

**„ПРИЛОЖЕНИЕ НА ГРАФИЧНИЯ ДИЗАЙН
ЗА НУЖДИТЕ НА МОДНАТА ИНДУСТРИЯ”**

ас. Яна Стефанова Василева





НОВ БЪЛГАРСКИ УНИВЕРСИТЕТ

Департамент Дизайн и архитектура

„ПРИЛОЖЕНИЕ НА ГРАФИЧНИЯ ДИЗАЙН ЗА НУЖДИТЕ НА МОДНАТА ИНДУСТРИЯ”

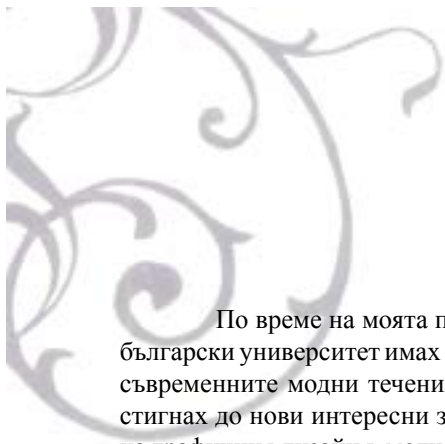
Дисертант: ас. Яна Стефанова Василева

ЦВЕТНО ПРИЛОЖЕНИЕ
към дисертационен труд за присъждане на научна
и образователна степен „доктор”

Научен ръководител:
доц. Емилия Панайотова Караджова

Научно жури:
проф. Тодор Варджиев
доц. д-р Живка Бушева
доц. д. изк. Незабравка Иванова
доц. д-р Анна Цоловска
доц. Борис Сергинов
доц. Банко Банков
доц. Елена Тодорова
доц. Емилия Панайотова Караджова





По време на моята преподавателска практика в модул „Мода”, към департамент „Дизайн и архитектура” на Нов български университет имах възможността да се докосна до произведенията на модния дизайн. Това ме подтикна да проуча съвременните модни течения и да опозная в по-голяма дълбочина творчеството на световните модни дизайнери. Така стигнах до нови интересни заключения, които ме провокираха да проведа това проучване и да изследвам приложението на графичния дизайн в модната индустрия.

Техниките, материалите и целият творчески процес при създаването на модните облекла - от първите щрихи до цялостната изработка на модния артикул, дълбоко ме впечатлиха. Като специалист в областта на графичния дизайн за мен беше любопитно, да изследвам до каква степен графичното проектиране е навлязло в модната индустрия и с какви проблеми се занимава. В резултат от това проучване, стигнах до извода, че постепенно се е оформила една симбиоза между графичния и модния дизайн, която все още не е изследвана. Голяма част от продуктите на графичния дизайн са подчинени на нуждите на модната индустрия и допринасят за оформянето на цялостния облик на модните артикули. Водещите търговски марки разполагат с рекламни отдели, които разработват визиите за новите модни колекции, съобразно съвременните вкусове, схващания и предпочитания.

Най-голямо присъствие на графичния дизайн се усеща в областта на рекламата, която играе съществена роля за поднасянето на модните артикули на пазара. Неоспорими са достойнствата на продуктите, създадени с изразните средства на графичния дизайн, както и неговата способност да пресъздава графично идеите и да предава посланията на художниците. Изразните средства на този вид изкуство са сведени до съчетанието на творческата мисъл и компютърните умения на дизайнерите, работещи в тази област, която се развива много динамично. В услуга на художниците непрекъснато се разработват нови софтуерни продукти, чиято цел е да ги подпомогне в техните творчески търсения. Същевременно възпроизвеждащите технически средства подобряват своето качество и дават още по-големи възможности за графичното реализиране на създадените проекти. Така палитрата на младите автори става все по-богата и наситена с възможности за експериментиране с различни материали, техники и изразни средства.

Необходимостта да бъдат проучени и детайлно описани аспектите на графичния дизайн в модната индустрия налага обстойното разглеждане на приложението на графичния дизайн в модния корпоративен дизайн. Описана е хронологията в развитието на логото на конкретни модни марки, и са проследени психологическите ефекти върху потребителя. Направена е съпоставка между дизайна на различни запазени знаци, за да бъде анализирана взаимовръзката между дизайна на логото и цялостната линия на брандовете. Проследен е целият тотал дизайн на определени модни марки, с цел да бъде изследвано приложението на запазения знак в изграждането на визията на брандовете. Представени са различни рекламни материали в модната индустрия и ролята, която те изпълняват за популяризирането на моделите от колекциите

Засегната е темата за развитието на съвременната модна скица като са потърсени примери, които най-точно илюстрират съвременните тенденции в модната илюстрация. Разгледана е темата за приложението на различните софтуерни продукти, разработени с цел да подпомагат модните дизайнери по време на тяхната работа. Подробно са описани различните графични техники и материали, които се използват за отпечатване върху тъкани. Това включва и обстойното изследване на новостите в тази сфера и приложението, което дизайнерите им дават в своите модни колекции.

Разгледан е проблема за симбиозата между приложната графика и модният дизайн, като са описани етапите на създаване на модно портфолио и графичното му изпълнение. Несъмнено това е една от възловите точки в представянето на всеки моден дизайнер и е от изключителна важност за поднасянето на неговите модели пред публиката. Проектирането на модно портфолио само по себе си също представлява творчески процес на създаване на цялостна визия, взаимно обвързана с тематиката на представените модели.

В настоящия дисертационен труд са анализирани съвременните алтернативни форми в модата, като еко мода, био мода и трешън. Разгледани са проблемите за прилагането на екологично чисти материали и мастила в създаването на модни артикули. Описани са различни техники за работа с биологично чисти продукти и прилагането им в модната индустрия. Интерес представляват различните текстилни техники за обработка на тъканите, възникнали в древността, и приложението им в творчеството на съвременните модни дизайнери. Също така са изследвани възможностите да се използват рециклирани продукти за създаването на различни модни аксесоари и са представени реализирани проекти на водещи световни компании в тази насока. В подкрепа на изложената теза са представени модели на водещи модни дизайнери, изработени от екологични материали.

Основната теза е онагледена с цветни приложения, които поясняват представените факти и доказват изложението. Определени части от дисертационния труд са били изнесени на престижни научни форуми и са дискутирани от различни специалисти в областта. Извадки от дисертацията са публикувани в специализирани издания в страната и чужбина.

1.1 Изразни средства на графичния дизайн в модната корпоративна идентичност

Съвременната модна индустрия се формира под въздействието на новите тенденции, провокирани от съвременната културна среда. За да могат да отговорят на изискванията и потребностите на пазара, големите производители прибягват до услугите на рекламни агенции, които да изградят имиджа и визията на дадената марка. В този смисъл продуктите на графичния дизайн играят съществена роля при лансирането и утвърждаването на модните марки. Голяма част от продуктите на графичния дизайн са подчинени на нуждите на модната индустрия и допринасят за оформянето на цялостния облик на модните артикули. Водещите търговски марки разполагат с рекламни отдели, в които съвместно работят графични и модни дизайнери при създаването на визии и рекламата на новите модни колекции. Не са малко примерите, в които главните модни дизайнери са автори и на рекламните материали на дадена марка. По този начин модната индустрия успява по-успешно да наложи на пазара най-новата си продукция и да реализира по-големи печалби.



Фиг.1



Фиг.2



Фиг.3



Фиг.4



Фиг.5



Фиг.6

Големите производители са склонни да рискуват с нестандартни, провокативни, дори шокиращи реклами, за да привлекат вниманието на определена таргет група. (Фиг.5,6)

Пример за успешна реклама е кампанията на производителите на дънкови облекла “Diesel”. През зимата на 2002 г. те пускат на пазара нова колекция облекла, предназначени за младата аудитория. Замисълът на колекцията е да внуши жажда за живот и стремеж към пълна свобода, които успешно са пресъздадени в постерите, билбордовете и цялата гама рекламни материали. Плакатите са атрактивни, с ясно изразена концепция. Посланието е предадено чрез изразните средства на графичния дизайн – образ, цвят и текст, обединени в цялостна композиция. Постерите изобилстват от ярки цветове, фигурите са жизнени, енергични и бликат от енергия. Цялата идея е изразена еднозначно и е съобразена с таргет групата, към която е насочена новата колекция. (Фиг.7,8)



Фиг.7



Фиг.8

Приложението на графичния дизайн в модата има различни проявления, но най-силно е неговото присъствие в областта на корпоративната реклама. Основното предназначение на всички видове реклама е да подпомага избора на потребителите относно продукт или услуга. Тя е форма на масова комуникация, която играе важна роля при осъществяването на продажбите и участва в изграждането на имиджа на дадена компания. Рекламата има за цел да привлече общественото внимание и да го концентрира върху определен продукт, като в същото време въздейства на потребителите и тяхната покупателна способност. (Фиг.9,10,11)

Излизането на нова модна колекция на пазара е съпътствано с масивна рекламна кампания, която има за задача да представи на потребителите новите артикули на марката. Всяка г. производителите на облекла инвестират милиони за външна реклама - билбордове, плакати и постери, без които лансирането на новата продукция би била затруднена. Силната конкуренция на пазара принуждава производителите да търсят различни форми на изява.

Успешният маркетинг и правилно адресираната реклама са определящи фактори и неизменно допринасят за повишаване на печалбата на производителите. С помощта на рекламните материали новите визии на брандовете достигат до потребителите. Предназначението на всички форми на реклама е да провокират интереса на клиента и да насочат неговото внимание върху точно определен бранд, който е обект на реклама. В този смисъл печатната реклама притежава силата да манипулира избора и да налага на потребителите новите тенденции, като в същото време моделира общите вкусове. Асимилирането на основната идея, вложена в новите модните линии, се подпомага от съпътстващата ги реклама и въздейства върху потребителите при избора им на стоки.(Фиг.12,13,14,15)



BEAUTY & YOUTH

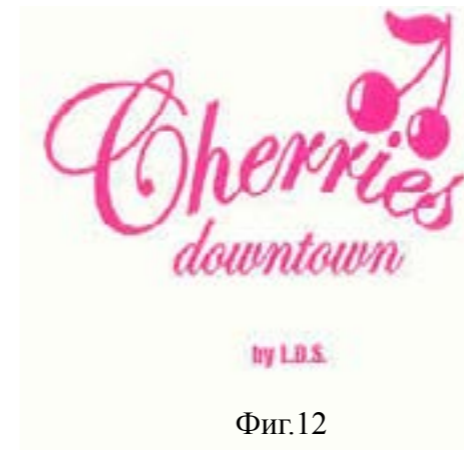
Фиг.9



Фиг.11



Фиг.10



Фиг.12



Фиг.13

Графичната визия на рекламните материали на дадена модна марка се определя не само от таргет групата на потребителите, а и от вида на стоките, които се предлагат. Някои производители разширяват дейността си и предлагат козметика и аксесоари в допълнение към модната си линия. Това налага мултиплицирането на логото на марката върху опаковките на различните артикули на производителя.(Фиг.12,13,14,15)



Фиг.14



Фиг.15

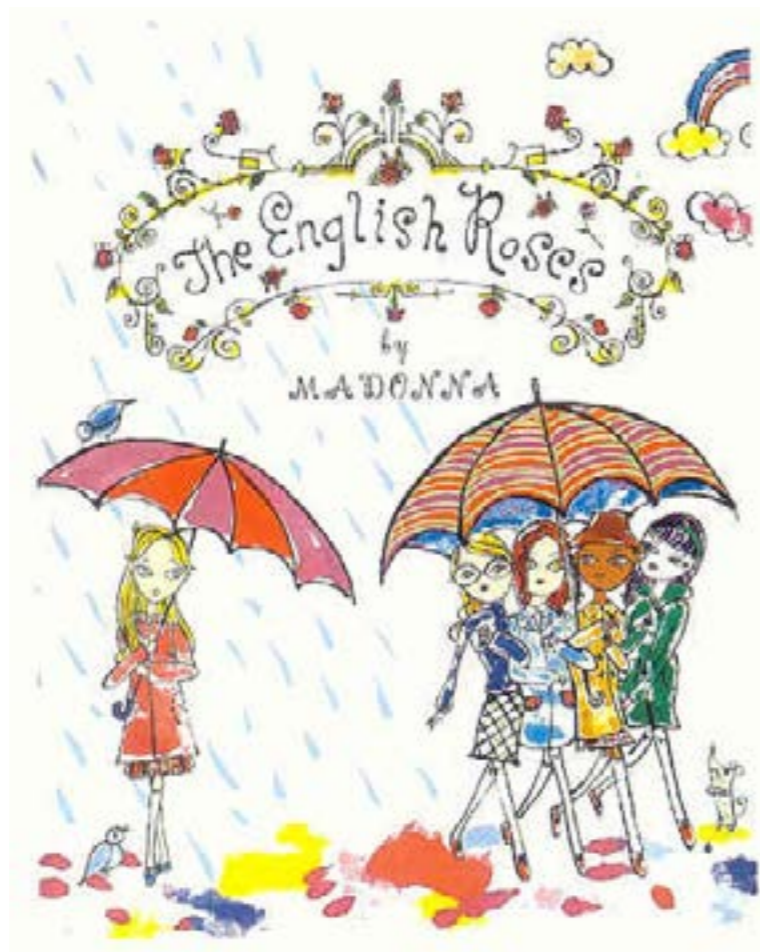


Фиг.16



Фиг.17

Собственикът на марката „Vabburin” е художник, който работи в областта на модния дизайн и рекламната графика. Брандът предлага козметични продукти, дрехи и аксесоари, предназначени за тинейджъри. Разнообразният асортимент се допълва от канцеларски материали, чанти, кожени изделия, стоки за баня, часовници, списания, керамика, шалове и обувки. (Фиг.16,17,18)



