

GUIA DOCENTE DE LA ASIGNATURA  
**Representación  
Vectorial**

PRIMER CURSO 2012-13

**CONTENIDO**

1. Datos de identificación
2. Introducción a la asignatura
3. Competencias
4. Resultados de aprendizaje
5. Contenidos
6. Volumen de trabajo
7. Metodología
8. Cronograma
9. Evaluación
10. Actividades complementarias
11. Recursos
12. Bibliografía

**1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN**

<b>Datos de la Asignatura</b>	
Asignatura	Representación Vectorial
Materia	Lenguajes y Técnicas de Rep. y Comunicación
Tipología	Formación Básica
Especialidad	Diseño de Moda
Curso	1º
Centro	Escuela de Arte de Cádiz
Departamento	Diseño de Moda
Créditos ECTS	7
Duración	210 h.
Periodo de impartición	Anual
Horas lectivas semanales	4
Horario de la asignatura	Miércoles 15:30 - 17:20 / Jueves 19:40 - 21:30
Aula	203
Blog	modacadiz.wordpress.com
<b>Datos del Profesor</b>	
Profesor responsable	Pedro Pablo Moreno Sáez
Correo electrónico	pedro.escueladearte@gmail.com
Tutorías	Integradas en horario lectivo



## 2. INTRODUCCIÓN A LA ASIGNATURA

Representación Vectorial es una asignatura teórico-práctica de formación básica perteneciente a la materia Lenguajes y Técnicas de Representación y Comunicación en el primer curso de los Estudios Superiores de Diseño de Moda de la Escuela de Arte de Cádiz. Se imparte en 2 sesiones de 2 horas semanales cada una.

En este primer curso aprenderemos a usar software profesional para la creación de gráficos vectoriales para el Diseño de Moda, con tres líneas de trabajo: Representar técnicamente elementos de indumentaria, Creación de figurines e ilustraciones de moda avanzadas, y Diseño de elementos de comunicación comunes del sector de la moda.

Para ello se estudiarán de forma ordenada las distintas herramientas, y se realizarán ejercicios prácticos en los que los alumnos aplicarán los conceptos aprendidos en proyectos creativos.

Al finalizar el curso, los alumnos que superen esta asignatura serán capaces de representar vectorialmente cualquier concepto, gráfico o información que puedan necesitar, y adaptarlo correctamente a los requerimientos del medio en el que lo van a usar.

## 3. COMPETENCIAS

A través de los contenidos de esta asignatura, ayudaremos a alcanzar las siguientes competencias:

### Competencias Transversales

---

1. Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
2. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
3. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
4. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
5. Comprender y utilizar, al menos, una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional.
6. Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
7. Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
8. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos
9. Liderar y gestionar grupos de trabajo.
10. Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.

12. Adaptarse, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada.
13. Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.
14. Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
15. Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.
16. Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.

## Competencias Generales

---

1. Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
2. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
4. Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.
7. Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.
10. Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
11. Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el dialogo.
15. Conocer procesos materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.
17. Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales
19. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.
20. Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.

## Competencias Específicas de Diseño de Moda

---

1. Generar propuestas creativas de diseño de moda e indumentaria adecuadas a los condicionamientos materiales, funcionales, estéticos y comunicativos de los sujetos de trabajo.
5. Adecuar la metodología y las propuestas de diseño a la evolución tecnológica e industrial propia del sector.
10. Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de moda e indumentaria.
11. Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de moda e indumentaria.



## 4. RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

Al finalizar esta asignatura con éxito, de acuerdo con las competencias expresadas anteriormente, los alumnos serán capaces de:

1. Conocer las características de los gráficos vectoriales y el software para su edición.
2. Realizar gráficos técnicos de prendas y ornamentos en plano.
3. Usar las herramientas vectoriales para la creación de dibujos e ilustraciones creativas de moda.
4. Crear documentos de carácter comunicativo para los proyectos de diseño de moda en los formatos adecuados según los requerimientos del sector.

