

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ**  
**ХЕРСОНСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ**  
**Факультет культури і мистецтв**  
**Кафедра образотворчого мистецтва і дизайну**

**СТВОРЕННЯ FASHION-ІЛЮСТРАЦІЇ ЗАСОБАМИ КОМП'ЮТЕРНОЇ**  
**ГРАФІКИ**

**Кваліфікаційна робота (проект)**

на здобуття першого (бакалаврського) рівня вищої освіти

Виконала: здобувачка 13-421 групи  
Спеціальності 023 Образотворче мистецтво,  
декоративне мистецтво, реставрація  
Освітньо-професійної (наукової) програми  
Образотворче мистецтво, декоративне  
мистецтво, реставрація  
Скуба Софія Вікторівна

Керівник доцентка Гоноболіна О.Ч.

Рецензентка: засновниця і керівниця  
Мукачівського літературно-мистецького  
музею Рибар Т.С.

Івано-Франківськ – 2023

## ЗМІСТ

<b>ВСТУП</b> .....	3
<b>РОЗДІЛ 1. Становлення та розвиток fashion-ілюстрації</b> .....	5
<b>РОЗДІЛ 2. Етапи створення fashion-ілюстрації засобами комп'ютерної графіки</b> .....	8
<b>ВИСНОВКИ</b> .....	12
<b>СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ</b> .....	14

## ВСТУП

**Актуальність дослідження.** На сьогодні однією з неодмінних частин сучасного життя є мода. Присвячені моді і трендам гламурні глянцеві журнали прикрашають фотографії моделей в дизайнерському одязі. Але останнім часом поруч з фотографіями почала повертатися і стрімко використовуватися фешн-ілюстрація, яка відкриває перед сучасними дизайнерами нові можливості у творчості.

Модний ілюстратор прагне створити свій особливий стиль, який би виділявся серед інших. Для цього при створенні fashion-ілюстрацій сучасні ілюстратори використовують різноманітні техніки, прийоми зображення та засоби виразності.

Хоча такі ілюстрації створюються як частина процесу дизайну одягу, велика частина їх використовується в рекламних цілях і розміщується на сторінках модних журналів, рекламних плакатах та інших галузях модної індустрії, а також може бути як самостійний вид образотворчого мистецтва.

Актуальність нашого дослідження полягає в тому, що фешн-ілюстрації все впевненіше займають своє місце у світі та користуються великим попитом. Нинішній світ неспинно потребує від художників нових підходів до створення ілюстрацій, пошуку нових нетрадиційних методів і технік. Тому створення ілюстрації засобами комп'ютерної графіки дає величезну можливість для її трансформації, пропонуючи можливість створювати нові образи, допускаючи комбінування різних матеріалів. Сучасні можливості комп'ютерної графіки дозволяють створювати ексклюзивні, цікаві проекти.

Виходячи із вищезазначеного, була обрана тема нашої роботи: **«Створення fashion-ілюстрації засобами комп'ютерної графіки».**

**Метою** є створення фешн-ілюстрації використовуючи засоби комп'ютерної графіки.

Досягнення мети дослідження передбачає такі **завдання**:

- аналіз літератури з проблематики дослідження;
- висвітлити історію становлення та розвитку модної ілюстрації;
- поетапне розроблення fashion-ілюстрацій у графічному редакторі.

**Об'єкт дослідження:** використання засобів комп'ютерної графіки у створенні фешн-ілюстрацій.

**Предмет дослідження:** процес створення fashion-ілюстрацій засобами комп'ютерної графіки.

**Методи дослідження:** у кваліфікаційній роботі використовувалися такі методи як аналіз літературних джерел з тематики дослідження, аналіз етапів створення фешн-ілюстрацій за допомогою методів комп'ютерної графіки.

**Структура роботи:** структура пояснювальної записки складається зі вступу, двох розділів, висновків та списку використаних джерел.