Фиг.18

Графичният дизайн на запазените знаци на всяка модна марка е от изключителна важност за психологическото въздействие върху крайния потребител. Визията на логото изразява идеи, внушава и налага идеали за красота и естетика. Графичното проектиране на запазените знаци на модните марки се реализира в двуизмерни компютърни програми, предназначени за графичен дизайн, което показва взаимодействието между графичния дизайн и модата.(Фиг.19 - 54)

Christian Dior
PARIS

Фиг.19

Gianfranco
FERRE

Фиг.20

PATRIZIA PEPE
FIRENZE

Фиг.21

MaxMara ZARA

Фиг. 22

Фиг.23

BOBO ZANDER
RELIGION

Фиг.24

H&M

Фиг.25

Betty Barclay

Фиг.26

John
Galliano

Фиг. 27

Levi's

Фиг.28

UNITED COLORS
OF BENETTON.

Фиг.29

PRADA

Фиг.30

G

GIORGIO ARMANI

Фиг.31

CC

CHANEL

Фиг.32

GUCCI

Фиг.33



Фиг.34



Фиг.35



Фиг.36



Фиг.43



Фиг.44



Фиг.45



Фиг.37



Фиг.38



Фиг.46



Фиг.47



Фиг.48



Фиг.39



Фиг.40



Фиг.41



Фиг.49



Фиг.50



Фиг.51



Фиг.42



Фиг.52



Фиг.53



Фиг.54

Логотипите на някои марки са претърпяли развитие през годините докато постепенно придобият графичната визия, с която са познати днес. Графичния знак постепенно бива стилизиран и достига до настоящата визия, която е много изчистена и лесно разпознаваема. (Фиг.55,56,57)



Фиг.55



Фиг.56



Фиг.57

В повечето случаи при реализация на редизайн на дадено лого компаниите се стремят да запазят общият изглед на запазения си знак, тъй като клиентите им са свикнали да възприемат марката и всяка драстична промяна би довела до смесени реакции от страна на почитателите на даден бранд. За съжаление новото лого на марката "GAP" не е прието добре от публиката, в социалните мрежи хиляди почитатели на бранда изказват своето възмущение от редизайна и компанията се принуждава да приеме старото си лого. (Фиг.58)



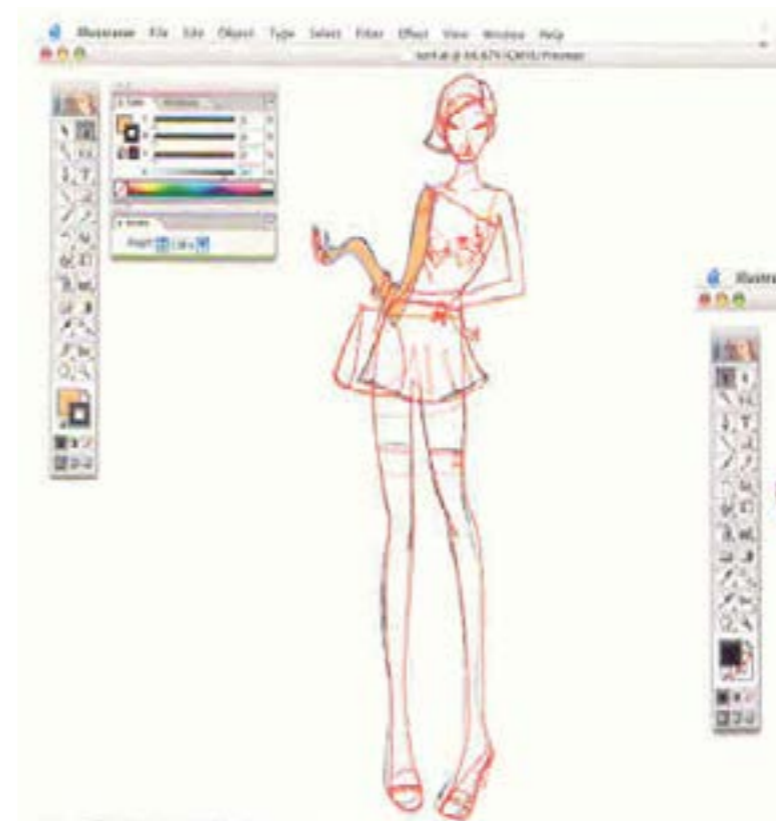
Фиг.58

1.2 Графичен дизайн на модната скица

Навливането на графичния дизайн в творчеството на съвременните модни дизайнери се отразява върху развитието на модната скица. Много дизайнери използват компютърен софтуер при проектирането на своите модели и работят с програми за графичен дизайн при проектирането на модните си скици. Съвременните технологии предоставят необятни възможности и провокират към експериментиране с различни техники и материали.

Някои модни дизайнери комбинират векторни и растерни елементи със сканирани свои скици, докато други предпочитат да допълват своите рисунки с двуизмерни и тримерни обекти. Някои автори използват колажната техника като сканират различни обекти и ги обработват компютърно. Програмите за графичен дизайн предлагат различни филтри и текстури, които подлежат на модификации. Трасирането на сканирани изображения също е често срещана техника. Не е малък броят на модните дизайнери, които предпочитат да рисуват своите скици с таблет и да използват различни четки и фактури. Навливането на компютърните програми за графичен дизайн неизбежно се отразява върху стила на работа на съвременните модни дизайнери и предопределя развитието на нови комбинирани техники.

Компютърните програми за графичен дизайн дават възможност за проектиране на модни скици и илюстрации. Програмите Photoshop и Illustrator, предназначени за обработка на растерни и векторни изображения, се използват широко в рекламната графика и намират приложение и в модния дизайн. Все повече дизайнери създават модните си скици и илюстрации на компютър, като комбинират функциите на Photoshop и Illustrator. (Фиг.59,60,61,62,63)



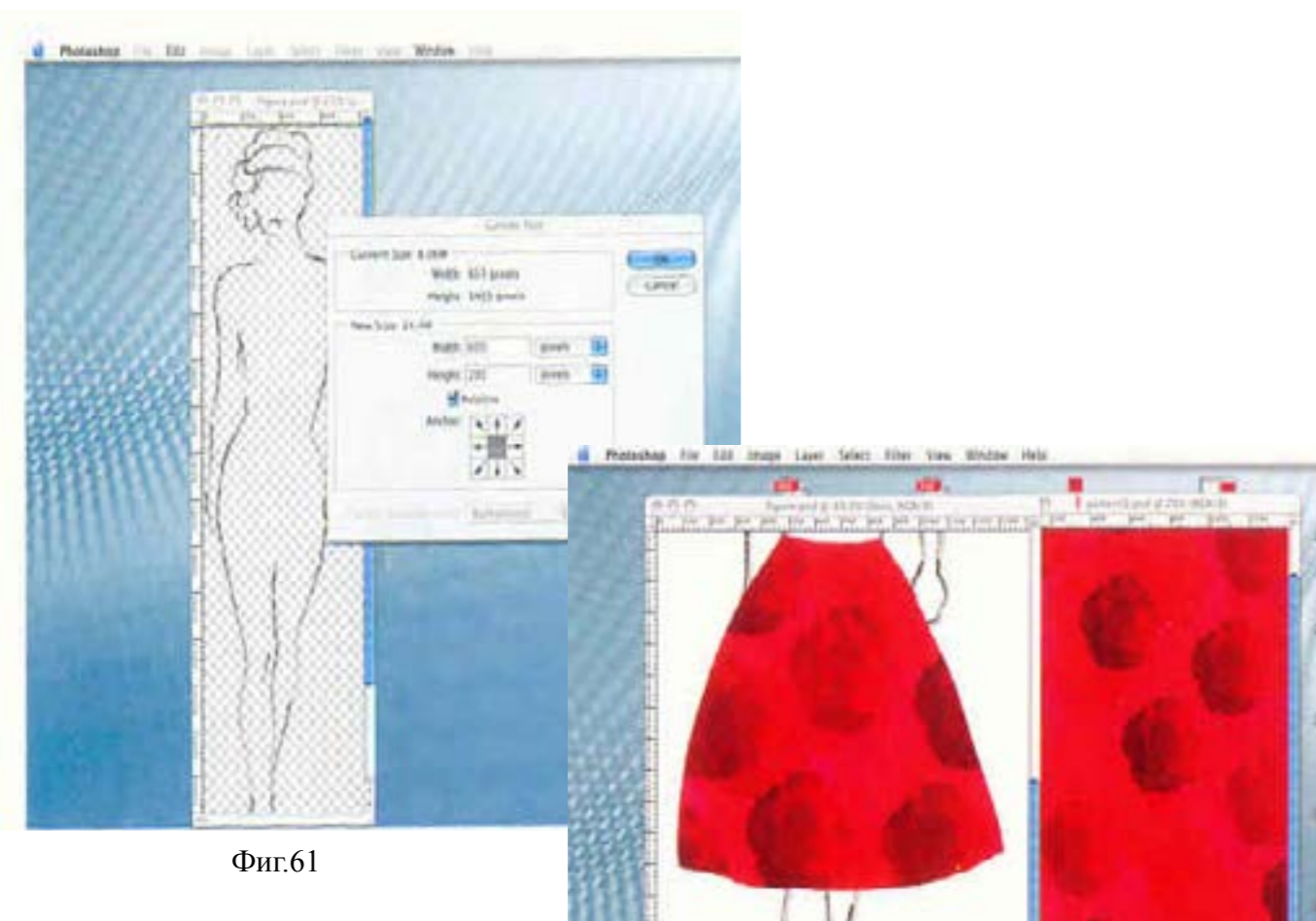
Фиг.59



Фиг.60

Marion Lefebvre

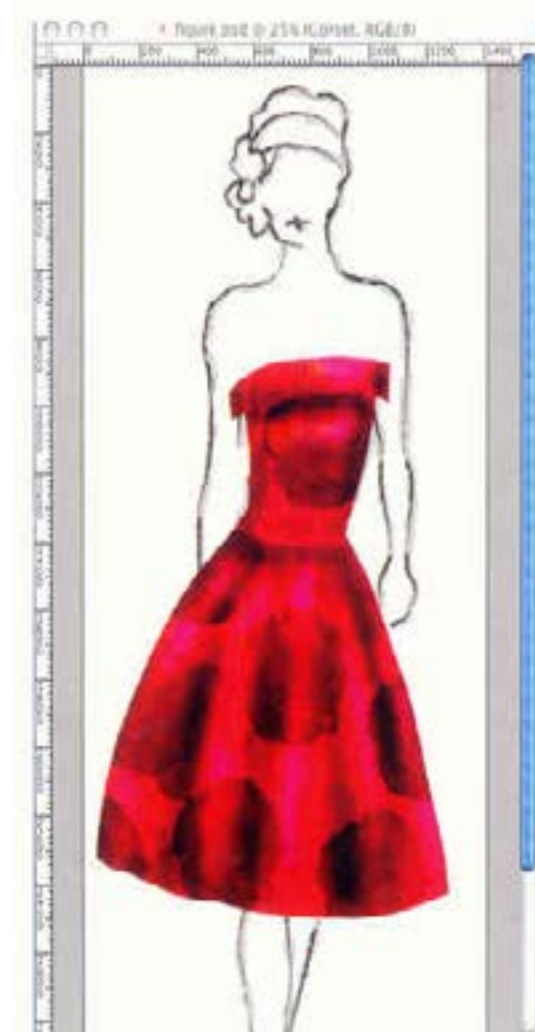
Творчеството на френската дизайнерка **Marion Lefebvre** е доказателство за успешно комбиниране на сканирани рисунки с фотографии, които са обработени в програмата за корекции на растерни изображения. Стилът на работа на художничката е дълбоко повлиян от съвременните течения в илюстрацията и художествените изкуства. (Фиг. 64)



Фиг.61



Фиг.64



Фиг.63



Фиг.62

Съвременната модна илюстрация се развива с бързи темпове и излиза от рамките на традиционните техники. Възможностите на компютърния софтуер и навлизането на различни устройства, като таблети, скенери, цифрови фотоапарати и др, в творческия процес на дизайнерите оставя своя отпечатък върху развитието на модната скица. Много дизайнери съчетават дизайнерското си мислене с компютърни умения при реализацията на модните си скици. В изразни средства се превръщат двуизмерните компютърни програми, което неизбежно се отразява върху стила на работа и довежда до обособяване нови тенденции в модната илюстрация.

