

Разработка дизайна костюма методами художественных поисков в модной иллюстрации

М.Д. Булова, Е.С. Рыкова

Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина, Российская Федерация

Реферат. В статье рассматривается этап художественного проектирования одежды, обуви и аксессуаров в контексте дизайнерской деятельности. Авторы говорят о важности совершенствования образовательного процесса у будущих кадров в этих областях и предлагают осуществлять этап эскизных поисков в технике модной иллюстрации, используя весь вариатив изобразительных и художественных средств. Так подробно рассмотрены графические, живописные, декоративно-прикладные и цифровые техники. Особое внимание уделено многообразию графических средств и важности использования разной бумаги при выполнении эскизов. Кроме средств уникальной графики, представлены и проанализированы такие техники эстампа, как сухая игла и линогравюра в контексте образовательной деятельности. Рассмотрены возможности использования живописных материалов, в том числе метода флюид-арта. Отдельно освещены особенности работы в декоративно-прикладных техниках: вышивки и составления коллажа. Значительное внимание уделено цифровым возможностям в выполнении художественного эскиза: рассказано о применении растровых и векторных графических редакторов, работе в цифровой коллажной технике.

Также рассмотрен потенциал применения искусственного интеллекта в творческом процессе: приведены алгоритмы этичного и креативного взаимодействия с нейросетями, отдельно представлено несколько бесплатных и доступных на территории Российской Федерации ai-сервисов по генерации изображений. Авторы обращают внимание, что художественное проектирование – важный творческий процесс как в контексте работы профессионалов, так и студентов в сфере легкой промышленности: он значительным образом влияет на дизайн-облик изделия и коллекции в целом. Использование многообразия изобразительных и художественных средств позволяет создавать уникальные эскизы, которые важно в дальнейшем грамотно, с учетом технических и производственных возможностей, воплотить в жизнь.

Ключевые слова: художественное проектирование, модная иллюстрация, изобразительное искусство, декоративное искусство, цифровая графика, нейросети.

Costume Design Development by Methods of Artistic Search in Fashion Illustration

M. Burova, E. Rykova

Russian State University named after A.N. Kosygin, Russian Federation

Abstract. The article discusses the stage of artistic design of clothing, shoes and accessories in the context of design activities. The authors describe the importance of improving the educational process for future personnel in these areas and propose to carry out the stage of sketch searches in the technique of fashion illustration using the entire variety of visual and artistic means. The article describes in detail graphic, painting, decorative and applied and digital techniques. Particular attention is paid to the variety of graphic means and the importance of using different papers when sketching. In addition to unique graphics, printmaking techniques such as drypoint and linocut are presented and analyzed in the context of educational activities. The possibilities of using painting materials, including the fluid art method, are considered. The features of working in decorative and applied techniques – embroidery and collage – are covered. Considerable attention is paid to digital capabilities in the implementation of an artistic sketch: the use of raster and vector graphic editors and work in digital collage technology is described.

The potential for using artificial intelligence in the creative process is also considered: algorithms for ethical and creative interaction with neural networks and several free and accessible AI-services for image generation available in Russian Federation are presented. The authors point out that artistic design is an important creative process both in the context of the work of professionals and students in the light industry, since it significantly influences the design appearance of the product and the collection as a whole. The use of a variety of visual and artistic means allows the researcher to create unique sketches. It is important to correctly implement these sketches, taking into

account technical and production capabilities.

Key words: artistic design, fashion illustration, fine art, decorative art, digital graphics, neural networks.

Разработка дизайна костюма и его элементов включает в себя самый творческий этап – художественное проектирование (также называют «проектно-графическое моделирование»), которое представляет собой результат решения технических, экономических и, главное, эстетических аспектов. В ходе этого этапа выполняются поисковые эскизы, которые должны соответствовать проектной задаче, условиям производства, текущим или будущим тенденциям моды и ряду других факторов. Найденный в результате поисков необходимый художественный образ в дальнейшем трансформируется в законченный эскизный проект [6, с. 165], а затем – в технический эскиз, документ, который наглядно демонстрирует конструктивные характеристики изделий, пропорциональные и силуэтные решения.

