

Рисунок для МОДЕЛЬЕРОВ

Анхель Фернандес / Габриэль Мартин Ройг

РИСУНОК
для
Профессионалов



АРТ-РОДНИК

Рисунок для МОДЕЛЬЕРОВ

РИСУНОК
для
Профессиона

АРТ-РОДНИК

2007 © Parramón Ediciones, S.A. Ronda de Sant Pere, 5, 4-a planta 08010 Barcelona (España)

Все права защищены. Никакая часть данной книги не может быть воспроизведена, заложена в активированную базу данных или продублирована для пересылки без получения предварительного письменного разрешения от издателя.

Текст ГАБРИЭЛЬ МАРТИН РОЙГ
Рисунки АНХЕЛЬ ФЕРНАНДЕС, ГАБРИЭЛЬ МАРТИН РОЙГ, АННА БИЛА
Дизайн коллекции ЖОЗЕ ГВАШ
Макет и верстка СТУДИЯ ГВАШ, S.L.
Фотографии NOS & SOTO
Qvim Fabrigas
www.qvimgotograf.com

Оригинальное издание «Dibujo para diseñadores de moda»
(Ángel Fernández / Gabriel Martín Roig)
Перевод с испанского А.В. ЗОЛУХИНОЙ

Главный редактор издательства Т.И. ХЛЕБНОВА
Редактор Н.Н. РОМАНОВА
Художественный редактор Н.Г. ДРЕНИЧЕВА
Технический редактор И.Г. АЛЕКСЕЕВА
Компьютерная верстка В.А. ЯГАНОВА
Корректор Л.И. ГОРДЕЕВА

Подписано в печать 10.10.2007
Формат 230 x 290 мм
Бумага мелованная глянцевая
Гарнитура Helios
Печать офсетная. Тираж 2000 экз.

© Издательство АРТ-РОДНИК, издание на русском языке
125319 Москва, ул. Красноармейская, 25
Т./факс: (495) 151-2956; 151-4521
125319 Москва, а/я 42
info@artrochnik.ru
www.artrochnik.ru

Отпечатано в Испании
ISBN 978-5-9794-0052-5



Рисунок для МОДЕЛЬЕРОВ





Введение 6

ВЫБОР И ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МАТЕРИАЛОВ 8

Штрихи, пятна и основы 10

Графитовые карандаши 12

Пастель и меловые карандаши 14

Цветные карандаши 16

Фломастеры и маркеры 18

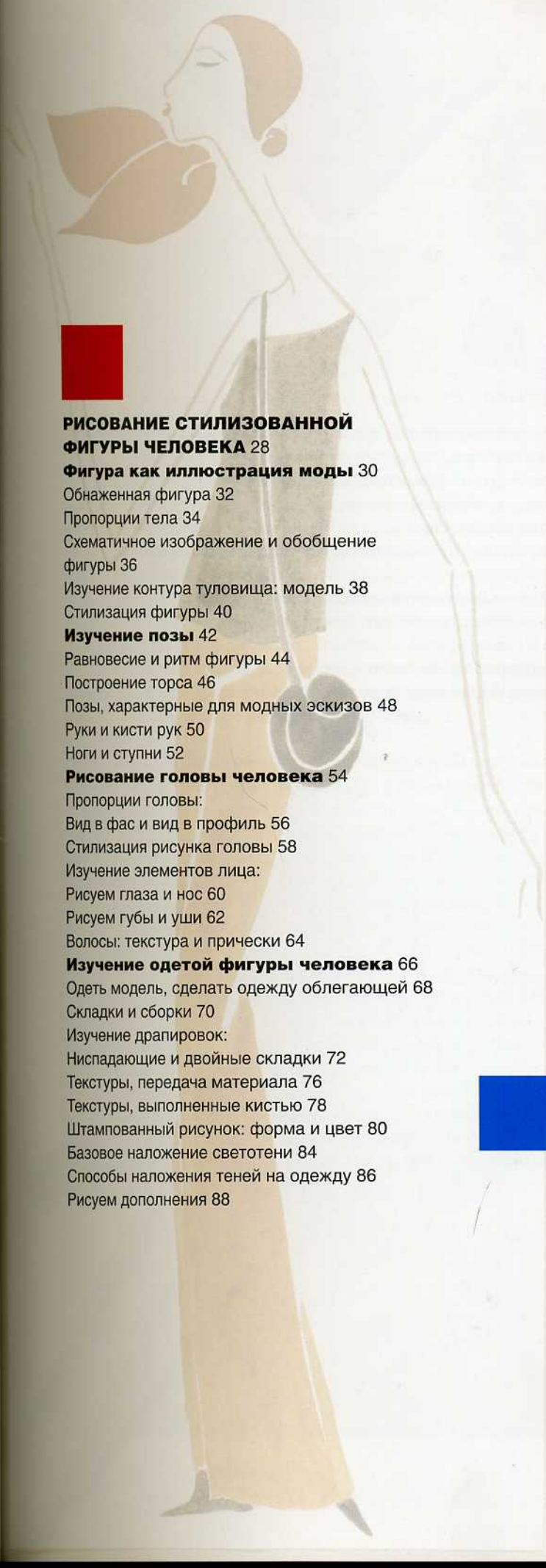
Тушь и кисти 20

Цветная тушь и акварель 22

Гуашь и акриловые краски 24

Материалы для рисунка: бумага и тетради 26

Содержание



РИСОВАНИЕ СТИЛИЗОВАННОЙ ФИГУРЫ ЧЕЛОВЕКА 28

Фигура как иллюстрация моды 30

Обнаженная фигура 32

Пропорции тела 34

Схематичное изображение и обобщение фигуры 36

Изучение контура туловища: модель 38

Стилизация фигуры 40

Изучение позы 42

Равновесие и ритм фигуры 44

Построение торса 46

Позы, характерные для модных эскизов 48

Руки и кисти рук 50

Ноги и ступни 52

Рисование головы человека 54

Пропорции головы:

Вид в фас и вид в профиль 56

Стилизация рисунка головы 58

Изучение элементов лица:

Рисуем глаза и нос 60

Рисуем губы и уши 62

Волосы: текстура и прически 64

Изучение одетой фигуры человека 66

Одеть модель, сделать одежду облегающей 68

Складки и сборки 70

Изучение драпировок:

Ниспадающие и двойные складки 72

Текстуры, передача материала 76

Текстуры, выполненные кистью 78

Штампованный рисунок: форма и цвет 80

Базовое наложение светотени 84

Способы наложения теней на одежду 86

Рисуем дополнения 88



РАЗРАБОТКА ПРОЕКТА 90

Изучение клиентов и рынка 92

Клиенты и фирмы 94

Коллекция: собрание идей 98

Разработка коллекции 100

Поиск и неизменное подтверждение 102

Подбор информации 104

Форма предметов 106

Фигура оригами из шелковки 108

Абстрагировать идеи архитектуры и искусства 110

Изучение силуэта 112

Ткань как источник вдохновения 114

Моделировка, искусство делать складки 116

Разработка коллажа 118

Альбом для рисования: лаборатория идей 120

Господство цвета и стиля 122

Изучаем цвета 124

Взаимодействие цветов 126

Техника окраски 128

Стили иллюстрации 130

Применение компьютера в дизайне 132



ТЕХНИЧЕСКИЙ РИСУНОК 134

От идеи к воплощению 136

Представление дизайнерского решения клиенту 138

Техническая карточка 140

Заметки и шкалы размеров 142

Символы в портняжном деле 144

Энциклопедия модных деталей 146

Воротники и вырезы 148

Плечи и рукава 150

Рубашки, блузки, платья, формы и завершающие элементы 152

Брюки и юбки 154



Шаг за шагом 156

Рисуя модель 158

Господство линии: модель, выполненная тушью 160

Господство штрихов 164

Модель, выполненная акварельными пятнами 168

Раскрашиваем цветными карандашами 170

Модель – мужчина в пиджаке в клетку 172

Создать образ: модель акриловыми красками 174

Модель, выполненная пастелью и гуашью 178

Проект: платье-«медуза» 182

Словарь терминов 188

Библиография и благодарности 191

Введение

Мода – это искусство преподнести свою внешность, культивирование собственного образа, несмотря на то, что в ней присутствуют и другие аспекты – от психологических и культурных до политических и философских. Преднамеренная забота о гардеробе позволяет привлечь внимание к определенной личности, делая ее разнообразнее, оттенить ее особенности.

Главная цель моды – выделить самые привлекательные и поразительные черты внешности.

Недостаточно создать клише или шаблон и бесконечно повторять его, а, наоборот, нужно постоянно изменять образ, чтобы поддерживать нашу способность удивляться.

Эти изменения провоцируют то, что гардероб как внешняя особенность или внешний вид превращается в опору или в инструмент выразительности, свободы и художественного творчества.



«Является ли мода искусством? Этот вопрос существует на протяжении многих лет, но не затрагивает моду как таковую. Фактически, так же, как и кино, живопись, музыка, литература, поэзия, мода является искусством, если она воплощается в жизнь художником...»

Пьер Бержэ. *Мир моды*.
Ediciones poligrafa.



Анхель Фернандес

Получил диплом по дизайну моды в школе Дизайна моды Ланка де Бильбао. Изучает рисунок и живопись в Музее художественных репродукций Бильбао. Последипломная практика по Fashion Design Women's Wear в Central Saint Martin's College (по дизайну женской одежды в Центральном колледже Св. Мартина) в Лондоне.

Уже более двадцати лет он сочетает работу профессионального дизайнера моды (для различных фирм, таких как Mid-e, Divinas Palabras, Manuel Albarán...) с преподаванием в центрах моды и иллюстрации. С 1998 года он – профессор Каталонского института моды Барселоны.

Габриэль Мартин Ройг

Получил диплом Университета Барселоны по специальности живопись. Магистр музеологии и управления художественным, этнологическим и культурным наследием на кафедре истории искусства, социальной антропологии и истории Америки и Африки факультета географии и истории Университета Барселоны. Последипломная практика в комиссариате по выставкам современного искусства, фонд Барселоны «La Caixa». Его профессиональный диапазон охватывает издание книг по художественным техникам, истории искусства, архитектурному наследию и преподавание в академиях искусств.

Так же, как и во многих других художественных отраслях, модельеры используют рисунок как основную часть творческого процесса, как изначальную работу, которая помогает прояснить первые ощущения и определенные мысли. Хотя многие работают напрямую с манекеном, сложно найти того, кто отказался бы от рисунка как отправной точки, так как штрихи и пятна являются главными помощниками воображения.

Рисунок – основная поддержка любой художественной практики, единственный надежный фундамент, на котором может развиваться творческая работа модельера. Чем лучше он рисует, тем больше его способность сообщать свои идеи, тем лучше он сможет сделать их визуальными и осознать. Умение пользоваться языком рисунка моды, знание художественных материалов позволяют найти нужную форму, пластическое решение и формат, чтобы выразить себя в наиболее полной мере.

Продуктивное использование рисунка модельером охватывает этапы: от вдохновения до экспрессии законченного характерного стиля, применимого для каталогов, журналов и рекламы. Рисунок, кроме демонстрации творчества художника, должен заключать в себе технические черты, которые представляют собой практическую информацию и превращают изображенный образ в отправную точку для процесса промышленного изготовления одежды. Хотя творчество – неотъемлемая часть деятельности художника, знание техник рисунка моды может быть усвоено в результате процесса направленного обучения.

Эта книга стремится помочь научиться правильно рисовать модельерам, иллюстраторам моды и всем тем, кого привлекает чарующий мир стиля. Она позволяет читателю освоить материалы и техники рисунка, используемые модельерами: рисунок фигуры человека, создание моделей, использование художественных материалов, окраска, знакомство с тканями и их изображение и т.д. Все это в простой форме отражает тематику, предлагаемую на курсах в школах моды. Тематические части и практические упражнения все время сопровождаются графическими примерами и описанием последовательности, что позволяет легко преодолеть все сложности, которые может представлять дизайн.

Выбор и использование Материалов

«МОДЕЛЬЕР ДОЛЖЕН БЫТЬ АРХИТЕКТОРОМ, ЧТОБЫ РАСКРО-
ИТЬ, СКУЛЬПТОРОМ, ЧТОБЫ ВЫБРАТЬ ФОРМУ, ЖИВОПИСЦЕМ,
ЧТОБЫ ПОДОБРАТЬ КРАСКИ, МУЗЫКАНТОМ, ЧТОБЫ СОЗДАТЬ
ГАРМОНИЮ, И ФИЛОСОФОМ, ЧТОБЫ СОЗДАТЬ СТИЛЬ».

Кристина Баленсиага



Штрихи, пятна



АНХЭЛЬ ФЕРНАНДЕС
ПРОЕКТ ТОПА И ЮБКИ, 2004. ЭСКИЗ ВЫПОЛНЕН ГРАФИ-
ТОВЫМ КАРАНДАШОМ, ФЛОМАСТЕРАМИ И АКВАРЕЛЬЮ

И ОСНОВЫ

Знание материалов,

используемых для создания рисунка,



облегчает интерпретацию замысла модельера, позволяет лучше охарактеризовать модель, передать текстуру тканей и придает иллюстрации наглядность, делая ее более понятной, что облегчает общение с клиентом. В рисунке для модных образцов используются самые различные средства, но мы обратим внимание на наиболее привычные для профессионалов, увязывая их напрямую с дизайном моделей. Чем больше пластических средств используется в работе, тем более богатыми будут иллюстрации наших проектов.

Графитовые карандаши

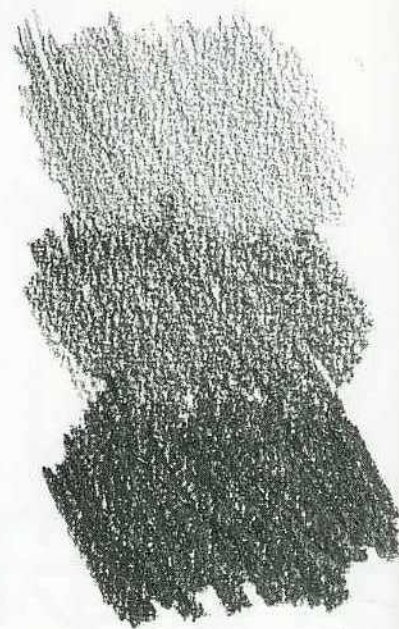
Когда мы думаем о рисунке, первое, с чем он ассоциируется, это графитовый карандаш всех возможных градаций, от самого твердого до самого мягкого. Это средство — наиболее удобное для рисования одноцветных фигур, с использованием штрихов, которые подчеркивают контур.

АККУРАТНАЯ СВИНЦОВАЯ ЛИНИЯ

Графит — имеется в виду вещество свинцово-серого цвета, из которого состоят стержни карандашей, — наиболее доступный инструмент для рисования какой бы то ни было модели. Это легко стираемый материал, который оставляет четкую аккуратную линию. Единственный уход за ним состоит в заточке.

ИНТЕНСИВНОСТЬ ЛИНИИ

Стабильность и выразительность линии зависят от двух факторов: нажима на бумагу во время рисования и степени твердости карандаша. Чтобы получить наилучший результат, нужно обратить внимание на буквы на боковой части карандаша, так как они указывают степень твердости. Так, те карандаши, на которых есть буквы от H до 9H, позволяют делать наиболее слабые линии. Они используются на первых стадиях создания наброска. Карандаши, имеющие буквы от B до 6B, используются дизайнерами для придания объема, так как, изменяя нажим, можно сочетать одновременно мягкие линии и четкие интенсивные штрихи.



Существуют различные градации графитовых карандашей: те, на которых напечатана буква B, дают наиболее интенсивный серый цвет, в то время как карандаши, маркированные буквой H, позволяют получить более мягкие тона.



Механические карандаши оставляют очень тонкую и четкую линию. Они подходят для создания набросков и проработки деталей.

МОДЕЛИ, ВЫПОЛНЕННЫЕ КАРАНДАШОМ

Карандаши обычно используются на первых стадиях работы над проектом, при подгонке и обрисовке очертаний фигуры. Рисунок обычно выполняется исключительно линией. Чтобы придать характер контуру фигуры, художник должен работать, постоянно изменяя нажим для получения разнообразных штрихов. Наклон карандаша – решающий параметр при этой работе, так как чем более наклоненным мы держим карандаш, тем более толстой получится линия.

РАБОТА С МЕХАНИЧЕСКИМ КАРАНДАШОМ

Механические карандаши имеют кнопку, которая позволяет освобождать новую часть графитового стержня, по мере того как он исписывается. Его применение разнообразно на разных стадиях создания дизайна. Можно использовать механический карандаш с диаметром стержня 0,5 мм, чтобы делать набросок или зарисовать идеи в тетради, и карандаши со стержнем от 0,3 до 0,9 мм, которые, кроме создания первых набросков рисунка, позволяют достичь большего характера и тщательности в деталях. Их преимущество заключается также в том, что их не нужно затачивать. Так же, как и обычные, механические карандаши имеют градацию по твердости.



Графит выпускается в виде цилиндрических, прямоугольных или шестигранных брусочков различной толщины, очень удобных для быстрого наложения теней, хотя он и нечасто используется в рисунках модельеров.



Графитовые карандаши наиболее пригодны для выполнения работ, где важную роль играют контуры фигуры и одежды, выполненные линиями различной толщины.



Пастель

и меловые карандаши



Линия фломастера обрисовывает контур фигуры, в то время как пастель привносит интенсивный цвет.

Пастель состоит из сухого, измельченного в порошок пигмента, смешанного с клейким веществом до образования пасты, которая при отвердевании образует характерные цветные брусочки или стержни. Они наиболее близки к изначальному цвету, практически без содержания чуждых пигменту примесей. Меловой карандаш – это мел, склеенный с более жирным веществом, что позволяет получать более толстую и яркую линию.

ПАСТЕЛЬ МЯГКАЯ И ТВЕРДАЯ

Брусочки пастели классифицируются на мягкие и твердые, в зависимости от количества содержащегося в них клейкого вещества. Мягкая пастель – это очень хрупкие цилиндрические брусочки, быстро разрушающиеся в процессе использования, оставляющие на бумаге яркие цветные пятна. Густота цвета мягкой пастели создает богатые живописные эффекты. Твердая пастель производится в более тонких брусочках, обычно прямоугольной формы. Их состав походит на состав мела. Они плотнее из-за большего количества склеивающего вещества. Брусочки твердой пастели могут применяться в сочетании с мягкой пастелью и меловыми карандашами. Твердая пастель практически не пачкает бумагу, не оставляет пыль и позволяет рисовать с большей легкостью, чем мягкая пастель.

Мягкая пастель выпускается в цилиндрических брусочках, очень ломких. Твердая пастель обладает большей плотностью и выпускается в прямоугольных брусочках.



Пастель предлагает большой выбор ярких и насыщенных цветов, тон которых очень близок к натуральному пигменту.

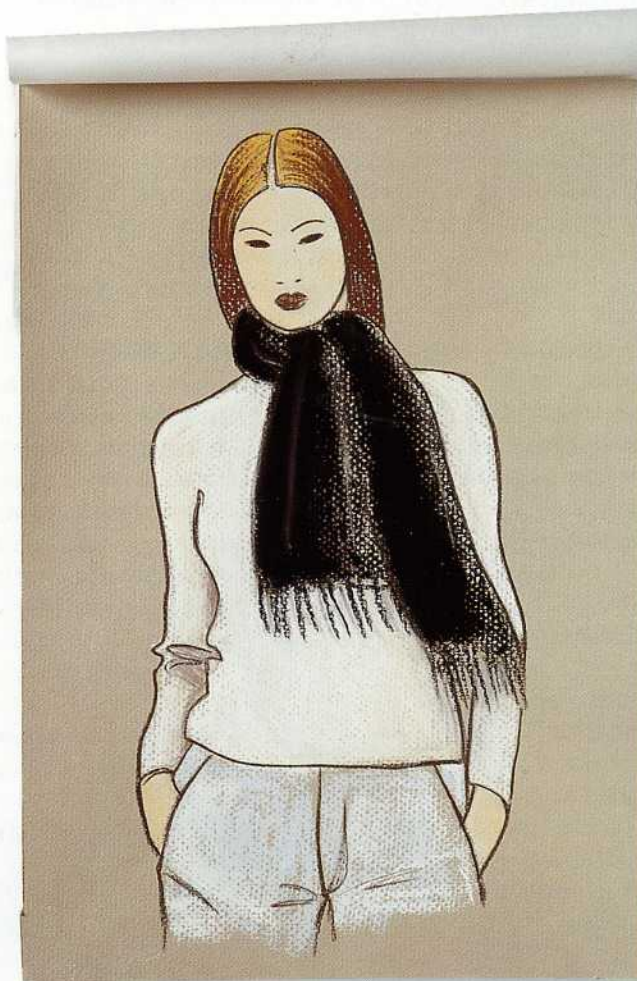
ТЕХНИКА НАНЕСЕНИЯ

Техника пастели позволяет работать на основании штрихов и пятен, но привычным является то, что профессионал растушевывает одни или другие цвета, чтобы получить поверхность с бархатистым оттенком. Все или почти все основывается на том, чтобы управлять цветом, растушевывая его рукой или хлопчатобумажной тряпкой и строя образ на основании пятен и мазков изначального цвета. Так, различные тона смешиваются прямо на бумаге, создавая оттенки и мягкие переходы цвета. Эти растушевки могут соединяться с линиями или группой контурных штрихов интенсивного цвета, которые придадут энергию нашим эскизам.

МЕЛОВЫЕ КАРАНДАШИ

Меловые карандаши дают эффект, похожий на тот, что дает уголь. Их используют как для того, чтобы начертить тонкие линии, так и для обширных тонируемых зон. Они могут комбинироваться с пастелью, в этом случае можно быстро окрасить обширные зоны в определенный тон, располагая плоско на бумаге брусочек пастели, и использоваться для очертания контура модели или подчеркивания выразительными штрихами.

Меловые карандаши дают толстую и яркую линию. Карандаш черного цвета используется чаще всего для очертывания контура, белый карандаш – для выполнения бликов или блеска.



Это две базовые пастельные техники: штриховка разного цвета или смешение цветов на основе рисунка при помощи растушевки.

Пастель очень эффектно смотрится на цветной бумаге, благодаря контрасту подчеркивается контур фигуры и оживляются цвета.



Они позволяют получить и тонкие цветные линии, и яркие штрихи, ими очень удобно работать, их достаточно лишь иногда затачивать. Их используют так же, как и обычные карандаши. Нужно только обращать внимание на два аспекта: штрих цветного карандаша нельзя растушевать, и его жирная консистенция не позволяет ластиком стереть его след полностью.

Цветные карандаши

ДЕТАЛИ ОДЕЖДЫ

Цветные карандаши позволяют художнику раскрашивать свой рисунок. Они очень подходят для эскизов, где надо передать эффект объема или отметить качество и цвета предметов одежды. Цветные карандаши дают возможность проработать детали эскиза с очень высокой степенью точности.

ИДЕАЛЬНЫ ДЛЯ МАЛЕНЬКОГО ФОРМАТА

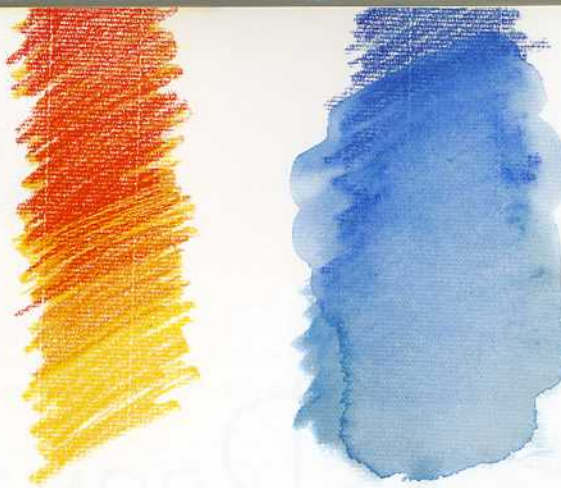
Цветные карандаши раскрывают свои лучшие возможности в работе с маленьким или средним форматом, т.к. небольшой размер стержня не позволяет быстро закрашивать обширные пространства. Без сомнения, благодаря четкости линий можно добиться тщательной отделки иллюстраций, имеющих детально выполненные ткани, изображения складок, теней и штампованной ткани.

Многие модельеры предпочитают иметь большой набор цветов, чтобы не смешивать их на бумаге, т.к. это приведет к искажению окончательных цветов проекта.



Цветные карандаши представляют важное дополнение для проработки эскизов одежды из ткани со штампованным рисунком.

Чтобы сделать акварельные пятна из штрихов цветных карандашей, растворимых в воде, достаточно провести по поверхности раскрашенной бумаги кисточкой, смоченной водой.



Некоторые производители предлагают цветные брусочки, растворимые в воде. Они позволяют работать с иллюстрациями больших размеров. Цветные брусочки оставляют толстую и яркую линию, которая напоминает линию жирной пастели.



Линии и штрихи, выполненные цветными карандашами, очень схожи с линиями и штрихами, выполненными обычным карандашом. Без сомнения, первые придают модели цвет.

Цветные карандаши – очень доступное средство, они позволяют сделать окрашивание точным и высокого качества.

ЛУЧШЕ ЖИРНЫЕ КАРАНДАШИ

Существуют два типа цветных карандашей: обычные и жирные. Первые – более твердые и оставляют слабую линию, вторые содержат больше пигмента, и их линия яркая, что позволяет работать с яркими и насыщенными цветами. Их единственный недостаток в том, что их острие хрупкое и стачивается быстрее.

ЦВЕТНЫЕ КАРАНДАШИ, РАСТВОРИМЫЕ В ВОДЕ

Для модельера цветные карандаши, растворимые в воде, более используемы, чем обычные. Их состав похож на состав стержня обычных цветных карандашей, но включает также клейкое вещество, которое растворяется при контакте с водой. Штрихи могут растворяться, если провести сверху мокрой кисточкой, это позволяет использовать в рисунке технику акварели.



Чтобы работать
в дизайне моды,
нужно иметь полную
гамму фломастеров.



С использованием спиртовых маркеров достигаются
аккуратные и однородные цветные рисунки. Они очень
подходят для фотомеханической репродукции.

Фломастеры и маркеры

Работа с фломастерами – современная техника рисунка, подходящая для проектов, иллюстраций и рекламы. Процесс работы аналогичен работе с цветными карандашами. Сочетание фломастера с цветным карандашом дает превосходный результат.

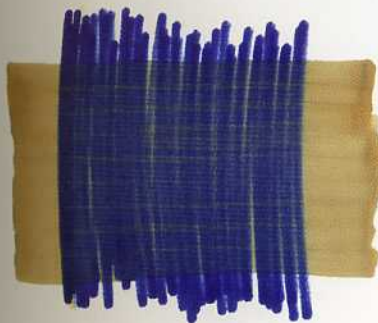
ПЕЧАТНЫЕ ИЗОБРАЖЕНИЯ

До появления компьютеров, фломастеры использовались художниками-графиками и дизайнерами интерьера для получения изображения, наиболее близкого к печатному. Вид работы, исполненной фломастером, – аккуратный и точный, с четкими контурами. Это достигается благодаря стержню из полиэстера с микроотверстиями, которые, пропуская чернила, позволяют рисовать насыщенным и однородным цветом, без изменений тона.

РАЗЛИЧНЫЕ СТЕРЖНИ ФЛОМАСТЕРОВ

Стержень фломастера может быть конической, цилиндрической формы, иметь форму кисти или быть плоским. Фломастеры с тонким стержнем наиболее подходят для рисования контуров модели, деталей и текстуры ткани. Чем более твердый кончик, тем более четкие остаются линии, хотя в процессе использования стержень теряет свою твердость. Фломастеры с широким стержнем, называемые также маркерами, кроме окраски насыщенными, чистыми тонами, позволяют довольно быстро окрасить обширную поверхность. Фломастеры с кончиком в форме кисти дают возможность варьировать толщину линии в зависимости от угла наклона фломастера.





Фломастеры смешиваются, образуя лессировки, изменяя цвет нижнего слоя наложением поверх него другого цветного слоя.

Некоторые фломастеры дают возможность заменять стержни, когда они портятся, новыми.



СПИРТОВЫЕ ФЛОМАСТЕРЫ

Фломастеры, растворителем в которых является спирт, наиболее используемы большинством иллюстраторов из-за того, что чернила быстро испаряются и высыхают. Цвета смешивают, нанося штрихи одного цвета на штрихи другого. Это означает то, что после высыхания чернил цвет остается неизменным, и можно работать, накладывая другие тона и не опасаясь, что они вызовут искажение цвета. Их цвета полупрозрачны и позволяют получить оптическое смешение цветов, образуя эффект лессировки на поверхности белой бумаги.

ФЛОМАСТЕРЫ НА ВОДНОЙ ОСНОВЕ

Штрихи фломастеров на водной основе сохнут дольше, и может случиться, что цветные слои при наложении вызовут искажение цвета. Если по штрихам провести мокрой кисточкой, то чернила распространятся на другие зоны рисунка. Чтобы получить тона и тени, сначала рисуют фломастером, а потом в некоторых местах наносят на рисунок мокрые пятна. Некоторые производители предлагают фломастеры, основа которых – вода и пигментный наполнитель, схожий с гуашью, что дает абсолютно непрозрачные цвета и очень подходит для работ, где требуется создать сегменты плотного цвета.

Фломастеры очень хороши в работе над эскизами, где присутствует штампованный рисунок ткани и кричащие цвета.



Если по штрихам фломастера провести кистью, смоченной водой, то получится эффект акварели.



Тушь

и КИСТИ

Тушь — это жидкая субстанция с высокой окрашивающей способностью, позволяющая делать четкие и контрастные эскизы, если работать с густой тушью, и эскизы с волнистыми, прозрачными и тонкими линиями, если развести их водой.

КИТАЙСКАЯ ТУШЬ И СЕПИЯ

Китайская тушь всегда бывает черного цвета, насыщенная и хорошо ложающаяся. Ее можно купить в жидком виде во флакончиках разных размеров и в форме брусков. Высохнув, тушь приобретает лакированный вид и уже не растворяется в воде с легкостью. Сепия (тушь коричневого цвета) предоставляет те же возможности, что и китайская тушь, хотя при высыхании ее снова можно растворить водой, лишь проведя мокрой кисточкой.

ПРЕДВАРИТЕЛЬНАЯ ПОДГОТОВКА РИСУНКА

Рисунок тушью делается быстро, но требует хорошей подготовки, особенно, если произведение исполняется спонтанными штрихами, которые практически невозможно исправить. Если предполагается работать тушью и пером, очень большую помощь может оказать предварительный набросок. По следам карандаша тушью проводят уже более определенные линии. Когда тушь высохнет, карандашные линии стирают ластиком.



При рисовании кистью нужно тщательно контролировать силу нажима, чтобы изменять толщину линии.

Китайская тушь в виде брусков требует разведения в жидкости, но дает хорошие результаты.





Китайская тушь дает черную насыщенную линию, которая придает графическую значимость эскизам.

РАБОТА С КИСТЬЮ

Если мы наносим тушь на бумагу с помощью кисти, работая практически без нажима, получаются четкие, хорошо прорисованные линии различной толщины. Кисть из ворса куницы с хорошим пучком позволяет одним мазком получить линию, создать ритм и светотень. Движением запястья и предплечья мы легко можем поменять направление, удваивая и закругляя углы там, где перо и карандаш потерпели бы неудачу. При рисовании кистью важно контролировать нажим, чтобы добиться различных оттенков и разной толщины линии. Тушь дает разный эффект в зависимости от гигроскопичности основы рисунка и количества воды, добавленного в раствор. Чем больше воды, тем более светлым получится цвет, и растушевываться он будет по-разному, в зависимости от предназначения бумаги, на которой мы рисуем, и ее гигроскопичности.

РАБОТА С ТОНОМ

Кроме эскизов, целиком выполненных линиями, могут быть сделаны эскизы и наброски, выполненные только с помощью пятен туши разной насыщенности. В этом случае удобно работать толстыми кистями среднего размера. Различные оттенки серого легко сделать, если развести тушь в небольшом количестве воды или прикладывать смоченную водой кисточку к пятну до тех пор, пока его тон не осветлится. В модных эскизах в очень редких случаях рисунки полностью состоят из тонов, обычно в них комбинируются штрихи (выполненные фломастером, карандашом или более тонкой кистью), которые позволяют избежать чрезмерной неопределенности модели.

Работа с линиями, выполненными с осторожностью кончиком кисти, обычно комбинируется с легкими мазками полупрозрачного серого, которые придают модели видимость объема.



Цветная тушь и акварель

Техника акварели основывается на эффектах прозрачности, которую позволяет получить растворимый в воде пигмент, попадая на поверхность белой бумаги. Тот же принцип используется при работе с цветной тушью, известной среди дизайнеров также как анилиновые краски или жидкая акварель.

ЦВЕТНАЯ ТУШЬ

Производители предлагают цветную тушь широкой цветовой гаммы. Большинство из этих тушей имеет в своей основе краситель с большой красящей способностью, называемый анилин. Изначально они имеют блестящий насыщенный цвет, перед раскрашиванием модели их можно развести водой до необходимого состояния. Для разведения туши желательно использовать дистиллированную воду, так как она улучшает ее текучесть и качество.

МЯГКОСТЬ ЦВЕТОВ АКВАРЕЛИ

Акварель состоит в основном из гуммиарабика, глицерина и цветных пигментов, и в отличие от туши дает гамму мягких цветов. Богатство оттенков зависит не только от смешивания различных цветов, но и от количества воды, используемой при смешивании. Прозрачные цвета акварели могут стать матовыми или полуматовыми, если их смешать с белой китайской тушью, чтобы получить то, что называют «цвет с насыщением».

Белая китайская тушь – это смесь оксида цинка и гуммиарабика, которая благодаря своей большой покрывающей способности в смеси дает тушь пастельных тонов.

На рынке представлена широкая палитра туши и анилиновых красок. Дизайнер должен располагать средней палитрой, включающей в себя образцы основных цветов. Вариации получаются путем смешивания.



Наибольшая привлекательность в работе акварелью заключается в качестве получаемых цветных пятен, которые походят на текстуру ткани одежды.



ТЕХНИКА ОКРАСКИ

В иллюстрации моды акварель и цветная тушь обычно используются для окраски и заполнения форм, предварительно нарисованных карандашом, китайской тушью или стойким фломастером (очень редко акварель участвует в самом процессе создания рисунка). Когда основные участки эскиза окрашены акварельными пятнами, могут быть реализованы новые сочетания цветов, чтобы выделить отдельные детали. Это достигается усилением тонов с помощью лессировок; новые пятна накладывают на другие, уже высохшие. Круглые кисти лучше всего подходят для работы с тушью и акварелью, благодаря своей гибкости, они позволяют быстро окрасить какую-либо часть рисунка и, одновременно, способны оставлять очень тонкие линии.

Акварель позволяет получить пятна приглушенных оттенков, что делает более гармоничной цветовую гамму платья.

Тушь для авторучки и анилиновые краски, если их обесцветить небольшим количеством щелочка, позволяют добиться очень интересных эффектов. Бесполезно пытаться получить такой результат, используя акварель или цветную тушь, которые не являются анилиновыми.

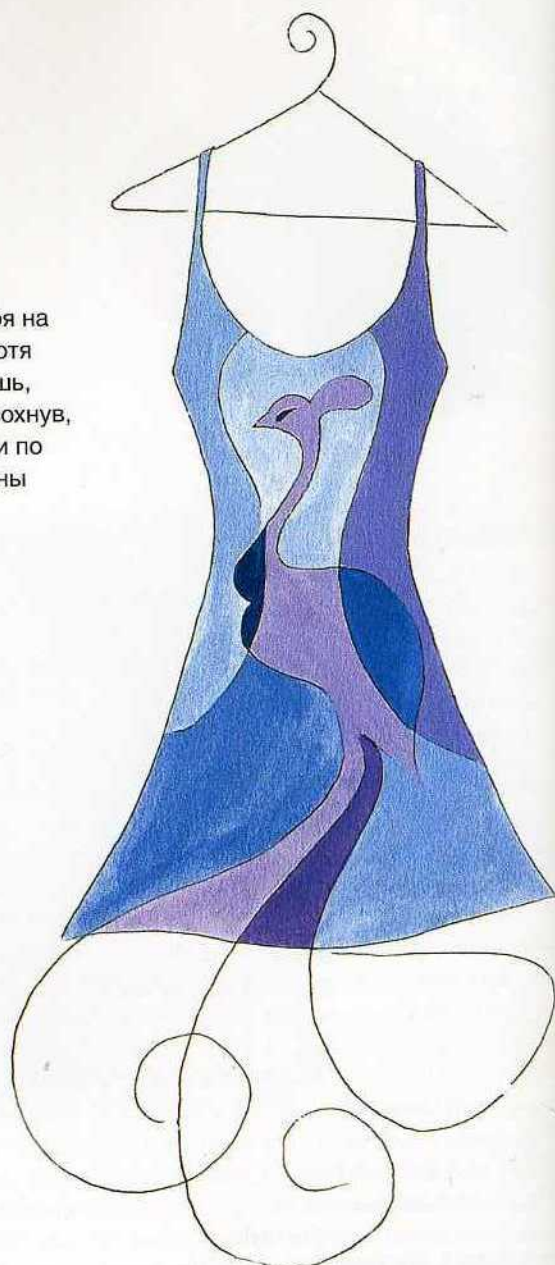


Гуашь и акриловые краски имеют много схожих характеристик, несмотря на то, что у них разный состав. И те и другие – растворимые водой краски, хотя акриловая краска, высохнув, не смывается и имеет глянцевый блеск. Гуашь, в свою очередь, имеет много большую покрывающую способность, и, высохнув, остается матовой, ее можно снова разбавить водой, если просто провести по ней мокрой кистью. Несмотря на сходство, оба средства никогда не должны смешиваться в одной работе.

Гуашь и акриловые краски

АКРИЛОВЫЕ КРАСКИ

Это наиболее современное художественное средство. Главная характеристика акриловых красок – их возможность меняться. Они могут быть матовыми или прозрачными, что дает возможность получить тонкую отделку эскиза. Благодаря тому, что краски быстро высыхают, мы можем накладывать один мазок на другой так, что они не смешиваются, это позволяет получить наслаивания разных тонов. Пятна акриловой краски насыщенного цвета образуют глянцевую поверхность, которая напоминает поверхность некоторых пластиков, их не рекомендуется использовать из-за чересчур толстых мазков. Если мы собираемся работать с прозрачными тонами, лучше смешать с краской что-либо из акриловых средств, вместо использования большого количества воды.



Акриловая краска – подходящее средство для изображения одежды со штампованным рисунком. То, что она быстро сохнет, позволяет передавать четкие резкие контуры.



При рисовании акриловыми красками или гуашью стоит иметь набор из нескольких базовых цветов, бесконечное количество оттенков достигается при смешивании цветов на палитре.

БЫСТРОЕ ВЫСЫХАНИЕ

Еще одно из больших преимуществ акриловых красок – быстрое высыхание, что дает возможность наносить несколько слоев краски разных тонов, исправлять и экспериментировать с цветом. С другой стороны, если мы хотим смешать цвета или смягчить тон прямо на бумаге, нужно работать очень быстро, чтобы краска не высохла. Работа еще усложнится, если основой является толстая пористая бумага, которая быстро впитывает содержащуюся в краске воду. Работая с этим средством, можно получить различные эффекты: от простых до самых экстравагантных.

ОДНОРОДНЫЕ И МАТОВЫЕ ЦВЕТА

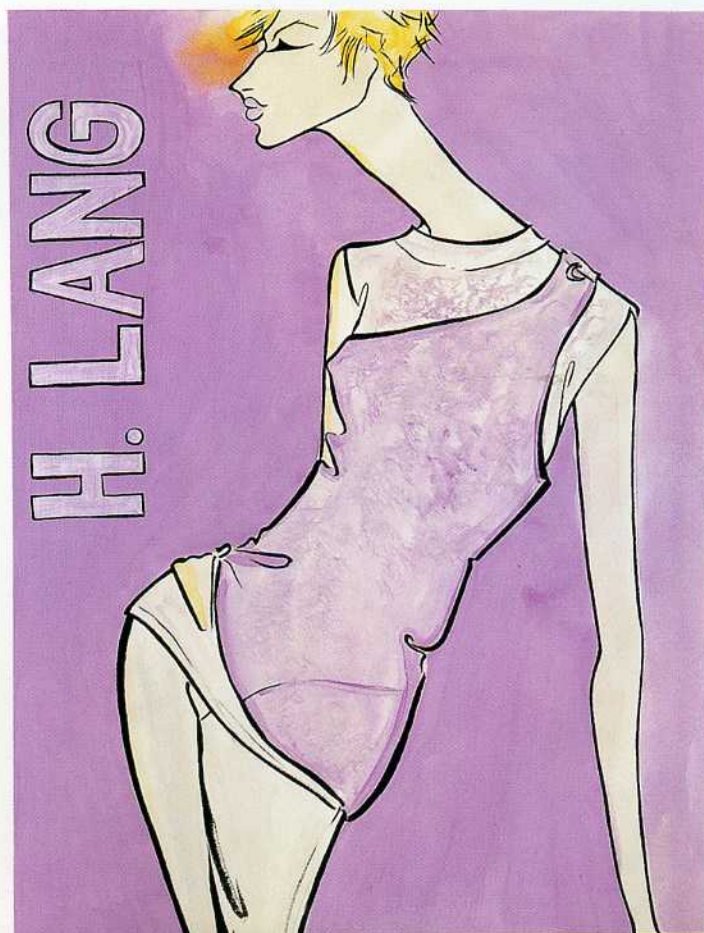
Техника росписи гуашью очень сходна с акварелью, но гуашь – матовая краска, что в теории дает возможность накладывать светлые цвета на темные, и нижний цвет не должен просвечивать через верхний. Однако на практике лучше придерживаться метода «темный по светлому», так как гуашь, в отличие от масляных и акриловых красок, содержит мало клеящих веществ, она остается растворимой, даже когда высыхает, и при наложении мокрый слой немного смешается с предыдущим. Чтобы этого не произошло, слои краски нужно хорошо просушивать.

СРЕДСТВО ДЛЯ РЕТУШИ

Гуашь, так же, как и акварель, – краска, основой которой является вода, хотя краска более грубая, насыщенная и менее прозрачная. Она должна накладываться более густыми слоями, а потому в нее не нужно добавлять слишком много воды. Несмотря на это, она обладает определенным преимуществом для модельера: она позволяет вносить изменения до достижения нужного результата в отделке, цвете или текстуре каждого предмета одежды. В качестве средства ретуши гуашь практически незаменима, особенно в иллюстрациях, где требуется высокий уровень отделки и детализации. Работа по ретушированию совсем несложная и едва заметна в конечном эскизе.

Имея более густую и насыщенную по сравнению с акварелью консистенцию, гуашь позволяет получить однородный цвет, подходящий для эскизов штампованных тканей с локальными тонами.

Гуашь позволяет получить равномерный цвет, в котором едва прослеживаются мазки кисти, и очень живые, чуть белесые, цвета.



Материалы для рисунка: бумага и тетради

Бумага – наиболее часто используемый модельерами материал, на котором выполняется рисунок, хотя во время презентации проектов эскиз обычно дополняют образцы ткани. Существуют разные сорта бумаги, ее выбор зависит от того, чем мы собираемся рисовать.

МЕЛКОЗЕРНИСТАЯ БУМАГА

Мелкозернистая и сатинированная бумага позволяет создавать четкие эскизы, использовать целую гамму оттенков серого цвета. Хороший результат получается при работе графитовыми и цветными карандашами. Цветные карандаши плохо ложатся на мелованную бумагу из-за ее чрезмерной гладкости, а бумага для рисования фломастерами должна быть гладкая, без какой-либо текстуры, чтобы фломастер хорошо скользил по ней. Наиболее подходящая

для фломастера бумага – это Лайот, так как из-за своей высокой абсорбирующей способности она хорошо впитывает чернила.

КРУПНО- И СРЕДНЕЗЕРНИСТАЯ БУМАГА

Крупнозернистая бумага не очень подходит для рисунков модельеров: окрашенные зоны могут оказаться с белыми крапинами. Это уменьшает четкость и детализовку рисунка. Чаще всего используется среднезернистая бумага, и наиболее рекомендуемая – Кансон. Она обладает умеренной толщиной и выпускается разных цветов. Для работы с акварелью требуется специальная бумага. Наиболее приемлема среднезернистая с большой абсорбирующей способностью (изготовленная из целлюлозы, волокон льна или хлопка). Наиболее привычная имеет плотность 250 г/м².

Дизайнером моды наиболее часто используются мелко- и среднезернистая бумага, восковка и различная цветная бумага (среднего и темных тонов).





БУМАГА С НЕСТАНДАРТНЫМИ ФОРМАТОМ И ТЕКСТУРОЙ

Если мы способны создавать коллекции и стили, мы можем использовать наши творческие возможности, выбирая формат для рисунка. Мы должны «заболеть» необычными форматами и текстурами бумаги, работа с которыми стимулирует процесс творчества и придает оригинальность нашим эскизам.

БЛОКНОТЫ ДЛЯ РИСОВАНИЯ

Блокноты для рисования бывают разного формата и качества. Размер листа, легкость в обращении — хорошая причина, чтобы сделать выбор в их пользу. Обычно они не используются для создания проектов, но очень удобны в качестве банка различных проб: для выполнения заметок, набросков, первых идей, чтобы приклеивать фотографии эскизов или кусочки материала, особенно вам понравившиеся.

ВОСКОВКА

Она используется как калька. Когда создается технический рисунок, рисуют только половину предмета одежды, и если одежда симметрична, вторая половина калькируется. Она используется, чтобы перенести эскиз, а также для того, чтобы наложить два рисунка, на которых представлена разная информация о предмете одежды.

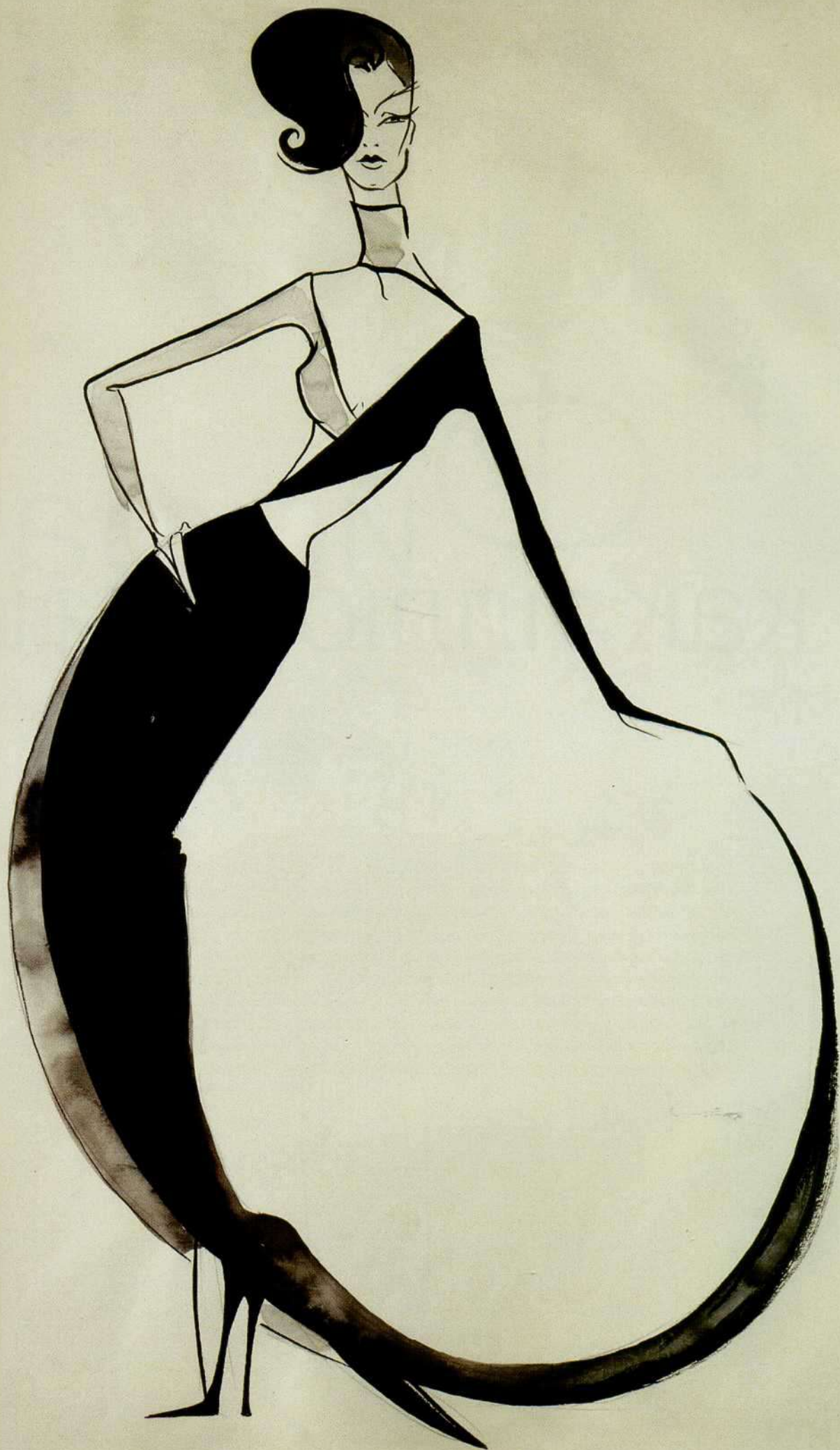
Выбор бумаги оригинального вида и формата для рисунка может быть новым необычным дополнением для наших творческих образов.



Рисование стилизованной Фигуры человека

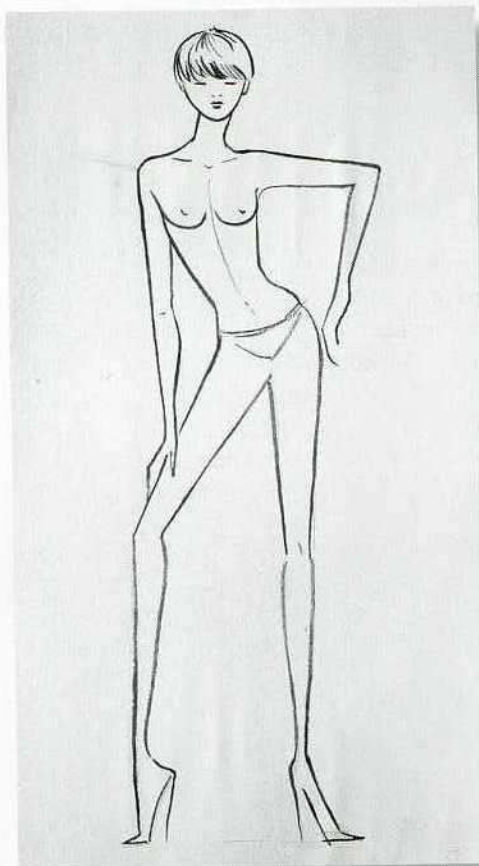
«МНОГИЕ ЧУВСТВУЮТ СЕБЯ ИСПУГАННЫМИ, КОГДА ВПЕРВЫЕ РАБОТАЮТ С МОДЕЛЬЮ, ОСОЗНАВАЯ, ЧТО СЛОЖНОСТЬ ТЕЛА, ЕГО ЖИВОСТЬ И ГИБКОСТЬ, ТРЕБУЕТ МНОГИХ ЛЕТ ПРАКТИКИ, ЧТОБЫ СУМЕТЬ НАРИСОВАТЬ ЕГО ХОРОШО. КАЖУЩИЕСЯ ТРУДНОСТИ НЕ ДОЛЖНЫ ЛИШАТЬ БОДРОСТИ ДУХА. ТАК ЖЕ, КАК И ПРИ РЕШЕНИИ ДРУГИХ ЗАДАЧ РИСУНКА, МОЖНО НАУЧИТЬСЯ УПРОЩАТЬ ТО, ЧТО ВИДНО, ЧТОБЫ ПОЛУЧИТЬ ЯСНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ».

Рейнер Вик. Педагогика Баухауса. Мадрид, Альянс, 1986. С. 256.





Фигура как иллюстрация



АНХЕЛЬ ФЕРНАНДЕС
МОДЕЛЬ, 2005
РИСУНОК ВЫПОЛНЕН ГРАФИТОВЫМ КАРАНДАШОМ

МОДЫ

Изучение пропорций



человеческого тела требует больших усилий от студентов, специализирующихся в области моды. Оно означает поиск и фиксацию законов красоты, выраженных посредством канонов и прототипов. Изучение канона – это база, необходимая, чтобы правильно рисовать фигуру. Несмотря на творческое воображение, присутствующее в эскизе, нельзя забывать, что предмет одежды должен впоследствии быть подогнан по фигуре человека. После того как воспроизведение фигуры человека проанализировано и понято с академической точки зрения, нужно научиться стилизовать ее, это означает изменять некоторые пропорции для адаптации рисунка к языку моды, хотя соотношения между различными частями туловища должны быть правильными.

Обнаженная фигура

Наша фигура – это, прежде всего, результат анатомического строения тела. Принимая во внимание, что дизайнер моды должен адаптировать свою одежду к модели, важно хорошо понимать обнаженную фигуру, структуру и пропорции человеческого тела. Многие чувствуют себя испуганными, когда впервые работают с натурой, осознавая, что сложность тела, его живость и гибкость, требует многих лет практики, чтобы суметь нарисовать его хорошо.

ЗНАЧИМОСТЬ ОБНАЖЕННОЙ ФИГУРЫ

Рисование обнаженной фигуры представляет собой большую сложность, чем какая-либо другая сфера, потому что пропорции, согласование между формами и позы отражают реальность очень близкую любому человеку, и любая ошибка, которую не заметили бы в другой сфере рисунка, предстает здесь со всей очевидностью. Несмотря на высокий уровень стилизации многих проектов моды, современные дизайнеры, хотя и представляют себя совершенно неакадемичными, не могут полностью отказаться от использования обнаженного тела человека в своих изображениях, стилизованных образах и своей художественной практике.

ТЕЛО КАК РАМА ДЛЯ ТВОРЧЕСКИХ ОБРАЗОВ

Рисунок обнаженного тела человека редко можно увидеть в эскизах творческих коллекций, он должен помочь нам узнать возможности и ограничения той рамы, в которой создаются модные образы. Без базовых знаний анатомии невозможно выполнить хорошую иллюстрацию или эскиз, каким бы инновационным и стилизованным он ни был. Студент, изучающий моду, должен начать с изучения рисунка обнаженной фигуры. Какими экзотическими ни были бы твои идеи, если ты занимаешься дизайном одежды, никогда не стоит забывать, что твои предметы одежды предназначены для человека. Поэтому рисование человеческой фигуры – упражнение, имеющее очень большое значение.



ЗАРИСОВКА С НАТУРЫ

Лучший способ изучения обнаженной фигуры – это зарисовка с натуры. Поэтому очень важно иметь возможность рисовать обнаженную натуру, что послужит хорошим дополнением в процессе обучения для дизайнера моды. Зарисовки с натуры – очень быстрые наброски, создаваемые в течение нескольких минут, с их помощью рука приобретает уверенность, одновременно подмечаются решения для любого положения фигуры и анатомического ракурса. Трудности не должны лишать вас бодрости духа. Так же, как и при решении других задач, можно научиться организовывать и упрощать, чтобы получить ясные результаты.



Есть много учебников и книг, посвященных рисунку фигуры человека и анатомии, для художников, помогающих нам лучше понять комплексную структуру тела.



Пропорции тела

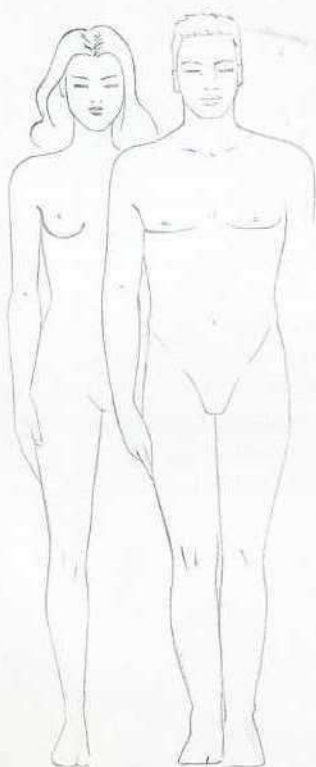
Под канонем пропорций тела человека понимается ориентировочный кодекс, который при помощи математических формул устанавливает идеальные пропорции человеческого тела, разделяя их на сектора, называемые модулями и облегчающие вычисление пропорций.

