Структурний підрозділ «Міжнародний фаховий коледж моди і дизайну»
ВНЗ «КИЇВСЬКА АКАДЕМІЯ ПРИКЛАДНИХ МИСТЕЦТВ»

МЕТОДИЧНИЙ КОМПЛЕКС
З ДИСЦИПЛІНИ
«Діджитал фешн-ілюстрація»

для студентів спеціальності 022 «Дизайн»
ОПП «ДИЗАЙН ОДЯГУ»

Київ-2024

Укладач – Слободянюк Дар'я Вікторівна

Методичний комплекс з дисципліни розглянуто та затверджено на засіданні педагогічної ради Структурного підрозділу «Міжнародний фаховий коледж моди і дизайну» ВНЗ «Київська Академія прикладних мистецтв».



Структурний підрозділ «Міжнародний фаховий коледж моди і дизайну»

ВНЗ «КИЇВСЬКА АКАДЕМІЯ ПРИКЛАДНИХ МИСТЕЦТВ»

Робоча навчальна програма
З ДИСЦИПЛІНИ
«Діджитал фешн-ілюстрація»

для студентів спеціальності 022 «Дизайн»
ОПП «ДИЗАЙН ОДЯГУ»

Київ-2024

ЗМІСТ

1. Пояснювальна записка……5
2. Тематичний план(на осн. повн. заг. освіти)…… 8
3. Тематичний план (на осн. базов.. заг. освіти)……...8
4. Зміст дисципліни……9
5. Список використаних джерел……....13
6. Питання до іспиту……15
7. Модульна контрольна робота……18
8. Конспект лекцій……25
9. Додатки……..44

ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА

Курс ставить за мету забезпечення професійно-педагогічної підготовки студентів, ознайомлення їх із теоретичними основами та техніками створення класичних і цифрових ілюстрацій, а також формування інтересу до вивчення спеціальних дисциплін.

Головними завданнями курсу є:

- ознайомлення студентів з головними принципами роботи над фешн-ілюстрацією;

- вивчення способів використання інструментів і матеріалів для створення фешн-ілюстрацій;

- освоєння програмного та апаратного забезпечення для створення цифрових ілюстрацій;

- формування навичок практичного застосування методики створення фешн-ілюстрацій.

Вивчення дисципліни «Фешн-ілюстрація» забезпечує також і реалізацію загальноосвітніх компетентностей:

- ***загальнонаукова*** – передбачає розвиток аналітичного мислення, вміння аналізувати сучасні тенденції фешн-ілюстрації та застосовувати новітні технології у творчій діяльності;

- ***загальнокультурна*** – сприяє формуванню естетичного смаку, розумінню історичного контексту моди та мистецтва;

- ***громадянська*** – сприяє розвитку відповідального ставлення до творчої діяльності, розумінню соціальної ролі дизайну та його впливу на суспільство.

Міжпредметні зв'язки Програма навчальної дисципліни тісно пов'язана з такими дисциплінами:

«Рисунок», «Живопис», «Ескізна графіка», «Основи композиції», «Кольорознавство».

За результатами вивчення навчальної дисципліни студент повинен**:**

Знати:

- основні поняття та терміни фешн-ілюстрації;

- можливості використання комп'ютерної техніки для створення скетчів та колажів;

- місце та значення формоутворення у практичній діяльності та розвитку дизайн-культури;

- практичні прийоми та способи виконання фешн-ілюстрації різними засобами мистецтва;

- особливості створення фешн-ілюстрації із застосуванням цифрових технологій.

Уміти:

- застосовувати теоретичні знання щодо стилів створення ілюстрацій;

- використовувати комп'ютерну техніку та програмні засоби для реалізації творчих ідей;

- реалізовувати ефективні засоби створення фешн-ілюстрацій, що сприятиме творчому підходу у професійній діяльності;

- втілювати дизайнерську ідею за допомогою новітніх інформаційних технологій;

- аналізувати та оцінювати рівень розвитку технічних систем для їх застосування у дизайні;

- володіти методами обробки зображень, використовуючи інформаційні технології для професійної діяльності;

- орієнтуватися на ринку програмних засобів обробки зображень

Шкала оцінювання навчальних досягнень: національна та ECTS

Сума балів за всі види навчальної діяльності	Оцінка ECTS	Оцінка за національною шкалою	
		для екзамену, курсового проекту (роботи), практики	для заліку
100-90	A	відмінно	зараховано
89-82	B	дуже добре	
82-75	C	добре	
74-65	D	задовільно	
64-50	E	достатньо	
49-35	FX	незадовільно з можливістю повторного складання	не зараховано
35-0	X	не зараховано з обов’язковим повторним вивченням дисципліни	



Тематичний план з дисципліни

«Діджитал фешн-ілюстрація»

для студентів Структурного підрозділу «Міжнародний фаховий коледж моди і дизайну» вищого навчального закладу «Київська Академія прикладних мистецтв»

Галузь знань: 02 Культура та мистецтво. Спеціальність: 022 “Дизайн”

Освітньо-професійні програми -«Дизайн одягу»

Кваліфікація - фаховий молодший бакалавр

Денна форма навчання.

Навчання на основі повної та базової загальної середньої освіти

№ з/п	*Назва теми*	*Кількість годин*				
		Всього	*Теорет. заняття*	*Практ. заняття*	*Самос. роботи*	*Форма контролю*
	1 семестр					**Залік**
1.	Вступ до діджитал фешн-ілюстрації.	2	2			Опитування
2.	Ознайомлення з Інструментами та програмним забезпеченням для цифрової ілюстрації	2	2			Опитування
3.	Fashion-фігура. Основи малювання фігури людини	8	2	4	2	Опитування
4.	Особа. Портрет. Основи побудови виразів обличчя	8	2	4	2	Опитування
5.	Текстури та патерни в цифровій ілюстрації	8	2	4	2	Опитування
6.	Розробка дизайну одягу та аксесуарів	6	2	2	2	Опитування
7.	Колористика та робота з кольором	9	2	4	3	Опитування
8.	Варіанти стилізації	9	2	4	3	Опитування
9.	Створення композиції та фону	9	2	4	3	Опитування
10.	Підготовка ілюстрацій для публікації	7	2	2	3	Опитування
11.	Просування та монетизація фешн-ілюстрацій	9	2	2	5	Опитування
12.	Створення колекції ілюстрацій	11	2	4	5	Опитування
	Модульний контроль	2		2		Контрольна робота
	Всього:	90	60		30	

ЗМІСТ ДИСЦИПЛІНИ

Тема 1: Вступ до діджитал фешн-ілюстрації

Основні поняття та історія діджитал фешн-ілюстрації. Роль цифрової ілюстрації в модній індустрії. Види фешн-ілюстрації та їх застосування.

Завдання для самостійної роботи: Ознайомлення з історією цифрової ілюстрації та аналіз сучасних тенденцій.

