

**МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ
УЧРЕЖДЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ «ВИТЕБСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»**

ХУДОЖЕСТВЕННАЯ ГРАФИКА

**МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ
К ПРАКТИЧЕСКИМ ЗАНЯТИЯМ
для студентов специальности 1-50 01 02
«Конструирование и технология швейных изделий»,
специализации 1-50 01 02 02 «Конструирование швейных изделий»**

**Витебск
2013**

УДК 76
Х 54

Художественная графика : методические указания к практическим занятиям для студентов специальности 1-50 01 02 «Конструирование и технология швейных изделий», специализации 1-50 01 02 02 «Конструирование швейных изделий» / УО «ВГТУ» ; сост. Н.Н. Самутина, Т. И. Маклецова. – Витебск, 2013. – 48 с.

Витебск: Министерство образования Республики Беларусь, УО «ВГТУ», 2013

Составитель: к.т.н., доц. Самутина Н.Н.,
ст. преп. Маклецова Т. И.

В методических указаниях определены объём и содержание практических занятий, изложены рекомендации к выполнению. Настоящие методические указания предназначены для работы студентов специальности 1-50 01 02 «Конструирование и технология швейных изделий», специализации 1-50 01 02 02 «Конструирование швейных изделий» дневной формы обучения.

Одобрено кафедрой дизайна 29.08. 2013 г., протокол № 1.

Рецензент: доц. Минин С.Н.
Редактор: к.т.н., доц. Казарновская Г.В.

Рекомендовано к опубликованию редакционно-издательским советом
УО «ВГТУ» «30» октября 2013 г., протокол № 7

Ответственный за выпуск: Трусова Т.Г.

Учреждение образования «Витебский государственный технологический университет»

Подписано к печати _____ Формат _____ Уч.- изд. лист. _____
Печать ризографическая. Тираж _____ экз. Заказ _____

Отпечатано на ризографе учреждения образования «Витебский государственный технологический университет».
Лицензия № 02330/0494384 от 16 марта 2009 г.

210035, г. Витебск, Московский пр-т, 72.

Содержание

Основные положения	4
Работа № 1. Зарисовки различных по характеру штриховых линий	5
Работа № 2. Зарисовки различных по характеру штриховых пятен	10
Работа № 3. Фактура материалов, применяемых для производства современной одежды	13
Работа № 4. Зарисовки моделей современной одежды по иллюстрированным источникам	19
Работа № 5. Эскиз фигуры человека в костюме в цвете	21
Работа № 6. Эскиз фигуры человека в костюме в линейном решении	32
Работа № 7. Эскиз фигуры человека в костюме в пятновом решении	34
Работа № 8. Эскиз фигуры человека в костюме в линейно-пятновом решении	37
Работа № 9. Эскиз фигуры человека в костюме с передачей фактуры в чёрно–белой графике	39
Список рекомендуемых литературных источников	48

Основные положения

Целью выполнения контрольной работы по курсу «Художественная графика» студентам специальности 1-50 01 02 «Конструирование и технология швейных изделий», специализации 1-50 01 02 02 «Конструирование швейных изделий» дневной формы обучения является углубление и закрепление теоретических знаний, а также приобретение практических навыков по графике костюма, а именно освоение творческих приёмов, выразительных средств, необходимых для графической подачи эскизов моделей одежды.

В результате выполнения контрольной работы у студентов развивается: наблюдательность, объёмно-пространственное мышление, умение всесторонне анализировать формы костюма на фигуре человека, познавать структуру и конструкцию, овладение основными графическими средствами композиции, творческое мышление, что окажет большую помощь в работе специалиста инженера-конструктора.

В результате освоения дисциплины «Художественная графика» студент должен:

знать:

- строение человеческого тела и пропорциональные особенности фигуры;
- графические материалы, техники и способы их применения;
- принципы стилизации и трансформации;
- основные законы гармонизации цвета;

уметь:

- передавать различные пластические свойства текстильных материалов;
- организовать коллекцию;
- создавать гармонические отношения цветов;
- убедительно передавать тональные отношения;
- обобщённо изображать фигуру человека в одежде;
- отражать в эскизах модельерский замысел;
- использовать навыки и знания в процессе учебы и дальнейшей практической деятельности;

владеть:

- профессиональными навыками графического изображения одежды в рамках процесса проектирования.

Работа № 1. Зарисовки различных по характеру штриховых линий

Цель работы: приобретение навыков по изображению штриховых линий.

Задание: выполнить зарисовки различных по характеру штриховых линий.

Материалы и инструменты: плотная рисовальная бумага формата А4, карандаши различной твердости, гелиевые ручки, капиллярные ручки, тушь, маркеры, фломастеры, мелки.

Объем работы: три листа, включающих штриховые линии от гладких до шероховатых, от светлых до темных, от тонких до широких; тождественные линии; линии, выполненные на контраст.

Методические указания.

Существуют элементы формирования костюма, такие, как точка, линия, пятно, штрих, которые, в зависимости от конфигурации, оказывают влияние на образ костюма и его восприятие. Этот процесс происходит на ассоциативном и интуитивном уровне, а также на уровне памяти.

Точка выделяется как акцент в проектировании костюма, обладает широкими возможностями в построении композиции костюма. Активность ее восприятия зависит от «одиночества» или от сочетания нескольких точек и других элементов в формообразовании костюма. Она является центром всего композиционного строя и завершает образ, может фокусировать на себе внимание. Точка объединяется с другими средствами построения композиции костюма, их художественными свойствами.

Художественные свойства точки в формообразовании костюма очень тесно связаны со свойствами линии, пятна и цвета и образуют в целом гармоничную и организованную композицию костюма расположения на плоскости. Это

- относительный размер,
- силуэт,
- плотность заполнения,
- яркость и др.

В костюме точкой могут являться: пуговицы, цветы, украшения, аксессуары, места схождения конструктивных и декоративных линий, мелкий рисунок и т. д.

Типы и варианты точек представлены на рисунке 1.

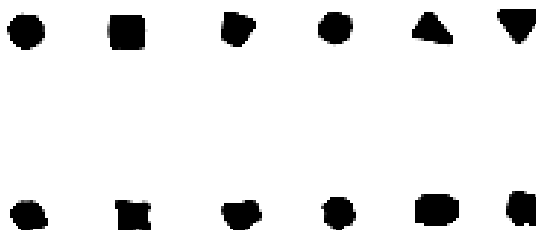


Рисунок 1 – Типы и варианты точек








Линия является одним из основных средств формообразования костюма. Она выражает образ композиции костюма. Замкнутая линия, ограничивающая силуэт пятна, зависит от восприятия формы этого пятна. Линии, строящиеся на округлых кривых, ближе к фигуре круга, эллипса и других подобных форм. Угловатые ломаные линии напоминают треугольник. В линии всегда заложено больше движения, нежели в пятне. Движение может быть стремительным, направленным или медленным, менее целенаправленным, хаотичным, тем самым формирующим различные образы в композиции костюма. Одна линия – это один уровень ощущений, несколько повторяющихся линий увеличивают воздействие. Разные по характеру линии обогащают восприятие, усложняют образ, но могут довести его и до бессмыслицы.

Типы линий, их использование в одежде и вызываемые психологические ассоциации показаны в таблице 1.

Таблица 1 – Типы линий, их использование в одежде и вызываемые психологические ассоциации

Тип линии	Психологическая ассоциация	Визуальный эффект	Использование в одежде
Прямая 	Энергичность, устойчивость, мужественность, уверенность, величественность	Противостоит естественному контуру, округлости, стройнит	Швы, застежки, рисунок ткани, край предметов одежды, вытачки, складки, кокетки
Вертикаль 	Смелость, утонченность, сила, элегантность	Стройнит, увеличивает рост	Застежки спереди и сзади, складки, вытачки, рисунок на ткани, одежда без рукавов
Горизонталь 	Расслабленность, спокойствие, благородство, мягкость, безмятежность	Укорачивает, расширяет	Плечи, воротники, линия талии, линия подола, широкие рукава, широкий воротник, кокетка, рисунок на ткани, ремень, широкие поля шляпы, оправа
Диагональ 	Драматичность, беспокойство, нерешительность, активность	Стройнит, если ближе к вертикали, полнит, если ближе к горизонтали	Кокетки, рисунок на ткани, вытачки, вырез воротника, лацканы, расклешенные брюки, А-линия юбки, реглан рукава

Продолжение таблицы 1

<p>Зигзаг</p> 	<p>Напряженность, резкость, неожиданность, несерьезность, занятость, тревога</p>	<p>Создает динамику</p>	<p>Плиссе, рисунок на ткани, особенно «в елочку», воротник, лацканы</p>
<p>Перпендикуляр</p> 	<p>Конфликтность, тревога, надоедливость</p>	<p>Привлекает внимание</p>	<p>Кокетки, швы, драпировка</p>
<p>Перемена угла</p> 	<p>Резкость, движение, скорость, нервозность, возбуждение</p>	<p>Доминирует, может быть ярко- ожесточен- ным</p>	<p>Швы, рисунок на ткани, особенно клетка «собачий клык»</p>
<p>Перекрест</p> 	<p>Конфликтность, контрастность</p>	<p>Привлекает внимание к центру</p>	<p>Запах юбок, рисунок ткани, защипы</p>
<p>Сходящиеся</p> 	<p>Могут взрости или молодить</p>	<p>Создают легкость, выделяют, подчеркивают</p>	<p>Декольте, вырезы, кокетки, защипы, рисунок, воротники, фактура ткани</p>
<p>Сильная кривизна</p> 	<p>Активность, округлость, женственность</p>	<p>Подчеркивает округлость фигуры, контур и формы</p>	<p>Швы, воланы, жабо, рюши, мягкая ткань, фактура ткани</p>
<p>Мягкая кривизна</p> 	<p>Пассивность, женственность, моложавость</p>	<p>Прекрасно облегает округлости</p>	<p>Драпировка, вырез, мягкие ткани, швы, границы предметов одежды</p>
<p>Волнистая</p> 	<p>Женственность, флюидность, грациозность</p>	<p>Создает округлость, мягкость</p>	<p>Рисунок ткани, обработка краев изделий, рюши</p>
<p>Синусообразная</p> 	<p>Женственность, спокойствие, грациозность</p>	<p>Создает мягкость, украшает</p>	<p>Застежки, драпировки, рисунок на ткани</p>

Окончание таблицы 1

<p>Противоположные кривые</p> 	<p>Женственность, гармоничность</p>	<p>Привлекает внимание</p>	<p>Драпировка, рисунок на ткани, соединение частей одежды</p>
<p>Спираль</p> 	<p>Естественность, женственность, уют</p>	<p>Создает фокус</p>	<p>Цветочная ткань</p>
<p>Тонкая</p> 	<p>Деликатность, спокойствие, хрупкость, острота, слабость, неубедительность</p>	<p>Создает эффект легкости, отступает назад</p>	<p>Швы, вытачки, отделка краев одежды</p>
<p>Толстая</p> 	<p>Сила, убедительность, воля, самоуверенность</p>	<p>Создает эффект тяжести, выступает вперед, привлекает внимание</p>	<p>Кайма, рисунок ткани, пояс-ремень</p>
<p>Ровная</p> 	<p>Гладкость, твердость, уверенность, регулярность</p>	<p>Разравнивает</p>	<p>Швы, складки, рисунок на ткани</p>
<p>Неровная</p> 	<p>Нестабильность, неуравновешенность</p>	<p>Создает неровность края, добавляет интерес</p>	<p>Фактура ткани, швы, края одежды</p>
<p>Длинная</p> 	<p>Продолжительность, грациозность</p>	<p>Удлиняет или расширяет</p>	<p>Края одежды, швы, подол</p>
<p>Короткая</p> 	<p>Сила, отрывистость</p>	<p>Придает интерес</p>	<p>Вытачки, защипы, рисунок на ткани</p>
<p>Пунктирная</p> 	<p>Спортивность, непринужденность</p>	<p>Создает ритмичность, привлекает внимание</p>	<p>Фактура ткани, рисунок на ткани, складки</p>
<p>Текстурная</p> 	<p>Декоративность</p>	<p>Привлекает внимание, придает вес</p>	<p>Рисунок ткани</p>

В художественной графике применяют различные материалы и инструменты, а также технические приемы их использования. К графическим материалам можно отнести практически все, которые применяют для работы на бумаге, ткани, полимерной пленке и т. д. Их можно разделить на группы:

- красящие (рисующие) материалы: акварель, тушь, чернила, гуашь, темпера, масляные и типографские краски, лаки, красители для текстильной промышленности и ручной росписи, карандаши, пастель, уголь, графит, соус;

- основы для нанесения красящих (рисующих материалов): кисти, перья, палочки, авторучки, фломастеры, трубочки для нанесения краски, рапидографы, пульверизатор, аэрограф, растушевки, тампоны и валики.

