

УДК 74.01/.09

Шандренко О. М.

Київський національний університет
культури і мистецтв

ВІЗУАЛЬНА ТРАНСФОРМАЦІЯ МОДЕЛЕЙ ОДЯГУ ЗАСОБАМИ ГРАФІЧНОГО РЕДАКТОРА ADOBE PHOTOSHOP

Шандренко О. М. Візуальна трансформація моделей одягу засобами графічного редактора Adobe Photoshop. Комп'ютерна графіка для дизайнера одягу — це технічний, художньо-естетичний інструмент трансформації та відтворення модного образу.

У статті розкрито можливості графічних редакторів при зміні візуальної інформації в презентації моделей одягу. Визначено способи трансформації візуальної інформації модельного простору засобами комп'ютерної програми Adobe Photoshop.

Методика риторичного проектування Ю. Легенького спільно з графічним редактором Photoshop розширила варіативність та ефективність проектування одягу. Функція «багатошаровість» у Photoshop дозволяє маніпулювати елементами зображення, що розміщені на окремих шарах, і створювати складну художньо-естетичну композицію. Зміна художньої форми, кольору, тону графічного рішення моделі приводить до іншого бачення предметної реальності в моді та дизайні одягу. Такий графічний модельний простір стає художнім твором, що має вже інший креативний поштовх до здійснення, іншого образотворення, що проявляється в дизайнерському об'єкті.

Ключові слова: трансформація зображення, одяг, комп'ютерна графіка, проектування, Adobe Photoshop.

Шандренко О. Н. Визуальная трансформация моделей одежды средствами графического редактора Adobe Photoshop. Компьютерная графика для дизайнера одежды — это технический, художественно-эстетический инструмент трансформации и воспроизведения модного образа.

В статье раскрыты возможности графических редакторов при изменении визуальной информации в презентации моделей одежды. Определены способы трансформации визуальной информации модельного пространства средствами компьютерной программы Adobe Photoshop.

Методика риторического проектирования Ю. Легенького совместно с графическим редактором Photoshop расширила вариативность и

эффективность проектирования одежды. Функция многослойности в Photoshop позволяет манипулировать элементами изображения, находящимися на отдельных слоях, и создавать сложную художественно-эстетическую композицию. Изменение художественной формы, цвета, тона графического решения модели приводит к другому видению предметной реальности в моде и дизайне одежды. Такое графическое модельное пространство становится художественным произведением, креативным толчком к осуществлению нового образотворчества, что проявляется в дизайнерском объекте.

Ключевые слова: трансформация изображения, одежда, компьютерная графика, проектирование, Adobe Photoshop.

Shandrenko O. Visual transformation of the models of clothes with a use of graphic redactors Adobe Photoshop. Background. Modern methods of the visual reproduction (photo- and video-cameras, graphic and video redactors) allow to design parallel universe or other reality. In our days, everyone who has electronic equipment is able to produce an image where there is a play of optical elements by a certain scenario.

Technological tools of transformation of visual information in the field of such art practices as photo, advertisement, TV, fashion, design are very popular.

Objectives. The objectives of this study are to determine the possibilities of the graphic redactors to change visual information during fashions presentation, determine the ways of transformation of visual information of the model space by means of Photoshop tools.

Methods. Modern art and fashion are highly correlated with information technologies and systems that have become popular in contemporary culture. Digital environment covers and combines different types of image-building technics in cultural environment. Today computer graphic for a fashion designer is a technical, artistic and aesthetical tool of transformation and reproduction of the fashion image.

The Photoshop, in the work of fashion designer, takes a special place in the process of transformation of visual reflection of the idea. This program is a multifunctional instrument of the transformation of the graphical information of the fashion environment. The method of rhetorical transformations in design that determines the extensive possibilities of variative row creation in graphic representation of fashion collections. This method was developed and implemented by Yuriy Legenkiy in 1996 at Kyiv National University of Culture and Design (KNUTD), Design Faculty. The methodology designed by Yu. Legenkiy is based on the determination of the typical structural elements of the form that under the influence of the algorithm of rhetorical changes have passed the way of dynamic model transformations. The use of the method in this way in fashion design allows to define huge field of creativity for students and designers.