В контексте представленной статьи рассматривается модная иллюстрация – разновидность изобразительного творчества, которая позволяет эвристическим путем найти отличительные эстетические и смысловые черты коллекции. Фэшн-иллюстрация, объединяющая в себе маркетинговые аспекты и дизайн костюма [2, с. 33], не является частью конструкторской документации и поэтому не решает вопросы промышленного производства – они будут решены позже, в ходе формирования эскизного проекта и технического эскиза на основе работы с целостным художественным образом. Причина использования такого подхода обусловлена особенностями процесса обучения кадров в сфере легкой промышленности: нередко студенты испытывают значительные затруднения, одновременно решая в своих эскизах технические и эстетические задачи в виду несовершенного понимания особенностей производственных процессов и отсутствия необходимого опыта. Поэтому важно разбивать эту задачу на два отдельных этапа и сначала решать поисковые проблемы, используя все разнообразие художественных средств, мозговой штурм, который исключает фильтрацию и критическую оценку [5, с. 103] потока творческих идей, а затем переходить к рационализации полученных результатов, выбору наиболее подходящего эскиза и его дальнейшей доработки в соответствии с имеющимися средствами производства.

Основные идеи коллекции или отдельных моделей могут быть сформированы на этапе создания творческих эскизов, а именно работы с художественным материалом. Использование различных изобразительных техник способствует развитию и стимуляции творческого мышления дизайнера: каждая из них подразумевает специфические процессы, имеет особые визуальные характеристики, такие как фактура и текстура.

Процесс эскизных поисков может производить-

ся самыми разнообразными материалами, в связи с чем стоит рассматривать не только модную графику, но иллюстрацию во всей полноте художественного творчества, изобразительных средств и материалов. Так в процессе могут быть использованы графические, живописные, декоративно-прикладные и цифровые техники.

Графика является наиболее популярным и распространенным направлением в изображениях моды и создании эскизных проектов. Это оправдано рядом факторов, которые будут рассмотрены ниже.

1. *Разнообразие традиционных и современных техник уникальной графики.* Традиционными мы будем называть обычно используемые в академическом рисунке: уголь, сепия, соус, пастель и др. Последняя наиболее часто используется в современной модной иллюстрации, например, в этой технике работает художница Zhenya Z. Примечательно, что эти материалы без восковой основы можно использовать как в сухом, так и в мокром варианте, методом разведения цветной крошки в воде. Таким образом, графические материалы далеко не всегда являются сухими. Кроме жидкой туши и чернил, также акварель требует водной основы: ранее она использовалась при раскрашивании оттисков для модных журналов середины и конца XIX века и до сих пор она применяется как в работе с детальными иллюстрациями, так и с легкими скетчами. Также графическим материалом является гуашь [9, с. 42], часто используемая для плакатного творчества из-за своего плотного покрытия. Именно в этой технике работали Эдуардо Гарсиа Бенито и Эрте в эпоху ар-деко. Позже гуашь применяли такие мэтры модной иллюстрации, как Рене Грюо и Дэвид Даунтон.

Условно современным материалом можно назвать цветные карандаши, имеющие воск в своем составе, оставляющие глянцевый финиш, и сухая пастельная разновидность. Однако довольно редко иллюстрации выполняются только ими: обязательными при работе в смешанной технике используются телесный оттенок, черный и белый [1, с. 15]. Гораздо чаще цветными карандашами работают в тандеме с другими материалами, например, имеющими резервуары и наконечник: маркерами (спиртовые, акварельные, акриловые), капиллярными ручками и линерами. Наполнение маркеров дает разные технические возможности. Так спиртовые хорошо наплаиваются друг на друга, имеют яркий и стойкий пигмент, быстро и необратимо высыхают на бумаге и практически не деформируют ее. Маркеры на водной основе напоминают акварельные краски, имеют более прозрачный пигмент и допускают возможность размытия, а также небольшой коррекции. Для работы с акриловой разновидностью необходимо подбирать толстую бумагу

или другую поверхность для рисования, а также учитывать специфику плотного жидкого покрытия материала. Нередко белые акриловые маркеры разной толщины используют как корректор или средство для нанесения жестких бликов. Капиллярные ручки и линеры используются для уточнения контуров, деталей, а также для придания декоративности иллюстрации.

