

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ ТА НАУКИ УКРАЇНИ  
Глухівський національний педагогічний університет  
імені Олександра Довженка

**Тетяна ВАСЕНОК**

# **ГРАФІЧНЕ ЕСКІЗУВАННЯ ОДЯГУ**

(навчально-методичний посібник)



м. Глухів – 2025

УДК 687.016(075.8)

В19

*Рекомендовано до друку та розповсюдження вченою радою  
Глухівського національного педагогічного університету ім. О. Довженка  
(протокол № 14 від 26 червня 2025 року)*

**Рецензенти:**

**Бурчак С.О.** – доктор педагогічних наук, професор, декан факультету технологічної і професійної освіти Глухівського НПУ ім. О. Довженка;

**Коршок Т.В.** – спеціаліст вищої категорії, викладач ДПТНЗ «Кролевецьке ВПУ».

**В19** Графічне ескізування одягу: навчально-методичний посібник для здобувачів професійної освіти першого (бакалаврського) рівня вищої освіти / автор Васенок Тетяна. Глухів. 2025. 78 с.

У навчально-методичному посібнику наведено анотований конспект лекцій освітнього компоненту «Графічне ескізування одягу», методичне забезпечення до лабораторних робіт з графічного ескізування одягу. Висвітлюються питання із структури та технології творчого процесу створення виразного художньо-графічного образу людини у костюмі, основні принципи і методи такого зображення.

Для здобувачів вищої професійної освіти, які навчаються за освітньо-професійною програмою «Професійна освіта (Технологія виробів легкої промисловості)» першого (бакалаврського) рівня вищої освіти, спеціальності 015 Професійна освіта, спеціалізації 015.36 Професійна освіта (Технологія виробів легкої промисловості).

**УДК 687.016(075.8)**

Васенок Тетяна, 2025

Глухівський НПУ ім. О. Довженка, 2025

## ЗМІСТ

<b>ВСТУП</b> .....	4
<b>ТЕОРЕТИЧНА ЧАСТИНА</b> .....	7
<b>АНОТОВАНИЙ КОНСПЕКТ ЛЕКЦІЙ</b> .....	7
<i>Лекція 1.</i> Графіка як вид образотворчого мистецтва.....	7
<i>Лекція 2.</i> Матеріали, засоби і техніка графічних зображень.....	13
<i>Лекція 3.</i> Композиція графічного твору.....	16
<i>Лекція 4.</i> Формування художнього образу.....	23
<i>Лекція 5.</i> Графічна композиція костюма.....	27
<i>Лекція 6.</i> Графічне зображення ансамбля одягу.....	33
<i>Лекція 7.</i> Комп'ютерна графіка.....	38
<b>ПРАКТИЧНА ЧАСТИНА</b> .....	41
<b>ЛАБОРАТОРНА РОБОТА №1.</b> Графічні фактури та матеріали. Техніки рисунок.....	41
<b>ЛАБОРАТОРНА РОБОТА №2.</b> Прийоми роботи з фарбами.....	44
<b>ЛАБОРАТОРНА РОБОТА №3.</b> Техніка колажу.....	47
<b>ЛАБОРАТОРНА РОБОТА №4.</b> Малювання фігури людини. Стилзація і трансформація.....	50
<b>ЛАБОРАТОРНА РОБОТА №5.</b> Графічна композиція костюма.....	58
<b>ЛАБОРАТОРНА РОБОТА №6.</b> Види костюмних ескізів. Фор-ескізи.....	62
<b>ЛАБОРАТОРНА РОБОТА №7.</b> Види костюмних ескізів. Творчі ескізи....	65
<b>ЛАБОРАТОРНА РОБОТА №8.</b> Види костюмних ескізів. Робочі ескізи....	68
<b>ЛАБОРАТОРНА РОБОТА №9.</b> Види костюмних ескізів. Рекламна графіка.....	71
<b>ЛАБОРАТОРНА РОБОТА №10.</b> Комп'ютерна графіка.....	74
<b>СПИСОК РЕКОМЕНДОВАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ ДЛЯ САМОСТІЙНОГО ОПРАЦЮВАННЯ</b> .....	76

## ВСТУП

Видатні художники-модельєри і дизайнери обирають техніку ескізування костюмів, графічну манеру зображення одягу, формують власний стиль. Ескізні замальовування є індивідуальними, ексклюзивними та визначають стиль фахівця. Вони стають візитною карткою кутюр'є.

Освітній компонент (ОК) «Графічне ескізування одягу» є вибірковою циклу професійної підготовки бакалаврів за спеціальністю 015.36 Професійна освіта (Технологія виробів легкої промисловості).

Освітній компонент «Графічне ескізування одягу» спрямований на послідовне опанування здобувачами освіти питань теорії і практики художньо-графічного зображення костюма, особливостей його композиції, засобів, прийомів, матеріалів, що грають головну роль у створенні образно-асоціативних, творчих ескізів, ескізів колекцій костюмів, технічних рисунків, рекламної графіки, різноманітних математичних композицій.

### **Мета освітнього компонента.**

У професійній діяльності часто виникає потреба у наочному зображенні виробу, що проєктується; у вмінні правильно читати ескіз, бачити пропорції майбутнього виробу, розуміти властивості матеріалів. Тому головною метою ОК «Графічне ескізування одягу» є формування у здобувачів освіти фахових компетентностей з творчого створення сучасного костюма від ескізу до втілення його у матеріалі. Без знань засобів, прийомів, матеріалів і техніки виконання тієї чи іншої графічної композиції костюма неможливе втілення певного задуму, ідеї, а отже, і створення художнього витвору.

**Досягнення мети реалізується через виконання завдань навчальної дисципліни:** *засвоїти* сукупність теоретичних знань із структури та технології творчого процесу створення виразного художньо-графічного образу людини у костюмі, основні принципи і методи такого зображення; *оволодіти* спеціальними компетентностями з формування художнього образу заснованими на глибоких наукових знаннях художньо-графічного

зображення і композиції; здійснювати аналізування видів образотворчого мистецтва і графічного зображення одягу.

**Зміст освітнього компонента.** Графіка як вид образотворчого мистецтва (художня графіка, станкова і репродукційна графіка, книжкова графіка і мода-графіка, прикладна графіка). Матеріали, засоби і техніка графічних зображень. Композиція графічного твору. Формування художнього образу (етапи формування художнього образу, стиль, стилізація, трансформація, декоративна стилізація). Графічна композиція костюма. Графічне зображення ансамбля одягу(ескіз, ескізування, фор-ескізи, творчі ескізи, робочі ескізи, рекламна графіка). Комп'ютерна графіка.

**У результаті вивчення курсу у здобувачів вищої освіти  
поглиблюються загальні і фахові компетентності**

***Загальні компетентності (К):***

**К 02.** Здатність зберігати та примножувати моральні, культурні, наукові цінності і досягнення суспільства на основі розуміння історії та закономірностей розвитку предметної області, її місця у загальній системі знань про природу і суспільство та у розвитку суспільства, техніки і технологій, використовувати різні види та форми рухової активності для активного відпочинку та ведення здорового способу життя.

**К 05.** Здатність приймати обгрунтовані рішення.

**К 07.** Здатність вчитися і оволодівати сучасними знаннями.

***Спеціальні (фахові) компетентності (К):***

**К 16.** Здатність використовувати сучасні інформаційні технології та спеціалізоване програмне забезпечення та інтегрувати їх в освітнє середовище.

**К 19.** Здатність використовувати відповідне програмне забезпечення для вирішення професійних завдань, відповідно до спеціалізації.

**К 25.** Здатність збирати, аналізувати та інтерпретувати інформацію (дані) відповідно до спеціалізації.

### **Програмні результати навчання:**

**ПР 09.** Відшукувати, обробляти, аналізувати та оцінювати інформацію, що стосується професійної діяльності, користуватися спеціалізованим програмним забезпеченням та сучасними засобами зберігання та обробки інформації.

**ПР 14.** Володіти навичками стимулювання пізнавального інтересу, мотивації до навчання, професійного самовизначення та саморозвитку здобувачів освіти.

**ПР 18.** Розв'язувати типові спеціалізовані задачі, пов'язані з вибором матеріалів, виконанням необхідних розрахунків, конструюванням, проєктуванням технічних об'єктів у предметній галузі (відповідно до спеціалізації).

**ПР 22.** Застосовувати програмне забезпечення для e-learning і дистанційного навчання і здійснювати їх навчально-методичний супровід.

Освітній компонент «Графічне ескізування одягу» вивчається у кількості 6 кредитів ECTS. До 60 аудиторних годин включено 20 лекційних годин і 40 годин лабораторних занять. Формою підсумкового контролю є залік.

## ТЕОРЕТИЧНА ЧАСТИНА

### *Лекція 1. Графіка як вид образотворчого мистецтва.*

1. Основи художньої графіки.
2. Художня графіка.
3. Станкова і репродукційна графіка.
4. Книжкова (журнально-газетна) графіка і мода-графіка.
5. Прикладна графіка.

**1.** Об'єктом нашого розгляду буде художньо-графічне зображення в цілому, предметом – художньо-графічне зображення людини у костюмі.

*Графіка* (гр. *grapho* – пишу, маюю), як і живопис, скульптура, а також фотомистецтво, є видом образотворчого мистецтва, тобто входить у розділ пластичних мистецтв, що виникли на основі зорового сприйняття та які створюють зображення реального світу, перетворені творчим зображенням художника, на площині й площині та у просторі. У якості художніх засобів образотворче мистецтво використовує рисунок, колір, пластику і світлотінь.

Отже, художньо-графічне зображення створюється на площині. Основу його складає рисунок (малюнок), образотворчими засобами є лінія, яка окреслює форму предмета; штрих, пляма (іноді кольорова), що утворюють на аркуші паперу світлотінь і передають об'єм, простір; крапка, фон аркуша, з яким зображення утворює контрастне або нюансне співвідношення.

Специфічними естетичними характеристиками графічного зображення є імпровізація, умовність, незакінченість, опускання деталей, лише загальне передавання сенсу, фіксація миттєвих уявлень. Основним матеріалом для створення і розмноження графічних зображень слугує папір...

Перші графічні зображення з'явилися на самих ранніх етапах розвитку людського суспільства. Древня людина створювала рисунки, які поклали початок мистецтву графіки. Це наскальні зображення тварин, сцени охоти на стінах печер та кістяних пластинах... З часом вона навчилася відображати у

рисунку і своє естетичне бачення – відчуття краси форми й кольору...

Останні чотири століття – період бурхливого розвитку графічного мистецтва, причому темп цього розвитку швидко зростає. З'являються все нові і нові графічні техніки. В особливу область виділяється сучасний графічний дизайн...

Існує багато класифікацій графічних робіт. Залежно від змісту і призначення графіка може бути: художньою; станковою; книжковою (художньо-газетною); сюди можна віднести і мода-графіку; прикладною (промисловою, проєктною, рекламною).

**2. Художня графіка** – це перш за все рисунки, в тому числі ескізи, начерки (наробками), зарисовки, а також зображення виконані аквареллю, гуашшю, монотипії, колажі, аплікації та інші графічні твори, створені як єдиний, неповторний зразок. Художня графіка може бути як чорно-білою, так і кольоровою.

*Рисунок* є першоосновою графічного мистецтва. Термін «рисунок» має багато тлумачень у різних видах мистецтва...

Рисунок може бути довготривалим або короткочасним. Перед довготривалим рисунком робиться ряд короткочасних зарисовок. Такі мальовані проєкти називаються *ескізами* або *начерками* (наробками)... Як різновид графіки рисунок використовує всі основні технічні засоби і можливості малювання. Він виконується олівцем, вуглем, сангіною, соусом, пастеллю. При цьому використовується техніка ліній, штриха, тональної плями...

Графічна техніка плоского друку має назву *монотипії*. Художник пише масляними фарбами на гладкій поверхні металевої дошки і робить відтискання на зволоженому папері на друкарському станку...

Художник може створити графічний твір технікою колажу (фр. collage – наклеювання), тобто вводячи у рисунок відмінні від нього за фактурою, стилем і кольором – контррельєфні – елементи для підсилення естетичної дії

або наклеюванням (нашиванням) на основу шматочків кольорового паперу (тканини) – так він отримує *аплікацію*...

Колаж і аплікація як жанри художньої графіки широко використовуються художниками-дизайнерами, які працюють в області моди...

Можна говорити про *монохромне* (однокольорове) рішення, коли у композиції має місце тональний (світлотний) розвиток одного хроматичного кольору, тобто чорно-біла графічна середа доповнена одним хроматичним кольором певної тональності (плакати, афіши де використовуються три кольори – чорний, білий і червоний).

Поняття *трьохкомпонентності* графічного твору передбачає присутність у композиції у певному кількісному співвідношенні темного, світлого і напівтону. Дотримання цього принципу побудови кольорової графічної композиції допомагає досягти особливої художньої виразності та цільності сприйняття...

**3.** До станкової графіці належать твори графічного мистецтва, не пов'язані з літературним текстом (книжна графіка) і ті, що не мають вузького практичного призначення (прикладна графіка).

*Станковою графікою* цей вид графічного мистецтва називається за аналогією зі станковим живописом, твори якого створюються на спеціальному станку – мольберті. Характерним є широта тематики і різноманіття образотворчих засобів. Твори можуть бути виконані на папері, картоні, тканині, а також на дереві, металі й камінні.

Художній твір станкової графіки, виготовлений з авторською друкованої форми (дошка, метал, лінолеум, каміння), називається *естампом*...

Витвір графіки, віддрукований з гравірованої друкованої форми, прийнято називати *гравюрою*. У результаті гравірування ми отримуємо

*ксилографію* – гравюру на дереві, *літографію* – гравюру на камінні, *офорт* – гравюру на металі, *ліногравюру*, *резьбову гравюру* та інші види гравюр.

Засобами художньої виразності гравюри є контурна лінія, штрих, пляма, тон та інколи колір...

Залежно від того, які частини дошки покривають фарбою при друкуванні, розрізняють гравюри випукла (висока), поглиблена (глибока) і плоска...

Нині пропало багато різних видів гравюри. З винаходом фотографії й електронного друку відійшли у минуле складні та трудомісткі техніки репродуціювання гравюри. Зараз простий користувач комп'ютера може намагатися створити дещо стилізоване під гравюру у себе на моніторі.

**4.** Графічне мистецтво у всі часи було тісно пов'язане з книгою – на початку рукописною, потім друкованою. Через прикрашання та ілюстрування книги, художник міг використовувати всі графічні техніки.

Виходячи з основних завдань книжної графіки її поділяють на графічне оформлення та ілюстрування книги. До *оформлення книги* належить її декор, наряд, оздоблення, мальовані шрифтові елементи, композиційна побудова текстового набору і т.д. *Книжкова ілюстрація* – графічне зображення, яке пояснює або доповнює основний текст...

Спорідненою до книжкової графіки є журнально-газетна графіка за тими ж формальними і змістовними ознаками – зв'язок з поліграфією, єдність художнього організму журналу або газети, тематична прив'язка до друкованих матеріалів...

До журнально-газетної графіки можна віднести *мода-графіку* як особливу область графічного мистецтва. Термін «мода-графіка» доволі умовний, є близьким за значенням до поняття «ілюстрація мод», «модна картинка», а по сутності, це графічне зображення людини у модному костюмі. Ескізи костюмів, колекцій, рисовані журнали мод, реклама – все це має відношення до мода-графіки...

Книги із зображенням людини у костюмі й перші рекомендації з пошиття одягу з'явилися у XVI ст. у Франції. Це був збірник гравюр, які відтворювали з великою точністю і любов'ю всі найдрібніші деталі...

У XVIII ст. з'явилося перше періодичне видання, присвячене виключно моді в одязі. Це був журнал «Кабіне де Мод». Слідом за Францією модні журнали почали видаватися у Німеччині та Англії... У Росії перший журнал мод з'явився наприкінці XVIII ст. і називався «Модне щомісячне видання, або Бібліотека для дамського туалету»...

У нашій країні у 1920-ті роки був відомий журнал «Ательє»...

Двадцять століття продемонструвало найвище зацікавлення модою завдяки розвитку способів виробництва масової продукції й удосконаленню засобів комунікації...

**5. Прикладна графіка** – область графічного мистецтва, що включає всі види утилітарних графічних творів: поштові марки, конверти, листівки; грошові знаки; інформаційні матеріали – афіши, буклети, програми, проспекти, плакати, а також промислову і проєктну (художню проєктну) графіку...

*Промислова графіка* – вид прикладної графіки, що обслуговує сферу виробництва і збуту промислової продукції – товарні ярлики, фірмові знаки, видавничі марки, пакування, різні рекламні видання; сферу управління виробництвом – бланки, конверти, технічні рисунки та ін.

*Проєктна графіка* включає цілий комплекс графічних робіт, які виконуються на різних етапах проєктування того чи іншого об'єкта. Термін «об'єкт» вживаємо у більш широкому сенсі, а термін «предмет» у більш вузькому. В застосуванні до костюму об'єктом проєктування вважається тема або концепція, предметом проєктування є сам костюм, колекція костюмів, ансамбль і т.д...

Окреме направлення складають *технічні рисунки*. Технічне малювання – процес образотворчої діяльності, спрямований на вираження і передавання

технічних думок...

