

Екатерина Чайковская

# Adobe Illustrator в дизайне одежды

---



# **Екатерина Владимировна Чайковская**

## **Adobe illustrator в дизайне одежды**

*[http://www.litres.ru/pages/biblio\\_book/?art=70385377](http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=70385377)  
SelfPub; 2024*

### **Аннотация**

Дизайн одежды – это особый мир со своими правилами и законами. Для того чтобы стать в нём профессионалом и чувствовать себя как рыба в воде, необходимо знать, как устроены процессы, на что нужно обратить внимание, какие программы используется в работе. Эта книга познакомит вас с одной из таких программ – Adobe Illustrator. Здесь, вы найдёте описание этапов работы дизайнера, как работать с векторной графикой, как создавать технические эскизы и технологические схемы, а также много полезных инструкций и лайфхаков для дизайна одежды. Все техники опробованы и используются автором лично, а также получили одобрение от студентов.

# Содержание

Биография	7
Введение	10
Глава 1. О мире дизайна	14
1.1. Мир модной индустрии	14
1.2. Что должен уметь дизайнер	18
1.3. Этапы создания коллекции	25
1.3.1. Этап 1. Разработка идей	25
1.3.2. Этап 2. Исследование и анализ конкурентов	30
1.3.3. Этап 3. Настроенческие борды	30
1.3.4. Этап 4. Цвета и материалы	32
1.3.5. Этап 5. Ассортиментные матрицы	34
1.3.6. Этап 6. Отрисовка эскизов	36
1.3.7. Этап 7. Компоновка коллекции (капсулы, луки, выстраивание для подиума)	37
1.3.8. Этап 8. Разработка лекал	39
1.3.9. Этап 9. Технологическая документация	39
1.3.10. Этап 10. Макеты	39
1.3.11. Этап 11. Примерка	40
1.3.12. Этап 12. Корректировка	40
1.3.13. Этап 13. Предпроизводственные образцы	41

1.3.14. Этап 14. Утверждение	41
1.3.15. Этап 15. Заказ	41
1.3.16. Этап 16. Отшив партии	42
1.3.17. Этап 17. Фотосессия	42
1.3.18. Этап 18. Логистика	42
1.3.19. Этап 19. Продажа готовой продукции	42
1.4. Индивидуальный пошив или массмаркет?	44
Глава 2. Графические редакторы	50
2.1. Зачем нужны графические редакторы дизайнеру	50
2.2. Рисунок от руки vs вектор	51
2.2.1. Создание	51
2.2.2. Редактирование	51
2.2.3. Отправка / передача другим лицам	52
2.2.4. Копирование	52
2.2.5. Хранение	52
2.2.6. Дизайн	53
2.2.7. Дополнения	53
2.3. Типы графики. Растр и вектор	55
2.4. Цветовые модели CMYK и RGB	64
2.5. Графические редакторы	68
2.5.1. Adobe Illustrator	68
2.5.2. CorelDRAW	73
2.5.3. Adobe Illustrator vs CorelDRAW	74
2.5.4. Бесплатные аналоги	77

Название: Method Draw

78

Конец ознакомительного фрагмента.

79



# Екатерина Чайковская

## Adobe illustrator в дизайне одежды

### Биография



Екатерина Чайковская – профессиональный дизайнер одежды, считающий моду своим призванием. Закончила с красным дипломом МГТУ им. Косыгина (ныне РГУ) по специальности художник-стилист. Начала профессиональную деятельность еще в студенческие годы и за это время работала и сотрудничала как дизайнер с такими брендами, как Ostin, Incity, Peresvit, Wgrano, Weltex, AkaFashion, «Золотое руно», 7steps и другими. Данный опыт позволил взглянуть на индустрию с разных ракурсов, понять, как функционируют маленькие стартапы и огромные корпорации, в чем их отличия, а также как строится принцип работы. В 2016 году получила международную степень MBA в Grenoble Graduate School Of Business по специальности Luxury Brand Management и степень магистра менеджмента в РАНХиГС.

Участник и призер конкурсов дизайнеров одежды, победитель международного конкурса портретов в номинации «Цифровое изображение и постер», работа была выполнена в Adobe Illustrator.

В 2016 году создала компанию Fashion Vector Design, основным направлением которой является обучение новичков и специалистов мира моды графическим редакторам Adobe Illustrator и Adobe Photoshop. За прошедшие пару лет курсы и мастер-классы прошли сотни человек. Является приглашенным преподавателем в Технологическом колледже № 24 и Fashion Factory School, где применяет свои авторские на-



работки и методики. Вместе с проектом FVD участвовала в выставках Вейнорен и «Формула рукоделия».

# Введение

Дорогие друзья и коллеги! Вы держите в руках книгу-учебник, в которой собраны полезные и эффективные техники работы в графическом редакторе Adobe Illustrator для специалистов модной индустрии, а также обзор мира дизайна одежды как он есть глазами практика.

Идея книги родилась не случайно. Проработав девять лет в модной индустрии, пройдя курсы и тренинги по графическим редакторам, я через свой личный опыт выработала принципы общения с программой. Курсов и книг много, но в них содержится общая информация, которую нужно сильно переработать, чтобы рисовать эскизы и схемы в Adobe Illustrator. Именно путем проб и ошибок я создала курс «Adobe Illustrator для fashion», который лег в основу данной книги и стал путеводителем для тех, кто хочет общаться с программой.

В западном мире уже давно произошел переход на цифровой дизайн, у нас процесс активно идет, но толковой структурированной информации не хватает. В данной книге вы найдете конкретные методы и приемы для создания и отрисовки тех или иных элементов одежды, переданные через четкую структуру с наглядными иллюстрациями и описаниями.

Книга состоит из девяти глав, каждая из которых макси-

мально глубоко и подробно раскрывает тот или иной аспект дизайна и работы в Adobe Illustrator.

В первой главе вы найдете общую информацию о мире моды – как устроен процесс разработки коллекции и на какие этапы он делится, какие навыки потребуются от современного дизайнера одежды. Здесь описана разница подходов индивидуального пошива и крупных корпораций.

Во второй главе разберем типы компьютерной графики – какие есть программы для рисунка и работы с изображениями, сравним два самых популярных редактора Adobe Illustrator и CorelDRAW, а также познакомимся с бесплатными аналогами.

Глава 3 – это самые часто задаваемые вопросы: «Как выбрать компьютер?», «Что лучше – Mac или PC?», «Нужен ли мне графический планшет и какой?», «Где хранить файлы?» и т. д. Словом, все, что нужно подготовить для того, чтобы спокойно работать.

В четвертой главе знакомимся с программой, интерфейсом, особенностями. Как делать простые действия – сохранить, экспортировать, что такое горячие клавиши и как их применять. Как работать с кривыми, стандартными фигурами и совершать основные действия. Это основы, без них идти дальше не имеет смысла.

В пятую главу отдельным блоком вынесены заливки и узоры, это не просто однотонные заливки, но и сложные многоуровневые градиенты, бесшовные принты и многое другое,

что делает эскизы красивыми и реалистичными.

В шестой главе вы найдете много информации о техническом рисунке, что это такое и зачем он нужен, как с ним работать и какие типы бывают. Здесь приведено три основных принципа создания эскизов с пошаговым описанием, а также то, как готовить дизайн-документ.

Седьмая глава будет интересна конструкторам и технологам, т. к. в ней разбираются принципы создания технологической документации, как выглядят ее отдельные части и кто за что отвечает.

В восьмой главе собраны актуальные приемы и техники для максимально комфортного, четкого и быстрого рисунка эскизов. Строчки, фурнитура, как рисовать кружево или имитацию джинсы, а также многое другое.

В заключающей, девятой главе мы поговорим о создании художественных эскизов и иллюстраций, разберем сложные техники и научимся творческим приемам в векторе.

Если вы хотите получить максимальную пользу от книги, то я рекомендую отрабатывать каждое описанное действие и прием в Adobe Illustrator, таким образом вы сможете обрести навыки, которые останутся с вами, а не улетучатся после перелистывания страницы. Начинающих хочу предостеречь от прыжка в более поздние главы: не нужно соблазняться красивыми картинками, не освоив основ, можете запутаться и разочароваться, а это последнее, чего я хочу от этой книги. Идите постепенно, и вы сами не заметите, как начнете полу-

чать удовольствие от процесса, а ваши работы станут красивыми и гармоничными.

Для профессионалов книга станет подсказкой, как можно сделать тот или иной элемент в программе. Я искренне надеюсь, что вы найдете новые техники и приемы для своей работы.

Дерзайте!

Пусть книга станет вашим другом и путеводителем в мир векторного дизайна Adobe Illustrator. А я постараюсь максимально просто и интересно раскрыть его для вас.

