

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ

Учреждение образования

«Витебский государственный технологический университет»

**ХУДОЖЕСТВЕННОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ.
ЗАКОНОМЕРНОСТИ КОМПОЗИЦИИ КОСТЮМА**

Методические указания по выполнению практических заданий
для студентов специальности
6-05-0212-01 «Дизайн костюма и текстиля»
(профилизация «Дизайн костюма»)

Витебск
2025

Составители:
Н. С. Захарчук, Л. В. Попковская

Одобрено кафедрой «Дизайн и мода»
УО «ВГТУ», протокол № 8 от 12.02.2025.

Рекомендовано к опубликованию редакционно-издательским советом
УО «ВГТУ» протокол № 8 от 23.04.2025.

Художественное проектирование. Закономерности композиции костюма : методические указания по выполнению практических заданий / сост. Н. С. Захарчук, Л. В. Попковская. – Витебск : УО «ВГТУ», 2025. – 34 с.

Методические указания «Художественное проектирование. Закономерности композиции костюма» представляют собой описание основных принципов и элементов, которые необходимо учитывать при создании дизайна костюма. В материале рассматриваются ключевые аспекты художественного проектирования, включая гармонию, баланс, ритм, контраст и единство, которые вместе формируют основу для создания визуально привлекательного и эстетически целостного образа. Методические указания направлены на помощь студентам специальности 6-05-0212-01 «Дизайн костюма и текстиля» (профилизация «Дизайн костюма») в понимании того, как различные компоненты костюма могут быть скоординированы для достижения желаемого эффекта. Особое внимание уделяется выбору линий, формы и фактуры, а также их взаимодействию в рамках одного костюма. Помимо теоретических основ, указания включают практические упражнения и примеры, которые способствуют развитию навыков художественного воображения и творческого подхода в процессе проектирования костюма.

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	4
1. МАТРИЦА ГЕОМЕТРИЧЕСКИХ ФОРМ.....	5
1.1 Принципы организации простых геометрических форм	5
1.2 Практическое задание: «Создание костюмных форм на основе простых геометрических фигур: прямоугольник, овал, трапеция, смешанная».....	8
2. ОДИН СИЛУЭТ	12
2.1 Связь костюмной формы с фигурой человека	12
2.2 Понятие «стилизация» и основные принципы графической подачи моделей одежды.....	13
2.3 Практическое задание: «Создание костюмных форм на основе одного силуэта»	14
3. ПРИМЕНЕНИЕ ФАКТУРНОЙ ПОВЕРХНОСТИ В ФОРМООБРАЗОВАНИИ КОСТЮМА	17
3.1 Практическое упражнение: «Классификация фактурных поверхностей. Создание авторских фактурных поверхностей»	17
3.2 Практическое задание: «Создание костюмных форм с использованием фактурной поверхности».....	17
4. ПРЕДМЕТЫ ДИЗАЙНА КАК ТВОРЧЕСКИЙ ИСТОЧНИК ДЛЯ ХУДОЖНИКА-МОДЕЛЬЕРА	20
4.1 Трансформация, стилизация объектов дизайна	20
4.2 Практическое задание: «Создание новых костюмных форм и образов на основе копий и зарисовок дизайн-объекта»	21
5. ГРАФИЧЕСКИЙ РИСУНОК В ФОРМООБРАЗОВАНИИ КОСТЮМА.....	23
5.1 Методы комбинирования графического рисунка.	23
5.2 Разнообразие масштабов и ритмов рисунка	24
5.3 Практическое задание: «Создание костюмных форм с использованием простых геометрических рисунков: клетка, полоса, горох».....	25
6. ОПТИЧЕСКАЯ ИЛЛЮЗИЯ В ФОРМООБРАЗОВАНИИ КОСТЮМА	28
6.1 Оп-арт и его применение в сферах дизайна	29
6.2 Практическое задание: «Создание костюмных форм с применением оптической иллюзии»	30
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ.....	33

ВВЕДЕНИЕ

Основная задача дисциплины «Художественное проектирование» – обучение студентов специальности 6-05-0212-01 «Дизайн костюма и текстиля» (профилизация «Дизайн костюма») созданию серии эскизов одежды, отвечающих как эстетическим, так и функциональным требованиям, с учетом закономерностей композиции.

Закономерности композиции костюма – это набор принципов и правил, используемых при проектировании одежды для создания гармоничного, эстетически привлекательного и функционального модного образа. Эти принципы помогают дизайнерам определить, как элементы костюма взаимосвязаны друг с другом и с телом человека. Данные необходимы студентам для понимания необходимости грамотного построения композиции в костюме с целью создания уникального авторского продукта моды.

Цели практических заданий:

- понимание роли композиции в дизайне костюма;
- развитие умения анализировать и применять композиционные принципы в создании костюмов;
- формирование навыков интеграции новых тенденций и технологий в процессе проектирования.

Функции курса:

- теоретическое осмысление композиционных закономерностей в контексте истории и теории моды;
- практическая подготовка к созданию костюмов, основанных на композиционных принципах.

Задачи курса:

- изучение основных композиционных принципов, таких как гармония, баланс, ритм, контраст и единство;
- применение этих принципов в создании костюмов;
- разработка собственных проектов с учетом композиционных закономерностей.

Практические задания по дисциплине «Художественное проектирование» по теме «Закономерности композиции костюма» представляет собой комплексное изучение композиционных принципов в художественном проектировании модного продукта. Студенты углубляются в анализ композиционных элементов и их взаимодействия, изучают исторические и современные примеры применения композиции в костюме, и на практике применяют полученные знания для создания оригинальных и функциональных коллекций одежды. Курс включает практические занятия, направленные на формирование уникального авторского стиля у студентов специальности 6-05-0212-01 «Дизайн костюма и текстиля» (профилизация «Дизайн костюма»).

1. МАТРИЦА ГЕОМЕТРИЧЕСКИХ ФОРМ

1.1 Принципы организации простых геометрических форм

Воспитание проектного мышления стоит в центре образовательного процесса для молодых дизайнеров. Анализ подходов к созданию форм в дизайне одежды способствует усилению профессиональной культуры работ студентов, развитию инновационных качеств, эстетического восприятия и моральных ценностей.

Для разработки костюма важно учитывать его структуру, форму, конструкцию, материал и соотношение с телом. основополагающие принципы композиции играют ключевую роль в процессе создания костюма, и чем более выразительна композиция, тем яснее видна концепция дизайнера. Концептуальная идея определяет визуальную форму костюма, и композиция должна быть такова, что из неё нельзя ничего убрать или добавить без ущерба для целостности.

Значение основ формообразования костюма в образовательном курсе «Художественное проектирование» трудно переоценить. В результате проектной деятельности студентами создаются трёхмерные конструктивные, пространственно-пластические, технологические и другие структуры различного смыслового содержания. Основным смыслом формообразования – это структурирование (членение и объединение) единичных форм с целью создания сложной, многоуровневой структуры, которую представляет собой костюм [1].

Форма костюма как объёмно-пространственная структурная его организация возникает в результате преобразования материала. Она определяется фигурой человека. Характер формы костюма, из которых создается его гармоническая целостность, в свою очередь определяется пластикой формы, зависящей от материала и его пластики. Форма костюма определяется следующими параметрами: силуэт, пропорции, размеры, масса, материал, цвет.

Силуэт – это проекция объёмной формы на плоскость. Как правило, форму костюма характеризуют фронтальные и профильные силуэты. Силуэты можно разделить на следующие типы:

- по степени прилегания к фигуре (облегающий, прилегающий, полуприлегающий, свободный, расширенный или зауженный к низу);
- по геометрической форме.

Различают три основные геометрические формы силуэтов: прямоугольный, трапециевидный, овальный. Это значит, что за всеми деталями в одежде необходимо рассматривать в целом, обобщенно костюм, поэтому художники прибегают к геометрической форме костюма. Путем сочетаний трапеции, овала и прямоугольника можно придумывать разные формы костюма. Для креативного проектирования студент должен уметь распознать структуру изображенной формы. Доминирующей в большинстве случаев является одна форма, которой подчинены все основные части костюма [1].

Для изучения взаимосвязи элементов, составляющих форму изделия, для выявления новых вариантов их сочетаний, нового формообразования предлагается использовать таблицу матрицы геометрических форм, где наглядно продемонстрированы взаимодействия основных геометрических символов формы костюма: прямоугольник, трапеция и овал. Матрица геометрических форм представлена на рисунке 1.1.