Тема 2: Ознайомлення з інструментами та програмним забезпеченням для цифрової ілюстрації

Огляд основних програм для діджитал ілюстрації (Adobe Photoshop, Procreate, Illustrator). Основи роботи з графічними планшетами та стилусами.

Завдання для самостійної роботи: Встановлення та ознайомлення з основними функціями програм для цифрового малювання.

Тема 3: Fashion-фігура. Основи малювання фігури людини

Пропорції fashion-фігури. Побудова скелету, основні лінії руху. Відмінності між реалістичною та стилізованою фігурою.

Завдання для самостійної роботи: Виконати кілька скетчів фігури людини в різних позах.

Тема 4: Особа. Портрет. Основи побудови виразів обличчя

Анатомічні особливості обличчя. Стилізація портрету у фешн-ілюстрації. Передача емоцій через міміку та тіні.

Завдання для самостійної роботи: Намалювати серію портретів з різними виразами обличчя.

Тема 5: Текстури та патерни в цифровій ілюстрації

Методи створення текстур у цифровій ілюстрації. Використання патернів у фешн-ілюстрації. Практичні техніки застосування кистей і шарів.

Завдання для самостійної роботи: Створити власний патерн для використання у фешн-ілюстрації.

Тема 6: Розробка дизайну одягу та аксесуарів

Основи дизайну одягу. Способи подачі модних образів. Поєднання елементів одягу та аксесуарів у композиції.

Завдання для самостійної роботи: Створити кілька ескізів одягу для fashion-ілюстрації.

Тема 7: Колористика та робота з кольором

Основи колористики у фешн-ілюстрації. Використання гармонійних колірних схем. Техніки змішування кольорів у цифровій графіці.
Завдання для самостійної роботи: Створити кольорову палітру для власного фешн-образу.

Тема 8: Варіанти стилізації

Огляд популярних стилів фешн-ілюстрації. Методи адаптації власного стилю. Використання унікальних прийомів стилізації.

Завдання для самостійної роботи: Намалювати одну ілюстрацію у двох різних стилях.

Тема 9: Створення композиції та фону

Принципи композиції у фешн-ілюстрації. Способи створення гармонійного фону. Використання простору у кадрі.

Завдання для самостійної роботи: Створити ілюстрацію з деталізованим фоном.

1. ?

Тема 10: Підготовка ілюстрацій для публікації

Оптимізація файлів для друку та цифрових платформ. Формати файлів, роздільна здатність, корекція кольору.

Завдання для самостійної роботи: Підготувати власну ілюстрацію для друку та онлайн-публікації.

Тема 11: Просування та монетизація фешн-ілюстрацій

Методи просування робіт у соціальних мережах та на спеціалізованих платформах. Розгляд основних способів монетизації фешн-ілюстрацій:

продаж принтів, співпраця з брендами, створення NFT.

Завдання для самостійної роботи: Дослідити існуючі платформи для продажу цифрових ілюстрацій та створити власний профіль на одній із них.

Тема 12: Створення колекції ілюстрацій

Розробка концепції для тематичної серії робіт. Побудова цілісного портфоліо, що демонструє авторський стиль. Підготовка презентаційних матеріалів для подальшого використання в портфоліо або для подання до конкурсів і співпраці з брендами.

Завдання для самостійної роботи: Створити серію з трьох ілюстрацій, об’єднаних єдиною темою або стилістикою.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ ТА ЛІТЕРАТУРИ.

Основна:

1. Vogue Covers. On Fashion's Front Page. Little, Brown, 2009.
2. Бастраченко Н.В., Головінов В.П., Каменєва К.М. *Технологія виготовлення жіночого одягу: підручник для учнів проф.-техн. навч. закладів*. – К. : Вікторія, 2000. – 512 с.
3. Боднар О.Я. *Золотий переріз і неевклідова геометрія у науці і мистецтві*. – Львів : Українські технології, 2004.
4. Бразелл Д., Девіс Д. *Як зрозуміти ілюстрацію*. – Київ : ArtHuss, 2019. – 208 с.
5. Бразелл Д., Девіс Д. *Як стати успішним ілюстратором*. – Київ : ArtHuss, 2019. – 208 с.
6. Даниленко В.Я. *Дизайн: підручник*. – Харків : ДАДМ, 2003. – 664 с.
7. *Дизайн і ергономіка: термінологічний словник для студентів інженер.-пед. спеціальностей текстил. і комп'ютер. профілів* / А.Т. Ашеров [та ін.]; за ред. Свірка В.О., Ашерова А.Т. – Харків : НТМТ, 2009. – 98 с.
8. Ємельова А.П. *Методика дизайн-проєктування колекцій одягу*. // Розвиток промисловості та суспільства: матеріали міжнар. наук.-техн. конф., 25-27 травня 2016 р. – Кривий Ріг : КНУ, 2016. – С. 167–169.
9. Іванов В.Ф. *Техніка оформлення газети: курс лекцій*. – Київ : Знання, 2000. – 222 с.

Додаткова:

1. Іванов С. *Основи композиції видання*. – Львів : Світ, 2013. – 232 с.
2. Колосніченко М.В., Процик К.Л. *Мода і одяг. Основи проєктування та виробництва одягу: навч. посібник*. – Київ : КНУТД, 2011. – С. 182–187.
3. Радкевич В.О. *Моделювання одягу: підручник*. – Київ : Вікторія, 2000. – 352 с.
4. Сава В.І. *Художньо-технічне оформлення книги*. – Львів : Оріяна-Нова, 2003. – 168 с.
5. Шевнюк О. *Історія костюма: навч. посібник*. – Київ : Знання, 2008. – 375 с.
6. Мигаль С., Дида І., Казанцева Т. *Біоніка в дизайні просторово-предметного середовища: навч. посібник*. – Львів : Видавництво Львівської політехніки, 2014. – 228 с.

7. *Словник з дизайну і ергономіки* / За ред. В.О. Свірка. – Київ : Український науково-дослідний інститут дизайну та ергономіки, Спілка дизайнерів України, 2009. – 131 с.
8. Удріс І., Удріс Н. *Ілюстрація моди: від Ренесансу до Постмодернізму: навч. посібник*. – Кривий Ріг : Видавничий дім, 2013. – 208 с.
9.

