



SEMINARIO IV

UNIDAD 1: EL FIGURIN

Reconocimiento de materiales para dibujar.

Inicio de la figura humana. Parámetros esenciales de la teoría que se utiliza para establecer las proporciones del cuerpo humano.

Figura humana: figurín 8 cabezas y $\frac{1}{2}$, 9 cabezas y $\frac{1}{2}$ y 10 cabezas y $\frac{1}{2}$. La figura vestida.

Construcción de figurines.

Desarrollo de espíritu de observación.

Plantillas de figurines.

Referencias de anatomía.

UNIDAD 2: DISEÑO DE PRENDAS Y TEXTILES

Inicio del diseño.

Cómo y por dónde empezar a diseñar.

Moodboard.

Tipologías de prendas. Formas. Bocetos.

Representación de prendas en figurines.

Representación de telas, caídas de prendas, texturas, adaptación al cuerpo.

Sketchbook.

UNIDAD 3: EL GEOMETRAL

El geometral.

Diferenciación con el figurín. Función y representación.

Geometral en escala.

Ejemplos de fichas técnicas realizadas en empresas y/o diseñadores independientes para poder identificar los geometrales.