Creativity-driven experiment took place at Kyiv National University of Culture and Arts in 2015–2016. The author of the experiment was Olga Shandrenko, Associate Professor, Faculty of Fashion Design. The experiment showed efficiency and variability of student's effectiveness during the fashion designing completion (graphic design of 50 sketches in 3 hours).

Рецензент статті: Легенький Ю. Г., доктор філософських наук, професор, Київський національний університет культури і мистецтв

Стаття надійшла до редакції 07.11.2016

This task has become a synthesis of the art image-forming tools, computer graphics and creative visual explication of the fashion collection (Fig. 1). The basic principles of rhetorical transformations proposed by Yuriy Legenkiy are:

- *form deformation, which occurs on the level of outer actions toward to the forms of costume (extension, shrinkage, scaling duplication etc.);*
- *pluralization, which a quantitative change of the costume forms' elements, details, parts and constructive lines;*
- *reduction, which originates as simplification, filtration and sweeping of general and detailed forms of costume, which, in turn reflect in laconicism and pureness of perceptions of the image-building characteristics;*
- *rearrangement, which a variative and dynamic attitude of modifications in the plane and space that occurs as a simple movement, shifts parts and their elements and constructive lines;*
- *inversion, which includes principle of more difficult and general change of form-building elements in graphic pace of model which in turn is intended to form "inversion".*

Such rhetorical transformations are made in the Photoshop as to image elements (in our case to the elements of costume) and to the general form of sketch by using the multi-layer principle in the graphic document. The function of multi-layering in the Photoshop allows you to manipulate with elements of image that appear on the separate layers, and create artistic and aesthetic composition (see. Fig. Graphic explications of the model range).

Results. *The use of computer technologies and Adobe Photoshop software expand applications for the work of fashion designers where the sketch of a costume is transformed and implemented in other model or other graphical space.*

For example, if you have one digital option of the models of clothes, it is possible to get effective model range design (for a short period of time — only 3 hours) that is created in the Adobe Photoshop.

The change of art form, colour, tone of the graphic model option leads to other vision of objective reality in fashion and fashion design. The method of rhetorical creation in fashion design, proposed by Yuriy Legenkiy, together with modern technologies allows to commit the graphic destruction of "initial idea" (prototype model) of model reflection, and create new rhetorical stream as a praxis (not just as an action, but also as a work of art) of information in model space.

Conclusions. *Created in this way graphic model space has become the work of art. It has creative impulse which, inspires new image-creation and reflected in the design object. This approach to visual presentation of modern innovations in the design space defines new formats of the form-building, style-building and encourages to further art review analysis.*

Keywords: *image transformation, clothes, computer graphic, design, Adobe Photoshop.*

Постановка проблеми. Способи графічної популяризації модних тенденцій та напрямків у моді пройшли цікавий шлях еволюції, від старовинних гравюр у модних журналах XVII ст., малюнків, живописних полотен та фотографій до віртуальних

презентацій. Особливо значні зміни відбулися впродовж останнього століття, спричинені трансформаціями візуального мистецтва та його сприйняттям. Якщо на початку XX ст., наприклад, фотомистецтво і фотографія були тим, чому повністю можна було довіритись як фактичному і здійсненому явищу чи події, котра свідчила про натуральність, природність, предметність фіксованої миті, а видиме приймалось як беззаперечний факт, як щось існуюче та реальне, то в другій половині XX ст. під впливом інноваційних технологій відбулось розширення меж сприйняття візуального. Візуальне як видиме нині сприймається не лише як дійсність як така, а і як щось можливе, що може існувати і нести змістове навантаження, проте вже не обов'язково має бути достовірним фактом здійснення. Таке розширення межі сприйняття створює поряд (паралельно) ще відчуття іншого світу як рефлексивного проявлення свідомості.

Зв'язок із важливими науковими та практичними завданнями. Сучасні засоби візуалізації (фото- та відеокамера, графічні та відеоредактори) дозволяють моделювати інший світ, іншу реальність. Нині кожен, хто володіє технікою, може відтворювати інше зображення, в якому відбувається окрема гра оптичних елементів за певним сценарієм. Великої популярності набувають технічні засоби трансформації візуальної інформації у царині таких мистецьких практик, як фото, реклама, телебачення, мода, дизайн тощо. Останнім часом значної популярності набули трансформації зображення в моді.

