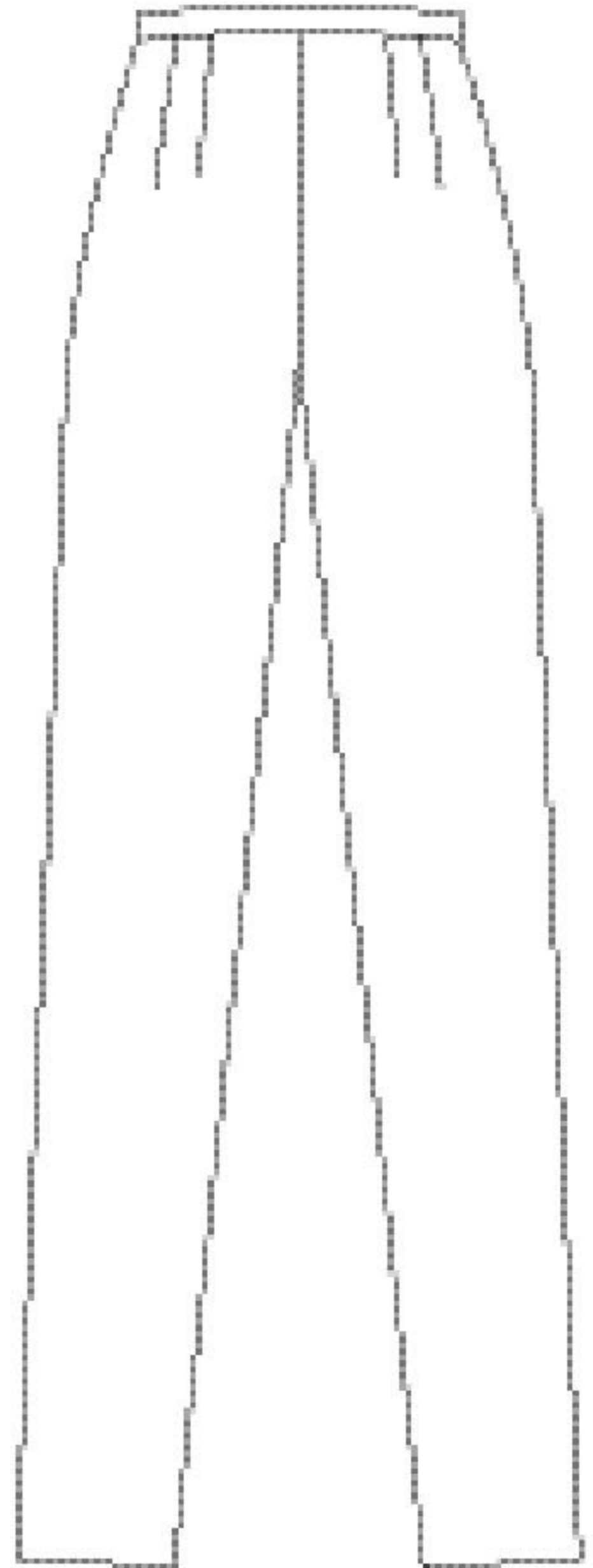
PANTALÓN AHUSADO VISTA DEL DELANTERO



PANTALONES

PANTALÓN AHUSADO

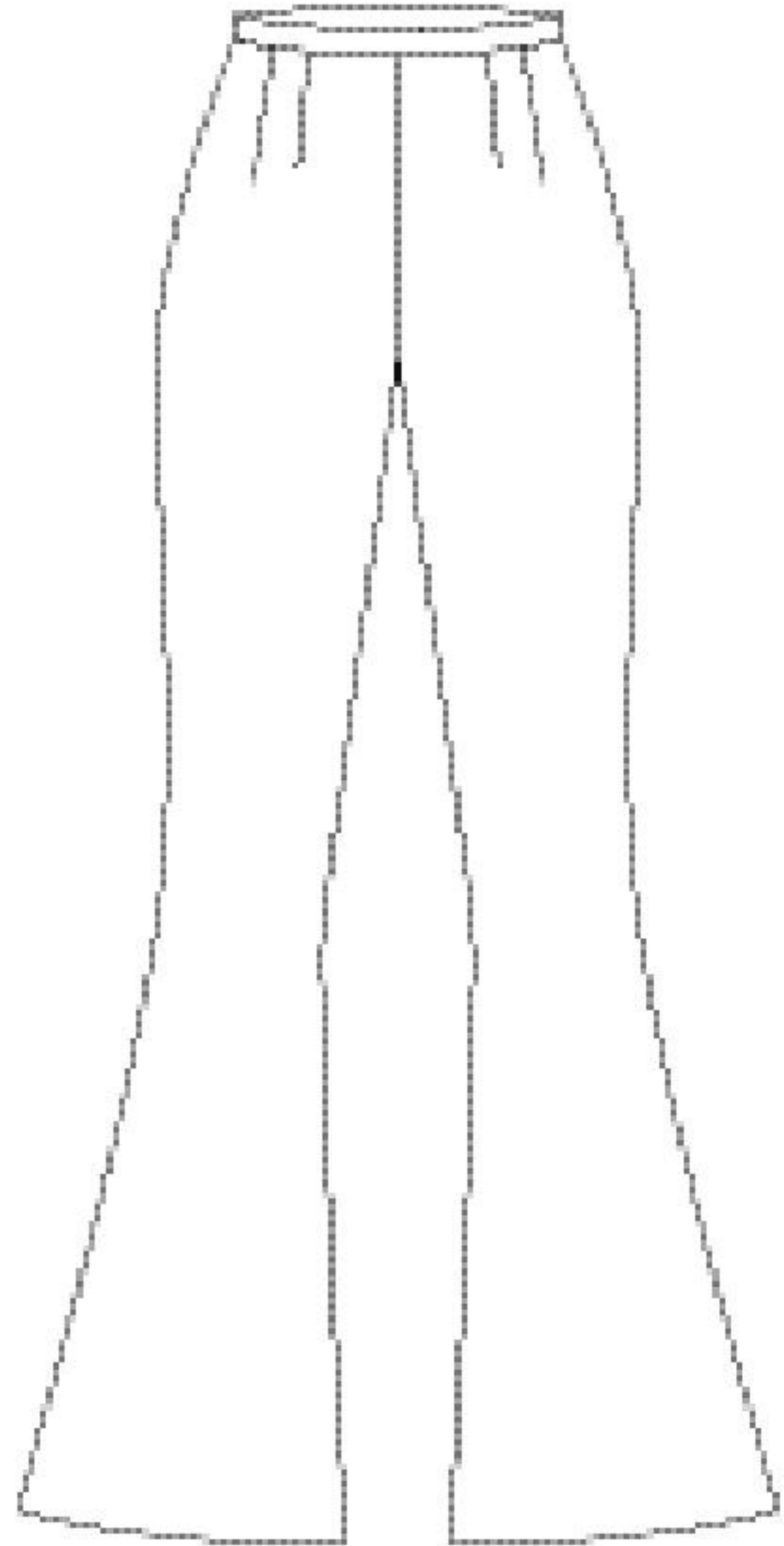
VISTA DE LA ESPALDA



FORMAS BÁSICAS

PANTALÓN PATA DE ELEFANTE / CON VUELO

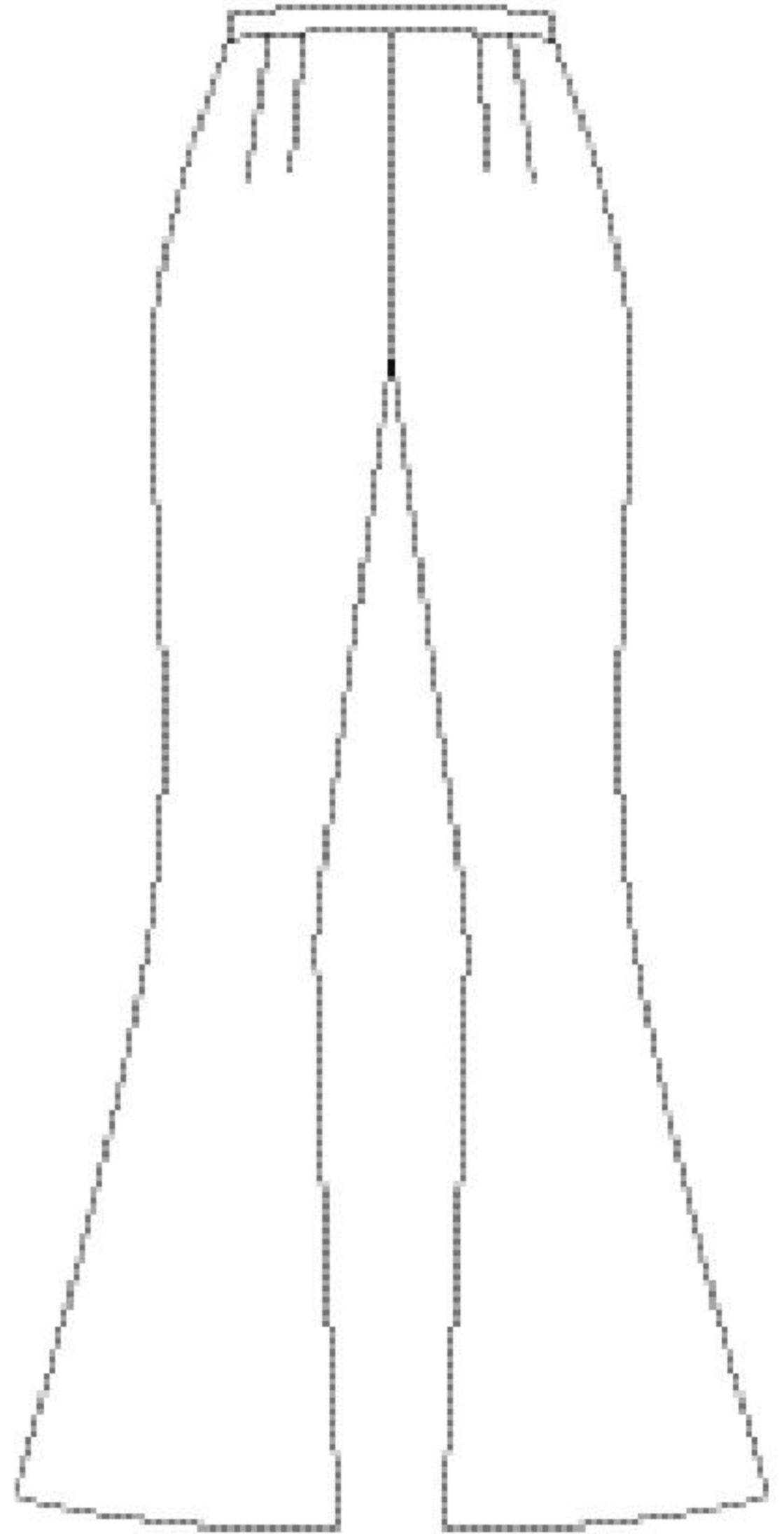
VISTA DEL DELANTERO



PANTALONES

PANTALÓN PATA DE ELEFANTE / CON VUELO

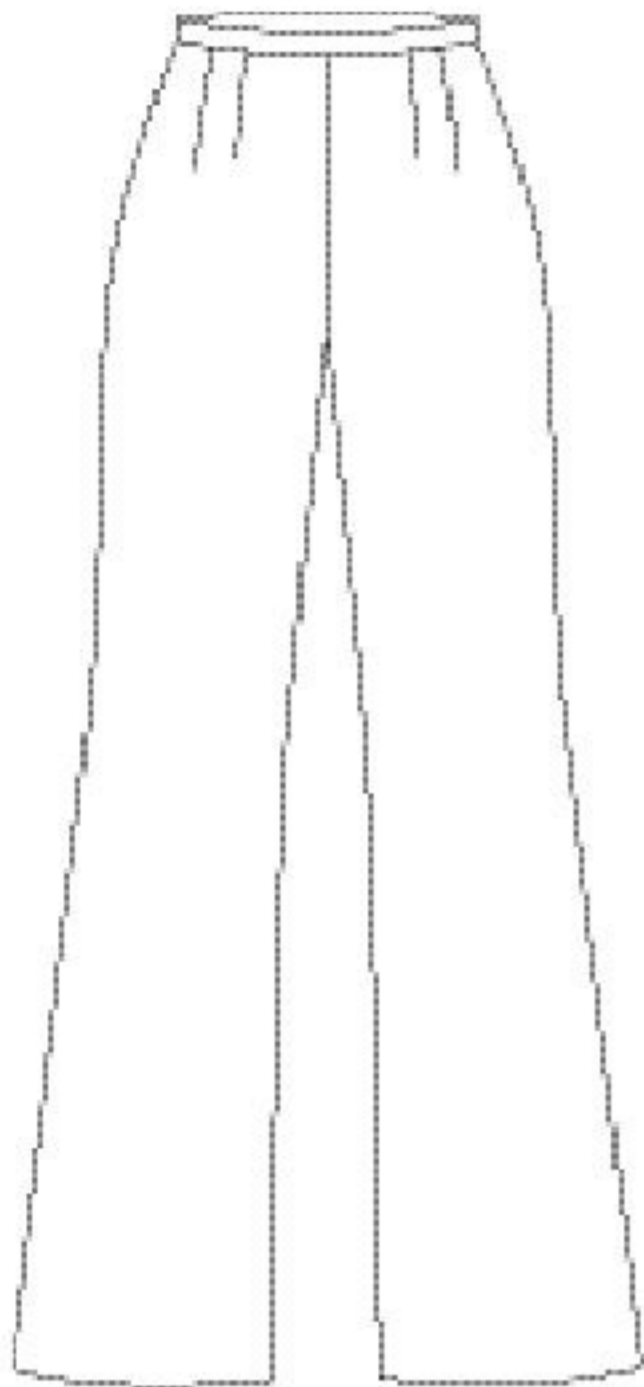
VISTA DE LA ESPALDA



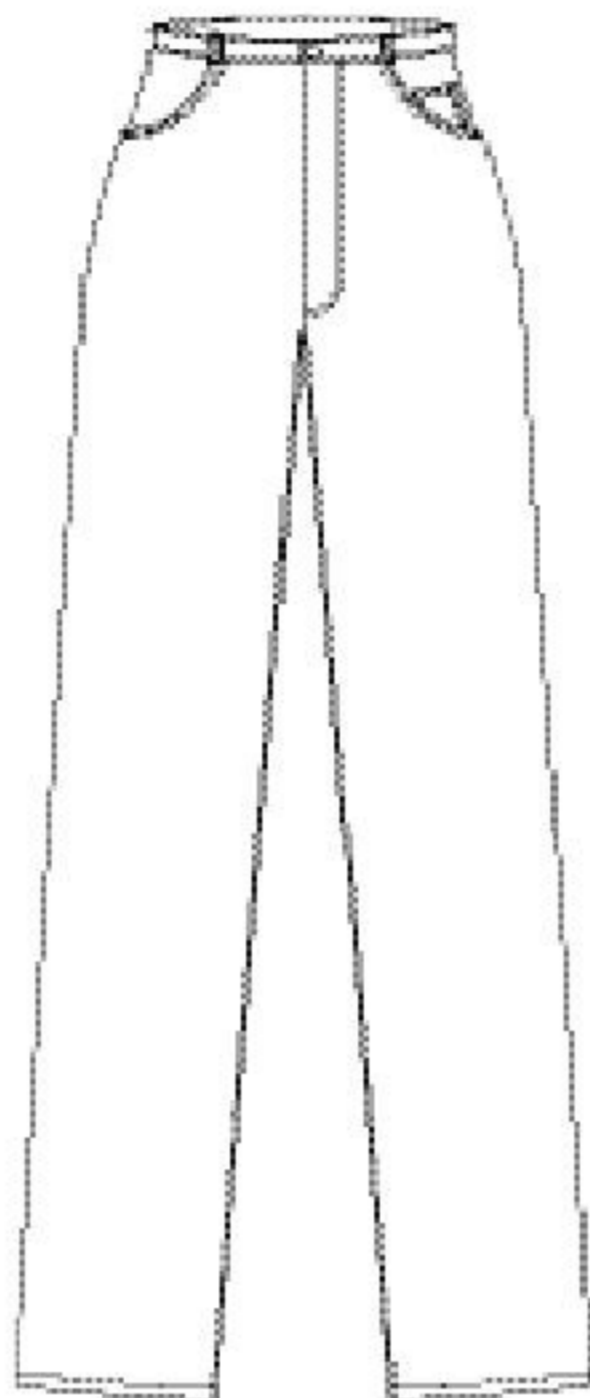
VARIACIONES

VISTAS DEL DELANTERO

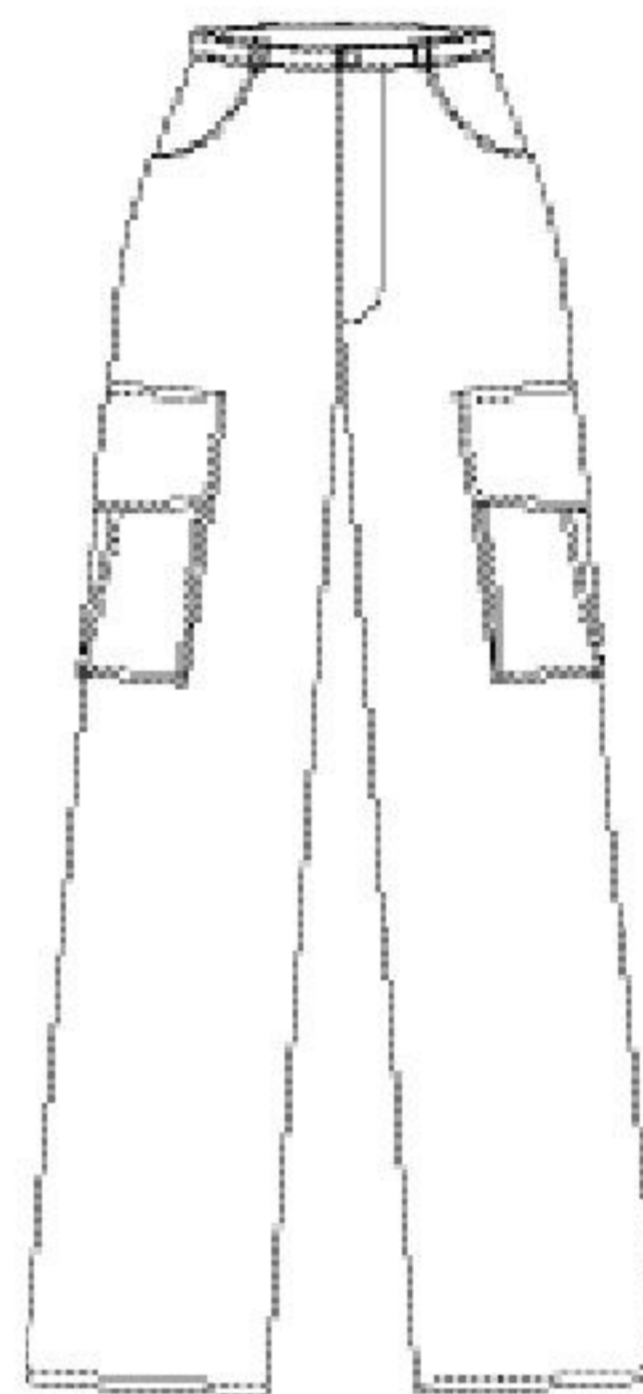
PANTALÓN ACAMPANADO



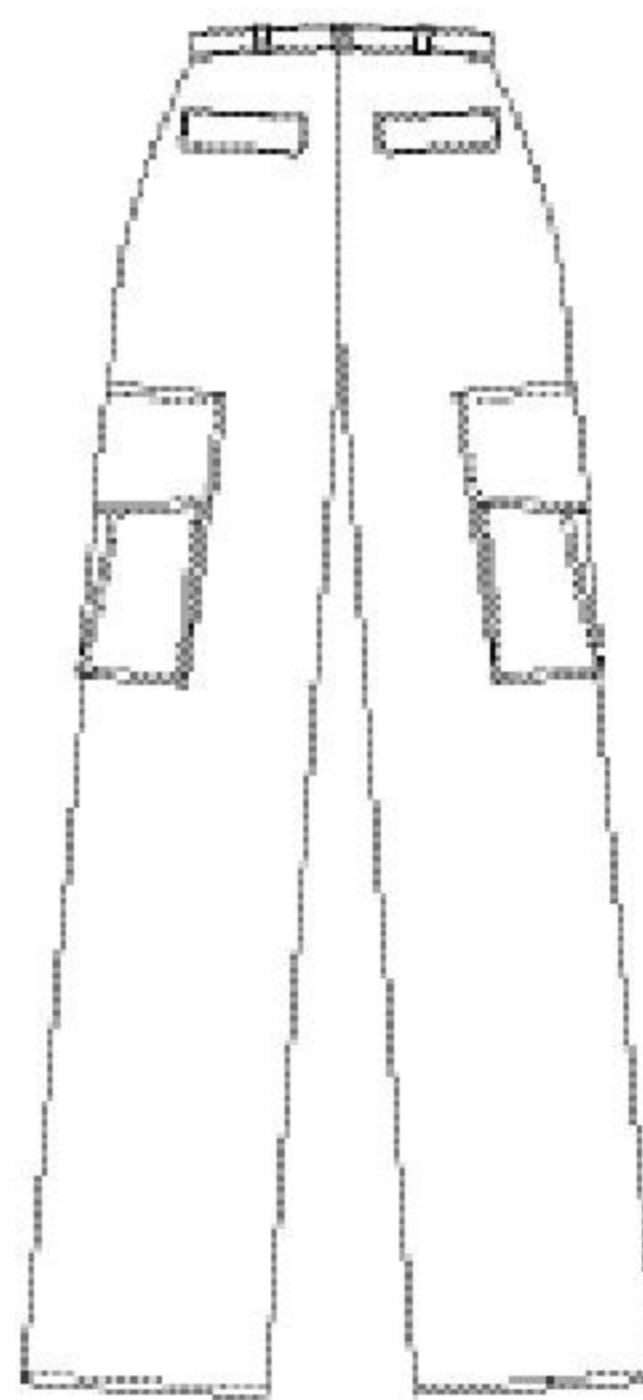
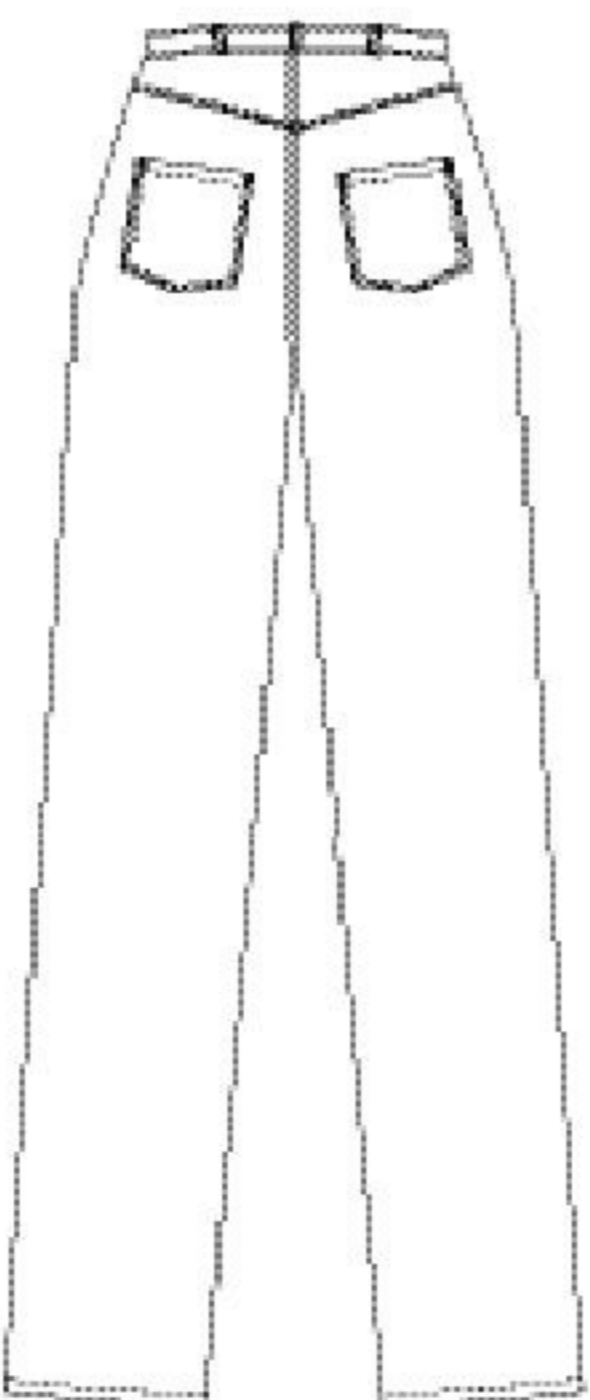
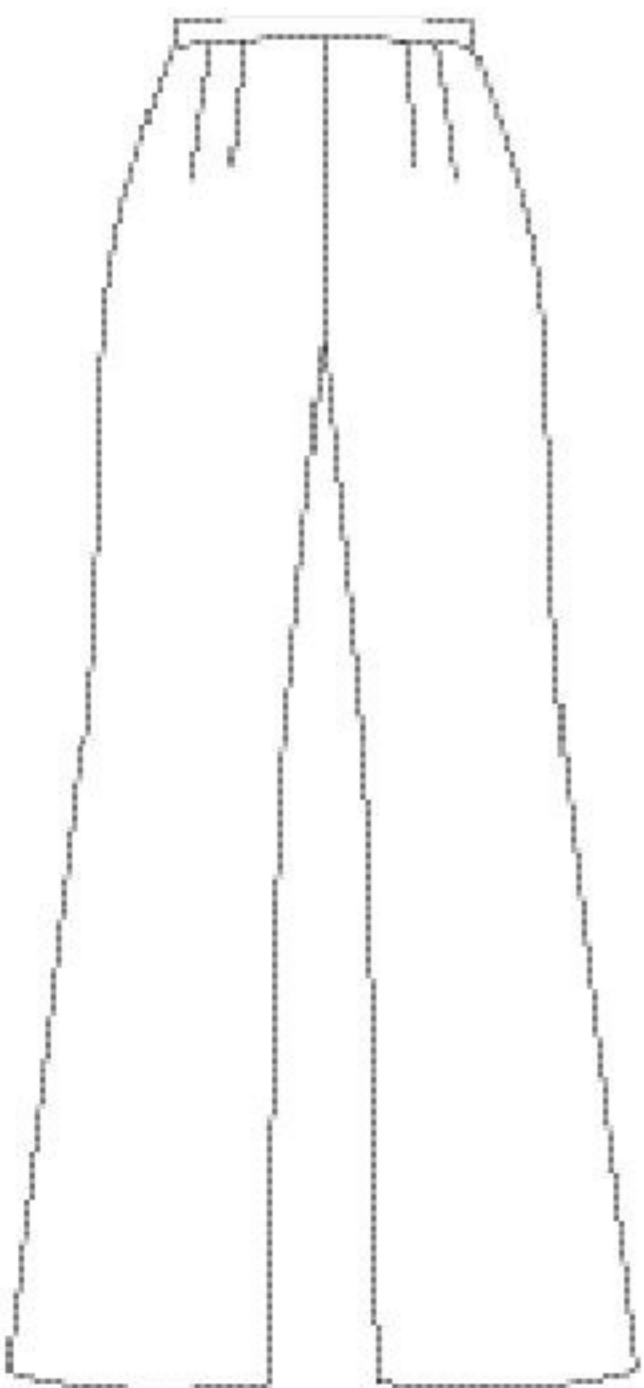
JEANS / TEJANO / VAQUERO



PANTALÓN CARGO



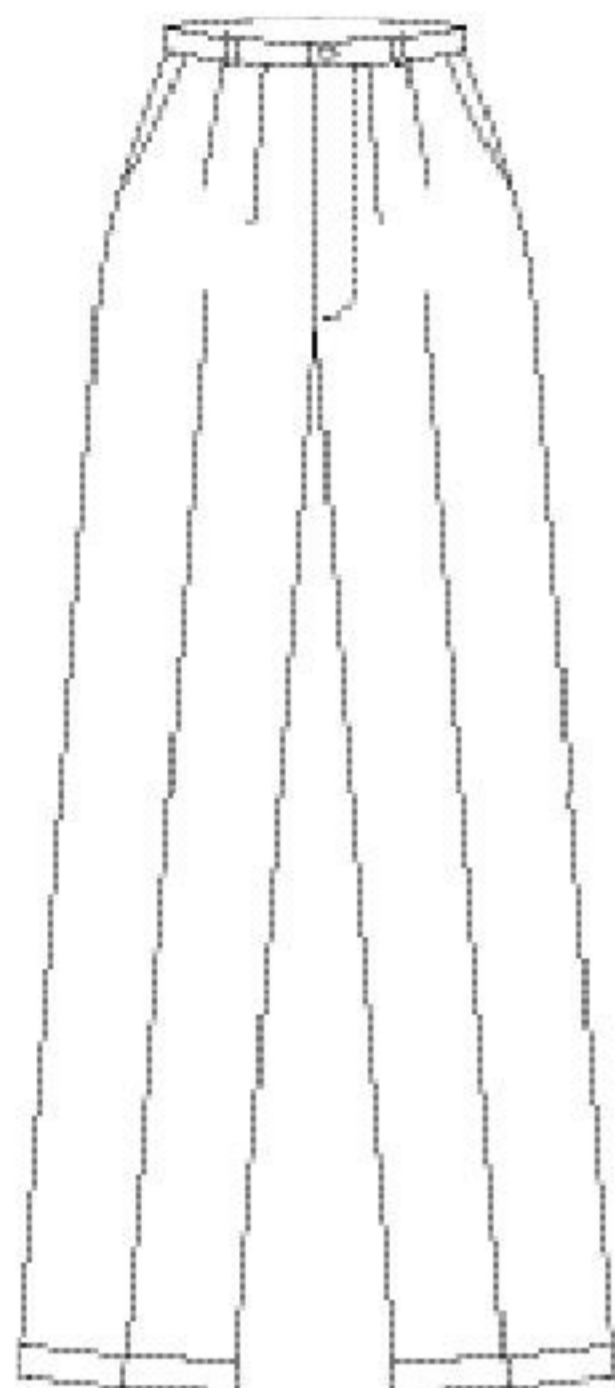
VISTAS DE LA ESPALDA



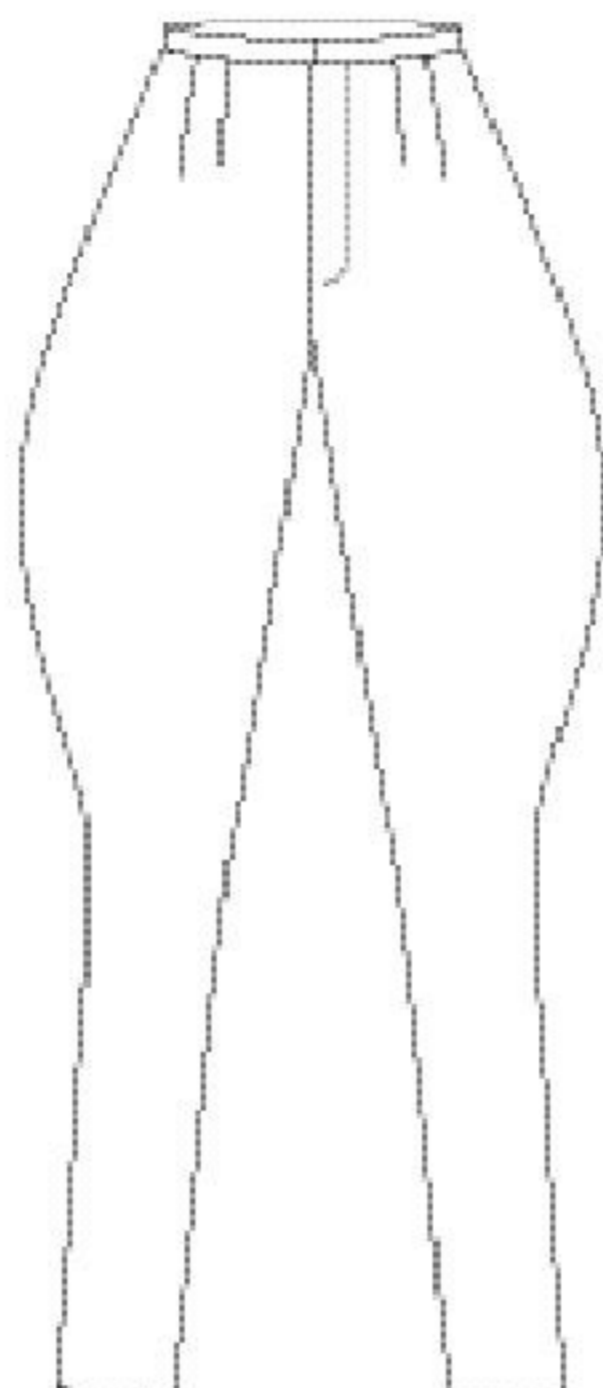
PANTALONES

VISTAS DEL DELANTERO

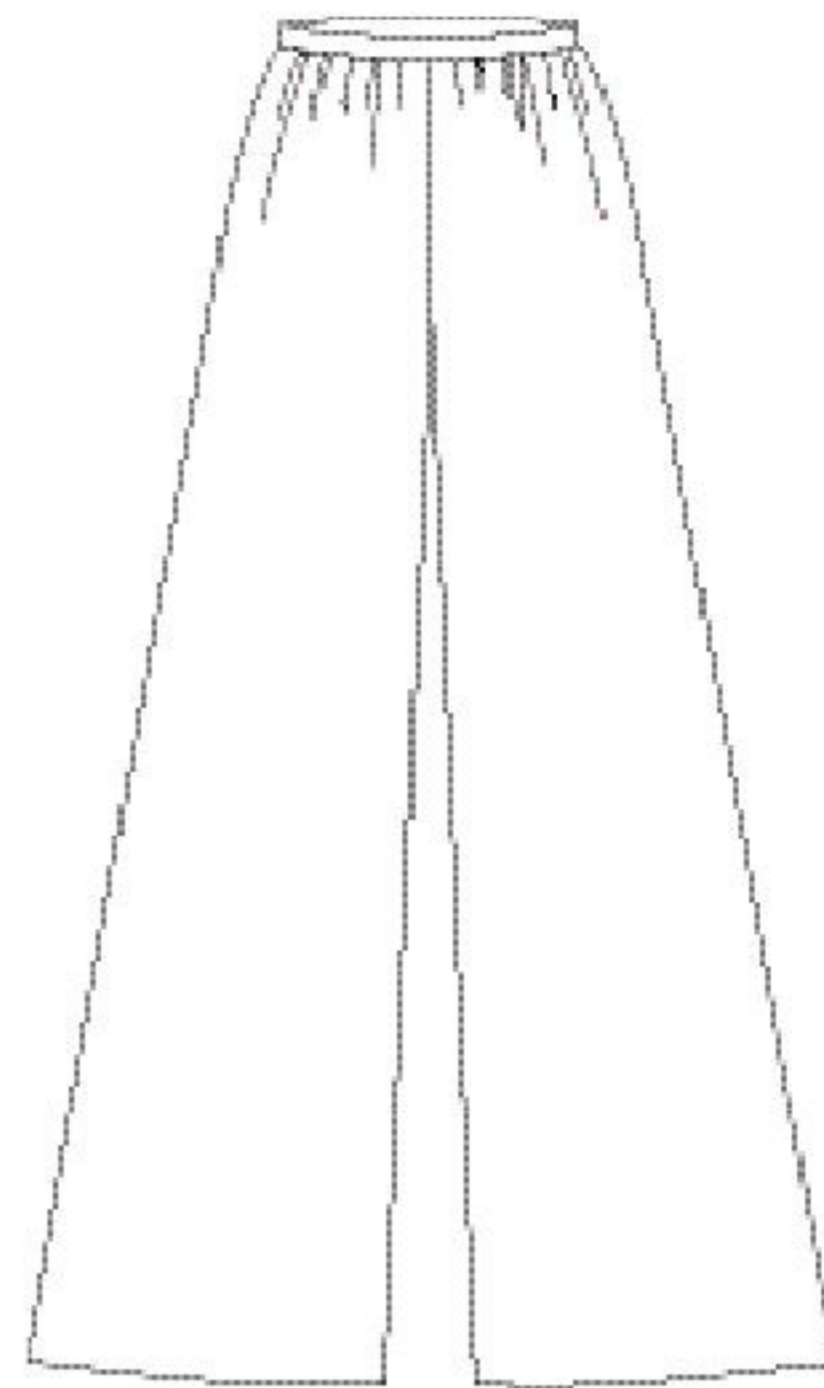
PANTALÓN OXFORD



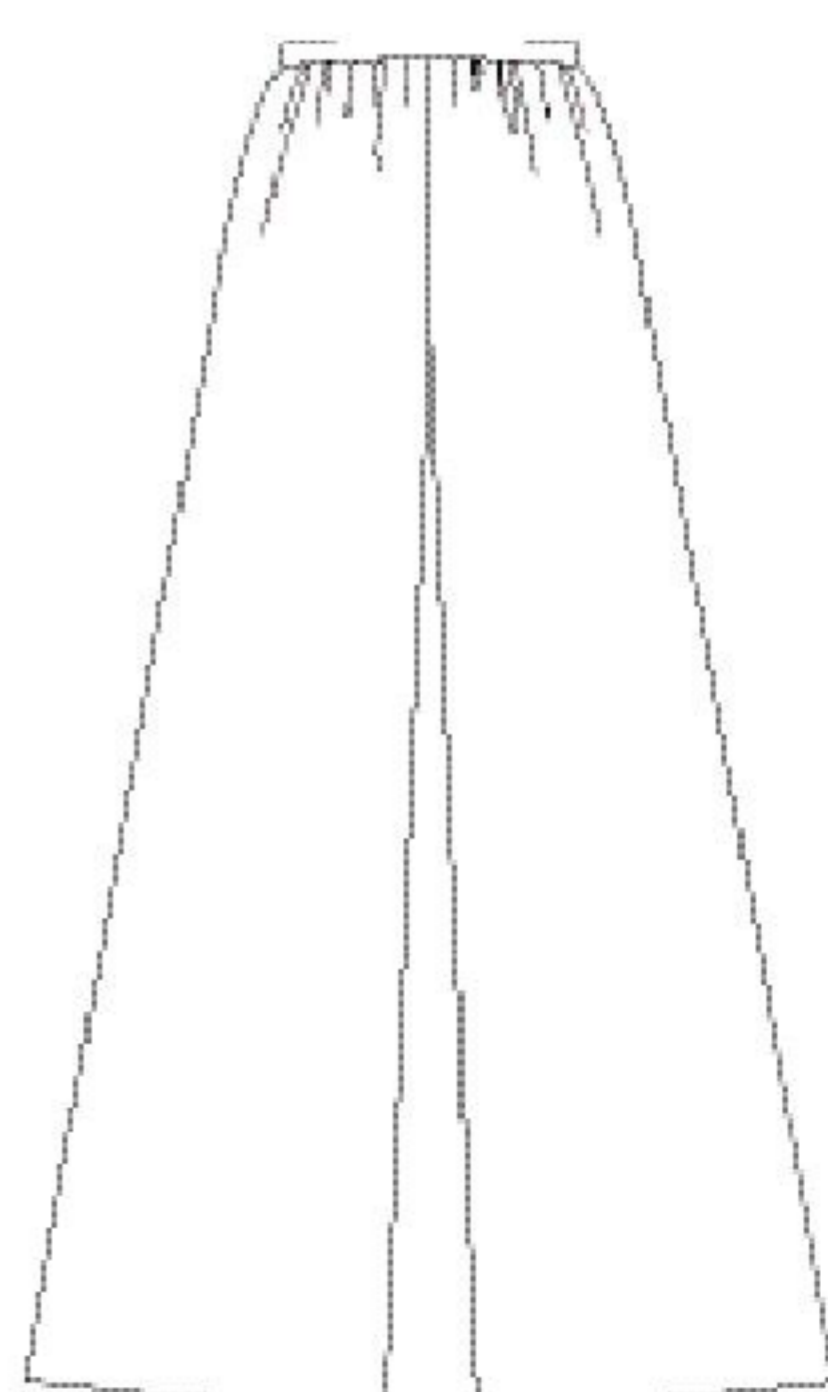
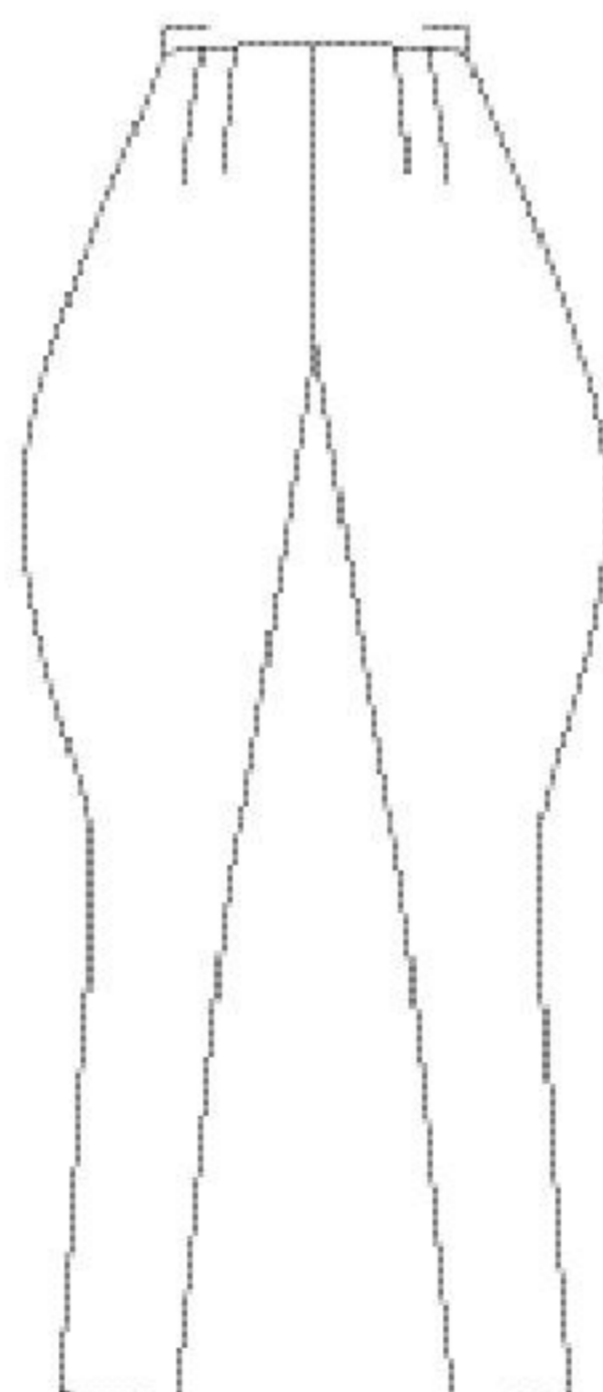
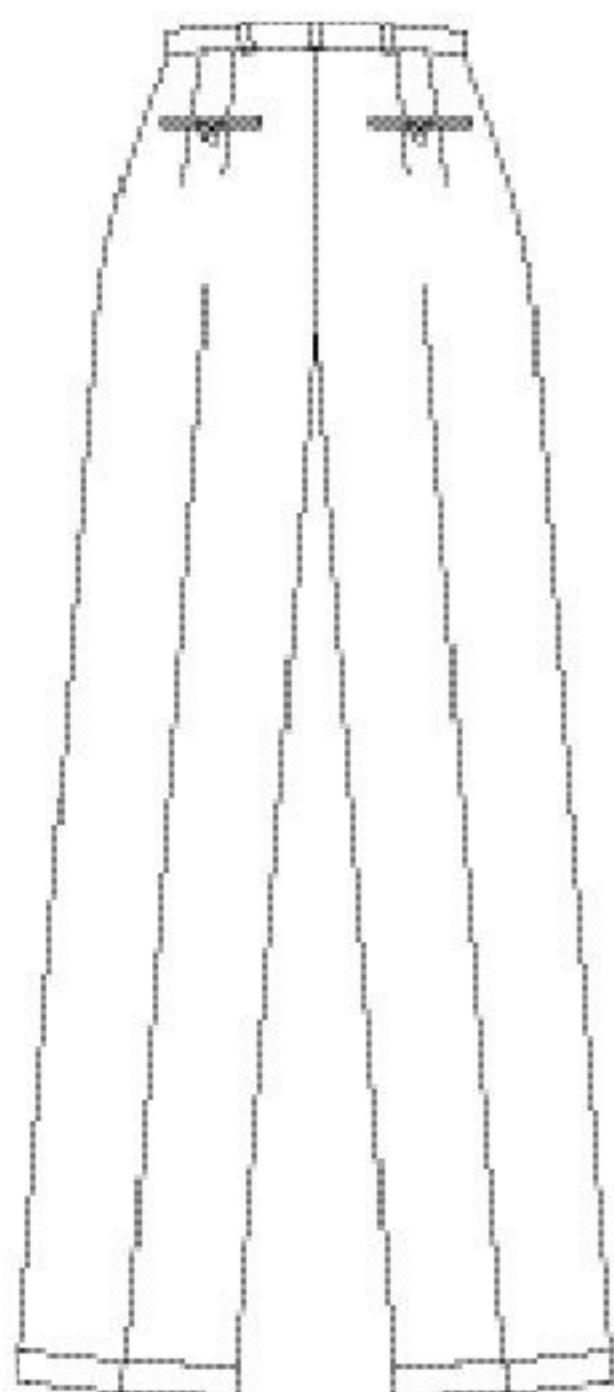
JODHPURS / PANTALÓN DE MONTAR



PANTALÓN PALAZZO



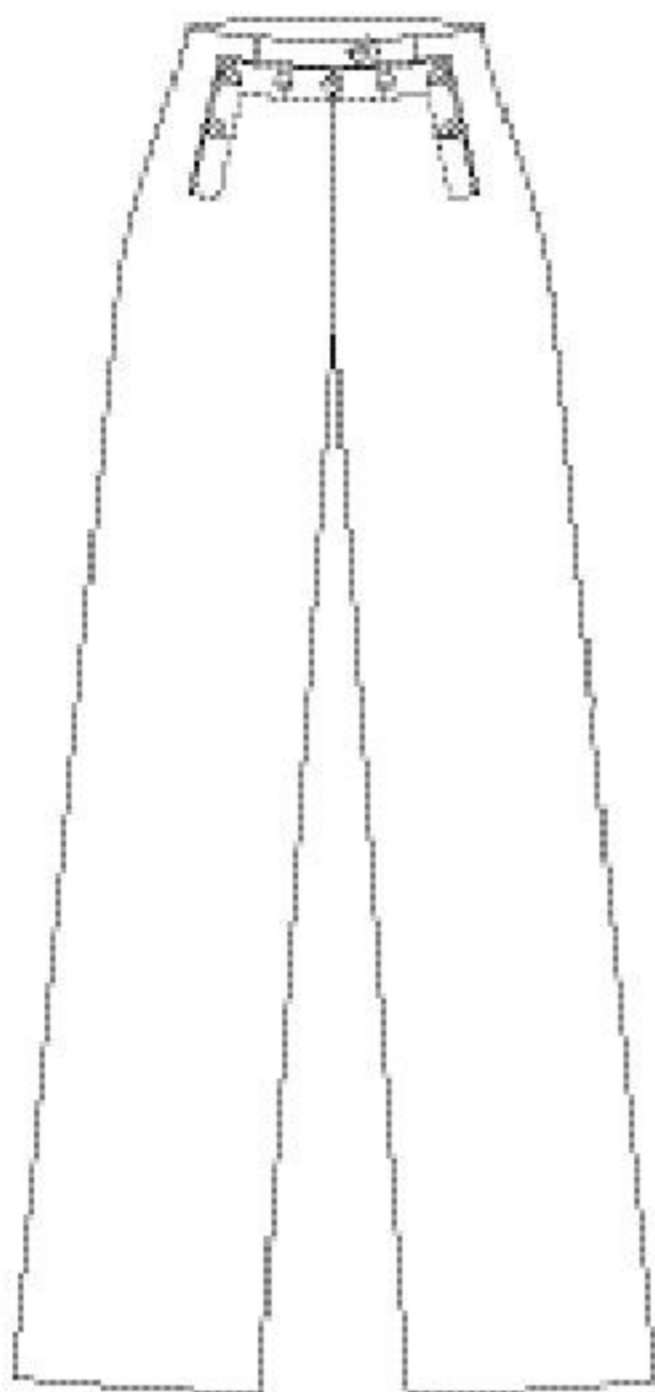
VISTAS DE LA ESPALDA



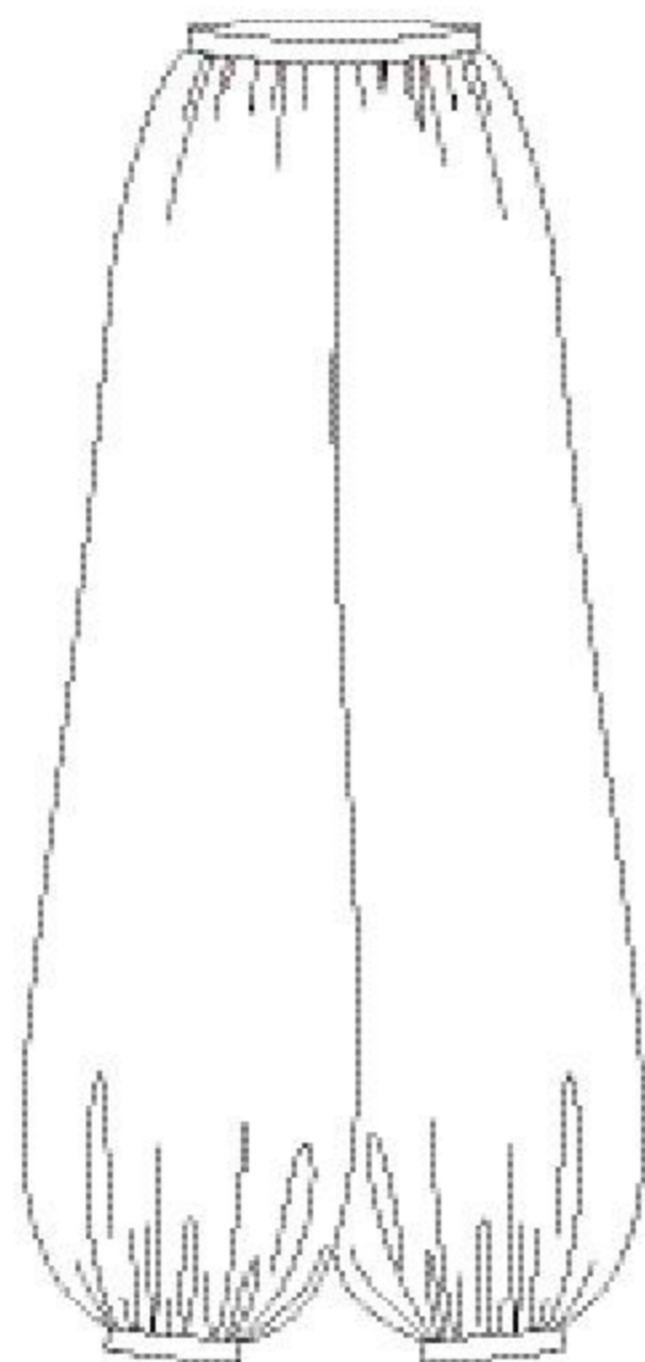
VARIACIONES

VISTAS DEL DELANTERO

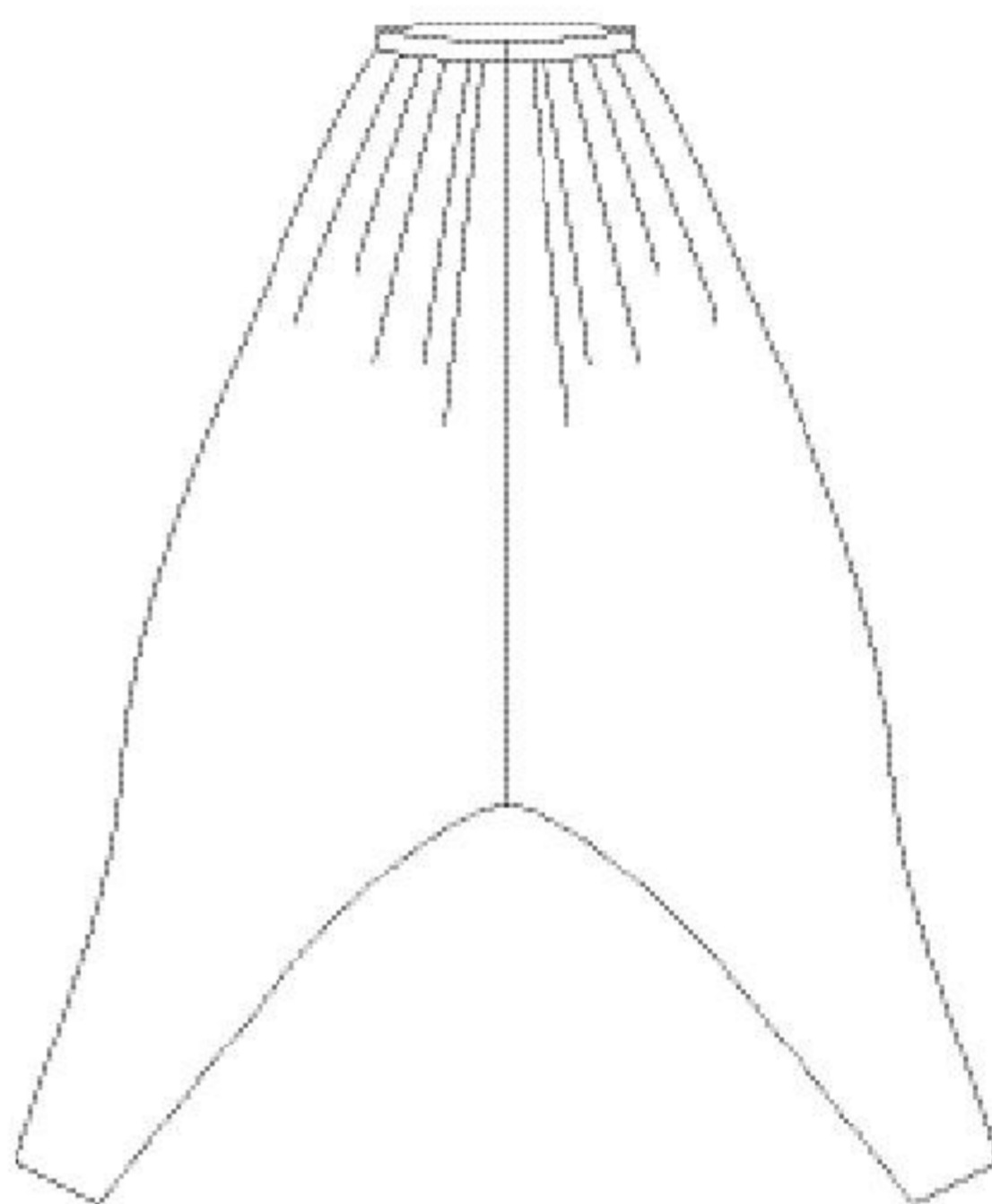
PANTALÓN MARINERO



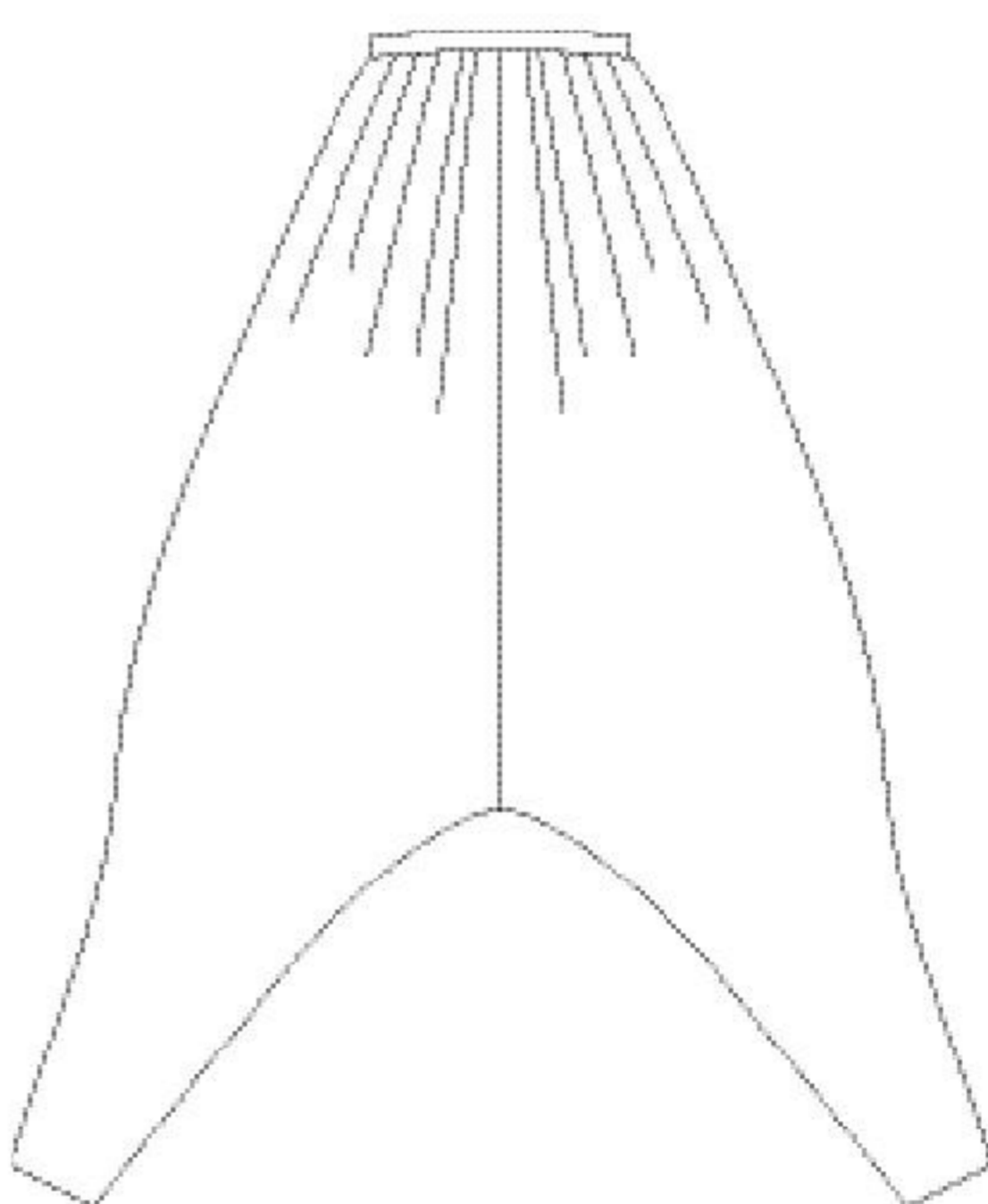
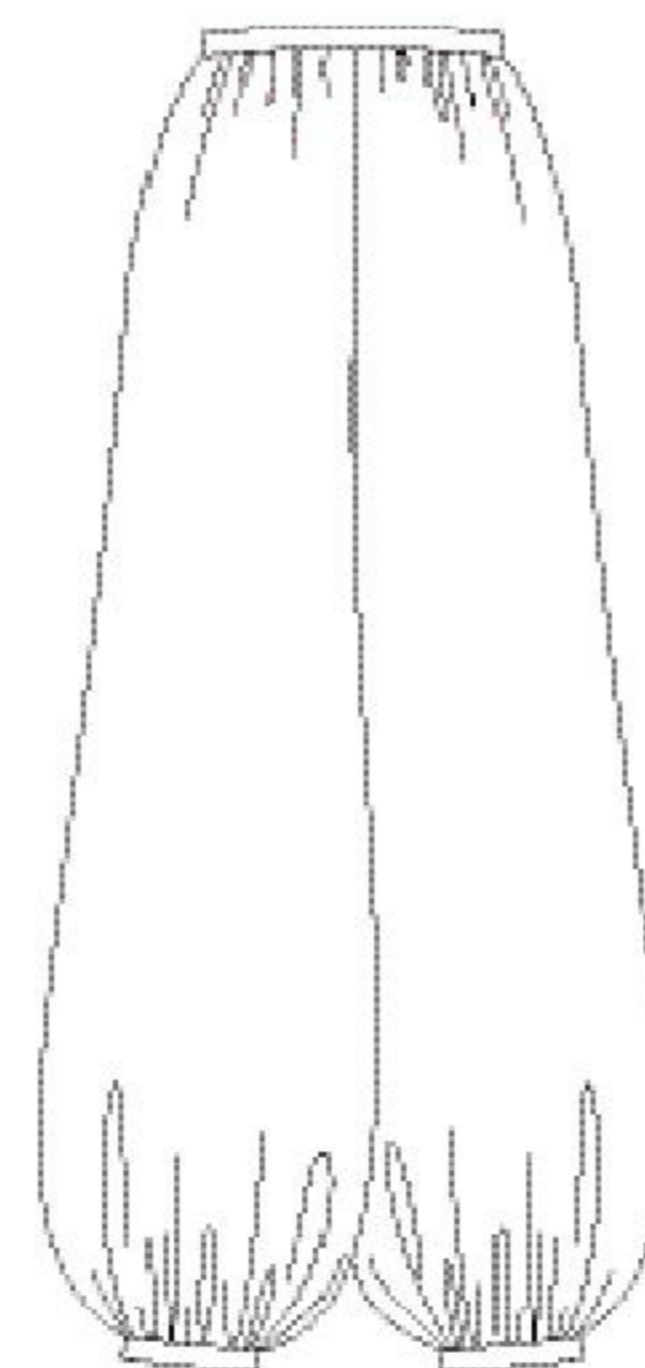
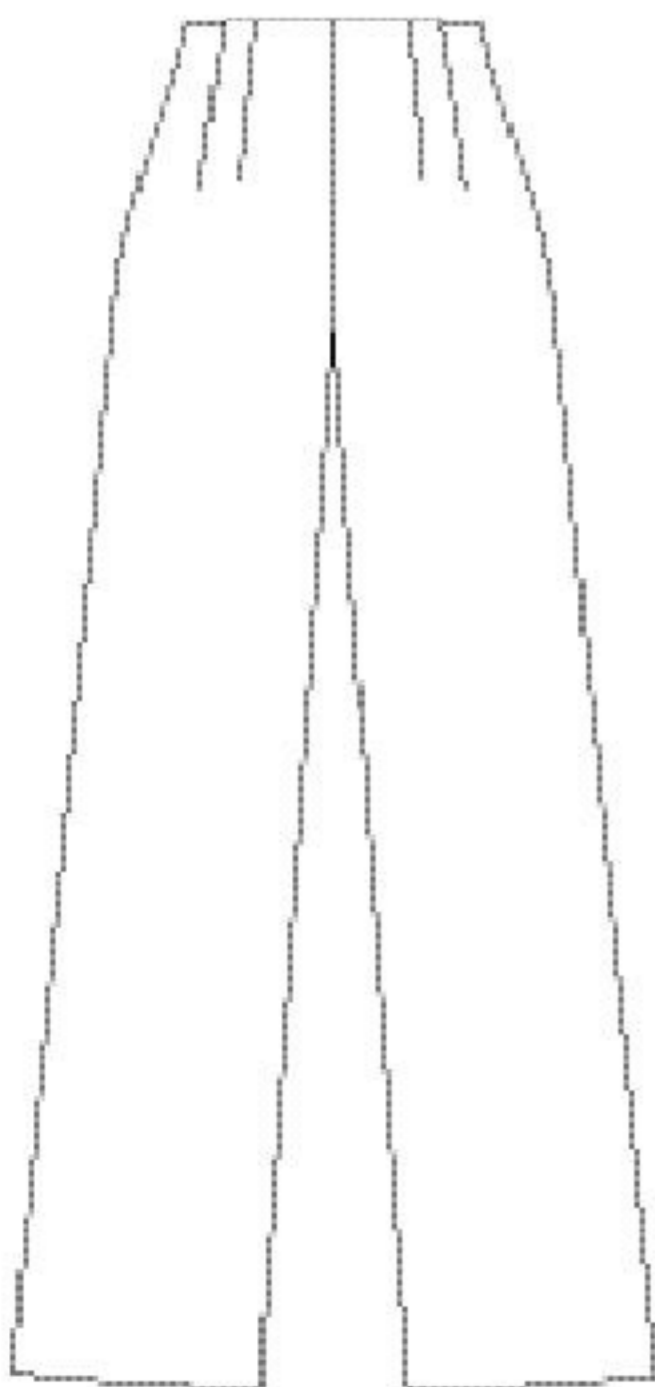
PANTALÓN HARÉN



PANTALÓN DE ZUAVO



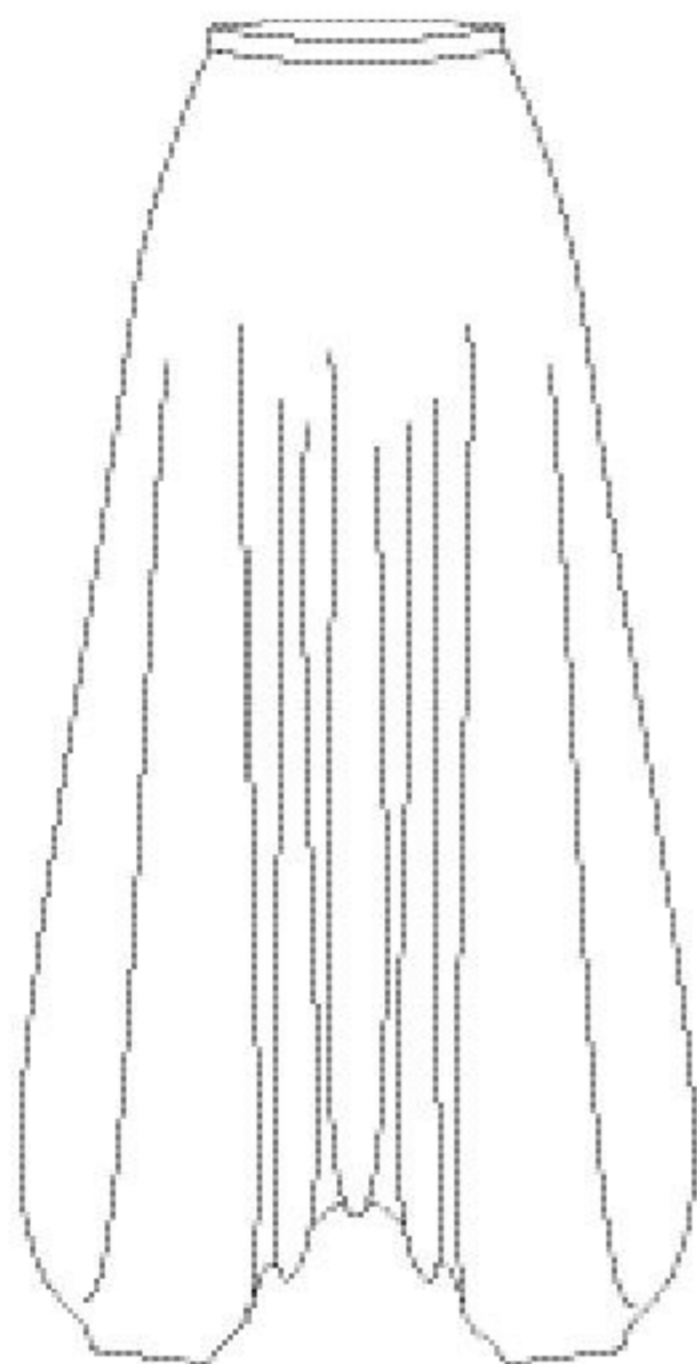
VISTAS DE LA ESPALDA



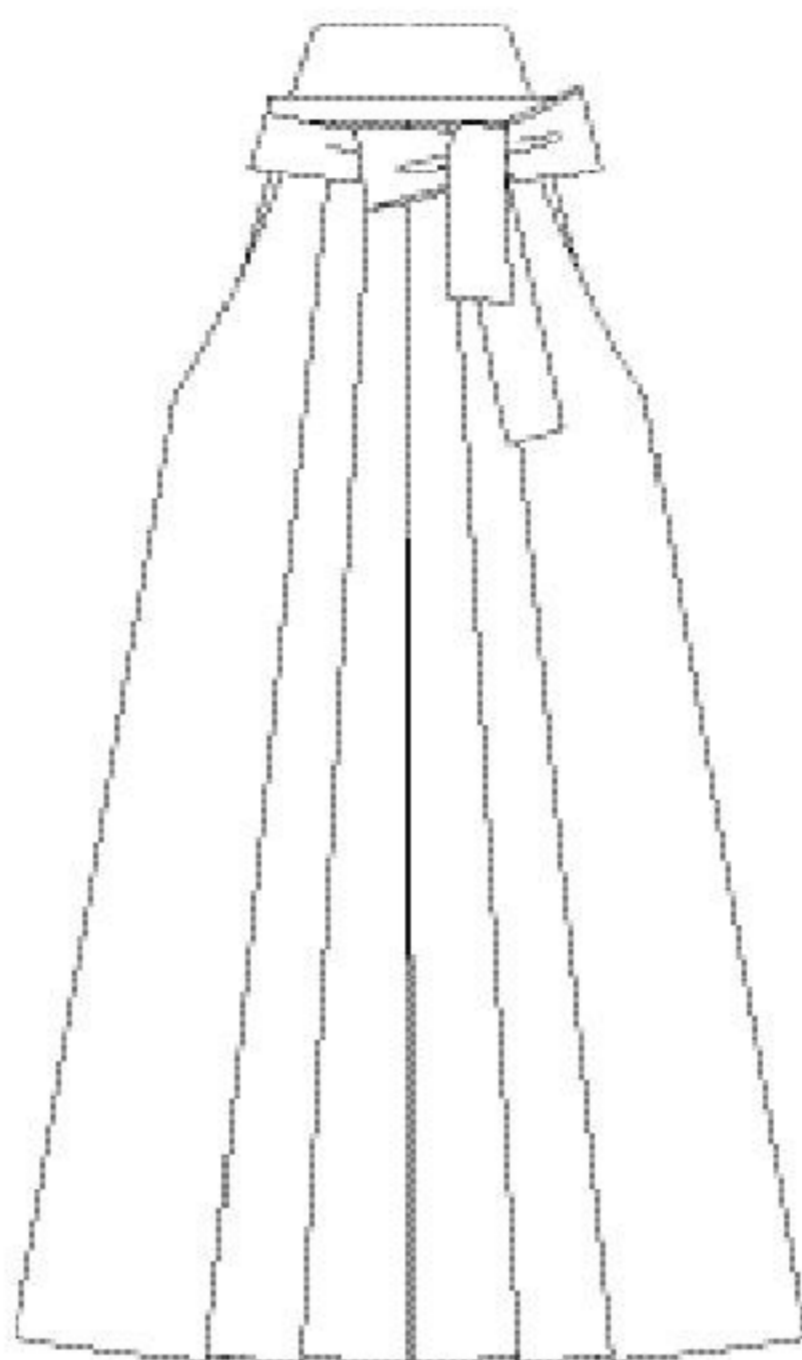
PANTALONES

VISTAS DEL DELANTERO

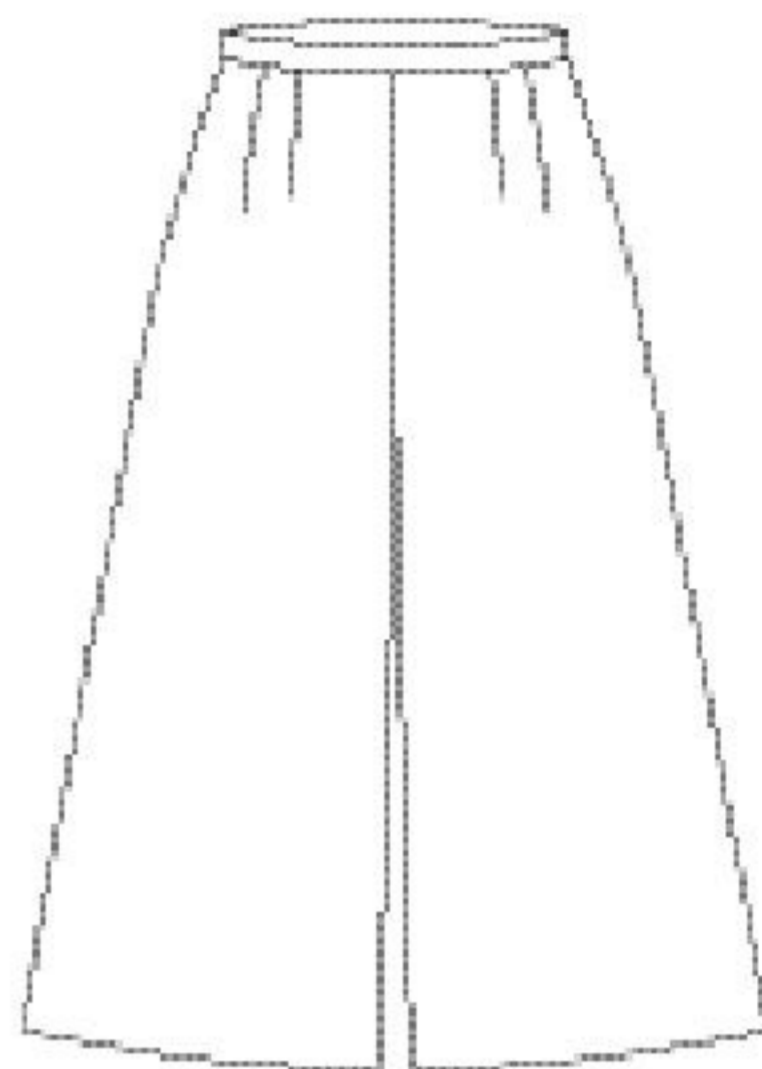
PANTALÓN DHOTI



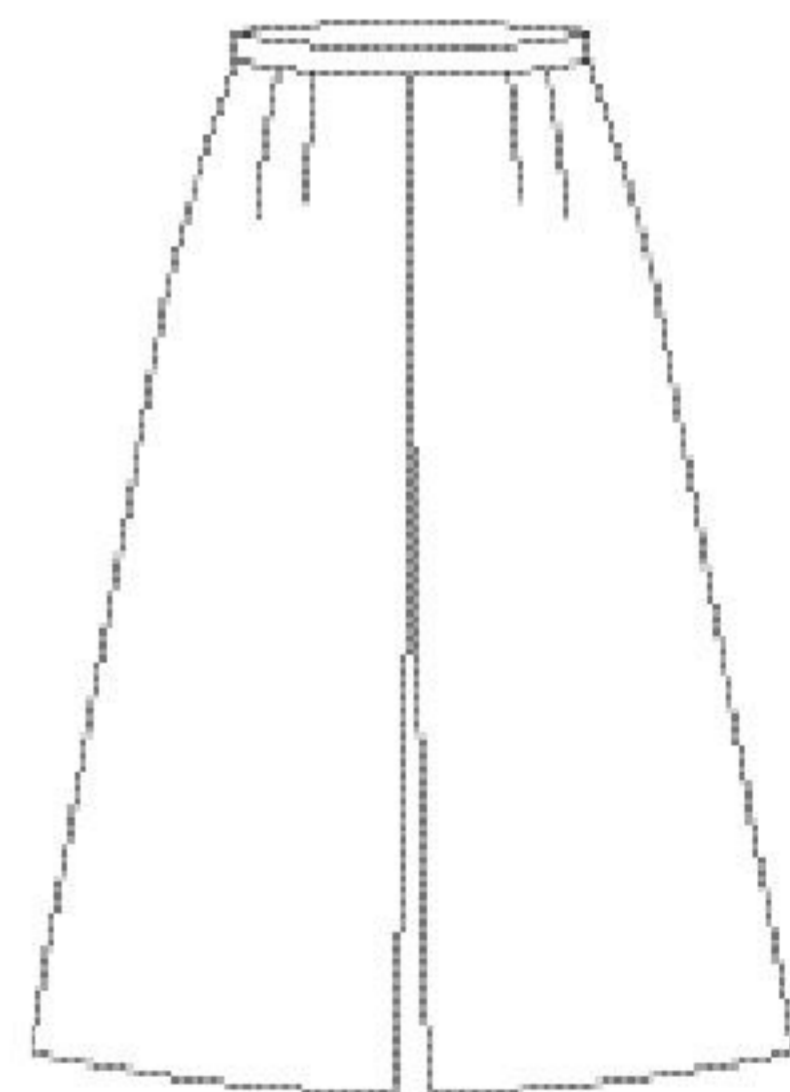
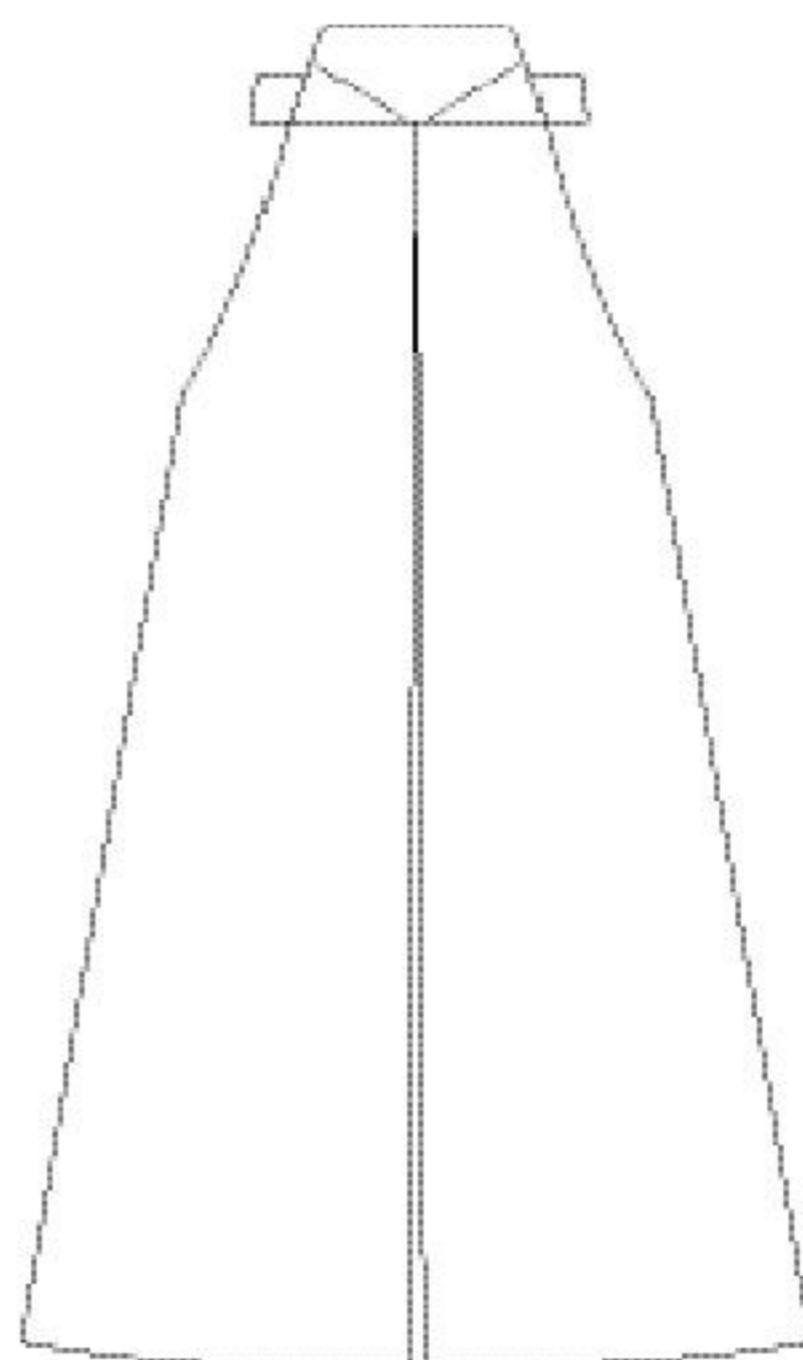
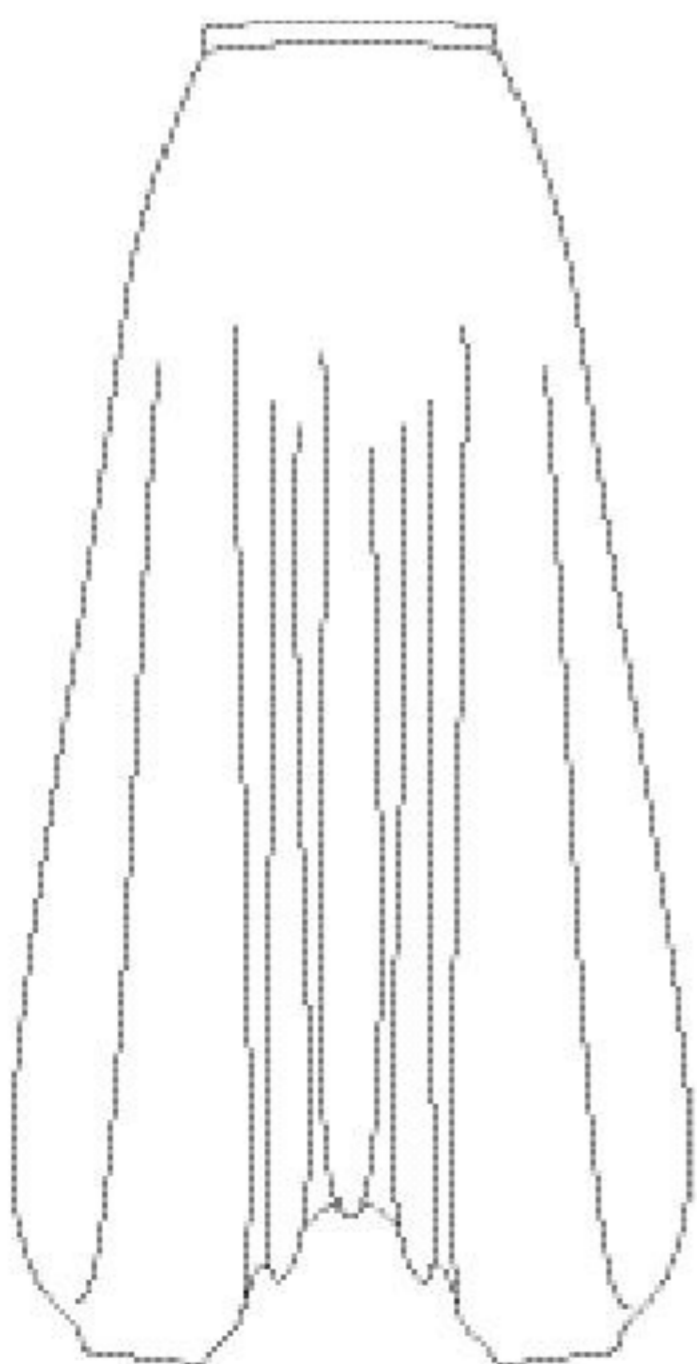
PANTALÓN HAKAMA