При этом наиболее универсальным и распространенным материалом служит кисть, которая позволяет исполнять широкий диапазон работ – от тонкой линии до свободного закрытия больших плоскостей.

Графические линии, выполняемые различными материалами, могут быть получены во всевозможных вариантах: от тонких до широких, от гладких до фактурных, от ненасыщенных до насыщенных (рисунок 2). Манера исполнения линий, а также материалы, которые применяются при их изготовлении, могут создавать на поверхности контрастные линии (рисунок 3), с диаметрально противоположными свойствами, а также тождественные линии (рисунок 4), которые одинаковы по всем своим характеристикам.

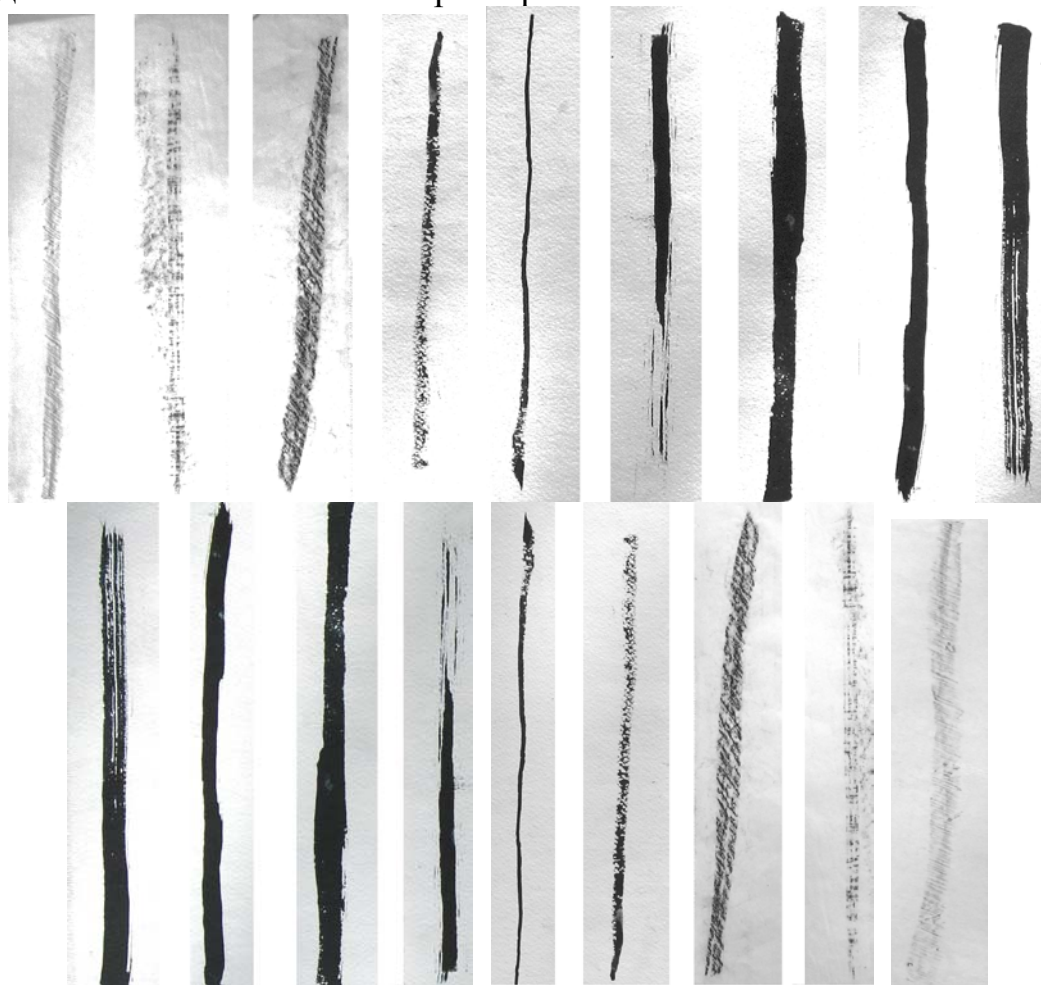


Рисунок 2 – Штриховые графические линии

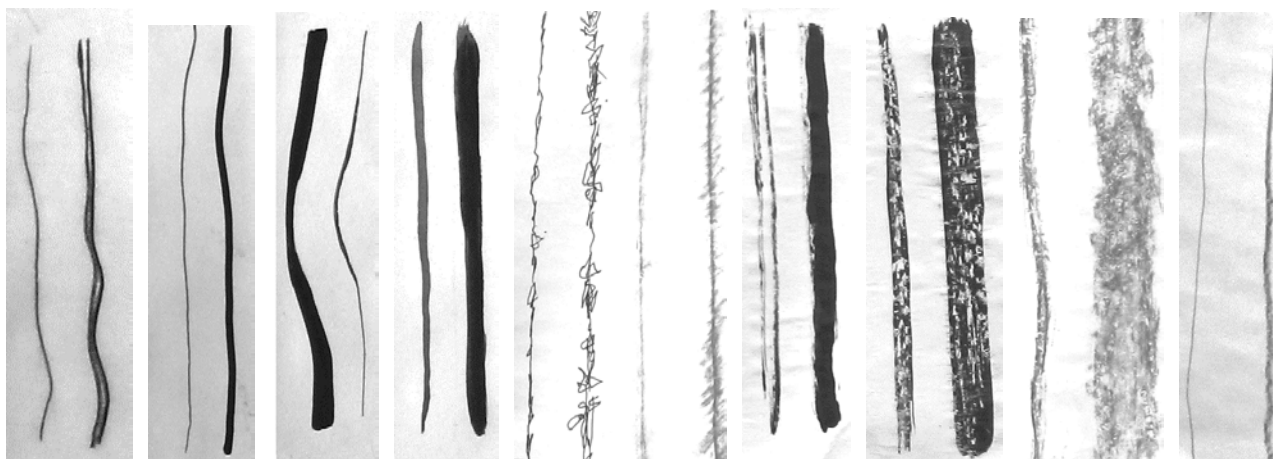


Рисунок 3 – Штриховые графические контрастные линии

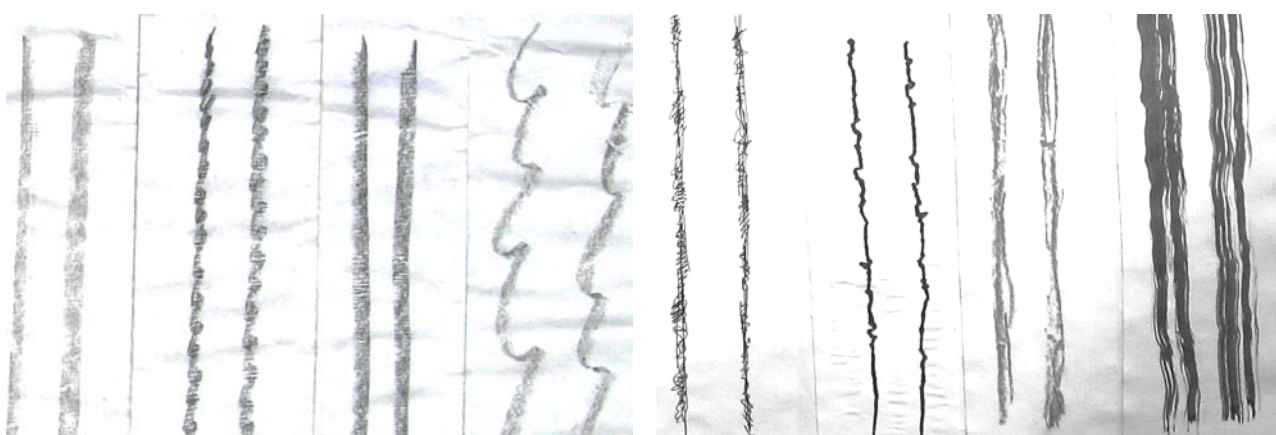


Рисунок 4 а – Штриховые графические тождественные линии

Толщина линий и их насыщенность должна меняться следующим образом (рисунок 4 б).



Рисунок 4 б – Изменение толщины линий и их насыщенности

Работа № 2. Зарисовки различных по характеру штриховых пятен

Цель работы: приобретение навыков по изображению штриховых пятен.

Задание: выполнить зарисовки различных по характеру штриховых пятен.

Материалы и инструменты: плотная рисовальная бумага формата А4, карандаши различной твердости, гелиевые ручки, капиллярные ручки, тушь, маркеры, фломастеры, мелки.

Объем работы: три листа, включающих штриховые пятна от гладких до шероховатых, от светлых до темных, от заливочных до штриховых.

Методические указания.

Пятно раскрывает и подчеркивает художественный образ композиции изделия. Пятна материального мира имеют форму, также как и костюм человека, между ними существует тесная связь. Форма пятна в костюме является основным элементом дизайна, которая наилучшим образом характеризует любой предмет. Воспринимается не только как «внешность» предмета – его конфигурация, абрис, но и отражает природу самого предмета, его связь с окружающим пространством.

Различают три основные группы происхождения форм пятна:

1. Геометрическая – круг, квадрат, прямоугольник, треугольник, овал. Эти формы легко измеряются и математически просчитываются.

2. Природная – лист, ракушка, облака, и т. д. Это формы, которые диктует сама природа, без вмешательства человека. Обычно эти формы – живые, движущиеся, изменчивые.

3. Искусственная – абстрактная или случайные формы, сотворенные руками человека.

Различают четыре варианта форм пятна: квадрат, треугольник, форма «амебы». *Квадрат* – законченная, устойчивая форма, готовая выражать утверждающие образы. При определенных условиях – тяжелая форма, которой чуждо движение, тем более «полет». *Треугольник* – активная форма, развивающаяся на плоскости и в пространстве, несущая в себе потенциальные возможности движения. Может выражать или вызывать агрессивные образы. В положении вершиной вверх она устойчива, вершиной вниз – неустойчива. В этой форме явно выражена борьба противоположностей, что в свою очередь необходимо для создания вполне конкретных образов. *Круг* – это форма, в которой более чем какой-либо другой выражена идея природы, Земли, мироздания. Поэтому такие понятия, как «добро», «жизнь», «счастье», в наибольшей степени ассоциируются у человека с формой круга или его производными. *Форма «амебы»* – выражает текучесть в неустойчивых по характеру образах: романтичность, меланхолия, пессимизм.

Градации тона от черного к светлому представлена на рисунке 5.

