

Saturs

Ievads	6
Par šo grāmatu	10
Darba novērtēšana	11
1. DAĻA. IEDVESMAS MEKLĒJUMI	12
Iedvesmas fails: Ar ko sākt	14
1. nodaļa	
Zīmē savu garderobi	16
2. nodaļa	
Muzeja apmeklējums	18
3. nodaļa	
Arhitektūras izpēte	22
Iedvesmas fails: Jauns skats uz zināmo	26
4. nodaļa	
Asociatīvās kolāžas	28
Digitālās kolāžas	32
5. nodaļa	
Indijas tradīcijas	38
6. nodaļa	
Māksla un grafiski materiāli	42
Iedvesmas fails: Mazas detaļas, lielas idejas	46
7. nodaļa	
Auduma dizains	48
8. nodaļa	
Sākums – izšūšana	52
2. DAĻA. MODES ILUSTRĀCIJAS	56
Iedvesmas fails: Eksperimenti ar medijiem	58
9. nodaļa	
Vingrinājums figūru zīmēšanā	60
Iedvesmas fails: Cilvēka ķermeņa proporcijas	64
10. nodaļa	
Zīmēšana no dabas	66



11. nodaļa		
Digitālās ilustrācijas	70	
12. nodaļa		
Kolāžas izpēte	76	
13. nodaļa		
Ne tikai zīmulis	80	
Iedvesmas fails: Lapas kompozīcija	84	
14. nodaļa		
Spilgtas apdrukas attēlošana	86	
3. DAĻA. PLĀNOŠANA UN MODELĒŠANA	90	
Iedvesmas fails: Vienotas kolekcijas izveide	92	
15. nodaļa		
Uzmetumu nozīme	94	
16. nodaļa		
Apģērbu līnija	98	
Iedvesmas fails: Modelēšana atbilstoši uzdevumam	102	
17. nodaļa		
Pircēja vēlmes	104	
18. nodaļa		
Notikumi, sezonas, budžeti	108	
Iedvesmas fails: Krāsa un audums	112	
19. nodaļa		
Digitālie audumi un krāsu salikumi	114	
20. nodaļa		
Krāsu paletes	118	
21. nodaļa		
Audumu strukturēšana	122	
4. DAĻA. REDZĒJUMA KOMUNIKĀCIJA	126	
Iedvesmas fails: Skaidrība un komunikācija	128	
22. nodaļa		
Darba zīmējumi	130	

23. nodaļa		
Portfolio – reāli apģērbi	134	
Iedvesmas fails: Darba prezentācija	138	
24. nodaļa		
Prezentācijas praktiskā puse	140	
25. nodaļa		
Prezentācijas stila izvēle	144	
26. nodaļa		
Digitālie portfolio	148	
27. nodaļa		
Prezentācija ar izjūtu	150	
MODES RESURSI	154	
VĀRDNĪCA	157	
RĀDĪTĀJS	158	
PATEICĪBAS	160	



Par šo grāmatu

Grāmata ir sadalīta nodaļās, kurās aplūkots kāds noteikts modes dizaina ilustrāciju aspekts. Nodaļas ir apvienotas četrās daļās, tādējādi panākot, ka mācību darbs sākas ar iedvesmas meklējumiem, pēc tam sniegts ieskats dažādās ilustrāciju tehnikās un doti padomi, kā plānot un izveidot kolekciju, bet noslēgumā stāstīts, kā prezentēt savas idejas. Visā grāmatā izmantoti t.s. iedvesmas faili, kas sniedz informāciju par dažās iztīrātajiem jautājumiem.

Nodaļas

Katrā nodaļā ir apskatīta cita tēma, kas sākas ar vispārēju ievadu. Katras nodaļas centrā ir kāds projekts un tiek uzstādīts konkrēts uzdevums.



Tēmu un saistīto projektu iztīršanai izmantoti vizuāli līdzekļi.

Dizaineru skiču albumu lappuses demonstrē ideju attīstības gaitu.

Pašpārbaudes jautājumi nepieciešami paveiktā novērtēšanai.

Pārsvārā katra nodaļa aizņem četras lappuses. Visās nodaļās ir "projekts", īss uzdevuma apraksts, "mērķis", sasniedzamā kopsavilkums un sadaļa "Pašvērtējums" ar jautājumiem, kas palīdz novērtēt rezultātus.

