

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ
ПОСОБИЕ

МОДА В ЦИФРЕ

ПРИМЕНЕНИЕ
ВЫРАЗИТЕЛЬНЫХ
СРЕДСТВ ГРАФИКИ
В ДИЗАЙНЕ
КОСТЮМА

Автор:
педагог
дополнительного
образования
Кузьмина К. П.

Санкт-Петербург, 2020







УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ

МОДА В ЦИФРЕ

ПРИМЕНЕНИЕ
ВЫРАЗИТЕЛЬНЫХ СРЕДСТВ ГРАФИКИ
В ДИЗАЙНЕ КОСТЮМА

Автор:
педагог дополнительного образования
Кузьмина К. П.

Санкт-Петербург, 2020



СОДЕРЖАНИЕ

Аннотация.....	5
Что такое графика?.....	6
Виды графики.	7
Выразительные средства графики	10
Точка.....	11
Линия.....	12
Пятно.....	13
Штрих.....	14
Цвет.....	15
Дизайн костюма.....	16
Проектная графика в дизайне костюма.....	18
Выразительные средства графики в дизайне костюма.....	20
Задание 1. Графическая стилизация.....	23
Графическая стилизация в программе Krita.....	26
Текстильная стилизация.....	30
Задание 2. Применение выразительных средств графики в дизайне костюма...	34
Создание силуэта в графическом редакторе Krita.....	36
Создание силуэта на ткани.....	39
Задание 3. Графическая разработка силуэта.....	40
Графическая разработка силуэта в программе Krita.....	42
Графическая разработка силуэта на ткани.....	44
Задание 4. Использование технологии создания головоломки «танграм» в проектировании костюма.....	46
Дизайн костюма в технике «танграм» в графическом редакторе Krita.....	48
«Танграм» в виде текстильной аппликации.....	51
Задание 5. Использование технологии головоломки «танграм» в проектирова- нии костюма.....	52
Дизайн костюма в технике «танграм» в графическом редакторе Krita.....	54
Дизайн костюма в технике «танграм» на ткани.....	56

АННОТАЦИЯ

Учебно-методическое пособие «Мода в цифре» предназначено для педагогических работников системы дополнительного образования и общего образования, учащихся школьного возраста. Может быть использовано в урочной деятельности по предмету «Технология», «Информатика и ИКТ», внеурочной деятельности, дополнительном образовании, проектной деятельности учащихся школьного возраста, а также для самостоятельного творческого освоения.

Разработанный комплекс занятий с видеоуроками работы в графическом редакторе позволяет интегрировать технологии графического дизайна в моделирование и пошив одежды. В пособии представлен подробный теоретический и обширный иллюстративный материал по проектной графике костюма: рассмотрены основные принципы, приемы, средства.

Многообразие представленных в пособии графических приемов способствует развитию образного мышления и дает импульс для творческого самовыражения.

ЧТО ТАКОЕ ГРАФИКА?

Графика (от греч. *grapho* – пишу, от фр. – вырезать на чем- либо) – один из древнейших видов искусства, включающих рисунок, который, с одной стороны, может быть составной частью графики, с другой – выступать в качестве самостоятельного произведения. Рисунок составляет начальную стадию работы над произведениями пластических искусств. Графика более других видов изобразительного искусства приближена к письму, рисунку, условному знаку, так как важным ее графическим средством выступает сама плоскость белого листа бумаги с нанесенными на нее линиями, точками, штрихами и пятнами.

Графика близка живописи, но если в живописи цвет – основное средство художественного выражения – выступает в неразрывной связи линией, которая не всегда отчетлива, может быть приглушена, стушевана светотенью, порой еле угадывается, то в графике линия служит ведущим выразительным средством.

Графика – один из распространенных видов искусства. С одной стороны, графические произведения кажутся простыми и лаконичными при восприятии, с другой – создать графическое изображение крайне сложно, поскольку на листе бумаги художнику необходимо передать форму предмета, создать иллюзию объема, отразить световой поток или, наоборот, обобщить форму так, чтобы стало возможно создать оттиск. И все это нужно выполнить простыми средствами, доступными каждому.

Возникшие в процессе беседы сложности в понимании каких-то деталей легко устраняются с помощью элементарных рисунков. Карандашом можно не только изобразить знакомый предмет, но и передать гамму чувств человека.

В отличие от живописи в графике предмет больше схематизируется, рационализируется и конструируется. Характерная особенность – условность (графическое изображение может быть выполнено почти на любой плоскости, на любом фоне).

Если живописные произведения лучше смотреть издали, чтобы мазки стали неразличимы, сливаясь в естественную гармонию, подобную гармонии природы, то графические произведения мы рассматриваем вблизи и видим условные штрихи, зигзаги, линии, т. е. «технику» рисунка, что на восприятии образа не сказывается.

ВИДЫ ГРАФИКИ

- **Книжная графика**

Название этого вида графики говорит само за себя. Книжная графика неотъемлемо связана с книжной полиграфией. Книжная графика имеет две основные функции: это оформление а также иллюстрирование книг. Отдельными считаются такие виды графики как журнальная и газетная.

- **Станковая графика**

К этому виду графики можно отнести произведения выполненные при помощи специального станка - “мольберта”. Как правило, произведения станковой графики – это самостоятельные, обособленные произведения, не имеющие дополнительных практических назначений, в отличии от прикладной или книжной графики.

Произведения станковой графики условно можно поделить на рисунки и эстампы.

- **Прикладная графика**

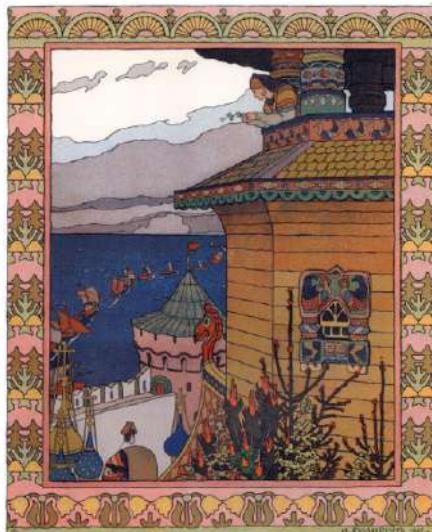
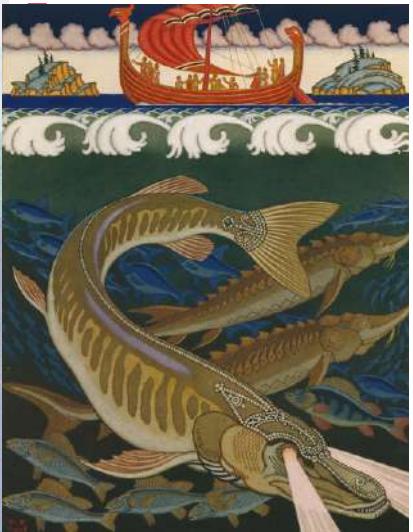
Произведения прикладной графики, это макеты, имеющие практическое применение в быту и жизнедеятельности человека. Другими словами это промышленная, художественно-производственная графика. Примерами могут послужить рекламные плакаты и листовки, упаковки и этикетки, обозначения и указатели и т.д.

Отдельно выделяется в прикладной графике искусство плаката. Плакат (от немецкого *Plakat* – плакат, афиша) один из самых распространённых видов прикладной графики, служит для рекламы, инструктажа.

- **Компьютерная графика**

Графика, созданная при помощи современных цифровых технологий и специализированных программ и используемая преимущественно для визуальных коммуникаций в среде компьютерных технологий. Компьютерная графика подразделяется на растровую и векторную.

Книжная графика



Билибин И.Я., (1876 – 1942гг.)
Иллюстрации к сказкам

Станковая графика



Лошадь



Кошки
Сюй Бэй-хун (1895-1953гг.)