Отдельно стоит отметить, что маркеры на водной основе и их спиртовая разновидность отлично сочетаются с акварелью и хорошо рисуют по окрашенной ей поверхности. Опыт такой работы описывает Франческо Ло Яконо в книге «Акварель для Fashion-дизайна»: иллюстратор использует маркеры с браш-наконечниками для углубления тона [8, с. 10].

2. *Использование бумаги/картона в графическом изображении как самостоятельного средства художественной выразительности.* Работая в различных техниках графики нельзя игнорировать исходный цвет фона применяемой бумаги. Она может как становиться элементом оформления эскиза, так и источником идей, связанных с оттенком и фактурой используемых в будущем материалов. Студенты демонстрируют отличные результаты в процессе обучения графике костюма, используя белую (в том числе зернистую), крафтовую и пастельную бумагу в сочетании с акварелью, гуашью, маркерами, а также цветными карандашами (рис. 1). Известным примером художника, работающего с тонированной бумагой графическими материалами, является шведский фэшн-иллюстратор Мэтс Густафсон.

3. *Сравнительная простота тиражирования изображения.* Сегодня этот вопрос гораздо менее актуален, чем столетие назад: с момента своего зарождения, с XVI века, модная иллюстрация распространялась исключительно благодаря использованию

печатной графики. Эстамп – так иначе называют эту технику – переводится с французского и итальянского как «оттиск» [3, с. 69] и представляет собой способ получения неограниченного числа отпечатков выгравированного на некой поверхности рисунка. То есть, любое произведение печатной графики начинается с эскиза. Затем он переносится на материал, по которому художник в дальнейшем вырезает изображение. Так при работе в технике ксилографии используется дерево, линогравюры – линолеум, офорта – металл, литографии – камень.

Далее на выгравированную печатную форму – «доску» – равномерно наносится красящий материал, затем под воздействием прессы печатного станка на заранее подготовленную бумагу отпечатывается изображение и получается оттиск. Для получения многоцветного изображения гравер выполняет несколько «досок» в соответствии с количеством задуманных оттенков (три цвета без учета цвета бумаги – три печатные формы).

Разные материалы позволяют добиваться принципиально отличающихся художественных и визуальных эффектов. Наиболее используемыми в журнальной графике XIX века были ксилография и офорт, позже широкое распространение получила литография – все это трудоемкие и сложные в реализации техники, позволяющие добиться детального, изящного изображения в широком тираже. Сегодня печатная графика утратила прежний утилитарный характер и стала полноценной художественной техникой в изобразительном искусстве. Особенно актуальны и интересны такие разновидности, как сухая игла и линогравюра. Подробнее остановимся на них.

Сухая игла – техника эстампа, выполняемая традиционно на металлической поверхности без



Рисунок 1 – Учебные работы студентов РГУ им. А.Н. Косыгина – акварельная техника на белой бумаге, спиртовые маркеры и белый карандаш на крафте и на пастельной бумаге

применения кислоты [7, с. 33] для травления. Также сегодня используют в качестве материала для печатной формы оргстекло – прозрачный пластик небольшой толщины, на котором тонким острым предметом (например, иглой) выполняется рисунок. Далее на поверхность наносится краска – она обязательно должна попасть в выемки, с поверхности же она удаляется ватными тампонами или другими салфетками. Поскольку краска должна оказаться в углублениях рисунка и таким образом отпечататься на бумаге, эта техника является разновидностью глубокой печати (так же, как и офорт). Сухая игла способна имитировать тонкую работу графитовым карандашом, пером или линером в уникальной графике, изображения в этой технике наполнены динамичными обильными штрихами, оттеночные градации достигаются степенью очистки поверхности «доски» – чем меньше она очищена, тем туманнее, серее будет окружающий фон рисунка, в противном случае получается контрастное изображение на фоне листа. Эта разновидность печатной графики технологически проста и интересна для студентов, которые стремятся расширить свой кругозор, однако получение оттисков возможно только при использовании печатного станка.