Sadaļā "Process" stāstīts, kā soli pa solim īstenot projektu.

Citu dizaineru ilustrācijas parāda, kādā veidā iespējams interpretēt attiecīgo tēmu.

Iedvesmas faili

Periodiski grāmatā ir iekļauti t.s. iedvesmas faili, kas sniedz informāciju par nodaļās aplūkotajām tēmām.



Ilustrācijās parādīti paraugi, kas iedvesmos topošos modes dizainerus, savukārt attēlu paraksti paskaidro, kā rīkoties.



Darba novērtēšana

Neatkarīgi no tā, vai šīs grāmatas lasītājs ir modes specialitātes students vai arī apgūst modes ilustrāciju radīšanu pašmācības ceļā, jāatceras, ka padarītais vienmēr ir jānovērtē. Nav iespējams attīstīt un pilnveidot savas prasmes, ja kritiski nenovērtē paveikto un neizdara secinājumus, vai izdevies sasniegt iecerēto.

Uzsākot māksliniecisko jaunradi, nereti ir grūti saprast, vai padarītajam ir kāda vērtība. Bieži vien studenti ir pārāk paškritiski un nespēj pamanīt lielisku ideju. Vienmēr ir vērts turpināt to, kas padodas. Tomēr nepieciešams arī spēt bez žēlastības atteikties no idejām, kas "nedarbojas". Iesākumā var pašļauties uz citu, piemēram, pasniedzēju viedokli, bet pienāks laiks, kad par sevi un pašu radīto būs zināms pietiekami daudz, lai spētu paškritiski nošķirt vērtīgo no nevērtīgā.

Šajā grāmatā ir iekļauta sadaļa, kuru izmantojot jāveic katra projekta izvērtējums. Nevajadzētu priest pārāk bargi, bet, atbildot uz jautājumiem, godīgi jāapsver, vai darbs ir izdevies, kā iecerēts. Lūk, daži ieteikumi, kā veikt objektīvu pašnovērtējumu.

- Modelēšanas procesa lielākā daļa ir saistīta ar pašdisciplīnu, tāpēc ir jābūt godīgiem attiecībā pret sevi. Jāstrādā brīvi un jānovērtē pat aptuvenas idejas (tās nereti ir aizraujošākas par pārlieku izstrādātiem konceptiem), taču jāzina arī, no kā nepieciešams atteikties.
- Ieteicams parādīt savu darbu ģimenei un draugiem un pieņemt viņu komplimentus.

- Pat pieredzējušam dizaineram nepieciešams izjust savu pūliņu novērtējumu. Dažreiz kāda drauga nejausi izmesta replika, piemēram, "Es tā nevarētu uzzīmēt", var iedvesmot jauniem sasniegumiem.
- Nedrīkst zaudēt drosmi, ja šķiet, ka citi dizaineri vai kursabiedri rada labākus darbus, – ir jācenšas attīstīt savu individuālo stilu.

- Jāļauj sev mācīties. Nevajag uztraukties, ja šķiet, ka darbs ļoti līdzinās citu veikumam. Tikai atdarinot iespējams atklāt, kā vislabāk izmantot dažādas tehnikas.
- Tas nekas, ja eksperiments "izgāžas". Labs dizainers vienmēr cenšas paplašināt pieļaujāmā robežas. Patiesi oriģinālas idejas var rasties tikai mēģinājumu un kļūdu ceļā. Lieliski, ka ir drosmē turpināt! Atliek tikai sev uzdot jautājumu: "Ko šis projekts man ir iemācījis?"
- Nevajag pārlieku ievērot savu "veiksmes" definīciju, jo tā var izslēgt laimīgas nejaušības dotās iespējas. Ir jāzina noteikumi, taču tos pārķāpt dažreiz ir ļoti interesanti.
- Novērtējot savu darbu, ir jāuzticas intuīcijai. Nevajag mēģināt to skatīt citu acīm, jo dažiem cilvēkiem darbs patīk, bet citiem – ne. Ir jāzaglabā uzticība uzsāktajam.