КЛАССИЧЕСКИЙ КАНОН

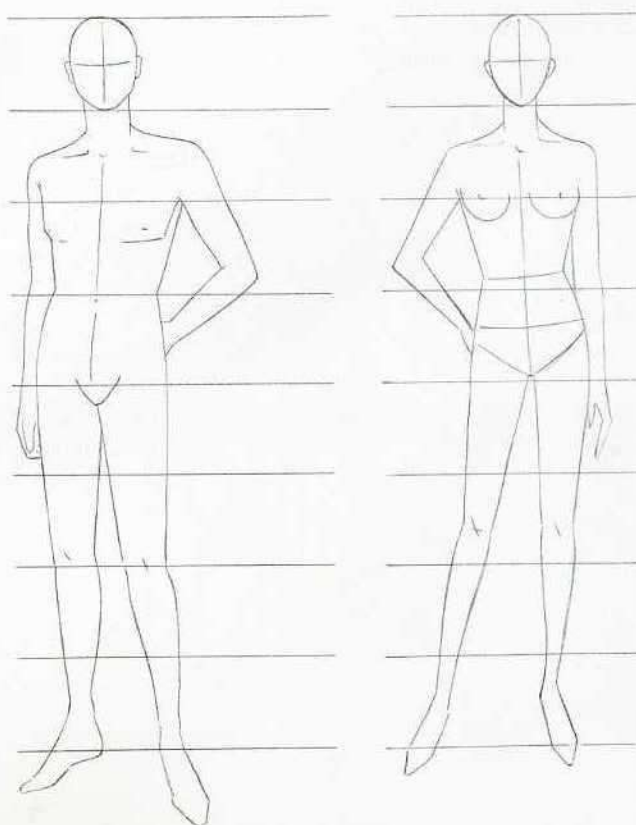
Фигура, которую мы называем «академической», происходит от греко-римского канона и передает основные представления о фигуре мужчины, женщины или ребенка, не конкретизируя их. Главный принцип классического канона строится на основе модулей (восемь модулей в высоту и два – в ширину для фигуры взрослого), которые позволяют сопоставлять различные части тела. Эта система модулей позволяет также соотносить другие значимые точки, которые облегчают изображение фигуры.

ГОЛОВА КАК МОДУЛЬ

Размер головы играет ключевую роль в конструировании пропорциональной человеческой фигуры и служит базовым модулем. *Общая высота фигуры* взрослого составляет восемь таких модулей. Для рисования фигуры с правильными пропорциями проводится прямая вертикальная линия и на ней восемь раз отмечается указанная мера длины. От этой вертикали откладываются горизонтальные прямые, которые позволяют нам построить фигуру. Когда фигура закончена, вспомогательные линии стирают ластиком.

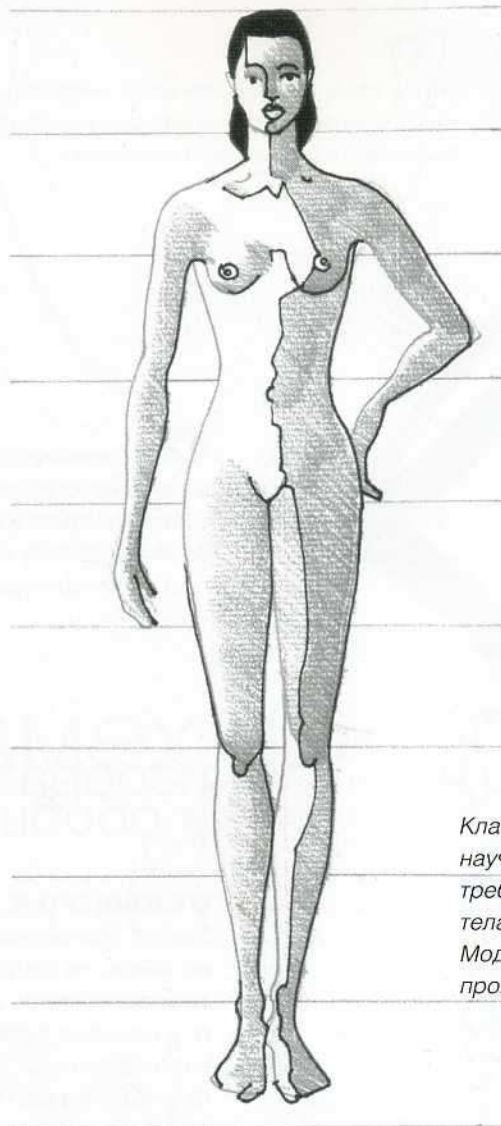


Изображение фигуры мужчины и женщины в восемь голов с помощью модуля.



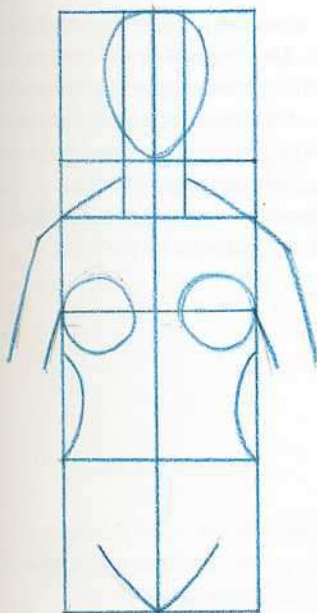
КАНОН БОЛЕЕ СТРОЙНОЙ ФИГУРЫ

Канон фигуры в восемь голов годится для изучения рисунка в общем, но не является наиболее подходящим для изображения модели. В школах дизайна моды работают с канонами в восемь с половиной голов (для фигуры женщины) и девять голов (для мужчины), что основано на двух соображениях: первое – придать телу большую стройность (в следующем разделе мы рассмотрим, как достичь максимальной экспрессии при стилизации фигуры), второе – рост выше среднего большинства профессиональных моделей. К этому следует добавить, что женская модель почти всегда представляется в туфлях на высоком каблуке. В конечном счете, фигура-прототип для рисунка моды обладает большей высотой, чем в классическом греко-римском каноне.



Некоторые дизайнеры специализируются на рисунке детской моды. При рисовании детской фигуры следует иметь в виду больший по отношению к телу размер головы.

Классический канон – хорошая основа, чтобы научиться рисовать фигуру, однако дизайн моды требует изображения гораздо более стройного тела. Здесь – фигура в восемь с половиной голов. Модули служат для соотнесения размеров при пропорциональном рисовании каждой части тела.



МОДУЛИ ПОДСКАЗЫВАЮТ РАЗМЕРЫ ТЕЛА

Если мы будем конструировать женскую фигуру в восемь с половиной голов, используя систему модулей, мы увидим некоторые анатомические совмещения, которые могут быть нам полезны при рисовании: первый модуль соответствует размеру головы; второй – показывает высоту подмышечных впадин и начальную линию пазухи, третий – приходится на локти и пупок, четвертый ограничивает высоту лобка, пятый – максимальную длину руки, шестой – высоту коленей, восьмой – лодыжки. Если мы хотим рисовать фигуру человека с правильными пропорциями, следует помнить эти признаки.

Первые четыре модуля конструкции фигуры соответствуют конструкции туловища. Нижние конечности могут быть величиной в четыре–пять модулей.

Чтобы стать дизайнером моды, необходимо уметь рисовать фигуры мазками или широкими быстрыми и схематичными линиями.

Схематичное изображение передает структуру тела с помощью небольшого количества основных штрихов. Если у нас нет опыта в рисовании фигуры с натуры, этот способ облегчит работу и позволит проще построить правильные пропорции фигуры.

Схематичное изображение и обобщение фигуры

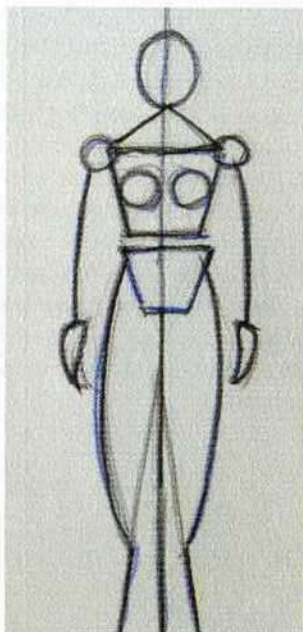
ОТ ОБЩЕГО К ДЕТАЛЯМ

Секрет обобщения состоит в том, что мы концентрируемся на основном силуэте фигуры, опуская многие анатомические подробности. Другими словами, учимся идти от общего к деталям, видеть человеческую фигуру как совокупность различных частей, концентрироваться на основных формах – торсе, голове и других частях тела, на существующих между ними соотношениях.

СКЕЛЕТ ТЕЛА

Чтобы построить фигуру, вначале надо очень приблизительно спроектировать скелет. Мы строим его очень простыми кривыми линиями (как если бы они были проволочными). Схематично должны быть отражены основные структуры, такие как линии плеч и бедер, сегменты, показывающие позицию и длину конечностей, суставы отмечаются маленькими кружочками. Выполненная этим способом фигура получается геометрической, похожей на робота.

Голова – это овал, шея – треугольник, торс и бедра образованы двумя перевернутыми трапециями, плечи и грудь – окружности, конечности – изогнутые линии.





Будьте осторожны, ошибка, которую обычно допускают многие студенты, изучающие моду, заключается в мысли, что они очень рано должны начинать развивать свой собственный стиль рисунка.

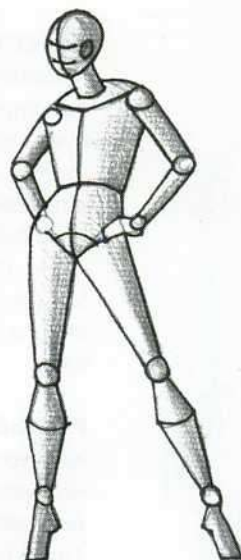
ГЕОМЕТРИЯ ЧЕЛОВЕЧЕСКОГО ТЕЛА

Другой способ построения фигуры человека состоит в том, чтобы использовать простые геометрические формы, составляющие структуру тела, и работать с ними, пока не будет достигнуто узнаваемое очертание фигуры человека. Тело человека при его объемном изображении состоит из сфер, цилиндров, трапеций, овалов и треугольников. Эти формы комбинируются и сочленяются между собой до тех пор, пока не будет построена пропорциональная фигура человека.

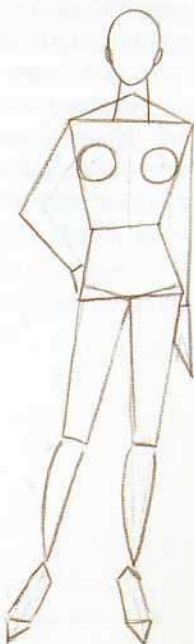
С ЧЕГО НАЧИНАТЬ

Вопрос, который задает себе каждый, начиная рисовать фигуру: «С чего нужно начинать?» Рисование всегда начинают с головы, затем рисуют шею и далее, по мере продвижения вниз, рисуются плечи и торс, которые образуют обтекаемую трапецию. Грудь формируется книзу от подмышек. Другая трапеция образует бедро. И наконец, рисуют нижние и верхние конечности (в том же порядке).

Фигура может строиться так, как будто она делается из проволоки. Торс и части тела изображаются при помощи изогнутых линий, которые изменяются соответственно тому, как изменяется поза тела.



Процесс конструирования скелета человека линиями должен быть началом объемного изображения фигуры.



Человеческое тело может быть построено из простых геометрических фигур, упрощенных форм, которые передают позу и пропорции. Их достаточно только немного проработать светотенью, чтобы придать им объем.

Изучение контура туловища: модель

В предыдущем разделе мы были заняты изучением построения тела, здесь мы будем очерчивать внешний контур, который завершает, уточняя анатомию, фигуру человека. В результате получается схематичное изображение, необходимое для дизайнера моды.

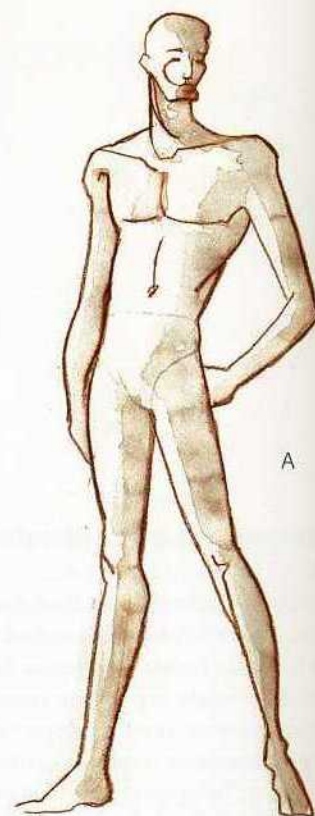
КОНТУР ФИГУРЫ

Рисование контура – одно из самых интересных упражнений в обучении, оно концентрирует внимание на линии, ограничивающей форму, оставляя упоминание о деталях и светотеневых эффектах. Контур тела надо начинать рисовать сверху вниз, от шеи и линии плеч, опускаясь по телу, прочерчивая формы. Мы рисуем прямые линии, если модель мужская, и извилистые, если речь идет о женском теле.

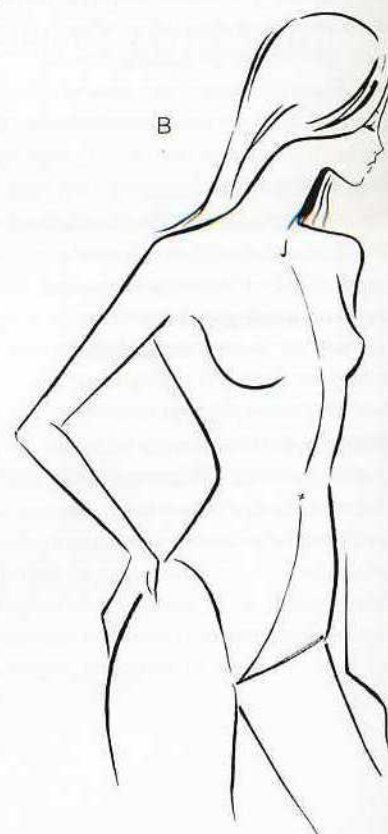
РЕЛЬЕФ КОНТУРА ТЕЛА

Контур тела определяется рельефом мышечной массы. От шеи и вниз он очерчен кривой линией, то сужающейся, то расширяющейся. То же самое происходит с плавной выпуклостью локтя. Рука и предплечье очерчены кривыми, которые сужаются внутрь. Бедро формирует широкая парабола, заканчивающаяся в колене, здесь линия немного искривляется и загибается внутрь. Линия голени изгибается, выдаваясь наружу. В щиколотке линия образует более выраженную волну, изгибаясь сначала внутрь, потом – наружу.

Чтобы правильно построить модель, нужно внимательно изучить формы и контур тела, направление движения.



A



B

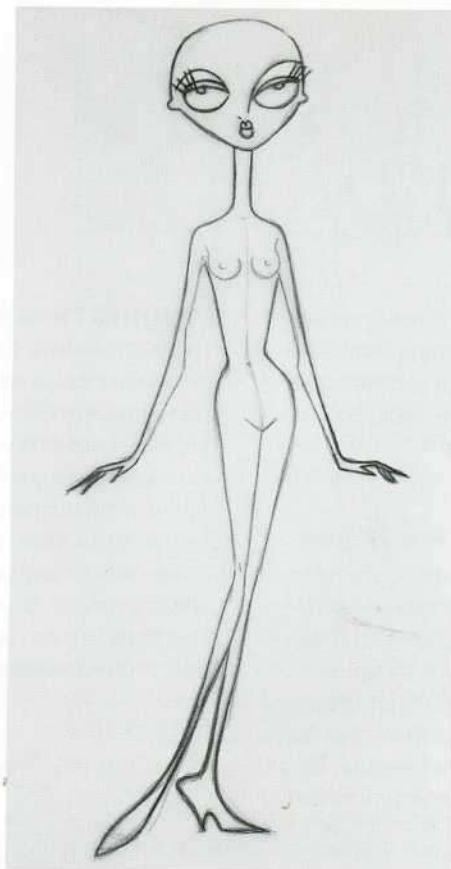
Контур мужской фигуры характеризуется выраженной мускулатурой, прямыми и решительными линиями (А). Женская модель выполняется изящными изогнутыми линиями (В).



Нарисовав модель, которая нас устраивает, мы можем калькировать ее на восковку и многократно использовать, одевая в разную одежду, как если бы речь шла о кукле.

МОДЕЛЬ

Графическое изображение модели — это изображение вешалки, на которую надевают творческие идеи. Она строится, основываясь на контурном рисунке, подчеркивающем позу, и формы тела. Если у вас нет большого опыта в рисовании, используйте тонкие линии, так как рисунок нужно будет исправлять. Как только форма фигуры будет найдена, мы очерчиваем ее контурной линией, но не стираем остальные. Когда модель завершена, можно воспользоваться листом восковки, чтобы калькировать контур фигуры. Одна и та же модель может использоваться для разных вариантов одежды.



КОНТРОЛЬ ЛИНИИ

Модель должна быть экспрессивна, а ее контур — давать четкое представление о позе и анатомическом построении. Чтобы получить выразительную линию, нужно разнообразить ее толщину. Для этого мы можем воспользоваться карандашом, изменяя его наклон при рисовании, или кистью, изменяя наклон и нажим. Хорошее упражнение для обучения — попытаться создать модель с помощью одной длинной линии, не отрывая кончик карандаша от бумаги.

Хороший способ научиться моделировать толщину линии — рисовать силуэты круглой тонкой кистью китайской тушью.



При обучении рисованию всегда рекомендуется хорошо прорабатывать фон, чтобы сделать более выразительным контур изображения.



Стилизация фигуры

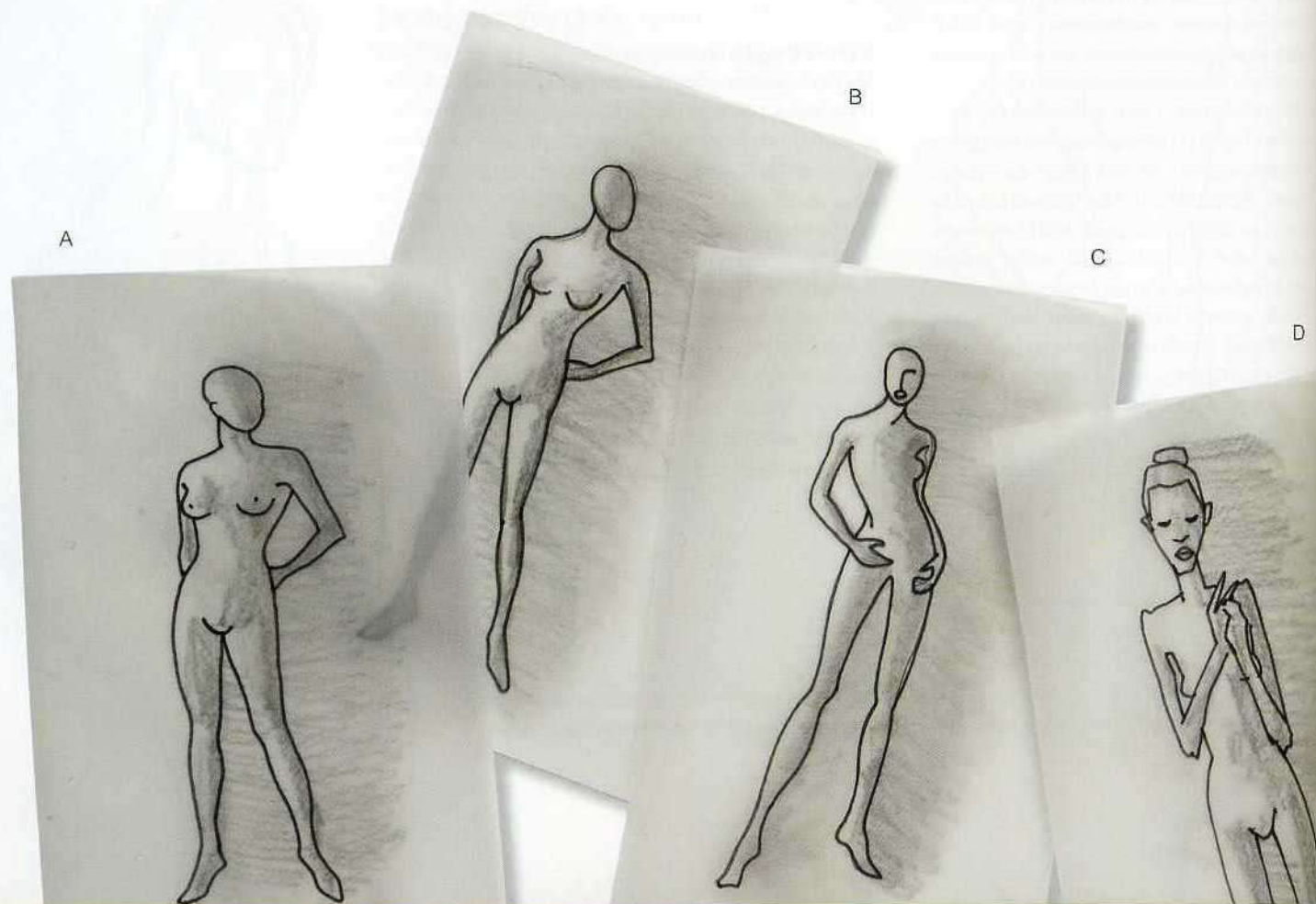
Часто модельер отходит от реалистичного изображения фигуры с целью получить более стилизованное и идеализированное. Преувеличение — обычно среди дизайнеров и иллюстраторов моды и, чтобы его достичь, нужно принять некоторые изменения в пропорциях тела.

СТИЛИЗАЦИЯ РИСУНКА

Изображение должно поражать клиента не только оригинальностью дизайна, но и красотой исполнения. Поэтому каждый профессионал должен иметь характерный рисунок, сделанный им самим, и на базе этого рисунка создавать стильные и эффектные образы, соответствующие основной идее проекта коллекции. Нужно отойти от академического рисунка, не забывая, однако, основную структуру человеческого тела, которую мы разобрали раньше. Если мы будем иметь это в виду, нам будет легче стилизовать рисунок.

УДЛИНИТЬ ФИГУРУ

Чтобы получить более изящную фигуру, достаточно удлинить некоторые части тела. Во-первых, голова должна быть немного меньше, шея — более длинной, пропорции торса — немного уменьшены по отношению к ногам, которые также получатся длиннее. Если нужно увеличить высоту модели, сохранив правильные пропорции между разными частями тела, дизайнер должен увеличить высоту тела в одном или двух модулях (получатся фигуры в девять или десять голов). В таком случае, анатомические соотношения будут те же, хотя длина конечностей и основных частей тела изменилась.

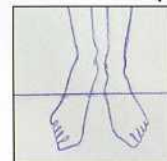


СДЕЛАТЬ ФИГУРУ БОЛЕЕ СТРОЙНОЙ

Еще один прием, чтобы подчеркнуть стилизацию модели, — уменьшить мышечную массу. Этот способ позволяет сделать реальную фигуру более стройной, не увеличивая ее и практически не изменяя базовые пропорции. Талия и бедра сужаются, лобок немного поднимается, ноги, руки и шея остаются той же длины, но более тонкими, в то время как голова и ступни сохраняют начальный объем, что заставляет воспринимать их размер как больший по отношению к пропорциям тела.

НЕКОТОРЫЕ ВОЛЬНОСТИ В ПРОПОРЦИЯХ

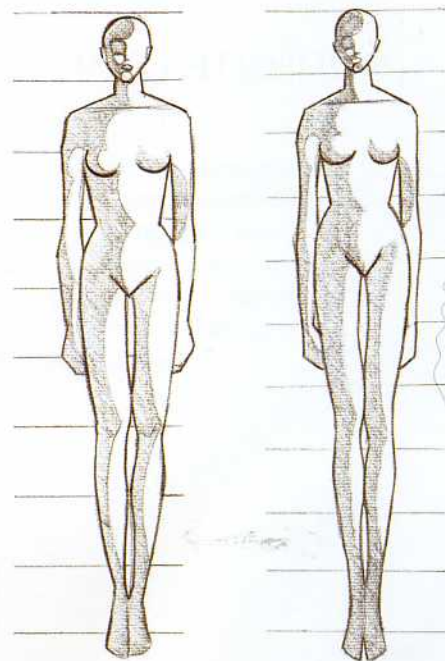
Когда базовая структура фигуры имеет правильные пропорции, дизайнер может использовать некоторые вольности, такие как изменение пропорций определенных частей тела с целью персонифицировать модель или придать рисунку стиль, более подходящий к эскизу одежды. Некоторые современные иллюстраторы моды используют следующие приемы: увеличение размера головы (тип куклы), увеличение размера глаз (тип манго), большая гибкость (как если бы речь шла о модели из резины).



За счет стопы к ногам может быть добавлена еще половина модуля. Это придаст большую статность и элегантность ногам и позволит лучше рассмотреть дизайн и форму обуви.

Стилизованное тело модели обычно удлиняется, что дает простор творческой фантазии. Стилизация фигуры должна соотноситься с демонстрируемым предметом одежды.

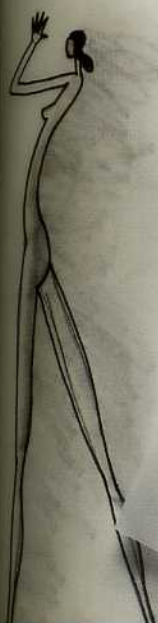
При использовании канонов в девять или десять голов шея кажется более длинной, плечи немного шире по отношению к тазу, туловище укорачивается, а ноги вытягиваются. Длина стоп заведомо пропорциональна высоте тела.

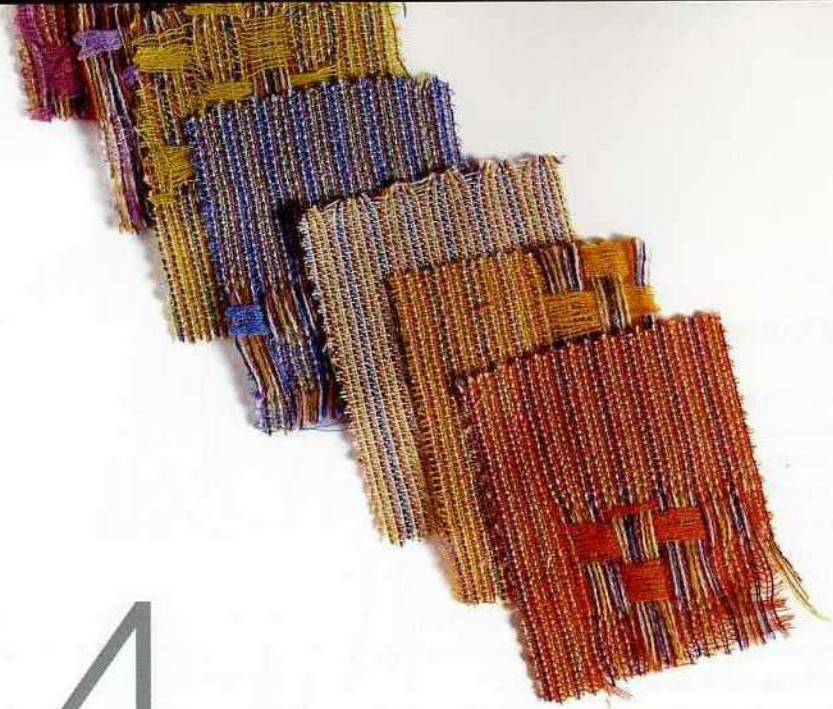


Различные примеры стилизации фигуры (слева направо): фигура в восемь голов, греко-римский канон (A), эта же фигура, сделанная более стройной (B), фигура в десять голов (C), фигура в девять голов, сделанная более стройной (D), преувеличенная стилизованная фигура с искаженными пропорциями (E), стилизованная фигура с большой головой, африканского типа (F).

E

F





Изучение Позы



СЕФОРА АНДРАДЕ
ПРОЕКТ ДЛЯ ПЛАТЬЯ, 2006. ЭСКИЗ ВЫПОЛНЕН
ТУШЬЮ И ЩЕЛОКОМ НА АКВАРЕЛЬНОЙ БУМАГЕ

Одежда

казалась бы скучной и статичной,



если бы мы не принимали во внимание положение тела, другими словами, его позу. Энергия и динамизм, присущие фигуре, отражаются в позе. Чтобы тело ожило, недостаточно знать анатомию, нужно придать ему ритм, живость, «искру». Так, в сфере дизайна моды основное – тщательно отслеживать привычные движения манекенщиц, которые должны сочетаться со стилем платья. Адекватное представление наряда или творческой идеи зависит в большей мере от правильно выбранной позы модели.



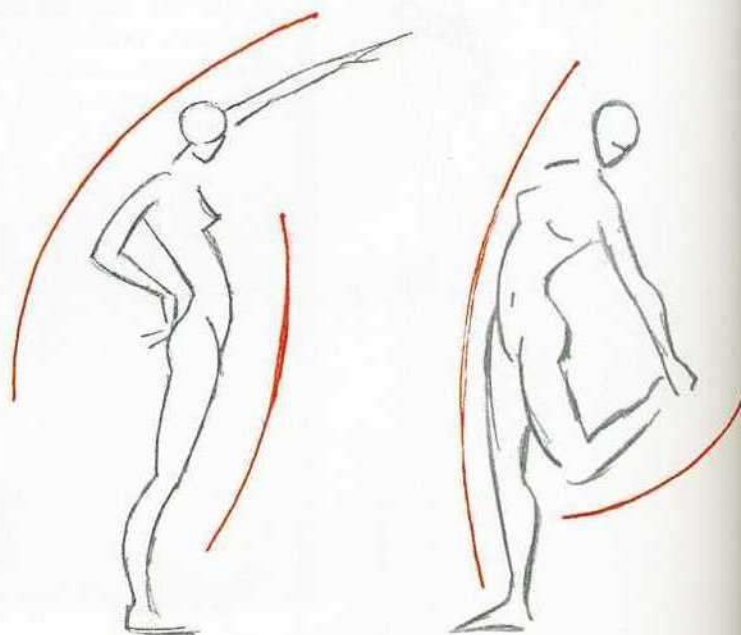
Чтобы создать равновесие фигуры, рисуется вертикальная линия, которая пересекает тело от головы к ступням. Хотя тело изгибается, поза должна быть уравновешена.

Равновесие и ритм фигуры

Равновесие и ритм (динамичное натяжение, которое включает в себе фигура) очень важны для стабильности и выразительности позы. Удерживая равновесие и придавая фигуре ритмическое движение, мы делаем позу более эффектной.

НАТЯЖЕНИЕ СОЗДАЕТ РАВНОВЕСИЕ

Равновесие – самый важный фактор для построения фигуры. Когда модель стоит прямо, очень важно достичь равновесия, иначе будет создаваться впечатление, что фигура вот-вот упадет. Лучший способ проверить, правильно ли уравновешены формы, – представить вертикальную линию, пересекающую рисунок в длину по его центральной оси, от головы до ног. Наклон плеч противоположен наклону, образуемому линией таза и ногами. Таким образом, внутреннее движение фигуры получается уравновешенным, а поза – устойчивой, но вполне динамичной и эффектной.





Как только основные линии, определяющие позу, намечены, нужно их преувеличить, чтобы придать позе более эффектный вид. Фигура, хотя и становится несколько непропорциональной, приобретает натяжение.

ВНУТРЕННИЙ РИТМ

Чтобы фигура производила впечатление уравновешенной и ритмичной, нужно определить внутреннюю линию, которая отмечает направление движения, внутреннюю динамику образа и проходит вдоль всей фигуры, уточняя ее ритм. Мы можем попытаться найти эту ритмическую линию (известную так же, как линия силы), накладывая направленные кривые на рисунки или фотографии модели. Эта структурная линия должна быть исходной для любого дизайнера, базовой контурной схемой, основываясь на которую, можно убедительно сконструировать любую позу.

ПРЕУВЕЛИЧЕННО ИЗОГНУТЫЕ ЛИНИИ ТЕЛА

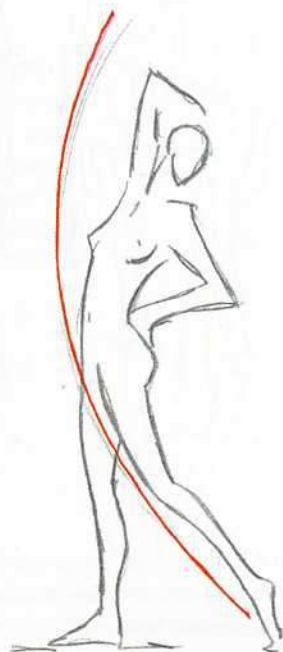
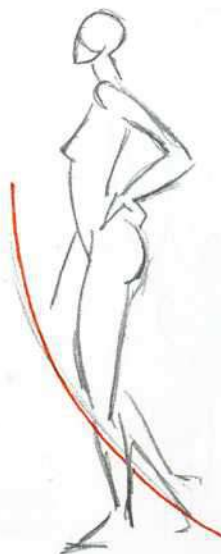
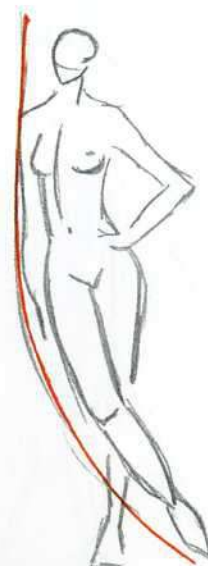
Доминирование линии — очень важный аспект, так как, кроме контура, она конкретизирует объем, устанавливает направление движения, создает упругость. Чтобы получить динамичную позу, нужно как преувеличить кривизну и наклон ритмических линий, так и подчеркнуть кривые, определяющие контур тела. Таким образом, мы придадим больше энергии традиционной застывшей позе.

БЫСТРЫЕ ПОЗЫ

Хороший способ упражняться в передаче ритма — рисовать модели очень быстро, что помогает научиться схватывать и передавать саму суть образа, движения, ритма. Не следует бояться совершить ошибки. При создании быстрого наброска одни рисунки неизбежно выйдут плохо, но другие, напротив, будут иметь свежесть, которая исчезает при слишком длительной работе над идеей.



Хороший способ научиться передавать ритм — делать быстрые зарисовки, которые почти не дают времени на раздумье. Результат будет намного лучше, если модель находится в движении.



Сначала нужно выделить основную линию, которая определяет ритмическую структуру каждой модели. Эта линия может быть разной, так как каждая поза имеет свой собственный ритм.

По общему канону женской фигуры, торс занимает два с половиной модуля. Эта часть тела имеет большое значение для придания эффектности позе, так что этот раздел мы посвятим внимательному его изучению.

Значимость торса

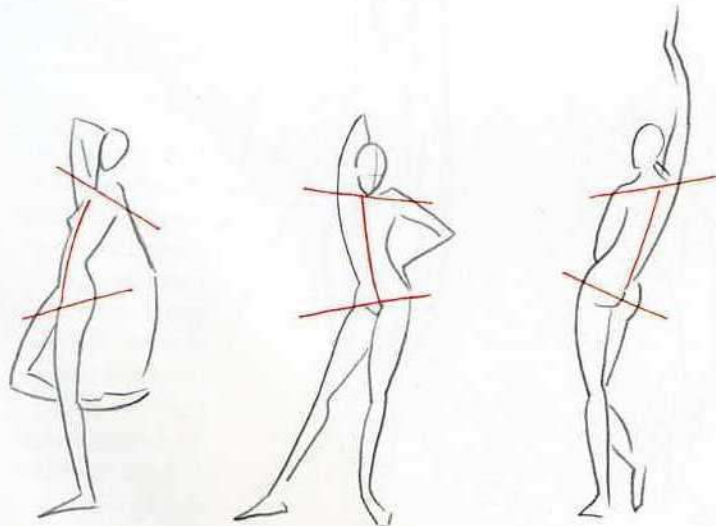
ПОСТРОЕНИЕ ТОРСА

Торс состоит из двух подвижных структур: грудной клетки и таза. По форме обе зоны представляют собой трапеции: торс – перевернутую, таз – немного сплюсненную. Видно, что грудная клетка отклоняется вперед, а область таза – назад. Форма груди может быть схожа с опрокинутой чашей, размер варьируется в зависимости от комплекции модели. Живот описывает кривая, которая заканчивается у основания лобка. Чтобы верно изобразить массу и рельеф тела, необходимо понимать эту структуру.

ПЛЕЧИ И ТАЗ:

ПРОТИВОПОЛОЖНОЕ ДВИЖЕНИЕ

Таз соединяется с плечами посредством позвоночного столба, образуя, таким образом, ось туловища. Исходя из этого, логично думать, что любой наклон плеч влияет на позу бедер. Каждый боковой изгиб сопровождается встречным движением, в то время как каждое движение плеч приводит к увеличению расстояния до таза: если плечи наклоняются вправо, бедра отклоняются влево, таким образом тело всегда остается в равновесии. Описанная поза известна как контрапост и является одной из наиболее часто изображаемых поз.



Торс может быть составлен из трапеции, бедра представлены трапециевидной или треугольной формой. Эти базовые геометрические формы могут использоваться для рисунка тела.



Другая альтернатива – структурировать туловище. Целесообразно изображать части торса и бедер как две формы, которые сочленяются независимым образом.

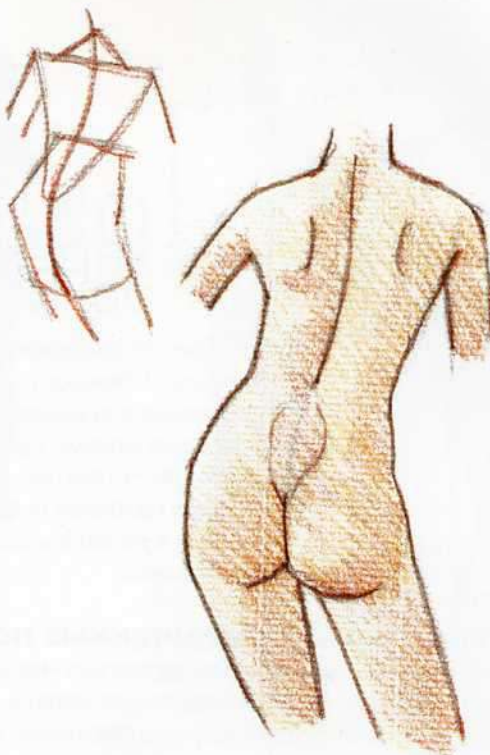
Линии плеч и бедер всегда наклоняются в противоположные друг другу стороны. Мы должны осознавать это, чтобы правильно отображать позы.

ПОЗВОНОЧНИК – ОСЬ ТЕЛА

Если мы внимательно рассмотрим торс со спины, то увидим, что позвоночник является осью тела и представляет собой линию симметрии. Нарисовав ее, мы можем соотнести различные части тела, зная, что объемы по обе стороны линии должны быть одинаковы. Однако в дизайне моды спина редко изображается.

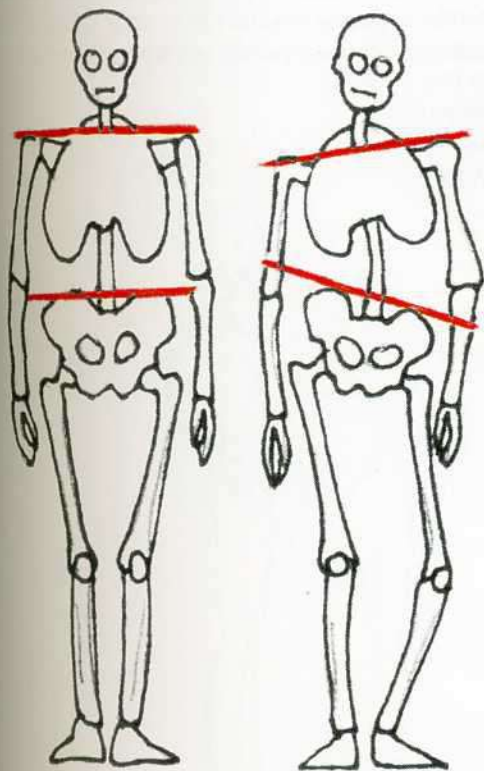
С ПРЕДМЕТАМИ В РУКАХ

Модели часто представляют одежду с дополнениями, которые изменяют положение торса. Так происходит в случае, когда модель держит в руке сумку, портфель или шляпу. Хотя эти предметы едва имеют вес, стилизация требует, чтобы указанное дополнение тянуло туловище вниз, чтобы задержать наше внимание на предмете. Так, плечи наклоняются, и рука вытягивается, чтобы держать этот предмет, и тело корректирует этот вес, наклоняясь в одну из сторон. Явный наклон бедер делается в противовес наклону плеч.

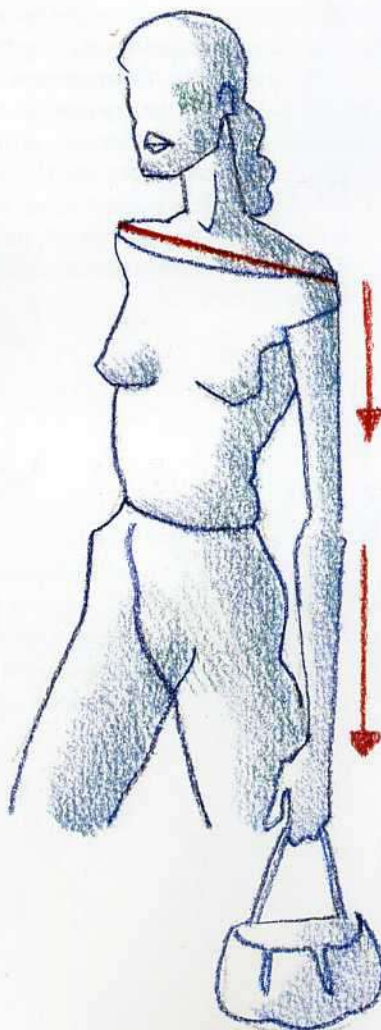


Манера ходить профессиональных моделей очаровывает и даже покоряет своей элегантностью и соблазнительностью. Это достигается путем преувеличения наклона, всегда противоположного, между линией плеч и бедер.

Когда мы изображаем торс со спины, кривизна отражается на оси позвоночника.



На примере скелета мы можем увидеть, как наклоном бедер компенсируется наклон плеч в другую сторону.



Когда модель держит в руке сумочку, даже если она не обладает ощутимым весом, тело слегка наклоняется, чтобы подчеркнуть присутствие предмета.



Позы, характерные для модных эскизов

Рисунки, представленные на этих страницах, отражают позы, наиболее характерные для моделей, демонстрирующих модную одежду. Эти позы выбраны, чтобы показать обзор движений, наиболее используемых моделями в дефиле и дизайнерами при рисовании.

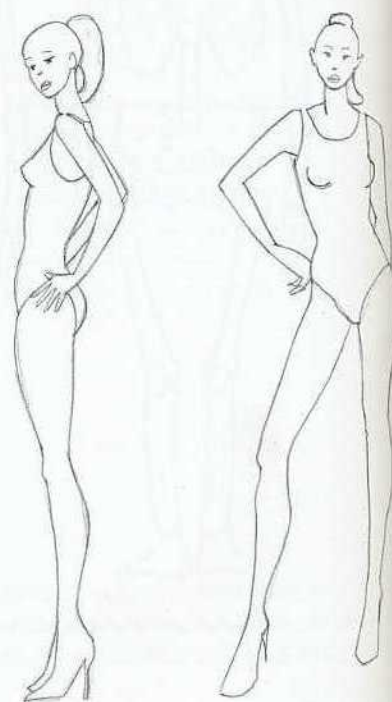
ТРАДИЦИОННЫЕ ПОЗЫ

Если мы полистаем модный журнал, мы заметим, что модели — мужчины и женщины — повторяют одни и те же позы, которые стали привычными для универсального языка моды. Мы определили эти позы и жесты как традиционные, то есть повторяющиеся при позировании в мире моды. Они непринужденны, естественны и исключительны. Эти традиционные позы также часто повторяются в рисунках модельеров, поэтому полезно, чтобы студент, изучающий моду, их знал и использовал.

Пожалуй, эта поза, когда тело опирается на одну ногу, а рука упирается в бедро, является одной из наиболее повторяемых в дизайне моды.

СООТВЕТСТВИЕ ПОЗЫ И СТИЛЯ

Жесты конкретного человека — это продукт его культурного и профессионального багажа, возраста, пола, состояния здоровья, уровня утомляемости и т.д. До того как определять позу, которую примет наша модель, нужно принять во внимание психологию и статус клиента, для которого предназначена одежда. Если речь идет об одежде от кутюр, поза будет искаженной и элегантной, если мы будем проектировать одежду для молодежи, модель должна выглядеть динамичной, иметь более неформальные, даже несколько развязные позы.





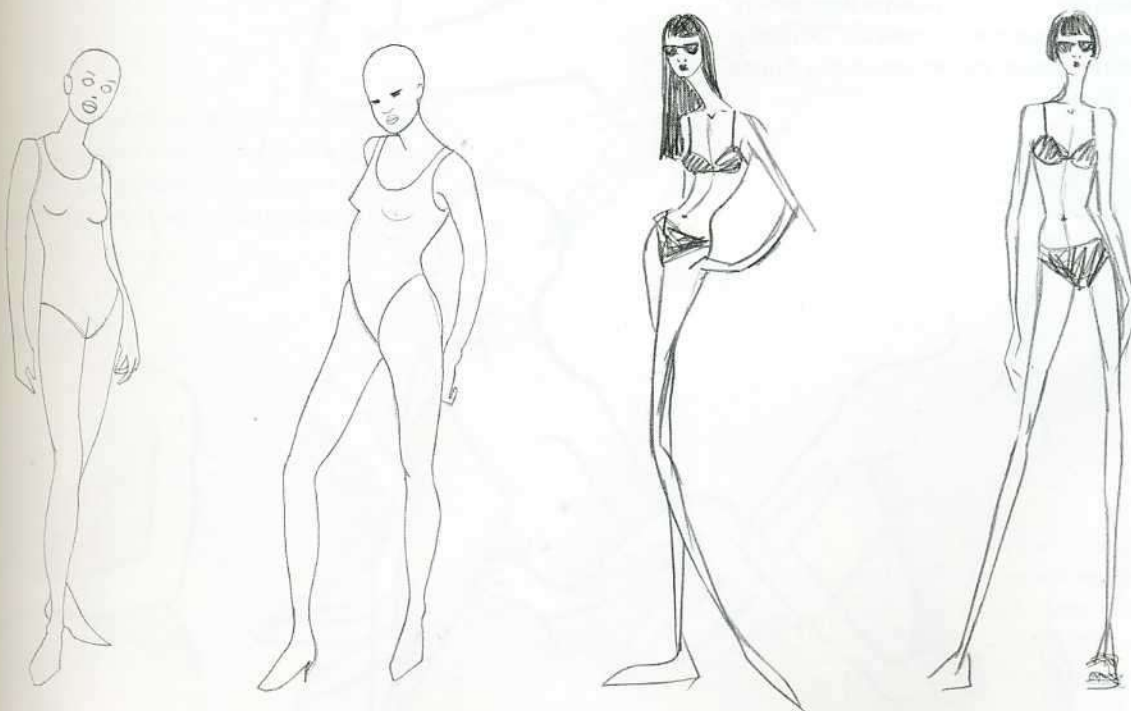
Некоторые позы являются наиболее характерными для рисунков моделей. Часто фотографии служат хорошей основой для рисования модели.

КЛЮЧ К ОСЛАБЛЕНИЮ НАПРЯЖЕННОСТИ

В позах наших моделей мы должны избегать напряженности, симметрии и фронтальности; мы поймем, что выбранная для нашей модели поза хороша, когда она будет грациозной и гармоничной, когда мы достигнем расслабленного изображения фигуры. Это проявляется в асимметричном положении рук и ног, боковом наклоне, правильном наклоне линий плеч и бедер, положении рук, в равновесии тела, когда объект наклоняется назад или вперед. Нужно избегать натянутых поз и резких движений.

ИЗУЧЕНИЕ ПОЗ В НАШЕМ КОНТЕКСТЕ

Лучший способ найти оптимальные позы для наших проектов – зарисовывать фигуры из журналов или рисовать людей на улице (мужчину, прислонившегося к уличному фонарю, компанию сидящих молодых людей, ждущую девочку...). Несколькими штрихами мы обозначаем грациозное движение, непринужденную позу, милый жест, быстрое движение. Мы должны заполнить наш альбом этими фигурами. Позже они могут послужить нам для иллюстраций. Удивляет скорость, с которой можно зарисовать фигуру, после того как приобретена достаточная практика.



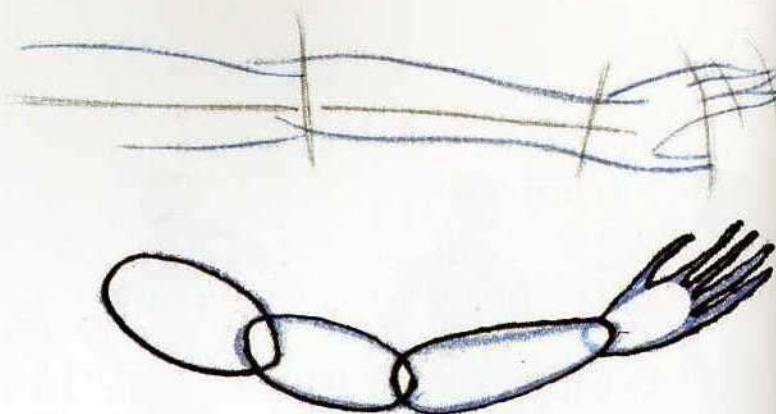
Здесь мы представляем набор поз, традиционных в области моды. Любой дизайнер должен иметь их в своем иконографическом каталоге.

Руки и кисти рук

Рука – верхняя конечность тела, она состоит из четырех подвижных частей: плеча, верхней части руки до локтя (плеча), предплечья и кисти. Хотя руки и кисти имеют пропорцию, установленную по отношению к телу, стилизация эскиза моды может искажать их размеры, но они должны гармонично вписываться в облик модели.

ПРОСТАЯ СХЕМА

Чтобы изобразить характерную форму рук, нужно использовать простую схему, которая выражает, прежде всего, правильное сочленение. Лучший способ нарисовать руку – построить ее, основываясь на овальных, наложенных друг на друга формах, или цилиндрах, если мы хотим получить объемную форму руки. После того как контур нарисован, нужно обратить внимание на выступающие мышцы, объем плеча, бицепса и предплечья (особенно это касается руки мужчины). Женская рука очень отличается от мужской, ее изображение должно быть более изящным. Для нее характерно отсутствие выступающей мускулатуры, равномерность пропорций и изящность линий, которые очерчивают ее контур. Области сочленений локтя и запястья женских рук более узкие, чем у мужчины.



Чтобы схематично изобразить руку, мы можем взять за основу прямую, обозначающую центральную ось, и помещенные рядом различные овальные формы, передающие сочленения руки.



Когда мы поняли строение руки, нужно научиться изображать руку в различных позах и жестах.

Руки не могут восприниматься отдельно от всего тела. Они подчеркивают позу, приносят в модель ритм и асимметрию.

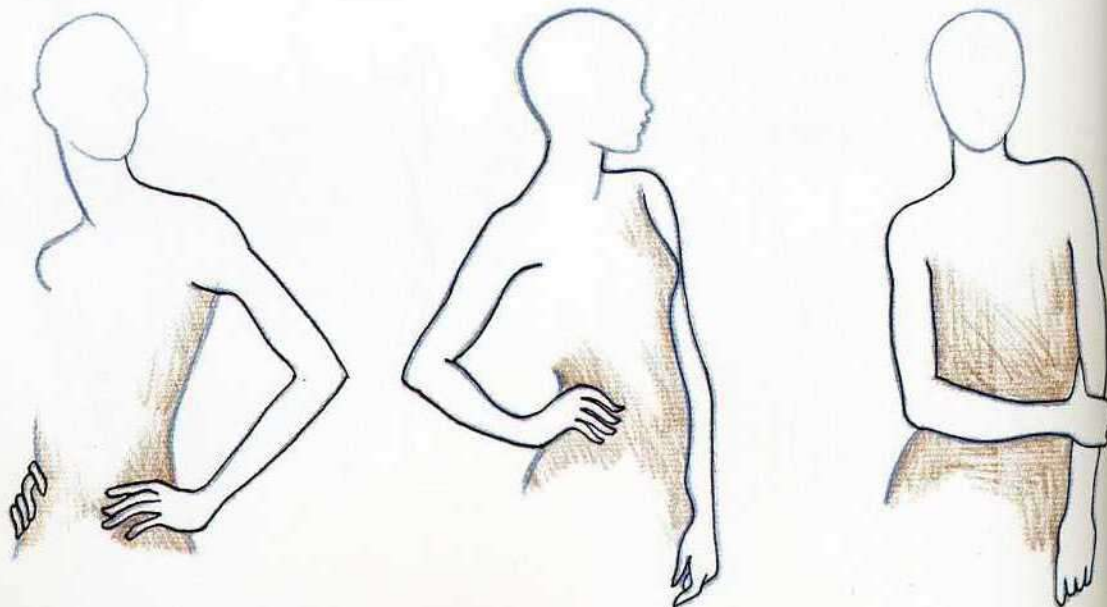


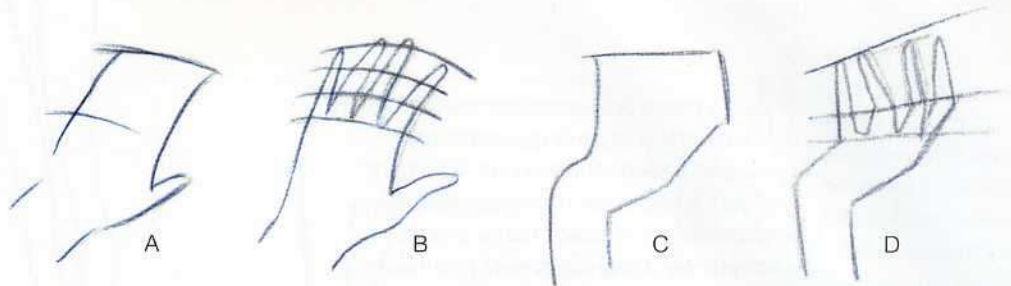
РИСУНОК КИСТИ РУКИ

Кисть — это очень выразительная часть руки, и возможность изобразить ее по-разному представляет известную сложность для художника с небольшим опытом. Хорошо нарисованная кисть придает модели большую хрупкость, в то время как плохо нарисованная может испортить хорошую работу. Нужно рассматривать две стороны кисти: дорсальную, где заканчивается сухожилие и начинаются суставы пальцев, и ладонь с более округлыми формами из-за мясистых мышц.

