



ВЕКТОРНИ ТЕМПЛЕЙТИ ПРИ ДИЗАЙН НА ТЕКСТИЛ И ОБЛЕКЛА

гл. ас. д-р Яна Василева Тодорова
Нов български университет

VECTOR TEMPLATE IN THE DESIGN OF TEXTILES AND CLOTHING

Assist. Prof. Yana Vasileva Todorova, PhD

***Abstract:** This article discusses the application of vector templates in teaching design of textiles and clothing. The commented prints and accessories are designed with digital tools of two-dimensional computer programs of student first-year undergraduate program fashion design in New Bulgarian University. In support of the main thesis applied examples of completed projects by leading fashion designers and student works.*

***Key words:** Computer graphics, fashion design, vector templates, student works*

Интернет пространството изобилства от различни видове графики и изображения, които се предоставят за свободно ползване. Потребителите и всеки смело определящ се като „дизайнер“ проектант прибягва до употребата на темплейти за своите проекти. Какво представлява темплейтът и как може да се ползва в работата на свободните артисти това е тема на настоящата статия. Темплейтите представляват готови файлове - шаблони създадени от професионални художници, които се предоставят в платена или безплатна версия. Готовите файлове са лесни и удобни за ползване, в тях вече е поместен някакъв дизайн и потребителя го приема и подчинява на своите нужди. Шаблоните се поддават на обработка и модификации, което предоставя възможност за въвеждане на нови авторски изображения, които почиват на конструкцията на готовия файл. Темплейтите намират приложение както в дизайнерския процес и рекламната графика така и в обучението по мода, графичен дизайн и визуални изкуства.

Приложението на векторни темплейти в обучението по дизайн на текстил и облекла е много широко. Практиката изобилства от разнообразни примери за графично проектиране на десени и дрехи, изработени на компютър. Щампи и аксесоари създадени с дигиталния инструментариум на двуизмерните компютърни програми се срещат в свободните разработки на световно известни дизайнери както и в проектите на млади артисти. Студентите първи курс бакалавърска програма Мода в Нов български университет също работят с шаблонни файлове. Тяхното обучение стартира с курсове по компютърна графика където темплейтите се оказват много подходящи за целите на учебния процес. Съвременните тенденции в дизайна и новите преподавателски практики са приоритет за преподавателите от департамент „Дизайн“ програма мода.

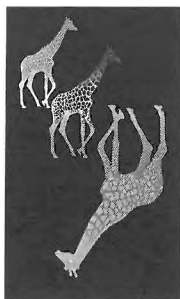
Широката употреба в различните сфери на дизайна на векторните темплейти налага тяхното поместване в обучението по моден дизайн. Изработката на уебсайт, фирмен стил или презентация са лесно постижима задача за всеки първокурсник. Също така шаблонните файлове са неocenим помощник при проектиране на текстил и облекла. Младите дизайнери могат да избират из между векторните чертежи поместени в интернет или в библиотеките на повечето двуизмерни програми, но най-голямо разнообразие от форми и цветове предоставя тяхното вдъхновение, благодарение на което те разчупват готовите шаблони и изграждат прекрасни авторски модели. Темплейтите са изключително полезни в случаите когато художникът прохода в графичната среда и усвоява изразните ѝ средства. С оглед подобряване на компютърните умения студентите в първи курс бакалавърска програма Мода в Нов български университет сериозно наблягат на компютърното проектиране. Тяхното обучение стартира със занятия по CorelDraw и Photoshop в синхрон с дисциплини от сферата на конструирането на облекла и текстилния дизайн. Семестриалните задачи са специално подбрани като по този начин се опознават в детайли естеството на векторните и растерните изображения и опциите за обработка на графики и снимки и в програмите. Текущите задачи са концентрирани в разработката на дигитални десени, които се поместват в готови облекла. При реализацията на тази задача темплейтите се оказват много полезни. Докато младите дизайнери упражняват техниките за работа с инструментите, учат се да чертаят и изследват настройките за контур и запълване, шаблоните предлагат подходяща основа за изготвяне на техническите скици и представяне на визуализации на готови облекла. (Фиг. 1)

За по-голяма прецизност след изработка на основния мотив на десена младите художници имат за задача да поместят щампата в техническа скица на избрана от тях дреха. По-смелите импровизират с темплейти на аксесоари и усложняват задачата. Получават се много интересни хрумвания. Любопитни за тях са техниките за вграждане на изображенията в готов чертеж на дреха, което може да се реализира както във CorelDraw така и в Photoshop или Illustrator. В конкретния пример от следващите фигури задачата е реализирана в CorelDraw X6 и представя трите етапа на работа през семестъра. Първата текуща разработка е фокусирана в проектиране на основния модел за щампата и обхваща дизайн на композицията и избор на цветовата гама. Вторият етап е създаването на модул с повтарящи се елементи, чието предназначение е да представи десена във завършен вид. Трета и завършителна операция е влагането на графичния проект в готов темплейт за дреха или аксесоар. Всички стъпки се реализират в учебните занятия под ръководството на компетентен преподавател. (Фиг. 2, 3, 4)