6. NODAĻA Māksla un grafiski materiāli

Modes studentiem ir jāiedziļinās apdruku dizainā, un viens no labākajiem iedvesmas avotiem ir vizuālā māksla. Apdrukas izstrādātājam ir jāprot atdarināt gleznas faktūru un stilu, kā arī neatkāpties no konkrētās krāsu paletes. 20. gs. modernisma glezniecībā atrodams īpaši bagātīgs materiāls, jo netradicionālās faktūras un spilgtās krāsas lieliski pakļaujas apdrukas dizaina prasībām. Daži no audumu dizaineru iecienītākajiem māksliniekiem ir Rauls Dīfi (viņš arī bija apdruka dizainers), Pīts Mondrians, Vasilijš Kandinskis, Hoans Miro, Anrī Matiss un Pablo Pīkaso.

Alternatīvs iedvesmas avots ir publiski pieejamie grafiskie materiāli. Tās ir, piemēram, grāmatas vai *clip-art* attēli internetā. Pielāgojot un izkrāsojot šīs ilustrācijas, var sasniegt izcilus rezultātus.

Noteikumi nereglamentē, kādus motīvus labāk atkārtot, – modernām apdrukām noder jebkas! Tomēr, strādājot pie konkrēta tēpa apdrukas, jāapsver un jāņem vērā auduma piegriezums. Apdruka dublē auduma šķiedru, tādēļ diagonāls piegriezums apdruku var izmainīt. “Vienvirziena” apdruka, kurā motīvi ir orientēti vienā virzienā, ir mazāk pielāgojama dažādiem piegriezumiem nekā “daudzvirzienu” apdruka.

KOMERCIĀLI VEIKSMĪGS DIZAINS

“Daudzvirzienu” apdrukas dizainu parasti ir vieglāk pārdot nekā “vienvirziena” apdrukas dizainu (tas ir mazāk ekonomisks tēpu darināšanā, jo apdrukas pareizai izlīdzināšanai nepieciešams vairāk auduma).

RADĪT MĀKSLU NO MĀKSLAS

Izveiktās formas un krāsas, kas redzamas, piemēram, gleznotāja Mondriana darbos, ir ļoti piemērotas apdrukas dizainam. Šeit oriģinālās gleznas aspekti ir pārveidoti auduma dizainā, kas uzskatāmi atspoguļo pirmavotu, tomēr vienlaikus izceļas ar unikalitāti un skaistumu.

Projekts

Kā pirmavotu izvēlas kādu vizuālās mākslas vai grafiskā dizaina paraugu. Pirmajā gadījumā atdarina vienas izvēlētas gleznas stilu un atbilstoši tam izstrādā piecus auduma apdrukas paraugus. Otrajā gadījumā turpina strādāt ar izvēlēto pirmavota materiālu, to kopējot, palielinot un izdarot nepieciešamās atzīmes, – darba mērķis ir izstrādāt kvadrāta laukuma pamatotu lakata dizainu. Izmēģina vismaz trīs krāsu risinājumus (t.i., trīs



attiecīgā dizaina versijas dažādās krāsu kombinācijās).