FALDA-PANTALÓN



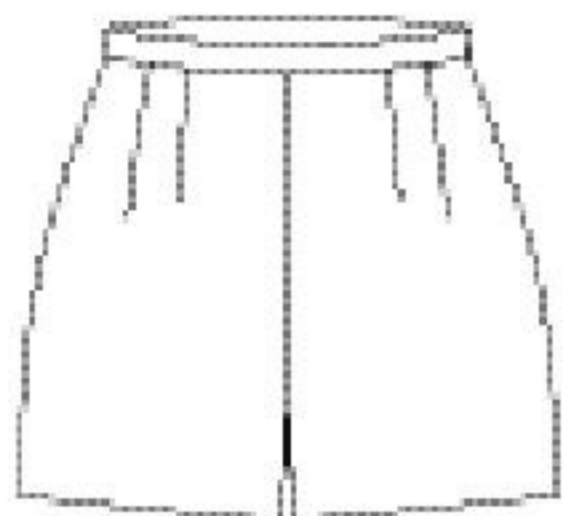
VISTAS DE LA ESPALDA



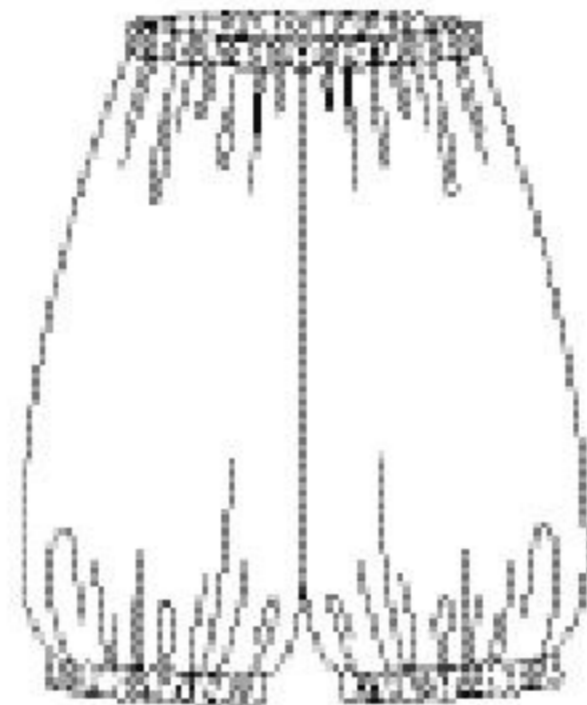
VARIACIONES

VISTAS DEL DELANTERO

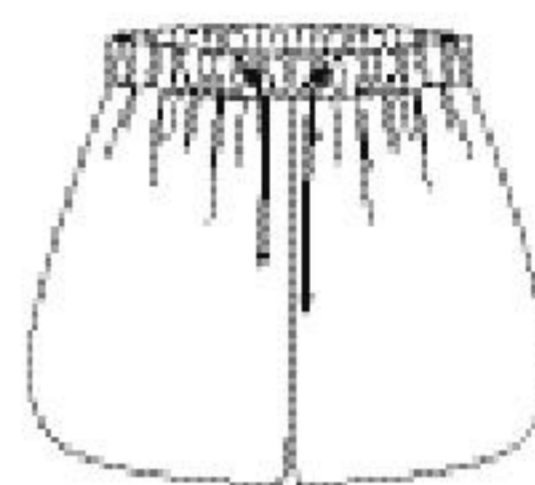
SHORT



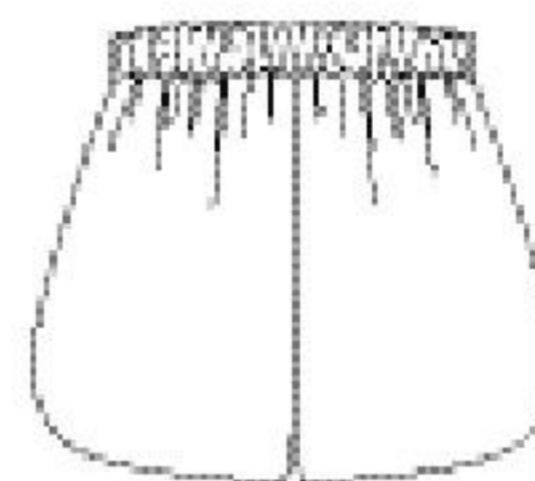
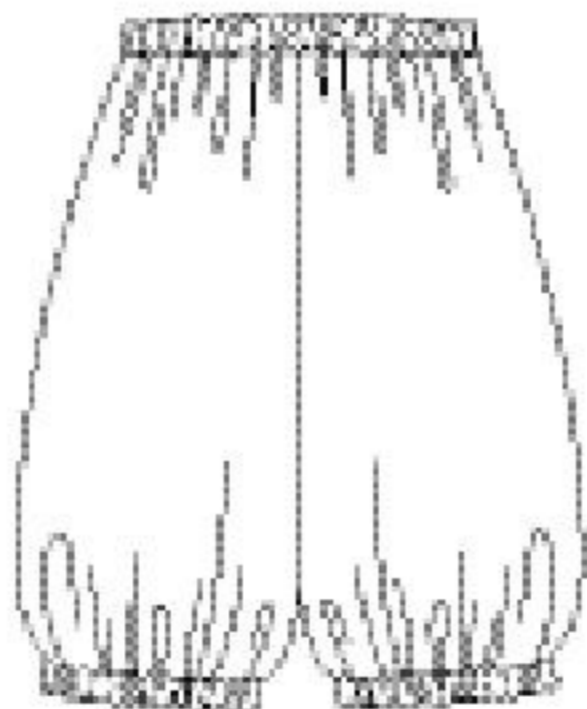
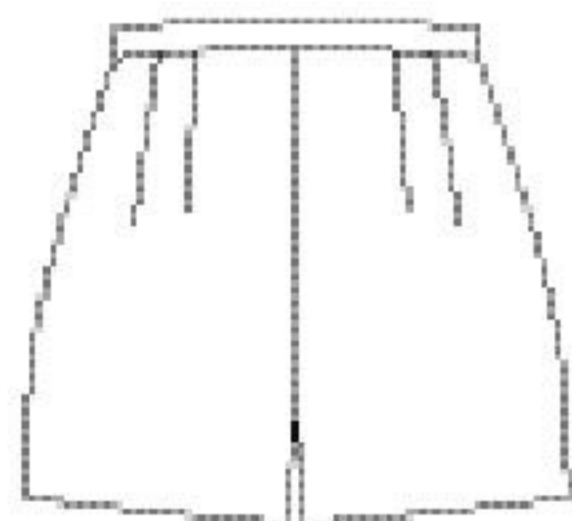
POLOLOS



BÓXER



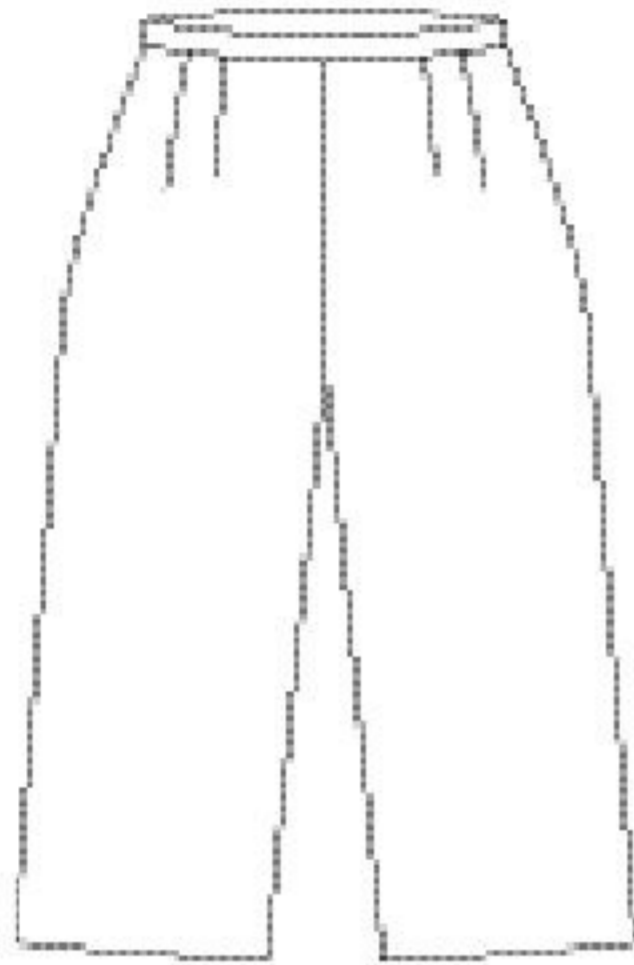
VISTAS DE LA ESPALDA



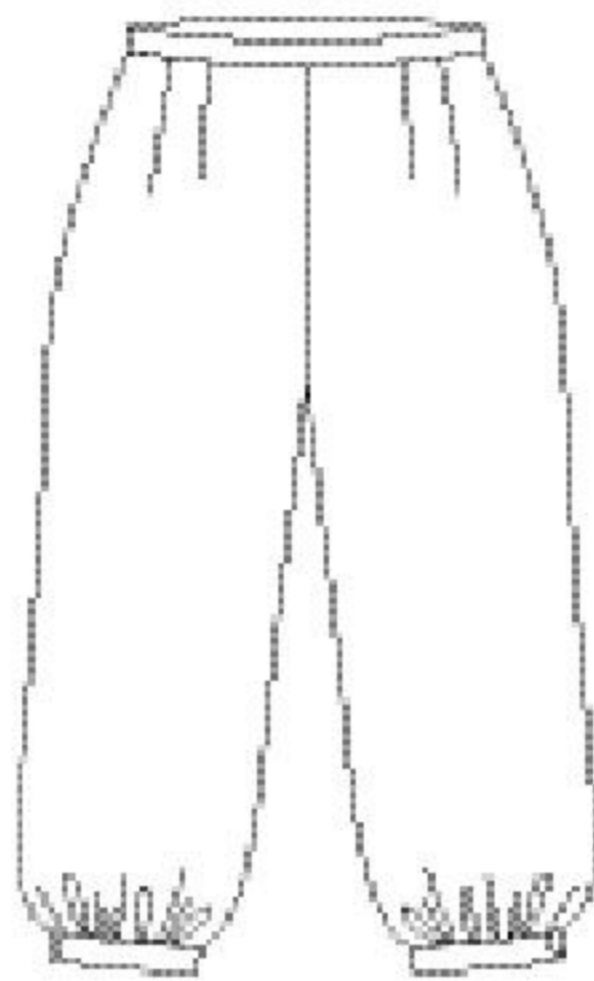
PANTALONES

VISTAS DEL DELANTERO

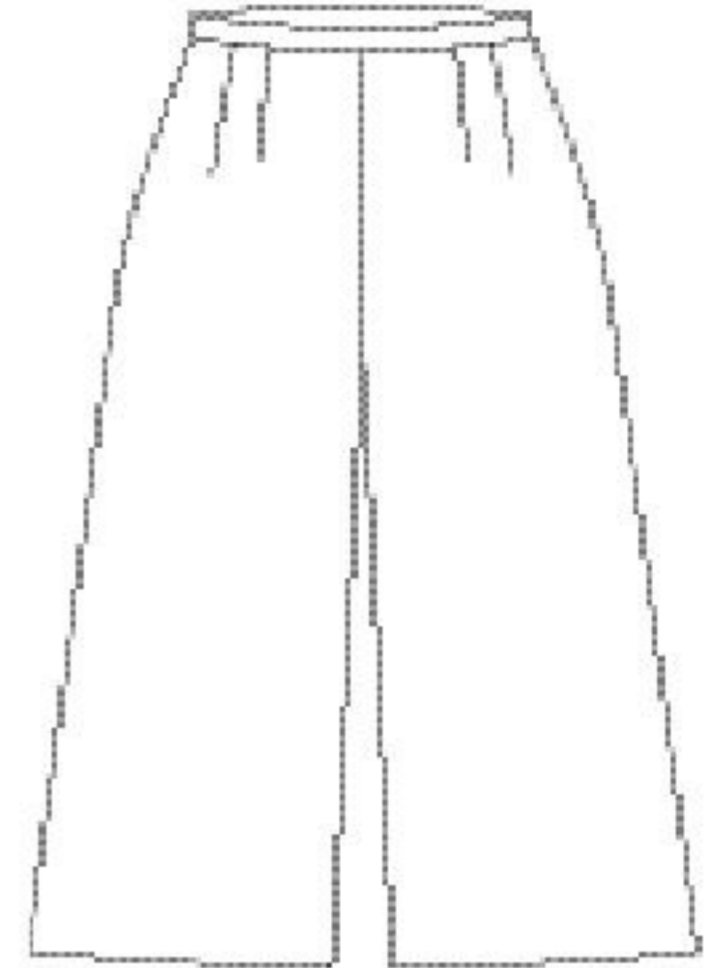
BERMUDA



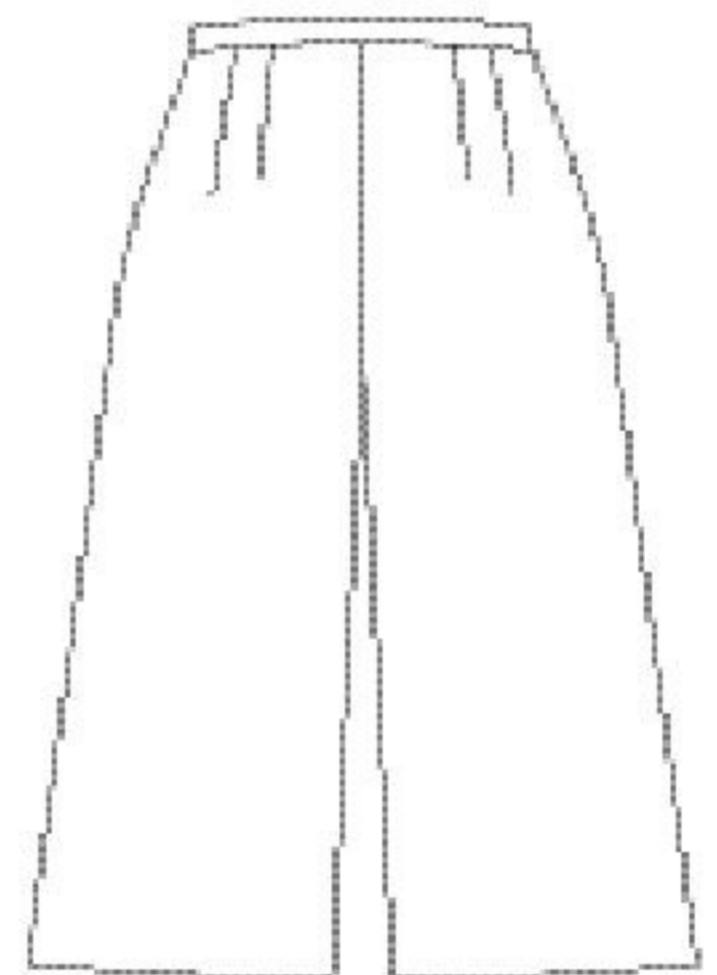
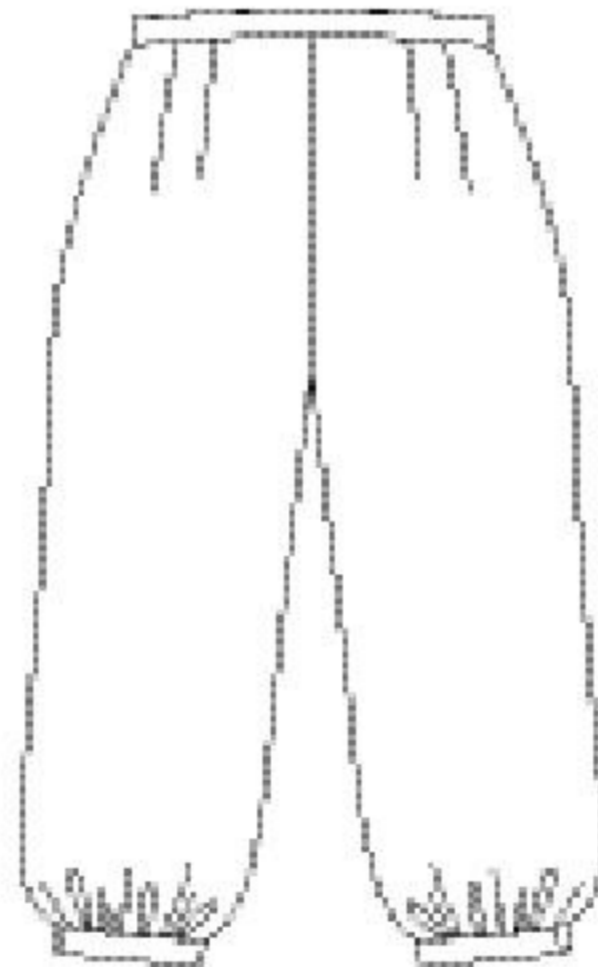
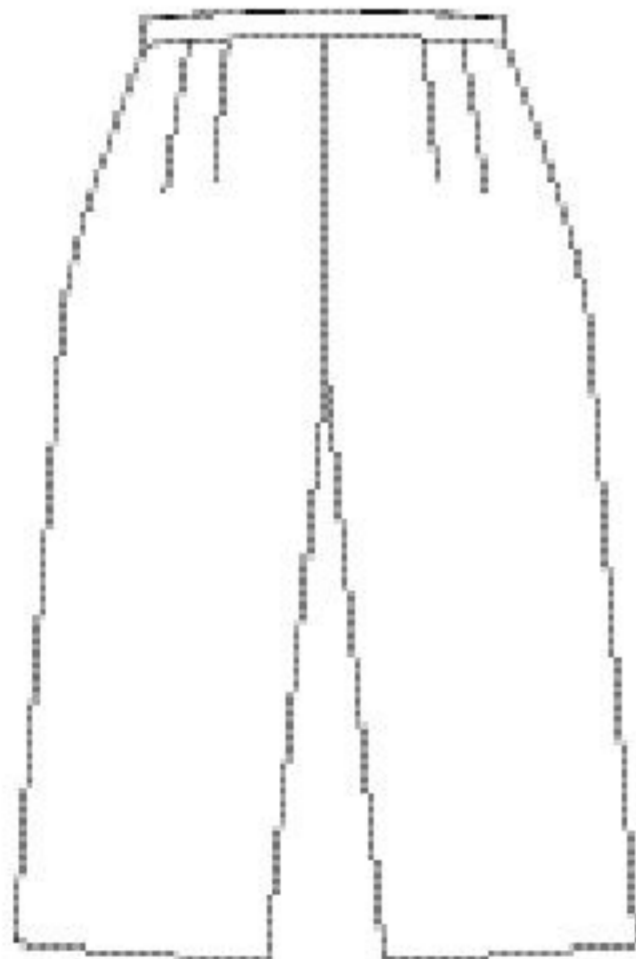
PANTALÓN DE GOLF



PANTALÓN GAUCHO



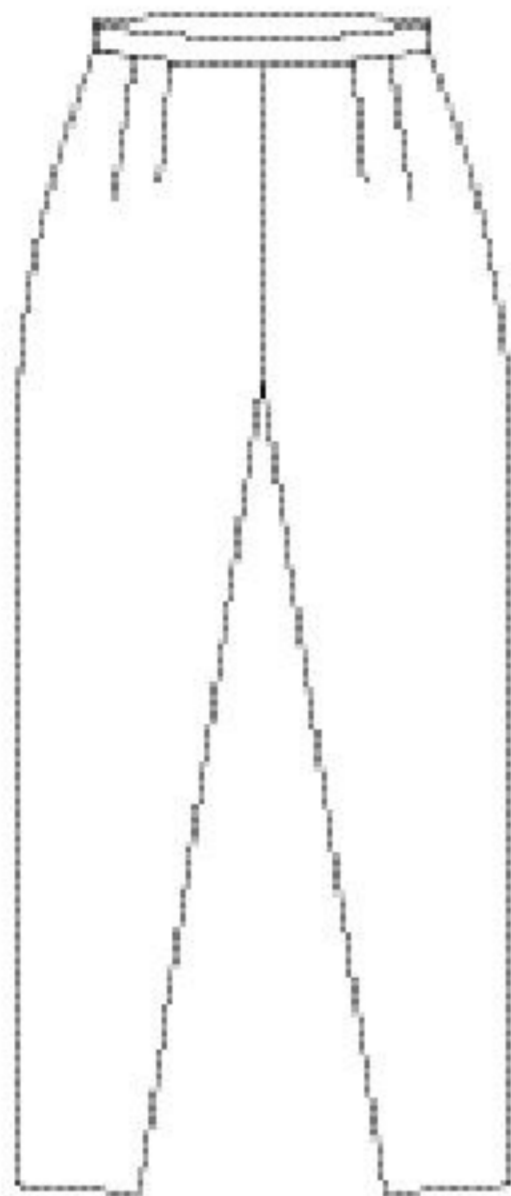
VISTAS DE LA ESPALDA



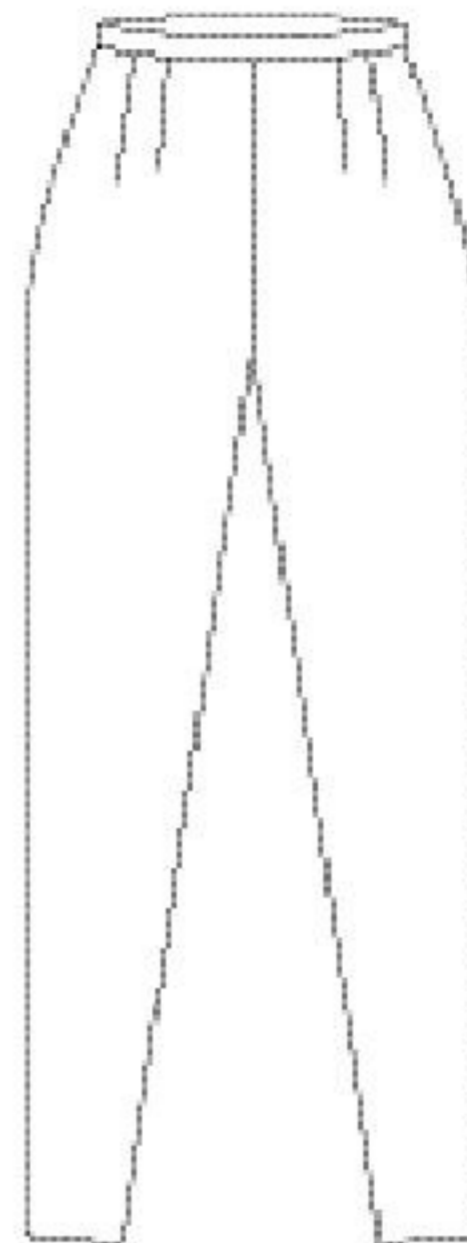
VARIACIONES

VISTAS DEL DELANTERO

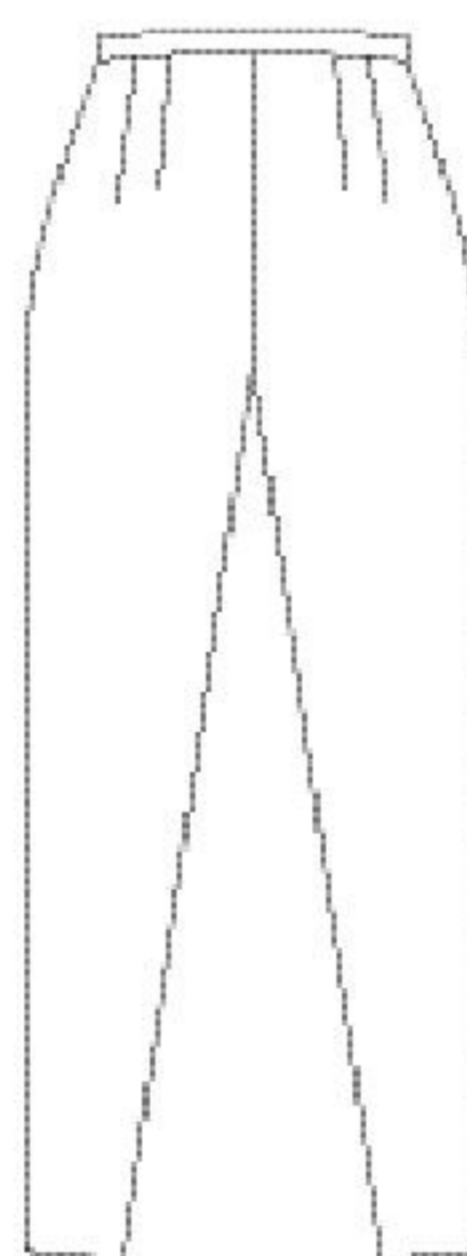
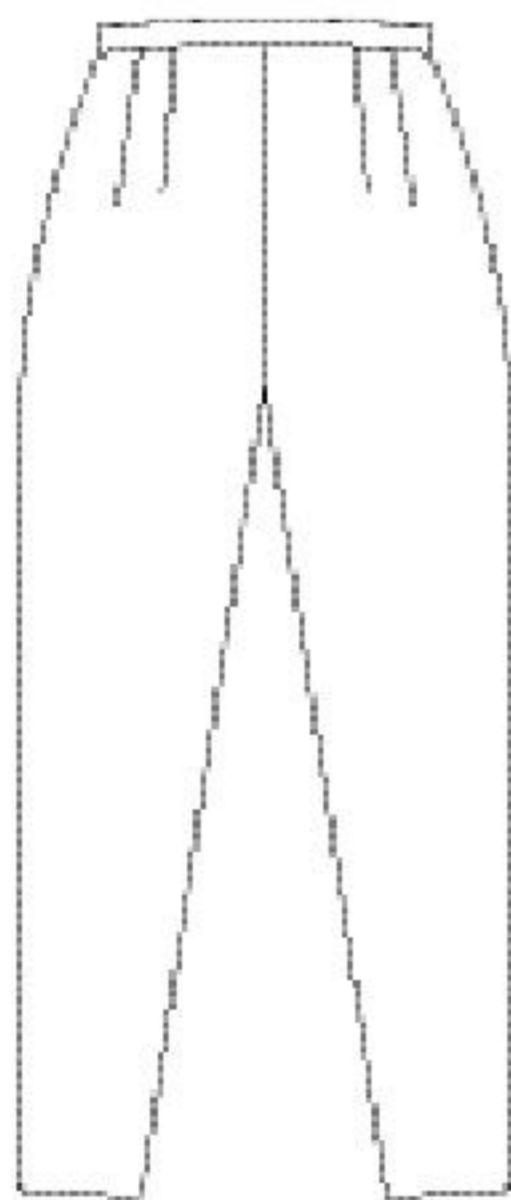
PANTALÓN CAPRI



PANTALÓN PESCADOR



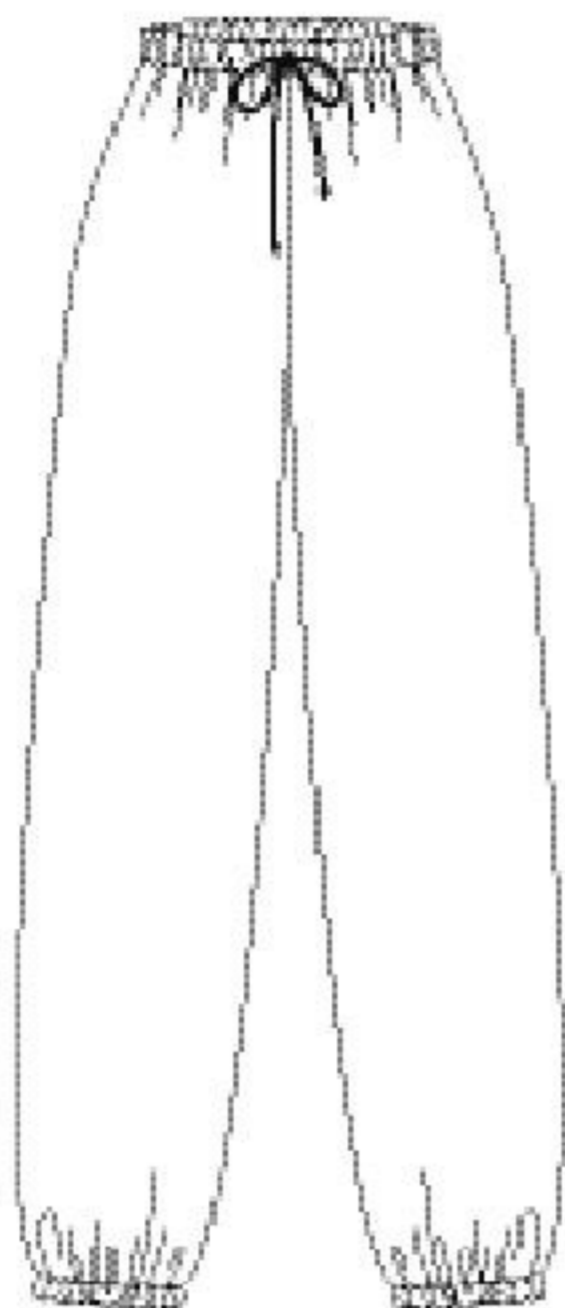
VISTAS DE LA ESPALDA



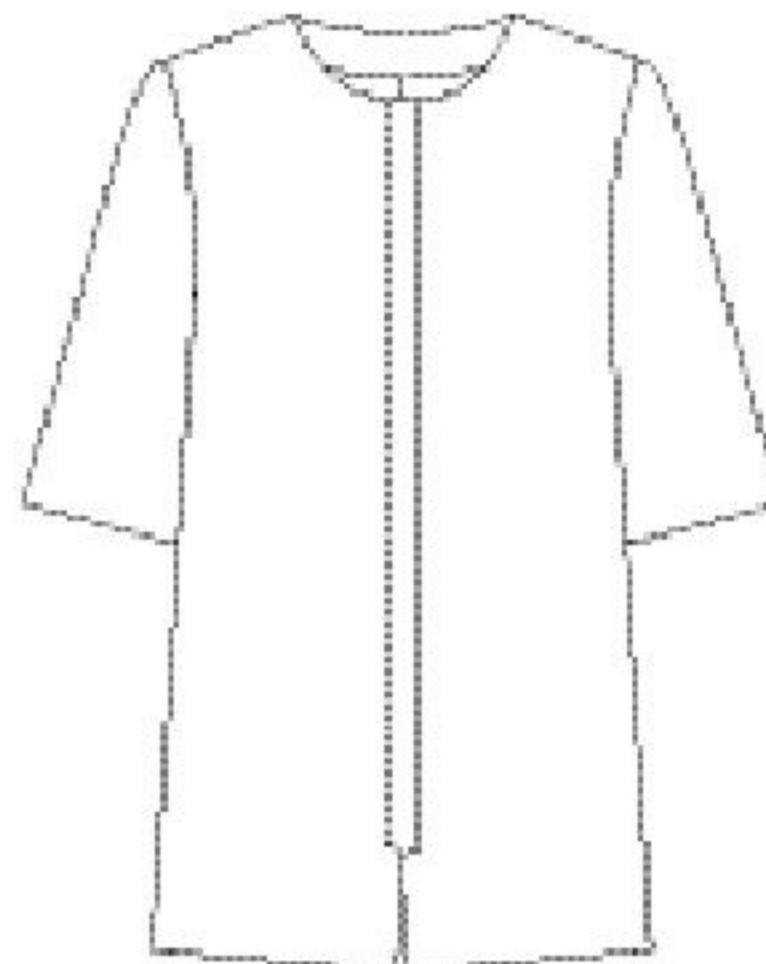
PANTALONES

VISTAS DEL DELANTERO

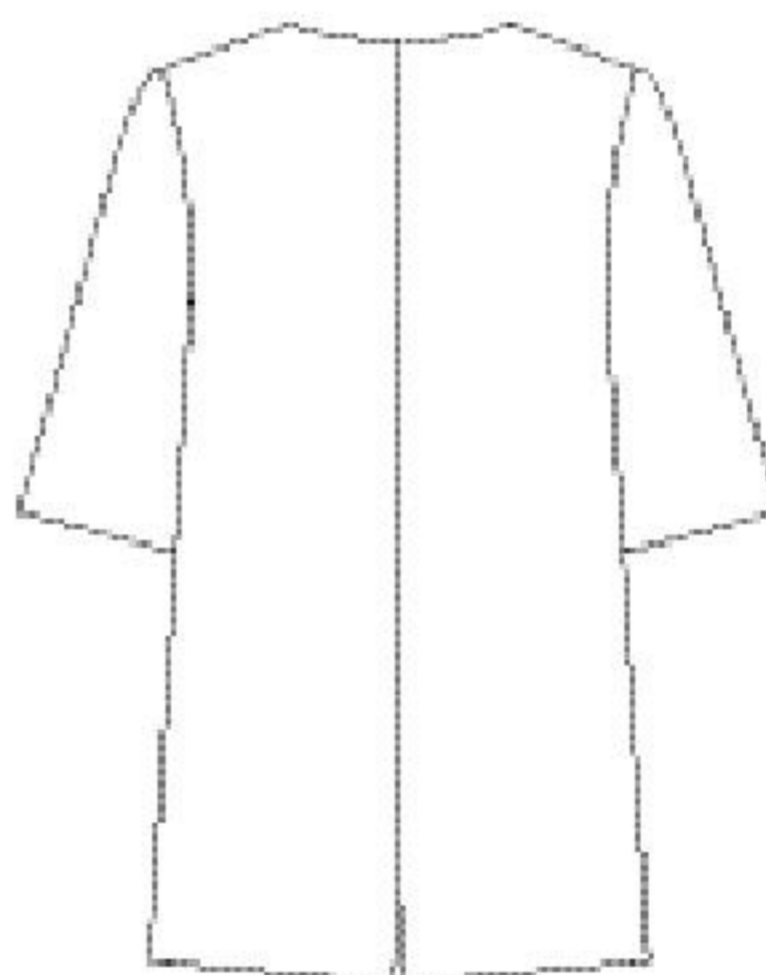
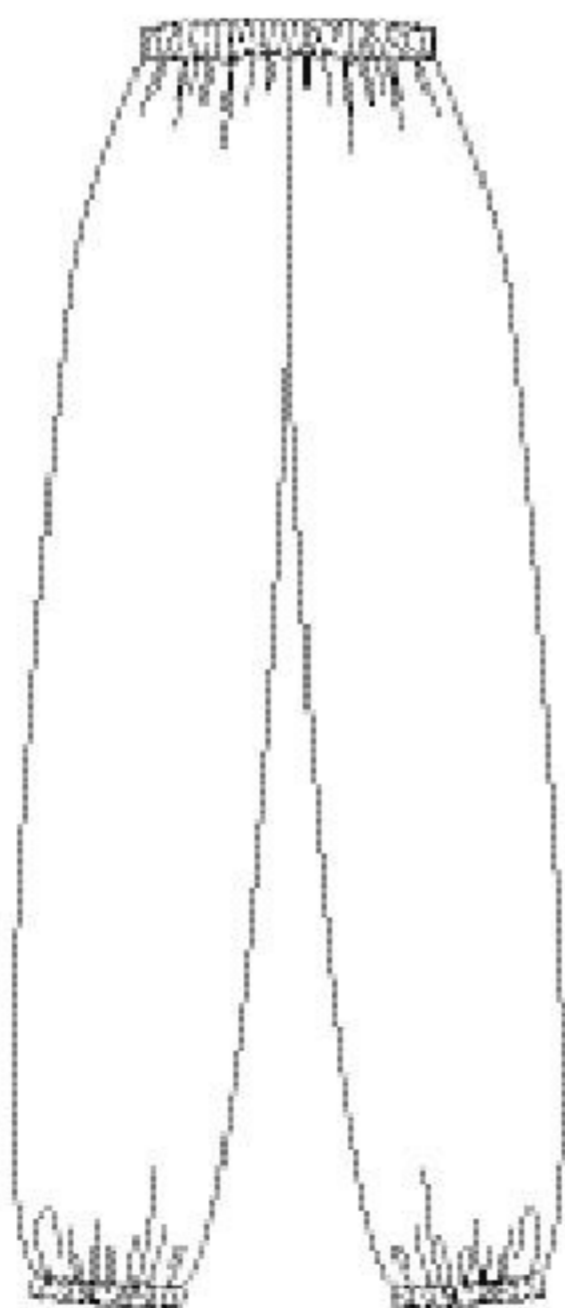
PANTALÓN DE DEPORTE / CHÁNDAL



PRENDA DE JUEGO / PELELE



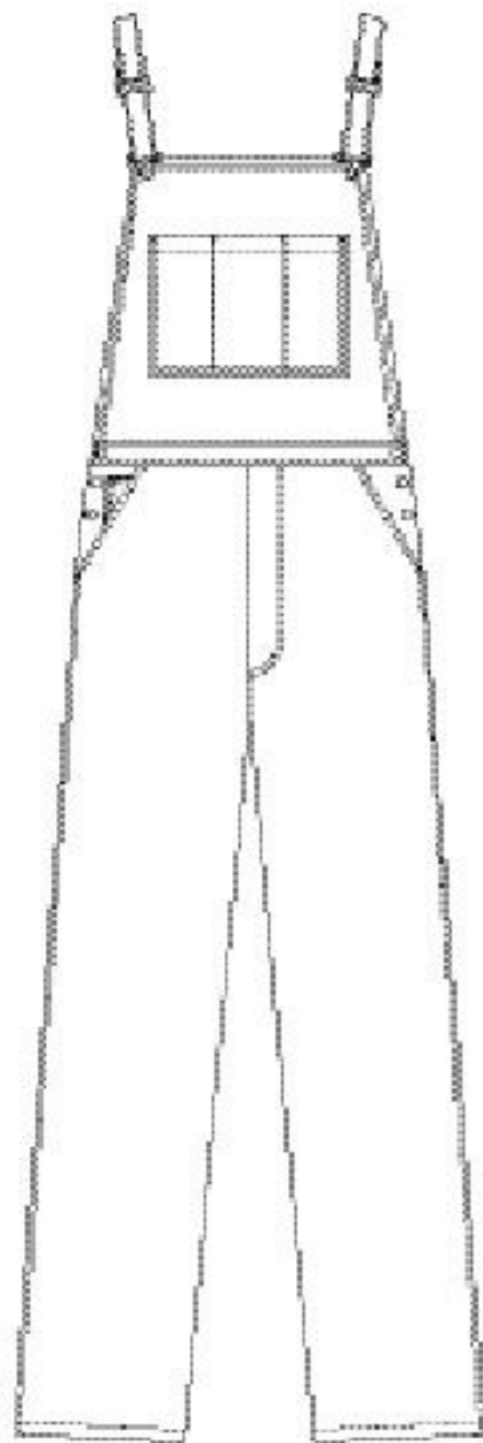
VISTAS DE LA ESPALDA



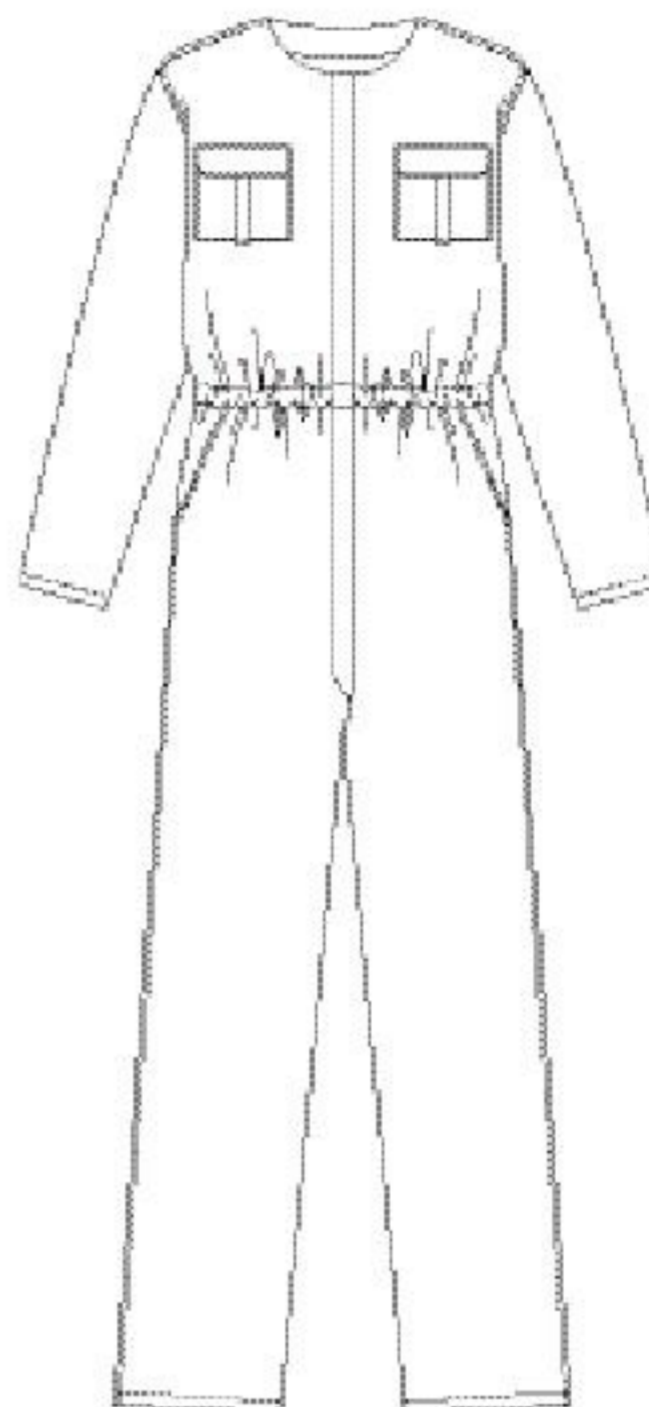
VARIACIONES

VISTAS DEL DELANTERO

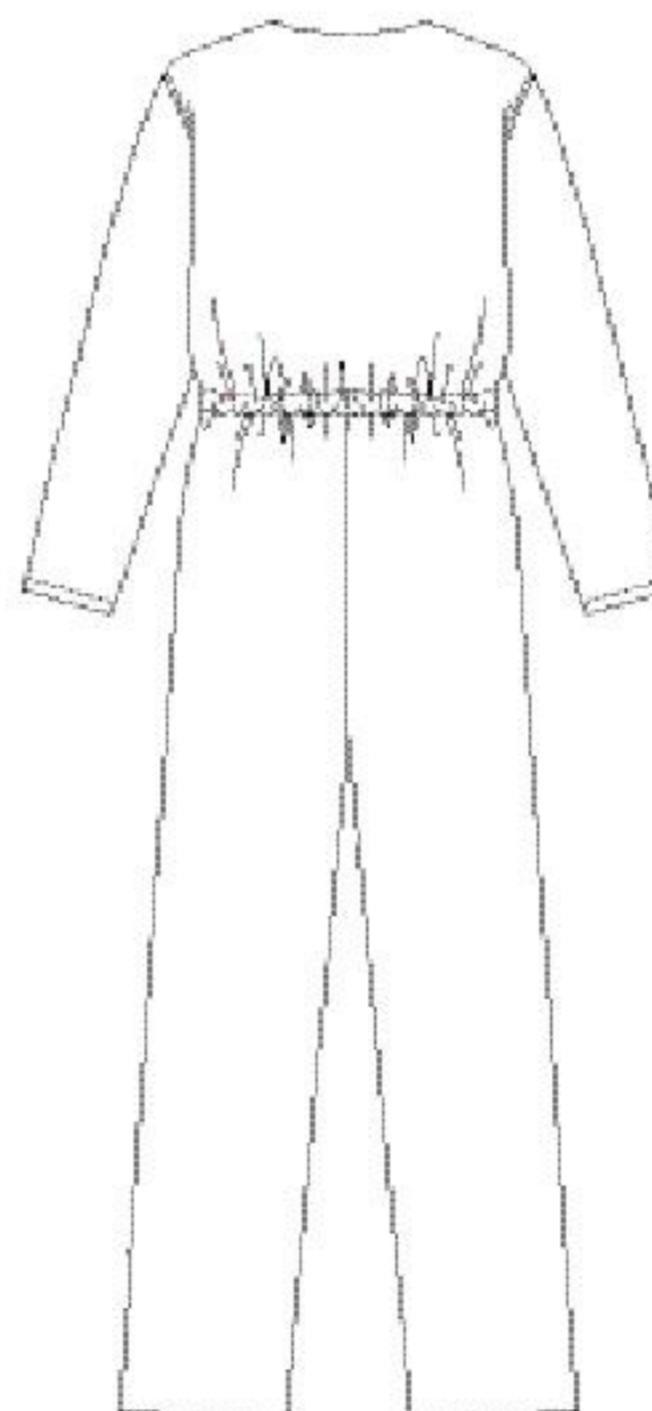
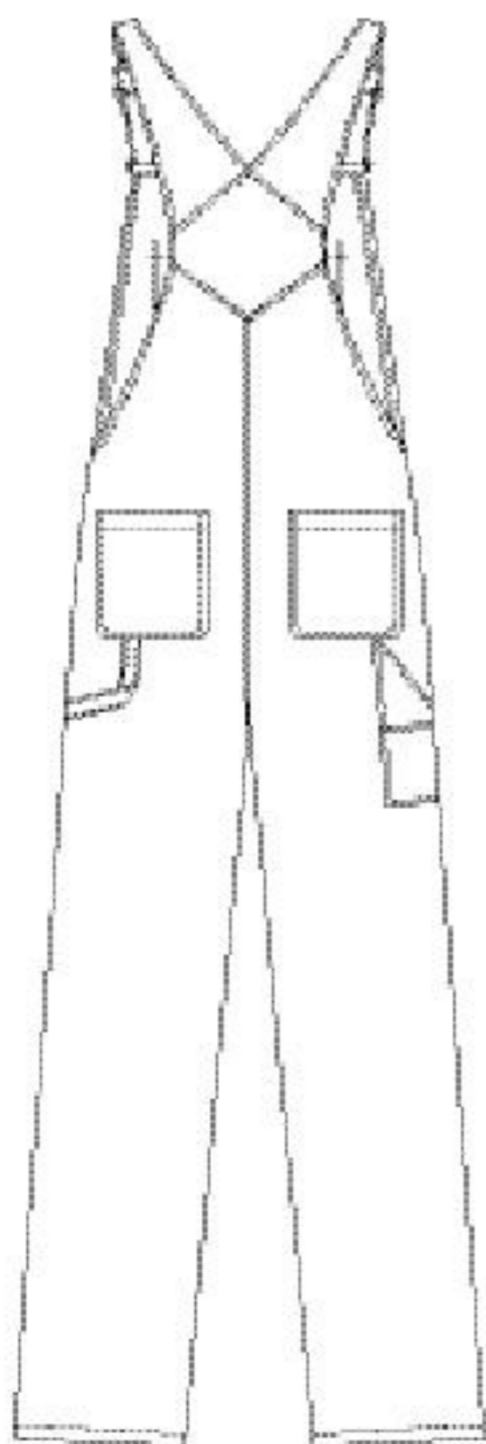
PETO / MONO DE TRABAJO



MONO DEPORTIVO



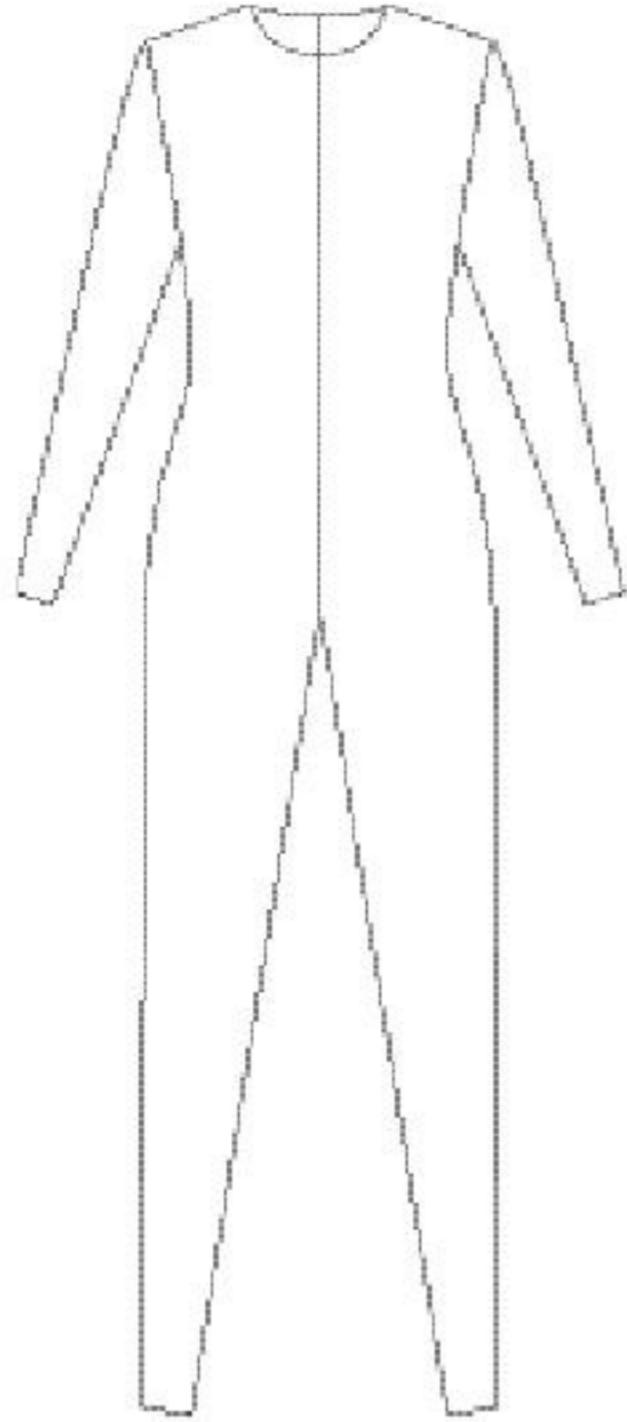
VISTAS DE LA ESPALDA



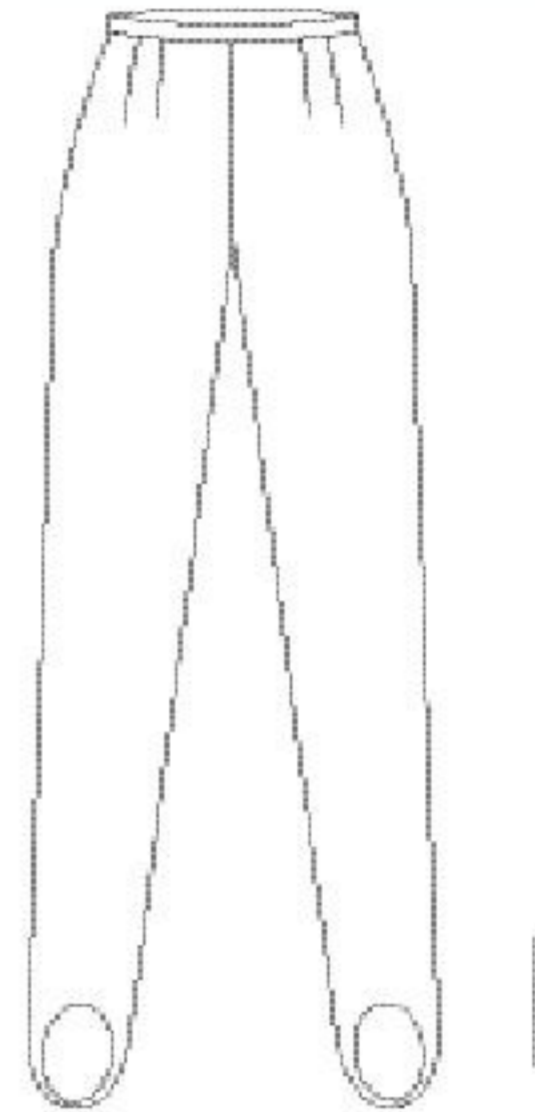
PANTALONES

VISTAS DEL DELANTERO

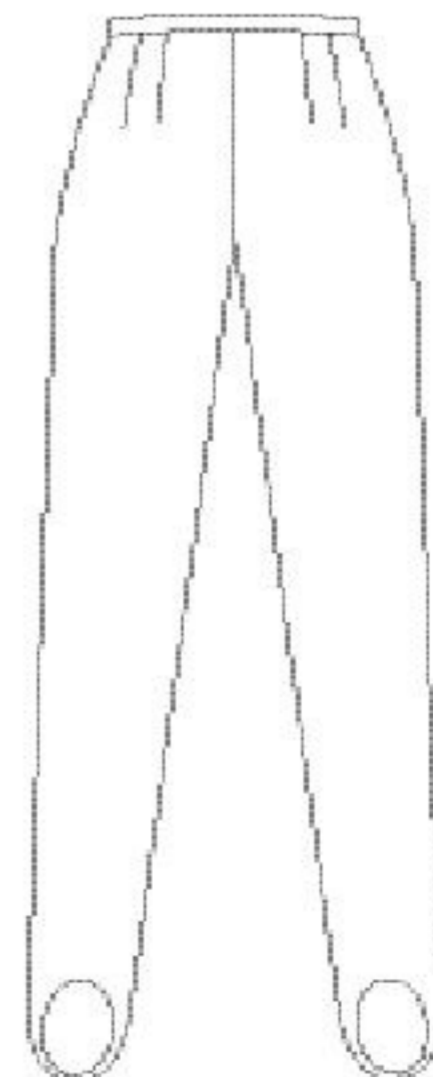
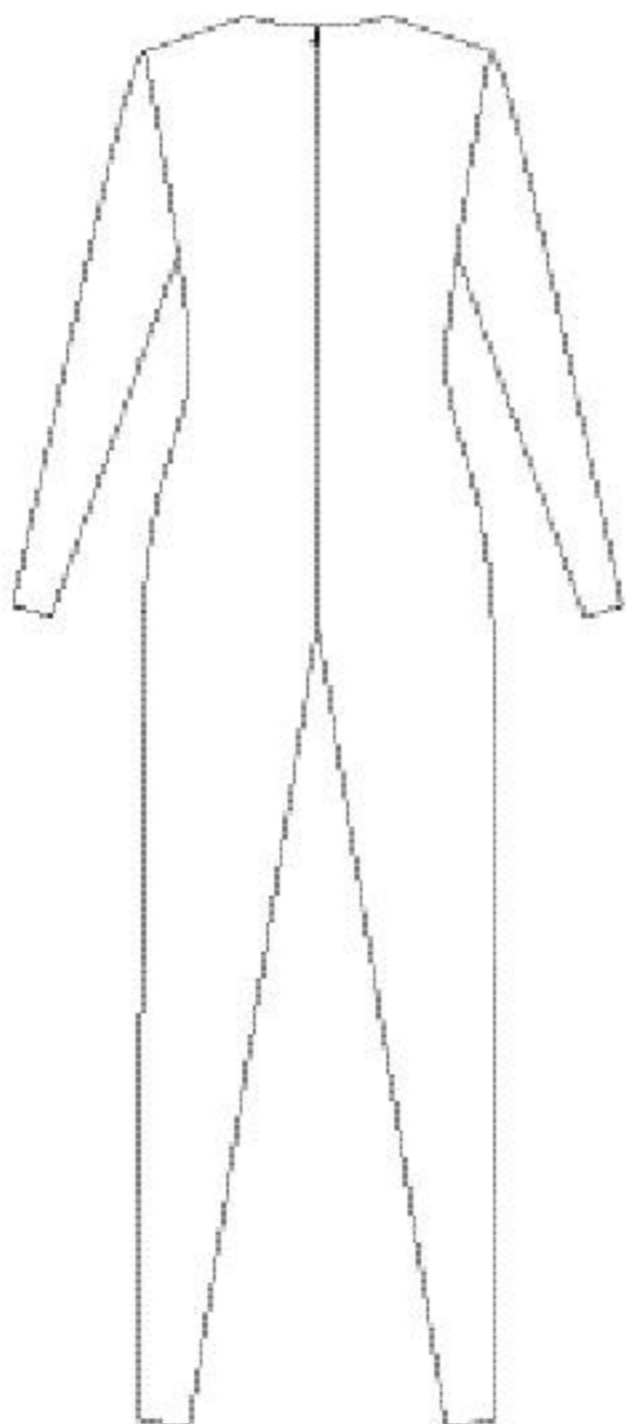
BODY DE CUERPO ENTERO / MONO AJUSTADO
DE MUJER