Інформаційні ресурси:

1. Бібліотека Криворізького державного педагогічного університету URL: https://kdpu.edu.ua/biblioteka/libmain.html
2. Національна бібліотека України імені В.В. Вернадського. URL: http://www.nbuv.gov.ua/
3. Державна науково-педагогічна бібліотека України ім. В.О. Сухомлинського. URL: www.dnpb.gov.ua /
4. Бібліотека українських підручників. URL: http://pidruchniki.ws/
5. Сайт : https://subjectum.eu/technology/clothing/1.html

Структурний підрозділ «Міжнародний фаховий коледж моди і дизайну»
ВНЗ «КИЇВСЬКА АКАДЕМІЯ ПРИКЛАДНИХ МИСТЕЦТВ»

Питання до іспиту (заліку)
З ДИСЦИПЛІНИ
«Діджитал фешн-ілюстрація»

для студентів спеціальності 022 «Дизайн»
ОПП «ДИЗАЙН ОДЯГУ»

Київ – 2024

ПИТАННЯ ДО ІСПИТУ (ЗАЛІКУ)

1. Що таке діджитал фешн-ілюстрація?
2. Назвіть основні етапи розвитку фешн-ілюстрації.
3. Яку роль відіграє фешн-ілюстрація в модній індустрії?
4. Хто є відомими діджитал fashion-ілюстраторами сучасності?
5. Які існують стилі фешн-ілюстрації?
6. У чому полягають відмінності діджитал та традиційної ілюстрації?
7. Що таке фешн-скетчинг?
8. Які етапи створення цифрової колекції одягу?
9. Назвіть історичні техніки модної ілюстрації.
10. Які жанри модної ілюстрації ви знаєте?
11. Яке програмне забезпечення найчастіше використовують для цифрової ілюстрації?
12. Що таке растрова та векторна графіка?
13. Які бувають графічні планшети та в чому їх відмінність?
14. Які можливості має Adobe Photoshop для фешн-ілюстрації?
15. Які функції Adobe Illustrator є корисними для дизайнерів одягу?
16. Що таке Procreate і де його використовують?
17. Що таке роздільна здатність у цифровому малюванні?
18. Які формати файлів використовуються в діджитал ілюстрації?
19. Для чого використовуються шари (layers)?
20. Як створити цифрову палітру кольорів?
21. Які пропорції має fashion-фігура?
22. Як зобразити рух у модній ілюстрації?
23. Що таке баланс у позі моделі?
24. Як побудувати чоловічу fashion-фігуру?
25. Як побудувати жіночу fashion-фігуру?
26. Як зобразити одяг на рухомій фігурі?
27. Що таке стилізація фігури в модній ілюстрації?
28. У чому суть конструктивної побудови тіла?
29. Як побудувати голову та шию у fashion-ілюстрації?
30. Як зобразити руки та ноги?
31. Як передати емоції через обличчя персонажа?
32. Які особливості малювання очей, носа та губ?
33. Як стилізується обличчя у fashion-ілюстрації?

34. Як зобразити зачіску в цифровому стилі?
35. Що таке ракурси у портреті?
36. Як підібрати кольорову палітру для образу?
37. Що таке колірний контраст і як його застосовують?
38. Які техніки існують для створення текстур?
39. Як створити власний патерн?
40. Як передати матеріал тканини в діджитал-ілюстрації?
41. Як зобразити прозорі тканини?
42. Як відтворити блискучі та металеві поверхні?
43. Як зобразити складки на одязі?
44. Як деталізувати елементи одягу?
45. Як створити ілюстрацію взуття?
46. Які етапи побудови аксесуарів у фешн-ілюстрації?
47. Що таке модульність у дизайні одягу?
48. Як створити повноцінний фешн-лук?
49. Що таке fashion-дроп?
50. Як підготувати діджитал-колекцію до презентації?
51. Як оформити портфоліо фешн-ілюстратора?
52. Які правила композиції в модному аркуші?
53. Як створити цифровий moodboard?
54. У яких форматах подають діджитал-ілюстрації?
55. Як впливає штучний інтелект на фешн-ілюстрацію?
56. Яку роль відіграє метавсесвіт у модній індустрії?
57. Які тренди діджитал-ілюстрації актуальні у 2024–2025 роках?
58. Що таке NFT і як його застосовують у фешн-дизайні?
59. Як цифрове моделювання сприяє екологічності?
60. Як AR/VR технології використовуються у фешн-презентаціях?

Структурний підрозділ «Міжнародний фаховий коледж моди і дизайну»
ВНЗ «КИЇВСЬКА АКАДЕМІЯ ПРИКЛАДНИХ МИСТЕЦТВ»

Модульна контрольна робота
З ДИСЦИПЛІНИ
«Діджитал фешн-ілюстрація»

для студентів спеціальності 022 «Дизайн»
ОПП «ДИЗАЙН ОДЯГУ»

Київ - 2024

ПІБ		№ групи	Варіант
№ питання/варіанти відповіді			
1	6	11	16
2	7	12	17
3	8	13	18
4	9	14	19
5	10	15	20

ПІБ		№ групи	Варіант
№ питання/варіанти відповіді			
1	6	11	16
2	7	12	17
3	8	13	18
4	9	14	19
5	10	15	20

ПІБ		№ групи	Варіант
№ питання/варіанти відповіді			
1	6	11	16
2	7	12	17
3	8	13	18
4	9	14	19
5	10	15	20

ПІБ		№ групи	Варіант
№ питання/варіанти відповіді			
1	6	11	16
2	7	12	17
3	8	13	18
4	9	14	19
5	10	15	20

ПІБ		№ групи	Варіант
№ питання/варіанти відповіді			
1	6	11	16
2	7	12	17
3	8	13	18
4	9	14	19
5	10	15	20

ВАРІАНТ 1

1. Що таке діджитал фешн-ілюстрація?
   A) Ручна вишивка ескізів
   B) Вирізання моделей з паперу
   C) Створення модних ілюстрацій у цифровому середовищі
   D) Моделювання в 3D-принтері
2. Яка програма найчастіше використовується для растрового малювання?
   A) Adobe Illustrator
   B) Microsoft Word
   C) Adobe Photoshop
   D) Blender
3. Що таке шари (layers) у цифровій ілюстрації?
   A) Рівні складності зображення
   B) Колірні фільтри
   C) Окремі рівні зображення, що накладаються
   D) Об’ємні текстури
4. Який формат є векторним?
   A) .jpg
   B) .png
   C) .psd
   D) .svg
5. Скільки "голів" у висоту має типова fashion-фігура?
   A) 5
   B) 7
   C) 9
   D) 12
6. Для чого використовують графічний планшет?
   A) Для створення 3D-моделей
   B) Для малювання на папері
   C) Для точного цифрового малювання
   D) Для зберігання файлів
7. Що таке стилізація у фешн-ілюстрації?
   A) Копіювання фото
   B) Прикрашання реального образу деталями
   C) Спрощення або перебільшення форм
   D) Фотографування моделі
8. Що таке патерн?
   A) Програма для малювання
   B) Повторюваний декоративний візерунок
   C) Техніка освітлення
   D) Ракурс моделі