Mērķis

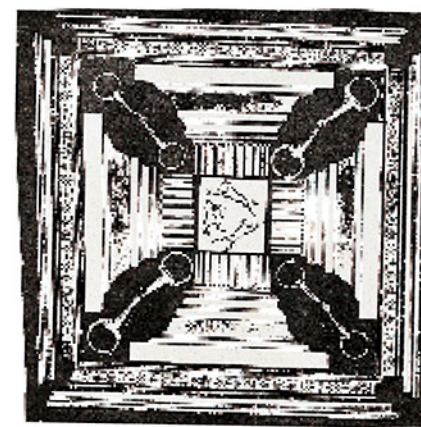
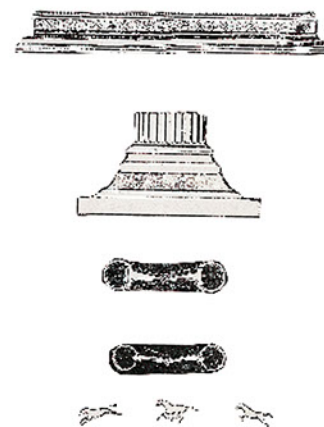
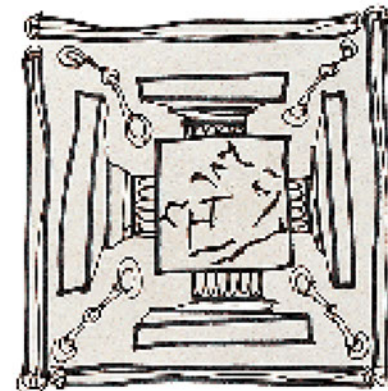
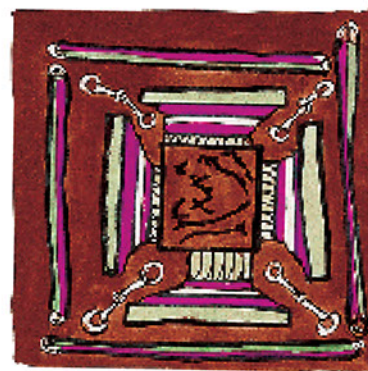
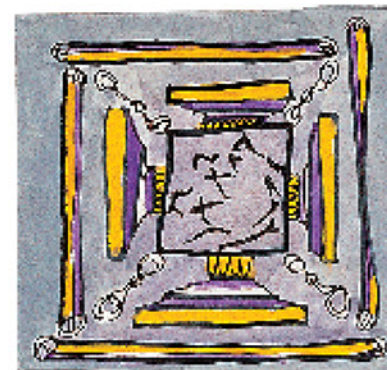
- Detalizēti izpētīt pirmavotu, pievēršot uzmanību krāsām, triepienam un faktūrai.
- Eksperimentēt ar mērogiem un krāsu laukumu izkārtojumu.
- Vērot, kā krāsu risinājums var izmainīt dizaina dinamiku.

Process

Ja izvēlas pievērsties apdrukas ornamentiem,

izpēta dažas gleznu reprodukcijas, kuras šķiet noderīgs atkārtojamu apdrukas elementu avots. Izvēlas vienu attēlu un aplūko tā dažādās daļas un atsevišķus elementus. Pēc tam izstrādā vismaz piecus apdruku variantus. Mēģina atkārtot mākslinieka raksturīgo stilu, izmantojot tādu pašu krāsas blīvumu, līdzīgu krāsas triepienu vai zīmūļa vilcienu.

Eksperimentēšana ar dažādām formām un mērogiem var izrādīties saistoša



līdzīgi kā divu vai vairāku dizaina variantu sasaistīšana (tā kā tiem ir viens pirmavots, iespējams, tie saistīsies automātiski). Mēģina izstrādāt gan “vienvirziena”, gan “daudzvirzienu” apdrukas. Patikams pārsteigums būs daudzās lieliskās apdruku idejas, kuras iedvesmos tikai viena glezna. Izstrādājot lakata dizaina projektu, izvēlas grafisko materiālu un darbā izmanto kopētāju. Attēlus var palielināt, līdz to malas sāk fragmentēties, tā radot interesantu faktūru. Pēc

tam izgriez dažādu formu laukumus un sakārto tos atšķirīgos veidos, mainot mērogus. Šos elementus var savietot ar smalkām līnijām vai kādām citām zīmēm. Ieteicams eksperimentēt arī ar krāsu risinājumiem. Kad paveiktais apmierina, jāpievēršas dizaina izstrādei. Salimē melnbaltos attēlus un tos vairākas reizes nokopē, bet pēc tam pievēršas krāsu risinājumu izstrādei. Vēlāk jau var turpināt darbu pie apdruka dizaina, izmantojot krāsas, zīmūļus un/vai

tušu. Ieteicams neizvēlēties pārāk daudz krāsu, bet gan tikai dažas, jo tad krāsu līdzsvarošana būs vienkāršāka. Kļūs redzams, kā ar vienu un to pašu dizaina elementu dažādās krāsās var panākt ļoti atšķirīgus rezultātus.

PAŠVĒRTĒJUMS

- Vai izdevās atdarināt izvēlētas gleznas stilu?
- Vai gleznas (grafiskais materiāls), izmantojot to negaidītā veidā, ir kļuvušas ļoti individualizētas?
- Vai ir eksperimentēts ar mērogiem un elementiem?
- Vai krāsu risinājumi ir līdzsvaroti?