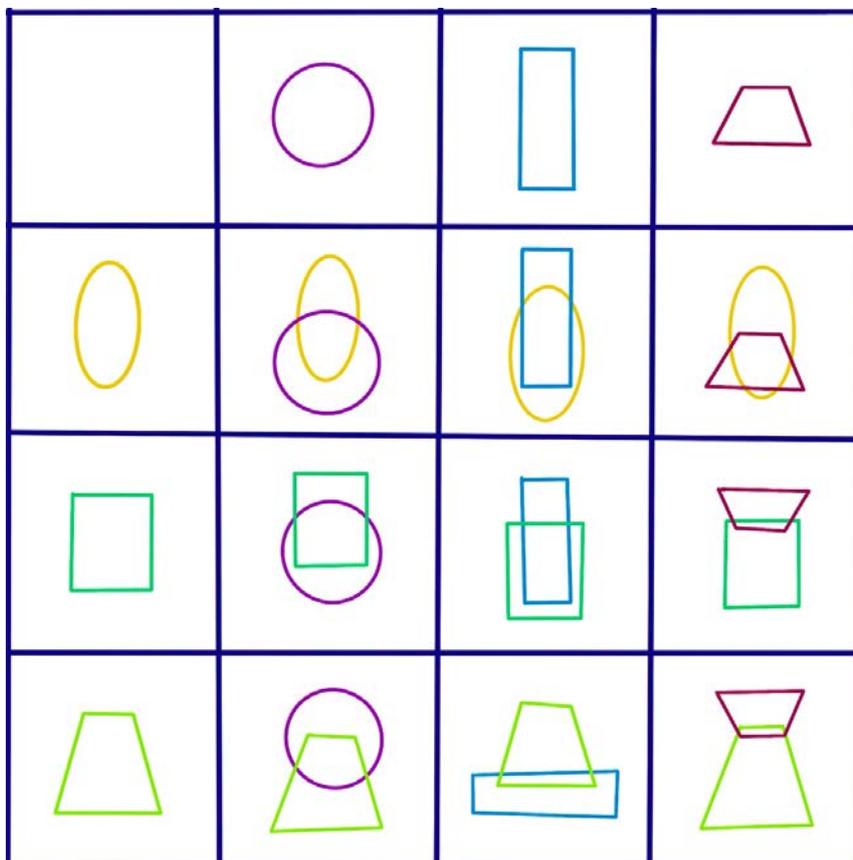


Рисунок 1.1 – Матрица геометрических форм

В каждой клетке таблицы отражены 5 вариантов сочетаний форм для нахождения новых пропорций костюма от исходных геометрических фигур.

Благодаря сочетанию геометрических фигур возможна более сложная и интересная модификация формы. Для изучения взаимосвязи элементов, а также для выявления новых вариантов их сочетаний, применяются основные законы взаимодействия фигур:

Совмещение – взаимодействие двух фигур на некотором расстоянии друг от друга или соприкосновении их в одной точке;

Наложение – взаимодействие двух фигур, расположенных одна на другой. Фигуры могут перекрывать друг друга, как незначительной величиной, так и всей массой;

Проникновение – взаимосвязь двух фигур за счет дополнительных линий входа и выхода одной фигуры в другую [2].

При соединении геометрических фигур друг с другом можно вытягивать, сжимать отдельные части формы, изменять оси симметрии. Пример модификации формы костюма проиллюстрирован на рисунке 1.2.

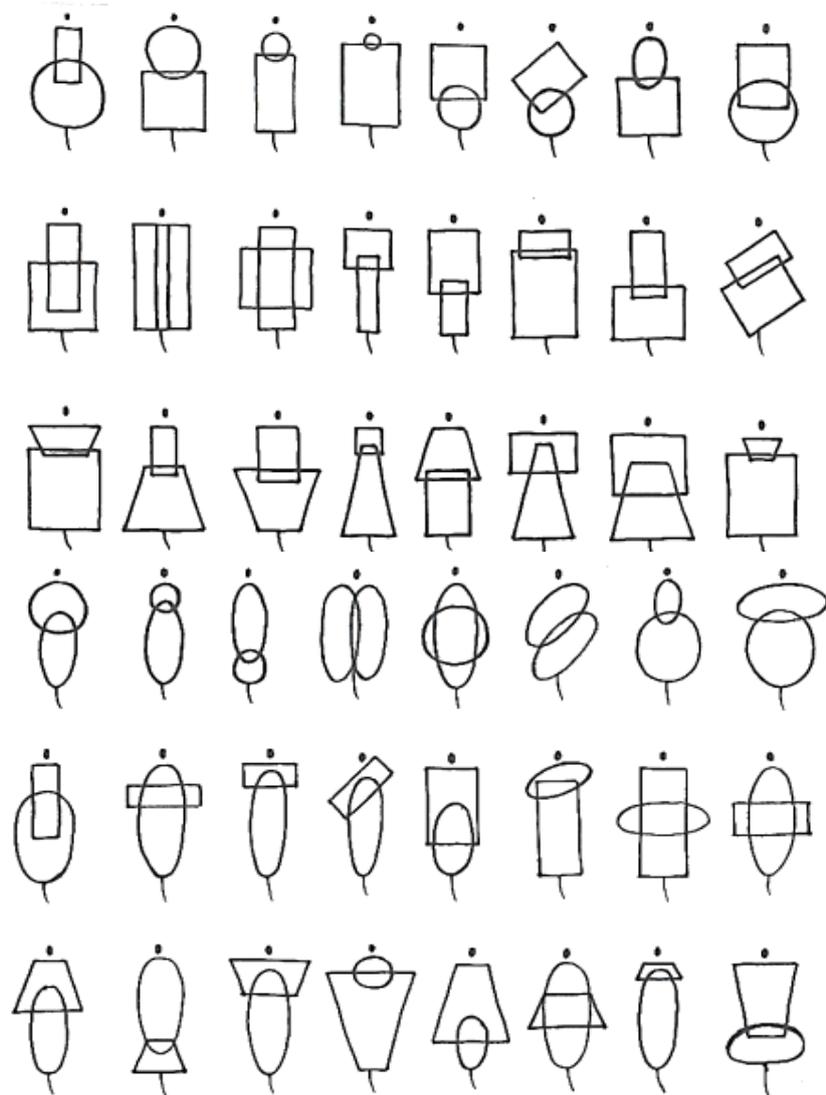


Рисунок 1.2 – Модификация форм костюма

После выполнения предпроектных задач можно выполнить форэскизы протоформы костюма с расшифровкой полученного силуэта, с оригинальными идеями и новизной, соответствующие актуальному модному направлению.

Данное упражнение – основа, база развития у будущего дизайнера мышления формообразования в костюме. Дальнейшие задания в рамках дисциплины «Художественное проектирование» у студентов специальности 6-05-0212-01 «Дизайн костюма и текстиля» (профилизация «Дизайн костюма») опираются на это упражнение. Знания формы костюма необходимы студенту-дизайнеру как основа для дальнейшей проектной деятельности [2].

Основными задачами данного метода являются ознакомление студентов с многообразием формообразования костюма в пространственной интерпретации,

умение структурировать полученное изображение костюма в виде наброска или зарисовки [2].

Вариативность костюма по заданным упражнениям формирует у студентов видение формообразования в костюме, умение создавать различные варианты членения формы, развивает у него творческие неординарные способности. Таким образом, большое количество выполненных студентом практических заданий постепенно переходит в качество изображения авторских фантазий. Благодаря изучению матрицы геометрических форм будущий дизайнер прибавляет знания, уверенность в творческих силах и применяемых им методов, видит действительный рост своего профессионального мастерства [3].

Таким образом, систематическая практика базового набора упражнений с обучающимися по созданию формы костюма способствует развитию их инновационного мышления, художественных навыков и начальных навыков дизайна. Выполнение этих заданий студентами-дизайнерами является первоначальным, но значимым шагом в развитии их способности к проектному воображению. Практические упражнения направлены на развитие навыков проектирования и изучение основ создания форм в дизайне костюмов.

1.2 Практическое задание: «Создание костюмных форм на основе простых геометрических фигур: прямоугольник, овал, трапеция, смешанная»

Цель: практическое задание направлено на развитие у студентов навыков применения базовых геометрических форм в дизайне костюма.

Объем: 4 серии (10–12 эскизов в одной серии).

Размеры: один эскиз на формате А3.

Примеры работ размещены на рисунках 1.3–1.10.