## 5. CONTENIDOS

La referencia, según el Plan de Estudios, para los contenidos descriptivos de la asignatura que vamos a tratar es la siguiente: **Representación y expresión gráfica mediante tecnología digital vectorial: Aprendizaje de herramientas y programas de aplicación de vectores**, y para esta curso la estructuraremos en los siguientes temas:

---

### TEMA 1: Introducción a la geometría vectorial

- Uso de medios informáticos en Diseño de Moda
- Características de los gráficos vectoriales
- Entorno de trabajo AI
- Edición básica de objetos

---

### TEMA 2: Representaciones técnicas en plano

- Organización del proyecto
- Herramientas de dibujo
- Trazos y rellenos
- Transformaciones

---

### TEMA 3: Ilustración vectorial avanzada

- Herramientas de pintura
- Efectos
- Motivos
- Estilos



## TEMA 4: Diseño para la comunicación

- Diseño de identidad
- Tipografía
- Exportación de archivos gráficos
- Interactividad

## 6. VOLUMEN DE TRABAJO

<b>Actividades Presenciales - 132 h.</b>	
Clases teóricas	44 h.
Clases prácticas: Trabajos y proyectos	64 h.
Presentaciones y defensas	9 h.
Exámenes	4 h.
Tutorías	11 h.
<b>Actividades de Trabajo Autónomo - 78 h.</b>	
Recopilación de documentación para trabajos y proyectos	8 h.
Realización autónoma de trabajos, proyectos e informes	60 h.
Actividades complementarias	10 h.
<b>VOLUMEN TOTAL DE TRABAJO</b>	<b>210 h.</b>

## 7. METODOLOGÍA

Para la adquisición de las competencias anteriormente indicadas, usaremos una metodología activa, desarrollada mediante explicaciones teóricas previas a los trabajos que se realicen como aplicación directa y gradual con los conocimientos adquiridos.

La puesta en práctica de los conceptos explicados a partir de ejemplos mostrados en clase, será fundamental para desarrollar la creatividad personal de cada uno de los alumnos, y aplicada a casos concretos, tratando de resolver los problemas técnicos que conlleven, lo que exigirá la atención personalizada del profesor con cada uno de los alumnos en su ordenador.

Consideramos adecuado emplear el método constructivista, que relaciona los conocimientos previos del alumno con los que deseamos que adquiera. El profesor, sin abandonar del todo su papel transmisor, será fundamentalmente un organizador del proceso de enseñanza. Por tanto, el protagonista del aprendizaje es el alumno, ya que es él quien construye sus conocimientos. El profesor usará las estrategias oportunas y creará las circunstancias para que el alumno aprenda, debiendo tener en cuenta sus ideas y conocimientos previos.



Se considera conveniente realizar una prueba de evaluación inicial al comienzo de cada unidad didáctica con una serie de cuestiones que pueden responder de manera oral los alumnos, para determinar sus conocimientos previos y posibilitar una adaptación a los contenidos. Asimismo, se procederá a realizar una justificación de la unidad didáctica.

Como norma general, para la concreción de actividades de enseñanza-aprendizaje y de evaluación que conformen las unidades didácticas se deben estructurar estableciendo un eje procedural. No obstante, se debe tener en cuenta que para aprender un procedimiento el alumno necesita comprender y saber aplicar previamente los conceptos que lo sustentan.

Trasladaremos los contenidos de menor a mayor complejidad de comprensión y en la medida de lo posible, utilizando métodos que provoquen la intervención del alumnado, es decir, se recomienda que no sea excesiva la utilización de métodos expositivos, evitando la pasividad del alumno.