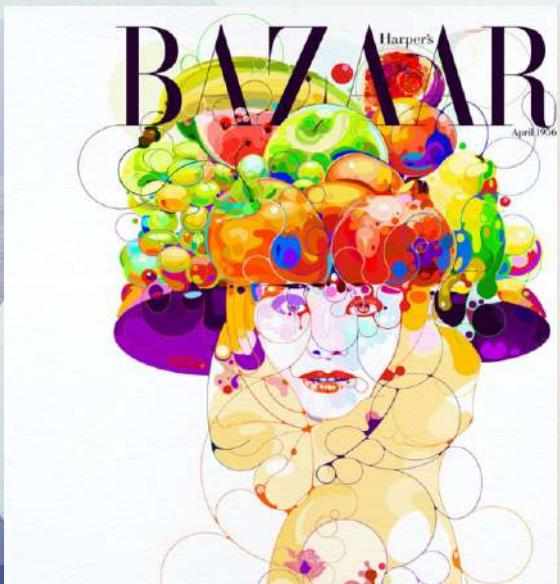
Ветка

Прикладная графика



Маяковский В.В.(1893 – 1930гг.). Родченко А. М. (1891-1956гг.)
Плакаты

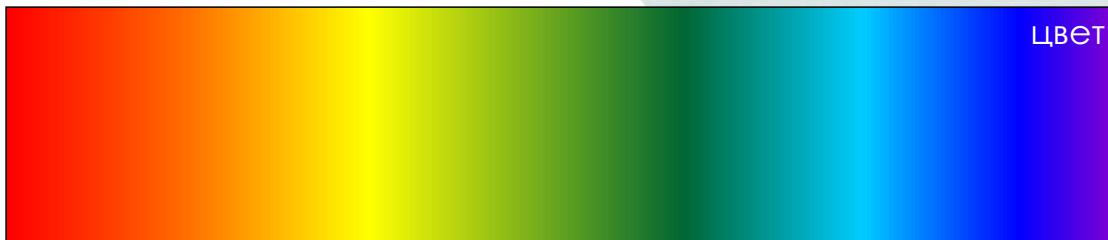
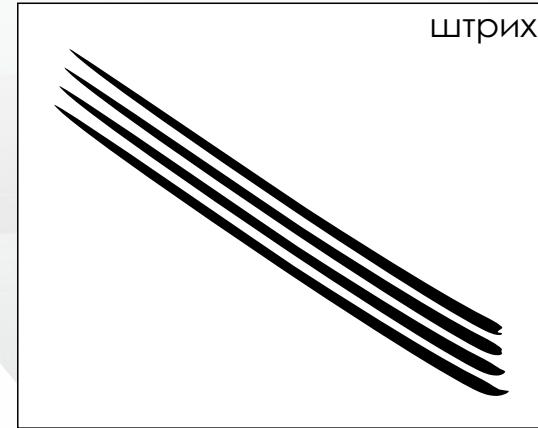
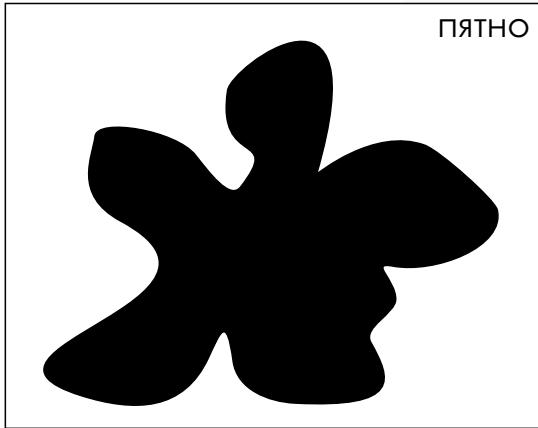
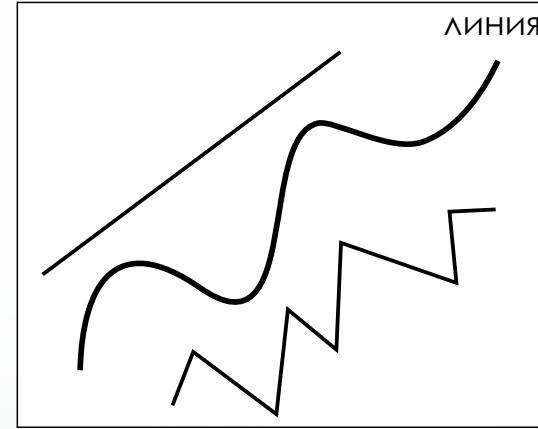
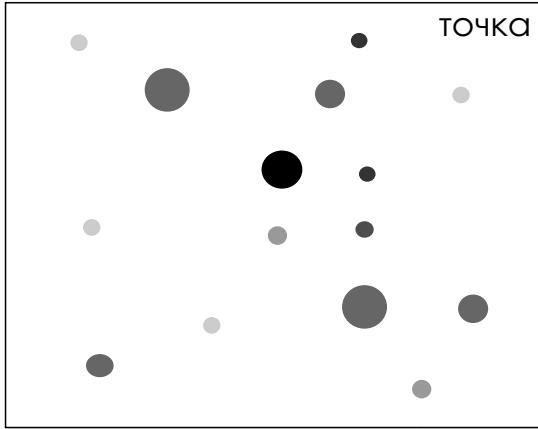
Компьютерная графика



Martin Sati

ВЫРАЗИТЕЛЬНЫЕ СРЕДСТВА ГРАФИКИ

Графику можно охарактеризовать как средство передачи визуальной информации. Она имеет свои средства для передачи этой информации. К основным графическим средствам относятся: точка, линия, пятно, штрих и цвет. Каждый из этих инструментов имеет свойства и особенности.



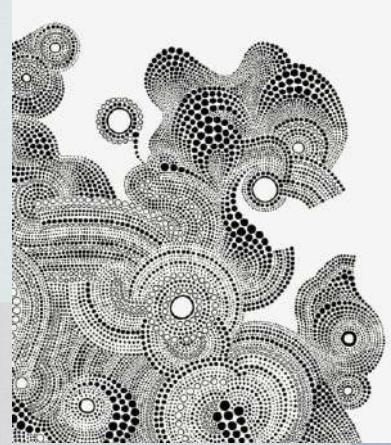
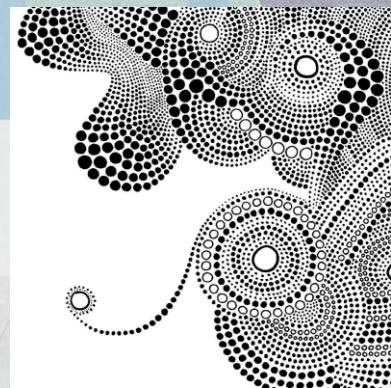
ТОЧКА

Точка является основой для построения в графическом дизайне. В зависимости от роли в композиции точка может быть центром либо второстепенным элементом. Точка может выделяться по: яркости, расположению, силуэту, размеру и т.д. Точка – это геометрический примитив и акцент в художественной композиции.

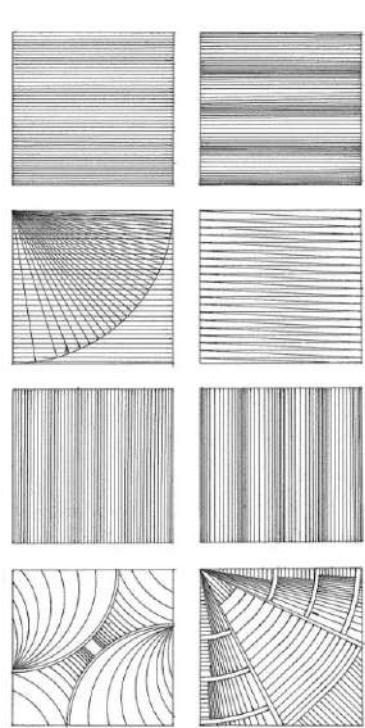
Несмотря на свои относительно малые размеры, она обладает весьма широкими возможностями в построении композиции. Очень часто именно точка является центром всего ее строя. Рассматриваемая в качестве композиционного средства, точка может фокусировать на себе внимание зрителя. Все зависит от выявленных в композиции ее свойств: расположения на плоскости, относительного размера, силуэта, плотности заполнения, яркости и др. В этом смысле она вплотную смыкается с другими графическими средствами построения композиции, их художественными свойствами. Если точка резко отличается по свойствам от этих средств, она выделяется в композиции более всего. Если же приближается к ним, ее доминантное значение снижается. Тогда она включается в ряд прочих средств составляя равнозначную часть общей композиции. Так художественные свойства точки прямо связываются со свойствами линии, пятна и цвета, образуя в целом гармонично организованную, графическую плоскость.

Точку можно представить как:

- центр зрительных притяжений;
- как заключение или финал;
- как промежуточный элемент, образующий прерывистые линии, как элемент сосредоточения (центр площади);
- как элемент ансамбля, определяющий пространство.



ЛИНИЯ



Линию можно охарактеризовать протяжённостью. Построенные в тесный ряд множества точек образуют линию. Характер линий может резко отличаться в зависимости от инструментов и применяемой техники. Линия может быть: каллиграфической, изобразительной и геометрической. Делят их и по начертанию на прямые, комбинированные и волнистые.

Линия определяет границу формы, объединяет графические элементы и тесно связана с плоскостью.

Линии подразделяются на три типа: прямые – вертикальные, горизонтальные, наклонные кривые с постоянным радиусом кривизны – окружности или их дуги; кривые с переменным радиусом – параболы, гиперболы и их отрезки. Сами по себе кривые или прямые линии не являются носителями художественной выразительности, но при определенных условиях они могут обнаружить скрытый эмоциональный заряд.

Характер линейно-графической формы во многом определяется материалом и техникой ее исполнения. Рейсфедер дает тонкую, прямую, четкую линию. Карандаш – более светлую, свободного начертания. Перо – тонкую с утолщением, «живую» линию. Соус – «жирную», «бархатную» и т.д. Столя линейно-графическую композицию, важно как можно ярче выявлять специфические свойства линий разного исполнения.

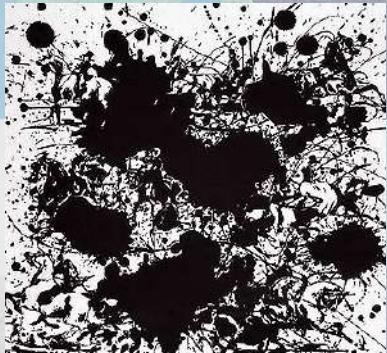


ПЯТНО

Пятно заполняет собой большую часть графической композиции. Тональность, которую для нас открывает использование такого средства как пятно, позволяет расширить возможности художественной выразительности.

Тональное пятно применяется при решении следующих задач:

- при выявлении или подчеркивании объемности натуры;
- для передачи ее освещенности;
- при желании показать силу тона, окраску формы и ее фактуру;
- для передачи глубины пространства, окружающего форму.



ШТРИХ

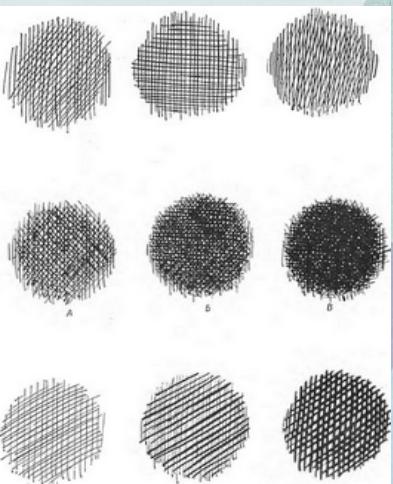
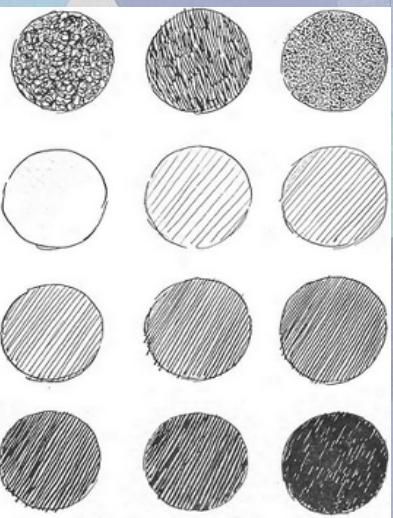
Короткие линии классифицируют как штрихи. При помощи штриха изображаются пятно и фактура.

