

Figurín Vestido



Figurín N° 1 / 9 Cabezas / Ejes para vestir

VESTIR AL FIGURÍN

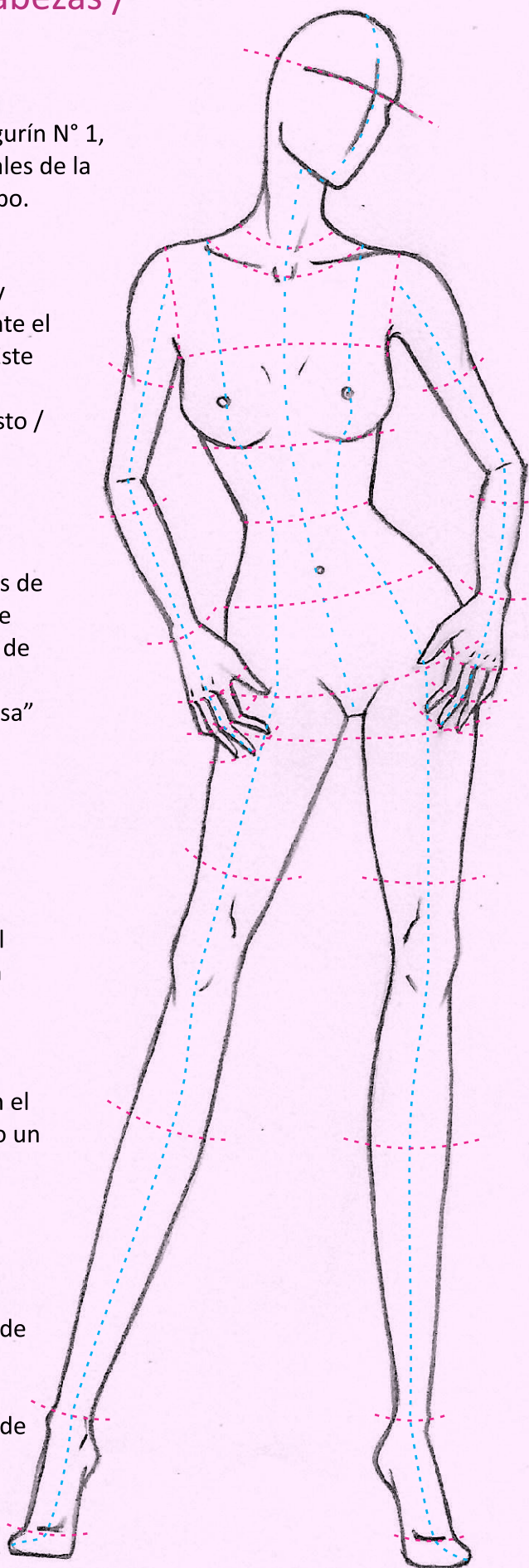
A partir de la postura del figurín N° 1, trazaremos los ejes principales de la indumentaria sobre el cuerpo.

EJES VERTICALES

- Comenzamos ubicando y reconociendo nuevamente el eje central de la figura. Este eje toca los puntos de: Esternón / Centro de busto / Ombligo / Pubis
- Luego, los ejes laterales, dividiendo el torso en 4 partes.
- Continuamos con los ejes de piernas y brazos. Siempre encontrando el "centro" de cada parte.
- Ubicación de línea de "sisa" realizando una leve curvatura.

EJES HORIZONTALES

- Desde la parte superior, comenzamos trazando el cuello. Lo marcamos con línea curva, siguiendo la volumetría del cuerpo.
- **Torso:**
- Trazar una línea curva en el área de "sisa" definiendo un posible escote.
- Marcar la cintura, con curvatura
- Marcar 1° y 2° cadera.
- **Brazos:**
- Definir 3 largos posibles de mangas. (básicos)
- **Piernas:**
- Definir 3 largos posibles de pantalón. (básicos)



Tip!

Podemos trazar las líneas punteadas con diferentes colores para poder distinguirlas mejor.

Tip!

Los ejes horizontales son curvos, ya que los adaptamos a la forma volumétrica del cuerpo.

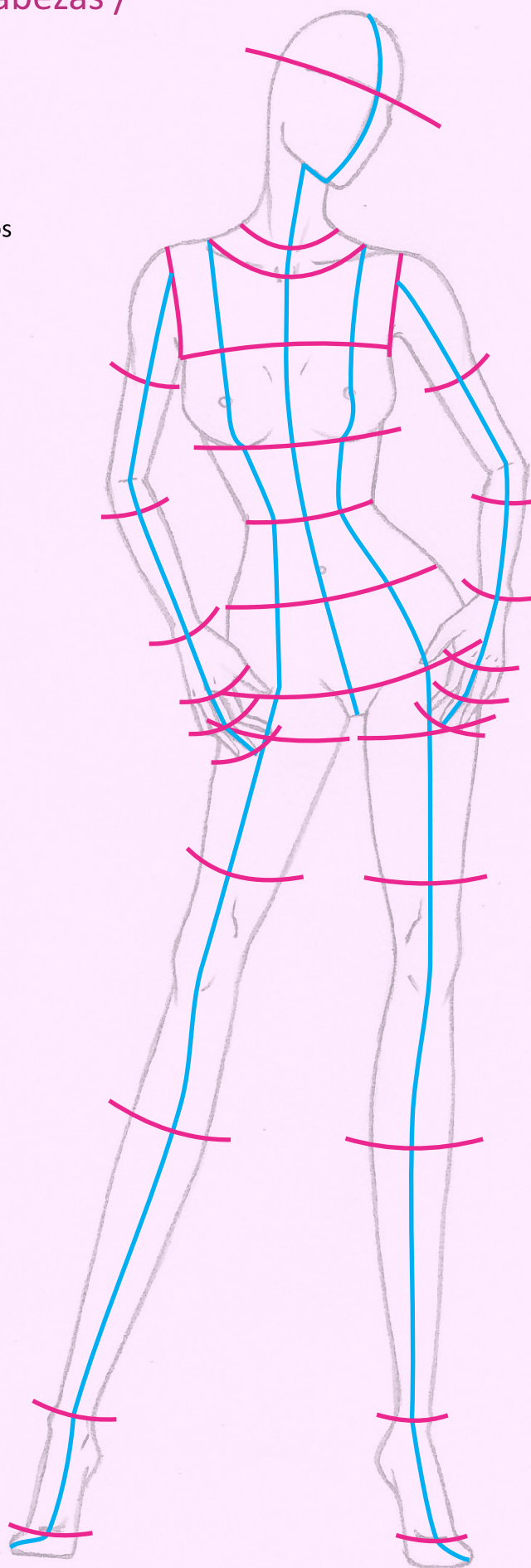
Tip!

Trazar los ejes verticales con precisión, para lograr luego un buen dibujo de la indumentaria.

Figurín N° 1 / 9 Cabezas / Ejes para vestir

VESTIR AL FIGURÍN

Estos son los ejes necesarios
para diseñar indumentaria
sobre el figurín.