El aprendizaje de procedimientos se consolida con la práctica. Las actividades se deben desarrollar en un contexto activo de aprendizaje donde el alumno es el protagonista y el profesor ejerce un papel de apoyo. Estas actividades podrán ser realizadas de manera individual. Durante la realización de las actividades, el profesor se ocupará de la atención y apoyo individualizados, corrigiendo los errores conceptuales y actitudinales y las dificultades de operación que surjan.

Las actividades a realizar se agrupan en dos categorías: De carácter presencial, y de trabajo autónomo, estas últimas especialmente valoradas porque potencian la responsabilidad y la libertad del estudiante.

## Descripción de las Actividades Presenciales

### Clases Teóricas

Exposición de contenidos por parte del profesor, incluyendo demostraciones prácticas de las herramientas o procesos que se estén explicando. Los alumnos realizarán en sus ordenadores, de modo individual, las operaciones que les vaya indicando el profesor para asimilar el aprendizaje, y después tomarán nota en su bloc de apuntes para futuras referencias.

### Clases Prácticas

Los conocimientos adquiridos se aplicarán en ejercicios prácticos en forma de proyectos propuestos por el profesor en el aula, a partir de situaciones profesionales, con el fin de realizar dibujos vectoriales de una forma artística y eficaz.

### Presentaciones y Defensas

Muestras públicas de los proyectos realizados por los alumnos, para que estos compartan los procesos aprendidos y problemas encontrados en una puesta en común.



## Exámenes

Conjunto de pruebas teórico-prácticas usadas para la evaluación del alumno.

## Tutorías

Periodo de instrucción con el objetivo de revisar y discutir los proyectos y temas presentados en las clases. Podrá asistir todo el grupo, y será en horario de clase. Se establecerá un mínimo de 1 hora de tutoría al mes.

## Descripción de las Actividades de Trabajo Autónomo

---

### Recopilación de información para trabajos

Preparación de contenidos gráficos que se usarán en clase. Búsqueda de ejemplos, documentación y referencias necesarias para disponer de una sólida base conceptual de los contenidos tratados.

### Realización autónoma de trabajos

Desarrollar ejercicios prácticos en forma de Proyectos, complementando las horas de trabajo con el ordenador que se emplean en clase presencial.

### Actividades Complementarias

Tiempo disponible para que el alumno amplie los conocimientos de esta asignatura con los adquiridos en las demás, y con el medio en general, para poder otorgar un carácter multidisciplinar al aprendizaje y una madurez global al creativo.

## Actividades Prácticas Evaluables

---

Para un correcto aprendizaje de los contenidos, los alumnos realizarán distintos trabajos prácticos de diseño de moda con fechas de entregas acordadas y exposición en público. Cada proyecto será evaluado de 0 a 10, y supondrá un tanto por ciento de la nota de la asignatura.

**Proyecto 01:** Figurín con geometría vectorial. Tema 1 (5% de la Nota)

**Proyecto 02:** Diseños en plano. Tema 2 (15% de la Nota)

**Proyecto 03:** Ilustración realista. Tema 3 (20% de la Nota)

**Proyecto 04:** Ornamentación. Tema 3 (10% de la Nota)

**Proyecto 05:** Síntesis vectorial: Figurín. Tema 3 (10% de la Nota)

**Proyecto 06:** Identidad corporativa. Tema 4 (5% de la Nota)

**Proyecto 07:** Ficha Técnica. Tema 4 (10% de la Nota)

**Proyecto 08:** Proyecto de Moda. Tema 4 (25% de la Nota)



## 8. CRONOGRAMA

Las semanas en las que se desarrolla el curso 2012-13 vienen determinadas por las siguientes fechas proporcionadas por la Consejería de Educación:

### Calendario

---

- 24 de septiembre de 2012: *Comienzo de las clases y del primer semestre.*
- 1 de febrero de 2013: *Fin del primer semestre.*
- 4 de febrero de 2013: *Comienzo del segundo semestre.*
- 14 de junio de 2013: *Fin de las clases.*
- 30 de junio de 2013: *Fin de curso.*
- 2 a 6 de septiembre de 2013: *Pruebas extraordinarias de recuperación.*