Будь-який проєкт починається з графічного зображення, яке може бути умовним, реалістичним, у вигляді схеми або креслення. Фахівець, коли проєкту є той або інший об'єкт (костюм), проходить ряд послідовних етапів. На кожному етапі виконуються певні види графічних робіт:

- 1) вивчення творчого джерела, яке спонукало до створення того або іншого об'єкта;
- 2) аналіз зібраної інформації і створення чернеток графічних робіт майбутнього об'єкта (костюма або колекції);
- 3) створення творчих ескізів, де затверджується форма, колір і фактура, винайдені на попередньому етапі проєкту;
- 4) виконання робочих і технічних рисунків, які передають задум фахівця в матеріалі.

Характер і манера подання проєктної графіки залежить від поставлених завдань, виду проєкту, індивідуальності автора. Наприклад, в умовах промислового виробництва костюм є предметом проєктування, над його створенням працює цілий ряд фахівців – дизайнери, конструктори, технологи, закрійники, кравці-проробники. До ескізу пред'являються дуже високі вимоги, через те, що за даним зображенням конструктор повинен побудувати комплект лекал, технолог – продумати і проробити всі технологічні вузли, закрійник – зробити розкладку, кравець-проробник – зшити зразок і перевірити правильність лекал, розташування надсічок та технологічну обробку майбутнього виробу.

Отже, ескіз повинен бути зрозумілим всім фахівцям, тобто детально продуманим. Ескіз має вміщувати інформацію про силует, пропорції, матеріал, з якого буде виготовлено виріб, обов'язково показаний вид спереду, ззаду і, якщо необхідно, збоку, поряд, якщо необхідно, збільшено показані дрібні деталі або технологічні вузли, а також зовнішній вигляд вивороту майбутнього виробу. Обов'язково вказуються оздоблювальні строчки і фурнітура...

У загальній системі проєктування проєктна графіка відіграє дуже важливу роль, оскільки кінцевий результат багато в чому залежить від художнього рівня виконаних ескізів.

## **Лекція 2. Матеріали, засоби і техніка графічних зображень.**

1. Матеріали та інструменти графіки.
2. Основні графічні засоби.
3. Види графічної техніки.

**1.** Під час створення графічного зображення використовуються різні види паперу, картону і різні види матеріалів, які рисують та фарбують: акварель, туш, чорнила, гуаш, темпера, типографські фарби, масляні фарби, синтетичні фарби, олівці, гелеві ручки, вугілля, пастель, соус, сантин і т.д.

Всі матеріали, що рисують та фарбують наносять на папір, який може бути різним за щільністю та своїми спеціальними якостями... Вибір паперу повинен бути зроблений правильно і має відповідати характеру зображення... Розрізняють папір різних марок: для виставочних, художніх робіт (В), для роботи тушшю, виготовлення гравюр (Ф), для роботи аквареллю (А), масового призначення (О)...

Існує багато інструментів та пристосувань, призначених для графічних робіт: різні пензлі, пір'я, авторучки, фломастери, рейсфедер, пульверизатор, аерограф; різні розтушовки, види тампонів, валиків для нанесення фарби на поверхню...

Найпростіше і поширене пристосування для графічного зображення костюма – *олівець*. Олівці сьогодення можна поділити на три групи: чорні графітові, копіювальні (хімічні) і кольорові. Вони класифікуються за твердістю (м'якістю) та позначаються літерами Т, МТ, М з цифровим

показником перед літерою. Міжнародне позначення твердості (м'якості) олівців Н, В. Всього існує 15 груп олівців. За цільовим призначенням олівці є шкільні, канцелярські, креслярські (для виконання креслень), рисувальні (для малювання)...

Для художньо-графічного зображення людини у костюмі необхідні будуть колонкові пензлі – для роботи темперою і гуашшю, і білкові – для роботи з аквареллю. Щетинні (жорсткі) пензлі можуть знадобитися тільки у випадку передавання спеціальних ефектів, фактур матеріалів.

**2.** У створенні будь-якого графічного твору образотворчими засобами є лінія, штрих (штриховка), пляма (тональна, кольорова), лінійна перспектива, світлотінь і колір.

*Лінію* можна розглядати як одне із основних засобів образотворчого мистецтва в цілому. Лінію використовують і у малюванні, і у начерках, і в ескізах... Все безмежне різноманіття ліній може бути зведено до трьох різних груп: прямі лінії, лінії з постійним радіусом кривизни – дуги, лінії з перемінним радіусом кривизни – параболи, гіперболи, спіралі.

В мода-графіке поняття «лінія» вживається в декількох значеннях:

- одна з характеристик зовнішнього виду костюма – контурна лінія форми (силует), лінія плеча (спряження плеча з рукавом), лінія талії (характер обрисовування, ступінь прилягання), лінія низу, лінія грудей (розташування і окреслення);
- одна з характеристик конструкції форми – конструктивні лінії (з'єднувальні шви, рельєфи, підрізи, виточки і т.д.);
- одна з характеристик декоративного оформлення костюма – конструктивно-декоративні і декоративні лінії (смуги, вишивання, мережива, мережки і т.д.);
- інформація про пластичні властивості матеріалу (жорсткі складки, струменистість ліній і т.д.).

У графіці лінією можна передати буквально все – використовуючи ритмічні побудови ліній, створити ілюзії рельєфу, об'єму, виступаючого і

відступаючого, простого і складного простору...

*Штрих* у зображеннях завжди поряд з лінією і нечасто використовується самостійно. Якщо лінія має визначати межі форми, то завдання штриха передати тон, фактуру матеріалу, об'єм і «рух» форми...

*Пляма* – тональна, кольорова – має велике значення у начерках і наробках, в роботі над ескізом костюма. Пляма має свою форму, пластику, масу, ступінь фарбування, фактуру. Вона може складатися з дрібних штрихів, крапок, тобто бути набраною із декоративних елементів...

*Крапка* є одним з основних графічних засобів і декоративним елементом. На основі крапок різної величини, але однакової конфігурації можна і побудувати зображення, і доповнити його...

Окрім основних елементів графіки – плями, лінії, штриха, крапки – існує багато їх комбінацій (лінійно-плямова графіка, лінійно-штрихова графіка, ...).

Неграмотно використовувати всі графічні засоби з однаковою інтенсивністю. Одні засоби мають працювати як основні, а інші – як додаткові.

**3.** Виразність ескізу залежить від обраної техніки виконання. *Техніка* – сукупність прийомів, спрямованих до найкращого використання образотворчих засобів і матеріалів з метою найбільш досконалого виконання творчої роботи. Автор може мати свою індивідуальну техніку. Це – художня техніка, свого роду почерк або індивідуальна манера, яка виробляється роками. Кожний фахівець має улюблену техніку, яка відповідає його творчому направленню, характеру і темпераменту, допомагає краще висловлювати свої думки.

Залежно від призначення ескізу техніка його виконання може бути різною. Ескізи всіх видів виконуються по-різному. Це може бути монохромна, двох- або трьохтонова графіка, багатокольорова графіка, а також різні декоративно-живописні прийоми.

Відомі у всьому світі чудові витвори графіки, виконані у *техніці олівця...*

У роботі над ескізом костюма використовують як простий олівець, так і кольорові олівці різної м'якості. Існують акварельні олівці, лінію від яких можна розмити мокрим пензлем.

Основними інструментами для виконання графічного рисунка тушшю є пензлик і перо. Існують різні види туші для роботи пером. Особливо добра туш у флаконах. Під час роботи з тушшю можна використовувати і розмивання її пензлем...

В ескізній графіці костюма, проєктній графіці, під час роботи з аерографом, виконанні начерків широко використовується *техніка акварелі...* В ескізній графіці акварель часто поєднується з рисунком тушшю і пером, є своєрідною кольоровою підкладкою, на якій виконується точна і детальна прорисовка.

*Техніка виконання рисунка гуашшю* з'явилася як доповнення до техніки акварелі. Гуашеві фарби випускають двох видів – плакатні і художні. Методів роботи з гуашшю достатньо багато...

В ескізній графіці костюма техніка роботи гуашшю і шпателем використовується коли необхідно передати фактуру тканини...

*Техніка виконання робіт темперою* схожа з технікою роботи гуашшю, але має при цьому кілька переваг: темпера не втрачає своєї яскравості й свіжості після висихання; другий шар фарби зверху не вимиває нижнього шару, а перекриває його, що дає можливість змінити невдалий колір.

Використовують техніки рисунка *пастеллю, мокрого соусу, колажу, монотипії, енкаустики...*

### **Лекція 3. Композиція графічного твору.**

#### **1. Поняття й основні закони композиції.**

2. Ознаки правильно побудованої композиції.
3. Ритм як основний композиційний початок.
4. Симетрія і асиметрія.
5. Пластика.
6. Колір і його основні характеристики.
7. Кольоровий тон і кольорові поєднання.

**1.** Термін «композиція» (лат. composition – поєднання, складання, розташування) використовується в трьох значеннях:

- структура художнього твору, особливості його побудови, закономірності розподілу складових його елементів;
- сама дія, організація художніх засобів у певному порядку;
- предмет, який виникає у результаті будь-якої дії, або витвір мистецтва.

У природі найбільш характерними композиційними закономірностями є цілісність, симетрія і ритм. *Цілісність* проявляється у гармонічності, закінченості побудови або конструкції предмету, *симетрія* – у рівновазі, схожості лівої і правої частин предмету, *ритм* – у повторюваності одного або декількох елементів через певні інтервали...

Композиція характерна для всіх видів мистецтва. Основними законами композиції є закон цілісності, закон контрастів, закон підпорядкованості всіх засобів композиції загальному ідейному задуму.

*Композиція має бути цілісною.* У досконалій композиції все настільки є доречним, що жодну деталь неможна прибрати без шкоди для цілого. Всі частини знаходяться у взаємозв'язку та підпорядкованості.

*Закон контрастів* є одним із основних законів графічної композиції, адже графіку називають мистецтвом чорного і білого. Значення контрастів як поєднання протилежного у зоровому сприйнятті виключно велике... Розрізняють контраст величин, кольорів, характерів, фактур, матеріалів, положень і т.д.

*Закон підпорядкованості всіх закономірностей і засобів композиції загальному задуму* зобов'язує автора створювати суцільний за сприйняттям, виразністю, змістовний і високохудожній твір.

У графічній композиції костюма є свої особливості. Головне – художньо-образний зміст зображення проявляється лише у взаємодії з образом людини – його фігурою, пластикою, пропорціями, характерними рисами, кольором волосся, очей, шкіри і т.д.

**2.** Основними ознаками правильно побудованої композиції є цілісність, рівновага і наявність композиційного центру.

Будь-яка правильно побудована композиція урівноважена. Рівновага може бути статичною і динамічною. *Статична рівновага* виникає при симетричному розташуванні фігур на площині відносно вертикальної та горизонтальної вісей формату композиції симетричної форми; *динамічна рівновага* – при асиметричному розташуванні фігур на площині, тобто при їх зсуванні вправо, вліво, вгору, вниз...

Під час зображення людини у костюмі досягнення композиційної рівноваги у значній мірі обумовлено рівноважною побудовою фігури людини, яка за своєю природою стійка. Однією з основних умов рівноваги фігури людини є її симетричність – якість, яка лежить в основі будови будь-якої живої форми...

У будь-якої композиції повинен бути центр, домінанта, яка у першу чергу привертає увагу спостерігача. Композицію необхідно будувати з урахуванням цієї особливості зорового сприйняття, тобто вміти виділяти *композиційний центр*, в якому з найбільшою силою та ясністю відображається головне. Цим обумовлено одне з головних вимог до композиції – правильно розташувати композиційний центр, який включає в себе конструктивну ідею графічного зображення. Зв'язок центру з іншими частинами композиції має бути логічно обґрунтованою.

У графічній композиції костюма всі компоненти мають бути у певній підпорядкованості, тобто необхідна наявність акценту, або домінанти, яка привертає до себе увагу масою, декором або кольором. Якщо композиційний центр відсутній, образ не читається, здається розмитим, незакінченим або розпадається на окремі фрагменти...

**3. Цілісність, рівновага, виділення композиційного центру** досягаються певними засобами – ритмом, симетрією, асиметрією, пластикою, кольором.

*Ритм* (гр. «течія») – одне з основних композиційних начал. Він має на увазі рух, який може бути продовжений до безкінечності. Протилежність ритму – хаос.

У правильній композиції ритм розчленовує компоненти твору (виробу) – проявляється дія закону контрастів – і одночасно об'єднує їх. Це показує зв'язок ритму з композиційним законом цілісності. Найпростіші види ритму існують в композиції орнаментальних смуг. Повторення одного і того ж мотиву на однаковій відстані називається *простим метричним рядом*, а чередування двох або кількох мотивів через рівні відстані – *складним метричним рядом*. Швидкість наростання або убуття елементів називається *темпом*. Темп заснований на арифметичній або геометричній прогресії...

Фігури на папері співвідносять з певним масштабом і пропорціями. *Масштаб* є співвідношення величин зображувального об'єкта по відношенню до дійсних величин. Будь-яка композиція починається з встановлення розмірів зображення: велике зображення зорозво зменшує формат зображувальної площини, дрібне – збільшує. Масштаб елементів теж може змінюватися з певним ритмом. *Пропорції* – це співвідношення елементів зображувальної форми.

**4. Закономірне розташування рівних частин відносно один одного**

називається симетрією, що у перекладі з грецької означає «розмірність».

Залежно від виду симетрії – дзеркальна, центральньоосьова, симетрія гвинта і спіралі – можна створювати різноманітні симетричні композиції. Найбільш простою для сприйняття і найбільш розповсюдженою є *симетрична дзеркальна композиція*.

Окрім основної осі (найчастіше вертикально розташованої) можуть бути і другорядні осі симетрії частин композиції. Така структура називається *багатоосьовою симетричною дзеркальною композицією* і характеризується урівноваженістю частин за вагою, тоном, кольором і формою.

Симетрія у костюмі спостерігається у силуеті, конструктивній основі, розташуванні деталей – кишень, клапанів, погонів і т.д. При дотриманні повної симетрії отримується рівновага форма, яка відрізняється деякою статичністю.

Симетрія – один з принципів композиційної побудови, за допомогою якого форма організовується, приводиться до порядку, стійкості й стабільності.

Асиметрія – явище протилежне симетрії, воно має більш складний вид ритмічних побудов.

Асиметрія у костюмі може бути обумовлена кроєм, якщо костюм асиметричний за формою, а внутрішні, конструктивні лінії або симетричні за контрастом з асиметричною формою, або асиметричні у її підтримку. Підтримка асиметричної форми костюма може досягатися за рахунок рисунка на тканині або за рахунок асиметричних складок, драпіровок і т.д.

Зробити композицію симетрично побудованого костюма більш активною і динамічною можна за рахунок використання різних аксесуарів, тобто доповнень до одягу.

**5.** Термін «пластика» часто характеризує виразність об'ємної форми, але це не означає, що двомірне площинне зображення цією якістю – пластичністю – не володіє. Окрім пластики форми, існує пластика лінії,

пластика плями – силуету. Можна говорити про пластику мотиву і про пластику композиції орнаментованої поверхні.

Ескіз костюма буде нудним, в'ялим, непереконаливим, якщо не знайдено пластику фігури людини або неправильно передано пластика матеріалу. Як і ритм, пластика пов'язана з рухом...

Існує таке поняття, як «пластичні зв'язки». Наприклад, уявімо собі багатофігурну або складну орнаментальну композицію. З метою закомпонування на папері кількох фігур (мотивів) відповідно до творчого задуму, ні в якому разі нетреба одну фігуру домальовувати до іншої, необхідно зразу намітити лінією або плямою загальне співвідношення фігур у заданому форматі, як би зв'язати їх пластичністю. Спочатку ми повинні визначитися, за яким принципом будемо будувати композицію – контрасту, нюансу або тотожності.

Під час створення форми і конструкції костюма в основу завжди буде покладено відношення між природними формами людської фігури і костюмом. Це співвідношення у ескізі також буде передано під час побудови композиції за принципом контрасту, нюансу або тотожності.

**6.** Колір є сильним образотворчим засобом та одним із основних композиційних засобів графічного твору (виробу). Людина сприймає все різноманіття кольору у результаті подразнення світловідчувачих елементів зору.

Хроматичне коло прийнято ділити на чотири сектори за основними кольорами, що складають контрастні пари: червоний – зелений, жовтий – синій, з розташуванням їх проти часової стрілки...

Кожний колір має чотири основні характеристики: тон; яскравість, або світлоту; насиченість, або чистоту; теплоту.

*Кольоровий тон* – головна характеристика кольору. Тон отримується у результаті відображення хвилі одної довжини в межах певної ділянки спектру. Чистими кольоровими тонами є тільки червоний, жовтий, зелений і

синій, інші тона – змішані. Кольори, які не мають тону, називаються ахроматичними. Це чорний, білий і вся шкала сірих між ними.

*Яскравість (світлота) кольору* – інтенсивність кольорового випромінювання.

*Насиченість (чистота) кольору* засвідчує про кількість ахроматичного кольору, який додано до основного кольорового тону, або наскільки даний колір освітлений або затемнений у порівнянні з основним.

*Теплота* – характеристика кольору, яка визначає дію кольору на людину...

Перше враження від костюма виникає завдяки кольору. У давнину кольором в одязі підкреслювали приналежність до стану або професійну діяльність людини...

**7.** Кольоровий тон можна розуміти як насиченість кольору у хроматичній композиції або як світлоту в ахроматичній композиції.

Градацій сірого кольору (напівтону) може бути достатньо багато...

Ахроматичний тон – найкраще мірник для визначення насиченості кольорових тонів.

Контрастність за світлотою (по тону) є основним засобом побудови композиції. Чорно-біла композиція – найпростіше тональне рішення.