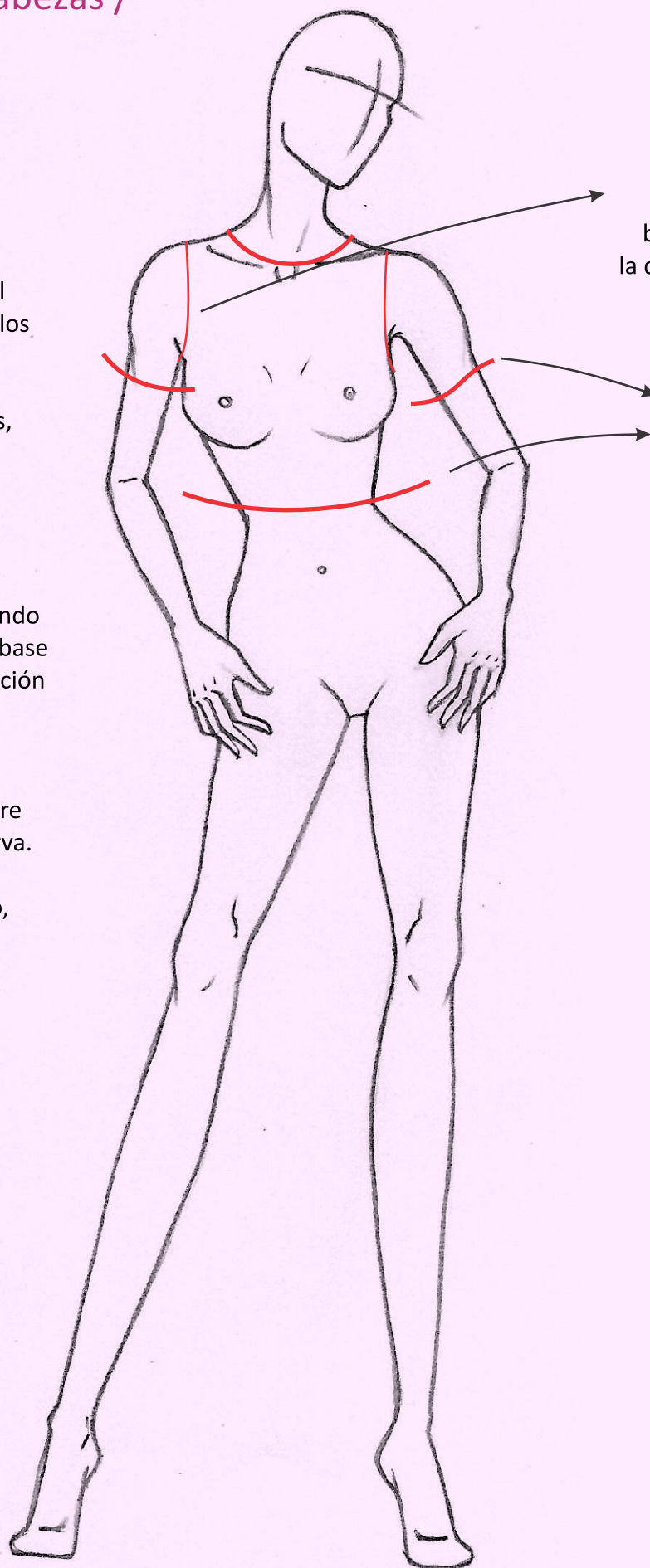
Figurín N° 1 / 9 Cabezas / Ejes para vestir

VESTIR AL FIGURÍN

- A partir de la postura del figurín N° 1, trazaremos los ejes principales de la indumentaria, sumando paso a paso mas detalles, hasta lograr la representación lineal de cada prenda.

REMERERA

- Definimos el largo, trazando una curva para lograr la base de la volumetría, en relación directa al cuerpo.
- Definir el largo de las mangas, trazando siempre las terminaciones en curva.
- Trazar el escote redondo, como base.



Tip!

Tener en cuenta el largo de sisa. Trazar la misma medida an ambos brazos. Al igual que la distancia de manga

Tip!

Las líneas pueden ser curvas en forma de U o en S, dependiendo del movimiento de la prenda.

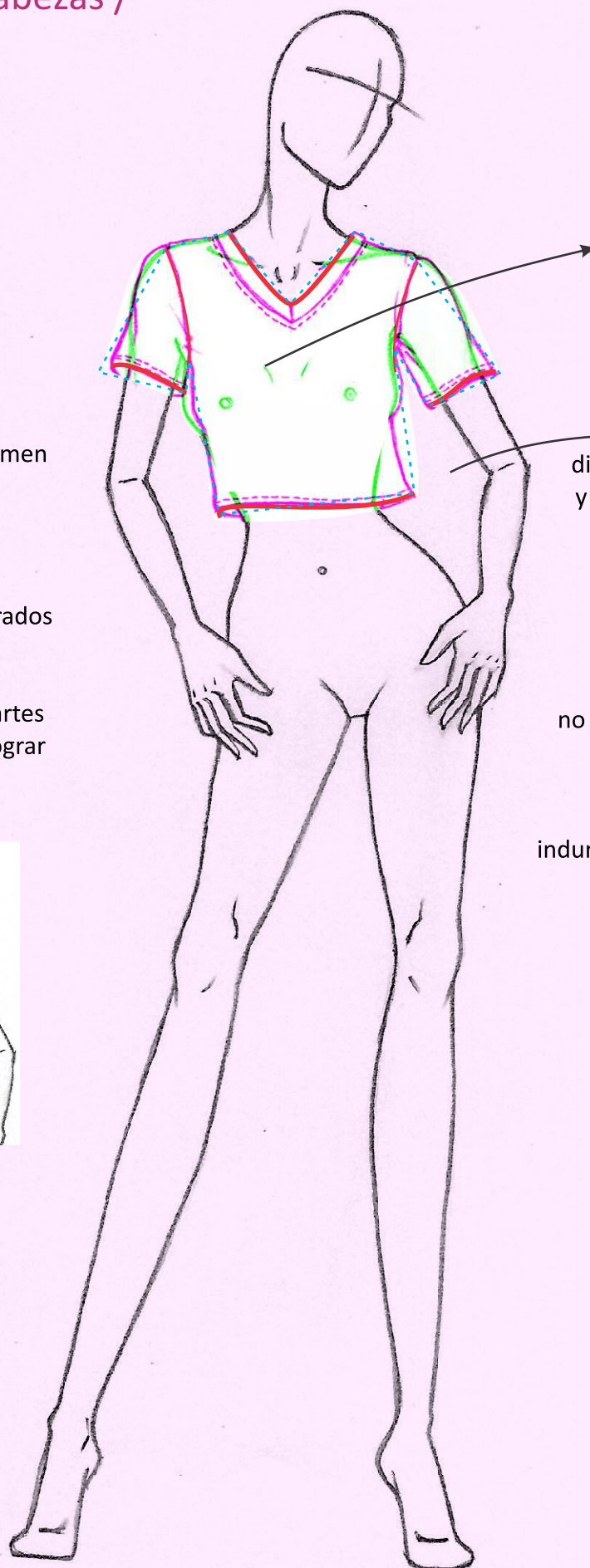
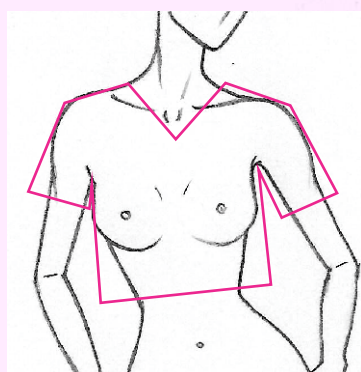
Figurín N° 1 / 9 Cabezas / Ejes para vestir

VESTIR AL FIGURÍN

REMERERA

A partir de las líneas de terminación ya realizadas, continua definiendo el volumen de la prenda.

Puedes comenzar con el trazado de líneas rectas, uniendo los puntos encontrados con las terminaciones, y así lograr mayor firmeza en el dibujo. Luego suaviza las partes que sean necesarias para lograr la caída correcta del textil.



Tip!

Diseñar la terminación de ruedo, escote y sisa

Tip!

Puedes comenzar dibujando de forma recta, y luego dar formas curvas

Tip!

Al suavizar las líneas, no pierdas todas las rectas! Ya que estas líneas mantienen la forma de la estructura de la indumentaria. Solo redondea vértices, logrando una combinación armónica.