### Festivos

- 8 de octubre de 2012: *Patrón de Cádiz.*
- 12 de octubre de 2012: *Fiesta Nacional de España.*
- 1, 2 de noviembre de 2012: *Fiesta de todos los Santos.*
- 6, 7 de diciembre de 2012: *Día de la Constitución.*
- 24 diciembre de 2012 hasta 7 enero de 2013, ambos inclusive: *Navidad.*
- 15 de febrero de 2013: *Carnaval.*
- 28 de Febrero de 2013: *Día de Andalucía.*
- 1 de marzo de 2013: *Día de la Educación.*
- 25 hasta el 29 de Marzo de 2013, ambos inclusive: *Semana Santa.*
- 1 de mayo de 2013: *Día del Trabajo.*

### Cronogramas

---

Presentamos a continuación los cronogramas de la asignatura Representación Vectorial, correspondientes a los dos semestres del curso 2012-13:

## Cronograma 1º Semestre 2012-13

SEMANA	TEMA	Nº HORAS TEÓRICAS	Nº HORAS PRÁCTICAS	Nº HORAS PRESENTACIONES	Nº HORAS EXÁMENES	Nº HORAS TUTORIAS	Nº HORAS TRABAJO AUTÓNOMO
1ª Semana 24-28 Septiembre 2012	1. Introducción a la Geometría Vectorial	2		1		1	
2ª Semana 1-5 Octubre 2012		2	2				2
3ª Semana 8-11 Octubre 2012			2	1		1	2
4ª Semana 15-19 Octubre 2012	2. Representaciones Técnicas en Plano	3	1				2
5ª Semana 22-26 Octubre 2012		2	2				2
6ª Semana 29-31 Octubre 2012			2				4
7ª Semana 5-9 Noviembre 2012		2	2				2
8ª Semana 12-16 Noviembre 2012		2	2				2
9ª Semana 19-23 Noviembre 2012		1	3				2
10ª Semana 26-30 Noviembre 2012			2	1		1	2
11ª Semana 3-5 Diciembre 2012	3. Ilustración Vectorial Avanzada	2					4
12ª Semana 10-14 Diciembre 2012		2	2				2
13ª Semana 17-21 Diciembre 2012		1	2			1	2
14ª Semana 8-11 enero 2013		2	2				2
15ª Semana 14-18 Enero 2013		2	2				2
16ª Semana 21-25 Enero 2013		1	3				2
17ª Semana 28 Enero-1 Feb. 2013				1	2	1	2

## Cronograma 2º Semestre 2012-13

SEMANA	TEMA	Nº HORAS TEÓRICAS	Nº HORAS PRÁCTICAS	Nº HORAS PRESENTACIONES	Nº HORAS EXÁMENES	Nº HORAS TUTORIAS	Nº HORAS TRABAJO AUTÓNOMO
18ª Semana 4-8 Febrero 2013	3. Ilustración Vectorial Avanzada (continuación)	2	1			1	2
19ª Semana 11-15 Febrero 2013		1	3				2
20ª Semana 18-22 Febrero 2013		1	3				2
21ª Semana 25-27 Febrero 2013			2				4
22ª Semana 4-8 Marzo 2013		1	3				2
23ª Semana 11-15 Marzo 2013		1	3				2
24ª Semana 18-22 Marzo 2013			2	1		1	2
25ª Semana 1-5 Abril 2013	4. Diseño para la comunicación	3	1				4
26ª Semana 8-12 Abril 2013		1	3				2
27ª Semana 15-19 Abril 2013			2	1		1	2
28ª Semana 22-26 Abril 2013		2	2				2
29ª Semana 29 Abril-3 Mayo 2013				1		1	4
30ª Semana 6-10 Mayo 2013		2	2				4
31ª Semana 13-17 Mayo 2013		2	2				2
32ª Semana 20-24 Mayo 2013		2	2				2
33ª Semana 27-31 Mayo 2013		2	2				2
34ª Semana 3-7 Junio 2013			2	2			2
35ª Semana 10-14 Junio 2013					2	2	

## 9. EVALUACIÓN

Se evaluarán los resultados obtenidos en el proceso de aprendizaje a partir de los resultados marcados y de las competencias seleccionadas. Se realizará una evaluación continua.