Штриховая линия может быть длинной, короткой, широкой, тонкой, едва заметной. Пластические качества штриха дают разнообразные художественные возможности.

Рядом параллельных или перекрещивающихся в разных направлениях штрихов создается так называемое штриховое тональное пятно требуемой силы. Это говорит о богатстве возможностей штриха и разнообразии технических приемов его использования как удобного, почти универсального средства изображения, которое может одновременно передавать в быстром наброске характерные объемные и пластические признаки натуры.



Nicolas Jolly



ЦВЕТ

Цвет - один из важнейших инструментов для графического дизайнера, который влияет на восприятие человеком свойств объектов.

Свойства цвета зависят от его природы. Цвет может быть излучаемым (невещественным) и отражаемым (вещественным).

Излучаемыми цветами мы называем любые цвета, которые мы получаем посредством излучения или свечения объектов, т.е. это свечение различных ламп, свет от мониторов и кинескопов. Отражаемыми или красочными цветами называются цвета, получаемые посредством отражения.



Евгения
Намаконова



ДИЗАЙН КОСТЮМА

Дизайн – вид проектной деятельности, связанный с новым видом культуры – проектной культурой. Структура новой проектной деятельности объединяет в себе три самостоятельные группы составляющих элементов дизайна:

- объект дизайн-деятельности: дизайн-проект и дизайн-продукт;
- субъект дизайн-деятельности: дизайнер и потребитель продукта деятельности дизайнера;
- среда дизайн-деятельности: различные комплексы и системы деятельности.

К объектам дизайнерской деятельности относятся различные промышленные изделия предметной среды, элементы среды, например, городской, зрительная информация и др. Костюм – это тоже объект дизайна, который является частью предметной среды.

Объект дизайна – это, как правило, вещь утилитарного направления, несущая в себе множество различных функций, в том числе и эстетическую.

В зависимости от объекта проектирования дизайн одежды можно разделить на такие направления, как:

- дизайн костюма;
- обуви;
- головных уборов;
- трикотажных изделий;
- аксессуаров и т.д.

Сегодня одежду чаще всего производят для массового потребителя, и в этом случае дизайнер одежды готовит промышленные коллекции. Наряду с этим направлением развивается и так называемое "прёт-а-порте" (в переводе с французского – "готовый к носке"). Это готовая одежда высокого качества, которую придумали и создали в мастерских известных модельеров.



Эскиз костюма
от модного дома
Valentino



Эскиз костюма
от модного дома
Alexander McQueen

Есть и уникальные коллекции, называемые "от кутюр": художники-модельеры создают дизайнерские проекты, воплощаемые в жизнь для избранных, для тех, кто в состоянии позволить себе одеваться в самые модные, стильные и качественные ансамбли, созданные на основе проектов гениальных творцов.

Интересно, что у индустрии моды свои особые законы, отличные от законов других сфер промышленности. Например, в сфере дизайна не принято обсуждать назревшие вопросы на конференциях или созывать масштабные съезды. Всё происходит достаточно камерно, что называется, "для своих". Можно сказать, что в некотором роде аналогом профессиональных конференций являются недели высокой моды, модные салоны, а также ярмарки моды. Впрочем, на подобных мероприятиях дизайнеры одежды скорее преследуют совсем иные цели, а именно показать свои творения благодарным зрителям, найти производителей, готовых взяться за реализацию творческих идей, разрекламировать новую коллекцию.

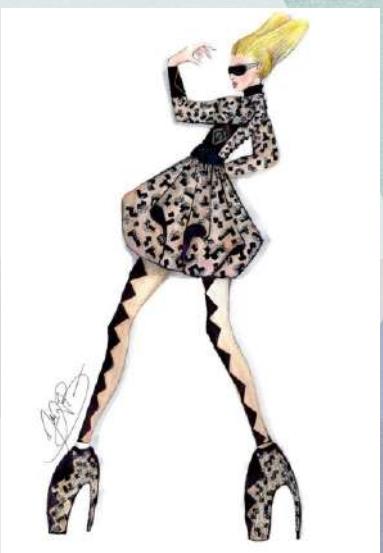
Дизайнер одежды – это, по сути, тот же изобретатель. Он видит в привычном необычное, обладает способностью сделать это необычное доступным взорам остальных людей, украсить наш быт. Чтобы создать новую коллекцию, дизайнер придумывает новые формы, элементы, аксессуары, а затем старается адаптировать придуманные модели к повседневной жизни, чтобы мы не только любовались ими на подиуме, но и покупали для себя и с удовольствием носили, чувствуя себя в новой одежде привлекательными и уникальными.

Несмотря на внешнюю нарядность и праздничность, профессия дизайнера одежды во многом рутинна. Например, неотъемлемой частью обязанностей специалиста по дизайну одежды является изучение потребностей потенциальных клиентов, рыночного спроса. После разработки концепции, идеи будущего изделия следует выполнить эскиз – собственно, проект. Бывает, что в эскиз приходится вносить множество изменений, прежде чем он станет совершенным.

Дизайнер одежды – очень творческая профессия. Человек, избравший её для себя, должен отличаться креативностью и способностью посмотреть на вещи с необычной, нетрадиционной стороны. Разумеется, не добиться успеха и без таких качеств, как трудолюбие и усидчивость. Чем больше у человека терпения и творческих способностей, коммуникабельности и способности видеть необычное в обыденном, тем выше его шансы стать успешным в этой сфере.



Эскиз костюма
от модного дома
Valentino



Эскиз костюма
от модного дома
Alexander McQueen

ПРОЕКТНАЯ ГРАФИКА В ДИЗАЙНЕ КОСТЮМА

Графическое изображение костюма – особый вид рекламы будущей моды, линии стиля, идей, которые воплощает в жизнь дизайнер. Этап эскизирования всегда предшествует этапу выполнения проекта в материале. В эскизах отрабатываются форма будущих изделий, ищутся пропорции, членения костюмных форм, прорабатываются тоновые и цветовые варианты решения костюма, ищутся отделка и декор.

В своей работе над эскизами проектируемых изделий дизайнер проходит целый ряд последовательных этапов.

Первый этап – изучение творческого источника, побудившего к созданию образов костюма. Источник всесторонне изучается с точки зрения его дальнейшей трансформации в новые формы одежды. Предварительные зарисовки творческого источника способствуют накоплению информации и анализу исследуемого материала. На этом этапе рождаются наметки образов будущих костюмов и варианты их решения. К предварительным зарисовкам предъявляются требования точного отображения источника и выразительности его образа.

Второй этап – анализ накопленной информации и создание фор-эскизов будущих костюмов или целой коллекции одежды. На этом этапе в целом рождается образ проектируемых костюмов, продумывается цветовое и тоновое решение, форма и фактура создаваемых изделий.

Третий этап – создание творческих эскизов. На этом этапе утверждается форма, цвет и фактура, найденные в фор-эскизах. В процессе работы над творческими эскизами дизайнер продумывает элементы формы, детализирует найденные решения.

Четвертый этап – выполнение рабочих или технических эскизов, которые представляют собой эскизы-схемы, точно передающие замысел дизайнера в материале. Они доносят до конструктора и технолога информацию о силуэте, пропорциях, деталях формы и ее конструктивной основе. По этим эскизам ведется дальнейшая работа над выполнением изделия в материале; создается конструкция костюма, составляется последовательность технологической обработки изделия, выполняется макетирование проектируемого изделия.

Все этапы графической разработки проектируемых костюмов важны и значимы в общей системе работы над проектной графикой будущих моделей одежды. Во многом от уровня выполнения эскизов зависит конечный результат работы дизайнера.

Кузьмина К. П.
Эскизы костюмов
в японском
стиле



Кузьмина К. П.
Эскизы костюмов
с клеткой



ВЫРАЗИТЕЛЬНЫЕ СРЕДСТВА ГРАФИКИ В ДИЗАЙНЕ КОСТЮМА И АКСЕССУАРОВ

ЛИНИЯ, ПЯТНО, ШТРИХ, ТОЧКА



Кузьмина К. П.
Эскизы дизайна
обуви



Кузьмина К. П.
Эскизы дизайна
перчаток

ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАДАНИЯ

УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ:

1

номер задания



задание в традиционных
техниках рисования



задание в графическом
редакторе Krita



задание в текстильном
исполнении



алгоритм занятий



совет



обратите внимание!

Задание 1. Графическая стилизация

В традиционной технике рисования на бумаге.

Цель: применить выразительные средства графики в создании дизайнерской текстильной нашивки.

Необходимые материалы: лист бумаги, формат 20x20, карандаш, ластик, гелиевые ручки, фломастеры, цветные карандаши.

Описание:

Создание стилизованного эскиза руки с использованием основных выразительных элементов графики (линия, пятно, точка, штрих, цвет).

Стилизация – декоративное обобщение и подчеркивание формы предметов с помощью ряда условных приемов (в нашем случае, выразительных средств графики: линии, пятна, штрихи, точки и цвета). Можно упростить или усложнить форму, цвет, детали объекта, а также отказаться от передачи объема.

Принципы стилизации:

- превращение объемной формы в плоскостную и упрощение конструкции;
- обобщение формы с изменением контура;
- обобщение формы в ее границах;
- обобщение формы и усложнение, добавление деталей, отсутствующих в натуре.

Алгоритм действий

Шаг 1.