За кількістю основних кольорів композиція може бути:

- однокольоровою, але з великою кількістю відтінків одного кольору;
- двокольоровою, у поєднанні з додатковими, близькими до них або суміжних кольорів;
- трьохкольоровою, у поєднанні з додатковими, близькими до них або суміжних кольорів;
- багатокольоровою, у поєднанні з кольорами, що утворюють загальну тональність кольору.

Колір як засіб композиції костюма тісно пов'язаний з його формою. За допомогою кольору можна акцентувати елементи форми, підкреслити ту або

іншу частину фігури, охарактеризувати облік людини в цілому.

Гармонія кольорової композиції костюма визначається тим, наскільки він відповідає індивідуальним колористичним особливостям людини – її кольору очей, волосся, шкіри...

#### *Лекція 4. Формування художнього образу.*

1. Поняття про творче першоджерело.
2. Особливості зорового сприйняття.
3. Етапи формування художнього образу.
4. Поняття стилю. Стилзація і трансформація.
5. Декоративна стилзація зображення на прикладі натюрморту.

**1.** Слово «костюм» у перекладі з італійської означає «звичай». *Костюм* – образно-художня система елементів одягу, взуття та аксесуарів, яка характеризує індивідуальність людини або загальне стильове направлення епохи. У більш вузькому розумінні *костюм* – це вид виробу в асортименті одягу, що складається з двох або декількох частин...

Зображення історичного костюма можуть слугувати творчим першоджерелом для створення серії власних графічних робіт.

Починати треба з графічного аналізу творчого першоджерела. Для цього визначають загальний композиційний устрій обраного костюма і доводять зображення до символу або знаку, залишаючи тільки сутність, характерні елементи. Символ має бути простим, виразним, визивати у спостерігача образ першоджерела, але не напряду, а за допомогою таких характеристик, як форма (силует), пластика, колір і т.д.

Художники по костюму часто створюють свої колекції на основі стилів минулих епох... Графічне зображення костюма сучасного, а тим паче орієнтованого на історичне першоджерело, вимагає певних навиків і знань та

має свою специфіку...

У костюма завжди є свій адресат – людина або група людей з певним набором характерних рис. Отже, необхідно вміти рисувати фігуру людини, мати хоча б елементарне уявлення про анатомічну будову тіла, знати основні пропорції, вміти передавати характерні риси того або іншого персонажа, що б не порушувати діалектичну єдність костюма і людини як форми та змісту. Під час зображення костюму, художник створює певний образ людини.

Передати певну ідею через костюм – достатньо складний процес. Не менш складне завдання виразити свої думки на плоскому аркуші паперу. Для цього потрібні особливі теоретичні знання і практичні навички.

**2. Зорове сприйняття** – це відображення предметів та явищ у сукупності їх властивостей і частин при безпосередній дії на органи зору. Воно включає в себе минулий досвід людини у вигляді представлень та знань.

Процес зорового сприйняття нерозривно пов'язаний з іншими психологічними процесами: мисленням, мовою, почуттями, волею.

У першу чергу людина сприймає простір... Закони, які допомагають правильно зображати предмети у просторі, називаються законами *перспективи*. Перспектива може бути лінійною, зворотною, двомірною...

У мода-графіці простір не зображується, оскільки основним є образ людини в костюмі, передача конструктивних і декоративних особливостей того чи іншого модного зразка. А якщо зображують, то доволі умовно.

Одним з важливіших засобів графічної передачі простору поряд з перспективою є світлотінь – умовний розподіл світла і затінку на контрастне співвідношення чорного і білого.

Після сприйняття простору око людини сприймає рух у просторі. Рух може бути направленим, хаотичним і замкнутим. Основними видами руху прийнято вважати статику, динаміку і пластику.

*Пропорції* – таке членування предмету на основні частини, за якими ми формуємо представлення про нього... В композиції костюма пропорції є одним з основних засобів утворення форми і її внутрішнього членування. Під впливом моди одні пропорційні відношення здаються нам новими, інші – застарілими.

Під час порівняння предметів за зовнішнім виглядом використовуємо такі поняття, як «нюанс», «контраст», «акцент»...

В роботі над графічною композицією костюма необхідно урахувати зорові ілюзії. *Ілюзія* (лат. *illusion* – омана) є викривлене сприйняття дійсності. Розрізняють ілюзію переоцінки вертикалі, розміру; підрівнювання, уподоблення.

В ескізах костюма ілюзії виникають за рахунок різних поєднань форм, фасонних ліній, рисунка на тканині, кольору, декоративного оздоблення.

**3. Художній образ** – осягання об'єктивного світу засобами мистецтва. Процес створення художнього образу включає три етапи:

- вибір теми і формування задуму твору;
- розвиток задуму в межах обраної теми;
- створення художнього образу відповідно задуму.

Найважливішою умовою створення художнього образу є узагальнення, тобто вміння відшукувати загальне, типові риси, характерні властивості багатьох людей або предметів, життєвих явищ.

У художньо-графічній композиції костюма образ людини формується певними пропорціями, пластикою, постановкою фігури, а також за допомогою костюма, який володіє своєю особливою символічною системою – силуетом, пропорціями, пластикою фактури матеріалу, кольором і рисунком тканини, різними доповненнями (аксесуарами).

**4. Стиль** (грец. *stylos*, лат. *stylus* – стрижень) означає єдність художніх

ознак. Словом «стиль» позначають різні поняття – стиль епохи, стиль життя, авторський стиль, фірмовий стиль, модний стиль і т.д.

Терміном «стиль» часто позначають індивідуальний, авторський стиль або манеру художника. В образотворчому процесі розрізняють: манера – особливі риси творчого почерку, а стиль – результат творчого процесу.

Мода ХХ ст. – єдиний в історії костюма приклад, коли моделювання виробило чотири основних стиля: класичний, романтичний, фольклорний, спортивний.

Існує у сучасній моді таке поняття, як *еклектика* – поєднання у виробі різних за стилем елементів.

З поняттям «стиль» тісно пов'язане поняття «стилізація». *Стилізація* – художній прийом при створенні нових творів мистецтва, навмисне використання формальних ознак і образної системи того або іншого стилю, характерного для певної епохи, напрямлення, автора, у новому, незвичному художньому контексті.

Стилізація є узагальнення зображувальних об'єктів, фігур і предметів, за допомогою умовних прийомів зміни форми, об'ємних і кольорових відношень. Вона може бути зовнішньою, декоративною.

Термін «стилізація» у графічному зображенні костюма використовується під час узагальнення, спрощення, плоскостного зображення, виявлення через лінію і пляму найбільш характерного, типічного.

*Трансформація* – це перехід об'єкта у нову якість. Яскравим прикладом трансформації є доведення предмета, що зображують до знаку. Трансформація відбувається у декілька етапів: зарисовка творчого першоджерела, графічний аналіз творчого першоджерела, вибір принципу зміни предмету, перехід предмету у нову якість.

**5.** Найбільш показовим для вивчення прийомів декоративної стилізації є жанр натюрморту. Його специфіка передбачає підвищену увагу художника

до структури об'єктів, фактури поверхні предметів, характеру їх просторових співвідношень.

Натюрморт (фр. nature mort – мертва природа) – зображення неживих предметів, об'єднаних у єдину композиційну групу. Натюрморт є своєрідною творчою лабораторією, де художник ставить і вирішує різні професійні завдання, удосконалює майстерність, виробляє свій стиль та творчий почерк.

Декоративна стилізація в натюрморті забезпечується за рахунок зміни форми предметів, використання активних кольорових контрастів, введення декоративного контуру і т.д. Якщо не досягається цілісність всіх компонентів, у натюрморті не буде єдиного стилю... Стилізація в натюрморті може іти по шляху спрощення об'ємних форм і доведення їх до предметних символів або, навпаки, по шляху ускладнення форм і активного виконання зображення декоративними елементами, якщо це співпадає основній ідеї побудови композиції.

Для майбутніх фахівців в області створення одягу корисно зображати натюрморти з великою кількістю різних за характером драпірувань, аксесуарів, декоративних предметів...

Під час виконання графічного натюрморту необхідно перш за все грамотно, цікаво скомпонувати різні за масою і фактурою або, навпаки, схожі предмети: декоративно вирішити задуманий натюрморт; визначити техніку виконання зображення. Композиційний центр може бути виділеним розмірами предметів, цікавою з точки зору зображення формою, кольором, тоном або представляти собою групу предметів, які прямо відображають тему натюрморту.

### ***Лекція 5. Графічна композиція костюма.***

1. Костюм і образ людини.
2. Силуетна форма костюма.

3. Пропорції і масштаб.
4. Передання функціонального призначення костюма у графічному зображенні.
5. Графічне зображення драпірування, фактури і рисунка на тканині.
6. Костюм – знак – мода.
7. Особливості художньо-графічної композиції дитячого костюма.

**1.** Головною особливістю композиції костюма є взаємозв'язок з образом людини. Людина у даній ситуації є джерелом натхнення, безпосереднім об'єктом творчості художника, предметом, який естетично і фізично стає невід'ємною частиною костюма.

Фігура людини знаходиться у постійній динаміці, тому и костюм, що знаходиться на фігурі, видозмінюється у просторі і у часі.

Композиційне рішення костюма у значній мірі визначено будовою фігури людини. Фігура людини вертикальна і симетрична. Існує різниця між тектонікою – закономірностями будови, співвідношенням навантаження і опори – чоловічої фігури і жіночої. Тектонічна основа чоловічої фігури – плечовий пояс, у жіночій фігурі основною тектонічною формою є стегна.

Фігура людини як основа для деякої оболонки має свої розмірні ознаки, конструктивні точки і пояси...

Під час створення графічного образу людини у костюмі, необхідно ураховувати, що існує певний взаємозв'язок внутрішніх ліній костюма і форми обличчя його носія. Розрізняють вісім основних форм обличчя...

**2.** Костюм є об'ємно-просторовою фігурою. Перше, на чому фіксується увага під час погляду на костюм, – це його форма, а у художньо-графічному зображенні – силует.

Силует – це найбільш точна і вичерпна характеристика основної форми, яка може бути виявлена прямою, лінією або комбінацією плями і

лінії.

Коли характеризують форму костюма, зазвичай розглядають фронтальні і профільні силуети. Варіантів силуетних форм костюма може бути багато, але всі їх прийнято зводити до декількох основних видів: прямий силует, трапецієвидний силует, напівприлеглий силует, овальний силует...

З глибокої давнини силует – не просте відтворення профільного окреслення, а область самобутньої творчості зі своїми правилами, технічними прийомами, особливостями сприйняття...

**3.** Форма костюма не монолітна. Вона складається з цілого ряду частин. Розчленування форми костюма обумовлена будовою тіла людини, конструкцією, технологією виготовлення, особливостями матеріалу.

Серед засобів композиції костюма на перше місце ставлять пропорції. У композиції костюма це соразмірність ширини і довжини, цілого і частин, вибудовані за принципом контрасту, нюансу і подібності.

Розрізняють пропорції арифметичні – раціональні, і геометричні – ірраціональні. Форма костюма утворюється за допомогою пропорцій, оскільки пропорції – це розрахована розмірна система, у якій відношення елементів форми визначають її об'ємно-просторову структуру. Тільки там, де є продуманість пропорцій, є і цілісність форми.

Композиція костюма тісно пов'язана з таким соціальним явищем, як мода. У зв'язку з цим існують поняття «модний тип фігури» і «модні пропорції у костюмі». Модні пропорції змінюються...

Соразмірність форми костюма і її елементів по відношенню до людини, оточуючого простору, іншим формам називається масштабністю. *Масштабність- це сприйняття конкретних предметів і явищ у їх реальній величині.*

Порушення масштабності у композиції костюма призводить до гротеску, комічності зовнішнього обліку людини.

Соразмірність – масштабність – самим безпосереднім образом пов'язані з пропорціонуванням...

Деталі костюма мають виражати структуру цілого, виявляти форму, тому вони знаходяться у прямій залежності від конструктивної основи...

**4.** Форма і функції костюма взаємообумовлені і складають його функціональну структуру, тому функціональне призначення костюма, що зображується буде суттєво впливати на його графічну композицію. Мова йде головним чином про вибір композиційних засобів, таких, як силует, пропорції, масштабність, фактура, колір.

Виразність і достовірність образу будуть залежати від того, чи правильно вибрано кольорове рішення, чи вірно передана фактура тканини, а головне – чи дотримано пропорцій.

Сучасний костюм багато функцій перейняв від історичного і народного костюмів... Інтенсивність проявлення деяких функцій дещо знизилася, тому що у сучасному костюмі важко виділити будь-яку одну певну функцію. Функціональність сучасного костюма багатозначна...

**5.** Важливою особливістю композиції костюма є її прямий зв'язок з фактурою, пластичними властивостями, рисунком на матеріалі, з якого виготовлено костюм. Зображення матеріальної основи – тканини – неминуче накладає відбиток на графічну композицію.

Однією з властивостей багатьох тканин є їх здібність до драпірування. Саме драпіруванням можливо пластично зв'язати фігури, підкреслити рух або статичність. Фахівцям в області створення одягу необхідно добре знати і відчувати властивості матеріалів.

Різні тканини володіють різними властивостями. Зображення драпірування – не просте перерахування видимих складок матеріалу; вірно передати драпірування можна тільки після попереднього її спостереження,

вивчення форми, з якою матеріал пов'язаний або дотичний...

Під час носіння костюма тканина утворює складки на місцях великих зломів форми, на згинах і суглобах. Тому у композиції костюма драпірування – складки і зборки – грають формоутворюючу роль, впливають на пластику і ритмічну організацію.

Характер утворення складок залежить не тільки від природних властивостей матеріалу. Фактурою тканини називається властивість її поверхні. У фактурі кожної тканини закладені ознаки певного образу. Розрізняють фактури пасивні й активні. За фактурою всі матеріали можна розділити на природні і виробничі. Матеріали природньої фактури не мають певної ритмічної схеми, але пластично виразні. Матеріали виробничої фактури отримують після технологічної обробки сировини, в'язки, переплетення ниток і т.д.

Різноманіття властивостей поверхні можна передати за допомогою графічних засобів – крапки, штриха, лінії і плями. Всі фактури мають бути ритмічно організовані, тобто мати орнаментальну закономірність.

Надзвичайно важливим композиційним засобом у розробці тієї або іншої колекції може бути рисунок на тканині. У текстильній промисловості під час розробки рисунка на тканині використовують ті ж виразні засоби, що і в графіці, – пляма, лінія, крапка, пляма і лінія, лінія і крапка, пляма і крапка, пляма і штрих, колір і т.д. Орнамент (лат. *ornamentum* – оздоблення) – один із самих розповсюджених видів композиційної побудови. Він підпорядковується законам гармонії і пропорції. В орнаменті можна спостерігати всі види симетрії. Мінімальна площа елемента, що повторюється називається *рапортом* (фр. *rapport* – обертання). Повторення рапорту по горизонталі і вертикалі утворює рапортну сітку.

*Мотив* – це частина орнаменту, головний його елемент. Мотив може бути простим і складним. За характером чередування рапортів всі орнаментальні композиції поділяються на стрічкові, центричні, сітчасті, або рапортні.

За тематичним вмістом мотивів, що складають орнаментальні композиції, розрізняють геометричні, рослинні, зооморфні, орнітоморфні, антропоморфні, тератологічні, каліграфічні, геральдичні, змішані, або комбіновані, орнаменти...

Народний костюм традиційно декорувався орнаментальними композиціями – стрічковими, сітчастими, центричними. В орнаментальних мотивах відобразилися естетичні, релігійні та мировозренческі представлення народу про оточуючий світ.

У сучасному костюмі орнаментальні композиції повністю втратили свою містичну функцію, залишившись лише оздобленням. І все ж композиційне розташування орнаменту у сучасному одязі часто відповідає традиціям, що склалися у народному костюмі.

**6.** Костюм має власну систему знаків у вигляді форм, ліній, кольорів і т.д. у костюмі можуть відобразитися індивідуальні риси особистості, а також соціальна приналежність людини...

Під час роботи над художньо-графічним зображенням костюма, автор не може не ураховувати такого явища, як мода.

Сучасна мода – це цінність, освоєння якої залежить від індивідуальних можливостей суб'єкта та особливостей його життєдіяльності.

*Мода у композиції костюма – це у першу чергу певні пропорції, силует, фактура і колір тканини, той або інший образ, прийнятий за еталон краси, новизни, сучасності більшості людей, це свого роду тимчасовий еталон краси людини у костюмі.*

Сучасний одяг красивої людини припускає перш за все пропорційно розвинуту, струнку, спортивну фігуру. Тому художники під час створення ескізу сучасного костюма, зорозово подовжують пропорції людини чим створюють уяву граціозності і легкості.

**7.** Характер художньо-графічної композиції дитячого костюма визначає

перш за все приналежність до тої або іншої вікової групи з урахуванням пропорційних змін тілобудови дитини у процесі зростання, тобто силует і форма дитячого костюма залежать від вікових особливостей тілобудови дитини...

За віковими ознаками можна виділити наступні групи дітей:

- ясельна – до 3 років;
- дошкільна – від 3 до 6 років;
- молодша шкільна – від 7 до 11 років;
- старша шкільна від 12 до 15 років;
- юнацька (молодіжна) – від 16 до 18 років...

### **Лекція 6. Графічне зображення ансамбля одягу.**

1. Поняття і види ескізів.
2. Поняття ансамбля одягу. Графічне зображення головного убору, взуття, аксесуарів.
3. Стилi і напрямлення у образотворчому мистецтві та у моді.