9. Як зобразити прозору тканину?
   A) Зробити тканину чорного кольору
   B) Застосувати розмиття
   C) Використати часткову прозорість шару
   D) Залити фон повністю
10. Який формат зберігає зображення з усіма шарами?
   A) .jpg
   B) .psd
   C) .png
   D) .gif
11. Що таке moodboard?
   A) Опис моделі
   B) Дошка з референсами, кольорами, емоціями
   C) Технічне креслення
   D) Звіт про тренди
12. Який стиль портрету найбільш використовують у фешн-ілюстрації?
   A) Реалізм
   B) Карикатура
   C) Стилізований
   D) Абстракціонізм
13. Для чого використовують інструмент «Pen Tool» в Illustrator?
   A) Для створення растрових ефектів
   B) Для написання тексту
   C) Для створення векторних контурів
   D) Для вставлення фото
14. Що таке дроп у модній індустрії?
   A) Падіння популярності
   B) Колекція одягу, що виходить обмеженим тиражем
   C) Техніка малювання
   D) Візуальна презентація
15. Яка функція Procreate дозволяє переглядати етапи створення малюнка?
   A) Masking
   B) Selection
   C) Animation Assist
   D) Time-lapse replay

ВАРІАНТ 2

1. Що є основною метою фешн-ілюстрації?
   A) Моделювання тканин
   B) Передача образу та стилю одягу
   C) Фотографування одягу
   D) Розробка лекал

2. Який інструмент в Photoshop використовують для виділення об'єктів?
   A) Brush Tool
   B) Lasso Tool
   C) Smudge Tool
   D) Eraser Tool
3. Як називається формат, що підтримує прозорий фон?
   A) .jpg
   B) .bmp
   C) .png
   D) .tiff
4. Який тип графіки масштабують без втрати якості?
   A) Растрова
   B) Текстова
   C) Векторна
   D) Піксельна
5. Що означає термін «стилізація фігури»?
   A) Деталізація анатомії
   B) Малювання фотографічно точного тіла
   C) Перебільшення модних пропорцій
   D) Видалення деталей
6. Яке програмне забезпечення призначене спеціально для iPad?
   A) Krita
   B) Procreate
   C) GIMP
   D) Blender
7. Як передати текстуру шерсті в ілюстрації?
   A) Заливкою одного кольору
   B) Додаванням геометричних форм
   C) Нанесенням коротких мазків і шаруванням
   D) Чорно-білим контрастом
8. Який елемент виражає емоцію у фешн-портреті?
   A) Одяг
   B) Колір фону
   C) Вираз обличчя
   D) Ракурс руки
9. Що означає термін «Overlay» у шарах?
   A) Замикання шару
   B) Спосіб змішування кольору шару
   C) Видалення шару
   D) Назва інструменту
10. Що таке лайн-арт у фешн-ілюстрації?
   A) Підбір кольору

B) Фінальна заливка
C) Контурний малюнок
D) Фотоколаж

11. Який тип освітлення додає глибини у цифровому портреті?
A) Однотонне освітлення
B) Плоске освітлення
C) Світлотінь
D) Контурне освітлення

12. Який принцип композиції робить зображення динамічнішим?
A) Центрування
B) Симетрія
C) Діагональна побудова
D) Монохромність

13. Який формат зберігає анімацію?
A) .png
B) .gif
C) .pdf
D) .tiff

14. Для чого використовують палітру кольорів у Procreate?
A) Для редагування тексту
B) Для створення шарів
C) Для збереження улюблених кольорів
D) Для обрізки зображення

15. Який ефект надає витонченості фешн-ілюстрації?
A) Грубі мазки
B) Чіткі контури і легкість ліній
C) Важкі тіні
D) Насичення кольору до максимуму

Структурний підрозділ «Міжнародний фаховий коледж моди і дизайну»
ВНЗ «КИЇВСЬКА АКАДЕМІЯ ПРИКЛАДНИХ МИСТЕЦТВ»

Конспект лекцій
З ДИСЦИПЛІНИ
«Діджитал фешн-ілюстрація»

для студентів спеціальності 022 «Дизайн»
ОПП «ДИЗАЙН ОДЯГУ»

Київ - 2024

Тема 1: Вступ до діджитал фешн-ілюстрації

Визначення та значення фешн-ілюстрації

Фешн-ілюстрація – це форма художнього вираження, що поєднує мистецтво і моду. Вона використовується для візуалізації модних ідей, створення концептів колекцій, а також як елемент маркетингової та рекламної комунікації у фешн-індустрії.

З розвитком цифрових технологій традиційна фешн-ілюстрація еволюціонувала у діджитал-формат, що дозволяє використовувати широкий спектр інструментів для малювання, редагування та анімації.

Історія розвитку діджитал фешн-ілюстрації

Фешн-ілюстрація має довгу історію, що бере початок ще з XV століття, коли художники малювали королівські вбрання. У XX столітті вона набула популярності завдяки модним журналам, таким як *Vogue* та *Harper's Bazaar*.

Перехід до цифрових технологій розпочався наприкінці 1990-х – початку 2000-х років із появою програм для графічного дизайну (Adobe Photoshop, Corel Painter) та графічних планшетів. У сучасному світі діджитал фешн-ілюстрація є важливим елементом візуальної комунікації в індустрії моди.

Види діджитал фешн-ілюстрації

Цифрова фешн-ілюстрація може мати різні форми, залежно від технік виконання:

- **Реалістична ілюстрація** – детально промальовані зображення одягу, текстур і матеріалів.
- **Ескізна (скетч-ілюстрація)** – швидкі нариси, що передають динаміку силуету.
- **Стилізована ілюстрація** – графічне переосмислення модного образу, що включає унікальні прийоми автора.
- **3D-ілюстрація** – використання програм для моделювання одягу (CLO3D, Marvelous Designer).

Переваги діджитал фешн-ілюстрації

Діджитал-ілюстрація має низку переваг перед традиційним малюванням:

- Можливість швидкого внесення змін у роботу.
- Великий вибір кистей, текстур та інструментів.
- Простота створення колірних варіацій.
- Легкість публікації та розповсюдження в інтернеті.

Діджитал фешн-ілюстрація у сучасній модній індустрії

Сьогодні цифрова ілюстрація використовується не лише в модних журналах, а й у маркетингу брендів, створенні рекламних кампаній, NFT-арту та fashion-анімації. Також вона відіграє важливу роль у розробці концепцій одягу, що дозволяє дизайнерам швидко тестувати ідеї перед створенням фізичних зразків.

Тема 2: Ознайомлення з інструментами та програмним забезпеченням для цифрової ілюстріції

Цифрова фешн-ілюстрація сьогодні є невід'ємною частиною модної індустрії, відкриваючи широкі можливості для дизайнерів і художників. Завдяки цифровим технологіям створення ілюстрацій стало більш гнучким і доступним, що дозволяє швидко вносити зміни, експериментувати з кольорами, текстурами та стилями.

У процесі роботи з діджитал-ілюстрацією важливо володіти не лише художніми навичками, але й знати, як використовувати спеціальне програмне забезпечення та обладнання. Вибір правильних інструментів значно впливає на якість роботи, швидкість виконання і зручність процесу створення ілюстрацій.

Програмне забезпечення для цифрової ілюстрації

Існує багато програм для створення цифрових ілюстрацій, кожна з яких має свої особливості. Вибір програми залежить від потреб ілюстратора, його стилю роботи та особистих уподобань.