Берем лист бумаги формата А4 и вырезаем из него квадрат размером 20x20 см. Также можно использовать цветную бумагу.

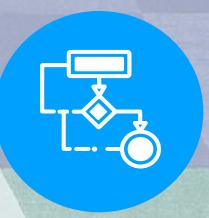
Шаг 2.

Прикладываем ладонь на лист бумаги приблизительно по центру и обводим ее карандашом. Все мы делали такой рисунок в детстве 😊

1



23



Алгоритм действий

Шаг 3.

Корректируем получившийся контур руки.

Шаг 4.

Делим получившийся рисунок на 4 части. Обводим все линии маркером



Шаг 5.

Включаем фантазию и креативность. Заполняем получившиеся части: саму ладонь и фон – графикой и ее элементами.

Варианты графики:

- можно заполнить области рисунка полосами разной толщины, сделать убывающий контур к центру, линиями разного направления.
- из линий можно сделать рисунок-сетку и орнамент «шахматная доска»;
- с помощью пятен (круги, кляксы, треугольники, квадраты т.п.) можно нарисовать текстуру.

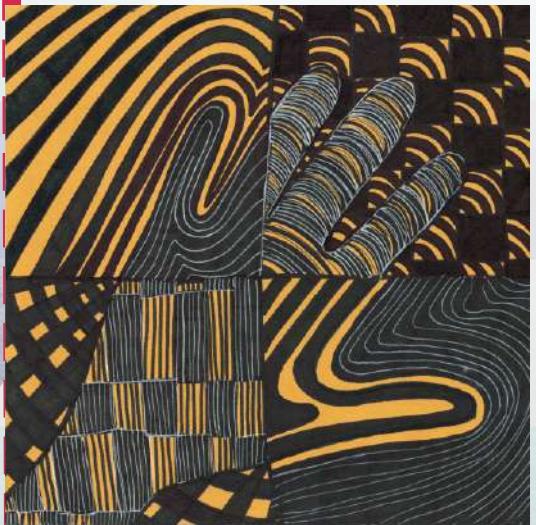
Обратите внимание! При заполнении областей рисунка необходимо чередовать пятна и линии. Если мы заполняем ладонь плотными пятнами, то фон необходимо сделать из тонких линий, избегая перегруженности рисунка.



Шаг 6. Рисунок готов!

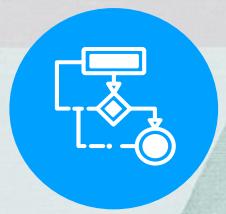


Эскизы обучающихся
объединения «Модница»



Эскизы руководителя
объединения «Модница»
Кузьминой К. П.

Ссылка на программу:
<https://krita.org/en/>



Графическая стилизация в графическом редакторе Krita

Данное задание можно выполнить в графическом редакторе Krita, который предоставляет широкие возможности для редактирования готового изображения и его дальнейшего использования.

Необходимое оборудование: компьютер/ноутбук/планшет, телефон, графический редактор Krita.

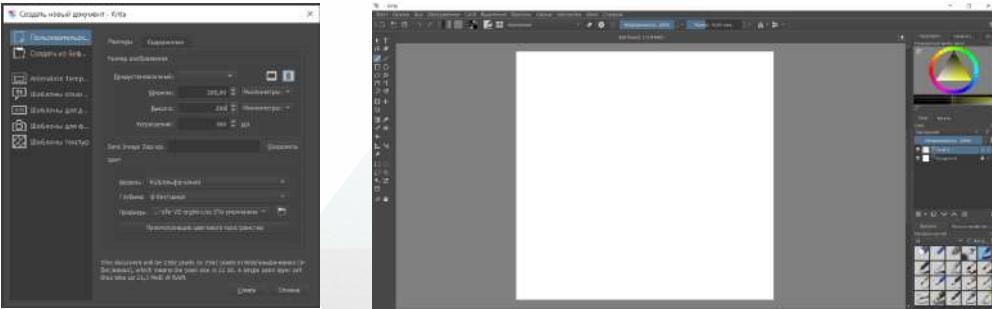
Алгоритм действий

Шаг 1.

Открываем программу Krita.

Шаг 2.

Создаем новый документ размером 20 на 20 см, разрешение 300 ppi.

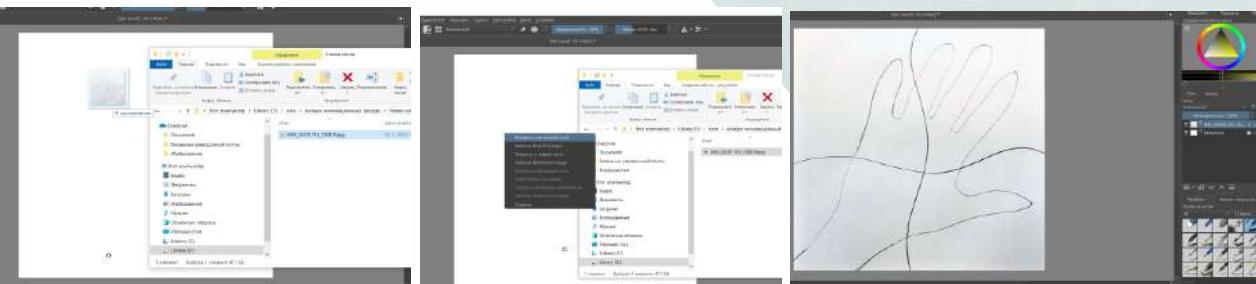


Шаг 3.

Предварительно рисуем заготовку – обводим свою ладонь на бумаге карандашом.

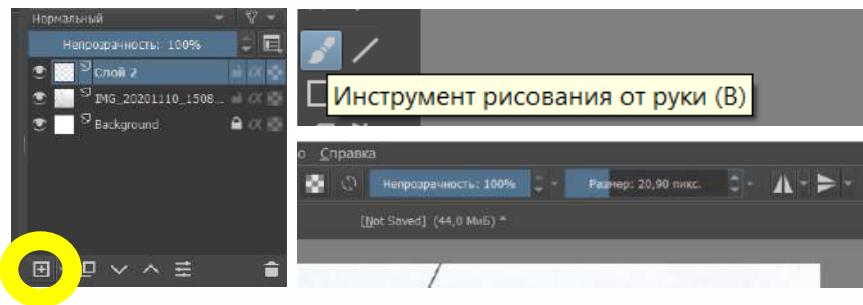
Далее фотографируем полученный рисунок на телефон и отправляем изображение на компьютер или ноутбук с помощью usb-кабеля, Bluetooth и другим удобным способом.

Полученное изображение добавляем в созданный документ: открываем как слой либо просто перетаскиваем картинку на лист документа.



Шаг 4.

Создаем новый слой и, используя инструмент «кисть» (толщина примерно 20 пикс.), обводим нашу ладонь.



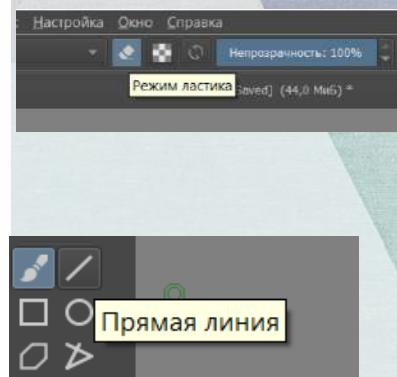
Для корректировки изображения используем инструмент «ластик». На рабочей панели активируем «Режим ластик». После завершения работы с этим инструментом, нужно на него нажать, чтобы снять активацию и перейти на инструмент для рисования.

Шаг 5.

Создаем новый слой и на нем делим наше изображение на 4 части. С помощью инструмента кисть или прямая линия.

Шаг 6.

Заполняем получившиеся части: саму ладонь и фон – графикой и ее элементами.





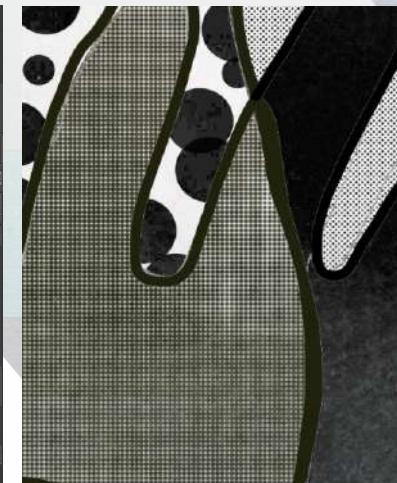
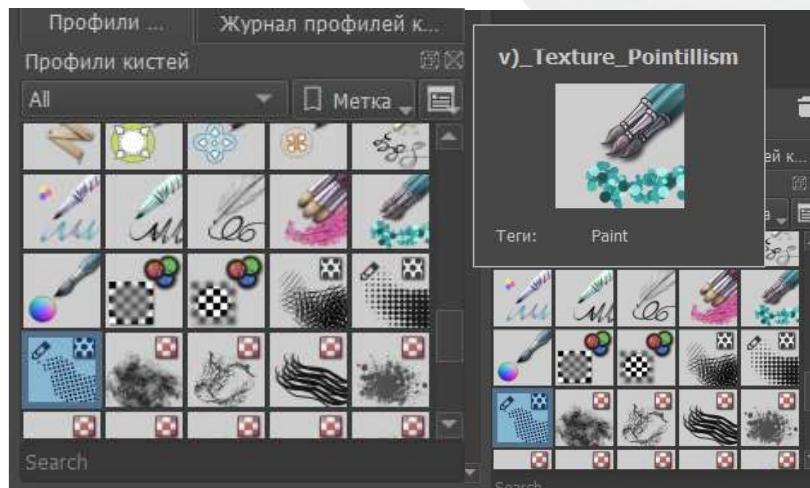
Варианты графики



Совет! Для работы с каждой частью рисунка лучше создавать отдельно слой, чтобы у вас была возможность редактирования каждого отдельного элемента графики, не задевая и не стирая другие.