PANTALÓN FUSEAU



VISTAS DE LA ESPALDA



FORMAS BÁSICAS

CAMISOLA / CAMISETA DE TIRANTES

VISTA DEL DELANTERO



CAMISOLA / CAMISETA DE TIRANTES

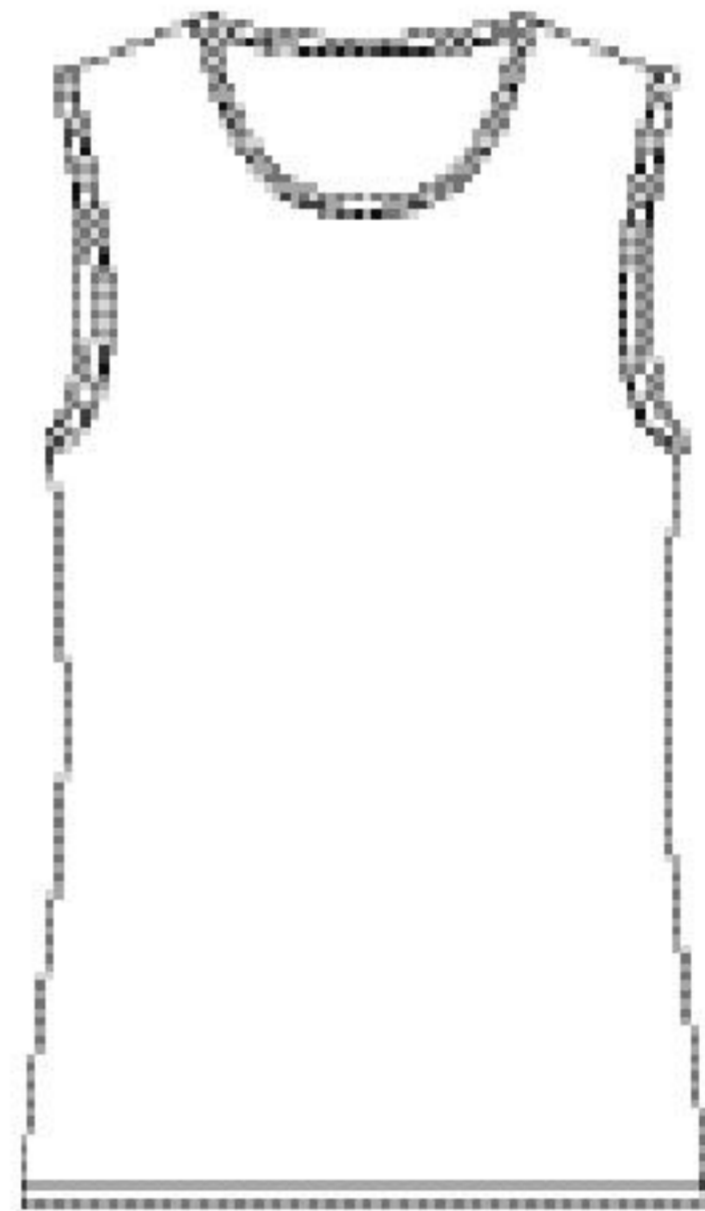
VISTA DE LA ESPALDA



FORMAS BÁSICAS

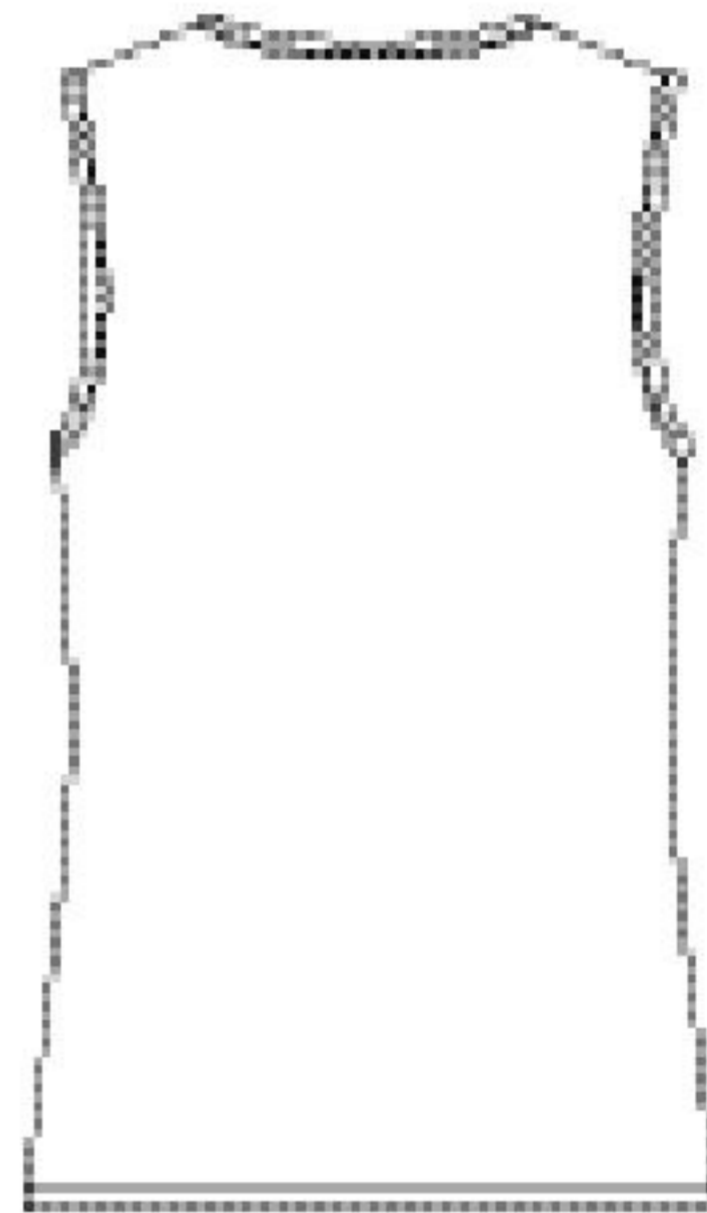
CHALECO

VISTA DEL DELANTERO



CHALECO

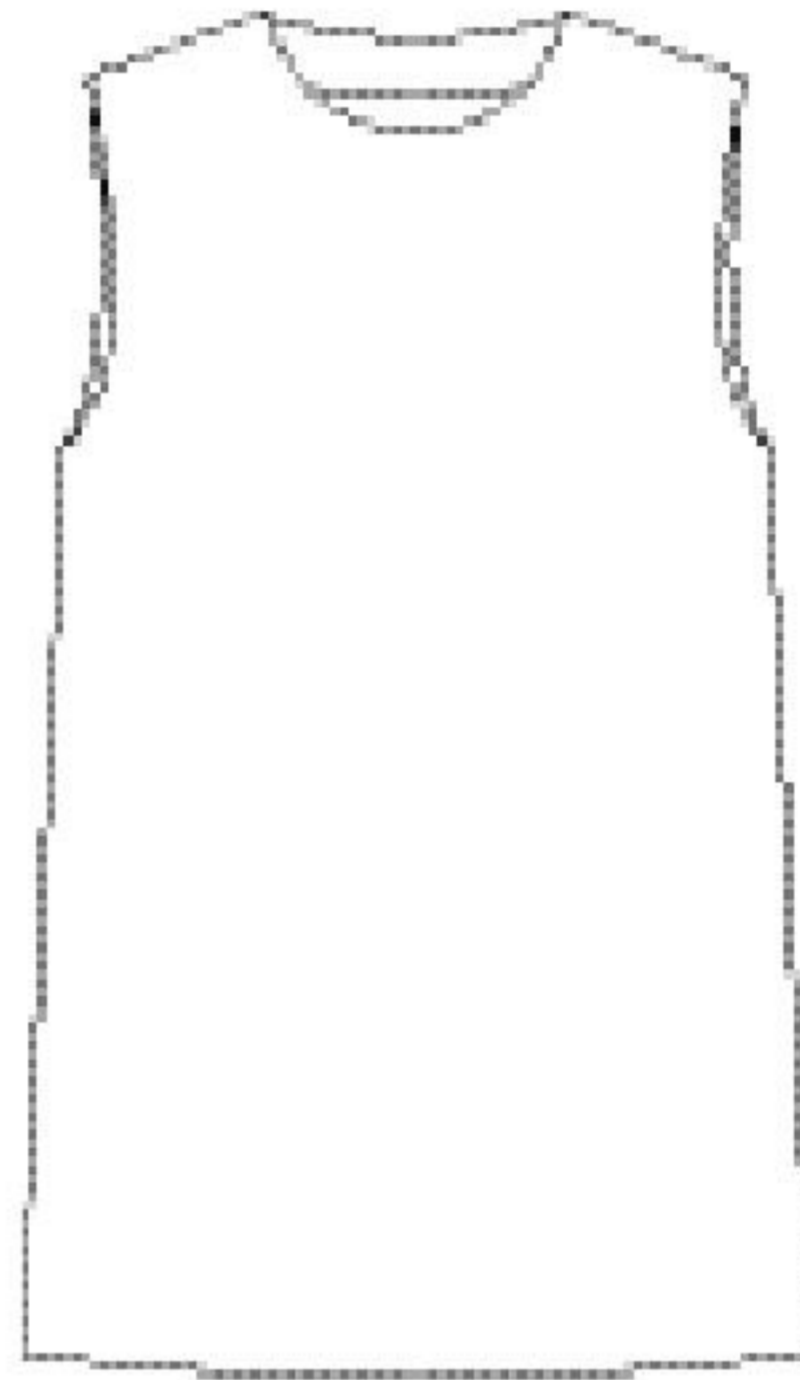
VISTA DE LA ESPALDA



FORMAS BÁSICAS

CAMISETA SIN MANGAS

VISTA DEL DELANTERO



CAMISETA SIN MANGAS

VISTA DE LA ESPALDA



FORMAS BÁSICAS

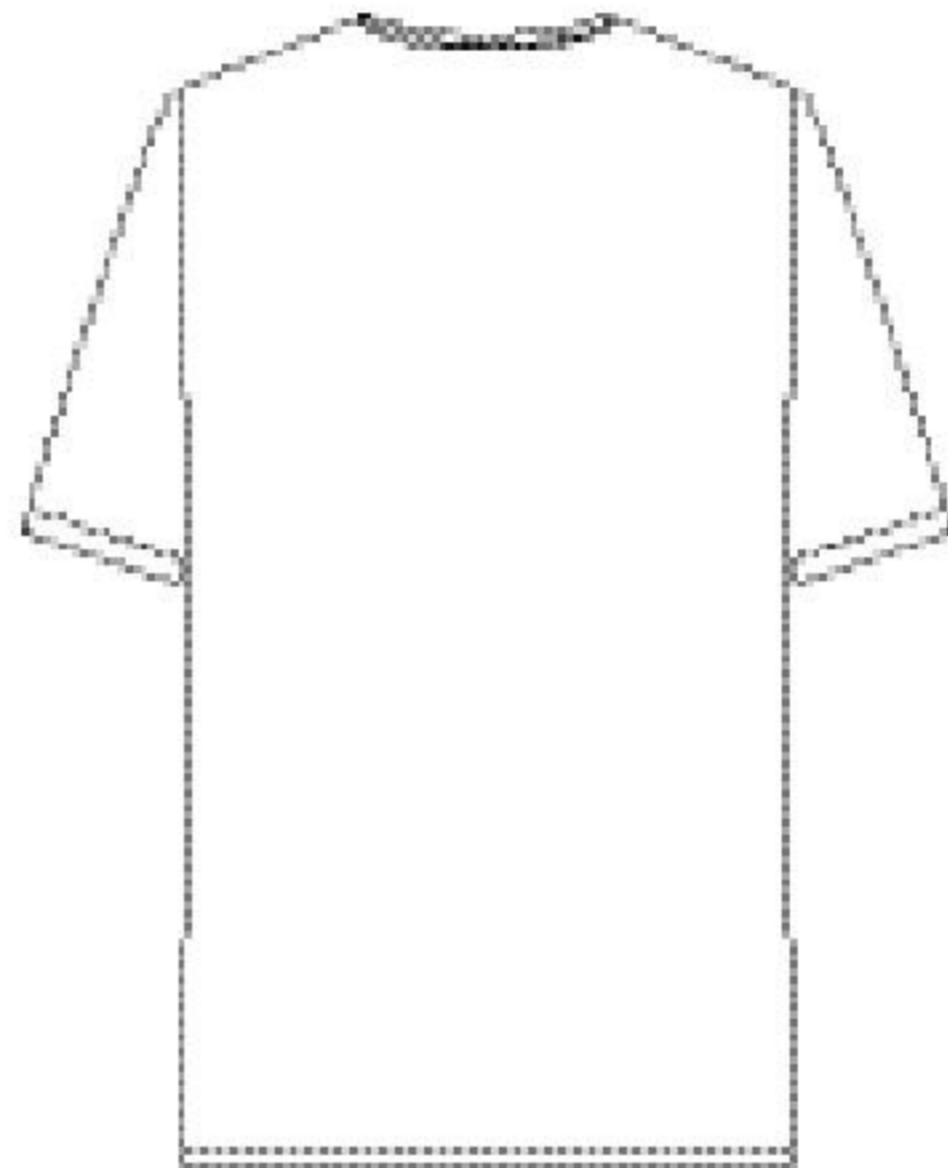
CAMISETA

VISTA DEL DELANTERO



CAMISETA

VISTA DE LA ESPALDA



FORMAS BÁSICAS

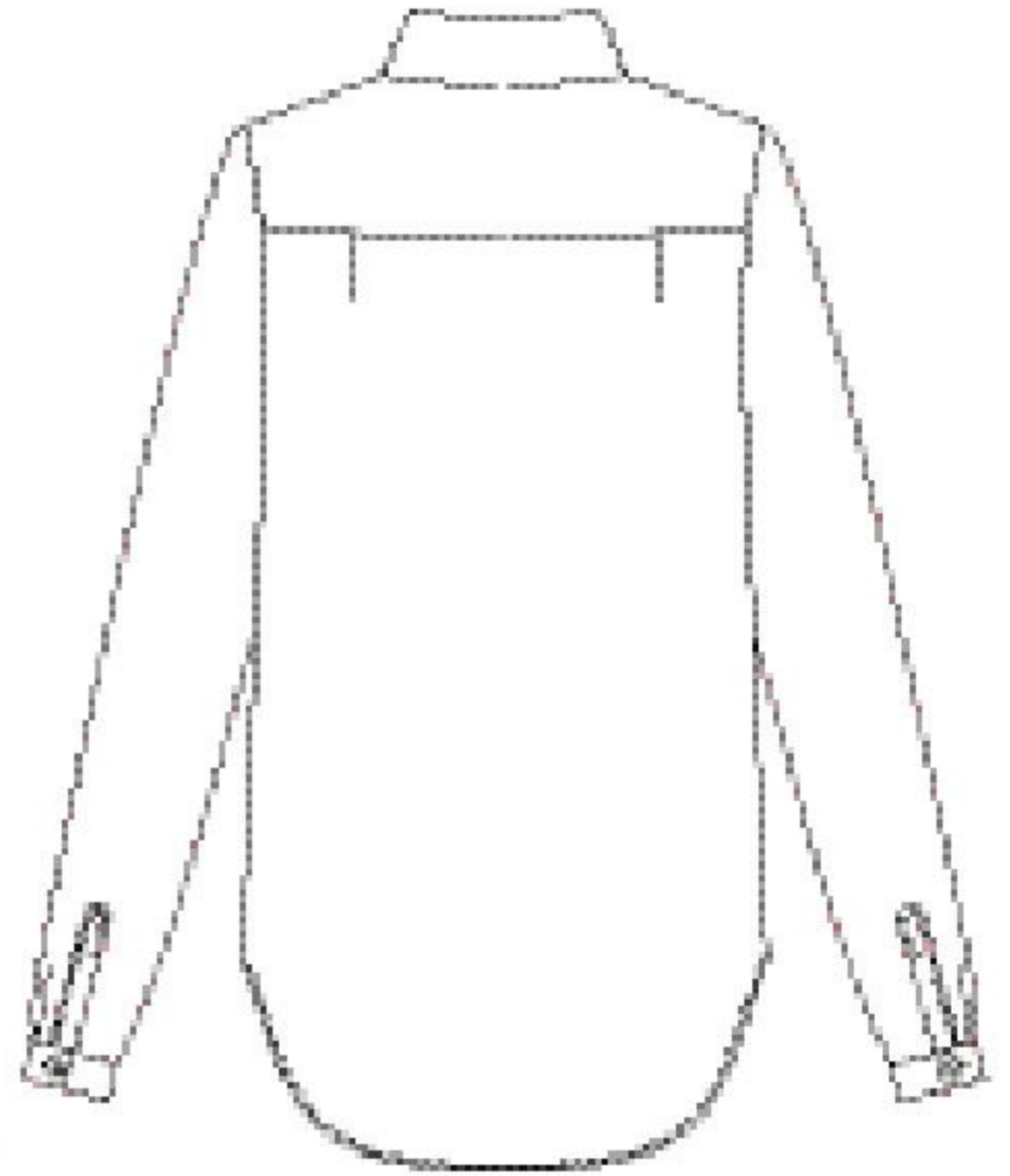
CAMISA

VISTA DEL DELANTERO



CAMISA

VISTA DE LA ESPALDA



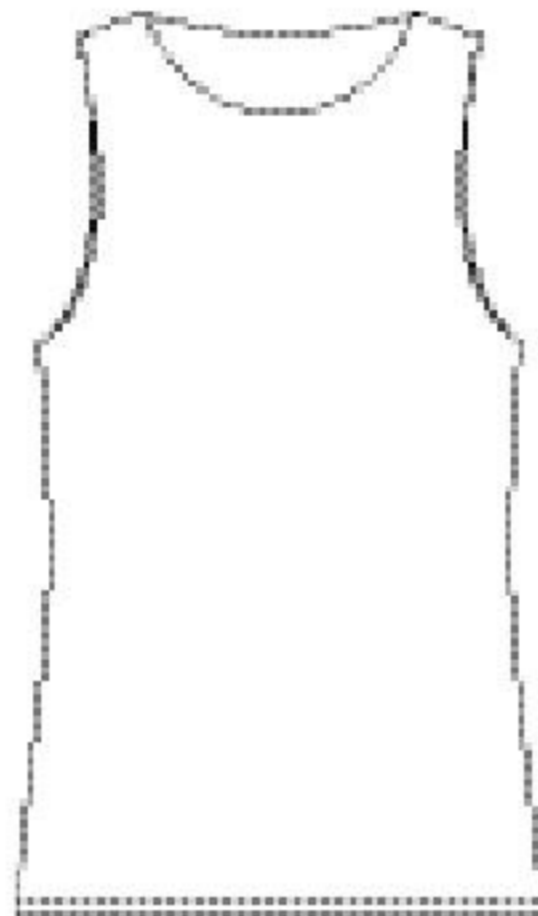
VARIACIONES

VISTAS DEL DELANTERO

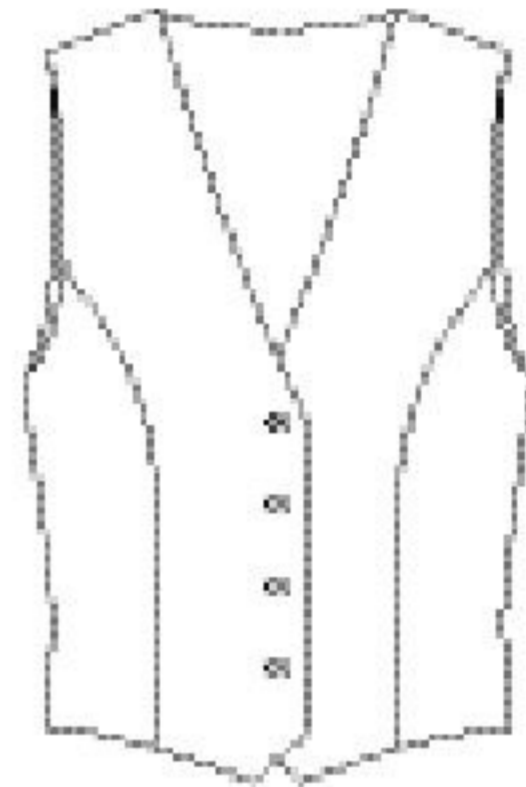
TOP CORTO



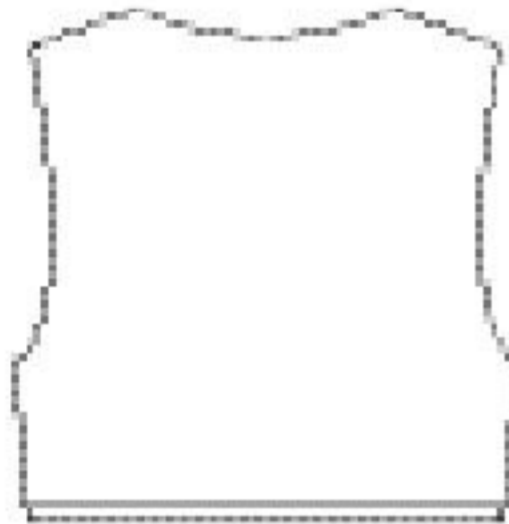
CAMISETA SIN MANGAS



CHALECO



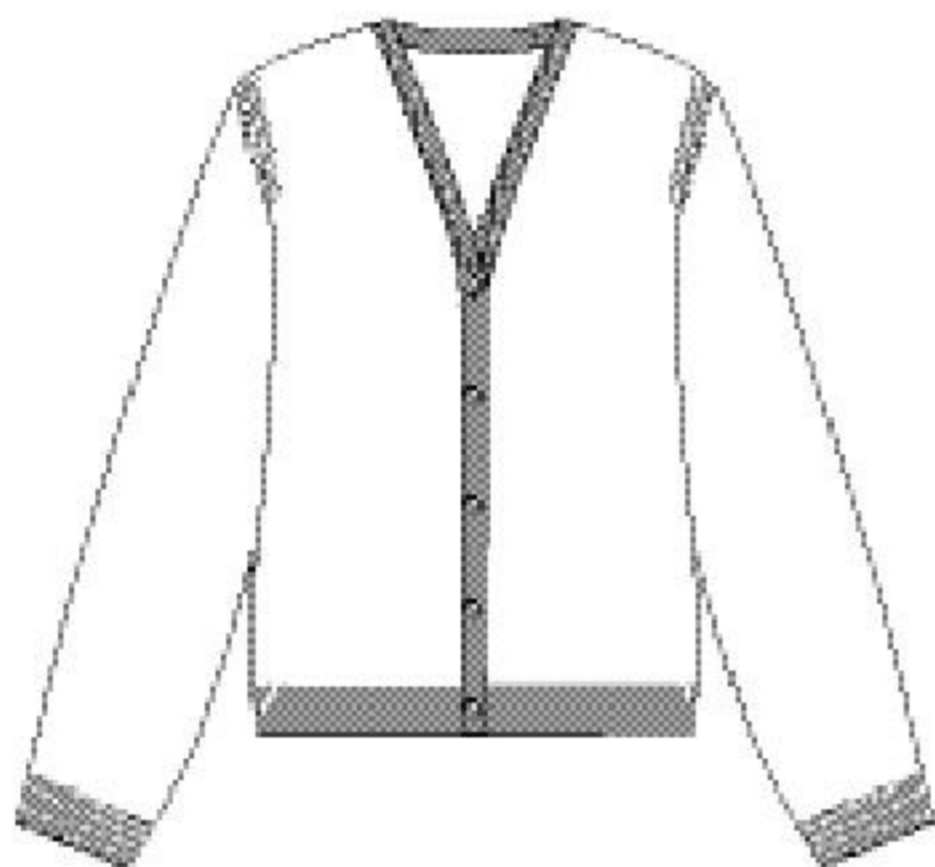
VISTAS DE LA ESPALDA



PRENDAS DE ARRIBA

VISTAS DEL DELANTERO

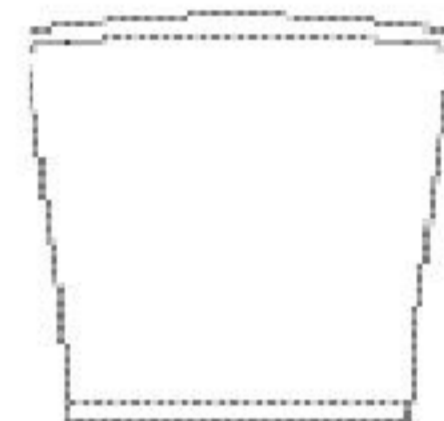
CÁRDIGAN / CHAQUETA DE PUNTO /
REBECA



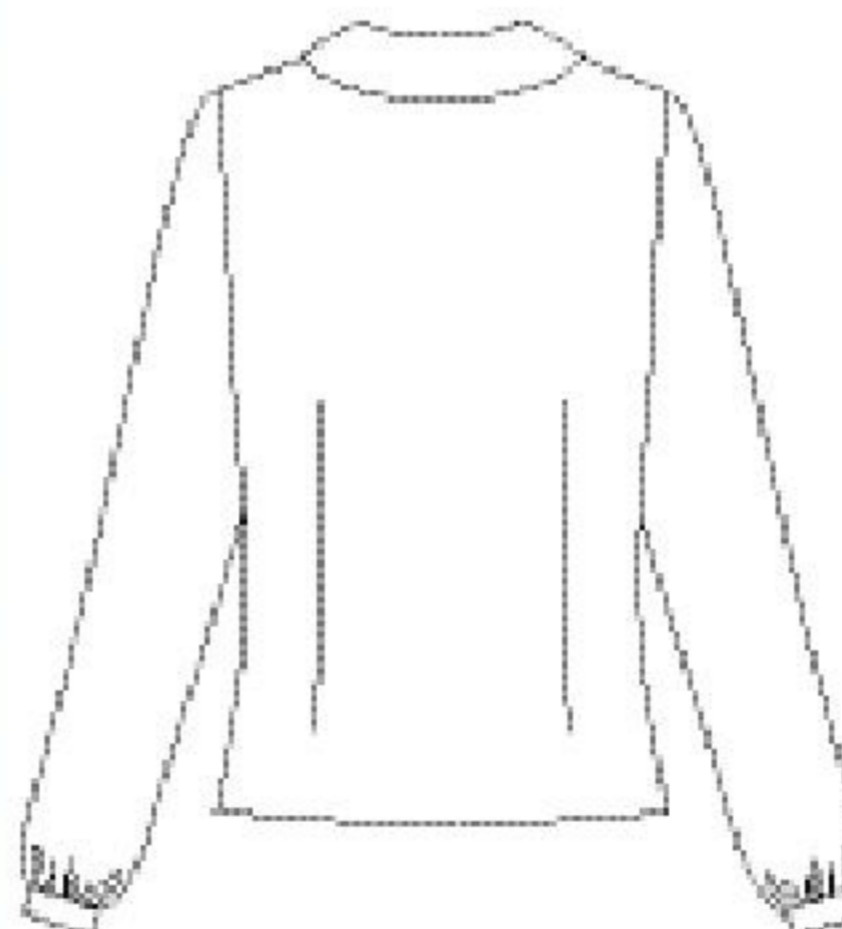
BLUSA



TOP SIN TIRANTES /
CAMISETA TUBO



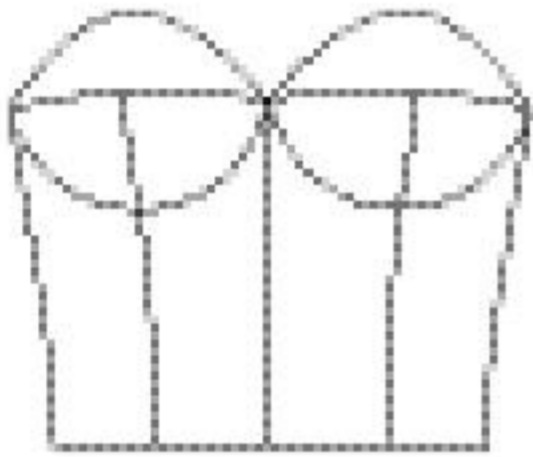
VISTAS DE LA ESPALDA



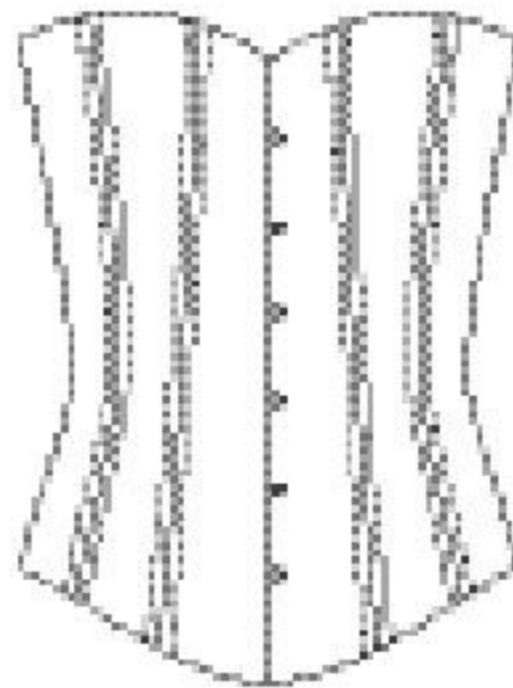
VARIACIONES

VISTAS DEL DELANTERO

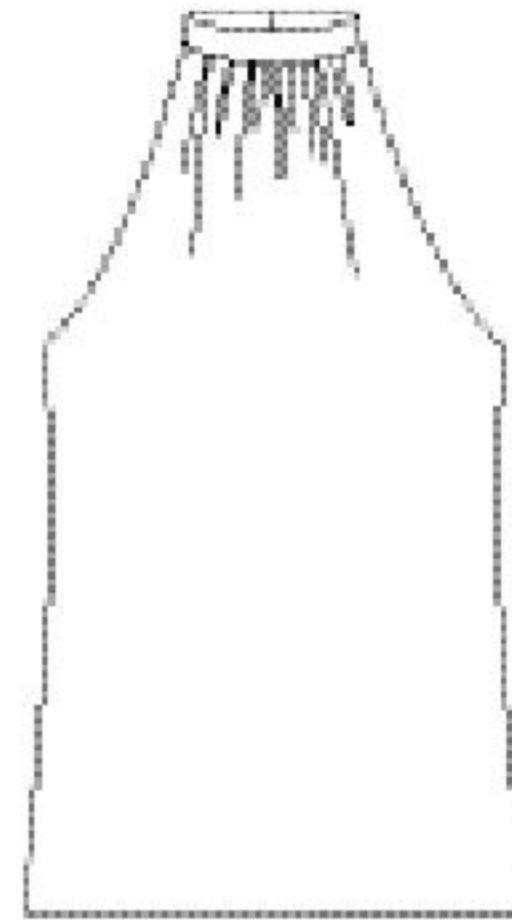
BUSTIER / CORPIÑO



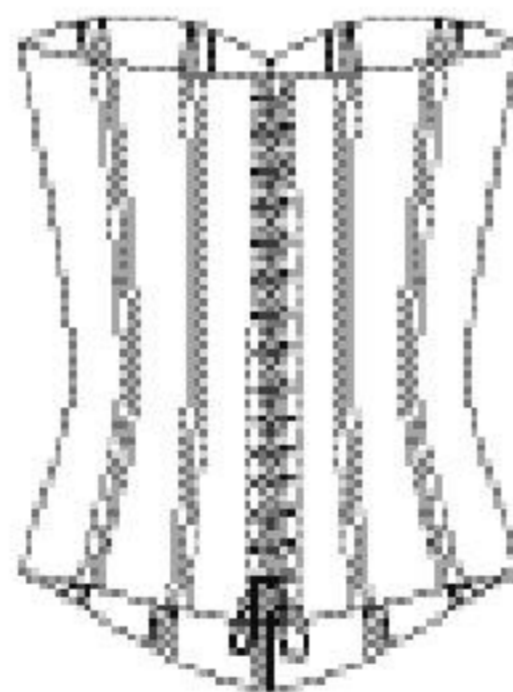
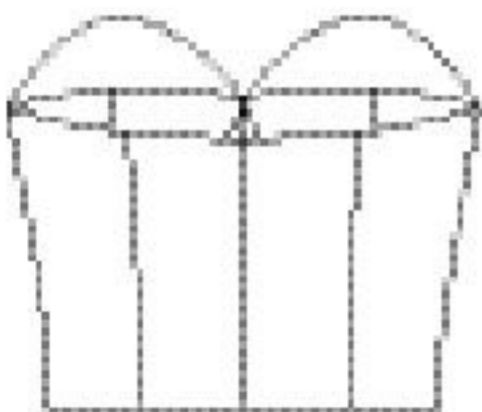
CORSÉ



TOP HALTER



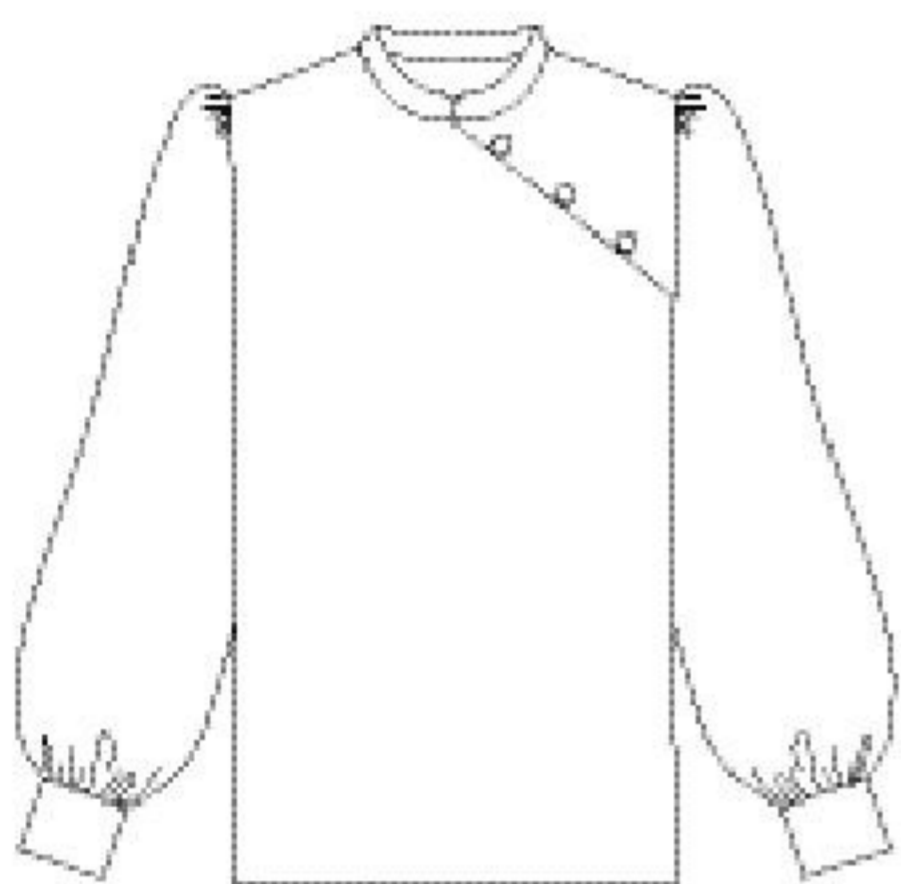
VISTAS DE LA ESPALDA



PRENDAS DE ARRIBA

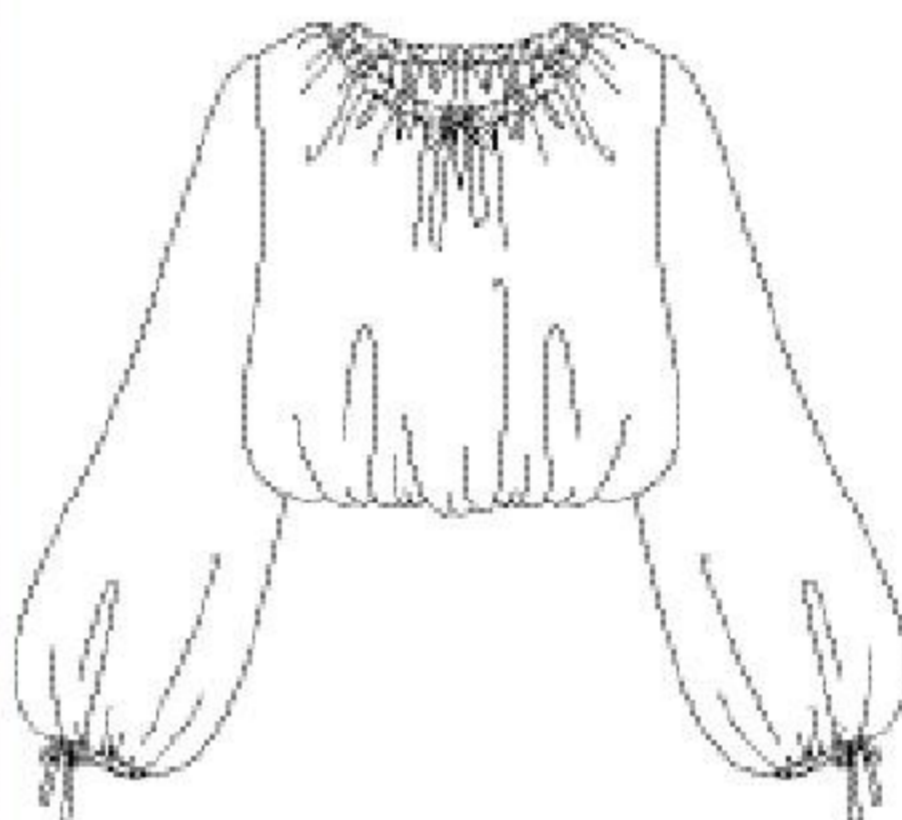
VISTAS DEL DELANTERO

CAMISA ESTILO COSACO



BLUSA CAMPESINA /

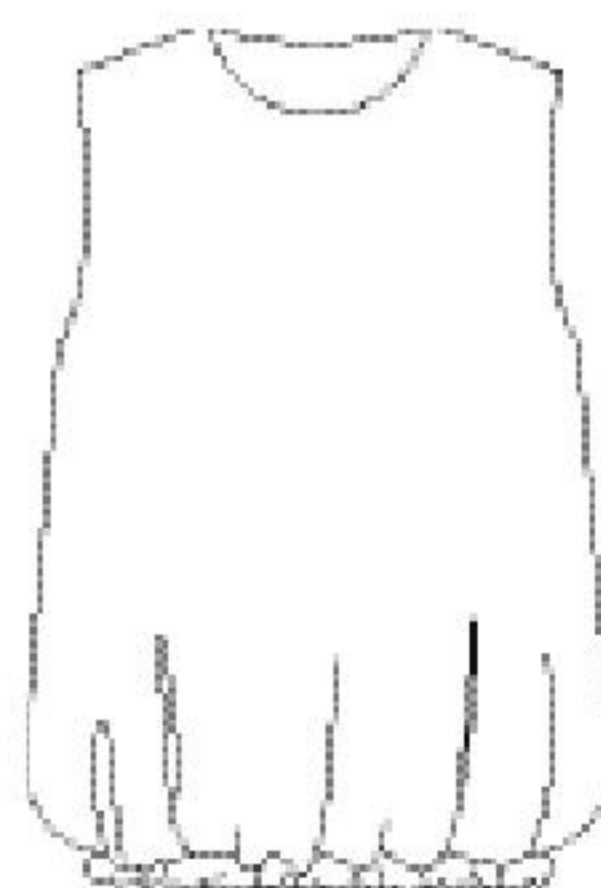
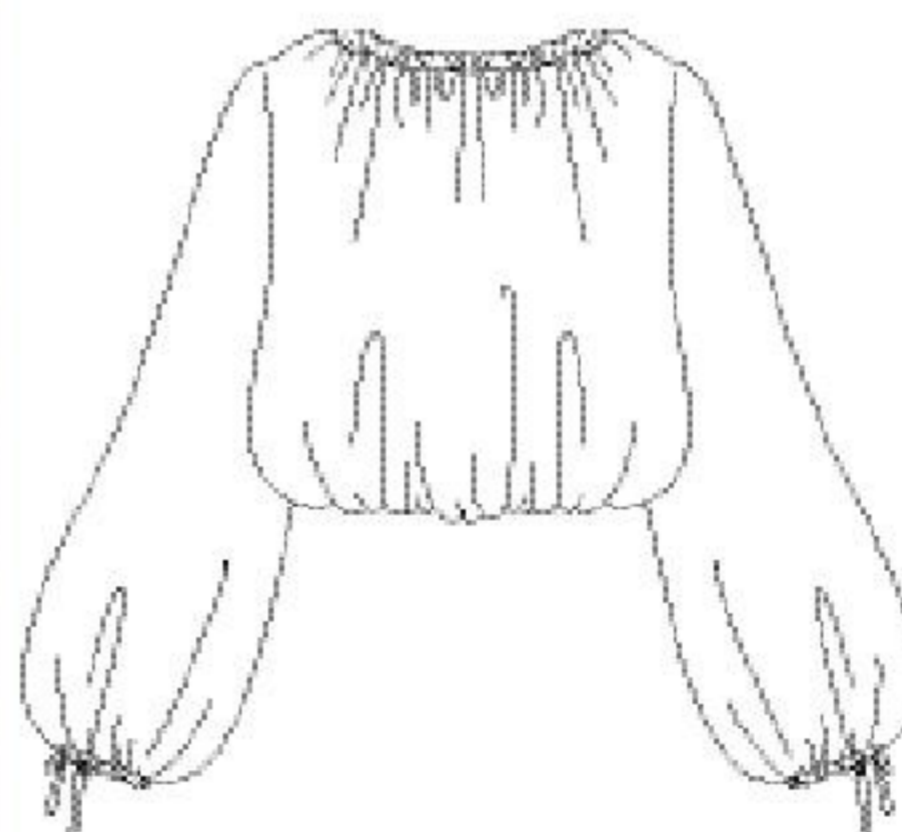
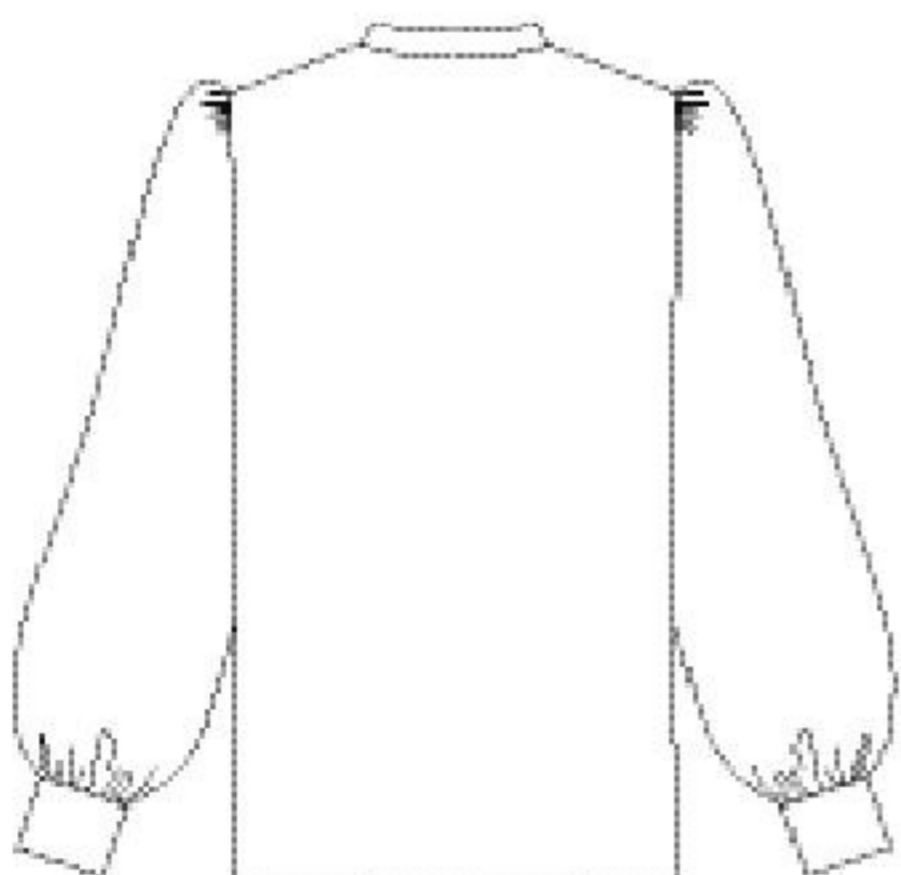
BLUSA CÍNGARA



BLUSÓN



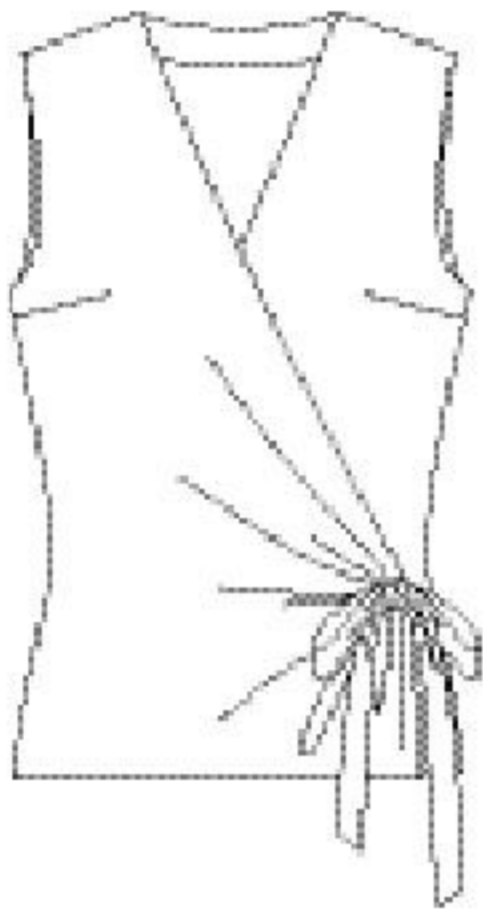
VISTAS DE LA ESPALDA



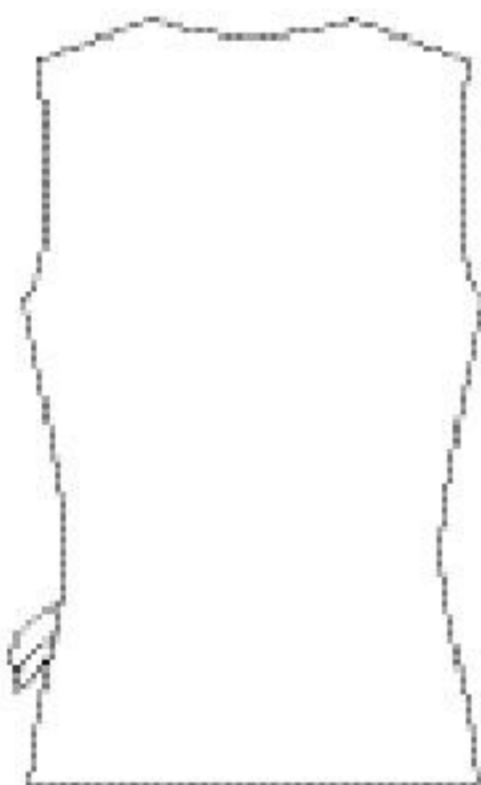
VARIACIONES

VISTAS DEL DELANTERO

TOP ENROLLADO



VISTAS DE LA ESPALDA



KURTA



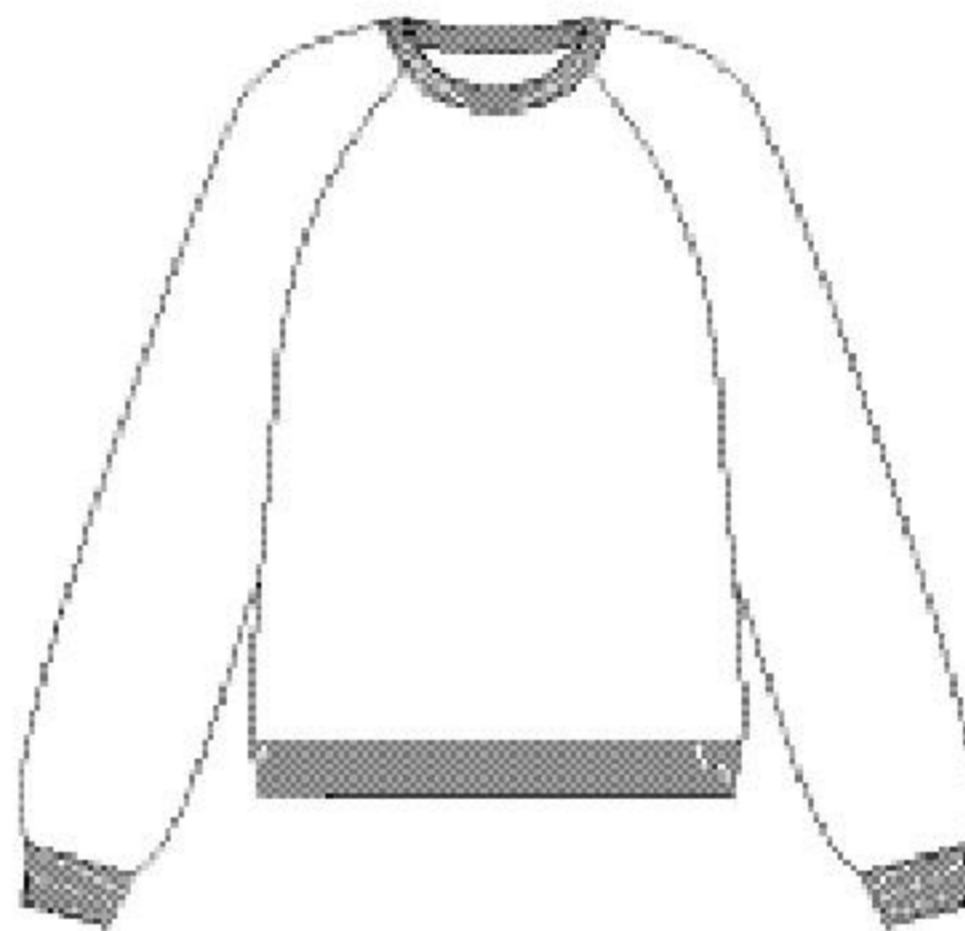
PRENDAS DE ARRIBA

VISTAS DEL DELANTERO

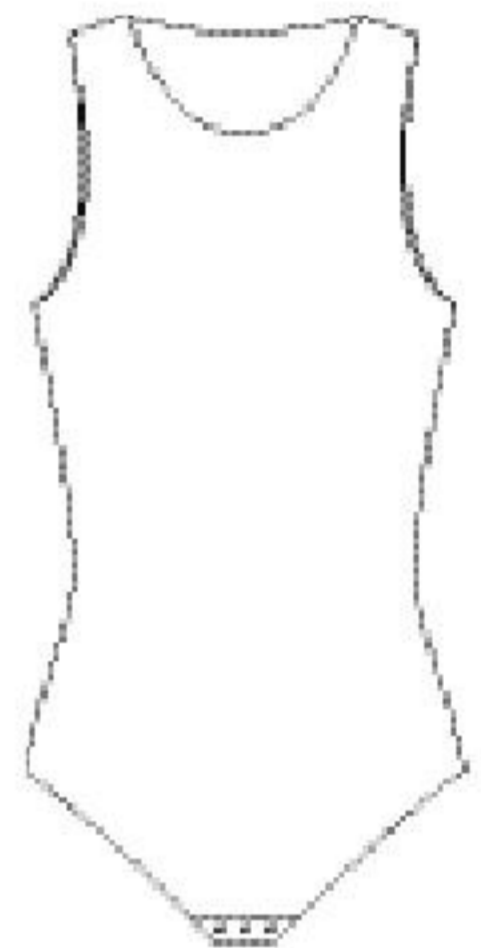
CAMISETA POLO



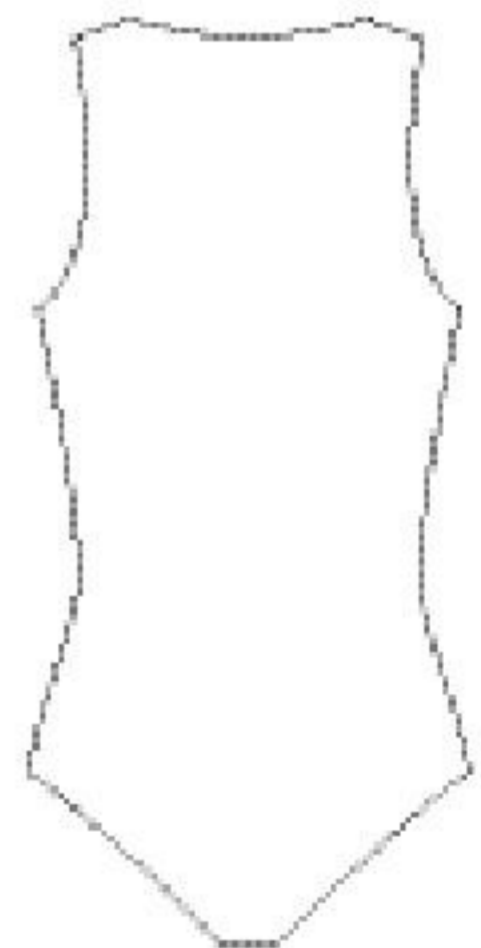
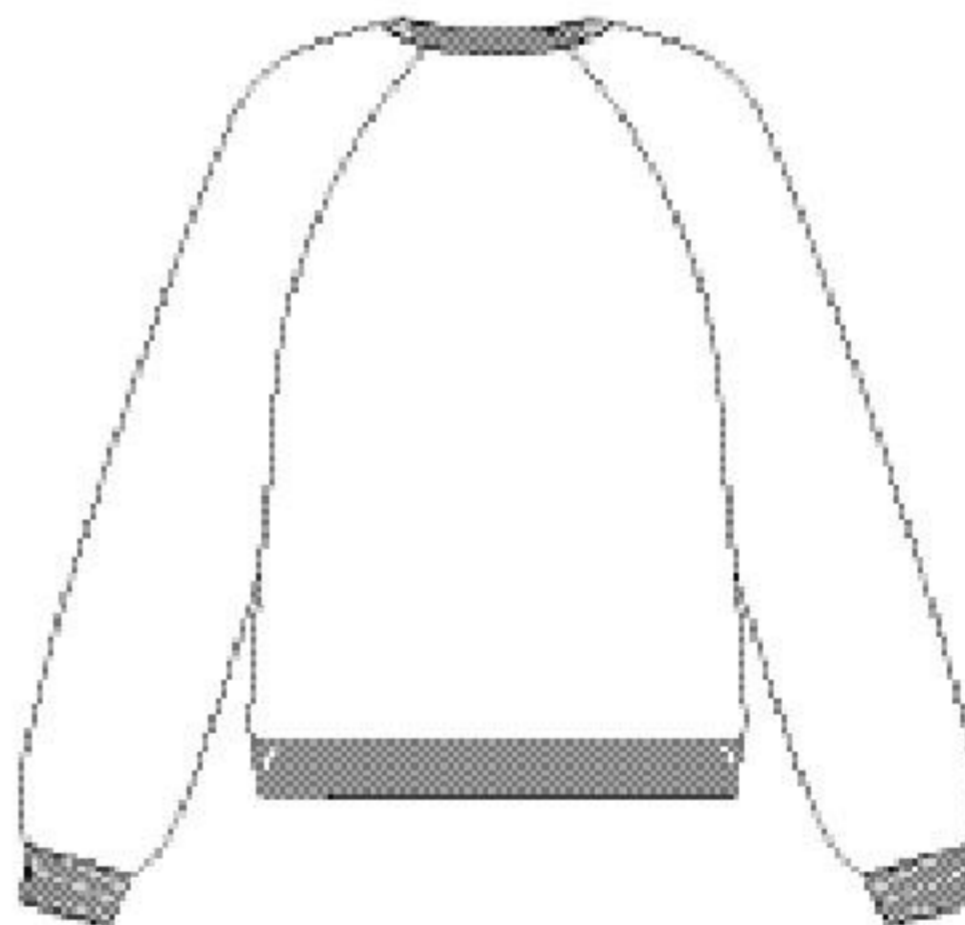
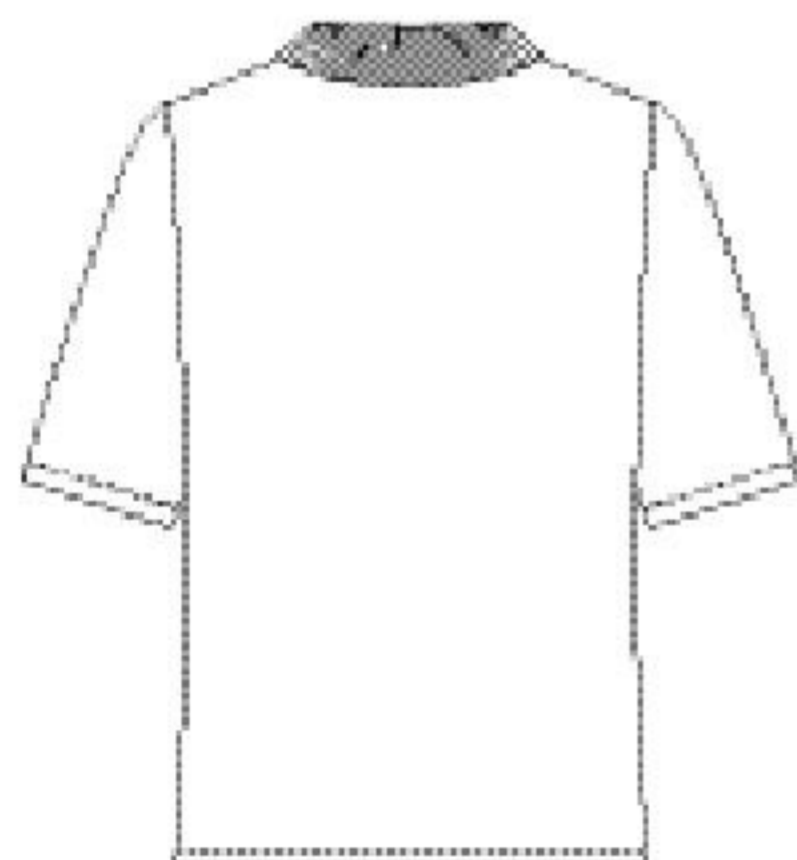
SUDADERA



BODY



VISTAS DE LA ESPALDA



FORMAS BÁSICAS

CHAQUETA RECTA CLÁSICA

VISTA DEL DELANTERO



CHAQUETA RECTA CLÁSICA

VISTA DE LA ESPALDA



FORMAS BÁSICAS

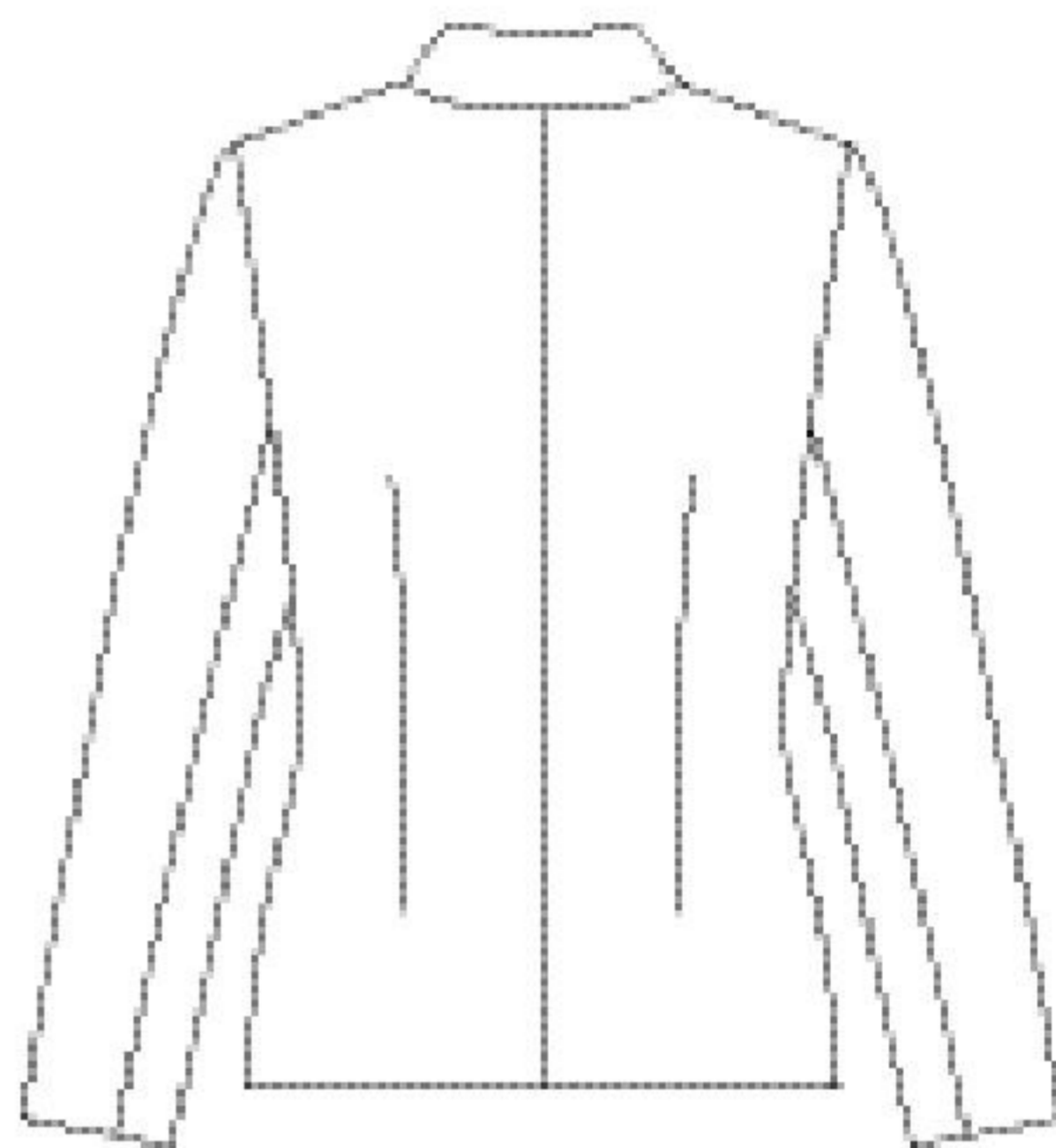
CHAQUETA CRUZADA CLÁSICA

VISTA DEL DELANTERO



CHAQUETA CRUZADA CLÁSICA

VISTA DE LA ESPALDA



FORMAS BÁSICAS

CHAQUETA CASUAL / SIN ESTRUCTURA

VISTA DEL DELANTERO



CHAQUETA CASUAL / SIN ESTRUCTURA

VISTA DE LA ESPALDA



VARIACIONES

VISTAS DEL DELANTERO

BOLERO CORTO



CHAQUETA BOLERO



CHAQUETA SPENCER



VISTAS DE LA ESPALDA



CHAQUETAS

VISTAS DEL DELANTERO

BLAZER



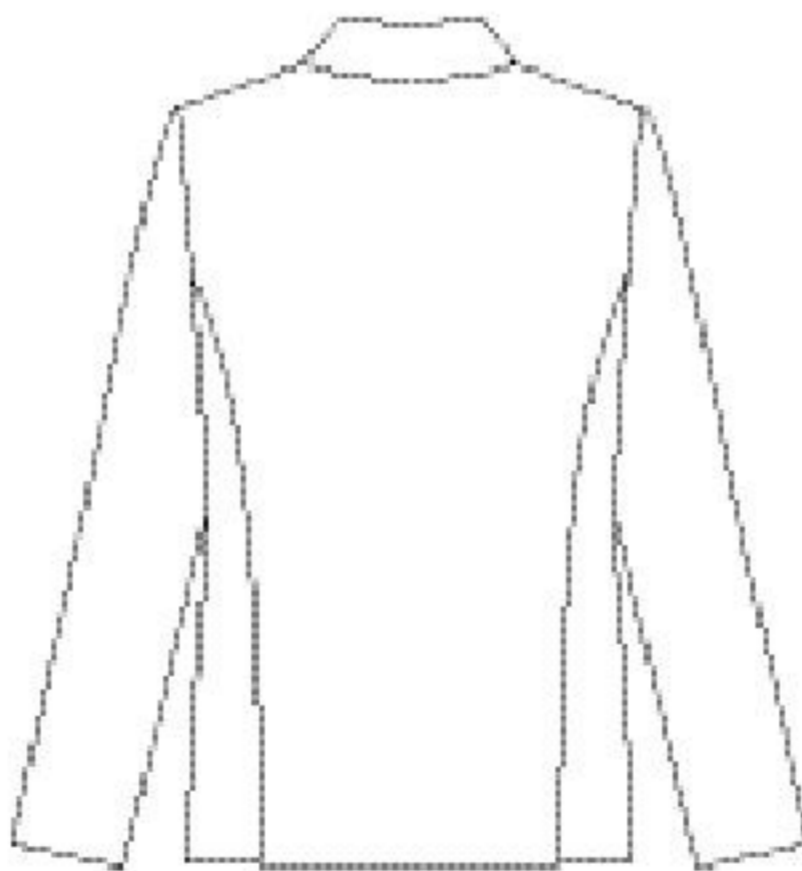
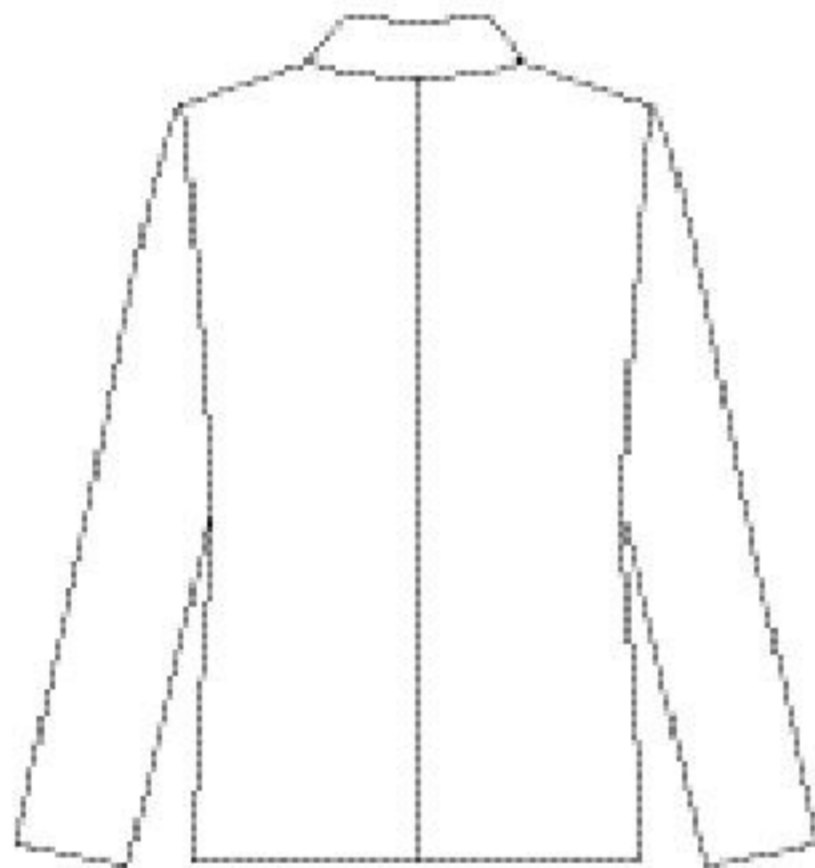
ESMOQUIN



CHAQUETA CHINA



VISTAS DE LA ESPALDA



VARIACIONES

VISTAS DEL DELANTERO

CHAQUETA ESTILO NEHRU



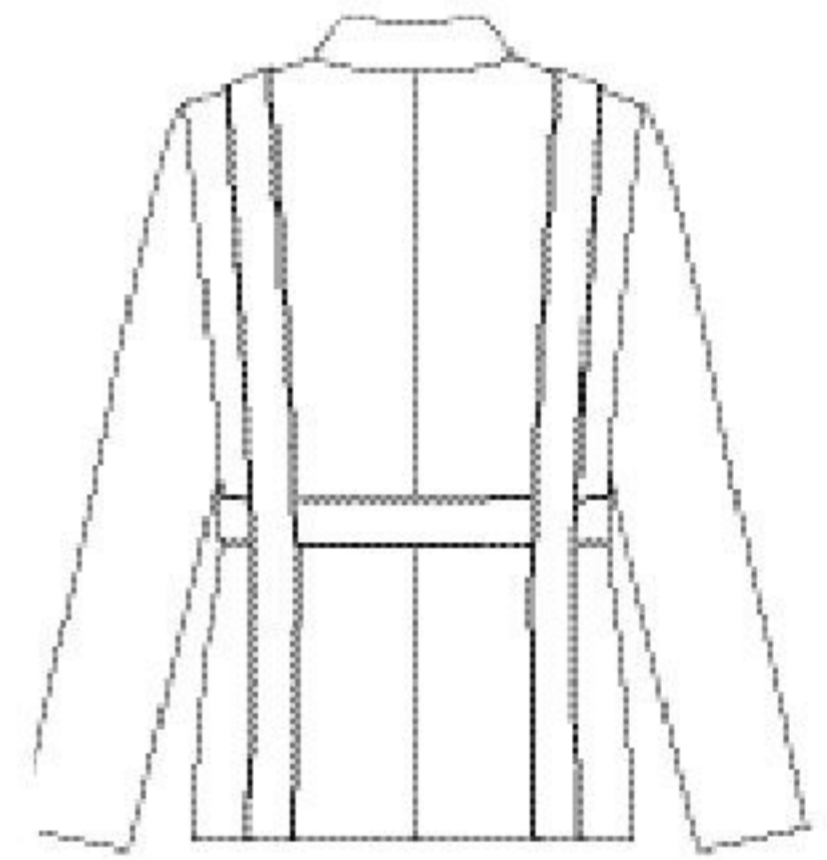
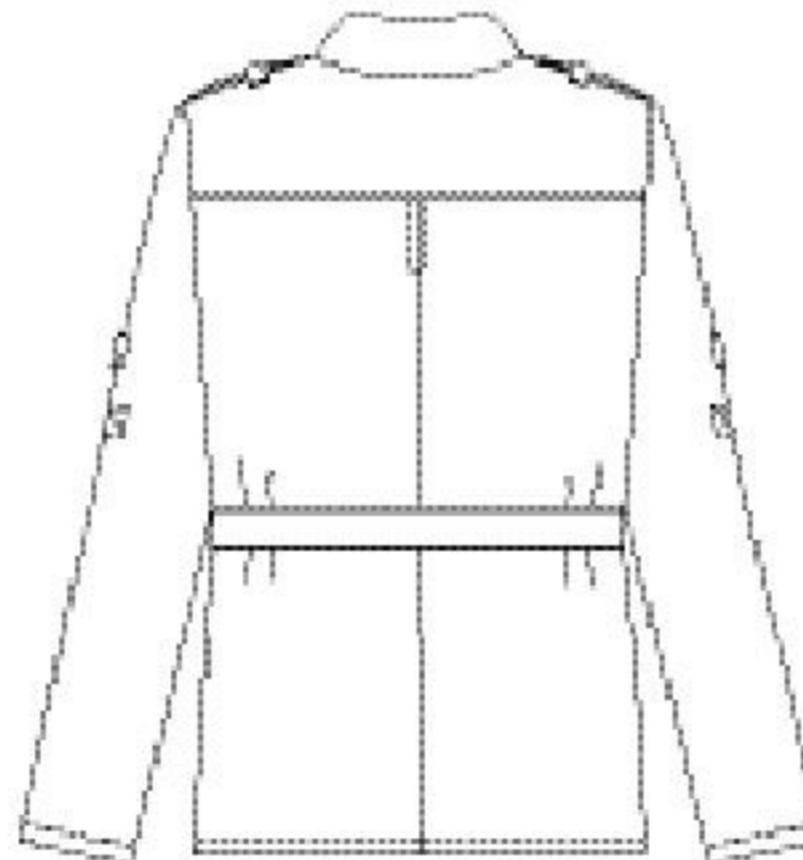
SAHARIANA



CHAQUETA ESTILO NORFOLK



VISTAS DE LA ESPALDA



CHAQUETAS

VISTAS DEL DELANTERO

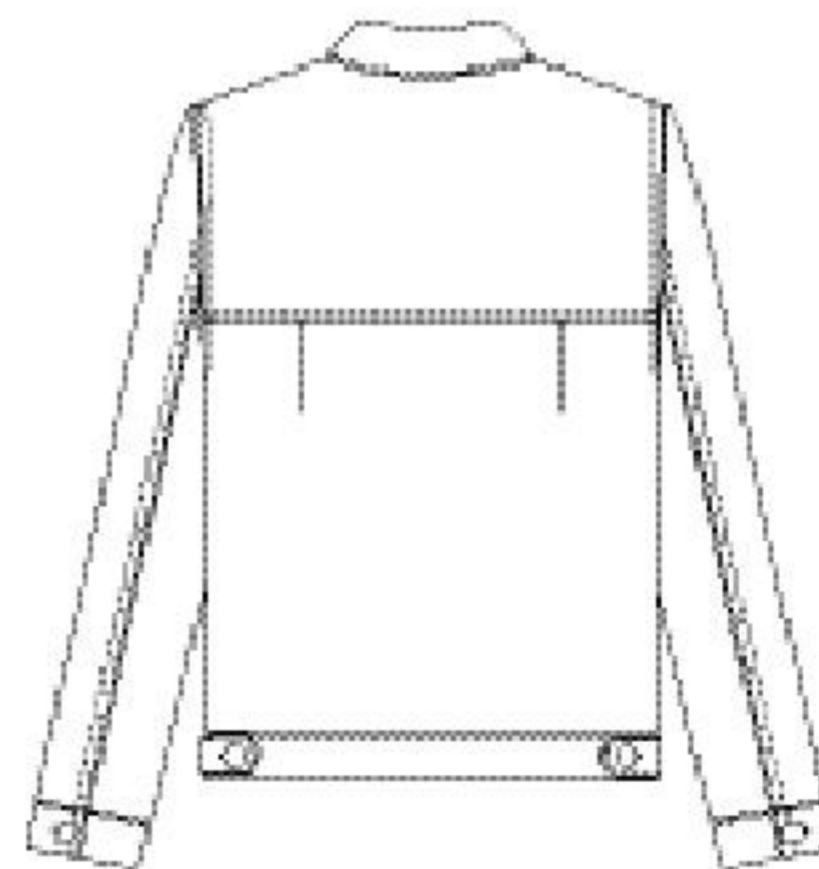
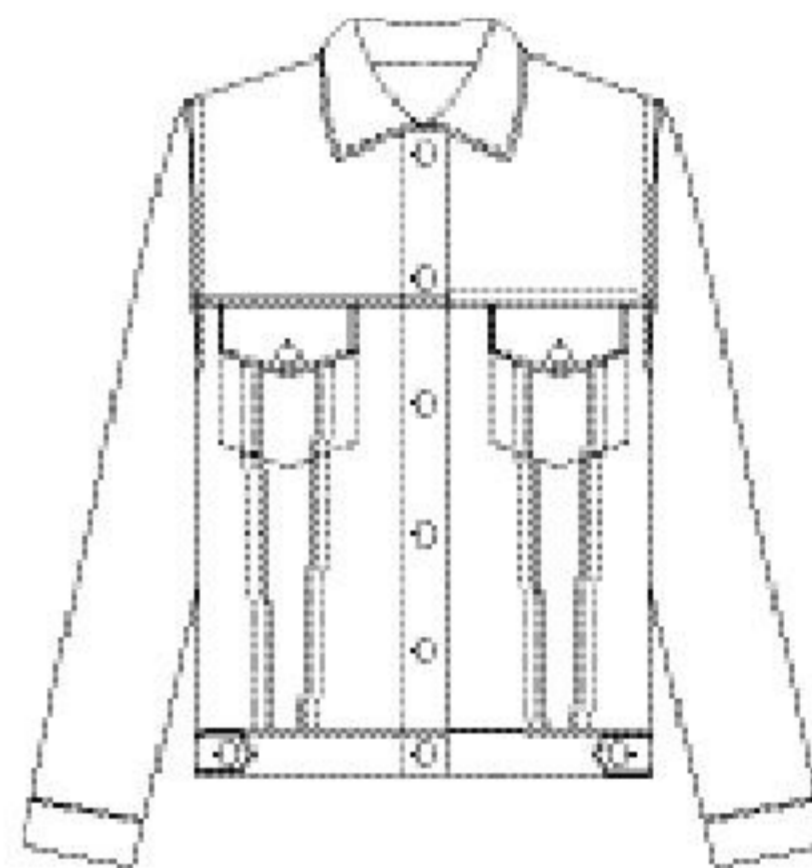
CHAQUETA BÓMBER / CHAQUETA DE AVIADOR



VISTAS DE LA ESPALDA



CHAQUETA TEJANA / CHAQUETA VAQUERA



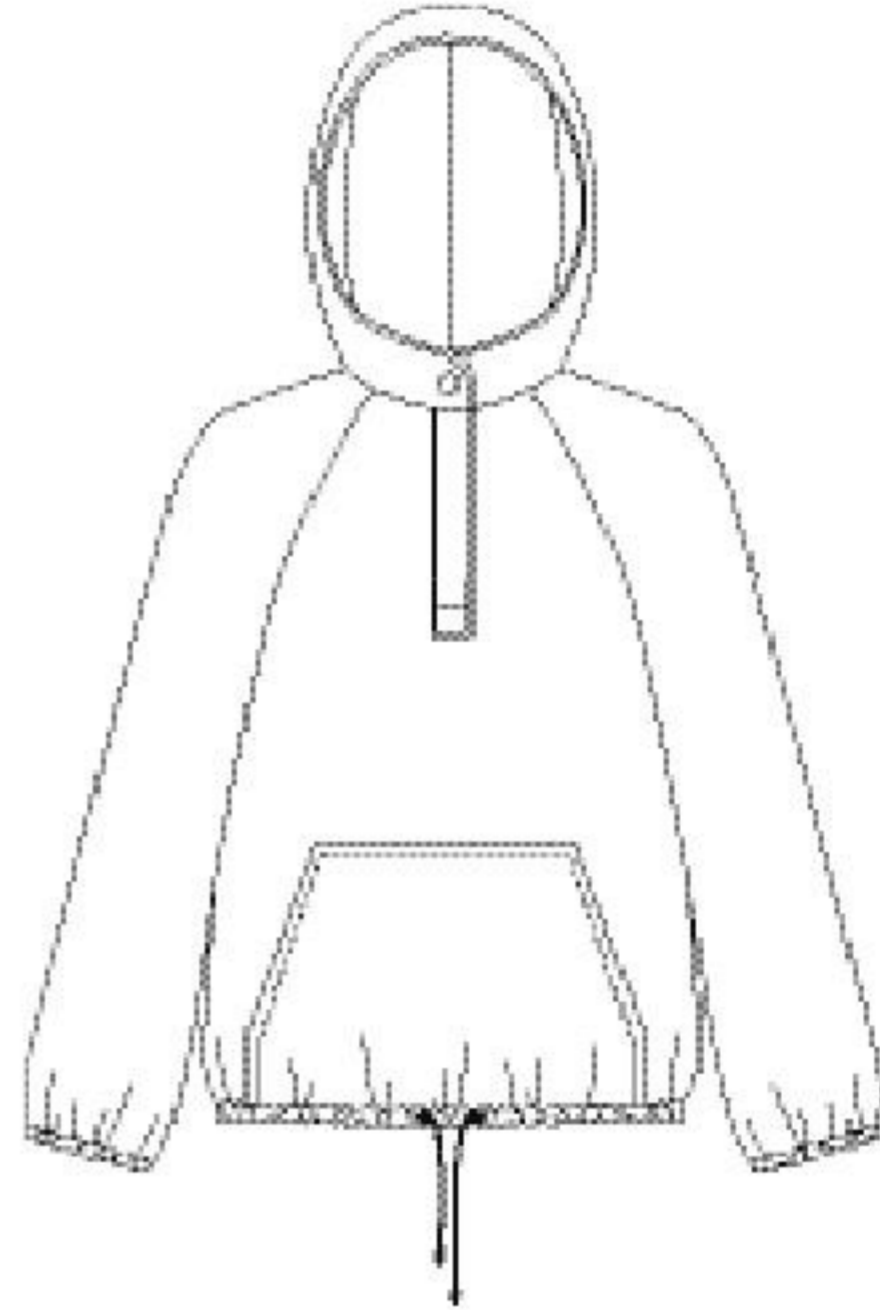
VARIACIONES

VISTAS DEL DELANTERO

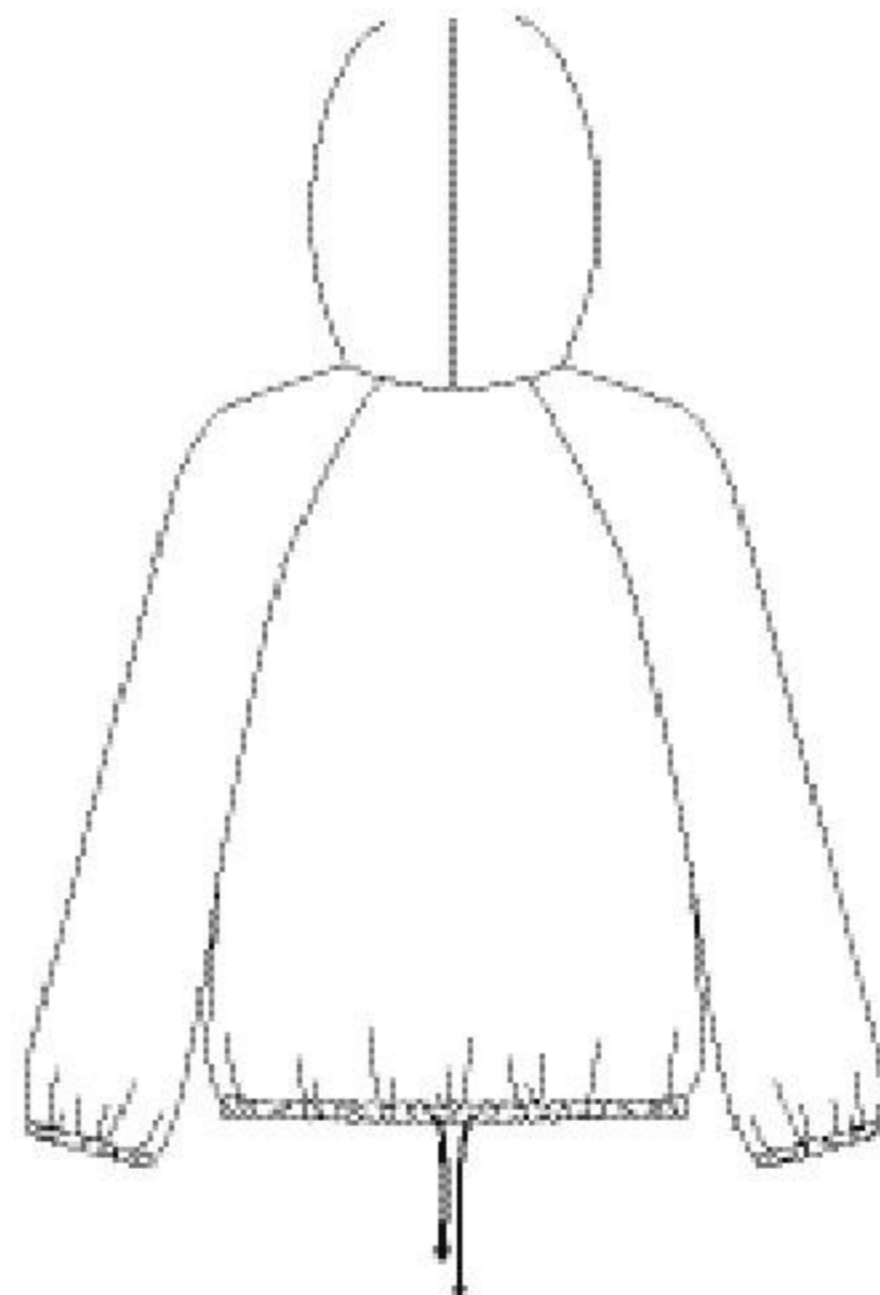
CAZADORA / CHAQUETA DE MOTORISTA



IMPERMEABLE / CHUBASQUERO



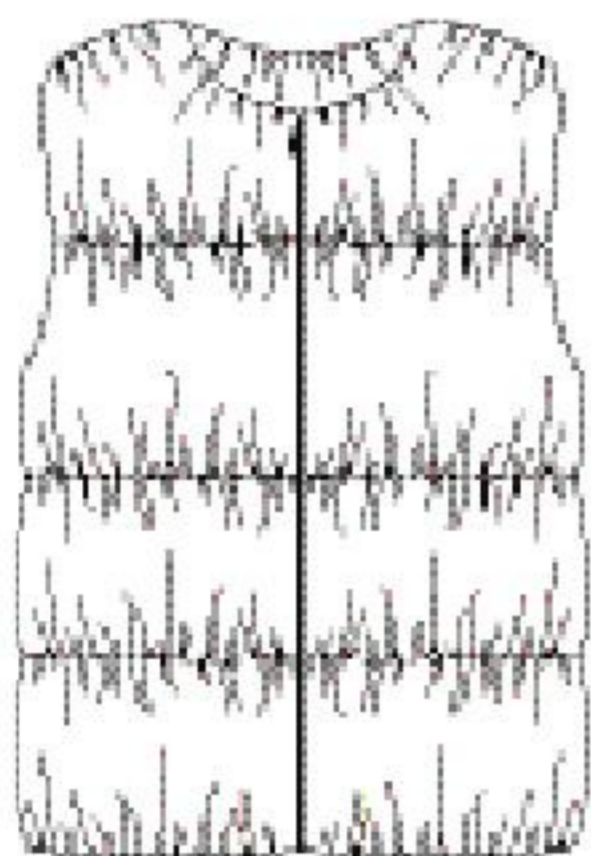
VISTAS DE LA ESPALDA



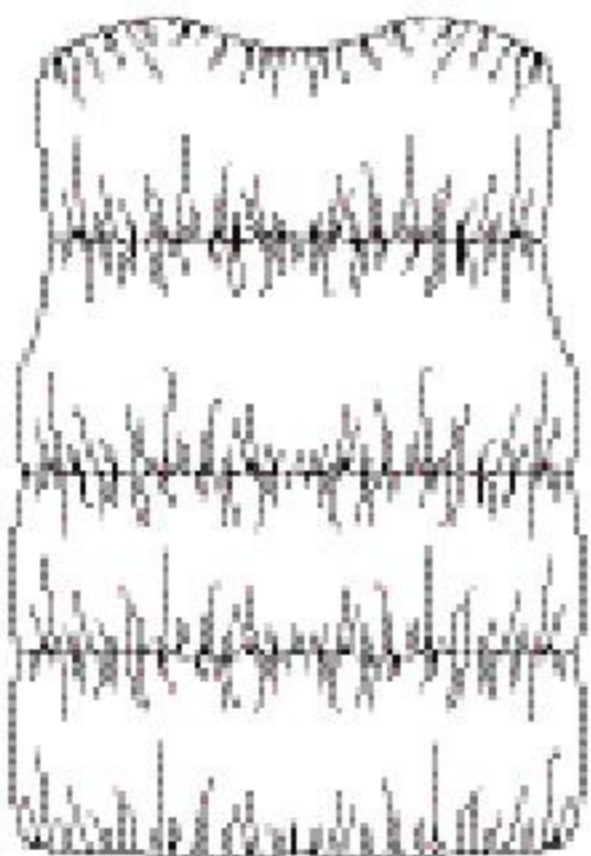
CHAQUETAS

VISTAS DEL DELANTERO

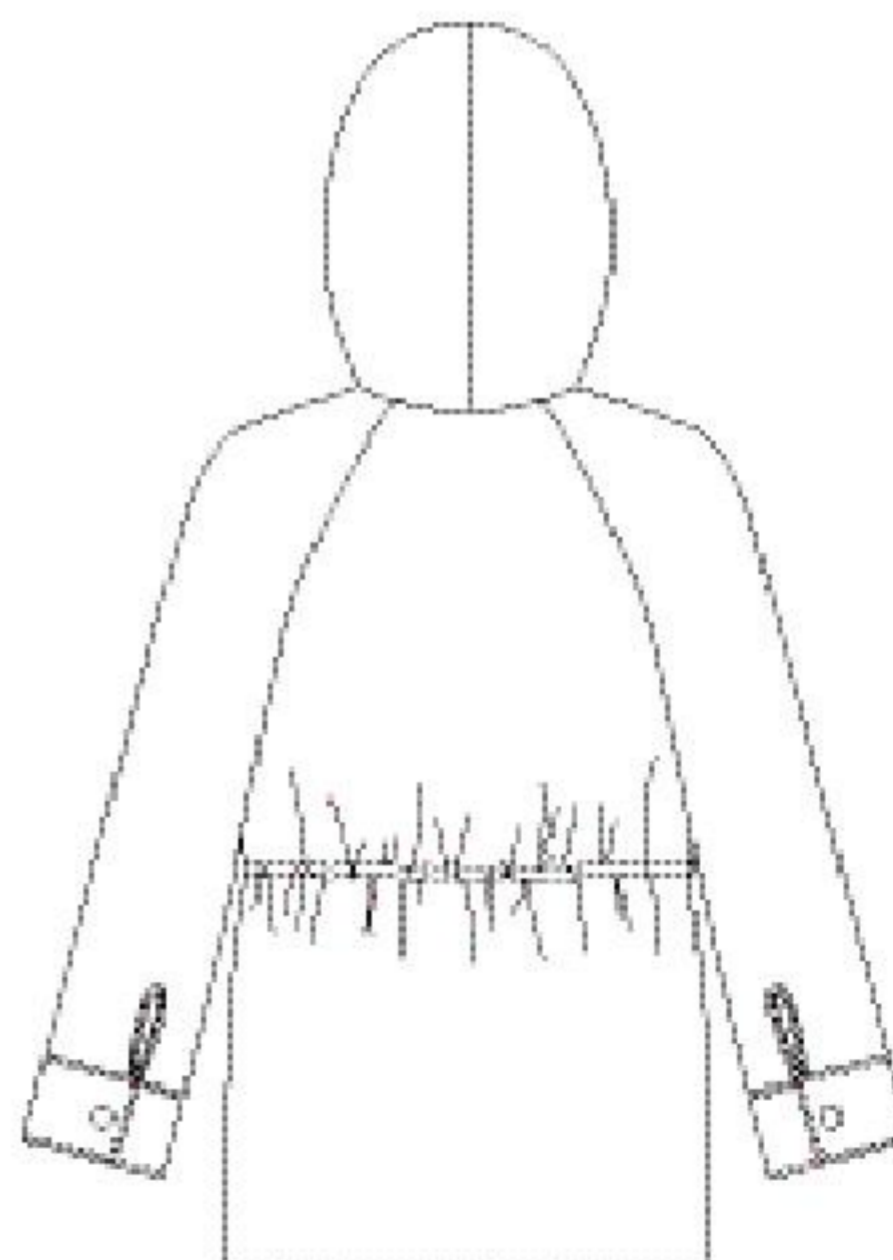
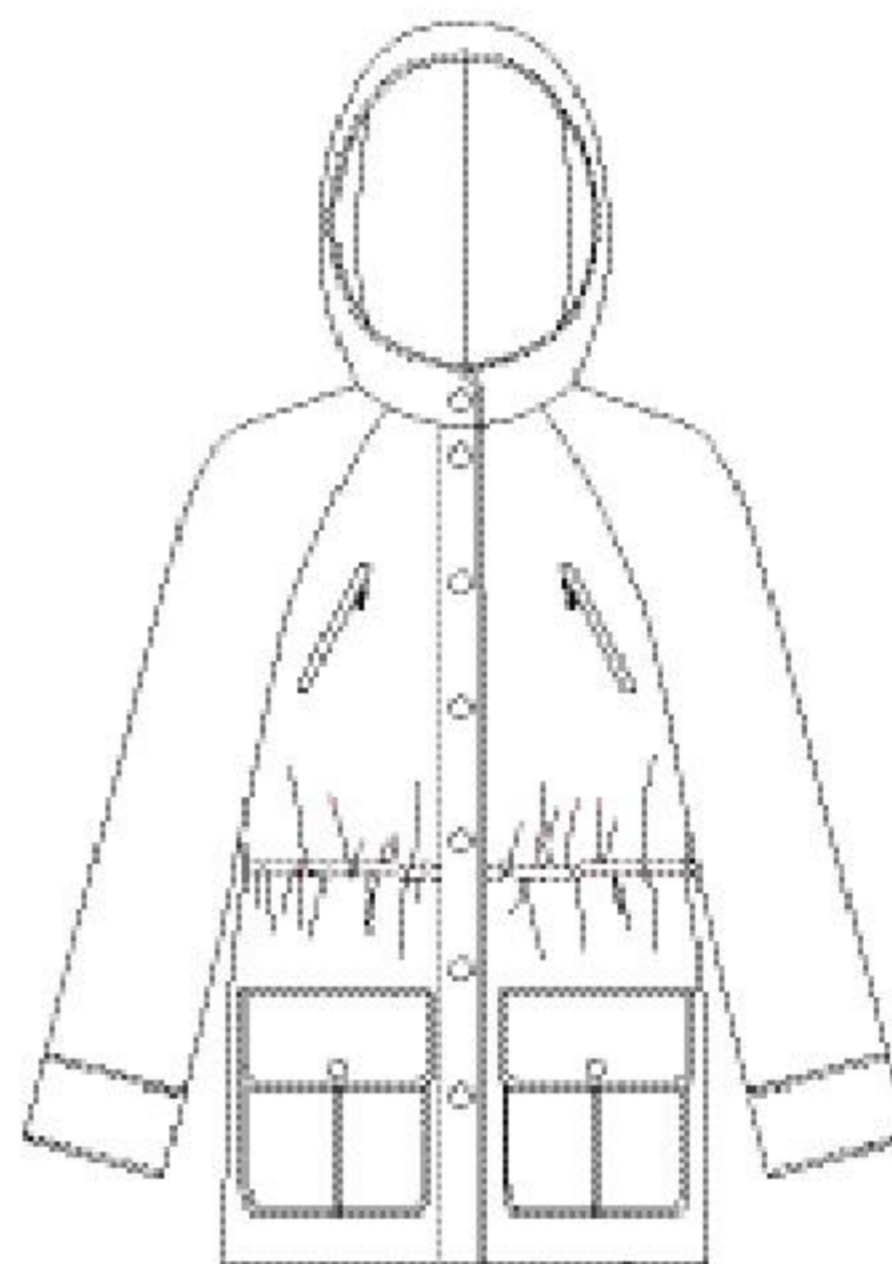
CHALECO ACOLCHADO