Alma Larroca

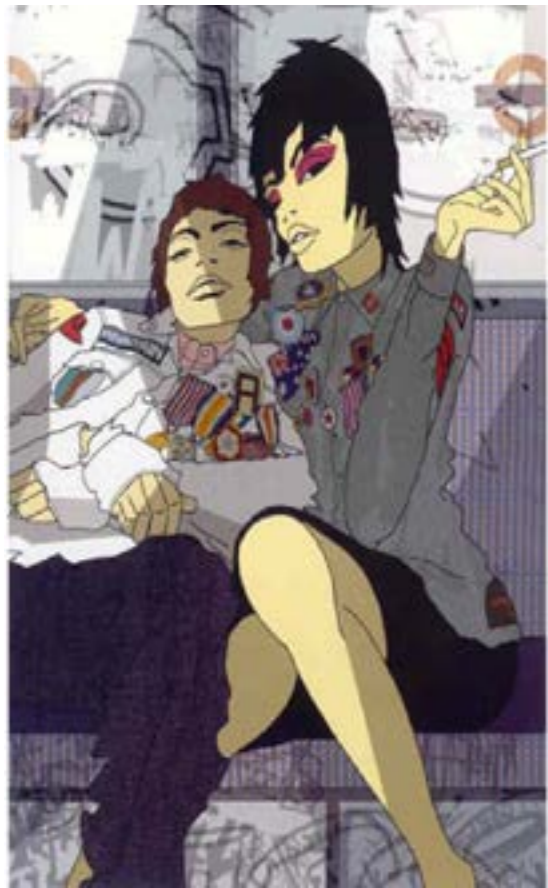


Фиг.66



Фиг.65

Дизайнерката **Alma Larroca** работи с интересна техника, която превръща проектите ѝ в отличен пример за съчетание на контурните скици с компютърни четки и текстури. Нейните илюстрации са вдъхновени от поп културата. В изграждането на изображенията тя използва колажна техника, която създава в програмата Photoshop. Илюстрациите включват линейна рисунка, комбинирана с шарки и текстури, различни четки и градиенти, както и векторни елементи, които участват в изграждането на цялостната композиция. (Фиг. 65,66)



Фиг.67

Graham Rounthwaite

Интерес представляват и дигиталните илюстрации на дизайнера **Graham Rounthwaite**, автор на рекламни илюстрации за различни компании. Едни от най известните му илюстрации са реализирани през 2000 г. като реклами за „Off Centre” и „Levis Jeans”. Те са били разпечатани на големи билбордове и поставени на ключови сгради в Ню Йорк. Характерно за неговите скици е комбинирането на графична контурна рисунка с цветно фоново запълване. Оцветяването и поставянето на светлосенките са извършени на компютър в програмата Photoshop. (Фиг.67,68)



Фиг.68



Фиг.60

Rebecca Antoniou

Дизайнерката **Rebecca Antoniou** родена през 1971 г. в Англия, е представител на цяло поколение дизайнери, които обработват своите модни илюстрации на компютър. Характерно за нейните скици е умелата обработка на изображенията в програмата Photoshop. Скиците изобилстват от различни филтри, ефекти, текстури и оцветявания. Графичните подчертавания на определени места акцентират и степенуват по значимост елементите, които изграждат илюстрацията. Характерен похват за художничката е включването на сканирани парчета плат в изграждането на цялостната композиция. Интересен е изборът на декоративни елементи, които в повечето случаи се вграждат във фигурите и се явяват обединяващ елемент в цялостната визия. (Фиг.69,70)



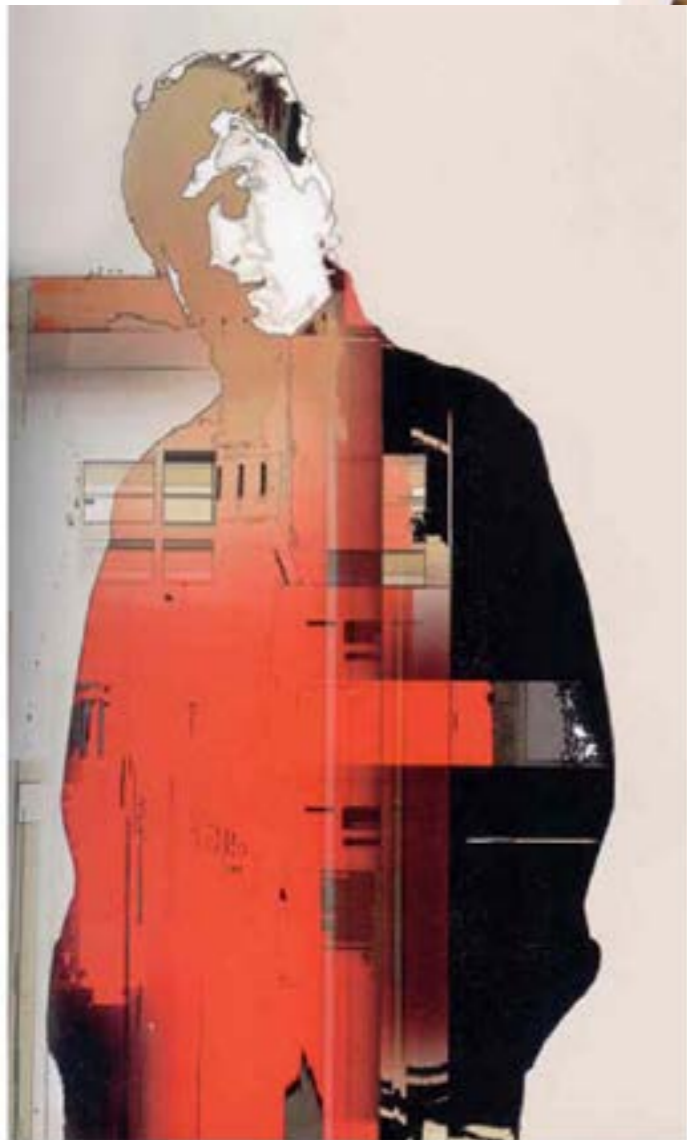
Фиг.70

Shiv

Творчеството на дизайнерката **Shiv** е отличен пример за приложението на различните филтри на програмата Photoshop в модната илюстрация. Дизайнерката е родена през 1973 г. в Лондон. Изучавала е изобразително изкуство в „West Surrey College of Arts and Design” и се е дипломирала в „Camberwell College of Art” в специалност графичен дизайн. Сред корпоративните клиенти на художничката са „Nike”, „Ninja Tune”, „Sony Music” и „Virgin”. Проектите на Shiv представляват фотографски изображения, детайлно обработени с филтрите в програмата Photoshop. (Фиг.71,72)



Фиг.71



Фиг.72



Фиг.73

Stephane Gooddard е един от малкото модни дизайнери, чийто стил допада както на младото поколение, така и на по-консервативните клиенти. Художникът е получил своето образование в училището по графични изкуства “La Martiniere” в град Лион, Франция след което е продължил своето следване в “ENS AAMA” в Париж. Негови илюстрации са били публикувани в реномирани модни издания като “ELLE”, “Le Monde”, “Leberation” и други. Работил е за марките „Adidas” и „Nike” и е излагал свои произведения в различни галерии. (Фиг.73,74)



Фиг.74

Stephane Gooddard

Hiroko Hasegawa

Художничката **Hiroko Hasegawa** е талантива дизайнерка с нетрадиционен подход към модната илюстрация. Родена е в Токио, където завършва "Setsu Mode Seminar". Там тя изучава традиционните живописни и графични техники. Илюстрации на тази дизайнерка са били публикувани в списанията "LEE", "Urb", "Caz" и "Crea". Вдъхновение за своята работа Hiroko Hasegawa черпи от творчеството на Пикасо, което определено се отразява на нейната работа. Материалите са класически - акварел и гваш, които се дообработват на компютър. Програмата Photoshop е ползвана изключително пестеливо, нейната намеса в колорита и рисунъка е минимален и не нарушава изяществото на ръчната рисунка. Намесата на компютъра е едва доловима само в малките детайли. (Фиг.75,76)



Фиг.76



Фиг.75

Klani Lee

Дизайнерката **Klani Lee** притежава характерен индивидуален стил на работа. В своите модни илюстрации тя изобразява фигурите с изменени пропорции: главите са подчертано големи и създават впечатлението за детска структура на телата. Широкото разположение на очите и подчертано големите бузи в лицата допълват това впечатление. Прецизната черна линия, положена с молив, е основно образващо средство в илюстрациите. Големите пространства са осмислени от равно положени два цвята в пастелната гама. Фоновото пространство се допълва от цветни дъги, красиви облаци, ярки поляни, които пресъздават атмосферата от детските рисунки. Фантастичните герои в илюстрациите са вдъхновени от незабравимите преживявания в детството на дизайнерката. Художничката използва компютър при създаването на модните илюстрации. Сканира своите скици и полага равните цветове в програмата Photoshop. (Фиг.77,78)