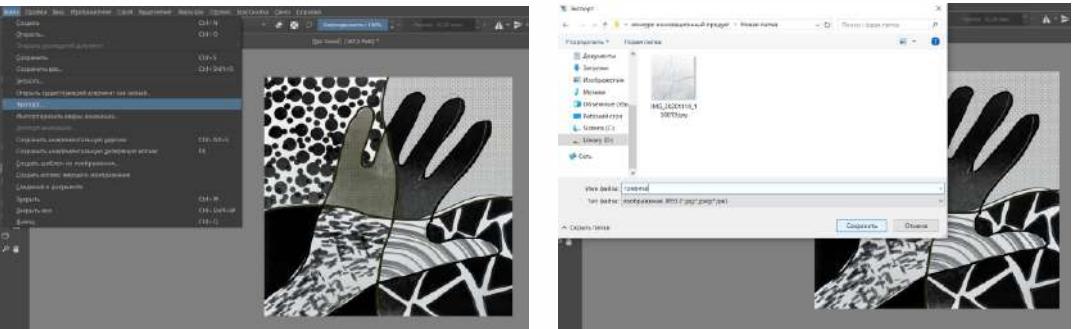


Обратите внимание! При заполнении областей рисунка используйте различные профили кистей. Увеличив их размер, вы сможете быстро создать текстуру.

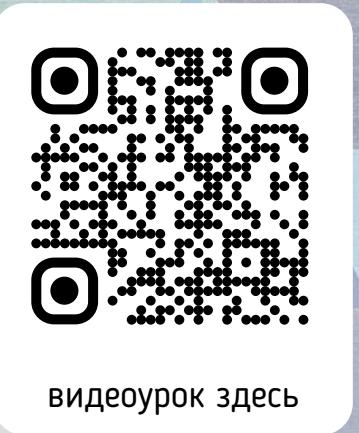


Шаг 7.

Сохраняем наш рисунок в формате jpg.



Графический редактор дает вам возможность применять к готовому рисунку различные фильтры, менять цвета, что позволяет создавать за короткий срок множество интересных дизайнов.



[видеоурок здесь](#)



Текстильная стилизация

Необходимые материалы: основа из ткани 20x20 см, ткани, нитки, иголки, ножницы, бусины, пуговицы.

Цель: выполнить графическую стилизацию руки на ткани.

Описание:

Выполнив рисунок ладони с применением выразительных средств графики от руки или на компьютере, необходимо создать из материалов (ткани, пуговицы, бусины) оригинальную нашивку (аппликацию) для футболок и аксессуаров. Например, кепок или сумок.

Совет! В графическом редакторе Krita можно экспериментировать с фотографиями готовых работ, накладывая их на изображения одежды, сумок и головных уборов. Это позволяет увидеть нашивку на изделии как показано на фото.



Алгоритм действий

Шаг 1.

Подбираем материалы: ткани и фурнитуру. Можно создать тематическую аппликацию. Например, на тему лета, морской тематики, цветы и т.п. Это зависит от расцветок тканей, которые имеются в наличии.

Шаг 2.

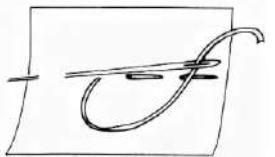
Вырезаем основу из ткани 20x20 см. Желательно из однотонного материала.

Шаг 3.

Обводим ладонь на цветной ткани. Вырезаем.

Шаг 4.

Пришиваем ладонь на ткань швом "вперед иголку" (сметочный шов).



Сметочный шов

Шаг 5.

Вырезаем из ткани элементы (круги, рисунки, сердечки, полоски) и, используя знания о выразительных средствах графики, создаем свой уникальный дизайн нашивки.

Шаг 6.

Пришиваем получившуюся аппликацию на готовое изделие. Можно это сделать руками: сметочным, потайным или декоративным швом или пришить на швейной машине.



На фото
Колобова Полина,
автор нашивки

РАБОТЫ ОБУЧАЮЩИХСЯ ОБЪЕДИНЕНИЯ «МОДНИЦА»



Авторы работ:
Кожанова Виктория,
Шварева Злата,
Лебедева Екатерина.

РАБОТЫ ОБУЧАЮЩИХСЯ ОБЪЕДИНЕНИЯ «МОДНИЦА»



Авторы работ:

Бобух Валентина, Агюдзалова Алеся,
Горобец Людмила, Лебедева Екатерина,
Колобова Полина, Кожанова Виктория.

ВАРИАНТЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ АВТОРСКИХ НАШИВОК НА ФУТБОЛКАХ



2



34

Задание 2. Применение выразительных средств графики в дизайне костюма

- В традиционной технике рисования на бумаге
- Проектирование костюма начинается с формы, поэтому одним из начальных этапов эскизирования является создание силуэтов костюмов.
- Задание заключается в том, чтобы за короткое время придумать три разных фасона одежды, используя графическое средство - пятно.

Часть 1. Создание силуэта

- **Цель:** разработка новых форм одежды в виде силуэта (пятна).

- **Необходимые материалы:** лист бумаги формата А4, карандаш, ластик, гелиевые ручки, черный фломастер.

Описание:

- Создание стилизованного эскиза фигуры в костюме нестандартной формы в виде силуэта.

- Силуэт - плоскостное однотонное изображение предмета, одежды.

- Форма костюма - объемно-пространственная характеристика предметов.

- Классификация силуэтов по степени прилегания изделия к фигуре: полуприлегающий, прилегающий, приталенный, свободный.

Алгоритм действий

Шаг 1.

- Берем лист бумаги формата А4. Также можно использовать цветную бумагу

- **Шаг 2.** Делим лист бумаги карандашом приблизительно на три равные части.



Шаг 3.

В каждой из частей намечаем контур силуэта фигуры в одежде. Форма костюма может быть разнообразной: состоять из кругов, треугольников и иных геометрических фигур. Все зависит от вашей фантазии..

Шаг 4.

Закрашиваем получившиеся силуэты черным фломастером или маркером.



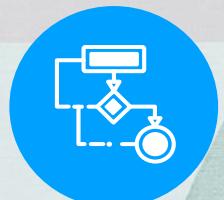
Шаг 5. Рисунок готов!

Обратите внимание! При создании силуэтов фигур в одежде, можно нарисовать им прически, головные уборы, а так же аксессуары (например, сумки) необычной формы.





Ссылка на программу:
<https://krita.org/en/>



Создание силуэта в графическом редакторе Krita

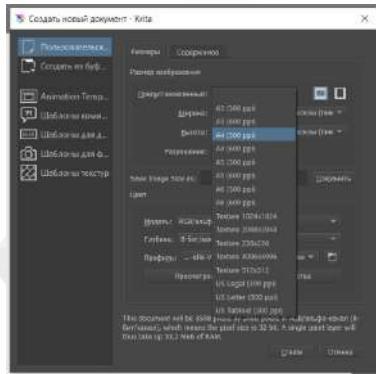
Графический редактор позволит создать большее количество силуэтов за короткое время, разнообразные виды кистей и штампов помогут создать необычные контуры форм одежды.

Необходимое оборудование: компьютер/ноутбук/планшет, графический редактор Krita.

Алгоритм действий

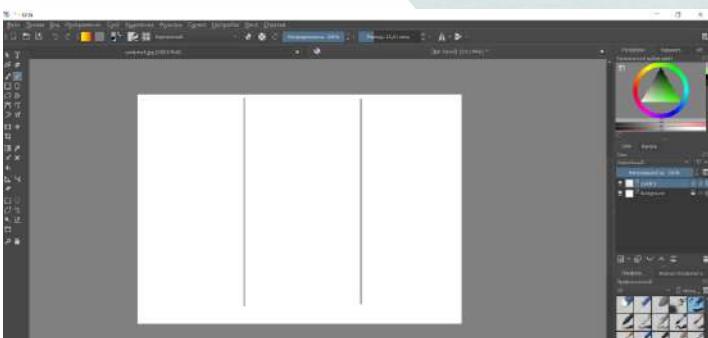
Шаг 1. Открываем программу Krita.

Шаг 2. Создаем новый документ формат А4, разрешение 300 ppi.



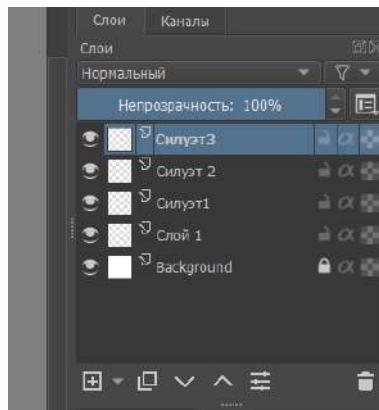
Шаг 3.

Создаем новый слой, на котором кистью (размер 15 пикс.) серым цветом делим наш лист приблизительно на три части. Когда работа будет завершена, этот слой можно удалить или скрыть.



Шаг 4.

Для каждого силуэта мы создаем новый слой. Каждому слою мы можем дать собственное название. Например, как показано на рисунке.



Шаг 5.

На каждом слое рисуем контур силуэта фигуры в одежде.

Для корректировки рисунка не забываем использовать инструмент «ластик».



Шаг 6.

Чтобы быстро заполнить силуэт цветом, используем инструмент заливка.

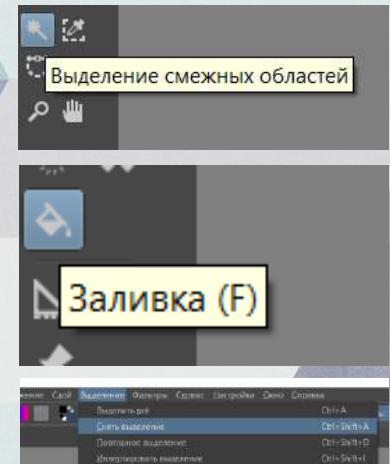
Но прежде чем залить контур цветом, нам необходимо выделить его с помощью инструмента «Выделение смежных областей».