Другая разновидность – линогравюра – выполняется на специальном гомогенном линолеуме. Технологический процесс выглядит следующим образом: заранее подготовленный эскиз наносится на линолеум (например, с помощью копировальной бумаги, кальки или перевода утюгом рисунка, напечатанного лазерным принтером), а затем специальными инструментами – штихелями и стамесками – вырезаются пробелы, участки, на которых нет рисунка. Таким образом, на «доске» наиболее выпуклой частью будет являться сам рисунок, и густой слой краски, который затем наносится для получения отпечатков, будет располагаться на поверхности. Поэтому линогравюра, как и ксилография, является техникой высокой печати. Оттиски можно получить с помощью печатного станка, а также при использовании барэнов – ручных прессов, консервной банки или столовой ложки.

Изображениям, получаемым в технике линогравюры, присущи грубоватые контрастные штрихи, декоративная подача. Интересно использовать эту технику как для создания полноценных иллюстраций (рис. 2), так и для заполнения поверхности принтом. При изготовлении штампов для набойки может быть использовано не только дерево, но и линолеум – более удобный и безопасный в работе материал. Таким образом, на нем может быть вырезан фрагмент или раппорт орнамента, который далее будет нанесен на необходимый участок. Этот прием позволит сэкономить время для прорисовки декоративных деталей на моделях коллекции, а также может породить новые идеи для реализации изделий в материале.



Рисунок 2 – Илья Мосунов. *Girl in Turban*.
Линогравюра

Понимание специфики создания иллюстраций в техниках печатной графики позволяет использовать разные приемы в эскизах будущих изделий, основанные на комбинировании графических средств выразительности, таких как линия, точка, пятно, штрих и тон [4, с. 96]. Черно-белый подход на этом этапе учит работе с тоновыми отношениями и подготавливает к дальнейшей детальной работе с цветом. Взаимодействие с материалом (оргстеклом, линолеумом и любым другим) также представляет большой интерес у студентов (рис. 3), однако для реализации такой работы необходимо учитывать ряд факторов, среди которых подготовка рабочего пространства и соблюдение техники безопасности при работе с материалами.

Живописные техники используются в эскизном проектировании гораздо реже – это оправдано спецификой традиционных материалов. Так, например, трудоемким и нерациональным с точки зрения создания эскиза можно считать процесс использования масляных красок, требующих значительных временных затрат и полного высыхания. Однако в случаях, когда художнику необходимо применение пастозной живописной техники, допускается использование другой кроющей, но уже синтетической, акриловой краски. Богатство цветовой палитры, а также металлизированных, люстровых, перламутровых и неоновых разновидностей, позволяет достигать необходимых результатов в течение непродол-



Рисунок 3 – Учебные работы студентов РГУ им. А.Н. Косыгина – линогравюры по эскизам обуви в русском народном стиле

жительного времени. Так, используя возможности кроющих красок и разнообразные мазки, творческие и выразительные работы создает американский иллюстратор Кэти Роджерс (рис. 4) – также свои эскизы девушка выполняет акварелью, гуашью, пайетками, глиттером и другими материалами.

Акрил часто используют в модной иллюстрации и творческих эскизах костюмов, работая им как гуашью – накладывая тонкие слои сегментарно и декоративно их дополняя орнаментацией или принтом. Также применяют и темперную краску.

Однако для расширения творческих поисков можно использовать современные техники абстрактной живописи с применением текстурных паст, потали, а также такую разновидность, как флюид-арт и др. При создании художественного произведения в последней технике используется акрил, который разжижают специальным медиумом – он позволяет краске дольше не сохнуть, оставаясь пригодной к работе [11, с. 13] и имея возможность смешиваться с другими цветами. Характерные визуальные эффекты достигаются растеканием красочного слоя по поверхности холста или конкретной области по траектории, заданной художником. Также для образования красивых ячеек применяют силиконовое масло, которое помогает создать уникальный художественный эффект. Такие переливы могут имитировать

специфически окрашенную ткань, например, в технике тай-дай. Однако стоит учитывать непредсказуемость этой техники: не каждый эксперимент может принести ожидаемый результат.