Ми розглядаємо трансформацію як «транс» — рух, зміну, вихід за межу існуючого візуального відтворення (з лат. *Formatio* — утворення, вид, ступінь, стадія). Розуміння «руйнації» візуального здійснюється як зміна існуючого, дійсного, видимого за рахунок використання різноманітних художніх засобів.

Дане дослідження висвітлює важливі аспекти «візуального повороту» та зосереджує увагу на сучасних принципах візуальної презентації проектного простору моди.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Проблеми візуального та його трансформації цікавили науковців різних галузей знань. Перш за все, це дослідження, пов'язані з технічним відтворенням видимого в культурі, що здійснюється за рахунок певних засобів, таких як фотографія та кінематограф: роботи Р. Арнхейма «Мистецтво і візуальне сприйняття» (1974), Мерло-Понті «Феноменологія сприйняття» (1999), З. Бауман «Свобода» (2006), В. Беньямін «Твір мистецтва в добу його технічного відтворення. Вибрані есе» (1996), Ж.-Ф. Ліотар «Стан постмодерну» (1998), Ж. Бодріяр «Система речей» (1981), Дж. Елкінс «Досліджуючи візуальний світ» (2010), К. Сальникова «Феномен візуального» (2013) та ін.

Проблеми з відтворенням образу в моді та дизайні одягу розглянуто в роботах Р. Барта «Camera

lucida. Коментарі до фотографії» (1980) і «Система моди» (2003), Г. Демшиної «Мода в контексті візуальної культури: друга половина ХХ — початок ХХІ ст.» (2012), С. Лагода «Візуальні комунікації в репрезентації моди», К. Цховребадзе «Механізми візуалізації модної форми жіночого одягу» (2005), Ю. Легенький «Метаісторія костюма» (2003) та «Дизайн одягу» (2008) тощо. Більш оглядові роботи модної ілюстрації представлено авторами С. Blackman (2009), В. Morris (2006) та ін.

Проте робіт, у яких розгортаються проблеми та можливості графічної трансформації сучасного модельного простору за умов використання комп'ютерних графічних редакторів, виявлено не було.

Формулювання цілей статті (постановка завдання). Метою нашої роботи є розкрити можливості графічних редакторів при зміні візуальної інформації у презентації моделей одягу. Визначити способи трансформації візуальної інформації модельного простору засобами комп'ютерної програми Photoshop.

Виклад основного матеріалу дослідження. Інновації в галузі комп'ютерних технологій охоплюють та впливають на всі соціокультурні процеси. Сучасне мистецтво та сучасна мода перебувають у тісному зв'язку з інформаційними технологіями та системами, які набувають популяризації в сучасній культурі. Комп'ютерна графіка нині є одним із способів трансформації та презентації візуальної інформації в різних видах діяльності. Як особливий вид сучасного мистецтва, що характеризується стилістичним плюралізмом та поліваріантністю, комп'ютерна графіка досліджена в роботі Л. Турлюн (2006). Айзек В. Керлоу в книзі «Мистецтво 3D-анімації і спецефектів» (2004) піднімає питання можливостей відображення художнього образу засобами тривимірних технологій. Автор говорить про важливість розвитку нових технологій для відображення візуального як злиття різних видів мистецтв у цифровому вигляді: «Тепер традиційні прийоми малювання, живопису, графіки, фотографії формують зображення в цифровому вигляді» [1: 3]. Креативне цифрове середовище охоплює та поєднує різні види образотворення в культурному просторі. Нині комп'ютерна графіка для дизайнера одягу — це технічний, художньо-естетичний інструментарій трансформації та відтворення модного образу. Загальне розуміння комп'ютерної графіки стосується будь-якого програмного забезпечення, що існує на комп'ютері та в інших електронних виглядах, вона займає більше 60% візуалізації кожного проекту. Найбільш поширеною формою зміни зображень є графічні редактори. Одним із таких графічних редакторів, який дозволяє змінювати і трансформувати образ, а також створювати додаткові зображення, є програма Photoshop корпорації Adobe. Дана програма існує вже 25 років. Упродовж еволюційного шляху інноваційних технологій у галузі обчислю-

вальної техніки з'являються постійні оновлення до програми та її пакетів [8]. Програма Adobe Photoshop від простих функцій редагування растрового зображення розширила свої можливості до складних багатфункціональних операцій.