Появился двигающийся контур выделенной области - наш рисунок выделен.

Теперь в палитре выбираем цвет, выбираем инструмент «Заливка» и кликаем мышкой по выделенному контуру.

После этого не забудьте снять выделение (горячие клавиши Ctrl+Shift+A).

Выполняем эти же действия для остальных силуэтов.

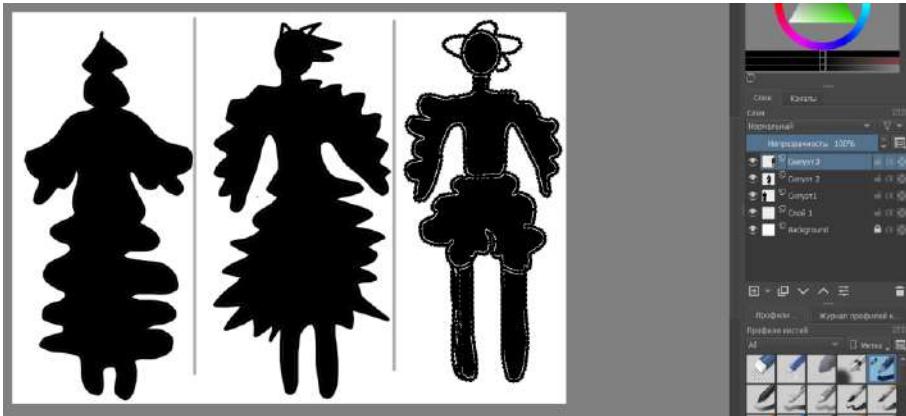




видеоурок здесь



38



Шаг 7.

Сохраняем наш рисунок в формате jpg.

Совет! Получившиеся силуэты можно заполнять разными цветами, сохраняя варианты результатов.



Создание силуэта на ткани

Необходимые материалы: основа из ткани формата А4, ткань, нитки, иголки, ножницы, мелок для кройки.

Описание:

Выполнив рисунок силуэтов фигур в одежде от руки или на компьютере, необходимо выбрать один из них и перенести его на ткань в виде текстильной аппликации. Данный силуэт послужит основой для следующего задания.

Алгоритм действий

Шаг 1.

Подбираем материалы. Основу для аппликации желательно сделать однотонной, из нетянувшейся ткани (бязь, лен, хлопок, деним). Ткань силуэта должна быть по цвету однотонной, фактура может быть разнообразной (вельвет, жаккард и т.п.).

Главное, чтобы ткань не тянулась. Это позволит избежать сложностей при раскрое силуэта на ткани.



Шаг 2.

Подготовим выкройку. Перерисовываем выбранный из трех силуэтов на лист бумаги А4. Вырезаем ножницами.

Шаг 3.

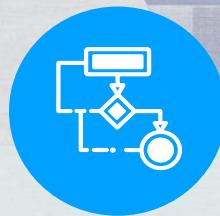
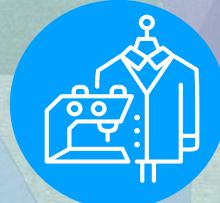
Полученную выкройку кладем на ткань для силуэта. Прикалываем ее иголками, чтобы зафиксировать положение, и обводим портновским мелком. Вырезаем ножницами.

Шаг 4.

Вырезанный силуэт прикладываем на основу. Фиксируем иголками.

Шаг 5.

Пришиваем получившийся силуэт сметочным, петельным или швом «назад иглу».



Автор работы:
Смирнова Екатерина, 7 лет

3



40

Задание 3. Применение выразительных средств графики в дизайне костюма

В традиционной технике рисования на бумаге

Часть 2. Графическая разработка силуэта.

Вторая часть занятия заключается в подробной графической проработке полученных силуэтов, внутри которых необходимо прорисовать детали, создавая различные виды одежды, используя основные средства выразительности графики: линию, пятно, штрих и точку.

Цель: создание видов и текстур одежды с помощью графики.

Необходимые материалы: лист бумаги формата А4, карандаш, ластик, гелиевые ручки, черный фломастер.

Описание:

Прорисовка деталей и текстур одежды в получившихся силуэтах с помощью линий, точек и штриха.

Текстура – это видимый двумерный узор на поверхности, который передает информацию о внутренней структуре предмета, его материале. Проще говоря это – рисунок и цвет. Воспринимается текстура визуально и тактильно, т.е. посмотрев или потрогав, мы можем определить, какой перед нами материал: бархат, шелк или букле.

Алгоритм действий

Шаг 1.

Берем лист бумаги формата А4. Перерисовываем контуры силуэтов из предыдущей части занятия (часть 1).

Шаг 2.

Карандашом прорисовываем детали одежды и варианты текстур..



Обратите внимание! Перед выполнением данного этапа необходимо продемонстрировать ткани с разными возможными текстурами и фактурами. Параллельно можно изучить такую тему как "Виды и свойства тканей".

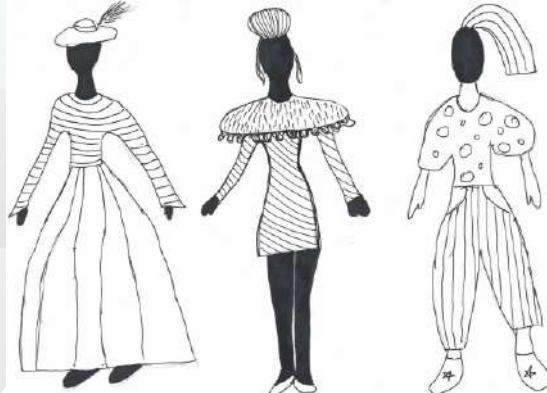
Шаг 3.

Используя черную гелевую ручку и фломастер заполняем детали одежды текстурами. С помощью полос и кружочков можно нарисовать принт, а с помощью штриха можно передать текстуру. Например, показать мех или вязаное изделие. Часть деталей можно оставлять закрашенными черным пятном, чтобы ваш эскиз получился цельным и завершенным.

Шаг 4.

Все то же самое проделываем с остальными двумя контурами силуэтов.

Шаг 5. Эскизы готовы!



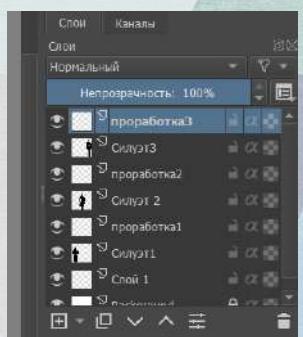
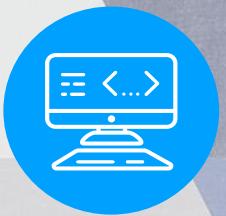
Авторы работ: Клименко Надежда, Колобова Полина



Эскиз дизайна костюма с использованием пятна и линии от обучающейся объединения «Модница» Горобец Людмилы



Ссылка на программу:
<https://krita.org/en/>



Графическая разработка силуэта с помощью программы Krita

Графический редактор позволит создать большее количество графических разработок, разнообразные виды кистей помогут создать необычные текстуры.

Необходимое оборудование: компьютер/ноутбук/планшет, графический редактор Krita.

Описание:

Прорисовка деталей и текстур одежды в получившихся силуэтах с помощью линий, точек и штриха.

Текстура – это видимый двумерный узор на поверхности, который передает информацию о внутренней структуре предмета, его материале. Проще говоря это – рисунок и цвет. Воспринимается текстура визуально и тактильно, т.е. посмотрев или потрогав, мы можем определить, какой перед нами материал: бархат, шелк или букле.

Алгоритм действий

Шаг 1.

Открываем программу Krita.

Шаг 2.

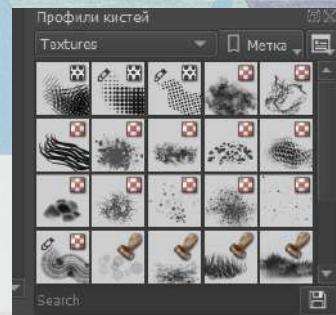
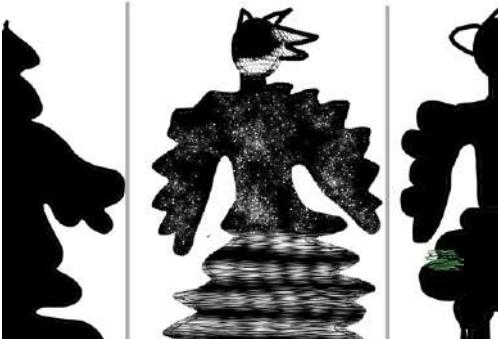
Открываем файл формата Krita с силуэтами предыдущей части задания (часть 1).

Шаг 3.

У нас было три слоя с силуэтами. Теперь для каждого необходимо создать отдельный слой. Всего должно получится 6 слоев и фон, на котором вы будете прорисовывать детали одежды и текстуры.

Шаг 4.

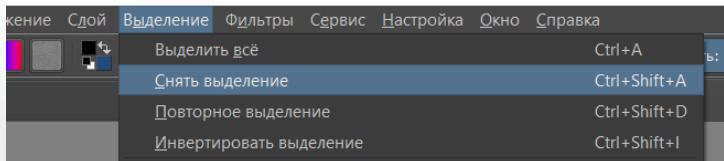
Используя кисти вида Textures и др. можно нарисовать интересные текстуры.
Включаем фантазию и креативность!