ПОСТРОЕНИЕ КИСТИ РУКИ

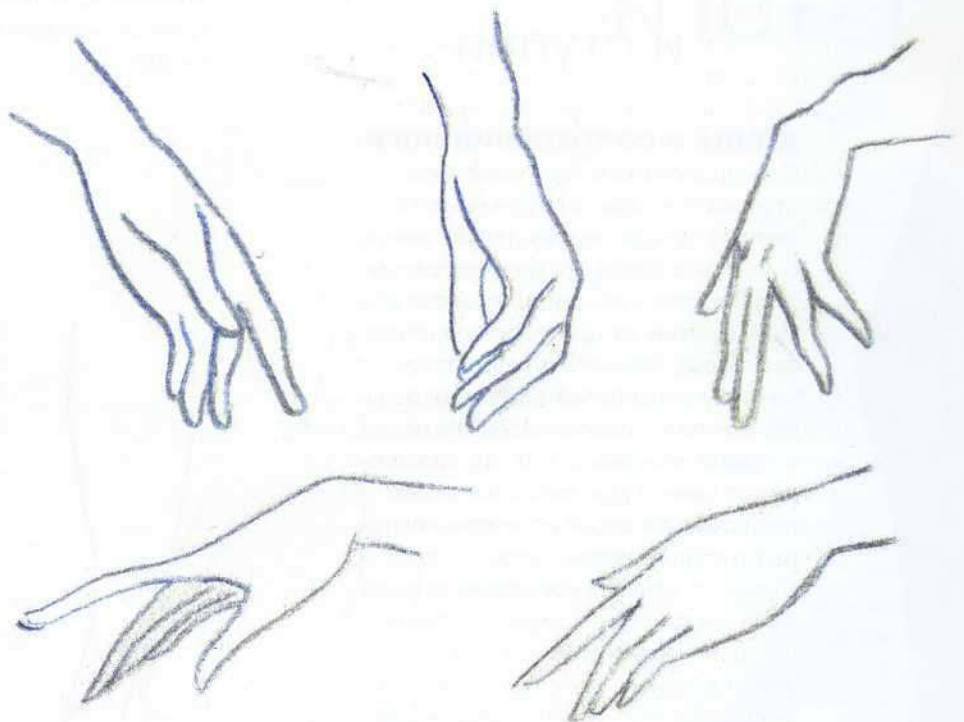
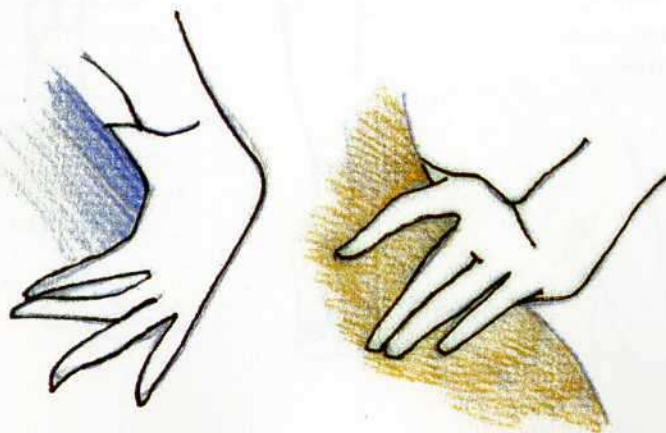
Чтобы лучше понять размеры кисти руки, мы должны оттолкнуться от геометрической схемы, определяя внешний контур, и продолжить работу над изображением пальцев посредством линий и овалов. Длина каждого пальца различна, разные точки сочленения и движения показываются едва заметной изогнутой линией, которая накладывается поверх пальцев. Нужно, чтобы их поза отвечала схеме, составленной из концентрических дуг.

Помимо изучения структуры кистей рук, следует научиться рисовать их в разных позах. Мы можем взять модели из журналов, книг или нарисовать их с натуры.



Структура кисти руки проста, она делится на две части: ладонь и пальцы (А). Расположение пальцев сводится к нескольким изогнутым линиям, которые соответствуют точкам сгиба каждой фаланги (В).

Хотя структура кисти проста, ее рисунок усложняется, когда пальцы раскрыты и прижаты. В таких случаях следует создать структуру с помощью геометрической формы (С). По предыдущей схеме рисуются линии, ограничивающие длину фаланг. Основываясь на этих линиях, мы завершаем форму пальцев (D).



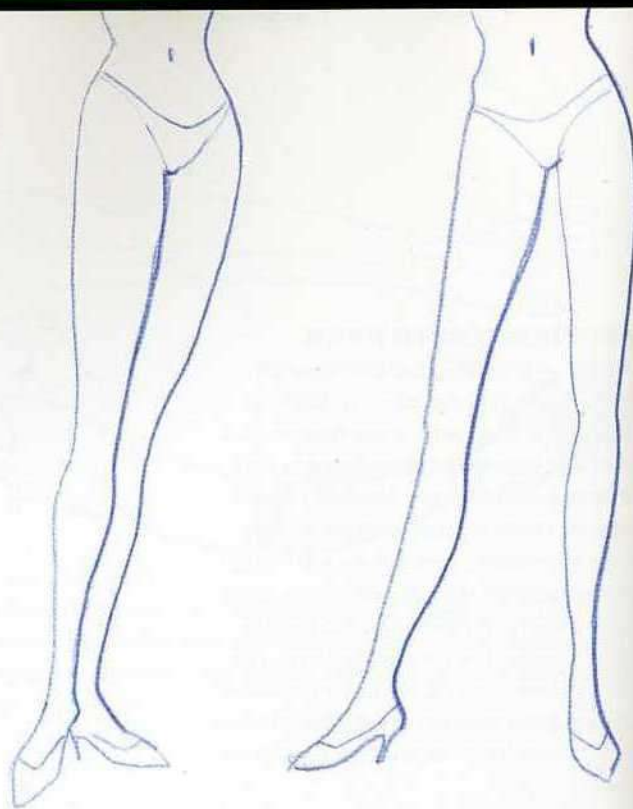
Есть две позиции, при которых изображение кисти требует особого внимания: когда кисть частично вложена в карман или когда она находится в позе «подбаченясь».

Имея такое же число суставов, как и руки, ноги и ступни представляют меньшее разнообразие поз. Это происходит из-за того, что суставы бедер и лодыжек позволяют лишь сгибы, и колено не предназначено для таких движений, как локоть руки. Как следствие, ноги более просты для рисования, чем руки.

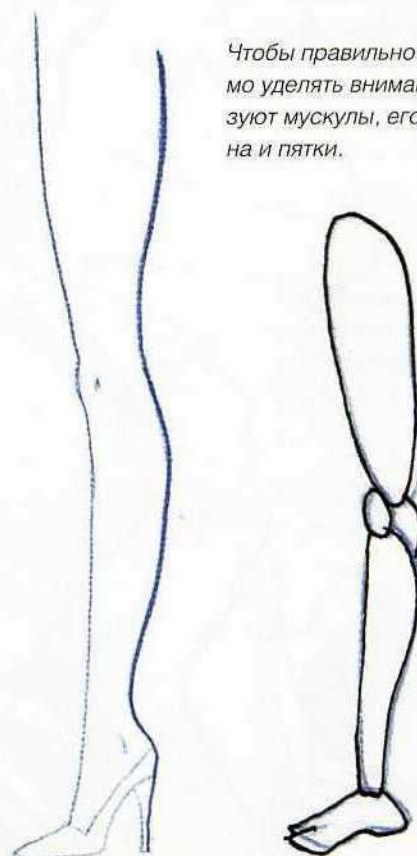
Ноги и ступни

ДЛИНА И СОЧЛЕНЕНИЯ НОГИ

Пропорционально нога вместе со ступней занимает в общем каноне фигуры четыре модуля. Нужно иметь в виду, что длина ног должна составлять половину общей высоты фигуры. Нога состоит из трех подвижных частей: бедра, голени и ступни, соединенных между собой суставами бедра, колена и щиколотки. Длина бедра и голени одинакова. Как это происходит со схемой рук, схема ног может представлять собой наложение округлых и эллиптических форм. Форма мускулов женских ног несильно выражена, ее контур — волнистый, бедро постепенно уменьшается при приближении к колену, окружность, формирующая колено, должна едва выступать. В нижней части ноги голень сужается, приближаясь к пятке. Голень приобретает округлость и объем, если модель обута в туфли на каблуке.



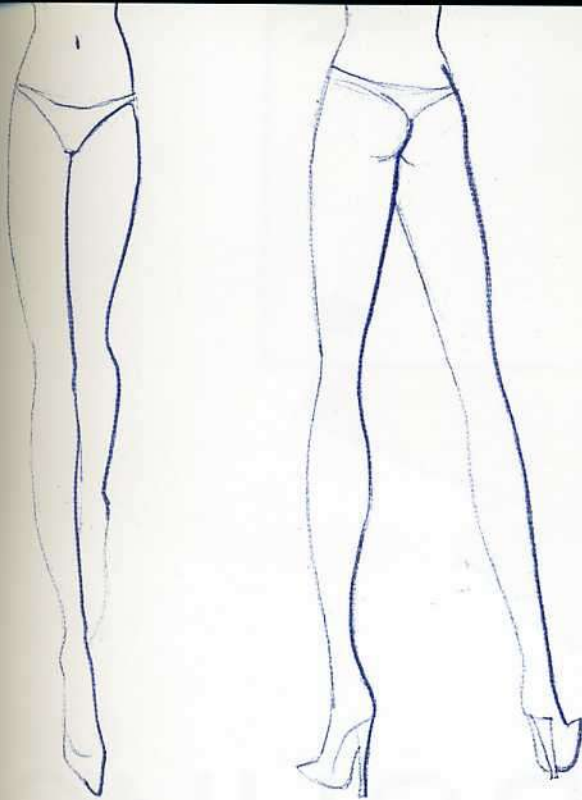
Женские ноги имеют волнообразный контур, с плавными кривыми, которые должны быть нарисованы одной длинной линией.



Чтобы правильно рисовать ноги, необходимо уделять внимание контуру, который образуют мускулы, его сужению в области колена и пятки.

Нога может быть составлена из двух продолговатых форм с округлым контуром, точка соединения которых находится в колене. Ступня представляет собой треугольную форму.





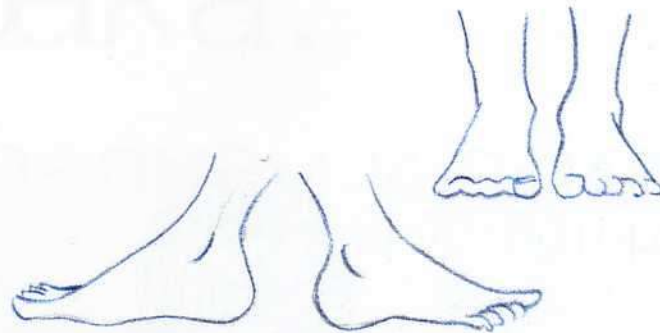
Обувь на каблуках делает голени объемными и изгибает кривую больше обычного.



Поза ног, обычная для изображения моделей, со стопами, ориентированными по-разному. Например, одна стопа расположена в профиль, другая – фронтально в позиции 3/4. Это вынуждает нас рисовать одну ногу в профиль, другую – в фас.

НОГИ В ОБУВИ НА КАБЛУКАХ, СКРЕЩЕННЫЕ НОГИ

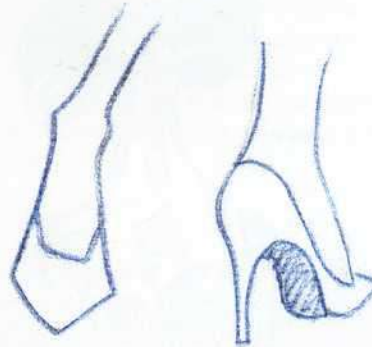
Зачастую модели обуты в обувь на высоком каблуке, благодаря чему в подъеме образуется изгиб. Нога в подобной обуви выглядит очень элегантно. Подъем пятки по отношению к пальцам стопы образует более выраженную кривую от щиколотки до колена. С другой стороны, когда мы рисуем сидящую фигуру, длина ног, особенно когда они скрещены, должна быть больше обыкновенного. В противном случае, они покажутся короткими.



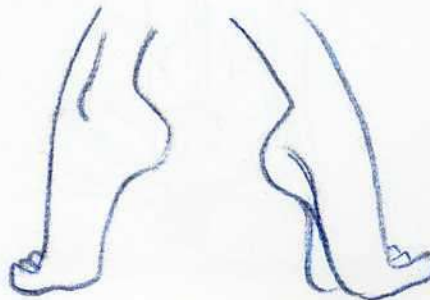
После того как структура стоп понята, следующим шагом будет зарисовка стоп в разных позах. При фронтальном взгляде, пальцы превращаются в простые круглые формы.

СТУПНИ: ЗАКРЫТЫЕ И КОМПАКТНЫЕ

Длина стопы соответствует одной восьмой части роста, то есть равна высоте головы. В отличие от кисти руки, стопа более закрыта и компактна. Схема рисунка будет схожа с той, что мы использовали для кисти руки, и основывается на окружности или овале, который соответствует пятке, другой овал, более длинный, – для плюсны, и несколько линий или маленьких цилиндров – для изображения пальцев. Если стопа изображается в профиль, достаточно треугольной формы, чтобы создать ее структуру.



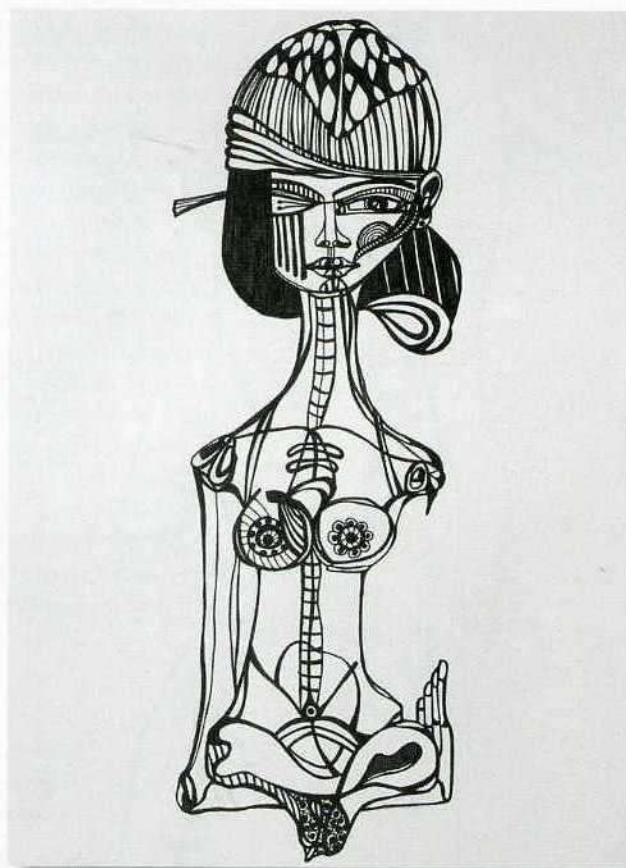
В большинстве случаев модели обуты в туфли на каблуках. Однако многие дизайнеры не согласны с этим, и, считая каблук символом фетишизма, примыкают к другим альтернативным течениям и выступают за женщину без пуг.



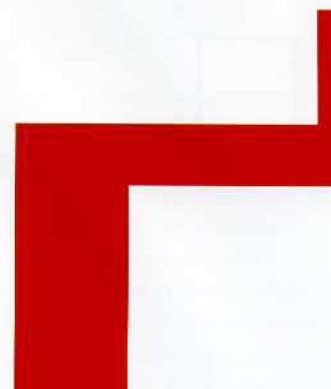
Поза, подходящая стопе с обувью на каблуках, делает пальцы ног напряженными, они сгибаются, чтобы стать важной точкой опоры.



Рисование ГОЛОВЫ



АННА ВИЛА
СТИЛИЗОВАННАЯ ГОЛОВА, 2006
ФЛОМАСТЕР И АТЛАСНАЯ БУМАГА



человека:

Натурализм и стилизация.

Для ученика, который обучается

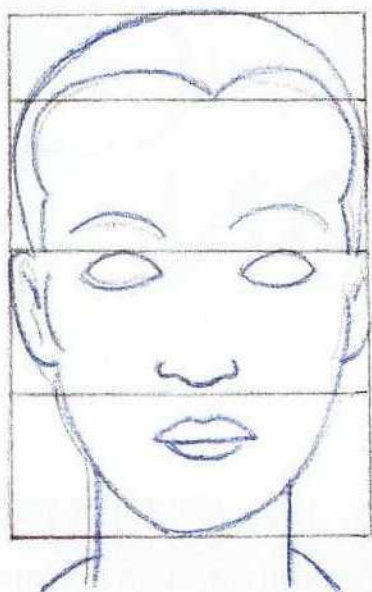


дизайну моды, графическое изображение головы – это, вероятно, сложная художественная задача. Довольно трудно передать объем, форму, пропорции головы, сделать ее выразительной. Следовательно, рисование головы заслуживает отдельного изучения. В этом разделе рассматриваются построение, пропорции головы, ее размер и ключи к выполнению обобщенного рисунка, возможность ее стилизации и степень деформации, допустимые в эскизе моды.

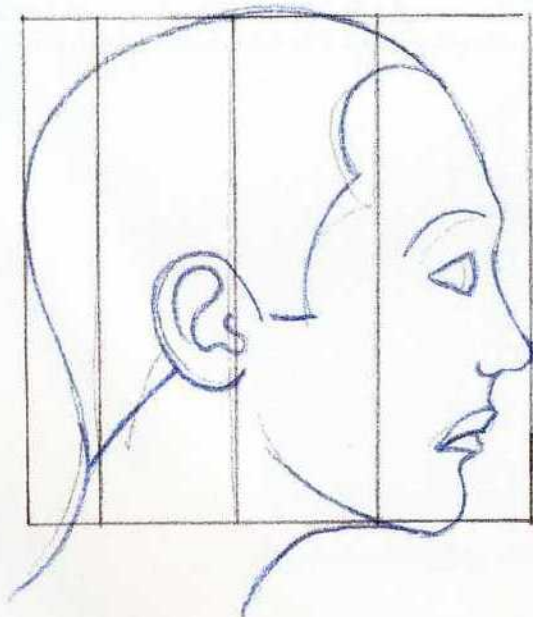
Пропорции головы:

вид в фас и в профиль

В соответствии с каноном изображения головы человека, ее размер равен трем с половиной отрезкам, равным высоте лба. Первая линия отмечает расположение волос, вторая – глаз, третья – носа и подбородка.



Размер головы в профиль также состоит из трех с половиной отрезков, которые соответствуют затылку, расположению ушей, основанию шеи и кончику носа. Горизонтальные вспомогательные линии не отличаются от вертикальных.



Большое значение для рисования головы человека имеют пропорции. Чтобы правильно нарисовать голову, сначала нужно понять, как ее построить и какие у нее академические пропорции. Исходя из этих знаний, каждый модельер может сделать стилизованный рисунок и выработать свой собственный стиль.

РАЗМЕР ГОЛОВЫ

В соответствии с классическим каноном изображения человеческой головы, ее размер соответствует трем с половиной модулям, равным высоте лба, поэтому мы разделим голову на три с половиной части. Однако в рисунке для модельера существует другое соотношение: лицо делится на четыре одинаковые части. Первая совпадает с линией волос, вторая – с высотой глаз, третья – проходит по основанию носа и последняя – по подбородку.

ВИД ЛИЦА В ФАС

Форма головы напоминает форму яйца, верхняя часть которого формируется сводом черепа, а нижняя – челюстью. В фас голова симметрична, и эта линия симметрии представляет собой первую опору для художника. Если мы проведем вертикальную линию, разделяющую лицо на две части, мы получим ось симметрии, которая позволяет соблюсти пропорции при изображении черт лица.

ГОЛОВА В ПРОФИЛЬ

В профиль голова представляется более круглой, чем в фас. По классическому канону, ее размер также равен трем с половиной модулям. Но для рисунка моды будет достаточно создать вертикальную ось, разделяющую голову на две одинаковые части. Эта ось послужит вспомогательной линией для правильного расположения ушей. Канон, установленный для изображения головы в фас, служит также для изображения ее в профиль. Вспомогательные горизонтальные линии, созданные для построения головы в фас, используются и для головы в профиль. Треугольник – геометрическая фигура, помогающая изобразить глаз в профиль, а также подходящая для изображения губ.

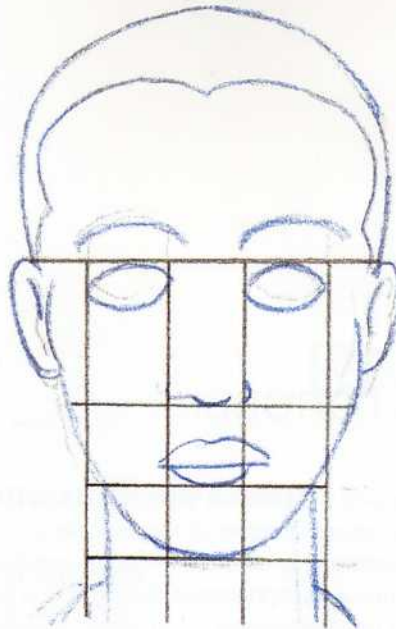
Если на рисунок лица в фас нанести горизонтальные и вертикальные прямые, мы увидим, что они могут служить нам основой при рисовании.

РАЗМЕРЫ ЧАСТЕЙ ЛИЦА В ФАС

В изображении лица существуют определенные соотношения между его частями. Лицо можно разделить по горизонтали на три сегмента, соответствующих размеру глаза. Расстояние между глазами равно глазу, это же расстояние определяет ширину носа. Глаза должны находиться на той же высоте, что и уши. По вертикали лицо строится тоже из трех частей, самая верхняя – удвоенная ширина нижних секций, она определяет длину носа. Две нижние секции показывают положение губ и подбородка. При рисовании губ нужно учитывать, что верхняя губа всегда тоньше нижней. Если к этим элементам добавить дуги бровей, мы получим приемлемую схему для рисования лица.

СХЕМА ГОЛОВЫ

Когда академический канон рисования головы человека освоен, мы должны научиться обобщать. Можно упростить форму головы, рисуя ее в виде овала. На него наносится вертикальная ось симметрии. На этой вертикальной оси отмечаются черты лица, наносятся четыре линии, соответствующие линии волос, высоте глаз, носу и губам. При этом линия высоты глаз должна находиться практически в центре головы. По этим линиям мы схематически рисуем различные части лица.



Изображение лица – сложная задача. Чтобы научиться его рисовать, следует постоянно тренироваться. Нужно иметь блокнот, чтобы тренироваться, когда есть свободное время.

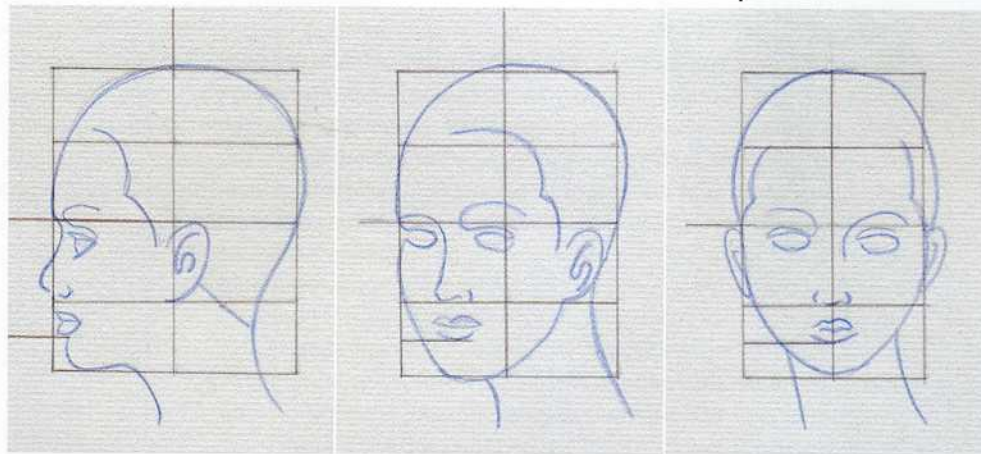
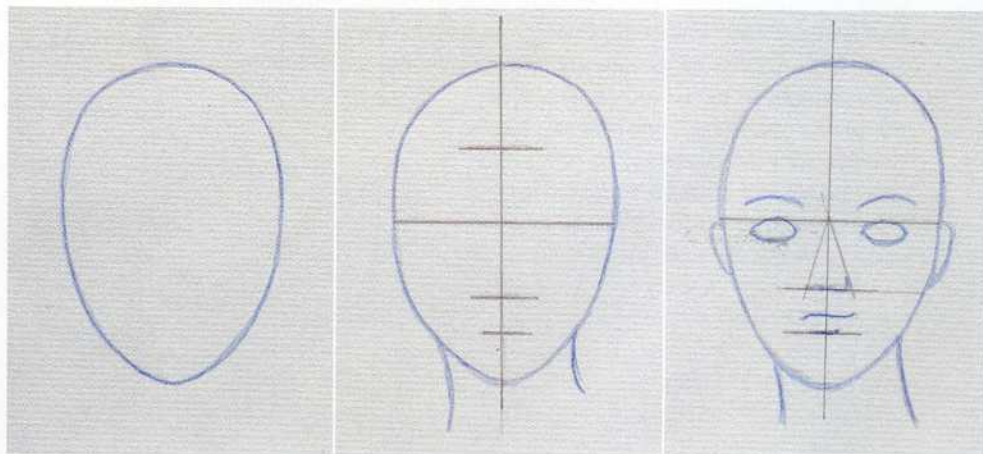


Рисунок головы можно разделить на восемь модулей. Вертикальная ось является осью симметрии. Здесь представлены три различных поворота головы.



Когда академические пропорции головы человека усвоены, мы должны научиться обобщать их, сводить к нескольким базовым размерам и простым геометрическим формам. Посмотрите на обобщение в процессе построения головы.

Стилизация рисунка головы

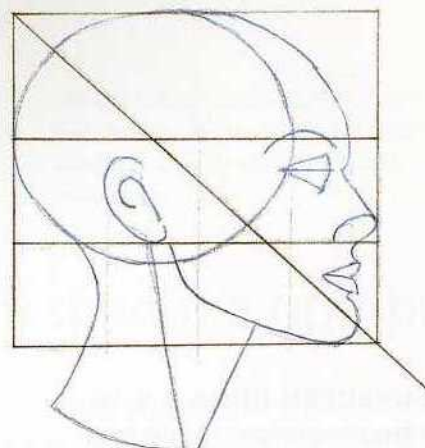
Стилизация рисунка головы – это частичное изменение пропорций, деформация некоторых ее частей для создания определенного стиля и характерных особенностей. Для лучшего понимания этого процесса, здесь воспроизводятся некоторые способы, наиболее часто используемые при стилизации головы.

ТИП НИФЕРТИТИ

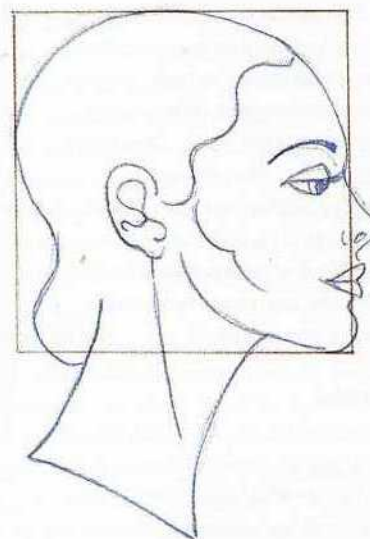
Он называется так, потому что напоминает скульптурное изображение царицы Нифертити, созданное в реалистическом стиле во времена царствования Эхнатона. Этот тип отличается несколько удлинненной, яйцевидной формой головы, выдающимся вперед подбородком, пухлыми губами и длинной тонкой шеей. Эта идеальная египетская красота продолжает цениться и в наши дни модельерами. Конструкция этого типа головы состоит из трех прямоугольных модулей, которые отмечают линии бровей, носа и подбородка. Внутри этого квадрата вписывается окружность, описывающая свод черепа и голову, немного удлинненную в направлении, обозначенном диагональю. На этой основе создается рисунок, который характеризуется тонкой и стройной шеей.

ИЗГИБ ШЕИ

В рисунке головы моделей обычным является удлинение шеи. Мускулатура и подвижность позвоночника наделяет шею гибкостью. Таким образом, она дополняет выразительность торса, разбивая определяемую позвоночником симметрию, то есть наклоняясь в сторону, противоположную плечам (если плечи наклонены влево, то голова будет наклонена вправо, и наоборот). Это придает фигуре большую хрупкость и подчеркивает ритм тела.



Чтобы построить рисунок в соответствии с типом Нифертити, мы берем за основу овальную форму головы, помещенную в квадрат, который разделен на три части, указывающие линии бровей, носа и подбородка.



Ориентация овала головы по диагонали позволяет получить более выступающий подбородок, что, в свою очередь, требует стилизации и удлинения шеи.

Блокнот с различными примерами голов, стилизованных в соответствии с типом Нифертити. Они характеризуются изгибом, длиной и худобой шеи.



ТИПОЛОГИЧЕСКИЕ СХЕМЫ

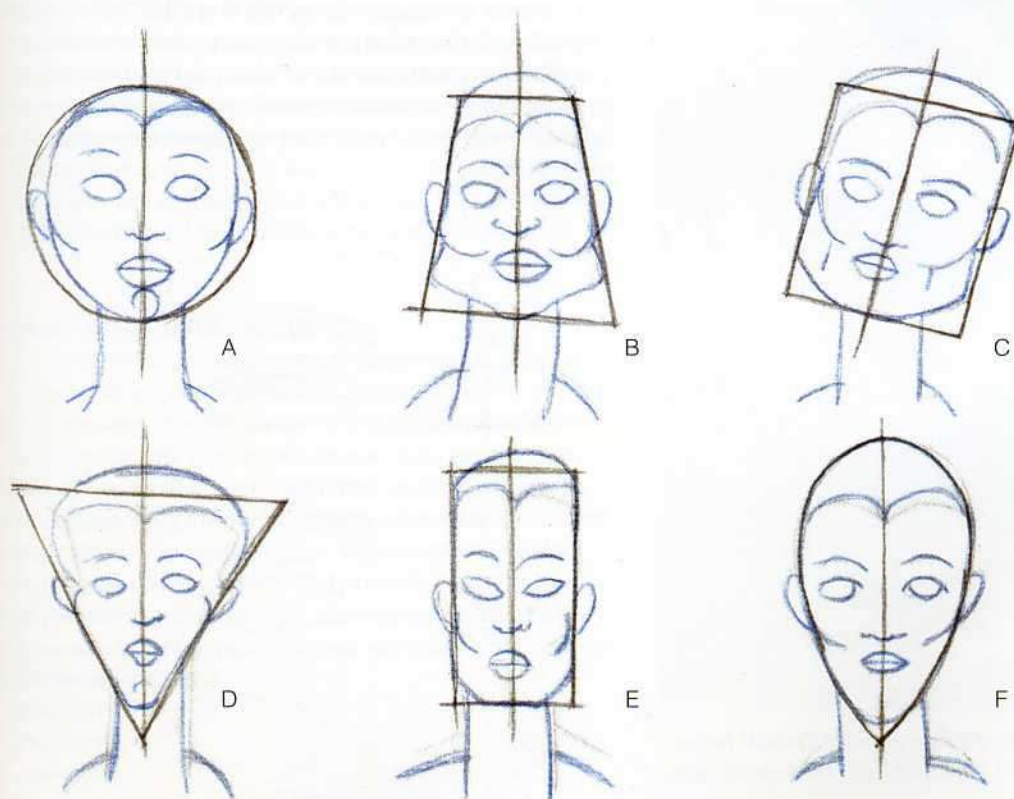
Формы головы могут быть сгруппированы по основным типовым схемам, а затем их особенности подчеркиваются в процессе стилизации посредством деформации. Достаточно иметь базовую форму головы (которая, как уже говорилось, является овальной), и изменить ее так, чтобы голова приняла круглую, ромбовидную, квадратную, треугольную, прямоугольную или миндалевидную форму. Чтобы осуществить это на практике, вначале рисуем геометрическую форму и после пытаемся вписать в нее голову, как если бы мы помещали ее в коробку, подгоняя контур головы к форме.

СТИЛИЗАЦИЯ ЧЕРТ ЛИЦА

Когда стилизованная форма головы нарисована, изображаются черты лица. Мы ищем элегантность, грацию в движении, характер и непосредственность в выразительности взгляда. Любой из этих параметров может изменить внешность головы, сделав шею более длинной, губы – более пухлыми или увеличив размер глаз. Тем самым, элементы лица (нос, глаза, уши, губы, подбородок, ресницы, брови) могут изменяться индивидуально, способствуя персонализации стилизованного рисунка.



После того как степень деформации и форма головы определены, должны быть также стилизованы и адаптированы к выбранному стилю черты лица (глаза, нос и губы).



Типологическая схема определяет степень деформации и форму, которые мы хотим использовать при стилизации головы. Здесь представлены различные типологические примеры головы: с круглой формой (A); трапецевидной (B); квадратной (C); треугольной (D); прямоугольной (E) и миндалевидной (F).

Конкретно под частями лица понимаются четыре основных элемента: глаза, нос, губы и уши. Мы будем изучать каждый из них отдельно, чтобы научиться правильно изображать лицо. Следует изучить их структуру, форму изображения в различных ракурсах.



Изменением формы глаз, длины бровей или размера зрачка достигается изображение различных типов лица.

Изучение элементов лица: рисуем глаза и нос



В выразительности глаз форма и изгиб бровей играют важную роль.

ЗНАЧИМОСТЬ ГЛАЗ

Глаза – самая эмоциональная часть лица, так как они имеют бесконечное множество выражений, отражающих различные чувства. Из всех черт лица, глаза и губы являются самыми важными. Глаз помещается внутри сферической формы, которая связана с глазной впадиной. Внутри этой формы различаются веки. Верхнее имеет миндалевидную форму, окулярная сфера скрыта веками. Слезный проток находится на внутренней стороне глаза рядом с носовой перегородкой. По окончании рисуются ресницы, у женщины – более длинные, изогнутые и густые, чем у мужчины. Первые рисунки глаз должны быть реалистичными, а научившись хорошо рисовать глаза, мы сможем заняться их стилизацией: увеличить зрачок, изгиб ресниц и изменить форму глаз, чтобы добиться определенной степени выразительности.

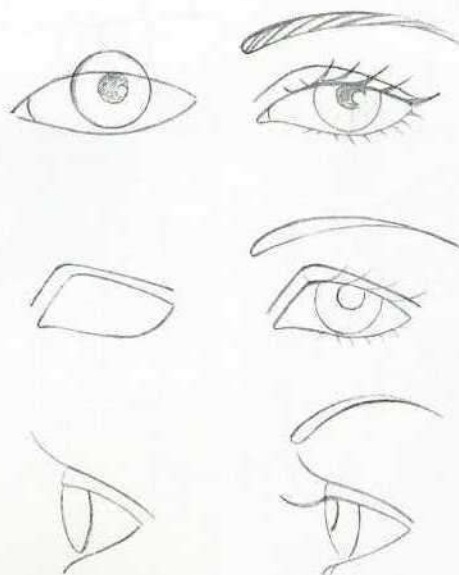


Схема глаз строится путем наложения округлой формы на миндалевидную. Глаз, нарисованный в профиль, можно заключить в треугольник.

При изображении головы в профиль рисунок носа приобретает особое значение.



В рисунке моделей одежды черты лица играют второстепенную роль. Некоторые дизайнеры вообще избегают изображать лицо, чтобы не отвлекать от главного.



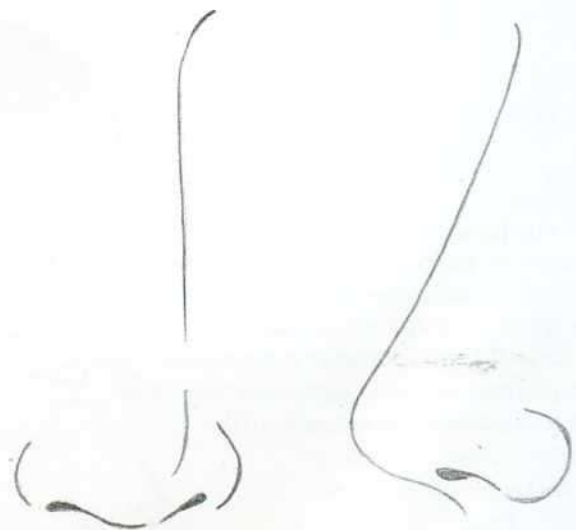
Когда изображение модели сильно обобщено, нос может быть только намечен двумя точками или линией.

УЧИМСЯ РИСОВАТЬ НОС

Нос – это самая выступающая часть головы. В фас он может быть вписан в прямоугольник или треугольник, обе формы будут удлинненными. Его изображение очень важно, когда лицо дано крупно, с хорошо прорисованными чертами, созданными как будто для наложения макияжа. Когда рисунок маленький или сильно стилизован, нос, напротив, обычно максимально обобщается или не изображается вовсе.

БАЗОВЫЙ РИСУНОК НОСА

Если мы собираемся рисовать нос классической формы, мы должны начать с верхней части, проводя линию от бровей до его кончика. В нижней части эта линия обрывается и рисуется другая для изображения крыльев носа в виде двух кривых, как если бы это были две скобки, ограничивающие каждая свою сторону. Кривая заканчивается изображением носовых отверстий. Нос, нарисованный в профиль, обычно не представляет трудностей, его проще заключить в форму прямоугольного треугольника, прямой угол треугольника образуют стороны, которые показывают высоту и основание носа.



На этих двух эскизах представлен контур стандартного носа в фас и профиль. Нужно только обращать внимание на форму и направление, которые принимает каждая линия.

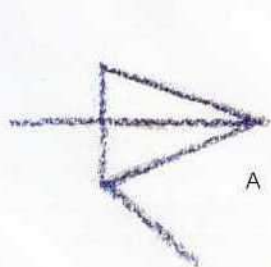
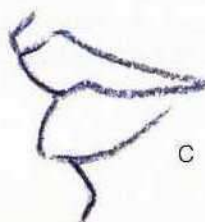
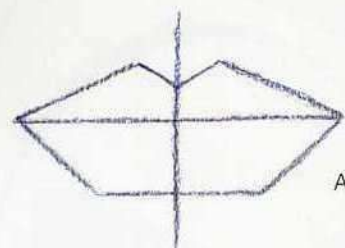
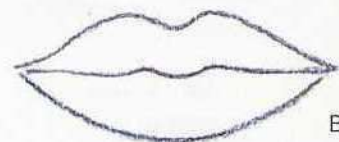
Рисуем губы и уши

Рисовать губы и уши нетрудно, они могут быть выполнены несколькими окружностями и линиями. Рисуя губы, важно уделить особое внимание изгибу кривых линий, формирующих их контур, в то время как уши могут быть более обобщены, и даже в ряде случаев отсутствовать вовсе.

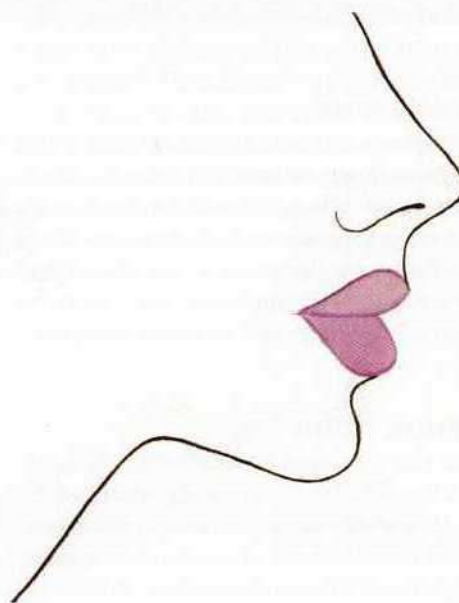
ГУБЫ

Симметрия очень важна для рисования многих черт лица. Изображая губы, мы можем помочь себе, наметив вертикальную прямую в качестве оси. Горизонтальная прямая пересекает ее, образуя крест, который позволяет определить длину губ. Затем мы рисуем контур верхней губы, которая формируется четкой волнообразной дугой под носом. Нижняя губа — более пухлая и выступающая, от нее намечается подбородок. Она выполняется изогнутой формы. Изображение губ в профиль не представляет сложности, губы обобщаются с помощью треугольной формы и рисуются как половина предыдущей схемы.

Губы в профиль можно изобразить с помощью треугольника, разделенного горизонтальной прямой (А), прямыми линиями мы выполняем схему губ (В), стираем предыдущие линии и рисуем другие, более изогнутые и плавные (С), заканчиваем рисунок губ, накладывая тени, практически не нажимая на карандаш (D).



Здесь представлен процесс рисования губ: мы начинаем с осей симметрии, образуя крест, и схематично изображаем контур губ (А), предыдущие линии стираем и снова рисуем контур губ, на этот раз более плавными линиями (В), в конце мы придаем им объем, слегка оттеняя (С).



Губы должны казаться волнистыми и пухлыми, особенно, если мы собираемся создавать макияж.

УШИ

Уши очень просты для рисования и, несмотря на это, они часто выходят хуже всего. Схема уха определяется простым эллипсом, который мы будем изменять до тех пор, пока не получим приемлемую форму. Мы начнем с внешнего контура. Внутри него мы впишем другой, похожей формы, но меньшего размера. На основе этой начальной схемы мы завершим рисунок уха. Внутренние складки рисуются замысловатыми спиральными формами. Затем внутренняя часть немного оттеняется карандашом. Выемка ушей не должна иметь слишком темных оттенков или казаться дырой.

СТИЛИЗАЦИЯ, А НЕ КАРИКАТУРА

При изучении рисования глаз, носа, губ и ушей мы обращаемся, прежде всего, к совершенной модели. Как только мы научимся делать реалистическое изображение, мы сконцентрируем наши усилия на стилизации образа. Можно изменить и деформировать черты лица таким образом, что модель все-таки будет узнаваема. Надо избегать карикатурного или комичного изображения модели, так как мы хотим создать иллюстрацию моды. Поэтому вариации при стилизации форм остаются ограниченными, они подчеркивают идеальную красоту женской или мужской фигуры, а не пародируют ее и не превращают в комическую модель.



A

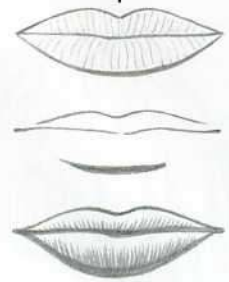


B



C

Рисунок уха основывается на форме эллипса, который позволяет приблизительно создать его форму (A). Внутри вписывается еще одна окружность. Обратите внимание, что изображение очень общее (B). Предыдущие линии стираются, и заново рисуется контур, чтобы сделать ухо более похожим на реальную форму с его внутренними выступами. В завершение надо придать объем рисунку (C).



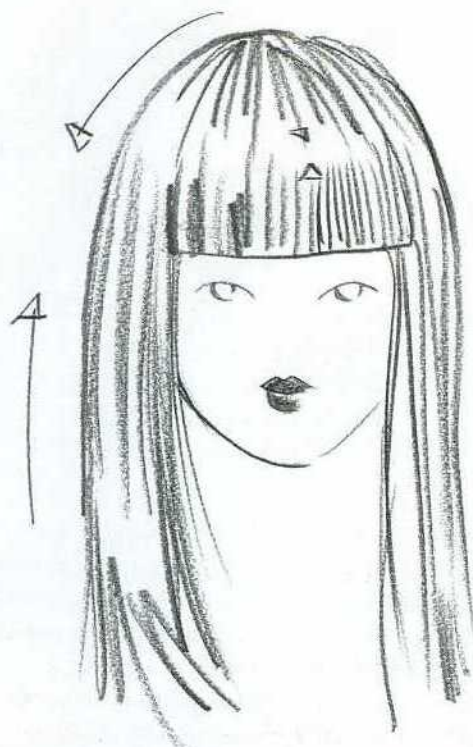
Губы состоят из двух подвижных частей: верхней губы, более изогнутой и тонкой, и нижней, большей по размеру. Следует придать им различный вид и сделать выразительными.



Недостаточно уметь изображать уши в профиль, мы должны также приложить усилия, чтобы уметь изображать их в разных ракурсах.



Размер ушей соотносится с носом, хотя это соотношение может и не соблюдаться. На этом рисунке ухо имеет меньший размер, чем нос.



Текстура волос передается с помощью групп штрихов, накладываемых близко друг к другу, что соответствует естественному направлению волос в прическе.

Прическа должна всегда соответствовать дизайну. Некоторым стилистам нравится преувеличивать их творческие решения, являющиеся классическими, и использовать изящные прически, чтобы создать эффектный вид.

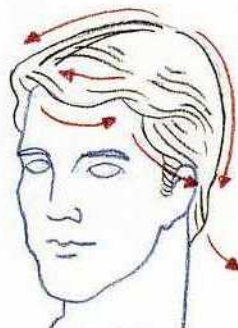


Волосы: текстура и прически

Волосы и прическа также имеют значение для рисования модели, так как подчеркивают и дополняют дизайн одежды. Для шикарных, дорогих линий моделей используются простые классические прически, для уличной одежды более подходят непринужденные линии, а подчеркнuto современный дизайн требует асимметричных, объемных причесок.

ТЕКСТУРА ВОЛОС

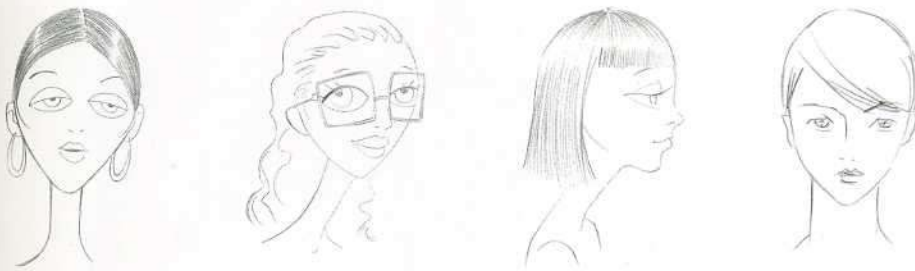
Волосы могут быть очень разными по структуре, виду, форме, что представляет сложность для новичка. Линия должна следовать логическому направлению волос в прическе, поэтому каждый раз при рисовании волос нужно принимать во внимание, что в гладких прическах линии прямые, для волнистых волос – линии изогнутые, кудрявые можно изобразить завитками, а мелкие локоны – тонко выполненными каракулями. Передача ощущения мягкости, плавности и пористости, которые вызывают волосы, должна выполняться с помощью акварельных пятен или растушевки карандашных, меловых или пастельных штрихов.



Волосы в прическе, несмотря на кажущуюся простоту, могут располагаться в различных направлениях. Следует быть внимательным, чтобы правильно отразить вид прически.



Когда прическа гладкая, штрихи также должны быть прямыми, если прическа с завитками, линии должны выражать эту характеристику.



Следует обобщить форму и объем волос несколькими штрихами. В таких случаях мы забываем о текстуре и деталях.

ЗНАЧИМОСТЬ ПРИЧЕСКИ

Волосы и различные модели причесок помогают создать законченный вид модели, подчеркнуть дизайн одежды, поэтому так важно создать прическу, которая соответствует стилю наряда, делает более очевидным образ мужчины или женщины, для которых предназначен данный дизайн. Прически различных стилей дополняют одежду и подчеркивают различные тенденции моды.

РИСУЯ ВОЛОСЫ: ФАКТОРЫ, КОТОРЫЕ НЕОБХОДИМО УЧИТЫВАТЬ

Для правильного изображения какой-либо прически поступают следующим образом: вначале рисуется общая форма, обозначаются ниспадающие локоны, изгибы или пучки; после рисунок раскрашивается, отражаются эффекты света и тени, и в конце передается текстура, штрихам сообщается направление. Эффект мягкости достигается растушевкой и добавлением бликов, которые придают волосам шелковистый вид. Эти советы должны учитываться, если наш рисунок хорошо прорабатывается, при создании быстрых набросков текстура волос едва намечается прямыми штрихами.

Прически в соответствии со своей формой и укладкой могут придать голове современный или античный, эффектный или скромный вид, следует практиковаться в рисунке различных причесок, чтобы научиться это передавать.

1. В изображении волос следует экспериментировать с различными техниками, в данном случае — с тушью и водорастворимым воском. В качестве манекена для проб может быть использована нарисованная карандашом голова.

2. Кистью смачиваем бумагу, только область, занимаемую прической. Таким образом, эффект туши мы получим только в изображении прически.

3. Сделаем несколько мазков черной китайской тушью по смоченной бумаге. Цвет с легкостью распространится, создавая вариацию оттенков серого. Поверх туши наносим линии и штрихи черным водорастворимым брусочком.



1



2



3



Изучение одетой фигуры



АЛЕХАНДРА БЕЛЬМОНТЕ
ПЛАТЬЕ-ВДОХНОВЕНИЕ В СТИЛЕ АР ДЕКО, 2005
ЧЕРНЫЙ ФЛОМАСТЕР ПО БУМАГЕ И ЧЕРНАЯ ГОФРИРОВАННАЯ БУМАГА

человека

Для дизайнера

эта тема представляется априори



более легкой, чем проработка обнаженной фигуры, благодаря тому, что одежда скрывает анатомический рельеф и мышечный контур фигуры. Однако в изображении наряда возникают другие сложности: рисование объема тела сквозь одежду, воспроизведение жестов и поз, которые принимает модель, драпировка одежды, складки и сборки, которые она создает. Ключ в том, чтобы умело изобразить одежду, облегающую тело. В конечном счете, модель должна выступать вешалкой для одежды, не неся чрезмерной анатомической нагрузки, должна облегчать прочтение покроя и деталей наряда согласно характеристикам модели.

Хотя наряд закрывает большую часть тела модели (предотвращая возможные проблемы с анатомическим рисунком), в одетой фигуре могут возникнуть проблемы при изображении качества ткани, складок, которые подчеркивают позу, принимаемые моделью.

Одеть модель

сделать одежду облегающей

ОТ ПЛОСКОГО ИЗОБРАЖЕНИЯ ОДЕЖДЫ К ТРЕХМЕРНОМУ

Плоский рисунок одежды основывается на графическом изображении, которое показывает одежду, как если бы она висела на вешалке. Когда ее надевают, складки и объем становятся очевидными, геометрический контур исчезает и проявляется объем, определяемый анатомическим строением модели. Изображение одежды в плоском варианте очень удобно в процессе творчества или когда нужно представить проект в мастерскую, но одежда должна облежать фигуру модели, когда мы хотим передать дизайн и выразительность предмета одежды.

НАРЯД ПОДЧЕРКИВАЕТ ФОРМУ ТЕЛА

Складки и контуры предметов одежды могут помочь передать особенности фигуры модели. При рисовании платья должны учитываться складки, появляющиеся в областях, где части тела сгибаются (подмышки, колени или паховая область), и что некоторые выступающие части тела, такие как грудь, локти и колени, заметны благодаря выпуклости и натяжению ткани.



Одежда должна соответствовать форме тела и анатомической стилизации модели. Один из способов добиться этого – рисовать одежду так, словно она прозрачная.

Эскизы могут сопровождаться плоским изображением одежды, представленной так, как если бы она висела на вешалке.

Не всегда нужно рисовать модель, чтобы представить предмет одежды.



Открытая одежда с большими вырезами, сшитая из тонких тканей, сидящая по фигуре, с широкой юбкой, облегчающей рисование таза.



СТЕПЕНЬ ОБЛЕГАНИЯ

Это зависит от ткани и линии одежды, которые придают вещи большую и меньшую ширину. Наиболее просто раскрыть форму под одеждой из шелка или эластичной ткани, такой как трико, которая обтягивает фигуру, чем под одеждой из шерсти или мужским костюмом. Поэтому степень облегаения – это отношение, которое устанавливается между длиной и шириной предмета одежды и пространством между телом и тканью, образующимся при движении. Чем более эластична ткань, тем больше степень ее облегаения, и наоборот, чем более свободная и широкая одежда, тем меньше степень облегаения.

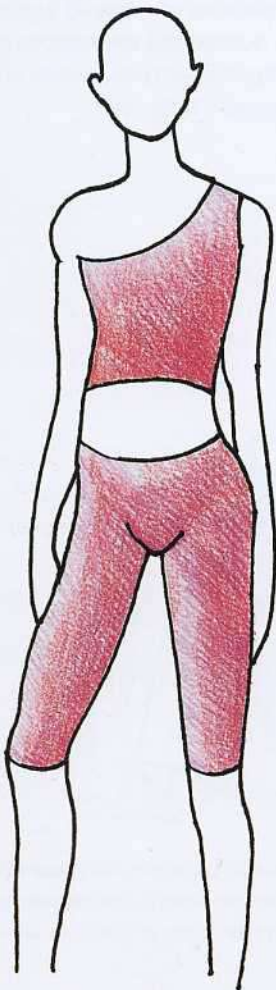
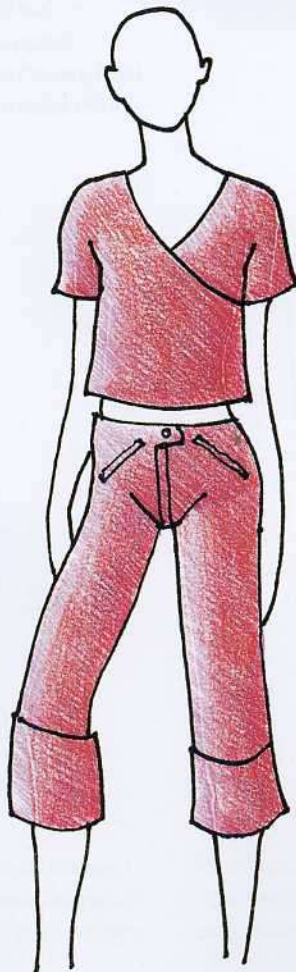
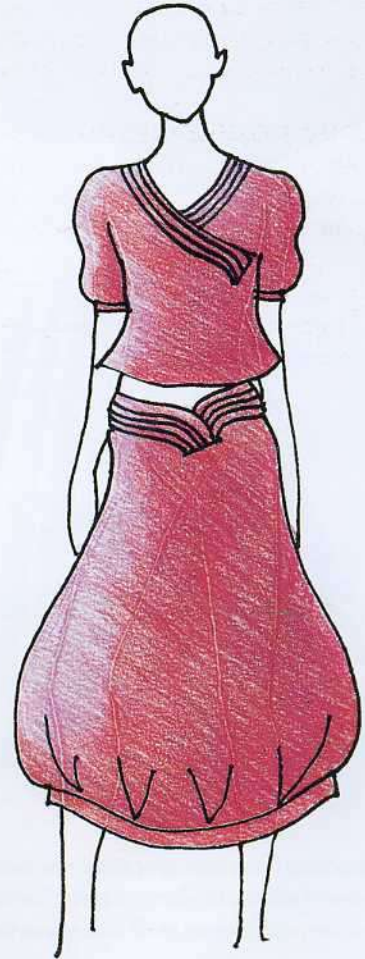
БУДЬТЕ ОСТОРОЖНЫ С ОБТЯГИВАЮЩЕЙ ОДЕЖДОЙ

Обтягивающая одежда обычно не имеет складок или сборок, превосходно обрисовывает фигуру модели и не скрывает дефекты анатомического рисунка: слишком высокие бедра, непропорциональные руки или плохо изображенные ступни будут видны сразу же. Это значит, что, когда мы рисуем модель в обтягивающей одежде, мы должны быть более требовательны к рисунку, чтобы отобразить анатомию фигуры.



Использование в иллюстрации одной и той же фигуры, представленной в разных ракурсах, предоставляет больше информации о дизайне и усиливает впечатление от предмета одежды.

Рисунки на этой странице демонстрируют различную степень облегаения одной и той же модели. Обтягивающие вещи не скрывают контур тела, свободная же одежда прячет анатомический рельеф тела и образует больше складок и драпировок.





Любая ткань или одежда, преднамеренно разложенная на столе или стуле, образует бесчисленное количество складок. Это интересный банк проб для обучения рисованию складок.

Складки и сборки

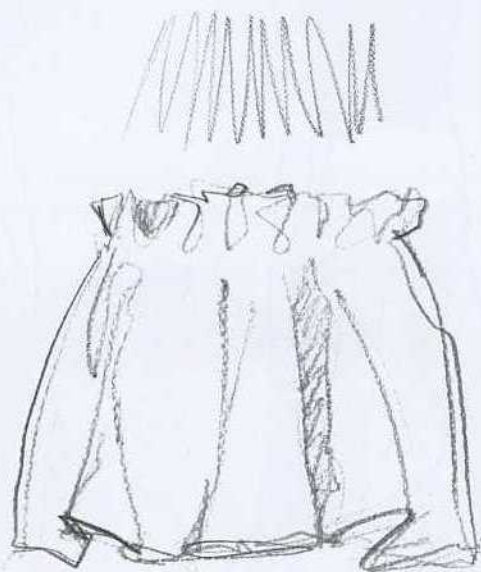
Рисунки одежды и тканей любого вида представляют определенную сложность, они требуют внимательной проработки. Нужно иметь в виду, что драпировки и складки стильных костюмов, выполненные известными законодателями мод, очень тщательно проработаны, и полагаются, прежде всего, на природу ткани, на продуманность драпировки, на движение и напряжение тела, которые создают складки на одежде.

