

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

Тетяна ВАСЕНОК

СПЕЦМАЛЮВАННЯ ТА ОСНОВИ КОМПОЗИЦІЇ

(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 Спецмалювання та основи композиції: навчально-методичний посібник для здобувачів професійної освіти першого (бакалаврського) рівня вищої освіти / автор Васенок Тетяна. Глухів. 2025. 80 с.

У навчально-методичному посібнику наведено анотований конспект лекцій освітнього компоненту «Спецмалювання та основи композиції», методичне забезпечення до практичних робіт з набуття здобувачами освіти фахових здібностей графічного відображення думок. Висвітлюються питання із структури та технології творчого процесу створення виразного художньо-графічного образу людини у костюмі, основні принципи і методи такого зображення на основі образного мислення.

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

ВСТУП	4
ТЕОРЕТИЧНА ЧАСТИНА	7
АНОТОВАНИЙ КОНСПЕКТ ЛЕКЦІЙ	7
<i>Лекція 1. Основи спецмалювання</i>	7
<i>Лекція 2. Графічні фактури та матеріали</i>	10
<i>Лекція 3. Прийоми роботи з фарбами. Колаж</i>	15
<i>Лекція 4. Малювання фігури людини за допомогою методу простих форм</i>	18
<i>Лекція 5. Графічне зображення елементів одягу</i>	25
<i>Лекція 6. Графічне ескізування одягу</i>	34
<i>Лекція 7. Графічне вирішення ескізів одягу</i>	40
<i>Лекція 8. Основні закономірності композиції костюма</i>	48
ПРАКТИЧНА ЧАСТИНА	59
ПРАКТИЧНА РОБОТА №1. Малювання плоских предметів геометричної форми	59
ПРАКТИЧНА РОБОТА №2. Малювання об’ємних предметів геометричної форми	62
ПРАКТИЧНА РОБОТА №3. Графічні фактури та матеріали	65
ПРАКТИЧНА РОБОТА №4. Прийоми роботи з фарбами. Колаж	67
ПРАКТИЧНА РОБОТА №5. Малювання фігури людини та елементів одягу	70
ПРАКТИЧНА РОБОТА №6. Види ескізів. Графічне вирішення ескізів одягу з елементами композиційного формоутворення	74
СПИСОК РЕКОМЕНДОВАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ ДЛЯ САМОСТІЙНОГО ОПРАЦЮВАННЯ	78

ВСТУП

Спеціальне малювання – це один із видів декоративно-прикладного мистецтва (образотворчого мистецтва). Цей освітній компонент (ОК) є обов'язковим для професійної підготовки 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).

Освітній компонент (ОК) «Спецмалювання та основи композиції» є нормативним циклу професійної підготовки бакалавра за спеціальністю 015 Професійна освіта (Технологія виробів легкої промисловості).

Освітній компонент 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 композицій.

Мета освітнього компоненту.

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 освітнього компоненту «Спецмалювання та основи композиції» є формування у здобувачів освіти фахових компетентностей із 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 ОК:
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 ОК. Основи малювання (матеріали для малювання, техніки малюнка). Графічні фактури та матеріали (лінія, пляма; лінійні фактури, плямові фактури, лінійно-плямові фактури; ескізні техніки). Прийоми роботи з фарбами (монотипія, робота шпателем і пульверизатором) та колаж. Малювання фігури людини за допомогою методу простих форм з опорою на одну або обидві ноги. Графічне зображення елементів одягу (складок, застібок, комірів і рукавів). Графічне ескізування одягу в цілому (фор-ескізи, творчі та робочі ескізи, рекламна графіка). Графічне вирішення ескізів одягу (малювання поясних і плечових виробів, фігури людини в одязі). Основні закономірності композиції костюма (композиційне формоутворення, цілісність композиції та її засоби, прийоми гармонізації, колір і фактура в композиції, основи графічного моделювання).

**У результаті вивчення курсу у здобувачів вищої освіти
формується 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 обґрунтовані 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, проектуванням 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 «Спецмалювання та основи композиції» вивчається у кількості 3 кредитів ECTS. До 30 аудиторних годин включено 14 лекційних годин і 16 годин практичних занять. Формою підсумкового контролю є залік.