# Глава 1. О мире дизайна

## 1.1. Мир модной индустрии

Индустрия моды, или, по-другому, мир fashion-дизайна – это огромная отрасль, которая имеет большое влияние на повседневную жизнь людей. По своей структуре она похожа на айсберг. То, что находится у всех на виду, – это верхняя маленькая часть, гламурно красивая и напудренная, являющая собой идеалистическую картинку. Мы видим ее в телешоу, социальных сетях, журналах, плакатах и просто на улицах. Многие в этом активно участвуют – блогеры, трендсеттеры, любители моды, но мало кто себе отдает отчет, что это только верхушка, а на самом деле есть подводная часть, которая и составляет основу бизнеса, где происходят производственные процессы и благодаря которой вся эта машина функционирует. Данная книга посвящена этой загадочной и многогранной части, в ней раскрываются внутренние особенности индустрии, а также разбирается, что должен знать, понимать и уметь дизайнер одежды, который решил сделать моду своей профессией.

Что же составляет верхушку айсберга? Во-первых, это магазины и бутики, которые можно найти практически везде: Zara, Massimo Dutti, Oysho, Stradivarius, H&M, Chanel,

Christian Dior, а также многие другие. Приведенные бренды относятся к разным ценовым категориям, рассчитаны на разную целевую аудиторию, но при этом они схожи тем, что находятся на слуху, и многие люди о них знают. Это и есть особенность модной индустрии, что она ярко видна большим массам людей. Во-вторых, социальные сети, такие как Instagram (запрещенная в РФ организация), который является одой модной индустрии.

В-третьих, популярные телешоу – как правильно одеваться, битвы дизайнеров, шоу супермоделей и другие. Следующим пунктом нужно добавить гляцевые журналы, которые хоть и сбавляют обороты, но все равно еще остаются популярными. Сюда можно отнести практически любые соприкосновения с миром моды обычных людей, которых происходит много, каждый день, вне зависимости от того, делаете вы это специально или нет. Информация, визуальный ряд и образы сами вас догоняют.

Совсем по-другому обстоят дела с внутренними процессами. Они не выставляются напоказ, потому что в них намного меньше романтики, нет той идеализированной гламурной картинки.

Внутренняя часть – это отлаженная машина с четкими производственными процессами, где каждый человек исполняет свою функцию. Здесь вы найдете полный набор компетенций: разработка, производство, логистика, юриспруденция, бухгалтерия, работа с кадрами, маркетинг, торговля,

управление и многое другое.

Некоторые ошибочно считают дизайн и одежду баловством для девочек – бантики, рюшечки и стразы. В моей практике был случай: я училась по программе МВА, и мы представились друг другу, рассказывали, кто чем занимается и в какой отрасли работает. Я рассказала, что работаю как дизайнер одежды, и увидела снисходительные улыбки – девочка играет в тряпочки, не то что мы – банкиры, фармацевты, нефть, газ и прочие другие уважаемые денежные отрасли. Пришлось данный миф развенчать. Сделала я это очень просто – рассказала несколько фактов. Хочу, чтобы вы тоже на них взглянули.

Амансио Ортега в июне 2012 года был признан агентством Bloomberg богатейшим человеком в Европе с состоянием более 39,5 миллиарда долларов США. С 2013 года он входит в тройку самых богатых людей мира по версии журнала Forbes. На июль 2017 года состояние Ортеги составляет 83,3 миллиарда долларов. В августе 2017 года состояние Амансио Ортеги составило 85 миллиардов, тем самым он возглавил рейтинг богатейших людей в мире по версии Forbes.

Почему я говорю об этом человеке, когда мы с вами говорили о модной индустрии?

Практически все вы знаете о его бизнесе, как минимум вы о нем слышали. Но имя вам ни о чем не говорит. Этот очаровательный испанец – основатель компании Inditex. Компания владеет брендами Zara, Oysho, Massimo Dutti, Bershka,



Pull and Bear, Zara Home, Stradivarius, Tempe, Lefties и Uterque. Именно он основал и вывел на небывалый уровень бренд Zara, и ему мы обязаны внедрением бизнес-модели fast fashion, когда происходит постоянная сменяемость сезонов, а цикл разработки предельно сжат. Годовой доход компании составил 25,336 миллиона евро в 2017 году. Inditex является публичной компанией, и любой желающий может зайти и посмотреть финансовые отчеты на их официальном сайте. Информация находится в открытом доступе.

Думаю, что по этим цифрам понятно, что ни о какой игре с тряпочками речь не идет. Это огромная компания с миллиардными оборотами, в которой четко выстроена структура и отлажены процессы.

Еще одно интересное исследование, проведенное в США, показывает влияние одежной отрасли на жизнь простого человека. Подсчитано, что американцы тратят на одежду около 3,8 % своего дохода, что эквивалентно примерно \$ 1700 на человека. Американка за свою жизнь покупает приблизительно 3000 предметов одежды, из них 271 пару обуви, 185 платьев и 145 костюмов.

Надеюсь, вы смогли оценить глубину и масштабность скрытой части. Здесь есть где развернуться и чем заняться.

## 1.2. Что должен уметь дизайнер

За последнее время модная индустрия претерпела серьезные изменения. Так, в двадцатом веке нормой считалось создание двух коллекций. В то время появились и активно развивались такие модные дома, как Christian Dior, Chanel, Valentino, Prada, Balenciaga, Yves Saint Laurent и др. На подиум выводилось две коллекции в год, которые отражали настроение сезона, а также задавали тон моде. Сегодня благодаря Амансио Ортега мы имеем модель fast fashion, и большинство марок массмаркета работают именно по этой стратегии. Ее сутью является частая сменяемость сезонов, не два в год, как было прежде, а 32 или больше.

Представьте, если раньше нужно было раз в полгода показать какой-то новый дизайн, то теперь у вас каждые две недели происходит обновление, соответственно, скорость внутри индустрии поменялась, поменялись и ее процессы, изменились отношение и подход. В связи с этим к специалистам выдвигаются новые требования. Это видно не только в дизайне, но и в других сферах. Данному изменению также способствует повсеместная компьютеризация и распространение Интернета.

В дизайне одежды процессы планомерно переходят в электронный формат. Все еще требуется рисунок от руки и навыки композиции, но вы, скорее всего, будете работать

на компьютере. В крупных фирмах электронный документооборот уже отлажен, в мелких идет повсеместное внедрение. Начиная от чатов и почты, заканчивая САПР для конструирования и онлайн-конференций.

Дизайн одежды многогранен, не только с точки зрения того, что вы видите, но и с точки зрения подхода к самому процессу. Это может быть хобби, когда шьете какие-то интересные вещи для себя и знакомых, создаете уникальные принты на футболках, вручную собираете украшения.

Возможно, вы даже окончите курсы и пройдете мастер-классы, которые раскроют вам секреты и технологии изготовления. Прекрасный вариант проведения досуга и выплеска своей творческой энергии.

Если же вы позиционируете себя как профессионал и пытаетесь данным умением заработать, то и подход у вас будет совершенно другой. Здесь будет играть роль место, где вы работаете – маленькое ателье или большая фирма, частная практика дома либо высокое шитье от-кутюр – это разные системы и подходы.

Можно обозначить общий список компетенций, который будет требоваться от профессионального дизайнера одежды, он может сокращаться или увеличиваться, но основные пункты будут следующие:

- основы композиции;
- основы рисунка;
- владение цветом;

- знание технологий (ткани, трикотаж, принтование и др.);
- знание материалов;
- швейные технологии;
- конструирование;
- моделирование (наколка);
- владение программами (Adobe Illustrator, Photoshop, CorelDRAW и др.);
- создание эскизов;
- создание технологической документации;
- владение технологиями (фотография, сканирование);
- умение создавать темы и настройки;
- вкус и чувство стиля;
- знание тенденций и трендов;
- социальные сети – XXI век, без них никуда;
- умение организовать процесс производства;
- владение языком, как минимум английской терминологией;
- умение создать свой личный бренд и продать себя, пусть даже как наемного сотрудника.

К сожалению, многие недооценивают важность технологической части, но именно она помогает создавать эскизы и изделия, которые становятся удобными и «носибельными» элементами гардероба, чтобы в момент идеи вложить возможность реализации.

В Советском Союзе были очень четкие ОСТы, как что обрабатывается и какие строчки для каких узлов и матери-

алов используются. В современном мире все более лояльно, есть нормы в государственных сферах, таких как военная и медицинская промышленность. Если же мы говорим о мире fashion – там правила нарушаются в сторону того, что модно и актуально. Могут использоваться вывернутые или необработанные швы, которые классический технолог воспримет как полный кошмар. Появляются новые технологии и материалы, например, в Италии разрабатывают возможности склейки полотен специальным образом, чтобы создавать безниточные изделия, не только из синтетических материалов, но и хлопковых. Норм и стандартов по применению данной технологии пока просто нет.

Вы можете работать в крупной фирме и выполнять только художественный функционал или работать как дизайнер-модельер-конструктор, здесь будет необходимость конструировать самостоятельно.