**1. Ескіз** (фр. *esquisse* – попередній начерк) фіксує задум художнього твору або окремої його частини.

*Ескізування* – перший етап роботи над створенням будь-якого витвору мистецтва, будь то графічна композиція, живописне полотно або графічне зображення майбутнього костюма – все починається з попереднього начерку.

Ескіз має бути виразним, зрозумілим, доступним для сприйняття. Вибір графічних засобів, манера виконання і старанність проробки ескізу цілком залежить від завдань, які ставить перед собою художник-стиліст.

Костюмні ескізи можна умовно поділити на *робочі*, або попередні, і *презентаційні*. До робочих ескізів належать фор-ескізи та ескізи образно-асоціативного ряду. До презентаційних можуть бути віднесені завершені

ескізи, які виносяться на обговорення (технічні рисунки з детальним описом майбутньої моделі і різного роду рекламна графіка)...

*Фор-ескіз* – чернетка начерку або зарисовки, в якому лише намічається вираження попереднього задуму автора відносно майбутньої графічної композиції. У фор-ескізі визначають силует, пропорції, ритмічну організацію частин і елементів майбутньої моделі, а головне – її образність. Під час створення костюма основним завданням фор-ескізу є пошук виразного образу, силуету, кольорової палітри, пластики...

Основним завданням *образно-асоціативного ескізу* є передавання певного настрою, виклик потрібної асоціації, пошук яскравого образу...

Із реальної дійсності художник бере все, що будь-яким чином можна трансформувати, перевтілити в одяг, – мотив, фрагмент і навіть творче джерело в цілому. Творчим джерелом під час проектування одягу можуть бути будь-які явища природи, події у суспільстві, предмети дійсності.

*Презентаційні ескізи* виконуються під час розробки колекцій і призначені для обговорення фахівцями в області костюма...

Все різноманіття ескізних форм можна класифікувати наступним чином:

- *фор-ескізи* – швидкі попередні рисунки майбутньої форми костюма з наближеним зображенням її основних ознак;
- *творчі ескізи* – зображення моделей або колекції, виконані на папері великого формату з достатньо детальною прорисовкою не тільки загальної форми одягу, але і окремих її елементів;
- *робочі ескізи* – рисунки-схеми, які точно передають силует, пропорції і деталі костюмної форми, а також її конструктивну основу;
- *рекламна графіка* – графічна продукція, здатна притягти споживача до моделі або колекції, що рекламується.

*Технічний рисунок* (робочий ескіз) є детальним поясненням творчого ескізу. Він має реально відобразити майбутню модель – її силует, пропорції, всі конструктивні лінії, технологічні вузли аж до оздоблювальних строчок,

фактуру і рисунок тканини і т.д. Обов'язково показують вид виробу ззаду, а іноді необхідно намалювати виріб і у профіль...

*Рекламна графіка* є заключним видом графічних робіт і призначена для пропаганди костюма або колекції. Може бути виконана як плакат, буклет, журнал і т.д. Кожний із цих видів рекламної графіки вміщує інформацію про модель, що складається із зображення костюма й тексту...

**2.** Костюм, що складає єдине ціле з усіма доповнюючими його елементами у вигляді головного убору, взуття, аксесуарів, прийнято називати *ансамблем*. У композиції костюма аксесуаром називають дрібний предмет (деталь), який супроводжує що-небудь головне.

Основою ансамбля зазвичай є найбільш велика за масою або важлива за психологічною роллю частина костюма. Ансамбль включає в себе костюм, головний убір, взуття, різні доповнення, символічні прикраси – аксесуари...

**3.** *Абстракціонізм* – напрямлення у мистецтві ХХ ст., яке ставить на чолі кута формальні елементи – лінію, кольорову пляму, «відсторонену» конфігурацію.

*Авангардизм* – течія у мистецтві, яка відвертає всі традиції.

*Ампір* – стиль у мистецтві початку ХІХ ст., в моді античні зразки, відмінні пишністю, блиском, помпезністю. Композиція костюма статична, декоративне рішення переважає над конструктивним.

*Антимода* – відмова від загальноприйнятих типів одягу, затвержені у костюмі естетики безобразного.

*Ар деко* – стиль у декоративному мистецтві 1920 – 1930-х рр. Зародився у глибинах стилю модерн, але став його антиподом, оскільки на відміну від модерна тягнувся до строгих і простих форм, прямим лініям, геометричному орнаменту.

*Ар нуво* – розповсюджена у деяких європейських країнах назва стилю

модерн.

*Бароко* – стиль у мистецтві другої половини XVII ст. Тяга до величі і пишності, в моді шовк і мереживо. Костюм складний і декоративний – мереживо, шнури, вишивки, стрічки, інші оздоблення нашиваються на сукню, виконане із узорної парчі.

*Готика* – стиль у мистецтві епохи Середньовіччя. В костюмі помітне прагнення вгору, де прямі лінії сходяться. Мода струнка, висока, величава, повна достоїнства.

*Деконструктивізм* – стиль, сформований у образотворчому мистецтві наприкінці 1960-х років. Характерним є розрушення класичних пропорцій, конструкцій, звичних взаємозв'язків між елементами.

*Імпресіонізм* – напрямлення у мистецтві останньої треті XIX ст. – початку XX ст. Майстри цього напрямку намагалися безпосередньо зафіксувати першу увагу від постійних змін у житті.

*Класицизм* – стиль, який є перехідним від періоду рококо до Великої французької революції (1789 – 1794)... Жінки в цей період стає предметом особливої уваги. Цей культ відображається на характері жіночого костюма. У жіночому костюмі спідниця починає розширятися у боки за допомогою фіжм, і кавалер вже не може іти поряд з дамою, а вимушений іти спереду та вести її тільки за руку... До 1970-х років велику роль у Європі стала грати англійська мода.

*Конструктивізм* – напрямок у мистецтві 1920 – 1930-х років, який висував на перший план конструкцію і технічний бік художнього твору. Основні ідеї – доцільність, раціональність, економічність.

*Модерн* – стиль у мистецтві на межі XIX – XX ст., який оголосив програму загального оновлення, висунув ідею перетворення світу засобами краси і гармонії, відрізнявся площинністю, орнаментальністю, символізмом образів. Модерн звинувачували у декадентстві, думному смаку, і у 1920-х він був поглинутий і витиснутий ретро-стилями.

*Постімпресіонізм* – направлення у мистецтві на межі ХІХ – ХХ ст., характеризується різноманіттям творчих систем.

*Прет-а-порте* – готовий одяг високої якості, на якому стоїть ім'я відомого модельєра або відома торгова марка.

*Примитивізм* – течія у мистецтві кінця ХІХ – ХХ ст. Дотримується норм первинної народної творчості, проявляє інтерес до стилізації. Розповсюджений культ наївного романтизму, відмова від загальноприйнятих норм художньої культури.

*Пуризм* – направлення у мистецтві 1920-х років, яке відрізняється підкресленою декоративністю, простими формами і мінімальною кількістю деталей.

*Реді-мейд* – мода у мистецтві ХХ ст., яка представляє предмети масового виробництва як витворів мистецтва.

*Ренесанс* – модний стиль епохи Відродження, виступав проти неприродності готичної моди, за відродження традицій античної культури. Був створений такий тип костюму, який є зразком для всіх шарів суспільства.

*Рококо* – дещо манерний, хрумкий, як мушля, стиль у мистецтві і костюмі.

*Романтизм* – художній напрямок на межі ХVІІІ – ХІХ ст. Романтики зробили композицію більш динамічною, колорит – звучним та насиченим, протипоставляли холодні і теплі тони, світло й тінь...

*Еклектика* – формальне, механічне з'єднання різних художніх стилів, використання елементів античності, готики, бароко, рококо у фактурі, кольорі, орнаменталізації тканин, у декоративному і конструктивному рішенні костюма.

*Експресіонізм* – направлення у мистецтві початку ХХ ст. У пошуках нових виразних засобів експресіоністи зверталися до африканської пластики, мистецтва готики, народної творчості, поєднань кольорів і форм...

## *Лекція 7. Комп'ютерна графіка.*

1. Створення костюмного ескізу за допомогою комп'ютера.
2. Область застосування комп'ютерної графіки.

**1.** Нині ескізна графіка набуває особливого значення і активно використовується для реалізації проєктних і рекламних завдань, пов'язаних з модною індустрією. Створюючи костюмні ескізи різного призначення, художник все частіше використовує комп'ютер. Це є зрозумілим і виправданим через те, що сучасні комп'ютерні графічні програми надають необмежені можливості для пошуку оптимальних проєктних рішень і отримання самих різноманітних образотворчих ефектів.

Ступінь участі комп'ютера у створенні ескізу може бути різною. Існують спецпрограми, які дозволяють створювати зображення костюма, який проєктується або рекламується повністю на комп'ютері без використання ручного малювання.

В ескізній графіці і модній ілюстрації найчастіше використовується принцип, коли рисунок, виконаний художником за допомогою традиційних образотворчих засобів, підлягає подальшій обробці у спеціалізованих комп'ютерних програмах.

Орієнтовний алгоритм створення костюмного ескізу з комп'ютерною доробкою:

- виконується чорно-білий лінійний рисунок;
- рисунок сканується з необхідним і достатнім ступенем розрішення зображення залежно від формату майбутнього відтискання;
- у комп'ютерній програмі рисунок доробляється до задуманого художником ефекту;
- за необхідності домальовування отриманого зображення його необхідно переводити в іншу програму.

Даний алгоритм дозволяє зберегти своєрідність і авторський «почерк»

рисунка, виконаного вручну. Він має живий, не механічний характер, але відрізняється якісним виконанням. Використовуючи можливості комп'ютерних програм, художник може легко і продуктивно вести пошук оригінальної композиційної структури, колористичного рішення, яскравих образотворчих ефектів...

**2.** Очевидним є те, що не дуже доцільно використовувати комп'ютерні програми на попередній стадії проєктування костюма – на стадії створення фор-ескізу, коли важливо швидко і емоційно гостро зафіксувати задум фахівця (дизайнера, художника-модельєра, художника-проєктувальника). У цей момент рисунок, виконаний безпосередньо рукою художника, здатен більш точно передати чуттєвий облік майбутнього виробу...

Наступним етапом є пошук тонально-колористичного рішення, вибір варіантів використання швейних матеріалів з різними рисунками та фактурами, а також етап уточнення модельних особливостей майбутнього одягу, переваги комп'ютерних графічних технологій стає безперечним... Справедливо фахівці, на даному етапі робіт, комп'ютер називають «самим геніальним пензлем». Комп'ютер – лише технічний засіб, який допомагає художнику більш точно показати свій творчий задум, але ні в якому випадку не є його співавтором...

Комп'ютер дозволяє швидко отримати модифікації виробу, розробити серії моделей, прибрати або додати декоративні чи другорядні функціонально-конструктивні елементи (оборки, волани, манжети, клапани і т.д.), змінити пропорції виробу або деталей, колористичне рішення виробу і т.д...

Найефективніше застосовують комп'ютерні програми під час роботи над рекламною графікою і журнальною модною ілюстрацією... Тому володіння основними графічними комп'ютерними програмами є сьогодні обов'язковою умовою при прийнятті на роботу дизайнера. Однак знання

комп'ютерних технологій стає необхідним і для всіх інших фахівців, зайнятих у системі виробництва сучасного одягу.

Якість виконання графічних робіт яскраво говорить про потенціал таланту дизайнера, його смак і фантазії. Часто ескізи володіють такою образною виразністю і художньою культурою, що із етапної роботи перетворюються у графічний витвір, який має самостійну цінність та здатність порівнятися із творами станкової графіки...

# ПРАКТИЧНА ЧАСТИНА

## ЛАБОРАТОРНА РОБОТА № 1 (4 год.)

**ТЕМА:** Графічні фактури та матеріали. Техніки рисунка.

**МЕТА:** ознайомитися з видами графічних фактур і матеріалів, оволодіти техніками рисунка відповідно обраної графічної фактури; виховувати охайність під час виконання завдання, розвивати окомір і зорову пам'ять.

**МАТЕРІАЛЬНО-ТЕХНІЧНЕ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ:** папір, олівець, гумка, матеріали для чорно-білого та кольорового ескізування.

### **ЗАВДАННЯ:**

- 1) Виконати по 4 зразки різних графічних фактур форматом 8х6 см.
- 2) Виконати 2 кольорових ескізи у самостійно обраній техніці.

**ЗВІТНІСТЬ:** 14 намальованих зразків графічних фактур (12 чорно-білих + 2 кольоровий).

### **ЗАВДАННЯ ДЛЯ САМОПІДГОТОВКИ:**

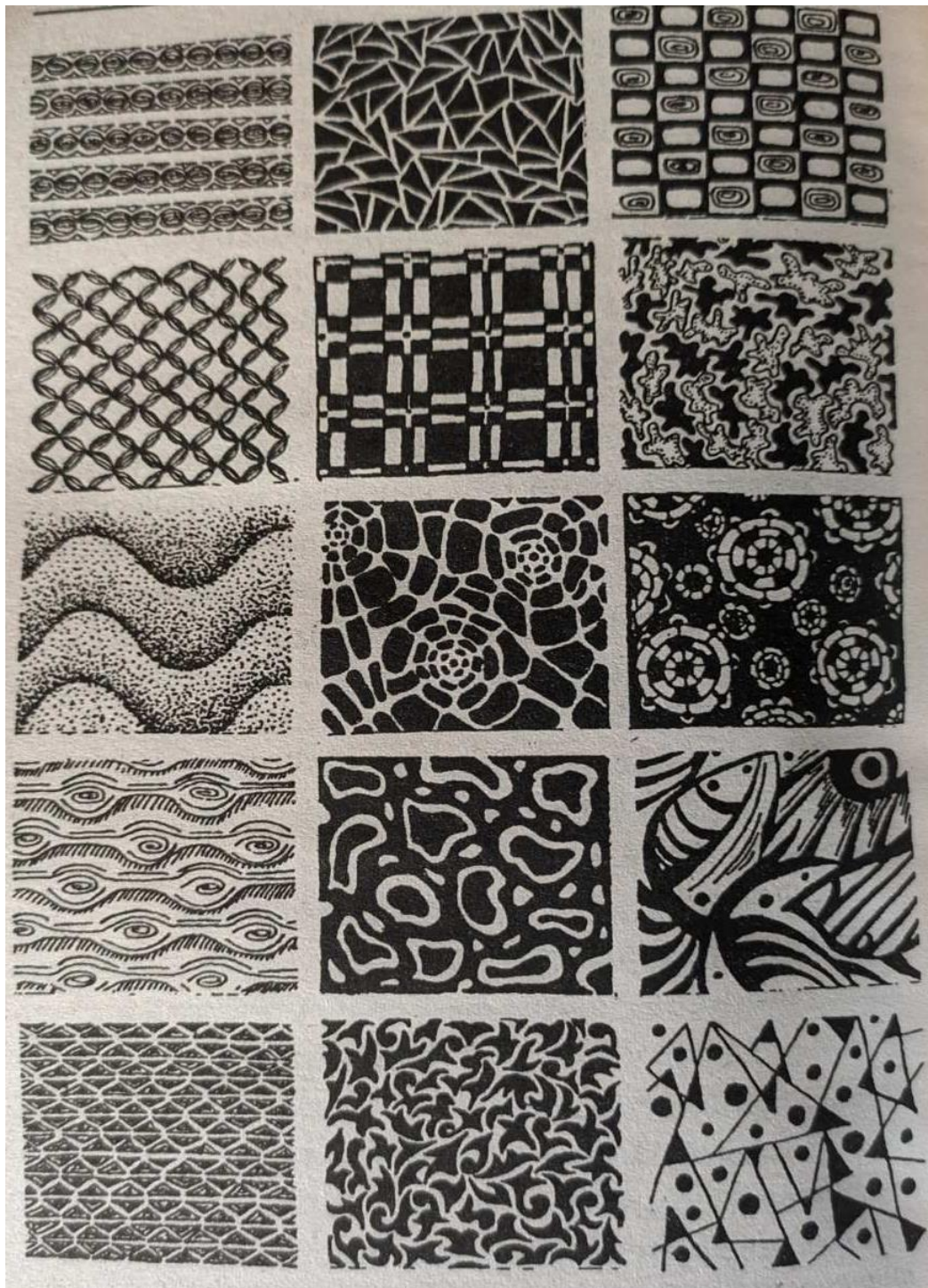
- 1) Опрацювати рекомендовану літературу за темою занять, конспект лекцій.
- 2) Підготувати необхідні матеріали для малювання.

### **ХІД РОБОТИ**

- 1) Підготувати робоче місце для малювання і матеріали для роботи.
- 2) Розпочати з розташування зображення зразків на папері, тобто з компоновки...
- 3) Виконати по 4 зразки різних графічних фактур форматом 8х6 см.
- 4) Виконати 2 кольорових ескізи у самостійно обраній техніці.
- 5) Підготувати письмовий звіт з ілюстраціями про виконану роботу на форматах А-4 або/і презентацію виконання лабораторної роботи.

### **ТЕОРЕТИЧНІ ВІДОМОСТІ**

В ескізній графіці існує поняття «графічна фактура», що означає спосіб заповнення поверхні аркуша різними графічними знаками... За способом зображення рисунка і його елементів графічні фактури розрізняють наступним чином *лінеарні фактури, плямові фактури, лінеарно-плямові фактури*... Див. рис. 1.