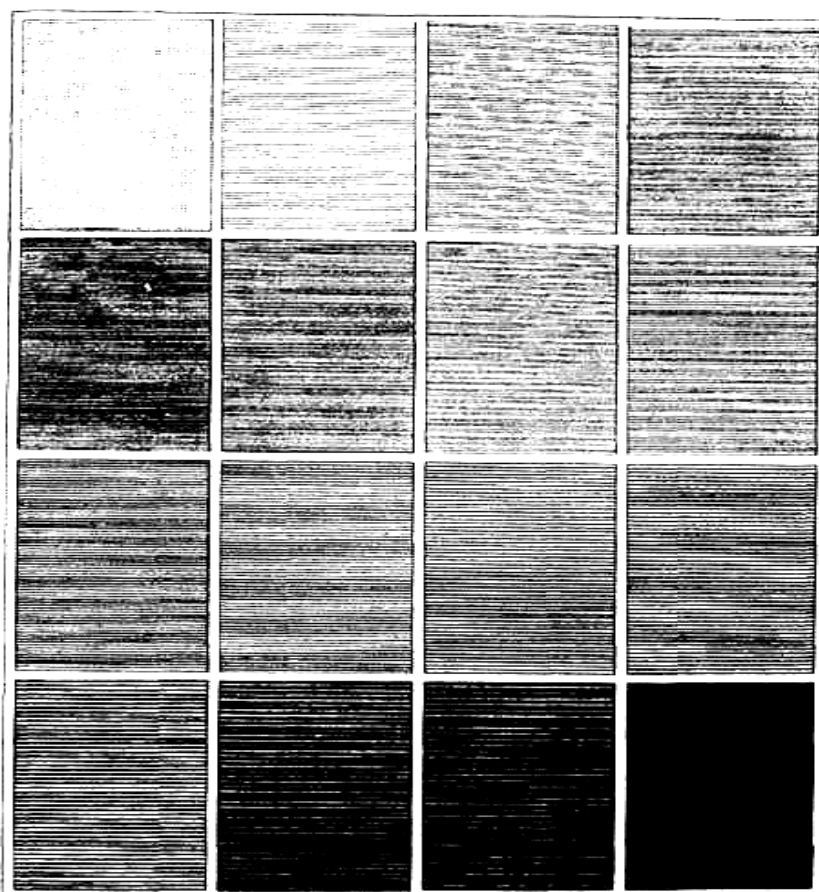


Рисунок 5 – Градация тона от черного к светлому

Пятно может быть заливочным (рисунок 6), штриховым (рисунок 7) и точечным (рисунок 8).



Рисунок 6 – Заливочное пятно



Рисунок 7 – Штриховое пятно



Рисунок 8 – Точечное пятно

Работа № 3. Фактура материалов, применяемых для производства современной одежды

Цель работы: приобретение навыков по изображению фактуры материалов, применяемых для производства современной одежды графическими средствами.

Задание: выполнить фактурный ряд материалов по группам, применяемых для производства современной одежды.

Материалы и инструменты: плотная рисовальная бумага формата А3, карандаши различной твердости, гелиевые ручки, капиллярные ручки, тушь, маркеры, фломастеры, гуашь, акварель, пастель, восковые мелки, клей, ткань, нитки и т. п.

Объем работы: фактурные плашки имитаций материалов размером 5 x 7 см, 20 плашек в формате листа А3 разместить по ассортиментным группам материалов от малонасыщенных к насыщенным, от светлых к темным, от гладкой фактуры к матовой, от мелкозернистой фактуры к крупнозернистой.

Методические указания.

Пластические свойства формы костюма выражаются в трех основных видах поверхности моделей одежды: текстура, фактура и рельеф.

Текстура (лат. *texturg* — ткань, связь, строение) — видимые на поверхности материала признаки внутренней структуры, характеризуется декоративно-художественными свойствами внешней поверхности материала костюма, из которой сделана модель. Она подбирается с учетом внутреннего строения формы костюма и характеризуется по составу волокон, выработкой, по физическим качествам, по визуальным характеристикам. Текстурой формы костюма является ткань с рисунком и узором, которая имеет большое разнообразие.

Фактура (лат. *factum* — обработка, строение) — видимое строение поверхности формы. Фактура бывает гладкой, блестящей и глянцевой, матовой и шероховатой, крупно- или мелкозернистой и т. д. Каждый материал имеет свою фактуру. Ее восприятие зависит от расстояния зрителя до рассматриваемой поверхности, характера освещения. От фактуры материала зависят объемность и масса формы изделий, и усиление фактуры поверхности их увеличивает. Гладкая и блестящая поверхность, наоборот, придает легкость и зрительно уменьшает объем. Фактура материала способна даже влиять на восприятие пропорциональных отношений формы.

Фактура поверхности выступает как один из основных источников обязательной информации и может создавать впечатление холода и тепла, тяжести и лёгкости и т. д. Каждый из природных материалов обладает своей, свойственной только ему фактурой: шерсть – мягкостью, хлопок – матовостью, шёлк – блеском, кожа – пластичностью. В каждой фактуре заложены признаки определённого образа. Гладкие материалы с благородным блеском используются для нарядных вечерних моделей. Пестротканые материалы – клетчатые, в полоску – рекомендуются обычно для повседневной обуви. Недостаточное внимание к свойствам фактуры часто приводят к неудачному сочетанию в одном изделии разных материалов, что зрительно создаёт дробность и дисгармонию формы. Если изделие имеет недостаточно выраженные фактуру и цвет, то его форма выглядит неорганизованной, невыразительной. Различают ручной и механический способы создания фактуры. К первому раньше относили вышивку, аппликацию, вязание,

плетение, теперь эти виды фактур можно получить машинным способом. Ко второму относятся создание ткацких переплетений, химическая обработка материалов с целью придания поверхности определённого фактурного эффекта, тиснения, печать и т. д. Все фактуры должны быть ритмически организованы, т. е. иметь орнаментальную закономерность. Фактура материалов неразрывно связана с их структурными свойствами, которые играют не менее важную роль при создании формы костюма. То есть фактура костюма зависит от ткани, имеющей определённые свойства, и состава, из которого она состоит. Фактура ткани различается на: гладкую, скользкую, зернистую, рельефную, мягкую, грубую, жесткую, шероховатую.

Фактура материала – самостоятельный активный элемент формы модели, оказывающий не менее значительное влияние на пропорциональные соотношения элементов форм, чем размер и цвет изделия. Крупный рисунок фактуры уменьшает размеры поверхности, мелкий – увеличивает. Сложную по рисунку поверхность следует уравнивать: небольшой участок ярковыраженной фактуры лучше смотрится на гладком фоне поверхности большой площади.

Различают ручной и механический способы создания фактуры. К первому раньше относили вышивку, аппликацию, вязание, плетение, теперь эти виды фактур можно получить машинным способом. Ко второму относятся создание ткацких переплетений, химическая обработка материалов с целью придания поверхности определённого фактурного эффекта, тиснения, печать и т. д. Все фактуры должны быть ритмически организованы, т. е. иметь орнаментальную закономерность.

Фактура материалов неразрывно связана с их структурными свойствами, которые играют не менее важную роль при создании формы костюма. Ассортимент материалов, применяемых при изготовлении швейных изделий, многообразен и включает в себя: ткани, трикотажные полотна, нетканые материалы, комплексные материалы, натуральная и искусственная кожа, замша, искусственный и натуральный мех, отделочные материалы, скрепляющие материалы.

По виду сырья весь ассортимент тканей делится на хлопчатобумажные, льняные, шерстяные и шелковые. К шелковым тканям относятся ткани из натурального шелка и из химических нитей и пряжи. С точки зрения структуры существуют ткани «сухие» (шерсть с лавсаном, лён с лавсаном и др.), которые отчасти затрудняют обработку изделий, но благодаря упругой эластичности позволяют создавать устойчивые формы с чёткими контурами и внутренними линиями. Ткани рыхлые, мягкие, типа букле могут создавать форму неустойчивую, скользкую. Есть ткани тонкие, прозрачные, но обладающие разными пластическими свойствами, например капрон и шифон: первый создаёт торчащие жёсткие складки, второй – мягкие, «люющиеся».

Универсальным материалом для одежды является трикотаж. Он обладает прекрасными пластическими драпированными и гигиеническими свойствами.

Всё большее распространение при изготовлении одежды получают нетканые материалы, которые, благодаря высокой пористости и рыхлости, имеют хорошую воздухо- и паропроницаемость, высокие теплозащитные свойства. Недостатком их является деформация при носке, малая драпируемость, усадка по длине и ширине.

Широкое распространение получили плёночные материалы и искусственные кожи. Они могут быть монолитной или пористой структуры, прозрачные и непрозрачные, бесцветные. Их применение очень велико – от специальной одежды, служащей защитой от загрязнений, масел, до пальто различного назначения, не говоря уже о таких изделиях, как плащи, зонты и т. д. Их недостатки – слабая воздухо- и паропроницаемость, быстрое старение. Однако эти материалы очень экономичны в производстве.

Искусственные кожи имеют волокнистую основу с лицевым покрытием под натуральную кожу или замшу. В качестве основы используются хлопчатобумажные и шерстяные ткани. Они достаточно износоустойчивые, эластичные, водонепроницаемые, хорошо очищаются, но плохо драпируются и тяжелы.

Все материалы, используемые для изготовления одежды, можно разделить на следующие группы:

- основные – используются в качестве верха для пальто, костюмов, плащей, курток и других изделий. К ним также относятся и материалы для платьев, белья. В роли основных материалов в зависимости от назначения одежды могут быть ткани, трикотажные и нетканые полотна, искусственный и натуральный мех, искусственные и натуральные кожа и замша, комплексные материалы;

- подкладочные – служат для оформления внутренней стороны изделия и для удобства пользования;

- прокладочные – необходимы для создания формы в одежде, предохранения срезов от растяжения. К прокладочным материалам могут относиться и утепляющие материалы. В качестве прокладочных материалов могут использоваться ткани, трикотажные и нетканые полотна, искусственный и натуральный мех;

- отделочные – для отделки и украшения изделия (тесьма, кружева, шитье, ленты и др.);

- скрепляющие – материалы для соединения деталей одежды (швейные нитки, клеи);

- фурнитуру – для застегивания одежды (пуговицы, блочки, кнопки и др.).

И из всего этого многообразия необходимо выбрать именно тот, который будет отвечать назначению изделия, требованиям моды, а свойства подобранного материала обеспечивать комфорт и удобство в носке.

Рельеф – это выпуклое строение внешней формы костюма, образует плоскость, которая может быть вогнутой, изогнутой, граненой, волнистой, ребристой и т. д. Рельеф формы в формообразовании костюма образуется с

помощью: зашпица и сборок, складок, клиньев, драпировок, оборок, воланов, рюш и т. д.

Один из простейших способов создания фактуры – отпечаток, который выполняется с использованием губки (резиновой или поролоновой, мочалки или пенопласта). Краска наносится на губку, и делаются отпечатки на бумаге. Эффектны отпечатки, которые выполнены от рельефной поверхности, например самой ткани с тиснением, с рисунком, рогожки и т. п. Фактура меха получается нанесением краски полусухой кистью (щетиной) с набранной для нее неразведенной гуашью или тушью.

Техника «энкаустики» предполагает первоначальное покрытие бумаги воском. Затем наносят краску, причем в краску добавляют хозяйственное мыло, чтобы краска ровно ложилась на поверхность, покрытую воском. Затем процарапывают рисунок иглой, скальпелем или другими инструментами.

Техника «по-мокрому»: бумагу увлажняют тампоном и затем наносят рисунок на поверхность мокрой бумаги. Эффекта расплыва краски можно также добиться, используя почти непроклеенную бумагу, напоминающую промокательную.

Техника с копировальной бумагой: копировальную бумагу сминают, складывают на лист бумаги красящей стороной вниз и проглаживают утюгом так, чтобы получился отпечаток.

Техника «монитипия»: на гладкую поверхность, стекло или картон наносят слой масляной или гуашевой краски, затем на него накалывают лист бумаги и прорисовывают изображение, надавливая в определенных местах для получения отпечатка.

Техника аппликации: из вырезок газет и журналов, цветной бумаги и других эскизов вырезают детали, которые наклеивают на лист бумаги. Эту технику можно использовать самостоятельно или в сочетании с другими приемами.

Для графики с тонкой прорисовкой деталей используют гладкую мелованную бумагу, для пятнового решения – бумагу с шероховатой поверхностью, глубину тона, бархатистость и мягкость подчеркнет малопроклеенная бумага.