Есть две группы программ:

1) графические редакторы растровой и векторной графики типа Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, CorelDRAW. Они созданы для работы с изображениями, в них работают дизайнеры. Встречаются случаи конструирования в векторных редакторах, но это делать неудобно, для этого есть другие программы;

2) специализированный конструкторский САПР: «Грация», «Автокрой», «Графис», «Ассоль», «Комтенс», «Лекко», САПРО, Lektra Systems, Gerber Technology и др.

Если у вас возникает потребность, помимо дизайна, еще и в конструировании, то вам нужно изучить специальный софт. Какой – зависит от вас. Появляются программы для 3D-моделирования, типа 3Dclo, которые объединяют в себе дизайн и моделирование, при этом вы получаете сразу эскиз в 3D-формате и готовые лекала.

Отдельно хочется отметить маркетинговую составляющую, которая сейчас нужна абсолютно любому специалисту в любой отрасли. Это умение создавать свой личный бренд и продавать свои услуги, даже если вы собираетесь работать как наемный сотрудник. Не все воспринимают этот пункт как должное. В результате может возникнуть неоцененность или низкая востребованность, не за счет низких компетенций, а просто в силу того, что вы не можете их красиво представить и о вас мало кто знает.

Как видите, список компетенций достаточно внушительный. Поэтому обучиться на коротких курсах и погрузиться в серьезную работу не получится. Нужен глобальный, системный и фундаментальный подход.

Не все пункты данного списка необходимо делать своими руками, вы можете работать в команде и дополнять компетенции друг друга. То есть если я говорю про пошив, это не значит, что вы сидите за швейным оборудованием сами, хотя встречается и такое. При этом вы должны уметь объяснить и донести свою идею до исполнителя.

Еще один пункт, вызывающий жаркие споры: должен ли

дизайнер уметь рисовать. В российской системе образования ответ однозначный – должен. Как результат – программы по обучению дизайну одежды содержат два года академического рисунка и живописи. В западных странах акцент смещен на создание креативной идеи, имиджа, при этом рисовать учат в меньшей степени. Работают оба подхода. Если вы выступаете как создатель фирмы, креативный директор, то ваша задача транслировать свое видение и идеи, при этом необязательно выполнять работу руками, вы можете нанять себе для этого специально обученного специалиста. Если же вы планируете свой путь в большой компании, то как минимум умение рисовать технические эскизы от вас потребуют.

Чтобы подтвердить свои наблюдения, я провела небольшое исследование и ознакомилась с публикуемыми вакансиями. Практически все приведенные мною пункты как необходимые компетенции встретились в вакансии «дизайнер одежды», они иногда по-другому описаны. При этом акцент делается на разные пункты, где-то это конструирование, где-то знание английского.

Это зависит от размера компании, ее бизнес-модели, местонахождения производства. Можно встретить чисто дизайнерский функционал, можно смежный, иногда требуется рисунок эскизов, иногда в компании есть должность отрисовщика – того, кто этим занимается. Кстати, ступенька отрисовщика часто является стартовой в дизайне одежды, велика вероятность, что именно с нее вы начнете свой профес-

сиональный путь.

Это то, что касается компетенций, которыми должен обладать специалист. Как это функционирует и для чего нужно – станет понятно после того, как мы рассмотрим этапы создания коллекций.



## 1.3. Этапы создания коллекции

Давайте рассмотрим этапы создания коллекций и что они в себя включают. Понимание данных процессов позволит вам более четко представить, чем занимается дизайнер одежды. Что это не просто красивая гламурная картинка, а достаточно сложная работа, требующая больших навыков и умений, о которых мы говорили выше.

### 1.3.1. Этап 1. Разработка идей

Несмотря на то, что большая часть задач автоматизирована и регламентирована сроками, творчество остается неизменной составляющей дизайна. Для многих остается загадкой, как поддерживать постоянный творческий потенциал, если это твои повседневные обязанности. Есть приемы и техники, которые в этом помогают. В модной индустрии есть целый набор инструментов, посвященный творческому поиску, трендам и идеям.

*Трендовые агентства* – это компании, которые делают анализ рынка, психологических составляющих населения, глобальных изменений и предвидят то, что будет востребовано в следующем сезоне. Прогнозы – наука неточная, с ними надо уметь работать и адаптировать их под свои нужды, ведь даже синоптики не всегда говорят достоверную погоду

на следующий день или неделю, что же говорить о том, что будет актуально и востребовано массами людей через 1,5–2 года. Если наступает финансовый кризис или начинается война, в моду входят более мрачные и темные оттенки. Когда ситуация начинает исправляться, то и цвета становятся ярче, это своеобразная лакмусовая бумажка эмоционального настроения покупателей.

Думаю, что многие замечали влияние трендовых агентств. Вы можете прийти в магазин и обнаружить, что много красного цвета, притом одинакового оттенка, или все полосатое. Бренды подхватывают единое направление и предлагают его покупателю, это происходит неспроста, часто они черпают вдохновение и информацию из одного источника. Информация подается в разном формате, от направления цветовой гаммы, силуэтов и материалов до деталей, фурнитуры и технологий.



Можно выделить следующие агентства: Promo Style, Nelly Rodi, Carlin, Peclers, Trend Union и др.

*Профильные выставки* объединяют профессионалов индустрии в одном месте, демонстрируются самые острые и актуальные тренды, технологии, разработки.

Идеальное место для налаживания деловых взаимоотношений и заключения контрактов – Premiere Vision Paris. Проходит дважды в год в Париже, одна из ключевых выставок в индустрии, там есть все – от фурнитуры до тканей и трендов.

Pitti Uomo – главная выставка в мужской моде, проходит дважды в год во Флоренции.

Pitti Filatti – трикотажная выставка, проходит дважды в год во Флоренции, представлены пряжи и изделия.

ISPO – международная выставка спортивной одежды и аксессуаров.

CPM – московская выставка, проходит дважды в год, собирает под одной крышей профессионалов из разных стран, имеет интересную бизнес-программу.

Текстильлегпром – московская выставка, дважды в год, представлены российские компании.

Это лишь несколько ярких примеров. Главное – понять ключевые выставки своего направления и цель участия или посещения их.

*On-line порталы* – это новый формат, который уже прочно

закрепился среди профессионалов. В одном месте собирают квинтэссенцию нужной информации: маркетинг, дизайн, тренды, принты, цвета, эскизы, аналитика рынка, уличный стиль и многое другое.

WGSN – один из крупнейших сайтов по прогнозированию и анализу модных тенденций.

Вышеперечисленное – это профессиональные площадки, с которыми надо быть знакомыми, помимо этого вдохновение можно искать в:

- музеях;
- книгах;
- кино;
- музыке;
- социальных явлениях / новостях;
- путешествиях;
- природе;
- социальных сетях.

Хочется добавить еще один пункт, который неоднозначен, но имеет право на освещение.

Мода идет с рынков. Это звучит странно, но является правдой. Такая торговая площадка, как «Садовод», обеспечивает товаром половину России, т. к. там закупаются перекупщики, онлайн-магазины и даже некоторые сети. Данный рынок имеет уникальную способность схватывать актуальный тренд и моментально тиражировать его в изделия. А за счет низкой цены продукция получает очень широкое рас-

пространение.

Я на собственном опыте убедилась во влиянии данного рынка. Дело было осенью, и на мой беременный животик нужна была теплая одежда, платить сильно много за пару месяцев не хотелось, а интернет-магазины не порадовали ассортиментом и ценником. Двинули мы на рынок, купили куртку за правильные деньги, да и вид у нее более чем приличный. Так вот эта поездка многое показала. Пока мы ходили по рядам и выбирали, я глазами впитывала происходящее вокруг. И, к моему удивлению, 50 % Москвы ходят именно в этих дизайнах, 50 % онлайн-магазинов предлагают ассортимент с данного рынка.

«Садовод» – это полноценный игрок на рынке одежды, пусть и полулегальный. Многие его не рассматривают как место, достойное внимания, а зря:

- там тренды;
- там закупаются перекупщики;
- там низкие цены – а это привлекает большие массы людей;
- там полно покупателей, людей много всегда.

Для расширения кругозора и полноты картины происходящего на рынке одежды данный пункт лучше не обходить стороной, а внимательно изучить – узнаете много интересного.

На первом этапе ваша задача – понять модные и актуальные направления, насмотреться идей для будущих изделий.

## **1.3.2. Этап 2. Исследование и анализ конкурентов**

Если в предыдущем пункте мы делали акцент на будущее, то здесь он смещен в настоящее. А что делают ваши конкуренты? Этим пунктом чаще всего занимается отдел маркетинга и аналитики, но и дизайнер должен анализировать, возможно, не цифрами, но «глазомерно».

Ваша задача – понимать, что представлено на рынке в вашем сегменте. Какой ассортимент, цены, силуэты, фасоны, ткани, цвета, в каком объеме. Мы не живем в вакууме, это критически важная информация, не попадете в струю – коллекция не продается, сделаете банально – не сможете реализовать. Нужно видеть сплав востребованности и уникальности, который понравится вашему клиенту.

Также нужно сделать аналитику того, что у вас уже есть. Что было успешно, – по цвету, силуэту, продажам, – а что нет. Как это восприняли покупатели. Но не повторяйте слепо, помните про первый пункт, освежайте.