а) б) в)

Рис. 1. Графічні фактури: а) лінійні; б) плямові; в) лінійно-плямові.

Виразність ескізу залежить від обраної техніки виконання. *Техніка* – сукупність прийомів, спрямованих до найкращого використання образотворчих засобів і матеріалів з метою найбільш досконалого виконання творчої роботи...

Залежно від призначення ескізу техніка його виконання може бути різною. Це може бути монохромна, двох- або трьохтонова графіка, багатокольорова графіка, а також різні декоративно-живописні прийоми.

Відомі у всьому світі чудові витвори графіки, виконані у *техніці олівця, туші, акварелі, гуаші, темпері, пастелі, мокроgo соусу, колажу, монотипії, енкаустики...*

## **УВАГА!!!**

*За умови погіршення епідеміологічної ситуації в регіоні, дією правового режиму воєнного стану на території України відвідування теоретичних і практичних занять передбачається в синхронному режимі (взаємодія учасників освітнього процесу з одночасним перебуванням у веб-середовищі дистанційного навчання) за допомогою технологій дистанційного навчання (чати, аудіо-, відеоконференції, використанням онлайнзв'язку програмного забезпечення [Skype](https://skype.com), відеоконференцзв'язку за допомогою сервісів Google ([meet.google.com](https://meet.google.com)), Zoom (платформа для проведення відеоконференцій, онлайнзанять, онлайнконсультацій (<https://zoom.us/>)).*

*Для організації освітнього процесу в асинхронному режимі під час відсутності електроенергії або інтернету (взаємодія між суб'єктами дистанційного навчання із затримкою у часі) відбуватиметься з використанням інструментів, передбачених освітнім процесом закладу (електронну пошту, соціальні мережі, форуми, хмарні технології, сервіси Google, зокрема Google Classroom – інструмент, що зв'язує Google Docs, Google Drive і Gmail тощо).*

## **КОНТРОЛЬНІ ЗАПИТАННЯ**

1. Що називається ескізуванням?
2. Які графічні елементи застосовуються для ескізування?
3. Що називається графічною фактурою?
4. Які існують графічні фактури?
5. У чому полягає сутність графічних фактур?
6. Що впливає на вибір графічної фактури?
7. Які ескізні техніки дозволяють виконувати ескізи в кольорі?

## ПРАКТИЧНА РОБОТА № 2 (4 год.)

**ТЕМА:** Прийоми роботи з фарбами.

**МЕТА:** ознайомитися з видами сучасної графічної техніки та графічними засобами, оволодіти прийомами роботи з фарбами, виховувати охайність під час виконання завдання, розвивати окомір і зорову пам'ять.

**МАТЕРІАЛЬНО-ТЕХНІЧНЕ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ:** папір, олівець, гумка; матеріали для чорно-білого та кольорового ескізування.

**ЗАВДАННЯ:**

1) Виконати 4 ескізи різними прийомами роботи з фарбами.

**ЗВІТНІСТЬ:** чотири кольорові ескізи в різних техніках.

**ЗАВДАННЯ ДЛЯ САМОПІДГОТОВКИ:**

- 1) Опрацювати рекомендовану літературу за темою занять, конспект лекцій.
- 2) Підготувати необхідні матеріали для малювання.

### ХІД РОБОТИ

- 1) Підготувати робоче місце для малювання і матеріали для роботи.
- 2) Обрати прийом роботи з фарбами і підібрати необхідні матеріали.
- 3) Виконати кольорові ескізи обраними прийомами роботи з фарбами. Рисунок можна детально проробити фломастером або пером і тушшю.
- 4) Підготувати письмовий звіт з ілюстраціями про виконану роботу на форматах А-4 або/і презентацію виконання лабораторної роботи.

### ТЕОРЕТИЧНІ ВІДОМОСТІ

*Монотинія* – від грецького «відбиток». Це вид графічного друку при якому фарби вручну наносять на ідеально гладку поверхню із скла, пластику або металу (тобто з матеріалу, що не вбирає вологу). Потім на цю пластину накладають аркуш паперу і щільно притискають до неї. В кінці-кінців отримують дивовижні кольорові узорі. Ефект залежить від ступеня притискання паперу до друкарської пластини і способу відривання від неї... Див. рис. 2-5.



Рис. 2. Ескізи костюмів, виконані в техніці монотипії.



Рис. 3. Ескізи костюмів, виконані за допомогою шпателя.



Рис. 4. Ескіз костюма, виконаний за допомогою пульверизатора.



Рис. 5. Ескіз костюмів, виконаний гуашшю (з фактурами, створеними нанесенням фарби тампоном).

При роботі шпателем: фарба змішується на палітрі або склі, набирається шпателем і потім наноситься, наче втирається, на папір або картон. Можна набирати на всю ширину шпателя однорідну фарбу, а можна різними його ділянками захоплювати різні кольори...

При роботі з пульверизатором: сильно розведена водою фарба (будь яка) заливається у ємність з розприскувачем (пульверизатором) і наноситься на папір. Якщо частина ескізу прикривається трафаретом або будь-якими предметами, то відповідно на прикритий папір фарба не попадає і зберігається або колір паперу, або колір нанесеного раніше шару...

Виразність ескізу залежить від обраної техніки виконання. *Техніка* – сукупність прийомів, спрямованих до найкращого використання образотворчих засобів і матеріалів з метою найбільш досконалого виконання творчої роботи...

Відомі витвори графіки, виконані у *техніці олівця, туші, акварелі, гуаші, темпері, пастелі, мокрого соусу, колажу, монотипії, енкаустики...*

### **КОНТРОЛЬНІ ЗАПИТАННЯ**

1. Що називається монотипією?
2. Як виконуються ескізи в техніці «монотипії»?
3. У чому полягає сутність роботи шпателем?
4. Як виконується ескіз за допомогою пульверизатора?
5. Які існують техніки виконання ескізів?
6. Які ескізні техніки дозволяють виконувати ескізи в кольорі?
7. Які техніки рисунка можна поєднувати?

## ПРАКТИЧНА РОБОТА № 3 (4 год.)

**ТЕМА:** Техніка колажу.

**МЕТА:** ознайомитися з видами сучасної графічної техніки та графічними засобами, оволодіти прийомами роботи технікою колажу, виховувати охайність під час виконання завдання, розвивати окомір і зорову пам'ять.

**МАТЕРІАЛЬНО-ТЕХНІЧНЕ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ:** папір, олівець, гумка; матеріали для чорно-білого та кольорового ескізування, колажу.

**ЗАВДАННЯ:**

1) Виконати 3 ескізи у техніці колажу.

**ЗВІТНІСТЬ:** три кольорові ескізи в техніці колажу.

**ЗАВДАННЯ ДЛЯ САМОПІДГОТОВКИ:**

- 1) Опрацювати рекомендовану літературу за темою занять, конспект лекцій.
- 2) Підготувати необхідні матеріали для малювання.

### ХІД РОБОТИ

- 1) Підготувати робоче місце для малювання і матеріали для роботи.
- 2) Підібрати необхідні матеріали для роботи у техніці колажу.
- 3) Виконати кольорові ескізи у техніці колажу.
- 4) Підготувати письмовий звіт з ілюстраціями про виконану роботу на форматах А-4 або/і презентацію виконання лабораторної роботи.

### ТЕОРЕТИЧНІ ВІДОМОСТІ

*Колажем* називається сам прийом в образотворчому мистецтві, коли на будь-яку поверхню наклеюються шматки матеріалів, що відрізняються один від одного за кольором і фактурою та шедевр, виконаний цим прийомом. Поєднання різних матеріалів створює непередбачувані ефекти і підсилює емоційне звучання композиції...

Техніка колажу використовується і у костюмному ескізуванні. Для цього на образотворчу площину наклеюються різні матеріали. Особливістю техніки є:

- рисунок достатньо узагальнений і умовний; зображення будується за рахунок поєднання плям різного кольору, форми і розмірів. Лінія не має самостійного значення;

- неможливо показати дрібні деталі форми, а також конструктивні особливості костюма;
- зображення має площинний характер, особливо коли складається з однороднопофарбованих матеріалів.

Таким чином, за допомогою прийому колажу (рис. 6-8), можна створити ескіз, який дає повне представлення про загальні пропорції і членування форми, про кольорові і тональні відношення композиції, про образ костюма, що зображується. Але такий ескіз не передає інформації про конструктивні особливості виробу, про його деталі і дрібні елементи.

Позитивним є те, що початківці можуть не відволікатися на дрібні деталі і зображати великі плями основних костюмних мас з показом спрощеної геометричної форми...



Рис. 6. Ескізи костюмів, виконані в техніці колажу.



Рис. 7. Фотоколаж.

Виконують колажі різними способами:

- вирізають і наклеюють на площину шматочки різних матеріалів без попередньої прорисовки елементів форми;
- спочатку виконують рисунок олівцем, а потім послідовно заклеюють його шматками потрібної форми і кольору.

Інколи колаж використовується у поєднанні з іншими ескізними техніками. Завжди необхідно враховувати призначення ескізу і характер



Рис. 8. Ескізи костюмів, виконані в техніці колажа.

### КОНТРОЛЬНІ ЗАПИТАННЯ

1. Які існують техніки виконання ескізів?
2. Які ескізні техніки дозволяють виконувати ескізи в кольорі?
3. Які техніки рисунка можна поєднувати?
4. Що називається колажем?
5. У чому полягає сутність техніки колажу?
6. Як виконується ескіз технікою «колаж»?
7. Які існують способи виконання колажів?

## ПРАКТИЧНА РОБОТА № 4 (4 год.)

**ТЕМА:** Малювання фігури людини. Стилзація і трансформація.

**МЕТА:** оволодіти прийомами малювання фігури людини, художніми прийомами стилзації і трансформації; виховувати охайність під час виконання завдання, розвивати окомір і зорову пам'ять.

**МАТЕРІАЛЬНО-ТЕХНІЧНЕ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ:** папір, олівець, гумка; матеріали для чорно-білого та кольорового ескізування.

### ЗАВДАННЯ:

- 1) Намалювати дві фігури людини за умовно-пропорційною схемою з опорою на дві та одну ноги.
- 2) Намалювати стилізовану фігуру людини.
- 3) Намалювати три трансформовані ескізи одягу після зарисовки самостійно обраного першоджерела.

**ЗВІТНІСТЬ:** дві фігури людини з опорою на дві та одну ноги, стилізована фігура людини, три трансформовані ескізи одягу.

### ЗАВДАННЯ ДЛЯ САМОПІДГОТОВКИ:

- 1) Опрацювати рекомендовану літературу за темою занять, конспект лекцій.
- 2) Підготувати необхідні матеріали для малювання.

### ХІД РОБОТИ

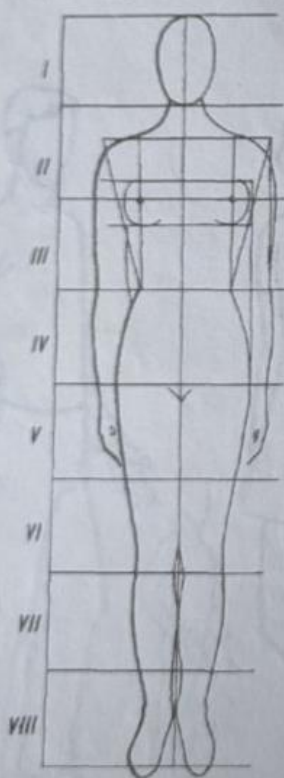
- 1) Підготувати робоче місце для малювання і матеріали для роботи.
- 2) Провести вертикальну лінію і поділити її на вісім частин.
- 3) Намалювати фігуру людини за умовно-пропорційною схемою з опорою на дві ноги (рис.9).
- 4) Намалювати фігуру людини за умовно-пропорційною схемою з опорою на одну ногу (рис. 10).
- 5) Намалювати стилізовану фігуру людини (рис. 13).
- 6) Намалювати три трансформовані ескізи одягу після зарисовки самостійно обраного першоджерела (рис. 14).
- 7) Підготувати письмовий звіт з ілюстраціями про виконану роботу на форматах А-4 або/і презентацію виконання лабораторної роботи.

### ТЕОРЕТИЧНІ ВІДОМОСТІ

## Графічне вирішення ескізів моделей одягу.

При зображенні фігури для розробки ескізів костюма простіше й зручніше користуватися каноном, де за одиницю вимірювання беруть модуль, що дорівнює висоті голови. Проводять вертикальну лінію і поділяють її на вісім частин: / — висота голови; // — лінія грудей (від підборіддя); /// — лінія талії; IV — лінія стегон; V — середина стегна; VI — межа колінної чашечки; VII — середина гомілки; VIII — основа стопи (мал. 33).

Лінію плечей розміщують нижче від підборіддя на  $\frac{1}{3}$  модуля. Ширина плечового пояса дорівнює двом модулям, ширина шиї — половині модуля. Ширина талії дорівнює одному модулю. Ширину стегон визначають графічно, для цього з'єднують точки плеча і талії, а з точок перетину утвореної лінії з лінією грудей проводять вертикальну лінію, що є віссю симетрії. З обох боків від осі симетрії і визначають ширину стегон. Потім ділять відстань від нижнього положення колін до стопи на п'ять частин. Через верхню точку поділу проводять горизонтальну лінію, на якій відкладають  $\frac{1}{5}$  модуля. Ширина кісточок дорівнює  $\frac{3}{4}$  модуля.



За наміченою схемою визначають нахил плечей. Через крайню точку ширини плеча проводять вертикальну лінію до лінії талії дістають положення ліктьового суглоба. Потім через крайню точку лінії грудей опускають вертикаль до лінії талії. Це напрям руки від плечового пояса до ліктьового суглоба. Опущена рука досягає середини стегна.

При розробці ескізу моделі за обрисом людини об'єктом є не малюнок фігури, а малюнок моделі. Після створення схеми фігури намічають силует моделі легкими тонкими лініями. Потім промальовують деталі: комір, рукави, кишені, які повинні відповідати покрою, силуету й бути пропорційними і пов'язаними між собою у композиційному вирішенні костюма.

Тіло людини, як і усяке фізичне тіло, володіє певною вагою, тому піддається впливу сил тяжіння. Центром тяжіння тіла людини – є точка навколо якої вага тіла розподіляється рівномірно. Стоячи людина опирається двома ногами на площину опори. Під впливом сили тяжіння центр тяжіння прагне до центру землі. Це направлення називається медіаною.

Центр тяжіння, який знаходиться у області куприка, ледь змінює своє положення в залежності від віку, статі, тілобудови тощо. Стійкість рівноваги при різних положеннях тіла визначається по вертикалі, яка опущена з вказаного центру тяжіння на площину з опорою.

При звичайному спокійному стані (симетричному) проекція центру тяжіння знаходиться між двома підощвами ніг.

Послідовність виконання малюнку фігури людини з опорою на обидві ноги наступна (рис. 9):

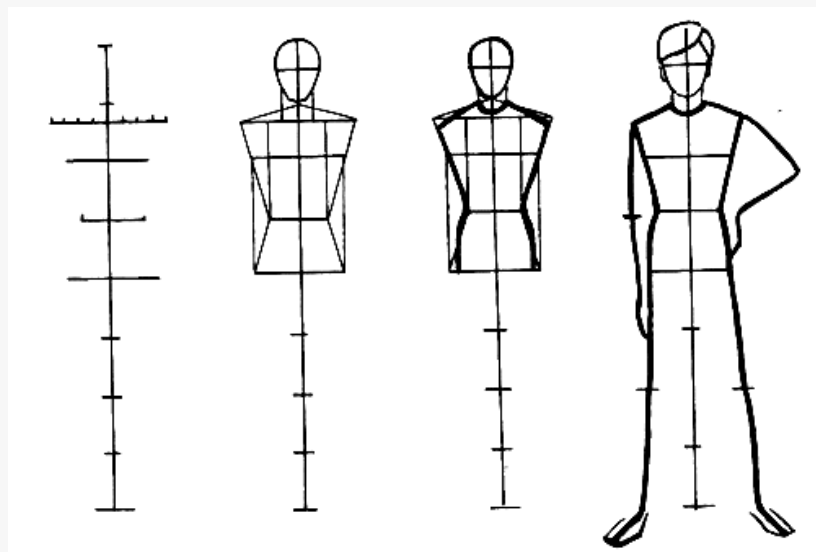


Рис. 9. Послідовність побудови схеми фігури з опорою на обидві ноги

1. Проводимо вертикальну лінію і відкладаємо на ній відрізок який дорівнює висоті всієї фігури. Намічаємо горизонтальні поділки, які визначають рівень висоти голови, плечей, талії, стегон, колін тощо, та проводимо через поділки горизонтальні лінії.

2. На горизонтальних ліній по обидві сторони від вертикальної лінії (осі) відкладаємо відрізки, що дорівнюють ширині відповідних частин фігури: плечей, талії, стегон. Всі контурні точки з'єднують плавною лінією і отримують умовний силует фігури.

Для того, щоб фігура виглядала стрункішою, на малюнку можливо подовження шії та ніг, не змінюючи пропорцій інших частин фігури.

3. Промальовуємо форму голови з зачіскою, вписуємо (узагальнено) в схему торс у вигляді манекену і відмічаємо конструктивні точки, які надалі будуть контролювати побудову малюнка моделей одягу.

4. Намічаємо направлення рук і ніг. Від лінії стегон прямими лініями намічаємо положення ніг, закінчуємо лінії ніг на нижній границі фігури. Нижче схематично позначаємо ступні ніг. Руки зображаються трьома відрізками, які відповідають трьом осям рук.