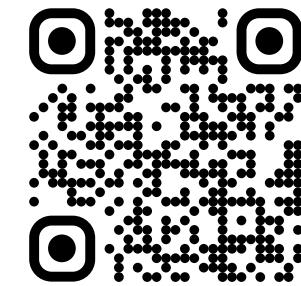
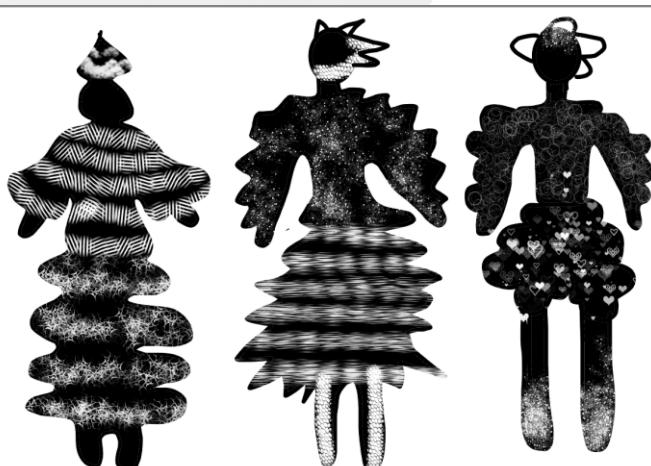
Шаг 5.

Инструмент "Выделение смежных областей" поможет работать с каждым элементом рисунка одежды отдельно, не выходя за границы контура.

После завершения работы с выделенным объектом не забудьте снять выделение (горячие клавиши Ctrl+Shift+A).

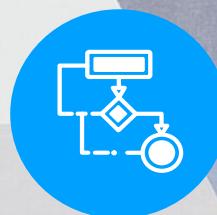


Выполняем эти же действия для остальных силуэтов.



видеоурок здесь

Эскиз выполнен
обучающимися
объединения
«Модница»



Автор работы:
Агеенко Ольга

Графическая разработка силуэта на ткани

Необходимые материалы: основа из ткани формат А4, ткани, нитки, иголки, ножницы, мелок для кройки.

Описание:

Используя получившийся силуэт из первой части задания, мы можем перейти к его графической разработке. Вместо штрихов, линий и пятен мы используем стежки и кусочки тканей.

Алгоритм действий:

Шаг 1.

Подбираем необходимые материалы.

Шаг 2.

На силуэте мелком прорисовываем детали костюма.

Шаг 3.

Прокладываем стежки на тех линиях, которые прорисовали мелком. Так же с помощью стежков можно создать дополнительную текстуру.

Шаг 4.

Дополняем образ элементами из ткани. Можно вырезать из ткани, например, круги или сердечки, а можно использовать ткань с готовым принтом, например, цветочным.

Шаг 5.

Пришиваем вырезанные элементы сметочным или швом «назад иглу».



Шов «назад иголку»

Такая аппликация может украсить футболку, сумку-шоппер и даже интерьер, если оформить ее в раму как панно.

ИДЕЯ!

Для создания интересной аппликации можно использовать идею с графической стилизацией руки (см. Задание 1), вырезав контуры ладошек из разных тканей и пришив их в виде платья, как показано на рисунке.



Автор нашивки:
Клеменко Надежда



4



46

Задание 4.

Использование технологии создания головоломки «танграм» в проектировании костюма

Часть 1. Танграм

В традиционной технике рисования на бумаге.

Цель: создание стилизованной фигурки животного с элементами графики.

Необходимые материалы: лист бумаги формата А4, заготовка танграм, карандаш, ластик, гелиевые ручки, фломастры.

Описание: создание фигурки животного с помощью головоломки танграм, каждый элемент которой заполнен графикой, состоящей из уже изученных нами элементов линии, пятна, точки, штриха, которые создают орнамент (см. Задание 1 и 2).

Танграм – головоломка, состоящая из семи плоских фигур, которые складывают определённым образом для получения другой, более сложной фигуры (изображающей человека, животное, предмет домашнего обихода, букву или цифру и т. д.). Фигура, которую необходимо получить, при этом обычно задаётся в виде силуэта или внешнего контура.

Правило!

При решении головоломки требуется соблюдать два условия: первое – необходимо использовать все семь фигур танграма, второе – фигуры не должны накладываться друг на друга.

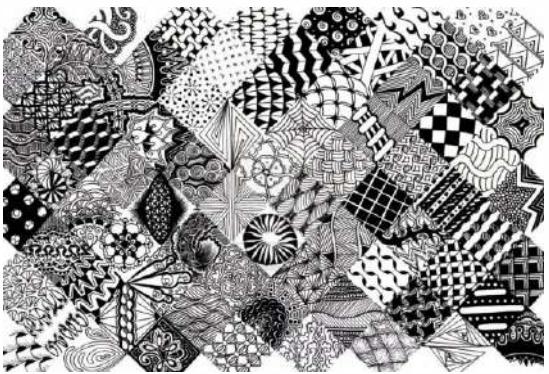
Алгоритм действий

Шаг 1.

Берем заготовку головоломки танграм (размер квадрата 10x10).

Шаг 2.

Заполняем каждый элемент графическим узором. Это могут быть полоски, сетки, зигзаги и т.п



Шаг 3.

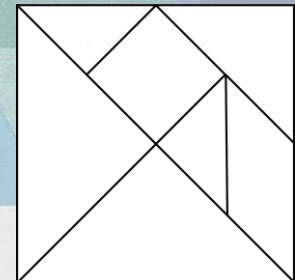
Разрезаем танграм на части по линиям.

Шаг 4.

Собираем из получившихся элементов фигуру животного.

Совет! Элементы танграма можно наклеить на цветную бумагу. Так работа будет выглядеть эффектнее.

Шаг 5. Стилизованная фигура животного готова!

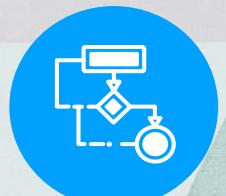


Шаблон танграма



Работы
обучающихся
объединения
«Модница»

Ссылка на программу:
<https://krita.org/en/>



Создание головоломки «Танграм» в графическом редакторе Krita

Это задание мы можем смело выполнить в графическом редакторе Krita.

Необходимое оборудование: компьютер/ноутбук/планшет, графический редактор Krita.

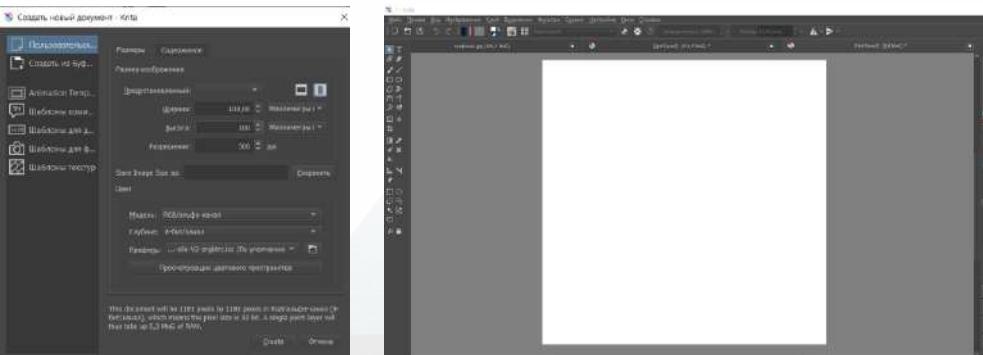
Алгоритм действий:

Шаг 1.

Открываем программу Krita.

Шаг 2.

Создаем новый документ формат 10x10 см, разрешение 300 ррі.

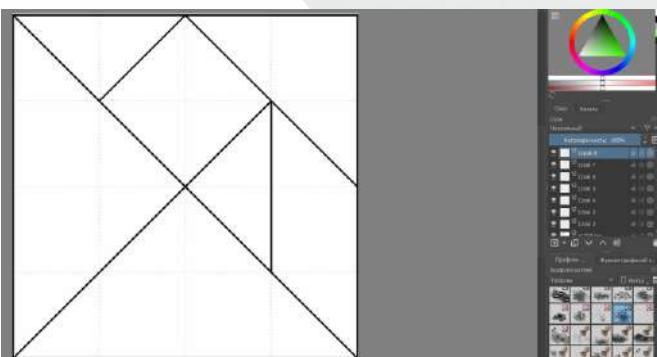


Шаг 3.

Открываем как новый слой шаблон танграма.

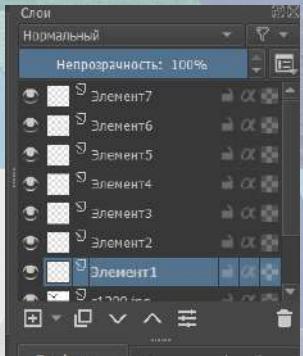
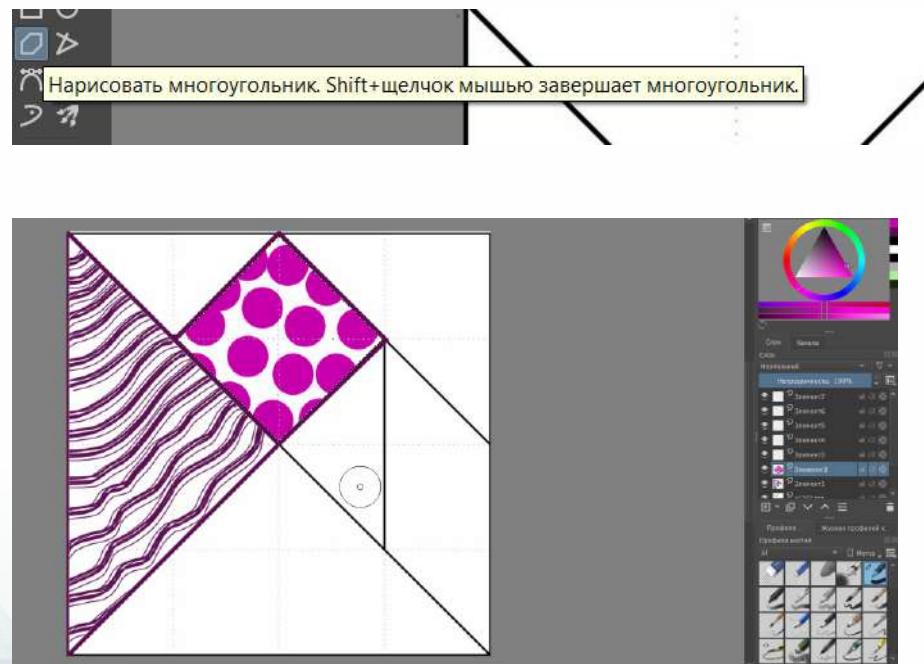
Шаг 4.