ПРАКТИКА РИСУНКА ДРАПИРОВКИ

Рисунок драпировки может считаться настоящим абстрактным изображением, созданным сложной игрой геометрических форм, которую образуют складки, и их независимость по отношению к формам. В этом смысле интересно сделать рисунок драпировки и понять все сложности рисунка. Не нужно точно строить складки и их тени, более интересно передать драпировку в манере наброска.



Волнообразные складки изображаются с помощью схемы, основанной на изогнутых линиях. После делается растушевка с плавным переходом тона и выделением каждой складки ткани.



Ткань в сборку дает диагональные складки, которые могут быть изображены резким зигзагом. Тени накладываются во внутренней части каждой складки.

ТКАНЬ, СВЕШИВАЮЩАЯСЯ СО СТОЛА

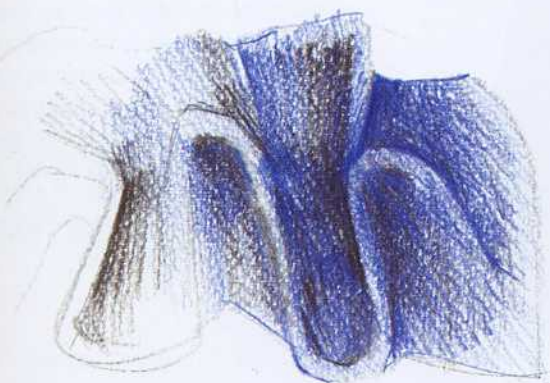
Хорошее упражнение для того, чтобы научиться изображать складки и сборки платья, состоит в том, чтобы рисовать карандашом или углем складки и основную форму платья, висящего или разложенного на стуле или столе. Цель этого упражнения – научиться понимать логику складок и передавать их объем, комбинируя контурные штрихи с легкой растушевкой. Смысл заключается в правильном наблюдении за тем, каким образом созданы складки ткани, и в способности превращать общий рельеф в серию простых форм, которые разграничивают плоскости.

ЖЕСТКОСТЬ ИЛИ МЯГКОСТЬ СКЛАДОК

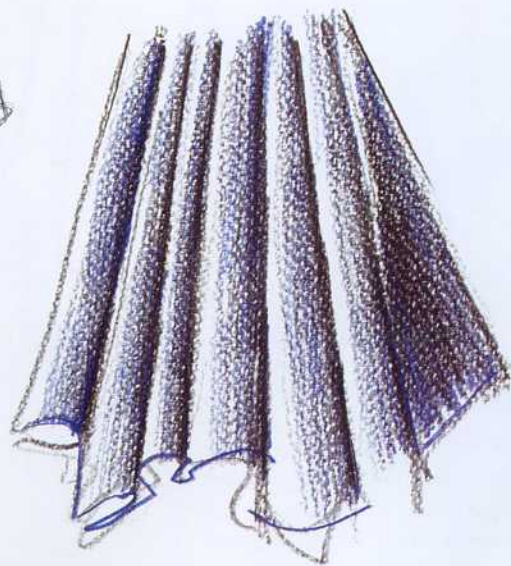
Складки могут казаться толстыми и жесткими или тонкими и воздушными, позволяя различать формы тела, которые они покрывают. Драпировки зависят от жесткости нити, из которой состоит ткань. Мы должны научиться изображать складки в соответствии со структурой ткани, из которой изготовлено платье. Если мы научимся это делать, мы сможем изображать не только драпировку и направление складок, но и представлять информацию о качестве ткани. Другими словами, геометрические складки, жесткие и с острыми краями, говорят о жесткой или накрахмаленной ткани, в то время как изогнутые и мягкие складки более свойственны бархату.



Нужно очень внимательно следить за направлением каждой складки, чтобы эффективно изобразить драпировку.



Чтобы придать объем складкам, мы основываемся на схеме в форме арабески. Тени очень контрастные, что позволяет придать рельефность предмету одежды.



Последний из способов наложения теней по косой представлен трубчатой схемой. Чтобы придать рельеф, достаточно создать плавный переход тона в каждой складке.

Изучение драпировок:

ниспадающие и двойные складки

Драпировка – это форма, которую приобретает ткань (образуя складки), надетая на тело или наложенная на другую ткань. Огромное количество дизайнеров используют все виды драпировки для усиления эффекта одежды. До того как учиться рисовать драпировки, следует изучить и научиться различать их базовые типы.

ТКАНИ, ПОДХОДЯЩИЕ ДЛЯ ДРАПИРОВКИ

Любая ткань может быть драпирована, но наиболее подходящие ткани должны обладать двумя базовыми характеристиками: быть тонкими, но од-

новременно иметь вес и красиво ниспадать. Наиболее используемые ткани – трикотаж, газ и шелк. Хотя также рекомендуются креп, шифон, жоржет, тонкий атлас и блонда. Один и тот же предмет одежды образует разные складки, зависящие от ткани, из которой он сделан.

СКЛАДКИ И ДРАПИРОВКИ

На изображении манекена мы видим рядом две по-разному ниспадающие ткани, обе шелковые, легкие и прозрачные. Ткань с большей драпировкой – газовый шелк. Другая – жесткая органза, с помощью которой можно добиваться больших объемов, сжимая ее и создавая складки. Каждый материал будет выглядеть по-разному в положении по косой бейке, сжатый или в складках, поэтому, до того как рисовать материал, важно его изучить, иметь ясное представление о его структуре, чтобы знать, как лучше использовать ту или иную ткань, так как в законченном эскизе важна каждая складка.

Мы можем использовать манекен в качестве основы для крепления различных кусков ткани с тем, чтобы проанализировать и нарисовать, как они драпируются.

Можно создавать ниспадающие драпировки и складки, противопоставляя две разные ткани. Затем цветными карандашами рисуются линии складок, которые можно дополнить легкой штриховкой.

Недостаточно просто оставить ткань свободно ниспадающей, дизайнер должен создать складки, чтобы потом попытаться изобразить их с помощью контурных штрихов. Чтобы понять их направление и структуру, не обязательно сильно накладывать тени.

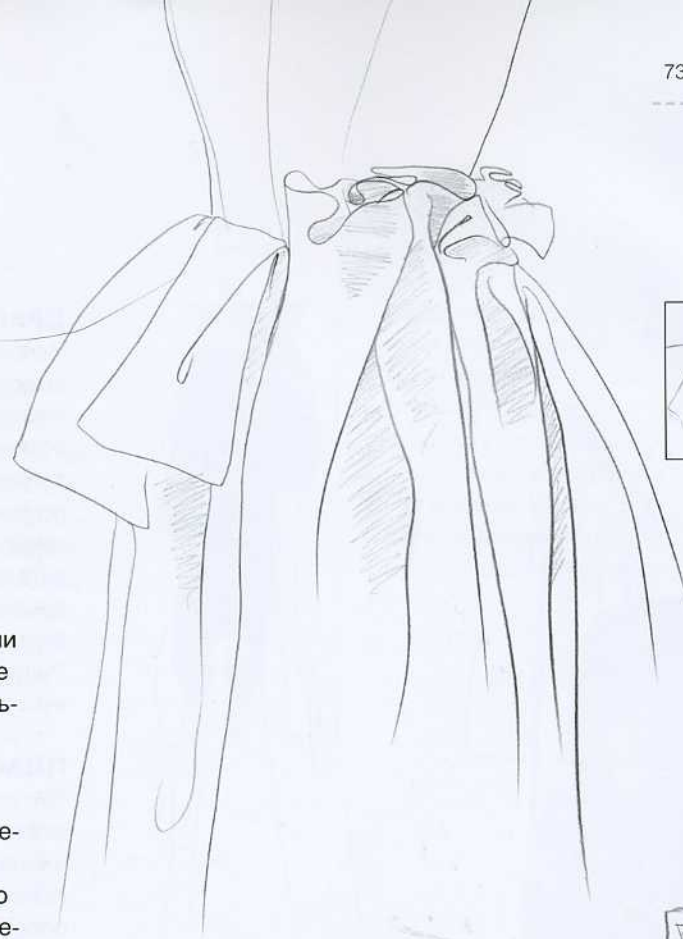
ДРАПИРОВКА

Драпировка – это создание более или менее упорядоченных складок. Чаще всего драпировка создается с использованием тонких тканей, в данном случае – газового шелка, который позволяет нам получить мягкие и изящные сборки. Хорошее упражнение состоит в том, чтобы выполнять эскизы любой ткани, которая хорошо драпируется, прикрепляя ее к манекену, чтобы создать маленькие параллельные сборки. После этого мы стараемся зарисовать их с помощью контурных штрихов. Таким образом, мы приходим к выводу, что все ткани имеют собственные отличия из-за различного качества.

ПРОДОЛЬНАЯ И ПОПЕРЕЧНАЯ НИТЬ

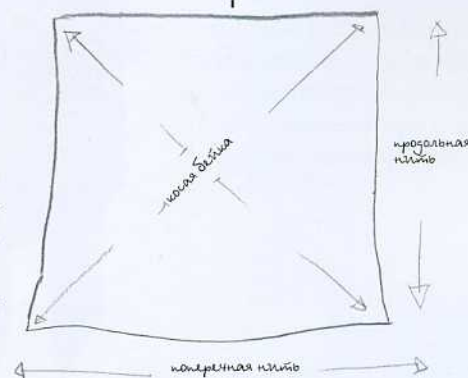
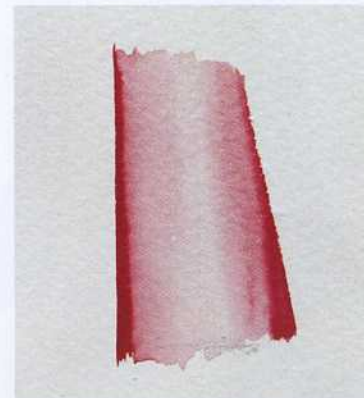
Ткань состоит из переплетенных нитей. Чтобы узнать, какое направление нити, достаточно знать направление кромок, которые связаны с естественной драпировкой ткани, то есть направление, в котором следуют продольные нити материала. Направление поперечных нитей видно по тому, как они пересекают перпендикулярные продольные нити, формируя сеть. Эти два основных описания могут применяться ко всем тканям, если речь не идет о фетре (ткань из пресованной шерсти) или вязаной ткани.

Как только мы будем способны нарисовать структуру складок с помощью контурных штрихов, эффект объема можно достигнуть наложением теней. Здесь представлен образец высокой степени проработки.



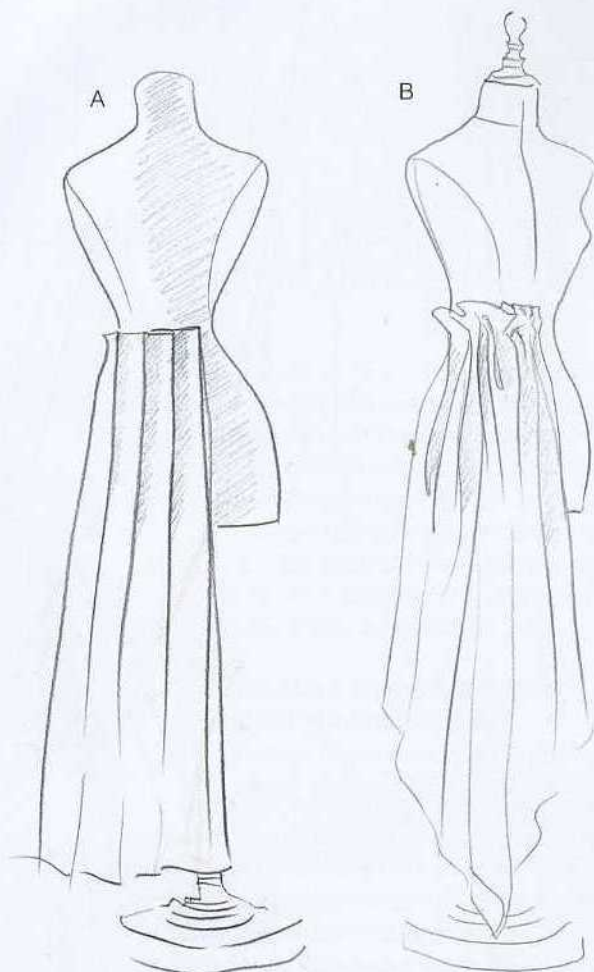
Сжимать ткань означает, что через ткань протягивают нить и стягивают ее, образуя оборки. Верхняя часть ткани сжимается, в то время как нижняя получается более легкой, без такого объема.

Направление нити – это направление, в соответствии с которым расположены главные продольные нити. Направление поперечных нитей перпендикулярно ему, и определяется по перекрещивающимся волокнам. Косая бейка характеризуется диагональной косой ткани.



При окрашивании надо выделять цветом небольшой переход тона по длине каждой складки. Более светлая часть – в центре, а более темная – по мере того, как мы приближаемся к внутреннему контуру.

Рассматривая эти два эскиза, можно заметить различие между драпировкой по продольной нити (А) и по косой бейке (В). Эффект драпировки по продольной нити создает складки с более округлыми линиями. Складки при драпировке по косой изображаются более волнистыми, изогнутыми линиями, с более выраженными выемками, что предполагает более контрастное затенение.



Пластинки обычно используются, чтобы обозначить текстуру предмета одежды или приукрасить его. Из-за своей простоты это, возможно, самые легкие для изображения складки.

Пластинки – жесткие и плоские складки, они имеют очень структурированный вид. Они изображаются в рисунке прямыми линиями и ломаными, формируя зигзаг.

ДРАПИРОВКА ПО КОСОЙ БЕЙКЕ

Используя диагональную косую ткань вместо параллельной прямой, мы получим так называемую косую бейку, что обычно дает движение и намного более тонкую драпировку, чем при драпировке по продольной нити. Чем большую длину имеет ткань, тем более широкой будет естественная драпировка, кроме того, драпировка по косой бейке обладает большей волнистостью и движением. Результаты будут хуже, если мы работаем с жесткой тканью.

ПЛАСТИНКИ И ВОЛАНЫ

Это плоские складки на ткани, которые формируют линию сверху вниз. Для создания таких складок, ткань складывается вдвое, как если бы мы формировали пластину, и после фиксируется горячим утюгом. Размер складок может быть любым, их ширина заканчивается там, где начинается следующая складка. Последовательность вертикальных складок, прямых и упорядоченных, используется как для украшения коротких платьев, так и для включения деталей в юбки и длинные платья. Некоторые производители ориентированы исключительно на продажу плиссированных тканей бесконечного множества видов. Среди наиболее популярных – ткань «Дельфос», с мелкой плиссировкой, которая имитирует классические туники, и «Солеи», которая, как показывает ее название, раскрывается в виде лучей солнца, образуя веер. В этом разделе, посвященном складкам и сборкам, мы не можем забыть о волане – куске ткани, который сжимается в сборки, чтобы сделать его парящим.

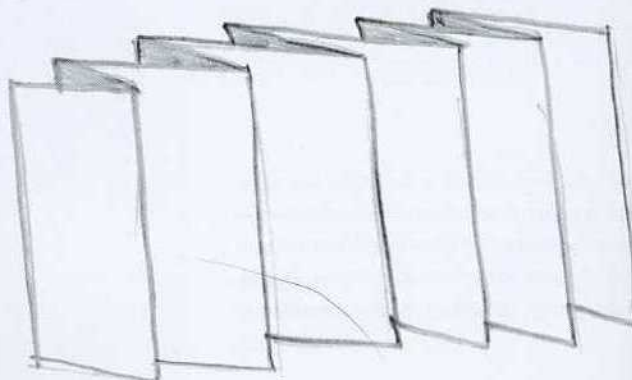


РИСУНОК СКЛАДОК И СВЕТОТЕНЬ

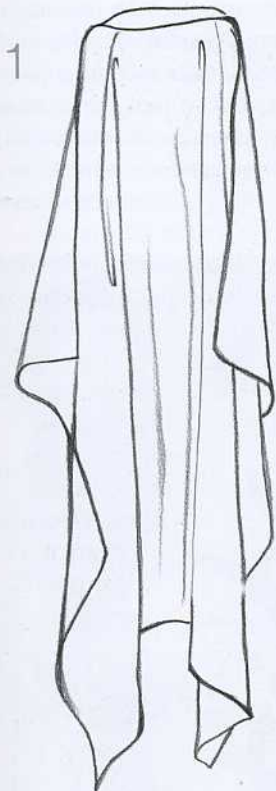
Важно, чтобы наш рисунок передавал чувство материала, из которого сшито платье, определенную форму складок, хорошо узнаваемую на эскизе. Объем складок может быть дополнен контрастными тенями в случае, когда мы хотим придать складкам объем или изобразить их тонкими и летящими. В обоих случаях тени наносятся на внутреннюю сторону складок, в то время как наиболее выступающие области оказываются белыми.



На манекен прикалываем с помощью булавок кусок ткани, образуя глубокие, четкие и хорошо разграниченные складки. Эта простая модель будет объектом нашего будущего изучения.



Складки одежды могут рисоваться с большой степенью приближенности. Достаточно правильно наметить направление и контрасты между освещенными и затененными областями, как это сделано на этой модели, выполненной кистью и тушью.



1. За три последовательных шага мы пытаемся придать объем контурному изображению драпировки, прикрепленной на манекен, хотя в этом случае мы не обращаем внимание на качество ткани.

2. Держим карандаш немного наклоненным и накладываем общие тени, но только во внутренней части складок, без слишком сильного нажима.



2



С помощью кисти, туши и небольшого количества воды выполняем простой набросок, который позволяет нам анализировать изменения тона.



3

3. Чтобы получить эффект объема, мы создаем широкие полосы перехода тона и делаем контрастными затененные области. Освещенные части складки оставляем окрашенными светло-серым.



Текстуры.

передача материала

Тип ткани или вид материалов, из которых сделан предмет одежды, может усилить или разрушить идею, кажущуюся превосходной в нашей иллюстрации. Поэтому следует научиться изображать текстуры, знать живописные эффекты, способные передавать осязаемый вид тканей.

НАУЧИТЬСЯ ПЕРЕДАВАТЬ ТЕКСТУРУ

Существуют три базовых способа отображения текстуры предмета одежды: первый – скрупулезно прорисовывать складки, сгибы и рельефы в почти научной манере. Второй, наиболее рекомендуемый, основывается на внимательном рассматривании с целью уловить и запечатлеть определенную текстуру в обобщенной и понятной форме. Это означает, что с помощью контраста светотени передаются лишь некоторые эффекты рельефа ткани платья. Имеется в виду, что текстура намечается с помощью мелких деталей. Остаток дополняет воображение зрителя. Последнее связано с коллажем, хотя в этом случае речь идет не о бумаге, а о лоскутах материала.

ТВОРИТЬ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ЛОСКУТОВ ОДЕЖДЫ

Работа с текстурой не ограничивается только живописным эффектом, она также включает добавление лоскутов тканей в наброски и эскизы. Многие дизайнеры предпочитают находить вдохновение в текстуре и работе с материалом, поиску идеальной формы для творчества. Речь идет о быстром и прямом способе отображения наших нужд, форме поиска текстур, которые подкрепляют процесс конструкции одежды. В фазе разработки проекта мы можем экспериментировать, приклеивая, стягивая, сшивая на руках или на машинке, делая вырезы или добавляя аппликации.

Когда изображается одежда из ангоры или меха, необязательно тщательно прорабатывать текстуру по всей поверхности. Достаточно проработать одну область (не полностью) или отобразить ворс или шерсть.



Когда мы работаем в нашем блокноте, часто не имеет смысла терять время на отображение текстур материала, если они могут быть заменены лоскутами ткани и вышивкой.

Передача текстуры множества тканей и дополнений может создавать сложности для дизайнера, имеющего мало опыта в рисовании.



ВЫШИВКА

Рисование вышитой поверхности требует тщательного изучения материала. Работа обычно выполняется такими контурными средствами, как карандаши и фломастеры, кисти редко используются в таких случаях. Изображение вышитых вещей, несмотря на их кажущуюся простоту, требует внимания к деталям, тщательности в рисовании пересекающихся форм, также не лишне иметь некоторые знания об изображении базовых точек, как это происходит с другими материалами. Если рисунок вышивки повторяем или ткань очень широкая, можно оставить часть наброска с небольшой проработкой деталей.

ШУБЫ

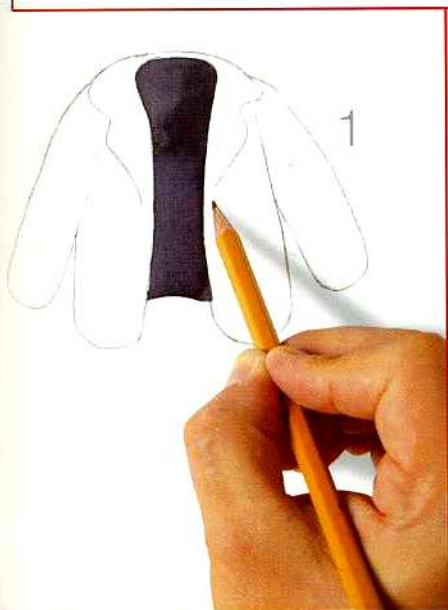
Наряды из меха характеризуются различной длиной ворса, его густотой и плотностью, в сочетании эти признаки образуют мягкую поверхность. Для изображения такой одежды вначале с помощью цвета рисуется форма, не нужно слишком придавать значение насыщенности мазка, достаточно нескольких теней или акварельных пятен светлого или среднего тона. Затем на законченную цветную основу можно наложить форму и текстуру меха, используя круглую, очень тонкую кисть, накладывая друг на друга группы штрихов. Это будет особенно ощутимо в областях, где темные мазки накладываются на светлые. В шубах из короткого меха текстура определяется игрой контрастов на поверхности ворса.

1. Здесь мы представляем изображение шубы. Вначале мы рисуем форму карандашом и закрашиваем внутреннюю часть черным.

2. Акварельными пятнами коричневого цвета, немного смешанного с серым, мы отображаем вначале распределение света, придавая

большую насыщенность тем областям, где тень будет затемнять ворс.

3. Кончиком круглой тонкой кисти наносим текстуру ворса тонкими наложенными друг на друга мазками. Освещенные части оставляем незаполненными, текстура проявляется только в затененных областях.



Мы можем запечатлеть дизайн некоторых вышивок напрямую и отразить их на бумаге, для этого достаточно положить лист тонкой бумаги сверху вышивки и штриховать карандашом. Изображение отпечатается на бумаге благодаря эффекту растирания.

Вышивка требует большого внимания к деталям. Рисунок предмета одежды на модели будет обобщенным, однако он должен сопровождаться образцами ткани или более детальными рисунками.

Рисунки, изображающие вышивку, нужно делать с большой тщательностью. В этом случае наиболее удобны контурные средства: карандаш, фломастер или перо.



Текстуры

выполненные кистью

Иntenсивность мазка — основной параметр при создании эффектов текстуры ткани. Нужно иметь в виду направление, которое должны каждый раз принимать мазки, в зависимости от рельефа текстуры, штрихи должны группироваться или рассеиваться, чтобы выразить падение света и тени на поверхность. Некоторые хорошо выполненные мазки лучше передают осязаемый вид текстуры и объем при работе с масляной краской. Но если мы работаем с пятнами акварели, цветной туши или гуаши, мы можем изобразить различные текстуры благодаря различным техникам, которые предлагают целый спектр возможностей для отражения осязаемого качества одежды.

- А. Эффект гранулирования достигается посыпанием еще влажной акварели частицами соли. Когда акварель высыхает, протираем ее, чтобы убрать соль.
- В. Предварительно увлажняем изображение одежды водой. Рисуем красной акварелью или акриловой краской по влажной бумаге. Краска распространяется по бумаге, образуя размытые края.
- С. Белой свечой мы протираем поверхность рисунка одежды. Затем разбавленной акриловой краской или акварелью рисуем поверх, получая этот эффект.
- Д. Кистью из свиной щетины с небольшим количеством краски выполняем мазки, благодаря чему получаем текстуру вязаного предмета одежды.
- Е. По пятнам уже сухой зеленой акварели рассыпаем немного сахара и растворяем акварелью того же цвета. Этим достигается изменение интенсивности цвета и блеска.
- Ф. Покрываем рисунок одежды однотонным фиолетовым цветом. Когда он высохнет, снова раскрашиваем бежевой акриловой краской. Кончиком кутера по еще мокрой поверхности рисуем полосы.



А



В



С



Д



Е



Ф

НАЛОЖЕНИЕ ТЕНЕЙ НА ТЕКСТУРЫ

При желании передать текстуру одежды светотенью, обязательно покрывать всю поверхность штрихами. Наиболее освещенные области оставляйте без какой-либо проработки.

ЭФФЕКТ ПРОЗРАЧНОСТИ И ЛЕССИРОВКИ

Прозрачность — это качество, которое позволяет ткани пропускать свет, открывая взору тело. Ткани не являются абсолютно прозрачными, обычно они просвечивающие, то есть полупрозрачные. Тюль или мелкая сетка позволяют угадывать форму и тон предметов, которые они покрывают, образуя подобие фильтра, изменяющего восприятие ткани. Если мы работаем с акварелью или акриловыми красками, лессировки будут более удобными, чтобы добиться эффекта прозрачности.

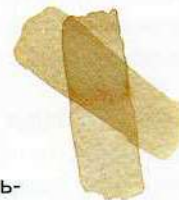
ПРОЗРАЧНЫЕ СКЛАДКИ

Тело под газовой тканью изменяет оттенок, и его очертания становятся неопределенными. Логично, что платье не является натянутым и гладким, а образует сгибы и складки, так что прозрачность выглядит модифицированной из-за наложения слоев ткани, этот фактор осложняет работу. При сгибе ткани эффект прозрачности значительно сокращается, и если образуются несколько складок, указанный эффект полностью исчезает и цвет предмета одежды становится более интенсивным, хотя она пропускает меньше света.

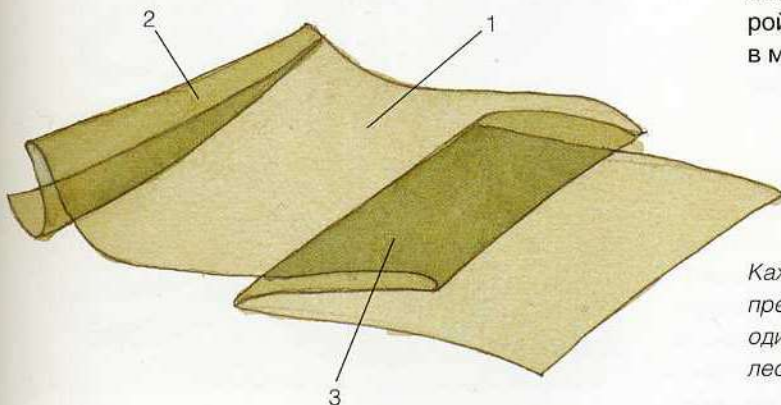
Если мы наносим тени на одежду с текстурой, можно изобразить текстуру только в затененных частях.



1. Для иллюстрации эффекта прозрачности вначале рисует модель и раскрашивается тело без одежды.



2. Когда акварельные пятна высохли, мы наносим поверх цветные очень прозрачные размывки. Первый слой размывки — чтобы обозначить силуэт предмета одежды, второй слой — только в местах складок.



Каждая складка означает нанесение нового цветного слоя на предыдущий. Так, в более светлых областях остается только один слой, в то время как в более темных накладываются три лессировки того же зеленого оттенка.

Штампованный рисунок: форма и цвет

Часто одежда превращается в белый холст, основу, где можно дать полную волю графическим изображениям, фигурам и фантастическим цветам, невероятным эскизам в форме штампованных изображений. Дизайнер должен разработать собственные техники иллюстрации, чтобы создать свои штампованные рисунки.

РАЗРАБОТАТЬ НОВЫЙ ДИЗАЙН

Создание штампованного рисунка означает экспериментирование с формой, цветовыми эффектами и графическими изображениями. Имеется в виду процесс творческой работы. Могут использоваться листы бумаги, палитра с различными цветами (будь то гуашь, тушь, акриловая краска или акварель) и кисти, чтобы была возможность дать волю воображению, комбинируя штрихи, завитки и мазки-каракули с целью декорировать наши любимые ткани.

ПОВТОРЕНИЕ ЭСКИЗА

Этот прием основывается на повторном использовании в одном предмете одежды элементов эскиза, деталей и украшений.

Четкий цвет или очень простое сочетание пятен могут применяться как лекало, которое будет повторяться, пока не покроет полностью всю поверхность эскиза. Эти эскизы, составленные из пятен и ярких цветов, являются базой для создания лекал для сплошной ткани, которые получаются хорошо благодаря эффекту прозрачности или фотопленки.

Чтобы создать оригинальные штампованные рисунки, мы уделяем внимание нашей коробке с традиционными красками и поэкспериментируем с оригинальным смешением цветов.



На бумаге или картоне следует экспериментировать с различными эффектами цвета, штрихами, графикой или пятнами. Одно из этих графических решений с цветом может стать штампованным рисунком для нашей будущей одежды.

Достаточно создать хороший графический эскиз, который может использоваться как лекало для ткани.



ИСПОЛЬЗОВАТЬ БОЛЬШИЙ РАЗМЕР, ЧТОБЫ ОБЪЯСНИТЬ ЛУЧШЕ

Когда речь идет об изображении ткани со штампованным рисунком, обычно изображают только часть одежды или же всю модель, но большим размером. Можно демонстрировать наряд со штамповкой в увеличенном размере, а можно сделать рядом рисунок-вставку, который позволяет лучше передать штамповку и посмотреть, как ткань выглядит в одежде.

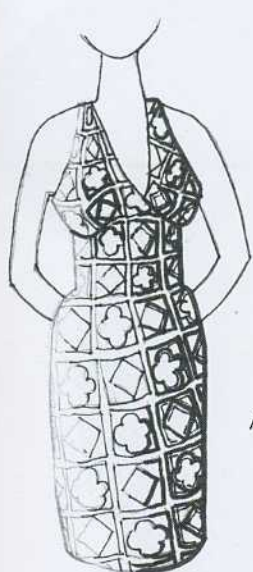
НАЛОЖЕНИЕ ТЕНЕЙ НА ШТАМПОВАННЫЙ РИСУНОК

Чтобы отразить тени на одежде со штампованным рисунком, нужно соблюдать два правила: первое состоит в том, чтобы максимально детализировать штампованный рисунок одежды в областях, где тень ровная. Штампованный рисунок будет менее четким и даже размытым в областях, освещенных прямым светом. Второе основывается на разделении света и тени на штампованном рисунке, где более насыщенными и яркими цветами окрашены затененные области и более светлыми и мягкими – освещенные. Таким образом, один и тот же цвет может быть представлен в различных тонах в зависимости от части одежды.

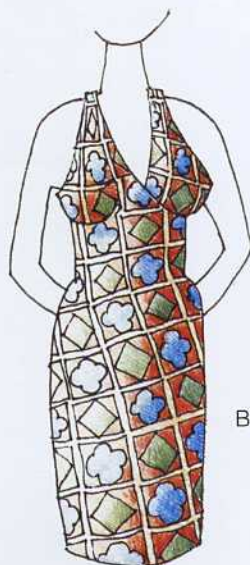


В блокноте можно создать интересный банк пробных образцов для штампованного рисунка. Здесь мы можем воплощать идеи, экспериментировать с цветами и формами, которые помогут нам дополнить стиль одежды.

Если модель представляет одежду со штампованным рисунком, размер рубашки обыкновенно увеличен, чтобы дизайн лучше был виден.



A



B

Если мы хотим оттенить ткань со штампованным рисунком, только с помощью линий выделяем его в затененных областях. В освещенных частях рисунок будет более размытым (A), если мы работаем с цветами, тона в затененных областях будут более насыщенные и яркие, в то время как цвета освещенной стороны будут более белесыми (B).

КОНТРАСТ И ГАРМОНИЯ ШТАМПОВАННОГО РИСУНКА

Контраст и гармония – два базовых принципа дизайна штампованного рисунка, имея в виду главную роль, которую играет цвет в дизайнерских решениях. Эффект контраста живых и насыщенных цветов привлекает внимание к одежде и разбивает монотонность ансамбля. С другой стороны, гармоничные контрасты содержат в себе больше сходства, чем различий, благодаря сочетанию цветов, которые не создают дисгармонию, и тканей, которые хорошо комбинируются. Если мы будем создавать тонкую штамповку и с небольшим контрастом, на фазе эскиза мы должны немного преувеличить контраст между цветами, чтобы предотвратить потерю небольших оттенков.

ШТАМПОВАННЫЙ РИСУНОК ИЗМЕНЯЕТ ВОСПРИЯТИЕ ФИГУРЫ

Используемые для различных предметов одежды, некоторые штампованные рисунки дают оптические иллюзии, зрительно изменяющие фигуру. Штамповки могут быть жесткими и мягкими. Например, рубашка с наложенным растительным или геометрическим штампованным рисунком живых цветов совершенно маскирует анатомический рельеф и создает ощущение ансамбля. Юбки или платья с горизонтальными, диагональными или вертикальными полосками изменяют силуэт, делая так, что человек кажется более толстым, худым, высоким или низким. Штампованные рисунки могут подчеркнуть или изменить характеристики фигуры.



Работа с насыщенными и матовыми цветами, противоположными в хроматическом круге, позволяет сделать штампованный рисунок очень ярким.



Если мы хотим получить более гармоничный эффект, мы должны работать с цветами одной и той же гаммы, например синей.



Штампованные рисунки не только добавляют цвет нашим моделям, но и способны изменить силуэт и рельеф фигуры.

ШТАМПОВАННЫЙ РИСУНОК В ПОЛОСКУ

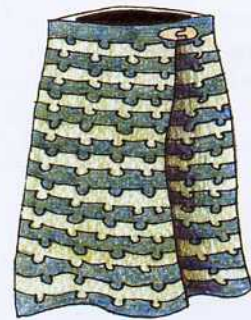
Штампованный рисунок в полоску значительно изменяет восприятие фигуры, делая ее ниже, выше или стройнее. Линии полос ведут взгляд зрителя по длине платья сверху вниз, по диагонали или по зигзагу, поднимаясь вверх. Проанализируем наиболее часто встречающиеся типы:

- Линии швов или штамповка с вертикальными полосками увеличивают рост фигуры, делают ее более элегантной, статной и худой, направляя взгляд вверх и вниз.
- Горизонтальные линии, будучи более короткими, привлекают внимание к ширине тела, заставляя его казаться ниже и шире.
- В штамповках по косой линии располагаются по диагонали по длине платья и придают ткани динамичный эффект.
- Штампованный рисунок с полосками также может быть расходящимся, когда две полосы противоположно направлены.
- Изогнутые линии придают вещи большую женственность и используются, чтобы подчеркнуть линию талии или направить взгляд зрителя по изогнутой форме тела, по груди и бедрам.
- Наконец, линии могут исходить из одной точки, будто лучи света. Эта штамповка обычна в дизайне юбок.

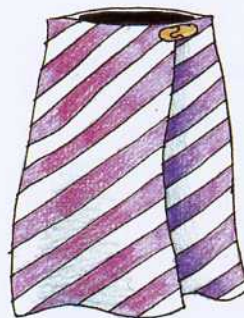
A



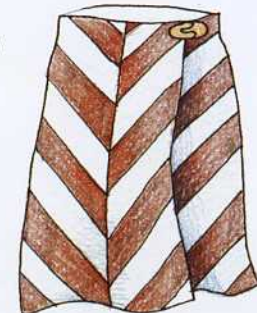
B



C



D



E



А. Вертикальные линии придают фигуре статность.

В. Горизонтальные линии расширяют тело.

С. Расположенные по косой придают одежде динамизм.

Д. Встречные или расходящиеся полосы создают напряжение.

Е. Штамповки с изогнутыми линиями изменяют силуэт.

Штамповка не всегда должна заполнять всю поверхность, но может располагаться в произвольных местах, что делает вещь более выразительной.



Штамповка в клетку не выходит из моды и делает одежду элегантной.



Базовое наложение светотени

Светотень нечасто используется в рисунке моделей. Не нужно применять ее только для большего эффекта, но когда это целесообразно, то есть помогает лучше объяснить форму одежды, передать объем, текстуру и рельеф.

НАПРАВЛЕНИЕ СВЕТА

Когда свет, освещающий фигуру, яркий, то тени становятся резкими. Для модного рисунка это не нужно. Достаточно просто обозначить тени со стороны, противоположной источнику света. Лучше, если он расположен сверху сбоку, освещая одну сторону и затеняя другую, благодаря чему рельеф и складки одежды становятся четко очерченными и передают объем. Этот контраст необходим, если надо выделить объем или сборки платья. Наложение теней на модель выполняется карандашом однородными штрихами, почти без оттенков в затененных местах.

ГДЕ ДОЛЖНЫ БУДУТ ПОЯВИТЬСЯ ТЕНИ

Мы знаем, какой лучший способ освещения фигуры, но как мы должны действовать в отношении одежды? Как и где мы отображаем тени? Должны быть оттенены области, которые отражают выемки или углубления, эффект объема. Прежде всего, нужно помнить о выделении воротника, внутренней линии пиджака или карманов, вырезов или складок под мышками, внутренней части рук, боков или штанин.



Тени на фигуре образуются со стороны, противоположной потоку света.

Тени, намеченные толстой линией, выполняются обычно маркером.



Чтобы оттенить предмет одежды, мы должны обратить внимание на направление света, складки ткани и выступающие части (карманы, лацканы, воротники).

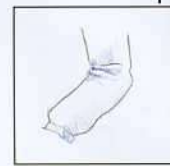


ШИРОКАЯ ЛИНИЯ

Метод, очень распространенный среди модельеров, состоит в том, чтобы подчеркнуть одну из сторон фигуры широкой линией, обычно выполняемой маркером. Тонкая линия соотносится с потоком света в освещенной части, в то время как широкая и насыщенная линия, которой рисуется противоположная источнику света часть тела, понимается как затененная. Этим способом мы передаем первое ощущение рельефа и глубины фигуры, большее выделение контура тела.

ДЕТАЛИЗИРОВАННЫЕ ТЕНИ

В иллюстрациях к окончательному проекту используют набросок теней, основанный на широких и грубых пятнах. Он выполняется с большой тщательностью, чтобы точно передать текстуру и складки одежды. Сложная работа не нужна, достаточно взять два или три схожих цвета разной интенсивности и комбинировать их, создавая переходы тона. Цветные карандаши в сочетании с мокрой кистью очень подходят для этих случаев: они дают мягкие и эффектные тона и удобны для выполнения тонких и детализированных завершающих элементов.



Нужно уделять особое внимание складкам на рукавах и в местах сгиба конечностей. Часто студенты забывают о них.

1. Чтобы наложить тени водоразводимым цветным карандашом на розовое платье, красным карандашом мы рисуем контур фигуры и отмечаем складки.

2. Розовым карандашом плавными штрихами мы раскрашиваем всю поверхность платья.

3. Поверх светло-розовых штрихов темно-розовым карандашом мы выделяем тени каждой складки платья. Освещенные области остаются светло-розовыми.

4. Чтобы окончательно объединить штрихи и смягчить тени, мы разбавляем цвета водой, проводя по штрихам мокрой кистью.



2

4

1



2



3



4



Способы наложения теней на одежду

До того как накладывать тени, нужно изучить все, что относится к освещению, решить, какой стиль мы придадим иллюстрации, какие характеристики и части мы хотим подчеркнуть. После анализа этих факторов, в соответствии с нашими потребностями выбирается способ нанесения светотени.

КОНТУРНЫЕ ТЕНИ

При наложении тени с помощью контурного средства, такого как карандаши или фломастеры, сначала очерчивается внешний контур. Затем в очень обобщенной манере рисуются наиболее выступающие складки линиями, идущими от центра наружу, но не в обратную сторону. Далее, наложением пересекающихся диагональных штрихов, которые могут рисоваться рядом или накладываться друг на друга, затемняется внутренняя часть каждой складки. Этот способ работы, основанный на группах штрихов, очень удобен на фазе создания наброска, но не для более проработанных проектах, где при выполнении тени предпочтение отдается акварельным пятнам.

1. Давайте посмотрим, как накладывать тени, используя штрихи и акварельные пятна. Исходной точкой обоих упражнений является карандашное изображение модели.

2. Мы держим карандаш примерно за середину и наносим серию штрихов, чтобы наметить основную тень. Следим, чтобы нажим был очень легким.

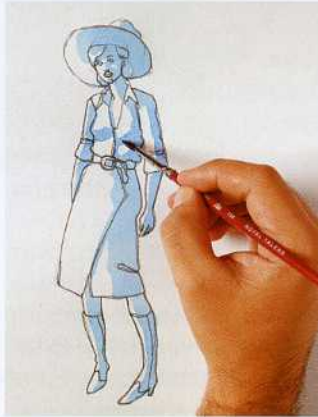
3. Делаем тени более интенсивными, накладывая новые штрихи на уже имеющиеся. Карандаш держим ближе к кончику, чтобы нажим был сильнее.

4. Чтобы правильно оттенить модель серией контурных штрихов, достаточно двух или трех слоев как максимум.

СОЧЕТАНИЕ ЛИНИЙ И АКВАРЕЛЬНЫХ ПЯТЕН

Можно сказать, что прием с использованием и линий, и акварельных пятен дает наибольшие возможности в дизайне моды. Весь рисунок выполняется линиями, выделяя контур одежды и складок, сборок и обозначая текстуру, а после наносятся тени размывкой черной, сильно разведенной тушью. Это, конечно, в случае, когда мы работаем только с монохромными тонами. Акварельные пятна могут также быть получены с использованием цветной акварели.

1



2



3



1. Метод нанесения теней с использованием акварельных пятен, похож на предыдущий. Синим мы раскрашиваем затененную сторону тела.
2. На высохшее предыдущее акварельное пятно накладывается второе, более интенсивное, которое делает тени контрастными.
3. Только двумя слоями синего мы получаем простое и схематичное, но эффектное, изображение модели.

ТРИ ТИПА НАЛОЖЕНИЯ ТЕНЕЙ

В иллюстрации моды техника наложения теней разделяется на три базовых типа:

- Наложение теней с использованием перехода тонов применимо к одежде, где почти не присутствуют складки. Этот тип предполагает только передачу объема модели, не принимая во внимание детали или текстуры.
- Реалистичное наложение теней применимо к одежде, которая требует высокой степени детализации, тщательной передачи текстуры, складок и сгибов.
- Наложение теней декоративных, с использованием пятна, чтобы схематично наметить тень.



Наложение теней удобно для общего, не детализированного изображения моделей.



Реалистичное наложение теней наиболее четко передает рельеф, текстуру и складки одежды.



Символическое наложение теней – декоративно, не выполняет никакой описательной функции и не несет информации о текстурах.

Рисуем

дополнения

Дополнения подчеркивают дизайн платья. С каждым годом возрастает значимость, которую приобретают модные аксессуары, становясь одной из основных частей гардероба, и это заставляет модельера уделять им больше внимания и разрабатывать разные варианты.

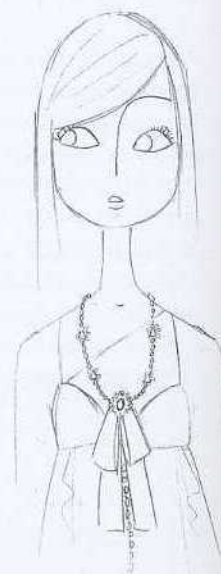
ВЫДЕЛЕНИЕ И ПЕРСОНАЛИЗАЦИЯ

По мере того как многочисленные простые предметы, например пояс, шляпа, сумка, или вещи, имевшие вначале магическое значение (драгоценности, браслеты, подвески), начали исполнять роль украшения, они приобрели вид подлинно художественных работ. Они превратились в символ персонализации, идеальное дополнение для одежды, которое выделяет тех, кто его носит, из остальной массы людей, превращаясь в символ исключительности и престижа.

ТВОРЧЕСКАЯ РАБОТА

Модельер должен знать основные тенденции в использовании аксессуаров в каждый сезон, с тем чтобы уметь выбрать наиболее подходящие для своих моделей одежды. Основные функции дополнений – украшать платья. Не лишне иметь специальные знания о технике и соответствиях дизайна обуви, сумок, драгоценностей, шляп, бижутерии и других дополнений, с целью их использования для создания полного эффекта от наших коллекций, привнося в пресыщенный мир ценностей что-то романтическое, превеличенное или экзотическое.

Туфли – ключевой элемент гардероба, они подчеркивают и стилизуют ноги женщины.



Драгоценности и бижутерия выполняют функцию украшений. Многие фирмы – изготовители одежды разрабатывают свои собственные дополнения.

Чтобы заниматься дизайном туфель, очень важно знать пластические приемы, позволяющие воссоздавать текстуру материалов.



ТУФЛИ И СУМКИ

Эффект, производимый туфлями, всегда определяется, прежде всего, формой подошвы и каблука. Кроме увеличения роста, высокие каблуки часто используются, чтобы увеличить эротическую привлекательность, подчеркнуть ноги и представить предмет одежды в самой элегантной манере. Похожая ситуация происходит и с сумками, которые часто соответствуют одежде, сочетаясь по цвету, форме и текстуре. Большинство дизайнеров создают одежду в единственном экземпляре, находя вдохновение в графическом искусстве или предпочтении клиента, таким образом, мода проявляется в дизайне туфель или сумки каждого отдельного сезона. Экстравагантность, роскошь и оригинальность образуют форму женских туфель и сумок XXI века. Дизайн мужских туфель, как кажется, остался без изменений, однако он невероятно развился в сторону спортивной обуви, где мы можем найти бесконечное количество дизайнов.

ШЛЯПЫ

Кроме того, что она призвана защищать голову от ненастья, шляпа использовалась как символ социального различия или политической или идеологической принадлежности. Однако в XX веке она приобрела декоративную функцию. Женщины блистают в шляпах множества форм, цветов и материалов, в то время как мужчины почти всегда используют ее классическую форму. Обычная шляпа может стать последним штрихом в стильной одежде, особенно у женщин, где она превращается в элемент, делающий одежду более индивидуальной. В настоящее время шляпа уступила свои позиции шапкам и кепкам, но, независимо от формы и материала, любой способ покрывать голову представляет собой отличный знак каждой эпохи, где отражаются доминирующие ценности и тенденции.



В мире иллюстрации моды туфли обычно рисуются с высоким каблуком, даже несколько завышенным.



Шляпа может добавить штрих оригинальности и придать индивидуальности любому ансамблю.



В дизайне дополнений рисунок должен быть значительно более определенным и четким, чем при изображении моделей моды. Здесь представлен пример эскиза, выполненного стойким фломастером.



По основе рисунка гуашью и цветными карандашами определяются цвета и отделка кожаной текстуры сумки и металла замка.

Разработка □ проекта

«МОЕ ВДОХНОВЕНИЕ – ЖЕНЩИНЫ, КОТОРЫЕ МЕНЯ ОКРУЖАЮТ, УЛИЦА, БРАК, ПИКАССО, МАТИСС, КАТРИН ДЕНЕВ, МАРРАКЕШ, ПУТУ ДЕ ЛА ФЛЕС, МОЯ СОАВТОР, СОЛЬ ДЕЛЬ АТЛАС, СЕЗАНН, ОПЕРА, ВАН ГОГ, МОНДРИАН, ПАРИЖ, НУРИЕВ, МУЖИК, МОЙ БУЛЬДОГ, ПРУСТ, КОКТО, ИСПАНИЯ.»
Ив Сен-Лоран, дизайнер моды





Изучение КЛИЕНТОВ

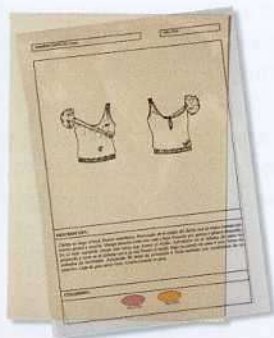


БЕРТА СЕСЕ
ПРОЕКТ ТЕКСТУР, 2000
ФОТОМАСТЕРЫ И ЦВЕТНЫЕ КАРАНДАШИ С ОБРАЗЦАМИ ТКАНИ

и рынка

Цель моды –

найти универсальные продукты,



которые подойдут клиентам. Это вынуждает модельера исследовать и интерпретировать тенденции моды, развивать творческие и технические возможности, адаптируя свои идеи к потребностям рынка и требованиям индустрии моды. Недостаточно иметь оригинальные предложения или быть неиссякаемым творческим источником, модельер должен постараться установить контакт с потребителем и делать работу, которая будет реально продаваема.

Клиенты и фирмы

Мир моды относится к одежде не только как к результату творчества, но одежда также должна быть промышленным продуктом широкого потребления, который отвечает разнообразным требованиям рынка. Модельер должен заботиться о том, чтобы знать возможных клиентов и адаптироваться к предпочтениям потребителей и маркам.

УЧИТЫВАТЬ ЖЕЛАНИЯ ПОТЕНЦИАЛЬНОГО КЛИЕНТА

До того как начать разработку проекта, следует изучить потребности потенциального клиента. Цель — попытаться представить того, кому адресуются наши эскизы, наше представление об одежде. Чтобы наметить психологический портрет клиента, мы можем принять во внимание его пол, возраст, профессию и многие другие факторы, которые могут повлиять на выбор одежды. Если мы проанализируем каждый фактор и попытаемся найти ответы на эти вопросы, мы получим портрет нашего потенциального клиента, очень близкий к реальности. В связи с тем, что цель модельера состоит в том, чтобы удовлетворить желания клиента всегда через свое собственное видение и стиль, эти знания должны оказывать действие на

дизайн, включая выбор ткани, цвета, формальной или неформальной природы предметов одежды, и, разумеется, их конечной цены.

АНАЛИЗИРУЕМ РЫНОК

Существуют разные способы исследования рынка, которые позволяют предугадать намерения возможного клиента. Чтобы применять их, нужно учитывать различные факторы, связанные с демографией, социологией и экономикой. Для модельера очень полезно знать о них заранее. Эти исследования анализируют привычки покупателя, основываясь на его возрасте и на численном распределении населения (очевидно, что при большей демографической концентрации существует большее количество потенциальных клиентов; с другой стороны, на селе и в небольшом городе одеваются по-разному). Изучается также, как живут и работают люди и как эти факторы влияют на их форму одежды. Люди одеваются в соответствии со своим социальным статусом и покупательным уровнем, они любят отождествлять себя с вышеописанным статусом. Эти статистические данные совместно с разработками торговых домов моды (которые анализируют предпочтения клиентов) — являются наиболее ценной информацией.

Люди одеваются по-разному в зависимости от географии их проживания. Городская мода более дерзкая и представлена более кричащими цветами.

Нужно изучать потенциального клиента. Наш блокнот — это хорошая витрина для собирания фотографий, идей и эскизов, которые позволяют нам анализировать рынок с тем, чтобы решить, какой стиль для него больше подходит.



СТИЛЬ ФИРМЫ

Многие модельеры заключают договор с фирмами, которые вкладывают большое количество денег, времени и опыта в развитие новых стилей моды и инновации. Компания оказывает протекцию своему продукту и делает его уникальным и узнаваемым. В таком случае, модельер жертвует своей популярностью, чтобы работать анонимно над выработкой стиля фирмы. Все известные марки имеют свой собственный стиль, уникальный образ, который отражается в философии дизайна. Индивидуальная фигура модельера теряет свою значимость, клиенты связывают представляемый стиль одежды с этой фирмой.

ЗНАЧИМОСТЬ СТИЛЯ

Стиль находится вне веяний сезонной моды, он — что-то большее. Отождествление фирмы или марки с определенным четким стилем очень важно для его успеха. Дизайнеры фирмы должны работать сообща, с целью создать стиль, который передает желание мыслить, жить, одевать, действовать. Стиль фирмы должен соотноситься с клиентом, находить общее с группой людей, которая имеет ритм и образ жизни, похожие на те, что выражает дизайн одежды. Это достигается, когда платье стремится подчеркнуть индивидуальность клиента. Это гармония, существующая между индивидуальностью клиента и его внешним видом.



В мастерской крупной фирмы модельер работает анонимно. Он приспособливает свою творческую активность к стилю марки.

Когда мы работаем для марки футболок, несмотря на то, что она уже обладает определенным стилем, модельер должен привносить индивидуальные черты. Эскизы Дивинаса Палабраса, коллекция T.V. or not T.V.





Часто человек бывает вынужден создавать одежду, которая не отражает полностью его стиль или желание.

Настоящий профессионал оценивается по наличию способности создавать с энтузиазмом и страстью дизайн, отвечающий чужим желаниям.

При работе в большой фирме нужно найти равновесие между собственными желаниями и теми особенностями, которые требует марка. Здесь представлены эскизы свитеров для коммерческой фирмы.

Работа в большой фирме строится примерно так, как рассмотрено в книге. Отличие состоит в том, что фирма вовлекается в дизайн с самого начала, с момента создания эскиза.

УВЛЕЧЬСЯ ДИЗАЙНОМ

Работа для модной марки влечет за собой различные ограничения, которые нужно знать и оценить до того, как принять решение работать или нет на эту марку. Модельер должен найти верное равновесие между своими желаниями и необходимостью угодить клиенту, особенно, если у фирмы есть определенный стиль, который ограничивает творчество модельера. Следует найти равновесие между нашей творческой активностью и ограничениями, которые вводит марка. Мы должны быть объективными, стараться критически относиться к нашим творческим решениям и смотреть на них с точки зрения руководства фирмы, которое должно одобрить наш дизайн. Хороший дизайн и дизайн, который больше всего привлекает нас как модельера, не обязательно одно и то же.

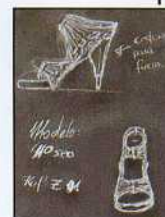
ПОНЯТИЕ МАРКИ

В первую очередь внимание всегда привлекает марка, в то время как модельеры остаются анонимными. В границах марки стиль творческих решений остается подчиненным корпоративному образу, логотипу, фирме, аксессуарам или специфике дизайна, которые отличают производителя от других. Фирмы, специализирующиеся на производстве готового платья, используют эффект узнавания, чтобы сделать очевидной связь предмета одежды со стилем этого дома моды. Клиент выбирает ту или другую марку, потому что воспринимает стиль одежды как свой собственный, передающий стиль его жизни, или потому, что хочет достичь данного внешнего вида с помощью продукта.





В школах моды будущего дизайнера готовят так, чтобы он не только научился создавать одежду, основываясь на своем собственном стиле, но и знал работу мастерской (кройка, штамповка...).



Многие фирмы заинтересованы в дизайне дополнений к своим коллекциям. Полезно все время практиковаться в рисовании дополнений и отмечать виды и особенности дизайна.



Исключительность вариантов дизайна, которые появляются на модных дефиле, не адресована обычным людям. Клиенты этих дизайнеров обладают очень высоким уровнем покупательной способности.

ПРОЕКТИРОВАНИЕ ЛИНИИ ОДЕЖДЫ

Чтобы наши дизайнерские решения были включены в рынок моды, сначала мы должны создать «линию» в коммерческом смысле этого термина. Проектирование линии подразумевает отражение новизны и духа современности в предметах одежды, восприятие предметов одежды как законченного гардероба, который выражает объединяющую идею с уравновешенным ансамблем нижней и верхней одежды, предметов одежды, которые предоставляют многочисленные возможности комбинирования друг с другом, одежды, которая сочетается и является взаимозаменяемой, включая, если возможно, одежду других марок или другого дизайнера. Цель – создать одежду, которую купили бы клиенты, и как можно больше. Исключительность предназначена для наиболее ограниченного сегмента публики, хотя и с большим уровнем покупательной способности.



На большой фирме дизайнер практически не участвует в кройке, в маленькой мастерской, напротив, дизайнер включается в процесс изготовления опытного образца.