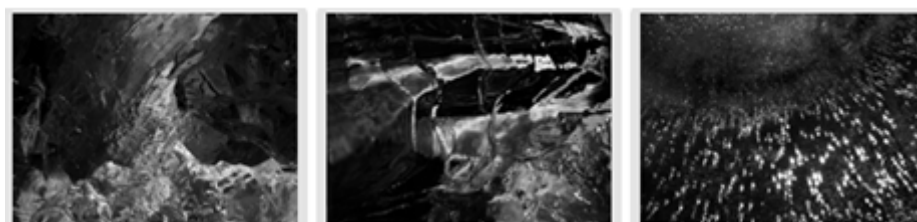
Фактура материалов для одежды представлена на рисунках 9, 10.



а



б



в



г



д

Рисунок 9 – Фактуры материалов для одежды: а) фоновые материалы; б) золото и фольга; в) сталь; г) цветочные; д) текстиль



Рисунок 10 – Фактура материалов для одежды

Работа № 4. Зарисовки человека в моделях современной одежды по иллюстрированным источникам

Цель работы: приобретение навыков по изображению человека в современных моделях женской (мужской) одежды.

Задание: выполнить зарисовки человека в моделях современной одежды в различных поворотах с журналов мод, каталогов.

Материалы и инструменты: плотная рисовальная бумага формата А4, карандаши различной твердости, гелиевая ручка, капиллярная ручка, тушь, маркер, фломастер черного цвета.

Объем работы: пять листов, включающих 20 моделей женской (мужской) фигуры человека в одежде с использованием линейной графики или линейно–пятновой графики, когда соотношения черных и белых пятен в образце могут быть различны по массе и соединены между собой линией.

Методические указания.

Зарисовка человека в современных моделях одежды выполняется с журналов мод, каталогов графическими материалами и является дальнейшим развитием наброска фигуры человека в сторону обогащения и прорисовки модельных особенностей. Важны понятия пропорций, так как пропорции одежды могут как приближаться к естественным пропорциям фигуры человека, так и скрывать их. При этом раскрывается сущность функциональных, конструктивно–технологических и эстетических особенностей одежды, дается анализ развития форм одежды из различных материалов, определяются

особенности строения, рассматриваются закономерности композиции одежды и варианты размещения нескольких моделей в формате листа. Кроме того, на зарисовке должны быть отражены особенности одежды — форма изделий одежды, длина, конфигурация деталей верхней и нижней одежды, число и расположение строчек, рисунок и размеры декоративных элементов, применяемые украшения, фурнитура.

Изображаемые на листе модели одежды должны быть грамотно скомпонованы и иметь такие ракурсы, которые способствовали бы наиболее полному выражению модных тенденций и течений в композиции одежды. Изображенные в задании модели должны быть взаимосвязаны между собой по назначению, ассортименту, половозрастным особенностям и т. п. Графические листы должны содержать в себе полное и ясное представление о форме, композиции, конструкции, как отдельных элементов, так и модели одежды в целом.

Рисование фигуры человека в одежде формирует осознание того, что в условиях производства специалист не просто изготавливает одежду, а проектирует ее для человека, формирует его образ, помогает подчеркнуть индивидуальность и достоинства. Позы для моделей представлены на рисунке 11.

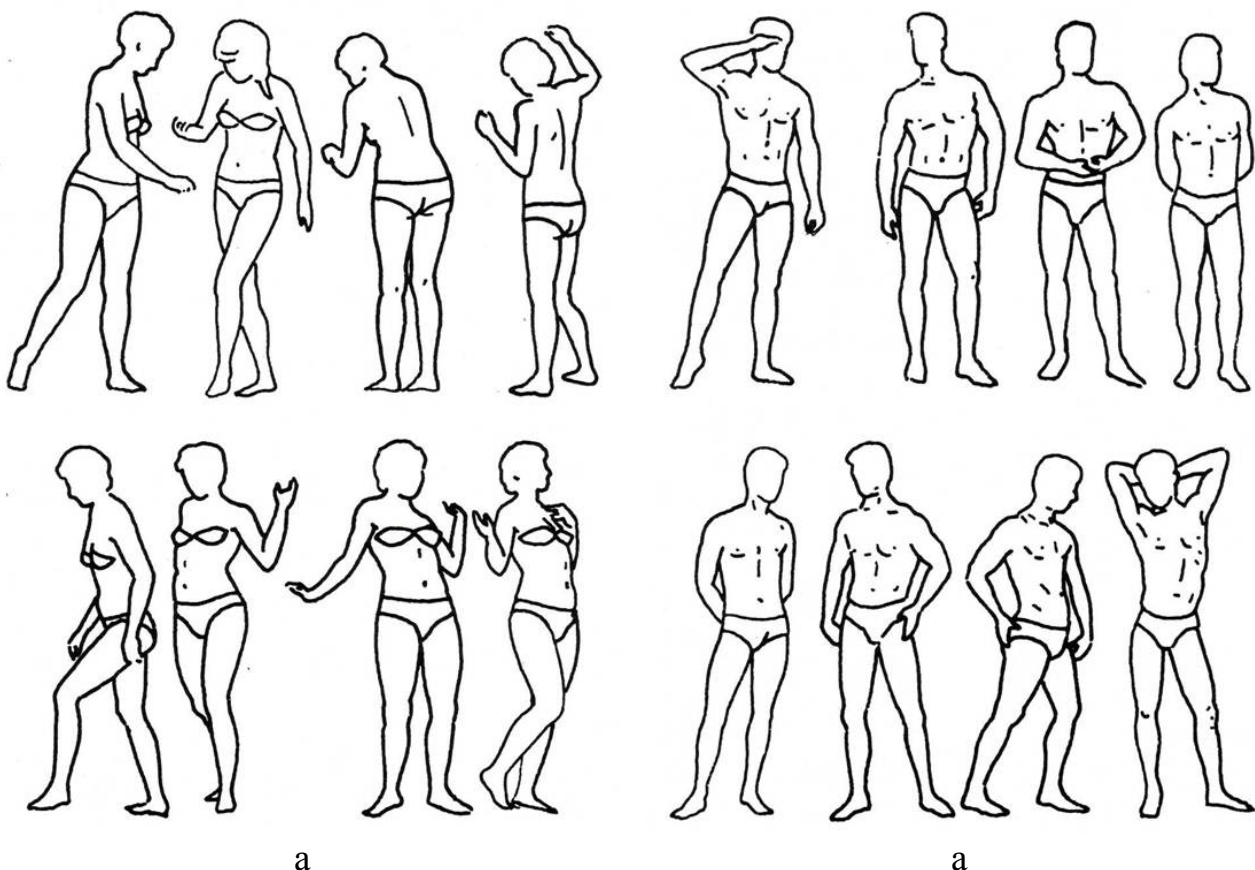


Рисунок 11 – Позы для набросков моделей: а) женской, б) мужской



Рисунок 12 – Зарисовки человека в моделях современной одежды в различных поворотах с журналов мод

Работа № 5. Эскиз фигуры человека в костюме в цвете

Цель работы: приобретение навыков по изображению эскиза фигуры человека в одежде в цвете, изучение цвета в одежде.

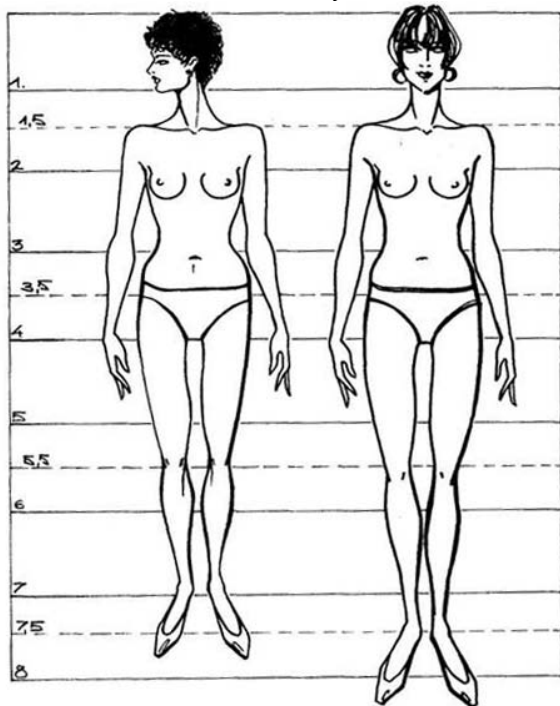
Задание: выполнить эскизы моделей современной одежды в цвете.

Материалы и инструменты: плотная рисовальная бумага формата А6, карандаши различной твердости, гелиевые ручки, капиллярные ручки, тушь,

маркеры, фломастеры, краски гуашевые, краски акварельные, цветные карандаши, пастель, мелки, восковые мелки, акварельные карандаши.

Объем работы: на формате листа А6 выполнить эскиз современной модели одежды в цвете, число листов – 6 штук.

Методические указания.



а б
Рисунок 13 – Соизмерение фигур: а) с естественными пропорциями; б) с удлинёнными пропорциями

Для грамотного изображения модели необходимо руководствоваться данными об основных пропорциональных соотношениях фигуры. Общепринятым модулем (единицей измерения) считают высоту головы. При создании рисунка фигуры следует учитывать, что в росте среднего человека она укладывается 7,5 – 8 раз. При этом в модельерском рисунке соотношение головы к росту тела увеличивается до 8,5 частей и, чтобы достичь идеальных, современных пропорций, удлиняются в основном ноги, а точнее голень – расстояние от колена до линии лодыжки (рисунок 13). В основе современного модельерского рисунка лежат практически знания и навыки: зрительное восприятие внешнего мира; видение гармоничных пропорциональных отношений частей

и целого; наблюдательность и тренировка; постоянная практика в работе над рисунком; изучение анатомии человеческого тела; анализ современных методик рисунка.

Рисунок фигуры начинают с общего построения схемы пропорций. Для этого необходимо определить основные конструктивные линии: плеч, талии, бедер, колен и стоп, а также наметить положение соответствующих суставов: плечевого, коленного и голеностопного. Ширина головы составляет примерно две трети от ее длины; ширина плеч примерно вдвое превышает длину головы или втрое – ее ширину. Ширина по линии талии женской фигуры соответствует примерно длине головы, а ширина по линии бедер превышает длину головы в полтора раза.

Для практической работы могут потребоваться фигуры с различными пропорциями. Чтобы виртуозно овладеть техникой рисунка, следует практиковаться в эскизировании, сопоставляя и анализируя нюансы изображения фигур с естественными и вытянутыми пропорциями ног. Благодаря различному наклону головы, найденному интересному положению рук и ног можно оригинально варьировать даже простые статичные постановки

фигуры, демонстрируя оригинальные особенности.

В изображениях моделей одежды лицо, прическа и аксессуары должны поддерживать общий стиль модели, но не отвлекать от главного.

Для создания эскиза костюма от модельера иногда требуется изображение фигуры как спереди, так и с видом сзади. Поэтому так необходимо умение рисовать модель со спины. Иногда бывает достаточно технического рисунка (изображения единичного изделия без фигуры, но с соблюдением всех пропорций), который дает представление о покрое модели (рисунок 14).