## РОЗДІЛ 1

### СТАНОВЛЕННЯ ТА РОЗВИТОК FASHION-ІЛЮСТРАЦІЇ

Однією з найпопулярніших сфер сучасного дизайну є модна ілюстрація, яка існує вже понад 500 років. Її прототипом можна вважати гравюри та офорти із зображенням модних чоловіків і жінок XVI-XVII століття [2]. В Іспанії в кінці 16 століття з'явилися книги, що були першими виданнями з малюнками одягу і порадами з шиття. Вацлав Холлар, який створював естампи жіночого одягу виконаних у техніці офорта, був яскравим представником ілюстрації того часу. Цей період вважається початком історії ілюстрації моди.

З 1679 року у Франції почав виходити перший в історії гламурний глянцева журнал «Mercure Galant», де публікувалися роботи відомих французьких художників таких як Абрахама Босса, П'єра Боннара. Публікації гравюр стильного одягу у виданнях стали звичним явищем. Проте, перші справжні такі журнали з'явилися в другій половині 18 століття - коли фешн-ілюстрація стала активно прогресувати, але час найбільшого піднесення припав на 19 і першу половину 20 століття. Пік її популярності пов'язаний з творчістю італійського художника Джованні Болдіні, американських графіків Чарльза Гібсона та Адольфа Сандоза [6].

Стає набагато більше відомо про розвиток fashion-ілюстрації у 20-му та 21-му століттях, оскільки вона стала дуже популярною серед жінок, які намагалися походити на модниць зі сторінок модних видань. В 1909 році історія ілюстрації в глянцева журналах зазнала визначних змін - зображення стали кольоровими, з'явилися ескізи дизайнерського одягу, який почав подаватися через рекламу.

Набуті зміни значно вплинули на подальший період розвитку, який увійшов в історію як «золота ера» (1900 - 1940 рр.). У цей час у модній ілюстрації можна спостерігати більш плоскі жіночі фігури та декоративні рішення, запропоновані Жоржем Лепаром. Також відзначається американець

Коль Філіпс з його «зникаючими дівчатами», який розробив власний метод створення картин тло якого стає головним елементом, тобто він використовував негативний простір. В останні десятиріччя цієї епохи американці Карл Еріксон і Рут Зігрід Графстром для *Vogue* привнесли певну новизну в ілюстрації. На думку деяких критиків, на цю останню техніку вплив мали французькі художники-фовісти, особливо Анрі Матісс. Варто зазначити, що з 1930-х років розпочалася жорстка конкуренція між фешн-ілюстрацією та фотоілюстрацією, яка активно вдосконалює технології та формує систему виражальних засобів у сфері документування досягнень модної індустрії [3, с. 245].

З 1940-1950 рр. для fashion-ілюстрації настає переломний момент. Вона стала менш популярною через Другу світову війну та Велику депресію. Журнали починають використовувати фотографії, що витісняє ілюстрацію, адже читачі одразу полюбили такий спосіб подачі матеріалу. Проте вона знаходить себе у новому творчому просторі – рекламі. Рене Буше і Рене Грюо були одними з перших, хто експериментував з рекламною ілюстрацією. Останній разом з Крістіан Діор створюють стиль «New Look», через що змінюються стереотипи мужності та жіночності. Водночас свої перші обкладинки створює Сальвадор Далі для *Vogue*, що досі в історії моди вважаються шедеврами.

Фешн-ілюстрація як домінантна форма візуалізації зображень у журналах закінчилася на початку 1960-х років, через те, що фотографії все ж таки заповнюють майже всі обкладинки та сторінки журналів [1, с. 5]. Лише в 90-х вона отримала новий етап, коли відбулося повернення до графічних стандартів 20-х років і введення в моду гротеску і мінімалізму Стівеном Стіпельманом і Джорджем Ставріносом.