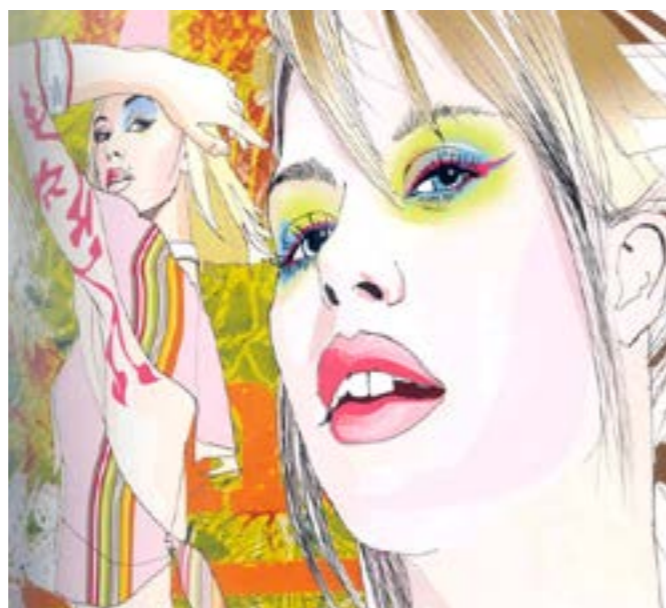
Фиг.77



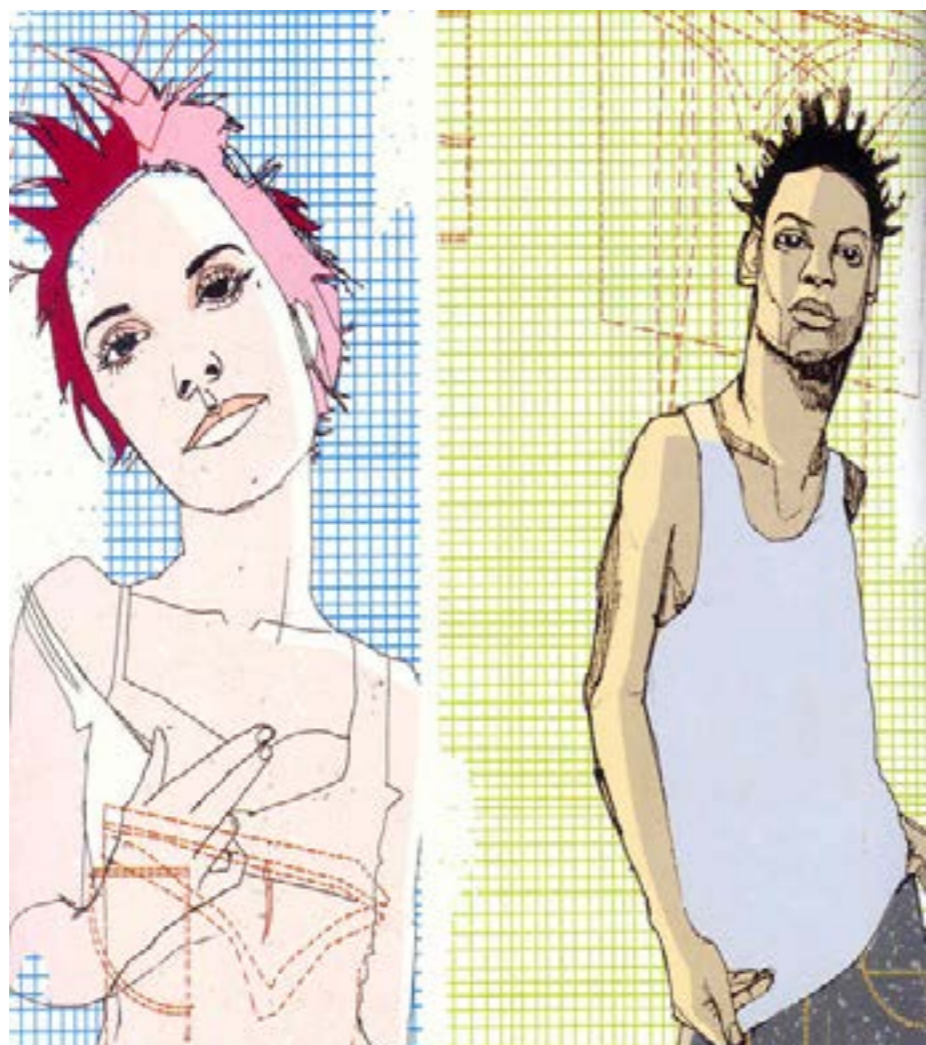
Фиг.78

Patrik Morgan

Patrik Morgan е активно действащ моден дизайнер. Неговата богата биография включва разработки за „Levis“, „Nike“, „Carling Black Label“, „Nokia“, „MTV“, „BBC“, „The Body Shop“ и други известни компании. Понастоящем преподава моден дизайн в „Instituto Marangoni“ в Лондон. Своята подготовка в областта на дизайна е получил в „Kingston University“ в Лондон. През всичките години на усилена работа дизайнерът е разработил собствена техника за изграждане и обработка на изображението във Photoshop, която се стерми да предаде на своите студенти. Преди да започне работа, дизайнерът винаги изяснява идеята във своя скициник. Типично за неговата работа е комбинацията с цветни моливи, снимки и текстури. Ключът към разгадаване на неговата техника е обръщането на контура в негатив - похват, характерен за печатната графика. Промяната на цветните канали и поместването на отделните елементи от илюстрацията в самостоятелни слоеве на Photoshop създават богатство и дълбочина на картината.(Фиг.79,80)



Фиг.79



Фиг.80

Chul-Yong Choi



Фиг.82

Нестандартният подход към модната илюстрация на дизайнера *Chul-Yong Choi* е пример за умело използване на компютърния софтуер и подчиняване на функциите на програмата за нуждите на дизайнера. Авторът е изучавал текстилен дизайн в „Hong-ik University“ в Сеул Корея, след което е продължил образованието си в „Domus Academy“ в Милано, Италия, където е усвоил познания в областта на модната илюстрация. Натрупаните умения неизбежно се отразяват върху неговият стил на работа в модните скици, които представляват невероятни дигитални колажи, изградени от разнообразни по структура и цвят сканирани елементи. Контурните линии на фигурите се изграждат от сканирани машинни шевове, а дрехите на моделите са изградени от сканирани парчета плат. Модните аксесоари са представени чрез сканирани хартиени отрязъци. Ключовите места и усложняванията в кройката са пресъздадени от сканирани карфици. Изключително прецизната изработка създава усещане за непринуденост и екстравагантност. Програмата Photoshop е използвана за сканиране и обработка на отделните обекти, участващи в създаването на дигиталния колаж. (Фиг.81,82)



Фиг.81



Фиг.83

Дизайнерът Jasper Goodall е типичен представител на това течение в модната илюстрация. Неговите дигитални скици се характеризират с модерно звучене и иновативен дизайн. Роден е в Бирмингам, Англия през 1973 г. и получава степен по илюстрация в „University of Brighton“. Илюстрациите му се характеризират с комбинация от ръчна рисунка с моливи или флумастери, допълнена с векторни форми, които са компютърно обработени в програмата Illustrator. Негови корпоративни клиенти са „Pentagram“, „Nike“, „Adidas“, „Deer Design“, „Coca-Cola“ и други известни компании. (Фиг.83,84)



Фиг.84

Jasper Goodall



Фиг.86

Matthias Frey

Друг дизайнер, работещ в същата техника, е Matthias Frey. Характерно за неговите скици е търсенето на пластичност и светлосенъчно изграждане във векторната илюстрация. Художникът включва в цялостния дизайн текстилни текстури и геометрични векторни шарки, които обогатяват цялостната визия на неговите проекти. В основата на неговата техника е ръчната скица, която след сканиране претърпява тотална компютърна обработка. Работата в програмата Illustrator не нарушава пропорциите и правдивостта на първоначалната скица. Светлосенките са стилизирани, градацията на цветовете и светлосенките създава впечатление за обем на формата, което придава триизмерност на изображението. (Фиг.85,86)



Фиг.85

Miles Donovan

Творчеството на дизайнера **Miles Donovan** заслужава вашето внимание. Характерна техника за неговите илюстрации е трасирането на растерни изображения, което е приложимо само във векторните програми. По време на този процес компютърът отделя областите с приблизително сходен цвят на пикселите от растерното изображение и ги изчертава във векторен контур и запълване. Дизайнерът прилага трасиране на фото изображения в програмата Adobe Illustrator, като допълва композициите с различни растери, ефекти от четки и преливки. Илюстрациите му са динамични и експресивни, повлияни от стила поп-арт. Често срещани персонажи в неговите илюстрации са известни музикални изпълнители, на които дизайнерът е направил портрети. Голяма част от проектите са решени в два или три цвята, което създава впечатление за цялостност и налага съвсем нова стилистика, повлияна от рекламната графика. (Фиг.87,88)



Фиг.87



Фиг.90

Florence Deygas

Стилът на дизайнерката **Florence Deygas** е подчертано стилизиран и изчистен. Художничката е изучавала и анимационно кино, което неминуемо се отразява върху стила ѝ на работа. Изразни средства в нейните модни скици са линията и цвета. Проектите ѝ се отличават с елегантен линеарен рисунък, който на места се допълва с типография и плътни цветни полета. Първоначално художничката рисува върху хартия, след което сканира и трасира изображението в програмата Adobe Illustrator. С тази техника дизайнерката е работила за “Lacoste”, „Fendi”, „Bourjois”, „Lancel”. Нейни илюстрации са били публикувани в различни списания, сред които се нарежда и френският “Vouge”. (Фиг.89,90)



Фиг.89

Tristan Galdós del Carpio

Художникът **Tristan Galdós del Carpio** работи в областта на модната илюстрация като дизайнер на свободна практика. Тъй като е изучавал графика и офорт в парижката Академия за декоративни изкуства, неговите модни скици са подчертано графични. Дизайнерът първоначално ги рисува с туш, след което ги сканира и облагородява щрихите в програмата Adobe Illustrator. Функциите на програмата позволяват трасиране на изображението и заливане на определени области с чист равен цвят. Сюжетите са повлияни от стилистиката на попарт и комикс рисунките. Художникът е автор на скици към модни колекции, рекламни кампании, илюстрации към книги, щампи за тениски и други проекти. Доказателство за отличните му дизайнерски качества са публикациите в списанията „Das Magazin“, „Self-Service“ и парижкото издание на „Vouge“. (Фиг.91,92)



Фиг.91

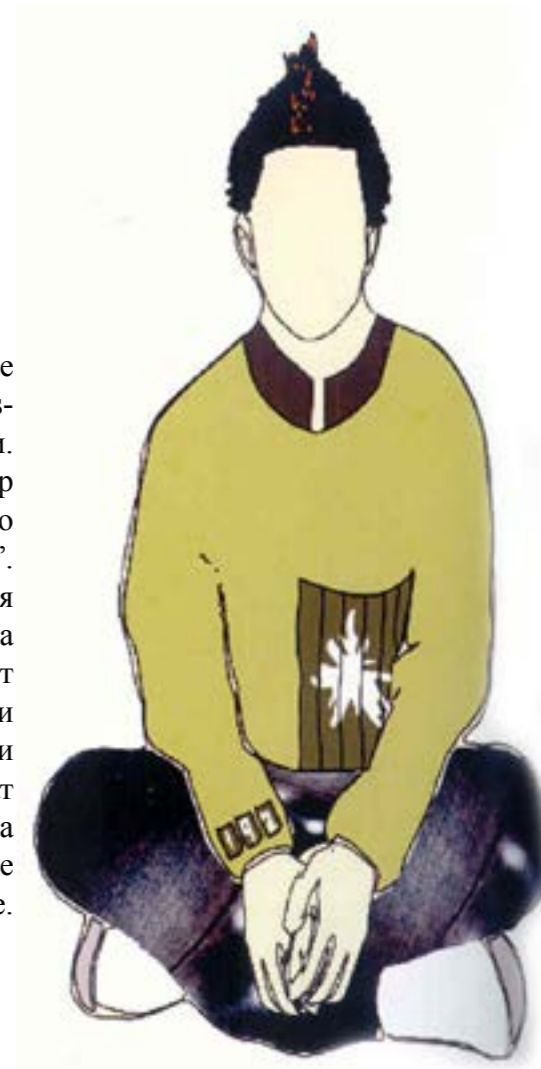


Фиг.92



Фиг.93

Дизайнерът **Jonathan de Lagarde** създава своите илюстрации основно на компютър. За целта си служи с Illustrator и Adobe Stream Line при обработката на своите скици. Завършил е „New York University“ и към момента е автор на рекламни визии за марките „Gap“ и „FILA“, а успоредно с това развива своя собствена модна линия „Delagarade“. Изразните средства са молив, въглен и Illustrator в комбинация с Adobe Stream Line. Прилагайки техника за връзване на растерно изображение във векторен контур, дизайнерът успява да запълни с текстури от платове определени области в илюстрациите. Контурите на изображенията се трасират и почистват в програмата Illustrator, а отделни области биват запълнени с равен цвят. По този начин дизайнерът изгражда собствен стил, който звучи съвременно и в същото време се харесва на младите хора, към които са ориентирани дрехите. (Фиг.93,94)



Фиг.94

Lisa Henderling



Фиг.95

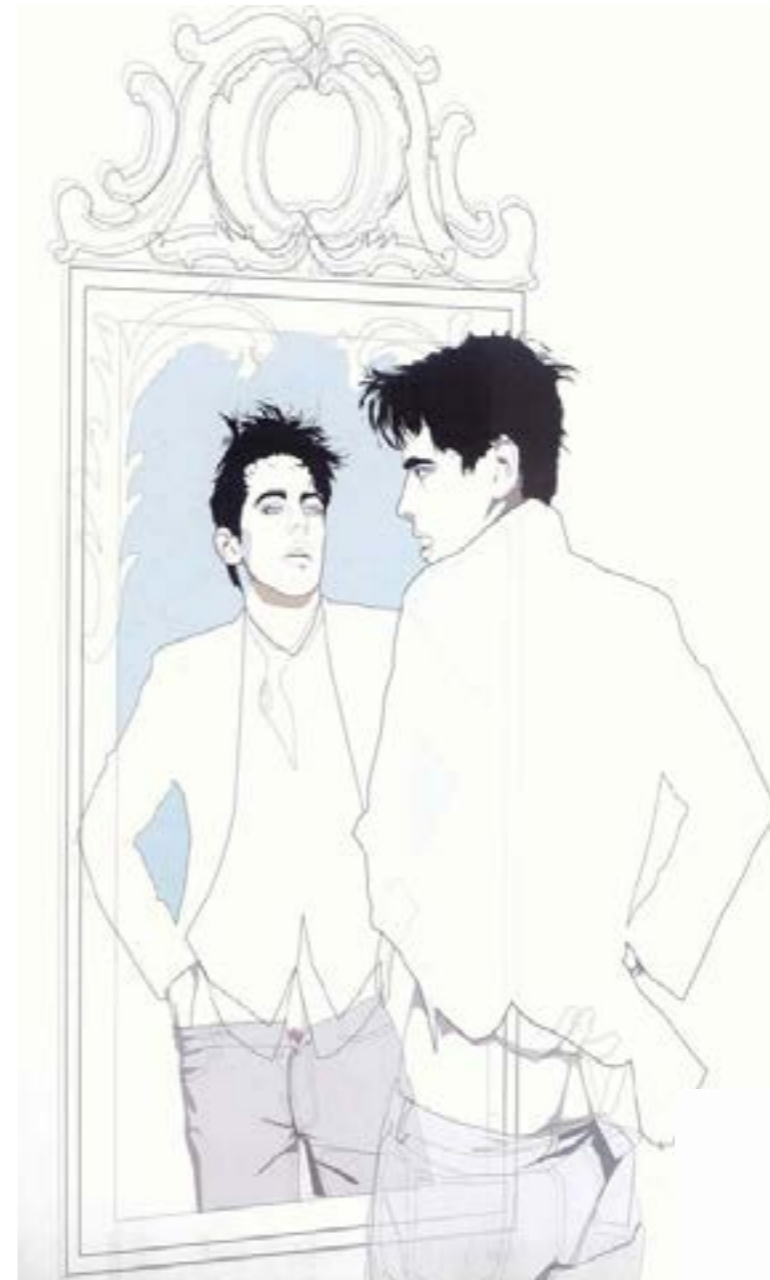
Дизайнерката **Lisa Henderling** е изключително търсена. Работила е за „Hasbro”, „Nordstorm”, „Kimberly Clark”, „New York Times”, „Wall street journal”, „Avon” и много други издания. Нейните илюстрации са подчертано графични и изобилстват от векторни декоративни елементи. В основата на всеки проект е залегнала ръчната рисунка, която се сканира и дообработва в Illustrator. Дизайнерката я ползва като основа за създаване на илюстрациите и работи в три слоя. За по-голямо удобство сканираното изображение се помества в базисно разположен първи слой. Върху него се поставя следващия слой, предназначен за линиите на изображенията. В последния слой се разполагат цветовете, текстурите и декоративните елементи. Последователността при работата следва подредбата на слоевете, което създава известна рутина и улеснява дизайнера в неговия творчески процес. (Фиг.95,96)