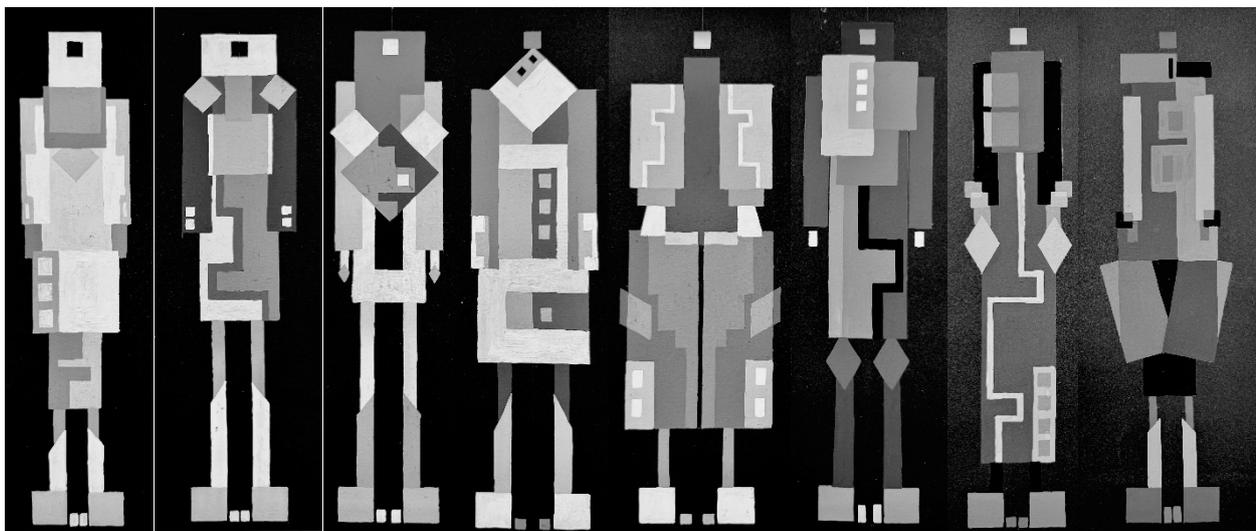


Рисунок 1.3 – Пример серии эскизов, выполненных на основе прямоугольника

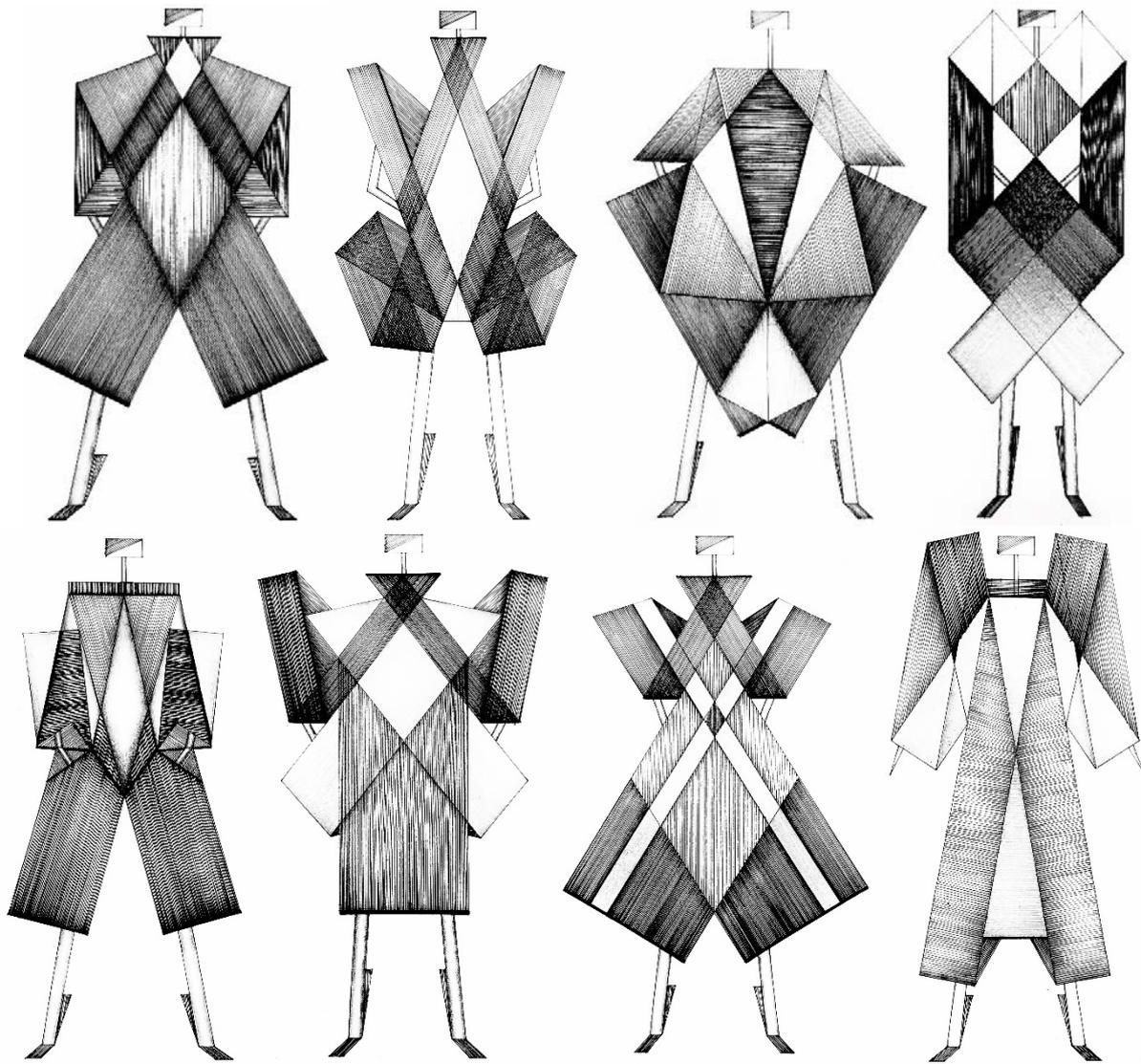


Рисунок 1.4 – Пример серии эскизов, выполненных на основе прямоугольника



Рисунок 1.5 – Пример серии эскизов, выполненных на основе овала

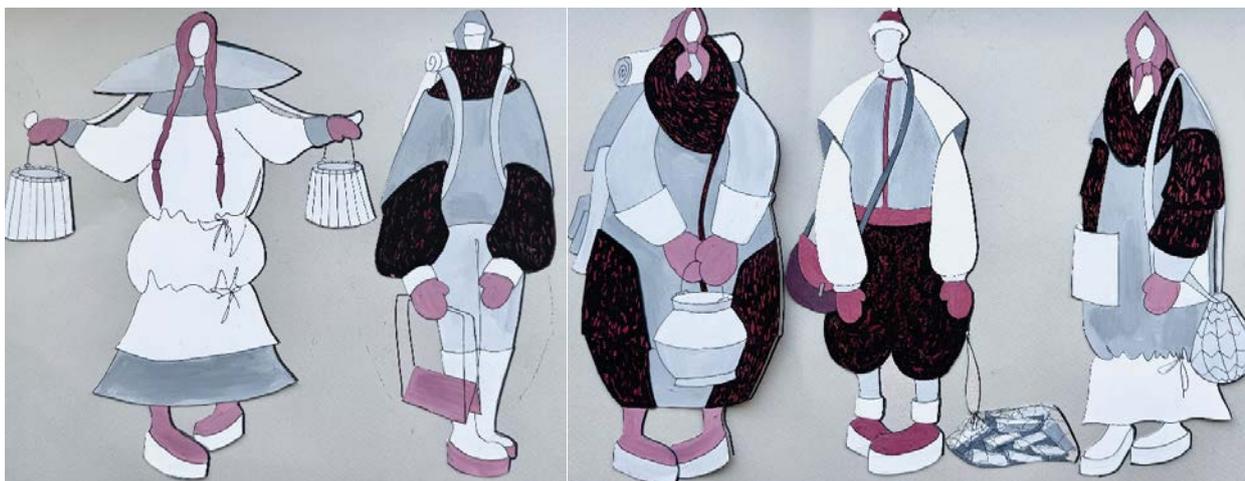


Рисунок 1.6 – Пример серии эскизов, выполненных на основе овала



Рисунок 1.7 – Пример серии эскизов, выполненных на основе трапеции

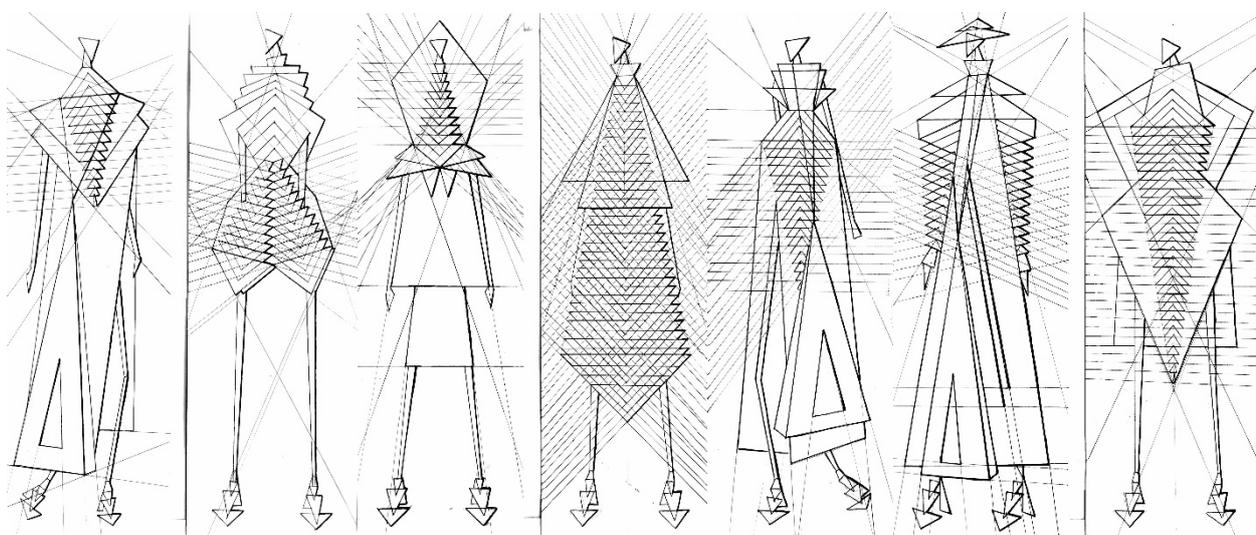


Рисунок 1.8 – Пример серии эскизов, выполненных на основе трапеции



Рисунок 1.9 – Пример серии эскизов, выполненных на основе смешения геометрических фигур



Рисунок 1.10 – Пример серии эскизов, выполненных на основе смешения геометрических фигур

2. ОДИН СИЛУЭТ

2.1 Связь костюмной формы с фигурой человека

Костюм всегда имеет своего адресата – человека с определенным типом фигуры, осанкой, характерными пропорциями. Диалог одежды и фигуры человека ведется уже многие тысячелетия. Проходили века, менялась жизнь людей, и вместе с ней менялась одежда и ее взаимодействие с фигурой человека. Но какие бы формы ни принимала одежда, они в своей основе тесно связаны с объемной формой и размерами фигуры [5].

Человеческая фигура – это точка отсчета при проектировании одежды, и студенту-дизайнеру необходимо уметь организовать диалог между костюмом и фигурой. А для этого необходим анализ человеческой фигуры как объекта, который задает функциональную основу формы. Анатомические и пластические особенности тела определяют силуэтные и конструктивные особенности форм одежды – симметричность, вертикальность и горизонтальность, пропорции и другие. При художественном проектировании одежды, на фигуре человека выделяют, так называемые, конструктивные пояса, которые связаны с определенными точками фигуры, такими, например, как выступающие точки груди, передние и задние углы подмышечных впадин, выступающие точки лопаток, отросток седьмого шейного позвонка и др. Именно через такие точки проходят конструктивные пояса (рис. 2.1).

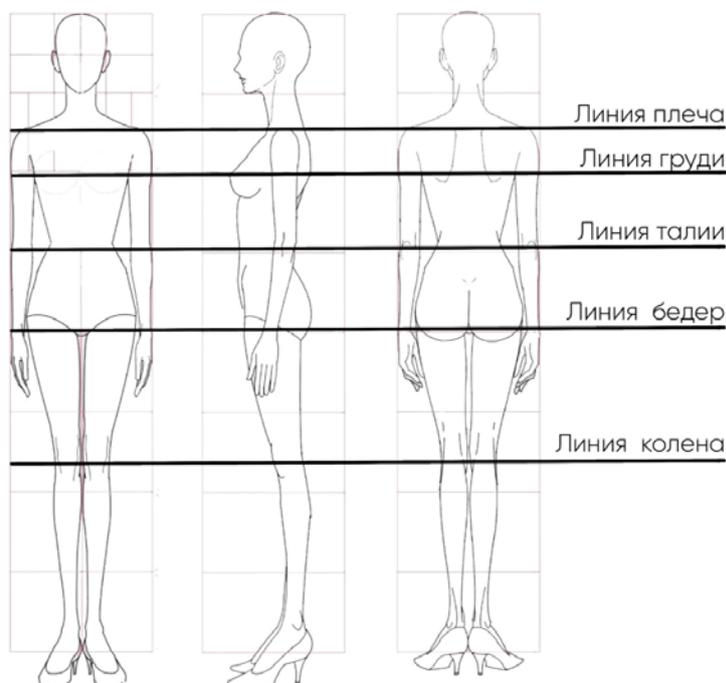


Рисунок 2.1 – Человеческая фигура с нанесенными конструктивными поясами

Необходимость выделения таких конструктивных поясов вызвана тем, что для одежды характерна та или иная степень облегания фигуры в различных ее

частях. Определение расположения конструктивных поясов на фигуре одинаково важно как для построения чертежа конструкции одежды расчетным способом или способом развертки, так и для разработки формы с помощью макета [5].

2.2 Понятие «стилизация» и основные принципы графической подачи моделей одежды

Стилизация включает в себя творческую интерпретацию искусства, не являясь простым копированием, а стремясь к достижению определённого эстетического сходства с оригиналом через освоение его наиболее выразительных стилевых характеристик. Другими словами, стилизация заключается в формализации и упрощении объёмно-пластических, цветовых и графических мотивов для создания смыслового и декоративного эффекта, а также художественной выразительности.