Коллекция:

собрание идей

Когда тип фирмы или клиента, для которых мы будем работать, определен, и известен интересующий нас стиль, и преодолен процесс исследования, у нас уже есть история, чтобы рассказать. Это момент представить дизайн нашей коллекции. В ней должен быть выражен источник нашего вдохновения, тема или связь, которая объединяет наш проект, и его замысел.

СОЗДАТЬ ИСТОРИЮ

До того как очертить дизайн коллекции, нужно найти тему, разработать линию предметов одежды, основываясь на источнике вдохновения, поработать с эскизом, цветовой гаммой и текстурами, которые сочетались бы с коллекцией и связывали бы ее с основной концепцией. Мы можем записывать некоторые темы или идеи и после отбирать лучшие и группировать их в соответствии со сходством стиля, оценивать возможности создания, оригинальность, которые представляет каждая из них. Хорошее упражнение перед началом работы состоит в том, чтобы создать из фотографий коллаж, собирающий вместе заинтересовавшие нас и относящиеся к выбранной теме изображения, чтобы он послужил нам источником вдохновения и, в свою очередь, превратился в способ объединять и соотносить идеи.

РИСУЕМ НАБРОСКИ

Когда тема ясна, создается большое количество заметок и быстрых набросков, практически без времени на раздумье. Мы заносим в наш блокнот первые идеи по теме, рисуем серии фигур и эскизов и дополняем их написанными замечаниями, которые содержат дополнительную информацию, могущую оказаться нам полезной. Мы прорабатываем идеи: рисуем и расширяем их, пробуем различные варианты отобранных нами форм, цветов и тканей, экспериментируем с новыми формами рукавов, вырезами. Важно научиться думать, сравнивать, оценивать идеи, чувствовать себя комфортно и размышлять перед бумагой вслух.



Процесс документирования – основной в поиске темы для нашей коллекции. Мы можем найти вдохновение в коллекциях известных модельеров.



Исходя из основной темы, делаются наброски различных интерпретаций и изменений предметов одежды, которые связаны друг с другом благодаря одной линии, стилю, украшениям или деталям.

Фаза создания эскизов помогает классифицировать линию коллекции. Следующий шаг – отразить некоторые модели в цвете в блокноте. Дизайн и структура рисунка должны теперь быть очень ясными.

ЦЕЛЬ – СОГЛАСОВАННОСТЬ

Для создания коллекции нужно разработать широкую гамму связанных друг с другом идей, чтобы производить предметы одежды, могущие служить нарядом не только по отдельности, но и быть согласованным ансамблем. Это означает, что предметы одежды должны представлять собой разнообразие форм, способов использования, сочетаться друг с другом в эстетическом плане и быть взаимозаменяемыми. Систематическое рассмотрение таких важных факторов, как стиль, цвет, крой, форма, использование схожей штамповки и производство, способствуют появлению в коллекции этой согласованности. Выбор тканей и образцов может быть начат после того, как мы будем удовлетворены эскизами и посчитаем нужным сделать образец.

ОБРАЗЦЫ ДЛЯ СОЗДАНИЯ КОЛЛЕКЦИИ

В виде обобщения, в ходе создания коллекции мы должны будем решить следующие вопросы:

1. Определить количество ансамблей, которые будут создаваться, и просчитать, из скольких предметов одежды будет состоять каждый из них.
2. Зафиксировать на бумаге все идеи, связанные с созданием коллекции, которые придут в голову: формы, покрой, дополнения – все может оказаться полезным.
3. По мере того как формируется представление об одежде и проясняется ее вид, создается каталог, чтобы не повторяться. Он может быть разделен на разделы: топы/рубашки, платья/брюки и пиджаки.
4. Создаются один или несколько силуэтов, чтобы лучше определить, будет ли это коллекция одежды для дня, вечера, праздника или смешанная.
5. Создается карта тканей и цветов.
6. В конце определяется вид завершающих элементов: замков, украшений, фурнитуры, штамповки, вышивок...

Коллекции должны состоять из вещей, которые могут комбинироваться друг с другом, то есть блузка одной модели может превосходно сочетаться с юбкой или брюками другой.

Когда мы находим хорошую идею, нужно извлечь из нее наибольшую пользу. Имеется в виду создание всевозможных вариаций на основе этой идеи, в данном случае – идеи шляпы со штамповкой.



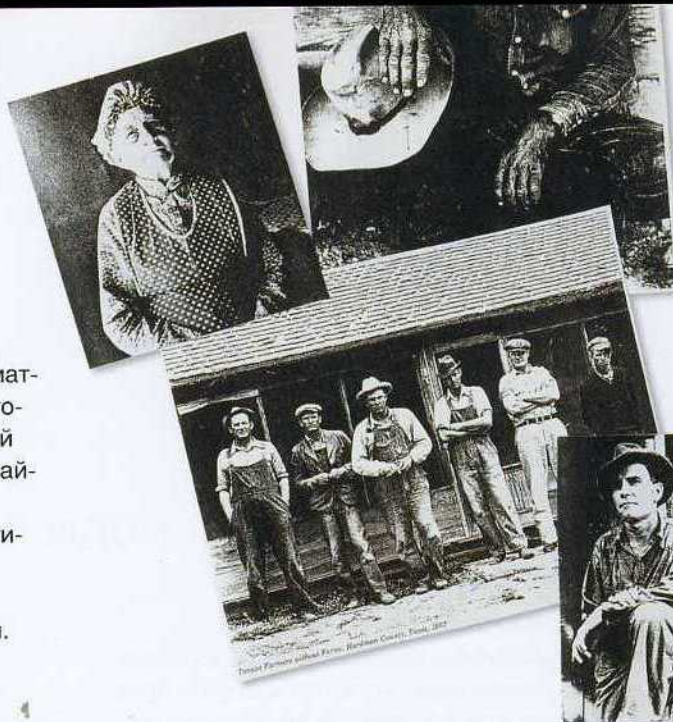
В следующем разделе мы будем рассматривать на практике основные идеи, на которых строится коллекция, изучать реальный проект, следуя за профессиональным дизайнером: следить, как он придерживается основных идей коллекции, единства эстетических факторов, и как выбор цветов, штампованного рисунка и тканей влияет на согласованность и единство коллекции.

Разработка коллекции

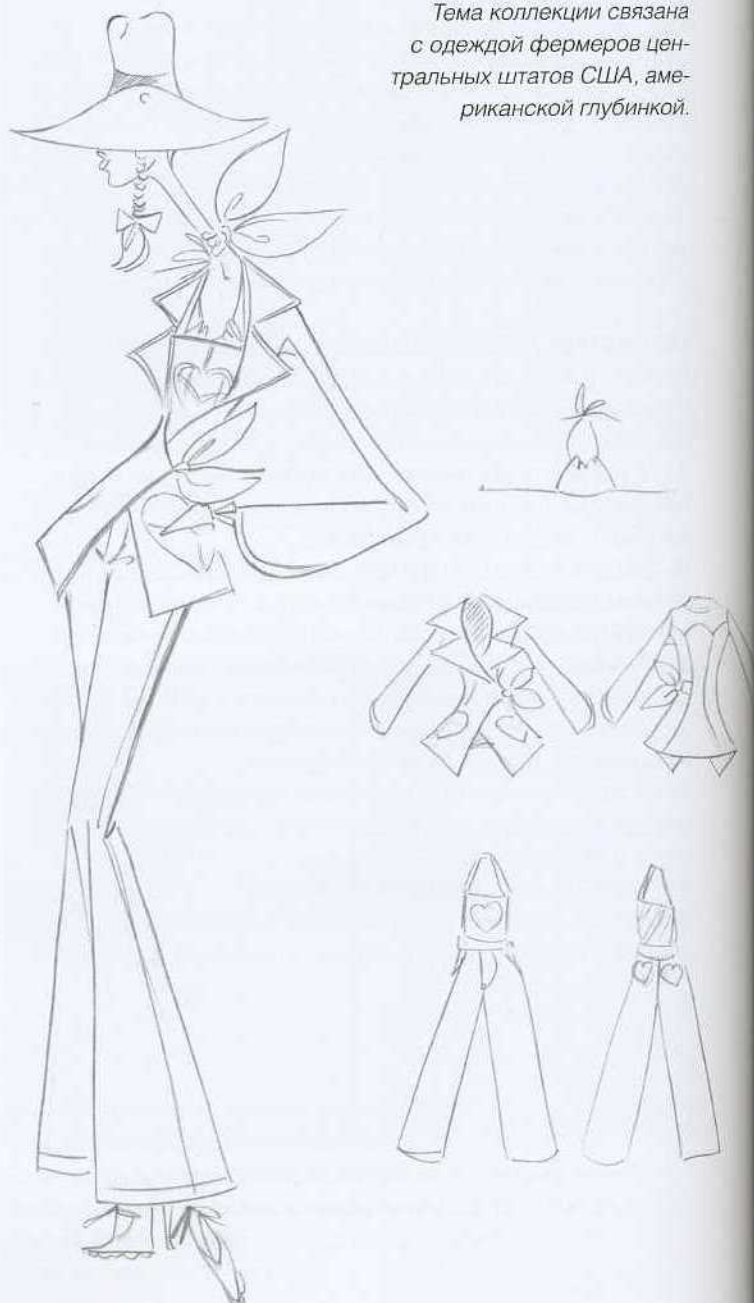
ТЕМА КОЛЛЕКЦИИ

Когда фаза создания набросков и черновиков завершена, основной целью становится добиться, чтобы коллекция соединялась с темой. В этом случае проект связан с эстетикой американского Среднего Запада, мира ранчо и ферм, где господствует джинсовая одежда, одежда в клетку, завязанные узлом платки и широкополые шляпы. Чтобы придать коллекции собственную индивидуальность, дизайнер должен глубоко изучить тему с целью просто и ясно передать ее суть. Цветовая символика, формы и текстуры, хорошо определенные и четко привязанные к эстетике североамериканского родео, достигают большей эффективности, если раскрываются в различных мелочах, украшениях, даже если они имеют вид, очень отдаленный от этой эстетики. В одной коллекции мы должны иметь два взгляда: один — глобальный, показывающий согласованность ансамбля, и второй — индивидуальный, так как каждая вещь должна иметь свою собственную индивидуальность и быть созданной до мельчайшей детали так, чтобы в нее влюблялись.

На основе некоторых характерных элементов, таких как рабочая одежда, широкополые шляпы, платки, фартуки и жилеты, разрабатываются первые карандашные эскизы.



Тема коллекции связана с одеждой фермеров центральных штатов США, американской глубиной.



ЛИСТ КАТАЛОГА

Возможно, мы захотим спланировать линию одежды с помощью серии набросков, которые включают все представляемые ансамбли, что позволит нам увидеть почти одновременно их единство. Мы можем нарисовать их в последовательных сериях в схематичной манере наброска, на листе бумаги, как если бы это был каталог всех нарядов. Этот способ планирования коллекции позволяет заботиться о единстве ансамбля, изучить эффект силуэтов одежды, удостовериться, что ни одно дизайнерское решение не является дисгармоничным; наконец, получить максимум пользы от каждой формы.

СОЧЕТАЕМЫЕ И ВЗАИМОЗАМЕНЯЕМЫЕ ПРЕДМЕТЫ ОДЕЖДЫ

Дизайн коллекции должен укрепляться обобщением цветовой гаммы и потенциальных штамповок и набором отпечатков; в данном случае — синих цветов и клеток. Нужно хорошо продумать конструкцию и завершение каждой детали, чтобы быть уверенным, что представлено максимальное количество возможных решений в выбранной линии джинсовой одежды. Дизайнерские решения коллекции должны казаться основательными и включать важные фундаментальные идеи и менее бросающиеся в глаза вещи. Но будьте внимательны: хотя коллекция должна представлять собой разнообразие хорошо сочетаемых и взаимозаменяемых предметов одежды, не нужно делать лишнее дублирование.

Последний шаг в создании проекта — иллюстрация окончательных дизайнерских решений с четкой прорисовкой деталей. Изображение одежды должно быть очень понятным.



Нужно иметь в наличии подборку наиболее используемых в коллекции тканей. В данном случае ткани в клетку наилучшим образом сочетаются с темой.

На листе каталога схематичным и обобщенным образом представлены все модели, составляющие коллекцию.





ПОИСК и неизменное



АНХЕЛЬ ФЕРНАНДЕС
ДВЕ МОДЕЛИ С ОБРАЗЦАМИ ТКАНИ, 2003
ЦВЕТНЫЕ КАРАНДАШИ, АКРИЛОВЫЕ КРАСКИ И КОЛЛАЖ

ПОДТВЕРЖДЕНИЕ

В своем поиске

вдохновения дизайнер-профессионал



всегда должен быть в курсе последней информации из мира моды (журналы, новинки с конкурсов, новые ткани), вбирать тонкие изменения эстетики и, прежде всего, наблюдать за людьми. Он должен быть внимателен к своей эпохе, быть открытым для новинок, исследовать свое ближайшее окружение в поиске тем и мотивов, которые он может использовать в своих дизайнерских решениях. Он также должен знать о появлении новых тканей, техник штамповки, о пуговицах, замках и других материалах, связанных с дизайном моды.

Подбор информации

Вырезки должны соответствовать сегодняшнему дню. Они – ценная информация, в которой можно найти вдохновение для наших дизайнерских решений.



Журналы, публикации моды и каталоги выставок поддерживают контакт профессионалов дизайна и стилизации с известными модельерами, с основными творческими центрами мира (такими как Париж, Лондон, Нью-Йорк, Милан). Таким образом, новые тенденции, то, что действительно ново в дизайне, находятся в наших руках, нужно только перенести это в альбом или блокнот.

ЖУРНАЛЫ

Журналы являются постоянным источником информации и вдохновения благодаря многочисленным фотографиям, представляющим последние творческие решения, моделей и позы для рисования; это способ быть в курсе последних тенденций, самых последних изменений в мире моды. Модельер должен превратиться в коллекционера различных изображений и интересных статей, полезной визу-

альной информации об одежде, которая ему нравится, видов дизайна и талантливых решений или оригинальных коллекций. Необязательно всегда прибегать к помощи современных журналов моды, можно также взять страницы старых журналов, книг или старые семейные фотографии. Фотокопии очень полезны, когда мы не можем вырвать страницу из ценной или библиотечной книги.

ПОДБОР ИНФОРМАЦИИ НА ВЫСТАВКАХ

По всему миру проходят конкурсы дизайна, дефиле, выставки и коммерческие встречи производителей тканей и аксессуаров, и если у вас есть возможность путешествовать, то это способ быть ближе к источникам индустрии моды, получить из первых рук инновации, касающиеся карт и прогнозов цветов, типов волокон и тканей, новых линий для создания мужской и женской одежды и т.д., которые служат для ориентации профессионалов, работающих в этом секторе. Многочисленные стилисты постоянно ездят по миру, делая заметки и собирая информацию, чтобы распространить ее в модных журналах или собирать ее для фирм и марок сектора.

Посещение меховых мастерских или текстильных выставок – хороший способ найти прямой контакт с материалами и отобрать образцы, которые мы должны пронумеровать и упорядочить на картонной карточке.



Карточка тканей





СОРЕВНОВАТЬСЯ С ВАШИМ ЛЮБИМЫМ МОДЕЛЬЕРОМ

Вырезки фотографий, иллюстраций из журналов, газет или проспектов дефиле должны включаться в ваши тетради для рисования вместе с набросками, заметками и рисунками. Мы можем собирать все о нашем любимом модельере и стараться создавать наброски, вдохновляясь его творческими решениями. Мы должны избегать грубых копий, речь идет о том, чтобы взять чужой дизайн за основу, немного изменить его и включить в него различные завершающие штрихи и текстуры, честно стараясь запечатлеть в проекте наш собственный стиль. Нужно находить равновесие между стилистическим «плагиатом» и оригинальностью.



Мы будем использовать тетради как доску информации. В них мы наклеим фотографии, вырезки или образцы ткани, объединяя идеи, однажды могущие оказаться нам полезными.

ТЕТРАДИ КАК ДОСКА ИНФОРМАЦИИ

Тетради для рисования должны регулярно использоваться. Они формируют профессиональный архив и содержат ресурсы всего, что может оказаться вдохновляющим и стимулирующим, это визуальный дневник, в котором собираются любые интересные идеи или предметы одежды. Тетради должны служить информационной доской, где, кроме рисунков, накапливаются фотографии людей, предметов одежды, образцы тканей, карты цветов, повседневные предметы, декоративные формы, которые мы вырезали и аккуратно наклеили в определенном порядке. Это дает нам возможность размышлять над нашими собственными идеями. Когда мы накопили достаточное количество изображений, мы можем начать разработку нового дизайна. Со временем эта информация, основанная на коллаже, может превратиться в полезный архив, к которому прибегают, чтобы отделить или восстановить идеи.

Форма предметов

В школах дизайна студентам предлагают рисовать реальную жизнь, изучать среду, которая нас окружает, стараться смотреть на предметы как на неисчерпаемый источник идей. Результаты удивляют по мере того, как мы прогрессируем и дистанцируемся от самого предмета, чтобы прийти к новым путям творчества.

БУМАЖНАЯ ЛАМПА

Если мы посмотрим на то, что нас окружает, глазами дизайнера, мы увидим, что вдохновение может таиться в любом предмете. Простая бумажная лампа может стать для нас платьем. Ее изящность, хрупкость и кривизна привлекают наше внимание. Если рассматривать предмет с близкого расстояния, можно отметить то, что для кого-то окажется вдохновляющим и красивым: силуэт, то, как свет освещает бумагу, внутренний ряд спиц, которые ее скрепляют и поддерживают ее объем.

ИЗУЧЕНИЕ ЛИНИИ

Мы помещаем хорошо освещенный предмет в центр стола и начинаем изучать линии. В тетради для набросков рисуем различные интерпретации предмета, стараясь анализировать его, приспособиться к его форме, основным линиям. Лучше узнать предмет – это первый шаг к тому, чтобы уловить его сущность и выяснить, какие формы и особенности мы должны сохранить и опустить при трансформации лампы в платье. Эти рисунки могут быть сделаны карандашом, несколькими линиями, которые могут быть выделены легкой тенью для придания предмету объемности.



Простая бумажная лампа – предмет нашего изучения. Ее форма, напоминающая женскую фигуру, определяет дизайнерское решение.



1. Цель первых рисунков – приспособиться к форме предмета, делая в нашей тетради наброски его различных интерпретаций.

2. Мы адаптируем форму предмета к модели и рассматриваем многочисленные варианты, чтобы найти оптимальный.



3



4



РИСУЯ КУКОЛОК

Следующий шаг состоит в том, чтобы адаптировать форму предмета к телу. Как в предыдущем случае, в блокноте мы делаем быстрые наброски «куколок» и одеваем их в одежду, идея которой основана на форме лампы. Нужно изучить возможности, которые дает силуэт. Мы работаем с фигурами в профиль и во фронтальном положении, одевая их в различные платья. Недостаточно повторять один и тот же вариант с разными «куколками», мы должны развивать наш талант и изменять какой-либо аспект в каждом варианте с тем, чтобы каждый эскиз казался отличным от предыдущего. Результатом станет широкий спектр моделей, которые помогут нам выбрать окончательный вариант дизайна.



5



6

ПЛАТЬЕ-ЛАМПА

Наконец, мы определяем дизайн, который поможет нам превратить лампу в оригинальное платье, и создаем более детальную его иллюстрацию. На коричневой бумаге белым карандашом мы рисуем контур модели, подчеркиваем силуэт и окончательный проект платья. Розовой гуашью раскрашиваем тело модели и черной — ее волосы. Белой гуашью раскрашиваем платье. После того как краска высохнет, карандашом цвета охры по слою краски рисуем структурные линии платья. Выбор коричневой бумаги является очень важным фактором для достижения большего контраста с белым платьем.

3. Мы рисуем более определенную модель. На коричневую бумагу белым карандашом наносим форму.

4. Цвет выполняется черной и розовой гуашью для волос и тела модели и белой — для платья.

5. Карандашом цвета охры мы наносим структурные линии на белое платье. Завершающий элемент очень простой, не несет цветовую нагрузку.

6. После разработки дизайна изготавливается платье-лампа. Здесь представлен результат этого проекта, выполненного Иреной Виллясека.

Фигура

оригами из шелковки

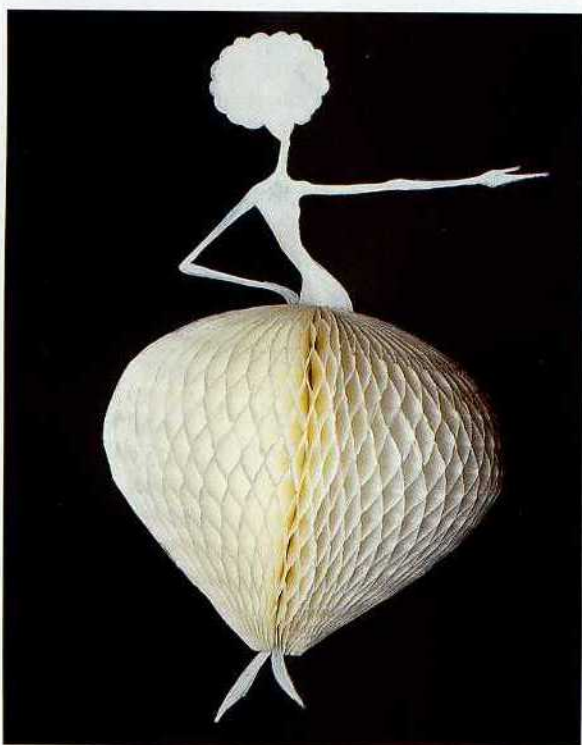
Вдохновение может заключаться в любом предмете, любой мелочи. Ее форма, текстура или цвет могут привлечь наше внимание, быть объектом нашего анализа и стать источником идеи для нашего нового предмета одежды, зовущего и оригинального. Давайте посмотрим, как развивается этот процесс, исходя из простой фигуры оригами из шелковки.

ГЕОМЕТРИЯ В БУМАГЕ

Здесь у нас есть типичный предмет – бумажное осиное гнездо. Имеется в виду фигура оригами, кусок рисовой бумаги, который благодаря восточной технике папирофлексии превращается в удивительную фигуру. Эта фигура, будучи полностью развернутой, представляет собой геометрическую сеть, замысловатые соты с гибкими и широкими ромбовидными формами. Наше внимание привлекают складки бумаги, игра света и теней, геометрическая сетка, легкость, которую имеет предмет, несмотря на свой объем, то, какой он сложный и в то же время простой.



Источник вдохновения нашего дизайна – оригами, или папирофлексия. Бумага, которая разворачивается и получает объем, как будто это аккордеон.



На силуэт модели мы приклеиваем одну из фигур оригами, которую мы располагаем, чтобы изучить возможности предмета одежды.



Модель, которая представляет законченный дизайн с применением оригами в форме юбки.



Здесь мы видим воплощение проекта дизайнера Гори де Пальмы.

Вещица из шелковки превращается в юбку из полиэстеровой тюли, структура которой состоит из тех же складок, похожих на аккордеон, что и у оригами.

Полезно располагать несколькими образцами форм из той же бумаги в складку. Это позволяет тщательно изучить ее, наклеивать ее на наши модели или разрывать и измельчать ее, чтобы посмотреть, какую связь имеют друг с другом сгибы и как они склеены.

ИСПОЛЬЗУЕМ ХАРАКТЕР ПРЕДМЕТА

Мы стараемся включить систему складок фигуры оригами в новый дизайн, который должен заключить в себе характеристики, более всего привлекающие наше внимание к предмету: игра контрастов, которая позволяет нам получить большой объем, значительно и с большой легкостью изменить силуэт фигуры и сочетать сложность сетки и простоту ее конструкции. Мы создаем первый эскиз на картоне черного цвета. Графитовым карандашом мы рисуем силуэт модели и раскрашиваем внутреннюю часть белой гуашью. Когда краска высохнет, мы приклеиваем фигуру оригами белого цвета, которая в соответствии с пропорциями модели играет роль юбки в складку.

ОПРЕДЕЛЕННАЯ ФОРМА

Использование фигуры оригами в качестве юбки — достаточно убедительно, теперь остается завершить работу над оставшейся частью платья, основным видом и цветом одежды. Мы создаем более проработанную модель с определенным видом платья. Форма юбки немного изменена, нижняя часть описывает арку, остроконечную перевернутую дугу. С другой стороны, сокращается количество ромбов, которые составляют сеть в форме сот. Следующий шаг состоит в том, чтобы найти приемлемую ткань для изготовления юбки. Она должна быть достаточно жесткой и, одновременно, легкой для того, чтобы передать структуру складок оригами. Исходя из этого, остается только сделать выкройку и сконструировать платье. Результат всей работы представлен вещью, созданной Гори де Пальмой.



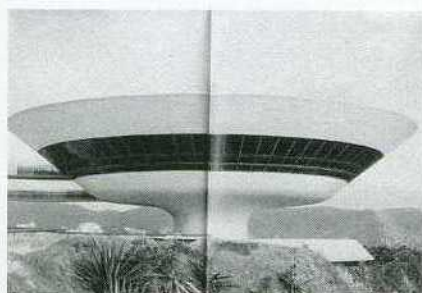
Абстрагировать идеи архитектуры и искусства

Границы между дизайном, архитектурой и пластическим искусством с каждым разом становятся все более размытыми. Сегодня почти все художественные дисциплины стали близки друг другу благодаря общему знаменателю – творчеству. Многие художники сотрудничают с дизайнерами моды, которые, в свою очередь, работают вместе с музыкантами, промышленными дизайнерами, иллюстраторами, дизайнерами интерьера или архитекторами. Похоже, что границы между различными художественными дисциплинами исчезают.

СТРУКТУРНЫЙ ХАРАКТЕР ВЕЩЕЙ

Мы знаем, что геометрия – основа всех форм. Предметы и архитектура благодаря геометрическому характеру своей структуры становятся объектом внимания дизайнера, жаждущего противостоять новым сложностям. Формы, которые они представляют, изучаются, обобщаются и адаптируются к телу, чтобы предложить новые способы интерпретации силуэта. Имеются в виду в основном предметы одежды, выделяющиеся своим объемом. Любимая тема для любого студента, изучающего дизайн моды, хотя с небольшими коммерческими ожиданиями.

Дизайн, основанный на теме придворных костюмов XVII века. Они характеризуются присутствием гофрированных воротников, жилеток и тканей с многочисленными вышивками. Проект дизайнера Лолы Куэльо.



Архитектура также может стать интересным источником вдохновения для наиболее смелых дизайнерских решений.



Это пристрастие к архитектуре подтверждается структурным и геометрическим характером. Приемлемый источник вдохновения, если мастер хочет создать одежду с большим лифом.

ИСКАТЬ ТЕМЫ В СТАРОЙ ЖИВОПИСИ

Нужно учиться создавать новые наряды, изучая и анализируя стилистические решения, которые содержат классические платья, костюмы каждой эпохи с их украшениями и деталями. Старая живопись и гравюры – хороший источник вдохновения, интересные модели, которые позволяют изучать силуэты, текстуры и форму завершающих элементов старого платья. Анализ живописи помогает найти новые комбинации идей и материалов, которые удовлетворяют наше любопытство в качестве творческих решений.

ЭЛЕМЕНТЫ ПЛАТЬЕВ XVII И XIX ВВ.

Мы представляем два проекта, вдохновленные придворной одеждой XVII века, которая характеризуется наличием гофрированных воротников, объемными рукавами и юбками и тканями с вышивкой. Третий проект, где за основу берутся ткани Викторианской эпохи Англии XIX века, которая отличается широкими юбками и кружевными лентами в волосах. Изучив модели, представленные на гравюрах и старых картинах, дизайнер создает свой наряд. Они хоть и объединяют некоторые характеристики моды маньеризма и викторианского стиля, выглядят актуально благодаря процессу разделения конструкции. Этот процесс состоит в том, чтобы разбить вещь на части, разделить характерные элементы и изучить их отдельно. После они соединяются снова, и модельер, стараясь придерживаться линии нашей собственной конструкции, комбинирует их с актуальными элементами, чтобы представлять дизайн, где современное и старое объединены в одной вещи.



1. На старинных гравюрах изображены многочисленные платья викторианского периода. Эти два платья могут вдохновить на многие современные творческие решения.

2. После изучения гравюр, идеи структурируются и уточняется дизайн. В блокноте рисуются первые проекты.

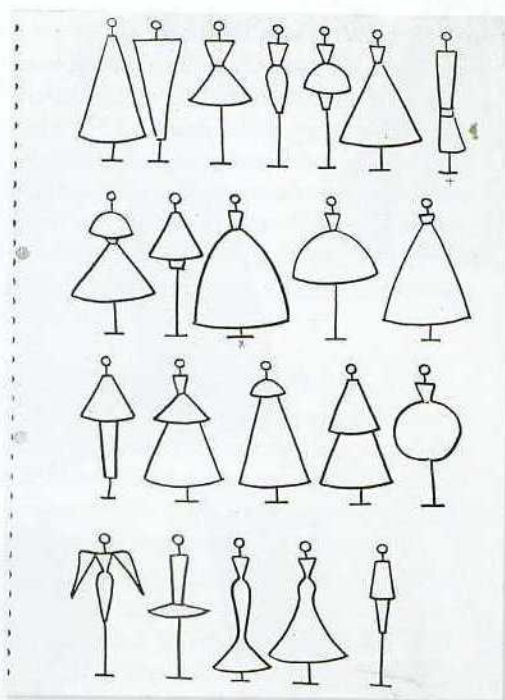


3. По завершении процесса создания, материализованное дизайнерское решение представляет такой результат. Одежда, основанная на вдохновившей дизайнера Викторианской эпохе, реконструирована, чтобы казаться более актуальной. Проект реализован Анной Вила.



Изучение силуэта

На одной странице представлено большое количество силуэтов, нарисованных в обобщенной манере. Многие из них – наиболее используемые современными модельерами варианты объема.



Силуэт определяет рисунок предмета одежды, изменяя контур фигуры. Платья с большим лифом соотносятся с женской фигурой, идеализируемой в каждую эпоху, и со способностью модельера создать привлекательный силуэт с помощью легких тканей.

ФОРМА ПЛАТЬЯ

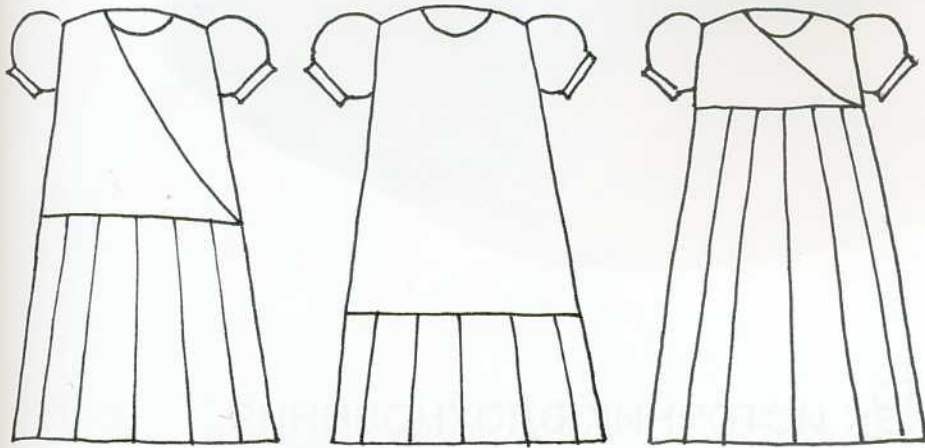
Линия – это силуэт платья определенного объема и длины. Покрой платья – фактор, имеющий наибольшее значение для силуэта, так же, как и швы, качество ткани и орнамент. Эти последние увеличивают ощущение объема предмета одежды, например высокие воротники, бахрома, воланы, складки, плечики или рукава, декорированные с фантазией.

ЛИНИЯ ТЕЛА

Дизайн швов, складок и разрезов платья также может изменить наше восприятие силуэта. Например, если мы делаем одежду обтягивающей под грудью или застегиваем блузку, перекрещивая ее, мы получим стилизацию торса, тем более что мы уменьшаем объем силуэта. Если, наоборот, мы удаляем вырез и поднимаем воротник блузки, мы укорачиваем шею и концентрируем внимание зрителя на лице. Посмотрим на некоторые приемы, которые изменяют силуэт рубашек, блузок и коротких платьев. Если мы хотим

Когда мы рисуем модель, с помощью которой хотим представить силуэт платья, мы должны отобразить силуэт с большой степенью стилизации. Посмотрите на различные образцы моделей в тетради.





Эти рисунки демонстрируют, как влияет крой на пропорции платья. Один и тот же силуэт может быть представлен в трех различных вариантах.

добиться визуального равновесия между частями тела, мы обтягиваем линию талии и таким образом разделяем силуэт на верхнюю и нижнюю части, которые становятся гармоничными.

СОЗДАЕМ ОБЪЕМ

Когда мы работаем с предметами одежды с большим лифом, мы должны не только представлять впечатление, которое производит платье, одежда с большим объемом должна проектироваться со всей тщательностью. Для создания объемного силуэта платья могут использоваться тюли или подушечки, или платье, поддерживаемое каркасом из косточек. Это наибольшая сложность для тех, кто занимается дизайном платьев с объемным силуэтом.

СИЛУЭТЫ И ИХ ВАРИАНТЫ

В разные исторические периоды силуэты изменялись, адаптируясь к предпочтениям определенного момента; тем не менее наиболее используемые формы и объемы могут быть сгруппированы по нескольким стереотипам, обычно представленным простыми геометрическими формами, которые, будучи наложенными на фигуру, обобщают вид платья. Исходя из этих базовых моделей, можно создать множество вариантов. Смежный рисунок объединяется на одной странице с простым геометрическим дизайном с целью выделить в основном объем и тип линии. Создавать шаблоны с тряпичными куклами, какие представлены здесь, очень полезно для размышления о силуэте платьев, если мы работаем над коллекцией, которая не должна представлять слишком много вариантов силуэтов, чтобы не растворять основной эффект.



Изменение разрезов и швов в платье может помочь в стилизации силуэта и придания ему простора. Здесь представлены некоторые наиболее привычные в платьях швы и разрезы.



Ткань

как источник вдохновения

Для дизайнера ткань — важный источник вдохновения, который будит его творческие способности. Мы должны изучать различные ткани, их жесткость и текстуры, экспериментировать, одевая манекен или модель. Окончательно выбранная ткань придаст форму дизайнерскому решению.

ТКАНЬ КАК СЫРЬЕ

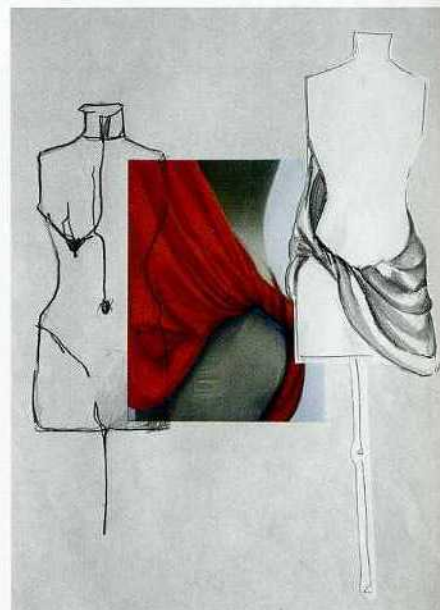
Многие дизайнеры делают наброски на бумаге, но некоторые предпочитают работать напрямую с материалом, манипулировать тканью. Хороший способ изучать поведение ткани — обернуть ее вокруг портняжного манекена или анализировать поведение материала на теле. Порой случается, что после создания проекта некоторых материалов, на которые мы рассчитывали, разрабатывая идеи (типов тканей, подкладок, пуговиц), нет на рынке. Если мы работаем на большую фирму, это не представляет проблемы, т.к. завершающие элементы могут быть сделаны в соответствии с потребностями, однако маленькая фирма должна довольствоваться тем, что есть в наличии. Поэтому иногда проще сначала купить ткань и дать ей возможность «говорить».

Манекен — неотделимый помощник дизайнера. Самая спокойная модель — естественная вешалка, с помощью которой можно изучать поведение тканей.

Складки, драпировки и сборки, которые создают ткани, могут вдохновить нас на будущие творческие решения. Возьмем тогда рисунки с идеями, которые кажутся нам полезными.

ПЛОТНОСТЬ ТКАНИ

Поведение ткани на фигуре зависит от ее плотности, жесткости, легкости, прозрачности, мягкости, плавности или тенденции к созданию сборок. Мягкие ткани, например, обладают большой способностью к драпировке и, кроме того, хорошо ложатся. Если у ткани жесткая и плотная структура, она изменяет контур тела. В этом случае всегда должен использоваться простой силуэт, чтобы избежать общего эффекта неясности. Нужно знать структурную природу различных тканей, знать, как ведет себя каждая из них при определенных условиях, и воплощать дизайнерские решения в соответствии с этим знанием. Нужно накапливать базовые знания о различных категориях тканей и их пригодности для использования в различных ситуациях. Ткань не может быть подневольна стилю или форме, не соответствующим ее практическим или визуальным характеристикам.





ТАКТИЛЬНЫЕ ОЩУЩЕНИЯ

Предмет одежды – это не только что-то визуальное, он обладает осязаемыми ощущениями. Когда для дизайна коллекции выбирается ткань, нужно иметь в виду не только ее визуальные качества, но и какова она на ощупь. Некоторые предметы нежны на ощупь, например шелк или кашемир, в то время как другие придают наряду жесткость и силу, как это происходит с кожей или одеждой из джинсовой ткани. Именно живой контраст текстур делает игру чувств более интенсивной и дает большую привлекательность и оригинальность предмету одежды или целому ансамблю. Научиться хорошо сочетать ткани с разными тактильными качествами – ценное умение для любого модельера.

СОЧЕТАТЬ РАЗЛИЧНЫЕ ТКАНИ

Мы должны избегать чрезмерного использования цветов и тканей, иначе коллекция будет казаться рассеянной, не цельной. С другой стороны, если мы используем небольшое количество вариантов тканей, мы рискуем наскучить и получить повторяющиеся модели. Успех состоит в том, чтобы найти равновесие, работать с приемлемым количеством различных тканей, выбрать три или четыре основные ткани, которым мы будем придавать большую значимость, и обозначить другие второстепенные ткани для завершающих элементов, украшений или маленьких деталей. Чтобы лучше контролировать эффект тканей в наших коллекциях, по мере того как мы рисуем модели, мы устанавливаем соотношения или покррой ткани вместе с иллюстрациями или вышивками.

Собирая детали и образцы ткани, мы стараемся, чтобы в этом выборе также присутствовали наши собственные предпочтения и стиль. Так, ткани способствуют проектированию нашего образа и индивидуальности.

*Нужно трогать
и чувствовать ткани,
изучать их текстуру,
цвет и блеск в различных
условиях освещенности.*



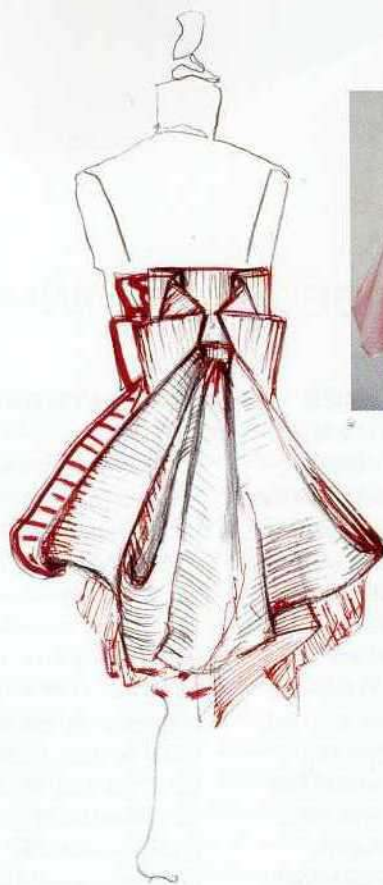
Моделировка, искусство делать складки

Это процесс, в результате которого на манекене создаются композиции и драпировки из тарлатана, до того как перейти к другим тканям с большей плотностью или к тем, которые образуют большой объем. Это очень важное упражнение для любого модельера, которое, кроме того, обычно сопровождается созданием рисунков результатов, получившихся при моделировании одежды на манекене.

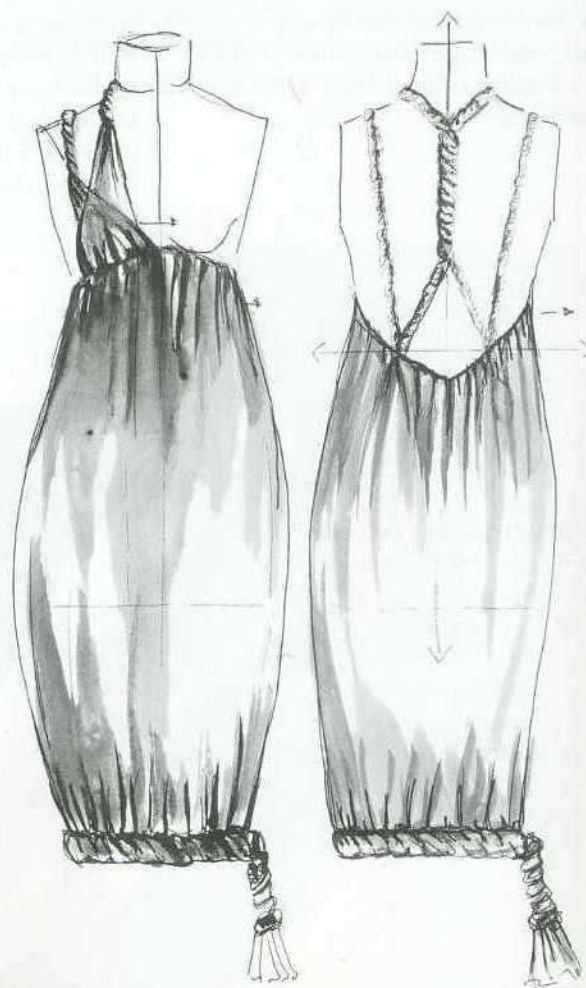
ПРОРАБАТЫВАЕМ ИДЕИ

Моделировку можно использовать как инструмент для поиска идей. Основной ритм работы превращается в законченную идею, в предмет одежды, смоделированный с помощью складок. Одежда прорабатывается с использованием дешевых хлопчатобумажных тканей. После окончания моделировки работа продолжается в рисунках. Делается несколько эскизов в различных ракурсах. Рисунки позволяют нам более ясно и обобщенно по сравнению с фотографией представить и проанализировать расположение складок. Кроме того, рисунки могут сопровождаться заметками на полях с полезными пояснениями по поводу их шитья.

Каждая идея, которую мы воплощаем на манекене, должна быть представлена по меньшей мере на двух рисунках. Достаточно изменить ракурс.



Моделировка ткани на манекене является хорошим упражнением по рисованию, которое может быть реализовано в манере наброска с использованием различных техник. Это хороший способ научиться рисовать складки и накладывать тени.

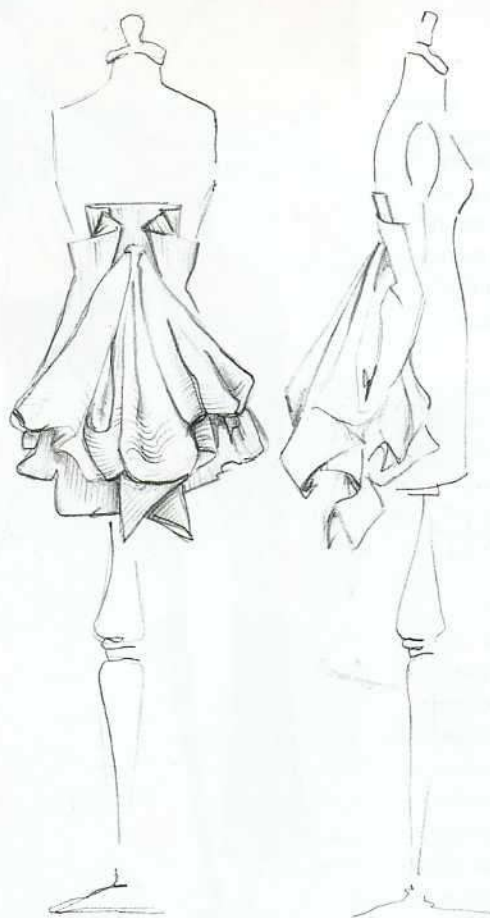
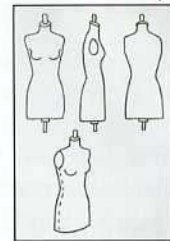


МОДЕЛИРОВАНИЕ ТЕЛА

Используя по меньшей мере три куса ткани, можно смоделировать одну из частей тела манекена. Например, можно работать над плечом, шеей, грудью, бедрами или той частью тела, которая более всего нас вдохновляет. Упражнение состоит в том, чтобы смоделировать только одну область манекена, создавая часть платья с тканью в руках; остаток дополняется рисунком, на котором модельер изображает и интерпретирует, какими должны быть складки, создает эскизы различных вариантов. Это идеальное практическое упражнение для понимания того, как драпируется ткань на модели.

РИСУНОК С ОБРАЗЦАМИ ТКАНИ

Каждый рисунок манекена должен сопровождаться образцом ткани, использованной при его моделировке, тканью, из которой мы думаем сшить платье. Это позволяет придать эскизам лучший вид, так как часто ткани, выбранные для пробной работы, плохого качества. Если, кроме того, мы располагаем информацией о составе ткани, ее ширине, цене и происхождении, информация должна указываться на полях. Также любое наблюдение по поводу работы с ней должно записываться на полях рисунка, это показывает впечатлительность и интерес к выбранной материи.



Для рисования полезно заранее выработать шаблоны манекенов, которые мы калькируем или с которых делаем фотокопии.



Не нужно моделировать весь предмет одежды, достаточно только одной детали, оставшуюся часть мы нарисуем при промышленной раскройке.



В сопровождении моделировки манекена на каждой странице приклеивают два образца ткани, из которой мы хотели бы сделать одежду.

Для дизайнера существенно исследовать все техники иллюстрации, которые есть в нашем распоряжении. Коллаж – хорошее средство, чтобы стимулировать творческую активность, чтобы временно освободиться от общепринятых техник с тем, чтобы рисовать и расширять наш визуальный словарь.

Разработка коллажа

УПРАЖНЕНИЕ ПО ОБОБЩЕНИЮ

Вырезать и наклеивать бумагу разных текстур и цветов – упражнение, требующее усилий, чтобы научиться обобщать формы одежды, вырезанной из цветного картона или мелованной бумаги. Упражнение, выполняемое в этой технике, подразумевает объединение идей, создание приемлемой композиции, и, кроме того, позволяет обдумывать и интерпретировать фигуру человека и передавать эффекты текстур.

РИСОВАТЬ С ПОМОЩЬЮ ВЫРЕЗОК

Мы делаем карандашный набросок фигуры модели. Берем два-три журнала и просматриваем их в поисках фотографий цветов, текстур или эффектов тона, привлекающих наше внимание. Мы вырезаем из иллюстраций одежду по контуру, обращая внимание на то, чтобы она соответствовала пропорциям нашей модели. Наряды создаются путем приклеивания на рисунок слоев различной бумаги, наложенных друг на друга. Направление света может передаваться бумагой светлых цветов, и тень – темных. Не обязательно всегда резать кусочки бумаги ножницами, их можно также рвать руками, чтобы получить неровный контур. Мы поймем, что можно эффективно одеть модель, не заботясь особенно ни об адекватном изображении силуэта одежды, ни о его реальных пропорциях.



Редко коллаж бывает представлен один, обычно он комбинируется с другими графическими средствами, такими как акриловая краска или гуашь.

Для создания наших коллажей можно взять различные цвета и текстуры из старых модных журналов.





Коллаж – хороший способ подбирать цвета, формы и текстуры и использовать их для наших собственных моделей.

СОЧЕТАНИЕ КОЛЛАЖА С ГРАФИЧЕСКИМИ ЭФФЕКТАМИ

Композиции с использованием коллажа очень удобны для того, чтобы схватывать впечатление, как упражнение для экспериментирования с различными цветами. Однако, если мы хотим получить максимальную продуктивность от наших иллюстраций моды, целесообразно заканчивать создание модели несколькими живописными мазками, более точными и эффективными. Мы не можем достаточно скрупулезно передавать детали и завершающие элементы платья, вырезая их из бумаги. С помощью коллажа мы отражаем общую структуру и ее наиболее простые элементы, с помощью кисти передаем контуры и эффекты текстуры. Наиболее подходящими красками являются натуральные матовые краски, такие как гуашь и акриловые краски.

КОЛЛАЖ ИЗ ТКАНЕЙ

Обрезки, оставшиеся от одежды, которые мы храним в нашей мастерской, студии или в глубине шкафа, являются прекрасной основой для коллажа из тканей. Процесс этой работы похож на работу с бумагой, однако мы должны работать с кистью и использовать клей ПВА или латексный клей вместо обычного, который мы использовали для бумаги. Время высыхания очень увеличится, но конечный результат будет удивительным. Если мы работаем с тканями разных текстур и объемов, наша работа приобретет также рельефность.



Коллаж может использоваться для отображения наших собственных дизайнерских решений. Здесь ткань вырезана, чтобы очертить силуэт модели, и, в то же время, представить информацию о ткани, используемой в одежде.



Достаточно нарисовать фигуру модели тонкой линией и дополнить форму, цвет и текстуру платья и шляпы с помощью вырезок из журнала.



Коллажи, выполненные из обрезков различных тканей, привлекают нас своей необычной фактурой. Немногие могут удержаться от того, чтобы не провести по ним рукой.

Блокнот или этюдник должен стать для дизайнера моды важным инструментом. Это наиболее приемлемая основа для стимулирования способности к творчеству, собирания важной информации и развитию идей.

Альбом для рисования: лаборатория идей

СБОРНИК ИДЕЙ

Этюдник — это книжка, чтобы записывать, анализировать и развивать идеи, которые могут пригодиться нам в наших настоящих или будущих проектах. Также в нем имеется место для реализации проб и для персонального архива, где накапливаются собранные нами идеи, то есть платья, которые мы видели в музеях, на дефиле или на улице. Это способ опережать тему или собирать воедино факторы, привлекающие наше внимание.

АЛЬБОМ ВЕЩЕЙ

Блокноты — это превосходная папка, способная соединять на своих страницах многочисленные вырезки, образцы, ткани, вышивки и другие элементы. Любой элемент нужен, если он привносит что-то новое и интересное в наши идеи. Блокнот также служит как фотоальбом, где мы собираем первые образцы гардероба, частные фотографии, сделанные в домашних условиях с помощью подружки, выступающей в роли модели. Это способ сделать визуальными наши творческие решения до того, как вынести их на публику.



Блокнот — это кладовая портного. Мы можем хранить в ней любую вещь, привлекающую наше внимание, включая и материальные элементы, такие как фотографии, ткани или образцы меха различных цветов.

Это пространство, где мы можем представить серию частных фотографий первых образцов гардероба нашего дизайна до того, как они будут официально нами представлены.



В нашем распоряжении должны быть блокноты различных форматов и размеров. Они являются самой приемлемой основой для накопления идей, их анализа и включения в наши творческие решения.

Лист блокнота, наполненный идеями и набросками, которые накладываются беспорядочным образом. Рисунки выполнены быстро и схематично.

НАБРОСОК

Рисунки в этюднике – не очень проработанные, хотя и хорошо сделанные, т.к. их основная задача – передать или удержать идею, они не претендуют на роль качественных иллюстраций. Цель этих набросков – обозначить линию, силуэт, формальную характеристику, собрать в сжатом виде указания на стиль или цвет. Большинство этих рисунков выполняется очень быстро, что дает большую спонтанность и свежесть линиям.

ЗАМЕТКИ НА ПОЛЯХ РИСУНКОВ

Для того чтобы вспомнить и лучше проработать увиденное, мы можем прибегнуть к заметкам, написанным на полях каждого рисунка, которые содержат информацию о цветах, текстурах и представлении о ценности тона или цвета. Эти заметки необходимы, когда скорость событий (таких как дефиле, спектакли, встречи людей на улице) заставляет нас отмечать в форме рисунка все, что мы хотим. В таком случае эскизы сопровождаются примечаниями, которые обращают внимание на важные детали, субъективные впечатления, даты, местность, указания цвета, идеи, которые у нас возникли при виде мотива, элементов соответствующего контекста.



Мы воплощаем наиболее важные идеи, создавая некоторые черновики дизайнерских решений в специальном блокноте для рисования. Если у нас такого нет, мы можем декорировать его с таким эффектом.



На развороте могут быть созданы композиции из фотографий одного из наших дизайнерских решений. Это способ размышлять над законченной вещью.



Господство цвета



И СТИЛЯ

Игра

обольщения и убеждения



В мире моды напрямую связана с цветом одежды. Когда мы рисуем одежду для коллекции, нужно иметь в наличии гамму цветов, которые будут использоваться, решение должно приниматься в процессе создания дизайна. Этот выбор определяет силу притягательности предмета одежды, связь линии с временем года и помогает соотнести его с сезоном. Некоторые цвета выходят из моды при переходе из одного сезона в другой. Нужно иметь некоторые базовые представления о цвете, о различных возможностях его смешения и знать стандартные цветовые карты, наиболее используемые в моде и в производстве тканей.

Исучаем цвета

Чтобы научиться идентифицировать и классифицировать цвета, нужно понять, как они распределяются, классифицируются и взаимодействуют и как они дополняют друг друга в зависимости от их положения в хроматическом круге. Это знание фундаментально для умения подчеркнуть характер одежды в зависимости от наших нужд.

ОСНОВНЫЕ И ВТОРИЧНЫЕ ЦВЕТА

Хроматический круг — это диаграмма цветов, в основе которой лежит взаимодействие трех основных цветов: красного, желтого и синего. Они определяются как основные, потому что не могут быть разделены на другие цвета. Это означает, что основные цвета абсолютно независимы и не имеют хроматического сходства с каким-либо другим цветом. Если мы смешиваем основные цвета между собой, то получим три других цвета: оранжевый, зеленый и фиолетовый, которые мы определяем как вторичные цвета. Размещенные друг напротив друга в хроматическом круге цвета именуются дополнительными.

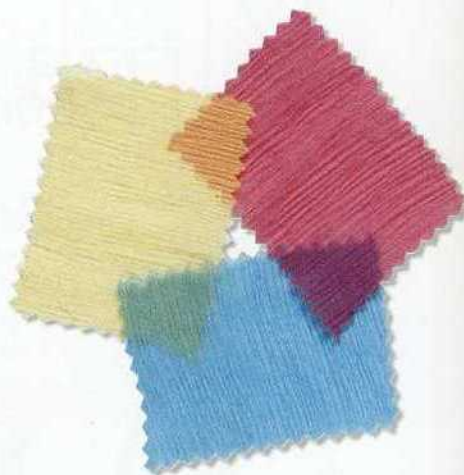
ЦВЕТОВЫЕ ГАММЫ

Используя основные и вторичные цвета, можно получить много разнообразных оттенков. Разнообразие новых цветов заставит хроматический круг увеличиться, формируя цветовые гаммы и группы в соответствии с их сходством, или хроматической близостью. Обращать внимание на цветовые гаммы важно, чтобы ограничить используемые в коллекции цвета и удостовериться, что все цветовые элементы сочетаются в определенном порядке. Ограниченная цветовая гамма гарантирует естественную неразрывность дизайна коллекции. Основное правило для студентов, изучающих моду: в своих дизайнерских решениях они не должны злоупотреблять цветовыми тонами, используя в гамме не более восьми цветов. Использовать больше цветов не значит улучшить вещь, кроме того, чем больше цветов включает гамма, тем труднее становится ее использовать.



При смешении основных цветов между собой получаются вторичные цвета: оранжевый, зеленый и фиолетовый. Это смешение может превосходно получиться при использовании прозрачных тканей.

Основными цветами являются красный, желтый и синий. Из этих базовых цветов образуются все остальные цвета.



Гаммы в своей основе содержат один цвет, представленный тонами различной степени насыщенности и интенсивности. Здесь представлена гамма коричневого.