Adobe Photoshop

Одна з найпопулярніших програм для цифрової ілюстрації. Photoshop використовується для роботи з растровою графікою, що означає, що

зображення складається з пікселів. Основні переваги програми:

- Робота з шарами, що дає можливість редагувати окремі елементи зображення без шкоди для інших частин.
- Великий вибір кистей, які можна налаштовувати або завантажувати додаткові.
- Інструменти для ретушування та редагування кольорів.
- Використання текстур, ефектів і фільтрів для стилізації ілюстрацій.

Adobe Illustrator

Ця програма працює з векторною графікою, що робить її ідеальною для створення логотипів, технічних ілюстрацій, патернів та фешн-ескізів. Основна відмінність векторної графіки в тому, що вона не втрачає якості при масштабуванні. Adobe Illustrator використовується для:

- Малювання точних контурів і силуетів.
- Роботи з патернами та текстами.
- Створення презентаційних ілюстрацій, які потребують чітких і рівних ліній.

Procreate

Одна з найпопулярніших програм для цифрового малювання на iPad. Вона дозволяє ілюстраторам працювати в будь-якому місці без необхідності підключення до комп’ютера. Основні переваги Procreate:

- Висока чутливість до натиску стилуса, що імітує малювання на папері.
- Великий вибір кистей, які можна налаштовувати та створювати власні.
- Простий та інтуїтивно зрозумілий інтерфейс.
- Можливість запису процесу малювання, що особливо корисно для навчання.

Clip Studio Paint

Ця програма добре підходить для тих, хто хоче імітувати традиційні художні техніки у цифровому форматі. Вона містить багато інструментів для створення реалістичних мазків пензля, а також підтримує різні стилі малювання.

Corel Painter

Ідеально підходить для тих, хто прагне працювати з текстурами, що імітують натуральні матеріали, такі як олійні фарби, акварель або вугілля.

Обладнання для цифрової ілюстрації

Графічні планшети

Графічний планшет – це пристрій, який дозволяє малювати в цифровому середовищі за допомогою стилуса. Вони бувають двох типів:

Планшети без дисплея (Wacom Intuos, Huion Inspiroy)
Такі планшети підключаються до комп'ютера, а малювання відбувається на їхній поверхні, при цьому зображення відображається на моніторі. Вони доступні за ціною та добре підходять для початківців.

Планшети з дисплеєм (Wacom Cintiq, Huion Kamvas)
Ці планшети мають вбудований екран, що дає можливість малювати безпосередньо на дисплеї. Це значно спрощує роботу, оскільки художник бачить малюнок безпосередньо під стилусом, як на папері.

iPad + Apple Pencil

iPad з Apple Pencil став дуже популярним серед фешн-ілюстраторів, оскільки він забезпечує мобільність, легкість у використанні та високу чутливість до натиску. Малюючи на iPad, можна використовувати такі програми, як Procreate або Adobe Fresco.

Основи роботи у цифрових програмах

Щоб ефективно працювати з цифровою ілюстрацією, важливо опанувати основні функції програм.

Шари

Використання шарів дозволяє працювати з різними елементами зображення окремо. Наприклад, можна розділити контури, колір та тіні на різні шари, що спрощує редагування.

Кисті

Кисті є головним інструментом у цифровому малюванні. У багатьох програмах є можливість змінювати параметри кистей, створювати власні текстури, імітувати акварель, масло або вугілля.

Робота з кольором

Колір відіграє важливу роль у фешн-ілюстрації. У цифрових програмах можна створювати власні палітри, змішувати відтінки, застосовувати градієнти та ефекти прозорості.

Оптимізація файлів

Збереження файлів у правильному форматі має велике значення:

- Для друку зазвичай використовують **TIFF** або **PSD**, які зберігають всі шари та високу якість зображення.
- Для публікації в Інтернеті краще використовувати **PNG** (якщо потрібен прозорий фон) або **JPEG** (якщо потрібно зменшити розмір файлу).

Опанування програмного забезпечення та обладнання є ключовим етапом у становленні цифрового фешн-ілюстратора. Чим краще ілюстратор володіє інструментами, тим швидше та якісніше він може втілювати свої ідеї в реальність.

Кожна програма та пристрій мають свої особливості, тому варто спробувати різні варіанти, щоб знайти оптимальний для себе. Головне – це практика, експерименти та пошук власного стилю, що зробить вашу роботу унікальною та професійною.

Тема 3: Fashion-фігура. Основи малювання фігури людини

Малювання фігури людини – одна з основ цифрової фешн-ілюстрації. Саме фігура є центральним елементом будь-якої модної ілюстрації, адже вона служить основою для демонстрації одягу, аксесуарів та стилістичних рішень.

На відміну від академічного малюнка, де дотримуються анатомічних пропорцій, у фешн-ілюстрації художники часто використовують подовжені силуети, що

додають образу витонченості та елегантності. Це допомагає створити ідеалізовану фігуру, яка привертає увагу до форми та динаміки одягу.

Пропорції fashion-фігури

Класична анатомічна пропорція людського тіла ділиться на **7,5–8 голів**, однак у фешн-ілюстрації ця пропорція змінюється. Моделі зазвичай зображуються з подовженими ногами, що робить їхні фігури більш динамічними та витонченими.

Найбільш поширеним стандартом є розподіл тіла на 9–10 голів, де ноги займають майже половину всієї довжини.

В окремих стилізаціях пропорції можуть сягати 11–12 голів, що підкреслює витонченість і візуально подовжує силует.

Ці подовжені пропорції допомагають створювати ефектний образ, акцентуючи увагу на русі та стилі одягу.

Побудова fashion-фігури

Для створення гармонійної та динамічної фігури важливо слідувати певним етапам побудови.

Лінія динаміки
Спочатку визначається **лінія динаміки**, яка допомагає передати рух і баланс тіла. Вона задає напрямок силуету та визначає загальний характер пози.

Конструктивні точки
Далі додаються основні конструктивні точки – **положення голови, плечей, таза та колін**. Це допомагає зберегти правильні пропорції та зробити позу природною.

Геометричні форми
Щоб спростити побудову фігури, використовують **геометричні форми**:

- **Голова** малюється у формі **овалу**.
- **Грудна клітка** може зображуватися як **трапеція** або **еліпс**.
- **Руки та ноги** будуються з **циліндричних форм**, які допомагають передати об'ємність.

Цей метод дозволяє створити базову структуру фігури, яку потім можна деталізувати.

Передача руху у фешн-ілюстрації

Одним з головних елементів модної ілюстрації є **передача руху**. Fashion-фігура рідко зображується статичною, тому важливо навчитися передавати природність поз.

Gesture drawing (швидкі замальовки)

Одним із найефективніших методів для вивчення руху є **gesture drawing** – практика швидких замальовок. Малюючи **протягом короткого часу**, художник фокусується не на деталях, а на основних лініях руху.