Под **декоративно-прикладными** стоит понимать различные виды творческой деятельности, направленные на удовлетворение утилитарно-практических и духовно эстетических потребностей [10, с. 16]. Большим преимуществом использования таких техник является возможность использования самых разных материалов в различном масштабе, часто небольшом, воплощения идей, связанных с техникой создания изделия, отделкой, окрашиванием материала, нанесением декора и различных украшений. Так можно, например, наглядно применять техники пэчворка, использовать различные драпировки, комбинировать материалы.

Отдельно стоит обратить внимание на такую популярную и активно развивающуюся область декоративно-прикладного искусства, как вышивка. Сегодня отечественные и зарубежные авторы создают полноценные картины, используя нити различных фактур и материалов, бисер, пайетки, а также комбинируя различные техники наложения стежков. Так модная иллюстрация может быть не только нарисована, но и вышита: использованные декоративные приемы в дальнейшем можно повторять в будущем изделии



Рисунок 4 – Абстрактные модные иллюстрации Кэти Роджерс

или коллекции. Эту технику использует американская студентка в области моды Лотти Бертелло в своих работах, представленных на рисунке 5 – такой пример показывает, что к процессу создания эскиза важно подходить творчески и смело, используя всевозможный потенциал подручных средств.

Однако гораздо чаще в образовательном процессе используются техники коллажа и аппликации, которые также не ограничиваются цветной бумагой из детских наборов, а включают возможности использования специальной дизайнерской, пастельной, крафтовой, упаковочной, самостоятельно подготовленной и раскрашенной бумаги, а также журнальных и газетных страниц. Кроме того, в коллажах могут дополнительно использоваться техники оригами,

квиллинга и другие, если этого требует дизайнерская идея. При этом такие техники не исключают применения графических или живописных материалов, главное, чтобы они тоже работали декоративно: акриловые контуры, металлизированные карандаши, восковые мелки и т. д. Интересными примерами работы с бумагой и графическими материалами являются коллажи известной российской супермодели Саши Пивоваровой, украсившие обложку и страницы российского издания журнала Vogue в июне 2020 года (рис. 6). В техниках аппликации и коллажа также возможны выполнения не только самих модных эскизов, но и мудбордов, формулирующих и визуализирующих главные идеи изделия или коллекции.



Рисунок 5 – Вышитые модные иллюстрации Лотти Бертелло



Рисунок 6 – Коллажи Саши Пивоваровой для июньского номера 2020 года Vogue Россия

Наиболее современные **цифровые** техники стоит сегодня рассматривать в их существующем многообразии, внедряя новшества и передовые технологии в творческий процесс. Во многом компьютерная графика имитирует рукотворные техники, ряд процессов, которые совершаются привычным путем, могут воспроизводиться и в диджитал-пространстве.

Главным образом это касается процесса рисования, создания векторной и растровой графики. Первая разновидность по своему механизму больше напоминает лепку или создание аппликации, создание иллюстрации методом сочетания разных по форме, цвету и фактуре элементов – примитивов, которые в совокупности позволяют получить изображение с неограниченной масштабируемостью.

Вторая гораздо больше приближена к традици-

онному созданию графического или живописного произведения. Поскольку цифровая графика способна довольно буквально имитировать рукотворную работу в разных техниках, не будем подробно останавливаться на особенностях диджитал-рисования.

Стоит сказать, что графические редакторы также позволяют использовать коллажные техники: особенно этот прием полезен для художника, когда необходимо продемонстрировать конкретные принты, текстуры, драпировки и т. д. Композиционные и художественные принципы в цифровом пространстве практически не отличаются от создания рукотворного коллажа, при этом значительно расширяется вариатив доступных изображений, из процесса исключаются клеящиеся материалы и другие внешние факторы, способные нанести физический урон. Готовая цифровая работа может быть распечатана и распространена в диджитал-пространстве бесконечное число раз.