Останні десятиліття ХХ століття настає періодом нових викликів для мальованої моди. Цифрова фотографія та комп'ютерна графіка стають основними конкурентами. Але навіть у таких складних умовах за допомогою збагачення новими технологіями та рішеннями вона зберігається та

розвивається. У виданнях активно використовуються фотографії, які зазнають комп'ютерної обробки та перетворюються в графічних редакторах, або зображення намальовані у програмах комп'ютерної графіки. Не дивлячись на дигіталізацію є ті хто віддає перевагу традиційним методам, збагачуючи їх новими техніками та прийомами [2]. Наприклад, Девід Даунтон, якого називають сучасним класиком у цій сфері, використовує лише традиційні матеріали: туш, гуаш, акварель, не користуючись засобами комп'ютерної графіки.

Сьогодні fashion-ілюстрація виявляється з новою силою. Вона немає меж, її різні художньо-графічні засоби подачі співіснують і навіть поєднуються, а кількість талановитих художників зростає з кожним днем. Ілюстраційна мода почала інтегруватися в арт-простір і у таких музеях як World Art Gallery представлені графічні роботи відомих дизайнерів. Такі виставки роблять її доступною для широкого кола людей і демонструють важливість модних художників, які відображають естетичні, культурні та соціальні зміни протягом історії.

Отже, можна побачити, що фешн-ілюстрація впродовж своєї історії постійно вдосконалювалася, і зараз, з розвитком модної індустрії, перед нею відкриваються величезні можливості та естетичні інновації.

## РОЗДІЛ 2

### ЕТАПИ СТВОРЕННЯ FASHION-ІЛЮСТРАЦІЇ ЗАСОБАМИ КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРАФІКИ

Fashion-ілюстрація – це мистецтво передачі модних ідей у візуальну форму, як різновид ілюстрації, малюнку і живопису, та відома, як модний замальовок (ескіз) [5]. У ній передаються образи та ідеї, які дизайнер зображує через особисте бачення. Оскільки технології є значущою частиною сучасного світу, так само це стосується і сьогочасного дизайну, комп'ютерні технології пропонують творцям величезні можливості для створення фешн-ілюстрацій. Вони дозволили збагатити різноманітні способи зображення та надали можливість розширити межі творчості шляхом використання нескінченного розмаїття форм, кольорів і фактур.

Робота розпочалася з пошуку джерела натхнення для майбутньої fashion-ілюстрації. Дизайнери одягу можуть знайти натхнення у будь-чому і перетворити це на цілу модну колекцію. Такими джерелами часто бувають предмети матеріальної культури, наприклад, образотворче мистецтво, природа або навколишній предметний світ. Яскравим прикладом, що вражає своїми роботами є філіппінський ілюстратор Роб Франциско, який знайшов натхнення у відомих архітектурних спорудах та поєднав її з модою [9]. Зупинившись на останньому варіанті пошуку джерела натхнення, нами були обрані шахові фігури. Такий вибір надає можливість створити та працювати над шістьма різними образами:

- пішак;
- тура;
- кінь;
- офіцер;
- ферзь;
- король;



Насправді, шахи це дуже багата та різноманітна тема для творчості. Велика кількість модних домів надихалася ними при створенні своїх колекцій. Наприклад, колекція Christian Dior весна-літо 2018 сповнена шаховою тематикою з поєднанням сюрреалізму [7]. Сара Моуер пише, що шахівниця є одним із сюрреалістичних символів, а сам одяг в основному чорний і білий, з золотими та срібними вкрапленнями. Ось ще французький дім моди Maison Margiela у своїй колекції весна-літо 2022 використовує таку ж тематику [8]. Тут можна побачити, що дизайнери використовують шаховий принт в одязі своєї колекції. Наш вибір зупинився саме на такій темі, тому що шахи пов'язані з нашим життям де постійно існують протистояння та правила. Наче ми робимо свої можливі ходи на дошці й маємо свою цінність так само як і фігури в шахах.

