

ЭТАПЫ ПОДГОТОВКИ ДИЗАЙНЕРА КОСТЮМА В ДИСЦИПЛИНЕ «ОСНОВЫ ПРОИЗВОДСТВЕННОГО МАСТЕРСТВА»

© 2014 С.В.Валиулина

Самарский государственный архитектурно-строительный университет

Статья поступила в редакцию 28.04.2014

В статье приведены цели и задачи дисциплины «Основы производственного мастерства» для дизайнеров костюма, перечислены последовательно задания.

Ключевые слова: Дизайн костюма, компьютерная графика, графические пакеты, эскизы.

Обучение специальности дизайнер костюма происходит при помощи ряда дисциплин, среди которой Основы производственного мастерства. В этой дисциплине студенту предлагается выполнить ряд заданий художественного свойства на компьютере. Дизайнер – это профессия, в которой изобразительное искусство играет далеко не самую главную роль. Дизайнер – это генератор интересных идей, не обязательно изобразительных. Дизайнер – это человек, продающий не собственный стиль и почерк, а стиль, любимый клиентом, будь то рококо или модерн. Это профессионал, умеющий работать с макетом, шрифтом и пространством¹. Поэтому приоритет в выполнении ставится в ярком выражении замысла и характера различными средствами, а также в умении композиционной организации плоскости.

Все задания студенты выполняют при помощи графических программ, т.к. компьютер стал неотъемлемым помощником дизайнера, он исполняет роль и карманного блокнотика для быстрой записи идей, и отличного инструмента для содержательных и многогранных проектов. Каждый специалист в области дизайна в современных условиях обязан знать и пользо-

ваться всеми доступными графическими пакетами, создавать и обрабатывать файлы, быстро и точно доносить свои идеи публике. Особенно важно это для такой сферы, как дизайн костюма, где актуальные направления меняются раз в полгода.

Источником для выполнения заданий выступают объекты реального мира: фотографии людей, одежды, предметы и животные, птицы, растения и т.п. Свежие идеи существуют только в реальном мире, а не в работах других людей. Эту нехитрую формулу подарил мне художник Серебровский: все замечательные композиции, необычные решения и причудливые формы однажды были увидены в жизни. Ко всем орнаментам и схематичным рисункам человек пришел, изучая реальные вещи и обобщая их до «самого главного».

Дисциплина «Основы производственного мастерства» служит для формирования навыков у студентов дизайнеров костюма в области изучения возможностей графических пакетов в процессе применения их в будущей профессиональной деятельности. Цель предмета – обучить студента приемам реализации проекта при помощи графических пакетов, задачи – наделить студента умелым пользованием компьютерным инструментарием. Курс состоит из 3 частей, каждая, из которой проходит в течение полугодия на 1, 2, 3 курсах. На первом курсе студент знакомится с азами программ, основ-

⁰ Валиулина Светлана Валерьевна, кандидат филологических наук, доцент кафедры дизайна.

E-mail: aseg@inbox.ru

¹ Франк Я. Дневник дизайнера-маньяка. – М.: 2006. – 256 с.

ными возможностями на основании заданий композиционного характера – создании принтов тканей, а также формировании плоского пространства: листа, планшета, группы планшетов, с понятием верстки.

В первой части первого курса студенты занимаются созданием принтов тканей. В программе обучения будущих дизайнеров костюма, знания и умения проектирования текстиля необходимы. При создании коллекции моделей текстиль играет первостепенную роль в стилистике проекта². Основой для создания принтов тканей служат несколько приемов: отсканированный готовый орнамент, нарисованный собственноручно руками или на компьютере, различные фотографии. Таким образом, формируется несколько заданий.

Задания в графическом пакете Photoshop:

- 1) Создание нового орнамента на основе готового существующего орнамента.
 - 2) Создание принта ткани на основе фотографии текстур как природного, так и техногенного свойства.
 - 3) Создание принта ткани на основе фотографий сюжетного характера.
 - 4) Обработка фотоизображения.
- Задания в графическом пакете Corel Draw: 1) Создание орнамента в графическом пакете из объектов. 2) Создание орнамента из шрифтов. 3) Создание орнамента с привнесением фотоизображения.

Во второй части первого курса студент учится правильно формировать плоскость при помощи компьютерных программ, в частности, знакомится с принципами верстки в графическом пакете Corel Draw: 1) Формирование планшета с курсовым заданием. 2) Формирование группы планшетов с дипломным заданием.

Действительная цель дизайна – проектирование человека, его облика, его образа жизни, поэтому основой проекта должна быть концепция образа человека, концепция общества³.

² *Сабилу Н.И.* Орнаментальная текстильная композиция. Основы построения: учеб. пособие. – Самара: 2008. – 70 с.

³ *Ермилова В.В., Ермилова Д.Ю.* Моделирование и художественное оформление одежды: учеб.пособ. для

Этому утверждению вторят и слова другого автора: дизайн занят образным преобразованием действительности⁴. Поэтому на втором курсе студенты продолжают осваивать графические пакеты на основе ряда заданий, где объектом приложения становится образ при конкретизации изображения – портрете. Обязательным условием для всех упражнений именовать полученный образ, вложить в название наилучшую характеристику изображения.