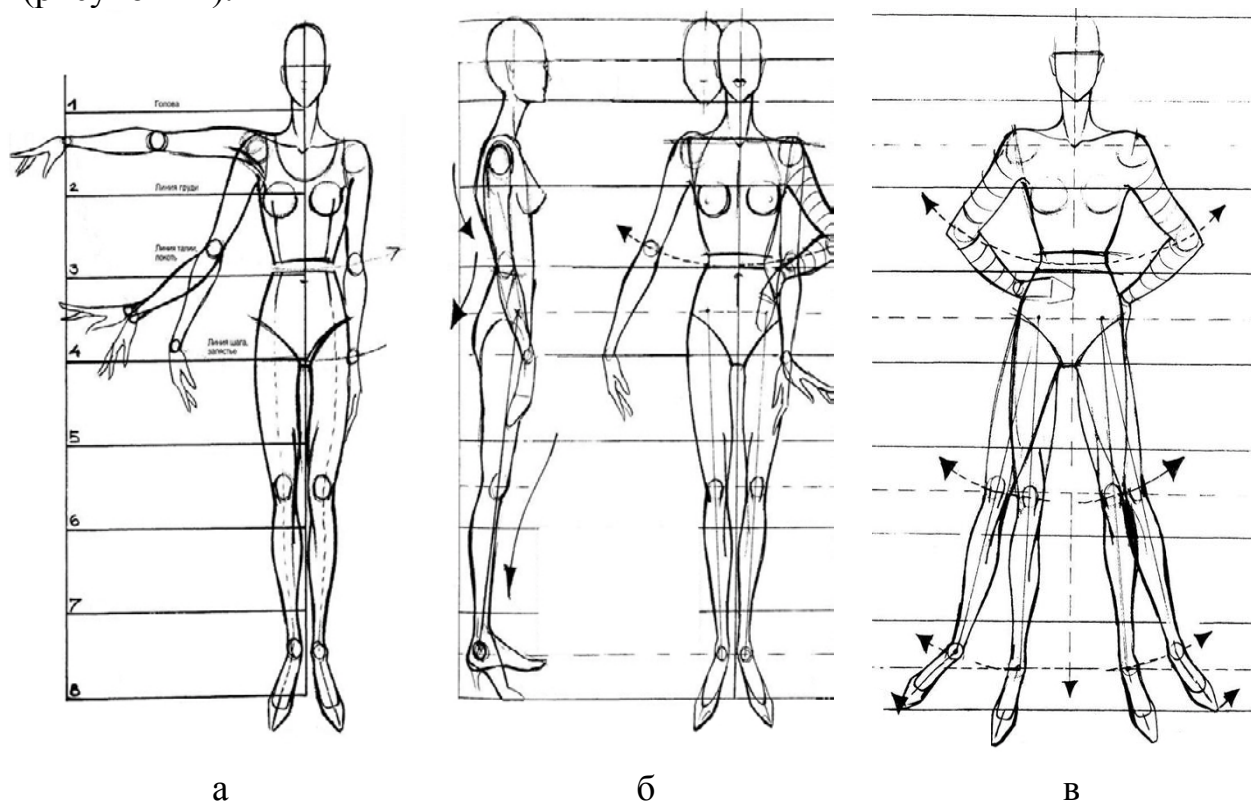


Рисунок 14 – Схемы пропорций (а – в)

Рисунок модели в профиль необходим в тех случаях, когда конструкция и технологические элементы костюма расположены сбоку. Например, для изображения моделей брюк, у которых необходимо показать сложный силуэт, продемонстрировать детали оформления рукава или линии боковых швов всего изделия. Высота каблука значительно меняет осанку всей фигуры. Это надо учитывать при изображении женской фигуры в обуви на каблуке.

Модельерский рисунок отличается от классического рисования вытянутыми пропорциями фигуры, обобщенной, плоскостной трактовкой изображения, условной постановкой фигуры в динамике (сложной) или статике (простой). Приступая к изображению, очень важно выбрать движение и правильный ракурс модели.

К статичной постановке относится рисование фигуры с опорой на две ноги (рисунок 15). При изображении фигуры с опорой на две ноги,

вспомогательная линия будет располагаться строго посередине – между точками опоры стоящей фигуры. В процессе методичной работы над рисунком фигуры рекомендуется начинать зарисовки, переходя постепенно от простого к сложному. Изображение анфас выполнить проще, т. к. такие детали одежды, как карманы, воротники, а также линии швов, можно располагать совершенно симметрично относительно линии середины. Следует обратить внимание на то, как одежда облегает фигуру, какие при этом образуются складки и как ложится ткань. Очертания ног, поставленных вместе в одну линию, подходят, прежде всего, для изображения узких юбок – карандашей.

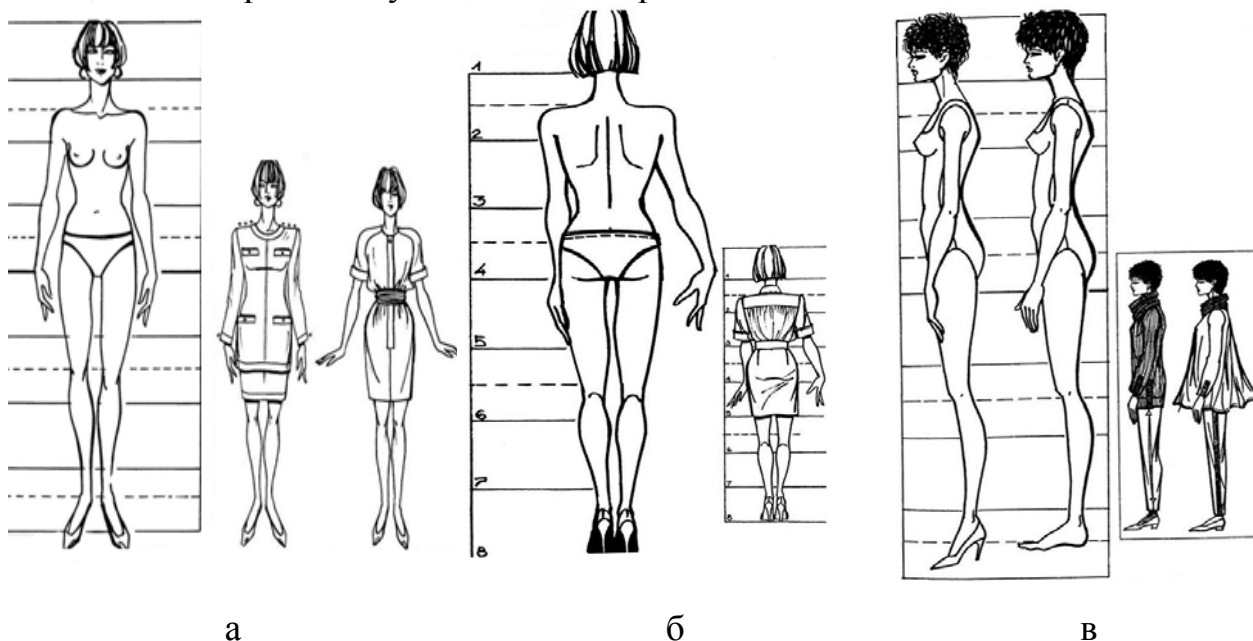


Рисунок 15 – Эскиз модели в статике: а) спереди; б) сзади; в) в профиль

Динамично воспринимается модель, стоящая с опорой на одну ногу. Для рисования фигуры с различной пластикой движения тела необходимо наметить и проследить направление вспомогательной вертикали, проходящей через центр тяжести от яремной ямки до середины горизонтальной линии, соединяющей точки опоры (рисунок 16). За точку опоры следует принимать плоскость стопы. Вспомогательная вертикальная линия является осью равновесия фигуры. Средняя линия – ось симметрии фигуры – помогает наметить пластику движения и конструктивную схему всей фигуры, т. е. определить положение головы, торса и ног. Она следует контурам тела и в зависимости от наклона торса имеет прямую, плавную или S-образную конфигурацию. Наметив контуры рисунка легкой линией карандаша, следует проверить основные пропорции модели.

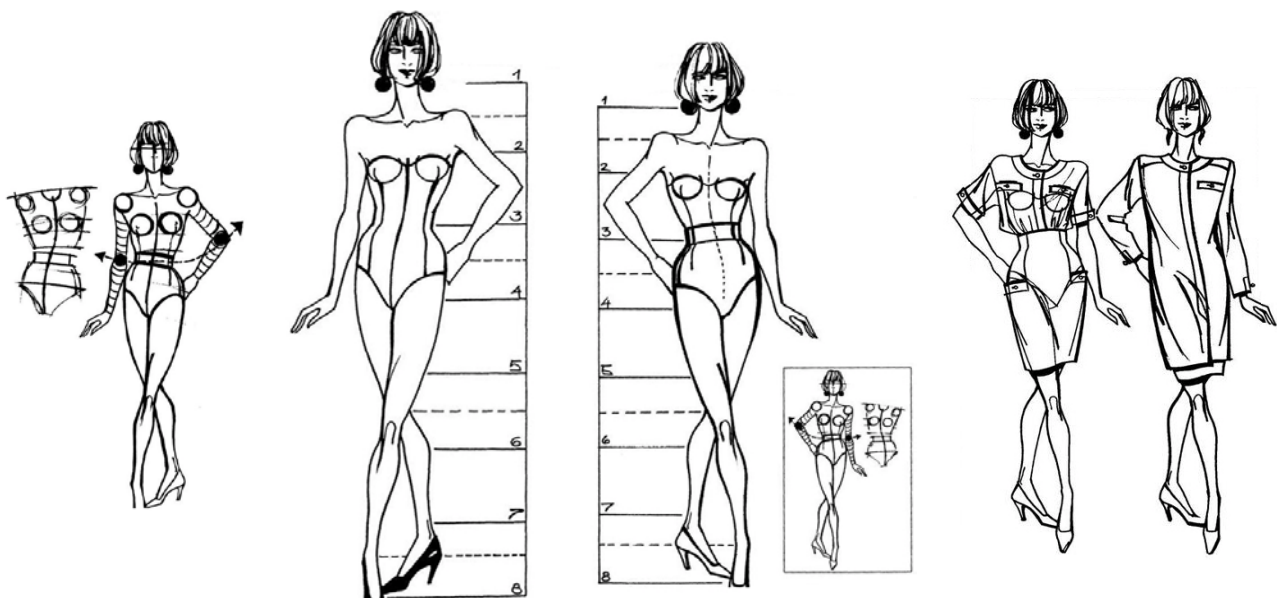


Рисунок 16 – Рисунок эскиза модели вида спереди в динамике

При изображении динамичной фигуры линия плеч и линия бедер имеют противоположные направления. Линия груди параллельна линии плеч, а линия бедер повторяет наклон линии талии. Радиус, проведенный на рисунке пунктирной линией, помогает определить положение локтевых суставов для изображения фигуры в динамике. При этом очень важно определить положение торса и таза, плечевого пояса и конечностей. Корпус тела несколько отклонен в сторону относительно линии бедер. Средняя линия, намеченная пунктиром, помогает в рисовании зеркально расположенных конструктивных элементов и технологических деталей костюма (рисунок 17).

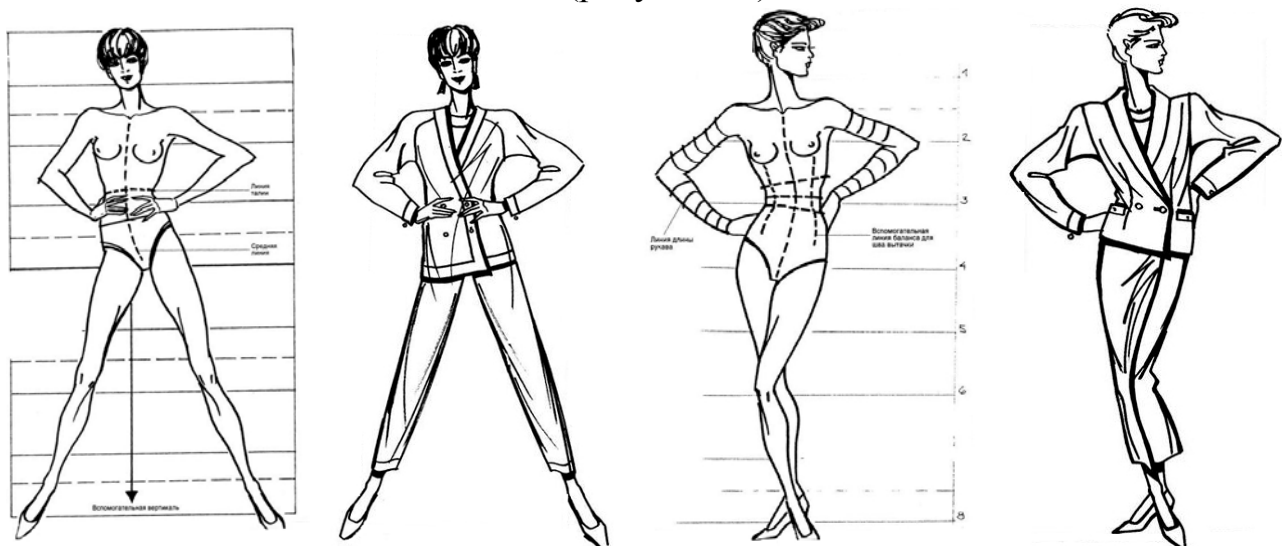


Рисунок 17 – Рисунок эскиза модели вида спереди в активной динамике

Динамика наиболее ярко демонстрирует костюм, особенно подходит для эффектного изображения брюк. Руки, лежащие на талии и согнутые в локте,

полнее демонстрируют характерные особенности покроя рукава, как, например, реглан или кимоно (рисунок 18).