На наступному етапі розпочинаємо роботу над ескізами. Для виконання роботи ми використовуємо такий графічний редактор як Adobe Photoshop. Велика перевага таких графічних редакторів у тому, що є можливість зберігати часто використовувані елементи й копіювати їх в роботу замість того, щоб малювати з нуля. Це можуть бути пози, обличчя, фактури чи текстури матеріалів. До того ж з'являються такі можливості як перемістити, відобразити або змінити масштаб об'єкта. Цей етап передбачає створення начерків в яких зосереджуємо увагу на знаходженні силуету, характерних форм костюма та його пропорційне рішення. Силует – один з основних елементів в створенні одягу, що є плоским однотонним зображенням фігури. Тож після створення витягнутого формату, який підійде для такої ж постаті, та першого шару у програмі, були намальовані пози моделей на яких потім темною плямою зображався силует. З огляду на обране нами джерело натхнення, у кожному з костюмів він нагадує кожен з шахових фігур.

Художній образ – частина творчого доробка майстра, інструмент через який він виражає у творі свої думки та почуття, що присутній у всіх галузях мистецтва. При роботі над образами нам допомагає попередній етап, силуетно костюм вже показує образ тієї чи іншої фігури. Спираючись на це,

ми можемо доповнювати костюм елементами, що виникають в асоціаціях з ними. Так верхівка силуету у фігурі коня перетворюється на головний убір у формі його голови, а у костюмі пішака тулій капелюха має форму кулі, разом невеликими рівними крисами стає схожим на верхню частину своєї фігури. Тура має верхню частину короткого комбінезона у вигляді вершини вежі, такі самі елементи мають кінці високих халяв чобіт. Також ми враховуємо, що кожна з фігур має свій статус, значення. Тому відбувається розвиток у костюмах від найпростішого (пішак) до найскладнішого (король).

Впевнившись у знайдених нами рішеннях та затвердивши їх, можна переходити до деталізації. На цьому етапі костюми повинні містити в собі цілковиті відомості о формі та силуеті, тому ідея починає конкретизуватися та уточнюватися, знаходяться та опрацьовуються окремі деталі.

Етап кольорового рішення був орієнтований переважно на асоціацію з нашим джерелом натхнення. Тому основні кольори, як і у класичних шахах – чорний та білий, але щоб костюми виглядали більш виразно було вирішено додати золотий для акценту. Чорний та білий були поєднані разом, нібито дві протилежності, що мають співіснувати для підтримки балансу у гармонії, тобто як і у одній людини є світла і темна сторони, які треба збалансувати. Завдяки графічному редактору ми можемо експериментувати з поєднанням та використанням найрізноманітніших фактур та текстур матеріалів, які є важливими засобами надання максимальної виразності у костюмі. Можна побачити що у костюмі тури була використана текстура чорної цегляної стіни, яка асоціюється з цією фігурою у формі вежі. Українська ілюстраторка під псевдонімом Lanitta, представляє себе як користувачку векторної графіки, однак, можна побачити роботи, що зроблені в растровій графіці [4, с. 20]. Так у неї були знайдені модні ілюстрації, що були створені в Adobe Photoshop, контур яких був зроблений не звиклим чорним, а кольоровим. Ми вирішили спробувати такий прийом зображення, тому використали золоту фактуру не лише у деталях, а й у графічних лініях, що можливо за допомогою комп'ютерної програми.

Отже, при створенні fashion-ілюстрації ми прагнули створити виразні ескізи костюмів, які б відображали наш задум. За допомогою застосування можливостей графічного редактора Adobe Photoshop, змогли цікаво подати проєкт і навіть внести у роботу своєрідний елемент.

## ВИСНОВКИ

В ході дослідження обраної нами теми були виконанні всі завдання поставленні на початку роботи. Ми проаналізували літературу з проблематики дослідження, що допомогло нам висвітлити історію модної ілюстрації, а також розробили поетапне створення fashion-ілюстрації в графічному редакторі.