Создаем новый слой для каждого элемента. В результате у нас должно получиться 7 слоев.



Шаг 5.

Выбираем слой «Элемент 1». С помощью инструмента «Многоугольник» обводим его. Далее берем инструмент кисть и заполняем его графикой.



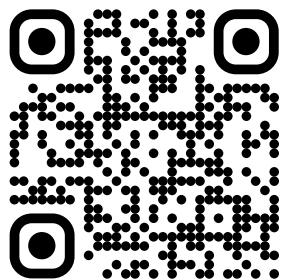
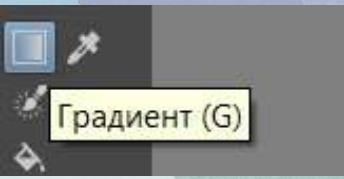
Совет! Чтобы рисунок не выходил за пределы контура элемента, выделите его инструментом «Выделение многоугольником». После завершения работы не забудьте его снять (горячие клавиши Ctrl+Shift+A).

Для корректировки рисунка не забываем использовать инструмент «ластик».



Шаг 6.

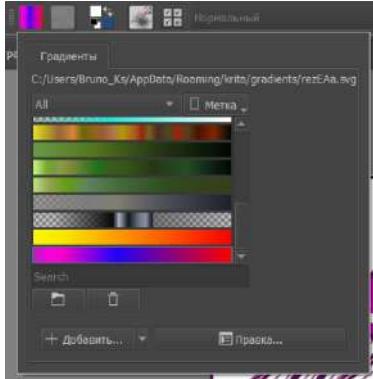
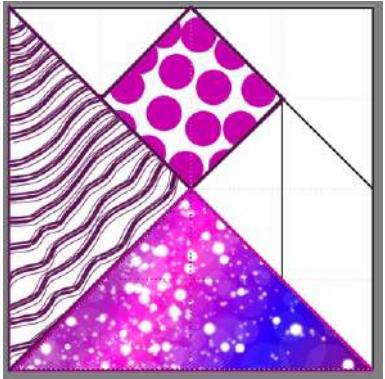
Выполняем эти же действия с другими элементами танграма на слоях, которые мы создали.



видеоурок здесь

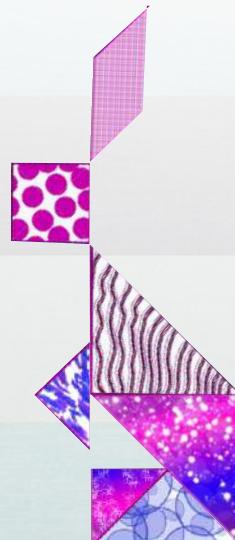


Обратите внимание! Фон элементов вы можете заливать цветом, используя инструмент заливка, или цветовыми переходами с помощью инструмента "градиент".



Шаг 7.

С помощью инструментов «Трансформация и вращение» и «Перемещение» составляем фигурку животного.



Шаг 8.

Сохраняем рисунок в формате jpg и в формате программы.

Танграм в виде текстильной аппликации

Необходимые материалы: основа из ткани формат А4, ткани, нитки, иголки, ножницы, мелок для кройки, шаблон головоломки танграм (10x10 см).

Описание:

Выкраиваем элементы головоломки на разных по цвету, текстуре и фактуре тканях. Из полученных элементов составляем аппликацию животного, которая может стать декоративным элементом одежды, головного убора, сумки и т.п.

Алгоритм действий

Шаг 1.

Подбираем материалы. Основу для аппликации желательно сделать однотонной, из не тянувшейся ткани (бязь, лен, хлопок, деним). Ткань для элементов выбираем с мелким рисунком.

Шаг 2.

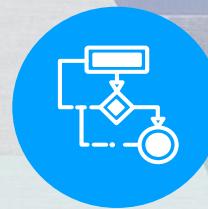
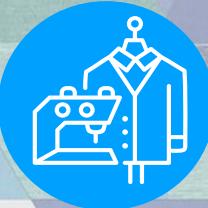
Элементы танграма выкраиваем на разных кусках ткани и вырезаем.

Шаг 3.

Вырезанные элементы прикладываем на основу. Фиксируем иголками.

Шаг 4.

Пришиваем получившийся силуэт сметочным, петельным или швом «назад иглу».



5



Задание 5.

Использование технологии создания головоломки «танграм» в проектировании костюма

Часть 2. «Танграм» в дизайне костюма.

В традиционной технике рисования на бумаге.

При графическом проектировании костюма очень важно создать необычную и оригинальную форму. Используя головоломку «танграм» обучающийся сможет не только развивать свое мышление, но собирать из элементов различные модные образы и необычные формы одежды. Заполняя каждый элемент «танграма» графикой, можно создать неповторимый дизайн.

Цель: создание оригинальных форм одежды.

Необходимые материалы: лист бумаги формата А4, карандаш, ластик, гелиевые ручки, черный фломастер.

Описание:

Выполнив традиционный вид головоломки танграм, приступаем ко второй части задания. Из элементов головоломки, так же заполненных графикой, нам необходимо создать оригинальный эскиз костюма.

Алгоритм действий такой же как в первой части нашего задания, только из получившихся элементов мы составляем костюм и приклеиваем его на заранее заготовленный шаблон с силуэтом фигуры.

Обратите внимание! Элементы танграма можно разрезать на более мелкие части, если это необходимо для реализации вашей идеи.

Совет! Можно создавать тематическую графику для дизайна. Например, как показано на рисунке, костюм в стилизации под арбуз.



Работы
обучающихся
объединения
«Модница»:
Клименко Надежды,
Хорютченко Натальи,
Кожановой Виктории,
Колобовой Полины

Ссылка на программу:
<https://krita.org/en/>



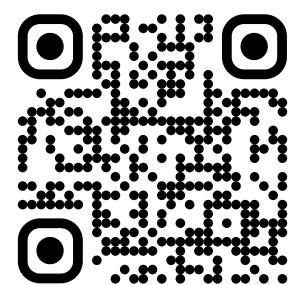
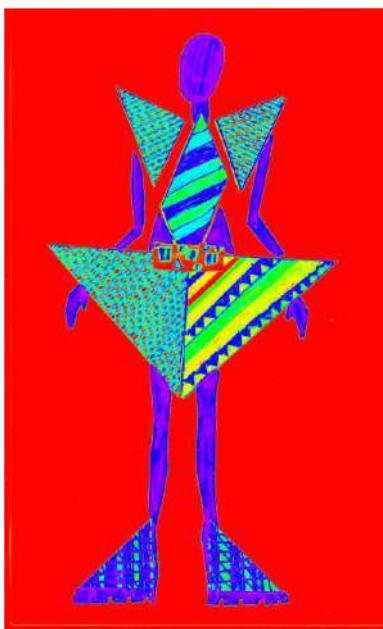
Дизайн костюма в технике Танграм в графическом редакторе Krita

.Графический редактор позволит создать большее количество графических разработок, разнообразные виды кистей помогут создать необычные текстуры. Необходимое оборудование: компьютер/ноутбук/планшет, графический редактор Krita.

Алгоритм действий такой же как в предыдущем задании (см. часть 1), когда мы создавали фигуру животного (см. стр. 46).

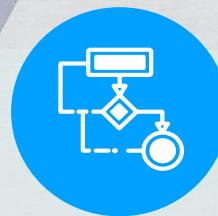
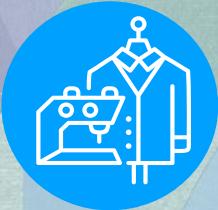
Совет! Изменяя фон и параметры цветокоррекции, можно создавать интересные вариации вашего эскиза. (см. рисунки).





видеоурок здесь

Работы
обучающихся
объединения
«Модница»:
Клименко Надежды,
Хорютченко Натальи,
Кожановой Виктории,
Колобовой Полины



Дизайн костюма в технике Танграм

Совет! Данное задание можно использовать для изучение таких тем как "Макетирование" и "Моделирование новых форм одежды на манекене", а так же для создания оригинальных костюмов для спектаклей, конкурсов, проектной деятельности.

Необходимые материалы: основа из ткани формат А4, ткани, нитки, иголки, ножницы, мелок для кройки, шаблон головоломки танграм (10x10 см).

Описание:

Выкраиваем элементы головоломки на разных по цвету, текстуре и фактуре тканях. Из полученных элементов составляем аппликацию костюма, которая может стать декоративным элементом одежды, головного убора, сумки и т.п.

Алгоритм действий:

Шаг 1.

Подбираем материалы. Основу для аппликации желательно сделать однотонной, из не тянущейся ткани (бязь, лен, хлопок, деним). Ткань для элементов выбираем с мелким рисунком.

Шаг 2.

Элементы танграма выкраиваем на разных кусках ткани и вырезаем.

Шаг 3.

Вырезанные элементы прикладываем на основу. Фиксируем иголками.

Шаг 4.

Пришиваем получившийся силуэт сметочным, петельным или швом "назад иглу"



Ссылки на видеоуроки:

https://www.youtube.com/watch?v=0R0QHQuyQZs&feature=emb_logo

https://www.youtube.com/watch?v=D5-AbllxklY&feature=emb_logo

https://www.youtube.com/watch?v=_QBACUyWv0I&feature=youtu.be

https://www.youtube.com/watch?v=z3RVjBR0-dQ&feature=emb_logo

Компьютерный дизайн и верстка:
Кузьмина К. П.

kuzminateacher90@mail.ru
+79319671727



