Процесс создания дизайна одежды

Чтобы стать дизайнером в индустрии моды, нужны страсть, время, исследования и практика. Не важно, высокая то мода или уличная, каждый дизайнер по-своему подходит к творческому процессу создания одежды. Тем не менее, есть много общих шагов, которых придерживаются творцы между начальной фазой концептуализации и завершением создания предмета одежды.

Являетесь ли вы начинающим дизайнером или просто интересуетесь всем процессом создания текстильного шедевра, ознакомьтесь со следующими этапами:

1. Консультация по брифу. Дизайнеры часто получают запросы от менеджеров или клиентов, которые хотят, чтобы они разработали конкретные модные проекты или создали новую коллекцию. Работа дизайнера одежды заключается в том, чтобы удовлетворить требования определенного клиента или модного дома и создать дизайн продукта, который соответствует стилю, ценностям, бюджету и ограничениям бренда. Клиенты будут включать эту информацию в краткое описание заказа, а далее, предоставлять документ с подробным описанием масштаба проекта и другую необходимую информацию, которая нужна перед началом производства.
2. Поиск вдохновения. Мода — это больше, чем просто одежда, которую вы носите, это самовыражение, манера, и целая визуальная история, которую она рассказывает. Создавая дизайн для чужого лейбла, или коллекцию для себя, дизайнеры ищут вдохновение в своей повседневной жизни. Они будут использовать такие источники как музыка, искусство, история, архитектура и модные тенденции, которые актуальны сегодня. Важно понять желания и потребности потребителей, через тренды, которые «живут» в данное время, чтобы адаптировать свои проекты, сделать их востребованными.
3. Наброски идей. Эскизы помогают дизайнерам мысленно визуализировать готовое изделие. Они представляют идею в осязаемой форме, давая возможность посмотреть на нее под другим углом, чтобы, по необходимости, вносить коррективы. Эскизы — это основа дизайна; Эти минималистичные плоские рисунки могут передать технические элементы идеи, включая вытачки и швы, длину рукава, общую длину изделия, посадку, форму и многое другое. В конце концов, эти картинки станут планом для создания прототипа, пробника.
4. Занимаемся дизайном . Многие дизайнеры используют доску настроения или доску вдохновения, чтобы отточить свой индивидуальный стиль. Фотографии, журналы, книги и фильмы — все ресурсы, которые используются для вдохновения в своих работах. Они также могут включать образцы тканей или идеи текстильного дизайна, чтобы еще больше сузить выбор необходимого.
5. Выбор тканей. Необходимо выбрать правильный тип ткани, чтобы готовый результат адекватно выглядел и воспроизводил задумку. Иногда ткань определяет тип одежды, которую делает дизайнер; в других случаях тип силуэта будет определять выбор ткани. Хорошие дизайнеры изучают вес, толщину и конструкцию выбранных полотен, чтобы лучше понять, как они сидят, движутся и драпируются на человеческом теле.
6. Подбор цветов. Цвет — мощное средство передачи настроения. Часто это первое, что замечают люди, когда смотрят на любой предмет одежды. Модельеры должны выбирать правильные цветовые палитры, чтобы они отображали посыл и историю создания их работ.
7. Подбор силуэтов. Существуют разные подходы к использованию силуэтов для определения формы одежды и ее соответствия определенной человеческой фигуре. Дизайнеры должны учитывать тип телосложения целевого потребителя и ткань, которую они планируют использовать, для создания правильного образа. Они должны помнить о пропорциях, балансе и о том, как некоторые части драпируются или двигаются. Силуэты можно легко упустить из виду на этапе двухмерного эскиза, но важно помнить о его влиянии на всех этапах дальнейшего проектирования.
8. Выборка и создание прототипа. В конце концов, дизайнер завершает свои эскизы и отправляет их модельерам для прототипирования. Модельеры создают первый образец одежды из таких материалов, как муслин - хлопчатобумажная ткань свободного плетения, часто используемая для проверки моделей одежды перед раскроем и сшиванием конечного изделия. Прототипы призваны передать дух окончательного результата через их форму, драпировку и выбор ткани. Этот образец продукта знаменует собой первый раз, когда дизайнер увидит свою одежду в трехмерной форме, которую они могут пересматривать и редактировать по мере необходимости. Важность этапа заключается в минимизации затрат как времени, так и денежных средств, для покупки материалов, которые будут затрачены в процессе переделки, если что-то пойдет не так.
9. Сборка одежды. Дизайнер должен определить наилучшие методы, которые можно использовать для создания одежды, например использование в качестве крепления шнуровку, пуговицы или молнию, выбрать вид строчки. Фурнитура, мелкие детали, способ сшивания должны хорошо вписываться в выбранный стиль. Например, потрепанный, незавершенный вид хорошо подходит для коллекции уличной моды, но может испортить вид элегантного вечернего платья.
10. Тестирование одежды. Часто используются услуги фотомоделей для визуализации и концептуализации дизайнов. Примерка позволяет увидеть, как одежда выглядит и сидит на реальном человеке. Если носибельность является проблемным вопросом данного изделия, то мнение модели о функциональности одежды, например, о том, как она ощущается с точки зрения размера, текстуры или подвижности, может дополнительно создать список необходимых изменений, которые нужно внести при создании окончательного, полированного продукта.