DIZAINA IZSTRĀDE

Šajās ilustrācijās atklāts ceļš no grafiskā materiāla līdz aptuvenam apdrukas dizainam. Vispirms tika izvēlēti motīvi, pēc tam, pārbaudot dizainu un krāsu shēmu, radītas skices. Darba noslēgumā motīvus izkārtoja kompozīcijā, kuru nokopēja, lai izmēģinātu dažādus krāsu risinājumus.

**MOTĪVU PĀRGRUPĒŠANA**

Šie motīvi ir aizgūti no Miro darba un pārgrupēti, radot brīvi atkārtojamu, unikālu apdruku.

APLŪKO

- Arhitektūras izpēte, 22. lpp.
- Spilgtas apdrukas attēlošana, 86. lpp.

Mazas detaļas, lielas idejas

* Pārspilējot smalkas detaļas, var piešķirt pazīstamam konceptam jaunu elpu.

* Rūpīgi jāaplūko ikdienišķs objekts, ievērojot interesantu krāsu paleti un virsmas detaļas.

* Jaunas idejas var sniegt uzziņu literatūra par tēmām, kas nav saistītas ar mākslu, piemēram, par zinātņi.

atdarināt tēmu. Piemēram, kukaiņa spārnu tuvplāns var iedvesmot oriģinālām krāsū

Vienkāršs veids, kā uz priekšmetiem paraudzīties no atšķirīga skatpunkta, ir veikt eksperimentus ar mērogiem. Ja ikdienišķa objekta nelielu daļu ievērojami palielina, tā izskatās neparasti, vairs nav garlaicīga un pazīstama un bieži vien kļūst par radošu ideju avotu. Tieši šāda iedziļināšanās pirmavotā padara darbu individuālu.

Var uzskatīt, ka radošais process jau ir sācies, ja kādu attēlu vai objekta detaļas izstrādā daudz lielākā mērogā, piemēram, zīmējot, fotografējot, izšujot vai kopējot. Šādi eksperimentējot ar mērogiem, ir noderīgi nošķirt tos elementus, kas šķiet interesantākie; nevajag tikai reālistiski

kombinācijām vai zvīņveida ornamentu radīšanai. Ieteicams zīmējumu vai fotogrāfiju sērijās attīstīt pieaugoša secībā līdz pat abstrakcijai. Šis atlasē un attīstības process ir svarīgs, jo tas ir ceļš uz unikāla, izpētes iedvesmota dizaina radīšanu. Var uzdot sev jautājumus: kāpēc izvēlētie attēli šķiet saistoši vai kas interesē oļos vai sniegpārslīņās? Atbilde norādīs pareizo tēmas attīstības virzienu; šo aspektu jāmēģina noskaidrot, atlasot svarīgākos izpētes rezultātus. Tādējādi pat krāsa, kas nolo-bijusies no sienas, kļūs par lielisku ideju katalizatoru faktūrām un krāsas kārtām – tā iespējams paraudzīties uz sienu ar dizainera acīm.

VĒRĪGI IESKATOTIES

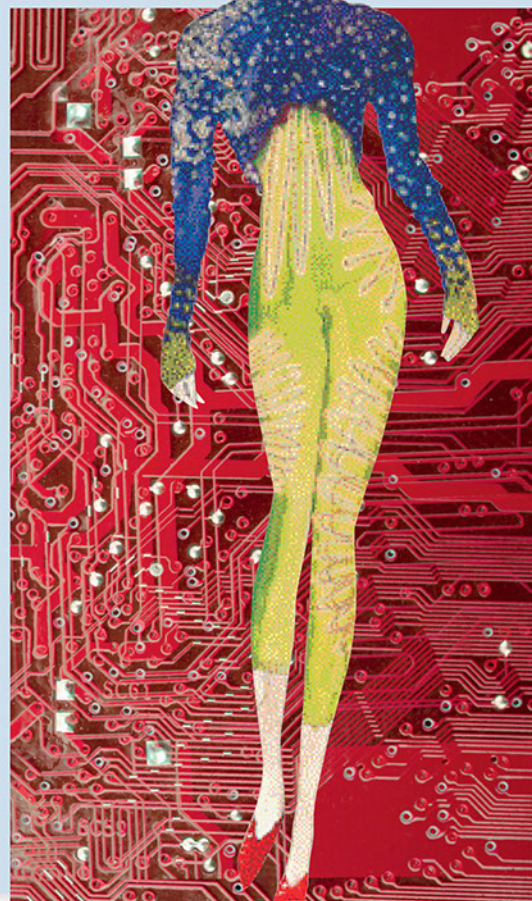
Idejas var rasties pat no visnenožīmīgākajām lietām – iespējams, kādu interesantu analoģu šuvei var aizgūt no veida, kā šie zobratī turas kopā.