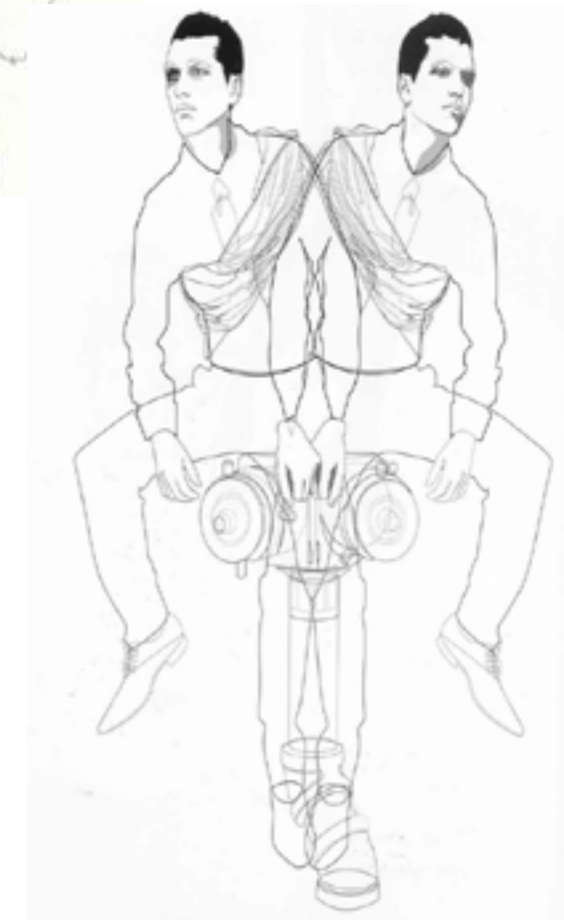
Фиг.96

Ling Chen

Дизайнерката **Ling Chen** е много популярна в Китай. Завършила е “Parsons School of Design” в Ню Йок и е избрала да визуализира своите идеи посредством програмата Illustrator. Тъй като черпи вдъхновение от илюстрациите на Aubrey Beardsley, нейните векторни илюстрации са повлияни от творчеството на този велик художник. Илюстрациите са силно въдействащи, линиите са плавни и изящни и отлично се комбинират с бароковите елементи. Характерно за нейните скици са сложните композиции от фигури, поставени в интересен декор в стил рококо. Персонажите са изпълнени с емоционален заряд и взаимно се припокриват, като създават сложна вълнуваща картина. (Фиг.97,98)

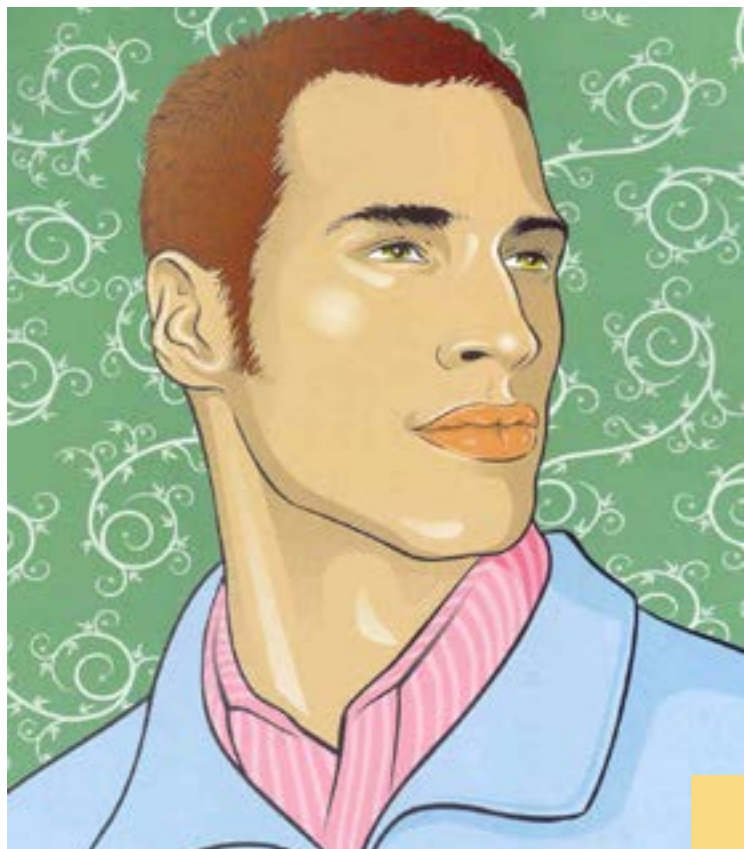


Фиг.97



Фиг.98

Albert Morell



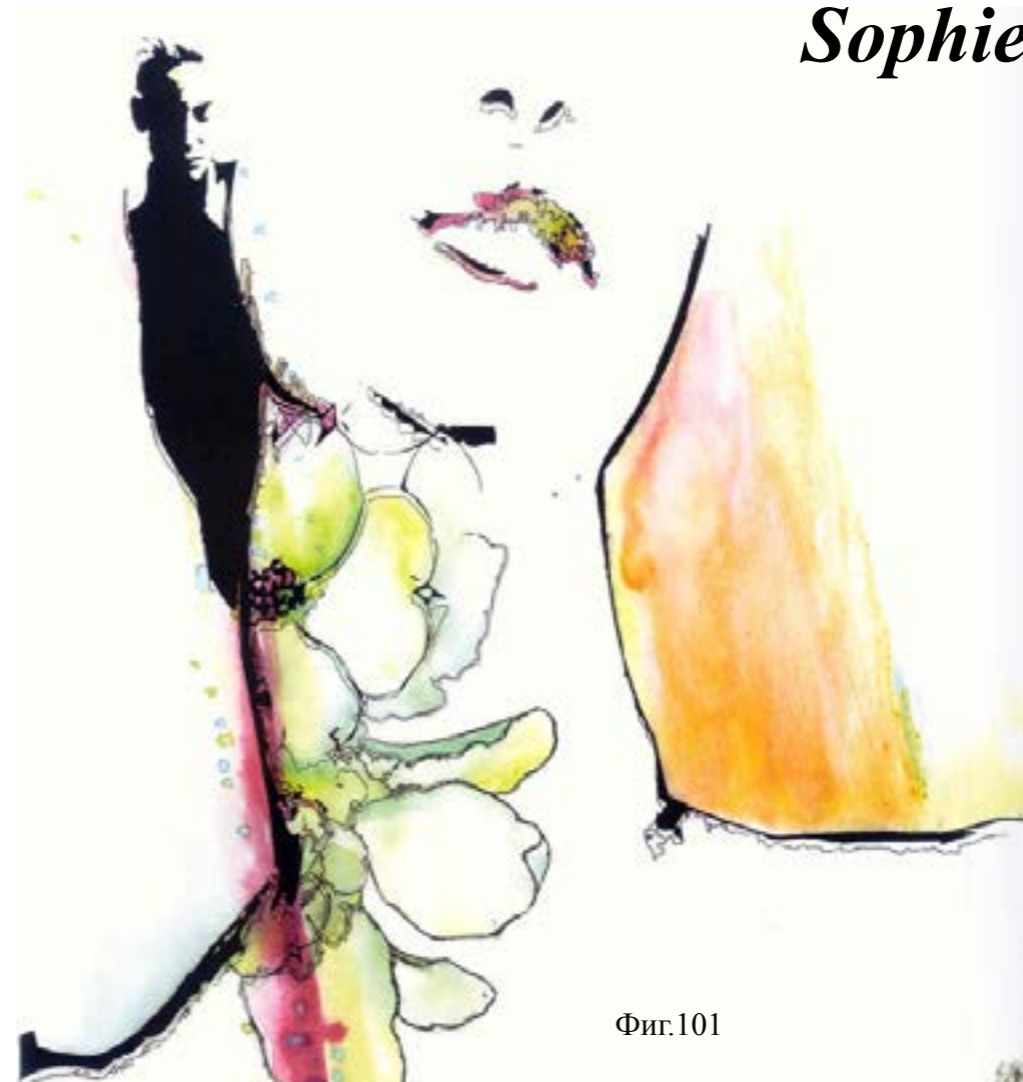
Фиг.99

Интерес представляват илюстрациите на дизайнера **Albert Morell**, чиито дигитални скици са особено впечатляващи. Възпитаник на „Academy of Arts” в Германия, той е избрал да твори с програмата Illustrator. Основен мотив в неговото творчество е човешкото лице, което е основен обект в неговите илюстрации. Дизайнерът си е изработил метод на работа, който включва различни етапи в изграждането на образа. Първоначално подбира цифрови изображения с подходящи персонажи, които да скицира с графичен материал. Следващият етап включва сканиране и конвертиране на файла в черно-бял цветен режим. След прехвърлянето на файла в Illustrator се извършва полагане на цвета и допълнителните декорации. Сполучливото отделяне на светлосенките и плавното преливане на тоновете, които подчертават мимиката и придават одухотвореност на лицето. Портретите са изключително изразителни и създават впечатление за дълбоко пространство, което е постигнато чрез степенуване на дебелината на контурните линии. (Фиг.99,100)



Фиг.100

Sophie Toulouse



Фиг.101

Модните илюстрации на дизайнерката **Sophie Toulouse** са доказателство за постепенното навлизане на компютърните програми в модната скица. Художничката е получила своето образование в “Sorbonne” в Париж. В своята работа тя използва традиционните материали туш и акварел, като ги комбинира в познатата техника лави. След като сканира акварелните си рисунки, засилва цвета и контраста в програмата Adobe Photoshop. В допълнение трасира изображенията и обработва линията и контурите в програмата Adobe Illustrator. Крайният резултат е съвършени, деликатни и ефирни компютърни илюстрации, в които са запазени акварелните разливания и ефекти, линията е жива и накъдрена в резултат от трасирането във векторната програма. Рисунки на Sophie Toulouse са били експонирани в различни престижни галерии, а сред корпоративните ѝ клиенти са марките „Clinique”, „Iff”, „Interscope Records”. (Фиг.101,102)



Фиг.102

Thomas Barwick

Модните илюстрации на дизайнера **Thomas Barwick** са изключително експресивни и въздействащи. Това внушение той постига чрез умела обработка на свободните си рисунки с Photoshop, Illustrator и Painter. Художникът е изучавал изобразително изкуство в "Nottingham Polytechnic" и има богат опит в графичният дизайн и рекламата. Проектира множество обложки за музикални албуми, както и постери и плакати за концерти. Неговите илюстрации са повлияни от характерния за рекламната графика лаконичен изказ - изчистен и подчертано знаков. При повнимателен прочит в неговите проекти може да се открие изящна линия, която е нанесена свободно с черен молив. Линията е много елегантна и само на определени ключови места се удебелява и играе ролята на контрастно подчертаване. Тази характеристика се запазва и в компютърно създадените контури, които също са естетически изведени и допълват ръчната рисунка. (Фиг.103,104)