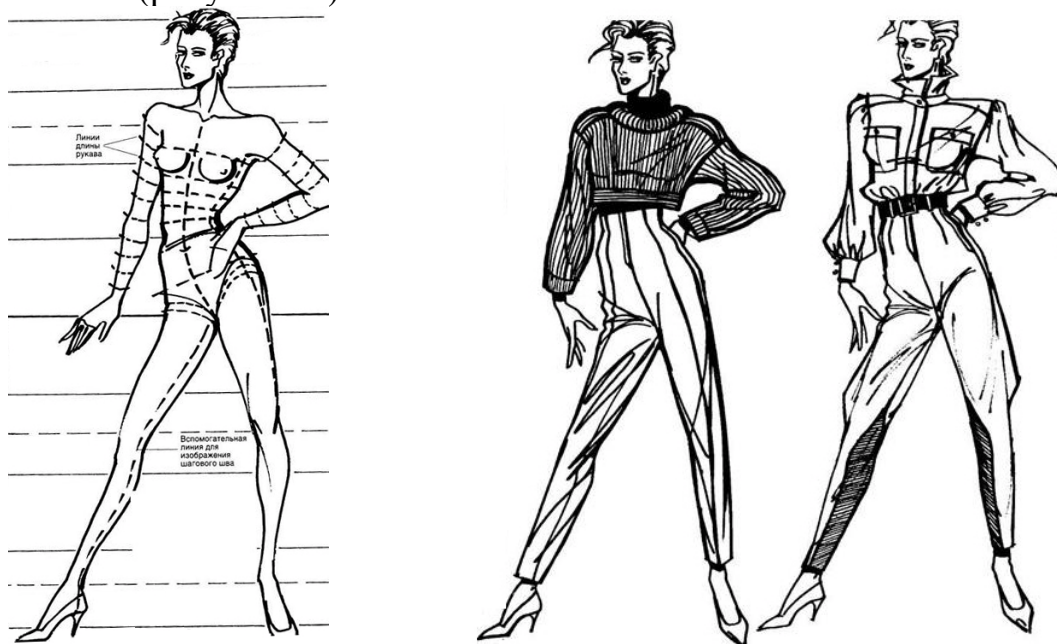


Рисунок 18 – Эскиз модели вида спереди в активной динамике

Намеченные линии длины рукава и вспомогательные линии швов очень полезны при конструировании и моделировании формы костюма. Динамичная постановка фигуры с опорой на одну ногу убедительно демонстрирует прямой, свободный силуэт костюма.

Фигура в ракурсе с поворотом торса. Все вертикальные линии фигуры смещены с учетом законов перспективы. Средняя линия повторяет динамичный контур изгиба торса в области груди и живота. Вспомогательные пунктирные линии нанесены для последующего рисунка модели одежды.

Сложные объемные формы и ультрасовременные силуэты костюмов наиболее выразительно смотрятся на фигурах, изображенных в активном движении. Для того чтобы подчеркнуть оригинальные детали и контрастные сочетания фактур тканей в представленных моделях, можно выбрать динамичную постановку фигуры в ракурсе. Активно согнутые в локте руки подчеркивают конструкцию изделия в области плеча и проймы. Линии костюма плавно повторяют пластику фигуры.

Важной основой любой эстетической теории цвета является цветовой круг, поскольку он даёт систему расположения цветов. По цветовому кругу В. Н. Шугаева, из огромного числа цветов автор выделяет 4 главных: жёлтый, красный, синий и зелёный, которые располагают на концах двух взаимно перпендикулярных диаметров (рисунок 19). Только они являются нейтральными, поскольку не содержат никаких примесей соседних с ними в цветовом круге цветов и оттенков. Следовательно, являются контрастными и дополнительными (цвета называются дополнительными, если при оптическом смешении дают ахроматический цвет).

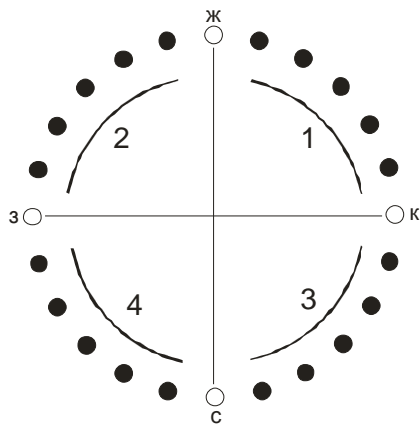


Рисунок 19 – Цветовой круг
В. Н. Шугаева с
промежуточными цветами

Промежуточные цвета находятся между главными цветами в четырёх четвертях круга, по пять в каждой четверти, т. е. имеется четыре группы промежуточных цветов (рисунок 19): желто–красные (оранжевые) цвета (1); жёлто–зелёные (салатовые) цвета (2); сине–красные (фиолетовые) цвета (3); сине–зелёные (изумрудные) цвета (4).

К гармоническим сочетаниям цветов по цветовому кругу автор относит следующие группы:

однотоновые гармонические сочетания; гармонические сочетания родственных цветов; гармонические сочетания родственно–контрастных цветов; гармонические сочетания контрастных и дополнительных цветов.

Основу однотоновых гармонических сочетаний цветов составляет один какой-либо цветовой тон, который в тех или иных количествах присутствует в каждом из сочетаний цветов. Эти цвета один с другим имеют отличие по светлоте и насыщенности. Общий цветовой тон придает однотоновым сочетаниям цветов спокойный уравновешенный характер.

К родственным цветам в цветовом круге относятся все промежуточные цвета, включая один из главных цветов, их образующий. Главные цвета расположенные рядом, не являются родственными, но каждый из них по отношению к промежуточным цветам, прилегающим к нему, может рассматриваться как родственный. Родственные цвета объединяет между собой наличие в них примесей двух или хотя бы одного из главных цветов (рисунок 20 а).

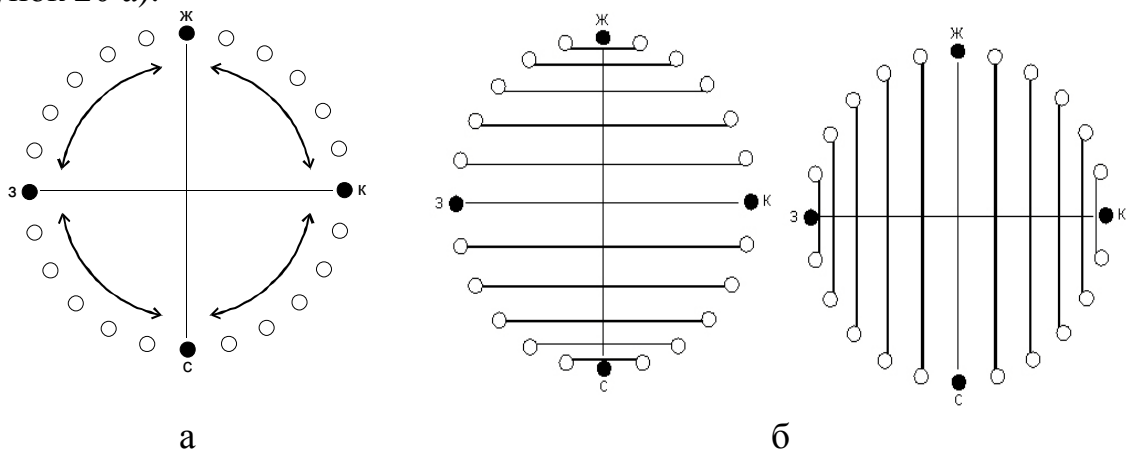


Рисунок 20 – Родственные (а) и родственно-контрастные (б) цветовые сочетания

Сочетания родственно-контрастных цветов представляют собой обширный вид цветовых гармоний. Гармоническая уравновешенность

цветовых тонов в родственно-контрастной группе обусловлена противоположностью, несходством их цветовых качеств. Родственно-контрастные цвета располагаются в смежных четвертях цветового круга. Всего имеется четыре группы родственно-контрастных цветов (рисунок 20 б): жёлто-красные и жёлто-зелёные цвета (оранжево-салатовая группа); сине-зелёные и сине-красные цвета (изумрудно-фиолетовая группа); жёлто-зелёные и сине-зелёные цвета (салатово-изумрудная группа); жёлто-красные и сине-красные цвета (оранжево-фиолетовая группа).

Выразительность родственно-контрастных цветовых отношений зависит от того, какая степень тональной градации присутствует в выбранной группе.

Цвета цветового круга могут быть разбеленными или затемнёнными (наличие в чистых цветах цветового круга ахроматических пигментов). Гармонические сочетания цветов подразделяют следующим образом:

- два чистых родственно-контрастных цвета, которые дополняются цветами теневого (затемнённого) ряда одного из сочетаемых цветов;
- два чистых родственно-контрастных цвета дополняются цветами из обоих теневых рядов;
- один чистый, а остальные из теневого ряда;
- все родственно-контрастные цвета или затемнены (из теневого ряда), или разбелены.

Цветовая гармония может быть образована сочетанием цветов, расположенных в вершинах вписанного в цветовой круг равностороннего треугольника – цветовой триады (рисунок 21 а).

Сочетания четырёх родственно-контрастных цветов образуют на базе прямоугольника или квадрата (рисунок 21 б). Цвета, расположенные по диагонали прямоугольника или квадрата, – контрастно-дополнительные, другие пары цветов – родственно-контрастные.

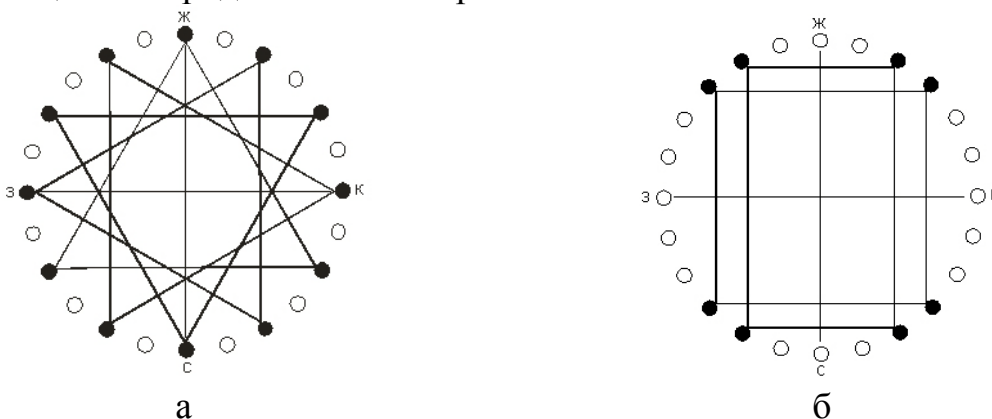


Рисунок 21 – Цветовые триады (а), гармонические сочетания четырех цветов

Контрастно-дополнительные цвета по цветовому кругу находятся друг напротив друга, т. е. противоположные цвета, например, при оптическом смешении дополнительных цветов возникает ахроматический цвет. Поэтому при цветовой гармонии контрастно-дополнительных цветовых отношений можно добавлять к обоим или одному из цветов группы ахроматический цвет

(чёрный или белый). Сочетание дополнительных цветов даёт ощущение особенной яркости цвета (рисунок 22).