Довжина руки з кистю доходить до середини стегон, рівень ліктя приходить на талію, але якщо рука зігнута в лікті, то вершина кута згину руки буде вище. Кисті рук, як і стопи ніг намічають умовно, схематично. Далі малюємо ший, позначаючи її нижній частини у вигляді дуги.

5. В малюнку фігури людини з опорою на обидві ноги вертикальна лінія проходить скрізь центр тяжіння, одночасно співпадаючи з середньою лінією (віссю симетрії) фігури.

*Контрапост* – це спеціальний термін, якій застосовується в мистецтві, та означає положення рівноваги, що утворюється з протилежних один до одного рухів. При знаходженні в контрапості тіла важливе положенні осей різних частин тіла:

- ось опорної кінцівки направлена назовні і доверху;
- ось таза (а) направлена до зігнутої ноги;
- ось плечового (б) поясу йде в протилежному напрямку до нахилу таза (античний перекис);
- вертикальна лінія, яка йде від яремної западини проходить приблизно через п'яточний суглоб опірної ноги;
- якщо тіло знаходиться в контрапості, то лінія, що проходить попереду по середній лінії тулуба, має такий самий вигин як і хребет (біла лінія).

Послідовність малюнку фігури людини з опорою на одну ногу (рис. 10.):

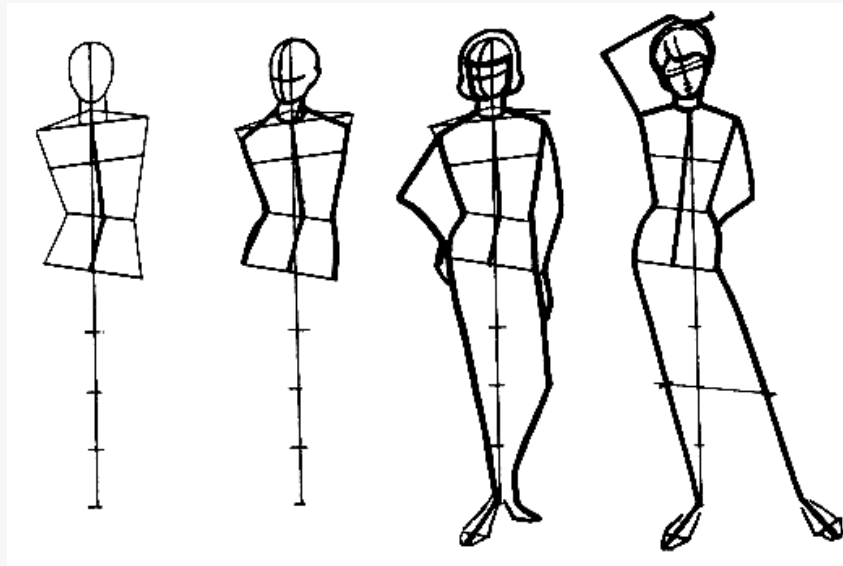


Рис. 10. Послідовність побудови схеми фігури з опорою на одну ногу

1. Відкладаємо на вертикалі відрізок, який дорівнює висоті фігури і ділимо, як при малюванні фігури в фас. Потім від лінії плечей (від яремної западини) намічаємо нове положення середньої лінії фігури, яка визначає рух торсу. Ця лінія відхиляється від вертикальної прямої, що проходить скрізь центр тяжіння фігури.

2. Лінії плечей, грудей, талії, стегон розташовуємо вже відносно нового положення середньої лінії фігури. При цьому лінія плечей може бути горизонтальною чи мати нахил (нахиленою в сторону опірної ноги), лінії талії і стегон мають бути перпендикулярні новій середній лінії фігури. Це пояснюється тим, що будова грудної клітини дозволяє здійснювати рухи в верхній частині торсу.

Всі розміри по ширині фігури слід намітити відносно нового положення середньої лінії.

3. Схематично зображаємо торс і голову.

4. Визначаємо направлення осей кінцівок. Лінія опорної ноги буде направлена від стегна до нижнього кінця вертикального відрізка, що проходить через центр тяжіння.

Друга нога, що відставлена в сторону, може бути ледь зігнута в коліні або витягнута. Відмітимо, що ліва і права половини торсу несиметричні відносно середньої лінії фігури, особливо в тазовій області; тут зі сторони опірної ноги маємо крупну дугу, а з протилежної сторони – спокійну лінію.

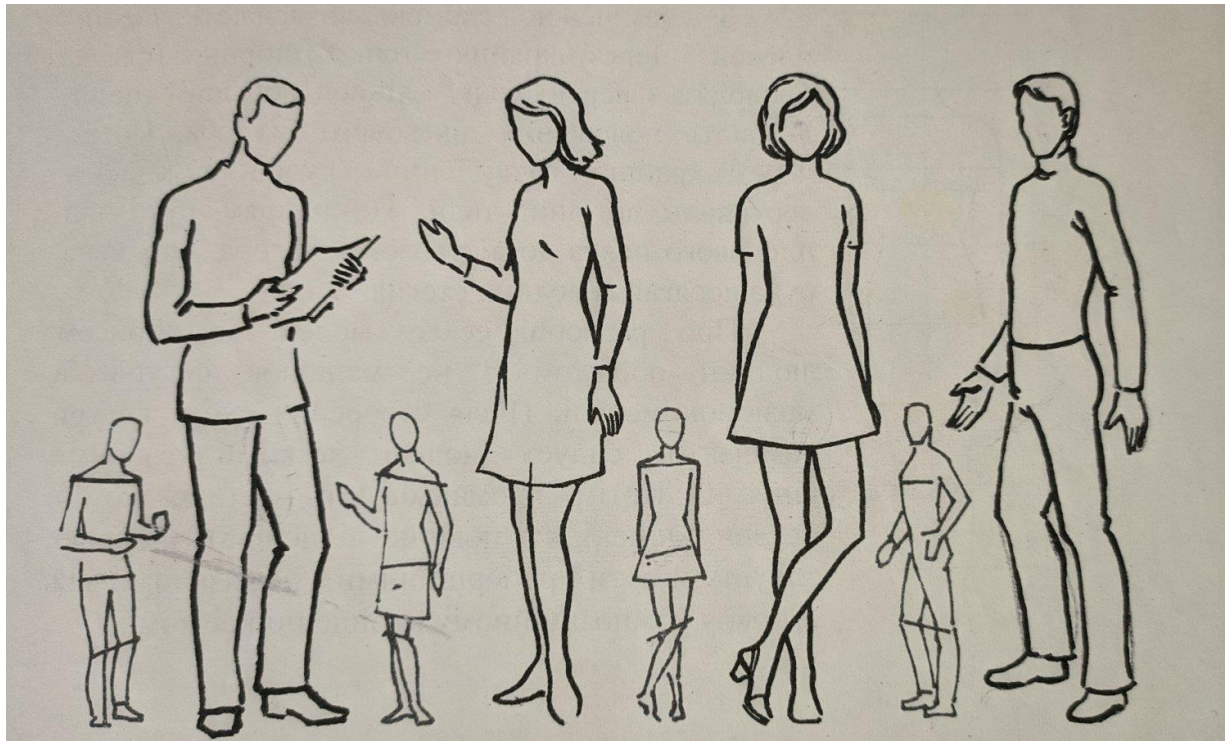


Рис. 11. Схеми зображення фігури людини.

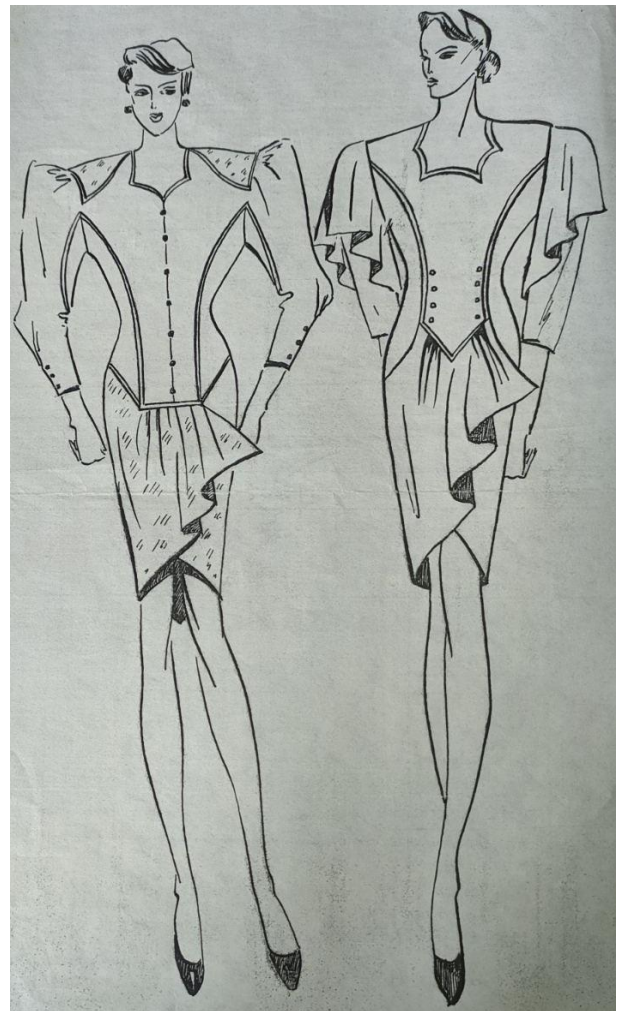
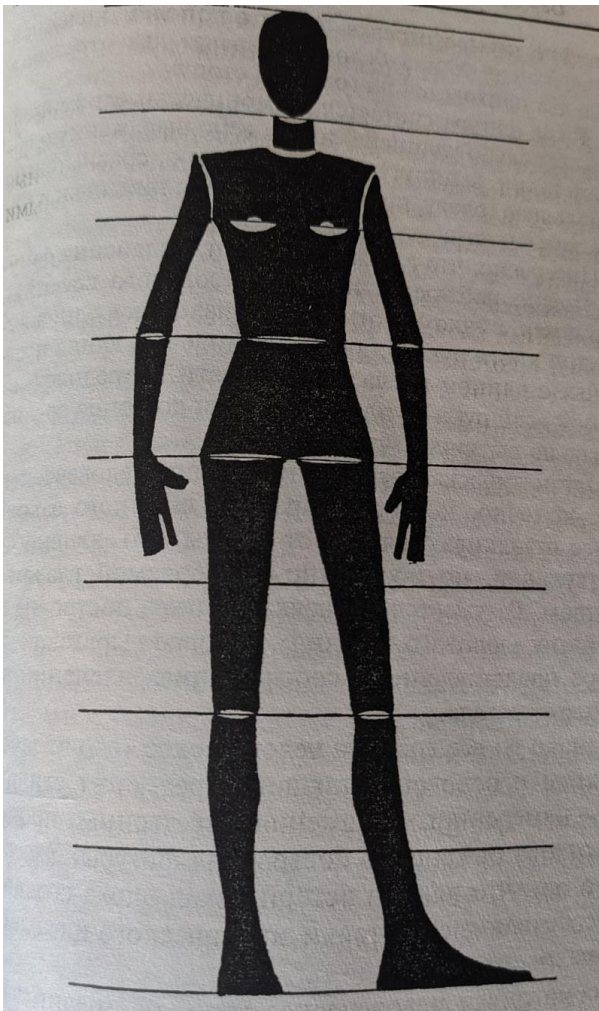


Рис. 12. Схема зображення фігури людини Рис. 13. Стилізовані фігури

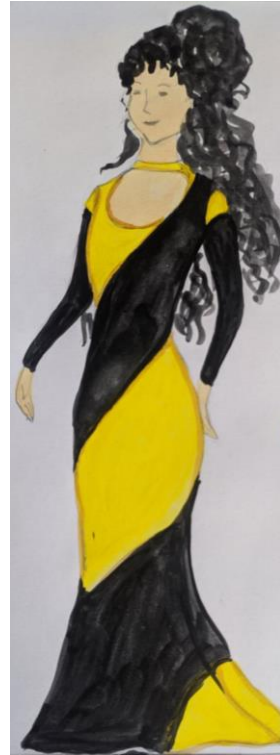


Рис. 14. Трансформовані ескізи одягу після зарисовки осі

## КОНТРОЛЬНІ ЗАПИТАННЯ

1. Що розуміють під поняттям «канон»?
2. Що називається модулем?
3. Який розмірний модуль використовується для зображення фігури людини?
4. Чому дорівнює співвідношення головних частин тіла людини?
5. Як виконується зображення фігури людини з опорою на дві ноги?
6. Як виконується зображення фігури людини з опорою на одну ногу?
7. Як і навіщо здійснюється стилізація фігури людини?
8. Як здійснюється трансформація ескізів одягу?

## ПРАКТИЧНА РОБОТА № 5 (4 год.)

**ТЕМА:** Графічна композиція костюма.

**МЕТА:** ознайомитися з видами графічного ескізування, оволодіти прийомами виконання малюнка фігури в одязі з дотриманням законів і використанням елементів художньо-графічної композиції костюма; виховувати охайність під час виконання завдання, розвивати окомір і зорову пам'ять.

**МАТЕРІАЛЬНО-ТЕХНІЧНЕ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ:** папір, олівець, гумка; матеріали для чорно-білого та кольорового ескізування.

**ЗАВДАННЯ:**

1) Виконати 5 ескізів будь-якої моделі з дотриманням законів і використанням елементів художньо-графічної композиції костюма.

**ЗВІТНІСТЬ:** п'ять кольорових ескізів.

**ЗАВДАННЯ ДЛЯ САМОПІДГОТОВКИ:**

1) Опрацювати рекомендовану літературу за темою занять, конспект лекцій; різні науково-популярні матеріали присвячені художньо-графічній композиції костюма, сучасні журнали мод й останні пропозиції дизайнерів (у відео-записі), які працюють у різних стилях.

2) Підготувати необхідні матеріали для малювання.

### ХІД РОБОТИ

1) Підготувати робоче місце для малювання і матеріали для роботи.

2) Виконати кольорові ескізи.

3) Підготувати письмовий звіт з ілюстраціями про виконану роботу на форматах А-4 або/і презентацію виконання лабораторної роботи.

### ТЕОРЕТИЧНІ ВІДОМОСТІ

Термін «композиція» (лат. composition – поєднання, складання, розташування) використовується в трьох значеннях:

- структура художнього твору, особливості його побудови, закономірності розподілу складових його елементів;
- сама дія, організація художніх засобів у певному порядку;
- предмет, який виникає у результаті будь-якої дії, або витвір мистецтва.

У природі найбільш характерними композиційними закономірностями є цілісність, симетрія і ритм. *Цілісність* проявляється у гармонічності, закінченості побудови або конструкції предмету, *симетрія* – у рівновазі, схожості лівої і правої частин предмету, *ритм* – у повторюваності одного або декількох елементів через певні інтервали...

*Закон контрастів* є одним із основних законів графічної композиції... Розрізняють контраст величин, кольорів, характерів, фактур, матеріалів, положень і т.д.

*Закон підпорядкованості всіх закономірностей і засобів композиції загальному задуму* зобов'язує автора створювати суцільний за сприйняттям, виразністю, змістовний і високохудожній твір...

*Основними ознаками* правильно побудованої композиції є цілісність, рівновага і наявність композиційного центру...

Цілісність, рівновага, виділення композиційного центру досягаються певними засобами – ритмом, симетрією, асиметрією, пластикою, кольором... Фігури на папері співвідносять з певним масштабом і пропорціями...

**Композиційне рішення костюма у значній мірі визначено будовою фігури людини.**

Костюм є об'ємно-просторовою фігурою. Перше, на чому фіксується увага під час погляду на костюм, – це його форма, а у художньо-графічному зображенні – силует.

Серед засобів композиції костюма на перше місце ставлять пропорції (рис. 15). У композиції костюма це соразмірність ширини і довжини, цілого і частин, вибудовані за принципом контрасту, нюансу і подібності.

Композиція костюма тісно пов'язана з таким соціальним явищем, як мода. Модні пропорції змінюються...

Соразмірність форми костюма і її елементів по відношенню до людини, оточуючого простору, іншим формам називається масштабністю.

Деталі костюма мають виражати структуру цілого, виявляти форму, тому вони знаходяться у прямій залежності від конструктивної основи...

Форма і функції костюма взаємообумовлені і складають його функціональну структуру, тому функціональне призначення костюма, що зображується буде суттєво впливати на його графічну композицію. Мова йде головним чином про вибір композиційних засобів, таких, як силует (рис. 16), пропорції (рис. 15), масштабність, фактура, колір.

Важливою особливістю композиції костюма є її прямий зв'язок з фактурою, пластичними властивостями, рисунком на матеріалі, з якого виготовлено костюм. Зображення матеріальної основи – тканини – неминуче накладає відбиток на графічну композицію.

Костюм має власну систему знаків у вигляді форм, ліній, кольорів і т.д.