## **1.3.3. Этап 3. Настроенческие борды**

В результате проведенного сбора идей и анализа вы должны сформировать mood board, или настроенческий борд. Как правило, они включают следующую информацию:

- источники вдохновения (предметы, люди и т. д.);
- цветовая палитра (в идеале с номерами Pantone);
- силуэт;
- детали;
- принты.



Что именно будет содержаться в данной концепции, зависит от поставленных задач и сегмента. Так, иногда достаточно только источников вдохновения и цвета, а иногда требуются детали.

### 1.3.4. Этап 4. Цвета и материалы

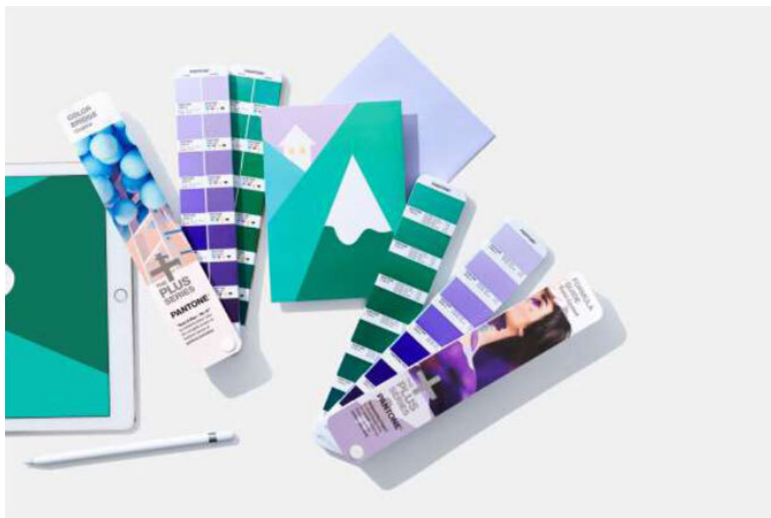


На данном этапе происходит более детальная проработка цветовых сочетаний, их пропорциональное расположение по ассортименту, окончательный подбор Pantone или образцов из карт.

*Pantone* – стандартизованная система подбора цвета. Это американская компания, которая предлагает каталоги цветов с универсальной кодировкой. Большинство компаний используют их в производственных процессах как возмож-



ность подбора и передачи точного цветового оттенка. Также они обозначают трендовые цвета на год и сезон и выбирают один цвет как цвет года. Очень часто их прогнозы сбываются.



Вспомните историю из фильма «Дьявол носит Prada», когда главная героиня усмехнулась, что синий цвет у поясов одинаковый, а Саманта ей объяснила, какой путь прошел этот цвет. Сейчас мы как раз этот путь и разбираем.

Подбираются материалы. Наносятся визиты поставщикам. Имея настроенческие борды, вы понимаете категории тканей, на которые нужно обратить внимание. Выбираются

сырье, пряжа, технологии.

### 1.3.5. Этап 5. Ассортиментные матрицы



Это ассортиментное наполнение коллекции. Формируется представление, какой ассортимент будет входить, как он будет компоноваться, очень часто происходит создание капсул либо наполнения под имеющееся оборудование. При наличии физического магазина ассортимент может планироваться исходя из количества «посадочных мест» для продук-

ции. Сколько будет лежать, сколько висеть, размерный ряд и количество вещей в стопке. Для визуализации используют эскизы, если они есть, а также фото похожих изделий.

Это момент выстраивания вашей коллекции – даже если вы планируете выпускать ее только на подиум, вам нужно понимать содержание.

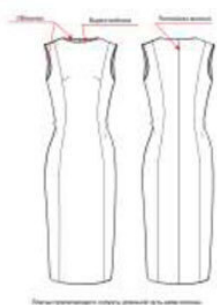
Например, вы формируете сезонную коллекцию для мужчин, у вас получается:

- брюки – 3 шт.;
- рубашки (длинный рукав) – 3 шт.;
- джемпер – 2 шт.;
- кардиган – 2 шт.;
- пиджак – 2 шт.

Часто работа над 4-м и 5-м этапами идет параллельно и совместно, т. к. понимание ассортимента позволяет работать с тканями.

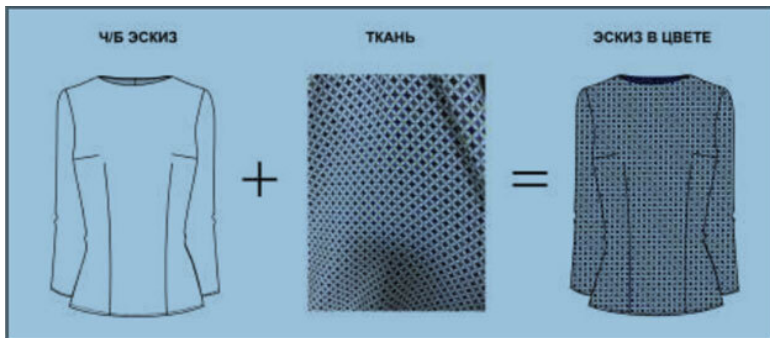
А теперь представьте, что у вас много коллекций, 32 в год, и их все надо спланировать, подобрать ткани, наполнить ассортиментом, просчитать сменяемость одним другим. Конечно, это работа не только дизайнера, а целой команды, но скучать вам будет некогда.

## 1.3.6. Этап 6. Отрисовка эскизов



Как правило, этот этап происходит в два захода.

1. Отрисовка черно-белых эскизов, с проработкой силуэта и деталей.



2. Прокрашивание эскизов в цвета и ткани, которые вы выбрали на этапе 4.

Благодаря проделанной ранее работе вы уже знаете, какой ассортимент нужен и какие цвета, это позволяет рисовать эскизы прицельно, не распыляясь.

При работе с промышленными коллекциями часто используется такое понятие, как цветомодель – это одинаковое по конструкции изделие, выполненное из ткани разного цвета или с разным принтом.



### **1.3.7. Этап 7. Компоновка коллекции (капсулы, луки, выстраивание для подиума)**

После того, как у вас получились готовые эскизы, вы еще

раз отсматриваете компоновку коллекции. Имея готовые эскизы, выполненные с заливками оригинальными тканями, можно максимально четко понять, как будет смотреться ваше готовое изделие и с чем его лучше сочетать. Здесь учитываются два момента:

1. Готовые луки – это полностью собранный комплект, который вы предложите вашему клиенту. Например, брюки + рубашка + пиджак + ремень. Изначально планирование таких луков позволяет сделать их максимально гармоничными, а также повысить общий чек при продажах.

2. Единство ткани – внутри одной коллекции часто используют одну ткань на разные изделия. Например, блузка, платье и подкладка пиджака могут быть выполнены из одной ткани, что экономически более выгодно, т. к. увеличивается метраж, а следовательно, снижается стоимость одного метра ткани – чем крупнее партия, тем дешевле.



### **1.3.8. Этап 8. Разработка лекал**

Это конструкторский блок работы, хотя иногда его делает дизайнер. Происходит построение лекал на разработанные изделия.

Лекала могут строиться:

- вручную (маленькие производства, частный пошив);
- при помощи компьютерных программ – данный формат предпочтительнее для крупных фирм, у которых производство находится далеко, плюс создается база отработанных лекал, к которым всегда можно вернуться.

### **1.3.9. Этап 9. Технологическая документация**

Это документ, который включает в себя все технические, конструкторские и дизайнерские особенности изделия. Мы подробно его рассмотрим далее в книге. Кратко – по данному документу производство должно отшить ваше изделие, т. е. в нем содержится исчерпывающая информация о том, чего вы хотите и как это сделать.

### **1.3.10. Этап 10. Макеты**

Отшив образцов. Это могут быть макеты из бязи для от-

работки конструкции, образцы из аналогичной ткани, которую вам предоставит производство, или сразу из оригинальной, хотя так делают редко. Макеты и образцы – необходимый этап: какой бы ни был опытный дизайнер и конструктор, угадать, как именно будет смотреться изделие, на 100 % невозможно. Исключение составляют случаи, когда вы повторяете модель по уже готовым лекалам.

### **1.3.11. Этап 11. Примерка**

После того, как образец изготовлен, его надо примерить. Частая ошибка начинающих – мерить на всех подряд, ссылаясь на то, что это изделие массмаркета и должно всем подходить.

Такого не бывает! Даже в серийном производстве выбирается эталонный размер со своими заданными измерениями, и от него происходит градация. Именно под этот размер подбирается модель для примерки.

### **1.3.12. Этап 12. Корректировка**

Все изменения, которые были выявлены на предыдущем этапе, заносятся в лекала и технологическую документацию.



### **1.3.13. Этап 13.**

#### **Предпроизводственные образцы**

Перед тем, как изделие будет запущено в партию, нужно его окончательно утвердить. Для этого отшивают образцы из оригинальной ткани с правильной фурнитурой. В результате получается изделие, которое будет выглядеть как из партии.