Фиг. 1

Фиг. 1. Студентски проект за облекла Кирил Мънев - 1 курс БП „Мода“



Фиг. 2



Фиг. 3



Фиг. 4

(Фиг. 2, 3, 4) Проект за десен Камелия Николаева Матеева - първи курс БП „Мода“, НБУ

Разбира се най-добрите студенти разчупват задачата и самостоятелно се заемат с изчертаване на дрехите и аксесоарите посредством инструмента Pen. За целта те трупат знания цял семестър и резултатите са впечатляващи. При необходимост се насягат корекции в контура с инструмента Shape и се поставят десени в облекла посредством командата Pattern Fill и всичко това е възможно благодарение на лекциите по CorelDraw. Всички техни опити дори и неуспешните се адмирират и поощряват тъй като крайната цел на преподавателя е усвояването на чертожните техники до най-дълбоки детайли до степен самостоятелно изграждане на техническата скица. Допълнителните упражнения и самостоятелните изследвания дават добри резултати и в края на семестъра отделни единици работят свободно с инструментите и са способни да създадат перфектни чертежи. Тези разработки са много ценни тъй като надхвърлят учебната задача и представят един нов поглед върху приложението на графичните програми в модния дизайн. (Фиг. 5, 6)



Фиг. 5

Фиг. 5. Светлана Йорданова - 1 курс „Мода“ НБУ

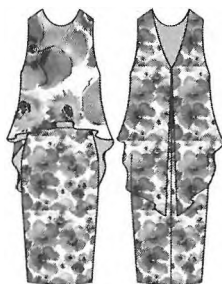


Фиг. 6

Фиг. 6 Богдана Костова - 1 курс „Мода“ НБУ

Компютърните експерименти са изключително интересни за младите дизайнери и те с удоволствие се възползват от предоставените часове, за да разгърнат своя творчески потенциал. В резултат се получават много качествени графични изображения, които заслужават нашето внимание. Използвайки векторните темплейти за подложка някои студенти разпадат готовия шаблон с командата Outline Trace и създават цяла колекция дамски облекла. Тъй като задачата е по-творческа се допускат леки отклонения в контура и силуета, но като цяло резултатите са много професионални и бяха

обобщени в студентска изложба експонирана в центъра по изкуства на Нов български университет. С посочената изява някои студенти кандидатстваха за европейски стипендии и получиха частично финансиране. (Фиг.7, 8)



Фиг. 7



Фиг. 8



Фиг. 9

Фиг. 7, 8, 9 Проекти за дамски облекла Светлана Йорданова - 1 курс „Мода“ НБУ

Обръщайки поглед към световната практика откриваме доста сходства в преподавателските практики по отношение на графичното представяне на идейните проекти. Да вземем за пример проектите на Francesca Guarracino студент в академията по изящни изкуства Manchester Metropolitan University където тя представя дипломната си колекция облекла. Нейните десени са много интересни тъй като са комбинация от компютърни векторни и растерни форми. В дигиталните десени се преплитат етно мотиви и форми. Студентката черпи вдъхновение от дългите си пътувания и различните култури влага при изработката на своите проекти. Характерно за нейната работа са наслагването на различни слоеве и контексти. За графичното представяне на нейната авторска колекция дизайнерката си е послужила с векторни шаблони, за да покаже влагането на десените в съответните дрехи. Ако разгледаме виртуалния сборник на академията ще открием още дипломни представени графично чрез темплейти. Така се убеждаваме, че практиката за работа с шаблони е обичайна и се допуска във висшите училища по изкуства дори и за дипломни разработки. Модните дизайнери работят с темплейти не само за реализация на учебни задачи, но и при поместване на авторски колекции в каталози и блогове. (Фиг. 10)



Фиг. 10

Фиг. 10. Дипломни разработки на Francesca Guarracino, дипломант по моден дизайн в академията по изкуства Manchester Metropolitan University



В заключение може да се обобщи, че съвременните преподавателски практики налагат ползването на графики и изображения от интернет, които преминават през призмата на художника и се превръщат в интригуващи авторски творби. Направения паралел между обучението в НБУ и академията по изящни изкуства Manchester Metropolitan University доказва необходимостта от изучаване на графични програми за нуждите на графичното представяне на произведенията на модния дизайн. Независимо от учебното заведение и семестриалната програма компютърната графика е полезна научна дисциплина, която е заложена в обучението по мода у нас и в чужбина. Развитието на техническите умения успоредно с творческия потенциал на студентите е важна част от тяхното образование и трябва да бъде насърчавано и толерирано.

Литература

1. Digital Textile Design, Melanie Bowles, 2012
2. Digital Textile Printing, Susan Carden, 2015
3. <http://francescaguarracino.Wogspot.bg/> последен достъп 6.06.2016
4. <http://www.designyourway.net/dr/21-blank-t-shirt-vector-templates-free-to-download/> последен достъп 6.06.201