

УДК 687.016

ВИКОРИСТАННЯ ЗАСОБІВ ПЕРЕДАЧІ ТЕКСТУРИ ТА ФАКТУРИ В ПРОЦЕСІ ДИЗАЙН-ПРОЕКТУВАННЯ ТЕКСТИЛЬНИХ ВИРОБІВ

Студ. Я.В. Дякон, гр. БДф-mt-17

Студ. В.П.Чернявська, гр. БДф-mt-17

Науковий керівник доц. О.О. Слітюк

Київський національний університет технологій та дизайну

Мета і завдання. Метою даної роботи є розробка рекомендацій щодо використання засобів передачі текстури та фактури в процесі дизайн-проектування текстильних виробів. Виходячи із зазначеної мети, були поставлені наступні завдання: аналіз існуючих графічних засобів; на основі отриманих результатів дослідження, розробити ескізні рішення використання засобів передачі текстури та фактури.

Об'єкт та предмет дослідження. Об'єктом дослідження є процес створення графічної імітації фактури тканини і текстильних матеріалів. Предметом дослідження є графічні засоби передачі текстури та фактури.

Методи та засоби дослідження. В процесі дослідження використано методи аналізу та синтезу, класифікації та аналогії, а також емпіричний метод.

Наукова новизна та практичне значення отриманих результатів. Запропоновано підходи до використання засобів передачі текстури та фактури в процесі дизайн-проектування текстильних виробів.

Результати дослідження. У світі сучасної моди, незважаючи на технологічні новації, незмінними залишаються такі найважливіші характеристики поверхонь тканин і текстильних матеріалів, як текстура і фактура. Фактура матеріалу є одночасно засобом і елементом композиції костюма. Вона допомагає виявляти форму і силует костюма, «працює» одночасно на підкреслення індивідуального стилю художника, який більшою мірою визначається своєрідним, властивим тільки кожному конкретному автору прийомами в роботі з костюмом. Крім цього, фактура допомагає досягти належного різноманіття в проектуванні промислової моди, де вироби створюються на основі однієї базової конструкції. Фактура, свідомо обрана художником для втілення в матеріалі свого задуму, сама починає впливати на сприйняття цього задуму, іноді навіть повністю замінюючи пропорції і емоційний лад моделі, зачіпаючи образну виразність і ідейний задум автора. Це ще раз підкреслює важливість і роль фактури матеріалу в композиції костюма.

Розрізняють три види фактур, це лінійні, плямові, та лінійно-плямові. Лінійно-плямові фактури найбільш часто використовуються, тому що вони дозволяють передати декоративність і матеріальність зображуваних поверхонь повною мірою; різне емоційне фарбування можна одержати в залежності від переваги ліній активних (зафарбованих) плям у фактурі. На рисунку 1 продемонстровані різноманітні варіанти лінійно-графічних фактур.

Текстура це своєрідний візерунок на поверхні матеріалу, обумовлений характерним розташуванням складових частин цього матеріалу (зерен, кристалів, ниток, волокон і т.д.). Текстура на тканині, відображає зовнішній прояв внутрішньої будови, це видима на поверхні частина структури матеріалу. Текстури тканин діляться на чотири групи гладкі, шорсткі, рельєфні та ворсові.

Ілюзії передачі фактури кожного матеріалу можливо досягнути імітацією. При високому рівні майстерності буває важко відрізнити справжній матеріал від його імітації. При проектуванні виробів також широко використовується імітація, аби показати замовнику, з якого матеріалу буде виконаний виріб, яким є малюнок фактури

матеріалу, яке їх співвідношення. За малюнком, кольором та іншим своїм якість вони можуть бути різноманітніше та сучасніше різних відомих та звичних для нас матеріалів.



Рисунок 1 – Варіанти лінійно-графічних фактур

В ході проведених досліджень, було систематизовано графічні засоби і прийоми, які можливо використовувати для імітації фактури тканини і текстильних матеріалів:

- відбитки і сліди від рельєфних поверхонь різних предметів з цікавою текстурою (пориста гума, паралон, губка, мочалка, пінопласт, сітка та ін.);
- ефект стислості, що виходить від зім'ятого, а потім пропрасованого праскою паперу;
- пошкодження поверхні паперу, обережним її розриванням, розрізанням, прибиванням дірочок, прошкрябуванням;
- застосування шорсткої поверхні наждачного паперу з нанесеними на неї олівцевими штрихами;
- напилювання за допомогою пульверизатора або аерографа;
- нанесення клею, кальки, піску, різних порошків;
- обігравання оптичних ефектів, що виникають від сприйняття поверхонь, утворених скрученого, проколеного, акуратно розірваного паперу, подальшого фотографування і відповідним творчим завданням збільшення або зменшення масштабу зображення. У цьому випадку основним елементом художньої виразності є гра світла і тіні;
- прийом «сухий пензлик». Пензлик зі злегка підсохлої на ній фарбою, проходячи по шорсткому паперу, не фарбує всю площину, а закриває дрібні точки виступаючих зерен паперу;
- акварельна техніка «по сирому», що дозволяє досягати ефекту «розпливу». Рідка фарба розтікається по паперу, імітуючи пухнасту тканину або хутро;
- прийом колажу. Для імітації тканин зі штучних волокон використовують різні сорти кальок (провоцених і простих). Шкіру імітують неблискучими полімерними плівками. Для отримання різних фактур використовують шпалери з фактурним малюнком, пом'ятий папір різних сортів, фотодруку з домальовуванням і т. п.

Висновки. Пошук фактури і кольору проектованої форми принципово змінює сприйняття цієї форми. Одна і та ж форма, виконана з різних матеріалів, що відрізняються кольором, фактурою, пластикою, сировинним складом, викликає різні асоціації. Використовуючи матеріал як джерело творчості, дизайнер звертає увагу на пластичність, драпірувальність, здатність до формоутворення, орнамент, колір, фактуру, символіку, які залежать від волокнистого складу, структури переплетення, обробки, фактурних ефектів, та художнього оздоблення.

Ключові слова: фактура, текстура, текстильні вироби, графічні засоби