VISTAS DE LA ESPALDA



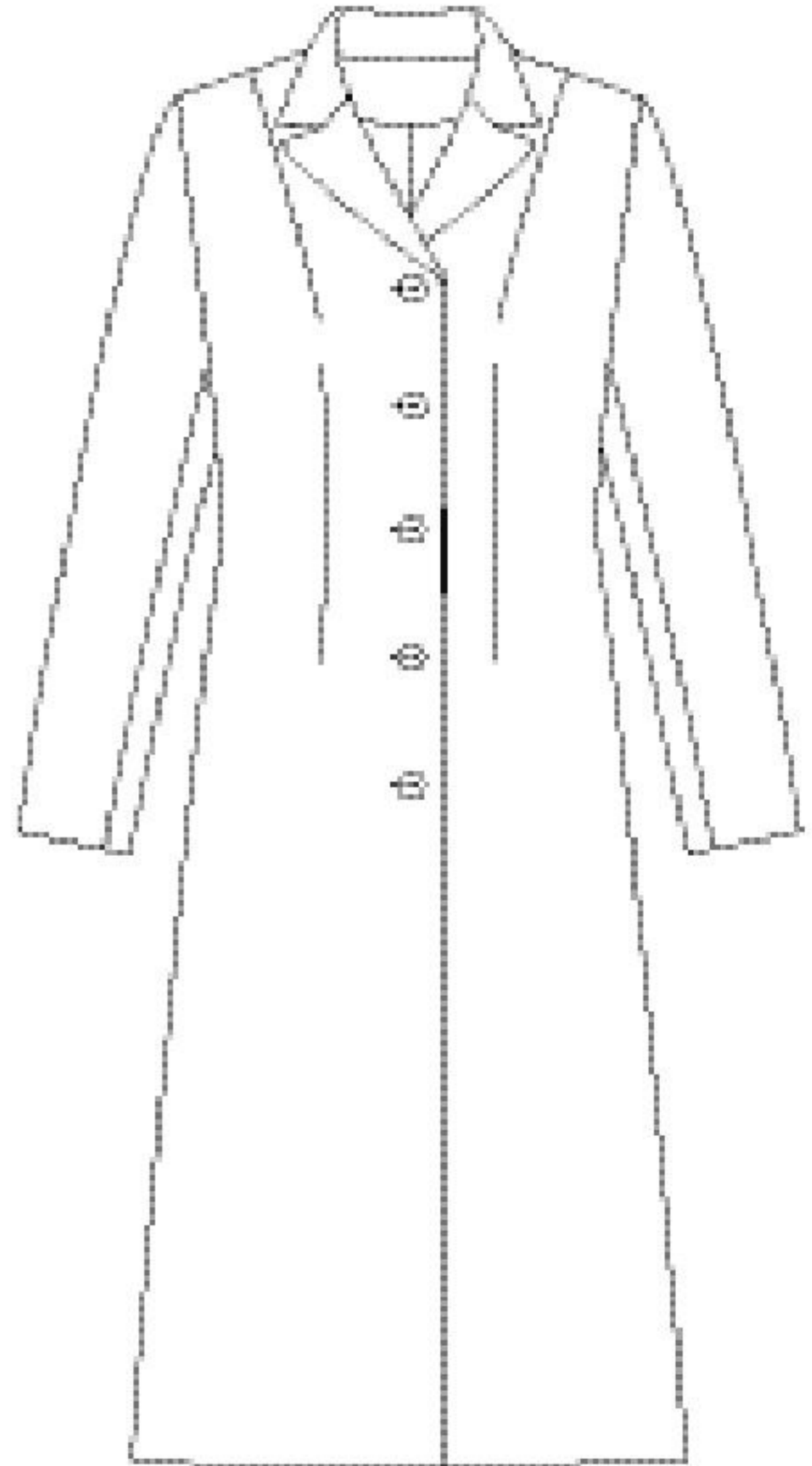
PARKA / ANORAK



FORMAS BÁSICAS

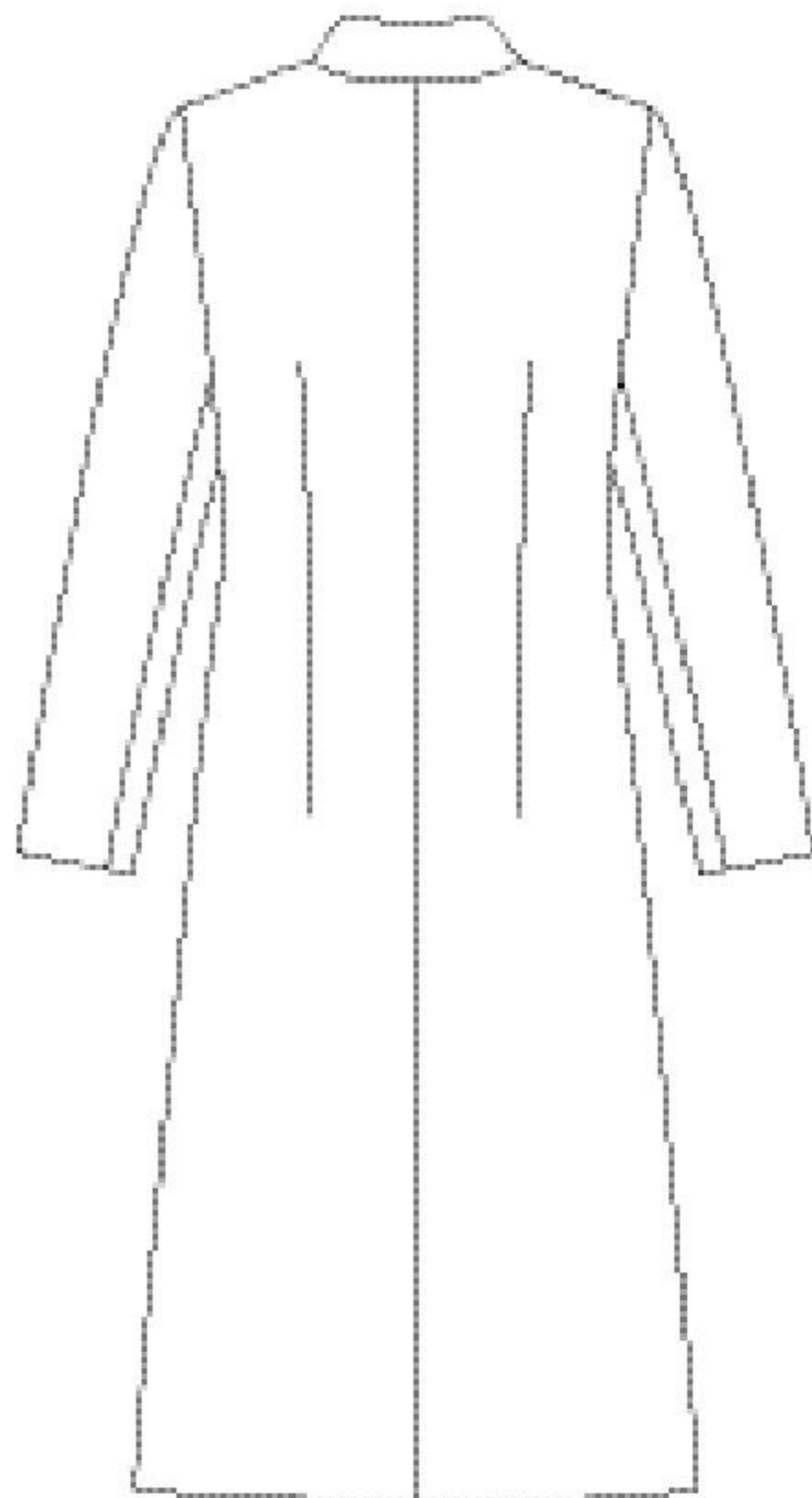
ABRIGO RECTO CLÁSICO

VISTA DEL DELANTERO



ABRIGO RECTO CLÁSICO

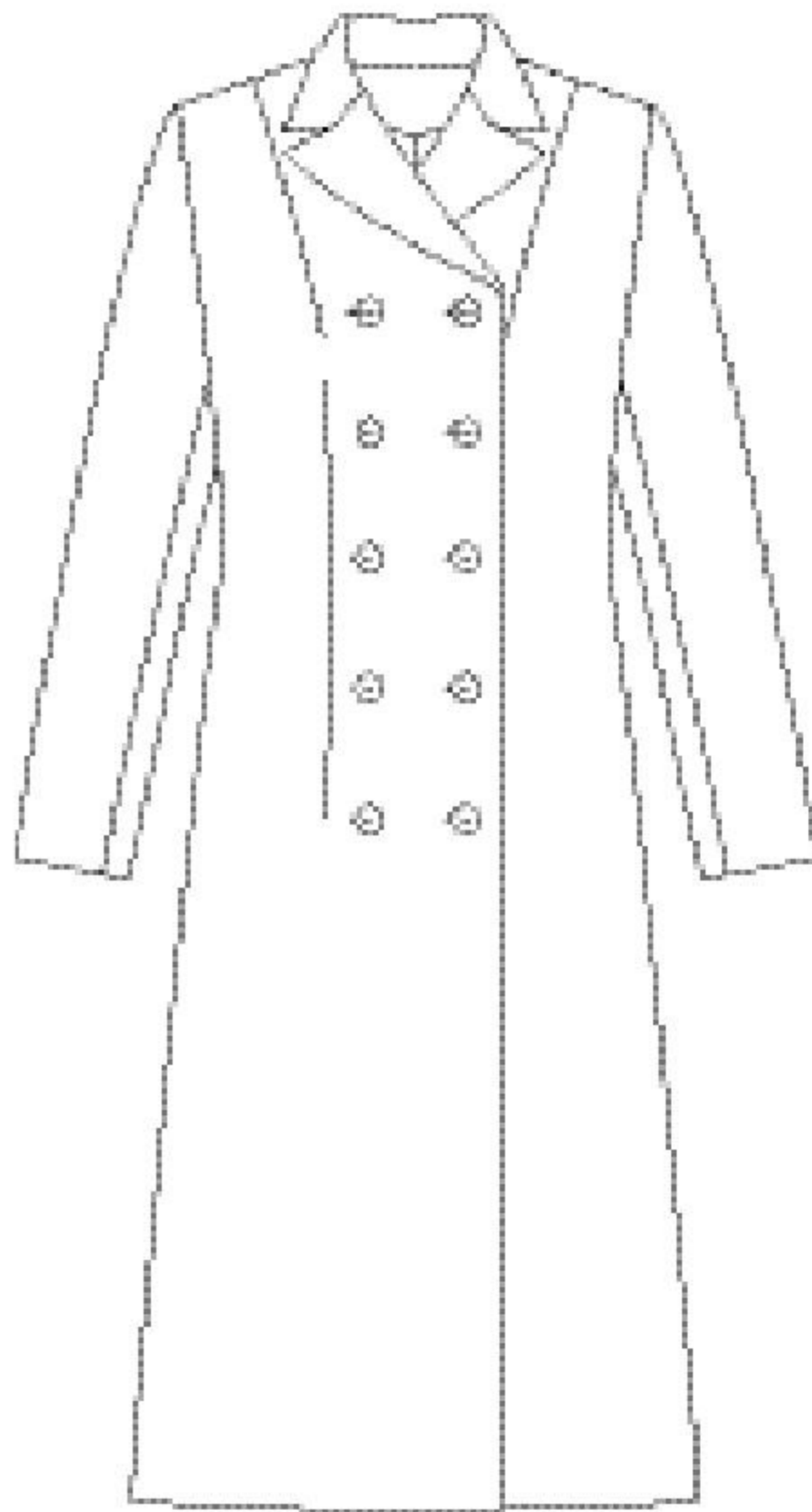
VISTA DE LA ESPALDA



FORMAS BÁSICAS

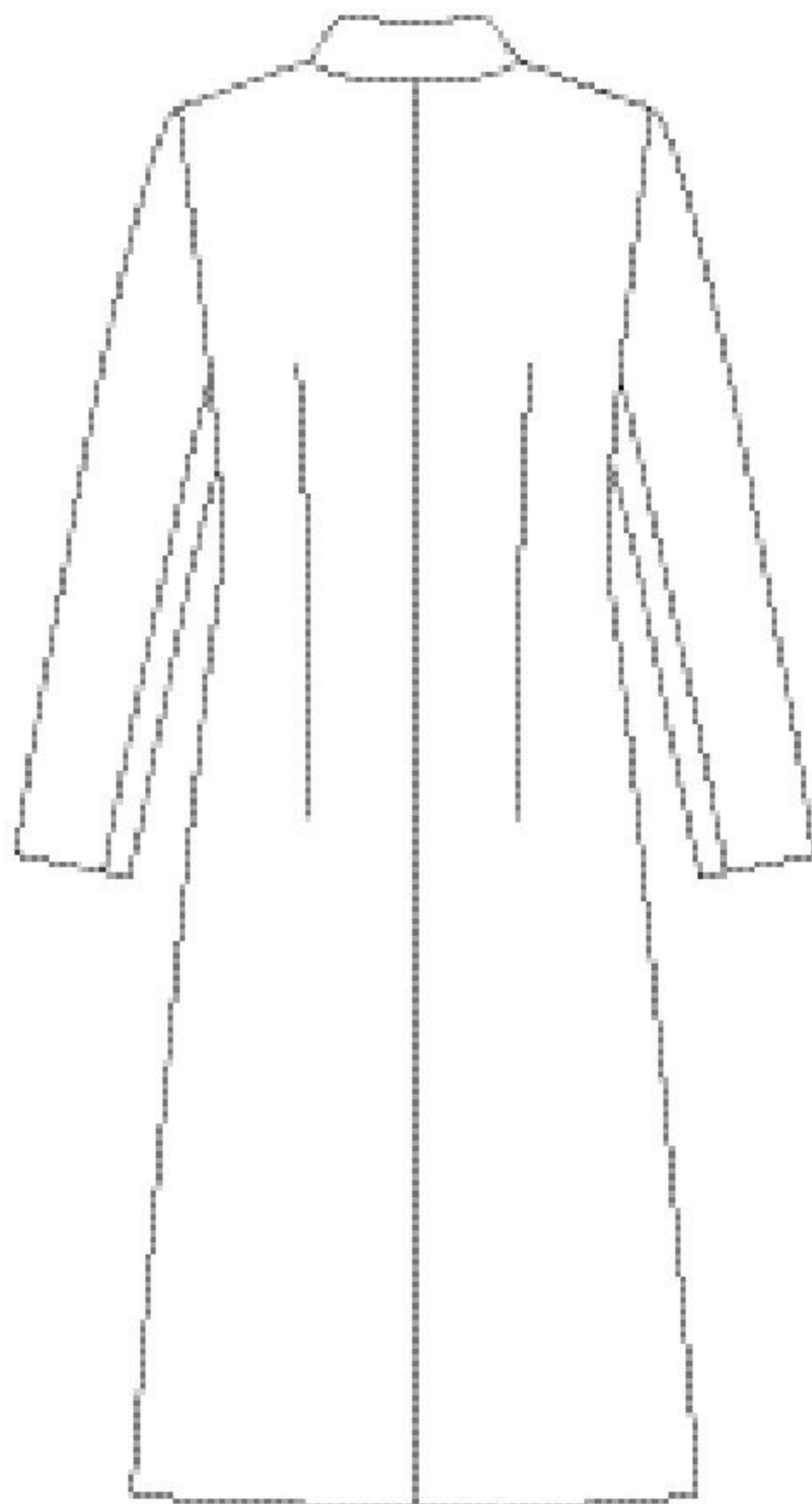
ABRIGO CRUZADO CLÁSICO

VISTA DEL DELANTERO



ABRIGO CRUZADO CLÁSICO

VISTA DE LA ESPALDA



FORMAS BÁSICAS

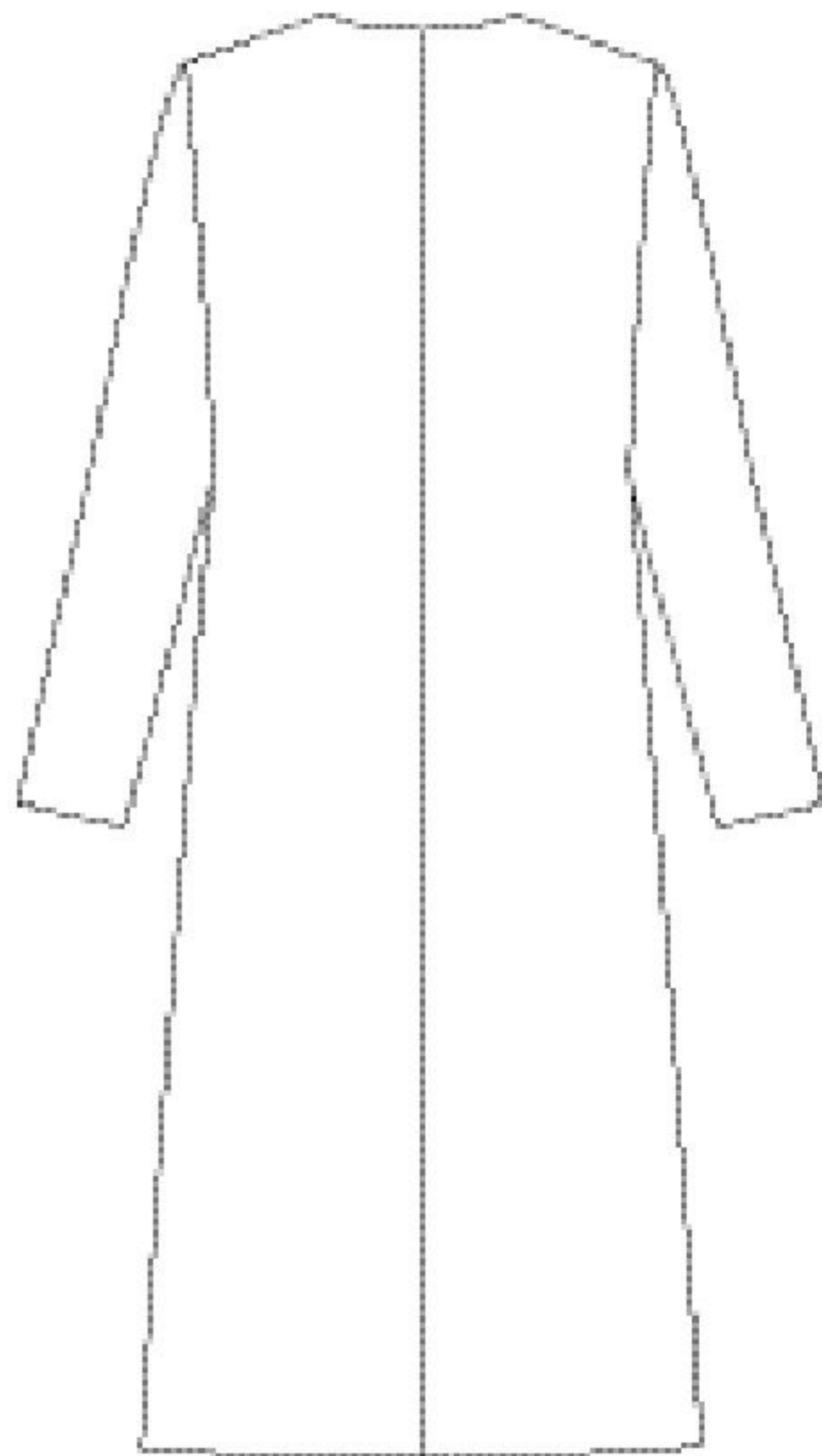
ABRIGO CASUAL / SIN ESTRUCTURA

VISTA DEL DELANTERO



ABRIGO CASUAL / SIN ESTRUCTURA

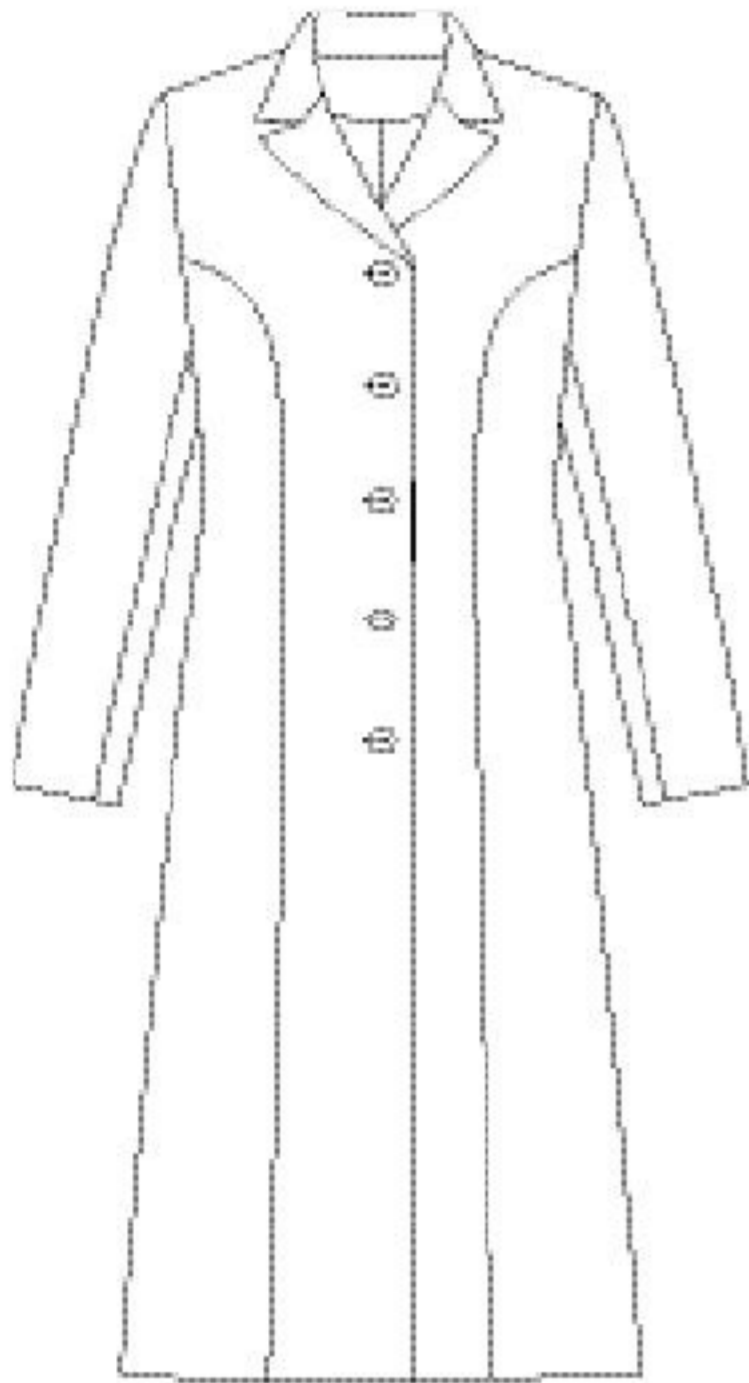
VISTA DE LA ESPALDA



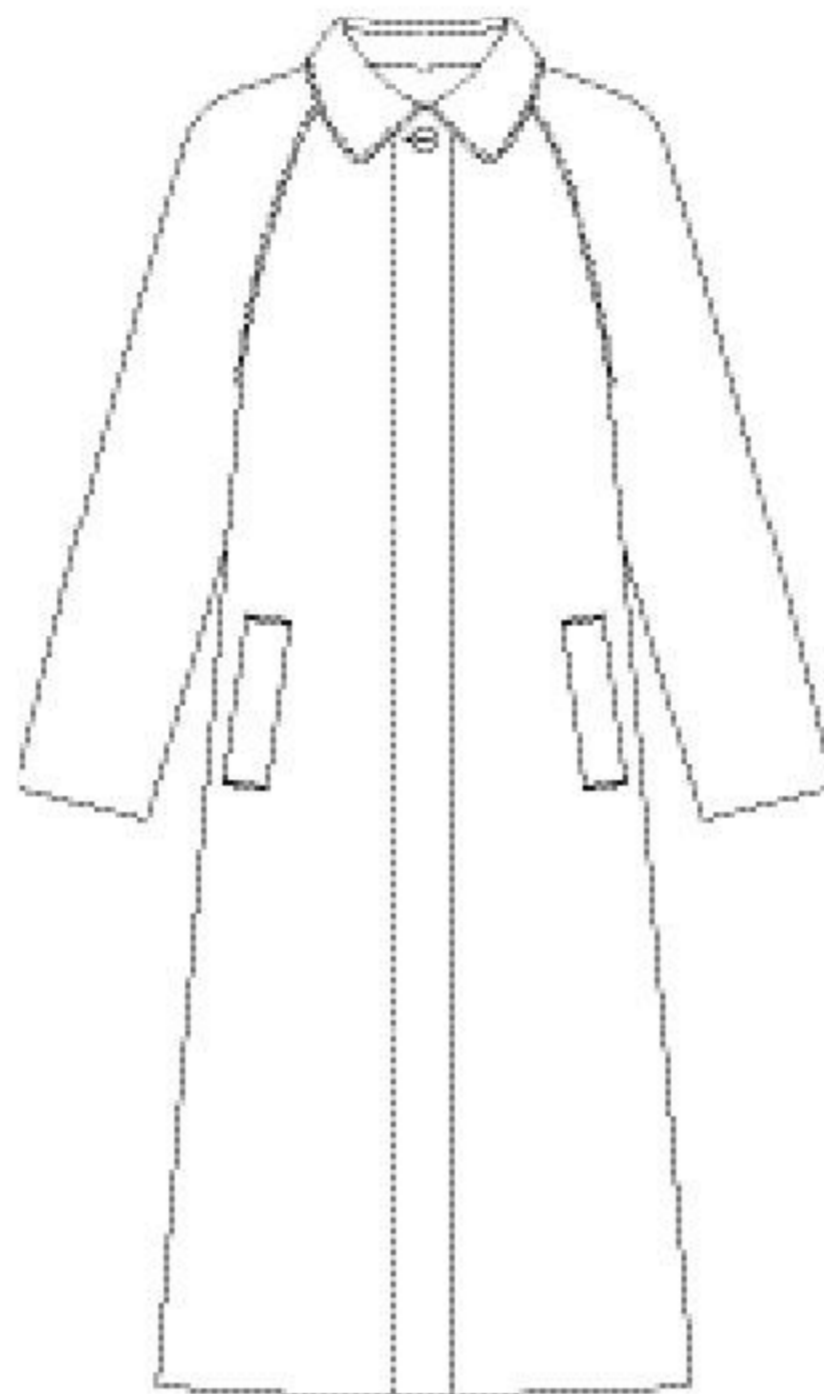
VARIACIONES

VISTAS DEL DELANTERO

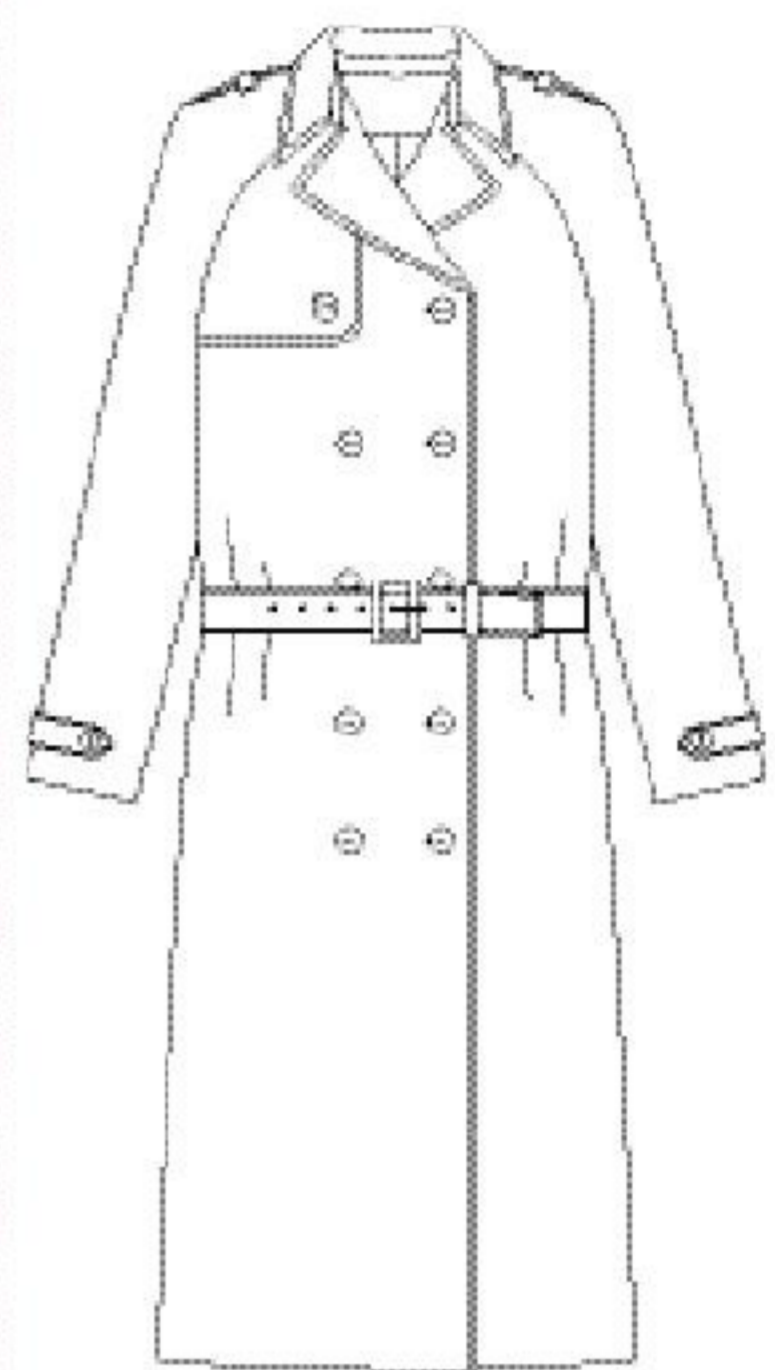
ABRIGO EN LÍNEA PRINCESA



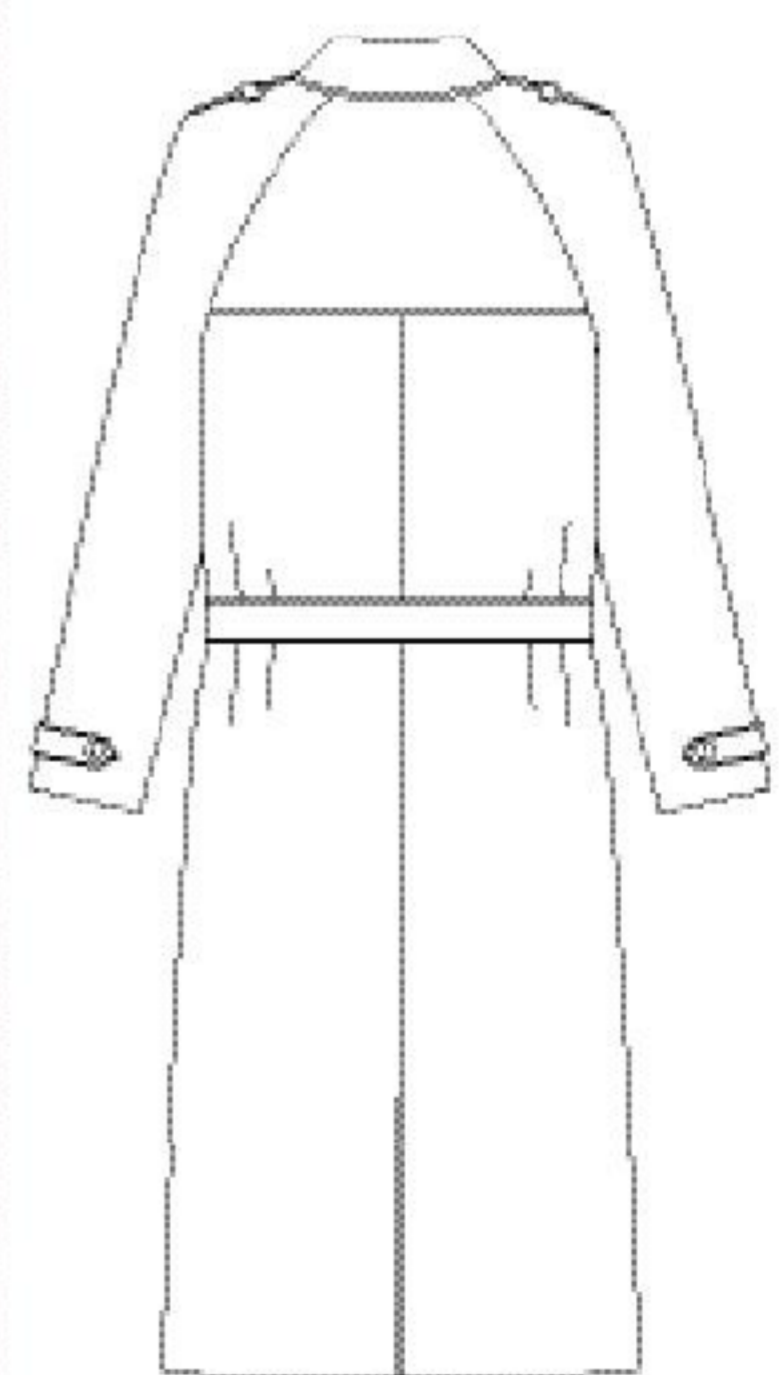
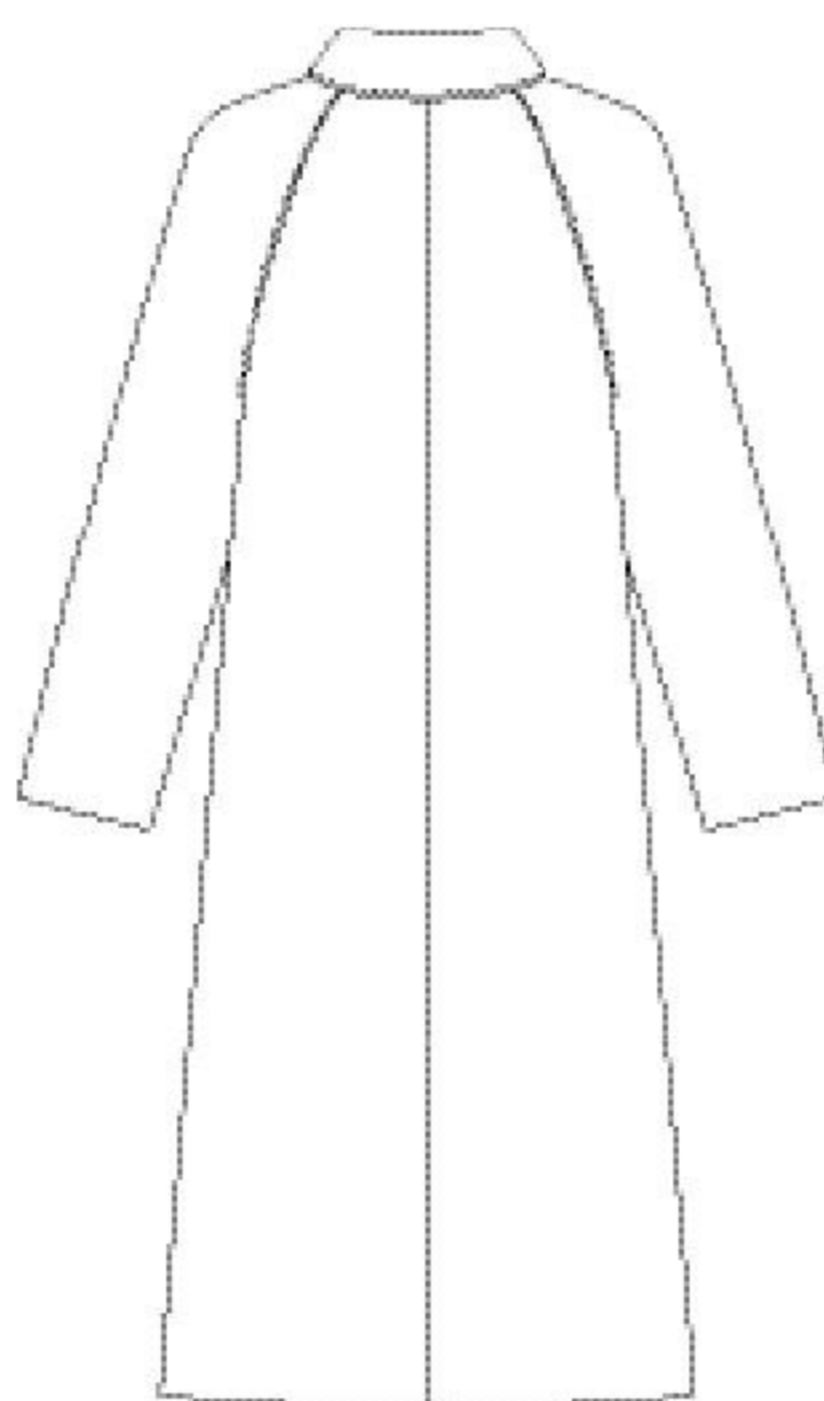
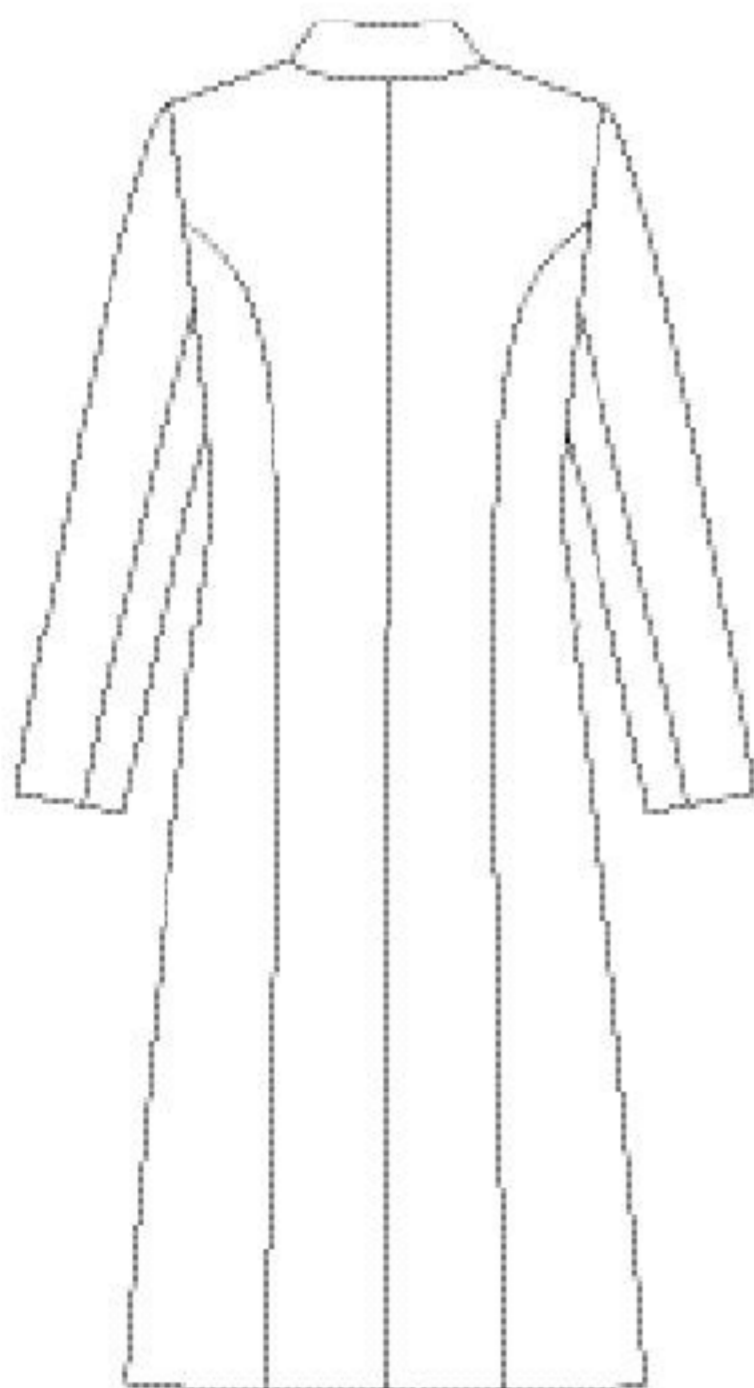
IMPERMEABLE MACKINTOSH



TRENCH



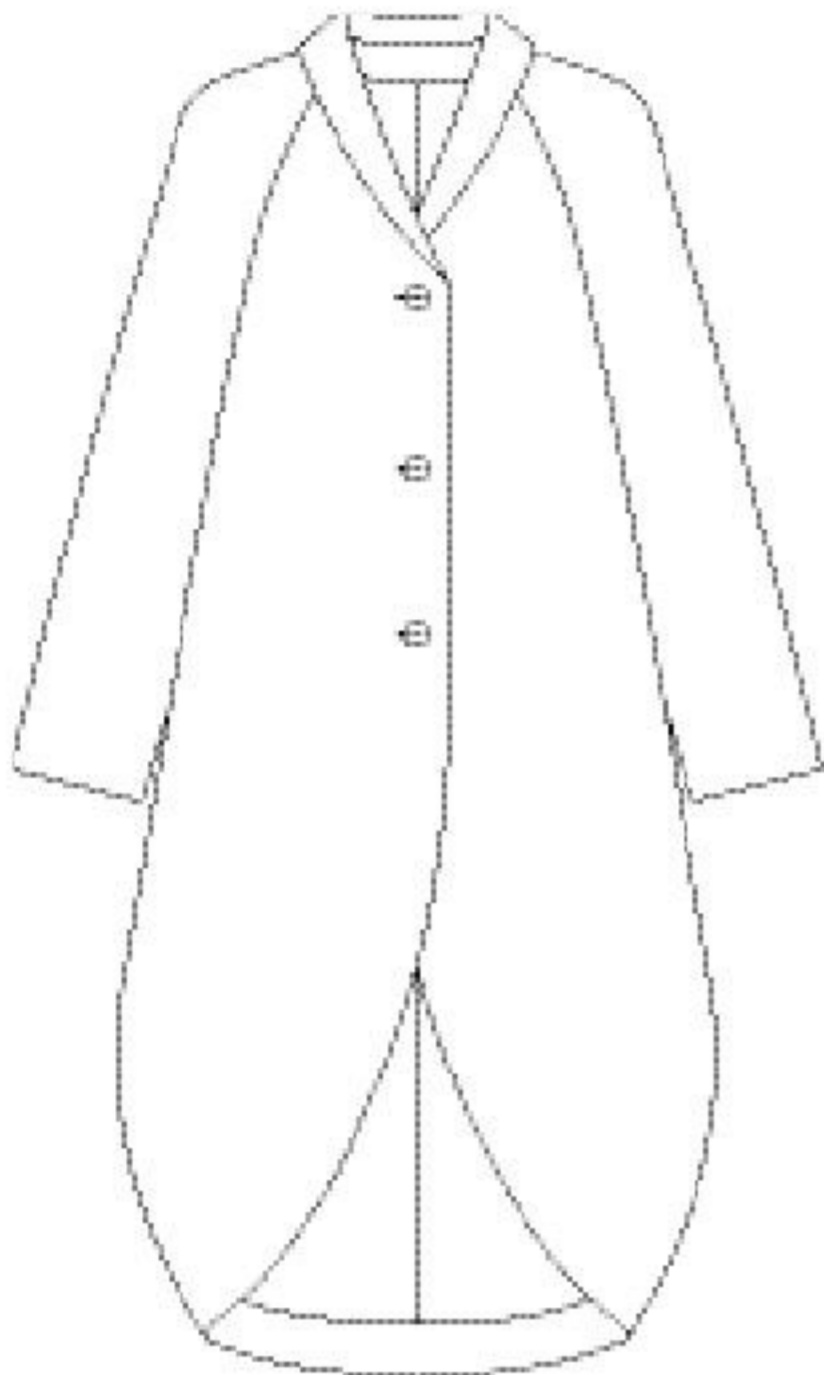
VISTAS DE LA ESPALDA



ABRIGOS

VISTAS DEL DELANTERO

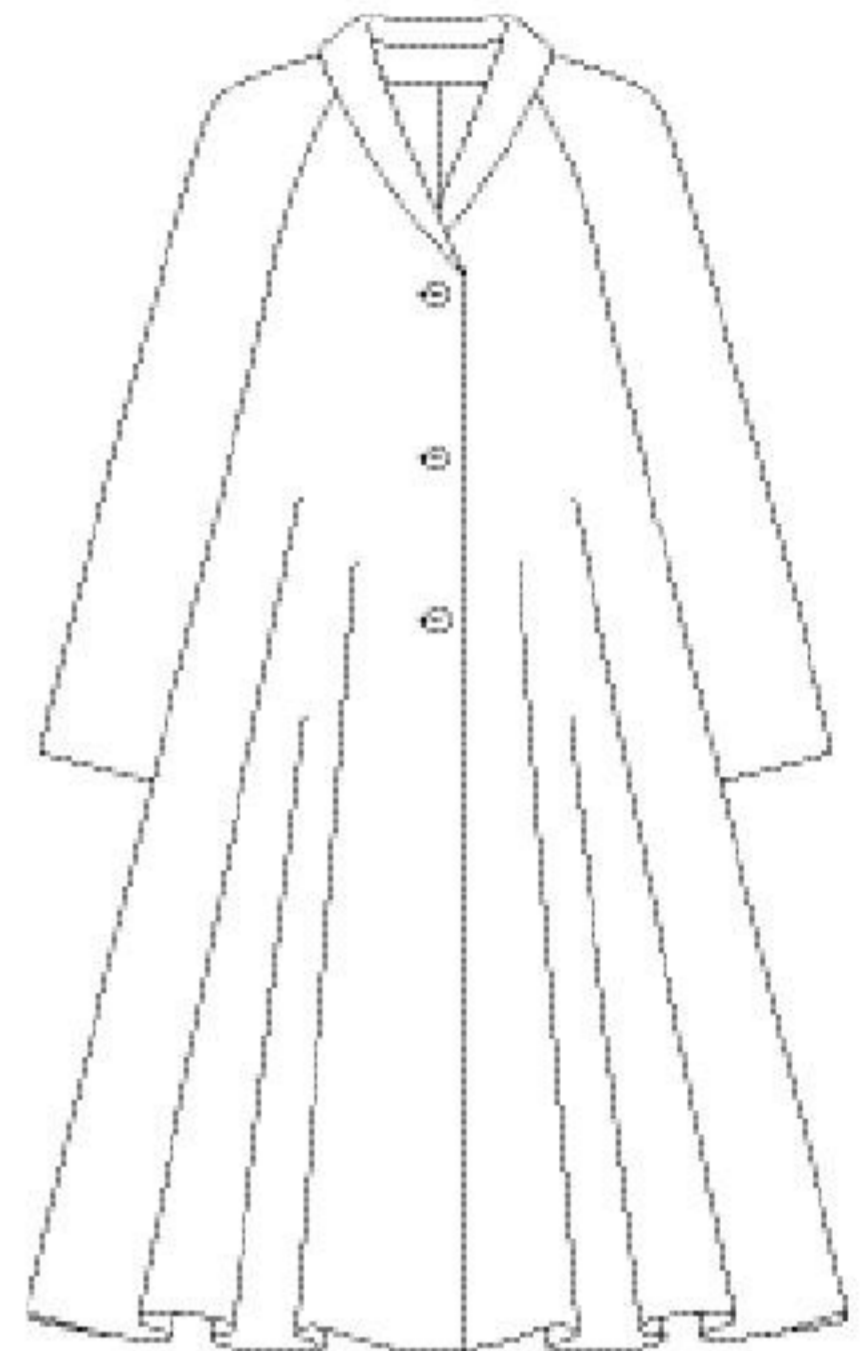
ABRIGO COCOON



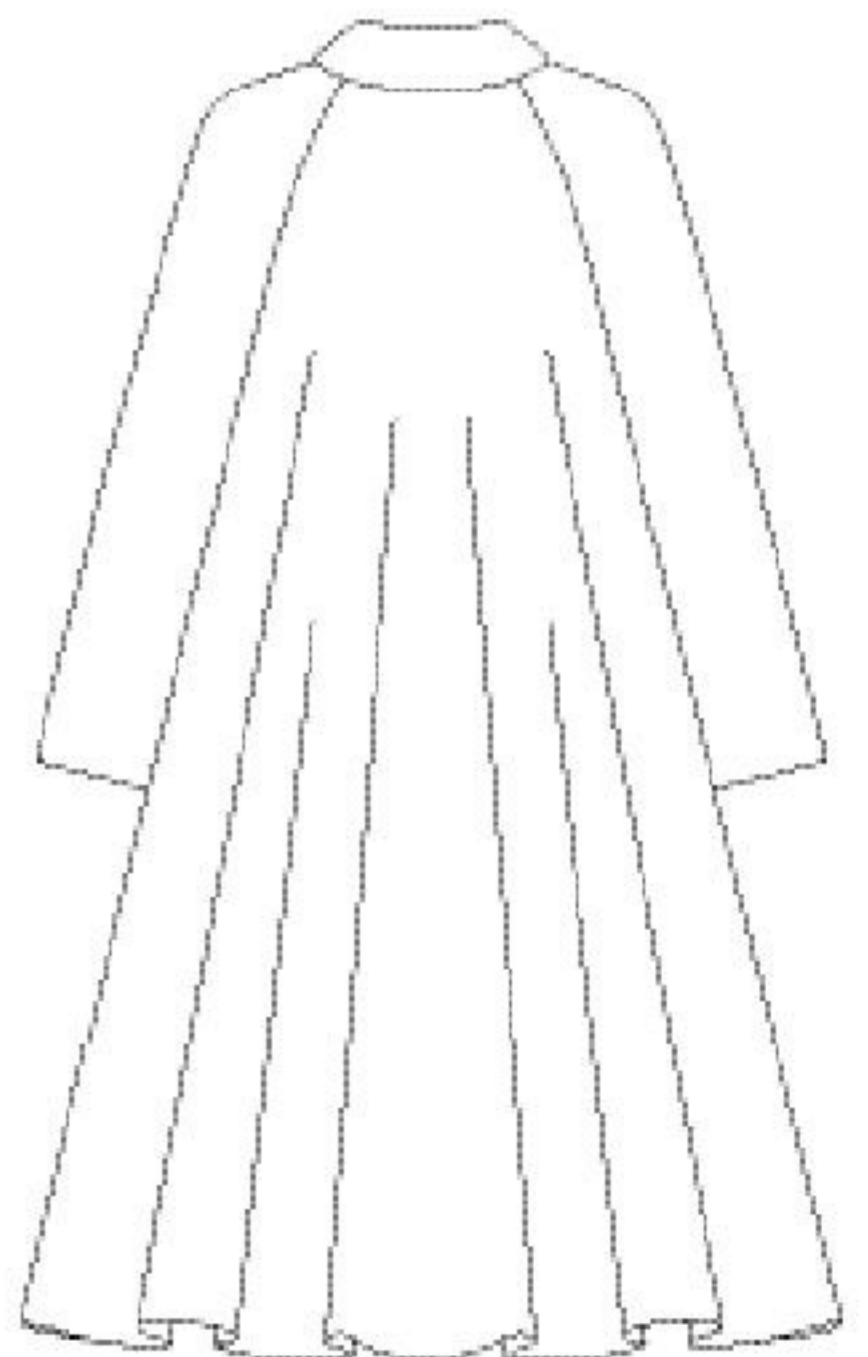
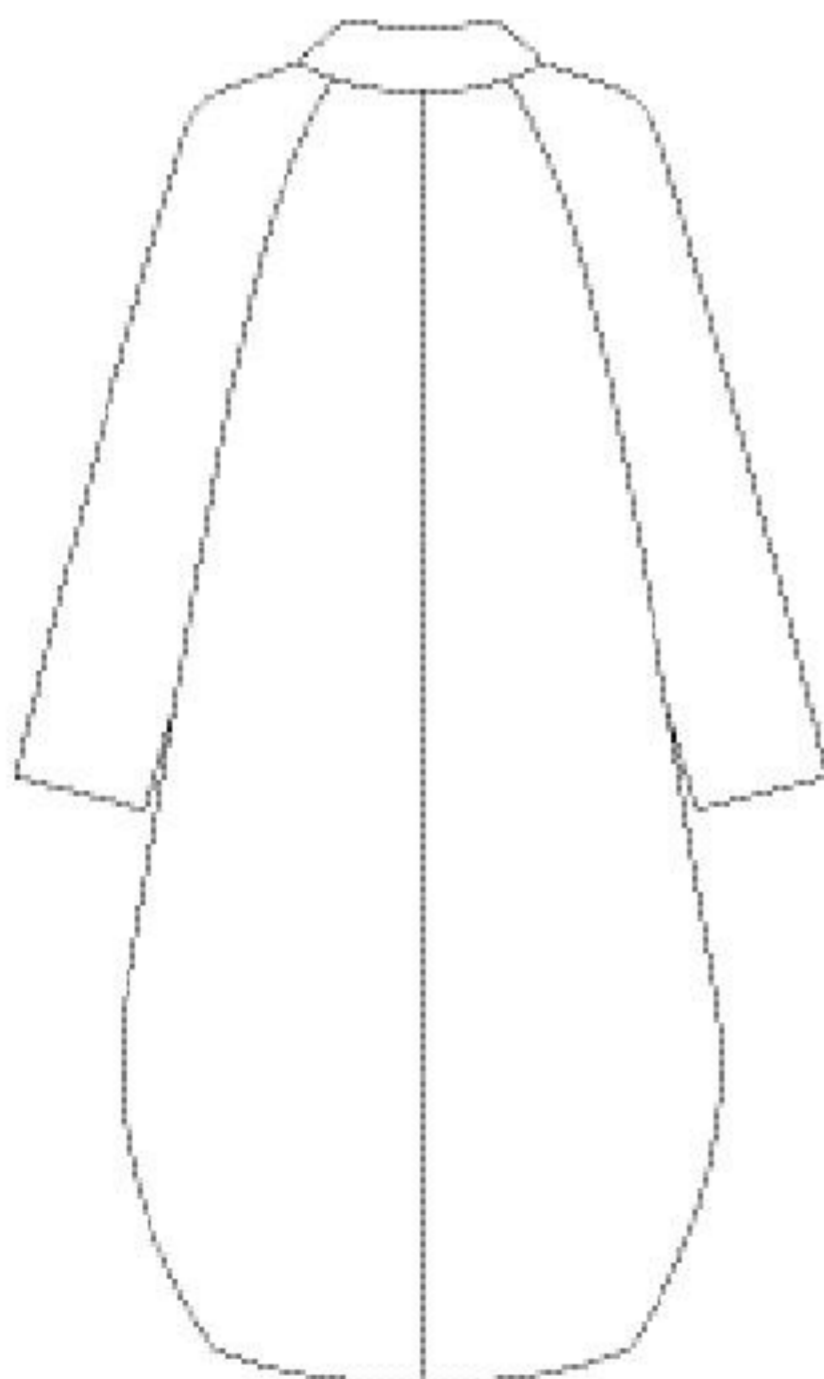
ABRIGO DE MARINERO



ABRIGO-CAPA



VISTAS DE LA ESPALDA



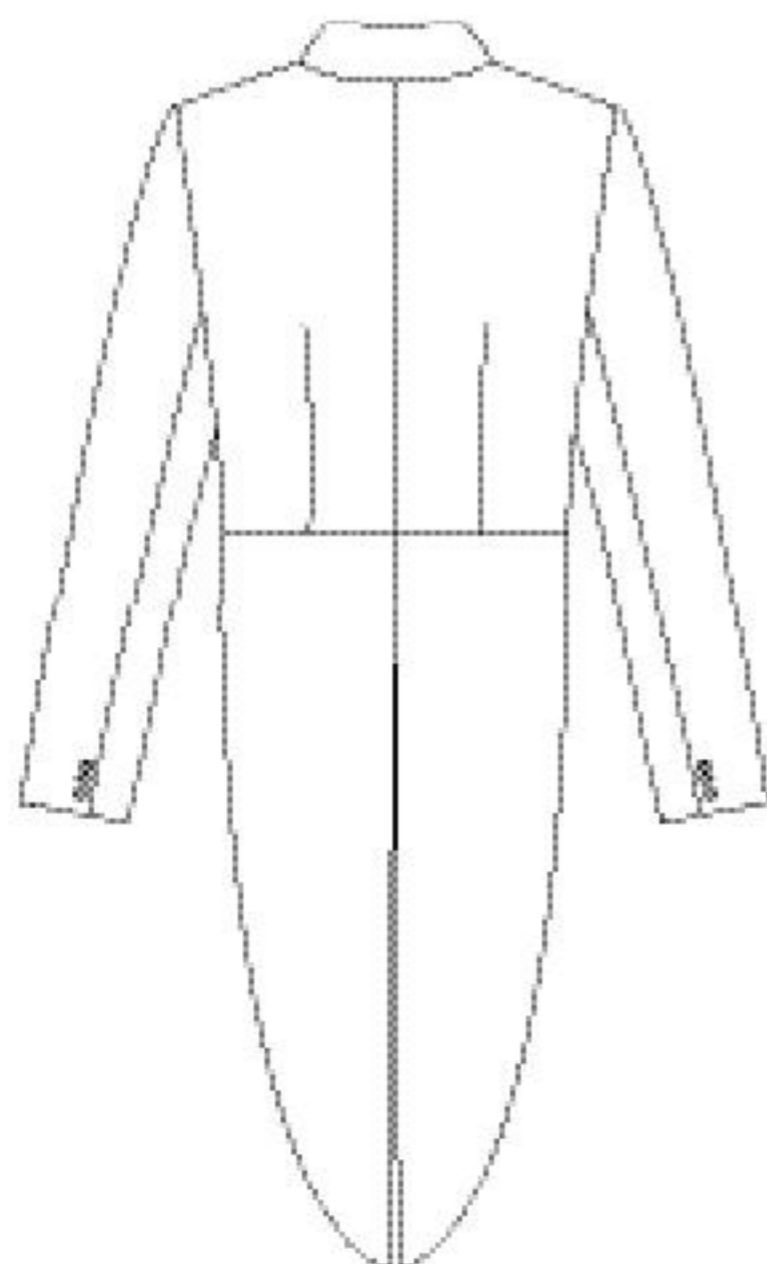
VARIACIONES

VISTAS DEL DELANTERO

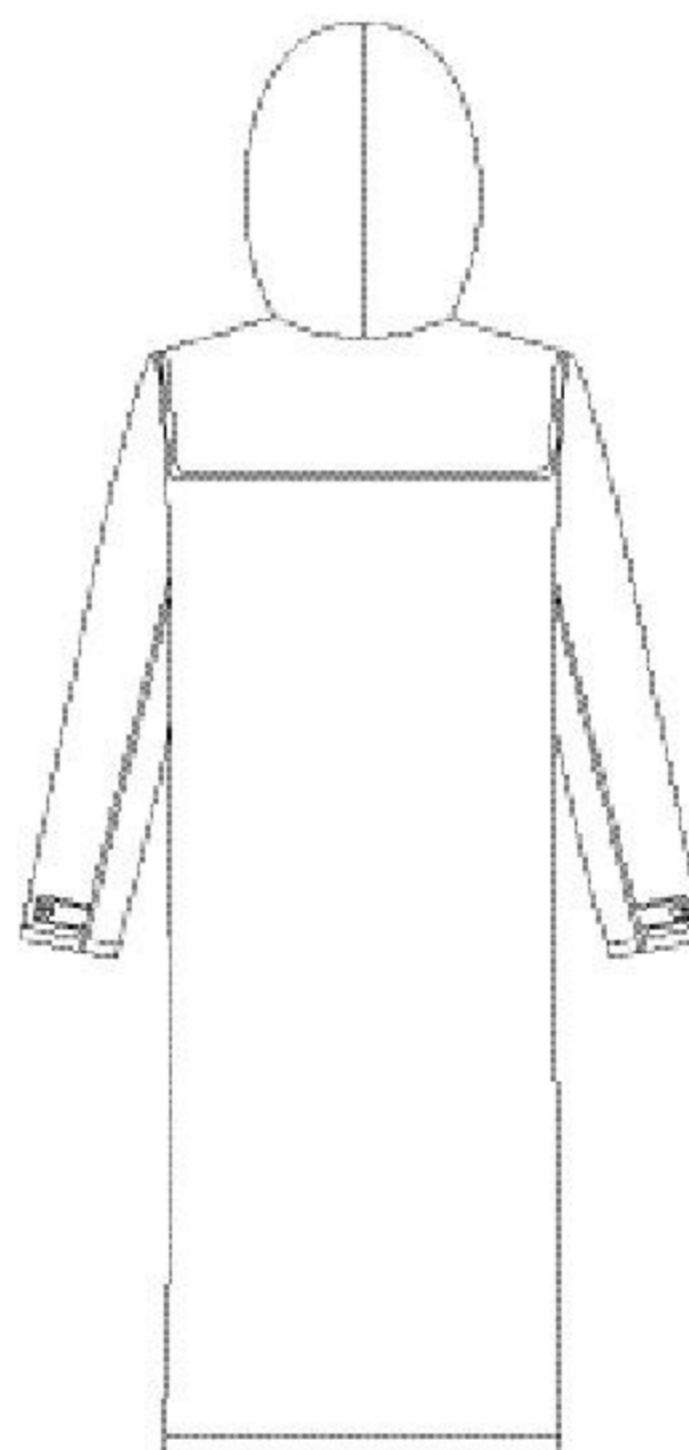
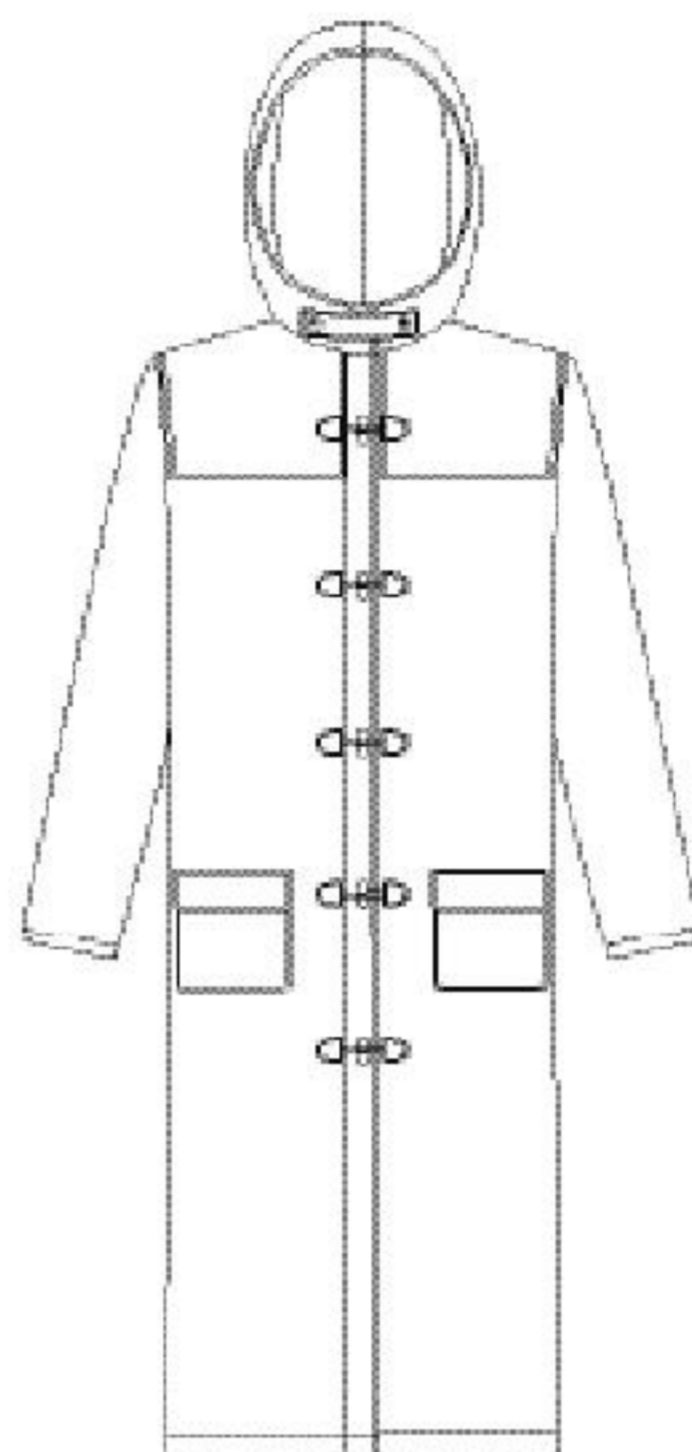
FRAC / CHAQUÉ



VISTAS DE LA ESPALDA

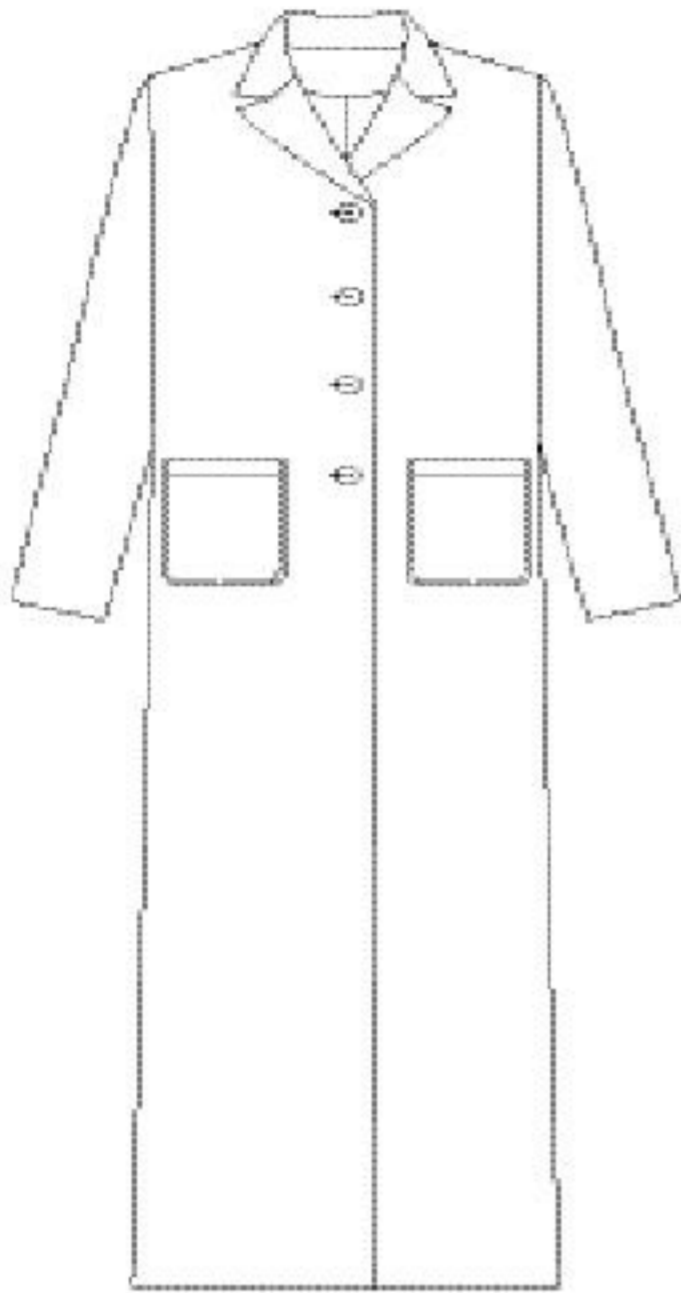


TABARDO / TRENCA

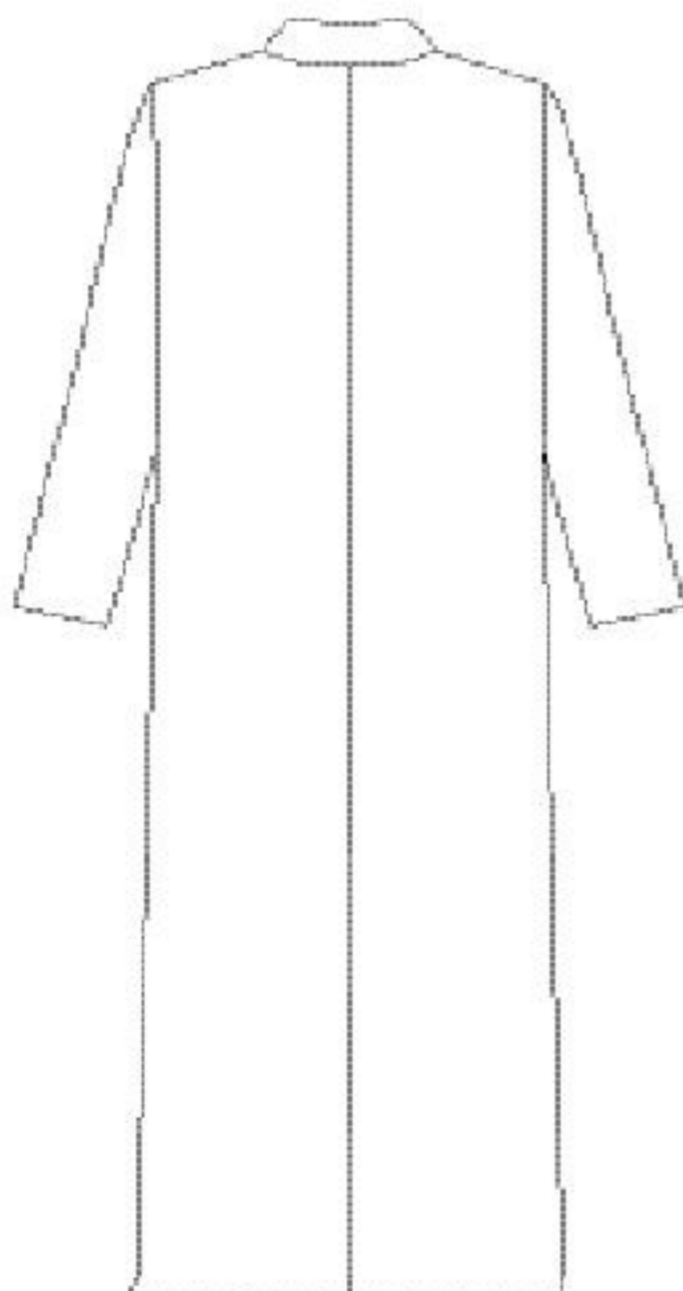


VISTAS DEL DELANTERO

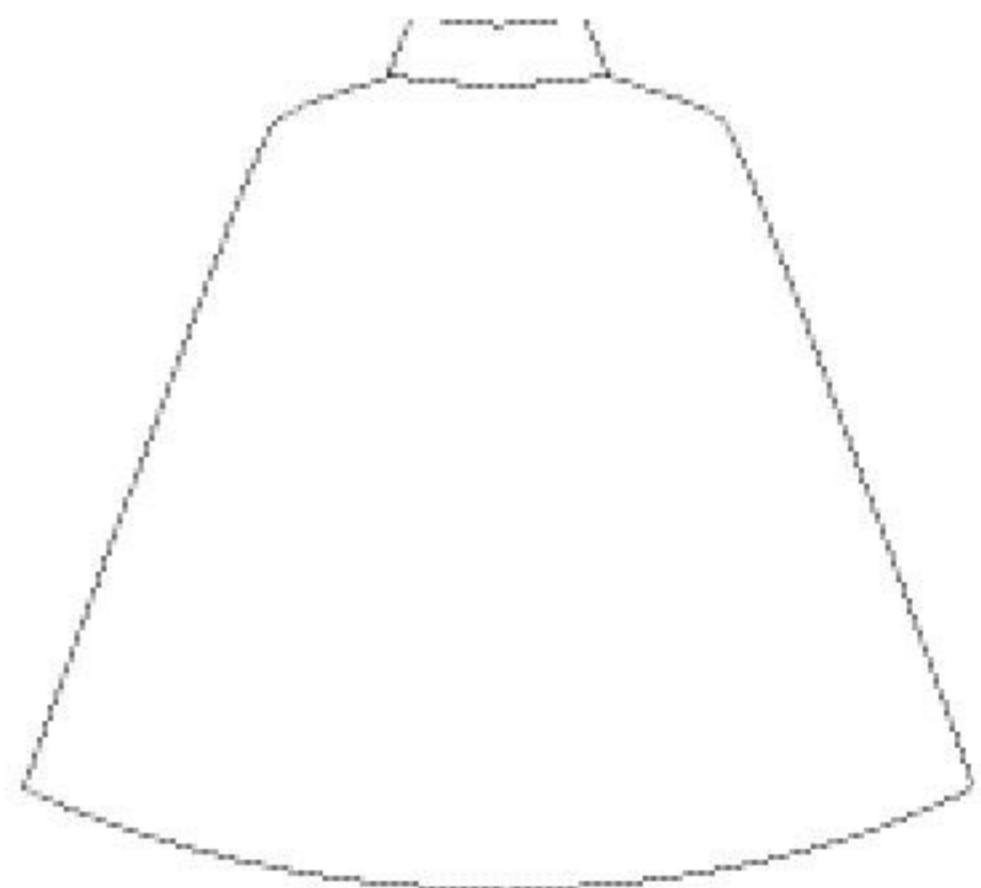
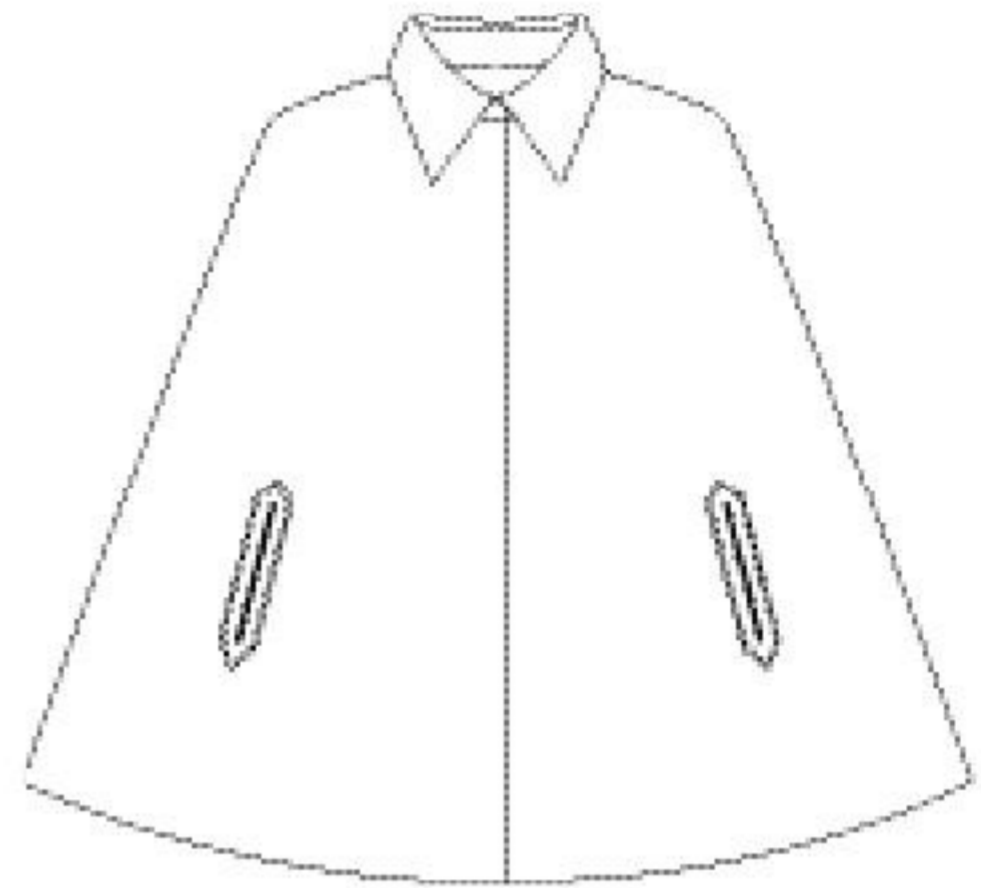
GUARDAPOLVO



VISTAS DE LA ESPALDA



CAPA



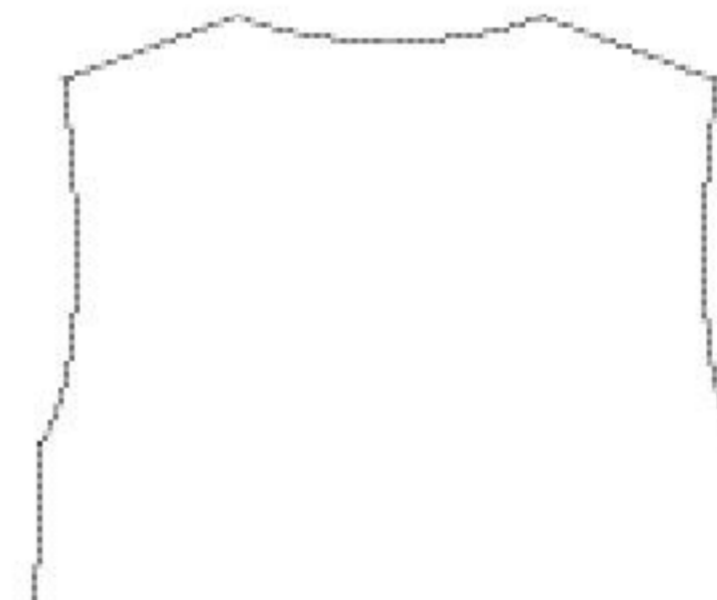
FORMAS BÁSICAS

ESCOTE REDONDO

VISTA DEL DELANTERO



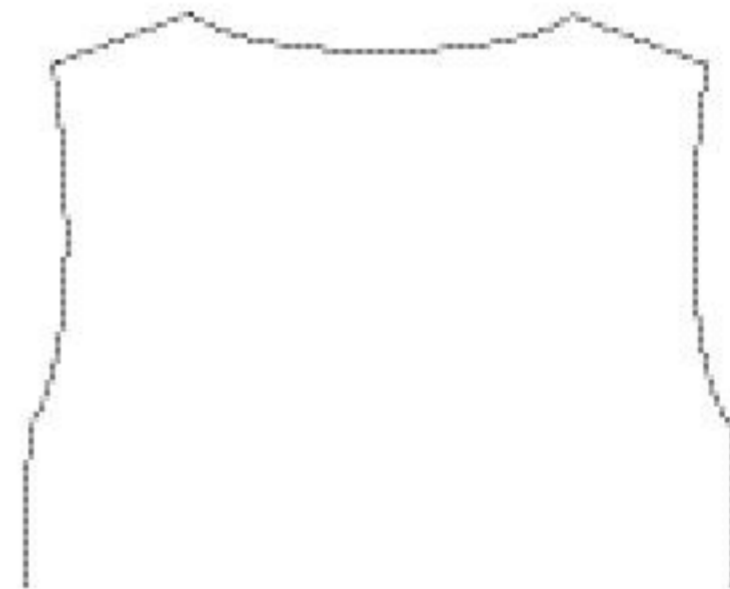
VISTA DE LA ESPALDA



ESCOTE PICO / EN "V" VISTA DEL DELANTERO



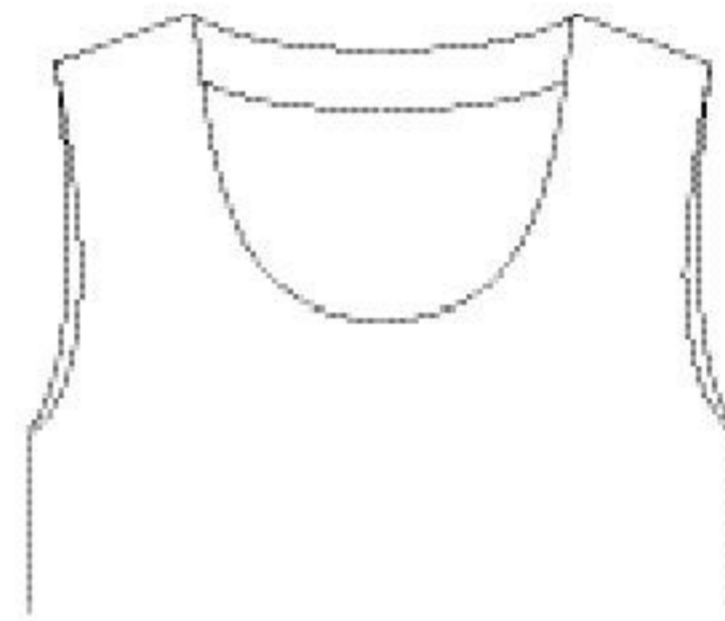
VISTA DE LA ESPALDA



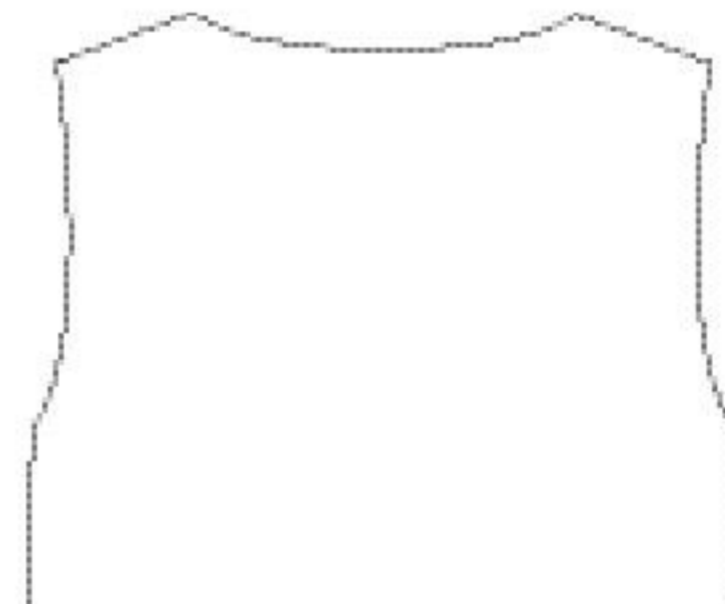
FORMAS BÁSICAS

ESCOTE EN "U"