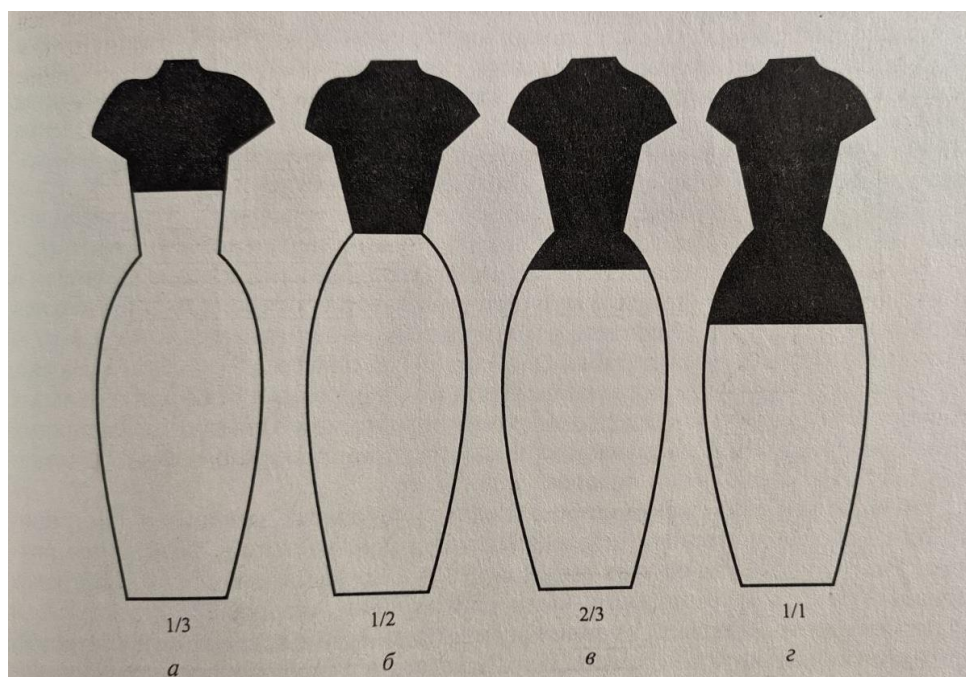


Рис.15. Пропорційне співвідношення в композиції костюма

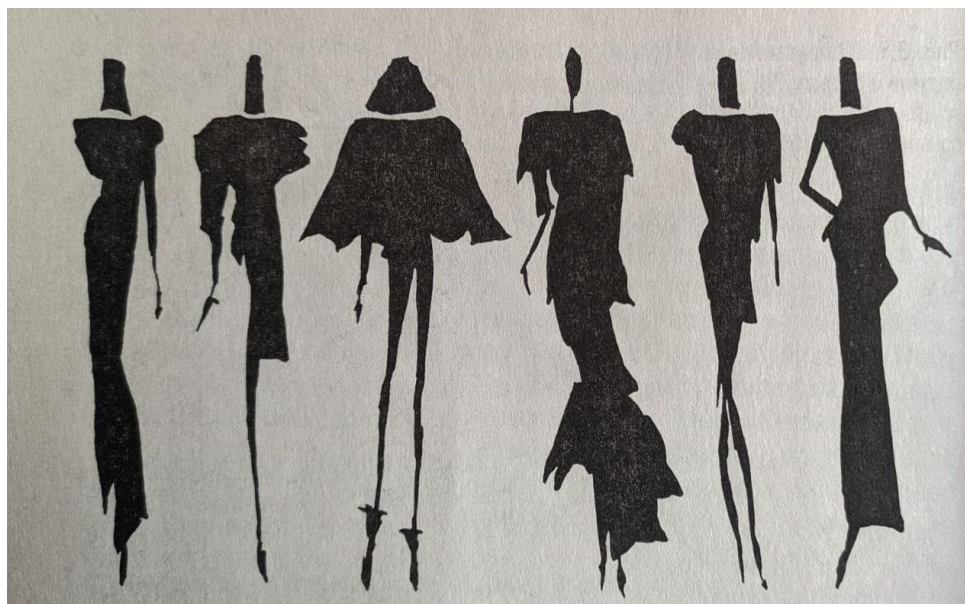


Рис. 16. Силуети одягу пропорційних співвідношень у моді



Рис. 17. Вертикальна симетрія в моделях одягу



Рис. 18. Асиметрія в моделях одягу

### КОНТРОЛЬНІ ЗАПИТАННЯ

1. Що означає термін «композиція»?
2. Як розрізняють композиційні закономірності?
3. Які існують закони графічної композиції?
4. Які розрізняють ознаки композиції?
5. Які існують засоби композиції?
6. Які існують засоби композиції костюма?
7. До яких фігур належить костюм?
8. Яка існує головна особливість композиції костюма?

## ПРАКТИЧНА РОБОТА № 6 (4 год.)

**ТЕМА:** Види костюмних ескізів. Фор-ескізи.

**МЕТА:** ознайомитися з видами графічного ескізування, оволодіти прийомами виконання фор-ескізів; виховувати охайність під час виконання завдання, розвивати окомір і зорову пам'ять.

**МАТЕРІАЛЬНО-ТЕХНІЧНЕ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ:** папір, олівець, гумка; матеріали для чорно-білого та кольорового ескізування.

### **ЗАВДАННЯ:**

- 1) Виконати чорно-білі лінійні або лінійно-плямові фор-ескізи костюмів на будь-яку тему (наприклад, «Підводний світ», «Квіти», «Готична архітектура» і т.д.). Формат А 4. Матеріали: чорний фломастер або чорна туш, перо.
- 2) Виконати кольорові фор-ескізи костюмів на будь-яку тему (наприклад, «Золота осінь», «Царство Флори», «Східні прянощі» і т.д.). Формат А 4. Матеріали: кольорові олівці, кольорова гуаш або акварель.

**ЗВІТНІСТЬ:** фор-ескізи.

### **ЗАВДАННЯ ДЛЯ САМОПІДГОТОВКИ:**

- 1) Опрацювати рекомендовану літературу за темою занять, конспект лекцій.
- 2) Підготувати необхідні матеріали для малювання.

### **ХІД РОБОТИ**

- 1) Підготувати робоче місце для малювання і матеріали для роботи.
- 2) Виконати фор-ескізи.
- 3) Підготувати письмовий звіт з ілюстраціями про виконану роботу на форматах А-4 або/і презентацію виконання лабораторної роботи.

### **ТЕОРЕТИЧНІ ВІДОМОСТІ**

Все різноманіття ескізних форм можна класифікувати наступним чином:

- *фор-ескізи* (рис. 19-21) – швидкі попередні рисунки майбутньої форми костюма з приблизним зображенням її основних ознак;
- *творчі ескізи* – зображення моделей або колекцій, виконаних на папері великого формату з достатньо детальною прорисовкою не тільки загальної форми одягу, але і окремих її елементів;

- *робочі ескізи* – рисунки-схеми, що точно передають силует, пропорції і деталі костюмної форми, а також її конструктивну основу;
- *рекламна графіка* – графічна продукція, призначена привабити споживача до рекламної моделі або колекції...

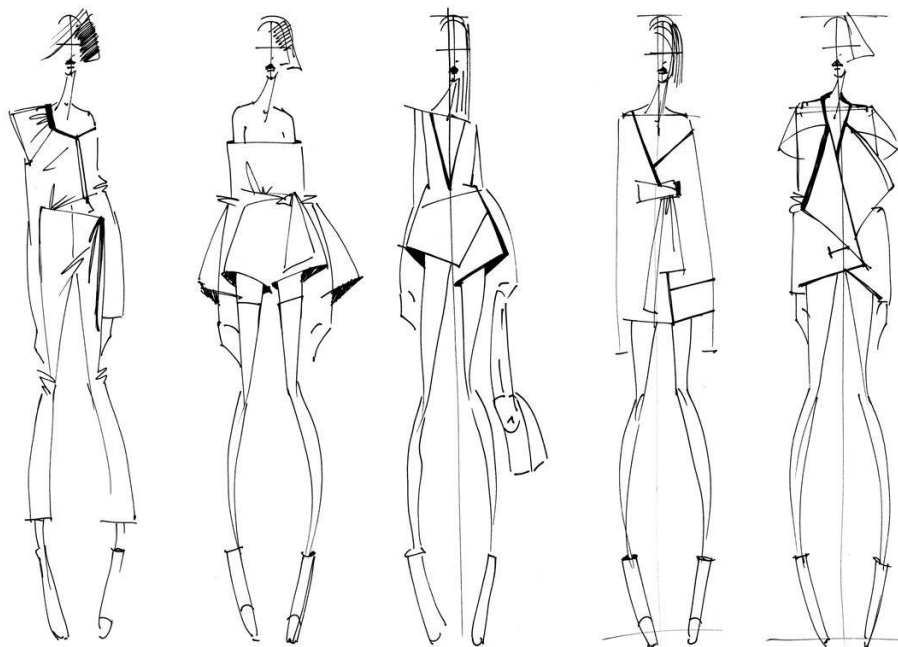


Рис. 19. Фор-ескізи.

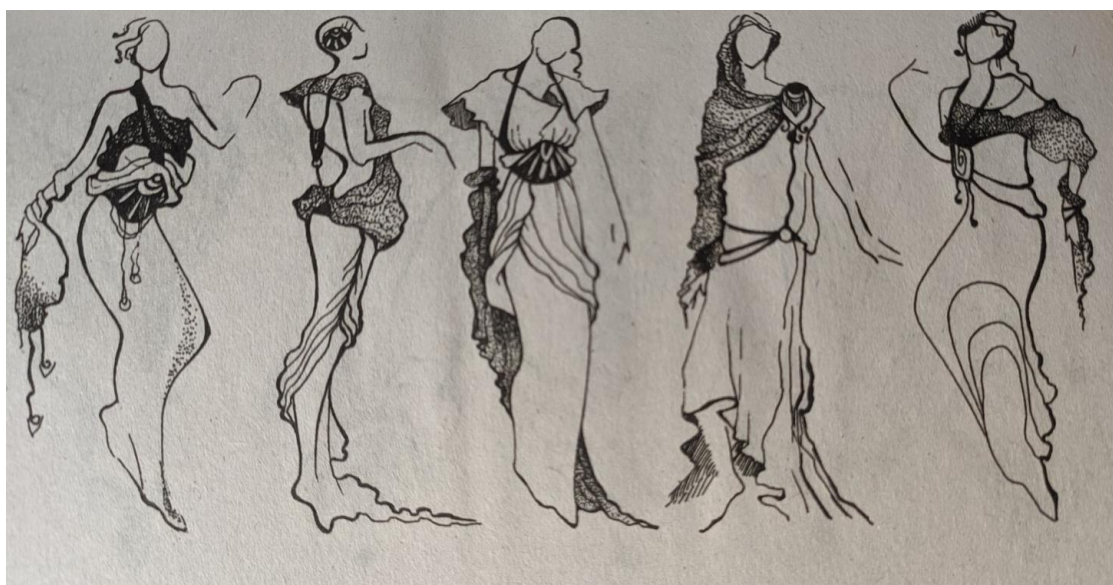


Рис. 20. Фор-ескізи костюмів.



Рис. 21. Кольорові фор-ескізи костюмів.

### **КОНТРОЛЬНІ ЗАПИТАННЯ**

1. Які існують види костюмних ескізів?
2. Як називаються попередні ескізи?
3. У чому полягає сутність фор-ескізів?
4. Яке основне завдання виконує фор-ескіз?
5. Як виконується фор-ескіз?

## ПРАКТИЧНА РОБОТА № 7 (4 год.)

**ТЕМА:** Види костюмних ескізів. Творчі ескізи.

**МЕТА:** ознайомитися з видами графічного ескізування, оволодіти прийомами виконання творчих ескізів; виховувати охайність під час виконання завдання, розвивати окомір і зорову пам'ять.

**МАТЕРІАЛЬНО-ТЕХНІЧНЕ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ:** папір, олівець, гумка; матеріали для чорно-білого та кольорового ескізування.

### **ЗАВДАННЯ:**

- 1) Виконати чорно-білі творчі ескізи костюмів на будь-яку тему. Формат А 4. Матеріали: чорний фломастер або чорна туш, перо.
- 2) Виконати кольорові творчі ескізи костюмів на будь-яку тему. Формат А 4. Матеріали: кольорові олівці, кольорова гуаш або акварель.

**ЗВІТНІСТЬ:** творчі ескізи.

### **ЗАВДАННЯ ДЛЯ САМОПІДГОТОВКИ:**

- 1) Опрацювати рекомендовану літературу за темою занять, конспект лекцій.
- 2) Підготувати необхідні матеріали для малювання.

### **ХІД РОБОТИ**

- 1) Підготувати робоче місце для малювання і матеріали для роботи.
- 2) Виконати творчі ескізи.
- 3) Підготувати письмовий звіт з ілюстраціями про виконану роботу на форматах А-4 або/і презентацію виконання лабораторної роботи.

### **ТЕОРЕТИЧНІ ВІДОМОСТІ**

Все різноманіття ескізних форм можна класифікувати наступним чином:

- *фор-ескізи* – швидкі попередні рисунки майбутньої форми костюма з приблизним зображенням її основних ознак;
- *творчі ескізи* (рис. 22-24) – зображення моделей або колекцій, виконаних на папері великого формату з достатньо детальною прорисовкою не тільки загальної форми одягу, але і окремих її елементів;
- *робочі ескізи* – рисунки-схеми, що точно передають силует, пропорції і деталі костюмної форми, а також її конструктивну основу;

- *рекламна графіка* – графічна продукція, призначена привабити споживача до рекламної моделі або колекції...



Рис. 22. Творчий ескіз.



Рис.23. Творчий ескіз



Рис. 24. Творчі ескізи

### КОНТРОЛЬНІ ЗАПИТАННЯ

1. Які існують види костюмних ескізів?
2. Як називаються попередні ескізи?
3. У чому полягає сутність творчих ескізів?
4. Як виконується творчий ескіз?
5. На якому етапі проектування і виготовлення виробів виконується творчий ескіз?

## ПРАКТИЧНА РОБОТА № 8 (4 год.)

**ТЕМА:** Види костюмних ескізів. Робочі ескізи.

**МЕТА:** ознайомитися з видами графічного ескізування, оволодіти прийомами виконання робочих ескізів; виховувати охайність під час виконання завдання, розвивати окомір і зорову пам'ять.

**МАТЕРІАЛЬНО-ТЕХНІЧНЕ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ:** папір, олівець, гумка; матеріали для чорно-білого ескізування.

**ЗАВДАННЯ:**

1) Виконати 5 робочих ескізів будь-яких моделей. Формат А 4. Матеріали: олівець, фломастер, туш, перо.

**ЗВІТНІСТЬ:** робочі ескізи.

**ЗАВДАННЯ ДЛЯ САМОПІДГОТОВКИ:**

- 1) Опрацювати рекомендовану літературу за темою занять, конспект лекцій.
- 2) Підготувати необхідні матеріали для малювання.

### ХІД РОБОТИ

- 1) Підготувати робоче місце для малювання і матеріали для роботи.
- 2) Виконати робочі ескізи.
- 4) Підготувати письмовий звіт з ілюстраціями про виконану роботу на форматах А-4 або/і презентацію виконання лабораторної роботи.

### ТЕОРЕТИЧНІ ВІДОМОСТІ

Все різноманіття ескізних форм можна класифікувати наступним чином:

- *фор-ескізи* – швидкі попередні рисунки майбутньої форми костюма з приблизним зображенням її основних ознак;
- *творчі ескізи* – зображення моделей або колекцій, виконаних на папері великого формату з достатньо детальною прорисовкою не тільки загальної форми одягу, але і окремих її елементів;
- *робочі ескізи* (рис. 25-26) – рисунки-схеми, що точно передають силует, пропорції і деталі костюмної форми, а також її конструктивну основу;
- *рекламна графіка* – графічна продукція, призначена привабити споживача до рекламної моделі або колекції...