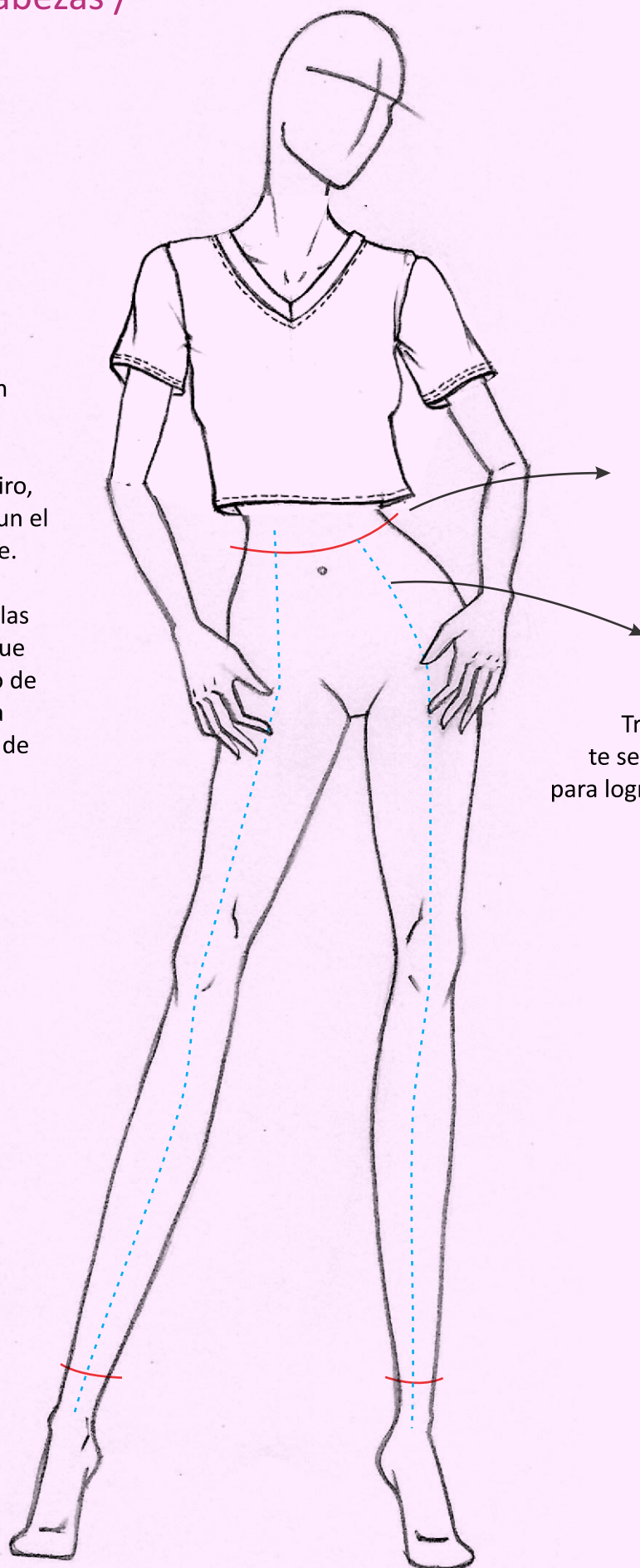
Figurín N° 1 / 9 Cabezas / Ejes para vestir

VESTIR AL FIGURÍN

PANTALÓN

Continúa vistiendo al figurín con el pantalón.
También deberás definir la cintura, o sea la altura del tiro, como también el largo, según el diseño que tengas en mente.

Te recomiendo que utilices las líneas de guía que te explique anteriormente, en el centro de la pierna, ya que te ayudara para lograr mejor el diseño de pantalón que desees.



Tip!

La altura del tiro, donde ubicaremos la cintura o pretina.

Tip!

Traza las líneas guías! te servirán de referencia para lograr mejor tu diseño.

Figurín N° 1 / 9 Cabezas / Ejes para vestir

VESTIR AL FIGURÍN

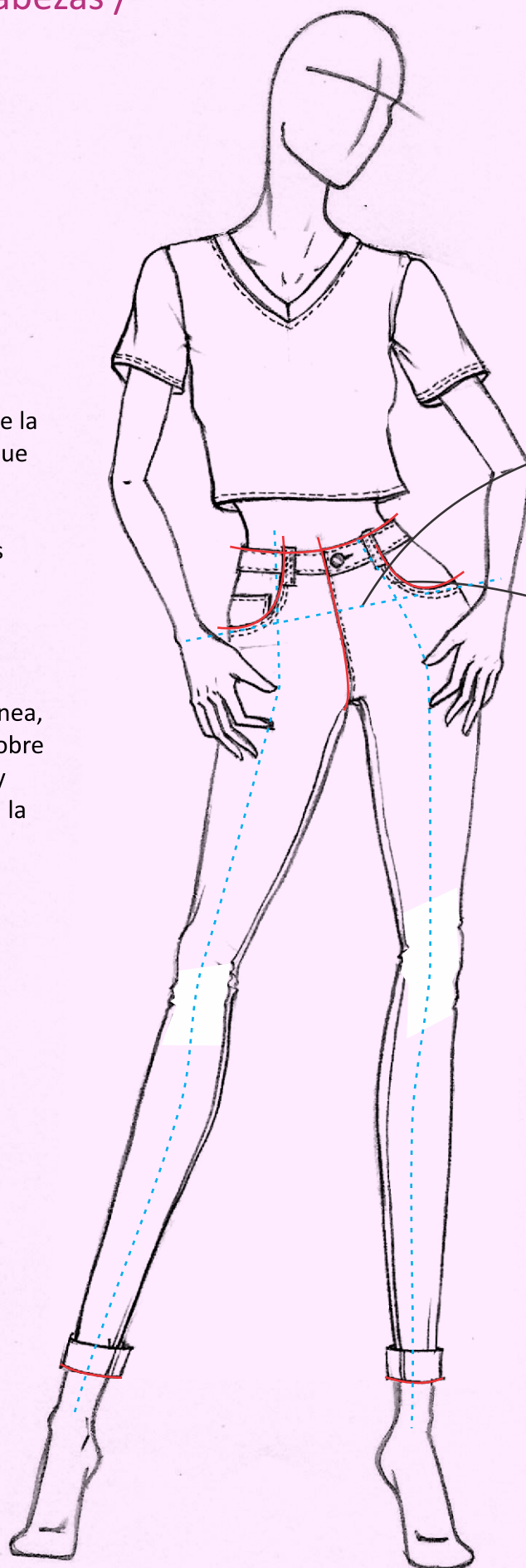
PANTALÓN



Siempre comenzamos desde la silueta, logrando la forma que deseamos.

Imaginemos que dibujamos como en “capas” de afuera hacia adentro.

En estos detalles, también podemos utilizar valor de línea, para resaltar importancia sobre las líneas, o a modo de luz y sombra para dar volumen a la prenda.

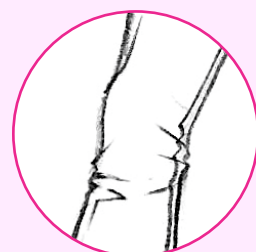
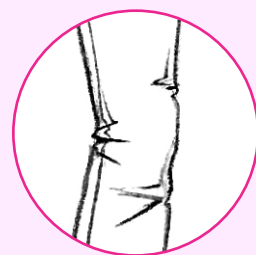


Tip!

Curva para el bolsillo!
Dibujar en forma simétrica,
calculando las distancias
y proporciones.

Tip!

