

**CURSO: Ilustración de Moda**

**MAESTRO: Luis Hidalgo**

**DESCRIPCIÓN DEL CURSO:**

Taller eminentemente práctico que hace énfasis en la figura de moda, utilizando el dibujo, en todas sus vertientes, como herramienta básica para lograr ilustraciones con proporción y movimiento, utilizando técnicas tradicionales como la acuarela, gouache, etc.

**LISTADO DE MATERIALES:**

Sketchbook no menor de 8 1/2 x 11

Lápices de grafito ( 2B, 4B, 8B )

Goma de borrar, sacapuntas.

Felpas negras ( una de punto ancho, una fina )

Tracing paper o papel mantequilla

**PAPEL ACUARELABLE ( EN PLIEGOS SUELTOS O EN CARPETA )**

Masking tape

Set de gouache o acuarela

Pinceles varios

Recipiente para agua

Revistas de moda

**PROGRAMACIÓN**

**SESION 1 4 hrs.**

**CONTENIDOS**

**ANALIZANDO LA FIGURA DE MODA. PROPORCION, EJES VERTICALES Y HORIZONTALES. LINEA DE BALANCE. EJERCICIOS EN CLASE.**

**OBJETIVOS**

**LOGRAR FIGURAS PROPORCIONADAS EN DIFERENTES VISTAS.**

**ASIGNACIÓN**

**10 FIGURAS EN DIFERENTES VISTAS.**

**RECURSOS**  
**COMPUTADORA, PANTALLA / PROYECTOR. MODELO / MANIQUI**

**SESION 2 4 hrs.**

**CONTENIDOS**

**LA FIGURA EN MOVIMIENTO. EXAGERACION, ESTILIZACION Y EDICION. PUNTOS DE APOYO.**

**OBJETIVOS**

**LOGRAR FIGURAS PROPORCIONADAS EN DIFERENTES VISTAS CON MOVIMIENTO A TRAVES DE DIBUJOS GESTUALES.**

**ASIGNACIÓN**

**10 FIGURAS EN DIFERENTES VISTAS.**

**RECURSOS**

**COMPUTADORA, PANTALLA / PROYECTOR. MODELO / MANIQUI**

**SESION 3 3 hrs.**

**CONTENIDOS**

**LA FIGURA EN MOVIMIENTO. EXAGERACION, ESTILIZACION Y EDICION. PUNTOS DE APOYO. (2).**

**ILUSTRANDO PIEZAS DE ROPA.**

**OBJETIVOS**

**LOGRAR FIGURAS CON MOVIMIENTO PRESTANDO ESPECIAL ATENCION A LAS PIEZAS DE ROPA.**

**ASIGNACIÓN**

**10 FIGURAS EN DIFERENTES VISTAS.**

**RECURSOS**

**COMPUTADORA, PANTALLA / PROYECTOR. MODELO / MANIQUI.**

**SESION 4 5hrs.**

**CONTENIDOS**

**INTRODUCCION AL COLOR. LUZ Y SOMBRA EN GOUACHE O ACUARELA.**

**OBJETIVOS**

**LOGRAR LA SENSACION DE VOLUMEN EN LA FIGURA VESTIDA CON DIFERENTES PIEZAS DE ROPA.**

**RECURSOS**

**COMPUTADORA, PANTALLA / PROYECTOR. MODELO / MANIQUI.**