ТЕОРЕТИЧНА ЧАСТИНА

Лекція 1. Основи спецмалювання

1. Мета і завдання малювання.
2. Матеріали для малювання. Техніка малюнка.
3. Історичний погляд на пропорції фізичної краси людини.

1. Найважливіша умова успішного навчання малюванню – систематичне і послідовне вивчення основ образотворчої грамоти: перспективи, лінійно-конструктивної побудови форми предмету на площині, законів світлотіні, кольороведення і композиції...

Нині здібності до малювання необхідні представникам багатьох професій як спосіб пізнання світу, як графічне відображення думок і т.д... Так педагог, який вміє малювати значно швидше, а головне, доступно донесе до учнів свою думку у вигляді зображення на дошці... Ідея інженера, яку втілено у нарисі олівцем на папері, стає зафіксованою формою майбутньої конструкції або споруди у їх попередньому вигляді.

Зорovo можна представити предмет або явище таким, яким людина бачить на даний момент або яким бачив у минулому чи міг бачити. Засоби малювання дозволяють створити фантастичні образи, представити незвичайні явища. Така гнучкість форм вираження і складання уявних об'єктів робить малювання основою розвитку творчої уяви і фантазії, які необхідні майбутнім педагогам професійного навчання.

У процесі практичного вивчення спецдисципліни у здобувачів освіти удосконалюються зорові пам'ять та уява, розвиваються творчі здібності. Кожна нова вправа відшліфовує техніку роботи олівцем або фарбами...

Основною метою курсу є придбання здобувачами освіти фахових здібностей володіння ведучим елементом будь-якого зображення – композицією на основі образного мислення. Малювання сприяє формуванню

естетичного відношення до світу прекрасного. Цінність занять ще і в тому, що вони розвивають зорову пам'ять...

Завданнями курсу є:

- вивчення теоретичних основ образотворчої грамоти;
- розвиток просторового мислення;
- засвоєння законів композиції, техніки малюнка і послідовності його виконання;
- ознайомлення з поняттям форми предмета і основними законами перспективи, з поданням у зображенні тонових і кольорових відношень...

2. Для занять малюванням потрібні спецматеріали, приладдя, інструменти: папір, графітові олівці різної м'якості, кольорові олівці, акварельні і гуашеві фарби, пензлі, гумка для стирання, дошки для малювання...

Вивчення техніки малюнка завжди пов'язано з вивченням практичних властивостей матеріалів та інструментів.

Папір має бути білим, зернистим і достатньо щільним.

Графітовий олівець з'явився у 1790 році завдяки французькому вченому Н. Контьє, який запропонував вклеювати графітові стрижні у дерев'яну оправу. До цього люди користувалися графітовими стрижнями дуже крихкими, що бруднили пальці. В епоху Відродження художники робили малюнки паличками із свинцю та срібла... У наш час випускають графітові олівці з різним ступенем м'якості. Малювати прийнято м'якими і середньої м'якості олівцями: від МТ до 2М...

Кольорові олівці використовують для розфарбовування малюнків, особливо під час оволодіння навиками кольоротонового зображення.

Акварель – фарба, що розводиться водою.

Гуаш – так само розводиться водою, але на відміну від акварелі є непрозорою фарбою.

Пензлі – розрізняють за розміром і формою. Круглі пензлі використовують для малювання аквареллю, плоскі – гуашшю. Виготовляють пензлі із обробленого волосся хвостів борсуків, білок та інших тварин...

Техніка рисунка представляє собою систему технічних засобів та образотворчих прийомів, завдяки яким на плоскій поверхні паперу з'являється зоровий образ того або іншого предмету.

Засвоєння техніки малюнка необхідно для оволодіння вміннями і навиками, яких достатньо для рішення важких завдань зображення об'ємної форми предметів на площині. Малюнок передає пропорції і загальну форму в залежності від положення натури у просторі відносно того, хто малює.