Задания в графическом пакете Photoshop:

- 1) Нарисовать портрет свободного свойства при помощи рисовальных инструментов: кисть, карандаш, селекция, заливка.
 - 2) Сделать коллаж из фотопортретов людей.
 - 3) Изменить фотографию человека в соответствии с определенным образом: изменить прическу, макияж, детали.
 - 4) Создать коллаж из изображений человека и объекта биомира.
 - 5) Создать коллаж из изображений человека и объекта предметного мира.
 - 6) Преобразовать фотопортрет человека в соответствии с источником – живописным изображением.
 - 7) Преобразовать фотопортрет человека в соответствии с источником – эскизом образного решения.
 - 8) Изменить рисунок – образ, выполненный руками, при помощи средств растровой графики.
 - 9) Нарисовать портрет-образ при помощи светового пера, используя возможности растровой программы, имитирующей различный характер графики.
- Задания в графическом пакете Corel Draw: 1) Создать портрет-образ человека при помощи векторных объектов. 2) Создать портрет-образ человека при помощи шрифта. 3) Перевести растровое изображение в векторное и преобразовать его в определенное образное решение.

На третьем курсе студенты выполняют схожие упражнения, но объектом становится изображение человека в полный рост. Также необходимым условием остается формирование, прежде всего четкого характера, образа, но те-

студ. учрежд. сред.проф.образования. – М.: 2001 – 184 с: ил.

⁴ *Зеленов Л.А.* Система эстетики: учеб. пособ. – Н.Новгород; М.: 2004. – 418с.

перь на базе человека в костюме. Структура модного образа включает в себя следующие составляющие элементы: фигура, одежда, аксессуары, обувь⁵. Таким образом, выполняется не только изображение одежды на человеке, но и решается голова (прическа, макияж, аксессуары), руки, ноги в контексте с определенным образом. Также обязательно студенту необходимо подобрать изображение фона в соответствии с замыслом.

Упражнение № 4 выполняется с привлечением материала учебного пособия по проектированию костюма Г.И.Петушковой⁶. Итоговая модель получается путем трансформации исходного мотива в знаковую структуру, а затем в модель одежды со специфичной образно-пластической проработкой формы. Упражнения № 5, 7 выполняются с привлечением материала учебного пособия Н.И.Сабилу «Художественная форма...»⁷.

Задания в графическом пакете Photoshop:

- 1) Найти модель – фотоизображение человека минимально одетого, обработать тонально фотографию, вырезать, сохранить в файл формата PSD в слое с пустым фоном. Использовать во всех упражнениях как исходная модель, на которую следует делать эскиз костюма.
- 2) Нарисовать при помощи рисовальных инструментов растровой программы эскиз костюма.
- 3) Сделать коллаж: наложить фотоизображение одежды на модель и придать одежде необходимые тени и объем.
- 4) Выполнить эскиз костюма на основании источника – объекта биомира.
- 5) Выполнить эскиз костюма на основании источника – объекта предметного мира.
- 6) Создать эскиз костюма на основании источника – фотографии костюма, имеющего четкий силуэт и конструктивные линии.

⁵ Афанасьева Н.В., Кузьмичев В.Е. Женская мода в России XX – XXI века: костюм-фигура-конструкция: учеб. пособ. – Самара: 2005. – 128с.

⁶ Петушкова Г.И. Проектирование костюма: учеб. для вузов. – М.: 2004. – 416 с.: илл.

⁷ Сабилу Н.И. Художественная форма как система изобразительно-выразительных средств в проектировании костюма: учеб. пособ. – Самара, :2007. – 105 с.

- 7) Создать эскиз костюма на основании источника – живописного произведения.
- 8) Создать эскиз костюма из ткани с направленным рисунком.
- 9) Создать эскиз костюма из орнаментальной ткани.
- 10) Выполнить эскиз костюма на фотомодель на основании источника – рисованного костюма, выполненного руками.
- 11) Нарисовать эскиз костюма при помощи светового пера в растровой программе, с возможностью имитации графических материалов.

Задания в графическом пакете Corel Draw:

- 1) Выполнить формообразующий ряд из объектов векторной графики.
- 2) Выполнить технический эскиз модели на основании рисунка – эскиза применения.
- 3) Выполнить векторизацию растрового изображения – фотографии костюма и изменить получившееся изображение для получения нового костюма.
- 4) Выполнить векторизацию растрового изображения – рисунка костюма, скорректировать полученное изображение.

Дисциплина «Основы производственного мастерства» призвана помочь студенту в освоении графических программ, в формировании нового инструмента при решении творческих задач. Студент приобретает полезные навыки, необходимые для современного успешного внедрения в профессиональную сферу дизайнера костюма. Помимо освоения компьютера и графических программ также студент шлифует знания и умения, полученные на других дисциплинах, таких как дизайн и проектирование, костюмография, фотографика, композиция, выполнение проекта в материале, рисунков и живопись.

**THE STAGES OF A FASHION DESIGNER TRAINING IN THE COURSE
“BASICS OF PRODUCTION SKILLS”**

© 2014 S.V.Valiulina^o

Samara State University of Architecture and Civil Engineering

The article describes the goals and objectives of the Course “Basics of Production Skills” for fashion designers; a consistent list of the assignments is also given.

Keywords: Fashion designer, computer graphics, graphic suites, sketches.

^o *Svetlana Valeryevna Valiulina, Candidate of Philosophical Sciences,
associate professor of Department of Design.*

E-mail: aceg@inbox.ru