### **1.3.14. Этап 14. Утверждение**

Происходит **1080 и/и 1087** примерка предпроизводственного образца. Тщательно оцениваются все его аспекты:

- дизайн;
- конструкция;
- технологии;
- качество пошива;
- ВТО.

На данном этапе возможно внесение минорных изменений. Составляется протокол об утверждении изделия и его готовности к запуску в партию.

### **1.3.15. Этап 15. Заказ**

Заказ – это принятие решения о том, что партия отшивается и в каком объеме.

Здесь все зависит от типа компании и принятой системы:

- проведение показа и заказ внешними байерами;
- внутренняя презентация продукции и заказ;
- смешанный тип – внутренняя и внешняя презентации.

### **1.3.16. Этап 16. Отшив партии**

Оформляется договор на производство партии, и происходит отшив.

### **1.3.17. Этап 17. Фотосессия**

На этом этапе в силу вступают маркетологи. Осуществляется фото- и видеосъемка для дальнейшего продвижения продукции: реклама, интернет-магазин, каталоги и т. д.

### **1.3.18. Этап 18. Логистика**

Доставка партии от места производства к месту продаж. Здесь много своих тонкостей, но к дизайну это уже отношения не имеет.

### **1.3.19. Этап 19. Продажа готовой продукции**

Этапы могут немного меняться местами или наслаиваться

друг на друга. Также могут задваиваться, например, потребуется не один образец, а несколько.

Как видите, создание коллекции одежды – это большой многоступенчатый процесс, емкий и глубокий, который задействует в себе разных специалистов. Я надеюсь, что смогла вам показать, что дизайн одежды – не просто красивые картинки, а серьезная работа.

## **1.4. Индивидуальный пошив или массмаркет?**

Совсем недавно мне на глаза попался спор, в котором столкнулись производственники и дизайнеры. Вопрос, конечно, вечный, и противоборство присутствует постоянно. Было много криков и нападок на то, что дизайнер должен и кроить, и шить, лекала строить и вообще выдавать полностью готовый образец к запуску. Мнение о том, что для этого есть специально обученные люди в виде конструкторов, технологов, экспериментальных мастерских, воспринималось слабо. Если откинуть ненужные эмоции, то стало очевидно, что существует два основных типа работы, подразумевающих разные подходы к выполнению задач, а также имеющих разный набор обязанностей.

Условно можно выделить две крайние категории: индпошив и массмаркет. Все остальные будут располагаться между ними или совмещать в себе признаки этих категорий.

Для более четкого понимания можно нарисовать горизонтальный отрезок, на левом краю которого будет находиться творчество, а на правом производство. Две эти крайние точки будут давать два диаметрально противоположных подхода к разработке и созданию одежды. Помимо всего прочего, к ним еще можно привязать и объемы производимой продукции – чем больше, тем правее.

Что это дает и показывает? Это объясняет те требования и противоречия, которые возникают при работе с производством, а также позволяет максимально точно и реалистично оценить текущую ситуацию.



## ИНДПОШИВ.

Здесь у нас находится максимально творческая точка, где практически нет ограничений по полету фантазии художника. Хотите платье из мусорных пакетов – отлично, сапоги в виде копыт – суперидея и т. д. Это не исключает того, что могут производиться и отшиваться вполне повседневные вещи для ношения в обычной жизни.

По количеству, как правило, это единственный экземпляр либо очень маленькие партии, не более 5–10 изделий, которые могут быть произведены одним человеком.

Дизайнер – человек-оркестр: и швец, и жнец, и на дуде игрец...

Должен уметь все, и не просто в теории, а делать руками:

- создание эскизов;
  - снятие мерок;
  - конструирование и создание лекал;
  - отшив образцов;
  - подбор ткани и фурнитуры;
  - знание технологий и умение их применять;
  - еще желательно телепатия – для чтения мыслей заказчика/клиента;
- можно еще добавить сюда создание сайта, раскрутку бренда, каталоги, организацию показов и любую другую активность, необходимую для создания и продвижения самого себя или работодателя.

Самые яркие представители – это дизайнеры-модельеры-конструкторы, работающие в маленьких ателье. Здесь происходит активное общение с клиентами и выполнение их пожеланий.

Создаются штучные изделия. Иногда требуются и довольно рутинные действия – сшить, подшить, перешить, сделать то же самое.

Сюда же можно отнести студентов, которые создают свои учебные или первые реальные коллекции. С этой категорией как раз и возникает большая часть проблем у производителей – еще молодые, не хватает опыта и знаний. Идей много, из-за чего постоянные изменения в «хотелках», т. к. из-за недостатка практики большинство не понимает, как что-то будет выглядеть в реальности. Что ж, терпение, и только.

В эту же категорию войдут модельеры и кутюрье, создающие коллекции 2 раза за сезон для того, чтобы представить их на неделе моды. Это haute couture, требующая неимоверного количества времени, сил и умений для производства не просто одежды, а произведений искусства. Они здесь скорее из-за маленьких количеств и индивидуального пошива, нежели отсутствия опыта. В Интернете гуляет достаточно видео, показывающих процесс создания подиумных коллекций, где каждая мельчайшая деталь отрабатывается вручную суперпрофессионалами.

Вторая крайняя точка – это МАССМАРКЕТ.

Здесь творчество сходит на нет, во главу угла ставят коммерческие тренды и производство. Главное, чтобы продукция хорошо продавалась, производилась быстро и четко, как правило, по минимальной цене.

Это огромные корпорации с тысячными партиями готовой продукции, которые непрерывно обновляются. Основная цель – деньги. Достигается за счет непрерывного стимулирования сбыта и постоянно обновляющейся продукции. Количество коллекций может быть просто сумасшедшим, каждую неделю – что-то новое.

Дизайнер – винтик огромного механизма.

Он должен владеть широким функционалом, но реально делать руками только строго отведенную часть хорошо спланированного процесса:

- создание коммерческих тем и настроений;

- определение цветовой гаммы;
- подбор тканей и материалов;
- отрисовка эскизов;
- создание техпака совместно с конструкторами, технологами, конфекционерами;
- умение корректировать готовые образцы, понять, что не так, и дать инструкции, как исправить;
- знание языков – как правило, производство находится в ЮВА;
- умение пользоваться аналитическими данными.

Это условный список. От компании к компании и от должности к должности он может варьироваться. Но основная мысль будет одинаковой, дизайнер – часть единого целого, которой выделен свой фрагмент работы. Все четко и регламентировано. Имеется жесткий график разработки, нарушение которого не допускается. Если затухает один из этапов, то валится вся система. По сути своей это конвейер. Здесь требуется умение себя организовывать и достигать поставленных задач. На то, чтобы самому что-то пошить или сконструировать, просто нет времени, для каждой задачи – свой человек и свое строго отведенное место и время.

Данный подход – это гиганты отрасли: Zara, H&M, Bershka, Pull & Bear, Ostin, Lime и многие другие бренды, которые все знают. Из плюсов этих компаний можно отметить стабильность, взвешенный и систематизированный подход к работе, статус, уровень профессионализма.



Все остальные варианты будут располагаться между – чем больше идет смещение к творчеству и меньше объем партии, тем меньше систематизации и четкости.

В данной главе я постаралась детально вас познакомить с особенностями мира дизайна одежды, необходимыми компетенциями, а также этапами разработки. Без этого понимания сложно понять, зачем нужны те или иные навыки и как они применяются.

# **Глава 2. Графические редакторы**

## **2.1. Зачем нужны графические редакторы дизайнеру**

Графические редакторы – это специальные компьютерные программы, позволяющие работать с изображениями. Выделяют два типа графики: растровую и векторную. При помощи данных программ можно как создавать изображение с чистого листа, так и корректировать уже имеющиеся.

В модной индустрии графические редакторы используются для визуализации идеи, а затем прорисовки изделия. То же самое можно сделать и от руки, но программы дают более широкий и универсальный функционал. Это касается эскизов, схем, комментариев, обработки фотографий, создания бордов и др.

В XXI веке большинство процессов автоматизированы и оцифрованы, поэтому умение грамотно обращаться с графическими редакторами становится конкурентным преимуществом и выводит специалиста на международный уровень.

## **2.2. Рисунок от руки vs вектор**

Многих мучает вопрос, в чем разница при создании эскиза от руки и в графическом векторном редакторе. Я нашла хорошее сравнение, которое поможет в этом разобраться.

Аналогия между ручным и векторным рисунком приблизительно такая же, как между бумажным письмом и электронным.

### **2.2.1. Создание**

Для эскиза от руки понадобится стандартный набор инструментов: бумага, карандаш, ручка, ластик, линейка. Похоже на письмо, лист бумаги и чем писать-рисовать.

Для электронного эскиза – компьютер, мышка и специальная программа (Adobe Illustrator, CorelDRAW и др.).

### **2.2.2. Редактирование**

Письмо, написанное от руки, редактировать сложно, вам потребуется его переписать или изрядно поработать замазкой, то же и с ручным эскизом, при исправлении вам, вероятнее всего, его нужно будет перерисовать.

