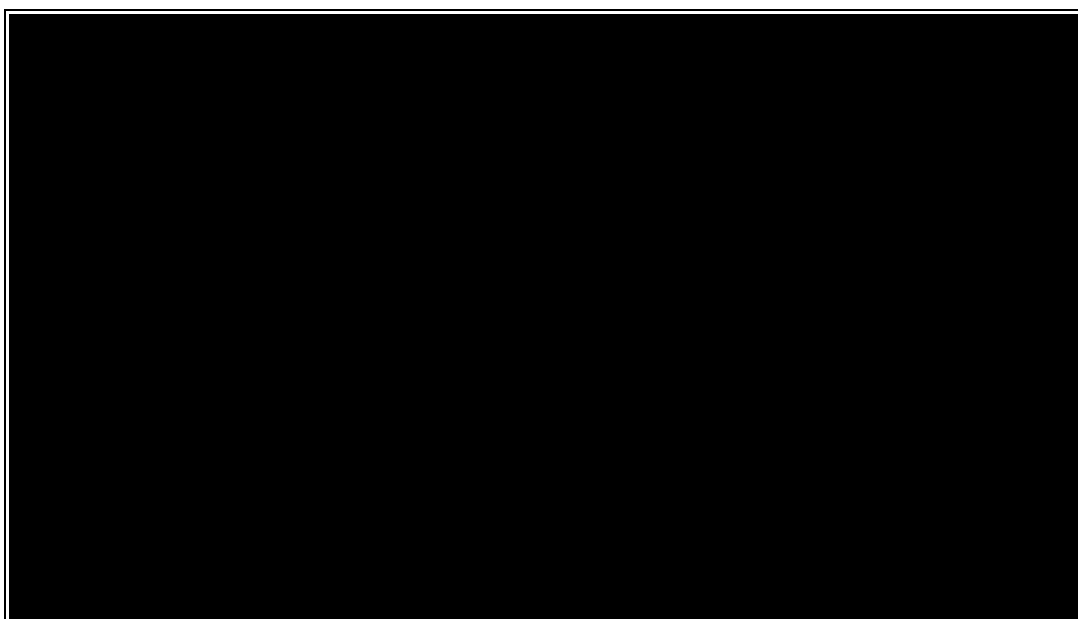




En el proceso de realización de cualquier diseño de modas intervienen diversos elementos fundamentales para conseguir que cualquier prenda resulte única.