Стилизация в дизайне костюма – процесс адаптации натуральных пропорций фигуры в изобразительном искусстве с целью придания ей особой выразительности или для включения в определённое художественное направление. Главной целью стилизации фигуры является создание уникального образа, основанного на идеях индивидуальности автора [4].

В дизайне одежды часто применяется техника, когда пропорции человеческой фигуры изменяются в сторону увеличения её длины. В отличие от классического канона, где размер головы вписывается в общий рост человека восемь раз, в стилизации, используемой дизайнерами одежды, этот показатель может достигать 10–12 раз. Такие изменения пропорций выполняются неоднородно: ноги делаются относительно длиннее по сравнению с торсом, а размер головы уменьшается. Кроме того, вносятся изменения в размерные характеристики, такие как акцентирование талии и бедер, что меняет их пропорциональное соотношение. Дизайнер сознательно искажает фигуру человека, увеличивая или уменьшая пропорции человеческого тела и формы костюма в зависимости от художественного замысла и моды.

Когда дизайнер одежды начинает работу над новой коллекцией, его первоочередная задача – это размышление о концепции образа, который будет определять дизайн, выбор материалов, технику исполнения и стиль представления в эскизах. Стилизация человеческой фигуры направлена на выделение и усиление её характерных черт, чтобы обеспечить более точное воплощение задуманного образа. Постановка и движение фигуры должны помочь выявить форму костюма – передать взаимодействие формы костюма с фигурой человека, пространством, раскрыть идею. От положения фигуры, передачи ее характера зависит выразительность эскиза.

С помощью средств графического изображения вы должны дать четкую информацию о назначении, конструкции, объёмно-пространственной структуре

формы, материалах. Дизайнеру важно убедительно показать не только форму костюма, но и характеристики фигуры, лицо, причёску, украшения. Для этого необходимо знать и владеть различными приемами графического изображения человека и основами стилизации образа (рис. 2.2).



Рисунок 2.2 – Пример стилизации фигуры в дизайне костюма

Используя графические методы, необходимо предоставить ясную информацию о функции, структуре, объемности и материалах изделия. Для дизайнера критично уметь наглядно демонстрировать не только силуэт одежды, но и особенности фигуры, лицо, причёску и аксессуары, владея разнообразными способами визуализации человека и одежды. Важно учитывать, что фигура имеет фас и профиль, и при её вращении мы видим разные стороны. Если ключевой элемент дизайна костюма акцентируется на боковой линии, то предпочтение следует отдать профильному изображению в эскизе. Нельзя игнорировать объемное восприятие фигуры и одежды.