ГАРМОНИЯ И КОНТРАСТ

Делать гармоничным – значит использовать аналоговую хроматическую схему, то есть различные смежные цвета одного хроматического круга. Широкое использование аналогичных цветов может охватывать три или четыре смежных оттенка с различной степенью светлоты. И наоборот, если предполагается выделить или обрезать форму платья, нужно выбрать два очень отдаленных цвета хроматического круга. Эффектно создавать формы, используя контрастные цвета: теплые и холодные, светлые и темные, дополнительные, насыщенные и бледные. Сильный контраст достигается между различными слоями одежды.

ЦВЕТОВАЯ ГАММА

Существуют как минимум два международных стандарта, определяющих цветовую гамму, известные в индустрии моды, которые позволяют избежать путаницы при определении цвета или при уточнении конкретного тона. Цветовые карты, наиболее используемые в сфере моды и производства тканей, – это профессиональная система «Пантон» и стандарт СКОТДИК (SCOTDIC) (Standard Color of Textile Dictionaire Internationale de la Couleur – Цветовой стандарт текстиля. Международный словарь цветов).

Оба основаны для соизмерения цвета по его тону, насыщенности и интенсивности, однако карта «Пантон» пользуется большей популярностью. Система включает 1900 цветов, хроматически упорядоченных по цветовым «семьям», каждая из которых имеет индивидуальные номера для ссылки. «Пантон» предлагает также специфическую карту эквивалентов для цветов ткани, названную Right Color (Правильный цвет).

Кричащие насыщенные и контрастные цвета помогают сделать контрастными очертания одежды.



Карты цветов и тканей обычно сопровождаются номером для ссылки от производителя. Это позволяет сделать одежду в том цвете, который был выбран, без ошибки.



Аналогичные цвета находятся рядом в хроматическом круге, хотя представляют различные цвета и степень светлоты. Эти цвета не обладают дисгармонией и могут хорошо сочетаться друг с другом.



Взаимодействие цветов



Предмет одежды с многочисленными полосками насыщенных цветов, стоящих отдаленно друг от друга в хроматическом круге, приобретает активный оптический эффект.

Цвета и их оттенки никогда не должны восприниматься отдельно, всегда нужно учитывать их взаимосвязь друг с другом. Каждый новый цвет, который добавляется к ансамблю, изменяет соотношение между уже имеющимися цветами.

ЦВЕТА СЕЗОНА

Сезонные изменения и климат являются определяющими для выбора цветов, которые мы будем использовать в наших коллекциях. Осенью и зимой нас привлекают теплые и веселые цвета или темные цвета, которые помогают нам удерживать физическое тепло. И наоборот, белый, отражающий солнечное тепло, более мягкие цвета пастельных тонов чаще используются весной и летом. Определенное число цветов остается в моде во время календарного сезона и после выходит из моды. Цветовые гаммы изменяются каждый сезон, исключение составляют только белый и черный цвета, которые мы можем классифицировать как внесезонные. Модельер должен

быть в курсе предполагаемых цветовых тенденций для каждого сезона: эта информация может быть собрана из специализированных журналов, получена в результате посещения выставок образцов, веб-страниц, на которых представлены стили.

КОНТРАСТЫ ДОПОЛНЕНИЙ

Цвета изменяют свой вид в зависимости от контекста, от смежных цветов. Приглушенный цвет благодаря цветам, которые его окружают, может оказаться более ярким; таким же образом насыщенный сильный цвет может смягчиться, если его окружают другие насыщенные цвета. Когда два дополнительных цвета оказываются вместе, они могут спровоцировать хроматическую вибрацию, которая увеличивает их реальную интенсивность, что известно также, как одновременный контраст. Когда вместе оказываются различные дополнительные или насыщенные цвета, формируя полосы или штамповку, они провоцируют кричащий визуальный эффект. Благодаря контрасту цвета выглядят более насыщенными и соперничают друг с другом. В областях контакта между различными хроматическими зонами создается эффект мигания, вибрации.

Каждая социальная ситуация и каждое сезонное изменение требуют соответствующих цветов. Здесь представлена коллекция праздничных платьев живых и насыщенных тонов.





Контраст двух предметов одежды двух цветов, таких как красный и зеленый, дает максимально возможный эффект контраста, цвета выглядят более живыми и насыщенными.



ДОБАВИТЬ ЦВЕТОВОЙ ШТРИХ

Когда цветовая гамма гармонична, иногда следует вводить контрапункт, или цветовой «штрих», маленький кричащий контраст, который привлекает к себе взгляд и делает богаче общий эффект ансамбля. Это хроматическое различие может быть в тоне, светлом ярком цвете, или состоять в контрастности дополнительных цветов, или противоположности холодных и теплых тонов.

ИСПОЛЬЗОВАТЬ ОБРАЗЦЫ

Для выбора окончательного цвета могут использоваться цвета образцов реальных тканей. Это позволяет более четко представить, как будут комбинироваться цвета в одежде. Этот способ работы помогает ясно видеть лучшие сочетания и также решить, в какой пропорции должен быть представлен в ансамбле каждый цвет. Следует четко представлять этот аспект, т.к. изменение пропорции и комбинации цветов делает один и тот же дизайн различным. Комбинации, хорошо смотрящиеся в цветовой гамме, могут стать непригодными, если пропорции цветов не были достаточно изучены.



До того как раскрасить модель, нужно сделать пробы различных цветов на белой бумаге, чтобы посмотреть, как они взаимодействуют друг с другом. Достаточно нескольких мазков кисти.

В блокноте модельер сравнивает различные цветовые гаммы и тона, которые помогут ему решить, какими будут окончательные цвета платья.



Контрапункт состоит в том, что добавляется контрастный цвет, который приносит чувство радости в гамму смежных цветов, в этом примере таким цветом служит красный.

Техника окраски

Процесс раскрашивания модели должен быть тщательно продуман. Не нужно чрезмерно смешивать цвета, они должны быть чистыми. Отсюда возникает необходимость иметь широкую гамму цветов, с которыми мы работаем. Цель – снизить до минимума изменение оригинального цвета.

ТОН, НАСЫЩЕННОСТЬ И ИНТЕНСИВНОСТЬ

Мы должны понимать и правильно использовать три важных параметра, когда обращаемся к характеристикам цвета: тон, насыщенность и интенсивность. Тон – это цветовой параметр, который показывает степень смещения этого цвета по отношению к соседнему. Например, желтый может иметь зеленоватый или рыжеватый тон. Насыщенность – это переход от светлого к темному, которым может быть представлен конкретный цвет; то есть каждая степень вариантов, которые может принимать цвет до того, как превратиться в белый или черный. И, наконец, интенсивность относится к живости цвета, степени насыщенности или чистоты цвета. Например, разбавление пигмента водой уменьшает его интенсивность.

Следует избегать использования черного цвета для затемнения цвета основного, так как он делает результат мутным. Предпочтительнее использовать более темные тона этой же гаммы.



Образцы ткани различной хроматической насыщенности, т.е. различной степени интенсивности одного и того же цвета.

СМЕШИВАТЬ ЦВЕТА

До того как подготовить цветовую гамму, следует проанализировать, как делаются основные цветовые смеси. Рассмотрим некоторые советы:

- Существуют два базовых способа уменьшить насыщенность цвета: развести цвет водой, чтобы он растворился и потерял свою хроматическую силу, или смешать цвет с белым цветом. Белый цвет осветляет, но в то же время ослабляет живость цветов.
- Если мы хотим сделать цвет более светлым, но без того, чтобы он терял свою насыщенность, нужно использовать более светлые цвета этой же гаммы. Например, чтобы осветлить коричневый, мы используем охру, чтобы осветлить охру, нам понадобится желтый. Белый всегда используется как последнее средство, т.к. снижает интенсивность цвета.
- Чтобы сделать цвет более темным, без потери его живости, мы будем действовать, как и в предыдущем случае, но используем более темные цвета этой же гаммы.
- Мы должны избегать постоянного использования черного для преобразования цветов в более темные. Это не очень уместно, т.к. он слишком загрязняет, и цвета в результате получаются мутными и сероватыми.

Если мы хотим осветлить зеленый, мы используем зеленый желтоватого оттенка. Чтобы сделать его более темным, мы смешиваем его с синим. Так мы можем осветлить цвет или сделать его темнее, избегая использования белого и черного.





Есть два базовых способа сделать цвет более светлым: добавить к нему белый (А) или разбавить его водой (В).

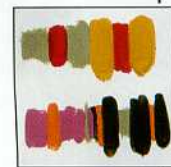
ПОЛУТОНА И СВЕТЛЫЕ ЦВЕТА

Проанализируем эмоциональные компоненты различных цветовых гамм. Полутона напоминают нам гамму пастельных тонов, которая сообщает цвету мягкость, утонченную и сдержанную изысканность. Они получаются при смешении цветов с белым, при использовании сухой пастели или в результате эффекта размывки при использовании акварели или гуаши. Бледные цвета напоминают нам субстанции минералов или различных материалов, которые встречаются в природе, так как они удерживают тени и пигментацию земли. Они отражают значительную элегантность и очень подходят для передачи строгости униформы и костюмов.

СВЕТАЯЩЕЕСЯ И ЕДКИЕ ЦВЕТА

Прозрачный блеск светящихся цветов делает блестящими белые, бежевые, кремовые, розовые или светло-серые краски. Имеется в виду взыскательная цветовая гамма, которая раскрывает совершенство, благородство материалов. Едкие цвета становятся источниками энергии, превращаются в раскаленный жар насыщенных цветов. Они интенсивные и стимулирующие, обладают большой жизненной энергией и динамизмом.

Для того чтобы осветлить цвет, мы используем более светлые тона этой же цветовой гаммы, сохраняя насыщенность цвета.



А. Гамма полутонов напоминает пастельные тона.

В. Бледные цвета – результат смешивания цвета с коричневым или серым.

С. Светящиеся цвета напоминают нам некоторые благородные материалы, такие как шелк или слоновая кость. Они обладают большим чувством света.

Д. Едкие цвета выглядят более насыщенными, живыми и веселыми.

Карты цветовой гармонии включают разные цвета, которые составляют коллекцию и которые представлены в различных горизонтальных полосках. Пропорция каждого цвета – показатель значимости, которую он будет иметь. Первые цветные карты могут быть выполнены кистью, но конечный вариант делается на компьютере с опорой на цветовую карту «Пантон».



В рисовании иллюстрации моды существуют различные способы и тенденции, зависящие, прежде всего, от графического замысла, который преследуется проектом. Мы должны научиться выбирать стиль наиболее приемлемой иллюстрации, чтобы быть уверенными в том, что работа представлена наилучшим образом.

Стили иллюстрации

ВЫБРАТЬ СТИЛЬ В СООТВЕТСТВИИ С ПРОЕКТОМ

Мы не должны следовать одному-единственному стилю, как это делают художник, скульптор или музыкант. Мы должны выбрать тип иллюстрации, заботясь о том, чтобы он соответствовал проекту. Выбранный стиль должен передавать вдохновение, которое ощущал модельер, когда работал над осуществлением дизайнерских идей, не нанося ущерб изображению предметов одежды. В таком случае, модели дизайнера должны быть подвижными и переменчивыми в соответствии с нуждами клиента.

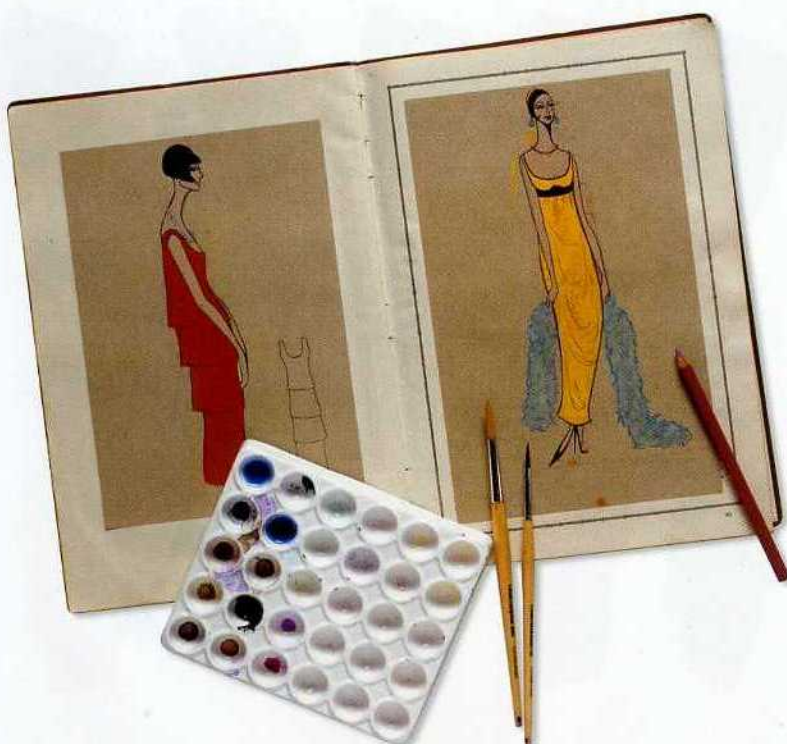
ЕСТЕСТВЕННЫЙ СТИЛЬ

Иллюстрации, принадлежащие к этому стилю, представляют линию, которая тесно связана с реалистичной или академической передачей изображения. Здесь степень деформации моделей мало ощутима и уравновешена, и модели сохраняют пропорциональные соотношения.



Естественный стиль требует сноровки в рисовании и обширных знаний анатомии человека.

Естественный стиль содержит умеренную степень стилизации, хотя он стоит близко к академическому рисунку.



ОБОБЩЕННЫЙ СТИЛЬ

В этом стиле модели далеки от реалистических канонов, более стилизованы, абстрактны, в некоторых случаях могут быть даже карикатурны. Это творчески созданные модели.

СИНТЕТИЧЕСКИЙ СТИЛЬ

Модель остается только намеченной, чтобы все внимание уделить платью. Голова представлена овалом и едва прорисовывается, руки и ноги — простые мазки кисти или тонкий штрих карандаша. Эта иллюстрация отдалена от изображения форм силуэта, объемов, созданных тенями, и других анатомических деталей.

ДЕКОРАТИВНЫЙ СТИЛЬ

Эта иллюстрация преследует исключительно эстетические цели, вся суть стилизации направляется на то, чтобы создать определенный визуальный эффект большой декоративной ценности. К этому разделу может быть отнесена рекламная иллюстрация высокого эстетического содержания, где оригинальность и талантливое изображение преобладают в ущерб четкому очертанию платья.



В обобщенном стиле в изображении предмета одежды на первый план выходит художественная составляющая. Степень стилизации настолько высока, что стоит труда представить платье.



К декоративному стилю мы можем также отнести тенденцию превращать модель в «куколку». Стилизованные фигуры, обычно с большими глазами и головами, так напоминают эту игрушку.

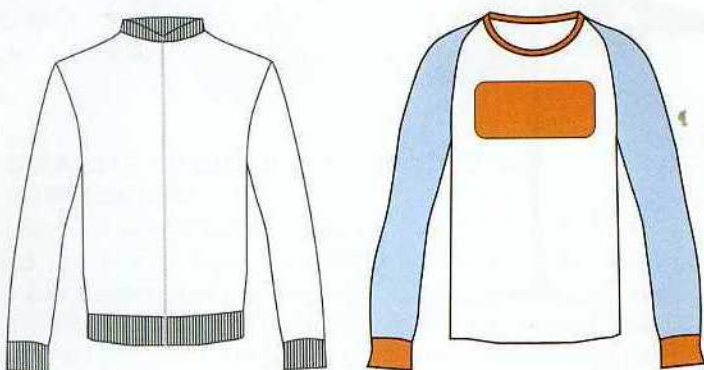
Четкий пример синтетического стиля. Фигуры едва различимы, представленные овалом и несколькими линиями.



Декоративный стиль наиболее близок к языку рекламы. Он полностью подчинен творческому подходу к рисунку с высокой степенью стилизации.



Применение компьютера в дизайне



Компьютер часто используется для выполнения чертежей, рисунков работы, которые направляются в швейную мастерскую. Рисунок получается более четкий, цвета – более точными.



В реальности, недостаточно иметь талант и уметь воплощать его в дизайнерских решениях. Также нужно уметь обращаться с цифровой техникой, компьютерными программами по дизайну: от специальных приложений до программ по графическому дизайну, применимых для создания одежды.

ХОРОШИЙ ИНСТРУМЕНТ ДЛЯ ЗАВЕРШЕНИЯ ПРОЕКТОВ

Работа со сложными информационными системами может способствовать эволюции стиля и окончательному распределению цветов и текстур иллюстрации. Для графических иллюстраторов он является главным инструментом выражения, и большинство из них работают практически только с этим инструментом. Многие модельеры предпочитают мыши графический планшет, где с помощью чувствительного к нажиму пера можно рисовать и раскрашивать прямо на экране компьютера. Работа на компьютере не должна стать заменой коробки с красками, она должна быть дополнительным инструментом, который нам помогает завершать проекты с большей скрупулезностью и точностью, особенно это касается чертежей и технической карточки.

СКАНИРОВАННЫЕ РИСУНКИ

Рисунки, которые мы выполнили карандашом или красками, могут быть сканированы в компьютер и храниться в качестве архива изображений. Сканируя модель, мы превращаем ее в цифровое изображение. С помощью соответствующих программ мы можем оптимизировать дизайн, изменить цвет или заново раскрасить части рисунка, защитить части рисунка масками, раскрасить рисунок, используя цвета тканей «Паинтера» или реальные ткани. Компьютер может оказать огромную помощь, если клиент просит изменить или заменить детали. Не теряется столько времени на переделывание вещи. Контурные сканированные рисунки при помощи принтера могут превратиться в полезный шаблон для работы. Можно распечатать любое желаемое количество копий и создавать варианты, поворачивая, удлиняя и деформируя изображение.

Рисунки, выполненные от руки, могут быть отсканированы, оцифрованы и раскрашены на компьютере.

УПРАВЛЕНИЕ РАСКРОЙКОЙ

Наиболее популярные формы иллюстраций, сделанных на компьютере, — это технические рисунки и описания. Оба вида — необходимая часть процесса дизайна. Выполненные таким образом, они меньше подвергаются опасности быть плохо понятыми производителем, чем обычные рисунки. Компьютер превращается в фундаментальный инструмент, когда выполняются рабочие рисунки, которые должны быть направлены в швейную мастерскую. Они играют важную роль во всем процессе управления изготовлением шаблонов: для наполнения шаблона, создания образца в цвете или векторного образца, упражнений по созданию симметрий в чертежах, для создания шаблона на битовой или векторной карте, для создания серий образчиков штампованного рисунка (особенно для калейдоскопических штампованных рисунков), наложения на эскиз текстуры или сканированного изображения ткани и для автоматической редукции цветов.



*С использованием компьютера мы можем создать иллюстрации с интересным штампованным рисунком, сложным для создания вручную.
Иллюстрация Марты Маркес.*

*Иллюстрация, выполненная с помощью компьютера, позволяет добиться высокого художественного уровня. Большинство иллюстраторов используют графический планшет, чтобы добиться той же филигранности, которую дают традиционные художественные инструменты.
Иллюстрация Хавьера Довалера.*



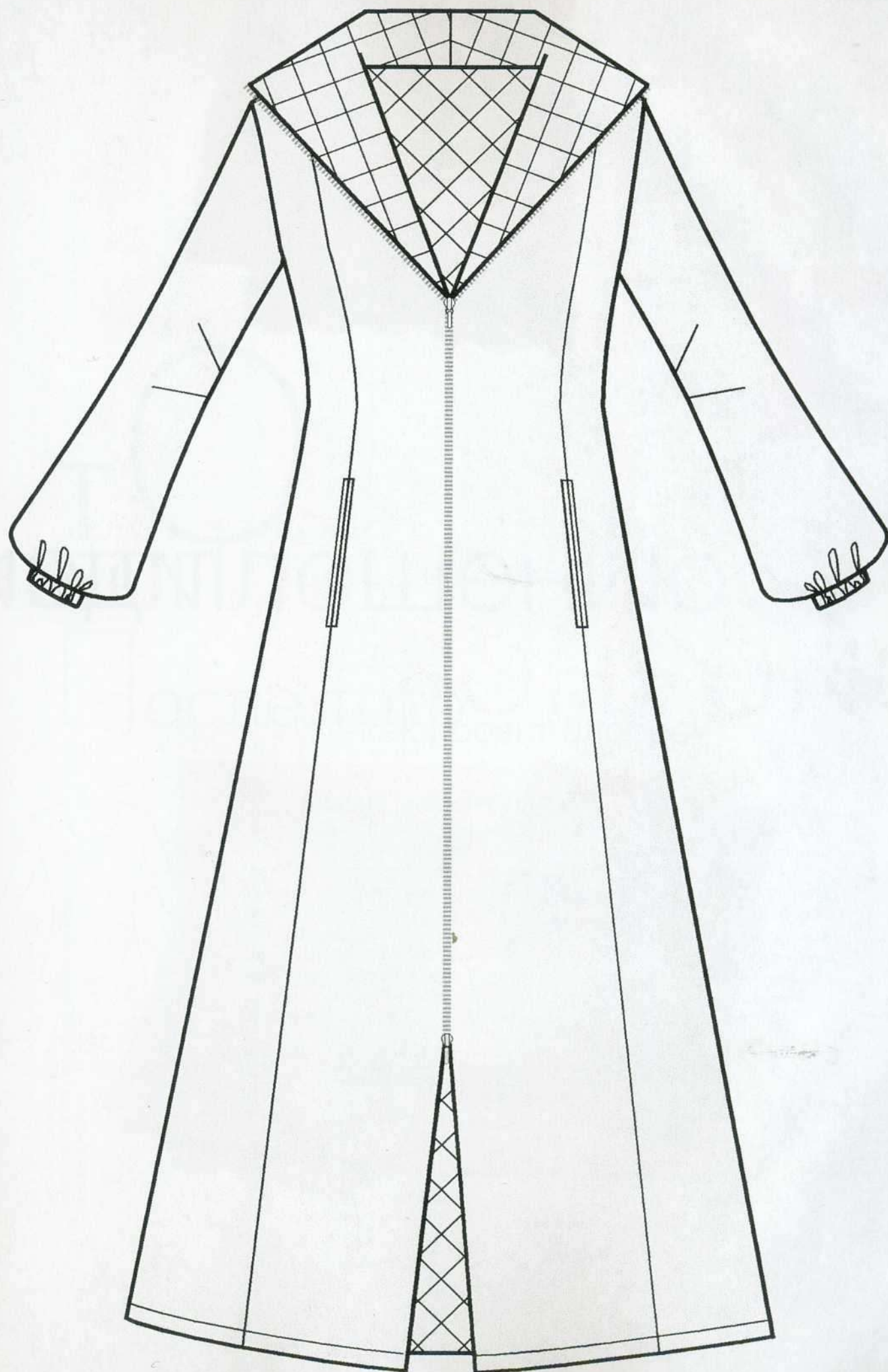
ВЕКТОРНЫЙ ЯЗЫК И БИТОВАЯ КАРТА

Будучи оцифрованными, рисунки дизайна, выполненные от руки модели, иллюстрации и шаблоны достаточно быстро и без потери качества могут быть переданы благодаря Сети в любую точку мира. Это позволяет производителям адаптировать оригинальный дизайн к разным размерам. Существуют две основные системы создания цифрового изображения: векторный язык и битовые карты. Векторный язык приемлем для рисования изящных и плавных линий, без зубчатых углов или расплывчатых изображений. Векторные архивы занимают мало памяти, что не ухудшает качество изображения в зависимости от его размера. Изображения битовых карт формируются пикселями. Это лучшая система для отображения небольших различий в тоне и цвете, однако большое неудобство этой системы в том, что эти архивы занимают много памяти.

Технический рисунок

«КОГДА ЛЮДИ ОДЕВАЮТСЯ, ОНИ НЕ ДУМАЮТ О ПРОЦЕССЕ СОЗДАНИЯ ОДЕЖДЫ, КОТОРУЮ ОНИ НОСЯТ. ОНИ НЕ ЗНАЮТ О СЛОЖНОСТЯХ ПЕРВЫХ ШАГОВ В ДИЗАЙНЕ, О ВЫБОРЕ ТКАНИ И ФОРМЫ, О СОЗДАНИИ ЧЕРТЕЖЕЙ И ШАБЛОНОВ, О НЕВЕРОЯТНОМ ОЩУЩЕНИИ, КОТОРОЕ ИСПЫТЫВАЕШЬ, РАЗРЕЗАЯ ТКАНЬ, ОБ ОБЪЕДИНЕНИИ АБСТРАКТНЫХ КОМПОНЕНТОВ И ОКОНЧАТЕЛЬНОМ СОЗДАНИИ ПРЕДМЕТА ОДЕЖДЫ. ДЛЯ МЕНЯ КАЖДЫЙ ШАГ ЭТОГО ПРОЦЕССА – ОСОБЫЙ».

Шарли Уоткинс, дизайнер моды





От идеи



ВАНЕССА ГОНСАЛЕС
ПРОЕКТ КОЛЛЕКЦИИ, НАВЕЯННОЙ ПОЕЗДКОЙ В ЕГИПЕТ, 2003
ГЛАШЬ И ФЛОМАСТЕР, ПАПИРУС

К ВОПЛОЩЕНИЮ

После того как проект одобрен,



наступает момент для начала промышленного процесса в швейных мастерских, так как конечная цель любого проекта – производство одежды. Наиболее творческие и художественные дизайнерские решения направляются в мастерскую в сопровождении технических карточек, включающих чертежи предметов одежды. Это означает, что в стороне остаются художественные эффекты, текстуры, поэтическая и выразительная составляющая дизайна, рисунок создается в холодной, контурной, сдержанной, конкретной манере. Наиболее фантастические идеи и техники рисунка, где преобладает стиль, будут ни к чему, если мы не можем эффективно представить каждый предмет одежды, поэтому художественная работа должна замещаться профессиональными презентационными таблицами.

Представление дизайнерского решения клиенту



Наиболее подходящая форма для представления наших работ – это папка большого формата, очень удобная и простая в переноске.

Если мы работаем в мире моды несколько лет, мы будем наполнять портфолио иллюстрациями наших работ, напечатанных в модных журналах, брошюрах или выставочных каталогах.



Для модельера моды наиболее важным является умение представить свою работу. Следует быть готовым к любой встрече, имея образцы, которые мы упорядочим в книге или портфолио, чтобы быть уверенными, что наша презентация будет сделана с максимальным профессионализмом. Нужно иметь в виду, что в бизнесе моды наиболее оцениваемыми являются первые впечатления.

ФОРМАТЫ В ПРЕЗЕНТАЦИИ

Лучшая основа для демонстрации книги – это одна или несколько специальных папок, предназначенных для этой цели. Имеются в виду портфолио, которые внутри содержат пластиковые кармашки, позволяющие защитить работы. Они выпускаются различных размеров, наиболее рекомендуемыми являются форматы А3 и А4. Нужно иметь также в виду, что если мы предполагаем делать презентацию для нескольких клиентов, папка должна быть достаточно большой, чтобы ее смогли увидеть все. Эти папки легко переносить, даже если они тяжелые, т.к. они имеют удобную ручку и наплечный ремень. Лучше всего иметь дело с папками различных размеров: одни будут служить для хранения работ, а другие – для презентаций.

ОРИГИНАЛ И НАПЕЧАТАННАЯ КОПИЯ РАБОТЫ

Если опыт в мире моды небольшой, можно составить книгу на основе оригинальных иллюстраций, проектов или коллекций, дизайн которых спроектирован в школе моды, нужно только позаботиться, чтобы представляемая работа выглядела опрятно. Материалы для презентации всегда должны казаться новыми. Если мы уже проработали в мире моды несколько лет, эти оригиналы могут быть заменены на копии рисунка дизайна, распечатанные на принтере или напечатанные в брошюрах, журналах или каталогах, демонстрирующих наш профессиональный багаж.



Презентация нашей работы может быть дополнена образцами некоторых дизайнерских решений, напечатанными в особом формате, как эта брошюра для дефиле.

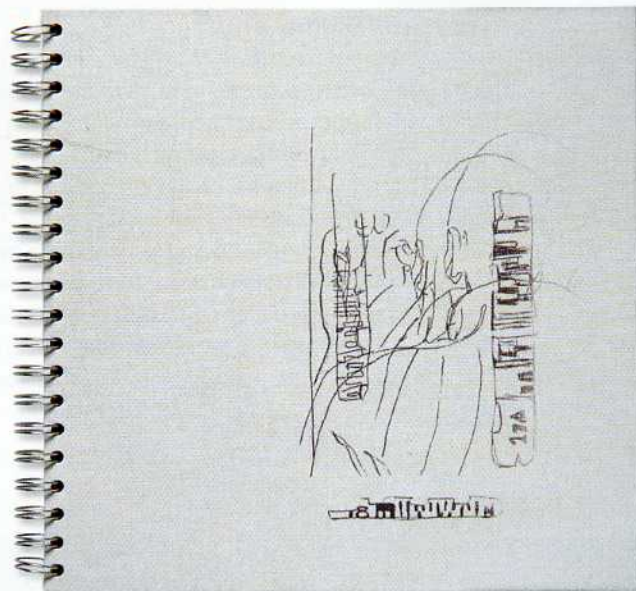
РАЗМЕЩЕНИЕ ВИЗУАЛЬНОГО МАТЕРИАЛА

Простая презентация имеет больше шансов на успех, так как мы заинтересованы в ясной передаче нашей идеи, хотя более творческий стиль презентации может давать больший эффект. Однако мы должны избегать показаться слишком оригинальными при размещении или расположении изображений. Неуместно чересчур перегружать каждый лист, это может препятствовать ясному восприятию нашей идеи. Если мы работаем с серией моделей, мы должны быть уверенными, что вся используемая бумага имеет один формат и что пропорции моделей сочетаются между собой. Если ткань, используемая в дизайне, сложна, лучше представить детальный рисунок или использовать образчик ткани. В книгу не включаются двухмерные рисунки.

ИЗБЕГАТЬ НЕНУЖНЫХ УКРАШЕНИЙ

Отбор изображений, которые составляют книгу, делается так, чтобы любой клиент остался доволен нашей работой, оригинальностью предметов одежды и качеством рисунков. Чтобы заставить его зафиксировать внимание на определенных аспектах, мы должны избегать большого количества графических эффектов, украшений. Декоративные элементы никогда не должны отвлекать внимание от иллюстраций, цветовые тона не должны использоваться необоснованно, только если благодаря эффекту контраста они выделяют некоторые аспекты дизайна.

Мы можем сделать книги маленького формата, более удобные. Этот формат позволит нам быть более деятельными и придаст презентации эффект оригинальности.



Если у нас есть такая возможность, мы можем включить в портфолио фотографии одной из наших дизайнерских идей.



Техническая карточка

Чтобы избежать проблем с завершающими элементами в швейной мастерской, иллюстрации обычно сопровождаются контурными детальными двухмерными рисунками, которые получают различные наименования: рисунок спецификации, технический и рабочий рисунок.

ТЕХНИЧЕСКАЯ КАРТОЧКА

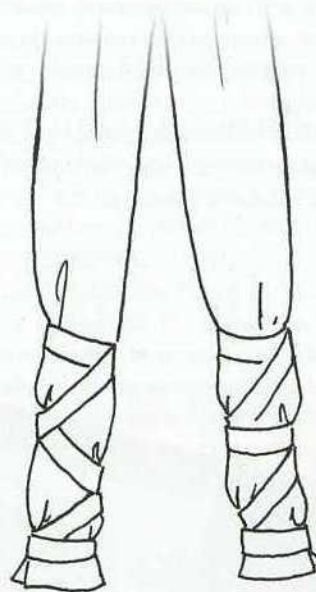
Окончательные творческие иллюстрации коллекции часто должны опираться на четкие и тщательно выполненные рабочие рисунки, которые представляют предметы одежды отдельно и никогда не формируют ансамбль. Предметы одежды рисуются, как если бы они лежали на плоском столе, вид спереди и сзади, хотя, если вещь сложная, сюда включается также ее изображение в профиль. Рабочие рисунки должны эффективным образом передавать аспекты детального процесса производства, сообщать информацию о пропорциях и украшениях дизайнерской одежды, так чтобы при их передаче закройщику или рабочему мастерской была уверенность в том, что идеи будут воссозданы пра-

вильно. Технические рисунки предмета одежды не несут в себе утрирования и стилизации, они отражают наиболее четким образом пропорции одежды, тени не накладываются во избежание недопонимания в процессе производства.

ЛУЧШИЙ СПОСОБ РИСОВАТЬ

Лучший способ практиковаться в этих рисунках – взять уже сшитую одежду и расстелить ее на полу или повесить на вешалку, хорошо расправляя и не допуская образования складок. Затем создается пропорциональный карандашный рисунок, в котором указываются детали швов, кромки, расположение карманов, вырез и форма рукавов. Окончательный рисунок обводится тонким фломастером, все изображение контурное, без отражения цветов, штампованного рисунка или текстуры ткани. Для нас будет удивительным отметить, как процесс создания технических рисунков заставляет глубоко задумываться о дизайнерских решениях, так как этот рисунок заставляет принимать решения по многим вопросам.

Многие технические рисунки выполняются при помощи компьютерных технологий, что позволяет с легкостью добиваться симметрии одежды. Наложение цветов также становится очень быстрым и простым.



Рабочие рисунки требуют контурного изображения, очень тщательно и аккуратно. Фломастер – наиболее подходящий инструмент для выполнения этого рисунка.

ПРИВЫКАЕМ РАБОТАТЬ С ДВУХМЕРНЫМ ИЗОБРАЖЕНИЕМ

Мы будем приучаться рисовать в блокноте двухмерные изображения. Работа с контурами одежды, разложенной на плоской поверхности, помогает изображать вещи с большей точностью, развивать идеи, относящиеся к форме, степени облегающего, всевозможным комбинациям, разрабатывать новую коллекцию. Предметы одежды размещаются на страницах блокнота последовательно, серией, как будто речь идет о прилавке. Затем мы можем добавить немного цвета или выделить наброски, которые нас устраивают и которые содержат элементы, заслуживающие новых увеличенных рисунков, чтобы иметь возможность исследовать их с большей глубиной. Рисуя, мы должны думать об изображении одежды как спереди, так и сзади.

РИСУНОК ДЛЯ ШВЕЙНОЙ МАСТЕРСКОЙ

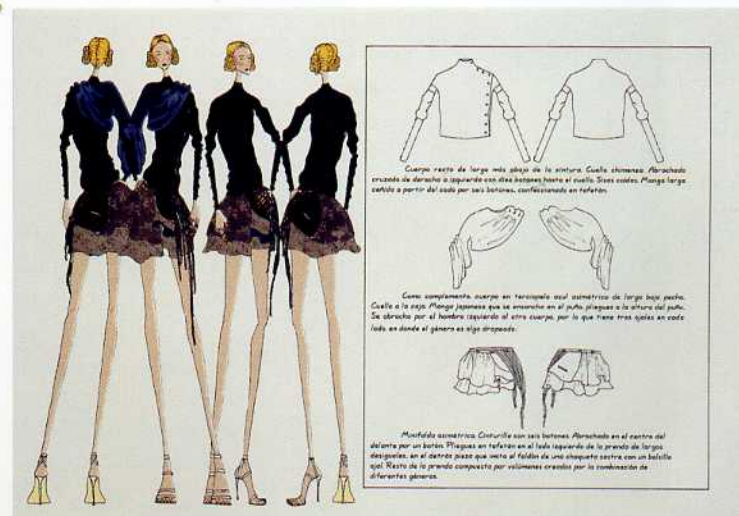
Возможно, мы когда-нибудь будем работать с фирмами, где модельер имеет прямой контакт с мастерскими раскроя, шитья, глажения. Контактируя с этими профессионалами, мы можем напрямую объяснить им, каким мы хотим видеть предмет одежды, на полях технической карточки, которая включает в себя всю необходимую информацию. Но это не всегда так. Многие фирмы зависят от внешних мастерских, и у модельера нет прямого контакта с ними, общение происходит только посредством телефона или электронной почты. Изображения моделей выполняются редко, большинство рисунков состоит из технических карточек, которые должны содержать наиболее полную информацию, чтобы сделать работы более плавными.

Технический эскиз всегда должен сопровождать художественные эскизы. Он должен быть нарисован тщательно, передавать пропорции и объяснять расположение карманов, украшений и швов.

Следует практиковаться в создании контурного карандашного рисунка. Достаточно выбрать несколько элементов гардероба и попытаться передать их несколькими линиями.



Использование фломастеров различной толщины помогает нам более четко отразить информацию в техническом эскизе. Изображение выполняется монохромно, так как нужно избегать окрашивания эскиза одежды.



РАЗМЕР, ПРИЕМЛЕМЫЙ ДЛЯ РЫНКА

A hand-drawn diagram of a vest pattern. The measurements are as follows:

- Top shoulder width: 51
- Neckline width at the top: 16
- Neckline depth: 15
- Left side length: 20
- Right side length: 51
- Upper chest width: 39
- Lower chest width: 35
- Bottom waist width: 39

[illegible]

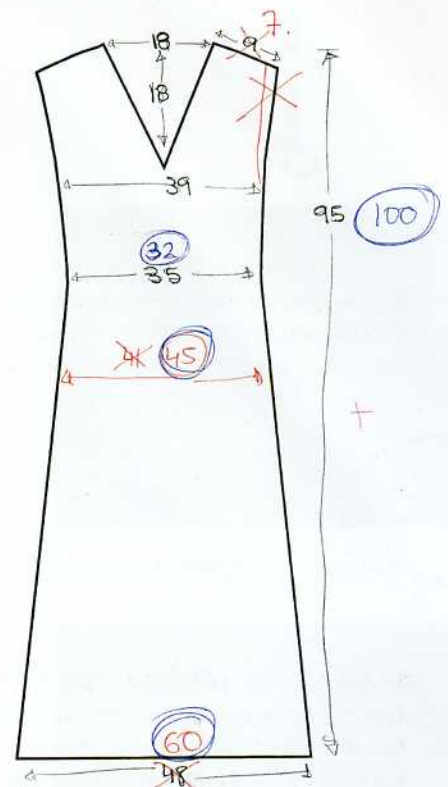
Рисунки спецификации, используемые для фабричного производства, очень техничны и детализированы, и включают помимо изображения предмета одежды: детальный список со шкалами размеров.

СТАНДАРТНЫЕ РАЗМЕРЫ И ИХ ВАРИАНТЫ

Модельеры не всегда включают шкалу размеров в техническую карточку или рабочие рисунки, но эти изображения проектируются в соответствии со шкалой, что дает образец для мастерской. Шкалы размеров являются стандартными, это означает, что они находятся внутри определенного размерного ряда. Несмотря на это, каждая фирма, внутри этого стандарта, представляет несколько вариантов размеров, что позволяет встретить некоторые различия в размерах одежды, произведенной разными фирмами. Таким же образом модельер может включить в техническую карточку некоторые примечания, специфические указания относительно определенного размера, например выполнить вещь с размерами, которые установлены у нас для 42-го размера. И другие примечания, необходимые для производства некоторых предметов одежды, как, например, длина юбки, которые должны быть оценены модельером и которые должны отражаться в технической карточке с помощью шкалы с определенным размером.

СОЗДАНИЕ ОПЫТНОГО ОБРАЗЦА

Иногда модельер создает свои собственные лекала и даже изготавливает образец или первую вещь, поэтому ему не нужен такой детализированный технический эскиз, так как, имея лекала и готовый образец, любая мастерская получает всю информацию, необходимую ей для производства таких же вещей. Для выработки образца разрабатываются различные методы для снятия мерок, используются шаблоны или блоки, основанные на условном делении тела на симметричные секции. Следует иметь базовые знания по закройке, чтобы создать большинство предметов одежды. Хотя в наши планы не входит идея быть экспертом по закройке, важно понимать значение снятия мерок и их отражения в лекалах с целью структурировать наш рисунок, дизайн линии и работу. Несмотря на это, всегда более эффективно представлять в мастерскую образец с полной технической карточкой, объединяющей различные размеры, использованные в образце.



Многие предметы одежды производятся в соответствии со стандартными размерами. Дизайнер, как кажется, наиболее свободен в выборе длины брюк, юбок и платьев.

МОД. 57

ДОМ DIVINAS PALABRAS
Свитер CA со стоячим воротником

СЕЗОН зима 2002/03

КАРТА

СОСТАВ шерсть 50%

полиамид 30%

ангорка 20%

НИТЬ 2/15 в 2 нити Санторини (Макре, С.Л.)

ТКАНЬ простая вязка gg. 5 (Mibet's)

ЗАВЕРШАЮЩИЕ ЭЛЕМЕНТЫ

ШИТЬЕ Лорето

ШТАМП, РИСУНОК Колормода (подписная штамповка)

ВЫШИВКА

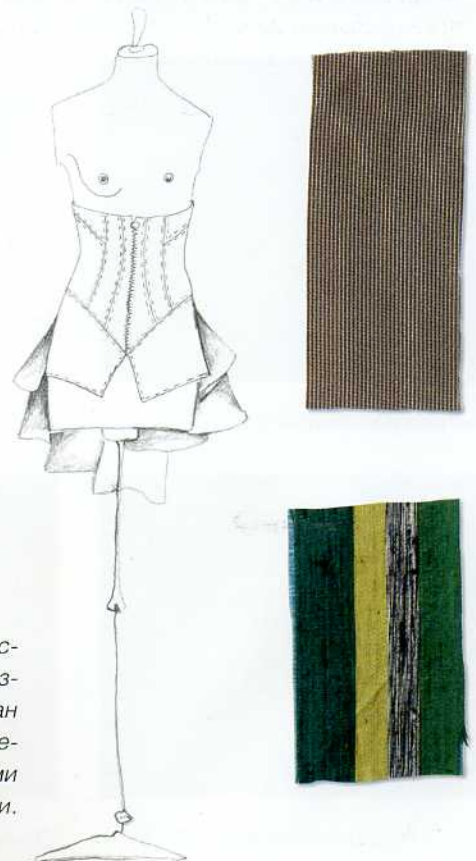
РАЗМЕР M



НАБЛЮДЕНИЯ:
опустить 2,5 см на размер

Техническая карточка свитера. Определяется размер (M) и прилагаются некоторые уточнения в размерах ворота и шва рукава и кромки.

Вместо подготовки технического эскиза может быть создан образец и передан в швейную мастерскую совместно с детальными рисунками и образцами ткани.



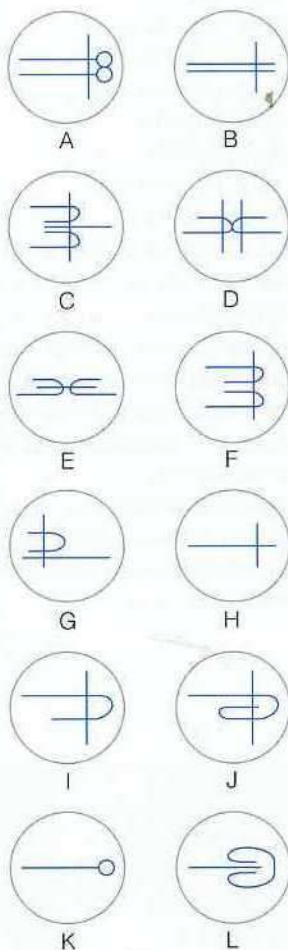
Символы в портняжном деле

Каждый символ соответствует типу шва и должен сопровождать рисунки технической карточки. Они являются указателями для швейной мастерской, определяющими вид завершающих элементов одежды.

ЗАВЕРШАЮЩИЕ ЭЛЕМЕНТЫ И ШВЫ

Важно, чтобы техническая карточка была четкой, понятной и содержала информацию, необходимую для создания лекал или производства одежды; поэтому, кроме текста и примечаний со всеми необходимыми предписаниями, к эскизу прилагаются портняжные символы. Они имеют универсальный характер и показывают работникам мастерской, какими мы хотим иметь завершающие элементы и швы. Следует знать эти символы, чтобы соотносить их с каждым видом шва, т.к. они являются фундаментальными в адекватном обращении с тканью. Также важно заранее проанализировать, является ли выбранная ткань подходящей для цели, которую мы ей определили, или подходит ли конкретный тип шва к выбранной ткани.

Международный стандарт символов, которые определяют швы одежды. Имеется в виду известный во всем мире стандарт, предоставляющий работникам мастерской информацию о завершающих элементах одежды.



Зигзаг и оверлок двух тканей (А).



Плоский стачной шов для двух тканей (В).



Соединение трех тканей (С).



Открытый шов с двойной строчкой (D).



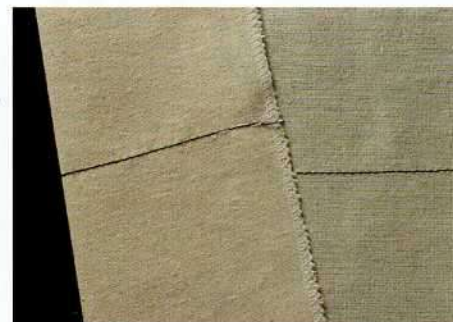
Открытый шов (Е).



Французский шов (F)



Настрочный шов (G)



Плоский шов одной ткани (Н)



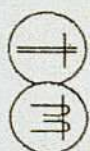
Простой подрубочный шов (I)



Окантовочный шов выгнутых линий (L)

Техническая карточка
с указанием портняж-
ных символов.

ТИПЫ ШВОВ



ПЛОСКИЙ СТАЧНОЙ ШОВ ДЛЯ ДВУХ ТКАНЕЙ



ОКАНТОВОЧНЫЙ ШОВ КРОМКИ



ФРАНЦУЗСКИЙ ШОВ



Подрубочный шов с закрытым срезом (J)



Зигзаг и оверлок одной ткани (К)





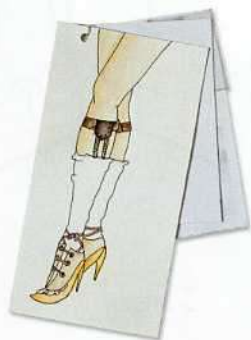
Энциклопедия МОДНЫХ



АНХЕЛЬ ФЕРНАНДЕС
ЧЕТЫРЕ КОЛЛЕКЦИИ ОДЕЖДЫ, 2004
КОНТУРНЫЙ РИСУНОК, ВЫПОЛНЕННЫЙ ЧЕРНЫМ ФЛОМАСТЕРОМ НА БУМАГЕ

деталей

На протяжении истории
модельеры создали



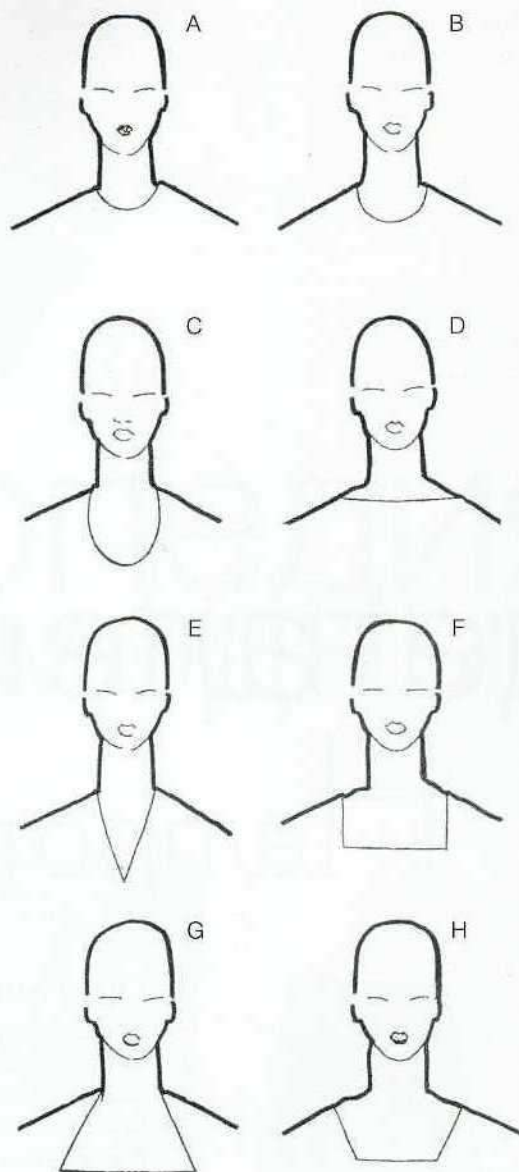
многочисленные силуэты, линии, стили и различные завершающие элементы для каждого предмета одежды, хотя есть мало привычных формальных решений, на основе которых могут разрабатываться всевозможные варианты, более согласованные с тенденциями каждого сезона. Мы постараемся привести примеры этих типологий посредством четких контурных рисунков с деталями. Каждое изображение сопровождается соответствующей технической терминологией. Это позволяет нам изучать ключевые факторы, которые определяют степень стилизации предмета одежды, не конкретизируя, что должно помочь нам идентифицировать и различать их с большей эффективностью.

Воротники и вырезы

Рисунки, построенные на основе линий, выполненных черным фломастером с целью четко выделить формы, типологию и завершающие элементы, которые представляют воротники и вырезы. Каждая форма выреза или воротника определяется используемой тканью, периодом и случаем, и тем, как застегивается одежда. Эти описательные рисунки очень полезны для стилиста или дизайнера, которые таким образом учатся ассоциировать каждый тип с его названием.

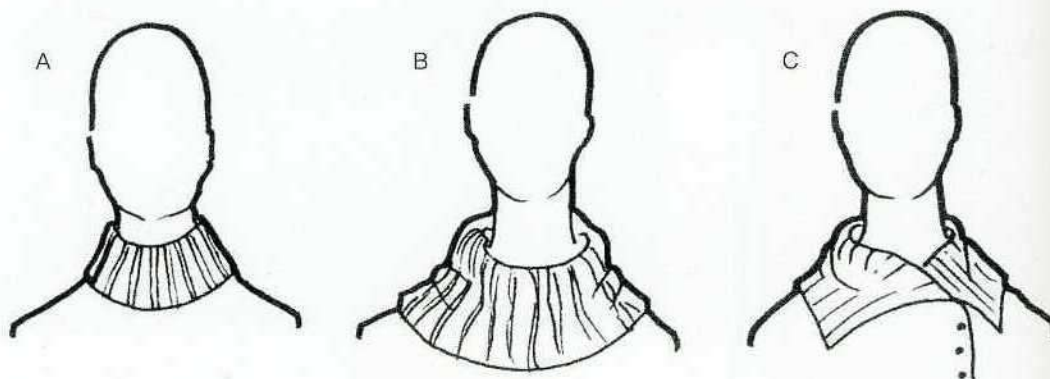
Вырезы

- A. Вырез под горло
- B. Круглый
- C. Овальный
- D. Прямой
- E. Буквой V
- F. Квадратный
- G. и H. – Трапецевидный



Вязаные воротники

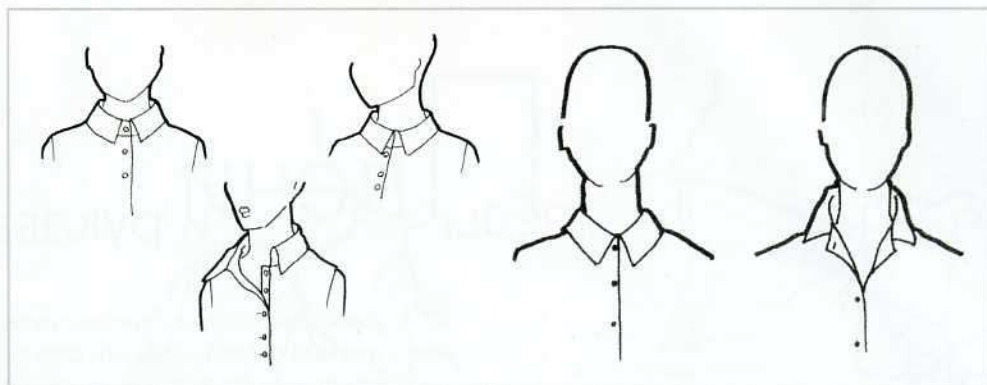
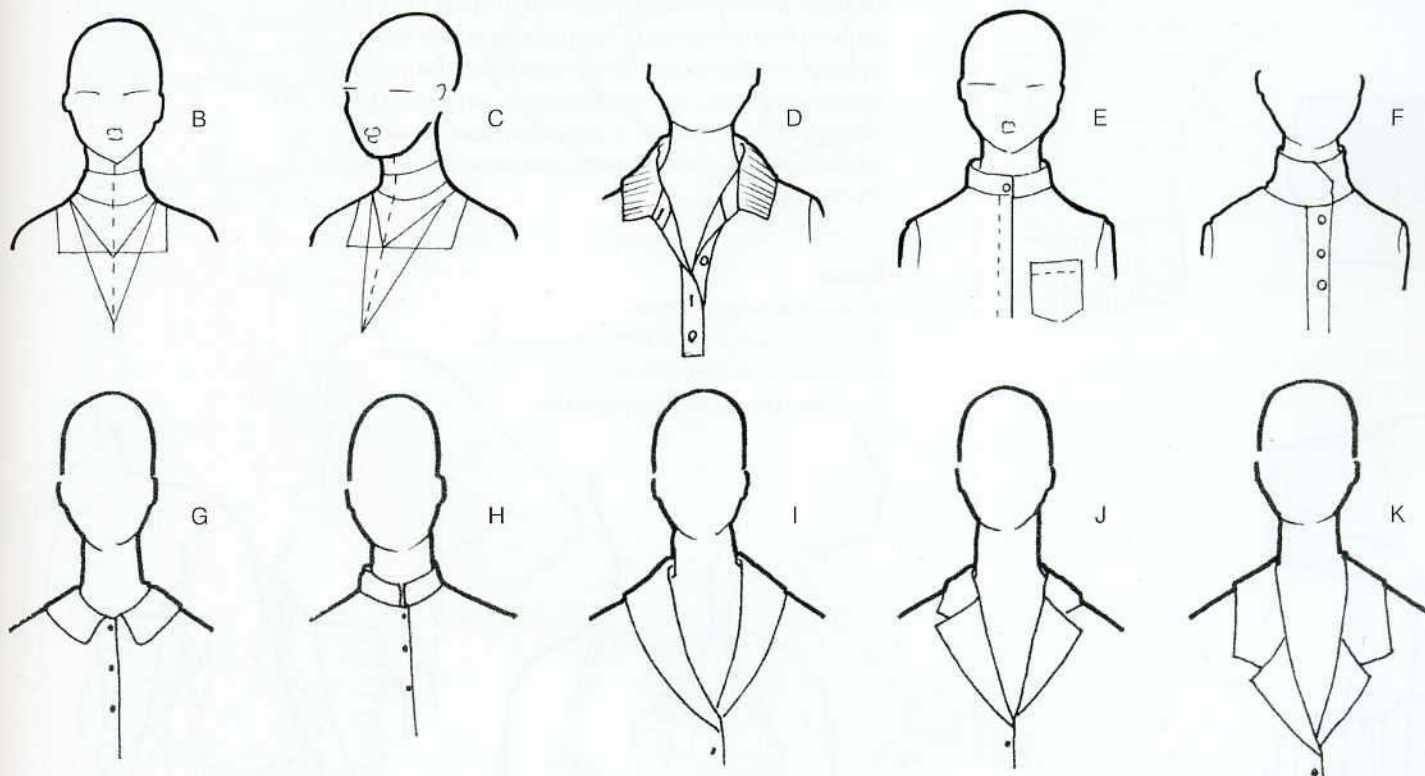
- A. Высокий или длинный
- B. Вывернутый растянутый
- C. Косоворотка с отложным



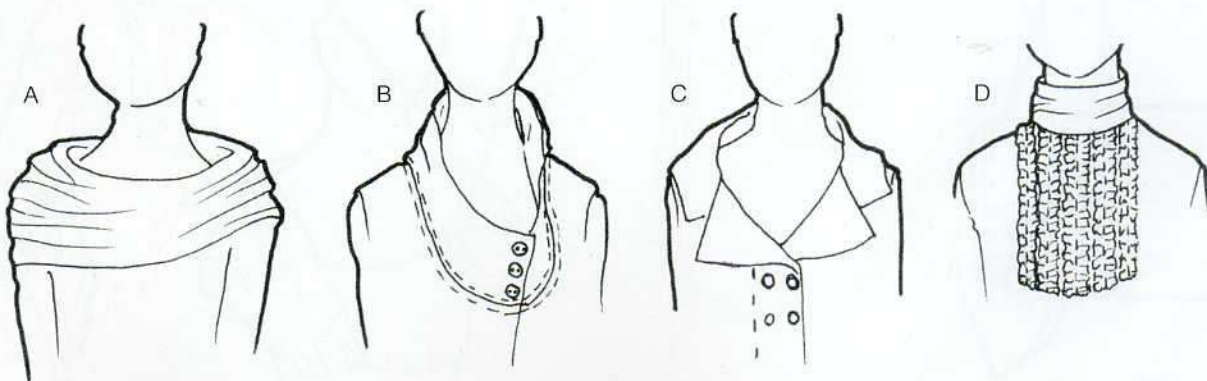
A

Воротники

- A. Отложной/косой ворот рубашки
 B и C. Различные виды открытости воротника
 D. Воротник-поло
 E. и F. Косоворотка со стоячим воротником
 G. Пришивной воротник, или клаудин
 H. Воротник Мао, или мандарин
 I. Смокинг
 J. Рубашка с лацканами
 K. Пиджак с лацканами

**Воротники платьев**

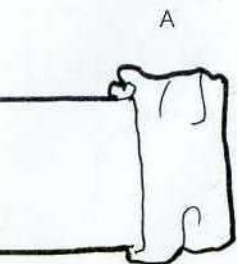
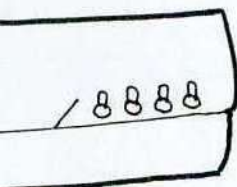
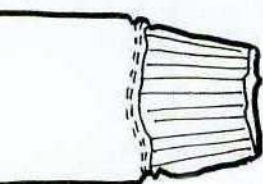
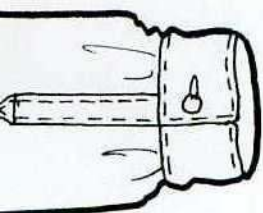
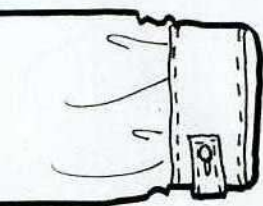
- A. Отложной/вывернутый прямой воротник
 B. Растянутый ворот
 C. Пиджачный ворот с лацканами
 D. Высокий ворот



Плечи и рукава

Манжеты

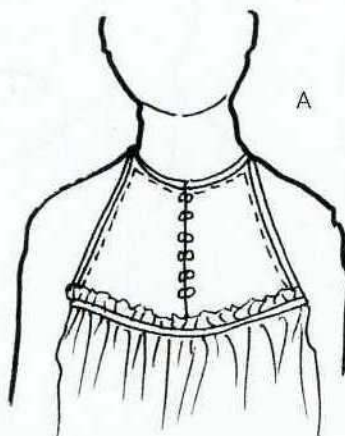
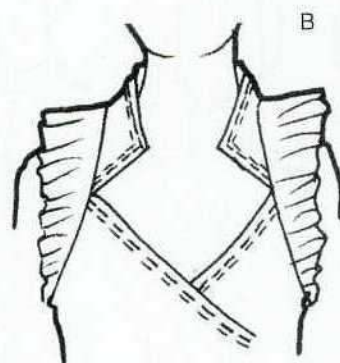
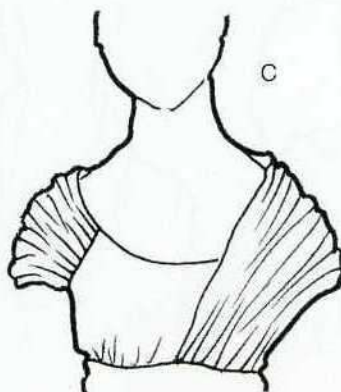
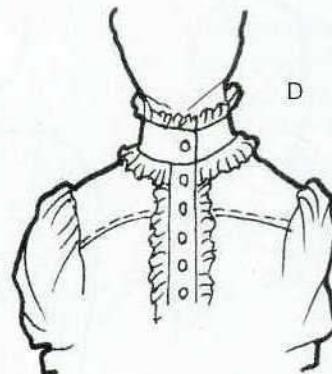
- A. Манжета с половинным отворотом
- B. Классическая пиджачная манжета
- C. Манжета-резинка (вязаная одежда)
- D. Манжета с планкой
- E. Манжета с хлястиком



Регулирование формы проймы рукава и манжет – важный способ изменять силуэт. Так же, как и в предыдущем случае, существуют распространенные типологии и решения, которые следует отдельно анализировать посредством контурных рисунков, информация об их складках или текстурах или опускается, или обобщается, отражая минимальную экспрессию, с целью лучше объяснить форму, линию и завершающие элементы предмета одежды.