VISTA DEL DELANTERO



VISTA DE LA ESPALDA



ESCOTE SCOOP

VISTA DEL DELANTERO



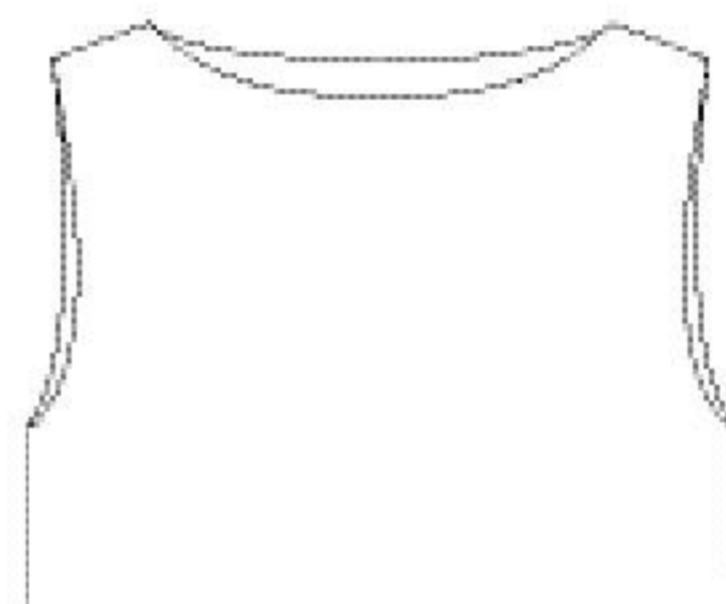
VISTA DE LA ESPALDA



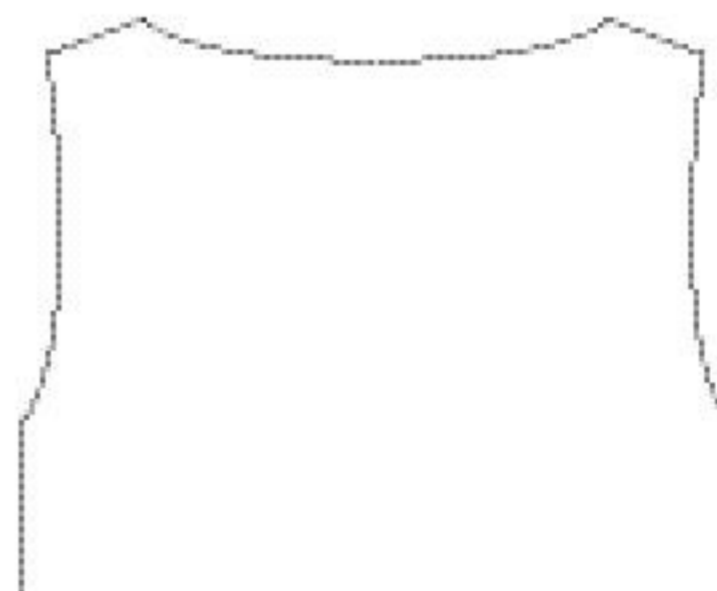
FORMAS BÁSICAS

ESCOTE BARCO

VISTA DEL DELANTERO



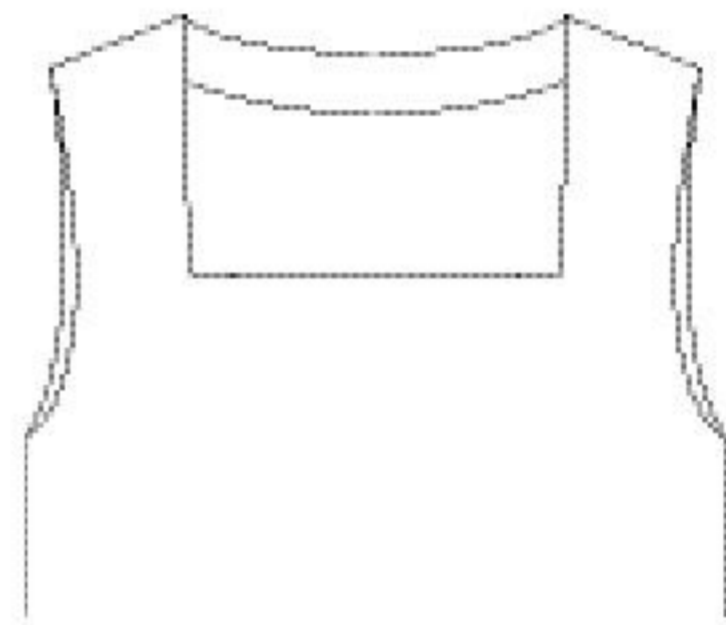
VISTA DE LA ESPALDA



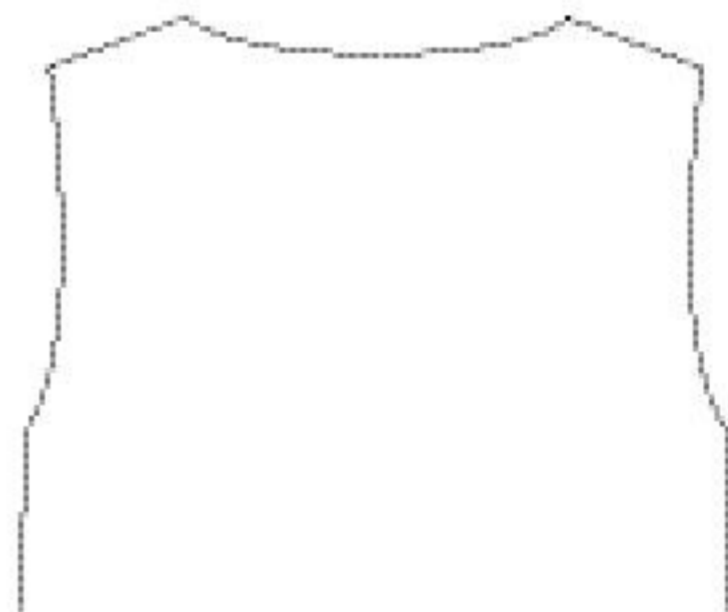
ESCOTES

ESCOTE CUADRADO

VISTA DEL DELANTERO



VISTA DE LA ESPALDA

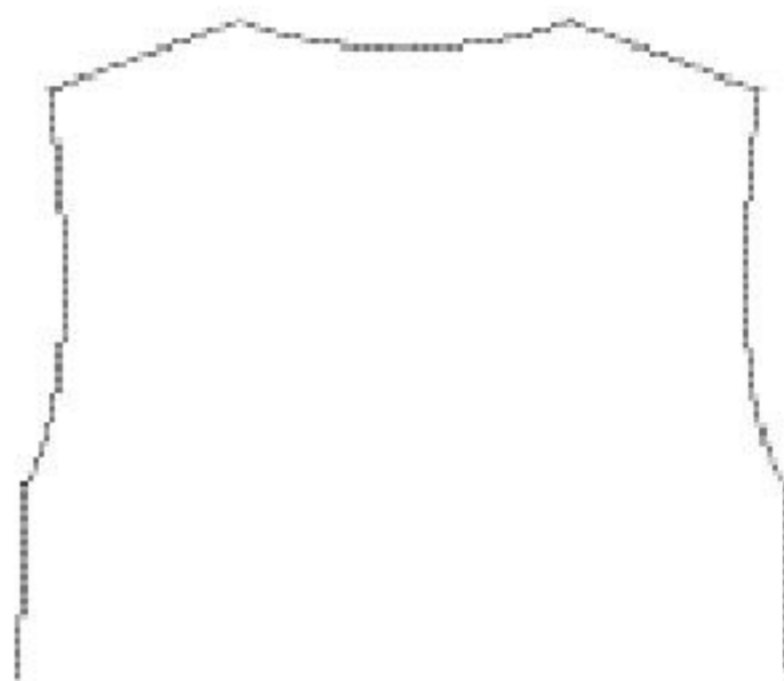


VARIACIONES

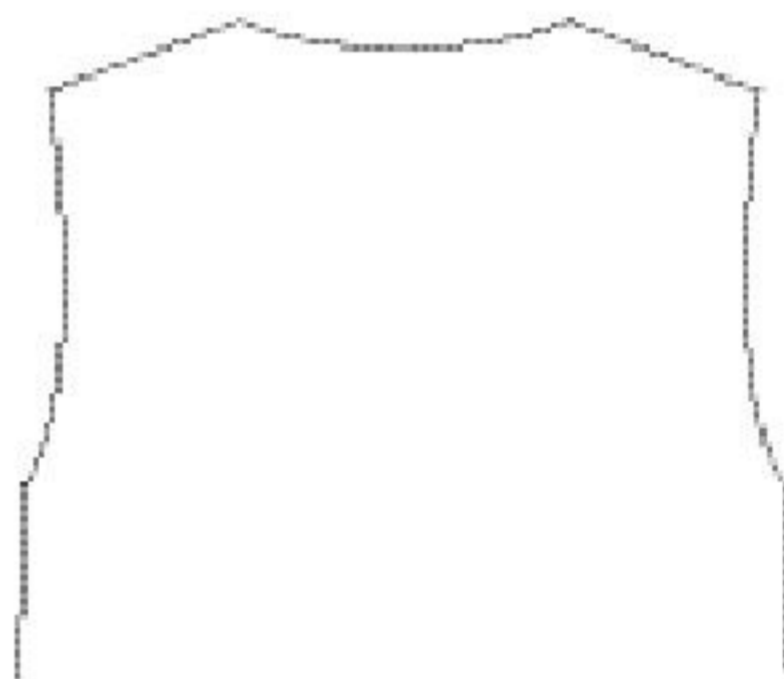
VISTAS DEL DELANTERO

VISTAS DE LA ESPALDA

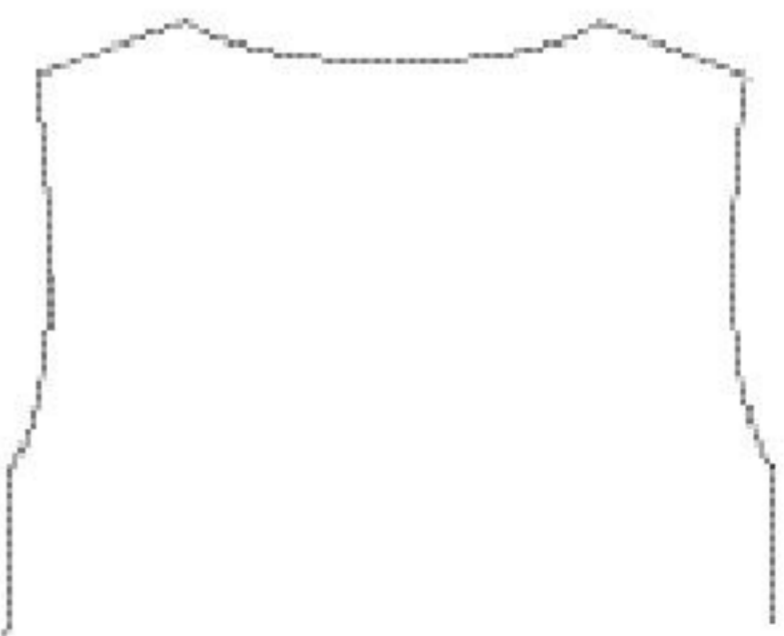
ESCOTE CON CORTE



ESCOTE CON LÁGRIMA



ESCOTE CORAZÓN

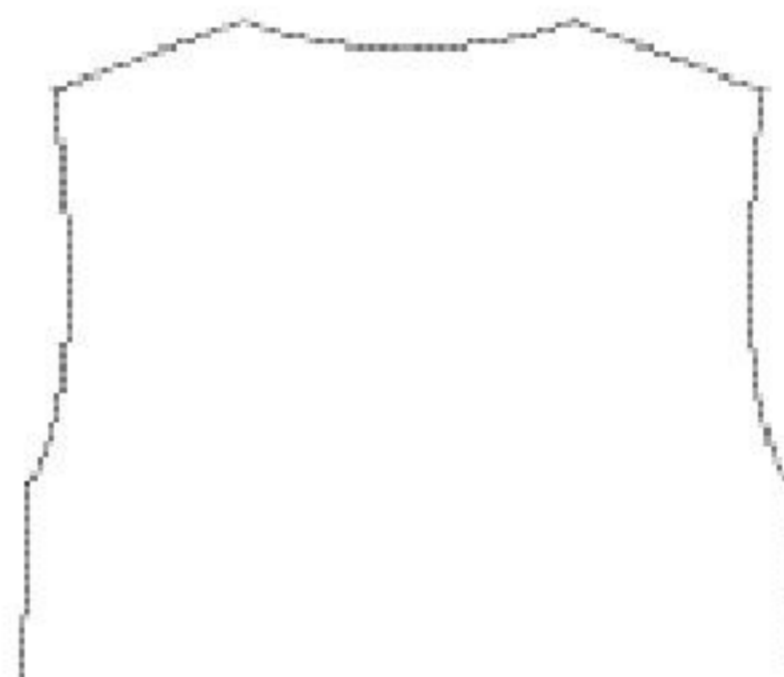


ESCOTES

VISTAS DEL DELANTERO

VISTAS DE LA ESPALDA

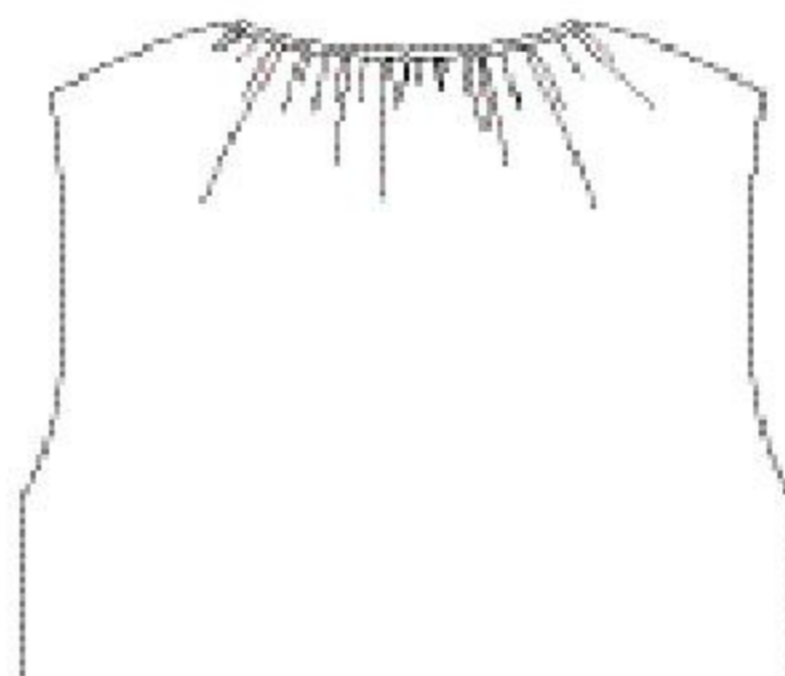
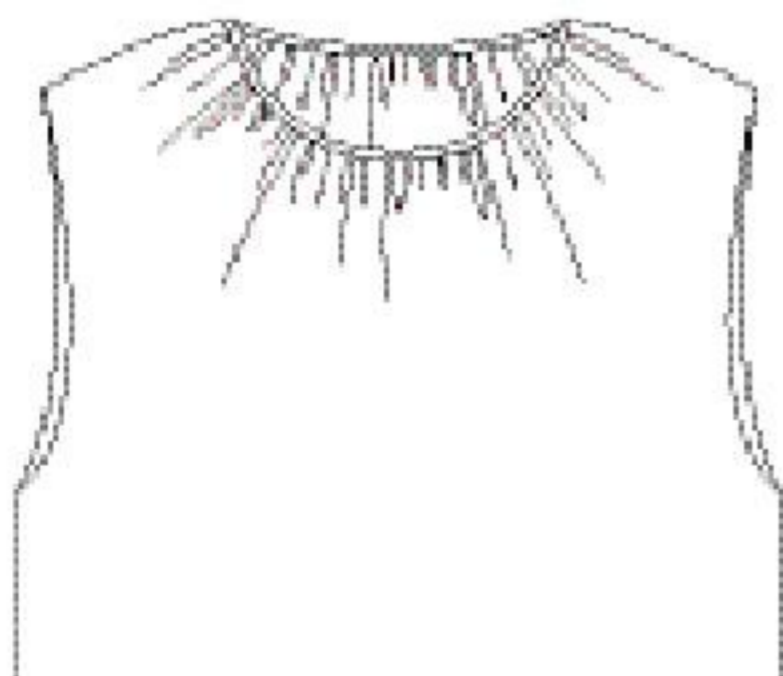
ESCOTE ASIMÉTRICO



ESCOTE BARCA



ESCOTE FRUNCIDO

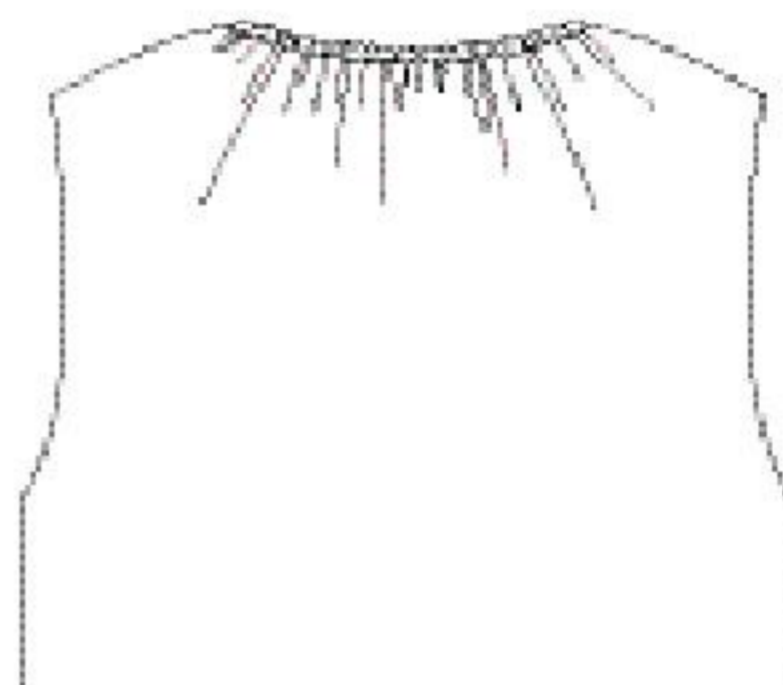
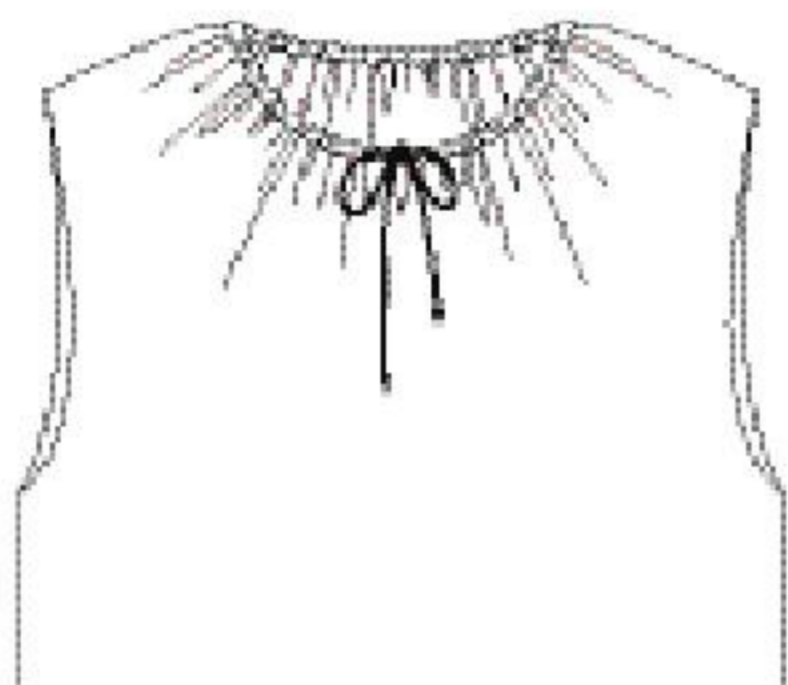


VARIACIONES

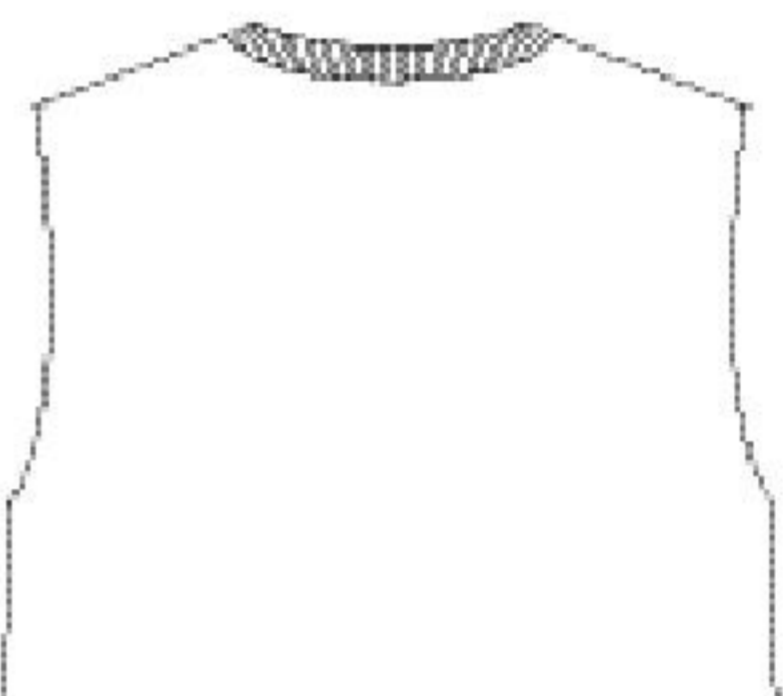
VISTAS DEL DELANTERO

VISTAS DE LA ESPALDA

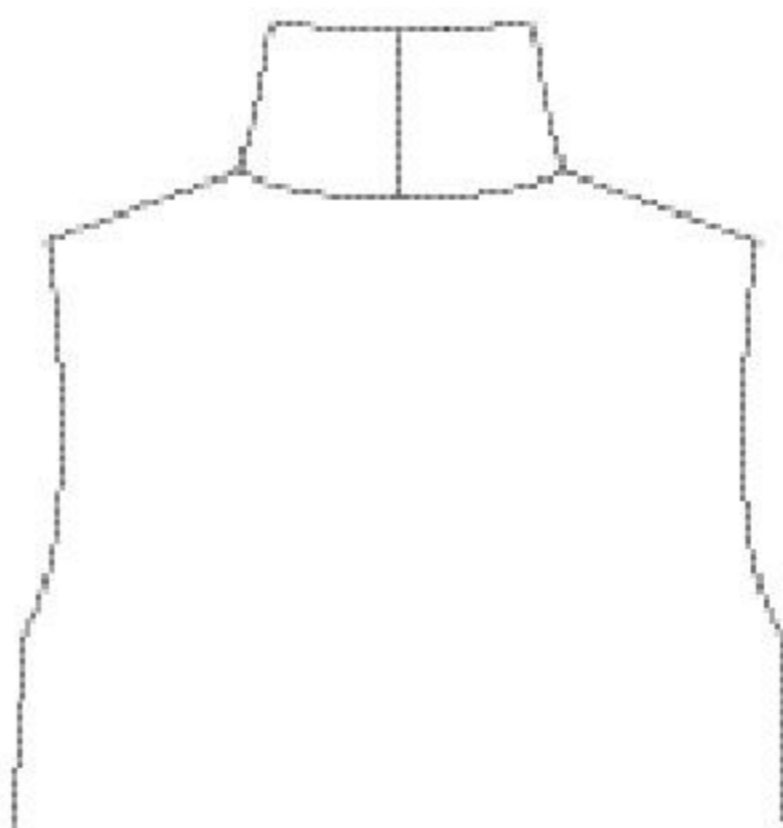
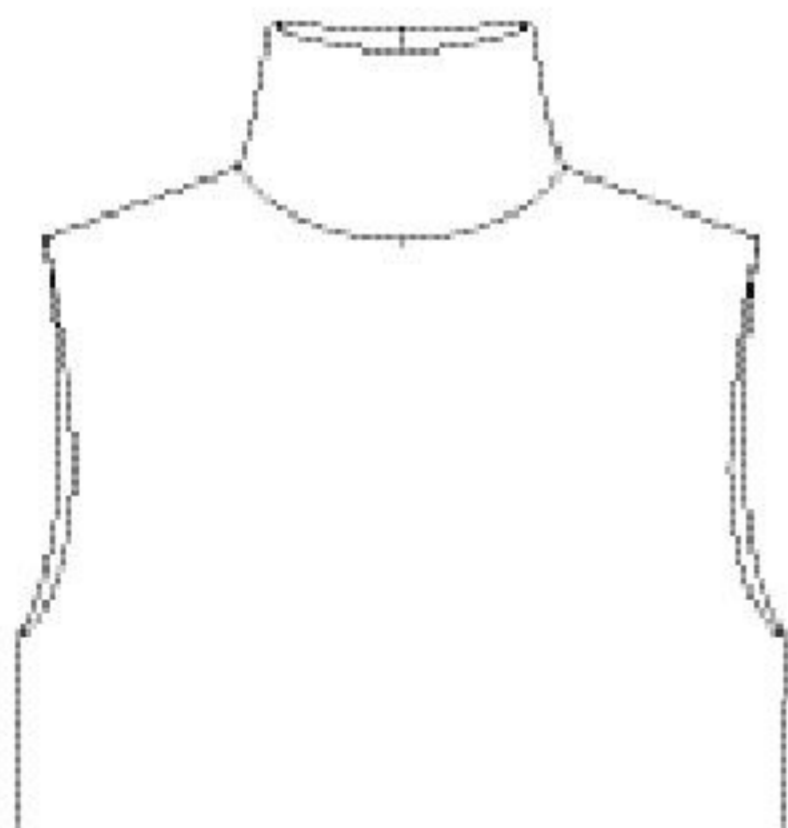
ESCOTE FRUNCIDO CON CORDÓN



ESCOTE CERRADO



CUELLO CISNE / CUELLO TORTUGA



ESCOTES

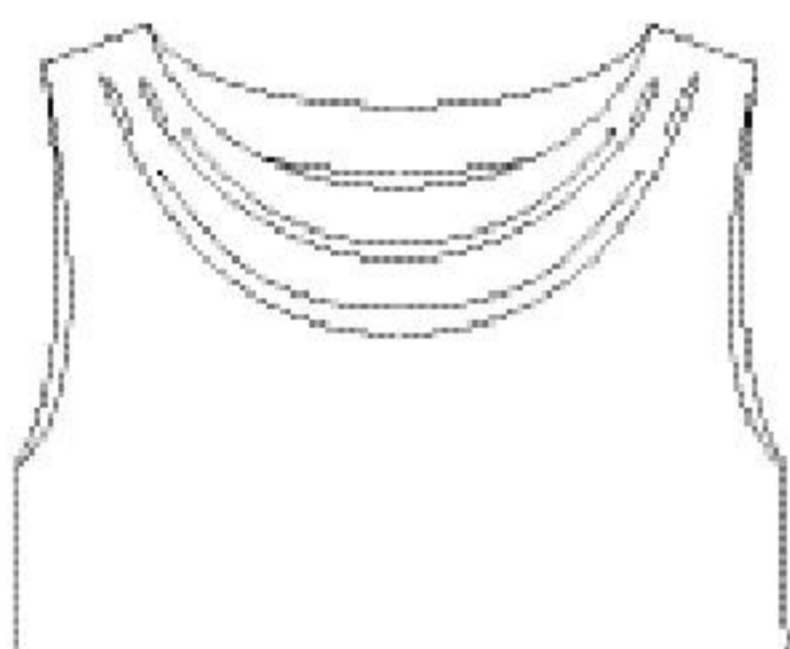
VISTAS DEL DELANTERO

VISTAS DE LA ESPALDA

CUELLO EMBUDO



CUELLO CAPUCHA



CUELLO VUELTO



FORMAS BÁSICAS

CUELLO CAMISERO DE DOS PIEZAS

VISTA DEL DELANTERO



VISTA DE LA ESPALDA



CUELLOS

CUELLO CAMISERO DE UNA PIEZA / CUELLO CONVERTIBLE

VISTA DEL DELANTERO



VISTA DE LA ESPALDA



FORMAS BÁSICAS

CUELLO SASTRE

VISTA DEL DELANTERO



VISTA DE LA ESPALDA



CUELLOS

CUELLO CHAL

VISTA DEL DELANTERO



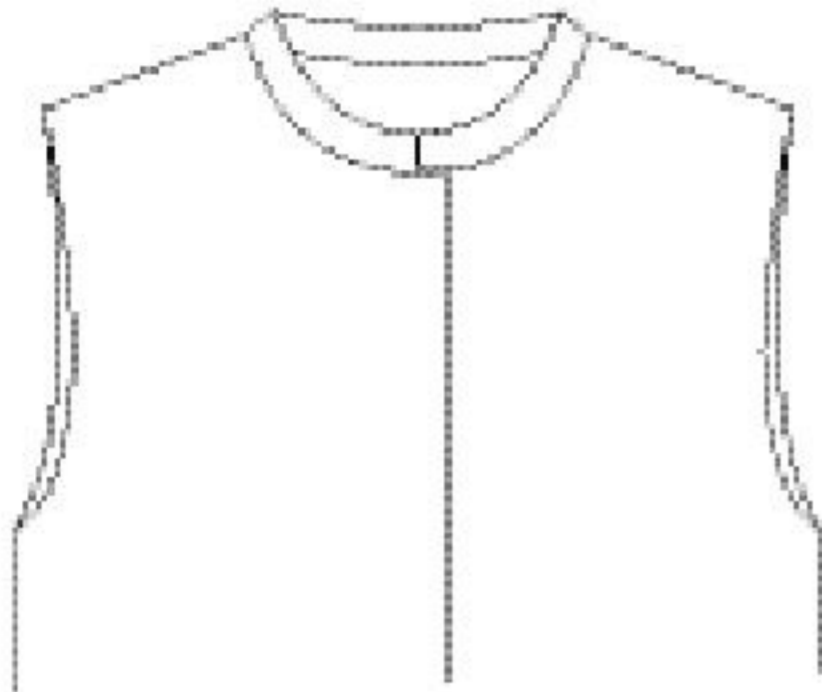
VISTA DE LA ESPALDA



VARIACIONES

VISTAS DEL DELANTERO

CUELLO DE TIRA



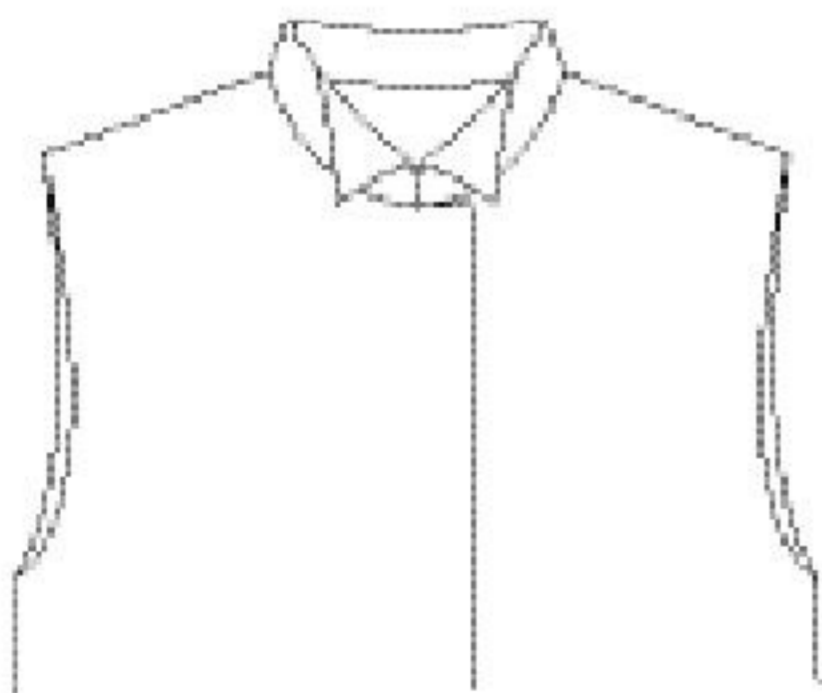
VISTAS DE LA ESPALDA



CUELLO MANDARÍN / CUELLO CHINO / CUELLO MAO



CUELLO DE PAJARITA



CUELLOS

VISTAS DEL DELANTERO

CUELLO PETER PAN



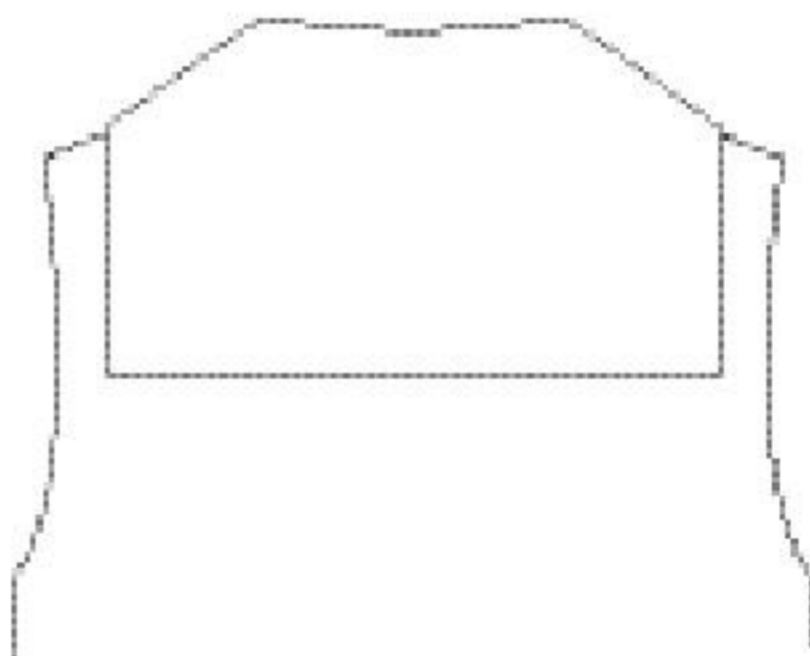
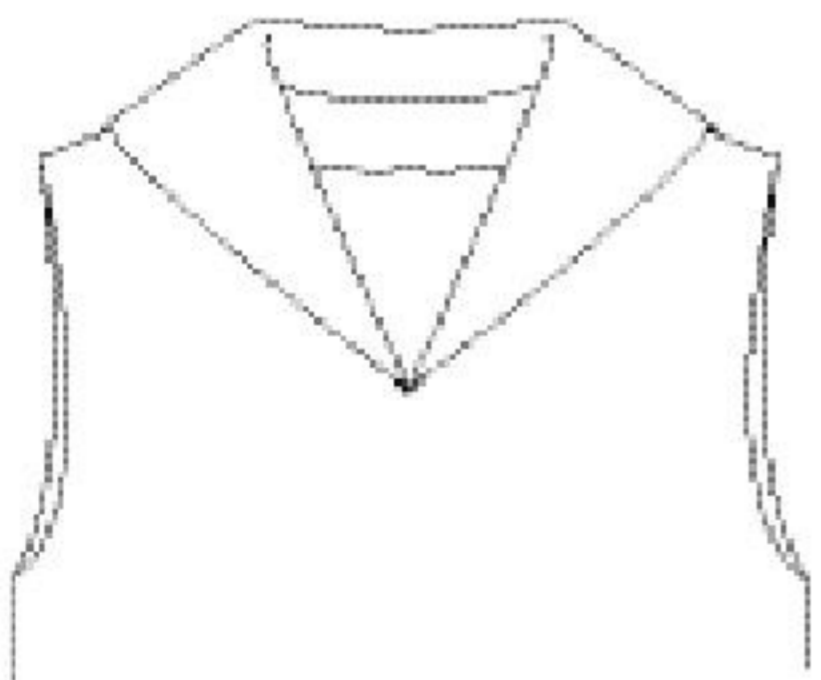
VISTAS DE LA ESPALDA



CUELLO ETON



CUELLO MARINERO



VARIACIONES

VISTAS DEL DELANTERO

CUELLO BERTA



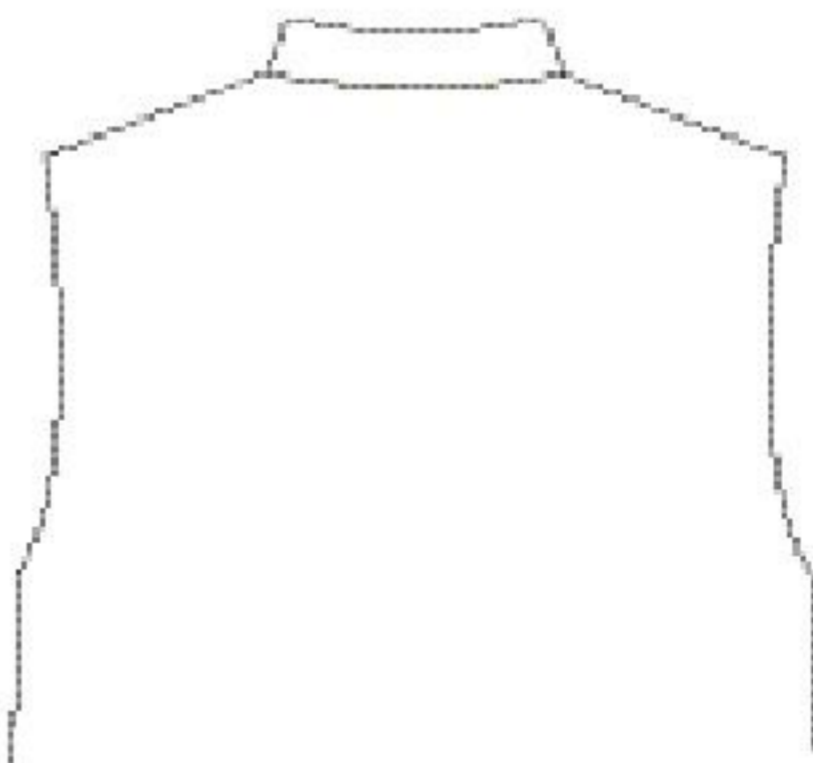
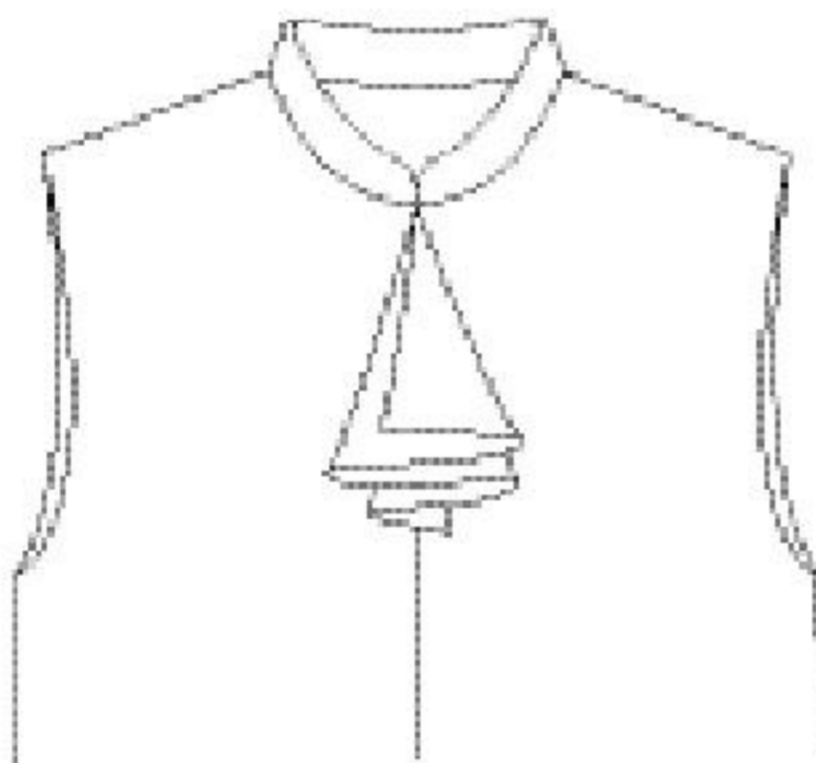
VISTAS DE LA ESPALDA



CUELLO CON LAZADA



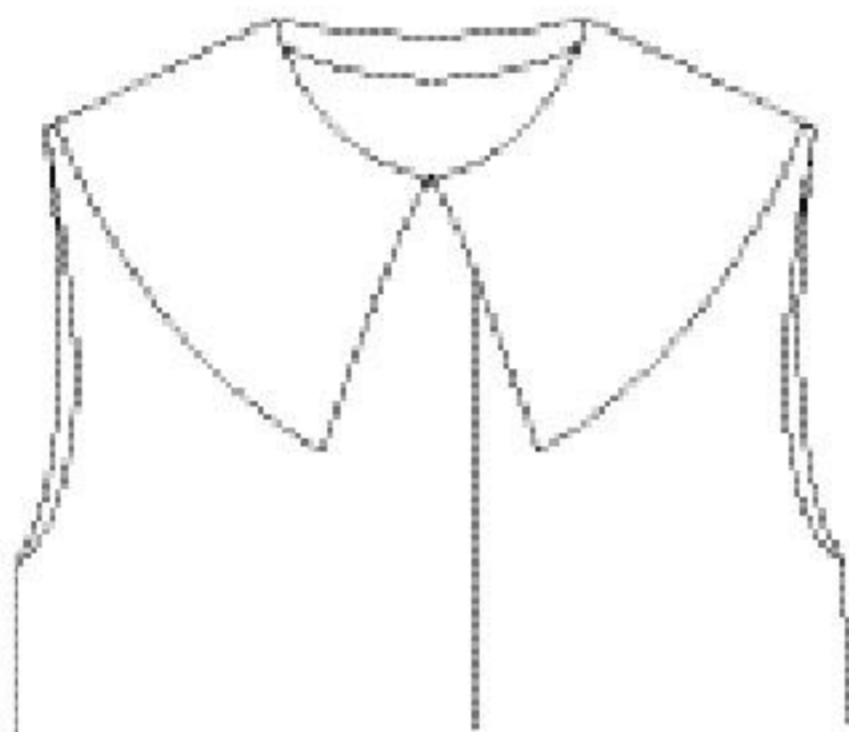
CUELLO CASCAIDA / CUELLO CON CHORRERAS



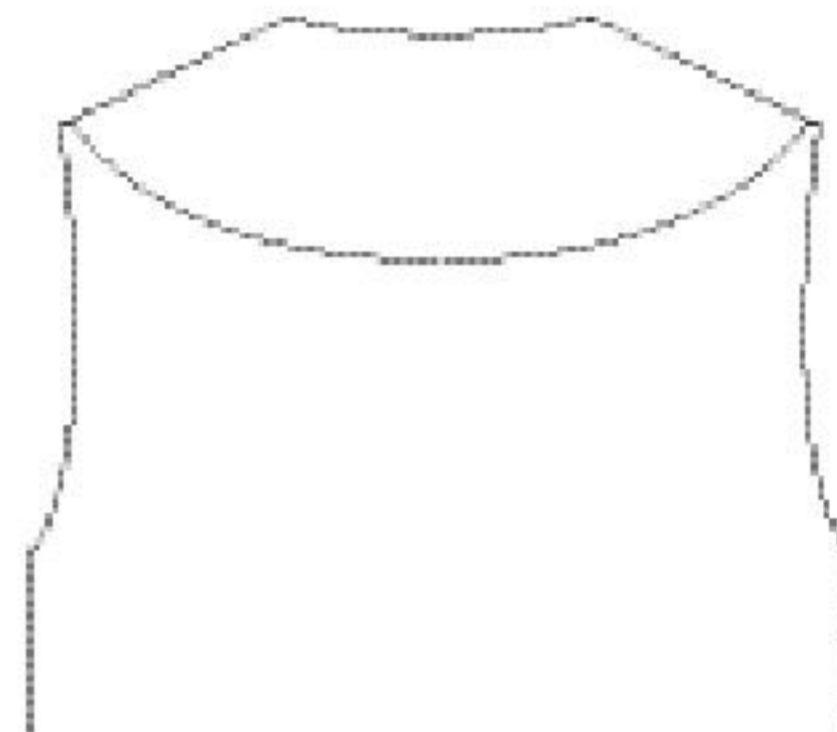
CUELLOS

VISTAS DEL DELANTERO

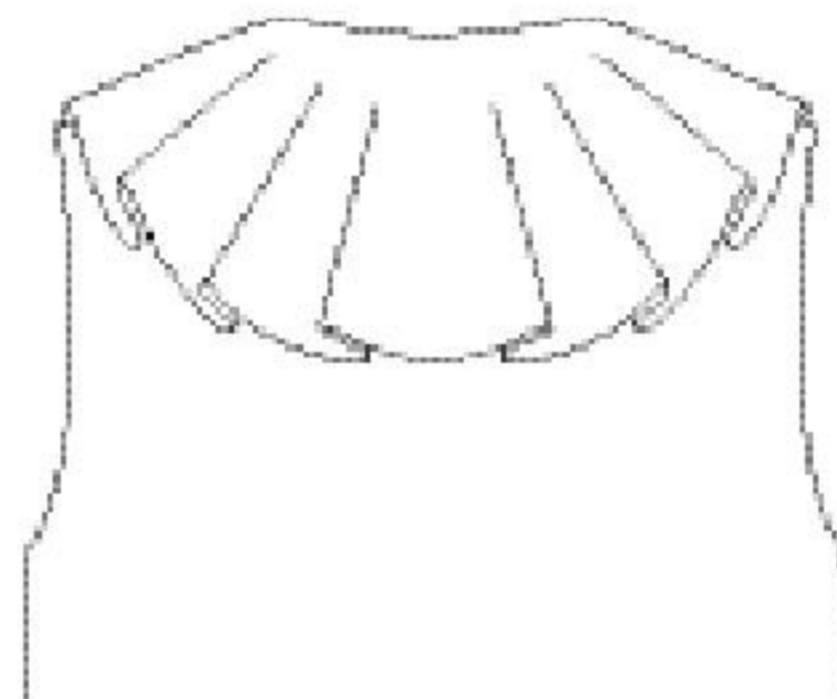
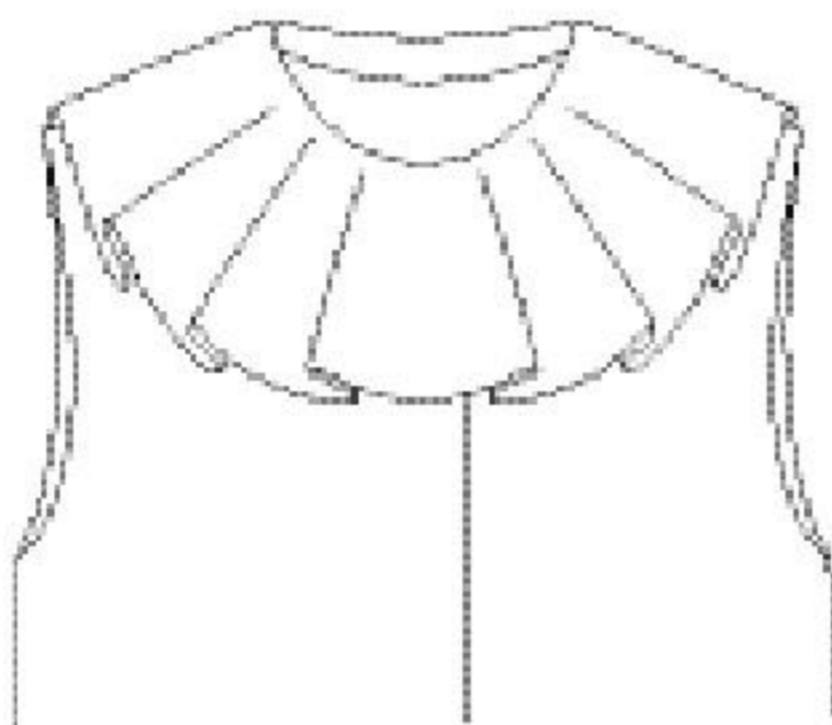
CUELLO DE CAPA



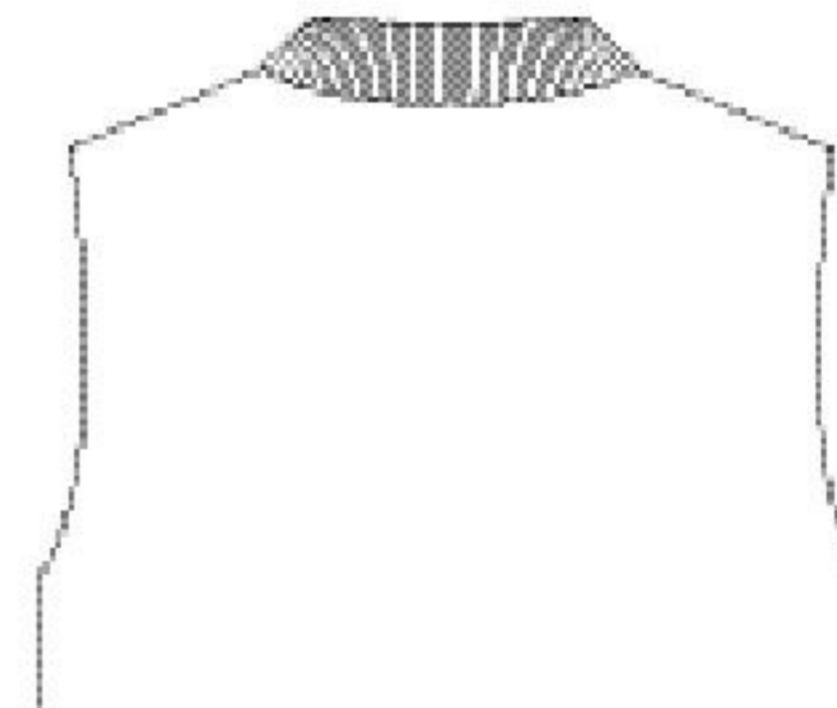
VISTAS DE LA ESPALDA



CUELLO DE VOLANTE FRUNCIDO / CUELLO PIERROT



CUELLO POLO



FORMAS BÁSICAS

MANGA MONTADA

VISTA DEL DELANTERO



VISTA DE LA ESPALDA



MANGAS

MANGA CAÍDA

VISTA DEL DELANTERO



VISTA DE LA ESPALDA



FORMAS BÁSICAS

MANGA DE UNA PIEZA / MANGA FIJA

VISTA DEL DELANTERO



VISTA DE LA ESPALDA



MANGAS

MANGA DE DOS PIEZAS / MANGA SASTRE

VISTA DEL DELANTERO



VISTA DE LA ESPALDA



FORMAS BÁSICAS

MANGA AJUSTADA

VISTA DEL DELANTERO



VISTA DE LA ESPALDA



MANGAS

MANGA CAMISERA

VISTA DEL DELANTERO



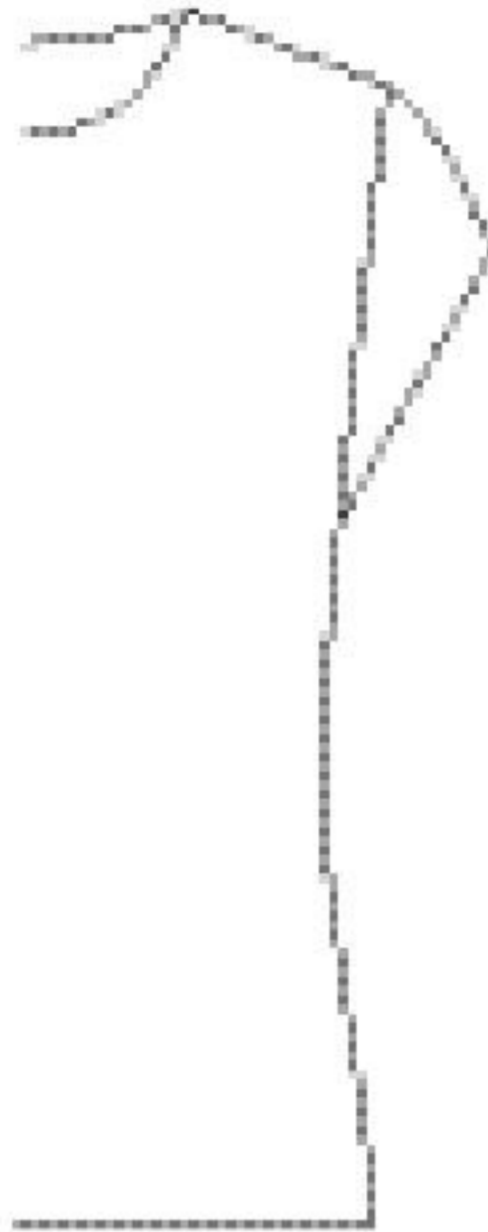
VISTA DE LA ESPALDA



VARIACIONES

VISTAS DEL DELANTERO

MANGA CAP / MEDIA MANGA CORTA /
MANGA CASQUETE



MANGA ABULLONADA / MANGA BALÓN



VISTAS DE LA ESPALDA



MANGAS

VISTAS DEL DELANTERO

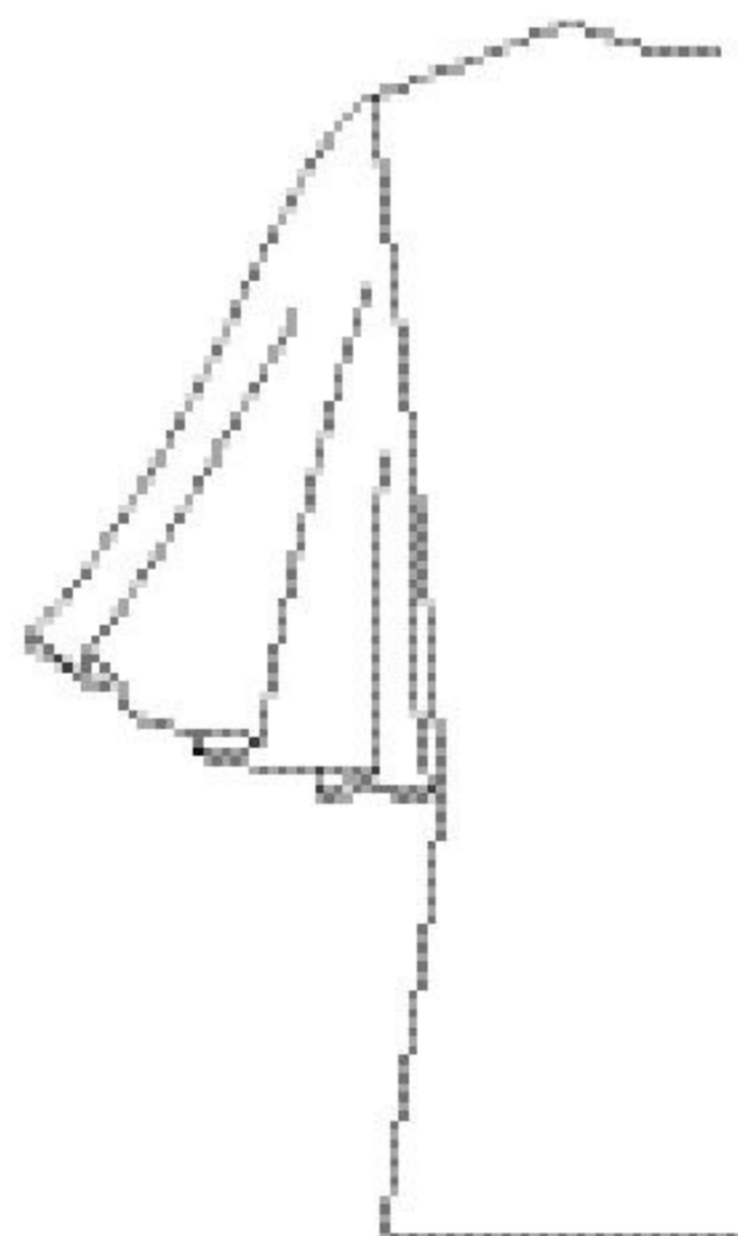
MANGA ACAMPANADA



MANGA CON VUELO



VISTAS DE LA ESPALDA



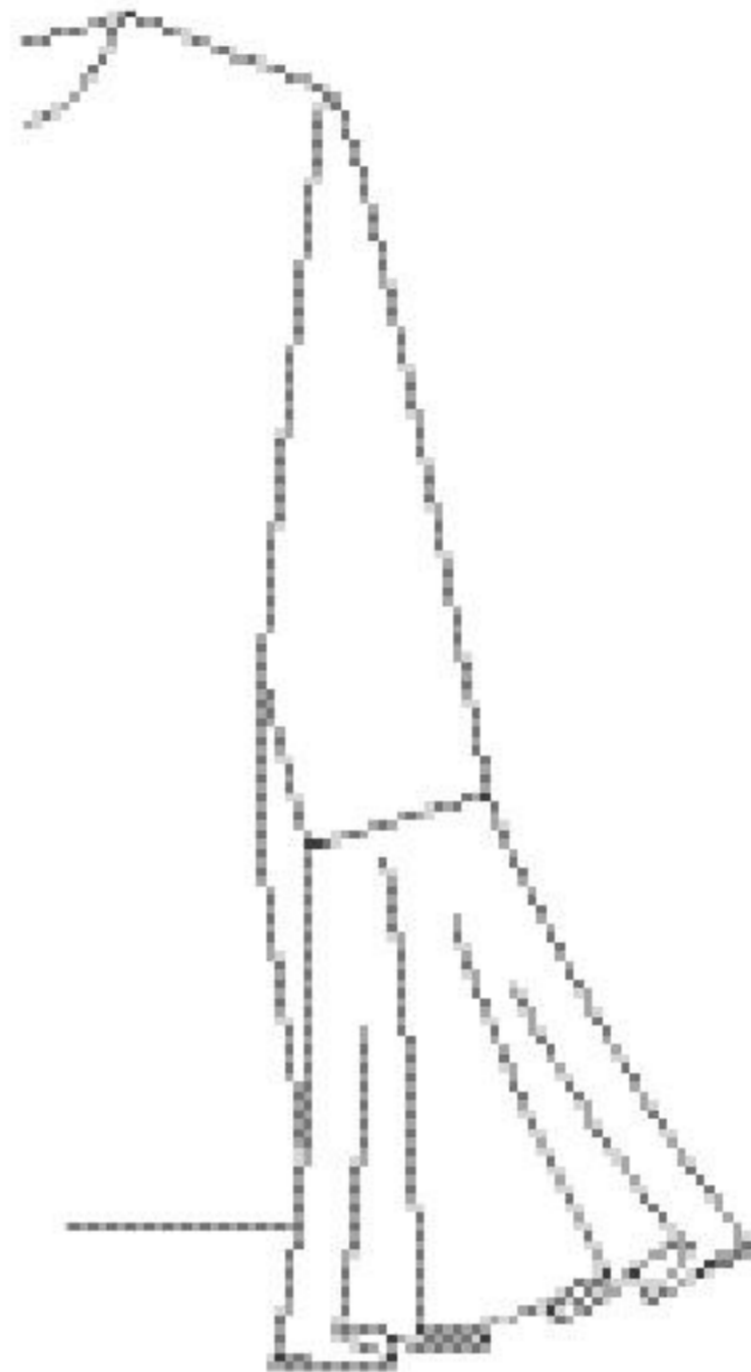
VARIATIONS

VISTAS DEL DELANTERO

MANGA LINTERNA



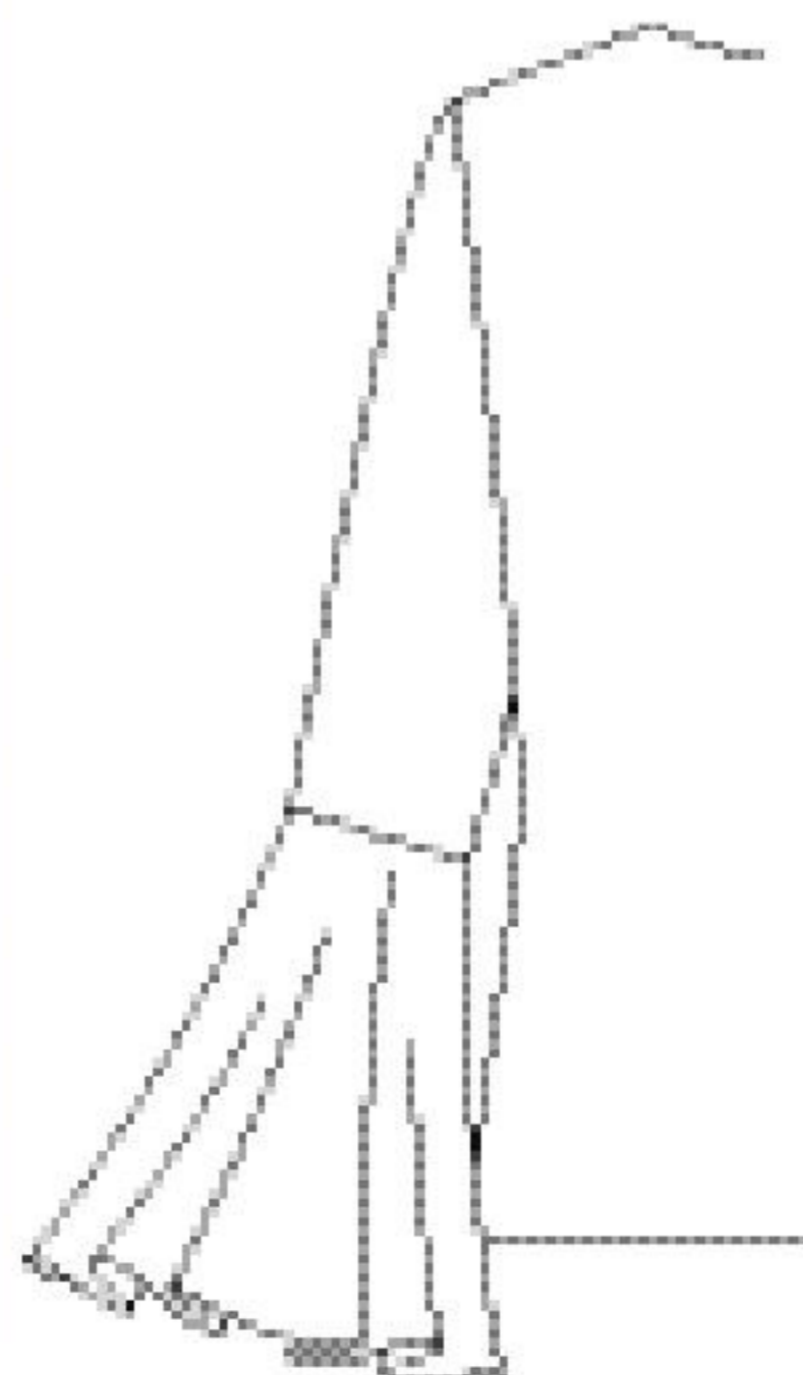
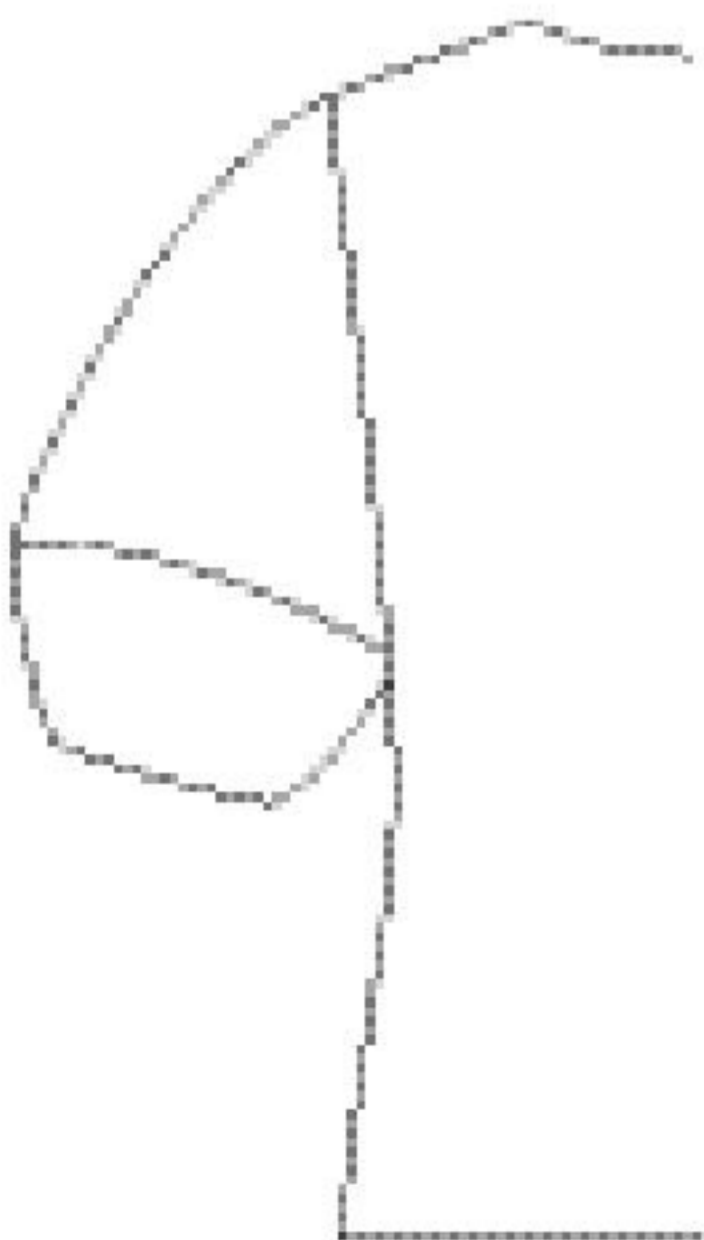
MANGA PAGODA



MANGA CAMPESINA



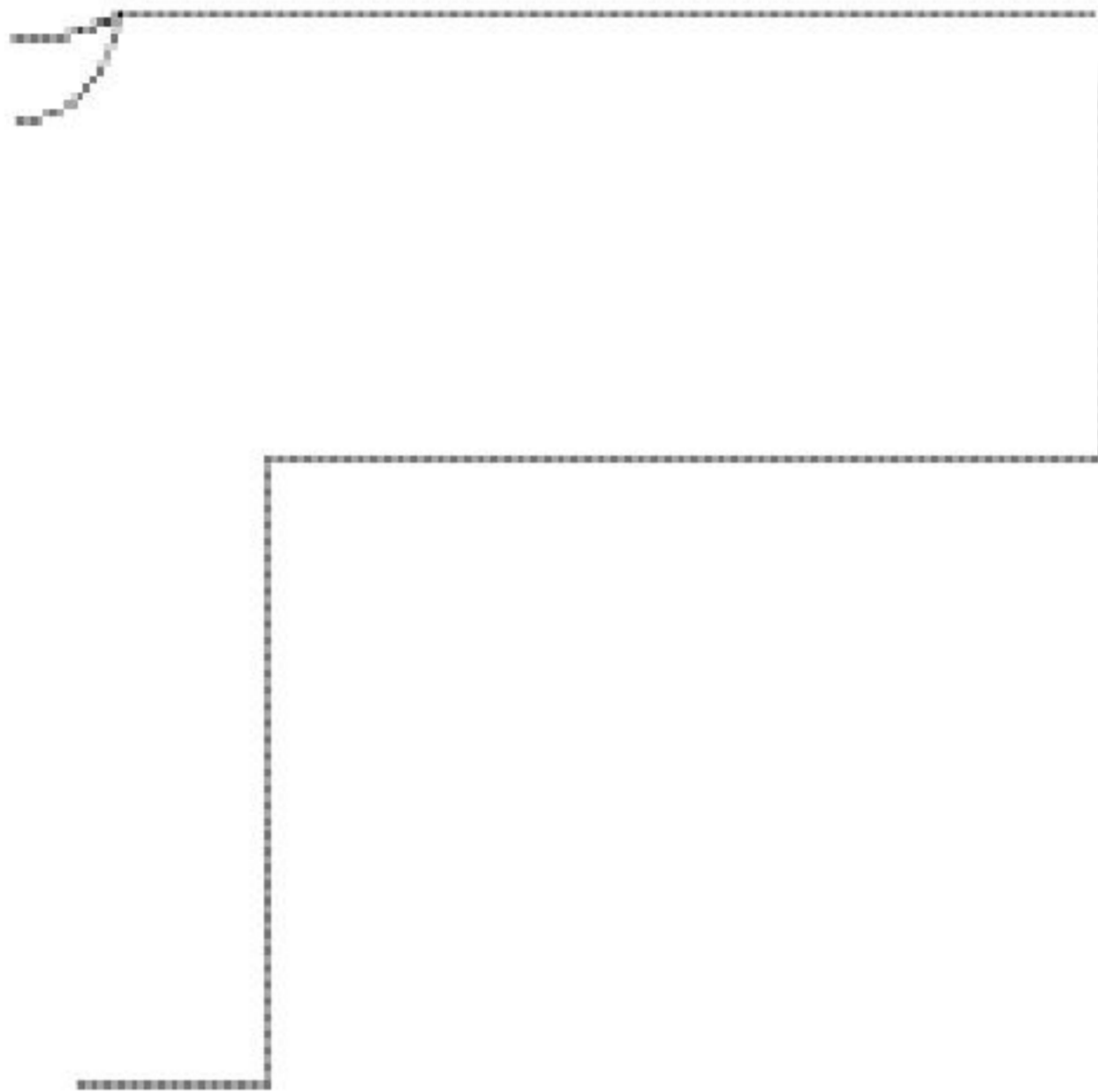
VISTAS DE LA ESPALDA



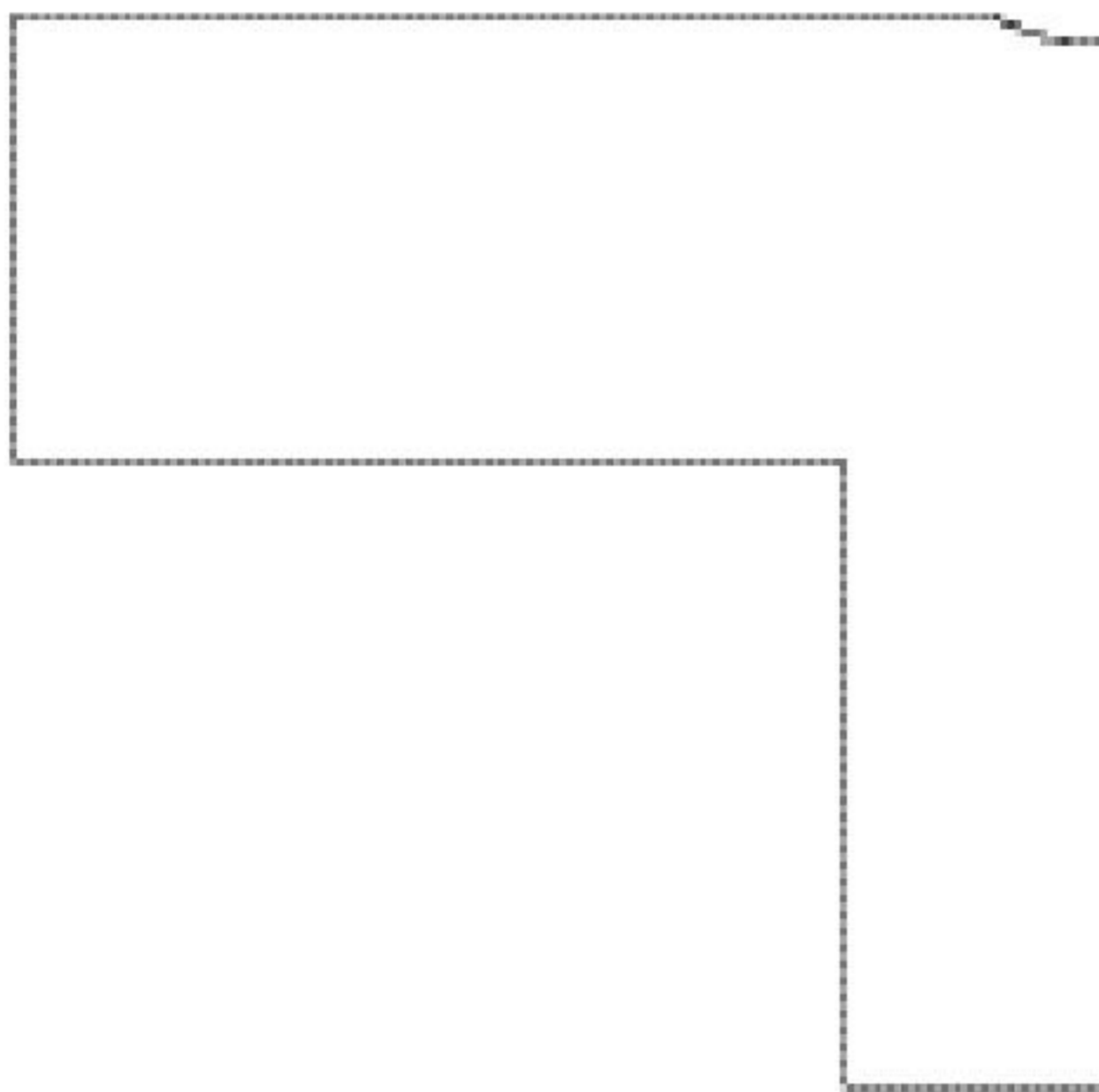
MANGAS

VISTAS DEL DELANTERO

MANGA QUIMONO



VISTAS DE LA ESPALDA



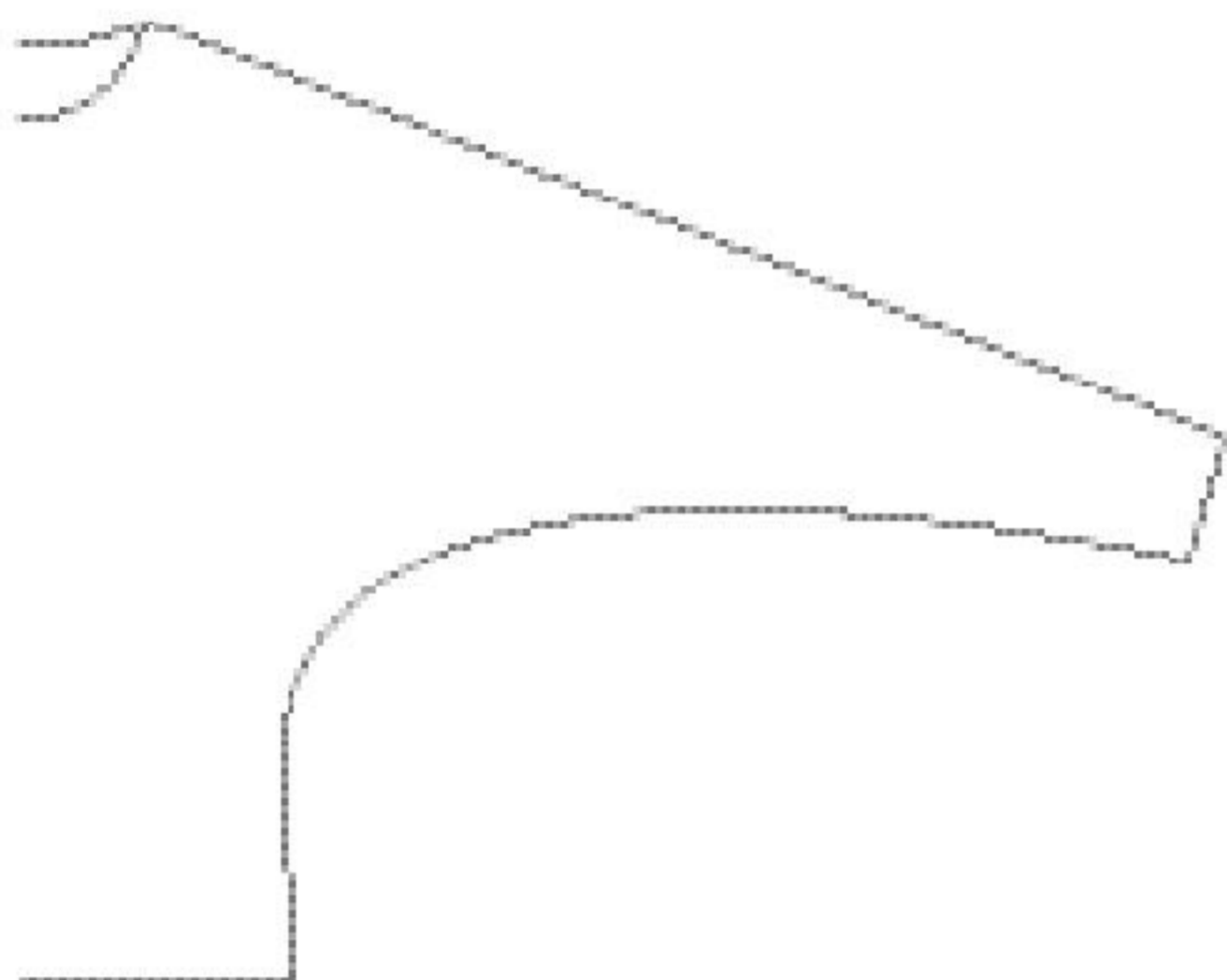
MANGA RAGLÁN



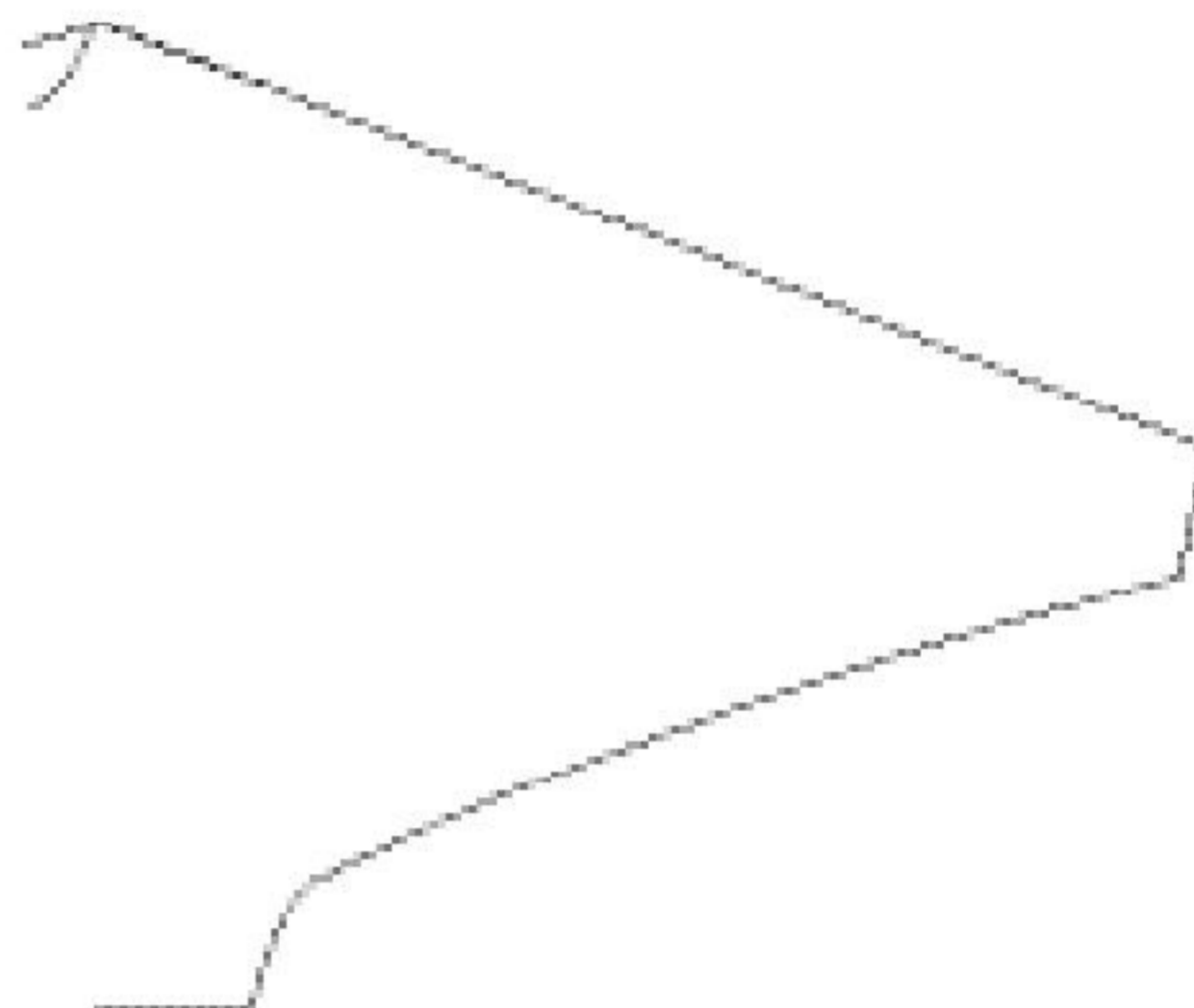
VARIACIONES

VISTAS DEL DELANTERO

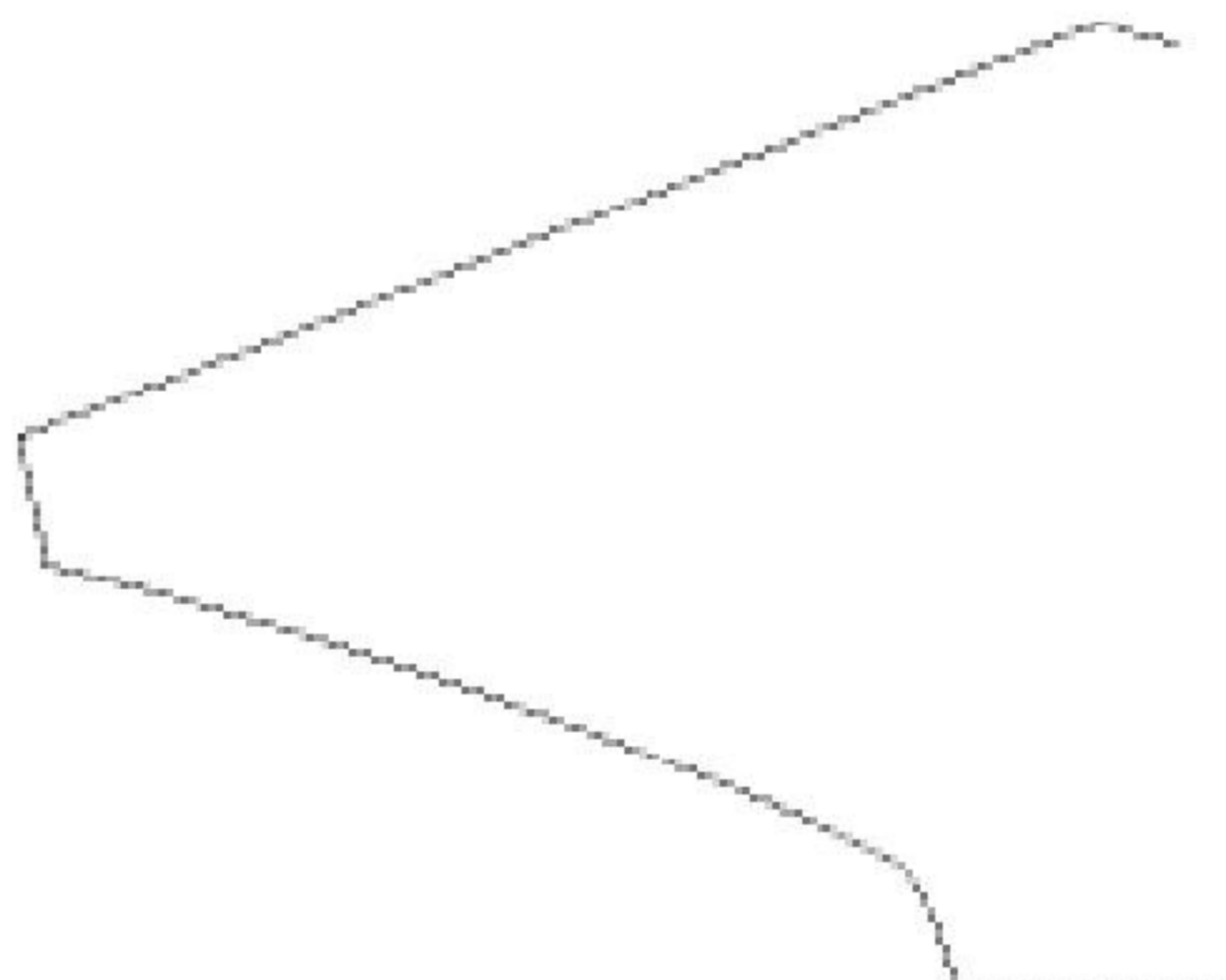
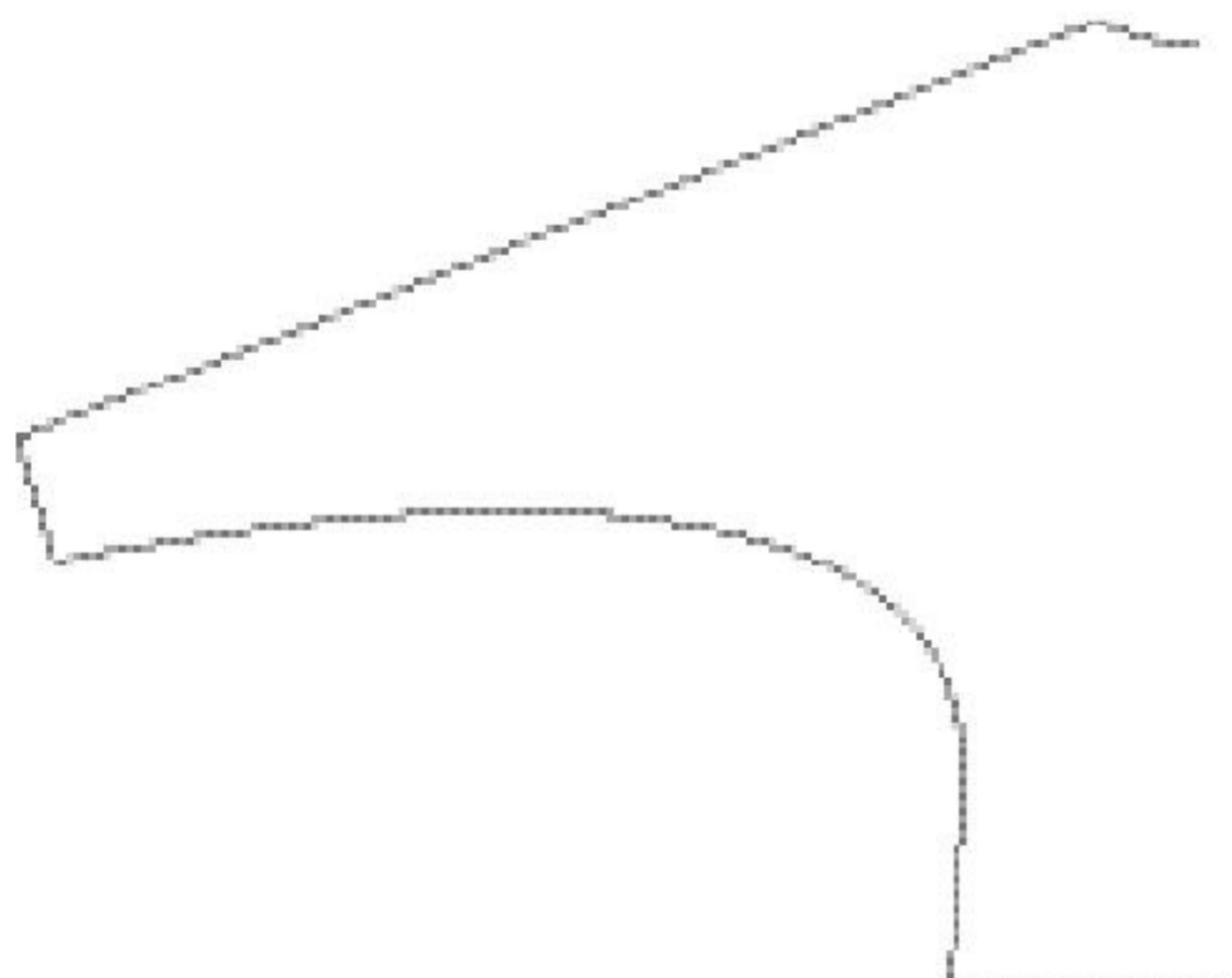
MANGA DOLMÁN