Отдельного внимания заслуживают успехи искусственного интеллекта. Отношение к нейросетям на сегодняшний день сформировано крайне неоднозначное как со стороны общественности, так и профессионального сообщества художников и дизайнеров. Однако нельзя игнорировать тот факт,

что ai-сервисы стремительно развиваются и самообучаются, совершенствуя свою работу и создавая все более убедительные изображения с наименьшим числом ошибок.

Главная причина, по которой не стоит рассматривать нейросеть как конкурента, а использовать ее как помощника, дополнительный инструмент в создании модных эскизов состоит в том, что она не придумывает, а генерирует на основе неисчислимого числа доступных для нее фотографий, рисованных и других изображений. При этом написание самих промтов для достижения необходимого результата – тоже задача не из простых и также зачастую очень творческая: каждая нейросеть имеет свои особенности, касающиеся языка ввода, формулировок, пунктуации и других нюансов. Поэтому мнение о том, что для успешной генерации необходимо написать несколько ключевых слов, и эскизный проект, отвечающий поставленным идеям и задачам, будет готов, абсолютно ошибочно. Это демонстрирует пример каирского модного дизайнера Ходы Ахмед (рис. 7), которая в одном из своих проектов показывает процесс генерации эскизов нейросетью Midjourney (платный сервис, использование затруднено на территории Российской Федерации).



Рисунок 7 – Генерации изображений по заданному промту в нейросети Midjourney – работы Ходы Ахмед

Стоит отметить, что на основе одного запроса может быть создано бесконечное число результатов, и получить подходящий можно путем многочисленных генераций. Ряд сервисов, такие как бесплатные и доступные в России DreamStudio by stability.ai, Dream by Wombo, Fusion Brain могут работать, используя загруженное изображение как референс, например, им может стать самостоятельно нарисованный фор-эскиз. Дальнейшая творческая работа имеет несколько путей развития.

1. Составление коллажа на основе результатов нейросети.

Для такой работы понадобится знание графических редакторов, например, Adobe Photoshop вполне подходит для подобных задач. Процесс ничем не отличается от составления коллажей из изображений, найденных в открытом доступе или взятых из личного архива, только сгенерированные изображения будут наиболее точно соответствовать ожида-

ниям автора.

2. Дорисовывание и внесение корректировок во сгенерированное изображение.

Для этого также необходимо использование графических редакторов: растровых или векторных в зависимости от заданной стилистики. Здесь понадобятся навыки рисования в цифровой среде. Нередко таким образом приходится корректировать глаза, конечности, прически – те участки, с которыми искусственный интеллект справляется хуже всего, а также сами элементы костюма, которые некорректно или недостаточно полно отражают идею дизайнера – либо в силу особенностей работы сервиса, либо из-за недостаточно точного промта.

3. Создание эскиза с использованием референсов, сгенерированных нейросетью.

Нередко поиск визуальных примеров занимает продолжительное время, а долгие поиски оказываются непродуктивными. В таком случае изображения-

ориентеры можно также генерировать с помощью ai-сервисов и интерпретировать их в своих работах – в цифровых или традиционных техниках. Полученный эскиз таким образом создается дизайнером с нуля, но источником вдохновения выступают заранее подготовленные подходящие изображения.

О первом и втором вариантах работы с искусственным интеллектом рассказывает на своем YouTube-канале российский иллюстратор Софья Мироедова: она практически рассматривает механизмы работы Midjourney, ее новые версии и возможности. Также стоит отметить, что при таком взаимодействии с различными ai-сервисами наиболее этично указывать соавторство с использованной нейросетью.

В третьем случае искусственный интеллект генерирует на основе заданных промтов некоторую базу референсов, изображений, которые вдохновляют, направляют, но не отражаются напрямую в работах дизайнера, и поэтому такую творческую работу можно считать единоличной и самостоятельной.