En la rodilla, dibujamos
la forma del pliegue externa.
La forma es similar
a una letra S o Z



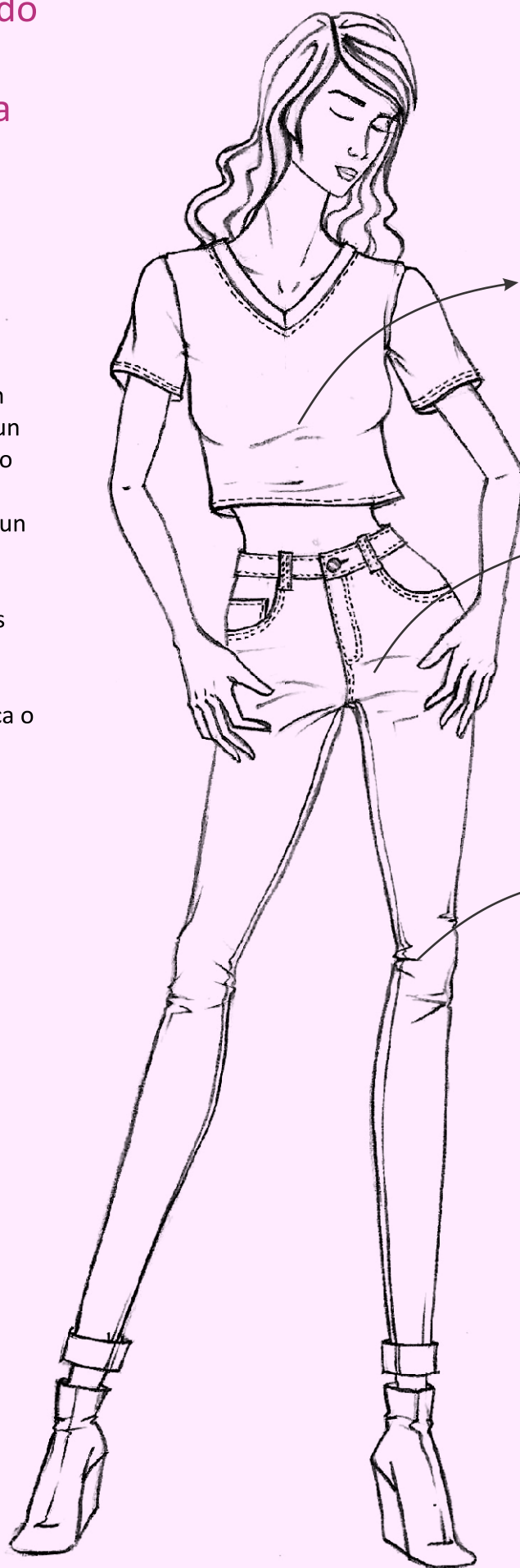
Figurín N° 1 Vestido / 9 Cabezas / Linea Homogénea Cerrada

VESTIR AL FIGURÍN

TERMINACIÓN.

Para terminar con el Figurín Vestido, podemos agregar un calzado simple, continuando con la forma del pie. También podemos agregar un rostro simplificado.

Mas adelante explicare mas sobre estos dos temas, la forma de resolverlo con la técnica y de manera artística o simplificada.



Tip!

Traza las líneas de pliegues que marcan sutilmente la ubicación del busto

Tip!

Es importante agregar las líneas de pliegues internas, para representar el volumen de la prenda.

Tip!

Estas líneas internas, que representan los pliegues deben ser sutiles! Y en valor de linea mas suave.

Figurín N° 1 / 9 Cabezas /
Vestido en color
Lapices Acuarelables



Figurín N° 2 / 9 Cabezas / Ejes para vestir

VESTIR AL FIGURÍN

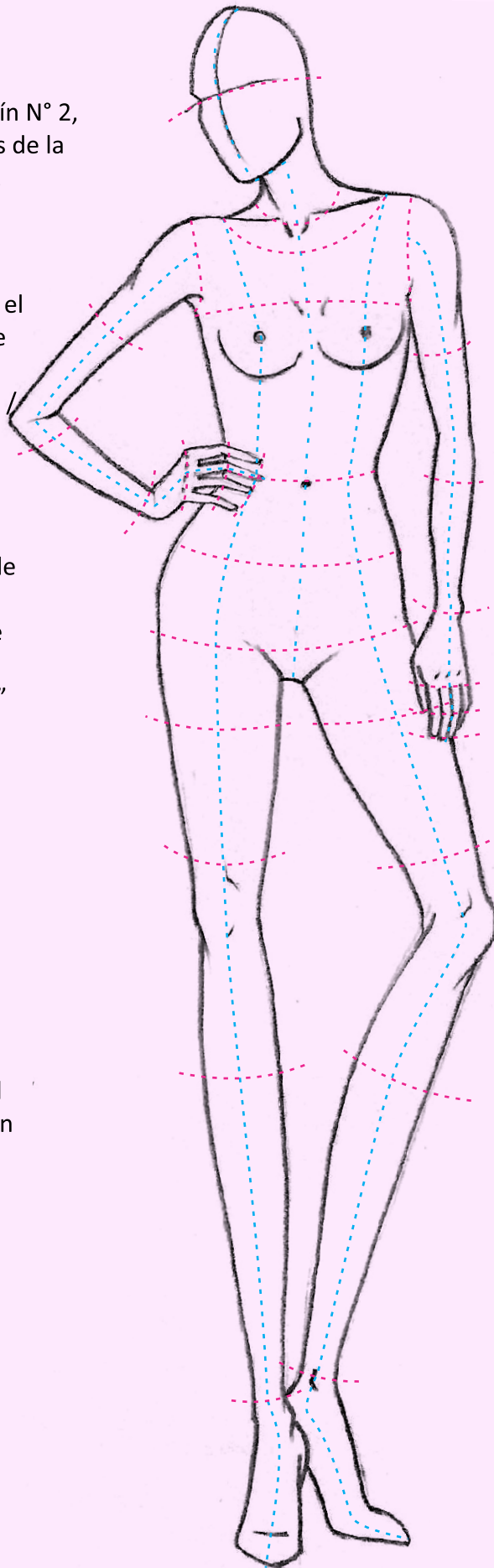
A partir de la postura del figurín N° 2, trazaremos los ejes principales de la indumentaria sobre el cuerpo.

EJES VERTICALES

- Comenzamos ubicando y reconociendo nuevamente el eje central de la figura. Este eje toca los puntos de: Esternón / Centro de busto / Ombligo / Pubis
- Luego, los ejes laterales, dividiendo el torso en 4 partes.
- Continuamos con los ejes de piernas y brazos. Siempre encontrando el "centro" de cada parte.
- Ubicación de línea de "sisa" realizando una leve curvatura.