MANGA MURCIÉLAGO



VISTAS DE LA ESPALDA



MANGAS

VISTAS DEL DELANTERO

MANGA BOMBACHA



MANGA JAMÓN



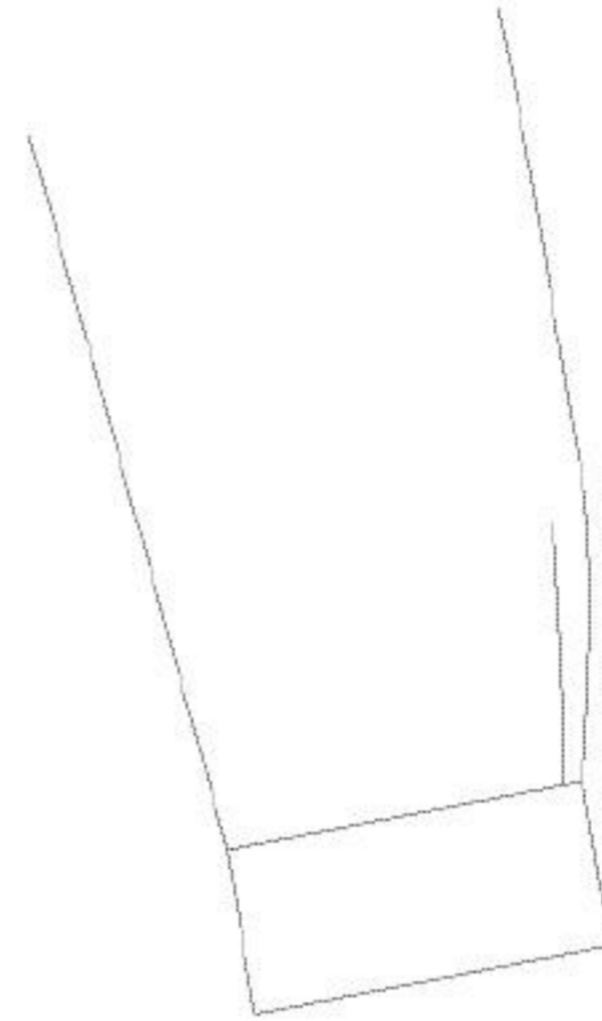
VISTAS DE LA ESPALDA



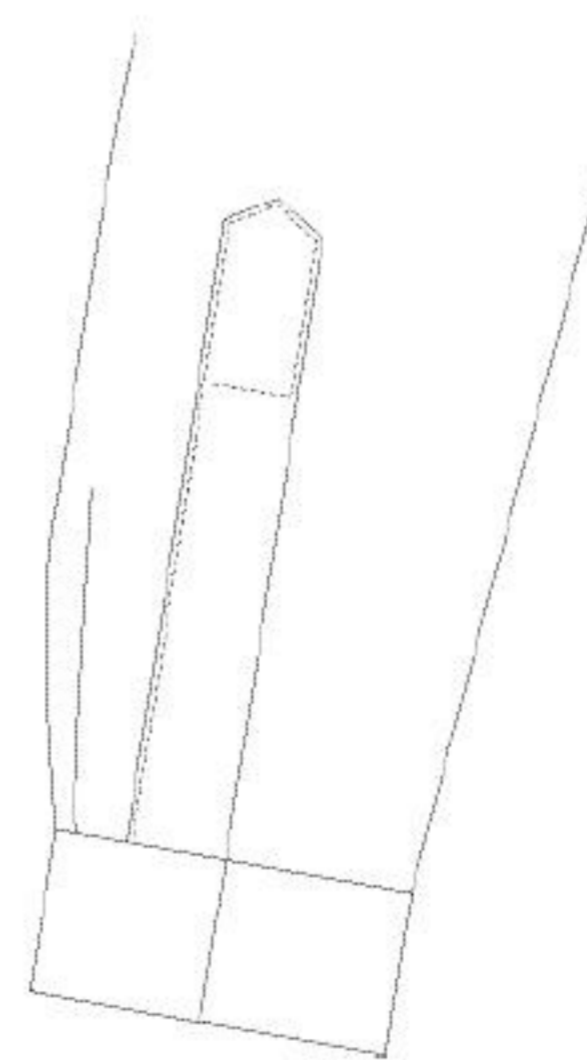
FORMAS BÁSICAS

PUÑO SENCILLO CON TAPETA

VISTA DEL DELANTERO



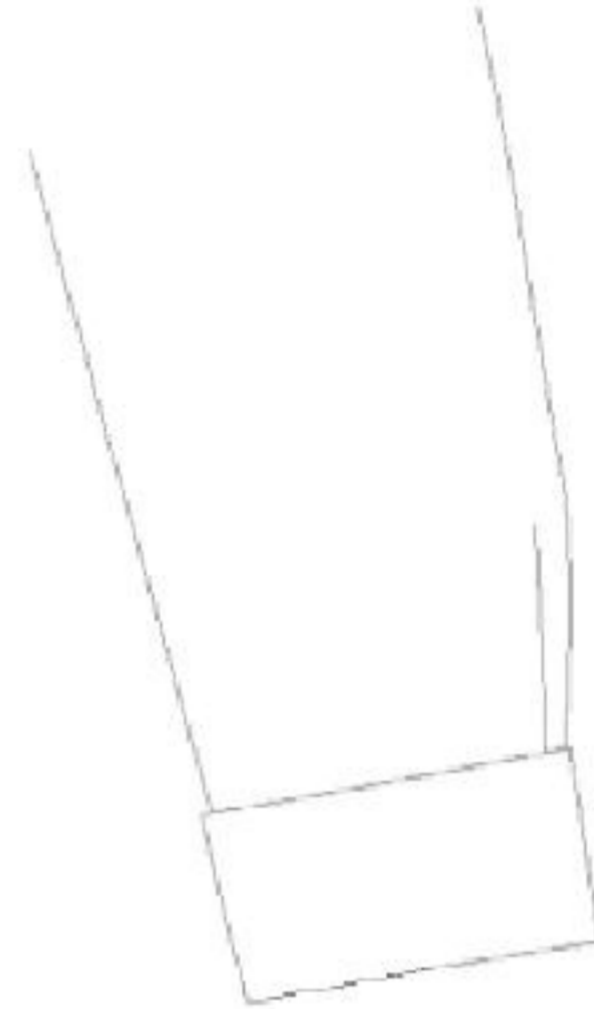
VISTA DE LA ESPALDA



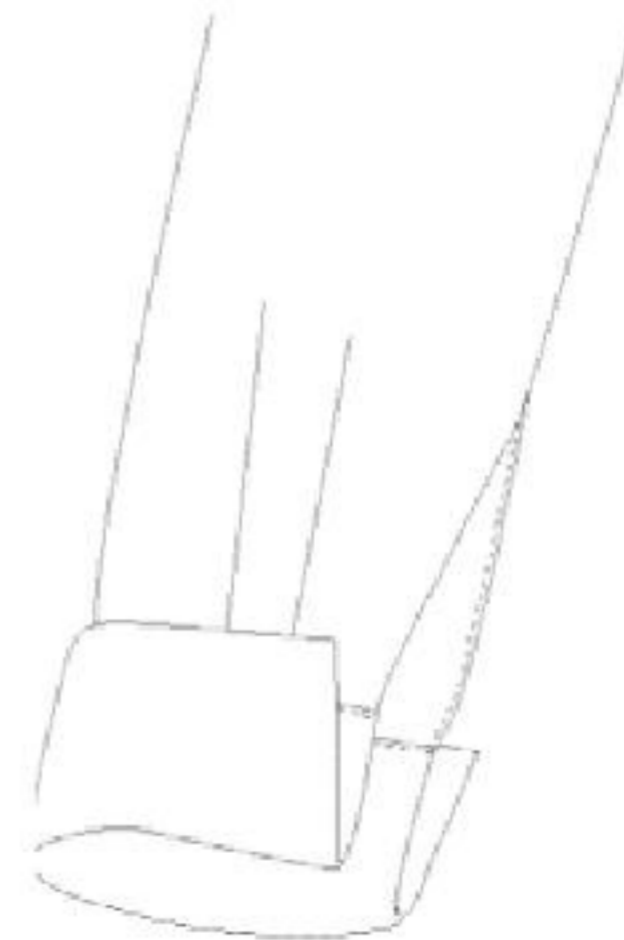
PUÑOS

PUÑO DOBLE VUELTO

VISTA DEL DELANTERO



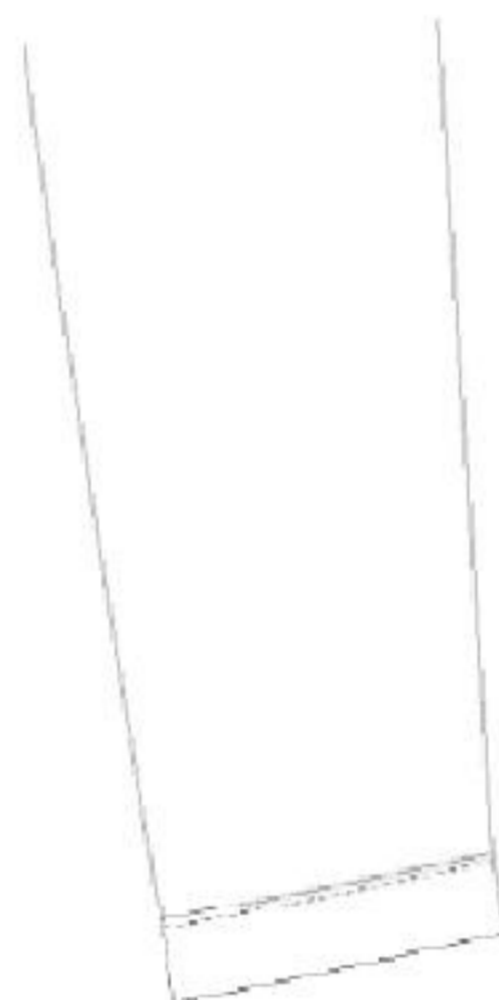
VISTA DE LA ESPALDA



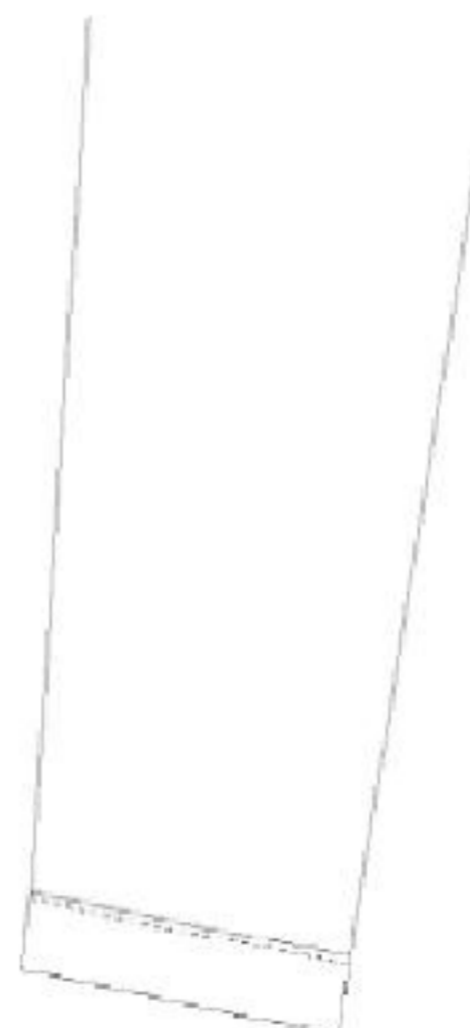
FORMAS BÁSICAS

PUÑO CON RIBETE

VISTA DEL DELANTERO



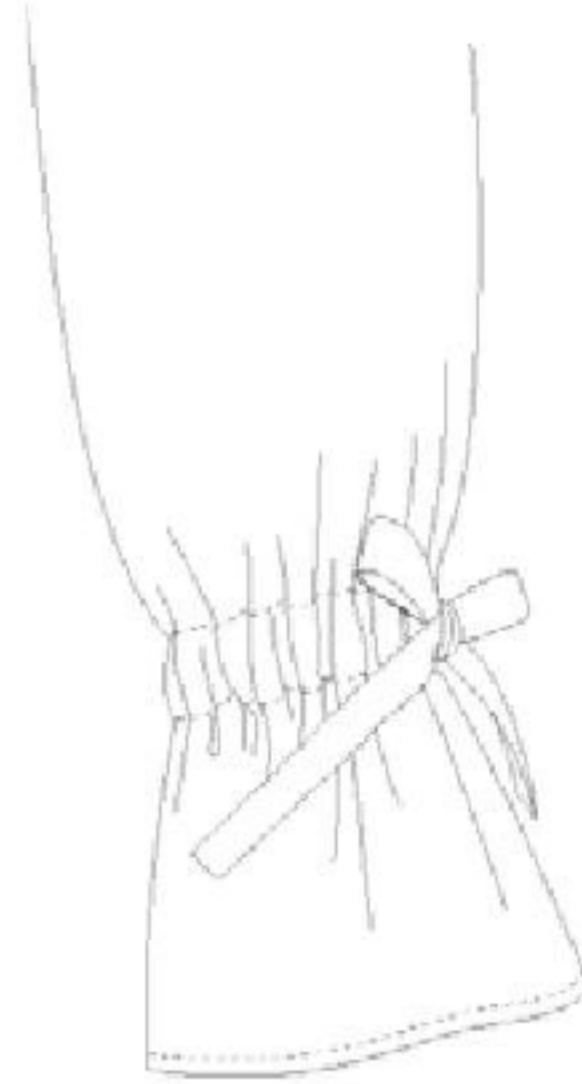
VISTA DE LA ESPALDA



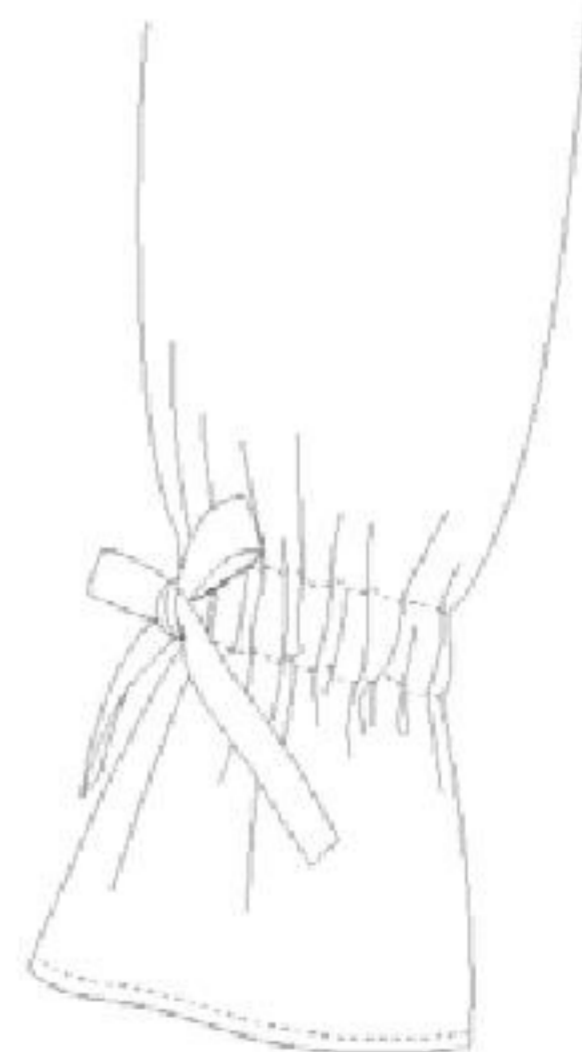
PUÑOS

PUÑO CON CORDÓN

VISTA DEL DELANTERO

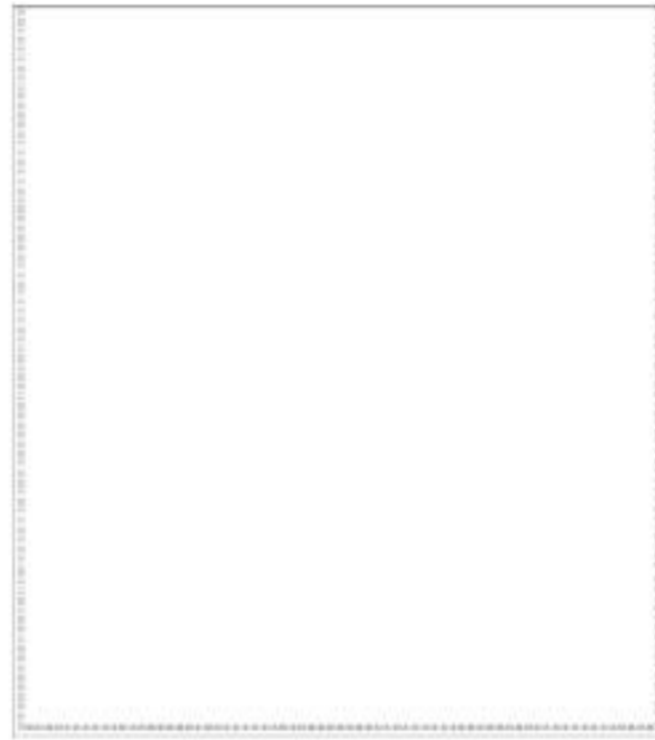


VISTA DE LA ESPALDA

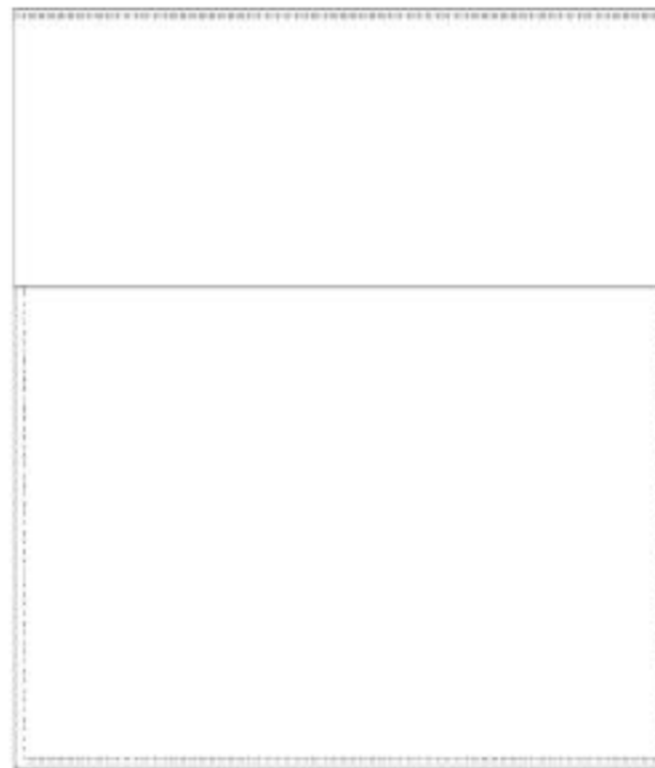


BOLSILLOS

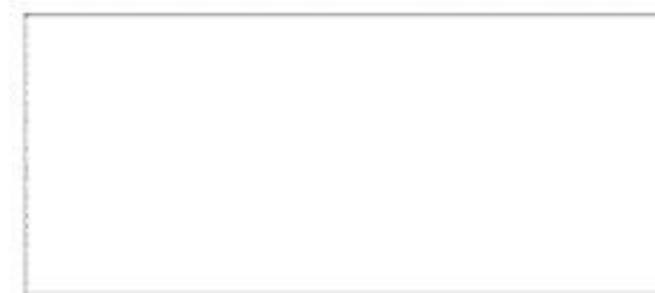
BOLSILLO APLICADO / BOLSILLO DE PARCHE



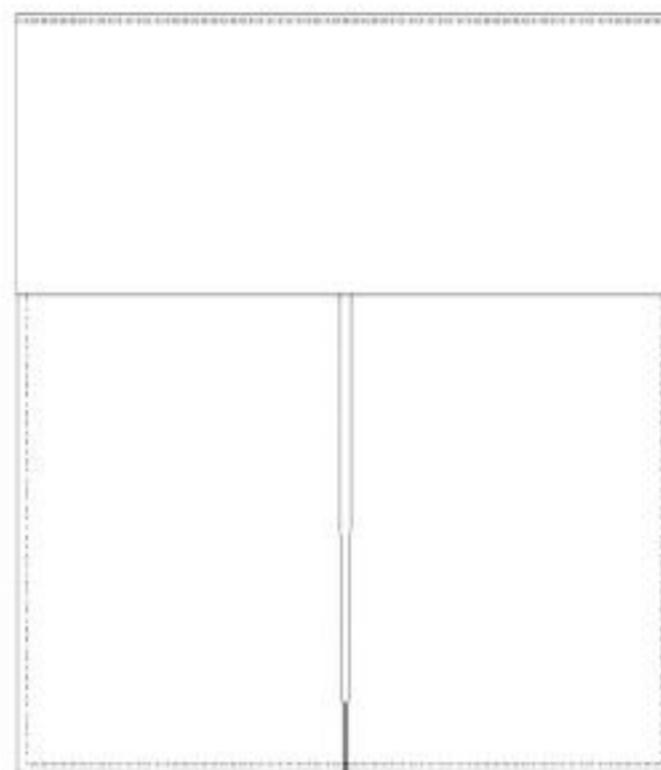
BOLSILLO DE CARTERA



BOLSILLO DE VIVO



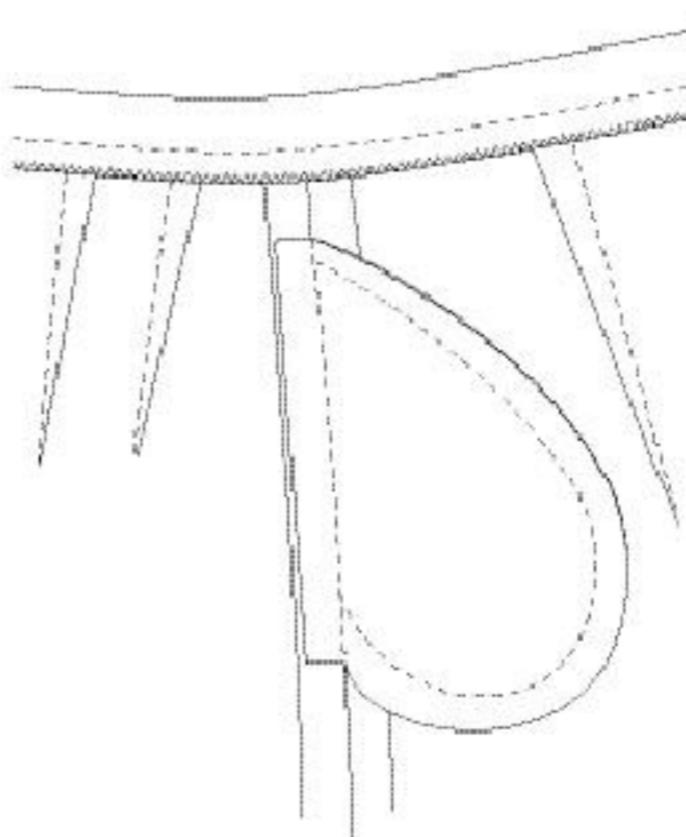
BOLSILLO DE FUELLE



BOLSILLO INSERTADO EN COSTURA (VISTA EXTERIOR)

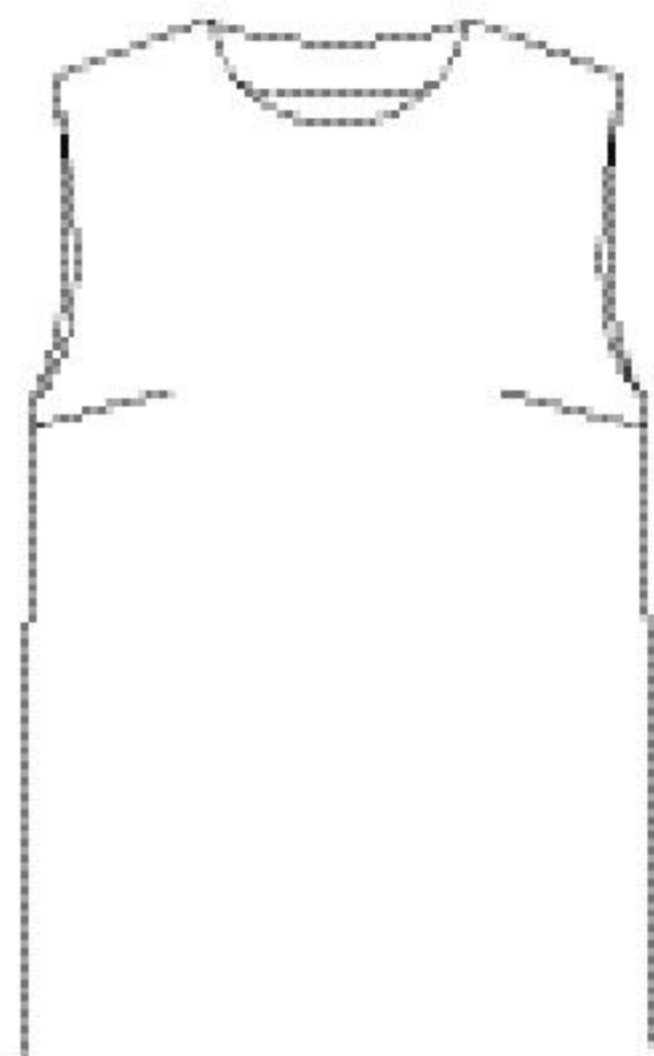


BOLSILLO INSERTADO EN COSTURA (VISTA INTERIOR)

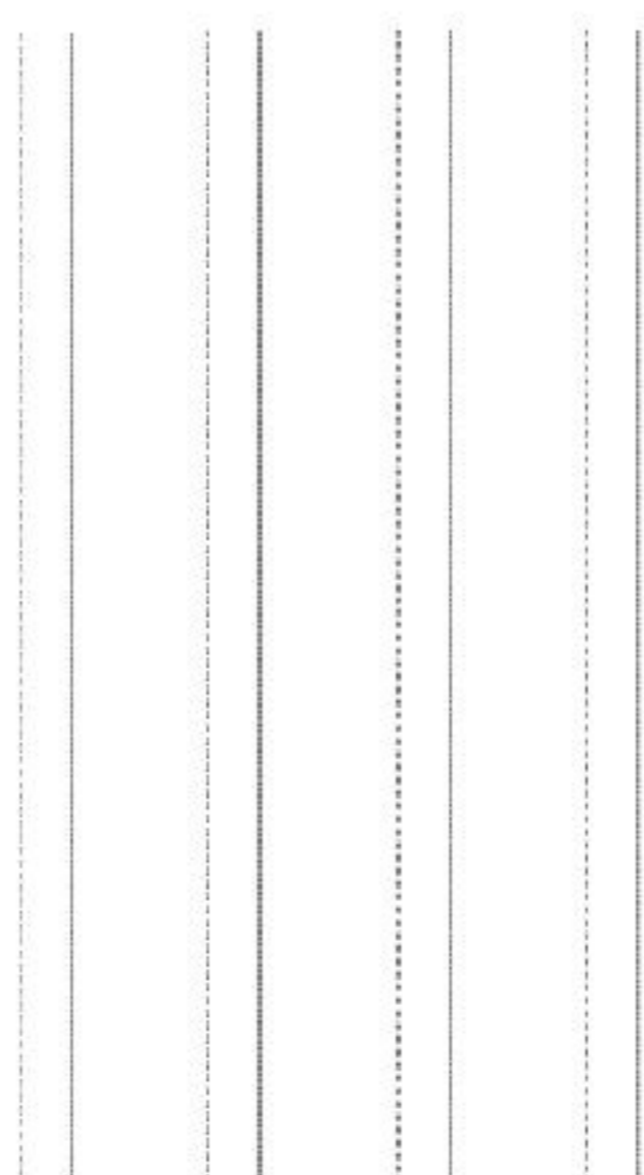


DETALLES DE CONSTRUCCIÓN

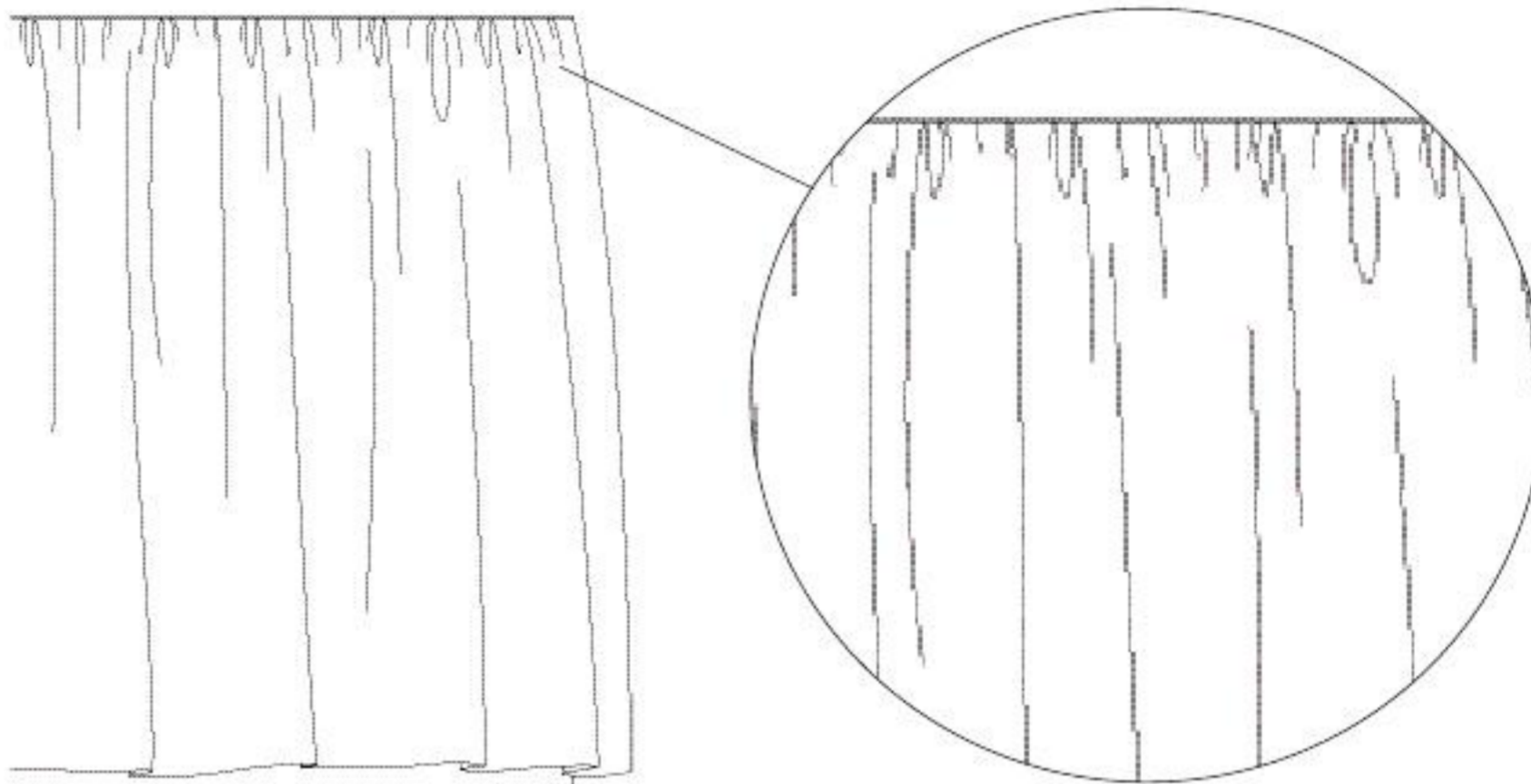
PINZA



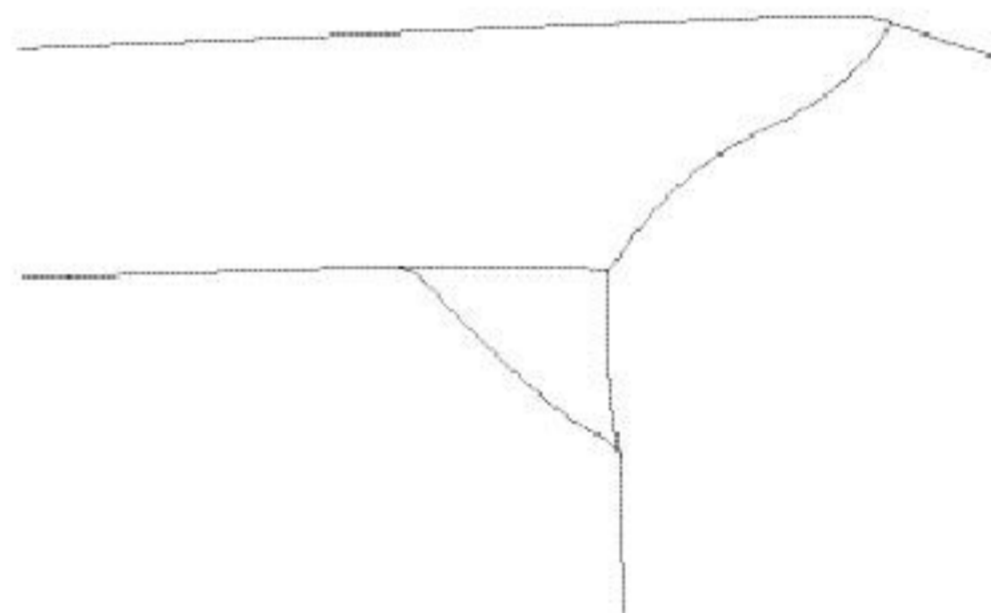
JARETA



FRUNCIDO



REFUERZO



CANESÚ

VISTA DEL DELANTERO

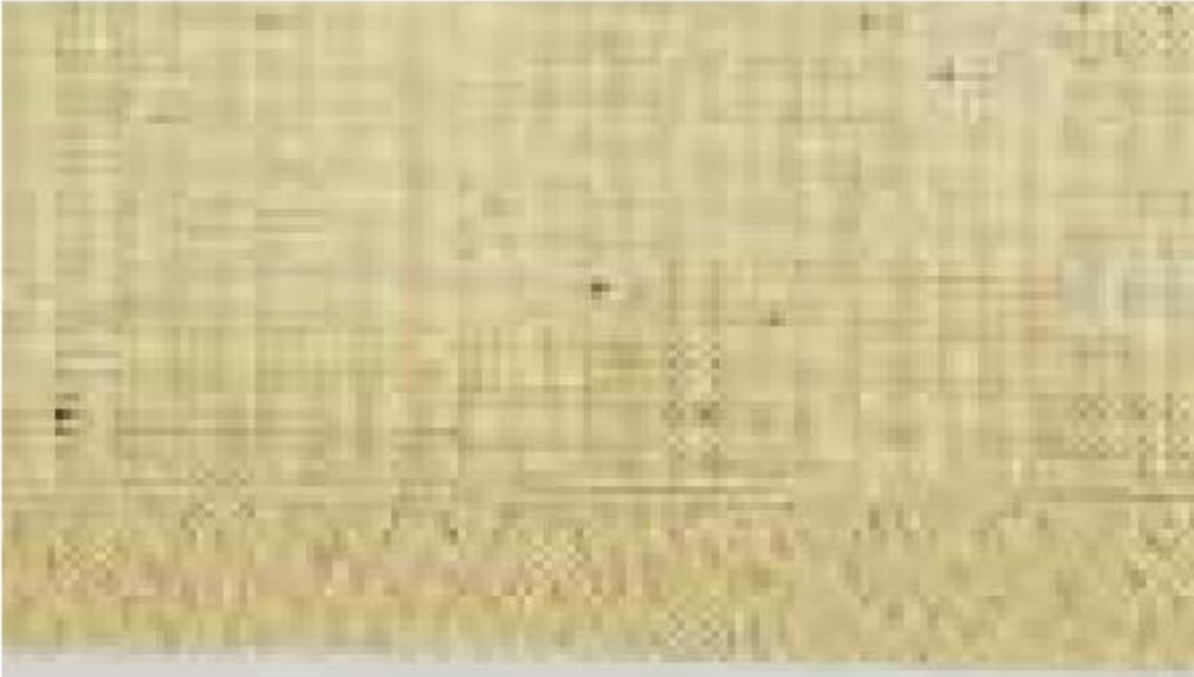


VISTA DE LA ESPALDA



DETALLES DE CONSTRUCCIÓN

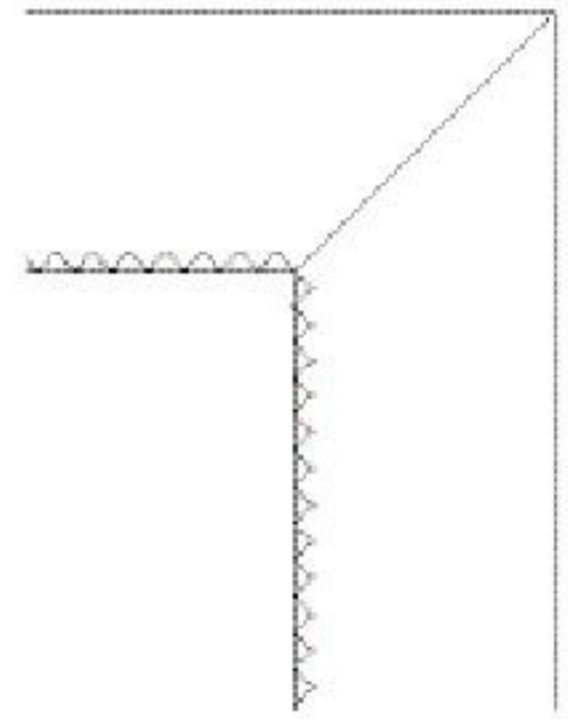
VIVO



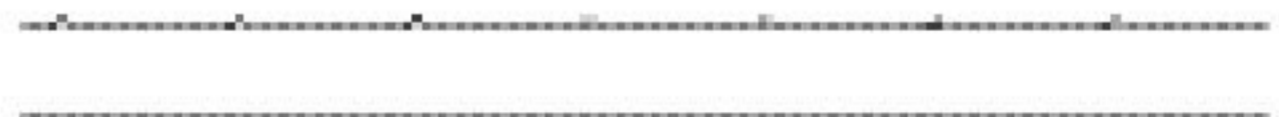
**COSTURA EN INGLETE
VISTA DEL DELANTERO**



VISTA DE LA ESPALDA



DOBLADILLO VUELTO

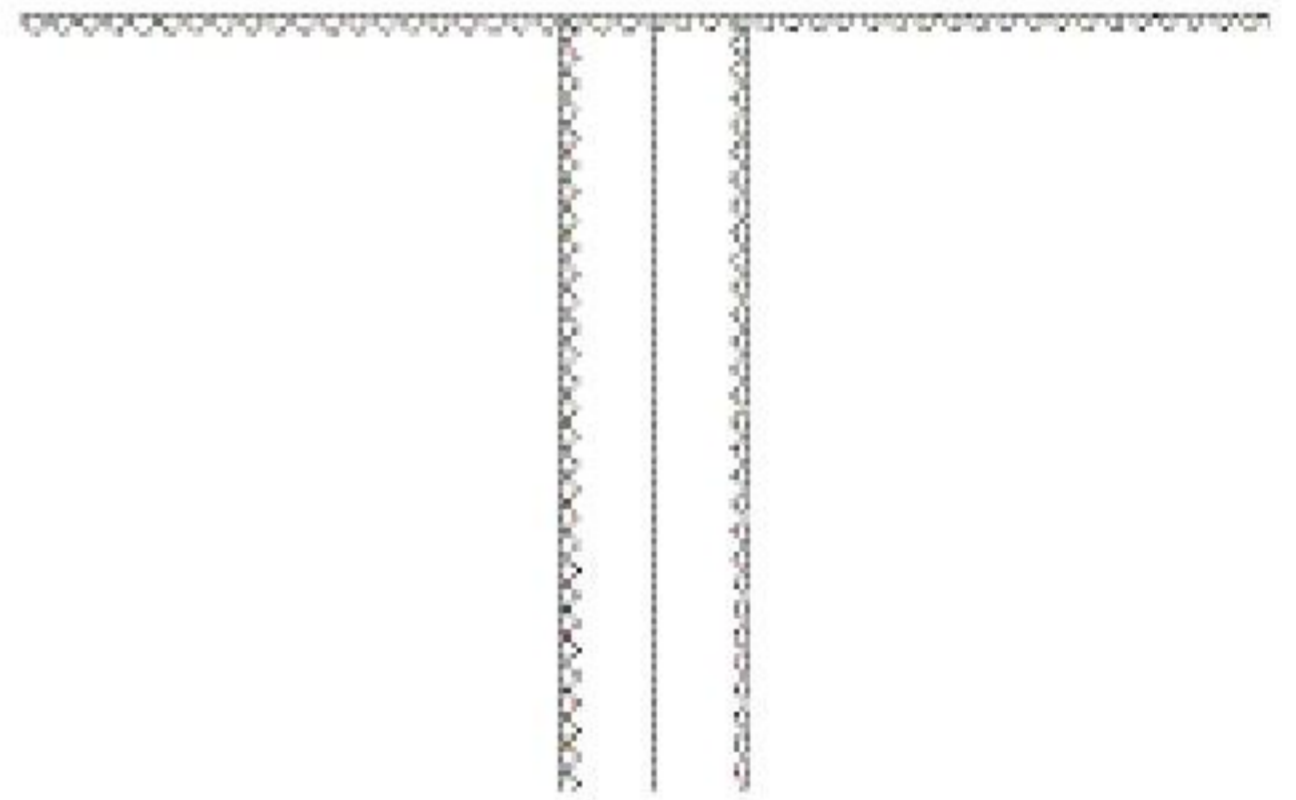


COSTURA SENCILLA

VISTA DEL DELANTERO



VISTA DE LA ESPALDA



BORDE DESHILACHADO

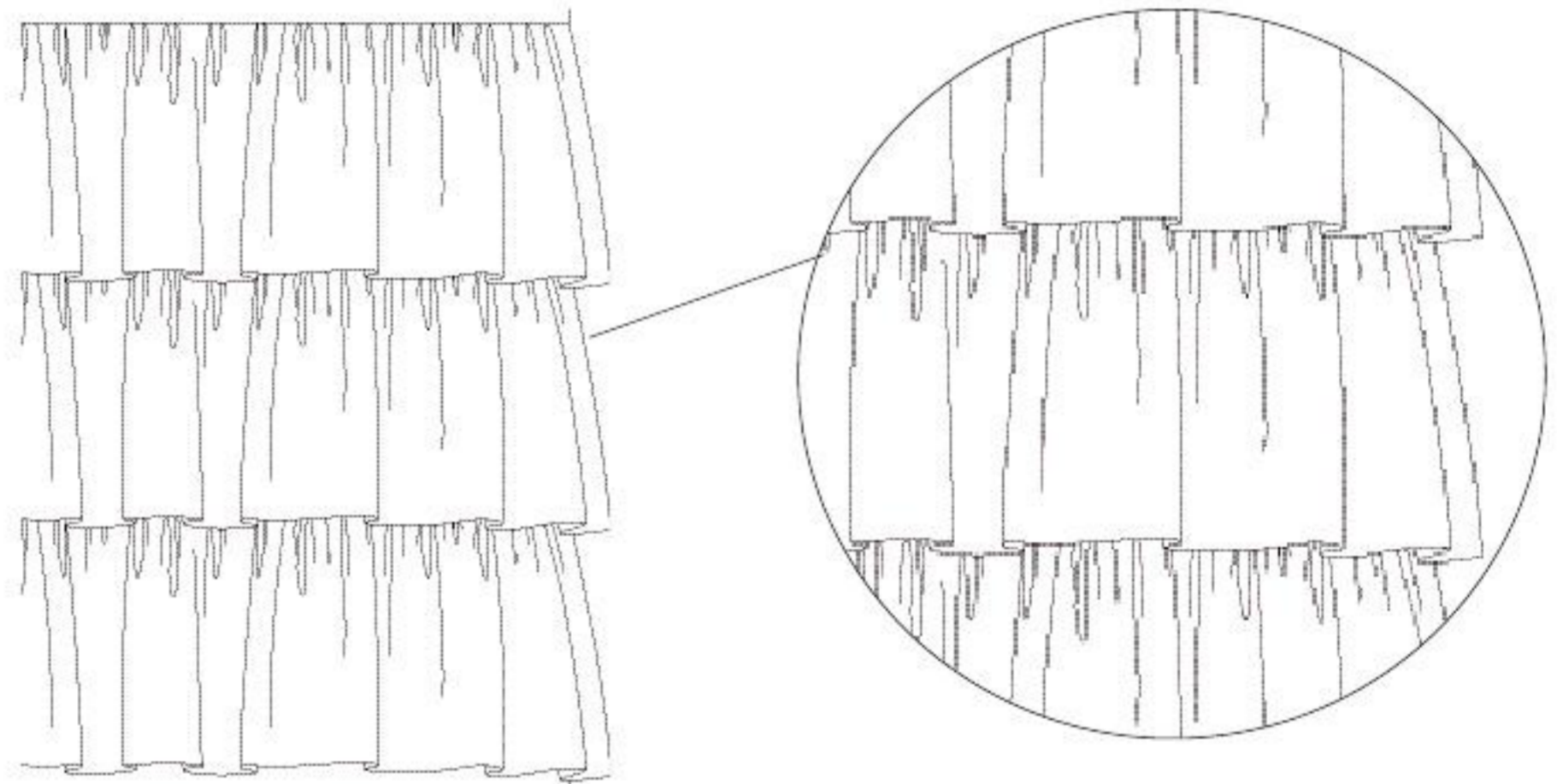


DETALLES DE DISEÑO

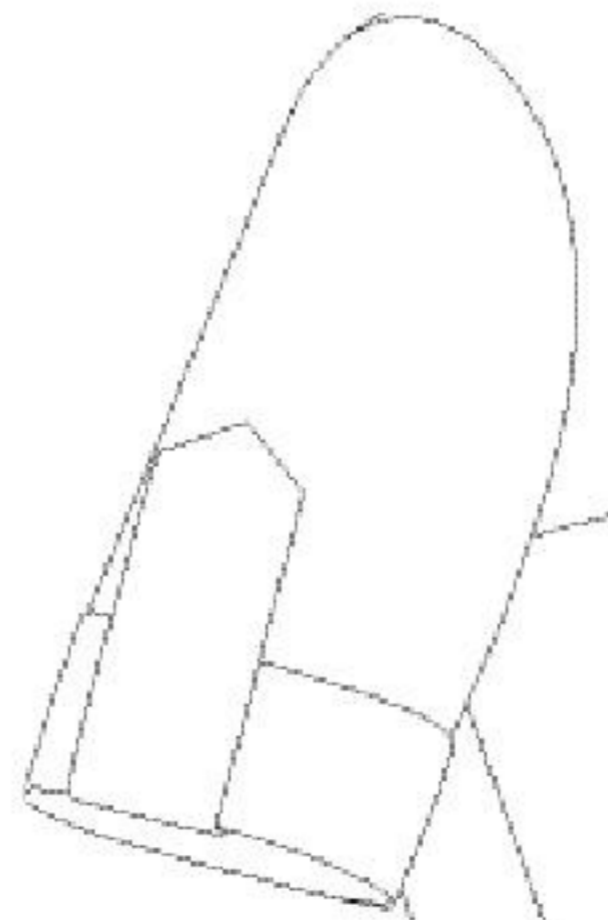
VIVO



VOLANTE

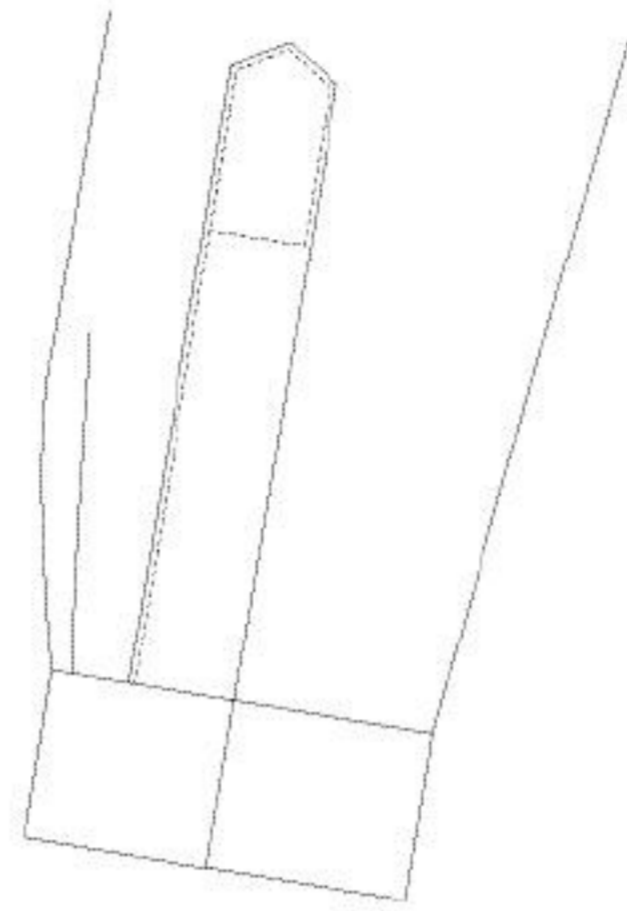


PUÑO CON LENGÜETA

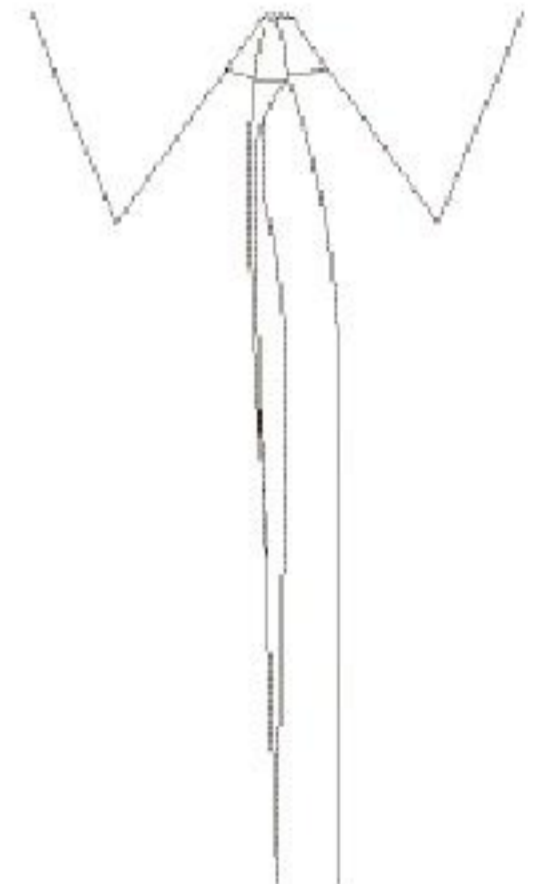
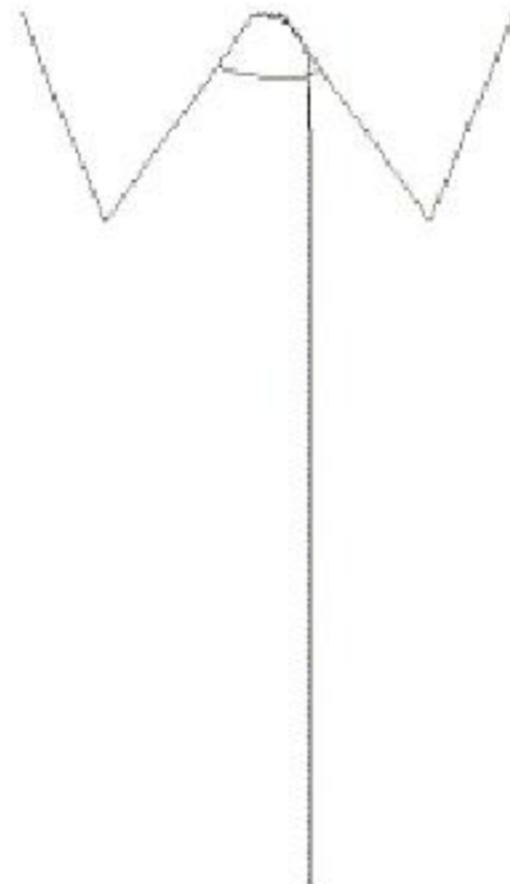


DETALLES

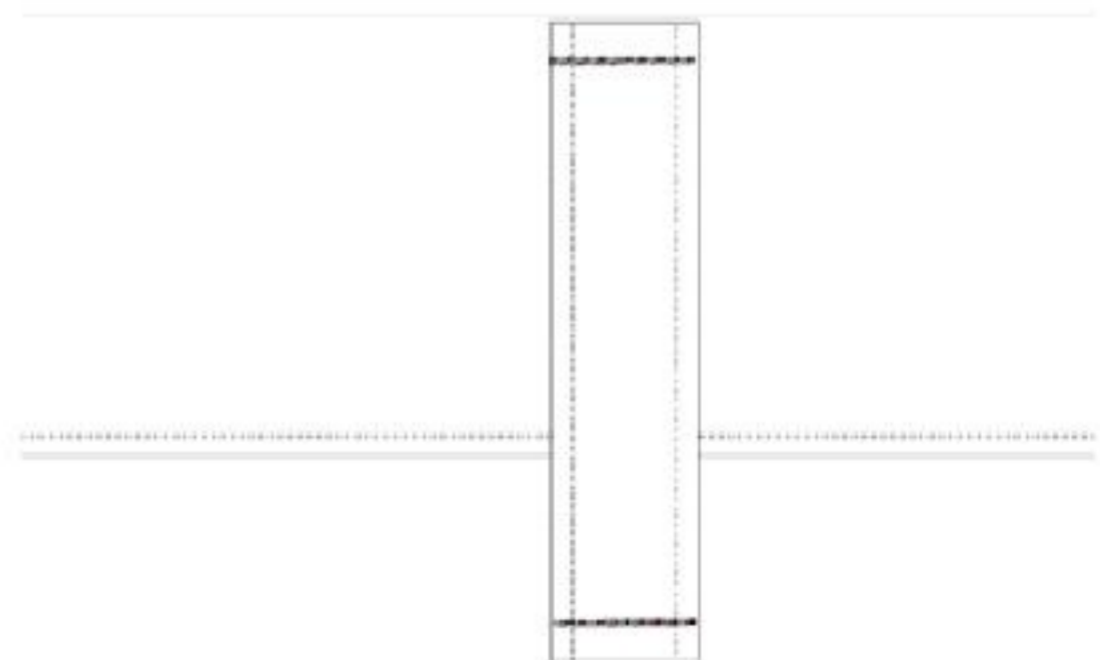
TAPETA



TAPETA OCULTA



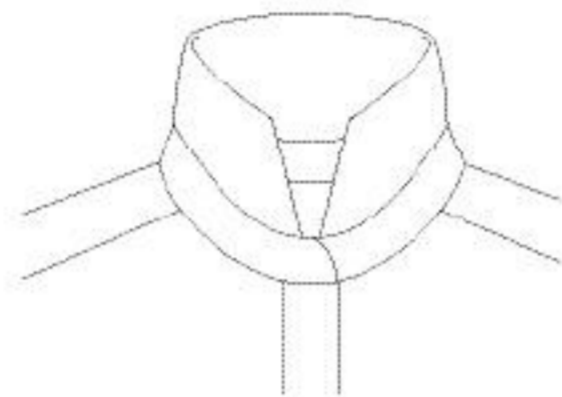
TRABILLA



DETALLES DE DISEÑO

PIE DE CUELLO

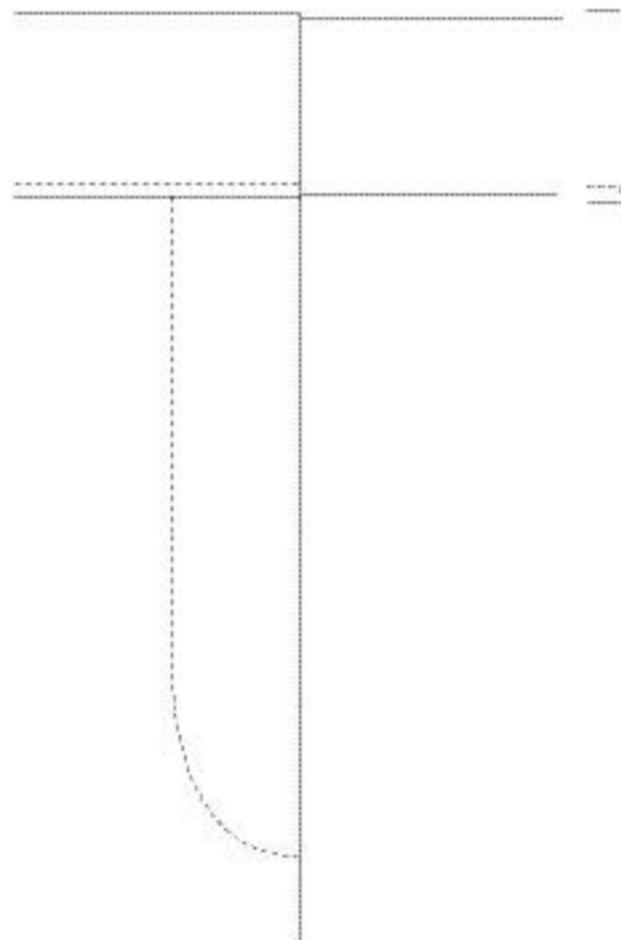
VISTA DEL DELANTERO



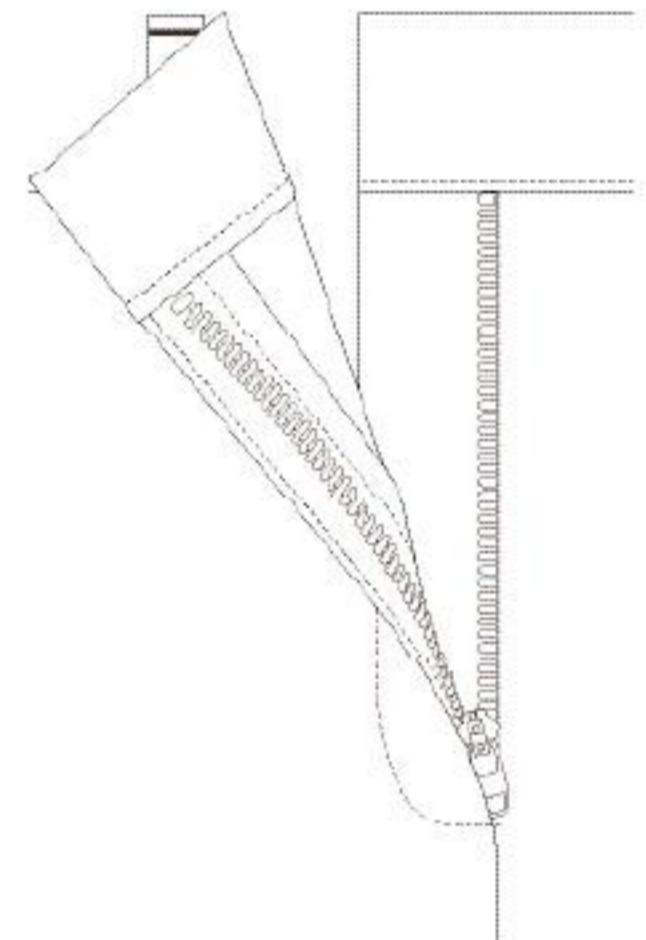
VISTA DE LA ESPALDA



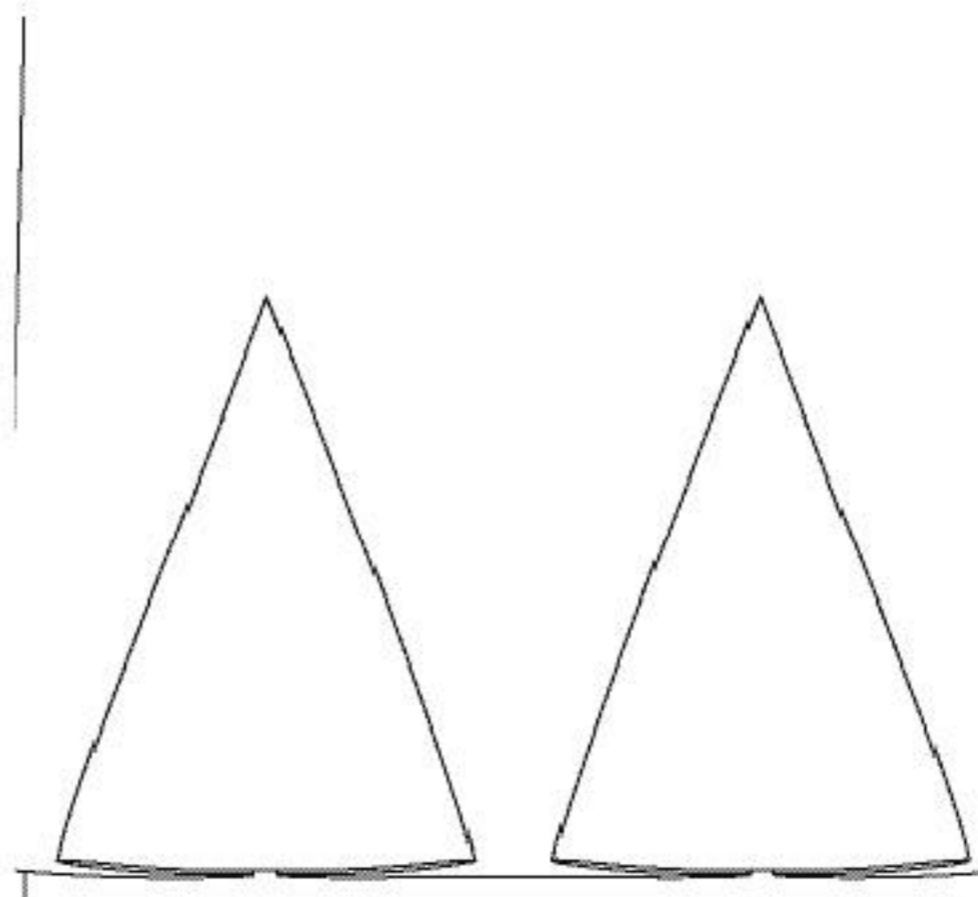
BRAGUETA CON CREMALLERA



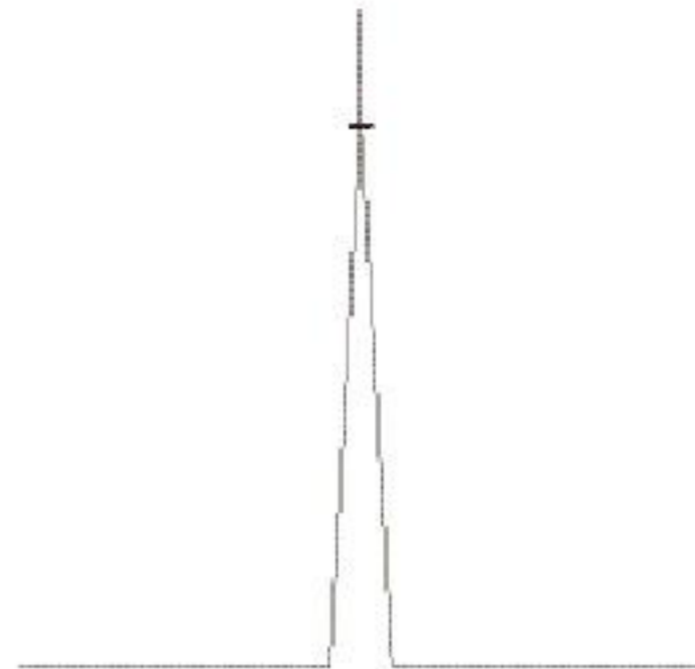
CREMALLERA ABIERTA



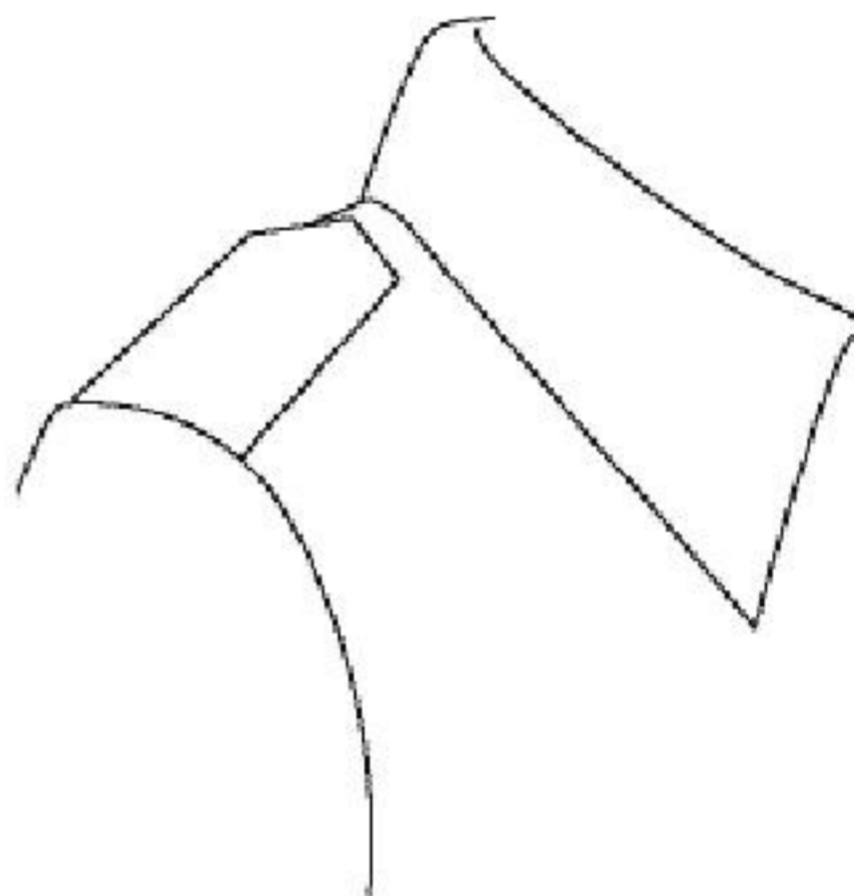
GODET



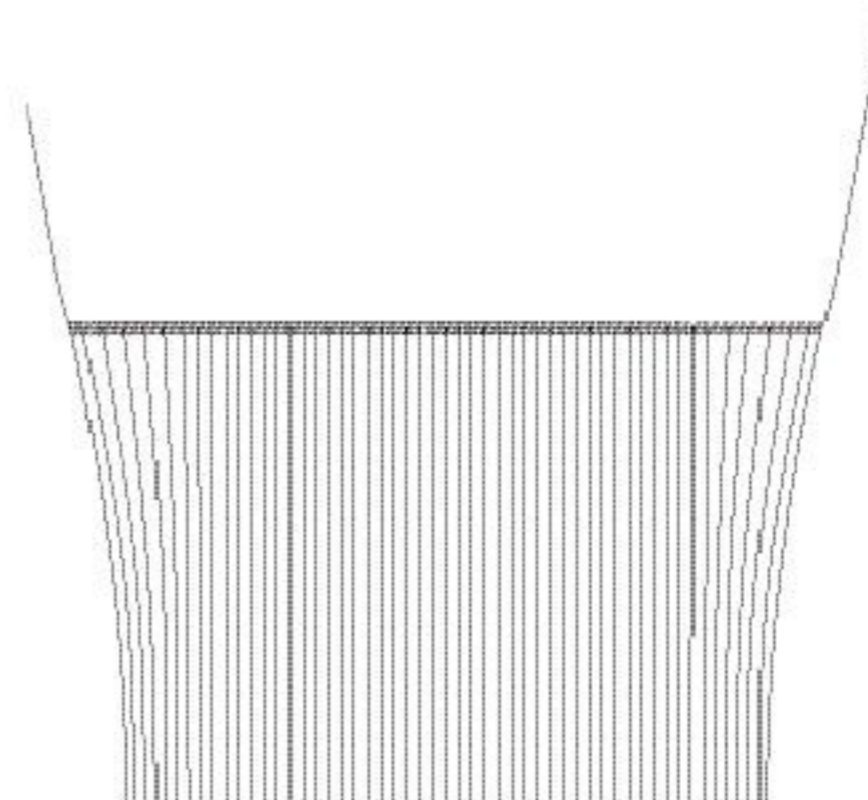
ABERTURA



CHARRETERA

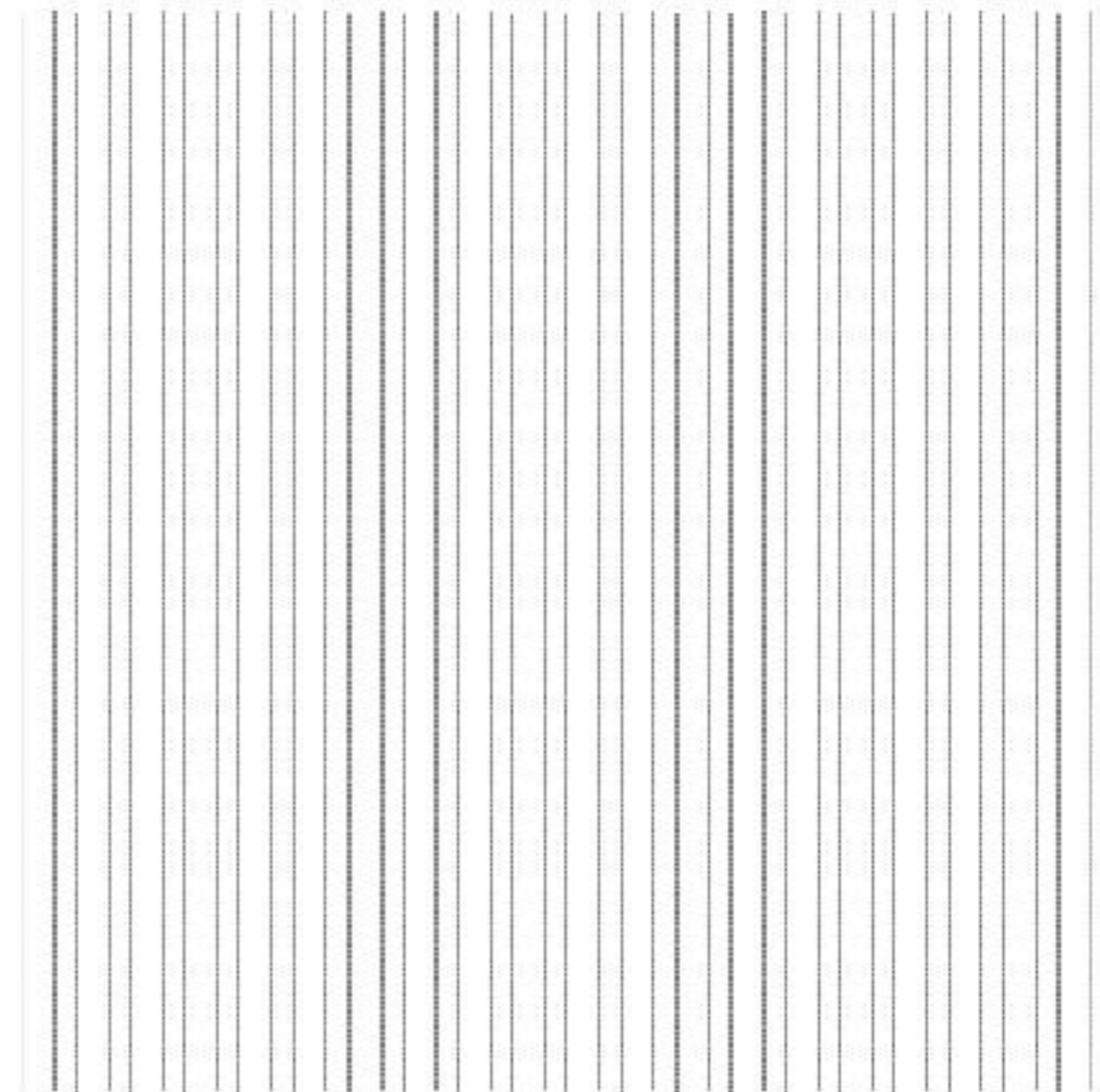


CANALÉ (1)