NEGAIĀDĪTS SKAISTUMS

Tuvplānā daži cilvēka radīti objekti ir pārsteidzoši skaisti. Šī mikroskēma var iedvesmot kreilīšu izšuvumam vai faktūrainai adījuma raksta radīšanai.

IEDVESMA UZ ZEMES

Oļos var uzlūkot atsevišķi kā smalkas faktūras un kontrastainu krāsu laukumu paraugus, kā arī uz tiem paraudzīties kopumā – kā uz līdzīgas formas objektiem, kas rada nejaušas apdrukas ornamentu.

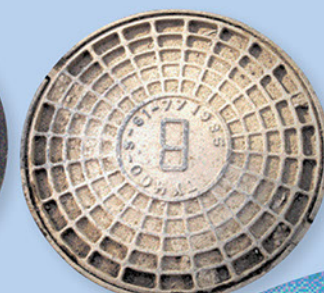
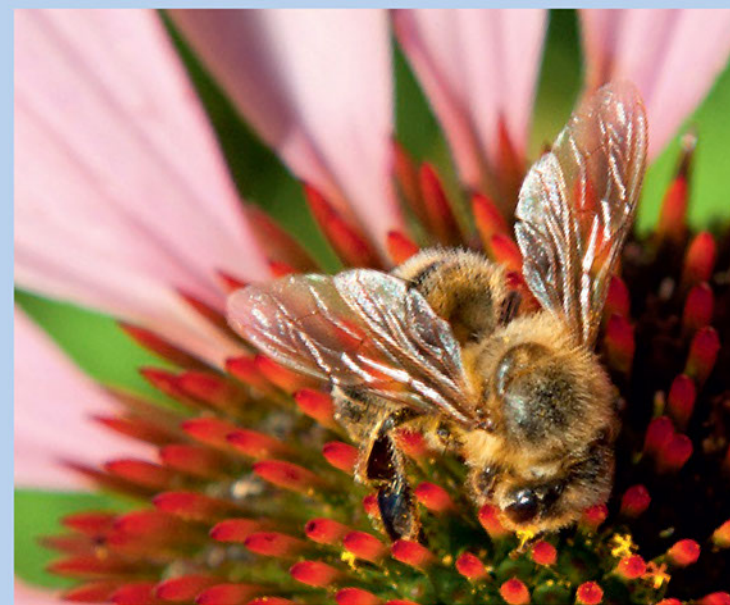


BRĪNUMAINĀ DABA

Daba ir neizsmejams formu un ornamentu avots. Sarkanās rozēs ziedlapiņas var iedvesmot kleitas rišu un volānu formu un struktūru.

IEDVESMAS AVOTS – ZINĀTNE

Grāmatas un žurnāli par zinātņi un dabu ir labs ideju avots, jo tuvplānu attēli ir deformēti un var atklāt negaidītas detaļas. Var lieliski iztēloties, kā šīs bites caurspīdīgie spārni pārtop gaisīgā kleitas apakšdaļā.



IESPĒJU SLĀŅI

Regulāras cilvēka roku radītas struktūras var iedvesmot apdruku dizainu; ieskatoties tuvāk, rūsas slāņi vai izbalējuši krāsa var raisīt idejas par daudzkārtainiem materiāliem.



9. NODAĻA Vingrinājums figūru zīmēšanā

Drīz vien pēc šajās lappusēs aprakstītā projekta apgaves tiks attīstīta prasme pareizi un proporcionāli uzzīmēt cilvēka figūru.