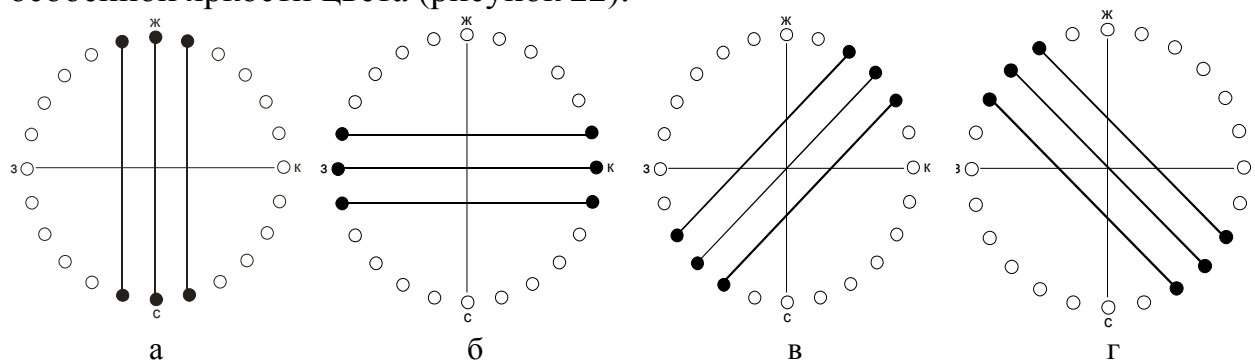


Рисунок 22 – Контрастно–дополнительные цветовые группы:

- а) жёлто–синяя цветовая группа; б) красно–зелёная цветовая группа;
в) оранжево–изумрудная цветовая группа; г) салатово–фиолетовая
цветовая группа

Существуют следующие системы сочетаний цветов:

1. Чёрный – белый. Примеры употребления этой цветовой гаммы в различных областях современной культуры слишком многочисленны и очевидны. Эта цветовая система прочна, устойчива, так как по закону диалектики чёрный и белый – это крайности, экстремально противоположные цвета, а крайности сходятся. Визуальное пространство между ними обычно наполнено промежуточными цветами – серыми, которые могут быть различной яркости. Все эти цвета называют ахроматическими.

2. Белый – красный – чёрный. Эти сочетания выходят из желания творца нашего мира сочетать разные краски, заботясь как о целом, так и о гармонии общего и совокупности. Художники используют эту систему цвета для наполнения своих работ внутренними импульсами, идеями, переживаниями, острыми эмоциями на грани истерики.

3. Монохромия. Так называемая цветовая система может быть выражена двумя типами: один хроматический цвет + ахроматический; хроматический цвет с оттенками. Образцы такого рода цветовых сочетаний диктованы самой природой: облачное небо в полдень (синий + белый + серый), поле, покрытое всходами злаков (зелёный), море (в зависимости от состояния, голубое, синее, сине-зеленое, пурпурное, цвета вина). Такие цветовые композиции экономичны, щадят нервную систему наблюдателя, сосредотачивают внимание зрителя на какой-то одной теме, мысли, ассоциации, чувстве, эмоции. На передний план выводится восприятие формы, цвет с ней не конфликтует и не разрушает ее.

4. Полярные пары. Это дополнительные цвета, контрастные цвета и цвета в большом интервале круга. Система чёрный + белый также составляет полярную пару, называемую ахроматической. Полярная пара визуализирует единство в противоположности и целостность в раздвоении. Цвета солнца, проходя сквозь земную атмосферу, раздваиваются на синий и желтый. При сложении спектров от цвета неба и от цвета солнца получается кривая белого

цвета. В природе: снежные вершины гор, окрашенные цветом зари на солнечной стороне, будут казаться розовыми, в теневой – зелеными, или в песчаной пустыне желтые пески, покрытые синим куполом неба.

Существует пять основных взаимно–дополнительных пар: красный – зеленый – голубой; оранжевый – голубой; желтый – синий; желтый – зеленый – фиолетовый; зеленый – пурпурный.

5. Хроматические трехцветия. Их существует три: основные цвета (красный, зеленый, синий), основные краски (красный, желтый, синий), краски в вершинах равностороннего треугольника, вписанного в цветовой круг (цветовые триады). Это восприятие исходит из строения глаза человека. Орган зрения подобен солнцу, свет, попадая на него, разделяется на три группы лучей: красные, зеленые и синие.

6. Многоцветия. Проявляются в сочетании: четырех цветов (красный, желтый, зеленый, синий), пяти и более цветов круга, спектре белого света (радуге). Обаяние радуги состоит в том, что все цвета светоносны, сияющие и чистые, а в сумме составляют белый цвет.

7. Цветовые ряды. Проявляются в: разбелах какого-либо цвета (ряд по светлоте и насыщенности); зачернении хроматического цвета (ряд по светлоте и насыщенности); смешении хроматического цвета с равным ему серым (замутнение); рядах по цветовому тону (например, от красного до оранжевого). Цветовые ряды сравнимы с множеством явлений природы и изделий культуры, например: музыкальные ряды (гаммы), математические (натуральные ряды, прогрессии, ряды Фибоначчи), архитектурные (колоннады, ступени, окна), астрономические (часы, дни, года). При этом ряд содержит некоторое количество однородных элементов, свойства которых меняются от одного элемента к другому по определенной закономерности.

Признаки гармонии в цветовых системах:

1. Связь, согласованность и единство. В колористике достигается разными путями, связующими факторами могут быть: монохромность (единство цветового тона); ахроматичность (отсутствие цветового тона); подмесь белого, серого, черного; сдвиг к одному цветовому тону (мерохромия); вуаль света или тени.

2. Контрасты. Различают следующие виды контрастов: по яркости или светлоте (светлое – темное); по насыщенности или чистоте; по цветовому тону (дополнительные или контрастные цвета). Все виды контрастов могут быть измерены в соответствующих единицах измерения. Различают большой, средний и малый контраст.

3. Мера. Гармоничные цветовые ряды избегают слишком больших или неощутимо малых контрастов. Предпочтителен средний контраст.

4. Пропорциональность. При составлении цветовых пятен обычно придерживаются следующего правила: площади цветовых пятен, обратно пропорциональных их яркости.

5. Равновесие. Общее правило уравнивания: левая и правая часть композиции должны содержать одинаковое количество зрительной информации по яркости и чистоте цветовых пятен.

6. Ясность. Цветовые пятна различимы без труда, четкие, согласованные.

7. Соответствие, уместность. Проявляется в присутствии нужной краски в нужном месте, противоестественность неуместна.

8. Прекрасное. В гармонии недопустимы диссонансы, недопустимы психологически негативные цвета, вызывающие отвращение.

9. Возвышенность. Изображаемая действительность приподнимается над реальностью.

10. Совершенство. Если выполнены предыдущие девять требований, или хотя бы пять из них, вполне можно добиться ощущения законченности и полноты работы, т. е. совершенства.

Примеры эскизов моделей одежды в цвете представлены на рисунке 23.



Рисунок 23 – Эскизы моделей одежды в цвете

Работа № 6. Эскиз фигуры человека в костюме в линейном решении

Цель работы: приобретение навыков по переработке эскиза фигуры человека в костюме в линейное решение.

Задание: выполнить переработку эскиза фигуры человека в костюме в линейное решение различными материалами.

Материалы и инструменты: плотная рисовальная бумага формата А6, карандаши различной твердости, гелиевая ручка, капиллярная ручка, тушь, маркеры, фломастеры, краски гуашевые, краски акварельные, цветные карандаши, пастель, мелки, восковые мелки, акварельные карандаши.

Объем работы: шесть листов, включающих три листа в черно-белой графике, три листа – в цветной.

Методические указания.

В линейной графике основным графическим элементом является линия, с помощью нее определяются границы форм, плоскостей, отделяющих от окружающего пространства. Линия выявляет чувства. Переживания художника и считается специфическим графическим способом выражения и изображения. Историки и теоретики искусства считают, что линия лежит в основе развития и становления искусства многих стран мира. Несмотря на силуэтность решения, лаконично линиями можно создать впечатление условно изображаемого объема, тем самым наполнить его реальным содержанием. Изображения по средствам линии находятся в росписях древней керамики, рисунках драпировок, гравюрах, японской ксилографии.

Гибкие, свободно льющиеся линии являются переработкой увиденного художником образа. Линия – это самое минимальное средство в руках художника, это движение и отражение этого движения, пропускает все несущественное, упрощает форму. Она требует «культуры» глаза и изобразительной воли. Это свободное, раскованное рисование, обладающее непосредственностью и декоративной силой.

Линия может быть жесткой, прихотливой, изощренной, живой, твердой, трепетной, легкой, теплой, прихотливой, стремительной. В технику работы с ней каждый художник вносит что-то свое, новое. Линии в графике можно свести к следующим типам:

- точная, в одну толщину и одного напряжения;
- разнотолщинная, почти исчезающая на плоскости бумаги или, наоборот, мощно выходящая из нее;
- неровная, словно нанесенная дрожащей рукой, отчего имеющая особую чувственность и нервность, иногда дублирующая сама себя.

Линия может быть проведена различными материалами, пером или кистью, на проклеенной или непроклеенной бумаге, получена в офорте, линогравюре, монотипии, и везде она будет иметь разный характер. При этом за кажущейся легкостью и простотой обращения с материалом, скрывается громадный труд наблюдения за моделью. Неумелая работа с линией может привести к грубой схематичности, претенциозности, невыразительной

«проволочности». Важно соблюдать основные качества линейной графики – выразительность и жизненность.

Примеры работы с линией известных мастеров показаны на рисунке 24.



а



б



в

Рисунок 24 – Примеры работы с линией известных мастеров:

а) А. Матисс, б) О. Гюльбранссон, в) Н. Кузьмин

Пример переработки эскиза фигуры человека в костюме в линейное решение показаны на рисунке 25.



Рисунок 25 а – Пример переработки эскиза фигуры человека в костюме в линейное решение



Рисунок 25 б – Пример переработки эскиза фигуры человека в костюме в линейное решение

Работа № 7. Эскиз фигуры человека в костюме в пятновом решении

Цель работы: приобретение навыков по переработке эскиза фигуры человека в костюме в пятновое решение.

Задание: выполнить переработку эскиза фигуры человека в костюме в пятновое решение различными материалами.

Материалы и инструменты: плотная рисовальная бумага формата А6, карандаши различной твердости, гелиевая ручка, капиллярная ручка, тушь, маркеры, фломастеры, краски гуашевые, краски акварельные, цветные карандаши, пастель, мелки, восковые мелки, акварельные карандаши.

Объем работы: шесть листов, включающих три листа в черно–белой графике, три листа – в цветной, пятна выполняются с использованием техник выполнения графического штриха и заливки.

Методические указания.

Пятно в пятновой графике может быть заливочным и штриховым. Штрих всегда в изображениях сопутствует с линией и редко применяется самостоятельно. Изображения, где доминирует штрих, называются штриховыми. Штрих, в отличие от линии, складывается из коротких движений руки с материалом на поверхности бумаги в соответствии с возможностями движения кисти руки. Задача штриха – передача тона, фактуры, объема и движения формы. У известных художников безгранично разнообразные комбинации штрихов настолько органично показывают изображаемый объект. В штрихе линии могут быть и не однотолщинными, а каждый участок линии в штрихе имеет свой нажим, при этом, пересекаясь под разными углами, они создадут таинственную среду с разнообразными фактурами. Цельность и пластичность рисунка с однотолщинным штрихом не нарушит восприятие образа, и может быть разнообразна ритмическим движением.

Пример переработки эскиза человека в одежде в пятновое решение (штрих) представлен на рисунке 26.