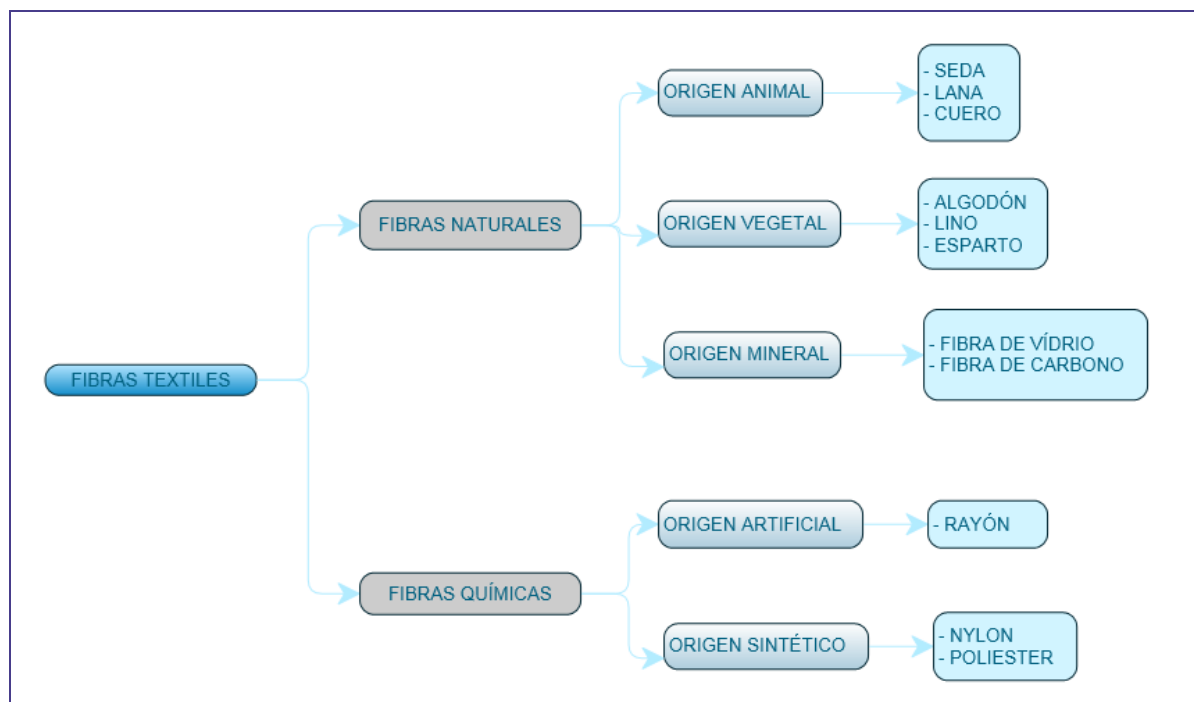
1. Los Tejidos

La música de la moda se hace presente en la elaboración de los tejidos. Imagina que prendas se podrán realizar a partir de este concierto tan singular.

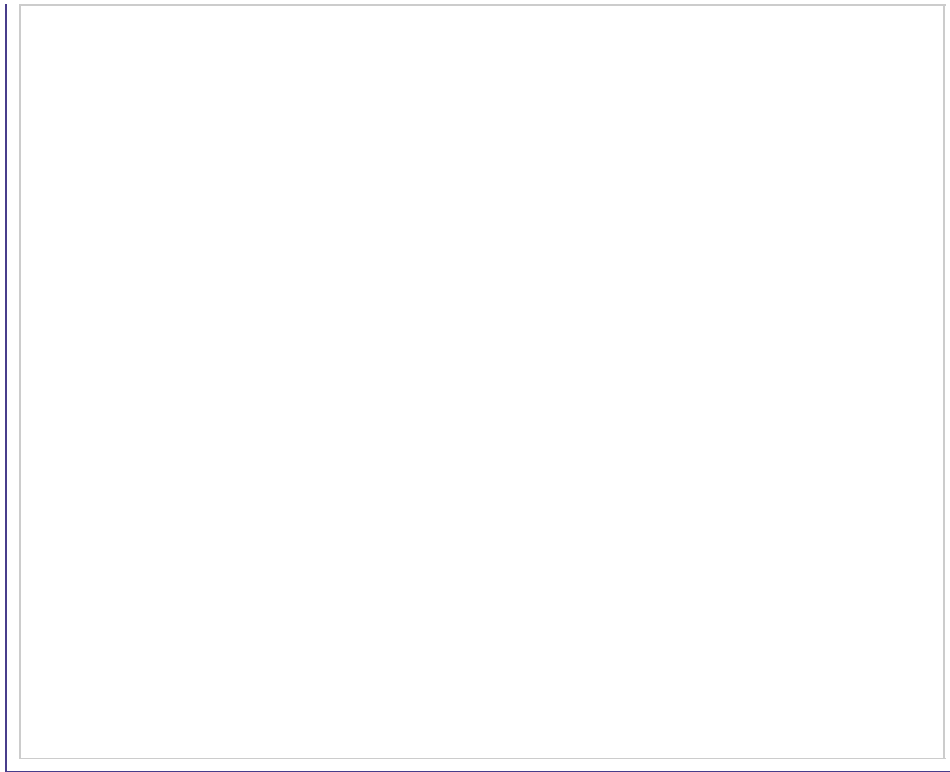


EL TEJIDO

El tejido es la materia prima que se emplea en la elaboración de las prendas. El tejido se realiza a partir de las fibras textiles que provienen de diversos orígenes. Con este esquema vas a poder identificar de forma sencilla, el origen de cualquier tejido.



En esta completa presentación puedes aprender los tipos de tejidos elaborados apartir de las diversas fibras textiles.