Lai gan modes dizaineriem, tiecoties sasniegt jaunus apvāršņus, dažreiz nepieciešams ignorēt konvencijas, tomēr nekad nedrīkst aizmirst par dažiem dizaina pamatprincipiem. Neatkarīgi no fantāzijas lidojuma dizaineriem vienmēr jāatceras, ka viņu radītajiem tērpiem jābūt piemērotiem cilvēka ķermenim.

Modes ilustrācijās ir ierasts nedaudz pagarināt kājas, īpaši zonā zem lieliem, taču visām pārējām ķermeņa daļām jābūt proporcionāli pastieptām, jo tikai tā var radīt elegantu, proporcionālu ķermeņa zīmējumu. Grāmatas 60. lappusē parādītais vienkāršais figūru zīmēšanas paņēmiens ir lielisks paraugs, kā uzzīmēt moderni slaidas, bet proporcionāli pareizas figūras, ko var izmantot kā pamatu ilustrācijām. Vienmēr ir iespējams pilnībā ignorēt konvencijas, taču studentam jābūt ar noteiktas struktūras apguvi, uz kā turpmāk varētu balstīt savas idejas. Tikai pēc pamatprincipu apgaves dizainers var baudīt pilnīgu māksliniecisku brīvību.

ATĻAUŠANĀS

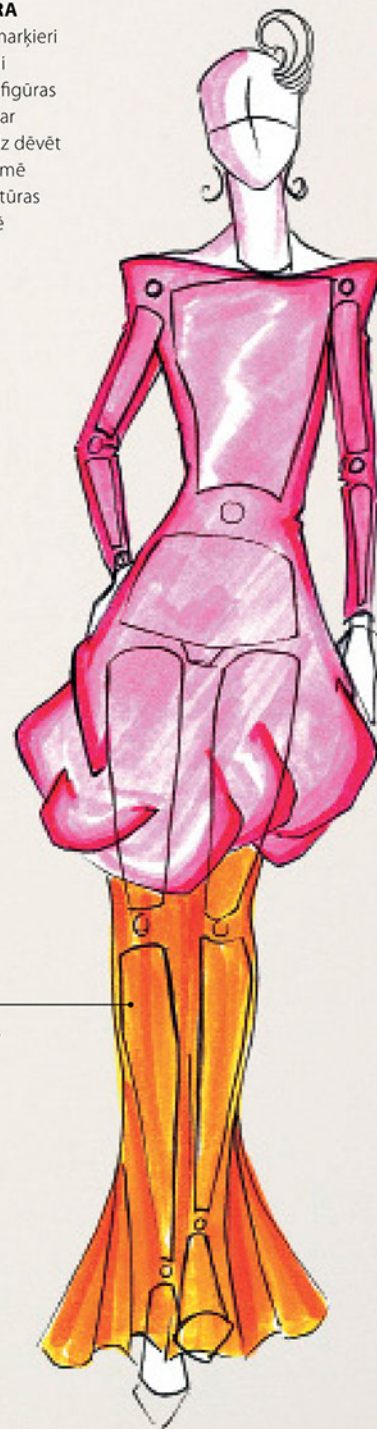
Tā kā šo figūru pamatuzbūve ir pareiza, dizainers varēja izcelt dažus stilistiski svarīgus elementus. Lai radītu harmonisku koptēlu, ir akcentēta figūru plecu daļa, viduklis un kāju daļa. Šāda veida skices uzskata par "darba zīmējumiem", jo vispirms tiek radīta pamatstruktūra un aptuveni ieskicēta figūra. Pēc tam uz atsevišķas lapas zīmē "virskārtu" jeb tērpu.



Viduklis ir pārspilēti šmaugs.

**SLĒPTĀ STRUKTŪRA**

Visi šie zīmējumi ar marķieri ir zīmēti, par pamatni izmantojot apslēptu figūras karkasu. Šo pamatni ar zīmējumu uz tā mēdz dēvēt par virskārtu. To uzzīmē ar marķieri pēc struktūras izstrādes. Tērpu zīmē ar līnijām.



Lai gan rokas atrodas aiz figūras muguras, to novietojums ir pietiekami reālistisks.



Šāds figūras zīmēšanas paņēmiens garantē, ka ceļgali atrodas pareizajā vietā.