Можно утверждать, что создание стилизации, которая гармонирует с концептуальным содержанием одежды и воплощение задуманного образа с помощью выбранных графических методов, является одной из наиболее сложных задач для дизайнера одежды при разработке эскиза. Важно также не забывать, что развитие уникального стиля визуализации эскиза должно сопровождаться постоянным поиском новаторских идей и графических техник [4].

2.3 Практическое задание: «Создание костюмных форм на основе одного силуэта»

Цель: задание предполагает разработку различных вариантов костюмной формы, исходя из одного силуэта и направлено на развитие навыков дизайна и креативности, требуя от студентов экспериментировать с пропорциями,

линиями и деталями, чтобы создать уникальные и оригинальные костюмы. Это задание не только помогает развить свои дизайнерские навыки, но и учит их быть гибкими и творческими, работая в рамках определенных ограничений.

Объем: 1 серия (10–12 эскизов).

Размеры: один эскиз на формате А3.

Примеры работ размещены на рисунках 2.3–2.5.

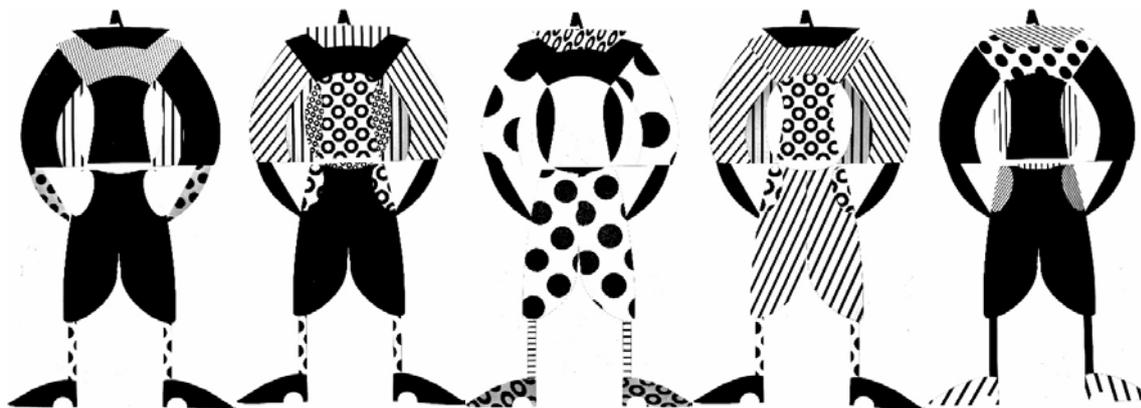


Рисунок 2.3 – Пример серии эскизов по теме «Один силуэт» №1



Рисунок 2.4 – Пример серии эскизов по теме «Один силуэт» №2

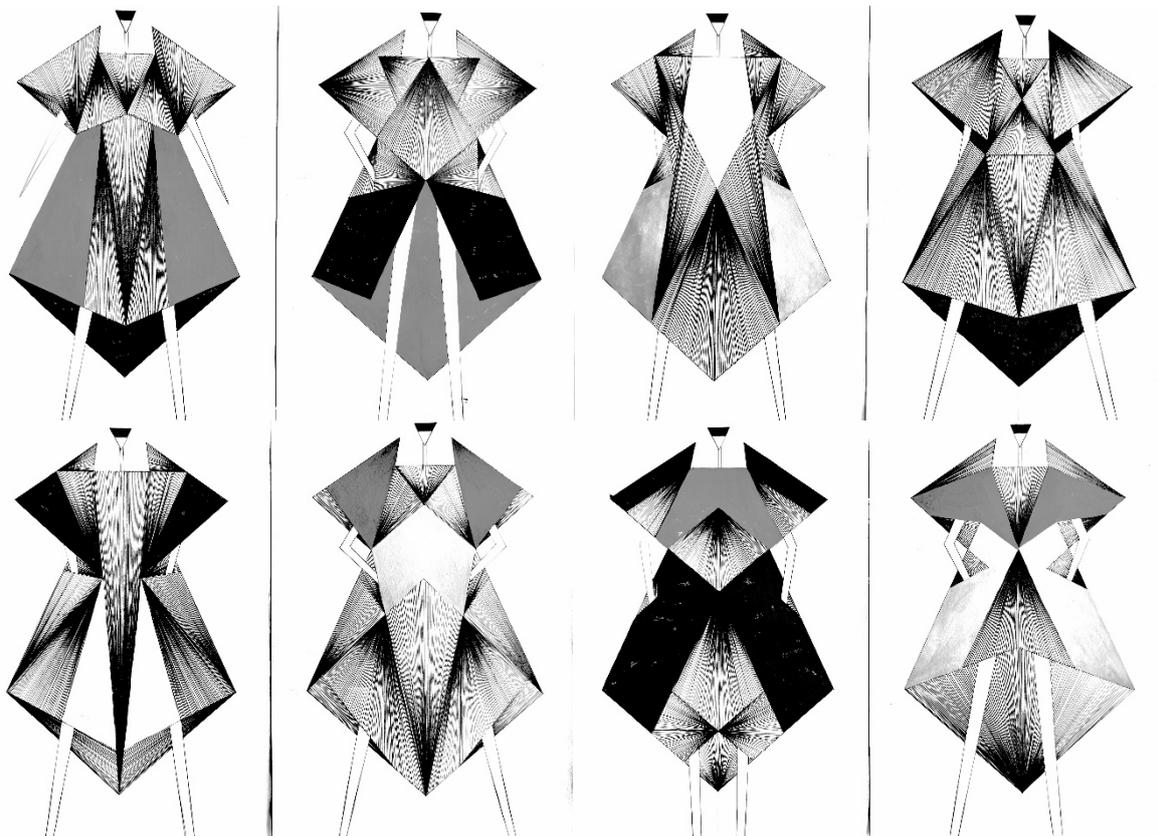


Рисунок 2.5 – Пример серии эскизов по теме «Один силуэт» №3

3. ПРИМЕНЕНИЕ ФАКТУРНОЙ ПОВЕРХНОСТИ В ФОРМООБРАЗОВАНИИ КОСТЮМА

3.1 Практическое упражнение: «Классификация фактурных поверхностей. Создание авторских фактурных поверхностей»

Практическое упражнение направлено на развитие навыков работы с различными фактурами в дизайне одежды. В ходе этого упражнения студенты-дизайнеры могут изучить следующие аспекты:

1. **Изучение существующих фактур:** анализ разнообразия фактурных поверхностей, их классификация по различным признакам, таким как шероховатость, гладкость, мягкость, жесткость и так далее.

2. **Эксперименты с материалами:** практическое применение различных материалов для создания уникальных фактур. Это может включать работу с тканями, бумагой, пластиком, металлом и другими материалами.

3. **Создание авторских фактур:** разработка собственных фактурных поверхностей с использованием различных техник.

Объем: 3 серии (10 фактур в одной серии).

Размер: одна фактура на формате А6.

Пример фактурных поверхностей на рисунке 3.1.

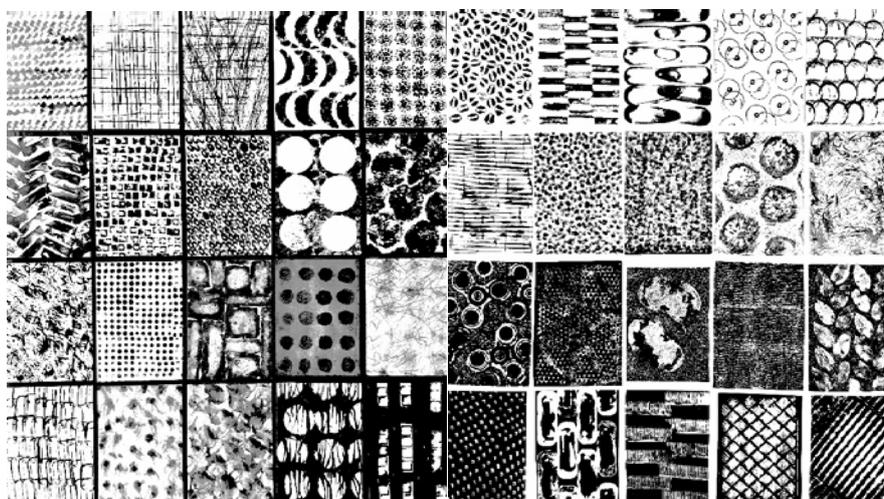


Рисунок 3.1 – Пример фактурных поверхностей

3.2 Практическое задание: «Создание костюмных форм с использованием фактурной поверхности»

Цель: интеграция созданных фактур в серию эскизов коллекции, научиться не только классифицировать и создавать фактурные поверхности, но и развивать

умение интегрировать их в дизайн одежды, чтобы придать работам индивидуальность и выразительность.