Hay que obtener un mínimo de 5 en todos los proyectos que se planteen a lo largo del curso para poder aprobar la asignatura.

Los plazos de entrega de los trabajos que se establezcan durante el curso han de ser cumplidos ya que la fecha de entrega se pondrá con suficiente antelación.

Los trabajos se expondrán en clase para una autoevaluación común de los alumnos. Si el trabajo es entregado más tarde de la fecha acordada sin justificación, no se recogerá. Si un alumno no supera cualquier trabajo propuesto, puede recuperarlo repitiéndolo correctamente a lo largo del curso. Si no consigue aprobarlo en esta recuperación, el alumno dispondrá de la convocatoria correspondiente en el mes de septiembre, en la que deberá realizar una prueba práctica, y podrá presentar los trabajos previstos.

La recuperación a lo largo del curso, en ningún caso se aplicará a los alumnos que no han presentado en fecha el trabajo, es un beneficio de los alumnos que cumplen con las fechas de entrega y mantienen una actitud de colaboración con su equipo de trabajo.

La falta de asistencia a clase no justificada en un porcentaje igual o superior a un 20% obligará al alumno al final del semestre a realizar y superar, con un mínimo de 5, un examen práctico del manejo del software de edición vectorial Adobe Illustrator.

### Sistema de Calificaciones

Las calificaciones serán numéricas siguiendo una escala de 0 a 10, con un decimal:

Nota	Denominación
0.0 - 4.9	Suspenso (SS)
5.0 - 6.9	Aprobado (AP)
7.0 - 8.9	Notable (NT)
9.0 - 10	Sobresaliente (SB)

## Criterios de Evaluación

### Criterios Transversales

- T1.** Demostrar capacidad para organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora, solucionando problemas y tomando decisiones.
- T2.** Demostrar capacidad para recoger, analizar y sintetizar información significativa y gestionarla adecuadamente.
- T3.** Demostrar habilidad comunicativa y crítica constructiva en el trabajo en equipo.
- T4.** Demostrar el uso eficiente de las tecnologías de la información y la comunicación.
- T5.** Demostrar conocimiento de lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional.
- T6.** Demostrar capacidad para la autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
- T7.** Demostrar capacidad razonada y críticamente ideas y argumentos.
- T8.** Demostrar capacidad para la integración, el liderazgo y la gestión de equipos de trabajo multidisciplinares y en contextos culturales diversos.
- T10.** Demostrar capacidad para la adaptación, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales, artísticos, a sus novedades y avances y a seleccionar los cauces adecuados de formación continua.
- T11.** Demostrar la calidad y la excelencia en su actividad profesional.
- T12.** Demostrar dominio de la metodología de la investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
- T13.** Demostrar capacidad para trabajar de forma autónoma, valorando la iniciativa y el espíritu emprendedor.
- T14.** Demostrar capacidad en el uso de medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.
- T15.** Demostrar capacidad para contribuir a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos.
- T16.** Demostrar la actitud adecuada para usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.

### Criterios Generales

- G1.** Demostrar capacidad para concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
- G2.** Demostrar que domina los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
- G4.** Demostrar que tiene una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.



- G7.** Demostrar capacidad para organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.
- G10.** Demostrar que sabe comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
- G11.** Demostrar capacidad para profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño.
- G15.** Demostrar capacidad para encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.
- G17.** Demostrar aplicación para optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
- G19.** Demostrar capacidad para analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.
- G20.** Probar que se comprende el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.