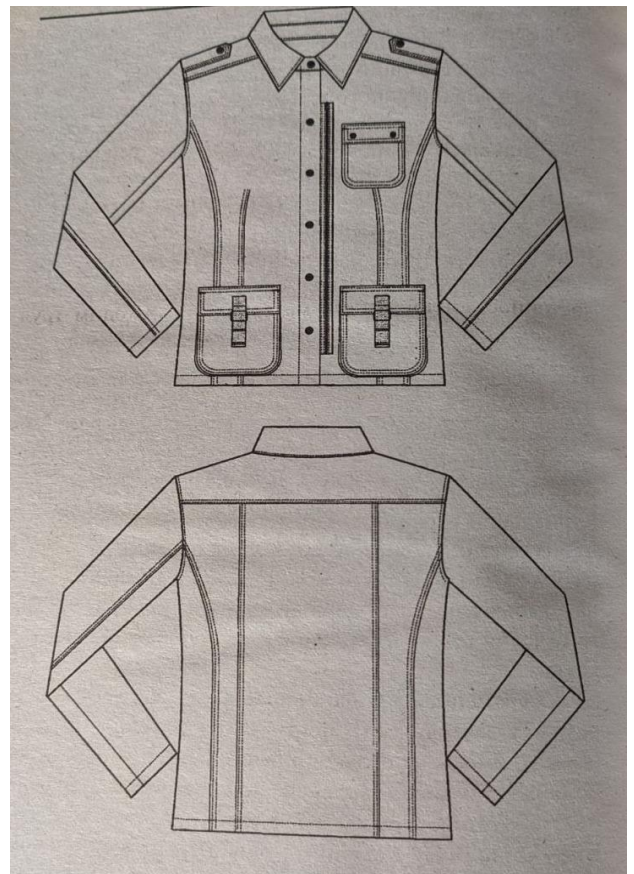
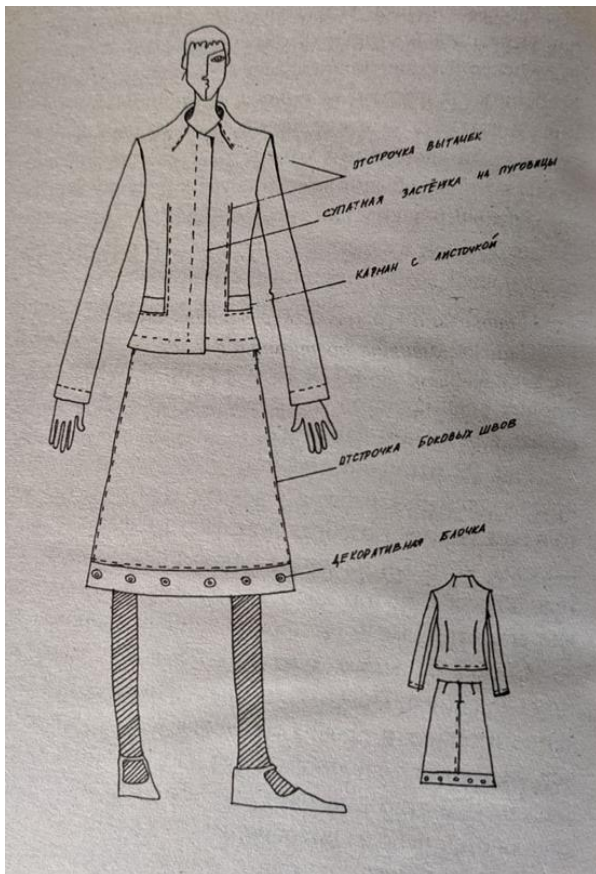


Рис. 25. Робочий ескіз

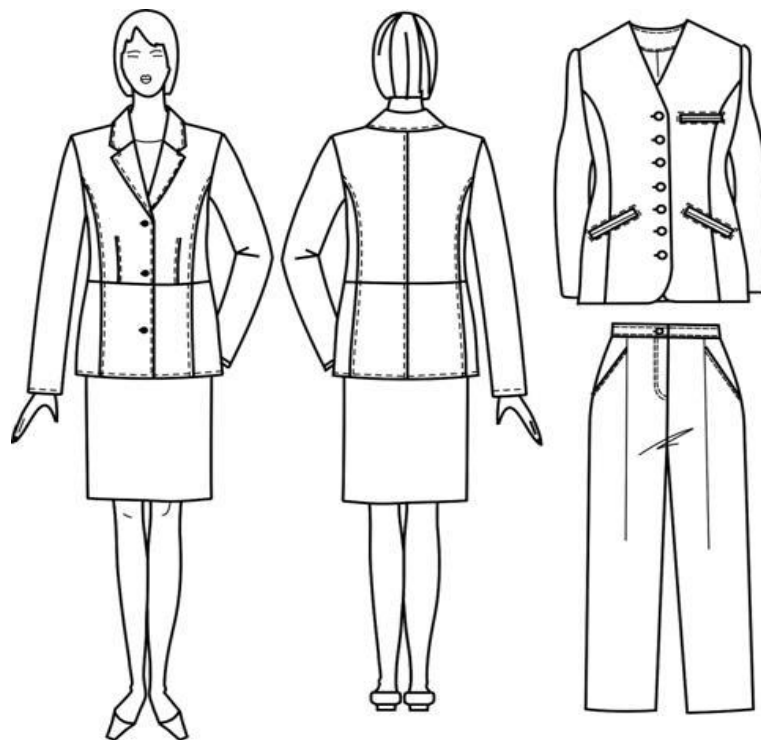


Рис. 26. Робочий ескіз.

## **КОНТРОЛЬНІ ЗАПИТАННЯ**

1. Які існують види костюмних ескізів?
2. Як називаються попередні ескізи?
3. Що називається робочим ескізом?
4. Назвіть вимоги до робочого ескізу.
5. Чим робочий ескіз відрізняється від творчого та фор-ескізів?

## ПРАКТИЧНА РОБОТА № 9 (4 год.)

**ТЕМА:** Види костюмних ескізів. Рекламна графіка.

**МЕТА:** ознайомитися з видами графічного ескізування, оволодіти прийомами виконання рекламної графіки; виховувати охайність під час виконання завдання, розвивати окомір і зорову пам'ять.

**МАТЕРІАЛЬНО-ТЕХНІЧНЕ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ:** папір, олівець, гумка; матеріали для чорно-білого та кольорового ескізування.

### ЗАВДАННЯ:

- 1) Виконати чорно-білу рекламну продукцію на будь-яку тему. Формат А 4. Матеріали: чорний фломастер або чорна туш, перо.
- 2) Виконати кольорову рекламну продукцію на будь-яку тему. Формат А 4. Матеріали: кольорові олівці, кольорова гуаш або акварель.

**ЗВІТНІСТЬ:** чорно-біла та кольорова рекламна продукція.

### ЗАВДАННЯ ДЛЯ САМОПІДГОТОВКИ:

- 1) Опрацювати рекомендовану літературу за темою занять, конспект лекцій.
- 2) Підготувати необхідні матеріали для малювання.

### ХІД РОБОТИ

- 1) Підготувати робоче місце для малювання і матеріали для роботи.
- 2) Підготувати рекламну продукцію.
- 3) Підготувати письмовий звіт з ілюстраціями про виконану роботу на форматах А-4 або/і презентацію виконання лабораторної роботи.

### ТЕОРЕТИЧНІ ВІДОМОСТІ

Все різноманіття ескізних форм можна класифікувати наступним чином:

- *фор-ескізи* – швидкі попередні рисунки майбутньої форми костюма з приблизним зображенням її основних ознак;
- *творчі ескізи* – зображення моделей або колекцій, виконаних на папері великого формату з достатньо детальною прорисовкою не тільки загальної форми одягу, але і окремих її елементів;
- *робочі ескізи* – рисунки-схеми, що точно передають силует, пропорції і деталі костюмної форми, а також її конструктивну основу;

- *рекламна графіка* (рис. 27-28) – графічна продукція, призначена привабити споживача до рекламної моделі або колекції. Належить до заключних видів графічних робіт. Реклама модної форми костюма може включати в себе плакат, буклет (проспект), журнал і т.д. Кожна з цих видів рекламної продукції вміщує інформацію про модель, яка складається із зображення костюма і тексту. Співвідношення цих інформаційних моментів (текста і рисунка) залежить від призначення рекламного аркуша...



Рис. 27. Рекламна графіка.

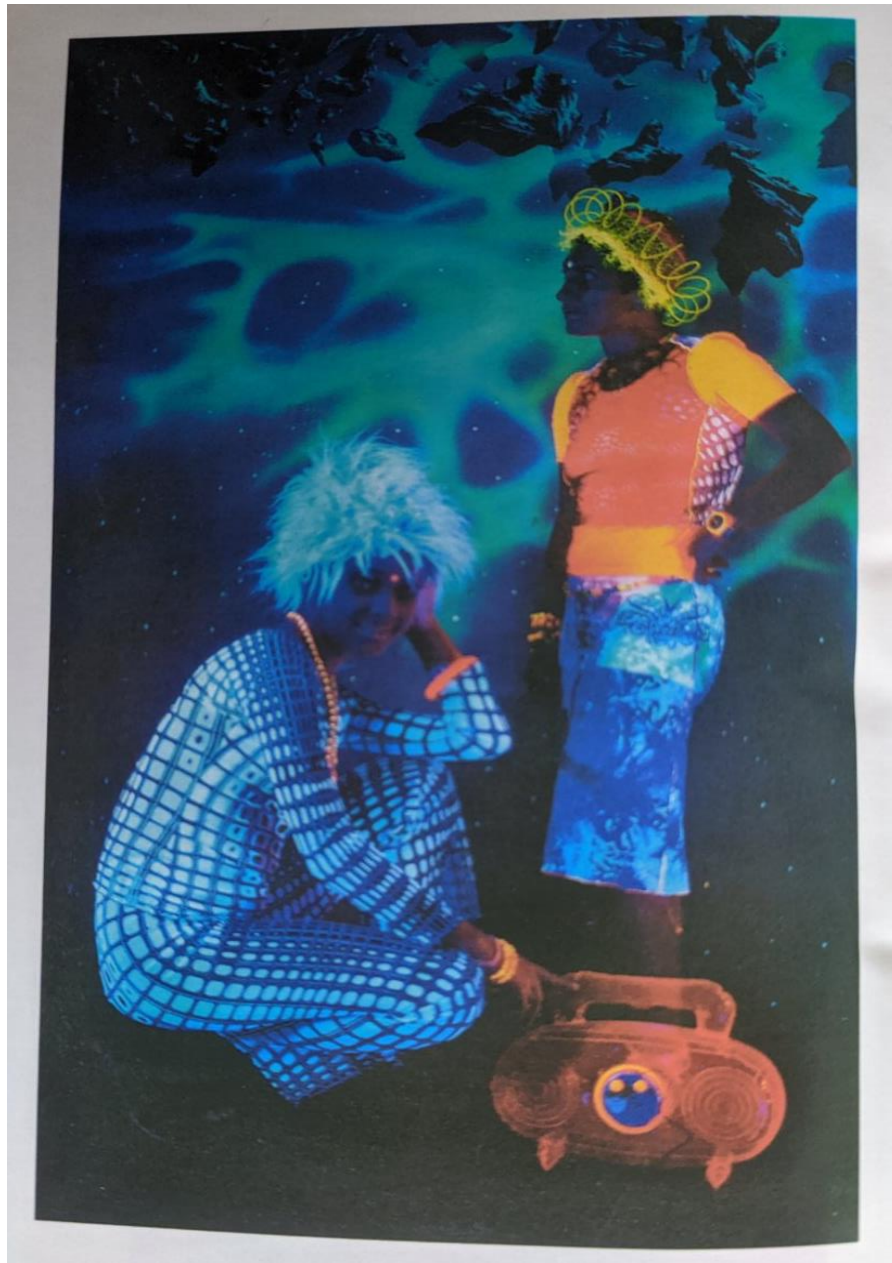


Рис. 28. Рекламна графіка (журнальна сторінка).

### **КОНТРОЛЬНІ ЗАПИТАННЯ**

1. Які існують види костюмних ескізів?
2. Як називаються попередні ескізи?
3. Що розуміють під рекламною графікою?
4. Які є види рекламної продукції?
5. Що собою являють плакат, буклет, журнальна сторінка?

## ПРАКТИЧНА РОБОТА № 10 (4 год.)

**ТЕМА:** Комп'ютерна графіка.

**МЕТА:** ознайомитися із сучасними комп'ютерними графічними програмами, навчитися застосовувати комп'ютерні програми на різних етапах художньо-графічних робіт; виховувати охайність, уважність; розвивати окомір і зорову пам'ять.

**МАТЕРІАЛЬНО-ТЕХНІЧНЕ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ:** комп'ютер, ноутбук і т.д.

**ЗАВДАННЯ:**

- 1) Виконати чорно-білу рекламну продукцію за допомогою комп'ютера.
- 2) Виконати кольорову рекламну продукцію за допомогою комп'ютера.

**ЗВІТНІСТЬ:** чорно-біла та кольорова рекламна продукція.

**ЗАВДАННЯ ДЛЯ САМОПІДГОТОВКИ:**

- 1) Опрацювати рекомендовану літературу за темою занять, конспект лекцій.

### ХІД РОБОТИ

- 1) Підготувати чорно-білу та кольорову рекламну продукцію за допомогою комп'ютера.
- 2) Підготувати звіт з ілюстраціями про виконану роботу або/і презентацію виконання лабораторної роботи.

### ТЕОРЕТИЧНІ ВІДОМОСТІ

Створюючи костюмні ескізи різного призначення, художник все частіше використовує комп'ютер. Це є зрозумілим і виправданим через те, що сучасні комп'ютерні графічні програми надають необмежені можливості для пошуку оптимальних проєктних рішень і отримання самих різноманітних образотворчих ефектів.

Ступінь участі комп'ютера у створенні ескізу може бути різною. Існують спецпрограми, які дозволяють створювати зображення костюма, який проєктується або рекламується повністю на комп'ютері без використання ручного малювання...

Малювання графічних зображень може виконуватися за допомогою будь-якого растрового графічного редактора: MS PAINT, GIMP, PAINT.NET, PHOTOSHOP або іншого з подібними

**можливостями. Кожен редактор має власний набір інструментів для малювання і обробки зображення.**

Використовуючи можливості комп'ютерних програм, художник може легко і продуктивно вести пошук оригінальної композиційної структури, колористичного рішення, яскравих образотворчих ефектів...

Найефективніше застосовують комп'ютерні програми під час роботи над рекламною графікою і журнальною модною ілюстрацією...

### **КОНТРОЛЬНІ ЗАПИТАННЯ**

1. Які комп'ютерні графічні програми Ви знаєте?
2. На яких етапах створення ескізу використовують комп'ютер?
3. На якій стадії створення ескізу не дуже доцільно використовувати комп'ютерні програми?
4. Що розуміють під рекламною графікою?
5. Які є види рекламної продукції?
6. Що собою являють плакат, буклет, журнальна сторінка?

## СПИСОК РЕКОМЕНДОВАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ ДЛЯ САМОСТІЙНОГО ОПРАЦЮВАННЯ

1. Бердинських С. О. Ескізування у творчо-пошуковому процесі художнього формоутворення. *Технічна естетика і дизайн*. Київ, 2013. Вип. 12. С. 18-26.
2. Богушко О. А., Маліновський В. І., Святкіна А. Є. Геометрія поверхонь одягу. К.: Освіта України, 2019. 192 с.
3. Гардабхадзе І. А., Островецька М. О. Інноваційні методи візуалізації результатів художнього проектування одягу в індустрії моди. *Наукові записки КНУКіМ*. Київ, 2012. Вип. 13. С. 33-41.
4. Горбатюк Н. А., Авілкова Л. О., Откидач Г. І., Романюк І. Г., Животовська Г.М. Практичне ескізування одягу. Київ: Грамота, 2021. 192 с.
5. Захаркевич О. В., Кулешова С. Г., Домбровська О. М. Практикум з комп'ютерного проектування одягу: навч. посібник. Хмельницький: ХНУ, 2016. 311 с.
6. Колосніченко М. В., Процик К. Л. Мода та одяг. Основи проектування та виробництва одягу: навч. посібн. Київ: КНЦТД, 2016. 238 с.
7. Кравець денної форми навчання / уклад. Г. П. Іванченко. Луцьк: ТФК ЛНТУ, 2022. 36 с.
8. Куленко М. Я. Основи графічного дизайну: підручник / за ред. проф. Є.А. Антановича. Київ: Кондор, 2015. 544 с.
9. Кулешова С. Г., Славінська А. Л. Удосконалення методу автоматизованого ескізного проектування конкурентоспроможних моделей одягу. *Вісник Київського національного університету технологій та дизайну*. Київ, 2010. №6. С. 109-114.
10. Кулешова С. Г. Розробка методу перетворення інформації на етапах «художній ескіз – технічний ескіз» в САПР одягу. *Вісник Хмельницького національного університету*. Хмельницький, 2013. №2. С. 97-103.

11. Кулешова С. Г. Перцептивний підхід до ознак візуалізації в моделюванні проектного рішення одягу. *Вісник Хмельницького національного університету*. Хмельницький, 2019. №5 (277). С. 40-46.
12. Міщенко Р. В. Основи художньої графіки костюма. К.: Арістей, 2020. 176 с.
13. Ніколаєва Т. В. Тектоніка формоутворення костюма. К.: Арістей, 2018. 340 с.
14. Пантус Н. В. Проектна графіка як складова частина сучасного проектно-творчого процесу. *Вісник ХДАДМ*. Харків: ХДАДМ, 2014. Вип. 6. С. 43-44.
15. Пашкевич К. Л. Застосування сучасних методів для проектування колекцій одягу складних форм: збірник наук. праць. Київ: Дія, 2015. Вип. 8. С. 217-225.
16. Повшик С. Я. Етап ескізування як засіб візуалізації проектного процесу. *Вісник ХДАДМ*. Харків: ХДАДМ, 2015. №7. С. 54-59.
17. Резніченко М. І., Твердохлібова Я. М. Художня графіка: навч.-метод посібн. для студентів художньо-графічних факультетів. Тернопіль: Навчальна книга – Богдан, 2019. 272 с.
18. Скляр С. Повний посібник з малювання. Харків, 2009.
19. Спеціальне малювання [текст]: конспект лекцій для здобувачів освітньо-кваліфікаційного рівня «кваліфікований робітник» за професією 7433 Кравець денної форми навчання / уклад. Г.П. Іванченко. Луцьк: ТФК ЛНТУ, 2022. 36 с.
20. Троян О. М. Спецкомпозиція виробів: лабораторний практикум для студентів напряму підготовки – Технологія виробів легкої промисловості / О.М. Троян, Л. В. Краснюк. Хмельницький: ХНУ, 2018. 48с.
21. Яремків М. Композиція: творчі основи зображення: навчальний посібник. Тернопіль: Підручники і посібники, 2009. 112 с.

Електронне видання

## **Графічне ескізування одягу**

## **Graphic sketching of clothes**

навчально-методичний посібник  
для здобувачів професійної освіти першого (бакалаврського)  
рівня вищої освіти

Підп. до розповсюдження 26.06.2025.

Формат 60x84/8. Умов. друк. арк. 9,06. Зам. №3472

Облік.-вид. арк. 3,42. Папір офсетний. Гарнітура Таймс.

Видавництво Глухівського національного педагогічного  
університету імені Олександра Довженка

41400, м. Глухів, Сумська обл., вул. Київська, 24

тел/факс (05444) 2-33-06.

Свідоцтво суб'єкта видавничої справи СМв №046 від 16 червня 2014 року