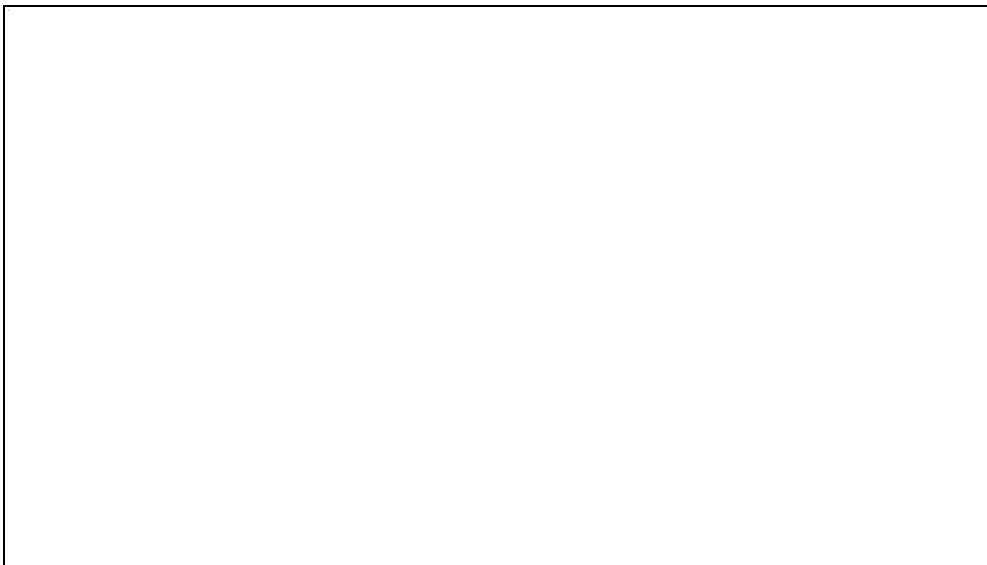


LAS FERIAS TEXTILES

Para que el diseñador pueda conocer la materia prima de sus futuros diseños existen Ferias especializadas que se encargan de mostrar cada temporada las nuevas propuestas. Estas Ferias se componen de fabricantes de tejidos que muestran sus creaciones.

Los diseñadores acuden a ellas como fuentes de inspiración y para comprar la materia prima de sus futuros diseños. Una de las Ferias de tejidos más importantes a nivel mundial es la [Première Vision](#) que se realiza en París, Nueva York, Sao Paulo, Shangai y Moscú.

En este vídeo podrás ver una pequeña muestra de lo que es la Première Vision. Observa como se muestran los tejidos y la carta de color que se ofrece y como los diseñadores apuntan toda la información para posteriormente acudir a los diferentes stands.



Curiosidad

Si quieres conocer las tendencias en cuanto a tejidos de la próxima

temporada primavera verano 2014, observa este vídeo. En él se muestran las fuentes de inspiración para la elaboración de los nuevos materiales y de su gama de color.

2. Patronaje y Confección



La magia de un buen patrón, junto con la aguja y el hilo, consiguen transformar un diseño en una prenda real. Disfruta de este precioso vídeo y de cómo se confecciona la mítica chaqueta negra de Channel.

EL PATRONAJE

El patronaje es la arquitectura previa a la confección de cualquier prenda, el diseñador de modas no tiene porque ser patronista, pero si debe conocer que es un patrón y la importancia del mismo a la hora de llegar a concretar el diseño final.
El patrón son figuras geométricas planas que parten de la anatomía del cuerpo y se van transformando en relación al diseño que hayamos creado.