Рисунок 26 а – Пример переработки эскиза фигуры человека в костюме в пятновое решение (штрих)



Рисунок 26 б – Пример переработки эскиза фигуры человека в костюме в пятновое решение (штрих)

В пятновой графике в качестве изобразительного элемента могут служить черное, белое и серые заливочные пятна. Такой вид графики приводит к искусству силуэта – черного на белом фоне и белого на черном. Считается, что пятновая графика более условна, чем линейная, так как она двухмерна, не имеет глубины и не пытается ее создать. В этом виде графики на изображение работает только плоскость, выразительные возможности которой выявляются в полной мере, сочетание выразительных по конфигурации пятен – плоскостей определяет изобразительную форму. Черные и белые, резко очерченные, плоскости сливаются в мозаику, соприкасаясь одно с другим, тем самым стилизуют и символизируют объект.

Художественный язык черно-белой пятновой графики строже, сдержаннее, чем у других графических техник, он более лаконичен. Черное

пятно на белом фоне имеет особые законы построения, свою специфику. В плоском черном силуэте художник должен выразить не только формы, подразумевающиеся в нем, но и характер модели, сюжетную ситуацию. При работе в технике силуэта важно иметь развитое чувство острого видения натуры. Пример переработки эскиза человека в одежде в пятновое решение (заливочное пятно) представлен на рисунке 27.



Рисунок 27 – Пример переработки эскиза фигуры человека в костюме в пятновое решение (заливочное пятно)

Работа № 8. Эскиз фигуры человека в костюме в линейно-пятновом решении

Цель работы: приобретение навыков по переработке эскиза фигуры человека в костюме в линейно–пятновое решение.

Задание: выполнить переработку эскиза фигуры человека в костюме в линейно–пятновое решение различными материалами.

Материалы и инструменты: плотная рисовальная бумага формата А6, карандаши различной твердости, гелиевая ручка, капиллярная ручка, тушь, маркеры, фломастеры, краски гуашевые, краски акварельные, цветные карандаши, пастель, мелки, восковые мелки, акварельные карандаши.

Объем работы: шесть листов, включающих три листа в черно–белой графике, три листа – в цветной, пятна выполняются с использованием техник выполнения графического штриха и заливки.

Методические указания.

Сочетание линии и пятна было наиболее распространено и популярно в графике конца 19 – начала 20 веков. Это острое сочетание контрастных, противоположных начал. Темные силуэты деталей одежды могут быть оживлены тонкими прямыми или волнистыми линиями, что придает композиции изысканность. Мотивы при этом имеют изобразительный характер и хорошо читаются. Соединение форм и линий создает чувство целостности, при этом форма может быть получена и на основе ритма или сложной пластической организации.

Линейно–пятновые изображения в основном не имеют объемных характеристик и открывают большие возможности в насыщении композиций орнаментальными мотивами. Линия и пятно требуют такта в своем применении, при этом линия может нести одинаковую смысловую нагрузку с пятном, а может служить дополнением изображения, например силуэтного.

Пример использования пятна и линии представлен на рисунке 28.



Рисунок 28 – Пример переработки эскиза фигуры человека в костюме в линейно–пятновое решение (заливочное пятно)

Линия и штрих постоянно сопутствуют друг другу, равномерно участвуют в создании изображений, провоцируют друг друга на действия: линию хочется подкрепить штрихом. А штрихи объединить движением линии. Штрих конструктивно поддерживает линию, или становится более округлым, утончающимся в сторону света и мягко входящим в линию. Штриховка проводится с большей экономией, при этом штрихи выкладываются равномерно и четко, рядом один с другим (рисунок 29).



Рисунок 29 – Пример переработки эскиза фигуры человека в костюме в линейно–пятновое решение (штриховое пятно)

При работе необходимо учитывать ту задачу, которая будет решаться. Для выполнения рисунков линией или пятном надо подобрать модель в одежде, подчеркивающей фигуру, но не облегающей ее. Для штрихового рисунка лучше подойдет модель в одежде из 2 – 3 разных по тону деталей с простым геометрическим орнаментом: полоской или клеткой.

В отличие от живописи цветная графика ограничена в цветовых решениях. Цветовые сочетания в графике более конкретны, понятны и легко прочтываются, так как цветное пятно здесь локально, плоско, без очевидных переходов от теплых к холодным оттенкам.

Цвет, включенный в черно–белое решение костюма, придает листу особую выразительность и является наиболее активным пятном, подчеркивая важность данной детали костюма.

Работа № 9. Эскиз фигуры человека в костюме с передачей фактуры в чёрно–белой графике

Цель работы: приобретение навыков по выполнению эскиза фигуры человека в костюме с применением черно–белой фактуры.

Задание: выполнить эскиза фигуры человека в костюме с применением черно–белой фактуры различными черно–белыми материалами.

Материалы и инструменты: плотная рисовальная бумага формата А4, рисовальные материалы черного цвета: карандаши различной твердости, гелиевая ручка, капиллярная ручка, тушь, маркеры, фломастеры, краски гуашевые, краски акварельные, пастель, мелки, восковые мелки, акварельные карандаши.

Объем работы: четыре листа в черно–белой графике.

Методические указания.

Огромный ассортимент тканей из различных волокон и полимерных пленок, а также металлическая фольга позволяют их использовать в качестве основы для графической работы.

Фактурность очень важна в композиции костюма, она добавляет нюансы и придаёт шарм, не только ощущается, но и запоминается. Офактуренная поверхность помогает сделать цветовую схему разнообразнее и интереснее для глаза. По большому счёту, цвет, фактура (поверхности) и текстура материалов (их рисунок) нас окружают постоянно, и мы их почти не замечаем, если только они не «спорят» друг с другом и не вносят дисгармонию в восприятие. Как правило, материал и цвет изделий костюма составляют «фон», на котором потом расставляются точечные акценты и строятся композиционные центры. Они выделяются не только цветом, но и какой-то особенной, выдающейся фактурой с необычным или интересным рисунком – текстурой.

Многие художники, имитируя материалы для одежды, наряду с линейной и штриховой (рисунок 30) разработками рисунка используют специальные удары кистью и заливки тоном (рисунок 31).

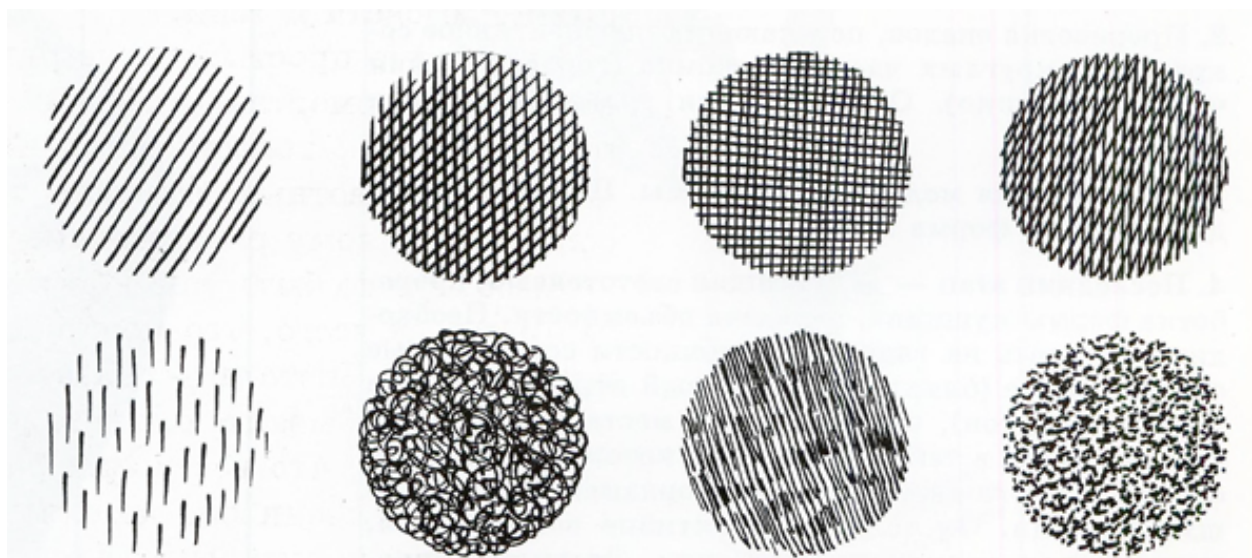


Рисунок 30 – Фактура материалов, созданная линейной штриховкой



Рисунок 31 – Фактура материалов, созданная ударами кистью и заливками

Эскизы фигуры человека в костюме с применением черно-белой фактуры представлены на рисунках 32 – 33.



а



б



в



г

Рисунок 32 – Эскизы фигуры человека в костюме с применением черно-белой фактуры: а) драп и мех; б) мех, пальтовая и костюмная ткань; в) ткань полушерстяная пальтовая и кожа; г) трикотаж и кожа



Рисунок 33 – Эскизы фигуры человека в костюме с применением черно-белой фактуры (хлопчатобумажная ткань)



Рисунок 34 – Эскизы фигуры человека в костюме с применением черно–белой фактуры (полушерстяная костюмная ткань)



Рисунок 35 – Эскизы фигуры человека в костюме с применением черно-белой фактуры (ткань из искусственного шелка)



Рисунок 36 – Эскизы фигуры человека в костюме с применением черно-белой фактуры (искусственный мех)



Рисунок 37 – Эскизы фигуры человека в костюме с применением черно-белой фактуры (джинс)



Рисунок 38 – Эскизы фигуры человека в костюме с применением черно-белой фактуры (чистощерстяная пальтовая ткань)

Список рекомендуемых литературных источников

1. Бесчастнов, Н. П. Черно–белая графика : учеб. пособие для студентов вузов, обучающихся по специальности «Художественное проектирование текстильных изделий» / Н. П. Бесчастнов. – Москва : Гуманитар. изд. центр ВЛАДОС, 2005. – 271 с. : ил.
2. Бердник, Т. О. Основы художественного проектирования костюма и эскизной графики : учеб. пособие / Т. О. Бердник. – Ростов–на–Дону : Феникс, 2005. – 352 с. : ил.
3. Уотсон, Э. У. Искусство карандашного рисунка / Э. У. Уотсон ; пер. с англ. Е. Л. Орлова. – Минск : Попурри, 2004. – 152 с. : ил.
4. Гордон, Л. Рисунок. Техника рисования фигуры человека / Л. Гордон. – Москва : ЭКСМО – Пресс, 2001. – 144 с. : рис.
5. Козлова, Т. В. Костюм. Теория художественного проектирования : учебник для студентов вузов, обучающихся по спец. 071501 «Художественное проектирование костюма» / Т. В. Козлова, Е. А. Заболотская, Е. А. Рыбкина ; под общ. ред. Т. В. Козловой. – Москва : МГТУ им. А. Н. Косыгина : Совьяж Бево, 2005. – 380 с. : рис.
6. Ермилова, В. В. Моделирование и художественное оформление одежды : учеб. пособие / В. В. Ермилова, Д. Ю. Ермилова. – Москва : Мастерство: Изд. центр «Академия» : Высш. шк., 2001, 2000. – 184 с. : ил.
7. Медведева, Т. В. Художественное конструирование одежды : учеб. пособие для студентов вузов, обучающихся по спец. «Сервис» / Т. В. Медведева. – Москва : ФОРУМ : ИНФРА-М, 2005, 2003. – 480 с. : рис., прил.
8. Пармон, Ф. М. Рисунок и графика костюма / Ф. М. Пармон, Т. П. Кондратенко. – стер. изд. – Москва : Архитектура-С, 2005. – 208 с. : рис.
9. Сафина, Л. А. Дизайн костюма : учебное пособие для студентов вузов, обучающихся по спец. 052400 «Дизайн» / Л. А. Сафина, Л. М. Тухбатуллина, В. В. Хамматова. – Ростов–на–Дону : Феникс, 2006. – 390 с. : ил.