Аналіз подіумних поз

Корисно **аналізувати пози моделей з подіумів, модні зйомки та рекламні кампанії**, адже вони часто демонструють ефектні, динамічні рухи, що підкреслюють характер одягу.

Щоб передати рух у фешн-ілюстрації, важливо звертати увагу на такі елементи:

- Нахил таза та плечей.
- Положення ніг (перехрещені, злегка зігнуті коліна).
- Довжина рук і положення кистей (граційні жести).

Чим більш природна і невимушена поза – тим ефектнішою буде ілюстрація.

Стилізація фігури у фешн-ілюстрації

Fashion-ілюстратори часто поєднують **анатомічну точність** із **естетичною виразністю**, додаючи малюнку унікальний характер.

- **Плавні, м'які лінії** створюють **елегантний і легкий образ**.
- **Графічні, різкі контури** додають **виразності та драматизму**.

Кожен художник розробляє власний стиль, який відрізняє його роботи від інших. Важливо експериментувати з різними техніками, пробувати різні типи штрихування та колірних рішень.

Робота з різними позами

Окрім статичних зображень, варто практикувати різні типи фігурних поз:

- **Ходьба** – найбільш поширена поза в модній ілюстрації, допомагає передати легкість та динаміку.
- **Повороти тіла** – додають руху та виразності, створюючи більш цікаву композицію.
- **Нахили** – дозволяють показати гнучкість фігури та змінити перспективу подачі образу.

Такі варіації поз не тільки зроблять ілюстрації більш живими, а й допоможуть краще передати характер персонажа та особливості представленого одягу.

Практичні вправи для вдосконалення навичок

- **Створення серії силуетів у різних позах** – допоможе зрозуміти, як працює композиція фігури в просторі.
- **Малювання контрастних образів** (наприклад, класична елегантність проти авангардної експресії) – розвиває стиль і розуміння характеру моделі.
- **Аналіз модних показів та фотофіксація динамічних поз** – сприяє розвитку навички спостереження та розуміння руху.

Чим більше ви практикуєтеся, тим більш впевненими стають ваші лінії, а самі ілюстрації – виразнішими та унікальними.

Володіння технікою малювання людської фігури є **основою професійної фешн-ілюстрації**.

Стилізовані пропорції, динамічні пози та експериментальний підхід до форми дозволяють художнику не лише передавати моду, але й **розкривати емоційність, рух та унікальний характер кожного образу**.

Важливо пам’ятати, що **мода – це мистецтво самовираження**, і fashion-ілюстрація є чудовим засобом для створення стильних, витончених і незабутніх образів.

Тема 4: Особа. Портрет. Основи будови виразів обличчя

Портрет є важливим елементом фешн-ілюстрації, адже обличчя передає настрій, характер і унікальність образу. У модних ілюстраціях часто використовуються як реалістичні, так і стилізовані портрети, які можуть бути максимально спрощеними або деталізованими.

Побудова обличчя починається з визначення основних пропорцій. Класична структура обличчя поділяється на три рівні:

1. Верхня частина — від лінії волосся до брів

2. Середня частина — від брів до основи носа

3. Нижня частина — від носа до підборіддя

Очі зазвичай розташовані приблизно посередині обличчя, відстань між ними дорівнює ширині одного ока. Ніс займає центральне положення, а губи розташовані між носом і підборіддям, їхні кути зазвичай відповідають внутрішнім краям очей.

Для передачі емоцій та стилізації важливо працювати з виразами обличчя. Основні емоції, такі як радість, смуток, здивування, злість або спокій, передаються через міміку, положення брів, куточків губ та очей. У фешн-ілюстрації обличчя часто зображують з витонченими рисами, подовженими очима, графічними вилицями або драматичним макіяжем.

Колірна палітра для портретів відіграє важливу роль. Важливо правильно передавати тіні та світло, щоб створити об’єм. Для цього використовуються м’які градієнти, рефлекси та ефекти розсіювання світла.

Стилізація портрета може включати спрощення деталей або навпаки – додавання експресивних ліній, різких контрастів та художніх елементів. Наприклад, деякі ілюстратори зосереджуються на виразних очах і губах, спрощуючи решту обличчя, інші ж роблять акцент на складній текстурі шкіри, деталях макіяжу та світлотінях.

Практичні вправи для опанування портретної ілюстрації включають:

- малювання серії облич із різними виразами
- експерименти з пропорціями та стилізацією
- використання різних технік штрихування та тіней

- аналіз модних портретів у глянцевих журналах та рекламних кампаніях

Опанування портретного малюнка дає змогу не лише точно передавати риси обличчя, а й експериментувати зі стилем, створюючи унікальні художні рішення для фешн-ілюстрації.

Тема 5: Текстури та патерни в цифровій ілюстрації

Текстури та патерни є важливими елементами у створенні цифрової фешн-ілюстрації. Вони дозволяють передати матеріальність тканин, деталізацію аксесуарів і зробити ілюстрацію більш реалістичною або графічною.

Текстура – це візуальне відображення поверхні матеріалу. У фешн-ілюстрації важливо передавати різноманітні фактури тканин, такі як шовк, оксамит, вовна, шкіра або мереживо. Для створення текстур використовують різні цифрові техніки:

- **Кисті** – у програмах на кшталт Photoshop або Procreate є спеціальні кисті, що імітують тканини, металеві поверхні, хутро тощо
- **Нашарування кольорів і змішування** – використання м’яких переходів та режимів змішування шарів допомагає створити ефект глибини
- **Додаткові текстури** – реальні фотографії текстильних матеріалів можна імпортувати в ілюстрацію, змінювати прозорість та накладати різні фільтри

Патерни – це повторювані елементи, які часто використовуються для створення принтів на тканині або декоративних деталей. Для створення патернів застосовуються:

- **Ручне малювання** – створення візерунку з нуля, використовуючи кисті або геометричні форми
- **Використання клонуючих інструментів** – у Photoshop та Illustrator є можливість повторювати об’єкти без втрати якості
- **Застосування текстильних референсів** – художники можуть створювати унікальні патерни, аналізуючи модні тенденції

Створення текстур та патернів допомагає зробити фешн-ілюстрацію більш деталізованою, художньою та виразною.

Тема 6: Розробка дизайну одягу та аксесуарів

Процес створення дизайну одягу у фешн-ілюстрації включає кілька ключових етапів: ідею, концептуальний ескіз, розробку силуету, деталізацію тканин та аксесуарів.

Перший етап – визначення ідеї. Дизайн одягу завжди має відображати певну концепцію: це може бути стильний мінімалізм, авангардний експеримент, ретро-натхнення або футуристичний образ. Натхненням можуть служити культурні традиції, архітектура, природа або сучасні тренди.