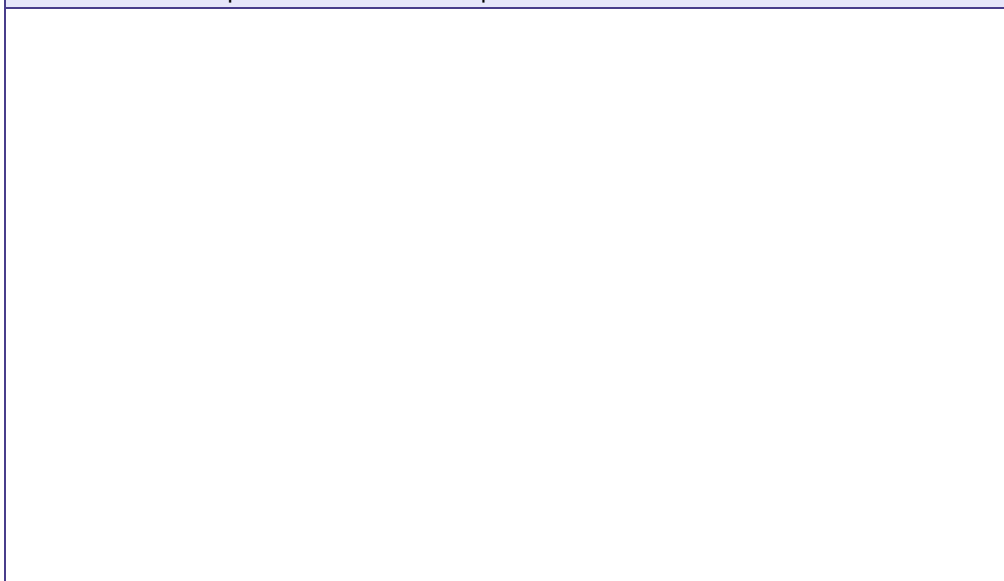
En este vídeo puedes aprender lo que supone el patronaje y su salida profesioal así como su relación con el campo de la moda.



LA CONFECCIÓN

La confección es el proceso mediante el cual se cosen las piezas de tela previamente cortada siguiendo la forma del patrón.

En este vídeo podrás conocer como las empresas españolas vuelven a confeccionar sus prendas en nuestro país.



Curiosidad

En este interesante vídeo podrás conocer el trabajo de [Maya Hansen](#), diseñadora de corses y conocida a nivel internacional. El vídeo describe todo el proceso de trabajo desde el diseño hasta la confección y exposición final al público de los originales corses. Existen muy pocas personas que se dedican a

este área de trabajo, por ello hemos considerado que resulta muy interesante y enriquecedor que conozcas su trabajo.

Para saber más

En este vídeo podrás conocer cómo se elaboran los pantalones vaqueros. Es interesante conocer el proceso de realización de esta prenda tan universal.

3. Recursos en el Diseño de Modas



Un dibujo de un maniquí puede llegar a convertirse en una prenda real. En este vídeo podrás ver algunos trabajos de estudiantes de diseño de modas y como han conseguido hacer realidad sus propios diseños.



Existen diversos recursos o técnicas para realizar los diversos diseños que quieras crear, el más rápido es la ilustración a mano que puede realizarse a lápiz o a rotulador. También existen diversos programas informáticos que pueden ayudarte a digitalizar tu diseño.

DIBUJO A MANO ALZADA

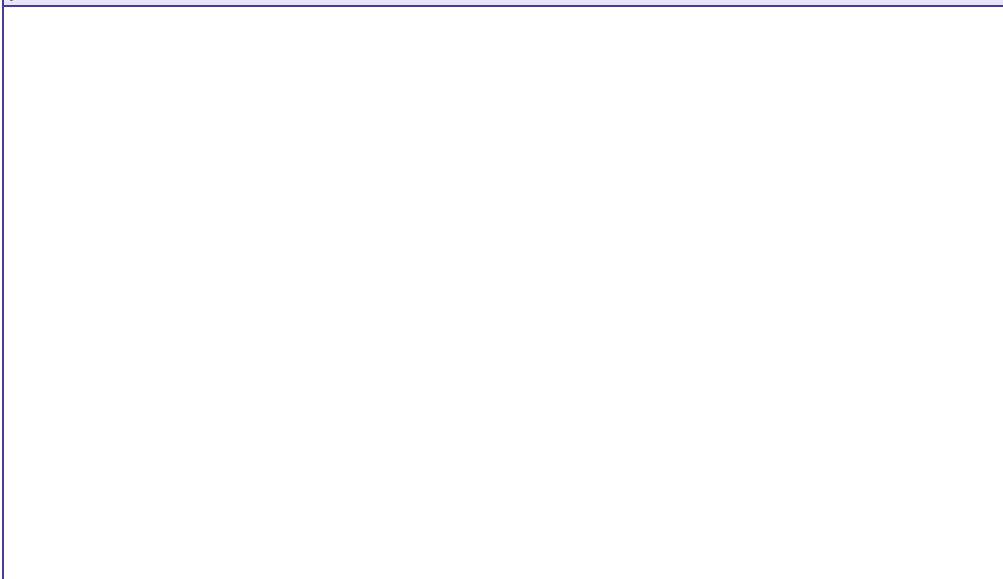
Para trasladar los diseños que tienes en tu imaginación, basta con un simple lápiz y papel. Es importante conocer la anatomía para que un diseño se entienda correctamente y resulte proporcionado, ten en cuenta que ese dibujo ayudará al patronista a entender tu idea.