Окрім цієї програми існує велика кількість інших графічних редакторів (ACDSee, Corel Draw, Seashore, PEdit, Paint, GIMP, Digikam), які процедуру зміни зображення зробили настільки спрощеною та популяризованою, що нині кожен може стати творцем художньої трансформації, використовуючи звичайні сучасні гаджети та їх застосунки, у яких можна вносити зміни до власних фото за власним бажанням. Таким чином, наприклад, художніми принципами трансформації зображення може стати покращення якості, зміна кольору та тону, створення додаткових художніх елементів. Художні засоби, трансформуючи зміст, надають художнику волю творця, що змінює або підмінює реальність. Прикладами може бути реклама модних об'єктів, у яких використовуються трансформативні можливості графічних редакторів для досягнення необхідного результату.

Особливої популярності, в контексті візуального повороту, набули техніки презентації та трансформації візуальної інформації в проектній діяльності дизайнера одягу. За рахунок візуальної трансформації елементів зображення або всього зображення відбувається зміна не лише художньої форми, а й змісту відтвореного об'єкта. Полістілізм у мистецтві розширив можливості художньої подачі рішень моделей одягу. Сучасні ескізи поєднують різні художні техніки та технології презентації. Синтез графічних засобів посилює художньо-емоційне враження від об'єкта презентації. В ескізному рішенні моделі одягу, за допомогою комп'ютерних технологій може бути використано як техніку малюнка олівцем, так і акварельні, олійні техніки, аплікації, колажу, імітації фактури тощо. Така трансформація візуальної інформації у проектному просторі моди є одним із варіативних прийомів розгортання широкої паліативної стихії, що дозволяє дизайнеру маніпулювати графічним інструментарієм при створенні модельної експлікації.

Найбільш поширеними нині є принципи трансформації зображення в моді, що здійснюються на етапах відображення концептуального рішення моделі одягу та презентації готового виробу. Сучасні принципи презентації ідеї або концепції моделі одягу відбуваються як у двомірній, так і в тривимірній графіці. Засобами відтворення у двомірній графіці виступають такі графічні засоби, як олівець, перо, туш, фарби, графічні комп'ютерні програми тощо. Як тривимірні засоби відтворення виступають різноманітні пластичні формотворчі матеріали (папір, тканина, пластик тощо) та комп'ютерні програми тривимірного моделювання.

Особливе місце, при трансформації візуального відображення ідеї в роботі дизайнера одягу, займає графічний редактор — програма Adobe

Photoshop. Дана програма виступає багатопрофільним інструментарієм трансформації графічної інформації модельного простору. Adobe Photoshop дозволяє редагувати існуюче зображення та створювати нові графічні рішення. Принцип даного графічного редактора існує у всіх можливих межах трансформацій тону, кольору та площинної зміни форми. Аналогія принципу роботи в Adobe Photoshop прирівнюється не лише до можливостей художника-живописця, що володіє різним художнім інструментарієм і може створити фотореалістичне зображення, а й до технік імітації та трансформації форми, кольору, тону тощо, нині на офіційному сайті представлено слоган: «Photoshop С.С. Створюйте усе, що можете уявити. Де завгодно» [8].

Photoshop як певний інструментарій має відмінності від інших програм і належить до растрової графіки. Растрові зображення — це зображення, що складаються з сукупності певних прямокутних точок, пікселів (піксель — неподільний елемент двомірного цифрового зображення) [2]. Кількість пікселів на одиницю площини пропорційно впливає на якість, чіткість зображення. Відповідно до даного розмірного показника, об'єм зображення також значно збільшується. Побачити складові растрового зображення можливо у збільшеному масштабі, вони мають вигляд зерен, заповнених кольором. За умов збільшеного масштабування зображення низької якості (розміру документа з незначним розширенням) утворюються певні випадки в зображенні, котрі заповнюються іншими пікселями, що набувають ознак, перехідних між кольорами сусідніх пікселів. У результаті такого масштабування зображення має вигляд зернистості, при якому втрачається деталізація. Тому при роботі з документами растрової графіки необхідно перш за все визначити мету і призначення даного документа, для чого та для яких форматів буде здійснюватись робота над зображенням. Наприклад, якщо буде потреба лише у перегляді зображення на екрані монітора, то тут достатньо невеликого формату, але якщо виконану роботу потрібно роздрукувати, вимоги до зображення вже змінюються.