Векторный эскиз, как и e-mail, можно бесконечно долго корректировать, при этом места корректировки заметны не

будут, от замены одной буквы до целых абзацев.

### **2.2.3. Отправка / передача другим лицам**

Ручной эскиз отправляете реальной почтой в конверте, или курьером, или несете сами адресату. Скорость, сами понимаете, – «Почта России», сохранность такая же.

Электронный эскиз, как и e-mail, отправляете, кому нужно, не отходя от компьютера и в том формате, в котором нужно. При необходимости вы всегда его сможете распечатать.

### **2.2.4. Копирование**

Реальный эскиз: рисуете копию руками, стеклите или делаете копию на ксероксе. Одним словом, процесс требует изрядного количества времени.

Электронный: `Ctrl + C` (копировать), `Ctrl + V` (вставить) – столько раз, сколько требуется, займет приблизительно одну секунду.

### **2.2.5. Хранение**

Эскизы от руки хранятся в папках и скетчбуках, количество которых может быть очень большим. При плохой систематизации сложно найти нужный.

Электронные эскизы хранятся в виде файлов на компью-

тере, тоже требуют систематизации, могут быть многократно использованы, скопированы и переработаны.

## **2.2.6. Дизайн**

Ручной эскиз: краски – ваши лучшие друзья, а также карандаши, маркеры, коллажные техники и т. д., словом, творчество ограничено вашей фантазией и наличием времени. Вам никто не мешает нарисовать эскиз на красивой бумаге, вложить к нему открыточку.

Электронный – ну, вам не доступны разве что ароматы. Делайте что хотите, любой цвет, линии, фотографии, фактуры тканей + корректировать до бесконечности без потери товарного вида, для особо изощренных можно добавить движение, звук и объем.

## **2.2.7. Дополнения**

Эскиз от руки актуален при индивидуальном пошиве или маленьких коллекциях, требует большой доли аккуратности, ограничен по количеству правок.

Векторный эскиз – профессиональный формат эскизов, который позволяет работать с большими объемами и вносить необходимое количество правок. С одним эскизом может работать группа специалистов, дизайнер, конструктор, технолог, особенно удобно, если файл находится в общем

доступе (сетевой диск, облачное хранение).

**Итог:** и тот, и тот формат может быть, все зависит от ваших задач. Но если вы хотите работать как профессионал, то посмотрите в сторону векторных эскизов – как и e-mail, они более удобны и современны.

## 2.3. Типы графики. Растр и вектор

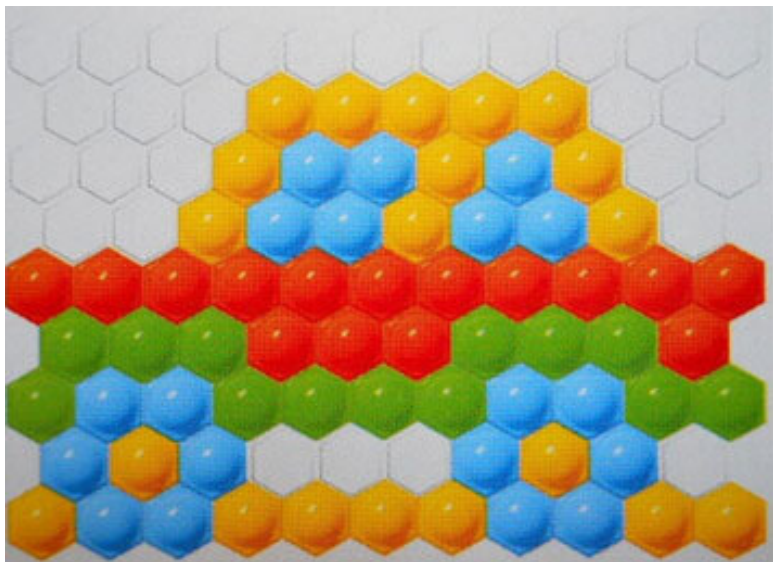
Графические файлы бывают в разных форматах: jpg, png, tiff, ai, eps и другие. Каждый формат несет информацию о каком-либо изображении, обладает уникальными свойствами и приспособлен для определенного типа задач.

Несмотря на многообразие, все форматы изображений делятся на две большие категории: растровая и векторная графика. Растр и вектор служат разным целям и задачам, но при этом взаимодополняют друг друга.

Знание и понимание различий и назначения форматов, а также типа графики помогает уместно использовать тот или иной формат, который максимально отвечает поставленным целям.



Что же такое растровая и векторная графика?

**Растровая графика** – это изображение, состоящее из точек (растров). Можно представить себе детскую мозаику, в которой из маленьких элементов собирается изображение, при этом каждый элемент своего цвета и находится в определенном месте.



В растровой графике на компьютере точки намного меньше и имеют большее, чем в мозаике, количество цветов и оттенков. На то, какого размера точки и какова их плотность, указывает такой параметр, как **разрешение**, или **dpi**. Dpi по-английски – Dots per inch, т. е. сколько точек располагается в одном дюйме изображения. Чем выше это значение, тем более четкую картинку видит глаз. Самыми популярными значениями являются *72 dpi*, *150 dpi*, *300 dpi*. Чем ниже значение, тем хуже качество изображения и легче файл. При приближении такая картинка начинает «пикселировать».



300 dpi	150 dpi	72 dpi
		

Как видно на примере, с уменьшением разрешения картинка начинает «размываться», т. к. глазу не хватает информации. *Сделать из большего разрешения меньшее – просто, наоборот – сложно и не всегда возможно.*

Растровые изображения – это прежде всего цифровые фотографии, а также другие адаптированные изображения.

# Наиболее часто встречающиеся форматы растровых изображений, зачем они нужны и с какими программами дружат

	Где используется	Программы
<b>Jpg</b>	Очень популярный формат. Используется повсеместно	Практически все
<b>Png</b>	Png позиционируется прежде всего для использования в Интернете и редактирования графики. Поддерживает функцию прозрачности. Создает маленькие по весу файлы	Практически все
<b>Tiff</b>	Наиболее часто используется в полиграфии. Изображения отличаются глубиной цвета. Файлы, как правило, тяжелые	Adobe Photoshop / графический просмотровщик
<b>Gif</b>	Устаревший формат, отличается тем, что поддерживает анимацию	Практически все
<b>Psd</b>	Внутренний формат для пакета Adobe Photoshop. Позволяет сохранять слои в изображении и поддерживает все типы графики	Adobe Photoshop
<b>Pdf</b>	Документы	Acrobat

## Преимущества растровой графики:

- частое и повсеместное применение;
- реалистичность изображения;
- способна воспроизводить изображения любой сложности, вне зависимости от количества оттенков и переходов.

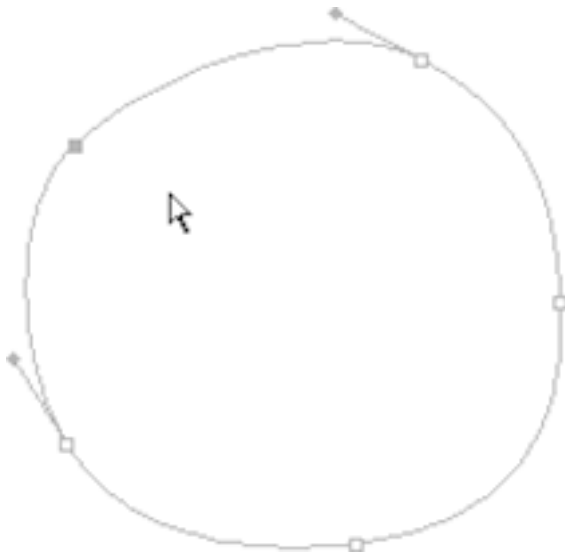
## Недостатки растровой графики:

- имеет достаточно большой размер (вес файла);
- плохо масштабируется. Легко сделать изображение

меньше, но сделать больше – сложно, теряется четкость;

- сложно поддается редактированию отдельных частей изображения.

**Векторная графика** состоит не из точек, а из объектов, описанных математически. По сути, это набор математических формул, которые рассчитывают путь от одной опорной точки к другой. Т. е. на листе обозначены точки, координаты которых точно заданы по двум осям  $X$  и  $Y$ , а программа рассчитывает, как они соединяются между собой. Векторная графика – мечта учителя по геометрии, только не нужно углубляться в формулы, все делается автоматически, а человек только задает желаемую форму объекта. Если вы слышите фразу: «*Нужен файл в кривых*», речь идет о векторной графике.



За счет математического моделирования векторная графика имеет меньший вес и может масштабироваться без потери качества изображения.

Векторная графика незаменима при проектировании чертежей, карт и различных схем и эскизов. Часто вектор используется для полиграфического дизайна (брошюры, флаеры, растяжки).

При этом не стоит думать, что вектор – это что-то примитивное, иногда сложно определить, какое изображение перед вами.