Фиг.104



Фиг.103

Alejandro Cárdenas

Художникът **Alejandro Cárdenas** е креативен директор на дизайнерското студио Proenza Schouler в Ню Йорк. Той е възпитаник на „Cooper Union School of Art“, където е получил художественото си образование. В основата на неговите модни илюстрации е ръчната рисунка с туш или молив, която след това се сканира и обработва в програмите Photoshop и Illustrator. Този подход позволява различни интерпретации на фигурите спрямо фона. Пространството е усвоено на планове, което се реализира на отделни слоеве в програмите. Корпоративни клиенти на дизайнера са „Motorola“, „Kate Spade“, „United Bamboo“. Негови илюстрации са били публикувани в изданията „Leisure“, „Seventeen“, „Big“, „Exit“, „Allure“. (Фиг.105,106)



Фиг.106



Фиг.105

Warren Du Preez и Nick Thornton Jones

Творческият тандем **Warren Du Preez** и **Nick Thornton Jones** живее и работи в Лондон. Дизайнерът Thornton Jones е изучавал графика и илюстрация в „Gwent College“, докато неговият колега Du Preez е самоук. Характерно за тяхната работа е компютърното разпадане на формата, което се постига след усилено обработване на цифрови фотографии в програмите Photoshop и Illustrator. Изображенията се отделят на цветни области, обемите и контурите се надробяват и въпреки това фигурите запазват своята цялост. Компютърната намеса способства постигането на многоплановост и дълбочина. Дизайнерите са работили за изпълнителите Bjork и Massive Attack, а техни корпоративни клиенти са компаниите „Levis“ и „Sony“. През 2004 г. реализират съвместен проект с дизайнера Hamish Morrow, като работят заедно над неговата пролетно-лятна модна колекция. (Фиг.107,108)



Фиг.107



Фиг.108



Фиг.109

Autumn Whitehurst

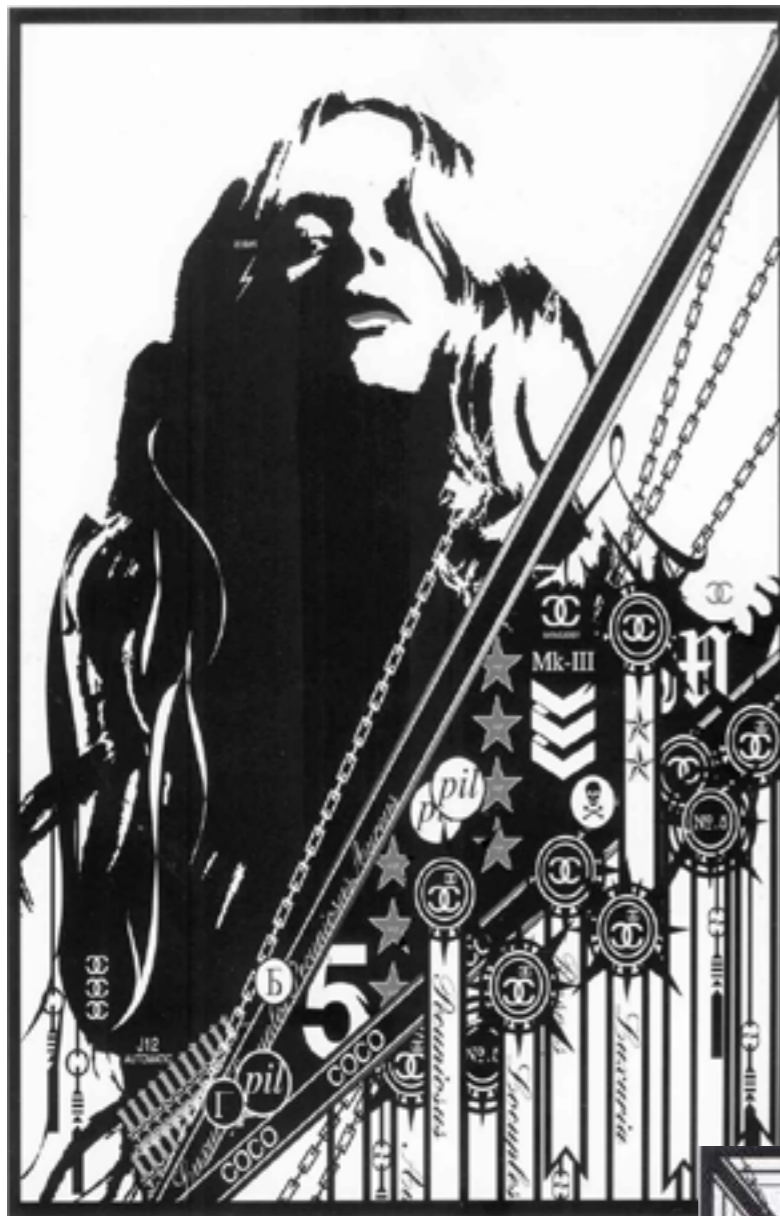
Творчеството на **Autumn Whitehurst** е прекрасен пример за умело градиране на различни векторни и растерни елементи в цялостна композиция. Характерен похват в неговите проекти е комбинирането на двуизмерни цифрови изображения с векторни орнаменти. Негови модни илюстрации са публикувани в Telegraph Magazine и други списания. Характерно за неговия стил на работа са изящните фигури на млади момичета, които са изключително нежни и естествени. Дизайнерът извършва полагането на основните цветове с таблет „Wacom“, посредством допълнително инсталирани меки четки в програмата Photoshop. Това благоприятства плавността в преливането на тоновете и постигането на богата цветна гама. Ползването на различните ефекти допринася за естественото преливане на тоновете и постигане на натурална мекота на цвета на кожата. (Фиг.109,110)



Фиг.110

Minami Kenzo

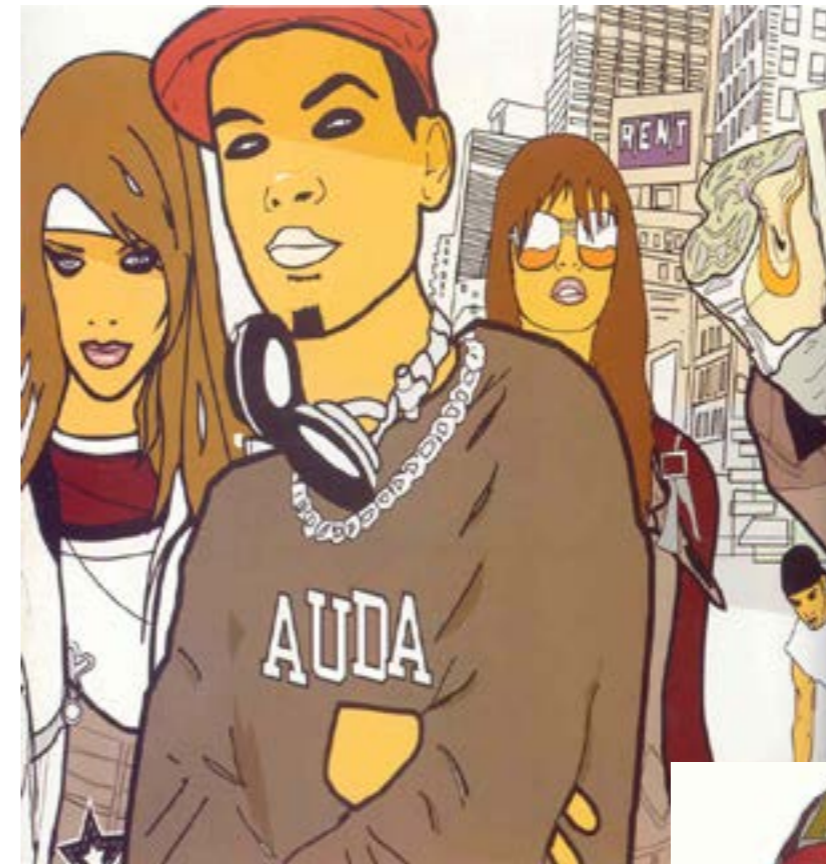
Дизайнерът **Minami Kenzo** е забележителен пример за моден дизайнер, работещ в сферата на графичния дизайн и модата. Изучавайки индустриален дизайн в „Parsons School of Design“ в Ню Йорк, той придобива отлични умения в областта на компютърната графика и започва да се занимава с печатната реклама. Стилът му на работа е характерен с елегантно съчетание на цифрови фотографии, векторни и растерни елементи. За целта дизайнерът обработва своите илюстрации на Photoshop и Illustrator. Kenzo е автор на множество обложки за музикални албуми и реклами. Разработил е корпоративни реклами за „Nike“, „Chanel“ и други модни компании. (Фиг.111,112)



Фиг.111



Фиг.112



Фиг.113

Дизайнерът **Giulio Lurissevich** е един от многото художници, които създават своите илюстрации в двете компютърни програми Photoshop и Illustrator. След като завършва право, той решава да се отдаде на истинската си страст - рисуването. След успешното си дипломиране в „Universita degli Study Study di Trieste“ в Триест, Италия, започва работа като графичен дизайнер. Занимава се с графичното проектиране на визитки, брошури, календари, каталози и всякакъв вид рекламни материали. Постепенно усвоява програмите за графичен дизайн и активно се занимава с фотография. С течение на времето започва да работи на свободна практика и набира клиенти по целия свят. Неговите интереси са в областта на модния дизайн. Работата в сферата на рекламната графика се отразява върху неговите модни илюстрации, които са изключително атрактивни и модерни. Тяхната реализация е постигната с помощта на двуизмерните компютърни програми в комбинация с таблет. Художникът обработва своите проекти директно в компютъра като използва за основа дигитални фотографии, които обработва на Photoshop. (Фиг.113,114)

Giulio Lurissevich



Фиг.114

Jeff Spokes



Фиг.116

Дизайнерът **Jeff Spokes** е възпитаник на „School of art and Design” и „Fashion Institute of Technology” в Ню Йорк, САЩ. В основата на неговите илюстрации е залегнала цифровата фотография, която преминава през настройките на Photoshop и Illustrator. Дизайнерът разполага с богата библиотека от векторни и растерни изображения, които ползва при изграждането на моделите. При необходимост прибегва до набиране на изображения от интернет. Първоначално трасира снимките в Illustrator, след което ги прехвърля във Photoshop, за да положи основните цветове и ефектите. Употребата на филтрите придава пластика на неговата работа, защото са поставени на определени места, където има натрупване на гънки. Умереното полагане на градиентни преливки по посока на движението на тялото допълнително допринася за разпределяне на изображението на планове и постигане на дълбочина и пространство. Ролята на линията е градивна, тъй като функцията ѝ е да подчертава силуета на ключови места и да участва в цялостното изграждане на фигурата. (Фиг.115,116)

Фиг.115

Toko Ohmory



Фиг.117

Дизайнерката **Toko Ohmory** е възпитаничка на „Tokyo Zokei Univerity” в Токио, Япония. Нейни проекти са използвани в рекламни кампании на марките „Max Factor”, „Sony”, „Elle” и са били публикувани в редица известни списания. Характерно за нейните модни илюстрации е вграждането на сканирани платове и текстури с помощта на програмите Photoshop и Illustrator. Първоначално дизайнерката създава изпълнена в акварелна техника скица, базирана на снимка. След сканиране обогатява модната скица с шарки и текстури. Предпочитан похват е поместването на акварелни разливания и сканирани десени, които се полагат на местата на дрехите. Това благоприятства възприемането на скицата и създава триизмерност на изображенията. (Фиг.117,118)



Фиг.118

Gis Castillo

Модните илюстрации на мексиканската дизайнерка **Gis Castillo** се отличават с ярък колорит и раздвижена композиция. Дизайнерката е учила графичен дизайн в „Universidad Autónoma de Aguascalientes“ в Мексико и се вдъхновява от съвременната поп икона Мадона. Атрактивните ѝ колажи са пример за нестандартен подход към изграждането на силуета и се отличават с умела комбинация на векторно с растерно изображение. Дизайнерката подбира фигурите от модни фотографии в подходящи пози, преди да ги помести в илюстрацията. Отделни части от фигурите представляват обработено във Photoshop растерно изображение, а тялото и лицата са изградени от векторни форми, създадени в Illustrator. Дрехите на моделите се състоят от снимков материал, а тялото и лицата на фигурите са дорисувани с таблет. По този начин двуизмерните части на тялото се противопоставят и подчертават пластичните обеми на драпериите. (Фиг.119,120)