На основе всего вышеизложенного стоит сделать следующий вывод. Подготовка кадров в сфере дизайна, конструирования и моделирования изделий легкой промышленности, обуви и аксессуаров обязательным образом должна включать многогранное и разностороннее практическое изучение техник изобразительного и прикладного искусства в аналоговой и цифровой среде.

Особенный упор стоит делать на творческие дисциплины, которые учат работать с цветом, формой и композицией; формируют внутреннюю культуру, насмотренность, креативное мышление; дают бесчисленные возможности комбинирования техник. Исходя исключительно из технических вводных, невозможно развивать отечественный дизайн. Поэтому так важно путем свободных экспериментов, освоения новых изобразительных средств и приемов прийти к настоящим креативным идеям, которые затем будут адаптированы под реалии производственных возможностей.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Астахова, Е. Рисуйте как fashion-дизайнер. Уроки визуального стиля / Е. Астахова. – М. : Манн, Иванов и Фербер, 2019. – 144 с.
2. Бикташева, Н. Р. Технический рисунок. Специальность «Дизайн костюма» : учеб.-метод. пособие / Н. Р. Бикташева. – СПб. : Лань : Планета музыки, 2016. – 152 с.
3. Бялик, В. М. Графика / В. М. Бялик. – М. : Мир энциклопедий Аванта + : Астрель, 2010. – 112 с.
4. Кайгородцев, И. М. Значение графических средств выразительности при рисовании портрета с натуры / И. М. Кайгородцев // Проблемы современного педагогического образования. – 2022. – № 74 (4). – С. 95–97.
5. Китаевская, Т. Ю. Методы обучения студентов вуза дизайн-проектированию / Т. Ю. Китаевская, И. Н. Перуновская // Вестник Тамбовского университета. Серия: Гуманитарные науки. – 2019. – № 24 (182). – С. 98–106.
6. Композиция костюма : учеб. пособие для вузов / В. В. Ермилова [и др.]. – 3-е изд., испр. и доп. – М. : Юрайт, 2022. – 449 с.
7. Кузнецов, А. В. Основы эстампа : учеб. пособие для вузов / А. В. Кузнецов. – М. : Юрайт, 2023. – 135 с.
8. Ло Яконо, Ф. Акварель для Fashion-дизайна. От образа и фигуры до фактуры тканей / Ф. Ло Яконо ; пер. с англ. Е. Петровой. – М. : Манн, Иванов и Фербер, 2023. – 144 с.
9. Мелкова, С. В. Дизайн-проектирование костюма : учеб. пособие для вузов / С. В. Мелкова. – 2-е изд. – М. : Юрайт, 2022. – 91 с.
10. Шокорова, Л. В. Методика преподавания декоративно-прикладного искусства в высшем образовании : учеб. пособие для вузов / Л. В. Шокорова. – М. : Юрайт, 2023. – 122 с.
11. Юнг, Т. Флюид-арт. Простая техника жидкого акрила для создания завораживающих картин / Т. Юнг. – М. : Манн, Иванов и Фербер, 2020. – 114 с.

REFERENCES

1. Astakhova, E. Draw like a fashion designer: Lessons in visual style / E. Astakhova. – Moscow: Mann, Ivanov and Ferber, 2019. – 144 с.
2. Biktasheva, N. R. Technical drawing. Specialty "Costume Design": textbook. – SPb.: Publishers "Lan"; Publishing house "PLANET OF MUSIC", 2016. – 152 с.
3. Byalik, V. M. Graphics / V. M. Byalik. – M.: World of Avanta Encyclopedia +, Astrel, 2010. – 112 с.
4. Kaigorodtsev, I. M. The importance of graphic means of expression when drawing a portrait from life / I. M. Kaigorodtsev // Problems of modern pedagogical education. – 2022. – № 74 (4). – С. 95–97.