Объем: 1 серия (10–12 эскизов).

Размеры: один эскиз на формате А3.

Примеры работ размещены на рисунках 3.2–3.4.



Рисунок 3.2 – Пример серии эскизов с применением фактуры №1

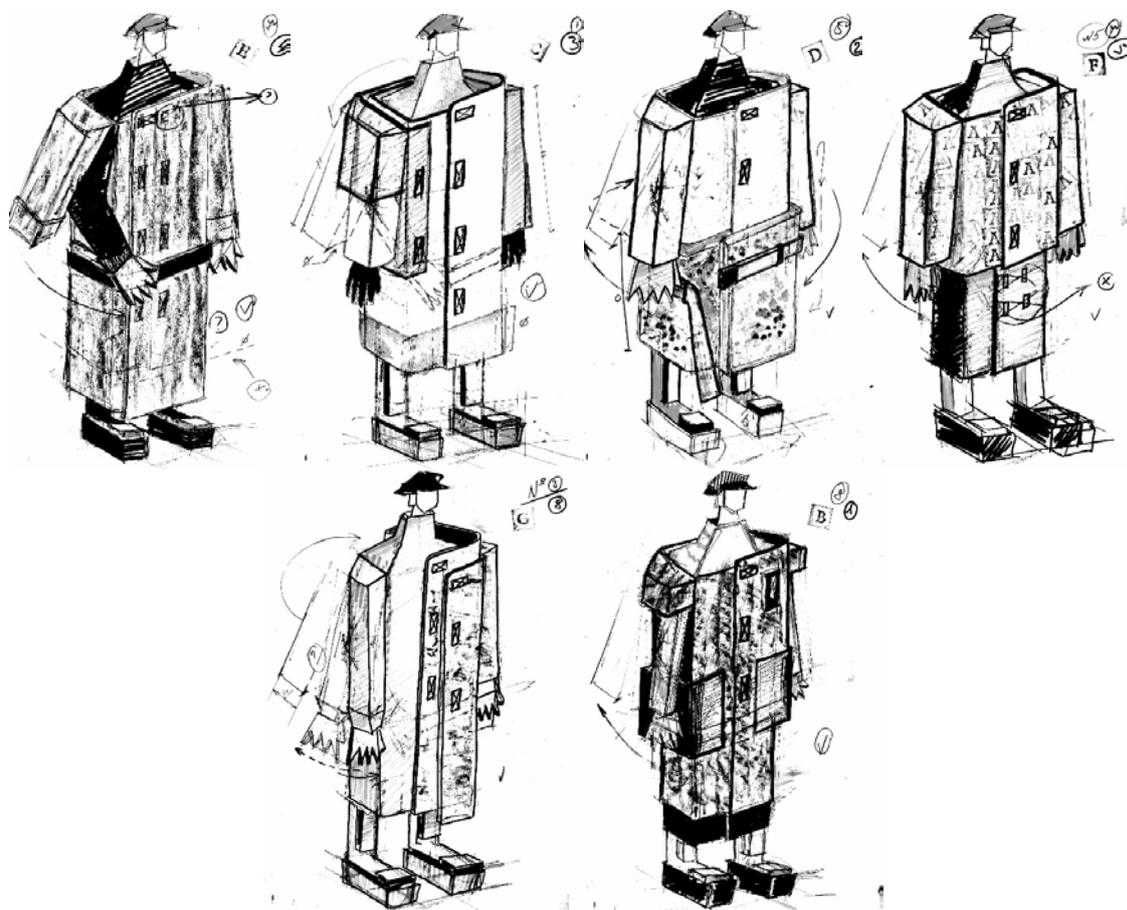


Рисунок 3.3 – Пример серии эскизов с применением фактуры №2



Рисунок 3.4 – Пример серии эскизов с применением фактуры №3

4. ПРЕДМЕТЫ ДИЗАЙНА КАК ТВОРЧЕСКИЙ ИСТОЧНИК ДЛЯ ХУДОЖНИКА-МОДЕЛЬЕРА

4.1 Трансформация, стилизация объектов дизайна

Трансформация – это преобразование формы, вида и существенных свойств объекта. В дизайне трансформацию определяют как изменение, преобразование, переработку природных форм. Это один из приемов визуальной организации образного выражения, абстрагирования, при котором выявляются наиболее характерные черты предмета, а несущественные детали мысленно отбрасываются. При трансформировании формы используют гиперболизацию, увеличение или уменьшение в размере отдельных частей, элементов, вытягивание, округление, подчеркивание угловатости и т.д.

Декоративная переработка может заключаться в изменении абриса предмета, превращении объемной формы в плоскостную, добавлении деталей, насыщении формы орнаментом, упрощение либо усложнение конструкции, выделении силуэта, представлении формы в необычном контексте, изменении реального цвета и т.п. В результате изобразительный мотив может приобрести символичность, орнаментальность [6].

Преобразование объекта не должно ограничиваться лишь декоративными элементами. Важно, чтобы форма гармонировала с окружением и подчеркивала своё предназначение, соответствуя принципам тектоники и создавая целостную систему из отдельных частей и элементов. Необходимо принимать во внимание законы восприятия формы, такие как пропорции, плоскость или объем, контраст, фон и другие. Например, форма с более простым силуэтом воспринимается быстрее, а изображение головы в профиле и руки таким образом, чтобы были видны все пальцы, является более выразительным.

Обычно при работе над формой одновременно применяют и трансформацию, и стилизацию, поскольку один прием дополняет другой и работает на развитие основной пластической идеи, темы. Иногда эти два понятия отождествляют [4].

Форму можно стилизовать и трансформировать, опираясь как на внутренние, так и на внешние характеристики. При работе с внутренними характеристиками часто применяется метод обобщения через изобразительные средства, в то время как для внешних используется неизобразительный подход, который включает ассоциации, основанные на наблюдениях и личном опыте.

Опираясь на вышеизложенное, можно выделить условно этапы выполнения задания на творческую переработку для студентов-дизайнеров.

1 этап – Подготовительный. Анализ предметного содержания и теоретическое осмысление объекта. Выявление системно-структурной характеристики анализируемого понятия. Выделив необходимые элементы, их системообразующие связи, следует описать более подробно свойства и характеристики объекта в целом и каждый элемент в частности (по

собственному или заданному свойству). Можно изначально сделать это описание в устной или письменной форме, сформировать замысел [5].

2 этап – Стилизация. Абстрагирование, уход от внешнего подражания, от стереотипа, связанного с этим понятием. Выявление наиболее типичных черт объекта; отказ от всего случайного, поверхностного, от стереотипа формы за счет раскрытия содержания общего понятия, анализ смысловых частей, необходимых для творческого обобщения. Выбор основного системообразующего начала. Выявление главных конструктивных частей. Далее, в зависимости от замысла, возможен отказ от одной из этих частей.

Выбрав для работы определенные признаки и свойства, обучающийся определяет необходимый комплекс выразительных средств для формально-образного изображения [9].

3 этап – Трансформация. Дальнейшее выявление образа через заострение наиболее характерных черт, привнесение необходимых элементов. На основании выделенного свойства объекта производится графическая трансформация важнейших структурных элементов, с одним формообразующим началом. Этот прием должен привести к целостности композиционного образа на основе доминирующего признака.

Общее формообразующее начало способно подчинить в итоговой композиции масштаб, пластику, ритм, пространство и другие характеристики объекта. Только при этом условии достигается необходимый уровень художественной выразительности [7].

Опыт применения трансформации в дизайне костюма показывает, что она может базироваться не только на специфических свойствах или характеристиках. Возможно трансформировать объект, исходя из одного ключевого элемента. Данный подход более сжат и может привести к созданию условного изображения, которое либо еще узнаваемо, либо становится почти неразличимым, превращаясь в абстрактный символ.

4.2 Практическое задание: «Создание новых костюмных форм и образов на основе копий и зарисовок дизайн-объекта»

Практическое задание предполагает следующие этапы работы:

1. **Анализ дизайн-объекта:** изучение первоисточника, его форм, линий и деталей.

2. **Создание копий и зарисовок:** выполнение точных копий и свободных зарисовок выбранного объекта для понимания его структуры и деталей.

3. **Эксперименты с формой:** модификация и комбинирование элементов дизайна для создания новых форм. Это может включать изменение пропорций, объемов, линий и текстур.

4. **Разработка новых образов:** применение полученных знаний и экспериментов для создания оригинальных костюмных форм.