Плечи

- A. Американское плечо
- B. Плечо с круговым воланом/рюшем
- C. Плечо с драпировкой
- D. Плечо фонарик со сборками



Рукава

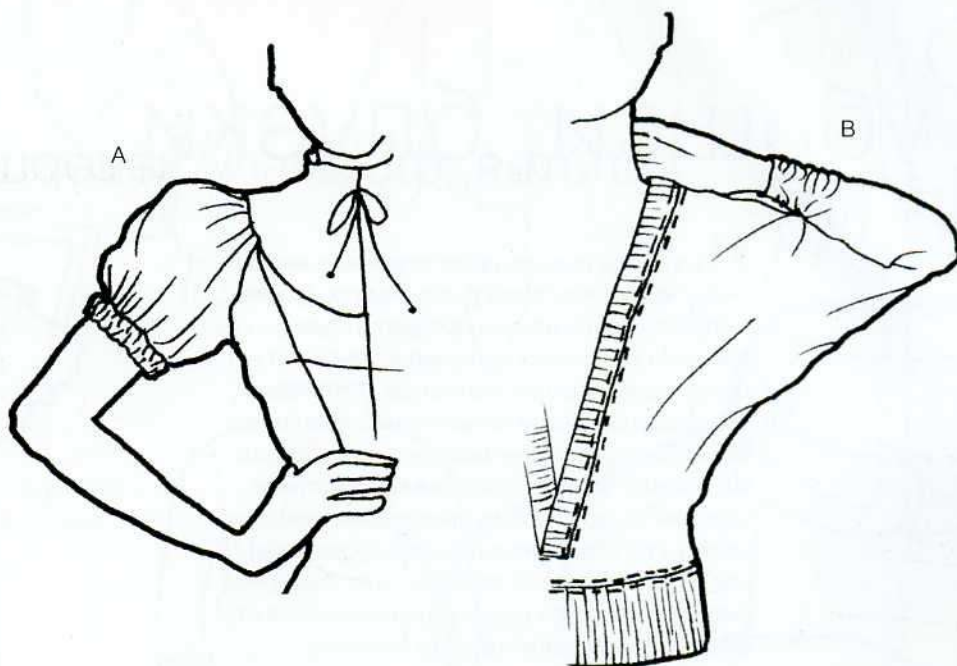
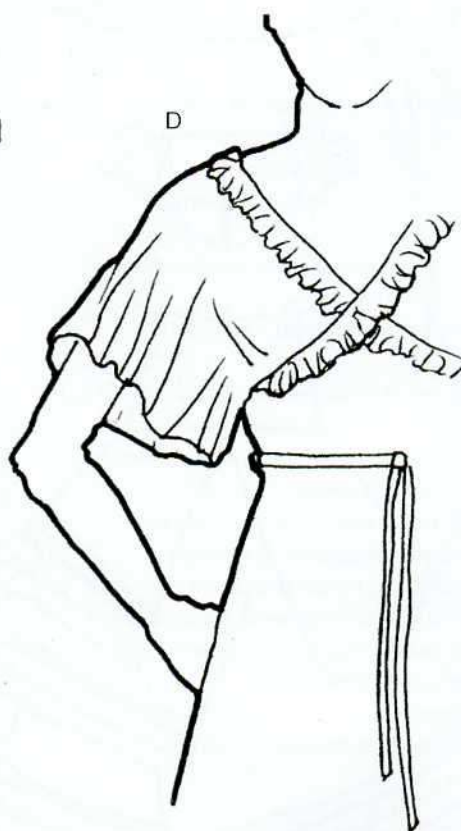
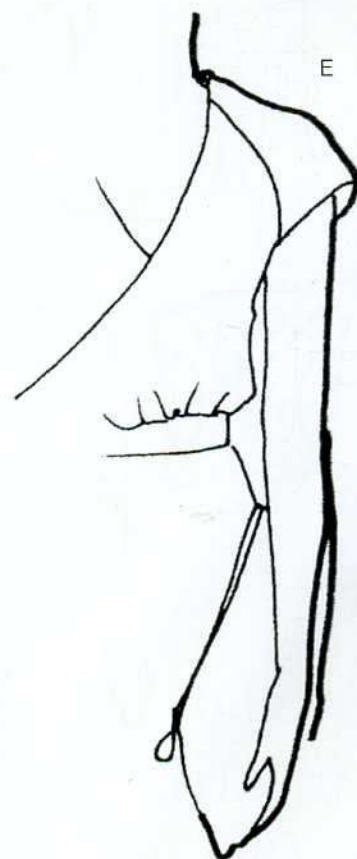
A. Рукав-фонарик

B. Рукав «летучая
мышь»

C. Поднятый рукав

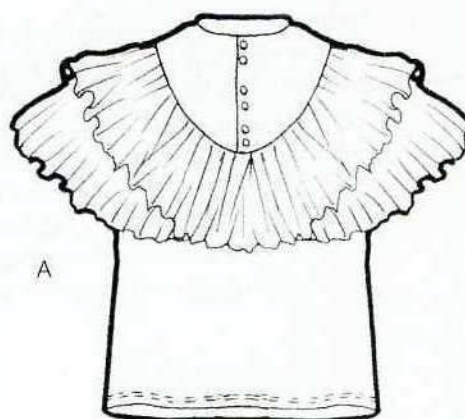
D. Рукав evase

E. Рукав реглан

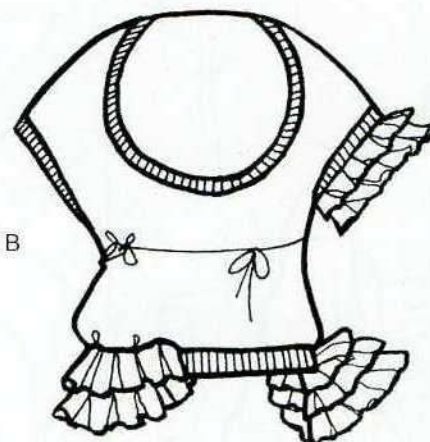


Рубашки, блузки, платья, формы и завершающие элементы

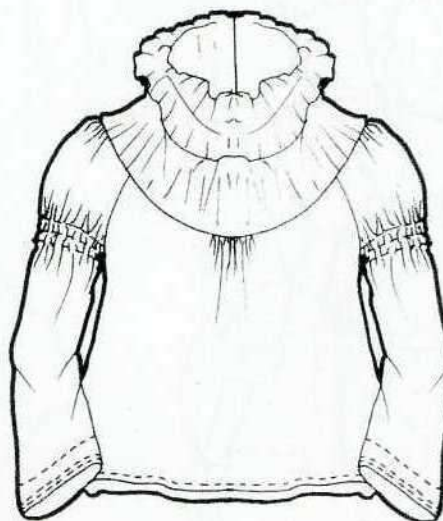
На этом развороте представлены в виде очень четких чертежей различные по форме и способу застегивания предметы одежды как примеры различных решений и фантазий в отделке завершающих элементов. Технически, под завершающими элементами понимаются все характеризующие модель детали (складки, воланы, сборки, драпировка, воротники, карманы и т.д.). Детали превращают предмет одежды во что-то уникальное и проработанное. Практика по выполнению этих контурных рисунков является одной из основных для студентов, обучающихся работе стилиста.



A

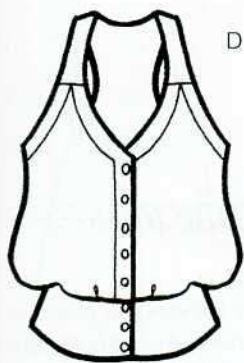
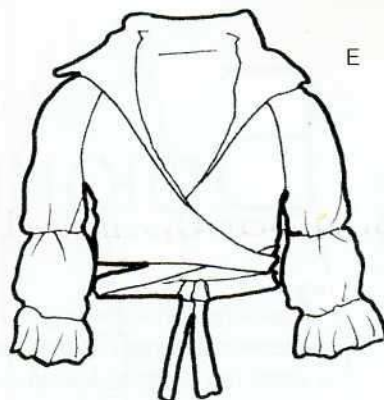
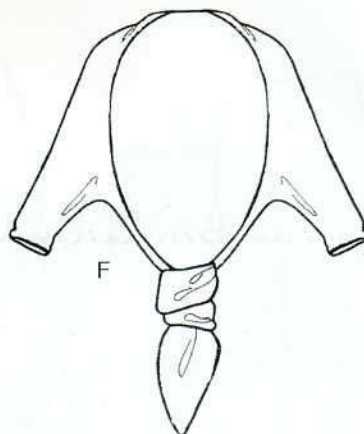
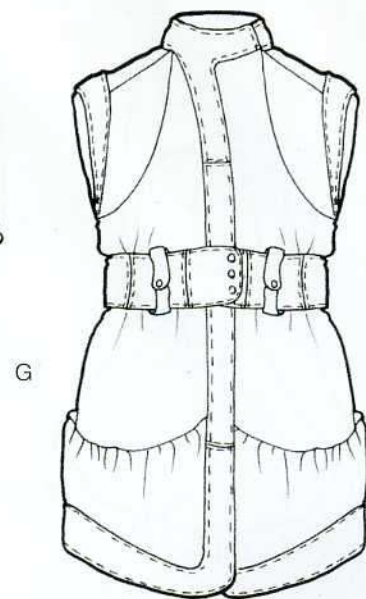
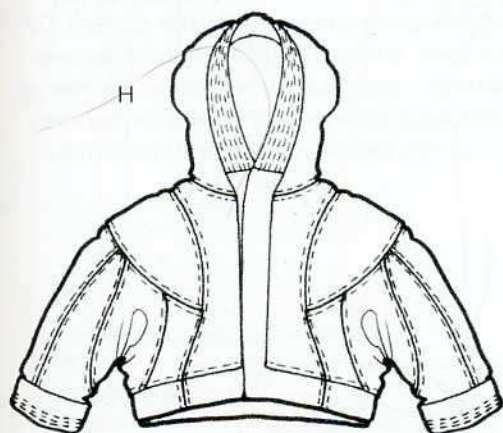
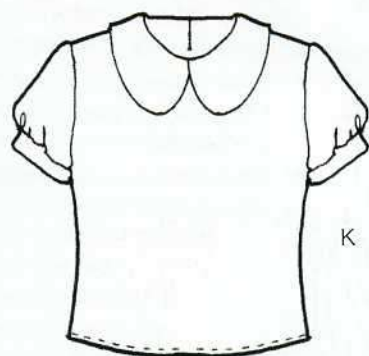
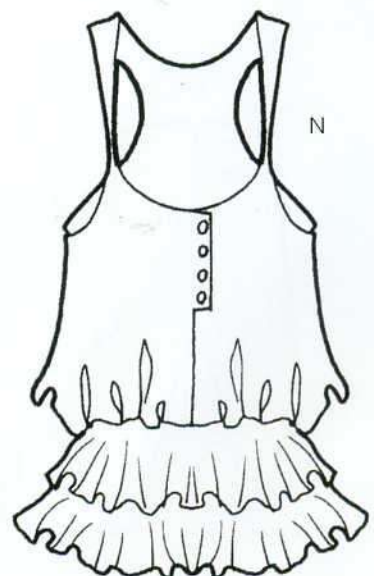
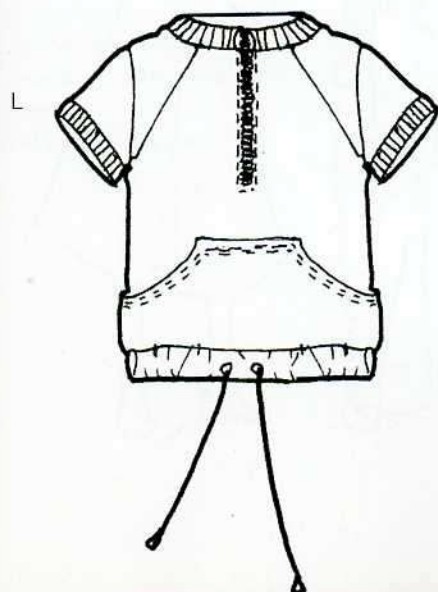


B



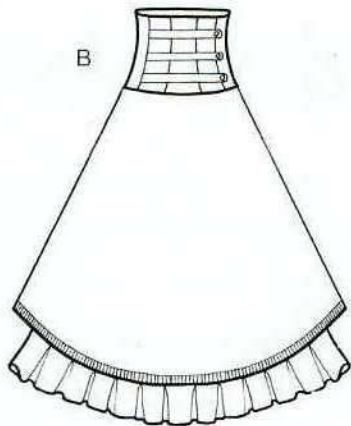
C

- A. Рубашка с воротником «камин»
- B. Топ с овальным вырезом и частичной драпировкой
- C. Рубашка с тяжелым поднятым воротником
- D. Топ с лентовидными подтяжками
- E. Блузка с запахом
- F. Свитер с рукавами «летучая мышь»
- G. Жилетка с заниженной талией и кокеткой на плечах
- H. Короткий жакет лоскутной техники с капюшоном
- I. Пиджак с многочисленными вытачками, сидящий по фигуре
- J. Рубашка с рукавом реглан
- K. Рубашка со школьным воротником
- L. Рубашка с карманами стиля бега трусцой и на липучке
- M. Платье
- N. Платье с воланами в сборку





A



B

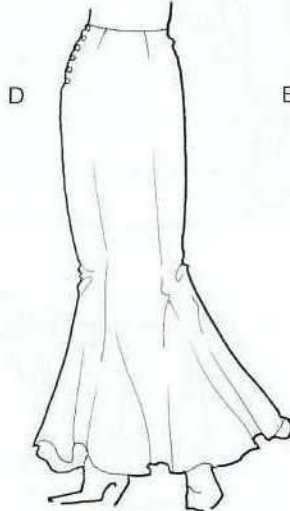
Брюки

и юбки

Здесь представлены брюки и юбки. На каждом рисунке выделяются силуэт, завершающие элементы, направление и характер складок, кайма, застежки и любая другая деталь, необходимая для правильного понимания модели. Силуэт, длина юбок и брюк, ширина рукавов и расположение карманов должны иметь правильные пропорции. На этих рисунках размер и реальное количество пуговиц соответствуют, хотя и в уменьшенном размере, реальному масштабу.



C



D



E

Юбки

А. Юбка со сборками, перехваченная лентами

В. Двухслойная юбка с высокой талией

С. Юбка-полусолнце

Д. Юбка-годе

Е. Прямая юбка

Ф. Юбка цельного полотна

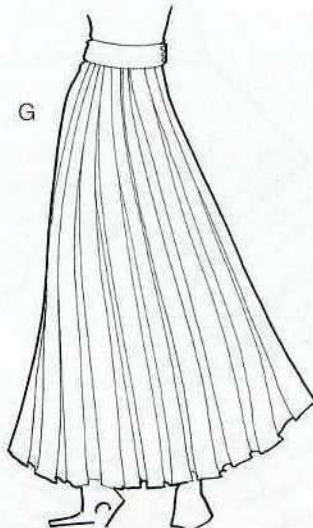
Г. Юбка-солнце (solei) или веером

Н. Драпированная юбка-тюльпан

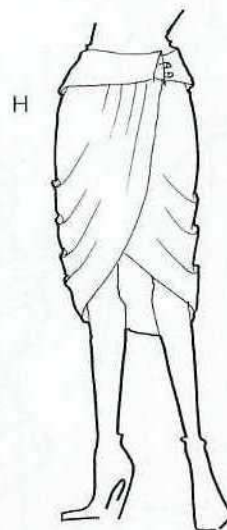
И. Юбка-брюки



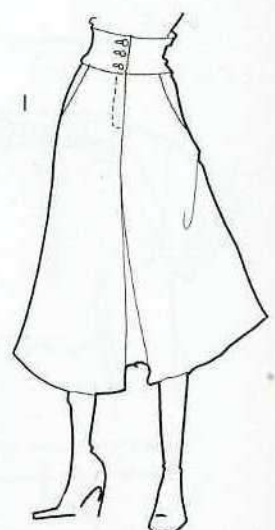
F



G



H

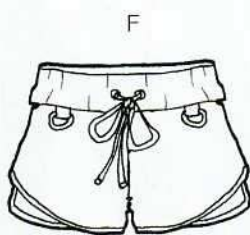
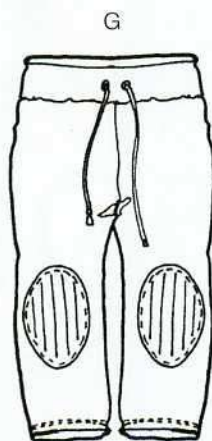
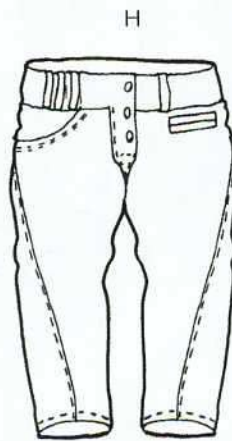
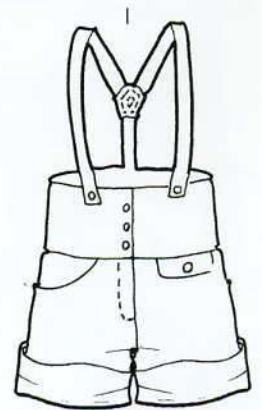
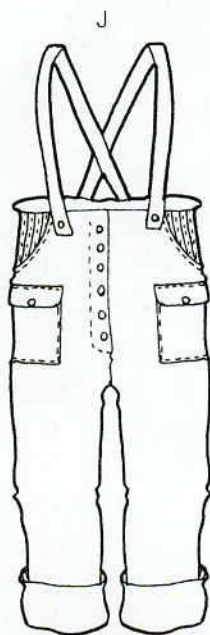
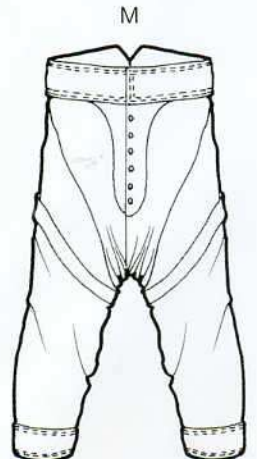


I



Брюки

- A. Широкие брюки
- B. Шаровары
- C. Брюки-дудочки
- D. Расклешенные брюки
- E. С карманами с клапанами
- F. Шорты
- G. Тренировочные штаны
- H. Бриджи
- I. Брюки с высокой талией, широким поясом и подтяжками
- J. Брюки с высокой талией, с подтяжками и накладными карманами с клапанами.
- K. «Бермуды»
- L. Брюки-дудочки, выполненные в лоскутной технике.
- M. Индусские брюки



Шаг

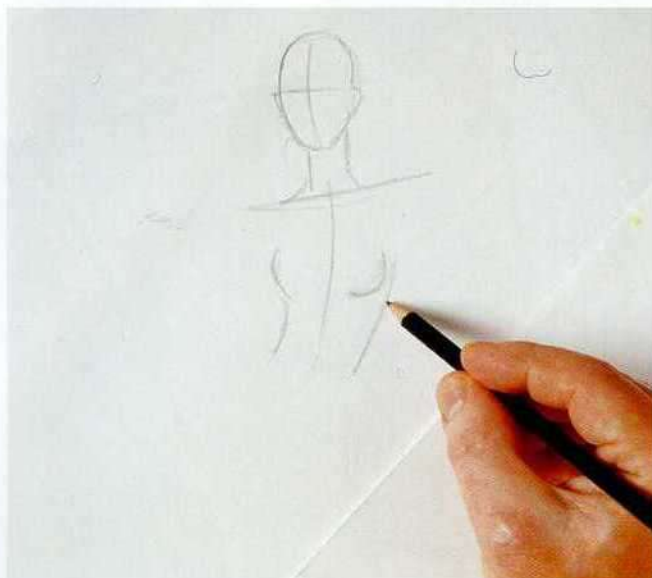
«НА ФАБРИКАХ ВСЕГДА ЕСТЬ КУЧА МАТЕРИАЛОВ, ЦВЕТОВ, СИЛУЭТОВ И ФОРМ, И МЫ ЭКСПЕРИМЕНТИРУЕМ (...) ИДЕИ? ОНИ У ТЕБЯ ЕСТЬ ВСЕГДА. ИСТОЧНИК ВДОХНОВЕНИЯ – ИСКУССТВО И САМА ЖИЗНЬ».

Кусто Далмо

за шагом



1



Рисуя модель

Для успешного рисования обнаженной женской модели основным является передать позу. Если мы правильно создадим предварительную схему с пропорциональными и хорошо просчитанными формами, окончить контур модели и придать ему характерные черты лица и тела – простая задача.

1. Работу над наброском модели начинают с головы, используя графитовый карандаш HB. Начинаем рисовать с овала головы. Перекрещенные линии помогут нам обозначить уровень глаз модели. Наклонной прямой отмечается уровень плеч и простыми линиями – контур торса и положение груди.

2. Новая кривая описывает легкий поворот тела. Другой диагональю показываем наклон бедер, который, как мы помним, всегда имеет наклон в сторону, противоположную наклону плеч. Ноги изображаем простым контуром. Ступни получаются поднятыми, как если бы модель была обута в туфли на каблуках.

3. Когда изображение всей фигуры в схематичной манере завершено, мы уточняем контур графитовым карандашом 2B. Так же, как и раньше, эта работа начинается с головы. Черты лица обобщенные, но эффектные, немного стилизованы.

3

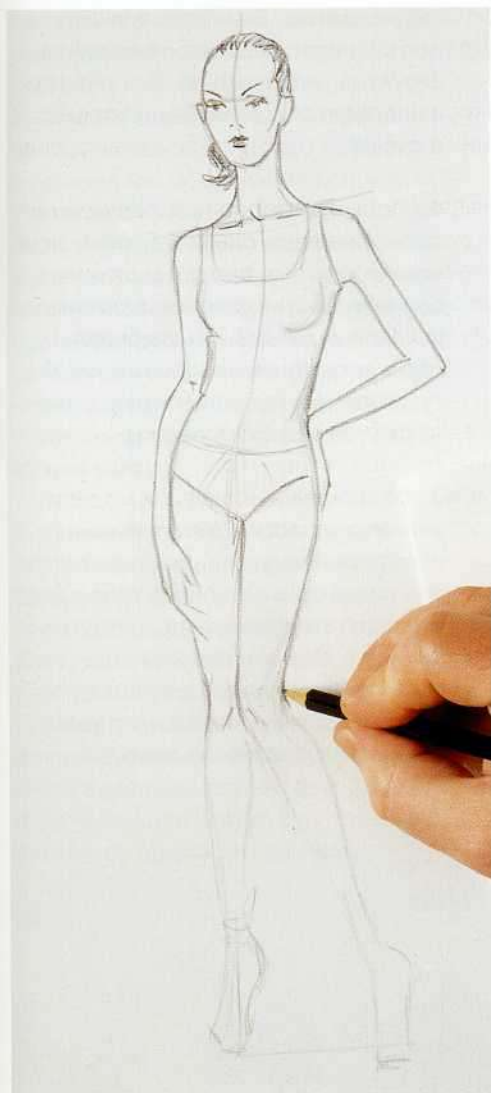


2

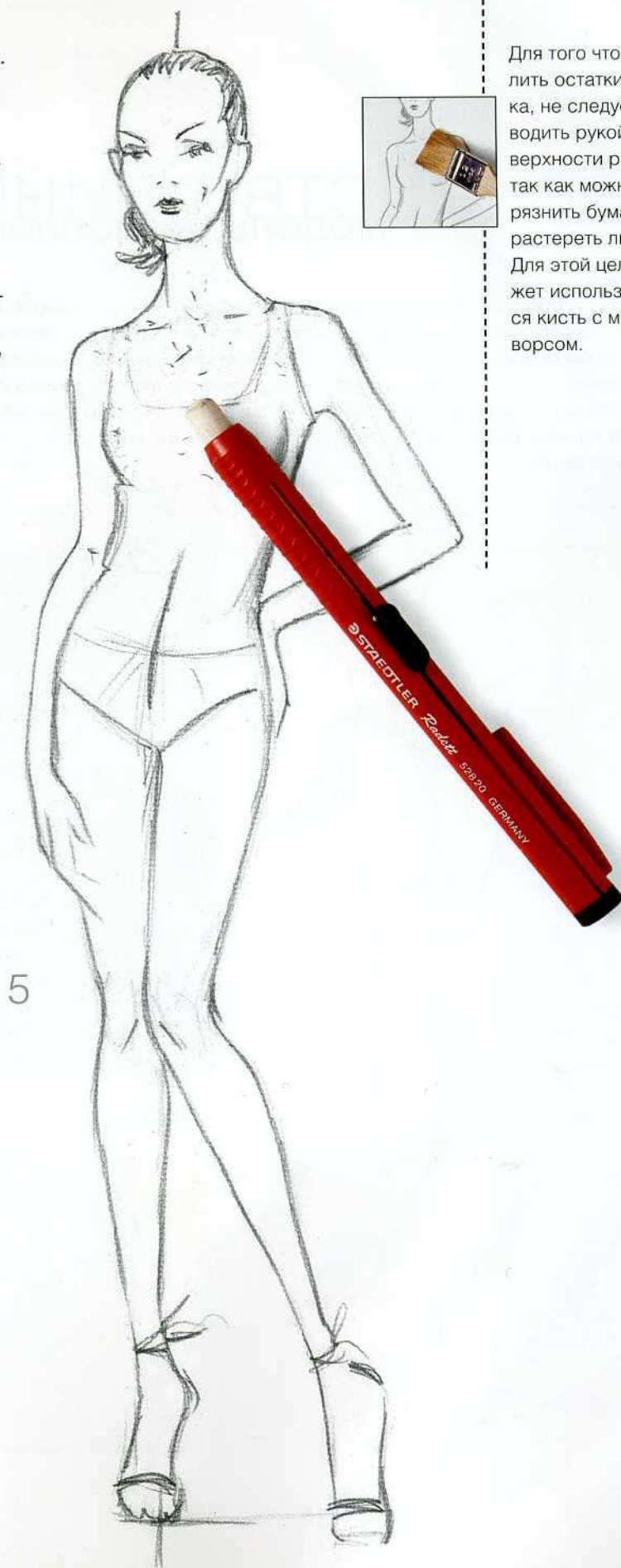


4. Нажим на карандаш сильнее, чем на стадии наброска. Цель – конкретизировать с большей точностью внешний контур фигуры, уделяя особое внимание изгибам женского тела. Линии должны быть четкими и выполняться за один раз без отрыва карандаша, чтобы избежать прерывистых, изменчивых и сомнительных линий, которые обезображивают рисунок.

5. Рисунок модели завершен. Это контурный рисунок без каких-либо теней. Все еще видны структурные штрихи наброска, которые должны быть стерты. В этом случае лучше всего использовать ластик в виде карандаша, чтобы действовать с большей тщательностью. Теперь можно сделать фотокопию модели или калькировать ее на другую бумагу. Затем достаточно нарисовать поверх последующую одежду.



4



5



Для того чтобы удалить остатки ластика, не следует проводить рукой по поверхности рисунка, так как можно загрязнить бумагу или растереть линии. Для этой цели может использоваться кисть с мягким ворсом.

Господство линии:

модель, выполненная тушью

Если мы будем рисовать модель только линиями, выполненными китайской тушью, мы должны научиться использовать кисточку, контролировать нажим, чтобы линии контура получались тонкими и изящными. Наиболее приемлемая линия та, которая модулируется в зависимости от того, рисуем мы освещенную или затененную область, объемные складки или контур. Для этого упражнения требуется только графитовый карандаш, флакон китайской туши и круглая тонкая кисть.

1. Первая цель – передать позу и построить пропорциональную фигуру с помощью простого наброска: голова изображается в виде овала, шея – тонкой и стилизованной, спина – изогнутой, поза руки – в виде треугольника. Эти первые линии должны нести исключительно конструктивную функцию. Вся работа выполняется графитовым карандашом HB.

2. Поверх упрощенной схемы тела легче рисовать окончательные формы модели. Как и в предыдущих случаях, мы рисуем, начиная с головы. Новой линией мы очерчиваем грудь и кривизну линии живота. Фигура получается более худой и вытянутой, чем на фотографии.

3. Завершенный рисунок модели очень стилизован. Шея и руки немного длиннее, чем в реальности, талия очень тонкая, контур тела представлен преувеличенно изогнутыми линиями. Все эти приемы стоит использовать, если они улучшают эстетический вид модели, не нанося ущерба изображению платья.



4



4. Теперь мы начинаем рисовать платье. Оно совпадает с контурами фигуры. Обращаем внимание на детали, на кружево помочей, созданных изогнутыми штрихами-каракулями, и на штампованный рисунок, который мы едва намечаем серией сгруппированных окружностей.

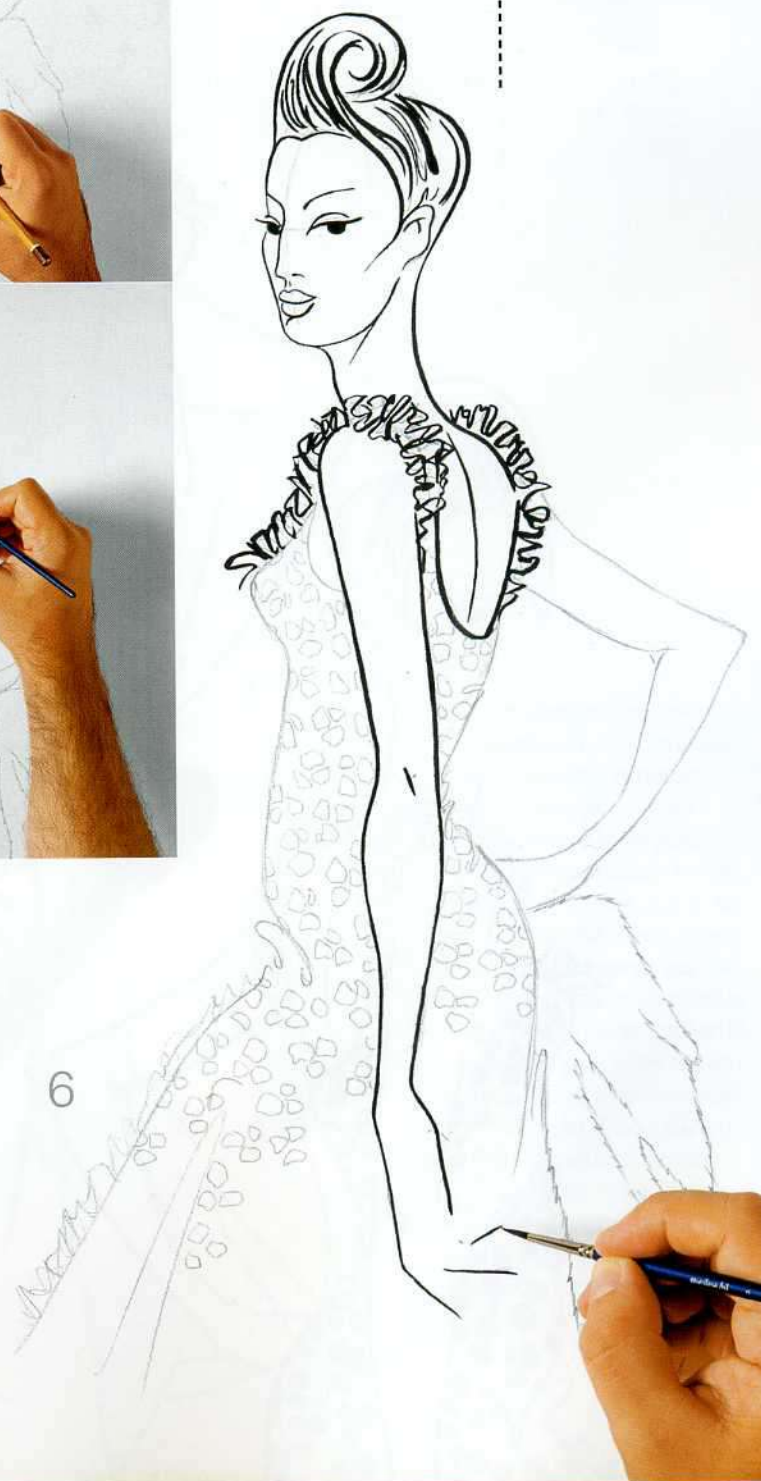
5. Круглой тонкой кистью с мягким ворсом китайской тушью, не растушевывая, мы обводим по контуру карандашный рисунок. Нажим должен быть минимальным, ворсинки кисти едва касаются бумаги, чтобы линии получились очень тонкие, особенно при изображении черт лица. При изображении прически штрихи становятся немного более толстыми, чтобы выделить кок в форме завитка или улитки.



5

6. Линии, очерчивающие детали внутренней части модели, должны быть более плавными и тонкими, чем те, что описывают внешний контур. Контур фигуры обозначается более толстыми и решительными мазками. Воланы платья выполняются зигзагом закругленной формы, кончик кисти едва касается бумаги. Линия, очерчивающая контур рук, также выполняется одним движением.

6

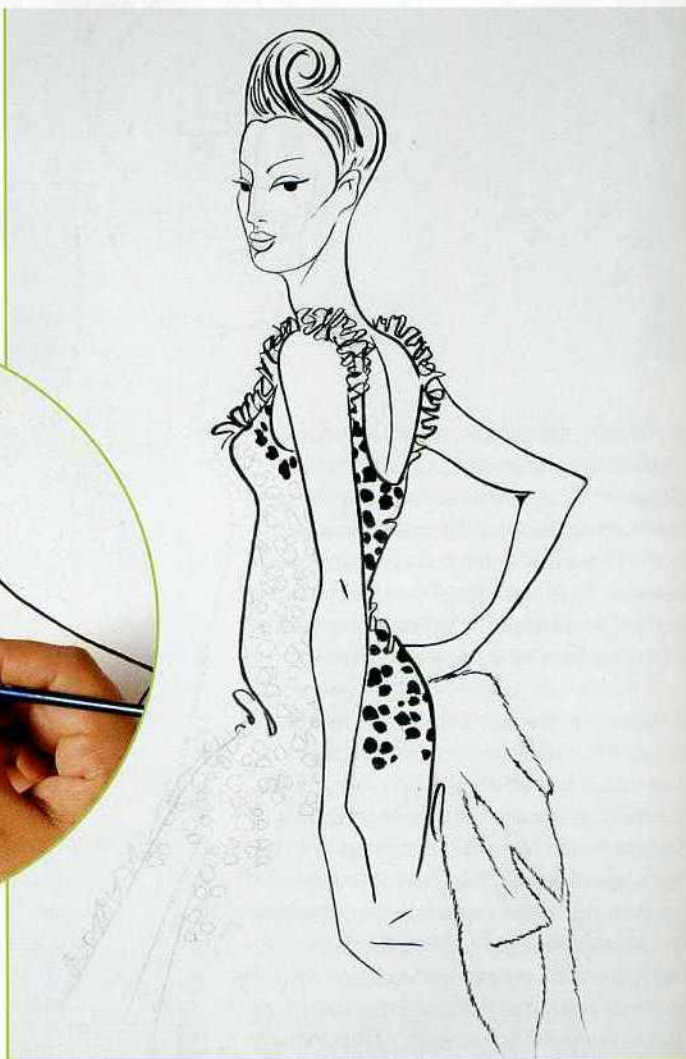


Нужно научиться контролировать силу нажима на кисть, мы можем поупражняться в этом на отдельной бумаге. Линии должны варьироваться, чтобы передать деликатность рисунка, или текстуру, или контур.

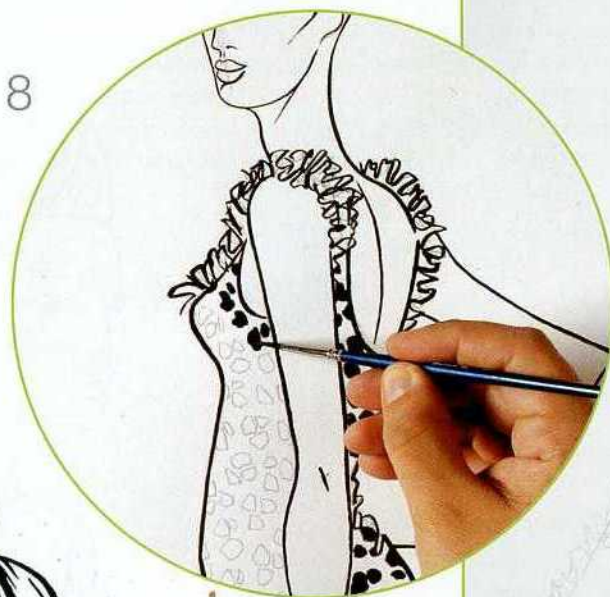


7. Мы рисуем контур согнутой в локте руки так же, как рисовали вытянутую руку. Кисти рук выполняются в виде наброска, не обязательно прорабатывать их, так как они не несут информации, важной для понимания дизайна. То же самое получается с пиджаком, который модель держит в руке. Он представлен несколькими линиями, которые не несут информации о его форме или текстуре.

7



8



8. Все наше внимание сконцентрировано сейчас на платье, его деталях, завершающих элементах и текстуре. Окружности, выполненные карандашом, закрашиваются черной тушью.

9. Чтобы выполнить эту работу, мы оставляем сохнуть тушь, чтобы она не растеклась.

9



10



Не просто контролировать линию кисти, особенно, если она должна быть четкой и различной толщины. Практикуйтесь в изображении различных видов модели на остатках бумаги до того, как приступить к окончательному рисунку.

10. Предварительная схема позволяет создать модель с четким, хорошо очерченным контуром. Изображение контурное, нет ни акварельных пятен, ни среднего тона туши, которые дают эффект теней. Тушь, как правило, комбинируется с красками, однако это пошаговое упражнение важно для получения возможности анализа контура фигуры. Если мы не сможем успешно создавать такие монохромные модели, как эта, нам очень трудно будет решать более сложные задачи.

Контурные рисунки – более сложные, так как модельер должен отразить текстуры тканей и тени, не прибегая к использованию цвета или акварельных пятен. В этом упражнении мы выполним платье, комбинируя различные группы штрихов, которые изменяют свое направление и получают более или менее плотными в соответствии с тем, что требует штампovaný рисунок и текстура одежды. Разные штрихи передают определенную информацию о предмете. Чтобы это осуществить, достаточно трех цветных карандашей: черного, сангины и красного.

ОСПОДСТВО ШТРИХОВ



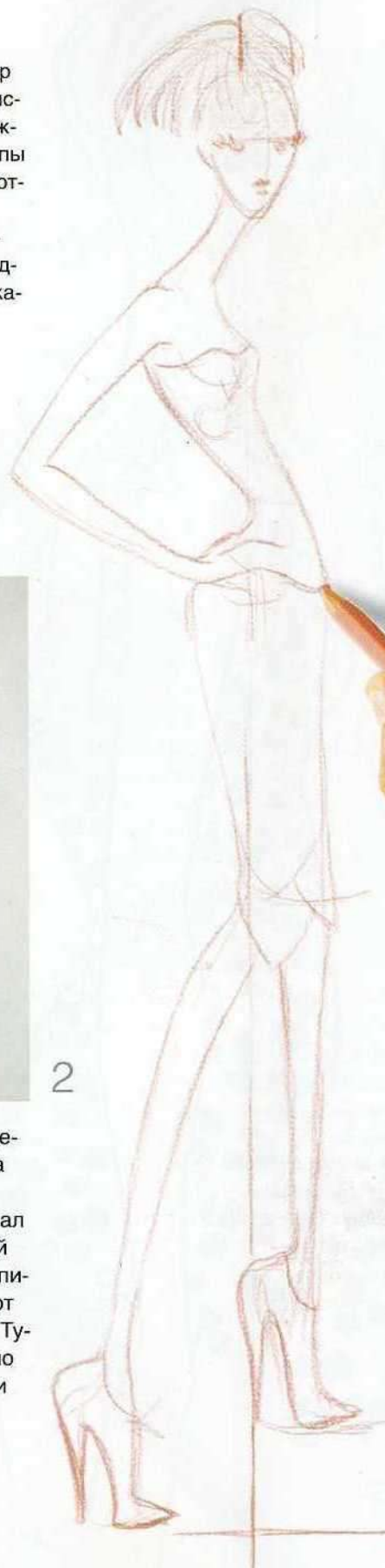
1

1. До сих пор мы изображали модели в довольно реалистической манере. Здесь мы будем рисовать стилизованную фигуру с большой степенью деформации. Чтобы не нарушить равновесие, сначала проведем вертикаль, которая делит бумагу на две части. Таким образом мы постараемся сбалансировать фигуру.



2

2. Первые штрихи мы делаем карандашом цвета сангины. Мы начинаем с головы, на этот раз овал головы очень маленький по отношению к телу. Спина и рука демонстрируют преувеличенный изгиб. Туловище короткое, сильно отклоненное назад, ноги очень длинные.

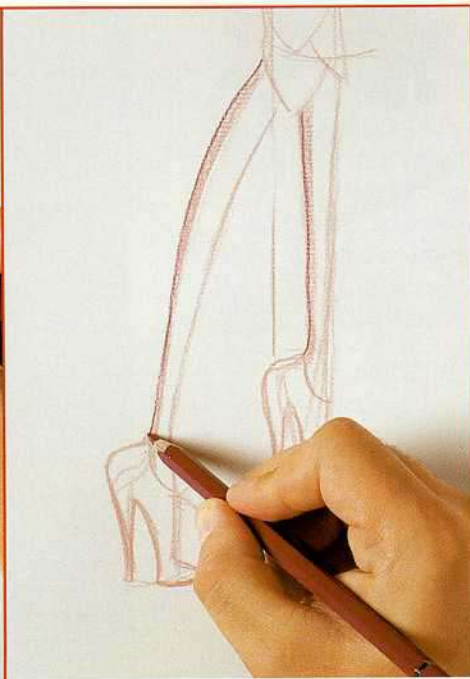


3

3. По предыдущему эскизу заканчиваем фигуру модели, для этого мы обводим контур, рисуем шляпу, обозначаем черты лица. Ноги получаются изогнутыми, талия весьма тонкая.



4



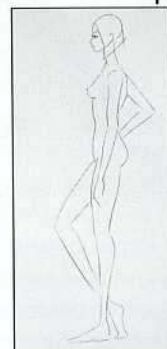
5

4. Хорошо заточенным черным карандашом рисуем изогнутыми штрихами украшение из перьев на шляпе, в верхней части нажим на карандаш больше, в нижней – немного меньше. Рисуя каракули, обозначаем текстуру шляпы. Плавными линиями, практически не нажимая, делаем глаза и место расположение носа, отмеченного двумя точками.

5. В платье доминируют штрихи черного цвета, и получающийся контраст требует, чтобы мы еще больше выделили контур модели. Считая, что свет освещает модель справа, мы выделяем контур с левой стороны красным карандашом. Таким образом, мы добиваемся контраста тонов между сторонами контура.

6. Заканчиваем рисунок двумя аналогичными цветами разной интенсивности. Лицо модели становится центром внимания, это единственная часть тела, которая выделяется красным с обеих сторон. Платье все еще представляет собой едва заметный набросок. Не следует приступать к работе над платьем до окончания прорисовки фигуры.

Если мы работаем с моделями, изображенными в профиль, следует придать телу некоторый изгиб, чтобы избежать застывших и мало динамичных поз.



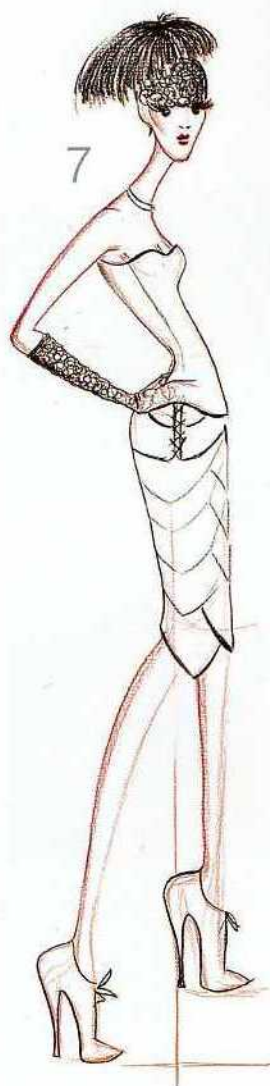
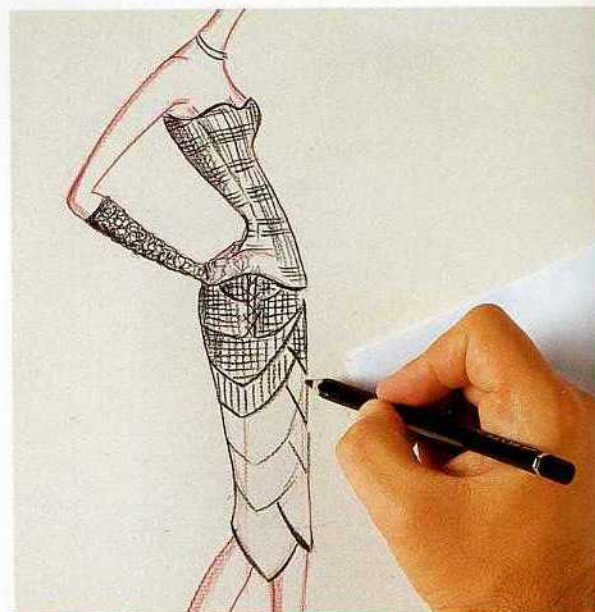
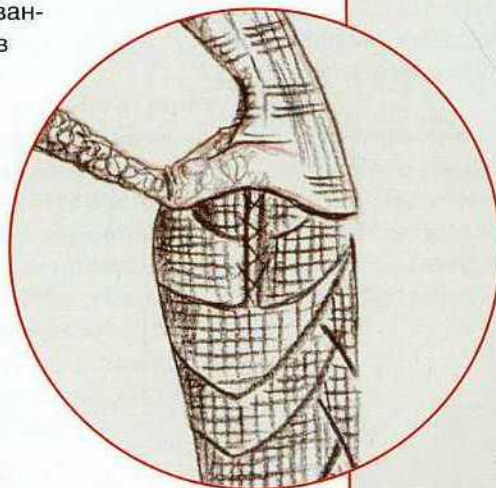
6

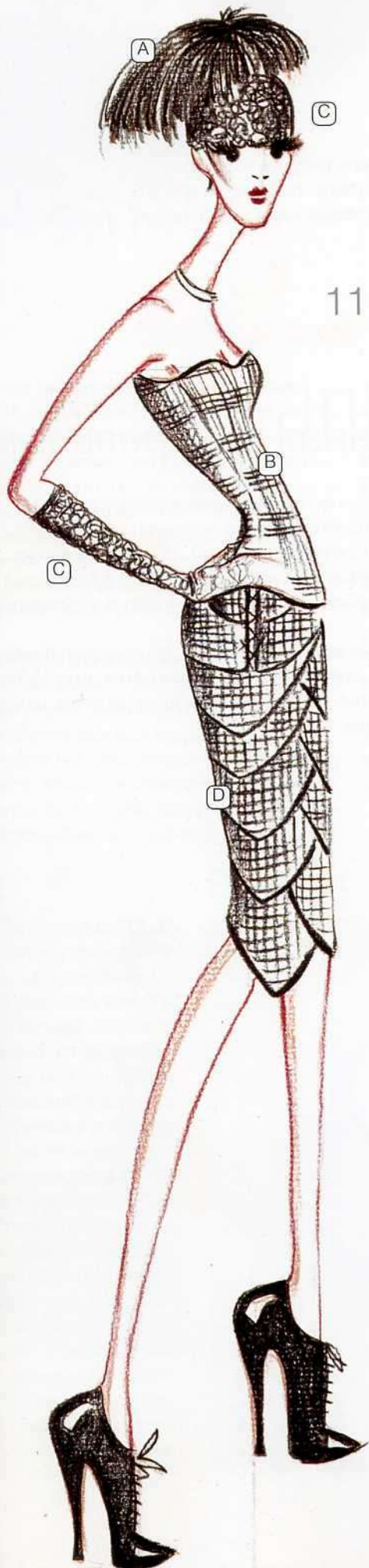
7. После того как модель закончена, мы приступаем к работе над платьем. Вначале черным карандашом мы рисуем форму, крой и отдельные элементы. На юбке складки, формирующие нижний контур, выделяются более интенсивно. То же самое происходит со штрихами, которые обозначают линии выреза и талии. Теми же штрихами-каракулями, которые мы использовали при рисовании шляпы, мы заштриховываем перчатку. Туфли остаются обведенными только по контуру.

8. Настоящая работа начинается сейчас. Мы воссоздаем черными штрихами рисунок и текстуру платья. До того как нарисовать какую-либо группу, мы рассматриваем фотографию и решаем, в каком направлении должны будут накладываться штрихи в каждом отдельном случае. Так, лиф выполняется перекрещенными линиями с интервалом или свободным пространством внутри. На юбке перекрещенные штрихи более однородные и более плотные с левой стороны контура, для отображения затененной стороны.

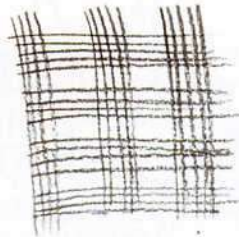
9. Юбка отличается от лифа более темным тоном. Это достигается большей частотой наложения перекрещенных штрихов и большим нажимом на карандаш. Раскрашиваем туфли. Что касается лакированной обуви, использование групп штрихов не имеет смысла, мы покрываем поверхность туфель насыщенным черным цветом. Над каблуком и на носке мы оставляем белое пространство, которое передает блеск поверхности лакированной кожи.

10. С правой стороны каждой складки штрихи освещаются, практически рассеиваясь, оставляя небольшое белое пространство, которое показывает падение света. Мы обводим каждую складку новыми, более интенсивными штрихами.





A



B



C



D



Плавные линии графитового карандаша или фломастера также могут давать интересный эффект мягких штрихов при изображении любой одежды. В не зависимости от используемого художественного средства, в тех случаях, когда мы работаем с группами штрихов, контур платья должен быть всегда хорошо и четко очерченным.

11. Рисунок модели завершен. Сейчас мы проанализируем использование групп штрихов на различных поверхностях. Перья на шляпе выполнены изогнутыми, беспорядочно наложенными рядом друг с другом штрихами (A); на лифе – штрихи клеткой, образованные тремя пересекающимися линиями, с белым пространством между ними (B); шляпа и перчатка покрыты штрихами-каракулями, представляющими собой маленькие округлые формы, очень приемлемые для изображения вышивки или блесков (C); и, наконец, на юбке рисунок представлен группой линий с одинаковыми промежутками между ними, с той особенностью, что горизонтальные линии немного изогнуты для лучшей передачи объема (D).



Хороший способ быстро и эффективно окрашивать рисунок – накладывать на шаблон размытые акварельные пятна. Результат получается очень хороший. Для изображения платья с прозрачными элементами акварельные пятна – наиболее подходящее средство.

Модель, выполненная акварельными пятнами

1. Фигура модели строится на основании анатомических знаний, а затем обобщается и стилизуется (голова получается маленькой, талия – очень тонкой, конечности удлиняются). До того как начать рисовать, мы калькируем модель на восковку или DIN A4, который будем использовать как шаблон для выполнения новых упражнений.

2. Обильно разбавляем синюю краску водой, и, не создавая предварительный рисунок платья, наносим акварельные пятна. Кончиком кисти намечаем форму платья. Мы спускаемся вниз до юбки, нанося мазки по левому контуру тела.