EJES HORIZONTALES

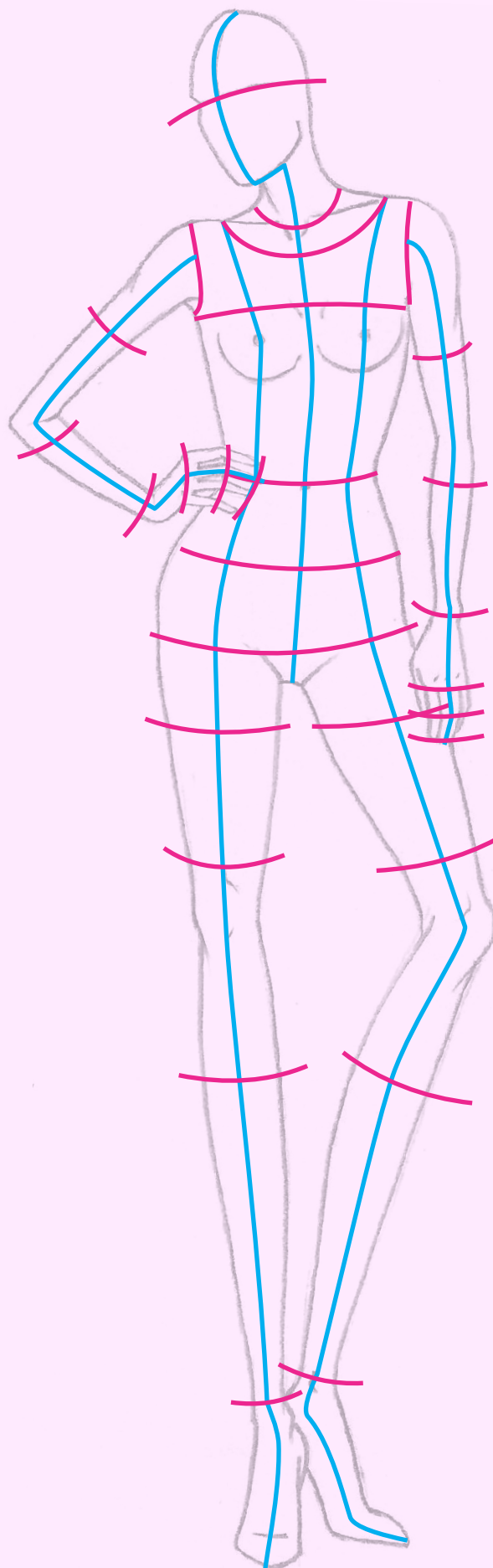
- Desde la parte superior, comenzamos trazando el cuello. Lo marcamos con línea curva, siguiendo la volumetría del cuerpo.
- **Torso:**
- Trazar una línea curva en el área de "sisa" definiendo un posible escote.
- Marcar la cintura, con curvatura
- Marcar 1° y 2° cadera.
- **Brazos:**
- Definir 3 largos posibles de mangas. (básicos)
- **Piernas:**
- Definir 3 largos posibles de pantalón. (básicos)



Figurín N° 2 / 9 Cabezas / Ejes para vestir

VESTIR AL FIGURÍN

Estos son los ejes necesarios
para diseñar indumentaria
sobre el figurín.



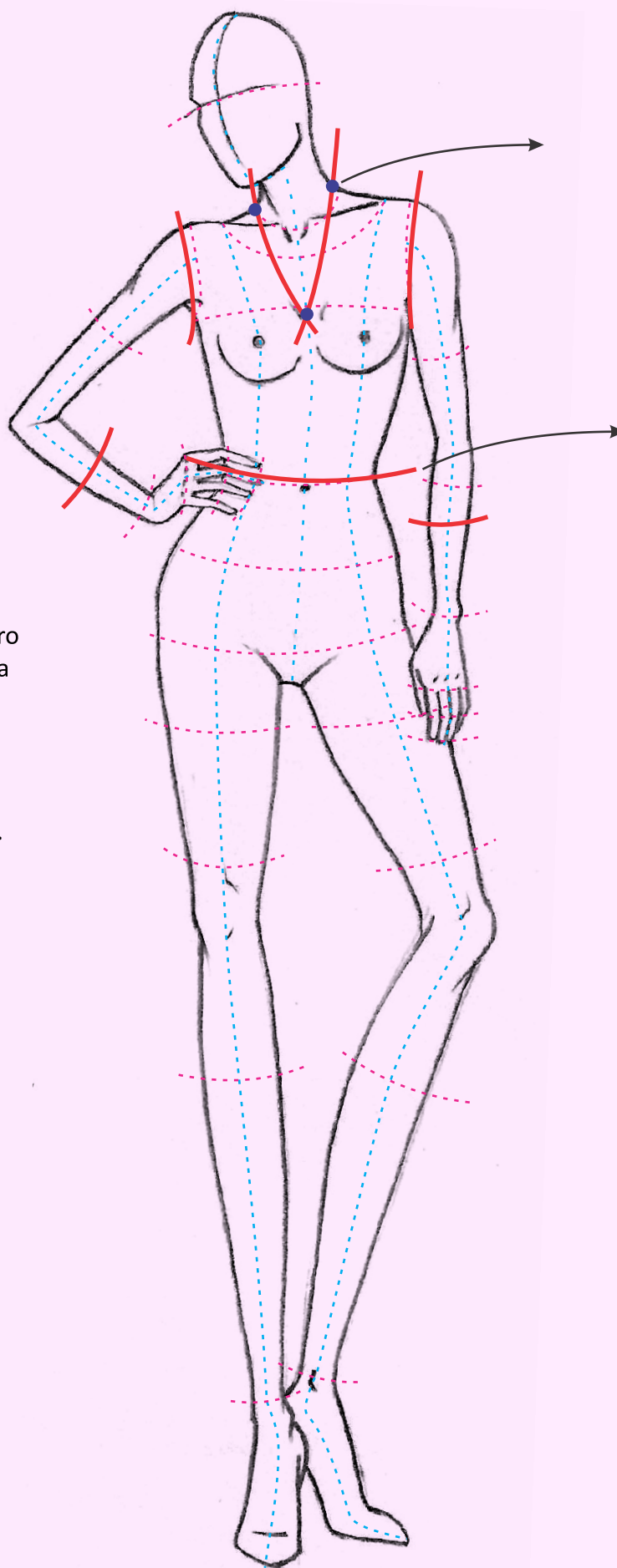
Figurín N° 2 / 9 Cabezas / Ejes para vestir

VESTIR AL FIGURÍN

- A partir de la postura del figurín N° 2, trazaremos los ejes principales de la indumentaria, sumando paso a paso mas detalles, hasta lograr la representación lineal de cada prenda.

CAMISA

- Definimos el largo. En este caso, la camisa estará dentro de la falda. Trazar una curva en la cintura para ubicarla.
- Definir el largo de las mangas, trazando siempre las terminaciones en curva.
- Trazar el escote en "V", como base, luego adaptar.



Tip!

En el escote tené en cuenta la ubicación sobre el cuello. Debes ubicarlo al centro.

Tip!

Las líneas pueden ser curvas en forma de U o en S, dependiendo del movimiento de la prenda.

Figurín N° 2 / 9 Cabezas / Ejes para vestir

VESTIR AL FIGURÍN

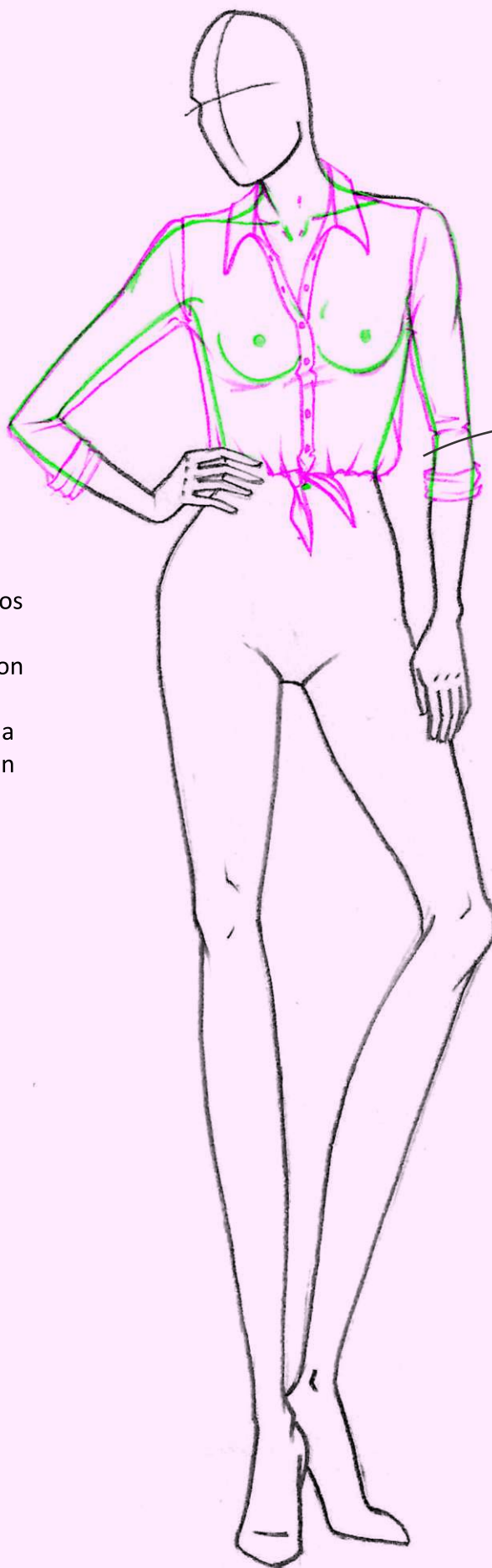
CAMISA

A partir de las líneas de terminación realizadas en el paso anterior, continua definiendo el volumen de la camisa.