5. Визуализация идей: перенос эскизов в полноценные изображения или прототипы, демонстрирующие новые костюмные решения.

Задание направлено на развитие творческих навыков, гибкости мышления и способности видеть нестандартные решения в рамках заданной темы; помогает студентам-дизайнерам учиться черпать вдохновение из окружающего мира и применять его для создания уникальных и инновационных дизайнерских разработок в сфере индустрии моды [8].

Объем: 1 серия (10–12 эскизов) и 1 копия объекта трансформации.

Размеры: один эскиз на формате А3, копия объекта трансформации на формате А4.

Примеры работ размещены на рисунках 4.1–4.2.



Рисунок 4.1 – Серия эскизов по мотиву «Граммофон»



Рисунок 4.2 – Серия эскизов по мотиву «Кроссовки»

5. ГРАФИЧЕСКИЙ РИСУНОК В ФОРМООБРАЗОВАНИИ КОСТЮМА

5.1 Методы комбинирования графического рисунка

Комбинирование графических элементов в дизайне костюма – это искусство, которое позволяет создавать оригинальный и привлекательный продукт моды. Использование различных техник и приемов значительно обогащает визуальный язык эскизного проекта, придавая ему уникальность и выразительность [10].

Смешение различных графических рисунков, таких как полоска, клетка и горох, может создать яркий и запоминающийся образ. При комбинировании узоров важно учитывать их размеры, цветовые палитры и стили. Например, крупная клетка может прекрасно сочетаться с мелким горохом, если они выполнены в схожей цветовой гамме, что играет ключевую роль в успешном смешивании рисунков. Сочетание нескольких графических рисунков в одной цветовой гамме или использование одного акцентного цвета может связать разные элементы воедино, создавая цельный композиционно грамотный образ.

Разнообразие графических рисунков способствует динамичности образа. Полоска может визуально удлинить фигуру, в то время как клетка может добавить структурированности. Комбинируя данные рисунки, дизайнеры могут акцентировать внимание на определенных частях тела, создавая интересные визуальные эффекты в авторских разработках [9].

Один из самых привлекательных приемов в художественном проектировании костюма является наложение слоев – создание многослойных конструкций, где один элемент перекрывает другой, что добавляет объем и динамику к дизайну. Наложение слоев позволяет создать новые силуэты и формы, экспериментировать с различными стилями и создавать уникальные образы. Это дает возможность комбинировать элементы, которые могут казаться несовместимыми.

Таким образом, комбинирование графических элементов в костюме – это один из подходов в художественном проектировании, который позволяет дизайнеру добиться создаваемому модному продукту максимальной выразительности. Данный подход требует от дизайнеров не только технических навыков, но и творческого подхода. Использование различных техник, таких как смешение, комбинирование и наложение графических рисунков, позволяет создавать авторский неповторимый модный продукт [9].

Важно помнить, что успешное сочетание графических элементов основано на гармонии и балансе, а также юные креаторы должны соблюдать концепцию проекта, которую они хотят донести до потребителя через свои костюмные формы. В результате, такие подходы не только обогащают визуальный язык моды, но и позволяют каждому человеку выразить свою индивидуальность и стиль. Мода становится не просто одеждой, а способом самовыражения и объектом искусства, который вдохновляет и восхищает.

5.2 Разнообразие масштабов и ритмов рисунка

В мире моды графический рисунок играет ключевую роль в создании выразительности костюмных форм. Среди самых популярных графических элементов можно выделить клетку, полоску и горох. Каждый из этих рисунков обладает уникальными характеристиками, которые могут быть использованы в различных масштабах и ритмах для достижения желаемого автором эффекта [1].

Клетка – это классический узор, который может варьироваться от мелкой до крупной. Мелкая клетка часто используется для создания изысканных и утонченных образов, тогда как крупная клетка может стать акцентом, привлекающим внимание.

Клетчатый рисунок имеет определенный ритм благодаря своей симметрии. Повторяющиеся квадратные элементы могут создавать гармонию, а также динамику, если используются в сочетании с другими узорами. Например, сочетание клетчатого узора с полосами или горохом может добавить глубины и создать визуальный оптический эффект.

Полоска – это универсальный узор, который может варьироваться по ширине и направлению. Узкие полоски могут визуально удлинить фигуру и создать эффект стройности, тогда как широкие полосы могут добавить яркости и акцента. Полоски могут быть использованы как в вертикальном, так и в горизонтальном направлении, что также влияет на восприятие итогового силуэта.

Полоски создают четкий ритм, который можно варьировать, чередуя разные ширины и цвета. Комбинирование горизонтальных и вертикальных полос в различных формообразующих элементах костюма помогает создать интересный визуальный эффект и динамику.

Горох – это игривый и жизнерадостный узор, который может варьироваться от мелких точек до крупных. Характеризуется упорядоченной симметричной системой построения, что позволяет создать смелый образ. Комбинирование данного рисунка с вышеперечисленными позволяет авторам создать запоминающийся ультрамодный образ, вызывающий визуальный и общественный интерес.

Разнообразие масштабов и ритмов графических рисунков открывает широкие возможности для студентов-дизайнеров в художественном проектировании костюма. Каждый из этих узоров может быть адаптирован для создания уникальных образов, способствуя выражению индивидуальности и стиля автора. Комбинирование различных масштабов и ритмов позволяет создавать гармоничные и динамичные дизайны, которые привлекают внимание.

5.3 Практическое задание: «Создание костюмных форм с использованием простых геометрических рисунков: клетка, полоса, горох»

Цель: практическое задание направлено на развитие навыков применения базовых геометрических рисунков (клетка, полоска и горох) в дизайне одежды; показать, как простые геометрические рисунки могут быть использованы для создания оригинальных и выразительных костюмных форм, а также научиться гармонично интегрировать их в концепцию одежды.

Объем: 3 серии (10–12 эскизов в одной серии).

Размеры: один эскиз на формате А3.

Примеры работ размещены на рисунках 5.1–5.6.



Рисунок 5.1 – Серия эскизов с применением графического рисунка «Клетка»

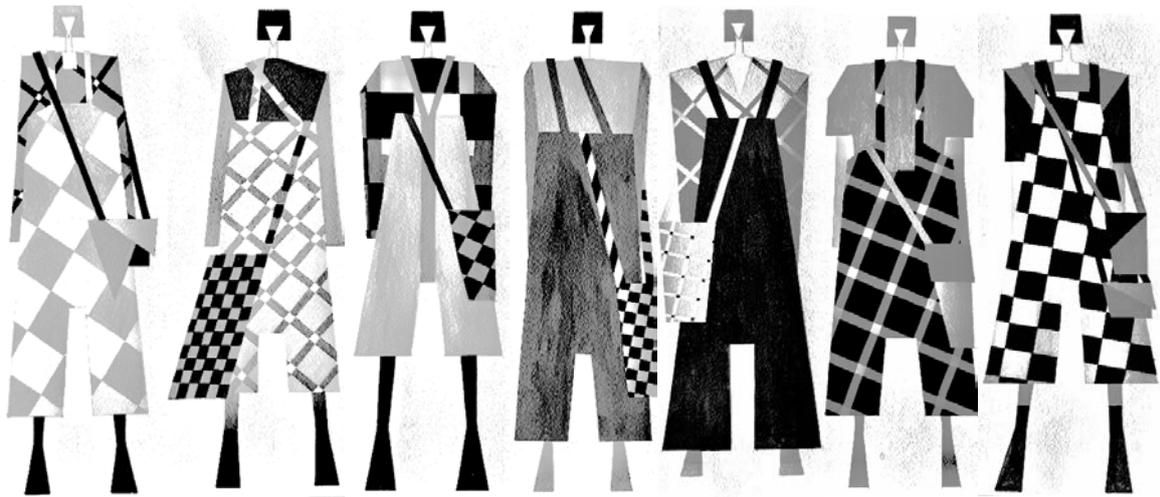


Рисунок 5.2 – Серия эскизов с применением графического рисунка «Клетка»



Рисунок 5.3 – Серия эскизов с применением графического рисунка «Полоса»



Рисунок 5.4 – Серия эскизов с применением графического рисунка «Полоса»



Рисунок 5.5 – Серия эскизов с применением графического рисунка «Горox»