5. Kitaevskaya, T. Y. Methods of teaching design projecting to the university students (in Russian) / T. Yu. Kitaevskaya, I. N. Perunovskaya // Vestnik of Tambov University. Series: Humanities. – 2019. – № 24 (182). – С. 98–106.
6. Costume composition: textbook for universities / V. V. Ermilova [et al.]. – 3rd ed., revised. and ext. – М.: Yurait Publishing House, 2022. – 449 с.
7. Kuznetsov, A. V. Fundamentals of prints: a textbook for universities / A.V. Kuznetsov. – Moscow: Yurait Publishing House, 2023. – 135 с.
8. Lo Iacono, F. Watercolor for Fashion-design. From the image and figure to the texture of fabrics / F. Lo Iacono; per. from Engl. E. Petrova. - Mann, Ivanov and Ferber, 2023. – 144 с.
9. Melkova, S. V. Design-projecting of a costume: textbook for universities / S. V. Melkova. – 2nd ed. – М.: Yurait Publishing House, 2022. – 91 с.
10. Shokorova, L. V. Methodology of teaching decorative and applied art in higher education: textbook for higher education / L. V. Shokorova. – Moscow: Yurait Publishing House, 2023. – 122 с.
11. Jung, T. Fluid Art. A simple technique of liquid acrylic for creating mesmerizing paintings / T. Jung. – Moscow: Mann, Ivanov and Ferber, 2020. – 114 с.

SPISOK LITERATURY

1. Astahova, E. Risujte kak fashion-dizajner: Uroki vizual'nogo stilja / E. Astahova. – М.: Mann, Ivanov i Ferber, 2019. – 144 с.
2. Biktasheva, N. R. Tehnicheskij risunok. Special'nost' «Dizajn kostjuma»: Uchebno-metodicheskoe posobie. – SPb.: Izdatel'stvo «Lan»; Izdatel'stvo «PLANETA MUZYKI», 2016. – 152 с.
3. Bjalik, V. M. Grafika / V. M. Bjalik. – М.: Mir jenciklopedij Avanta +, Astrel', 2010. – 112 с.
4. Kajgorodcev, I. M. Znachenie graficheskikh sredstv vyrazitel'nosti pri risovanii portreta s natury / I. M. Kajgorodcev // Problemy sovremennogo pedagogicheskogo obrazovanija. – 2022. – № 74 (4). – С. 95–97.
5. Kitaevskaja, T. Ju. Metody obuchenija studentov vuza dizajn-proektirovaniju / T. Ju. Kitaevskaja, I. N. Perunovskaja // Vestnik Tambovskogo universiteta. Serija: Gumanitarnye nauki. – 2019. – № 24 (182). – С. 98–106.
6. Kompozicija kostjuma: uchebnoe posobie dlja vuzov / V. V. Ermilova [i dr.]. – 3-e izd., ispr. i dop. – М.: Izdatel'stvo Jurajt, 2022. – 449 с.
7. Kuznecov, A. V. Osnovy jestampa: uchebnoe posobie dlja vuzov / A. V. Kuznecov. – М.: Izdatel'stvo Jurajt, 2023. – 135 с.
8. Lo Jakono, F. Akvarel' dlja Fashion-dizajna. Ot obraza i figury do faktury tkanej / F. Lo Jakono; per. s angl. E. Petrovoj. – М.: Mann, Ivanov i Ferber, 2023. – 144 с.
9. Melkova, S. V. Dizajn-proektirovanie kostjuma: uchebnoe posobie dlja vuzov / S.V. Melkova. – 2-e izd. – М.: Izdatel'stvo Jurajt, 2022. – 91 с.
10. Shokorova, L. V. Metodika prepodavanija dekorativno-prikladnogo iskusstva v vysshem obrazovanii: uchebnoe posobie dlja vyzuv / L. V. Shokorova. – М.: Izdatel'stvo Jurajt, 2023. – 122 с.
11. Jung, T. Fljuid-art. Prostaja tehnika zhidkogo akrila dlja sozdanija zavorazhivajushhih kartin / T. Jung. – М.: Mann, Ivanov i Ferber, 2020. – 114 с.

Статья поступила в редакцию 05.09.2023.