#### Criterios Específicos de Diseño de Moda

- E4.** Demostrar capacidad para adecuar la metodología y las propuestas de diseño a la evolución tecnológica e industrial propia del sector.
- E6.** Demostrar capacidad para interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
- E8.** Demostrar que conoce los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de moda e indumentaria.
- E9.** Demostrar que domina la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de moda e indumentaria.

## 10. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Se reservan 10 horas de la asignatura a lo largo del curso para participar en las actividades organizadas durante el horario escolar por el centro, de acuerdo con el proyecto curricular.

De tal manera, dispondremos de una cierta flexibilidad para complementar la formación de esta especialidad adecuándonos a actividades que se propongan desde el Departamento de Diseño de Moda, o la Escuela de Arte de Cádiz.

## 11. RECURSOS

### Hardware

20 ordenadores iMac.  
Conexión a Internet de banda ancha (ADSL o similar)  
Multifunción A3  
20 tabletas digitalizadoras  
Cañón de videoproyección  
Pantalla de proyección portátil  
Pizarra para rotuladores.

### Software

Sistema operativo MacOS X  
Plataforma Educativa  
Suite Adobe CS5

### Materiales fungibles

Cartuchos de tinta para impresora de inyección.  
Rotuladores no permanentes para la pizarra  
DVD-R  
Distintos tipos de papel: A4, A3, diverso gramaje, apto para impresión.

## 12. BIBLIOGRAFÍA

### Adobe Illustrator

Apolonio, Laura. ILLUSTRATOR CS5 (GUIA PRÁCTICA).  
Anaya Multimedia, 2011

Cernuda Menéndez, José Higinio. ILLUSTRATOR CS5.  
Starbook Editorial, 2011.

Delgado, Jose María. ILLUSTRATOR CS5 (MANUAL IMPRESCINDIBLE).  
Anaya Multimedia, 2010.

Mazier, Didier. ILLUSTRATOR CS5 PARA PC/MAC. ENI, 2011.

Tallon, Kevin. DISEÑO DE MODA CREATIVO CON ILLUSTRATOR. Acanto 2009.

VV.AA. MANUAL DE ILLUSTRATOR CS5. Marcombo, S.A., 2011.



## Diseño de Moda por Ordenador

Binvignat Streeter, Loreto. ILUSTRACIÓN DIGITAL DE MODA: UNA GUIA PRÁCTICA PASO A PASO. Promopress, 2010.

Blackman, Cally. 100 AÑOS DE ILUSTRACIÓN DE MODA. Blume, 2010.

Bowles, Melannie y Ceri, Isaac. DISEÑO Y ESTAMPACIÓN TEXTIL DIGITAL. Blume, 2009.

Dawber, Martin. LA NUEVA ILUSTRACIÓN DE MODA. Blume, 2007

López López , Anna Maria. TÉCNICAS DE DISEÑO DE MODA POR ORDENADOR. Anaya Multimedia, 2008

Takamura, Zeshu. DISEÑO DE MODA: CONCEPTOS BÁSICOS Y APLICACIONES PRÁCTICAS DE ILUSTRACIÓN DE MODA. Promopress, 2007.

Tallon, Kevin. ILUSTRACIÓN DIGITAL DE MODA. Parramon, 2008.

VV.AA. DIBUJO PARA DISEÑADORES DE MODA. Parramon, 2007.

## Sitios online

<http://south36-32n.com>

<http://www.chictopia.com>

<http://www.thesartorialist.com>

<http://es.trendtation.com>

<http://www.adobe.com/es/products/illustrator.html>

<http://tv.adobe.com>

<http://aulaclic.es>

<http://illustratorworld.com>

[http://www.adobe.com/es/designcenter/video\\_workshop](http://www.adobe.com/es/designcenter/video_workshop)