*Вектор*



*Растр*



*Вектор*



*Растр*

# Наиболее часто встречающиеся форматы векторных изображений, зачем они нужны и с какими программами дружат

	Где используется	Программы
<b>Ai</b>	Внутренний формат для пакета Adobe. Формат обеспечивает очень высокое качество рисунков, но по ряду параметров плохо совместим с другими программами. Нужно учитывать, в какой версии программы сохранен файл (CS5, CS6, CC и др.), более поздние версии открывают более ранние, тогда как при открытии файла, сохраненного в более новой версии, могут возникнуть проблемы	Adobe Illustrator
<b>Cdr</b>	Векторный формат файлов, создаваемых программой CorelDRAW. Обеспечивает очень высокое качество рисунков. Формат cdr каждой новой версии несовместим с более старыми версиями, что означает, например, файл, сохраненный в версии CorelDRAW 9, может быть открыт в более новой версии программы (CorelDRAW 10, 11, 12 и т. д.), но не может быть открыт в более старой версии программы (CorelDRAW 8, 7, 6 и т. д.)	CorelDRAW
<b>Eps</b>	Относительно универсальный векторный формат файлов, поддерживаемый большинством векторных редакторов. Обеспечивает хорошее качество сложных рисунков	CorelDRAW, Adobe Illustrator, Macromedia FreeHand и различные узкоспециализированные программы
<b>Svg</b>	Является открытым стандартом, т. е., в отличие от большинства других форматов, svg не является чьей-либо собственностью. Формат не обеспечивает высокого качества в отношении сложных рисунков и имеет ограничения по сфере своего использования	Поддерживается многими веб-браузерами и может быть использован при оформлении веб-страниц. Часто встречается как формат векторных онлайн-редакторов
<b>Wmf</b>	Графический формат файла в системе Microsoft Windows. Формат не обеспечивает высокое качество для сложных рисунков и имеет очень ограниченное число поддерживаемых эффектов	Универсальный векторный формат, поддерживаемый большинством векторных редакторов. Поддерживается рядом

## **Преимущества векторной графики:**

- файл имеет меньший размер;
- рисунок имеет высокое качество печати;
- можно легко редактировать любые части изображения;
- легко перевести в растровое изображение.

## **Недостатки векторной графики:**

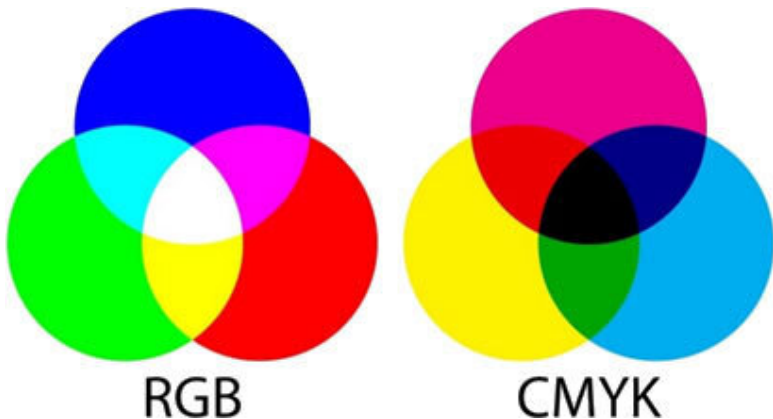
- не каждое изображение можно изобразить за счет векторной графики;
- практически невозможно перевести растровое изображение в векторное без потери качества – чем сложнее исходное изображение, тем сложнее процесс, а иногда он просто невозможен;
- низкая совместимость программ.

## **Выводы**

Растровая графика – это набор точек, а векторная – геометрических фигур. Перевести вектор в растр просто, наоборот – проблематично. Каждый тип графики используется для определенных задач, также нужно понимать, что иногда используют **гибридную графику**. В этом случае часть изображения является растровой, а часть векторной.

## 2.4. Цветовые модели CMYK и RGB

Помимо деления на растровую и векторную графику, вы столкнетесь с цветовыми моделями CMYK и RGB. Эти модели предназначены для разных форматов изображений: RGB – цифровой, показывает, как распределяется свет в конкретном пикселе; CMYK – печатный, показывает соотношение цветов в точке (Cyan, Magenta, Yellow, Black).



### Цифровая цветовая модель RGB

Что такое RGB?

Аббревиатура RGB означает названия трех цветов, ис-



пользующихся для вывода на экран цветного изображения: Red (красный), Green (зеленый), Blue (синий).

Как формируется цвет RGB?

Цвет на экране монитора формируется при объединении лучей трех основных цветов – красного, зеленого и синего. Если интенсивность каждого из них достигает 100 %, то получается белый цвет. Отсутствие всех трех цветов дает черный цвет.

Таким образом, любой цвет, который мы видим на экране, можно описать тремя числами, обозначающими яркость красной, зеленой и синей цветовых составляющих в цифровом диапазоне от 0 до 255. Графические программы позволяют комбинировать требуемый RGB-цвет из 256 оттенков красного, 256 оттенков зеленого и 256 оттенков синего. Итого получается  $256 \times 256 \times 256 = 16,7$  миллиона цветов.

Где используются изображения в режиме RGB?

Изображения в RGB используются для показа на экране монитора. При создании цветов, предназначенных для просмотра в браузерах, как основа используется та же цветовая модель RGB.

## **Полиграфическая цветовая модель СМΥК**

Что такое СМΥК?

Система СМΥК создана и используется для типографической печати. Аббревиатура СМΥК означает названия ос-

новных красок, использующихся для четырехцветной печати: голубой (Cyan), пурпурный (Magenta) и желтый (Yellow). Буквой К обозначают черную краску (Black), позволяющую добиться насыщенного черного цвета при печати. Используется последняя, а не первая буква слова, чтобы не путать Black и Blue.

Как формируется цвет СМΥК?

Каждое из чисел, определяющее цвет в СМΥК, представляет собой процент краски данного цвета, составляющей цветовую комбинацию. Например, для получения темно-оранжевого цвета следует смешать 30 % голубой краски, 45 % пурпурной краски, 80 % желтой краски и 5 % черной. Это можно обозначить следующим образом: (30/45/80/5).

Где используются изображения в режиме СМΥК?

Область применения цветовой модели СМΥК – полноцветная печать. Именно с этой моделью работает большинство устройств печати. Из-за несоответствия цветовых моделей часто возникает ситуация, когда цвет, который нужно напечатать, не может быть воспроизведен с помощью модели СМΥК (например, золотой или серебряный).

В этом случае применяются краски Pantone (готовые смешанные краски множества цветов и оттенков), их также называют плашечными (поскольку эти краски не смешиваются при печати, а являются кроющими).

Все файлы, предназначенные для вывода в типографии, должны быть конвертированы в СМΥК. Этот процесс назы-

вается цветоделением. RGB охватывает больший цветовой диапазон, чем CMYK, и это необходимо учитывать при создании изображений, которые впоследствии планируется печатать на принтере или в типографии.

При просмотре CMYK-изображения на экране монитора одни и те же цвета могут восприниматься немного иначе, чем при просмотре RGB-изображения. В модели CMYK невозможно отобразить очень яркие цвета модели RGB, модель RGB, в свою очередь, не способна передать темные густые оттенки модели CMYK, поскольку природа цвета разная.

Отображение цвета на экране монитора часто меняется и зависит от особенностей освещения, температуры монитора и цвета окружающих предметов. Кроме того, многие цвета, видимые в реальной жизни, не могут быть выведены при печати, не все цвета, отображаемые на экране, могут быть напечатаны, а некоторые цвета печати не видны на экране монитора.

## **2.5. Графические редакторы**

Как уже упоминалось ранее, графические редакторы играют огромную роль в модной индустрии. Давайте более детально ознакомимся с двумя основными программами – это Adobe Illustrator и CorelDRAW, оба из них являются векторными.

### **2.5.1. Adobe Illustrator**

Adobe Illustrator – векторный графический редактор, разработанный и распространяемый фирмой Adobe Systems. Как заявляет сам разработчик: «Одно из передовых приложений для дизайна векторной графики, позволяющее создавать логотипы, значки, рисунки, типографику и иллюстрации для печатных изданий, веб-публикаций, видео- и мобильных устройств», а в нашем случае еще и эскизы.

Изначально данная программа не приспособлена именно для дизайна одежды, но в ней имеется для этого прекрасный функционал.

Первая версия Adobe Illustrator появилась в 1987 году специально для Mac OS, с тех пор было выпущено 38 версий, для разных операционных систем.