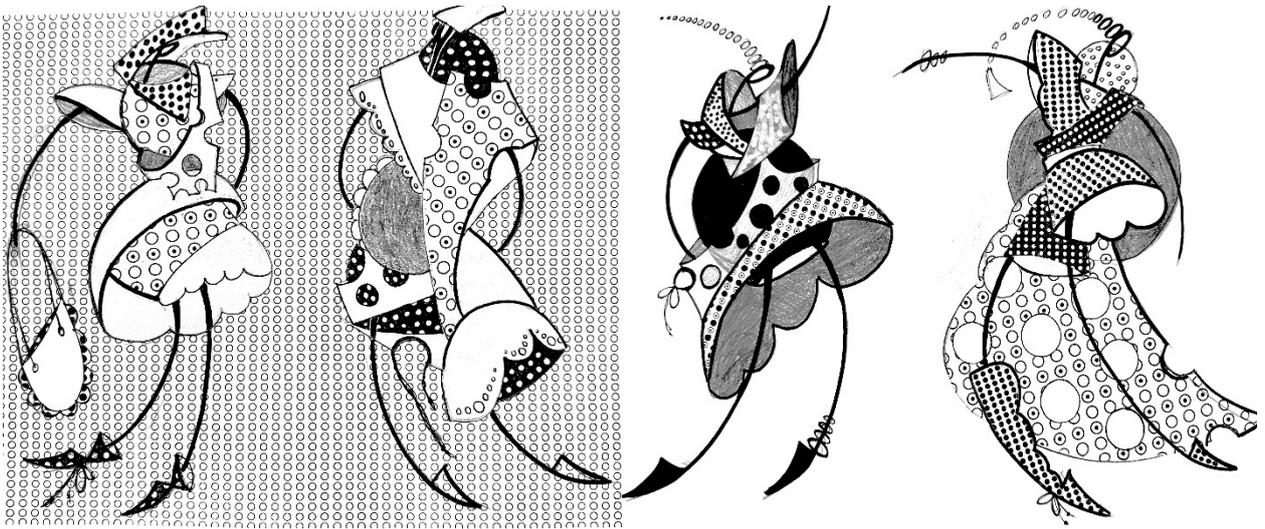


Рисунок 5.6 – Серия эскизов с применением графического рисунка «Горох»

Дизайнеры-модельеры используют оп-арт для создания эффектов, которые могут визуально и положительно изменить восприятие фигуры. Например, одежда с оптическими узорами может сделать силуэт более стройным или, наоборот, добавить объем в необходимых конструктивных зонах. Это особенно актуально для вечерних и коктейльных платьев, где акцент на фигуре играет ключевую роль [10].

Оп-арт вдохновляет дизайнеров на использование необычных текстур и материалов, которые могут создавать оптические эффекты. Например, ткани с 3D-узорами или специальные принты, которые меняют свой вид в зависимости от угла зрения, могут добавить динамики к дизайну костюма.

Данный вид визуального искусства находит свое применение в аксессуарах, таких как обувь, сумки и украшения. Элементы оптического искусства могут быть использованы для создания уникальных аксессуаров, которые станут ярким акцентом в образе.

Оп-арт в дизайне костюма не только создает визуальные эффекты, но и служит инструментом для самовыражения. Одежда с оптическими узорами может передавать определенные эмоции и настроения, становясь отражением индивидуальности носителя. Дизайнеры могут использовать оп-арт для создания коллекций, которые вызывают интерес и обсуждение, тем самым формируя уникальный стиль и идентичность. Включение оп-арта в авторский проект может также отражать социальные и культурные тренды. Например, использование оптических узоров может быть связано с поиском новых форм самовыражения в условиях современного мира, где визуальная информация становится все более важной. Одежда, основанная на принципах оптической иллюзии, может стать символом креативности и инноваций в модной индустрии.

6.2 Практическое задание: «Создание костюмных форм с применением оптической иллюзии»

Практическое задание включает в себя следующие шаги:

1. Изучение оптических иллюзий: понимание принципов, лежащих в основе оптических иллюзий, и исследование различных видов, таких как иллюзии перспективы, движения и контраста.

2. Эскизирование идей: создание эскизов, которые включают элементы оптической иллюзии, способные влиять на восприятие формы, размера и глубины костюма.

Задание направлено на развитие умения дизайнеров использовать визуальные эффекты для создания инновационных и запоминающихся образов в моде, а также на обучение способам манипулирования восприятием через одежду.

Объем: 1 серия (10–12 эскизов).

Размеры: один эскиз на формате А3.

Примеры работ размещены на рисунках 6.2–6.4.



Рисунок 6.2 – Серия эскизов с применением оптической иллюзии движения



Рисунок 6.3 – Эскизы одежды с применением оптической иллюзии объема и пространственности



Рисунок 6.4 – Серия эскизов с применением оптической иллюзии, созданной с помощью графического рисунка «Полоса»

Таким образом, оп-арт представляет собой мощный инструмент в арсенале дизайнера-модельера, позволяя создавать оригинальные, выразительные и запоминающиеся изделия. Используя принципы оптического искусства, дизайнеры могут не только экспериментировать с формами и текстурами, но и исследовать новые способы самовыражения. В результате, оп-арт в дизайне костюма становится не просто эстетическим решением, но и культурным явлением, способствующим обсуждению актуальных тем и трендов в мире моды, открывая новые горизонты для креативности и инноваций в дизайне костюма и позволяя создавать уникальные образы, которые вдохновляют и восхищают.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Гудченко, О. Ф. Дизайн-проектирование швейных изделий : курс лекций / О. Ф. Гудченко. – Витебск : УО «ВГТУ», 2018. – 43 с.
2. Дизайн-проектирование швейных изделий. Закономерности построения системы «Коллекция». Творческие методы создания новых моделей одежды : методические указания по выполнению практических заданий по проектированию одежды в системе «Коллекция» в процессе подготовки к дипломному проектированию / сост. О. Ф. Гудченко. – Витебск : УО «ВГТУ», 2018. – 35 с.
3. Захарчук, Н. С. Кросс-дисциплинарный подход к проектированию одежды в системе «Авторская коллекция» / Н. С. Захарчук, Л. В. Попковская // Материалы и технологии. – 2024. – № 2(14). – С. 68–81. – DOI 10.24412/2617-149X-2024-2-68-81. – EDN WQCGNK.
4. Исследование витебского авангарда и использование его идей в дизайне графическом / Г. В. Казарновская, Н. И. Тарабуко, Н. А. Абрамович [и др.]. – Витебск : Витебский государственный технологический университет, 2024. – 136 с. – EDN IBMQGO.
5. Каракова Т. В., Сабилло Н. И. Принципы структурного формообразования в дизайне костюма // Известия Самарского научного центра РАН. – Самара, 2009, т. 11. 4. – С. 272–276.
6. Маклецова, Т. И. Теория и методология дизайна : конспект лекций / Т. И. Маклецова. – Витебск : УО «ВГТУ», 2018. – 96 с.
7. Милеева, Е. С. Перспектива : конспект лекций / Е. С. Милеева. – Витебск : УО «ВГТУ», 2023. – 68 с.
8. Наговицына, Т. В. Стиль. Мода. Графика моды : курс лекций / Т. В. Наговицына. – Витебск, : УО «ВГТУ», 2013. – 89 с.
9. Орлова Е. Б., Аширова А. А. Основы художественного проектирования костюма : учебно-методическое пособие / Е. Б. Орлова, А. А. Аширова. – Бишкек : Изд-во КРСУ, 2007. – 52 с.
10. Теоретические основы дизайн-проектирования : методические указания по выполнению практических заданий и курсовых работ / сост. : А. Г. Малин, Н. Н. Самутина. – Витебск : УО «ВГТУ», 2022. – 44 с.

Учебное издание

**ХУДОЖЕСТВЕННОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ.
ЗАКОНОМЕРНОСТИ КОМПОЗИЦИИ КОСТЮМА**

Методические указания по выполнению практических заданий

Составители:
Захарчук Никита Сергеевич
Попковская Людмила Владимировна

Редактор *Р.А. Никифорова*
Корректор *А.С. Прокопюк*
Компьютерная верстка *Н.С. Захарчук*

Подписано к печати 07.05.2025. Формат 60x90¹/₈. Усл. печ. листов 4,2.
Уч.-изд. листов 2,8. Тираж 30 экз. Заказ № 93.

Учреждение образования «Витебский государственный технологический университет»
210038, г. Витебск, Московский пр., 72.

Отпечатано на ризографе учреждения образования

«Витебский государственный технологический университет».

Свидетельство о государственной регистрации издателя, изготовителя,
распространителя печатных изданий № 1/172 от 12.02.2014.

Свидетельство о государственной регистрации издателя, изготовителя,
распространителя печатных изданий № 3/1497 от 30 мая 2017 г.