Фиг.119



Фиг.120



Фиг.121

Stephane Manel

Дигиталните илюстрации на художника **Stephane Manel** са рисувани на таблет марка „Wacom“ и се отличават с изключително точна натуралистична рисунка. Линиите са виртуозни, свободни и живи, въпреки че са компютърно генерирани. Дизайнерът сканира свои скици и ги дообработва на компютър и таблет. В композицията участват множество разнообразни по форма и цвят обекти. Богатството на общата картина откроява творчесвото на автора, който е създавал множество проекти за марките „Puma“, „Loewe“, „Rocawear“, „Virgin“ и други известни фирми. (Фиг.121,122)



Фиг.122

Kime Buzzelli

Художничката **Kime Buzzelli** притежава уникален стил на работа. В своите модни илюстрации тя използва най-разнообразни материали: акварел, грим, нишки, влакна, парчета плат, пастели, и това превръща скиците ѝ в релефни триизмерни колажи. Рисунките са експресивни и енергични, фигурите изпъкват на разноцветните фонове. Дизайнерката е учила модна илюстрация в "Parson School of of Design" в Ню Йорк и е завършила живопис в Ohio State University. Модните ѝ рисунки излъчват свобода на изказа и умело боравене с четката. Акварелните петна смело се разтичат и служат за подложка на цялостното изображение. (Фиг.123,124)



Фиг.123



Фиг.124



Фиг.125

Maxime Touratier

Дизайнерът **Maxime Touratier** е изучавал дигитални изкуства и фотография и неговото влечение към новите направления в модерното изкуство е напълно естествено. В своите илюстрации той използва цифрови фотографии, които превръща в негатив, като подчертава силуета и допълва формата с ръчна рисунка. Художникът има интересен подход към линиите, които замества с малки кръгли кристали. Тъмният фон подпомага възприемането на фигурите в композицията и се превръща в запазена марка на дизайнера. Сред неговите корпоративни клиенти са марките "Nike", „Swarowski", „Guerlain". (Фиг.125,126)



Фиг.126



Фиг.127

Julie Verhoven

Преподавателката в „Central Saint Martin College of Art and Design” **Julie Verhoven** е страстен привърженик на техниката „mixed media”. В своите дигитални колажи тя включва разнообразни елементи: сканирани парчета хартия, бои с различна консистенция, спрейове, пастели и въглени. Цветовете са положени на едри мазки, определени области се забелязват фактури, умело вплетени в комбинация от фотографски изображения. Контурите са положени с напълно графични материали - маркер или въглен. Дизайнерката е работила като асистент дизайнер за Martine Sitborn, John Galiano, Guy Laroche и други водещи имена в бранша. Нейни илюстрации са били публикувани в елитните издания „Nylon”, „The Sunday Times”, „Spoon”, „Independent”, „Face” и др. (Фиг.127,128)



Фиг.128



Фиг.129

Maren Esdar

Maren Esdar е автор на екстравагантни сюрреалистични колажи, вдъхновени от течението „mixed media”. Колажите впечатляват с отличното комбиниране на фотографии с разнообразно съдържание и ръчно рисувани декоративни орнаменти. Дизайнерката е учила илюстрация в “University of Applied Sciences” и модна скица в университета по изкуствата “Central St. Martins” базиран в Лондон. Естеството на нейното образование оказва влияние върху оформянето на нейния стил и метод на работа. Голяма част от композициите представляват модни илюстрации с приказни сюжети, в които се наблюдава изобилие от бижута, камъни, материи, флорални и животински декорации. Често срещан похват е огледалното обръщане на образа, който създава впечатление за пречупване на времето и пространството. (Фиг.129,130)



Фиг.130

Fabia Bercsek

Дизайнерката Fabia Bercsek създава неповторими графични колажи, чрез смесена техника и „mixed media”. Нейните илюстрации са подчертано графични, изграждат се от фотоизображение, допълнено с ръчна рисунка. Красотата и изяществото на линиите е в пълен синхрон с многопластовото наслаждане и смесването на различните техники и материали. Отделни детайли от изображенията са допълнително подчертани. Прецизната компютърна обработка на изображенията в определени области подпомага изграждането на образа. (Фиг.131,132,133)



Фиг.131



Фиг.132



Фиг.133

1.3 Специализиран софтуер в текстилната индустрия

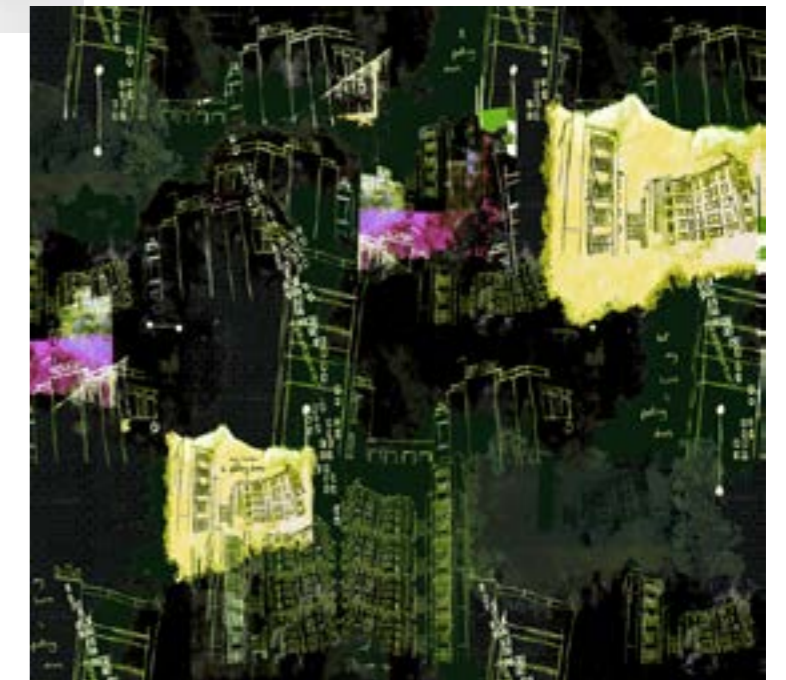
Компютърният софтуер и новите техники за печат върху текстил разкриват необятни възможности пред дизайнерите и подпомагат реализацията на техните идеи. Двумерните компютърни програми и таблетните устройства ги улесняват в тяхната работа, което довежда до навлизане на дигиталните технологии и в текстила. Много модни дизайнери разработват десените за своите модели директно на компютър, като си служат с програмите за графичен дизайн. Това неизменно се отразява върху техния стил на работа и променя цялостния облик на текстилния дизайн. От друга страна съвременните техники за печат върху текстил предоставят възможност за директен дигитален печат върху платове в различен размер и цветове.



Фиг.134

Carlene Edwards

Творчеството на **Carlene Edwards** е отличен пример за нестандартен подход и успешно комбиниране на различни техники. Дизайнерката предпочита да работи с широка гама материали. Тя умело съчетава своите свободни рисунки с цифрови фотографии, като ги комбинира в интересни дигитални колажи. Резултатът е уникален дизайн, отличаващ се с богато въображение и нестандартен стил на работа.(Фиг.134,135)



Фиг.135

Alex Russel

Alex Russel - един от най-успешните дизайнери на десени, е собственик на дизайнерско студио за текстилен и интериорен дизайн. Първите му опити в областта на текстилния дизайн са свързани с проектиране на десени и щампи за тениски. След основаването на компанията, той се съсредоточава върху създаването на дигитално проектирани десени, които се отличават с интересни комбинации на двуизмерни и триизмерни форми. (Фиг.136,137)



Фиг.136



Фиг.137

Clara Leskovar u Doreen Schulz

Творческият тандем **Clara Leskovar** и **Doreen Schulz** са основатели на търговската марка „C.NEEON“, която произвежда уникални дамски облекла. Дизайнерите са възпитаници на академията „Kunstschule Berlin Weissensee“, където Clara учи текстилен дизайн, а Schulz следва моден дизайн. Десените на облеклата са повлияни от творчеството на Мондриан и имат подчертано графичен характер. В щампите преобладават геометричните фигури, модифицирани в сложни конфигурации. Платовете са щамповани с дигитални принтове, а кройките са разчупени. (Фиг.138,139)



Фиг.138



Фиг.139

Hanna Werning



Фиг.140

Дизайнерката **Hanna Werning** се е специализирала в проектиране на десени с различно приложение. Тя работи съвместно с модната къща „Dagmar“ и проектира щампи за платове. Нейни десени се използват за направата на чанти, раници, чадъри, портмонета, несесери и други аксесоари. Мотивите изобилстват от богати флорални елементи, повлияни от стила сецесион, до интересни фигурални композиции, обработени с компютърни програми. (Фиг.140,141)



Фиг.141

Kahori Maki



Фиг.142

Иновативен подход към десените демонстрира **Kahori Maki**. Тя е родена в Япония през 1969 г. и получава художественото си образование в областта на изящните изкуства в “Nihon University” в Ню Йорк. Характерно за нейния стил на работа е фотоколажна техника, която е интересна компилация на свободни рисунки, обработени на компютър. Черно-белите нюанси преобладават в десените и приятно се комбинират с акварелни ефекти и цветни фотографии. Темите са футуристични, а щампите напомнят сюрреалистичните натюрморти, пейзажи и композиции. (Фиг.142,143)



Фиг.143

1.4. Съвременни печатни технологии за печат върху текстил

Развитието на съвременните компютърни програми подпомага модните дизайнери в тяхната проектантска работа и благоприятства бързото и лесно тиражиране на графичните им проекти върху текстил. От друга страна иновативните печатни технологии предлагат бързо и евтино отпечатване в неограничени количества върху платове с различна структура и цвят.



Фиг.145

Florence Manlik

Дизайнерка **Florence Manlik** работи като илюстратор на свободна практика. Автор на широк кръг от продукти, които включват оформление на книги и обложки, модели на дрехи, витрини, опаковки, тапети, печатни реклами, францужойката проявява подчертан интерес към модния дизайн и по-конкретно към проектиране на щампи и десени. Нейният стил на работа се отличава с изискан рисунък, пречупен през светоусещането на художничката. Сюжетите, вдъхновени от природата са силно стилизирани, докато свободните композиции на авторката са изградени от причудливи футуристични форми. Подчертано графичните илюстрации са много подходящи за десени и определено се отличават с оригинални композиции и колорит. (Фиг.144,145)



Фиг.144

Robert Normand



Фиг.146

Талантливият дизайнер **Robert Normand** живее и работи в Париж. Той учи моден дизайн в “Studio Bercot”, където за първи път се запознава с основите на текстилните техники. Вдъхновението си черпи от свършените форми в архитектурата и включва широк спектър от културни препратки в своите модни колекции. Характерни за неговите модели са абстрактните, сюрреалистични десени, умело вплетени в разнообразни и разчупени кройки. Десените са реализирани посредством модерните печатни технологии в текстила. Партньорството на Normand с дизайнерката Florence Manlik довежда до създаването на редица съвместни колекции, които им осигуряват място на световната модна сцена. (Фиг.146)

Bruno Basso Christopher Brooke



Фиг.147

Дизайнерите **Bruno Basso** и **Christopher Brooke** са пионери на дигиталния процес за печат в модата. Дизайнерите са сътрудничили на световно известните марки „Coca-Cola”, „Converse”, „Swarovski”, „SkyHD”, „L’Oreal Paris” и др. Техните колекции успешно се продават целия свят. Техният бранд „Basso & Brooke Power Prints” набира все повече почитатели. (Фиг.147,148)



Фиг.148

Carolin Lerch



Фиг.149

Дизайнерката **Carolin Lerch** е създателка на модната марка „Pelican Avenue”. През 2004 г. тя основава бранда „Pelican Avenue”. Моделите на марката поставят под въпрос традиционните кодове на модата и предлагат по-различен подход към дизайна, като се опитват да дадат отговор на непрекъснато променящите се модни тенденции. Всеки отделен проект се определя от формални и лични размисли. Продуктите на марката отразяват тези идеи, реализирани във функционални и удобни за носене дрехи. Платовете са с разнообразни структури и десени, а кройките изобилстват от щампи, вдъхновени от различни видове медии като напр. видео, фотография, инсталация, и пърформанс.(Фиг.149,150)



Фиг.150

Rebecca Earley



Фиг.151

Художничката **Rebecca Earley** е креативен моден дизайнер, който работи в областта на текстилния дизайн и модата. Авторката създава десени и щампи за платове, които са дигитално възпроизведени върху различни структури и тъкани. Художничката работи и като старши научен сътрудник в Chelsea College of Art and Design и взема активно участие в различни художествени изяви. Носител на престижни награди дизайнерката получава признание за своята работа от различни институции. В публичните колекции на музеите Victoria and Albert museum и Pitt Rivers Museum се съхраняват нейни проекти, които впечатляват със своята индивидуалност и креативност. В последните години дизайнерката фокусира своите художествени търсения в областта на дигиталния печат и неговата обвързаност с модата.(Фиг.151,152)