Варіативність та швидкість застосування команд корекції кольору елементів та фону у зображенні розширюють колористичний діапазон ескізів моделей одягу. Як відомо, колір у дизайні одягу займає вагомe місце, що впливає на композиційне рішення костюма, а також виступає трендовою характеристикою будь-якої колекції одягу. Гармонізація колористичного рішення майбутньої колекції здійснюється за рахунок команд редагування зображення по тону та кольору.

На основі методу риторичних трансформацій у дизайні, розробленого та впровадженого професором Юрієм Легеньким 1996 року на кафедрі дизайну Київського національного університету технологій та дизайну (КНУТД), існують широкі можливості створення варіативного ряду в графічному рішенні

колекції одягу. Застосування варіативного принципу трансформації форми (елементів костюма) в ескізах дозволяє вийти за межі першої ескізної форми костюма [3]. Методологія Легенького базується на виявленні характерних структурних складових форми, що під впливом алгоритму риторичних змін проходять шлях динамічних модельних трансформацій. «Риторична трансформація модельного ряду існує як визначена технологічна партитура моделей-ескізів, які розбудовуються на схематичному рівні, потім переводяться на рівень тектоніки та конструкції» [3: 360]. Таке застосування методу в дизайні одягу розкриває безмежне поле творчості як для студента, так і для діючого дизайнера.

У межах навчального процесу (2015–2016 року) з дисципліни «Інноваційні технології проектування одягу» в стінах Київського національного університету культури і мистецтв було проведено творчий експеримент (автор проекту — доц. кафедри дизайну одягу О. Шандренко), що відобразив швидкість та варіативність виконання студентами проектного завдання з проектування одягу. Було проведено синтезоване проектно-завдання з методикою риторичного проектування в контексті трансформації графічної інформації при створенні ескізного ряду засобами комп'ютерних технологій. Таке завдання стало синтезом технічних художніх образотворчих засобів, комп'ютерної графіки та креативної візуальної експлікації модельного рішення колекції одягу.

Така творча розробка модельного ряду за принципом риторичних трансформацій нагадує, скоріше, гру, в якій здійснюється пошук художніх, композиційно цікавих рішень форми, що згодом переосмислюються як творча інтенція предмета й речі. Річ у проектному завданні не є головним структуротворчим поштовхом до творення. Грайлива конструктивна варіативність здійснюється на рівнях творчої припустимої комбінаторики, спрямованої на гармонізацію проектного простору. Графічна розробка моделей одягу шляхом риторичних трансформацій вводить проектанта у світ композиції та декомпозиції. Композиція відбувається як пошук гармонійних художніх принципів поєднання форм, конструкцій, декору та кольорів костюма з людиною, а декомпозиція, у свою чергу, — як руйнація усталених та існуючих форм костюма в системному відношенні до ескізу моделі з урахуванням художньої гармонії.

У таких проектних розробках ні деталі костюма, ні крій, ні елементи одягу, ні декор не стримують креативність творчого пошуку. Певна грайлива варіація формотворчих елементів здійснюється за певним алгоритмом. На перше місце виступає пошук художнього, гармонійного, естетичного прояву внутрішнього світу творця, який грає в «одягання» та «роздягання» вертикалі, що уособлюється в ескізі людини-моделі. Але тут іще до кінця не вирішені ні гравітаційні, ні конструктивні, ні декора-

тивні правила оформлення костюма. Адже графічна презентація площинного рішення дозволяє використовувати весь ареал як декоративних, так і конструктивних принципів побудови однієї й тієї самої моделі. Усе залежить від способу прочитання графічної інформації. Якщо на ескізі, котрий презентує модель одягу, ми бачимо графічно зображену вертикальну вісь, що проходить через центр пілочки, то предметні варіанти (одяг, деталі крою тощо) вирішення можуть бути наступні: центральний шов, декоративна чи оздоблювальна лінія, складка, накладне поєднання двох деталей переду тощо. Таке прочитання графічного рішення розширює партитуру проєктанта, що зчитує інформацію не лише з середини до краю (тобто на прикладі силуетного рішення форм костюма), а й іззовні всередину (як сприйняття всіх елементів зображення як формотворчих та образотворчих одиниць).