Comienza siempre trazado líneas rectas para definir anchos y silueta.

Une los puntos encontrados con las terminaciones de escote, mangas y cintura, logrando una forma general que coincida con tu propuesta de diseño.

Luego suaviza con pequeñas curvas, las partes que sean necesarias para lograr la caída correcta del textil.



Tip!

Diseñar la terminación de ruedo, escote y sisa

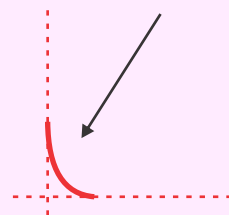
Tip!

Puedes comenzar dibujando de forma recta, y luego dar formas curvas

Tip!

Al suavizar las líneas, no pierdas todas las rectas!

Ya que estas líneas mantienen la forma de la estructura de la indumentaria. Solo redondea vértices, logrando una combinación armónica.



Figurín N° 2 / 9 Cabezas / Ejes para vestir

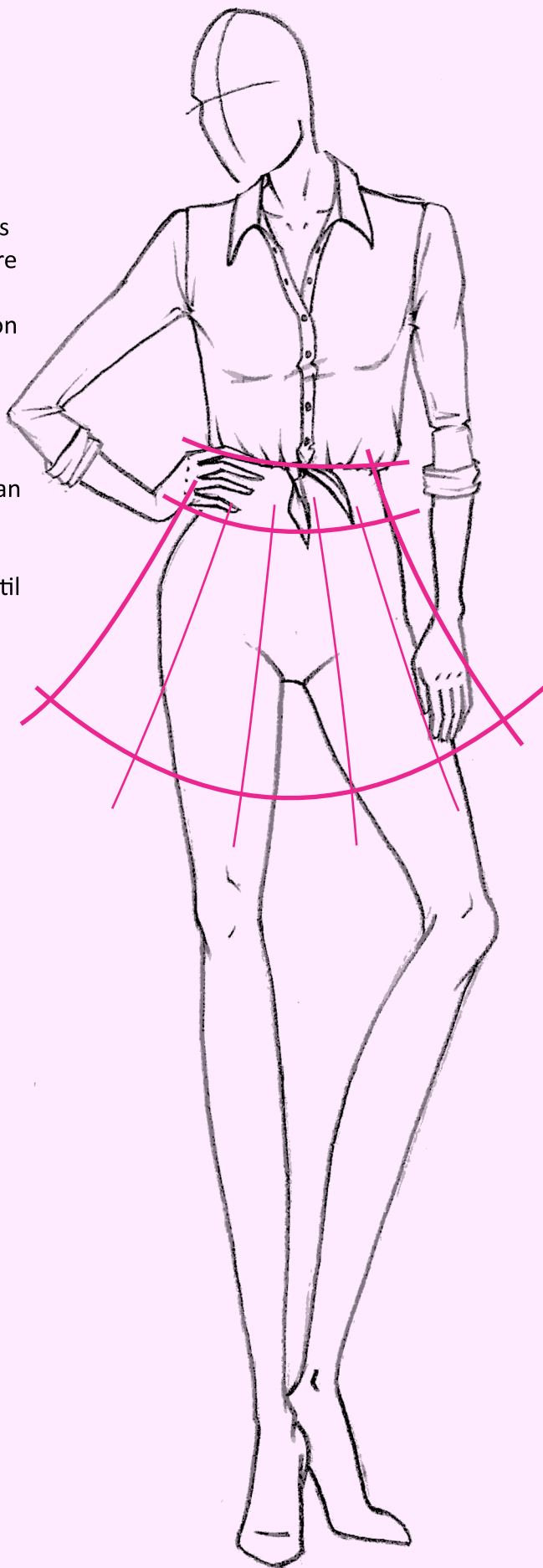
VESTIR AL FIGURÍN

FALDA

En cada prenda que dibujamos y diseñamos, debemos siempre definir el largo, ancho y estilo. En este caso, será una falda con tablas o pliegues.

Por esta razón dibujamos también varias líneas de manera radial a partir de la cintura. Estas líneas acompañan el movimiento lateral de la silueta, siempre teniendo en cuenta la caída natural del textil como también la gravedad.

Paso a paso continuamos dibujando más detalles.



Tip!

Siempre comenzamos desde la silueta, logrando la forma que deseamos.

Tip!

Estas líneas son GUIAS. Fundamentales para la construcción del dibujo de la indumentaria

Figurín N° 2 / 9 Cabezas / Ejes para vestir

VESTIR AL FIGURÍN FALDA

Continuamos con mas detalles en la realización de la falda con tablas, ajustando la forma según los ejes dibujados radialmente en el paso anterior.

En cada pinza pegada a la cintura, podemos notar como la forma se abre en línea "V" lo que genera este espacio intermedio entre cada tabla.



Tip!

Forma de pinza que se abre en línea "V"

Tip!

Forma la tabla del centro siempre es mas grande que las tablas laterales. Esto da volumen a la falda

Figurín N° 2 Vestido
/ 9 Cabezas /
Linea Homogénea
Cerrada



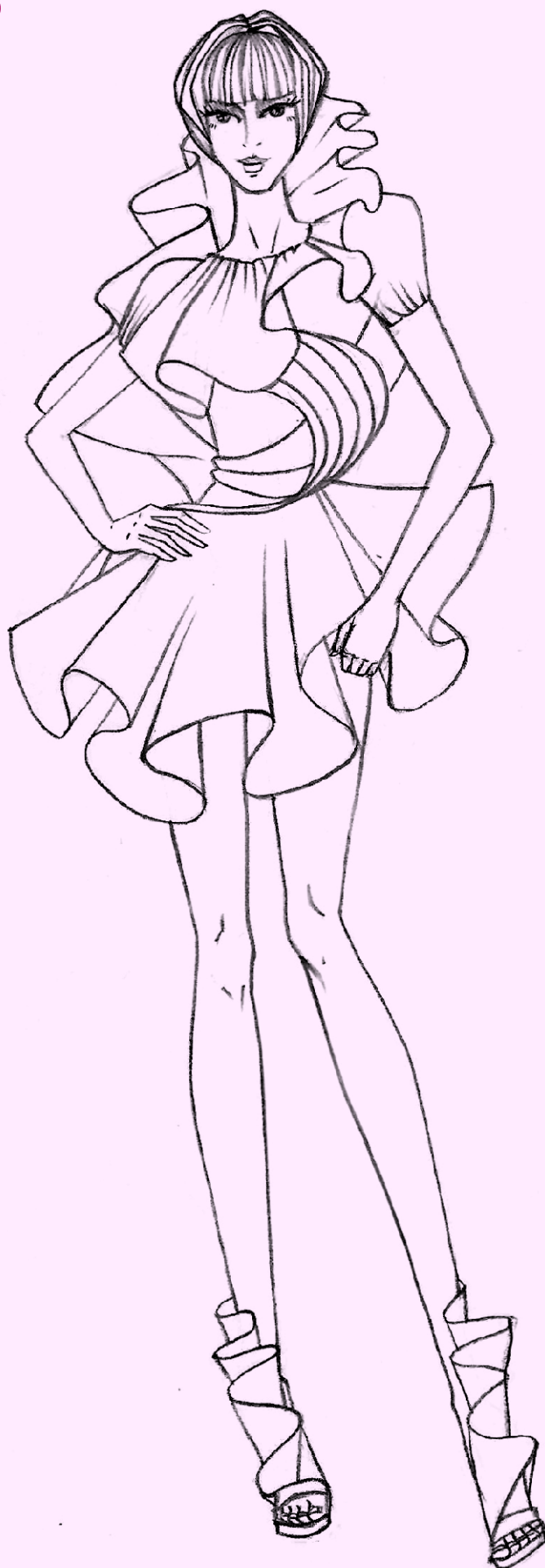
Figurín N° 2
/ 9 Cabezas /
Vestido en color
Lapices Acuarelables