Далі слідує побудова силуету. У цифровій фешн-ілюстрації силует має величезне значення, оскільки саме він визначає характер одягу. Існують різні типи силуетів:

- **Приталений** – підкреслює лінії фігури
- **Оверсайз** – створює ефект простору та комфорту
- **А-силует** – розширюється донизу, нагадуючи трикутник
- **Прямий** – нейтральний, лаконічний, часто зустрічається в мінімалістичному дизайні

Після вибору силуету дизайнер починає деталізацію – додає конструктивні елементи (шви, виточки, застібки), драпірування, декоративні елементи (вишивка, принти, аплікації). Тут важливо працювати з текстурами та кольором, щоб точно передати характер тканини.

Аксесуари є завершальним етапом, вони додають образу гармонійності. Сумки, капелюхи, прикраси, окуляри – все це допомагає підкреслити стиль моделі. Важливо передати матеріал аксесуарів: метал, шкіру, пластик або текстиль.

Візуальне представлення одягу у фешн-ілюстрації залежить від техніки малювання. Деякі художники використовують легкі акварельні мазки, які створюють відчуття легкості, інші віддають перевагу чітким графічним лініям або деталізованим цифровим рендерам.

Створення дизайну одягу та аксесуарів у фешн-ілюстрації – це мистецтво балансу між креативністю та технічними навичками. Важливо не лише придумати оригінальний образ, а й вміти візуально передати його характер, використовуючи лінію, колір, текстуру та композицію.

Тема 7: Колористика та робота з кольором

Колорит в фешн-ілюстрації має величезне значення, оскільки кольори не тільки впливають на сприйняття образу, але й здатні передавати настрій, сезонність, стиль і навіть соціальне послання. Розуміння основ колористики є важливим інструментом для фешн-ілюстратора, оскільки кольори можуть створювати емоційний ефект, впливати на композицію і підкреслювати або згладжувати певні елементи дизайну.

Основи колористики включають розуміння колірного кола, що є ключовим для роботи з контрастами, гармонією і поєднаннями кольорів. Знання основних кольорів та їхніх відтінків допомагає створювати колірні палітри, які добре виглядають разом. Відповідно до цього, ілюстратор може обирати кольори для одягу, аксесуарів, фону, а також для виразів обличчя моделей.

Існують різні колірні поєднання, які допомагають створювати гармонію в ілюстраціях:

- **Монохромне поєднання** – використання різних відтінків одного кольору для створення єдиного, гармонійного вигляду.
- **Комплементарні кольори** – кольори, що розташовані напроти один одного на колірному колі (наприклад, червоний і зелений), створюють яскравий, контрастний ефект.
- **Аналогові кольори** – кольори, що знаходяться поруч на колірному колі (наприклад, жовтий, оранжевий і червоний), створюють плавні переходи і гармонійні композиції.

Важливе значення для ілюстратора має також використання світла та тіні для створення об'єму. Працюючи з кольором, художник може передати як плоску, так і тривимірну поверхню. Тіні додають глибину зображенню, а використання кольорових акцентів допомагає виділити певні деталі.

Вибір кольору для одягу та аксесуарів також має важливе значення в залежності від контексту: чи це повсякденний образ, чи вишукане вечірнє вбрання, чи авангардний стиль. Наприклад, темні, насичені кольори асоціюються з елегантністю та стриманістю, в той час як яскраві і насичені кольори додають

динамізму та експресії.

Практичні вправи для розвитку вміння працювати з кольором включають:

- створення палітр для різних типів одягу
- експерименти з контрастами і гармонійними поєднаннями
- використання кольору для створення настрою та атмосфери в ілюстраціях.

Тема 8: Варіанти стилізації

Стилізація в фешн-ілюстрації — це процес, який дозволяє художникові відходити від реалістичних пропорцій та деталей для створення унікального, емоційного та виразного образу. Стилізація допомагає визначити індивідуальність ілюстрації і має величезне значення у створенні творчих робіт, що відрізняються від стандартних технічних малюнків.

Існують різні стилі, у яких може бути виконана фешн-ілюстрація:

- **Реалістичний стиль** — передбачає максимально точну передачу реальних пропорцій і деталей. У такому стилі акцент робиться на точності і реалістичному відображенні текстур тканин, складок на одязі, виразів обличчя та анатомії тіла.
- **Мінімалізм** — зазвичай включає прості форми, виразні лінії та обмежену палітру кольорів. У цьому стилі зображення може бути спрощене до основних рис, але залишати яскравий вплив завдяки експресивним позам і контрастам.
- **Авангард** — стиль, що використовує нестандартні техніки, нестандартні пропорції та форми. Тут художник може комбінувати реальні та абстрактні елементи, порушуючи класичні уявлення про моду та стиль.
- **Карикатура** — стилізація, при якій пропорції моделі перебільшені, наприклад, подовжені ноги або великі очі, що додає ілюстраціям легкості, динаміки та гумору.
- **Ретро** — натхнення минулими епохами, часто використовує характерні

для певного часу кольори, тканини, силуети та деталі, такі як 1920-ті чи 1980-ті роки.

У процесі стилізації важливо знаходити баланс між художнім виразом та функціональним використанням дизайну. Наприклад, при створенні колекції одягу для конкретної мети (коктейльні сукні, спортивний стиль, костюми для подіуму) необхідно дотримуватись певних стандартів стилізації, що допомагають підкреслити концепцію колекції.

Практичні вправи для розвитку стилізації включають:

- аналіз різних художніх стилів і створення ілюстрацій в кожному з них
- експерименти з пропорціями та позами моделей
- змішування елементів з різних стилів для створення унікальних образів

Тема 9: Створення композиції та фону

Композиція є основою будь-якої ілюстрації, тому важливо вміти правильно розподіляти елементи на сторінці для створення візуальної гармонії. В фешн-ілюстрації композиція не лише допомагає організувати елементи одягу, аксесуарів і персонажів, але й підкреслює настрій і ідею зображення.

Існує кілька основних принципів композиції, які допомагають створювати збалансовані і виразні ілюстрації:

- **Правило третин** — композиція поділяється на дев'ять рівних частин за допомогою двох вертикальних і двох горизонтальних ліній. Це дозволяє організувати елементи так, щоб зображення виглядало більш збалансованим і динамічним.
- **Використання простору** — важливо правильно працювати з негативним простором, який не заповнений елементами. Цей простір може служити для виділення основних акцентів і створення відчуття легкості та відкритості.
- **Баланс** — для того, щоб композиція була гармонійною, потрібно використовувати баланс елементів: це може бути симетрія, асиметрія або діагональне розташування.

Фон є важливою частиною композиції, оскільки він не лише підкреслює основний образ, але й може значно змінити атмосферу. У фешн-ілюстрації фон може бути як простим, так і складним:

- **Простий фон** — однотонні або мінімалістичні елементи (наприклад, градієнт, геометричні фігури, абстракція) дозволяють фокусувати увагу на персонажі та одязі.

- **Складний фон** — може включати пейзажі, текстури, або реалістичні деталі (наприклад, вулиці міста або інтер'єри), що додають контекст і глибину зображенню.