Розуміння принципу зчитування графічної інформації ескізного рішення є одним із важливих етапів пошуку модельного образотворення. Це є наступним етапом у риторичному проєктуванні, де єдність форми та змісту досягається за рахунок вдосконалення образотворчих проявів костюма. При цьому на особливу увагу заслуговує осмислення тектонічних, пластичних, формотворчих та колористичних рішень модельного простору. Така гра вже є не лише інтуїтивною, а й більш осмисленою дією, що спрямована на комунікативний прояв соціокоду (за М. К. Петровим), котра відбувається як проявлення власного «я», досвіду та розуміння принципів тектоніки одягу.

До основних принципів риторичних трансформацій, запропонованих Юрієм Легеньким, належать:

- деформація форми — здійснюється на рівні зовнішнього втручання до елементів форми костюма (розширення, стиснення, масштабування тощо). Побудова варіативних модельних рядів за рахунок зміни пропорцій уже існуючих форм. Зміна розмірів елементів деталей як складової одиниці цілісного образу дозволяє варіювати та посилювати характерні художні характеристики костюма. Такий вплив трансформації на форму може здійснюватись як на рівні всього костюма, так і на рівні його елементів. Цікавою є можливість змінювати деталі крою: збільшувати або зменшувати розмір коміра, кишень, рукавів, пілочки, деталей переду і спинки, декору, конструктивних ліній (виточок, рельєфів) тощо. З'являється не лише візуальна зміна конструкції самого виробу, а й інноваційні художньо-композиційні рішення костюма;
- плюралізація — кількісна зміна елементів форми костюма, деталей, частин, конструктивних осей тощо, що відбувається як кількісне збільшення, наповнення насичення форми. Такий принцип дозволяє наповнювати

додатковими складовими формотворення, що відповідає посиленій образотворчій характеристиці;

- редукція — здійснюється як спрощення, фільтрація, чищення як загальної, так і подетальних форм костюма, що в свою чергу відображується в лаконічності та чистоті сприйняття образотворчих характеристик;
- перестановка — варіативна, динамічна настанова модифікацій у площині та просторі, що відбувається як просте переміщення, зсув деталей, їх елементів та конструктивних осей;
- інверсія — включає принцип більш складної детальної та загальної зміни положення формотворчих елементів у графічному просторі моделі, що в свою чергу має на меті «перевертання» форми.

Такі риторичні трансформації здійснюються в програмі Adobe Photoshop як до елементів зображення (у нашому випадку — елементів костюма), так і до загальної форми ескізу одягу за рахунок використання можливості роботи за принципом багат шаровості у графічному документі. Функція «багат шаровість» у Photoshop дозволяє маніпулювати елементами зображення, що знаходяться на окремих шарах, і створювати складну художньо-естетичну композицію (рис. 1).

Робота з багат шаровим зображенням дозволяє накладати окремі як колористичні, так і імітаційні фільтри на зображення, трансформуючи зміст сприйняття за рахунок вибору форми подачі, зміни прозорості, фактури, тіні, глибини кольору тощо. При трансформації окремих елементів у зображенні є можливість акцентувати увагу на деталях, визначаючи композиційні акценти та концептуальні особливості проєктної роботи дизайнера одягу.

Висновки даного дослідження. Отже, використання комп'ютерних технологій та графічного редактора Adobe Photoshop розширює інструментарій дизайнера одягу, дозволяє трансформувати та монтувати ескіз костюма в інший графічний простір. Так, наприклад, за наявності одного цифрового рішення моделі одягу, можливе ефективне проєктування модельного ряду (протягом короткого проміжку часу — трьох годин), що здійснюється як риторична трансформація в програмі Photoshop.

Зміна художньої форми, кольору, тону графічного рішення моделі приводить до іншого бачення предметної реальності в моді та дизайні одягу. А запропонована методика риторичного проєктування Легенького в дизайні одягу, спільно з сучасними технологіями, дозволяє здійснювати графічну руйнацію «першоїдейного» (моделі прототипу) зображення моделі, створюючи новий риторичний потік, як праксис (у розумінні не просто дії, а певного мистецького витвору) інформації в модельному просторі.