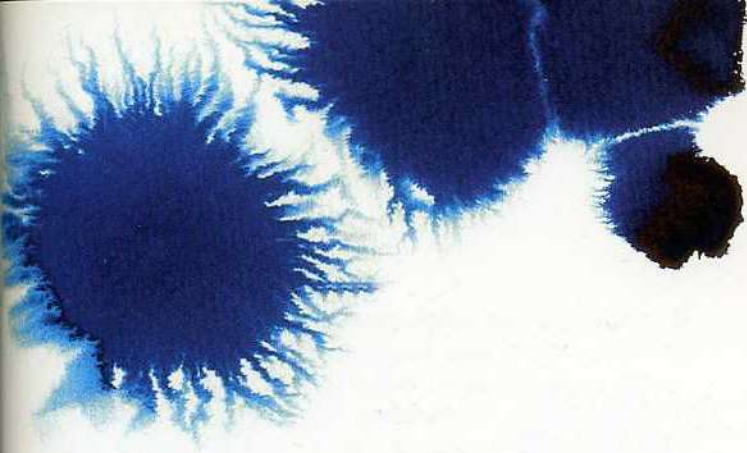


2

3



3. Юбка более интенсивного цвета с левой стороны и более светлого – с правой. Краска разбавляется водой. Мазки должны быть длинными и совпадать с направлением складок юбки. Когда акварельное пятно еще влажное, на него накладываются несколько мазков пурпурного цвета, чтобы цвета смешались, образовав оттенки, и для того, чтобы обозначить цветок, выделяющийся на лифе платья.



4. По все еще влажному акварельному пятну юбки тонкой кистью и черной тушью обозначаем линию талии и левый контур платья. Благодаря тому, что бумага влажная, штрихи размываются и сливаются, смешиваясь с цветами нижних слоев. Этой же кисточкой мы создаем черты лица, используя штрихи различной толщины.

5. Рисуя кончиком кисти, почти не касаясь бумаги, мы заканчиваем контур рук, низ юбки и стопы модели. Линии должны быть очень тонкими, для чего не следует наклонять кисть. Мы выделяем силуэт модели, увлажняя сначала контур с левой стороны кистью, смоченной в воде,

затем по увлажненной области рисунка черной тушью проводим линию. Тушь распространяется по влажной поверхности, представляя очень контрастный переход тона. Мы ждем, когда высохнет тушь, и стираем след карандашных линий.

6. Чтобы раскрасить модель, не нужно делать предварительный рисунок карандашом. Здесь платье и черты лица были выполнены сразу кистью. Неровности тона, которые дает акварельное пятно, очень подходят для создания нарядов, где легкость ткани и ее прозрачность являются важной чертой.



Если у вас еще нет уверенности, что вы можете изобразить одежду без предварительного рисунка, вы можете воспользоваться карандашом и нарисовать черты лица и форму платья, как это делалось в предыдущих упражнениях.



Используя предыдущую модель как шаблон, мы создадим другой дизайн одежды и раскрасим цветными карандашами. Цветные карандаши обычно дополняют акварель, тушь, гуашь или фломастер, на этот раз использованы только карандаши, чтобы лучше показать, как правильно раскрашивать рисунок. Цветные карандаши дают цвета очень мягкие и тонкие, с плавными переходами, поэтому считаются очень удобными для изображения нарядов светлых тонов.

Раскрашиваем цветными карандашами

1. Основываясь на эскизе модели из предыдущего упражнения, калькируем ее на другую бумагу. Мы можем сделать это путем перенесения рисунка с использованием восковки или свести изображение на стекле окна, используя световой контраст. Затем обводим изображение карандашом.

2. По рисунку, который служит шаблоном, мы рисуем прическу и намечаем одежду, прилегающее к телу, находим оптимальное соотношение между одеждой и женской фигурой. Рисунок контурный, не следует сильно накладывать тени и нажимать на карандаш.

3. Розовым карандашом мы обводим контур лица, верхнюю часть тела, ноги, оттеняем левую сторону. Мы не обращаем внимания на блузку, которая надета на модели, сосредотачиваясь на теле. Желтым карандашом мы рисуем волосы, насыщенным коричневым отмечаем силуэт юбки.

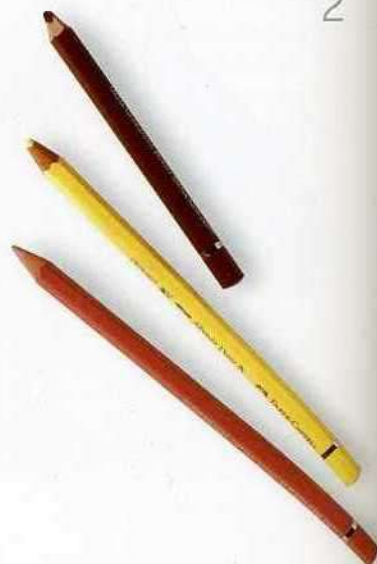
1



2



3



4. Коричневым карандашом рисуем контур блузки, затем окрашиваем ее карандашом фисташкового цвета. Штрихуем очень плавно, мягко, не нажимая на карандаш, чтобы сделать слой прозрачным, не закрывающим тело полностью. Цвет волос делается карандашами более насыщенного оранжевого и коричневого тонов, образованных штрихами. Освещенные области остаются белыми.

5. Очерчиваем штампованный рисунок юбки. Не нужно тщательно изображать формы штамповки, достаточно наметить их. Для этого мы рисуем серию беспорядочных спиралей. Мы используем коричневый карандаш среднего тона.

6. Мы заканчиваем работу над юбкой, накладывая темно-коричневые штрихи на складки с левой стороны. Таким образом достигается большее чувство объема. Мы оставили проработку деталей блузки на последний момент. Это маленькие контурные штрихи-каракули.



4

5



6



Мы попробуем создать эту же модель с использованием различных художественных средств и разных цветов и посмотрим, до какой степени будет согласовываться дизайн модели. Обратим внимание на отличия в изображении блузки и штампованного рисунка с использованием акварели, туши или гуаши.

1



2

Штампованный рисунок тканей является одним из наиболее популярных средств, завершающих и декорирующих одежду. Модельер должен научиться делать свои собственные рисунки штамповки. В этом пошаговом уроке рассматривается использование фломастеров для изображения пиджака в клетку. Предпочтительно, чтобы фломастеры были на основе спирта с фетровым стержнем, так можно избежать смешивания случайным образом цветов при нанесении штрихов друг на друга. Фломастеры очень удобны для профессионального использования.

Модель – мужчина

в пиджаке в клетку



1. Создаем предварительный рисунок графитовым карандашом. Торс модели рисуем преувеличенно, чтобы иметь возможность изобразить штампованный рисунок пиджака. Стойким фломастером черного цвета мы обводим рисунок, оставляя широкие и толстые линии там, где находятся складки или контур лацкана. Фломастер создает линии различной толщины, в зависимости от того, освещена или затенена изображаемая область. С левой стороны лица мы создаем насыщенную и однородную тень черного цвета. Общий вид модели напоминает нам язык комиксов.

2. По окончании рисунка раскрашиваем волосы и рубашку однородными тонами. Стойким маркером, используя фетровый скошенный кончик, проводим по пиджаку полосы. Они не должны быть строго горизонтальными, но немного наклоняться в зависимости от изображения различных частей одежды. Линии должны быть четкими и не прерываться. Другими маркерами (розового и желтовато-розового цвета) мы рисуем галстук, чередуя диагональные штрихи обоих цветов.

3. Сначала мы рисуем горизонтальные непрерывные линии цвета хаки, затем проводим вертикальные линии, формируя характерную клетку. Как и в предыдущем случае, перпендикулярные линии не являются прямыми. Они изгибаются, чтобы лучше подчеркнуть форму пиджака. Рисунок штамповки должен быть адаптирован к объему тела.

4. Маркеры, которые мы используем, имеют разные фетровые стержни: один – скошенный, другой – тонкий конус. Мы используем последний, чтобы нарисовать новую клетку (тем же розовым цветом, который мы использовали для галстука), и вписываем ее между линиями серого цвета и цвета хаки. Таким образом, мы завершаем рисунок штамповки пиджака.

3



4



5. Серым фломастером с тонким кончиком мы делаем параллельные линии на рубашке. Теперь остается только добавить некоторые графические мазки: скошенным кончиком серого маркера обводим правый контур фигуры, коричневым маркером выделяем лацканы пиджака и некоторые складки, чтобы придать пиджаку объем, иначе он будет казаться слишком плоским.

5



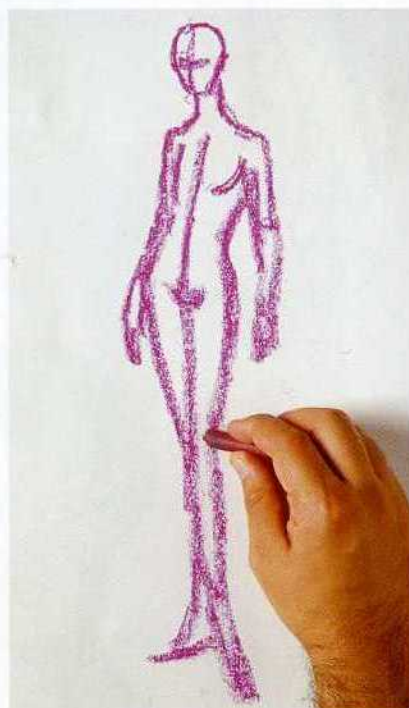
До того как рисовать модель, следует решить, каким будет дизайн и какие цвета будут использованы в рисунке штамповки. Достаточно взять рамку и работать, добавляя цвета, до тех пор, пока окончательный дизайн не будет найден. Здесь мы видим создание рисунка штамповки, используемого в упражнении.

Создать образ:

модель акриловыми красками

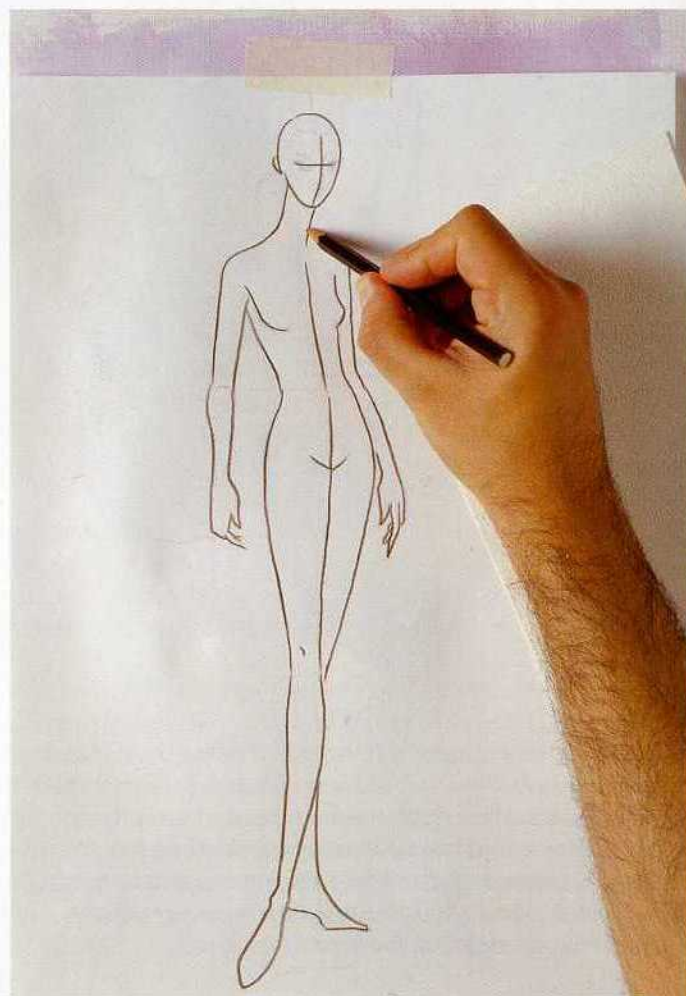


1



2

Акриловые краски завоевали прочное место в мире моды благодаря живым цветам, богатым текстурам и оригинальным живописным эффектам. Скорость их высыхания и возможность наложения одного слоя краски на другой позволяют исправлять и экспериментировать с цветами одежды, что очень удобно и оставляет небольшое поле для ошибок. В этом пошаговом упражнении мы будем снова использовать шаблон модели, с которой работали в двух предыдущих упражнениях, чтобы объяснить один из наиболее привычных способов калькирования.



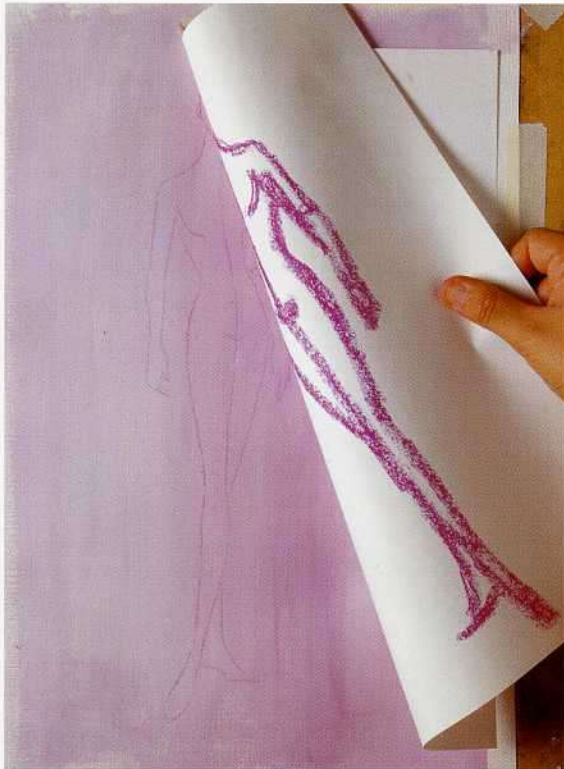
3

1. Так как мы будем использовать акриловые краски – художественное средство с большой покрывающей способностью – предварительно подготовим фон, используя акварель пурпурного цвета, сильно разбавленную водой. Пока фон сохнет, приготовим модель для калькирования.

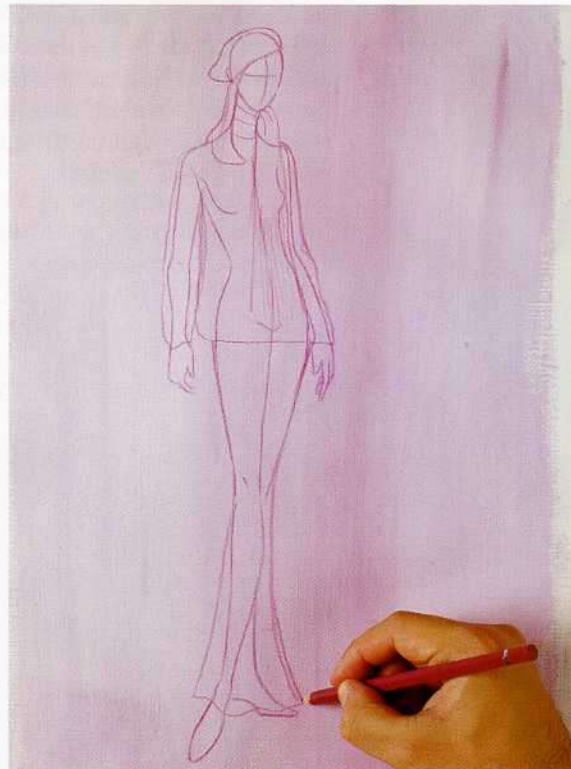
2. Мы будем калькировать на цветной фон шаблон сохраненного нами манекена. Для этого переворачиваем бумагу и обводим линии перевернутой фигуры жирной пастелью пурпурного цвета. Получится проще, если мы будем это делать на ночном столике или на стекле окна.

3. Лист с шаблоном накладывается на цветной высохший фон. Тем же графитным карандашом, использованным для рисования, мы снова обводим линии, на этот раз сильно нажимая, чтобы слой жирной пастели налип на основу. Важно работать по четко созданному рисунку.

4



5



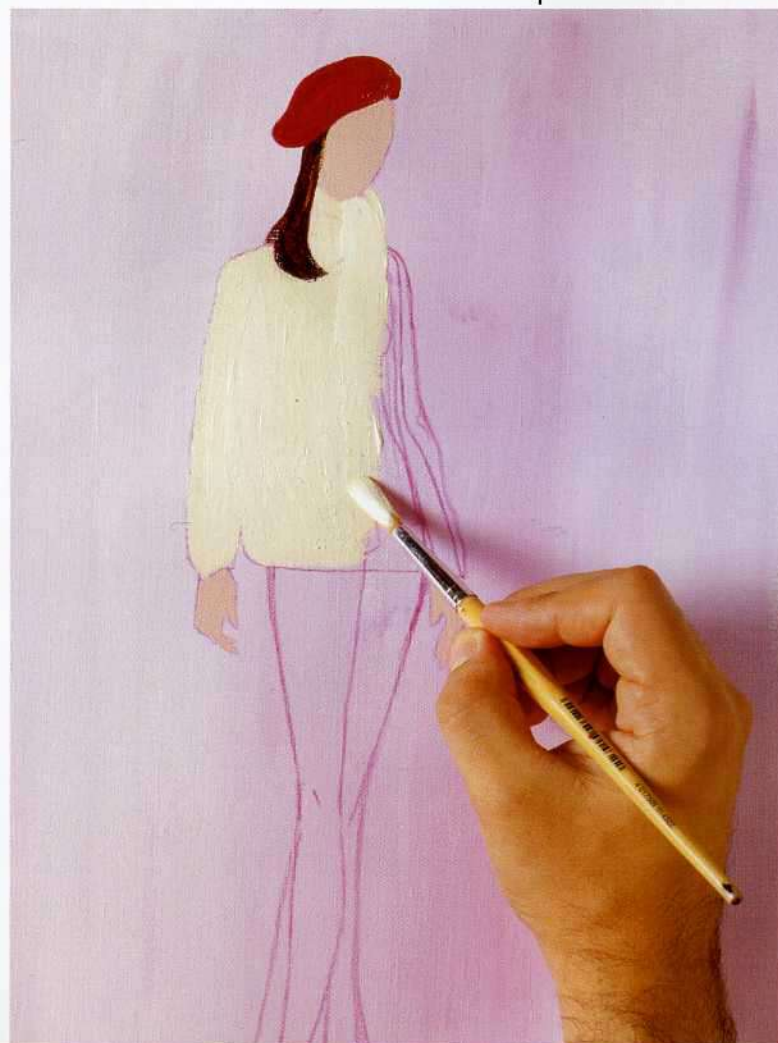
Хотя мы работаем на цветной бумаге акриловыми красками, не обязательно использовать краску с высокой покрывающей способностью. Можно прибегнуть к прозрачным акварельным пятнам и позволить накладываемому цвету смешаться с цветом фона.

4. После того как мы обвели линии рисунка, поднимаем бумагу, чтобы удостовериться, что изображение перенесено на основу. Линия тонкая, но видна достаточно хорошо, чтобы начать работу.

5. На основе переведенного изображения строим окончательный рисунок модели. Жирным красным карандашом обводим линии жирной пастели, к которым добавляем новые линии, отражающие одежду, которая облегает тело, как если бы она была прозрачной.

6

6. Круглой средней кисточкой начинаем окрашивать фигуру густой акриловой краской. Мы прорабатываем тело модели и каждый предмет одежды однотонным слоем, без изменения тона или наложения теней. Эти слои должны заложить основу, на которой затем прорабатываются детали, текстуры и рисунок штамповки.





7

7. Мы окрасили каждый предмет одежды однотонным цветом. В нижней части юбки добавим немного коричневого цвета, на правую руку — немного охры. Накладываем сильно разбавленные краски.

8

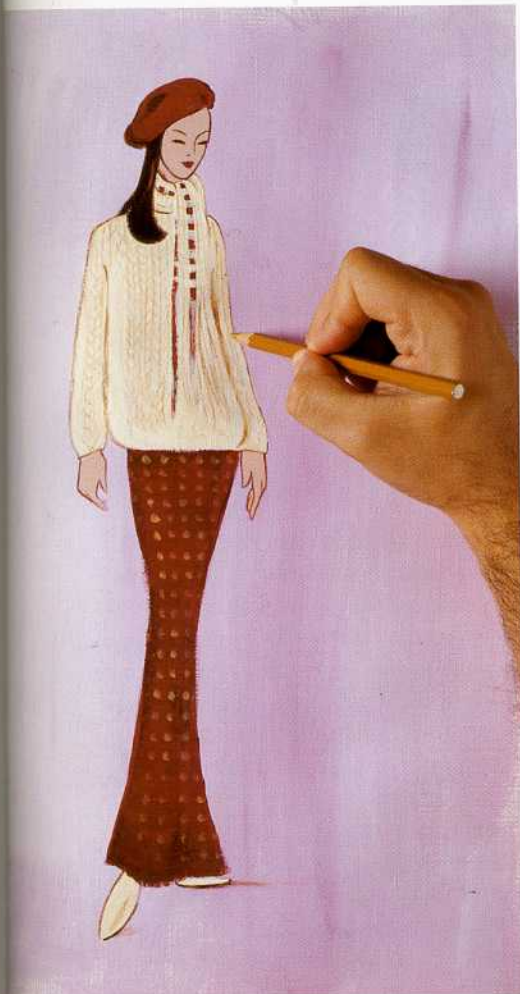


9

8. Бежевой краской с добавлением небольшого количества охры кистью с очень мягким ворсом мы затемняем части свитера. Парой штрихов цвета сиена отмечаем ниспадающий шарф. По ним делаются мазки бежевым цветом, чтобы линия стала прерывистой. Охрой наносим на юбку упорядоченные ряды точек, изображающих штампованный рисунок.

9. Тонкой кистью коричневой краской мы вводим контурные элементы, которые лучше уточняют форму, внешний контур и некоторые детали одежды. Особое мастерство в рисунке необходимо, чтобы передать черты лица и кисти рук. Этим же цветом мы обводим контур ступней и обозначаем тень с одной стороны шляпы.

10



10. Остается только показать текстуру вязаного свитера. Мы отражаем ее с помощью карандаша цвета охры, делая группы переплетающихся линий, которые указывают направление ткани. Не нужно рисовать все штрихи, покрывающие одежду целиком, достаточно показать текстуру на некоторых областях одежды.



11



11. Модель, выполненная гуашью или акриловыми красками, представляет собой большую весомость, т.к. эти художественные средства представляются предпочтительными в использовании, когда изображаемая одежда сделана из толстых и тяжелых тканей. Модельер делает эстетический акцент, рисуя плавную белую линию по левому контуру тела и создавая мягкую тень со стороны ступни. Эти графические эффекты, хотя и тонкие, способствуют выделению контура модели.

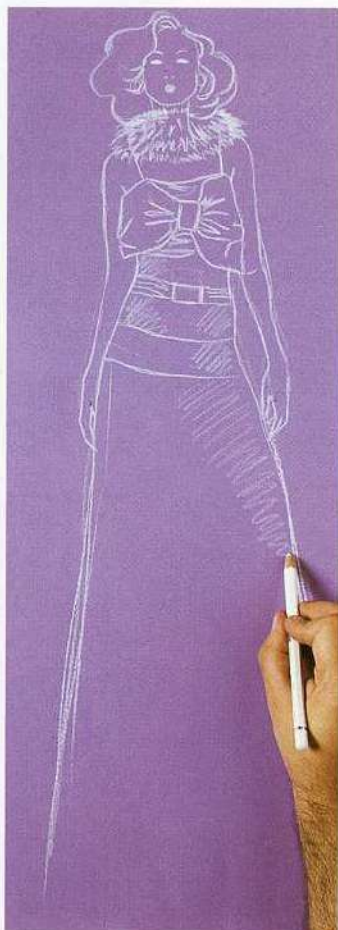
Рекомендуется работать с ограниченной палитрой цветов. Мы не собираемся делать работу, используя широкий ассортимент цветов, если этого не требует дизайнерское решение. Мы попытаемся достичь разнообразия вариантов, используя небольшое количество смесей.

Модель.

выполненная пастелью и гуашью



1



2



3

1. Цвет выбранной бумаги – пурпурный, так как модельер решил, что он лучше будет сочетаться с цветовой гаммой платья. Рисунок выполняется белым пастельным карандашом. Мы опускаем процесс конструирования модели, так как он схож с методами, описанными на предыдущих страницах, таким образом, мы можем посвятить больше времени разбору окрашивания.

2. После того как сделан первый контурный рисунок, заостряющий внимание на контуре фигуры, частях тела и чертах лица, на втором этапе белым карандашом дета-

лизируем пряди волос, перья на шее и делаем первые наброски освещения, высветляя некоторые части платья.

3. Сочетая пастельные карандаши трех цветов (сиена, розовый и белый), мы раскрашиваем тело модели, делая штрихи, которые после размазываются подушечками пальцев. Белый цвет оттеняет розовый в более светлых зонах, сиена – темные тона на затененных участках. Пастельные карандаши позволяют делать более детальную прорисовку, чем брусочки, хотя брусочки пастели дают лучшее качество тона, так как содержат в составе намного больше пигмента.

Когда мы работаем пастелью на цветном картоне Кансон, то можем выполнить платье, используя глубокие и яркие цвета. Сочетая брусочки и пастельные карандаши, мы сможем с удобством работать над штрихами и пятнами, хотя обычно цвета смешивают, растушевывая. Этот способ очень удобен, когда платье представлено живой гаммой цветов, блестящих и матовых. Обычно пастель используется вместе с другими художественными средствами, такими как акварель, акриловые краски или гуашь.



4. Желтым брусочком пастели окрашиваем волосы. Поверх накладываем тени сиеной и растушевываем пальцем. Перья на шее, отмеченные беспорядочными, наложенными друг на друга белыми штрихами, едва видны. Брусочком яркого пурпурного цвета мы окрашиваем платье, не закрашивая белые линии, служащие основой рисунка.



5. Поверх пурпурного слоя мы накладываем новые пятна насыщенного белого цвета. Чтобы хорошо покрыть область, кладем брусочек на бок и растушевываем. Чтобы добиться блеска ткани, подушечками пальцев растираем белый по предыдущему цветному слою до тех пор, пока не образуется нежный переход тона.



6. Если мы проанализируем растушевки на платье, то увидим, что эффект, передающий освещение, схож с фотографией. Добившись успешного завершения работы, снова повторяем растушевку на перьях, но делаем это мизинцем, так как пространство ограничено.

4



При работе с пастелью следует избегать использования инструмента для растушевки, предпочтительнее работать пальцами. Это позволяет лучше контролировать степень растушевки и всегда иметь чистый рисунок, так как вымыть руки проще.



6

7



7. Мы откладываем брусочек пастели и берем черный пастельный карандаш. Этим карандашом хорошо изображать мелкие детали лица, такие как глаза, брови, контур лица. Линия должна быть очень тонкой. Чтобы этого добиться, рисуют без нажима кончиком карандаша, чуть касаясь поверхности бумаги.

8. Окончив работу сухой пастелью, мы работаем гуашью, отмечая блики. До того как приступить к окрашиванию, следует зафиксировать пастель аэрозолем-закрепителем. Мы ждем пару минут, когда он высохнет, и приступаем к работе круглой тонкой кистью белой неразведенной гу-

ашью. Кончиком кисти наносим блики света на волосы, платье и на пряжку. На перьях – мазки очень тонкие и должны быть направленными от центра фигуры. Этой же кистью обводим контур платья.

9. Мы не покрываем полностью фон, окрашиваем белым только половину бумаги, так благодаря контрасту, который дает белый цвет, мы лучше вырежем контур правой стороны модели. Чтобы выделить противоположную сторону, используем другой графический прием, очерчивание. Тонкая линия, выполненная черной гуашью, подчеркивает определяющие формы контура тела.



8

9

10



При работе с пастелью следует иметь обрезки бумаги того же цвета, что и для выполнения упражнения, чтобы иметь возможность делать пробы: растушевки, штрихи, контрасты, где можно экспериментировать над любыми эффектами до того, как использовать их в окончательном проекте.



Мы обводим контур фигуры тонкой кистью, следя за тем, чтобы не перейти границы контура. Более широкие места фона, напротив, окрашиваем быстро, используя более толстую кисть.

10. Иллюстрация закончена. Результат получился очень хороший за счет пастели и бликов гуаши. При стилизации рисунка мы уменьшили размер головы и тела, оставив больше пространства для платья, что позволяет выделить юбку, хорошо передать ткань, ее текстуру и блеск. Это показывает, как важно уметь выбрать средство для рисования в соответствии с замыслом модельера.

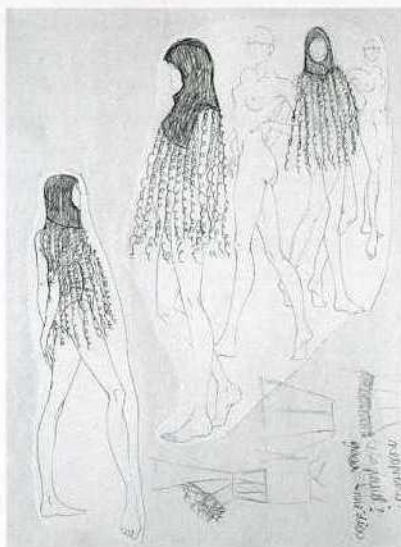


Тема проекта – медузы: их строение, щупальца, цвета. Мы должны отталкиваться от многочисленных фотографий, позволяющих изучать их анатомические характеристики. Эту информацию можно найти в книгах по биологии, Интернете или любой энциклопедии. Затем мы сканируем фотографии или делаем цветную фотокопию и распечатываем их в большем формате, чтобы тщательно изучить.

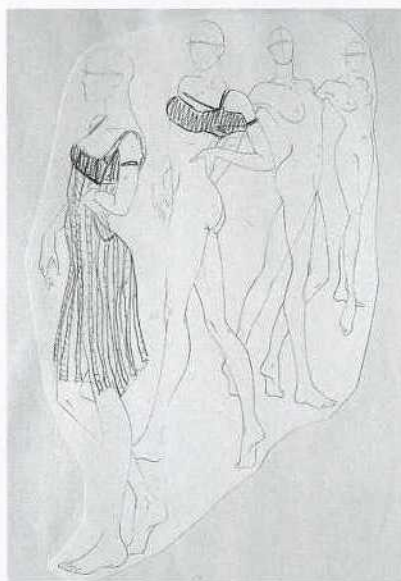
Проект: платье-«медуза»

Этот проект является частью работы, которая обычно длится несколько недель и которую мы постараемся резюмировать на нескольких страницах. Здесь мы можем сделать зримым процесс создания набросков, разработки дизайна и конструкции предмета одежды, показываем, как модельер изучает тему, анализирует ее и адаптирует к миру моды, соединяя со своим собственным стилем. Цель проекта – показать, как модельер реализует разработку в собственной творческой манере.

Сначала мы стараемся нарисовать и раскрасить реальную модель, затем начинаем обобщать, конструируя форму, рельеф, размечая цветовые эффекты. Мы должны были бы заполнить наш блокнот множеством рисунков, подобным этим.



Мы можем рисовать общие наброски моделей в различных позах или скопировать их из любой книги по рисунку моды. Мы работаем карандашом HB. Затем мы делаем фотокопии моделей, чтобы получить шаблоны, на которых будем работать. Поверх скопированных фигур начинаем разрабатывать первые идеи для наших дизайнерских решений.



Первичные наброски подразумевают, что модельер создает различные варианты, отталкиваясь от оригинальной идеи. Поэтому на разных шаблонах мы разрабатываем разные идеи, вдохновленные длинными щупальцами медузы, которые превращаются в основную концепцию платья.



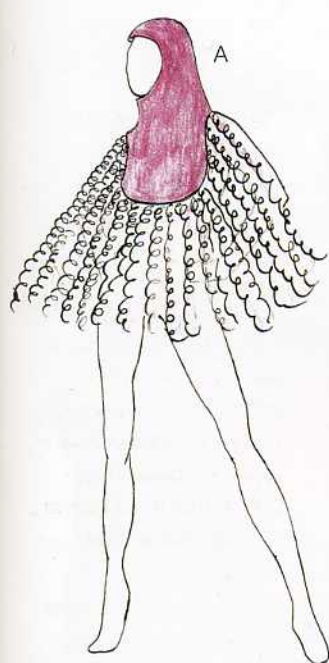
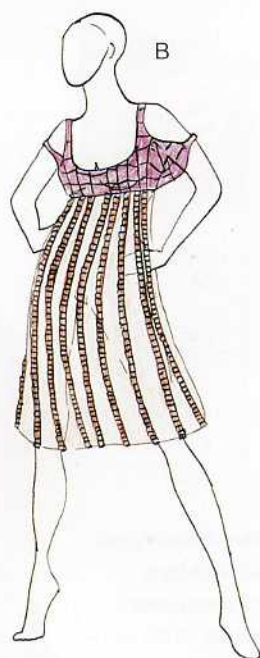
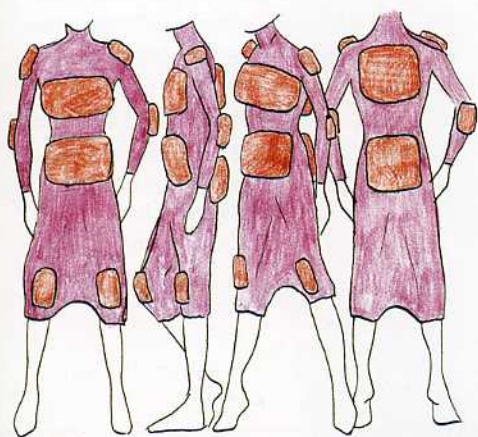
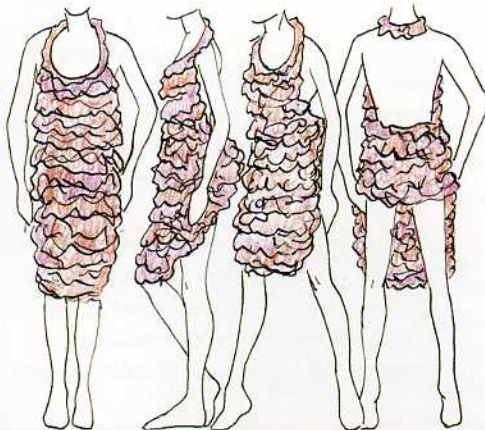
Мы снова используем фотокопии, работая карандашом над еще одной моделью платья, разрабатывая ее со скрупулезностью, создавая виды спереди и сзади. Беспорядочные складки наряда – отзвук волнистых щупальцев, формирующих воланы, которые имеются у некоторых видов медуз.

А. Карандашом схематично рисуем модели, не изображая черты лиц, делаем фотографии, чтобы работать над дизайном, и обозначаем цветовую идею. Первая модель представляет капюшон, от которого идут спиралевидные линии, точная реминисценция щупальцев медузы. Мягкие цветовые тона выполнены цветными карандашами.

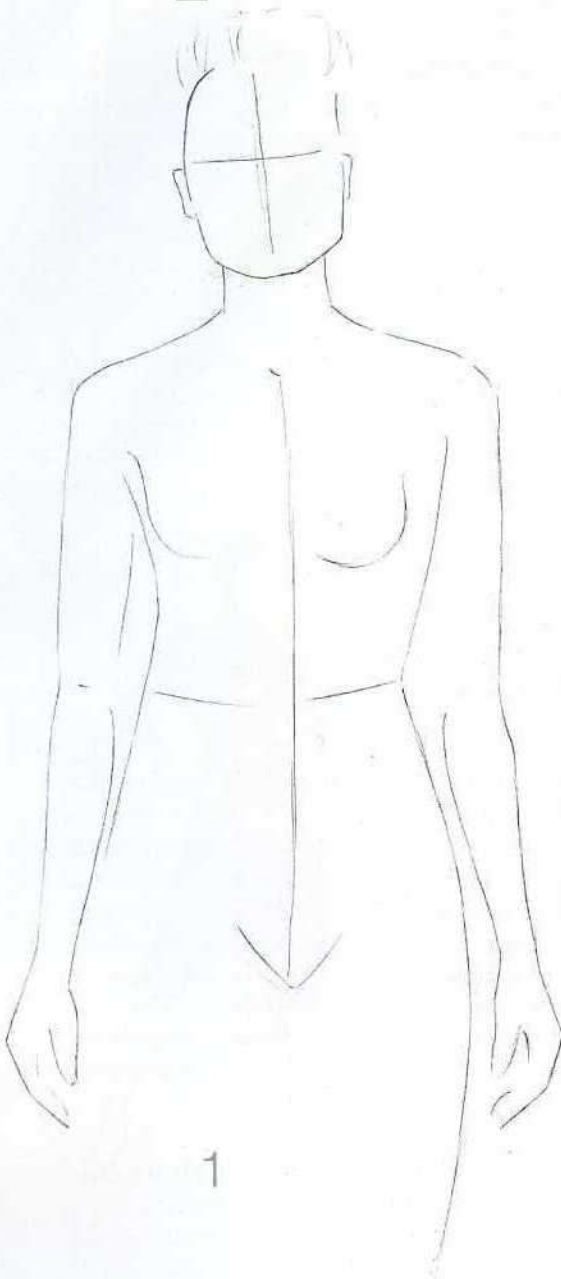
В. На другой фотографии мы развиваем новый вариант предыдущего дизайнерского решения. Изображение одежды все еще очень обобщенное, и цвета однородные и плоские. Не нужно детализировать, так как мы все еще находимся в фазе выработки концепции проекта. Используемая цветовая гамма очень ограничена.

С. Изображение платья представлено очень схематичным наброском и штрихами-каракулями. Выполняем линии, не нажимая на карандаш, в очень общей манере. Важным является общее впечатление от ансамбля, который должен помочь нам оценить дизайн. Окраска платья также выполняется наспех. Хотя мы работаем в фазе создания наброска, окончательная иллюстрация модели прорабатывается более тщательно.

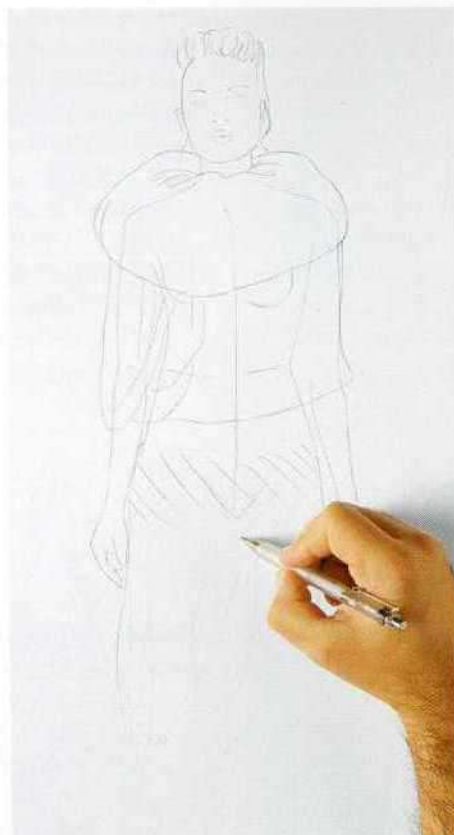
Д. Здесь представлено дизайнерское решение, которое отличается от предыдущих, но, несмотря на это, вполне соответствует основной идее. Проекты объединяет общая цветовая гамма.



На схематичные рисунки моделей мы накладываем одну из моделей одежды, изображая ее в различных ракурсах. Это позволяет нам рассмотреть модель со всех сторон, видеть, каким образом пластинки оранжевого цвета искажают силуэт фигуры. Чтобы выполнить это сравнение, необязательно рисовать голову модели. Это лучше видно, если имеется изображение фронтального вида, вида в профиль, вида три четверти и вида со спины. Это передача эффекта вращения туловища.



1



2



3

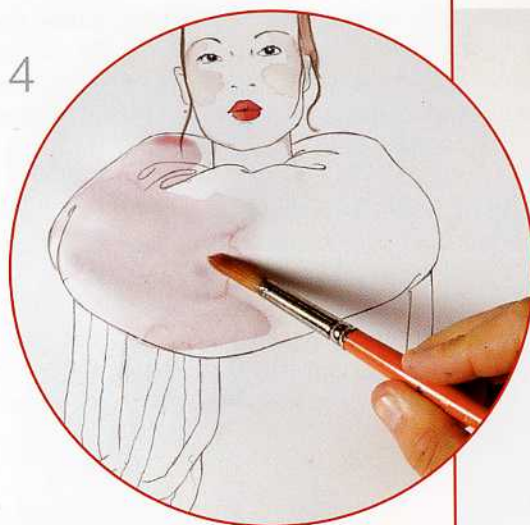
1. Когда концептуальная фаза пройдена, мы рисуем окончательную иллюстрацию одного из дизайнерских решений, связанных с этой коллекцией. Набросок мы выполняем графитовым карандашом HB, и, принимая во внимание, что платье недлинное, фигуру обрезаем над лодыжками. Схематичный рисунок прост и очень похож на те, что выполнялись в предыдущих упражнениях. Чтобы рисовать, не нужно иметь перед собой модель, мы можем рисовать по памяти или брать за основу фотографию из журнала.

2. Мы намечаем черты лица и волосы. Мы не копируем никаких фотографий, дизайнер работает с идеализированным изображением модели. Мы одеваем модель в окончатель-

ательно спроектированную одежду, вдохновленную видом медузы. Воротник объемный и напоминает нам голову медузы, а само платье напоминает щупальца.

3. Новыми штрихами, используя графитовый карандаш, мы лучше прорисовываем лицо. Делаем контур более интенсивным. Оставляем нижнюю часть платья, юбку, незаконченной, так как идея состоит в том, чтобы изобразить ее общими мазками. След карандашных штрихов мог бы ухудшить этот эффект.

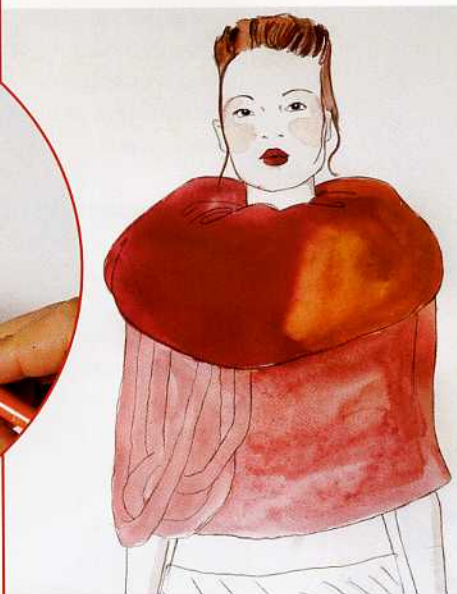
4



6



5



4. Коричневой акриловой краской и тонкой круглой кистью раскрашиваем волосы. Насыщенным кармином – губы. Акриловой краской, сильно разбавленной водой, напоминающей акварель, мы раскрашиваем объемный воротник. На этот раз мы пользуемся круглой кистью среднего размера. Таким же оттенком выделяем щеки.

5. На влажную краску воротника накладываем желтый и интенсивный красный. Попадая на влажную бумагу, цвета распространяются по ее поверхности, смешиваясь между собой, образуя неустойчивые размытые контуры. Нужно следить за тем, чтобы не закрасить границы рисунка, представленные карандашными линиями. Таким же образом окрашиваем основную часть платья, сначала покрывая его розовым цветом, сильно разбавленным водой, чтобы пропитать бумагу.

6. По предварительно окрашенной области рисунка мы проходим красным и желтым с правой стороны платья и добавляем немного кармина и коричневого с левой стороны. Таким образом, получаем переход тонов от светлого к темному, от оранжевого к красно-коричневому, который помогает придать иллюстрации эффект светотени. Мы прорабатываем детали поясков, расположенных слева, круглой тонкой кистью. Если мы хотим большего соединения, нужно только подождать, чтобы слой красного высох.

До того как раскрашивать иллюстрацию, следует выполнить несколько цветных проб на отдельной бумаге. Цвета должны смешиваться, образуя переход тонов, чтобы была возможность видеть, как они гармонируют, и выбрать те, которые мы будем использовать в проекте.



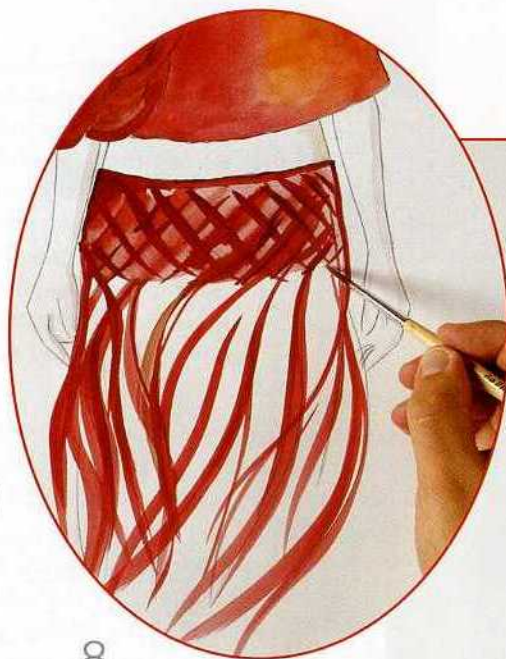
7



7. Мы рисуем юбку розовой акварелью. Не дожидаясь, пока акварельное пятно полностью высохнет, круглой тонкой кистью, окрашенной разбавленной краской, рисуем сначала широкие штрихи, а потом группу перекрещивающихся диагональных штрихов, которые показывают направление ткани.

8. Чтобы сделать широкие штрихи, не надо опираться кистью руки на бумагу. Движение запястья должно быть свободным. Так мы добьемся контроля за нанесением мазков.

9. Сравним отличие пошагового упражнения, выполненного акриловыми красками, с другой иллюстрацией, раскрашенной гуашью. На ней красный цвет более плотный и насыщенный, меньше оттенков и изменений тона.



8

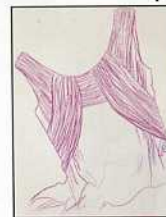
9



10



10. Окончательная иллюстрация намного яснее, чем первоначальные эскизы, понятные только модельеру, такие эскизы не должны браться в расчет, так как они являются частью творческого процесса. На этой иллюстрации изображение платья понятно, однако его следовало бы сопровождать более техническими рисунками и образцами ткани, так как могут возникнуть сомнения в том, как выполнить юбку. Выбор ткани является важным параметром.



Некоторые модели обычно сопровождаются техническими иллюстрациями или рисунками деталей, которые объясняют определенную ткань или текстуру. Эта окончательная информация служит, чтобы избежать непонимания между модельером и работниками швейной мастерской.

11



11. Основываясь на представленном проекте, модельер Эстер Росас создала реальную одежду. Она представляет четкую реминисценцию медузы. На изображении мы видим окончательное решение вязаной юбки с трусиками, вставленными в ее внутреннюю часть.

Словарь терминов

А

Акриловое волокно. Синтетическое волокно, производимое из оксида акрила. Это прочный материал, дающий хорошую драпировку и имеющий мягкую текстуру. Он используется для производства свитеров и спортивной одежды и в качестве подкладки для сапог, перчаток, пиджаков.

Б

Бахрома. Украшение, состоящее из серии нитей или тесемок, которые подвешены на ленте из ткани.

В

Верхняя часть брюк. Размер, который представляют брюки от пояса до паховой области.

Винтаж. Термин, употребляемый для описания использованной одежды, секонд-хенд, хотя не для любой одежды, а только для старинной, оригинальной и уникальной одежды. Старая одежда, которая обычно комбинируется с другими предметами одежды современного производства.

Воздушность/ширина. Дополнительная ширина одежды, которая присоединяется по краям предмета одежды, в тех местах, где ткань не прилегает к телу, чтобы придать вещи больше подвижности.

Волан. Часть ткани, которую собирают по окружности или в форме спирали по краям платья, чтобы придать ему большую воздушность.

Высота пояса. Расстояние между точкой, где соединяются брючины, и линией пояса.

Вышивка. Тонкая работа, выполненная вручную или на машинке, обладающая только декоративной функцией. Обычно выполняется с использованием различных видов нитей.

Г

Гласилья. Очень мнущаяся ткань низкой стоимости, которая используется для проб, перед тем как использовать подлинную ткань.

Гофрированный воротник. Украшение в форме цилиндра, которое носилось в XVI и XVII веках.

Д

Драпировка ткани. Ее определяют вес и плотность ткани, а также покрой платья. Материалы из натуральных волокон лучше драпируются, чем ткани на основе синтетики.

Драпировка. Ткань, собранная в одной точке, чтобы контролировать распределение складок драпировки ткани.

Ж

Жабо. Узкая лента, которая стачивается с одной стороны, образуя складки таким образом, что другая сторона остается свободной и заканчивается маленьким воланом. Этот прием обычен для завершающих элементов вырезов и рукавов.

К

Кант. Лента, вырезанная по косой бейке, улучшающая вид завершающих элементов вырезов, манжет, разрезов и т.д.



Китовый ус. Металлические или пластиковые палочки, с помощью которых конструируется каркас. Они могут вставляться во внутреннюю часть некоторых деталей одежды (воротники, корсажи, швы).

Косая бейка. Кусок ткани, отрезанный по косой, т. е. разрезанный по диагонали, под углом 45° по отношению к кромке и продольной нити.

Косая. Лента, вырезанная по диагонали, используемая для закрепления кривых краев и других кромок.

Л

Лайкра. Химическое (искусственное) волокно, созданное на основе эластомеров полиуретана, которое обладает большой эластичностью и прочностью, очень похожей на обычный вулканизированный каучук. Этот материал является основным компонентом при производстве нижнего белья, корсетов и чулок.

Лацкан. Передняя верхняя часть блузки или пиджака, отогнутая наружу в области воротника.

Лиф. Часть одежды от плеч до пояса.

М

Моделировка. Термин, который определяет работу по созданию драпировок на теле модели или манекена.

Муслин. Хлопчатобумажная ткань, тонкая и плотная, используется для создания пробных вариантов одежды, а также как основа для образов.

Н

Нейлон. Синтетическое волокно, чья устойчивость к растяжению такая же или больше, чем у шелка. Это волокно более упруго, чем шелк.

О

Обметка. Шов, который делают по кромкам ткани, чтобы предотвратить оттопыривание и осыпание краев.

Объемная вязка. Вязание, сделанное очень плотно, таким образом, что остаются вертикальные желобки, одинаковые с обеих сторон ткани.

Основа. Совокупность/соединение вертикальных или продольных нитей, между которыми проходит уток при создании ткани.

П

Пантон. Образцы цвета, индивидуально пронумерованные, которые используются для ссылки дизайнерами и производителями. Эта карта цветов широко известна в индустрии моды разных стран.

Парча. Толстая и прочно сплетенная шелковая ткань с нитями разных цветов (обычно изображающих цветы или ленты), в основе которой представлен четко прослеживающийся рельеф.

Плиссировка. Стойкие складки, образованные с помощью утюга, которые могут быть использованы для большинства образов.

Подбортный холст/Бортовка.

Кусок ткани, который вкладывается между лицевой тканью и подкладкой одежды, чтобы укрепить ее и придать большую жесткость.

Подшив одежды. Сгиб, кайма или складка, которые делают по краям одежды.

Полиэстер. Очень прочное химическое волокно. Основа его состава — гликозилтен и терефталовый оксид. Простой в стирке и хранении. Используется в смеси с другими волокнами для создания различных тканей.

Р

Размер. Мерка одежды, которая измеряется расстоянием от шеи до талии спереди и сзади.

Рубец. Декоративный шов или складка. Кайма подгибается и присплавливается, при этом оставляется пространство до края, чтобы пропустить через шов ленту или шнур.

С

Сосборенная ткань. Ткань, собранная стежками с целью создать маленькие и параллельные сборки.

Строчка. Выполняется объединенными стежками, после каждого стежка иголка возвращается назад, чтобы пропустить нить через то же место, где она прошла до этого.

Т

Тень. Наложение теней или окрашивание, основанное на эффекте перехода тонов от светлого к темному, характерного для расцветки галстуков или тканей некоторых женских костюмов.

У

Укрепление. Часть ткани, которая накладывается на области большего износа одежды или используется для придания формы или обеспечения свободы движения в области внутренней части бедер или подмышек.

Ф

Фетр. Материал, получаемый при переплетении волокон, таких как хлопок, вискоза и шерсть. Используется в качестве подкладки и придания большей жесткости пальто и для производства шляп.

Фриволите. Кружево, сделанное из хлопчатобумажной или льняной нити. Узкое, тонко очерченное кружево, обычно служит украшением платков или белья.

Фунда. Хорошо пригнанный по фигуре облегающий костюм без пояса.

Ч

Часть. Каждая из различных частей, из которых состоит предмет одежды.



Библиография

- Chuter, A. J. *Introduction to clothing production management*. Ediciones Blackwell, EE. UU, 2001.
- Drudi, Elisabetta y Paci, Tiziana. *Dibujo de figurines para el diseño de moda*. The Pepin Press, Ámsterdam, 2001.
- Entwistle, Joanne. *El cuerpo y la moda: una visión sociológica*. Editorial Paidós, Barcelona, 2002.
- Gale, Colin. *Fashion and textiles*. Berg Publisher, EE. UU, 2004.
- Jones, Sue Jenkyn. *Diseño de moda*. Ediciones Blume, Londres, 2005.
- Kyoto Costume Institute. *Fashion history*. Taschen, Colonia y Londres, 2005.
- Laver, James. *Costume and fashion: a concise history*. Thames & Houdson, EE. UU, 2002.
- López, Ana María. *Diseño de moda por ordenador*. Anaya Multimedia, Madrid, 2002.
- Martínez Barreiro, Ana. *Mirar y hacerse mirar, la moda en las sociedades modernas*. Editorial Tecnos, 1998.
- Pawlik, Johannes. *Teoría del color*. Editorial Paidós, Barcelona, 1996.
- Seeling, Charlotte. *Moda: el siglo de los diseñadores 1900-1999*. Konemann, Colonia, 2000.
- Tatham, Carolina y Reaman, Julian. *Curso de dibujo de diseño de moda*. Editorial Acanto, Barcelona, 2004.
- Treptou, Doris. *Inventando moda*. Emporio do livro, Brasil, 2003.



Благодарности

Мы хотим поблагодарить Каталонский институт моды, его учеников и бывших учеников, в особенности: Адриану Салакаин, Алекса Арагона, Анну Ферратер, Анну Вила, Ануока Пунтель, Берту Сесе, Давида Долареса, Давида Адучи, Эстер Росас «Йосолита», Гори де Пальма, Ирене Виласека, Исаака Андреса, Джоанну Джуне, Лауру Бергас, Лолу Куельо, Марту Маркес, Ноеми Бельтран, Палому Дебатан, Сефору Андраде, Сильвию Салавер, Тони Домингеса и Ванессу Гонсалес за их ценное и активное сотрудничество в создании этого издания.

Мы благодарим ответственного за прически и макияж Хосе Луиса Санчеса и моделей Ольгу и Кристину за их терпение и профессионализм.

Мы выражаем также нашу искреннюю благодарность другим участникам, чья работа и знания воплотились в этой книге: Лауре Фернандес, Марии Ботелья, Мануэлю Малбаррану, Рафе Молляр и фирме Producciones Grunge.

И, наконец, мы благодарим Издательство Паррамон и, в частности, Марию Фернанду Каналь, за ее участие и поддержку на всех фазах создания этой книги, помощь в оформлении каждой страницы.



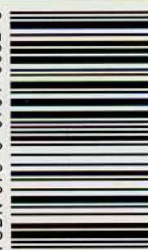
РИСУНОК для Профессионалов



Мода

Эта книга предназначена для модельеров. В ней содержатся базовый курс рисунка, основные сведения о материалах и техниках, необходимых для создания эскизов, а также базовые концепции дизайна, приведены примеры рисунков моделей, рассказывается о поиске собственного стиля, о создании более тщательных и точных технических рисунков, предназначенных для швейной мастерской. Кроме материалов и техник, в книге говорится о творческом процессе, обращается внимание на ткани, дается представление о цветах, моделировании, работе с манекеном и некоторые другие советы, которые помогают нам изучить рынок, тенденции и этапы производства.

ISBN 978-5-9794-0052-5



Рисунок