Primero debes realizar bocetos anotando todas tus ideas y posteriormente si te interesa visualizar el acabado final, puedes hacer un figurín más elaborado y artístico en el que puedes emplear técnicas mixtas combinando lápiz de color con rotulador o acuarelas.

Una vez que tengas definido tu diseño, tendrás que elaborar lo que se denomina ficha técnica, en la que dibujarás sólo la prenda por delante y por detrás anotando todos los posibles detalles, así como los acabados que te interesan. En el siguiente tema te explicaremos de forma más detallada la figura humana como soporte de la indumentaria y cómo se realiza una ficha técnica.

A través del primer vídeo puedes ver cómo se describe la prenda diseñada a través del dibujo. Como verás no es necesario emplear colores pero si describir correctamente los cortes de la prenda y describir sus detalles incluso si hace falta con anotaciones escritas.

El segundo vídeo es un claro ejemplo de ilustración de moda, se muestra la realización de un figurín en el que prima la estética final del dibujo sobre el diseño, digamos que el diseño ya ha sido previamente definido y se trata ahora de realizar un dibujo que muestre de forma artística cómo quedaría la creación final. Este tipo de dibujos se emplean en el diseño editorial de la moda y también cuando tienes que mostrar a un cliente cómo quedaría la prenda acabada.





DIBUJO DIGITAL

De la misma forma que has trasladado tus ideas a un papel puedes hacerlo a través del ordenador, tienes dos posibilidades realizar un dibujo plano en 2D o emplear un programa a través del cual diseñes las prendas en 3D.

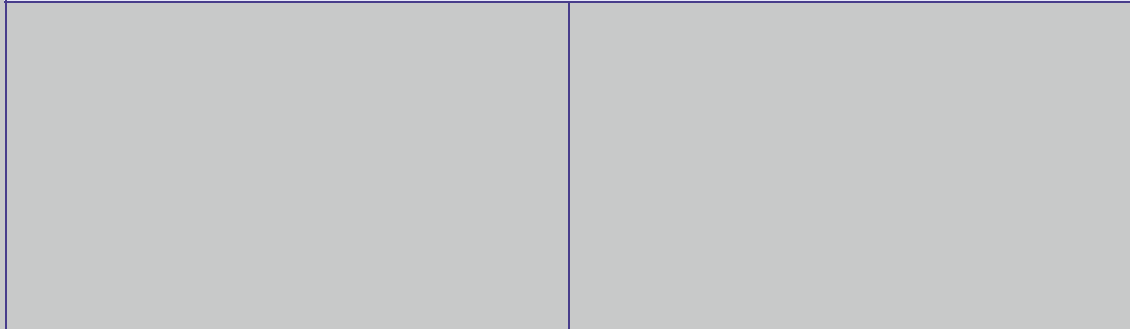
Para dibujar en 2D a través de un programa informático puedes emplear cualquier programa de dibujo vectorial. En este caso, te incluimos en el primer vídeo un ejemplo de cómo dibujar un patrón con el programa Inkscape. Ya conoces el programa Inkscape puesto que diseñastes con él tu logotipo. Lo que te permite conseguir este tipo de programas es generar una base de datos con todas las prendas que vayas realizando.

Para dibujar en 3D existen diversos tipos de programas especializados, pero el único que te permite diseñar las prendas directamente sobre el maniquí a tiempo real es el software Virtual Fashion. En el segundo vídeo puedes ver cómo se utilizan algunas de las herramientas de éste programa.





Si te interesa aprender como plasmar tus diseños mediante dibujos, en estos vídeos te ofrecen trucos e información sobre libros a través de los cuales puedes ayudarte.



Ejercicio resuelto

Con este ejercicio conseguirás repasar los conceptos que te hemos explicado en este segundo tema. Elige la respuesta correcta.