Перспективи подальших розвідок у даному напрямку. Графічний модельний простір стає



розробка ескізів колекції одягу студ. Яни Рогатенюк



розробка ескізів колекції одягу студ. Дарини Петренко

Рис. 1. Графічні експлікації модельного ряду

художнім витвором, котрий має вже інший креативний поштовх до здійснення іншого образотворення, що знаходить відображення в дизайнерському об'єкті, в одязі. Такий підхід до візуальної презентації модних інновацій у проектному просторі визначає нові обрії формотворення, стилеутворення, образотворення та потребує свого мистецтвознавчого аналізу.

Література:

1. Керлоу Айзек В. Искусство 3D-анимации и спецэффектов / Айзек В. Керлоу ; [пер. с англ. Е. В. Смолиной]. — М. : ООО «Вершина», 2004. — 480 с.
2. Кнабе Г. А. Энциклопедия дизайнера печатной продукции. Профессиональная работа / Г. А. Кнабе. — К. : Диалектика, 2005. — С. 736.
3. Легенький Ю. Г. Дизайн одежды : пособие / Ю. Г. Легенький. — К. : КНУКІМ, 2008. — 374 с.
4. Турлюн Л. Н. Компьютерная графика как особый вид современного искусства : дис. ... канд. искусств. : 17.00.04 / Турлюн Любовь Николаевна. — Бийск, 2006. — 203 с.
5. Цховребадзе Е. Н. Механизмы визуализации модной формы женской одежды : автореферат дис. ... канд. тех. наук : 17.00.06 / Цховребадзе Екатерина Нугзаровна. — М., 2005. — 20 с.
6. Шандренко О. М. Комп'ютерні технології в дизайні одягу / Ольга Шандренко // Культура і мистецтво в сучасному світі : наукові записки КНУКІМ. — К. : КНУКІМ, 2010. — № 11. — С. 280–290.
7. Элкинс Дж. Исследуя визуальный мир / Джеймс Элкинс. — Вильнюс : Европейский гуманитарный ун-т, 2010. — 534 с.
8. Adobe Photoshop : офіційний сайт [Електронний ресурс]. — Режим доступа : <https://www.adobe.com/ua/products/photoshop.html?promoid=KLXLS>. — Назва з екрана.
9. Blackman C. 100 Years of Fashion Illustration / C. Blackman. — London : Laurence King Publishing, 2006. — 385 p.
10. Morris B. Fashion Illustrator / B. Morris. — London : Laurence King Publishing, 2009. — 209 p.

References:

1. Kerlou Ayzek V. Iskuststvo 3D-animatsii i spetseffektov. Translated from eng. by E. V. Smolina. Moscow : ООО «Verшина», 2004, 480 p.
2. Knabe G. A. Entsiklopediya dizaynera pechatnoy produktsii. Professional'naya rabota. Kyev. : Dialektika, 2005, 736 p.
3. Legen'kiy Yu. G. Dizayn odyagu : textbook. Kyiv : KNUKIM, 2008, 374 p.
4. Turlyun L. N. Komp'yuternaya grafika kak osobyy vid sovremennogo iskusstva : diss. ... kand. iskusstv. : 17.00.04. Biysk, 2006, 203 p.
5. Tskhovrebadze E. N. Mekhanizmy vizualizatsii modnoy formy zhenskoy odezhdy : avtoreferat dis. ... kand. tekh. nauk : 17.00.06. Moscow, 2005, 20 p.
6. Shandrenko O. M. Komp'yuterni tekhnologii v dizayni odyagu. Kul'tura i mistetstvo v suchasnomu sviti : naukovy zapiski KNUKIM. Kyiv. : KNUKIM, 2010, no. 11, pp. 280–290.
7. Elkins Dzh. Issleduya vizual'nyy mir. Vilnius : European Humanities University Publishing, 2010, 534 p.
8. Adobe Photoshop : official site. Available at : <https://www.adobe.com/ua/products/photoshop.html?promoid=KLXLS>. (In Ukrainian).
9. Blackman C. 100 Years of Fashion Illustration. London : Laurence King Publishing, 2006, 385 p.
10. Morris B. Fashion Illustrator. London : Laurence King Publishing, 2009, 209 p.