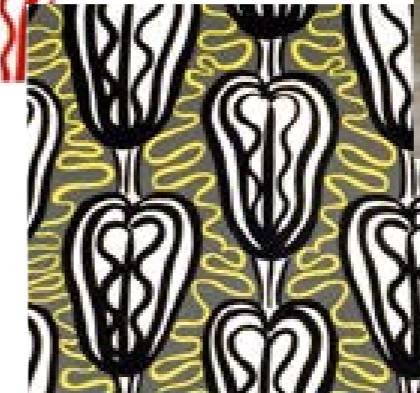
Фиг.152

Birgitta Hahn

Шведската дизайнерка **Birgitta Hahn** има богата художествена биография в областта на текстилния дизайн. В началото на своята кариера авторката създава множество проекти за десени и платове, които са изпълнени в традиционни техники и материали. По настоящем Birgitta Hahn е активно действащ текстилен дизайнер, който успява изрази своите идеи чрез съвременните печатни технологии. Нейни проекти са внедрени в производството на водещи производители като Ikea, KF, Duro, Svenskt Tenn and Borås. Музейте Röhsska Museum в Гьотеборг и Victoria & Albert Museum в Лондон са горди притежатели на нейни текстилни пана. (Фиг.153,154,155)



Фиг.153



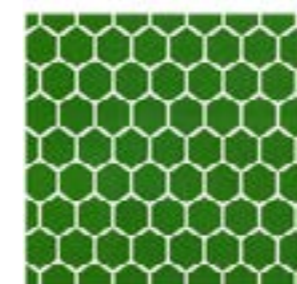
Фиг.154



Фиг.155

Tom Hedqvist

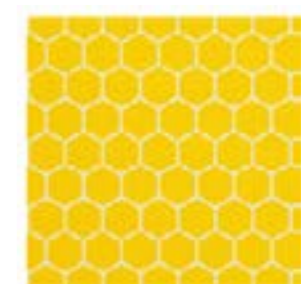
Дизайнерът **Tom Hedqvist** е член на сдружението от 1970 г. Той работи в областта на графичния дизайн и рекламата, като през годините работи за водещи агенции като Arbman's, Falk and Partners и Hall & Cederqvist. През 1990 г. създава собствена компания „FGH”, чийто основен офис е базиран в Стокхолм. През следващата година Tom Hedqvist основава дизайнерската къща „Element Design” и е избран за професор по графичен дизайн в шведския национален колеж по изкуствата. Многобройните реализирани проекти с негови творби, възпроизведени чрез съвременните печатни технологии са свидетелство за успешно приложението на принципите на групата. (Фиг.156,157,158,159)



Фиг.156



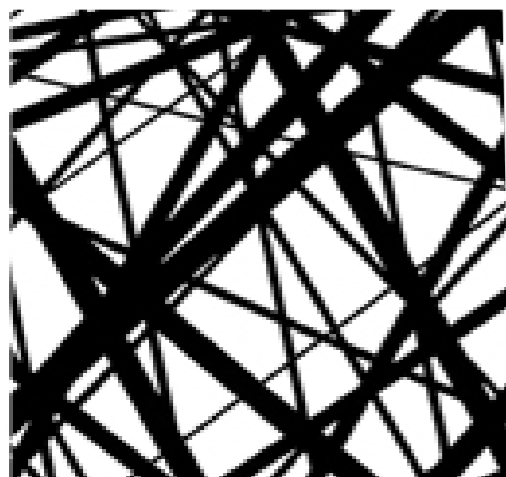
Фиг.157



Фиг.158



Фиг.159



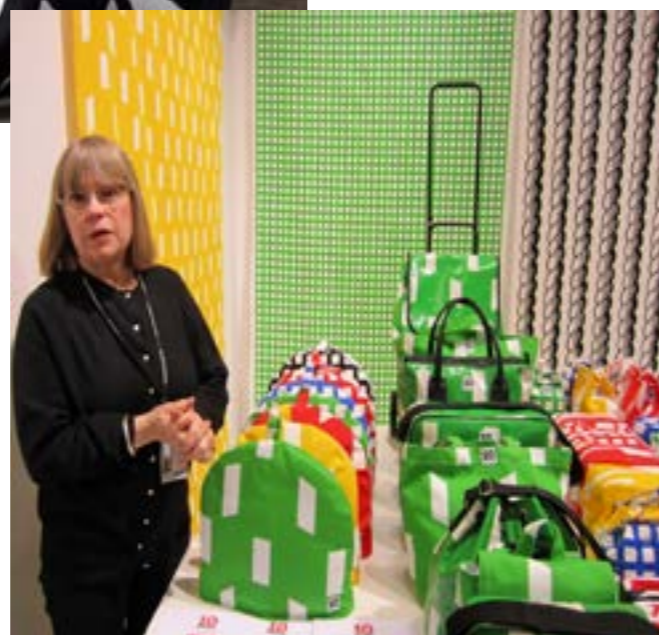
Фиг.160

Ingela Håkansson

Десените на дизайнерката **Ingela Håkansson** са изключително експресивни и са дълбоко проникнати от идеите на групата. Талантлив художник с отлично чувство за цвят и линия Ingela се утвърждава като една от най-търсените дизайнери на десени и шампи. През годините тя е работила за ИКЕА, Duro, Borås Cotton и не е спирала да твори. Изкушена от дигиталните технологии авторката създава неповторими десени, които успешно се тиражират върху платове, дрехи и аксесоари. (Фиг.160,161,162)



Фиг.161



Фиг.162

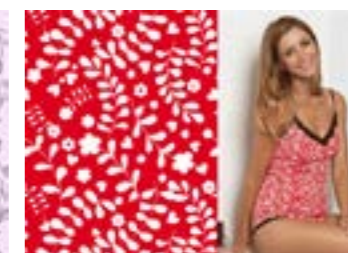
Caroline Wall



Фиг.163



Фиг.164



Фиг.165

Възможностите на дигиталния печат върху текстил са използвани от редица млади автори. Дизайнерката **Caroline Wall** работи на свободна практика, и е творец който сводно експериментира с различни печатни техники. Художничката работи предимно за модната индустрия в Англия и разполага с дълъг списък от клиенти, сред които се нареждат „Marks & spencer”, „John lewis”, „Mudrie” и други. Използвайки комбинация от ръчно рисувани десени и компютърен дизайн, авторката успява да създаде уникални шампи, които са подходящи както за дамско така и за мъжко и детско облекло.(Фиг.163,164,165)

Peter Pilotto Christopher de Vos



Фиг. 166



Фиг. 167



Фиг. 168



Фиг. 169

Творческият тандем **Peter Pilotto** и **Christopher de Vos** са изключително повлияни от нахлуването на дигиталния печат в текстила. Двамата дизайнери са основатели на марката „PETER PILOTTO”, която впечатлява със своите цифрово манипулирани шампи и раздвижени силуети. Двамата дизайнери се срещат през 2000 г. по време на своето следване в Antwerp’s prestigious royal academy of fine arts. Peter Pilotto е магистър по дигитален печат, докато Christopher de Vos е специалист по мода. Тяхната пролетно-лятна колекция за 2012 г., представена на седмицата на модата в Лондон пожънва огромен успех. Колекцията се състои от тридесет и четири елегантни дамски облекла реализирани чрез дигитален печат. Шампите са ефектни и отлично се допълват от разчупените линии на кройките. Успехът на колекцията е отразен в няколко водещи модни списания. (Фиг.166,167,168,169)

Заключение

В настоящото научно изследване са разгледани възможностите, които предлагат съвременните софтуерни продукти за реализирането на идейните проекти на дизайнерите, работещи в областта на модната индустрия. Разгледани са алтернативни графични техники и материали, които се използват за създаване на модни облекла и аксесоари. Специално внимание е отделено на съвременните технологии, които се влагат в производството на различни тъкани и платове. Изследвани са използването на екологични и биологично чисти материи и мастила за създаването на модно облекло. Проучени са възможностите за създаване на модни артикули от рециклирани материали и възпроизвеждането им с помощта на съвременните печатни устройства.

Подробно са изследвани различните компютърни програми, с които си служат съвременните модни дизайнери по време на своята творческа работа. Акцентът е поставен върху етапите на съставяне на модно портфолио и графичното му оформление. Разгледани са проектирането на графични печатни форми в областта на графичния дизайн за нуждите на модната индустрия. Описана е ролята на графичния дизайн в проектирането на различни рекламни материали, свързани с модната индустрия, създаването на рекламни каталози, брошури и други. Изследвани са всички аспекти на графичния дизайн и симбиозата му с модната индустрия. Основната теза е подкрепена с разнообразни примери от практиката на множество производители на модни облекла и артикули.

По отношение на съдържанието на дисертацията, набелязаните теми са разгледани в отделни раздели, в които подробно са изложени материалите, събрани по време на проучването по всяка тема. Използвани са различни източници, от които е почерпена актуална информация. Като част от проучвателния процес са посетени различни модни събития и дефилета в България и чужбина. Проведени са беседи с активно действащи модни дизайнери по проблемите, застъпени в дисертацията. Посетени са някои от водещите текстилни предприятия в България и са проведени разговори с техните ръководители. Изнесени са научни доклади на международни конференции и са проведени семинари по засегнатите в дисертацията въпроси.

Структурата на дисертацията е съобразена с изискванията към подобен тип проучвания. Всяка тема е развита в самостоятелна глава, в която са изложени събраните факти. Изложената информация е съпроводена с подбран снимков материал, който онагледява посочените примери.

Първата глава на дисертацията разглежда проблема за симбиозата между приложната графика и модния дизайн. Застъпена е темата за приложението на различните рекламни материали в модната индустрия и ролята, която те изпълняват за популяризирането на моделите от колекциите. Също така е изследвано приложението на графичния дизайн в творчеството на модните дизайнери и по-конкретно приложението на графичния дизайн в съвременната модна скица. В подкрепа на тезата са разгледани авторски илюстрации на водещи модни дизайнери и техни реализирани проекти. Засегнат е въпросът за приложението на различните софтуерни продукти, разработени в помощ на модните дизайнери по време на тяхната работа. Разгледани са двуизмерни компютърни програми за проектиране на модно облекло и е представен специализиран софтуер, който използват водещите марки в бранша. Подробно са описани различните графични техники и материали, които се използват за отпечатване върху тъкани. Това включва и обстойното изследване на новостите в тази сфера и приложението, което дизайнерите им дават в своите модни колекции. В тази насока техниката се развива с бързи темпове и навлиза все по-широко в творчеството на съвременните модни дизайнери. Те изразяват идеите си чрез способите на съвременните печатни машини, без да бъдат ограничавани от размери,

повърхности и материали.

Във втора глава от научното изследване са описани етапите на създаване на модно портфолио и графичното му изпълнение. Разгледано е приложението на графичния дизайн в графично проектиране на модно портфолио и ролята на неговите изразни средства за цялостното представяне на дизайнерите. Несъмнено това е една от възловите точки в работата на всеки моден дизайнер и е от изключително значение за поднасянето на неговите модели пред публиката. Проектирането на модно портфолио само по себе си също представлява творчески процес на създаване на цялостна визия, взаимно обвързана с тематиката на представените модели. Подробно са разгледани етапите на графично проектиране и реализацията в материал на модно портфолио. Представени са компютърните програми, необходими за графично проектиране на портфолио, и са разгледани възможностите на специализирания компютърен софтуер. Посочени са рекламни агенции, които са реализирали съвместни проекти с модни дизайнери и успешно са допринесли за представянето на новите колекции.

Трета глава на дисертацията се занимава с проблемите за прилагането на екологично чисти и биологични материали в създаването на модни артикули. Разгледани са развитието на съвременните модни течения еко мода, био мода и трешън. Описани са различни техники за работа с биологично чисти продукти и тяхното приложение в модната индустрия. Интерес представляват различните текстилни техники за обработка на тъканите, възникнали в древността, и приложението им в творчеството на съвременните модни дизайнери. Също така са изследвани възможностите за използване на рециклирани продукти при създаването на модни дрехи и аксесоари. Представени са реализирани проекти на водещи световни компании в тази насока. В подкрепа на изложената информация са представени модели на водещи модни дизайнери, изработени от екологични материали. Резултатите от научното изследване са изнесени и коментирани на научни форуми, като са станали публично достояние на специалистите в областта.

Резултатите от това изследване са синтезирани и обобщени, и хвърлят нова светлина върху творческите процеси, протичащи в съвременния моден дизайн. Реализираните публикации по темата допринасят за едно по-задълбочено проучване на взаимовръзката между графичния дизайн и модната индустрия.

ас. Яна Василева