Висвітливши історію становлення та розвитку ілюстраційної моди ми можемо сказати, що своє існування вона розпочала 500 років тому, а саме у XVI столітті як гравюри та офорти. Але починає активно розвиватися лише у XIX-першій половині XX століттях. Зміни які вона зазнає у 1909 році, а саме стає кольоровою в журналах, впливають на наступний етап, який називають «золота ера». Одним із художників, які розвивали фешн-ілюстрацію на той час стає Жорж Лепап, запропонувавши декоративні рішення і плоскі жіночі фігури.

З 1940-х витісняється фотографією, а у через Другу світову війну зовсім зазнає занепад, як форма подачі зображення в модних журналах. Проте виявляє себе у рекламі й стає рекламною ілюстрацією з якою працював відомий Рене Грюо.

Отримати новий етап їй вдалося у 90-х завдяки поверненню графічним стандартам 20-х років та впровадженню гротеску й мінімалізму в моду. Fashion-ілюстрації отримує нові виклики, конкурує з фотографією та комп'ютерною графікою, але зберігається і розвивається завдяки таким сучасникам як Девід Даунтон з новими подачами і технологіями. На сьогодні ілюстратори не мають обмежень у своїй творчості, так як різні засоби подачі можуть бути як окремо, так і в симбіозі.

Великим досягненням для модної ілюстрації є набуття мистецького статусу, оскільки в сучасності вона використовується не тільки для оформлення видань про моду або рекламі, а тепер і виступає як самостійний художній витвір, наприклад, у музеї World Art Gallery.

Продовжуючи сучасну fashion-ілюстрацію, створюємо її використовуючи засоби комп'ютерної графіки. Під час натхнення від чогось створюються уявні образи, які спираються на асоціації, що виникають у художника і надалі втілюються в ескізах. Використання графічного редактора Adobe Photoshop допоможе реалізувати й цікаво презентувати ідеї.

Робота була виконана в такі етапи:

- пошук джерела натхнення
- робота над ескізами
- робота над образами
- деталізація
- кольорове рішення

Таким чином, дотримуючись поетапної роботи над створенням фешн-ілюстрації та використовуючи засоби комп'ютерної графіки, ми домоглися бажаного результату і розробили ескізи, що передають образи у модних костюмах.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Дубрівна А. П., Кружиліна К. А. Візуально-образна мова fashion-ілюстрації / А. П. Дубрівна, К. А. Кружиліна. // Технології та дизайн. - 2020. - № 3. – с.13 – URL: [https://er.knutd.edu.ua/bitstream/123456789/16399/1/td\\_2020\\_N3\\_04.pdf](https://er.knutd.edu.ua/bitstream/123456789/16399/1/td_2020_N3_04.pdf)
2. Історія fashion-ілюстрації: мода – це мистецтво / History of fashion-illustration – URL: <https://vylavcha.wordpress.com/2014/10/22/>
3. Селезньова А. В. Дослідження розвитку fashion-ілюстрацій в історичному контексті на основі творчості відомих художників / А. В. Селезньова // Ресурсозберігаючі технології легкої, текстильної і харчової промисловості: збірник тез доповідей Міжнародної науково-практичної Інтернет-конференції молодих вчених та студентів. – Хмельницький : ХНУ, 2021. – С.244-245. – URL: <https://tksv.khmnmu.edu.ua/inetconf/2021/khnu2021.pdf#page=244>
4. Селезньова А. В. Сучасні тенденції розвитку fashion-ілюстрації в Україні / А. В. Селезньова // Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Мистецтвознавство. – Київ : КНУКіМ, 2020. – Вип. 43. – С.17-26. – URL: <http://78.152.183.36/bitstream/123456789/9755/1/220059-498089-2-PB.pdf>
5. Fashion-ілюстрація – URL: <https://kapi.com.ua/courses-fashion-illustration>
6. Fashion-ілюстрація: реалізація творчих ідей без меж <https://ukrainian.fashion/813-2/>
7. <https://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2018-couture/christian-dior>
8. <https://www.vogue.com/fashion-shows/spring-2022-ready-to-wear/mm6-maison-martin-margiela>
9. <https://aciiid.com/designer-feature-rob-francisco/>