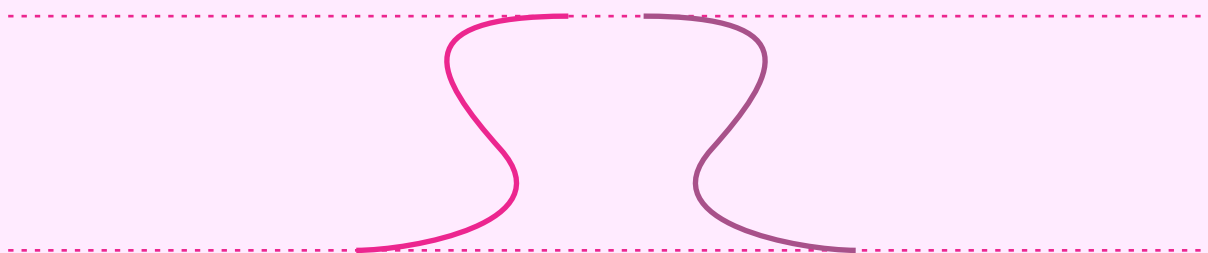
Figurín N° 3 Vestido
/ 9 Cabezas /
Linea Homogénea
Cerrada

Diseño Creativo
con Pliegues

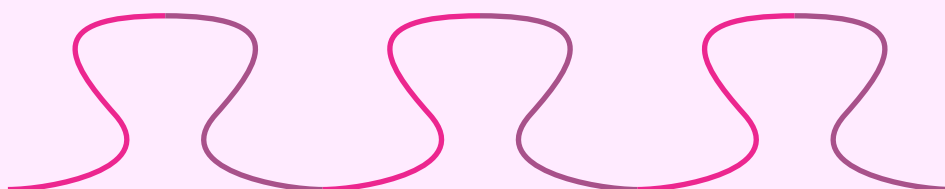
En este paso, podrás copiar la misma forma de la indumentaria envolvente diseñada, o podrás crear tu propio diseño! Pero siempre ten en cuenta de dibujar los pliegues para practicarlos y entender la forma.



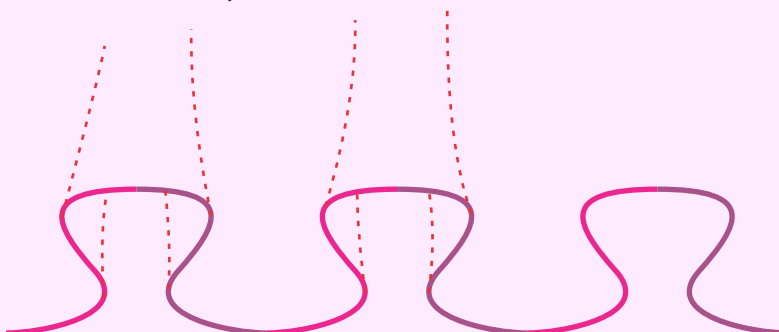
Los pliegues o tablas, los podemos identificar con letras o numeros.
En este caso se identifica el pliegue con la letra "S" y el número "2"



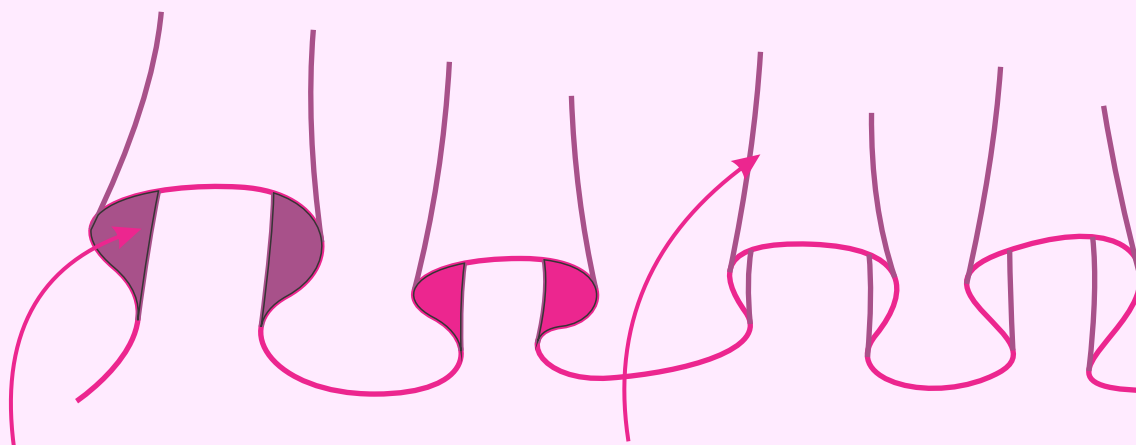
Pueden ser continuos y homogéneos, simétricos



El pliegue esta contenido también por una forma externa e interna que
acompaña el movimiento del textil



Pueden ser asimétricos y de formas más aleatorias



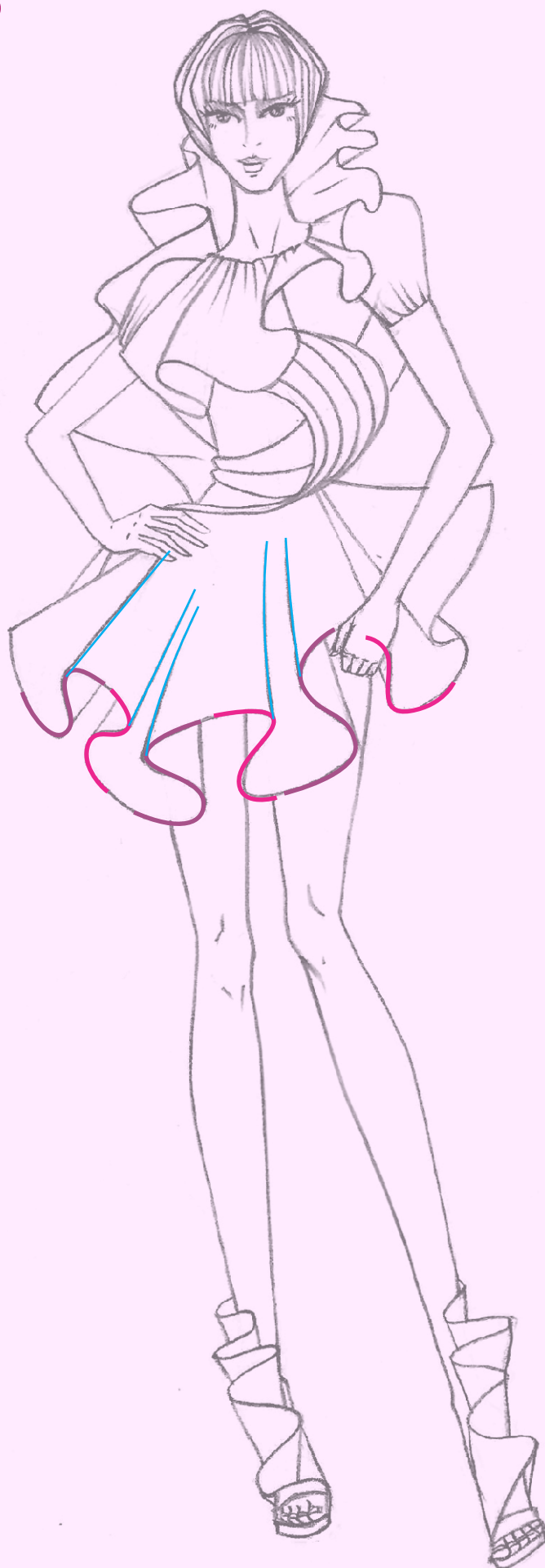
Parte interna de la tela

Parte externa de la tela

Figurín N° 3 Vestido
/ 9 Cabezas /
Linea Homogénea
Cerrada

Diseño Creativo
con Pliegues

En este paso, podrás observar la forma de los pliegues según la explicación del paso anterior. La forma de "S" y "2", sumando la forma externa e interna de la tela.