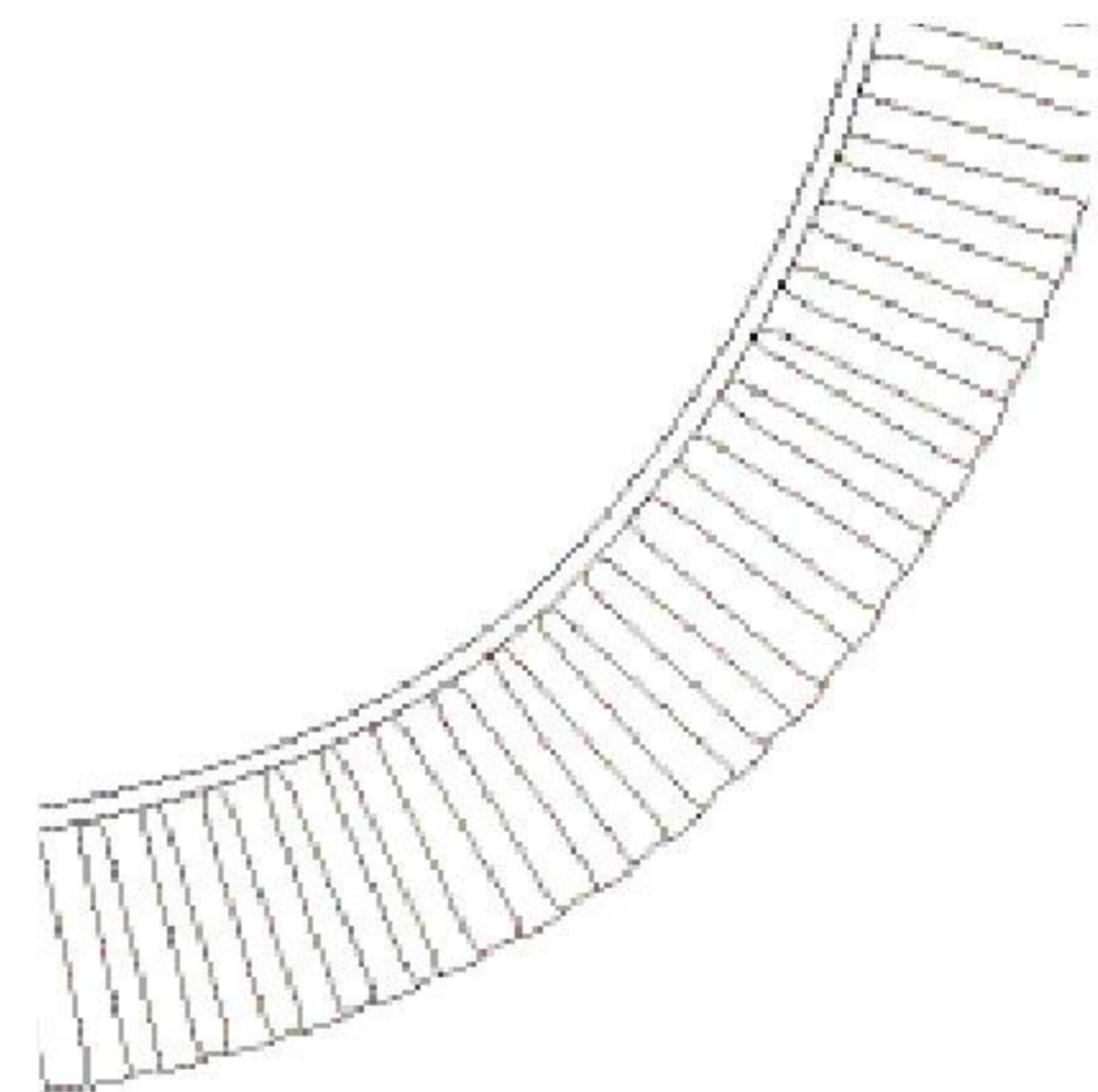


DETALLES DE DISEÑO

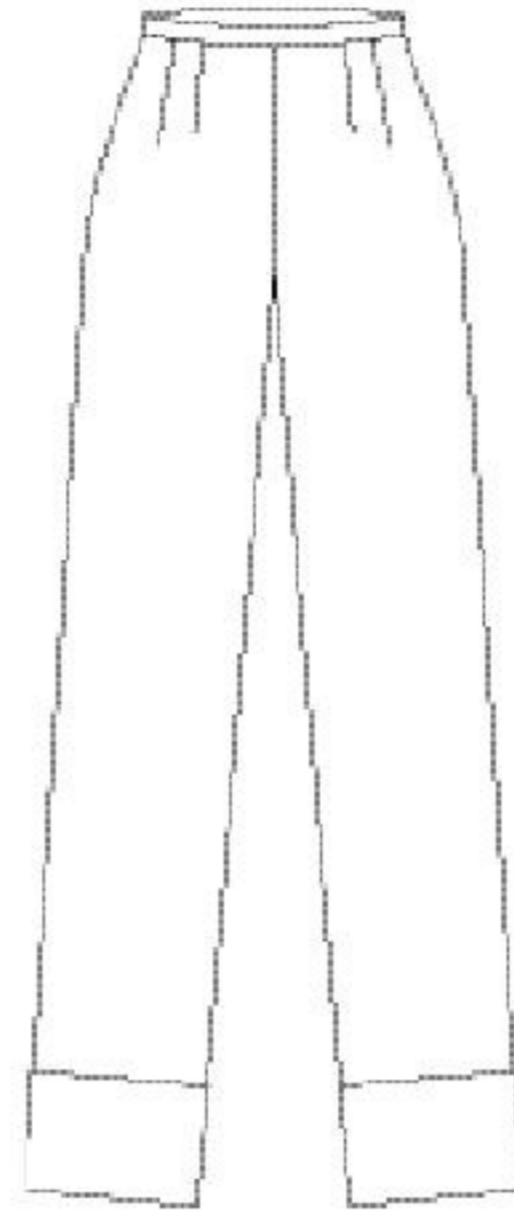
CANALÉ (2)



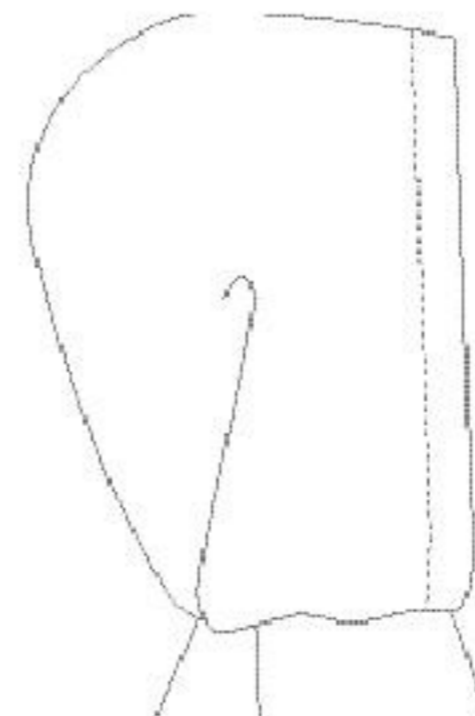
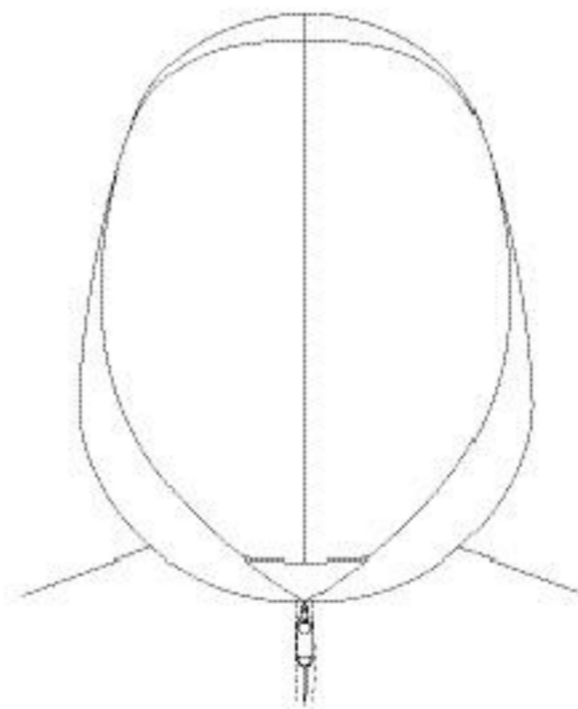
CANALÉ (3)



VUELTA

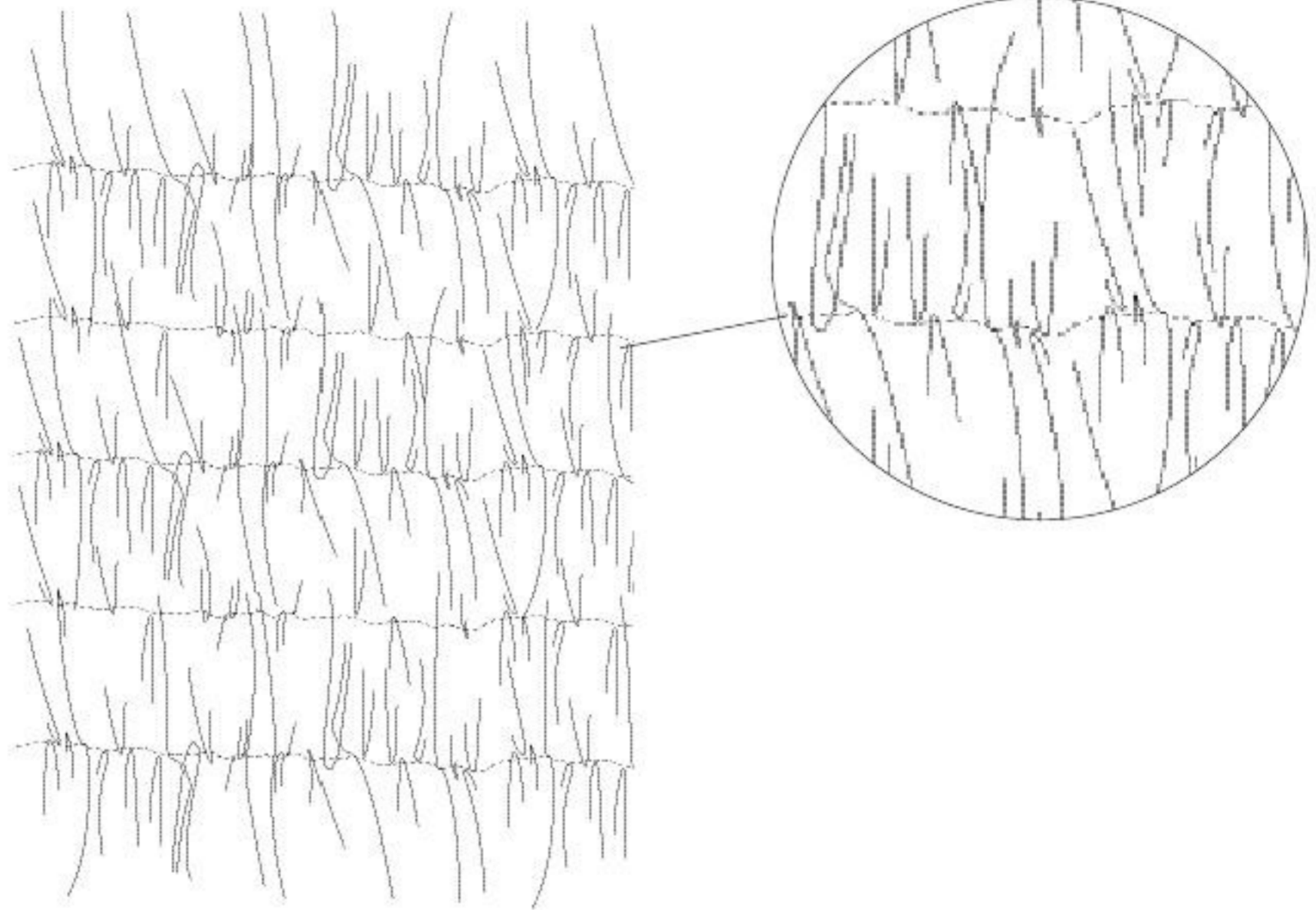


CAPUCHA

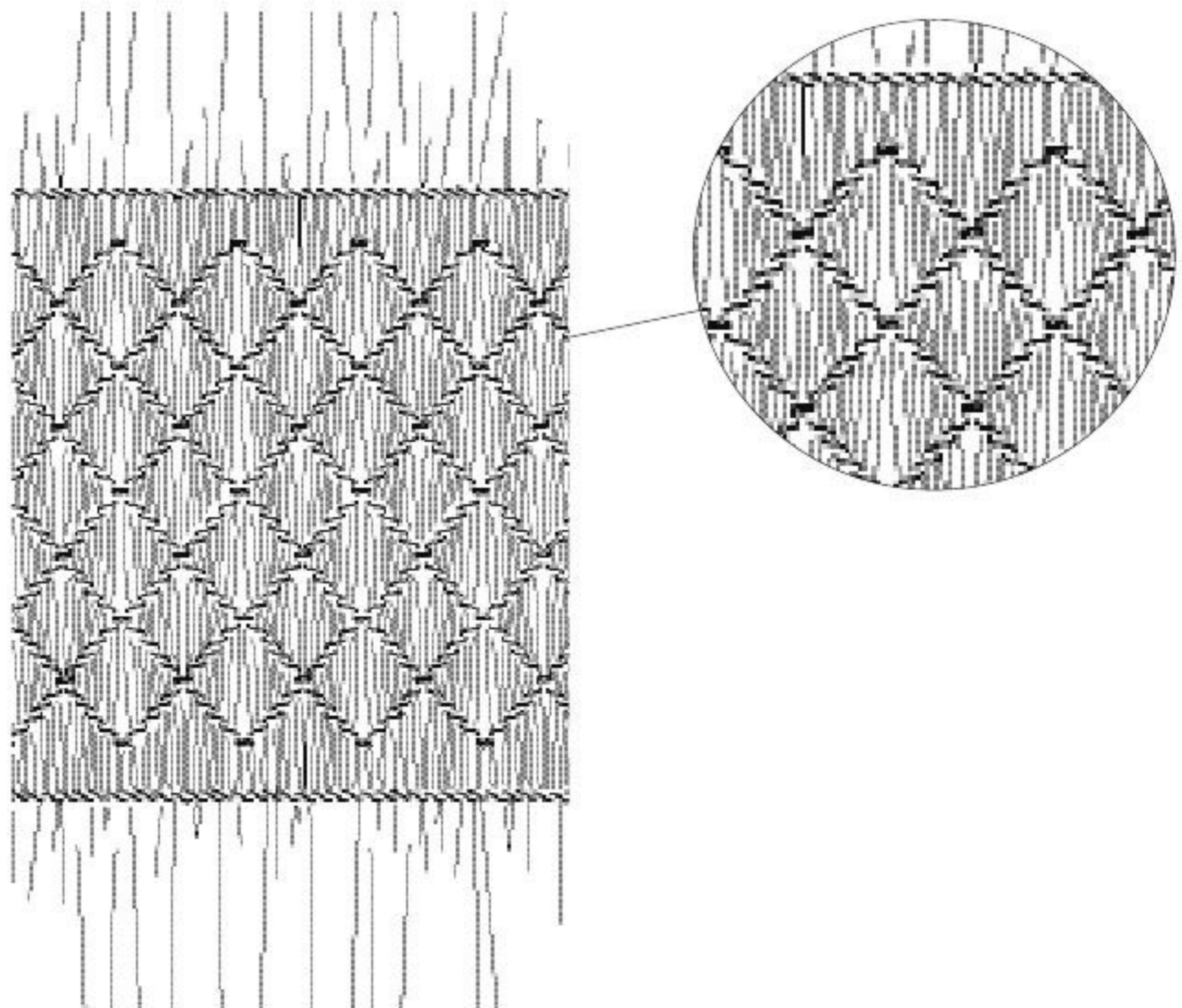


DETALLES DE DISEÑO DECORATIVOS

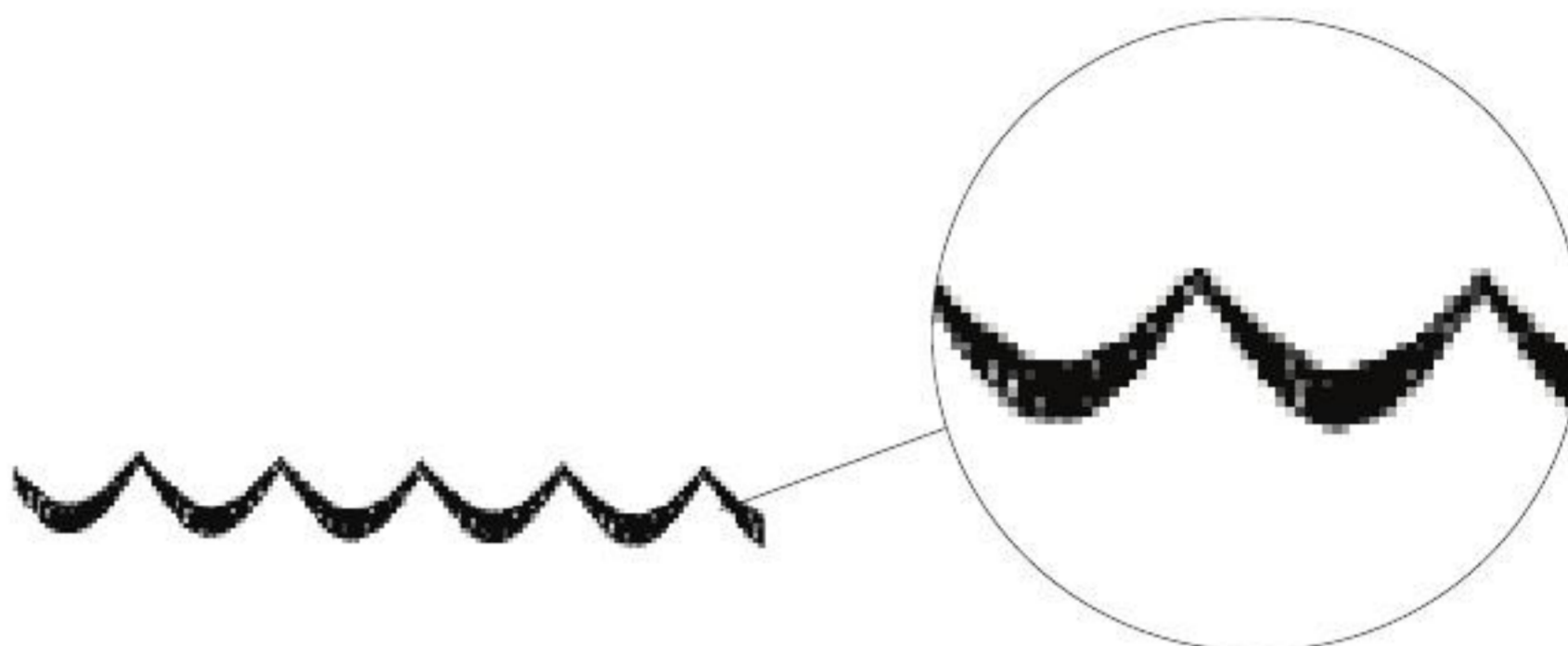
FRUNCIDO CON HILO DE CANILLA ELÁSTICO



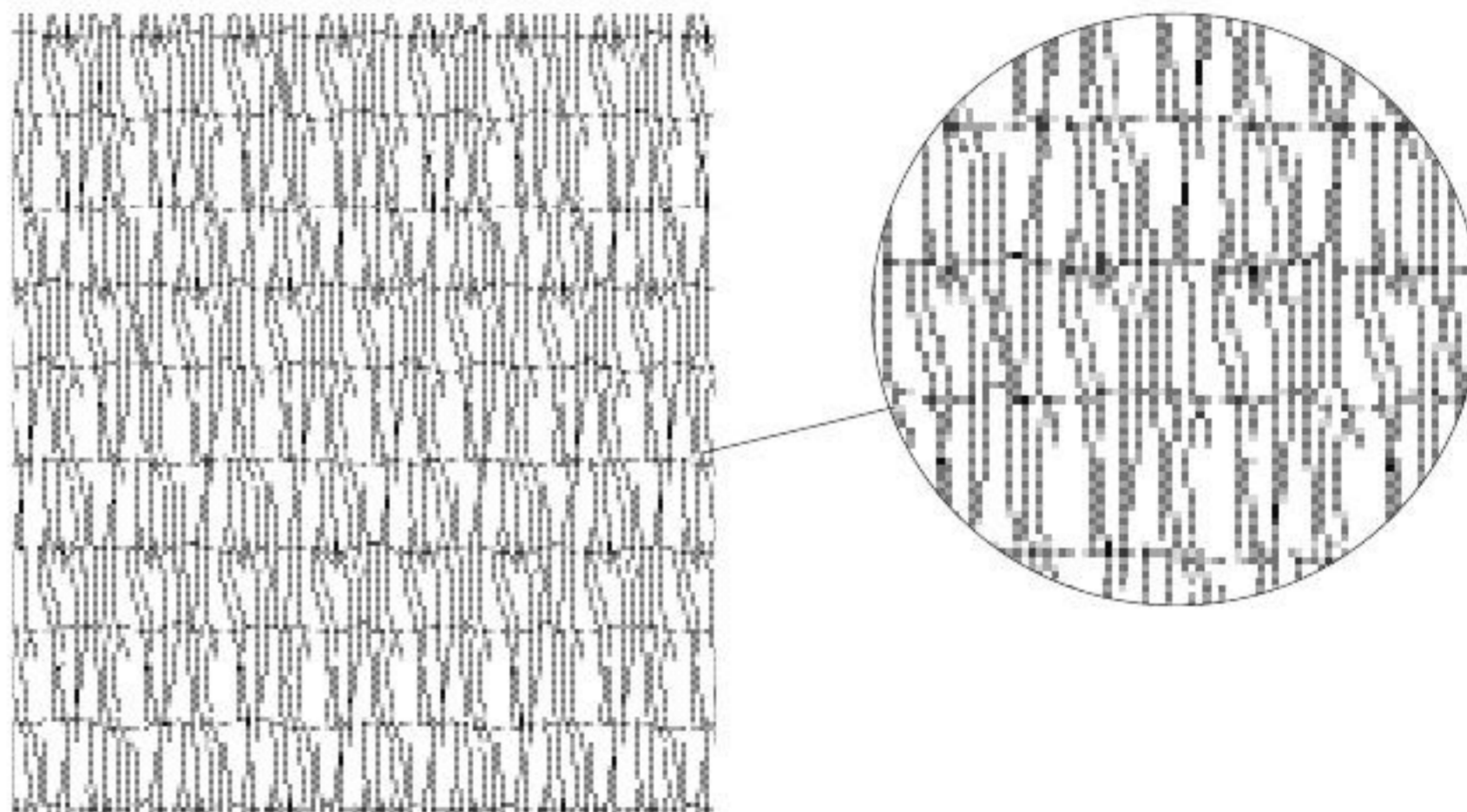
BORDADO SMOCK



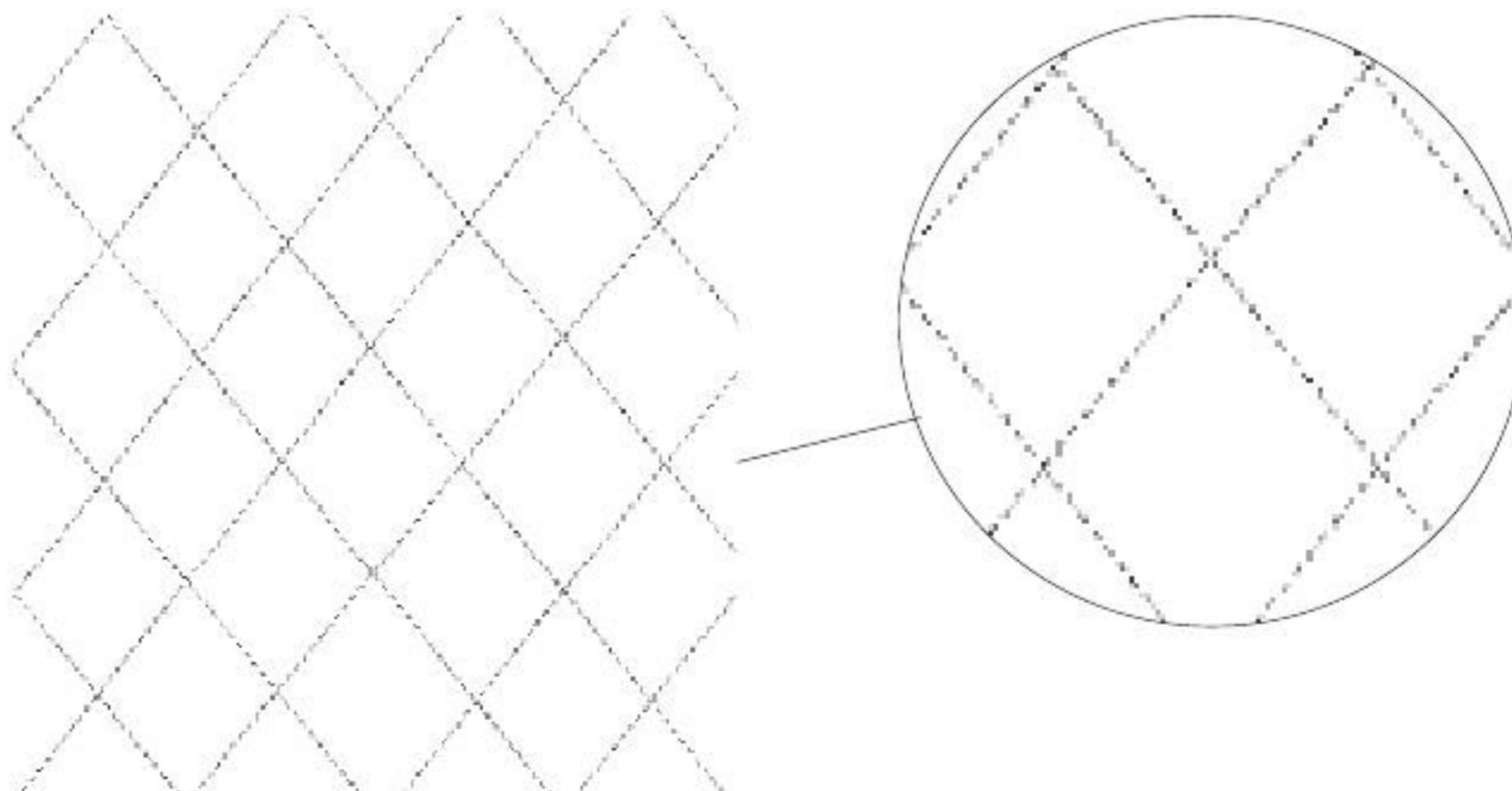
FESTÓN



FRUNCIDO MÚLTIPLE CON HILO DE CANILLA ELÁSTICO

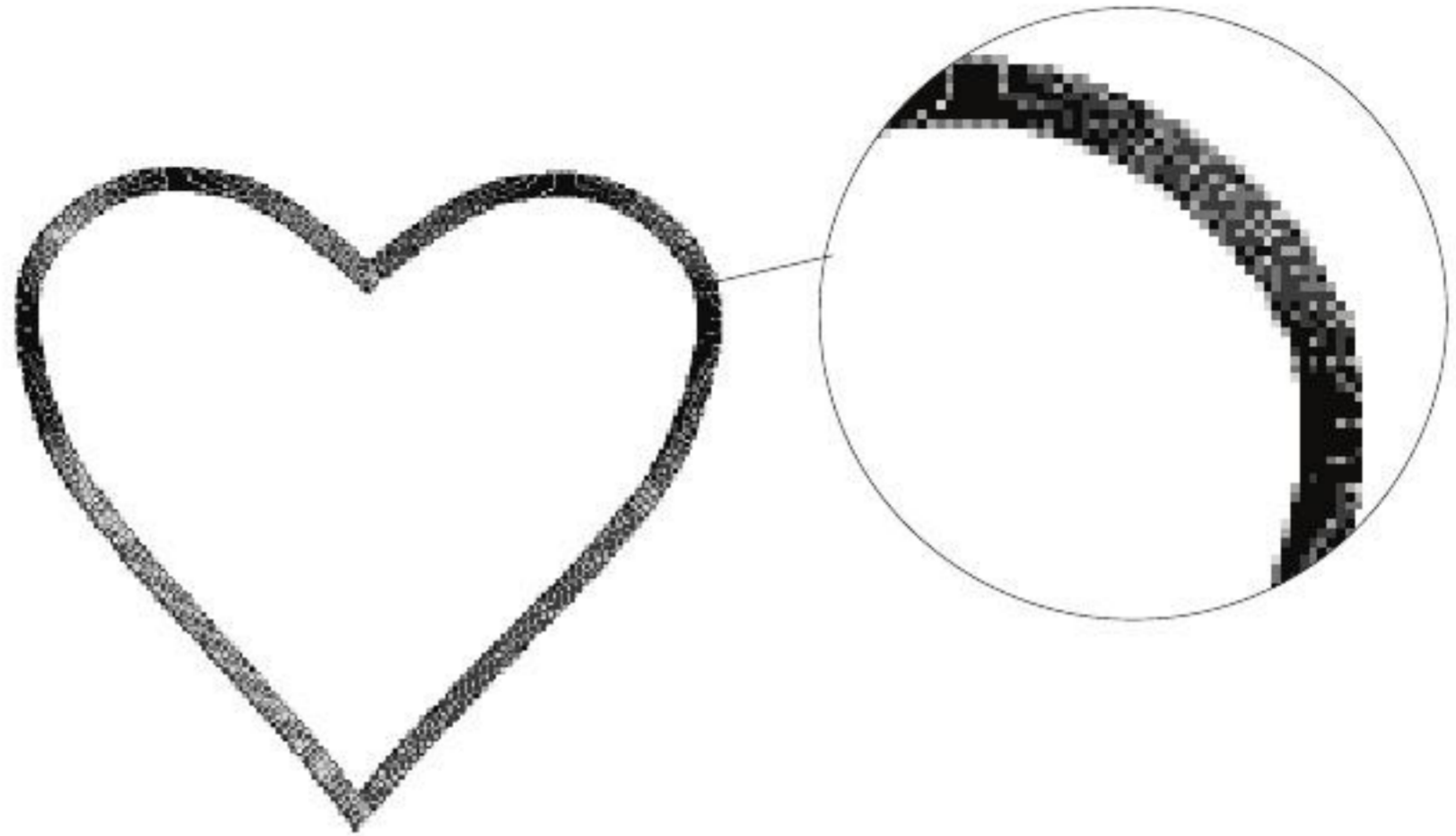


ACOLCHADO



DETALLES DE DISEÑO DECORATIVOS

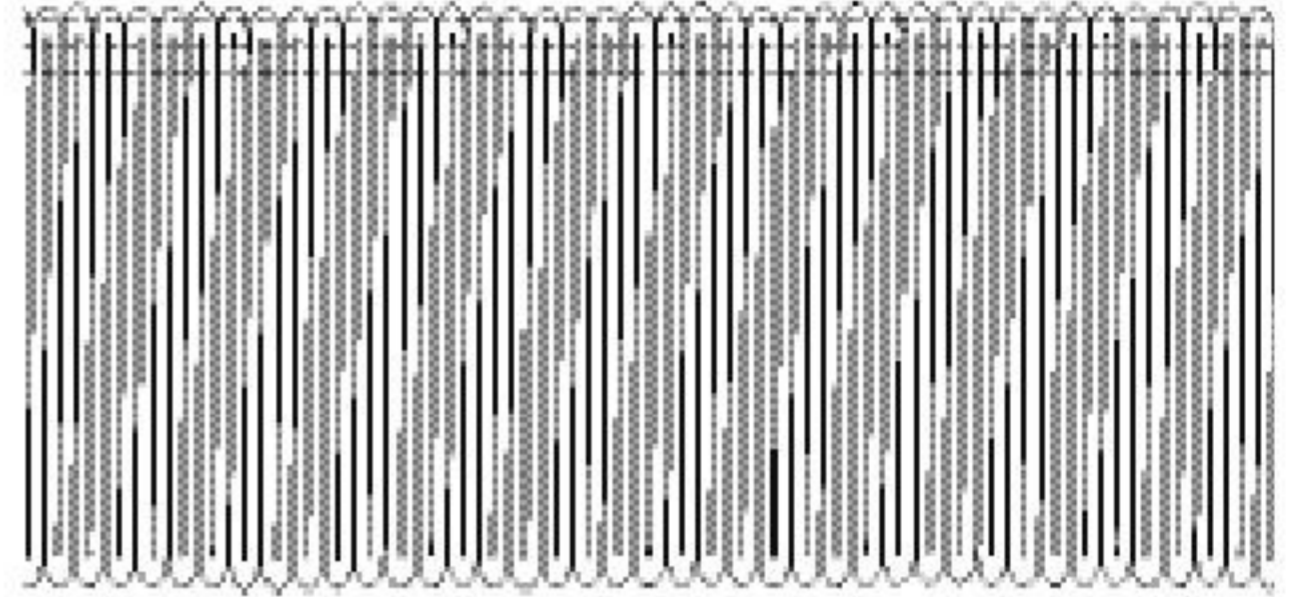
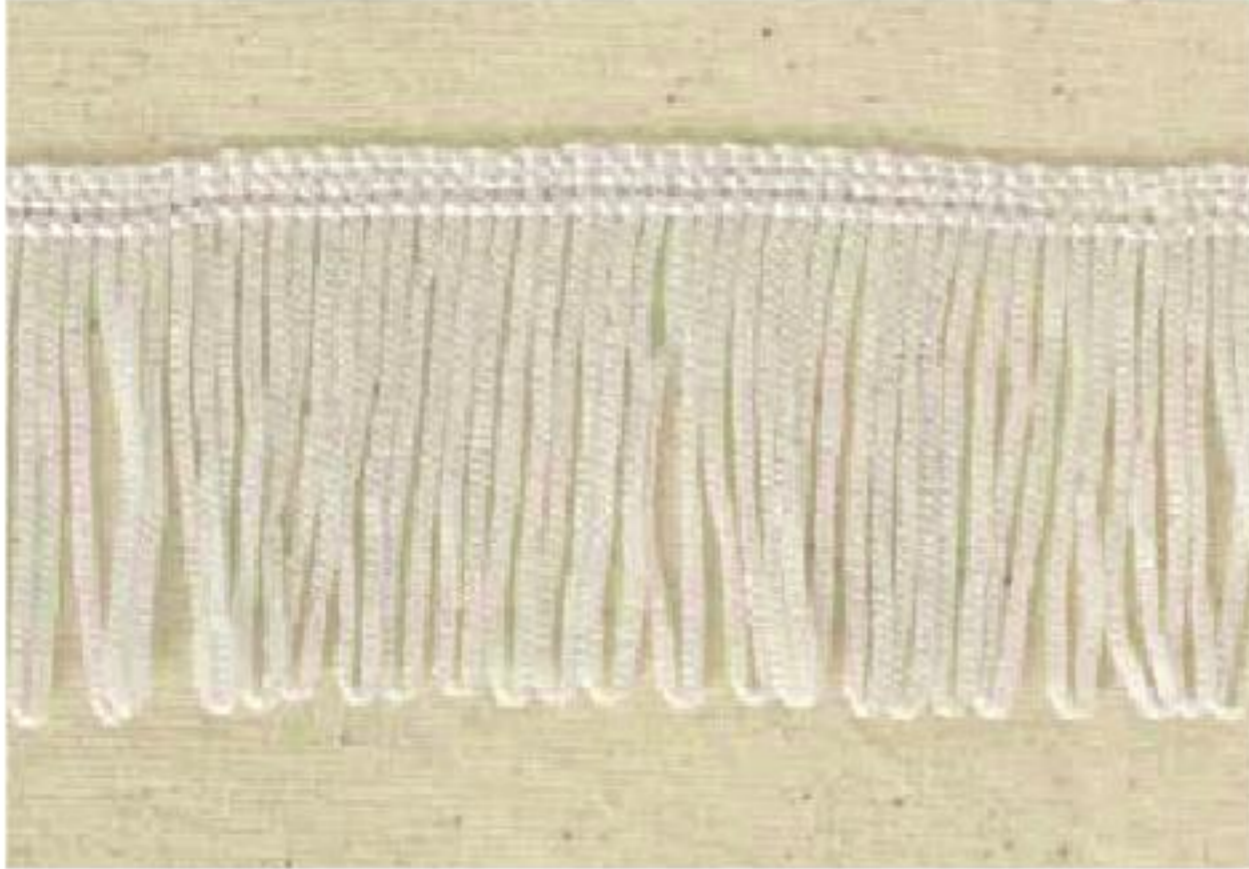
APLICACIÓN



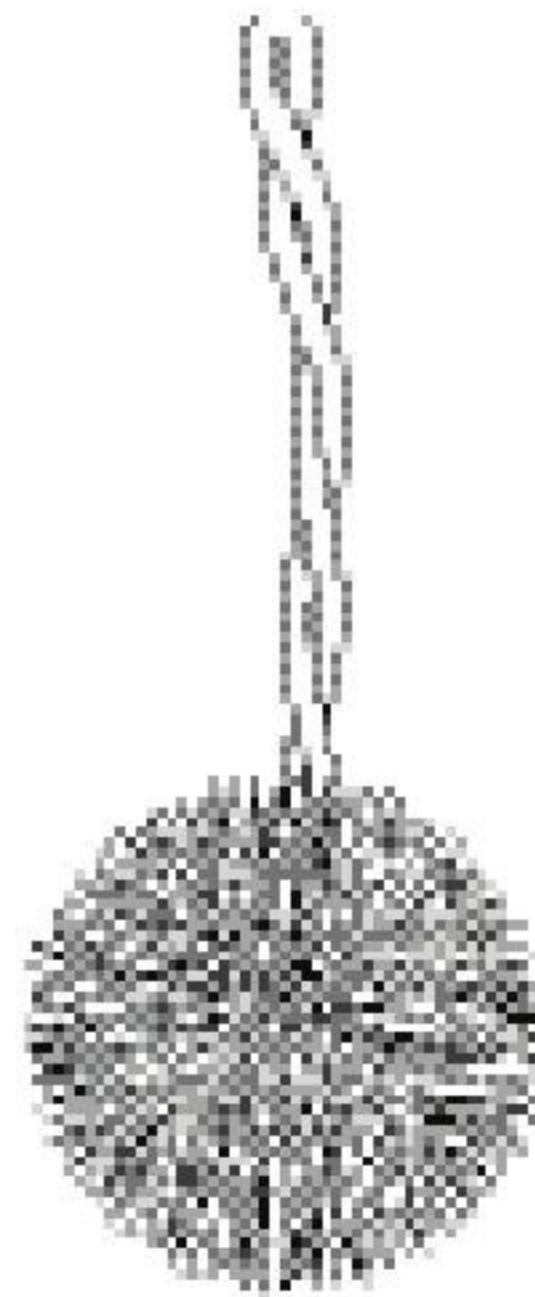
BORLA



FLECO

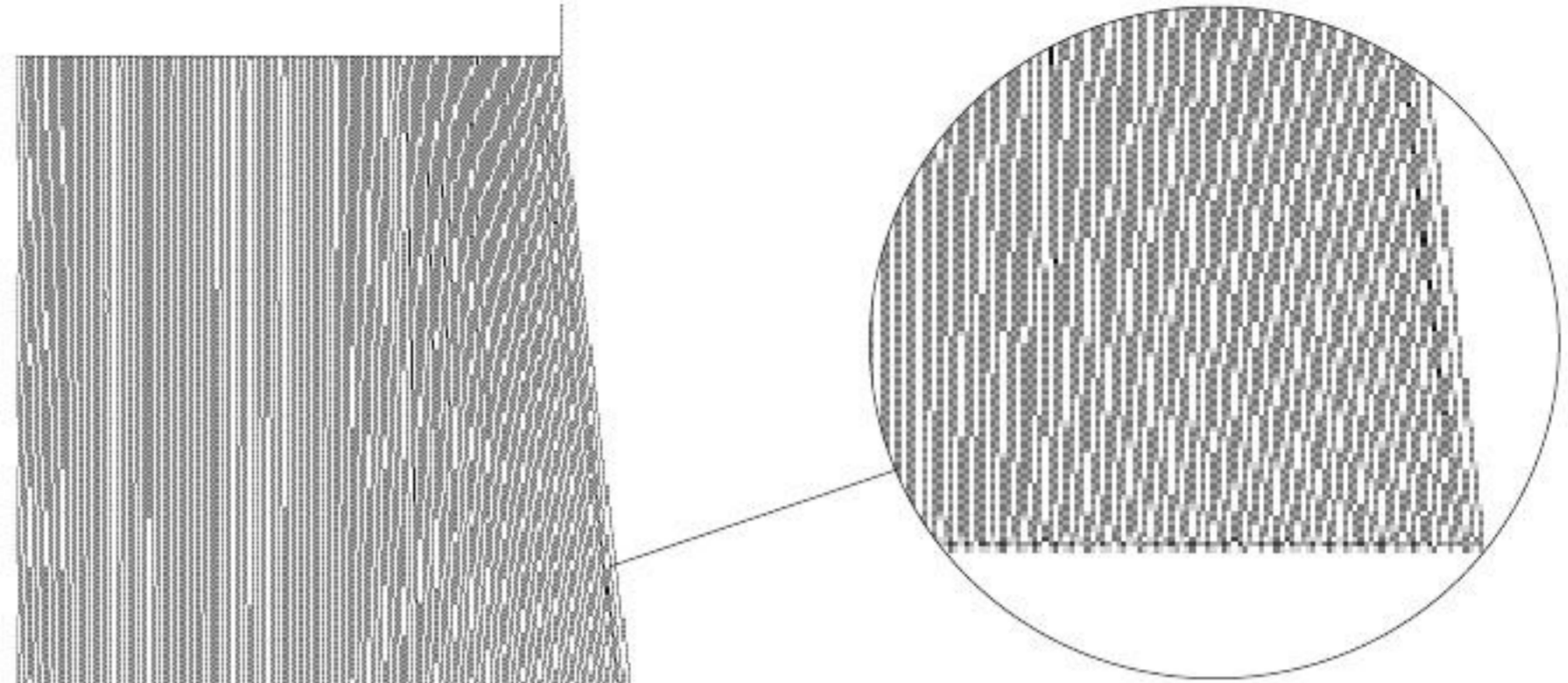


POMPÓN

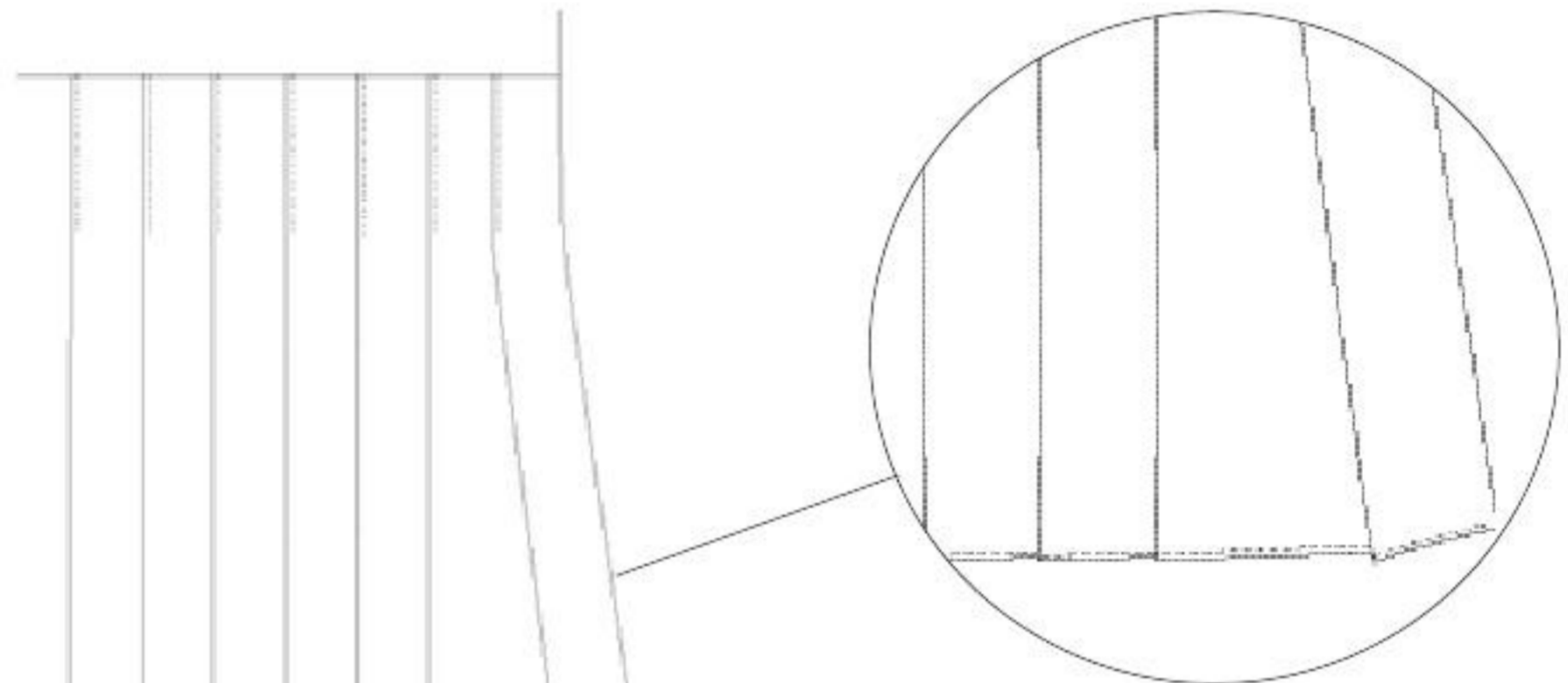


PLISADOS

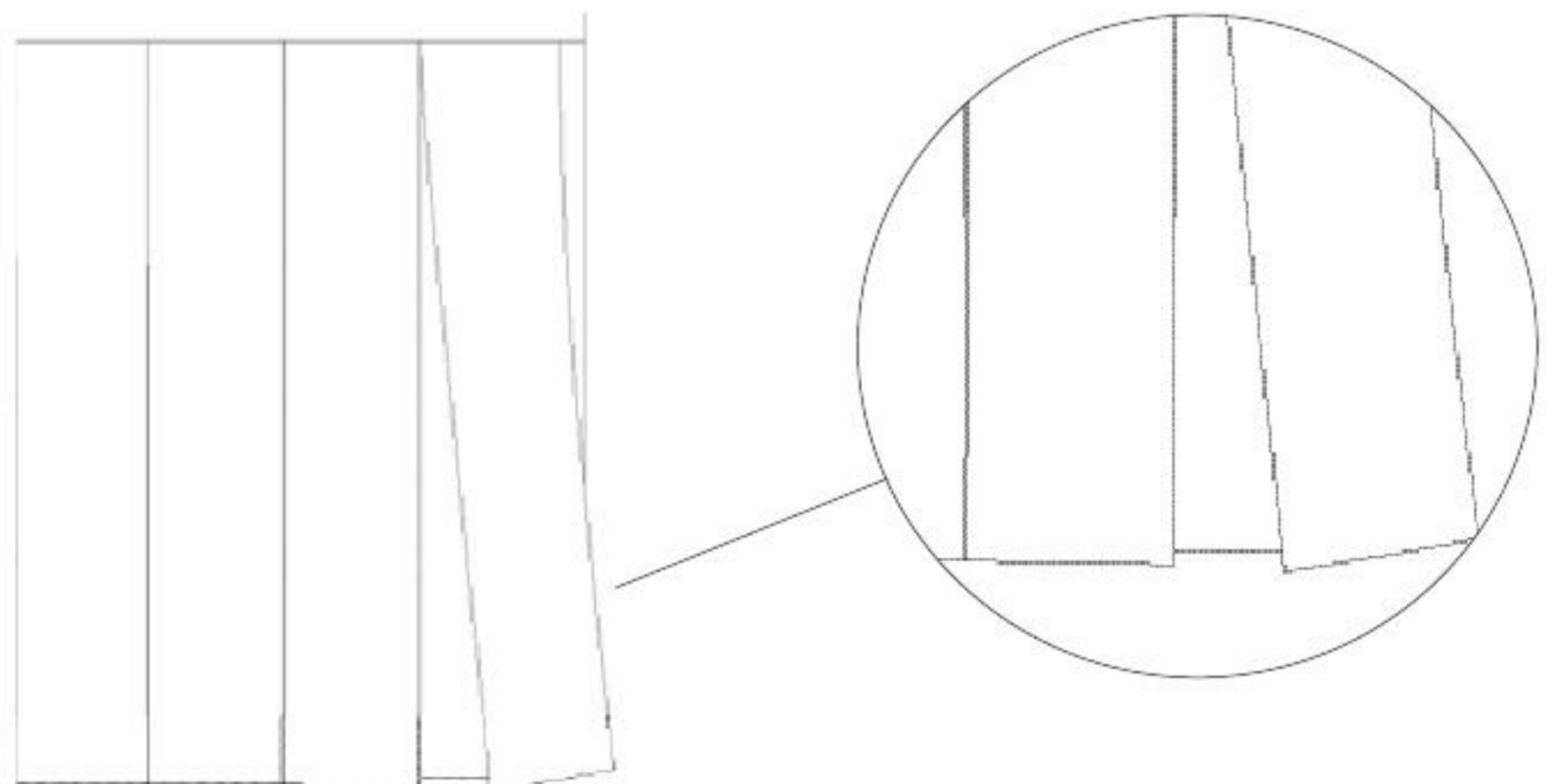
PLISADO ACORDEÓN / PLISADO DE FUELLE



PLISADO COSIDO



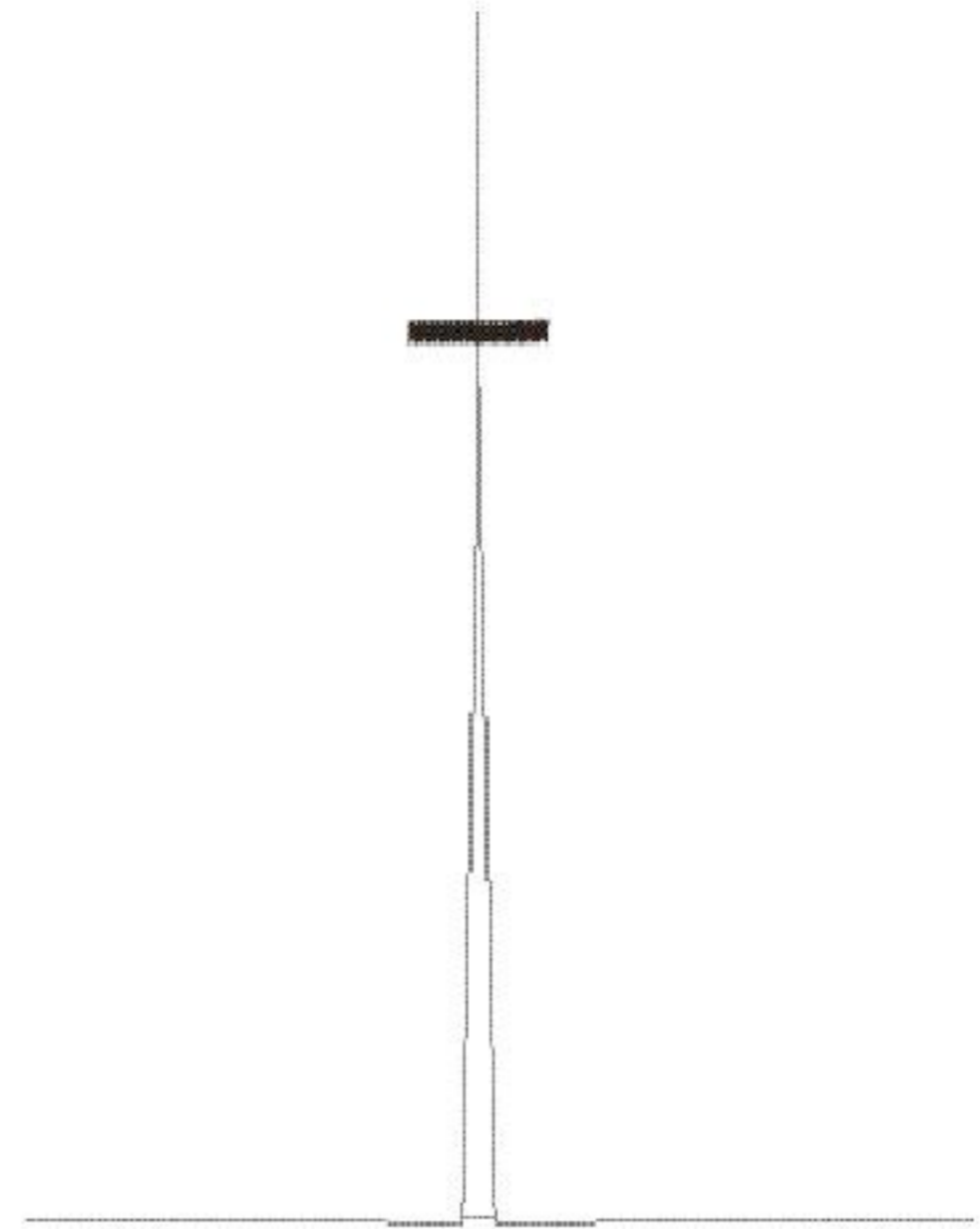
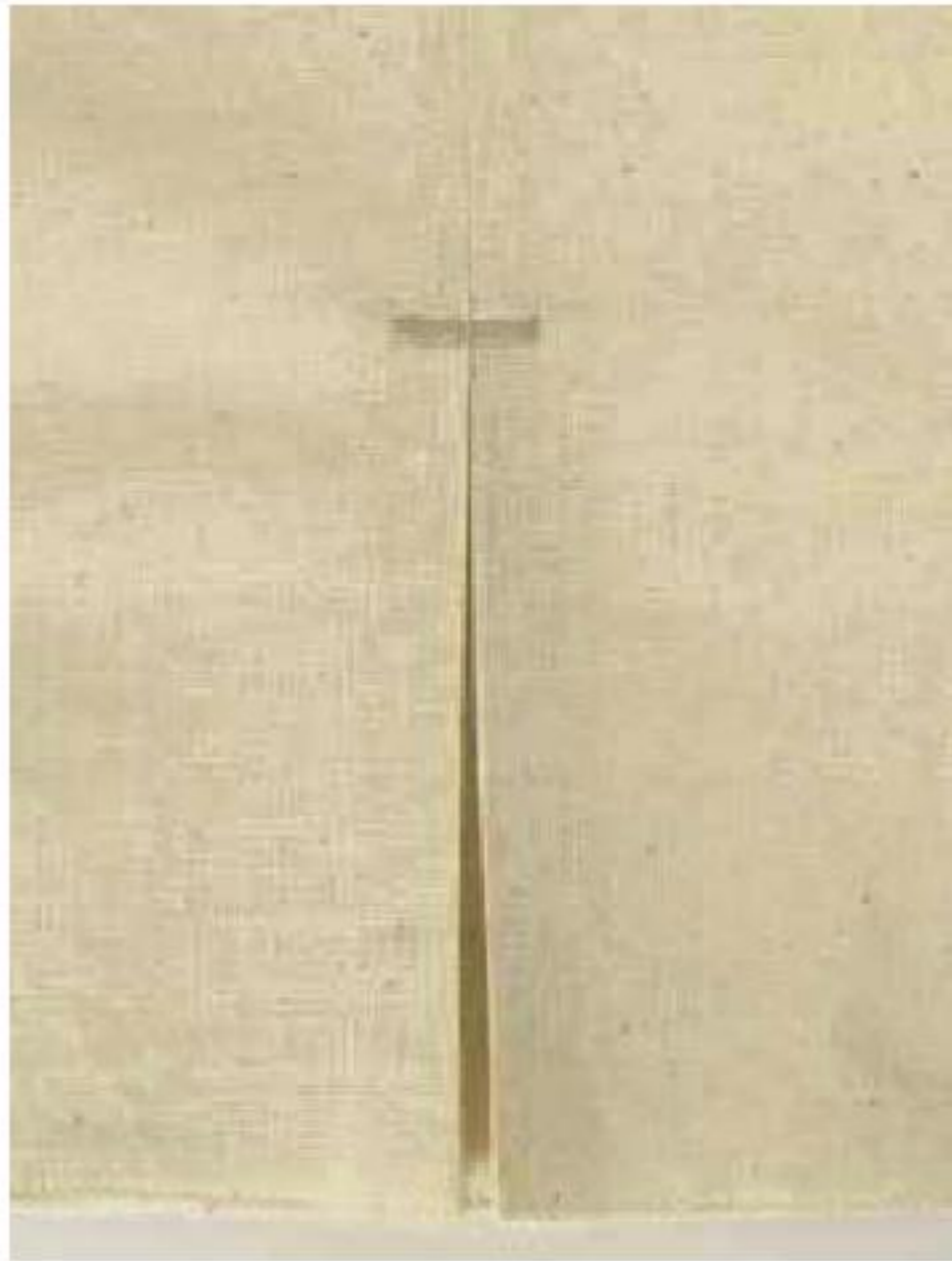
PLISADO EN TABLA



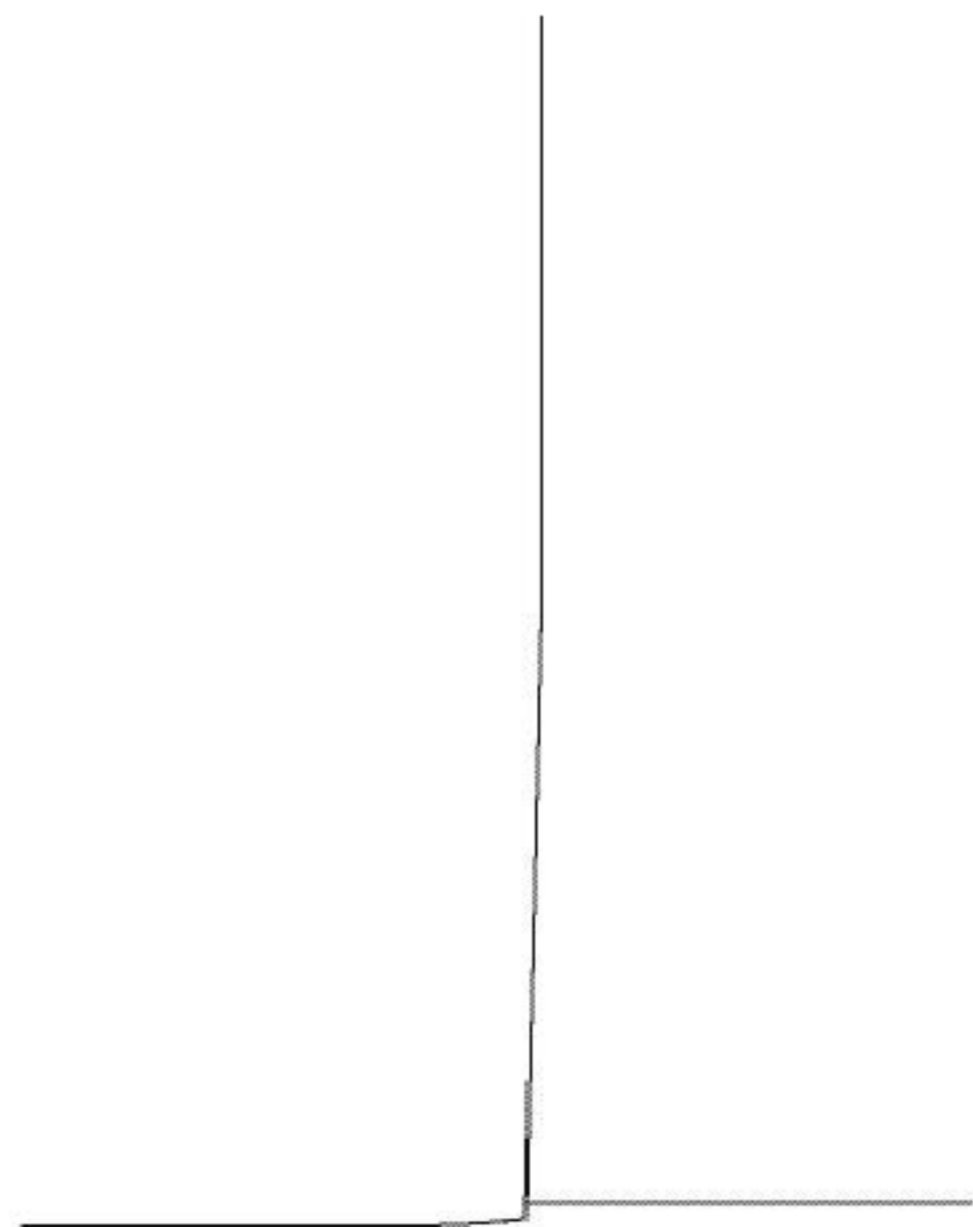
DETALLES

PLISADOS

PLIEGUE EN TABLA INVERTIDA



PLIEGUE ABIERTO / PLIEGUE TAPADO



COSTURAS

PESPUNTE / PUNTADA SEGUIDA (UNA AGUJA)



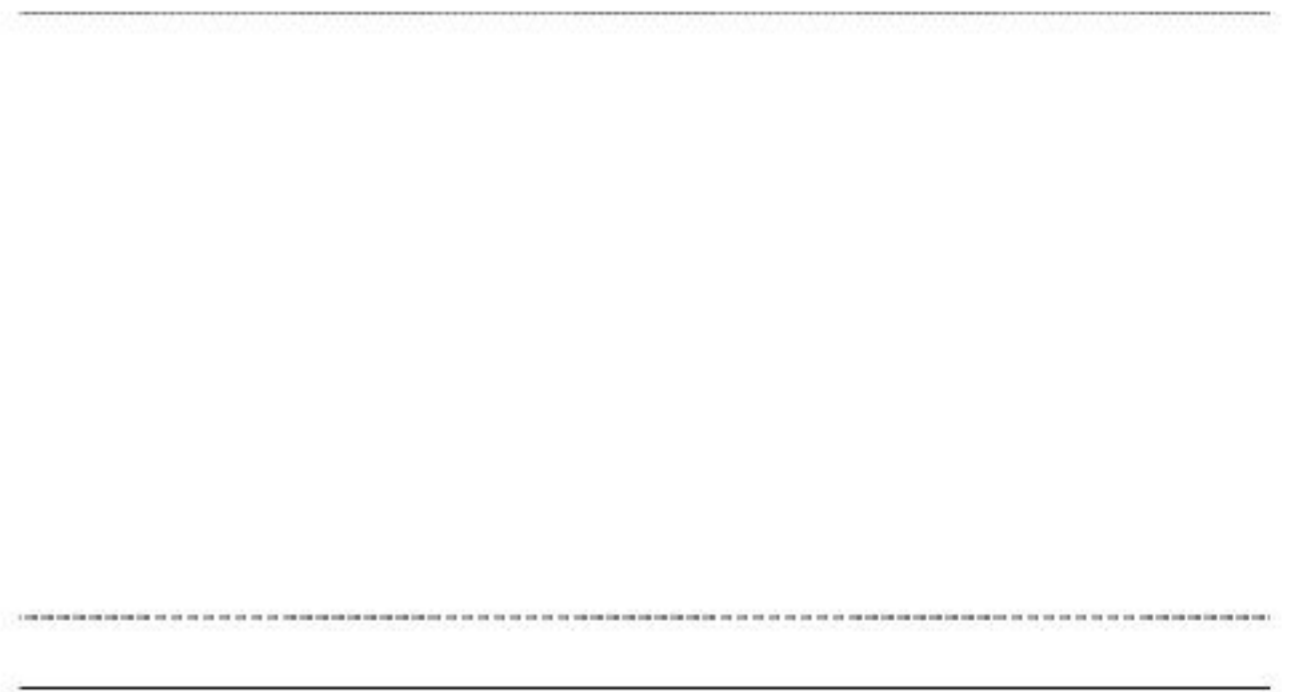
PESPUNTE / PUNTADA SEGUIDA (DOS AGUJAS)



COSTURA DOBLE PESPUNTE

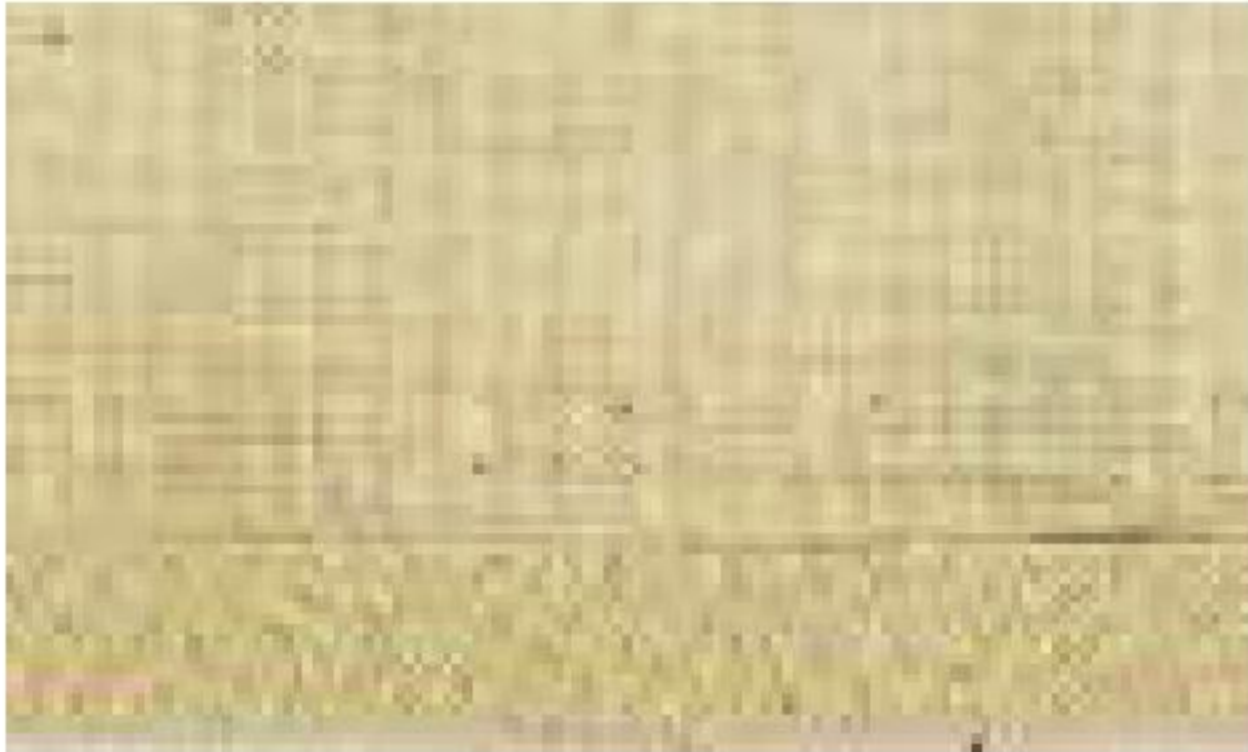


COSTURA SOBREPUESTA / COSTURA FRANCESA



COSTURAS

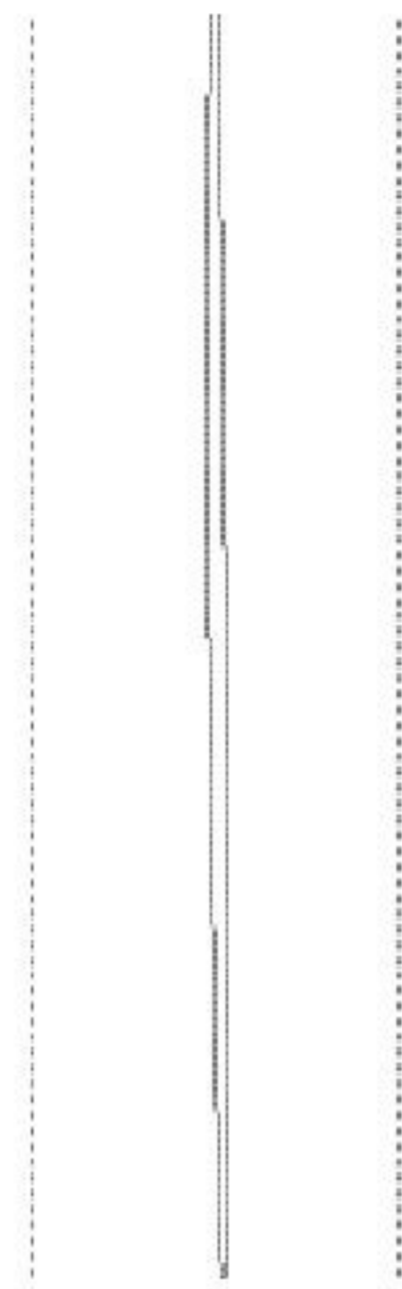
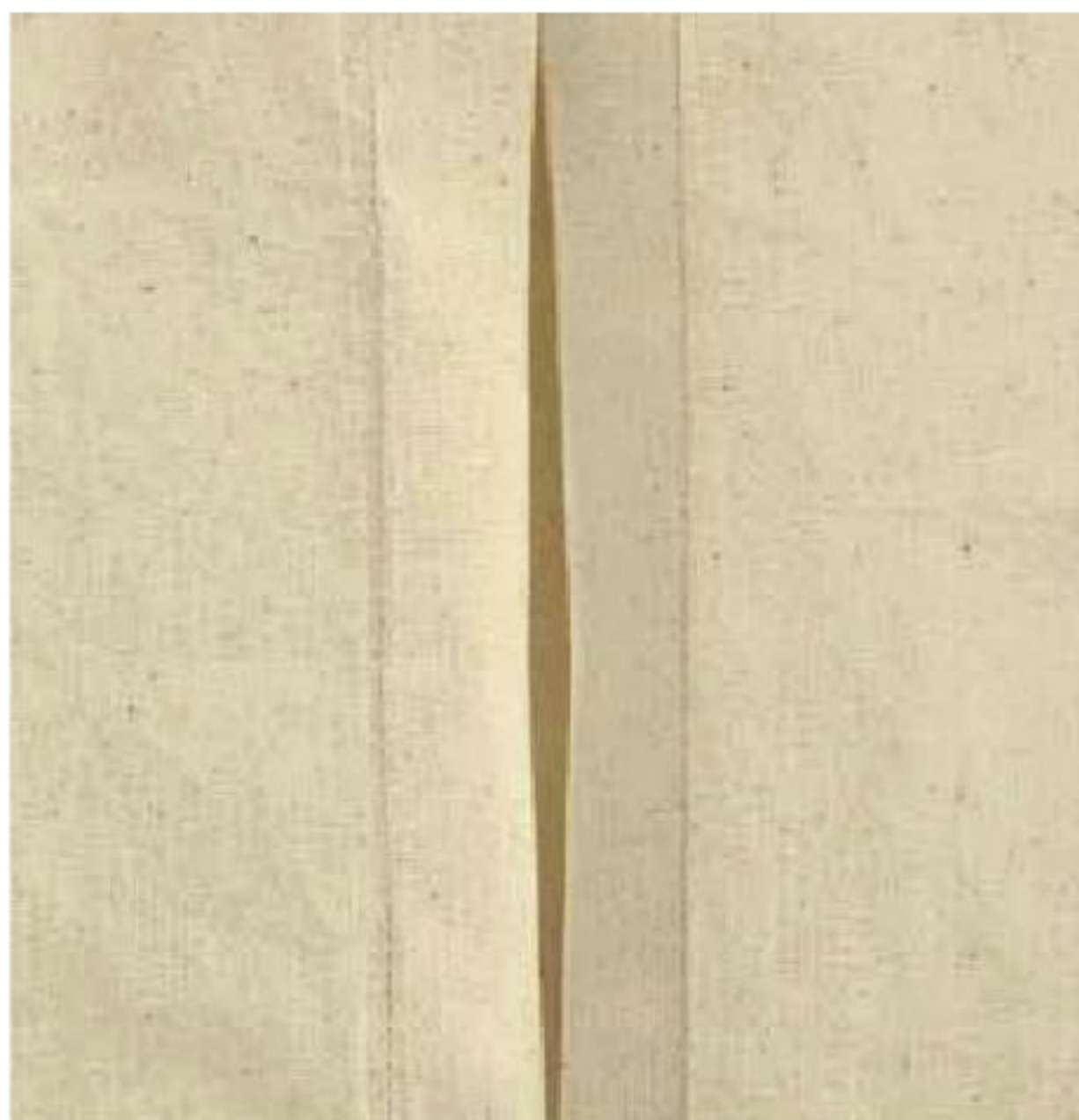
COSTURA DE RIBETE