Під час роботи з фоном варто дотримуватися принципу контрасту, щоб основний об'єкт залишався чітким і помітним. Для цього можна змінювати яскравість, контрастність або застосовувати ефекти розмиття на фоні.

Практичні вправи для розвитку композиції та роботи з фоном включають:

- створення серії ілюстрацій з різними композиційними рішеннями

- експерименти з фоном і його взаємодією з основним об'єктом

- використання кольору та текстур для підкреслення атмосфери і настрою в ілюстрації.

Тема 10: Підготовка ілюстріцій для публікації

Формат і роздільна здатність
Перед публікацією ілюстрацій важливо вибрати правильний формат і налаштувати роздільну здатність. Для друку зазвичай використовують роздільну здатність 300 DPI (dots per inch), щоб зберегти високу якість зображень, чіткість ліній та деталей. Для онлайн-публікацій, як правило, достатньо 72 DPI, що дозволяє зменшити розмір файлу, що зручніше для швидкого завантаження на сайти та соціальні мережі.

Вибір формату файлу
Вибір формату файлу залежить від того, де буде опубліковано зображення. Для Інтернету найбільш підходять формати PNG та JPEG. PNG зберігає прозорість і підтримує високий рівень якості, а JPEG знижує розмір файлу за рахунок компресії, що також може бути корисно для веб-публікацій. Для друку найкраще використовувати формат TIFF, оскільки він зберігає всі деталі і кольори без втрат якості. Формат PSD часто використовують для збереження

робочих файлів, оскільки він дозволяє зберегти всі шари і елементи, що дає можливість редагувати ілюстрацію в майбутньому.

Колірна модель
Для публікацій в Інтернеті слід використовувати колірну модель RGB (червоний, зелений, синій), оскільки вона оптимізована для екранів. Ця модель дозволяє досягати яскравих кольорів, які добре виглядають на моніторах. Для друкованих матеріалів використовують модель CMYK (ціан, магента, жовтий, чорний), яка краще передає кольори при друку на різних матеріалах, таких як папір чи тканина. Важливо також пам'ятати про профілі кольорів, щоб уникнути втрати точності при публікації.

Перевірка файлів на помилки
Перед тим, як відправляти ілюстрації на публікацію, важливо перевірити їх на наявність помилок, які можуть виникнути під час редагування або експорту файлів. Це може бути неправильне накладання шарів, проблеми з кольорами або шрифтами, які можуть виглядати по-різному на різних пристроях. Також варто переконатися, що всі шари правильно згруповані та що не забули зберегти всі необхідні елементи, такі як шрифт чи векторні графіки.

Додавання підписів і метаданих
У разі публікації в Інтернеті дуже важливо додавати метадані, такі як авторство, опис і ключові слова. Це дозволяє полегшити пошук ілюстрації та підвищує видимість на таких платформах, як Behance, Pinterest чи Instagram. Також корисно додавати підписи або опис до кожної ілюстрації, щоб надавати контекст і зробити роботу зрозумілішою для глядачів.

Тема 11: Просування та монетизація фешн-ілюстрації

Створення особистого бренду
Для успішного просування в фешн-ілюстрації важливо створити сильний особистий бренд. Ваша ідентичність, стиль і візуальне представлення є критично важливими для того, щоб привернути увагу потенційних клієнтів. Це може включати розробку логотипу, вибір кольорової палітри та унікального шрифту для ваших підписів або бренду. Профіль у соціальних мережах або персональний вебсайт повинні чітко відображати ваш стиль і бути зручними для користувачів.

Соціальні мережі як інструмент просування
Instagram, Pinterest, Behance — це платформи, на яких фешн-ілюстратори

можуть розвивати свою популярність і знаходити нових клієнтів. Instagram є особливо популярним завдяки візуальній природі контенту, що дозволяє легко публікувати роботи та взаємодіяти з підписниками. Важливо регулярно оновлювати контент, використовувати хештеги та взаємодіяти з аудиторією через коментарі та директ.

Монетизація ілюстрацій
Існує кілька способів монетизувати свої роботи. Перший варіант — це створення і продаж ілюстрацій через онлайн-магазини, такі як Etsy або Creative Market. Другий — це можливість отримати замовлення від брендів або дизайнерів одягу для створення індивідуальних ілюстрацій. Третій варіант — це партнерство з рекламними агентствами або журналами, які можуть замовити ілюстрації для своїх публікацій. Важливо не забувати про ліцензійні угоди і правильно оформляти авторські права на ваші роботи.

Публікація і продаж через онлайн-платформи
Онлайн-платформи, такі як Redbubble або Society6, дозволяють продавати ваші ілюстрації в вигляді футболок, постерів, сумок та інших товарів. Це дозволяє отримувати пасивний дохід від кожної продажу, що значно розширює можливості для фешн-ілюстратора.

Тема 12: Створення колекцій ілюстрації

Розробка концепції колекції
Створення колекції фешн-ілюстрацій вимагає чіткого розуміння концепції та цільової аудиторії. Ілюстратор повинен вирішити, яку тематику або настрій він хоче передати в своїй колекції. Це може бути колекція, натхненна конкретним стилем, наприклад, ретро або мінімалізм, або ж певним сезоном, таким як весна-літо чи осінь-зима.

Побудова структури колекції
Після того як ви визначите основну концепцію, наступним кроком буде розробка структури колекції. Важливо, щоб кожна ілюстрація в колекції взаємодіяла з іншими, створюючи єдине ціле. Це може включати спільну кольорову палітру, використання подібних текстур або однакових поз моделей. Структура повинна бути такою, щоб кожна ілюстрація виглядала самодостатньо, але також гармонійно поєднувалася з іншими.

Вибір матеріалів для публікації колекції
Колекцію фешн-ілюстрацій можна публікувати на персональному вебсайті або

платформі для художників, такій як Behance або Dribbble. Для публікацій в Інтернеті важливо, щоб колекція була представлена у високій якості та з чіткими поясненнями, що підкріплюють концепцію. Для друкованої публікації можна створити альбом чи брошуру, де кожна ілюстрація супроводжується описом або розповіддю про процес створення.

Інтеграція колекції з іншими видами творчості
Ілюстрації можна також використовувати в різних інших контекстах. Наприклад, можна поєднувати колекцію з дизайном одягу, створюючи на її основі принти для тканин або аксесуарів. Це дає можливість розширити творчі горизонти та згенерувати додатковий дохід.

Структурний підрозділ «Міжнародний фаховий коледж моди і дизайну»
ВНЗ «КИЇВСЬКА АКАДЕМІЯ ПРИКЛАДНИХ МИСТЕЦТВ»

Додатки
З ДИСЦИПЛІНИ
«Діджитал фешн-ілюстрація»

для студентів спеціальності 022 «Дизайн»
ОПП «ДИЗАЙН ОДЯГУ»

Київ - 2024