Version	Platforms	Release date	Code name
1.0	Classic Mac OS	January 1987	Picasso
1.1	Classic Mac OS	March 19, 1987	Inca
88	Classic Mac OS	March 1988	
2.0	Windows	January 1989	Pinnacle
3	Classic Mac OS, NeXT, other Unixes	October 1990	Desert Moose
3.5	IRIX	1991	
4	Windows	May 1992	Kangarooose
3.5	Solaris	1993	
5	Classic Mac OS	June 1993	Saturn
5.5	Classic Mac OS, Solaris	June 1994	Janus
5.5.1	IRIX	1995	
6	Classic Mac OS	February 1996	Popeye
5.1	Windows	1996	Pavel
7	Mac/Windows	May 1997	Simba

8	Mac/Windows	September 1998	Elvis
9	Mac/Windows	June 2000	Matisse
10	Mac/Windows	November 2001	Paloma
CS (11)	Mac/Windows	October 2003	Pangaea/Sprinkles
CS2(12, 12.0.1)	Mac/Windows	April 27, 2005	Zodiac
CS3 (13)	Mac/Windows	April 2007	Jason
CS4 (14)	Mac/Windows	October 2008	Sonnet
CS5 (15, 15.0.1, 15.0.2)	Mac/Windows	May 2010	Ajanta
CS6 (16, 16.0.2)	Mac/Windows	May 2012	Ellora
CC (17)	Mac/Windows	June 17, 2013	
CC (17.1)	Mac/Windows	January 16, 2014	
CC 2014 (18.0)	Mac/Windows	June 18, 2014	
CC 2014 (18.1)	Mac/Windows	October 6, 2014	
CC 2015 (19.0.0)	Mac/Windows	June 16, 2015	

CC 2015 (19.1.0)	Mac/Windows	July 25, 2015	
CC 2015.2 (19.2.0)	Mac/Windows	November 30, 2015	
CC 2015.3 (20.0)	Mac/Windows	June 20, 2016	
CC 2015.3.1 (20.1)	Mac/Windows	August 10, 2016	
CC 2017 (21.0.0)	Mac/Windows	November 2, 2016	
CC 2017.0.1 (21.0.1)	Mac/Windows	January 9, 2017	
CC 2017.0.2	Mac/Windows	January 15, 2017	
CC 2017.1 (21.1.0)	Mac/Windows	April 5, 2017	
CC 2018 (22.0.0)	Mac/Windows	October 18, 2017	
CC 2018.1 (22.1.0)	Mac/Windows	March 13, 2018	

## Какую версию выбрать?

На официальном сайте [www.adobe.com](http://www.adobe.com) вы найдете последнюю версию программы.

Если у вас есть возможность, то можете установить лю-

бую, выше Adobe Illustrator CS5. Это прекрасная рабочая версия, которой хватает для создания эскизов. Единственный недостаток – это отсутствие автоматической панели для создания орнаментов Pattern Tool.

В последних версиях разработчик предлагает Creative Cloud, облачное хранилище, где вы можете хранить свои работы – удобное приобретение, но при условии наличия отличного интернета.

## **Чем отличаются версии?**

Функционалом и дизайном.

Первое, что бросится в глаза, – это изменение цвета рабочей среды, разные картинки загрузки и другое расположение панелей (например, создание файлов).

Функционал программы тоже неукоснительно растет. Так, в последних версиях уже можно работать с видео и есть специально адаптированные функции для создания контента в Интернете: сайты, посты, создание документов специально для гаджетов.

Более детально про обновление в каждой версии можно узнать на официальном сайте разработчика в разделе Release Notes.

Важно понимать, что существуют версии программы, это может повлиять на работу. Так, если вы работаете в последней версии и сохраняете файл в ней, то более ранние версии



откроют этот файл некорректно. В данном случае нужно либо понижать версию, в которой сохраняется файл, либо сохранять в нейтральном формате: eps, svg, pdf.

В какой момент это становится актуально? Вы отправляете свой файл с эскизом на производство, сохраненный в последней версии, а у них стоит старая версия CS4. Они смогут открыть ваш файл, но велика вероятность, что он у них будет отображаться некорректно. Так из-за простой разницы в версиях вы можете получить неправильный дизайн или принт изделия. Поэтому лучше заранее спросить у оппонента, какой версией он располагает, либо сохранить в нейтральном формате, либо с понижением версии.

## **2.5.2. CorelDRAW**

CorelDRAW – графический редактор, разработанный канадской корпорацией Corel.

Что говорит разработчик:

«CorelDRAW® Graphics Suite 2018 – это лидирующее программное обеспечение для графического дизайна, которому доверяют миллионы пользователей – профессиональных дизайнеров, владельцев предприятий малого бизнеса, а также просто энтузиастов – по всему миру. Это решение предоставляет гармоничную дизайн-среду для работы над проектами самой разной направленности – от графического дизайна, верстки, типографики и трассировки до фото-

редактирования, создания иллюстраций и веб-изображений, разработки материалов для печати и многого другого. Наш пакет позволяет с уверенностью работать над проектами и добиваться ошеломляющих результатов».

CorelDRAW появился в противовес Adobe Illustrator в 1989 году как графический редактор, работающий под Windows. У программы также выпущено много версий. При этом проблема с файлами аналогичная: сохраненные в более ранних версиях могут просто не открыться в более новых.

В отличие от Adobe Illustrator, имеет встроенный растровый редактор, что позволяет работать с изображениями разного типа: растровыми и векторными одновременно.

Программа не адаптирована специально для работы в модной индустрии, но при этом широко используется в России. Иногда в ней даже строят лекала.

Официальный сайт разработчика: <https://www.CorelDRAW.com>.



### **2.5.3. Adobe Illustrator vs CorelDRAW**

Вечный спор, что лучше – Adobe Illustrator или CorelDRAW, аналогичен тому, что лучше – Mac или PC. Обе программы рабочие и подходят для работы с эскизами и дизайном, вопрос привычки и личных предпочтений.

На мой личный вкус и цвет, Adobe Illustrator удобнее, интуитивно более понятный и прекрасно дружит с Photoshop и

InDesign, при этом интерфейс очень похож во всех программах. Более 3 лет работала с CorelDRAW, свою функцию он выполняет, но кайфа от работы не было, при переходе на Ai начало драйвить.

# Сравнение по основным параметрам программ

		
<b>Операционная система</b>	Изначально разрабатывался для Mac, в настоящий момент работает Mac и Windows	Изначально выпущен под Windows, были версии для Mac и Linux, последняя — CorelDRAW Graphics Suite 2018 — работает исключительно под Windows
<b>Форматы</b>	Признает только свой ai и универсальные eps, svg, pdf	Читает все векторные, включая формат ai
<b>Цветопередача</b>	Отличная	В старых версиях есть проблемы с передачей цвета, до сих пор неверно конвертируются градиенты
<b>Векторное рисование</b>	Отлично	Отлично
<b>Векторная графика на продажу</b>	Принимается многими стоками, с файлами нет проблем	Большинство стоковых сайтов формат CorelDRAW не любят, нужно переводить в eps
<b>Работа с растром</b>	Требуется дополнительный редактор типа Adobe Photoshop. При загрузке изображения можно воспользоваться ссылкой	Есть встроенный растровый редактор. Добавление растрового изображения сильно утяжеляет файл
<b>Работа с текстом</b>	Отлично, прекрасно переводит в кривые	Есть недоработки, нужно искать все руками
<b>Многостраничность</b>	За счет монтажных областей	За счет страниц
<b>Работа с кривыми</b>	Требуется использовать несколько инструментов	Просто и удобно
<b>Дополнительные эффекты</b>	При печати не дают сбоев	Дают сбои, требуют предварительного растрирования

<p><b>При создании эскизов одежды</b></p>	<p>Отзеркаливание — есть, но требует больше движений</p> <p>Заливает любые контуры</p> <p>Отличная панель для создания узоров</p>	<p>Отзеркаливание — в новой версии отлично</p> <p>Не заливает незамкнутый контур</p> <p>Удобно создавать заливки (шумом), имитирующие меланж</p>
---	---	--

Сравнивать Adobe Illustrator и CorelDRAW – все равно, что сравнивать H&M и Zara или BMW и Audi. Обе программы рабочие. В данной книге мы разберем Adobe Illustrator, если вам потребуется изучить CorelDRAW, вы сможете на него перебраться самостоятельно, функции и инструменты, применяемые в дизайне одежды, очень похожи, немного другой интерфейс и нахождение тех или иных инструментов. А если хотите быть суперпрофи, то учите обе, никогда не знаешь, в какой программе придется работать.

У программ есть прозвища, в разговоре профессионалов вы можете услышать «Люстра», в смысле Adobe Illustrator, и «Король дров» или «Корка» – CorelDRAW. Теперь вы знаете эти чудачества и поймете, о чем говорит человек.

## 2.5.4. Бесплатные аналоги

Помимо платных программ, как Adobe Illustrator и CorelDRAW, существуют бесплатные аналоги, которые позволяют выполнять часть функционала. Данные программы не заменяют полностью платные, но могут помочь открыть файл, сделать корректировку или выручить при работе с чу-

жим компьютером. Я выделила пять аналогов, которые достойны внимания на данный момент времени, уверена, со временем появятся новые.

## **Название: Method Draw**

*Тип:* векторный онлайн-редактор.

*Как работает:* через браузер.

*Цена:* бесплатно.

*Сайт:* <http://editor.method.ac/>

*Формат файлов:*

# Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.