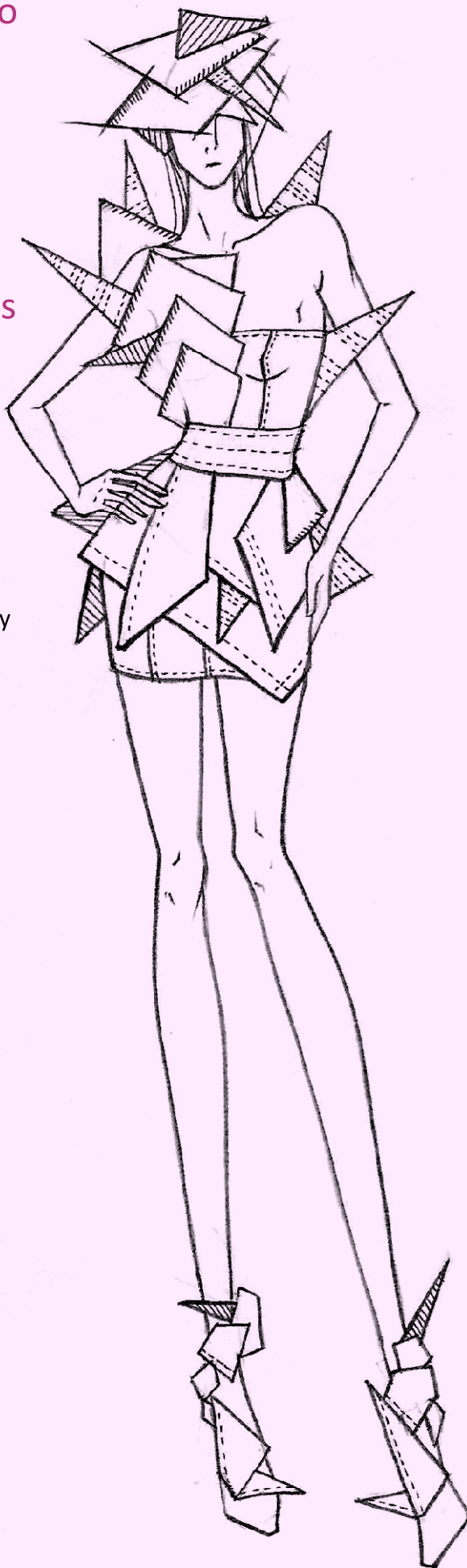


Figurín N° 3 Vestido / 10 Cabezas / Linea Homogénea Cerrada

Diseño Creativo Figuras Geométricas

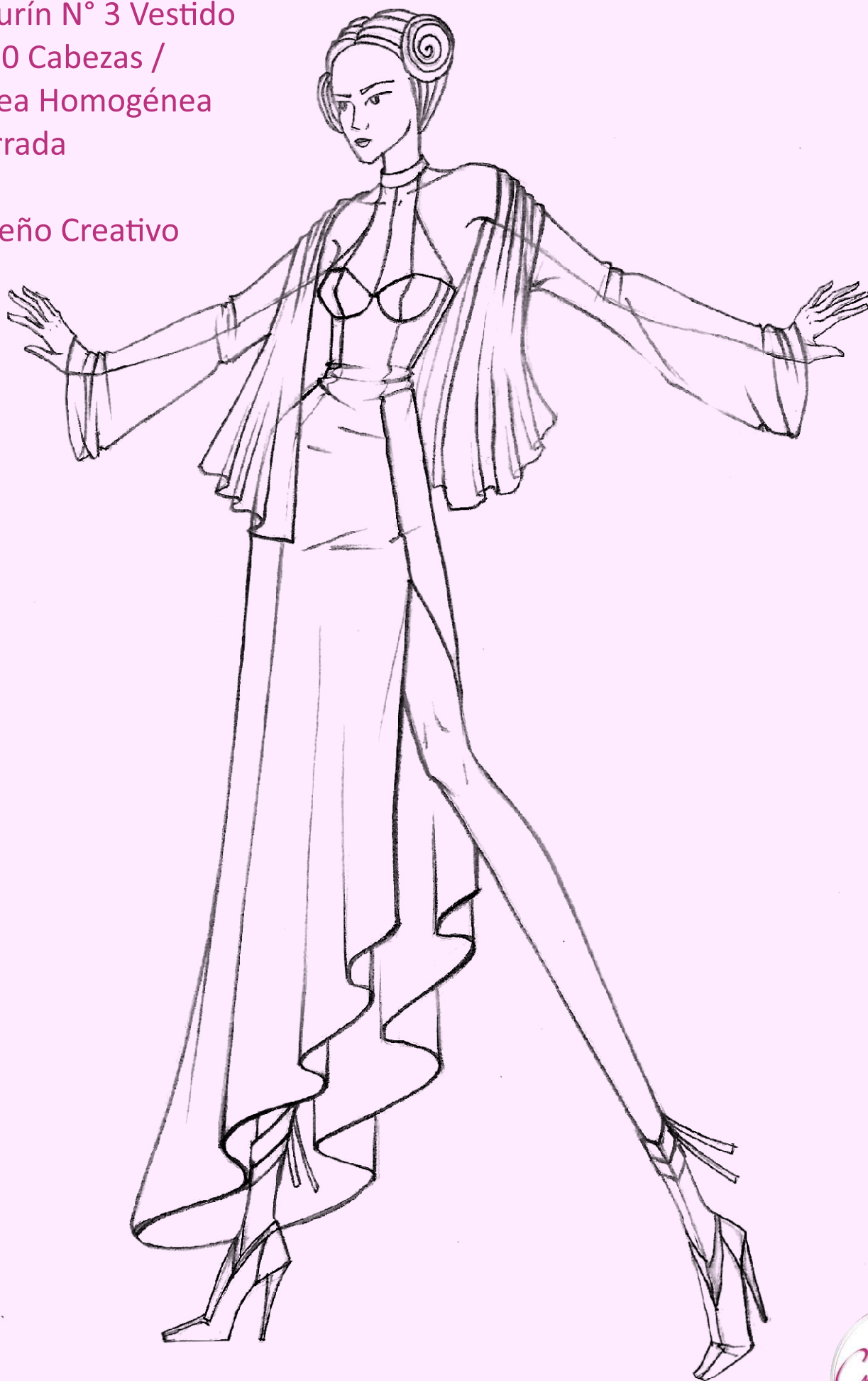
En este paso, podrás copiar la misma forma de la indumentaria envolvente diseñada, o podrás crear tu propio diseño!

Ten en cuenta de dibujar con formas geométricas abiertas y cerradas para salir de la indumentaria básica y convencional y dejarte llevar por tu creatividad.



Figurín N° 3 Vestido
/ 10 Cabezas /
Linea Homogénea
Cerrada

Diseño Creativo



Continúa
con la siguiente lección