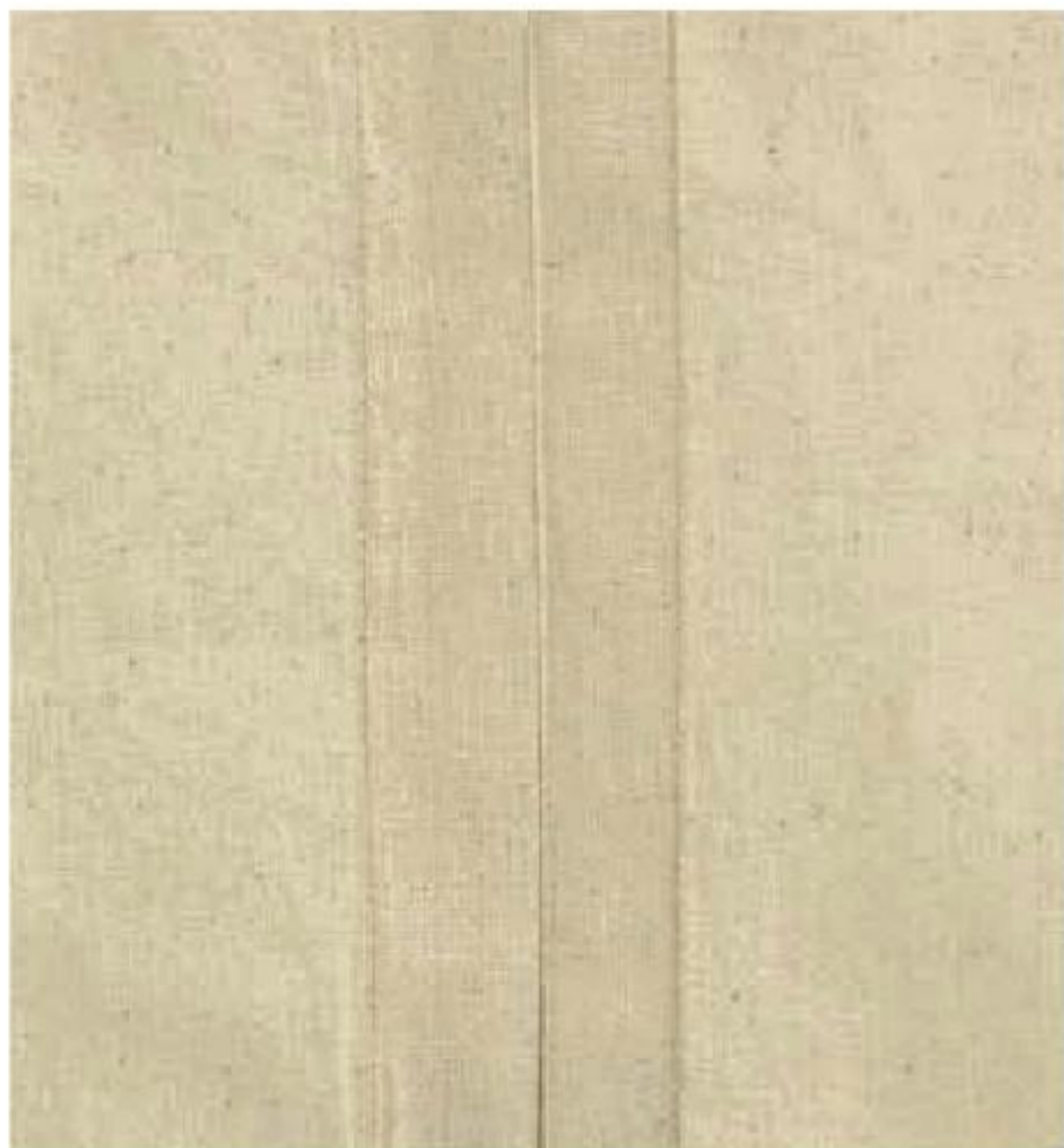
PUNTADA DE RECUBRIR



COSTURA CARGADA

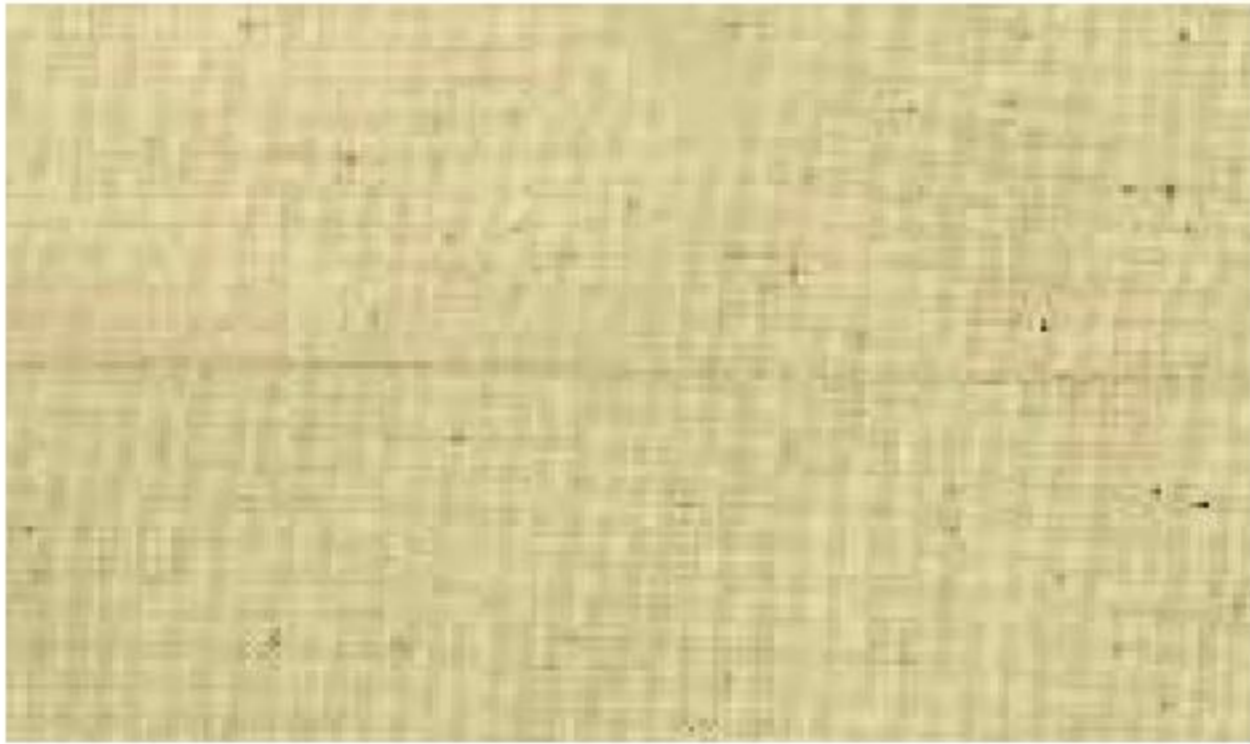


COSTURA DE CANAL / COSTURA DE RANURA



PUNTADAS

PUNTADA DE PESPUNTE RECTA



DOBLE PESPUNTE



ZIGZAG



OVERLOCK



PUNTADA CIEGA



PUNTADA OJAL / DIENTE DE PERRO

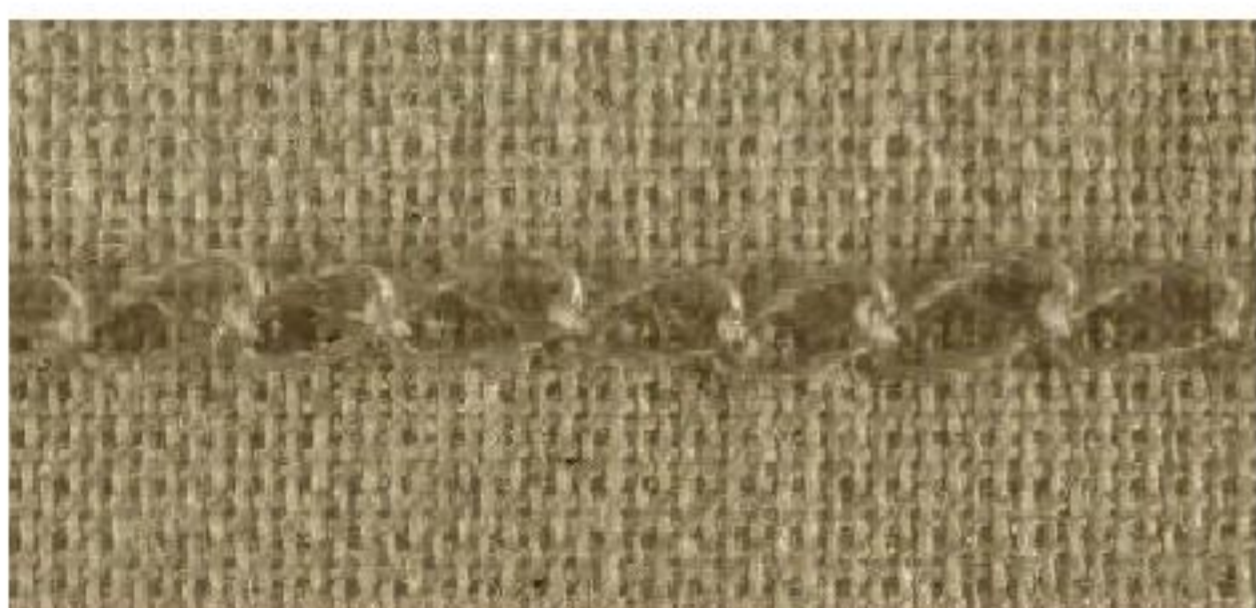


PUNTADAS

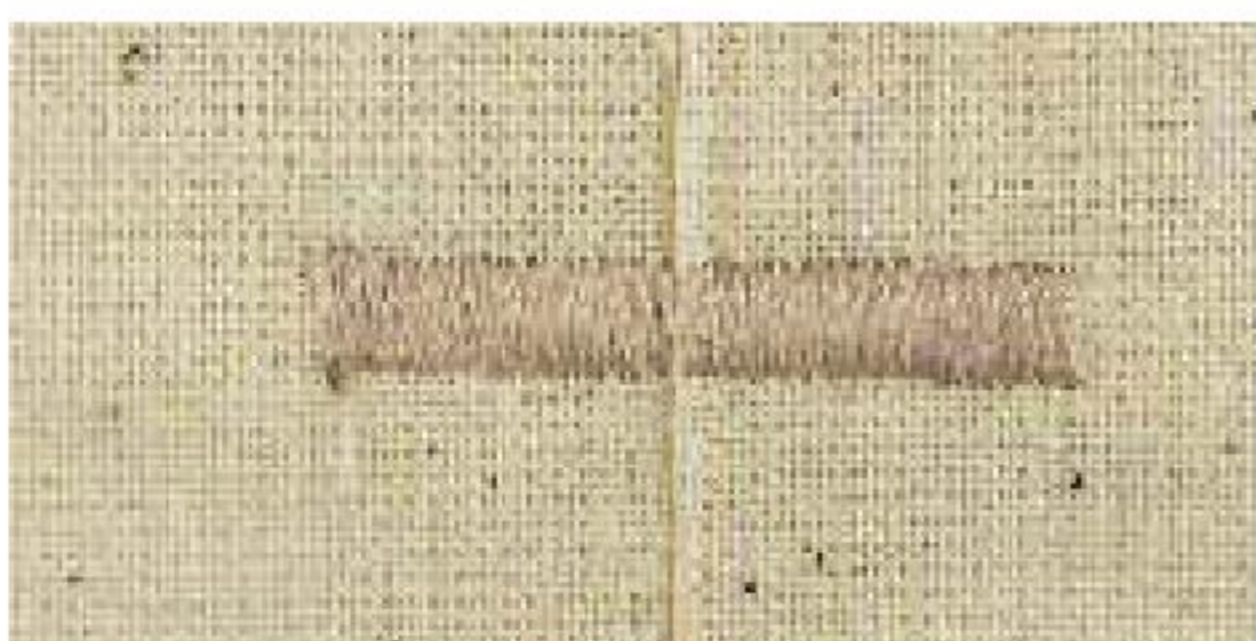
PUNTADA DE CRUZ



PUNTADA DE CADENETA



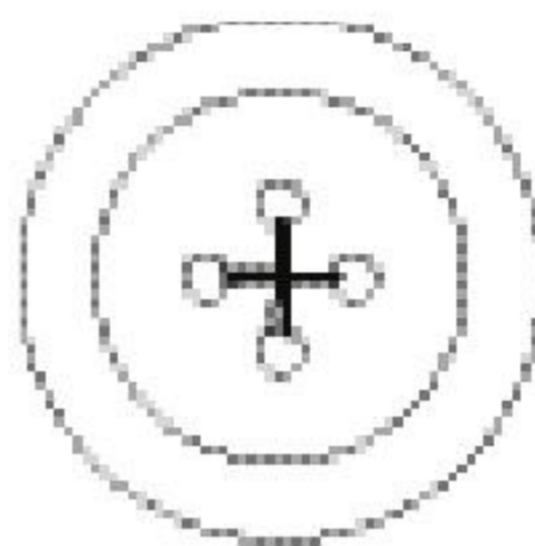
PRESILLA



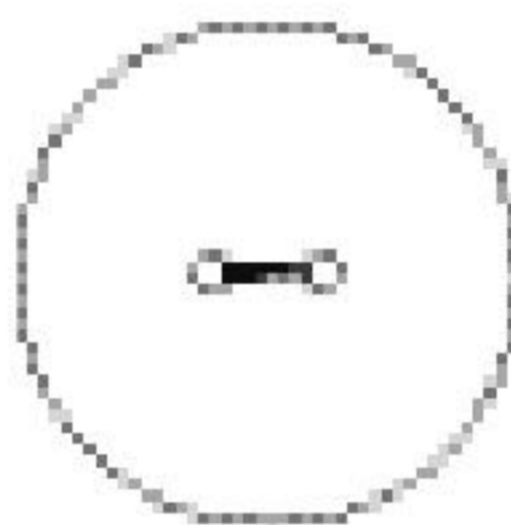
DETALLES

CIERRES / FORNITURAS

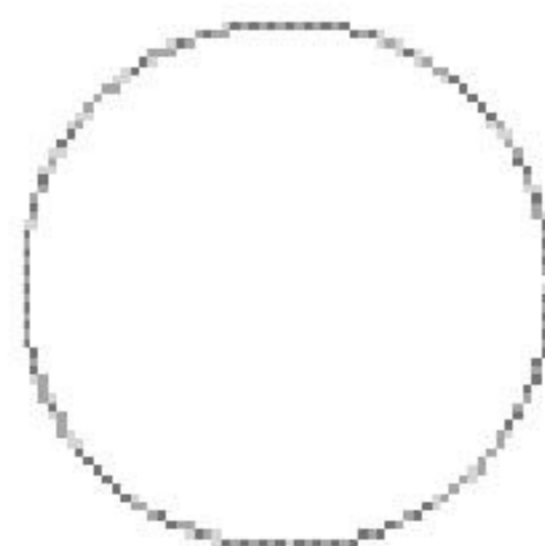
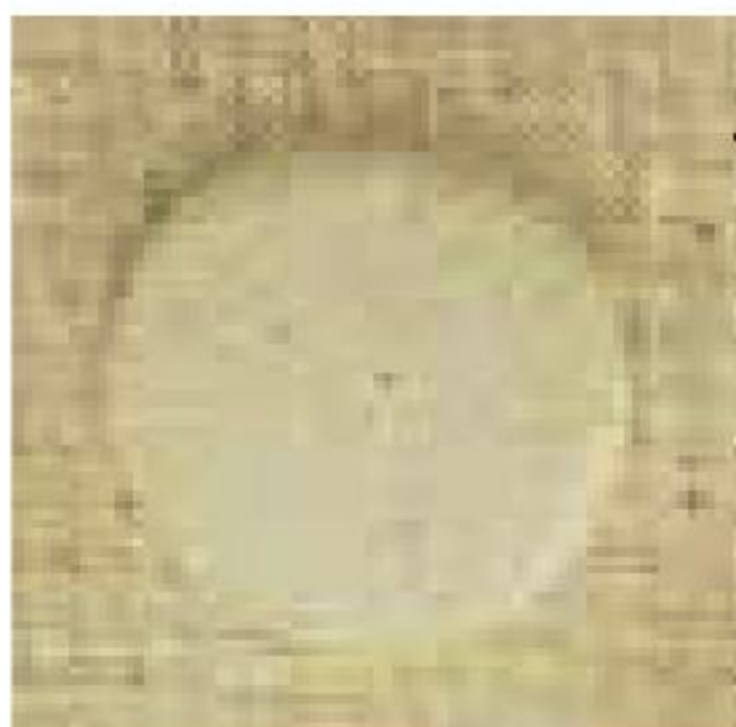
BOTÓN DE CUATRO AGUJEROS



BOTÓN DE DOS AGUJEROS



BOTÓN FORRADO

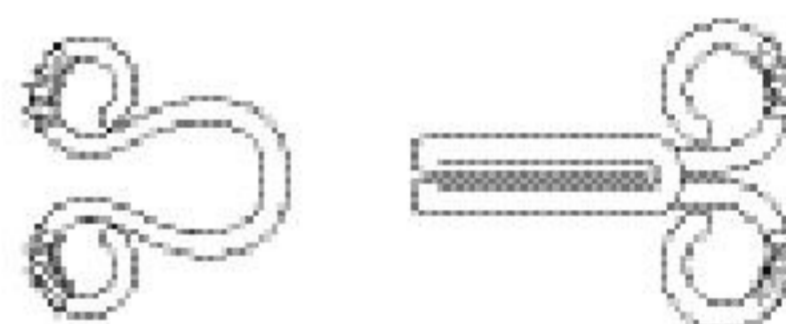


CIERRES / FORNITURAS

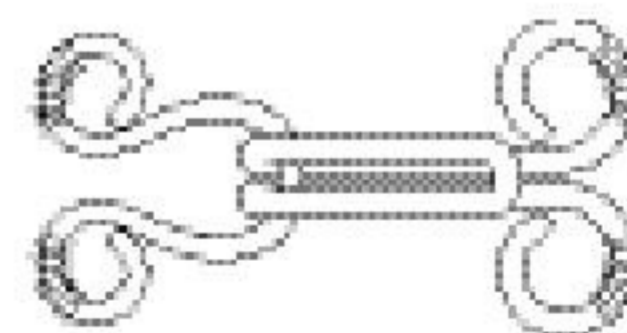
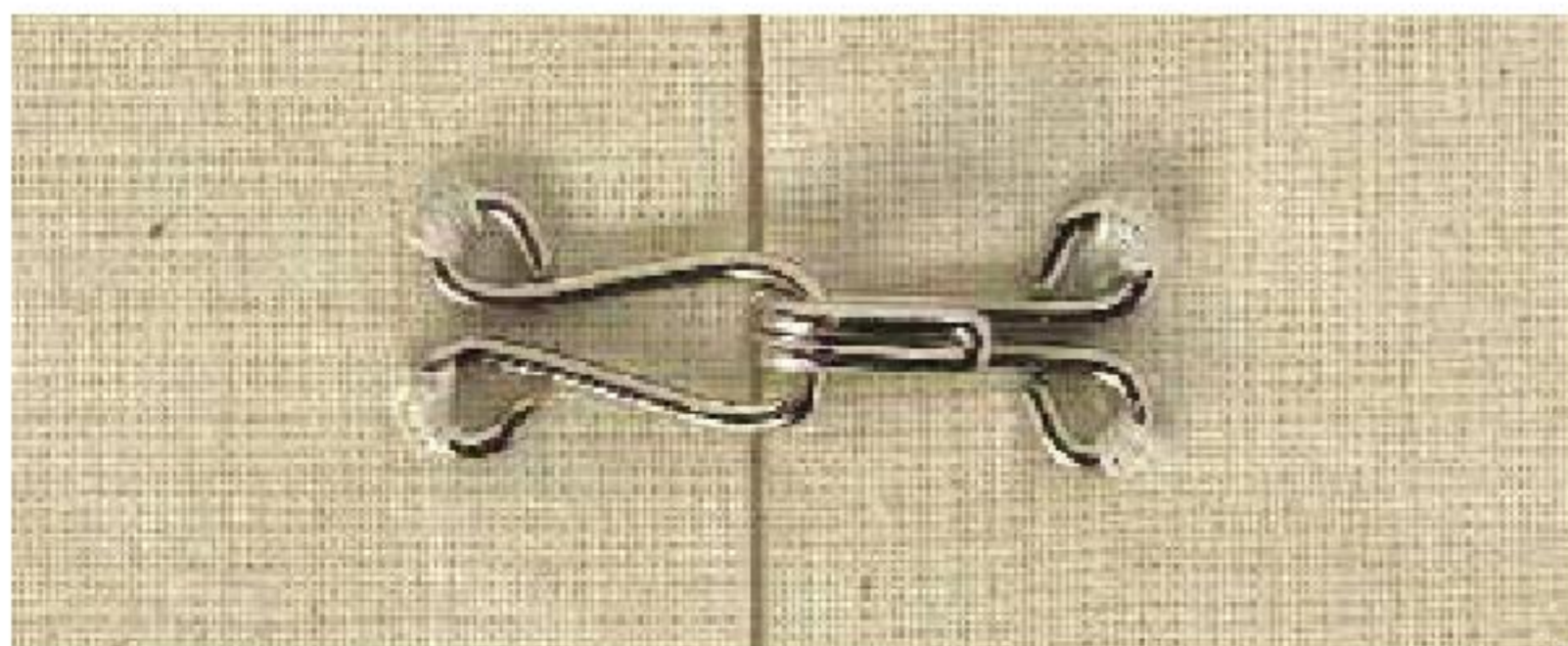
BOTÓN A PRESIÓN



CORCHETE (ABIERTO)



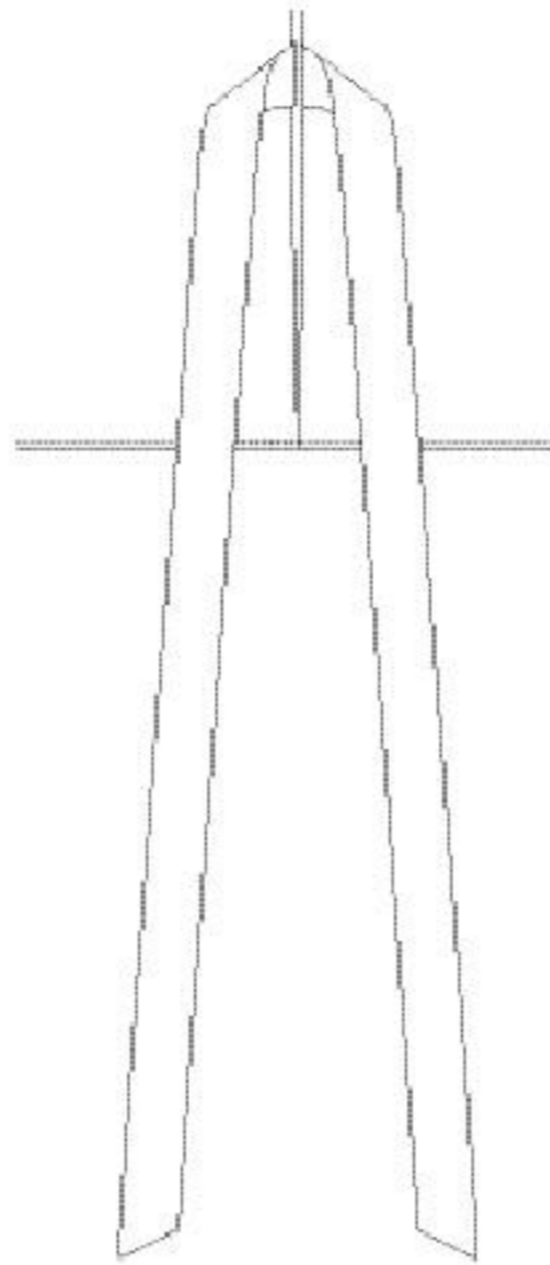
CORCHETE (CERRADO)



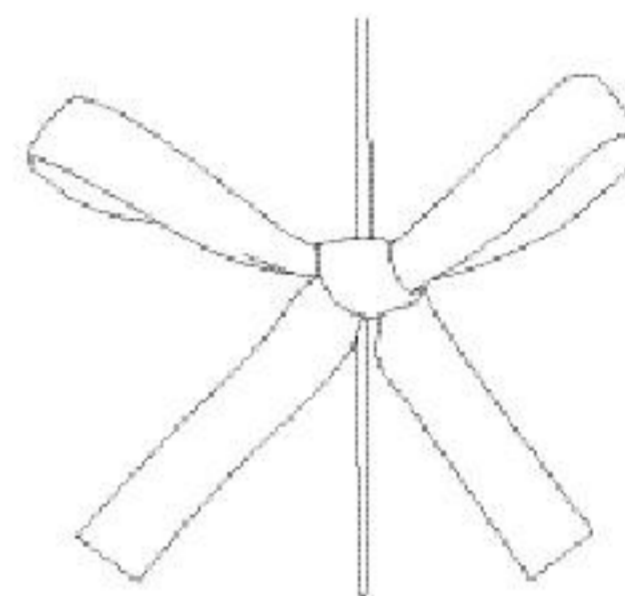
DETALLES

CIERRES / FORNITURAS

CINTA (SIN ATAR)



CINTA (ATADA EN FORMA DE LAZO)



NUDO CHINO

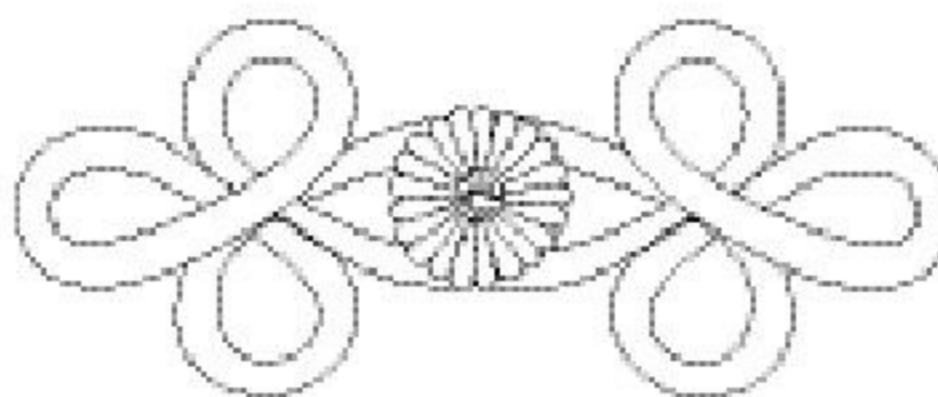


BOTÓN DE TRENCA



CIERRES / FORNITURAS

ALAMAR



BOTÓN CON BUCLE



OJAL A MÁQUINA



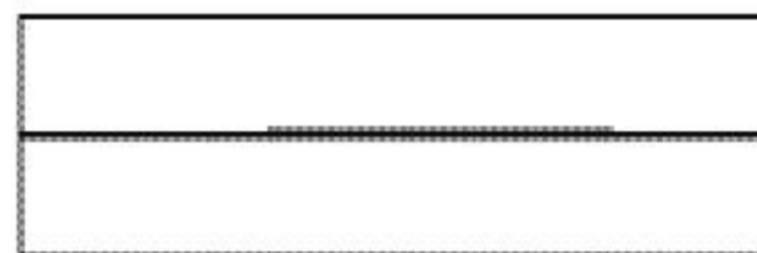
DETALLES

CIERRES / FORNITURAS

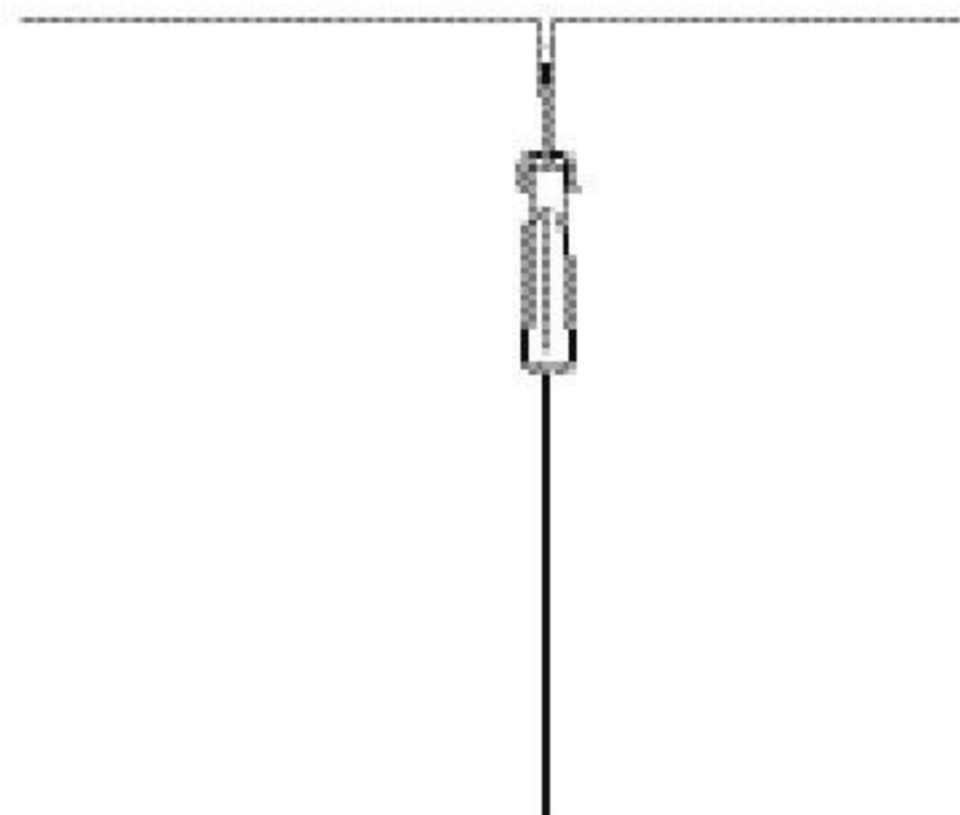
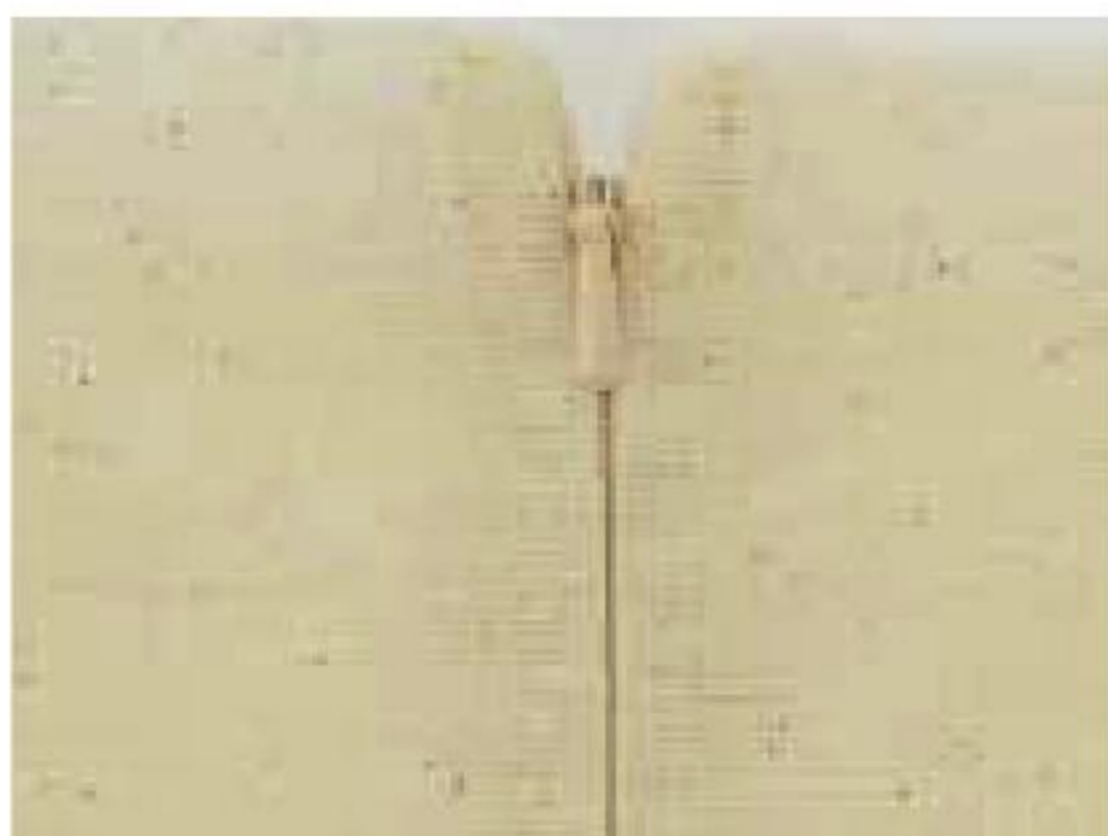
OJAL CON FORMA DE CERRADURA



OJAL CON RIBETE

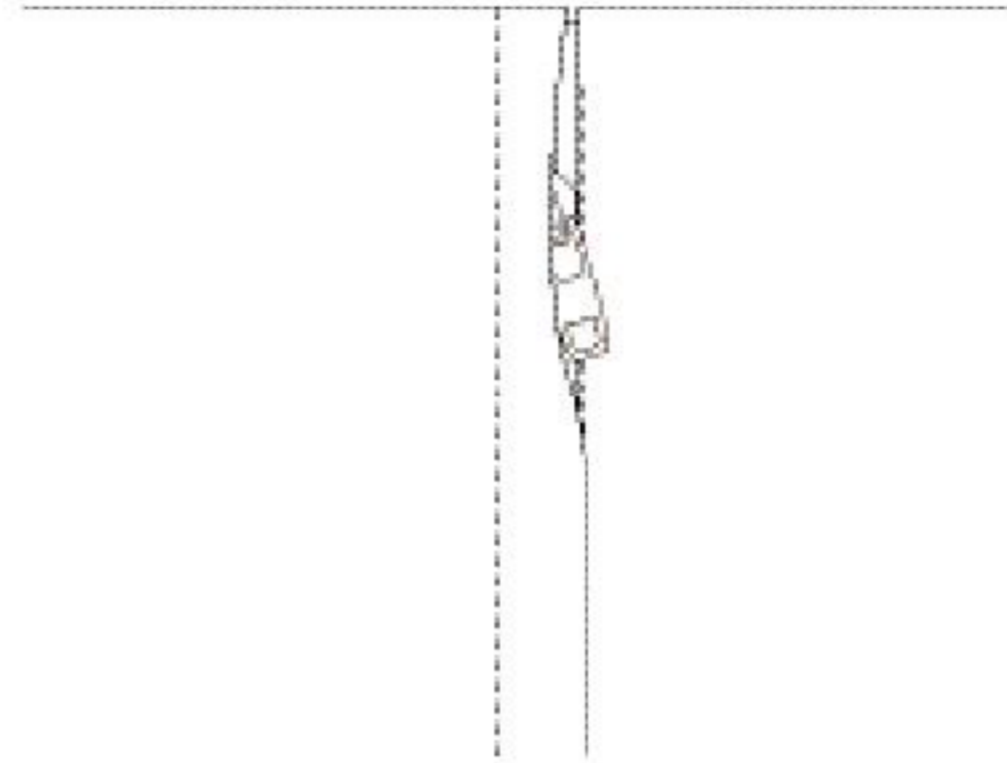


CREMALLERA INVISIBLE

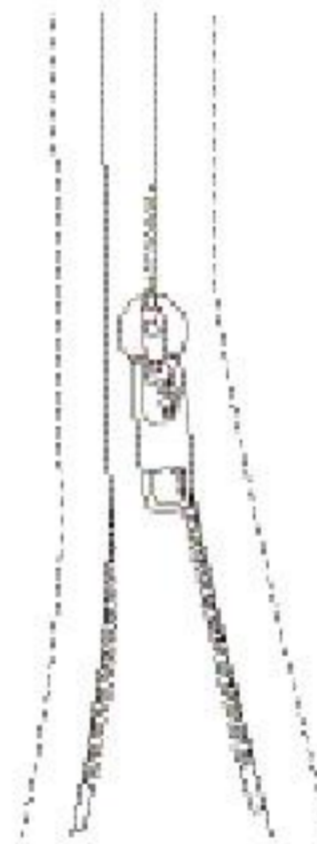


CIERRES / FORNITURAS

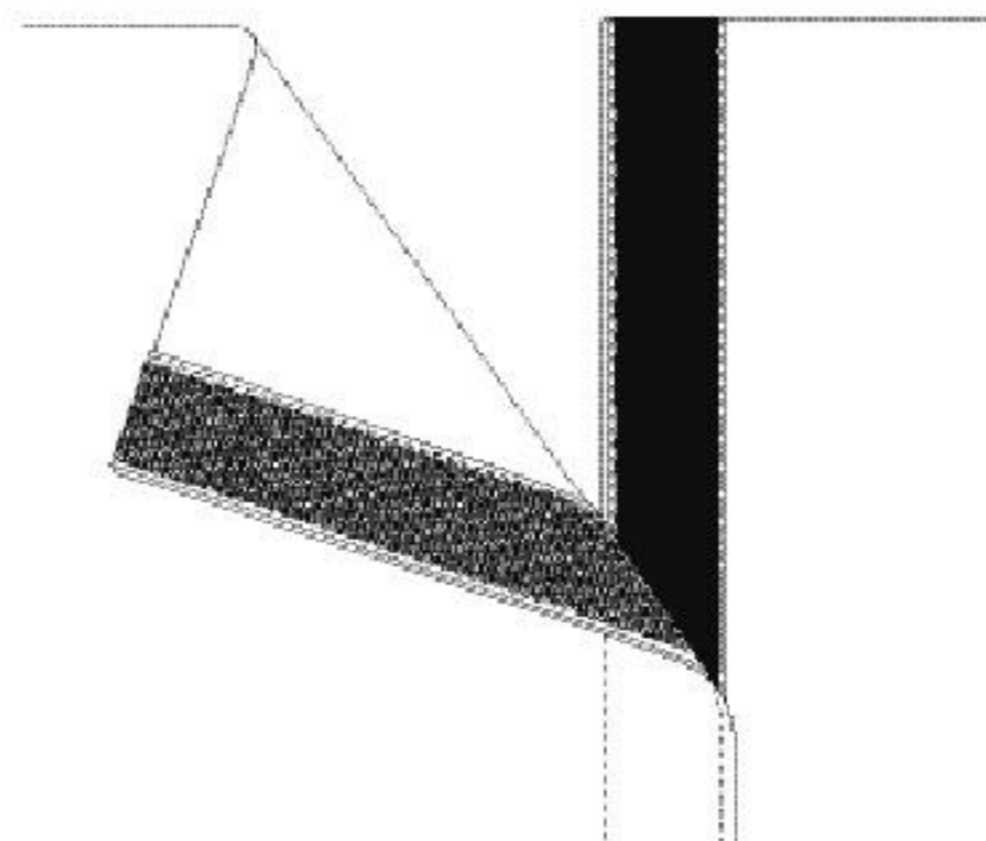
CREMALLERA VISIBLE



CREMALLERA DE DOBLE SENTIDO



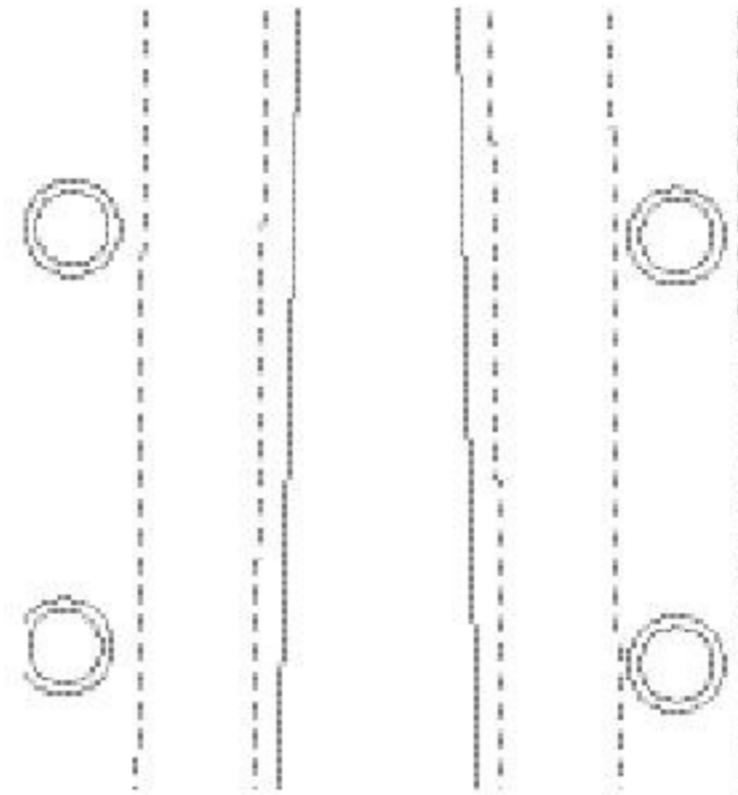
VELCRO



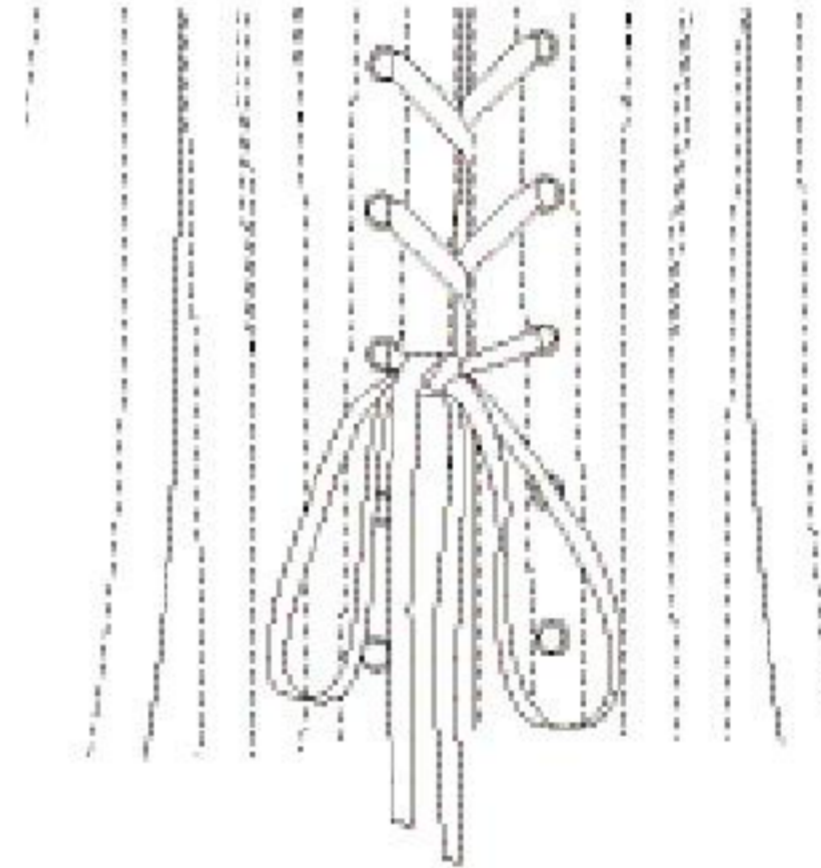
DETALLES

CIERRES / FORNITURAS

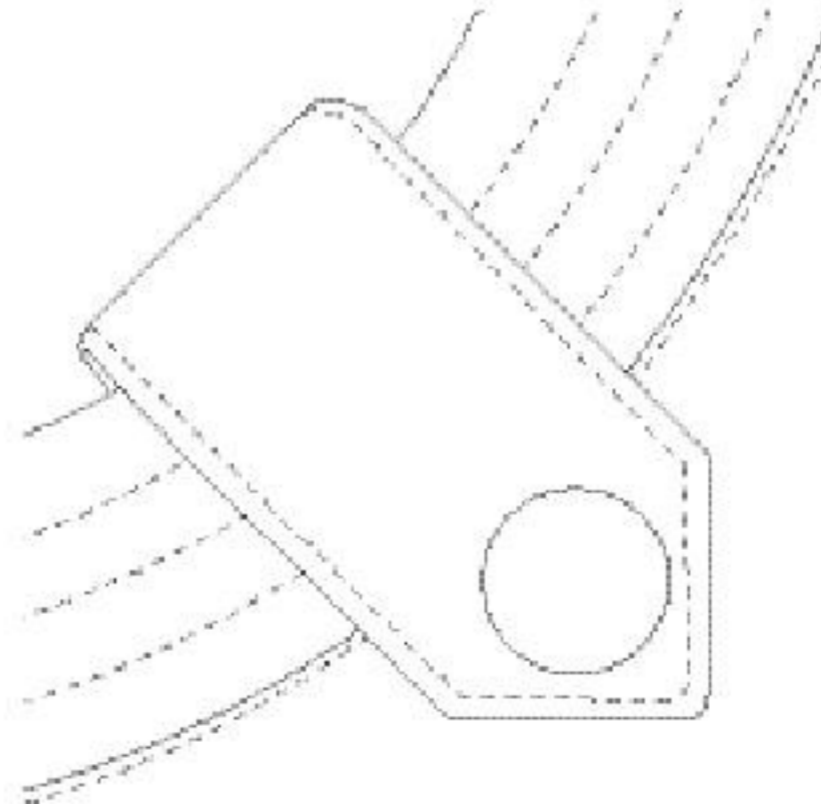
OJETES



LAZADAS

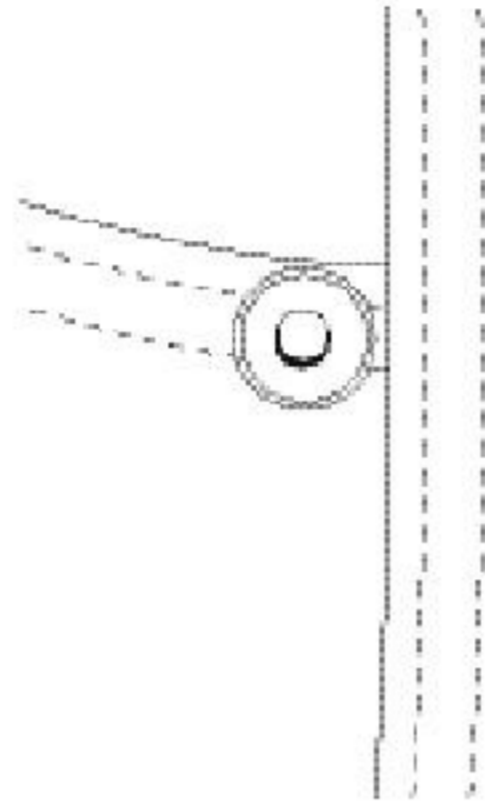
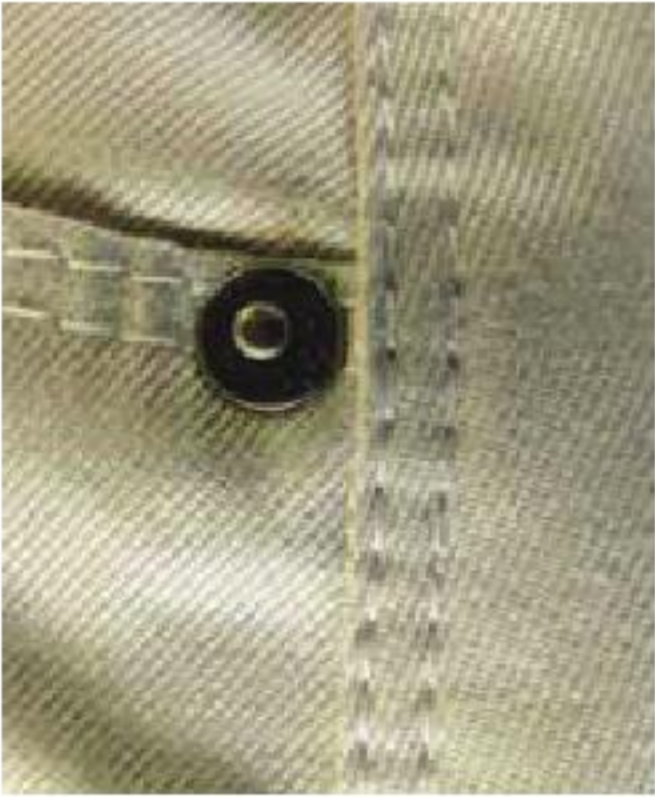


TACHUELA



CIERRES / FORNITURAS

REMACHE



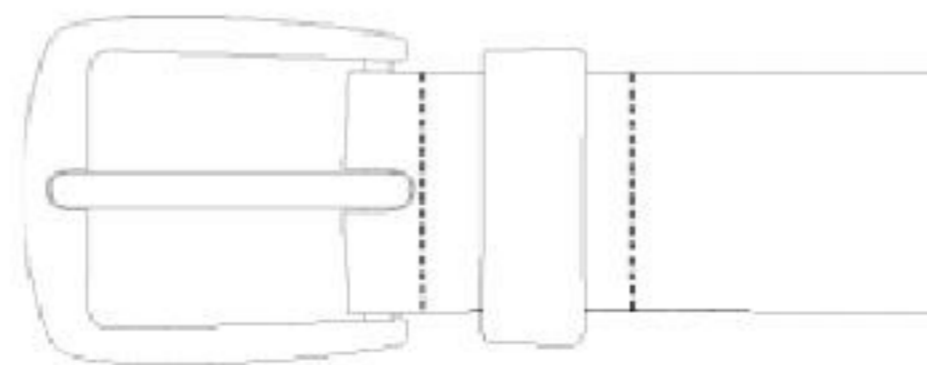
CORDÓN CON TERMINAL



ANILLA DE MEDIA LUNA



HEBILLA





**GLOSARIO, ÍNDICE
Y BIBLIOGRAFÍA**

A

Abertura: Corte en una prenda para permitir la ventilación y la libertad de movimientos.

Abrigo cruzado: Prenda de solapas anchas que envuelve el pecho y se cierra con botones. Cuando está cerrada se ven dos hileras de botones.

Alamar: Cierre decorativo trenzado de cuerda.

Asimétrico: Prenda o detalle cuyas partes derecha e izquierda son diferentes.

C

CAD: Siglas del inglés para *Computer-aided design*, diseño asistido por ordenador.

Canesú: Pieza ajustada de tejido, normalmente a través de los hombros (en camisas, abrigos, etc.) o en la cadera (en faldas y pantalones) a la que se une el resto de la prenda.

Chaqueta cruzada: Prenda de solapas anchas que envuelve el pecho y se cierra con botones. Cuando está cerrada se ven dos hileras de botones.

Colorido: Serie de colores o combinaciones de color usados para crear una prenda.

D

Dibujo plano: Dibujo técnico.

Dibujo técnico (también conocido como dibujo plano o dibujo lineal): representación exacta de una prenda.

Diseño rápido: Es una manera rápida de producir dibujos técnicos. Una vez que el modelo de una prenda se ha dibujado usando la plantilla genérica, este modelo puede entonces usarse como plantilla para desarrollar cualquier número de variaciones. Con este método se facilita el dibujo de prendas, más que esbozar ideas.

E

Esbozo: Dibujo espontáneo de la idea de una prenda que no está necesariamente perfecto ni proporcionado.

F

Fornitura: Cierres, elementos de fijación y decorativos de una prenda, tradicionalmente metálicos.

G

Glasilla: Prenda de prueba creada durante las primeras etapas del proceso de diseño que permite ver la prenda de manera tridimensional, probarla y valorar la caída. Normalmente se hace en calicó de algodón que reproduce la intención del tejido final.

Godet: Pieza triangular de tejido insertada en una prenda para dar amplitud.

H

Hoja de costes: Lista de todos los elementos necesarios para producir una prenda (tejido, fornituras, coste de manufacturación) que se usa para calcular la fabricación, el beneficio bruto y el precio de venta de un modelo.

Hoja de especificaciones: Incluye un dibujo técnico (con las vistas del delantero y la espalda y, si fuera necesario, una vista lateral o vistas internas), además de las medidas detalladas y requeridas para producir una prenda.

Hoja de línea o serie: Documento informativo de ventas en el que aparece el modelo, los colores, los tejidos, las cantidades de pedido, la fecha de entrega, el precio de la producción y el de venta junto a *sketches* de la prenda para los compradores al por mayor.

L

Libro de tendencias: Publicaciones que pueden contener fotografías de inspiración, muestras de tejido y dibujos técnicos con la intención de aportar nuevas ideas para las temporadas futuras.

Línea "A": Prenda que hace vuelo desde los hombros o la cintura hasta el bajo, como la letra "A".

Línea de centro: Línea vertical trazada en el centro de una hoja de papel como punto de partida para la plantilla de un dibujo técnico.

Línea princesa: Prenda, normalmente un abrigo de mujer, cuya cintura es ajustada y va haciendo vuelo hacia el bajo.

Lookbook: *Portfolio* de diseñadores o productores donde se presentan las colecciones de una temporada. Pueden incluir dibujos técnicos, *shooting* de pasarela e ilustraciones.

M

Maniquí: Figura del cuerpo humano usada para probar las prendas.

Merchandising, Planes de: Representación gráfica bidimensional o tridimensional de una tienda usada para plantear los estantes de prendas antes de que éstas se pongan a la venta.

Mesa de luz: Mesa con forma de caja, normalmente hecha en acrílico, que se ilumina desde abajo facilitando la operación de calco y el trabajo de diseño.

Montada: Se refiere a una parte de la prenda que ha sido insertada, por ejemplo, la manga que ha sido cosida en la sisa en lugar de haber sido cortada unida a un cuerpo.

P

Panel de serie: Presentación de una colección de modelos coordinados mostrando el modelo individual y su colorido.

Pie de cuello: Cinta de tejido unida a la línea de escote de una prenda, que funciona como base del cuello.

Pinza: Pliegue terminado en punta cosido en una prenda para ceñirla al cuerpo.

Prenda exterior: Prenda diseñada para ser llevada sobre otras prendas, normalmente de la parte de arriba.

R

Refuerzo: Pieza triangular de tejido insertada en una prenda para reforzar o agrandar parte de ella. Normalmente se usa en la zona de la axila o en el tiro de los pantalones.

Remache: Tipo de botón metálico fijo usado en la construcción de una prenda.

Ribete o vivo: Borde usado para decorar o reforzar partes de una prenda, como un bolsillo o una costura.

Ropa: Término genérico para la vestimenta.

S

Solapa: Aleta triangular de debajo del cuello, asentada en el pecho de chaquetas, abrigos y camisas.

T

Talla grande: Ropa hecha especialmente para cuerpos más grandes, que van más allá del rango de tallas tradicional.

Tapeta: Abertura en una prenda que permite ponérsela. Normalmente se encuentra en la cinturilla, el cuello, los puños y el escote de una prenda.

V

Vista plana: Vista perspectiva de frente de una prenda.

EUROPA

Reino Unido

British Apparel and Textile Confederation (BATC)
5 Portland Place, Londres, W1N 3AA
Tel. +44 (0) 20 7636 7788
Fax +44 (0) 20 7636 7515
batc@dial.pipex.com
www.batc.co.uk

British Clothing Industry Association (BCIA)
5 Portland Place, Londres, W1B 1PW
Tel. +44 (0) 20 7636 7788 o +44 (0) 20 7636
5577
Fax +44 (0) 20 7636 7515
contact@5portlandplace.org.uk
www.5portlandplace.org.uk

British Fashion Council (BFC)
5 Portland Place, Londres, W1B 1PW
Tel. + 44 (0) 20 7636 7788
Fax +44 (0) 20 7436 5924
emmacampbell@britishfashioncouncil.com
www.britishfashioncouncil.com

EMTEX LTD (Designer Forum)
69-73 Lower Parliament Street, Nottingham, NG1
3BB
Tel. +44 (0) 115 9115339
Fax +44 (0) 115 911 5345
info@design-online.net
www.design-online.net

Fashion and Design Protection Association Ltd.
69 Lawrence Road, Londres, N15 4EY
Tel. +44 (0) 20 8800 5777
Fax +44 (0) 20 8880 2882
info@fdpa.co.uk
www.fdpa.co.uk

Northern Ireland Textile and Apparel Assoc. Ltd.
5c The Square, Hillsborough, BT26 6AG
Tel. +44 (0) 2892 68 9999
Fax +44 (0) 2892 68 9968
info@nita.co.uk

Register of Apparel & Textile Designers
5 Portland Place, Londres, W1N 3AA
Tel. +44 (0) 20 7636 5577
Fax +44 (0) 20 7436 5924
contact@5portlandplace.org.uk
www.5portlandplace.org.uk

Francia

Chambre Syndicale de la Couture Parisienne
45 rue Saint-Roch, 75001, Paris
Tel. + 33 (0) 1 4261 0077
Fax +33 (0) 1 4286 8942
ecole@modeaparis.com
www.modeaparis.com

Fédération Française du Prêt-à-Porter Féminine
5 rue Caumartin, 75009, Paris
Tel. +33 (0) 1 4494 7030
Fax +33 (0) 1 4494 7004
contact@pretparis.com
www.pretaporter.com

Fédération Française des Industries du Vêtement
Masculin
8 rue Montesquieu, 75001, Paris
Tel. : +33 (0) 1 44 55 66 50
Fax : +33 (0) 1 44 55 66 65
www.lamodefrancais.org.fr

Alemania

Confederation of the German Textile and Fashion
Industry
Frankfurter Strasse 10-14, D-65760, Eschborn
Tel. +49 6196 9660
Fax +49 6196 42170
info@textil-mode.de
www.textil-mode.de

Italia

Associazione Italiana della Filiera Tessile
Abbigliamento SMI
Federazione Tessile e Moda
Viale Sarca 223, 20126, Milán
Tel. +39 (0) 2-641191
Fax +39 (0) 2-66103667 / 70
info@sistemamodaitalia.it
www.smi-ati.it

Centro di Firenze per la Moda Italiana
Via Faenzan, 111, 50123, Florencia
Tel. +39 (0) 553 6931
Fax +39 (0) 5536 93200
cfmi@cfmi.it
www.cfmi.it

España

Asociación de nuevos y jóvenes diseñadores
españoles, "ANDE"
Segovia 22, bajos, 28005, Madrid
Tel. +34 915 475 857
Fax +34 915 475 857
www.nuevosde.com
nuevosdiseñadores@telefonica.net

ASIA Y ÁREA DEL PACÍFICO

Australia

Council of Textiles and Fashion Industries,
Australia Ltd. (TFIA)
Level 2, 20 Queens Road, Melbourne, VIC 3004
Tel. +61 (0) 38317 6666
Fax +61 (0) 38317 6666
info@tfia.com.au
www.tfia.com.au

Design Institute of Australia
486 Albert Street, East Melbourne, VIC 3002,
GPO Box 4352
Tel. +61 (0) 38662 5490
Fax +61 (0) 38662 5358
admin@design.org.au
www.dia.org.au

Australian Fashion Council
Showroom 16, 23-25 Gipps Street, Collingwood,
VIC 3066
Tel. +61 (0) 38680 9400
Fax +61 (0) 38680 9499
info@australianfashioncouncil.com
www.australianfashioncouncil.com

Melbourne Design and Fashion Incubator (MDFI)
Shop 238, Level 2, Central Shopping Centre, 211
La Trobe Street, Melbourne 3000, Victoria
Tel. +61 (0) 39671 4522
info@fashionincubator.com.au
www.fashionincubator.com.au

China

China National Textile and Apparel Council
China Textile Network Company, Room 236, núm.
12, Dong Chang'an Street, Beijing, 100742

Tel. +86 10 85229 100
Fax +86 10 85229 100
einfo@ml.ctei.gov.cn
www.ctei.gov.cn

China Fashion Designers Association
Room 154, núm. 12, Dong Chang'an Street,
Beijing, 100742
Tel. +86 1085 229427
Fax +86 1085 229037

Japón

Japan Fashion Association
Fukushima Building, 1-5-3 Nihonbashi-
Muromachi, Chuo-Ku, Tokio, 103-0022
Tel. +81 33242 1677
Fax +81 33242 1678
info@japanfashion.or.jp
japanfashion.or.jp

Japan Association of Specialist in Textile and
Apparel
Jasta Office, 2-11-13-205, Shiba-Koen, Minato-
Ku, Tokio, 105-0011
Tel. +81 03 3437 6416
Fax +81 03 3437 3194
jasta@mtb.biglobe.ne.jp
jasta1.or.jp/index_english.html

NORTEAMÉRICA

Estados Unidos

American Apparel and Footwear Association
1601 N Kent Street, Suite 1200, Arlington, VA
22209
Tel. +1 703 524 1864
Fax +1 703 522 6741
www.apparelfootwear.org

Council of Fashion Designers of America
1412 Broadway Suite 2006, Nueva York, 10018
Tel. +1 212 302 1821
www.cfda.com

Fashion Group International New York
8 West 40th Street, 7th Floor, Nueva York,
NY10018
Tel. +1 212 302 5511
Fax +1 212 302 5533
e-cheryl@fgi.org
www.fgi.org

International Textile and Apparel Association
ITAA 6060 Sunrise Vista Drive, Suite 1300, Citrus
Heights, CA 95610
Tel. +1 916 723 1628
info@itaaonline.org
www.itaaonline.org

Brazilian-American Fashion Association
(BRAMFSA)
PO Box 83-2036, Delray Beach, Florida, 33483
www.bramfsa.com

Canadá

Canadian Apparel Federation
124 O'Connor Street, Suite 504, Ottawa, Ontario,
K1P 5M9
Tel. +1 613 231 3220
Fax +1 613 231 2305
info@apparel.ca
www.apparel.ca

A

abertura, 52, 55, 193
 centro espalda, 52
 abrigo
 abrigo-capa, 147
 capa, 149
 casual, 144, 145
 chaqué, 148
 cocoon, 147
 cruzado clásico, 142, 143
 de marinero, 147
 de línea princesa, 146
 frac, 148
 guardapolvo, 148
 impermeable Mackintosh, 146
 largo tobillo, 59
 maxi, 59
 midi, 59
 recto clásico, 140, 141
 sin estructura, 144, 145
 tabardo, 148
 trenca, 148
trench, 146
 tres cuartos, 59
 acolchado, 197
 alamar, 212
 anilla de media luna, 216
 anorak, 139
 aplicación, 198

B

barrita, 53
 bermuda, 58, 107
blazer, 135
 blusa, 123
 camiseta, 73
body, 127
 de cuerpo entero, 111
 bolsillo, 52, 53, 55
 aplicado, 54, 184
 de cartera, 184
 de fuelle, 185
 de parche, 54, 184
 de vivo, 55, 184
 insertado en costura, 185
 bordado *smock*, 196
 borde deshilachado, 189
 borla, 198
 botón, 53, 54, 55
 a presión, 210
 de trenca, 211
 con bucle, 212
 de cuatro agujeros, 209
 de dos agujeros, 209
 del puño, 55
 forrado, 209
 bragueta, 41, 53
 con cremallera, 192
bustier, 124

C

cabezas, medida en, 10, 20, 21
 camisas, 120, 121
 básica, 54
 estilo cosaco, 125
 polo, 127
 camiseta, 118, 119
 de tirantes, 112, 113
 polo, 127
 sin mangas, 122
 tubo, 123
 camisola, 112, 113
 camión, 73

canalé, 193, 194
 canesú, 187
 espalda, 54
 hombro, 54
 capa, 149
 Capri, 58, 108
 capucha, 195
 cárdigan, 123
 cazadora, 138
 centro espalda, 52
 chaqueta
 anorak, 139
 básica, 55
blazer, 135
 bolero, 134
 bómbier, 137
 casual, 132, 133
 chaleco acolchado, 139
 china, 135
 chubasquero, 138
 cruzada, 130, 131
 de aviador, 137
 de motorista, 138
 de punto, 123
 esmoquin, 135
 estilo Nehru, 136
 estilo Norfolk, 136
 impermeable, 138
 parka, 139
 recta, 128, 129
 sahariana, 136
 sin estructura, 132, 133
 Spencer, 134
 tejana, 137
 vaquera, 137
 charretera, 193
cheongsam, 73
 chubasquero, 138
 cierres, 209-216
 cinta, 211
 cintura
 alta, falda, 57
 alta, pantalón, 58
 baja, falda, 57
 baja, pantalón, 58
 clavada, falda, 57
 clavada, pantalón, 58
 cinturilla, 52, 53
 cola, 54
 colgador, 54, 55
 color en bloque, 46, 47
 color, textura y tejido, 46-49
 consejos prácticos, 36-39
 copamanga, 54
 corchetes, 210
 cordón con terminal, 216
 corpiño, 124
 corsé, 124
 corte de canesú (costura), 54
 costura
 cargada, 205
 centro espalda, 53, 55
 de canal, 205
 de ranura, 205
 de ribete, 204
 doble respunte, 203
 en inglete, 188
 francesa, 203
 lateral, 52, 55
 sencilla, 189
 sobrepuesta, 203
 cremallera, 53
 de doble sentido, 214

invisible, 213
 lateral, 41
 visible, 214
 cuello 39, 54, 55
 Berta, 166
 camisero de dos piezas, 160
 camisero de una pieza, 161
 capucha, 159
 cascada, 166
 chal, 162
 chino, 164
 cisne, 158
 con chorreras, 166
 con lazada, 166
 convertible, 161
 de capa, 167
 de tira, 164
 de volante fruncido, 167
 embudo, 159
 espalda, 38
 Eton, 165
 mandarín, 164
 mao, 164
 marinero, 165
 Peter Pan, 165
 Pierrot, 167
 polo, 167
 sastre, 162
 tortuga, 158
 vuelto, 159

D

detalles, dibujar, 40-43, 45
 detalles
 del modelo, 40-43, 52-55
 internos, difíciles de ver o escondidos, 40-42
 dibujar a partir de una prenda física, 24, 25
 dibujos
 lineales, 10
 planos, 10
 técnicos, 10
 a mano alzada, 26-31
 usando *Illustrator*, 32-35
 uso de, 12-19
 diente de perro, 207
 diseño rápido, 20, 24
 a mano alzada, 29
 usando *Illustrator*, 35
 dobladillos, 38, 40, 52, 53, 55
 irregular, 89
 pañuelo, 89
 vuelto, 188
 doble respunte, 206

E

entrepierna, 40, 53
 escotes
 asimétrico, 157
 barca, 157
 barco, 154
 cerrado, 158
 con corte, 156
 con lágrima, 156
 corazón, 156
 cuadrado, 155
 en "U", 152
 en "V", 151
 fruncido, 157
 fruncido con cordón, 158
 pico, 151
 redondo, 150
scoop, 153
 esmoquin, 135

F

falda

básica, 52
cinturilla, 37
largo, 57
maxi, 57
micro mini, 57
mini, 57

faldas

ajustada, 76, 77
asimétrica, 90
campesina, 88
con godets, 88
de patinaje, 90
dobladillo pañuelo, 89
dobladillo irregular, 89
en forma circular, 82, 83
de línea "A", 80, 81
enrollada, 88
escalonada, 89
escocesa, 91
falda-pantalón, 91
fruncida, 84, 85
globo, 90
lápiz, 76, 77
pareo, 89
pincel, 91
plisada, 86, 87
recta, 78, 79
sarong, 43
superpuesta, 88
tubo, 76, 77

festón, 197

figura femenina, 10

fleco, 199

fornituras, 209-216

fruncidos, 41, 157, 187

con hilo de canilla elástico, 196

múltiple con hilo de canilla elástico, 197

G

godet, 192

H

hebilla, 216

hojas de coste, 15

hojas de desarrollo de diseño, 12

hojas de especificaciones, 14

hojas de línea, 13

hojas de presentación, 12

hojas de serie, 13

I

ilustración de moda, 10

impermeable, 138

impermeable Mackintosh, 146

instrucciones para patronaje, 18, 19

J

jareta, 186

jeans, 102

L

largo

abrigo, 59
al suelo, abrigo, 59
al suelo, pantalón, 58
al suelo, vestido y falda, 57
de abrigo, 59
de falda y vestido, 57
manga, 56
media pierna, 58
pantalón, 58

rodilla, abrigo, 59

rodilla, vestido y falda, 57

vestido y falda, 57

lazadas, 215

legging, 92, 93

libros de predicción de tendencias, 16

lookbook, 14

M

manga

corta, 56

larga, 56

largo brazalete, 56

largo cap, 56

largo casquete, 56

largo codo, 56

largo tres cuartos, 56

largos, 56

media manga larga, 56

mangas, 43, 54

abullonada, 174

acampanada, 175

ajustada, 172

balón, 174

bombacha, 179

caída, 169

camisera, 173

campesina, 176

cap, 174

casquete, 174

con vuelo, 175

de dos piezas, 55

de una pieza, 170

dolmán, 178

fija, 170

jamón, 179

linterna, 176

media manga larga, 174

montada, 168

murciélago, 178

pagoda, 176

quimono, 177

raglán, 177

sastre, 55, 171

merchandising, planes de, 17

mono

ajustado de mujer, 111

deportivo, 110

de trabajo, 110

N

nudo chino, 211

O

ojal, 53, 55

a máquina, 212

con forma de cerradura, 213

con ribete, 213

ojetes, 215

overlock, 207

P

pack de envío, 13

panel de serie, 13

pantalón

cinturilla, 37

largo tobillo, 58

largos, 58

pescador, 58

pantalones

acampanado, 102

ahusado, 98, 99

básico, 53

bermuda, 58, 107

body de cuerpo entero, 111

bóxer, 106

Capri, 58, 108

cargo, 102

con vuelo, 100, 101

chándal, 109

de deporte, 109

de golf, 107

de juego, 109

de zuavo, 104

dhoti, 105

falda-pantalón, 105

fuseau, 111

gaucho, 107

hakama, 105

harén, 104

jodhpurs, 103

legging, 92, 93

marinero, 104

mono

ajustado de mujer, 111

de trabajo, 110

deportivo, 110

Oxford, 103

palazzo, 103

pata de elefante, 100, 101

pelele, 109

pescador, 108

peto, 110

pitillo, 94, 95

pololos, 106

recto, 96, 97

short, 106

tejano, 102

tubo, 94, 95

vaquero, 102

pareo, 89

parka, 139

pata de elefante, 100, 101

patrón sin mangas, 56

patrones, 18, 19

de motivo, 48

pescador, 58, 108

pespunte, 202

peto, 110

pie de cuello, 54, 192

pinza, 52, 53, 55, 186

de pecho, 54

plantilla genérica, 20-23, 224

de adolescente, 23

de tallas grandes, 23

dibujos técnicos a mano alzada, 26-31

dibujos técnicos usando *Illustrator*, 32-35

vistas espalda, 31

pliegue

abierto, 201

centro espalda, 54

delantero, 53

tapado, 201

plisados

acordeón, 200

cosido, 200

de fuelle, 200

en tabla, 200

en tabla invertida, 201

pompón, 199

prenda exterior, 44

prendas

asimétricas, faldas, 90

asimétricas, vestidos, 71

de línea "A", faldas, 80, 81

de línea "A", vestidos, 68, 69

prendas de arriba

- blusa, 123
 - campesina, 125
 - cingara, 125
- blusón, 125
- body, 127
- bustier, 124
- camisa, 120, 121
- estilo cosaco, 125
- camiseta
- de tirantes, 112, 113
- polo, 127
- sin mangas, 122
- tubo, 123
- camisola, 112-113
- cárdigan, 123
- chaleco, 114, 115, 122
 - acolchado, 139
- corpiño, 124
- corsé, 124
- kurta, 126
- sudadera, 127
- top corto, 122
- top enrollado, 126
- top *halter*, 124
- top sin tirantes, 123

presilla, 208

puntada

- ciega, 207
- de cadeneta, 208
- de cruz, 208
- de pespunte recta, 206
- de recubrir, 204
- ojal, 207
- seguida (una aguja), 202
- seguida (dos agujas), 202
- zigzag, 206

puño, 54

- con cordón, 183
- con lengüeta, 190
- con ribete, 182
- doble vuelto, 181
- sencillo con tapeta, 180

Q

quimono, 74

R

- raya central, 53
- rebeca, 123
- refuerzo, 187
- remache, 216

S

- sarong*, 43
- short*, 58, 106
- sisas, 54, 55
- solapa, 55
- Spencer, chaqueta, 134

T

- tabardo, 148
- tachuela, 215
- tapeta, 191
 - de manga, 54
 - oculta, 191
- textura, 49
- tiro, 40, 53
- trabilla, 52, 53, 191
- trenca, 148
- trench*, 146
- túnica, 75

V

velcro, 214

vestido

- ajustado, 64, 65
- asimétrico, 71
- blusón, 71
- camisero, 73
- cheongsam*, 73
- chino, 73
- cintura caída, 71
- delantal, 74
- línea "A", 68, 69
- enrollado, 72
- línea imperio, 70
- línea princesa, 70
- maxi, 57
- micro mini, 57
- mini, 57
- peto, 74
- premamá, 72
- quimono, 75
- traje de fiesta, 75
- traje de una pieza, 73
- traje recto, 73
- trapecio, 70
- tubo, 64, 65
- tubular, 64, 65
- túnica, 75
- vista espalda, 55
- vistas espalda
 - dibujo a mano alzada, 31
 - usando *Illustrator*, 34
- vivo, 188, 190
- volante, 190
- vuelo, 40, 100, 101
- vuelta, 53, 195

W

WGSN (Worth Global Style Network), 16

BIBLIOGRAFÍA

- Abling, Bina y Kathleen Maggio, *Integrating Draping, Drafting and Drawing*, Fairchild Books, Nueva York, 2008.
- Aldrich, Winifred, *Metric Pattern Cutting for Children's Wear and Babywear*, 4ª ed., Blackwell Publishing, Oxford, 2009.
- Aldrich, Winifred, *Metric Pattern Cutting for Menswear*, 4ª ed., Blackwell Publishing, Oxford, 2008.
- Aldrich, Winifred, *Metric Pattern Cutting for Womenswear*, 5ª ed., Blackwell Publishing, Oxford, 2008.
- Armstrong, Helen Joseph, *Patternmaking for Fashion Design*, 4ª ed., Pearson Prentice Hall, Upper Saddle River, Nueva Jersey, 2005.
- Bray, Natalie, *Dress Pattern Designing*, Blackwell Publishing, Oxford, 2003.
- Burke, Sandra, *Fashion Artist: Drawing Techniques to Portfolio Presentation*, 2ª ed., Burke Publishing, Ringwood, 2006.
- Burke, Sandra, *Fashion Computing - Design Techniques and CAD*, Burke Publishing, Ringwood, 2006.
- Campbell, Hilary, *Designing Patterns - A Fresh Approach to Pattern Cutting*, Nelson Thornes, Cheltenham, 1980.
- Centner, Marianne y Frances Vereker, *Adobe Illustrator: A Fashion Designer's Handbook*, Blackwell Publishing, Oxford, 2007.
- Cooklin, Gerry, *Garment Technology for Fashion Designers*, Blackwell Publishing, Oxford, 1997.
- Cooklin, Gerry, *Pattern Cutting for Women's Outerwear*, OM Books, Uttar Pradesh, 2008.
- Fischer, Annette, *Basics Fashion Design: Construction*, AVA Publishing, S.A., Londres, 2009. [Versión castellana: *Construcción de prendas*, Editorial Gustavo Gili, 2010 (en preparación)].
- Ireland, Patrick John, *New Encyclopedia of Fashion Details*, B T Batsford Ltd, Londres, 2008.
- Knowles, Lori A., *The Practical Guide to Patternmaking for Fashion Designers: Menswear*, Fairchild Books, Nueva York, 2005.
- Knowles, Lori A., *The Practical Guide to Patternmaking for Fashion Designers: Juniors, Misses, and Women*, Fairchild Books, Nueva York, 2005.
- Lazear, Susan, *Adobe Illustrator for Fashion Design*, Prentice Hall, Upper Saddle River, Nueva Jersey, 2008.
- Lazear, Susan, *Adobe Photoshop for Fashion Design*, Prentice Hall, Upper Saddle River, Nueva Jersey, 2009.

- McKelvey, Kathryn, *Fashion Source Book*, 2ª ed., Blackwell Publishing, Oxford, 2006.
- Peacock, John, *The Complete Fashion Sourcebook: 2000 Illustrations Charting 20th-Century Fashion*, Thames & Hudson, Londres, 2005.
- Riegelman, Nancy, *9 Heads: A Guide to Drawing Fashion*, 3ª ed., Prentice Hall, Upper Saddle River, Nueva Jersey, 2006.
- Rosen, Sylvia, *Patternmaking: A Comprehensive Reference for Fashion Design*, Prentice Hall, Upper Saddle River, Nueva Jersey, 2004.
- Seivewright, Simon, *Basics Fashion Design: Research and Design*, AVA Publishing SA, 2007. [Versión castellana: *Diseño e Investigación*, Serie Manuales de diseño de moda, Editorial Gustavo Gili, 2008].
- Stipelman, Steven, *Illustrating Fashion: Concept to Creation*, 2ª ed., Fairchild Books, Nueva York, 2005.
- Tallon, Kevin, *Creative Computer Fashion Design with Illustrator*, Batsford, Londres, 2006.
- Travers-Spencer, Simon y Zarida Zaman, *The Fashion Designer's Directory of Shape and Style*, Barron's Educational Series, Hauppauge, 2008. [Versión castellana: *Directorio de formas y estilo para diseñadores de moda*, Acanto, Barcelona, 2008].
- Ward, Janet, *Pattern Cutting and Making Up: The Professional Approach*, 2ª ed., Butterworth-Heinemann, Oxford, 1987.

FOTOGRAFÍAS

- Pág. 11, Ayako Koyama.
- Pág. 12, Wayne Fitzell.
- Pág. 13, Wayne Fitzell (arriba); Debenhams (abajo).
- Pág. 14, Patrick Lee Yow, imágenes de un libro de *look*.
- Pág. 15, Toby Meadows.
- Pág. 16, Worth Global Style Network.
- Pág. 17, Senso Group (arriba); Ayako Koyama (abajo).
- Págs. 18-19, Patrones de Vogue, por cortesía de McCall, Butterick & Vogue.
- Págs. 20-23, Ayako Koyama.
- Págs. 26-31, fotografías de PSC Photography Ltd.
- Págs. 32-35, seminario de Ayako Koyama.
- Págs. 36-39, Ayako Koyama.
- Pág. 50, Vanda Rulewska (izquierda); Patrick Lee Yow (derecha).
- Pág. 51, Mary Ruppert (arriba); Lynn Blake (centro); Maritza Cantero-Farrell (abajo).

Todos los dibujos técnicos de la segunda parte del libro son de Ayako Koyama. Todas las glasillas han sido fotografiadas por Packshot.com.

AGRADECIMIENTOS DE LA AUTORA

La autora quisiera dar las gracias especialmente a Ayako Koyama por la creación de todos los dibujos técnicos para el directorio, y a Anne Stafford por la creación tan bonita de todas las glasillas. También quisiera expresar mi agradecimiento a las siguientes personas y organizaciones:

Jo Lightfoot
Anne Townley
Gaynor Sermon
Melanie Mues
Patrick Lee Yow
Wayne Fitzell
Eleanor Warrington
Vanda Rulewska
Shipra Sharma
Sarah Bailey
Melanie Cunningham
Toby Meadows
Sean Chiles
Kathryn Kujawa
Bridget Miles
Mary Ruppert-Stroescu
Lynn Blake
Maritza Cantero-Farrell
Keith Jones de McCall, Butterick & Vogue Patterns
(www.butterick-vogue.co.uk)
WGSN (Worth Global Style Network)
Kane Thompson y Ann-Louise Tingelof, de Senso
Group, (www.Sensogroup.co.uk).

**PLANTILLA GENERICA DE FIGURA
A TAMANO COMPLETO**

1 BARBILLA
CUELLO

2 PECHO
BUSTO

3 CINTURA

4 ENTREPIERNA

5 MUSLO
MITAD

6 RODILLA

7 ESPINILLA

TOBILLO

8 SUELO