Технікою малюнку називають спосіб нанесення на поверхню паперу різних слідів від олівця, пензля, тобто лінії, штрихи, мазки...

Той хто починає малювати найчастіше неправильно тримає олівець – тримає як ручку для письма. Олівець необхідно тримати як спицю (рис. 1) для того щоб бачити весь малюнок, а рука була легкорухомою (див. рис. нижче). При цьому легке торкання паперу не дозволяє йому бруднитися...

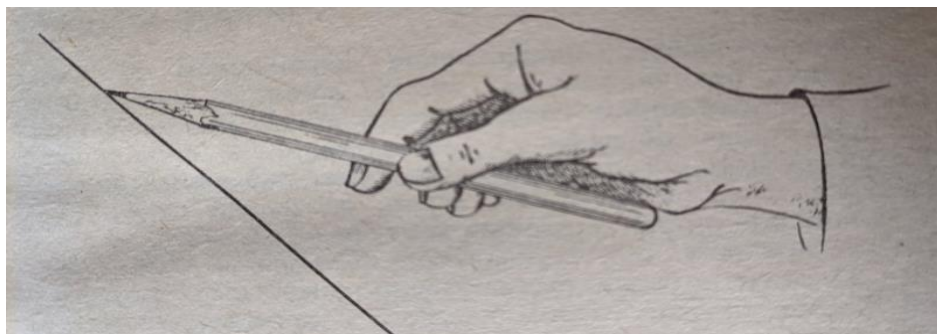


Рис. 1. Як правильно тримати олівець.

Правильною має бути поза, того хто малює – посадка. Сидіти необхідно прямо і тільки очима перебігати з натури на малюнок і з малюнка на натуру тому, що предмет стане іншим під час переміщення місця погляду (необхідно мати малювальні дошки або мольберти)...

3. Головним у творчій діяльності художника-модельєра (дизайнера) є створення нових форм костюма, які мають відповідати вимогам сучасної моди і удосконалювати зовнішній облік людини. Виготовлення одягу у матеріалі – головна мета художнього проєктування...

Ця робота безпосередньо пов'язана із зображенням форми костюма, що проєктується. Вміння грамотно і виразно зображувати придуману модель на папері у вигляді ескізу вважається не менш важливою якістю професійного дизайнера, ніж створення одягу в реальному матеріалі...

Майбутня модель має бути замальованою через те, що вона доповнює і перевіряє ідею модельєра. Зображення костюма є найсильнішим засобом пропаганди нової модної лінії. Отже, вивченню основ ескізної графіки і придбанню навиків зображення одягу необхідно приділяти достатньо уваги...

Лекція 2. Графічні фактури та матеріали.

1. Лінія і пляма.
2. Поняття про графічні фактури.
3. Матеріали для виконання кольорових ескізів. Техніка малюнка.

1. При загальному різноманітті прийомів і способів створення костюмного ескізу основним художнім засобом є *лінія*. Гарний фахівець перетворює лінію у міцний засіб емоційного впливу на спостерігача. Жива, виразна, експресивна лінія не тільки привертає увагу до форми костюма, але і допомагає дизайнеру більш повно розкрити образний настрій нової моделі...

Лінію можна визначити як слід руху точки на площині. Лінії можуть мати різний нарисний характер: вони можуть бути прямі, криві, зигзаподібні, або ломані. Криві лінії поділяються на криві з постійним радіусом кривизни,

до яких належать окружність і дуга, і криві з перемінним радіусом кривизни, тобто гіперболи, параболи, спіралі і вільні криві...

За направленням розрізняють горизонтальні лінії, вертикальні та нахилені, або діагональні...

Замкнуті лінії утворюють всередині себе пляму. *Плямою* називається частина площини, обмежена замкнутою лінією, або – це слід руху лінії на площині.

У кожному рисунку розрізняють пляму мотиву і пляму фону. У багатьох композиціях ділення на фон і рисунок умовне. Плями можуть відрізнитися одна від одної кольором, світлотою, фактурою. Образність, емоційний характер сприйняття плями знаходиться у прямій залежності від характеру ліній, що утворюють пляму.

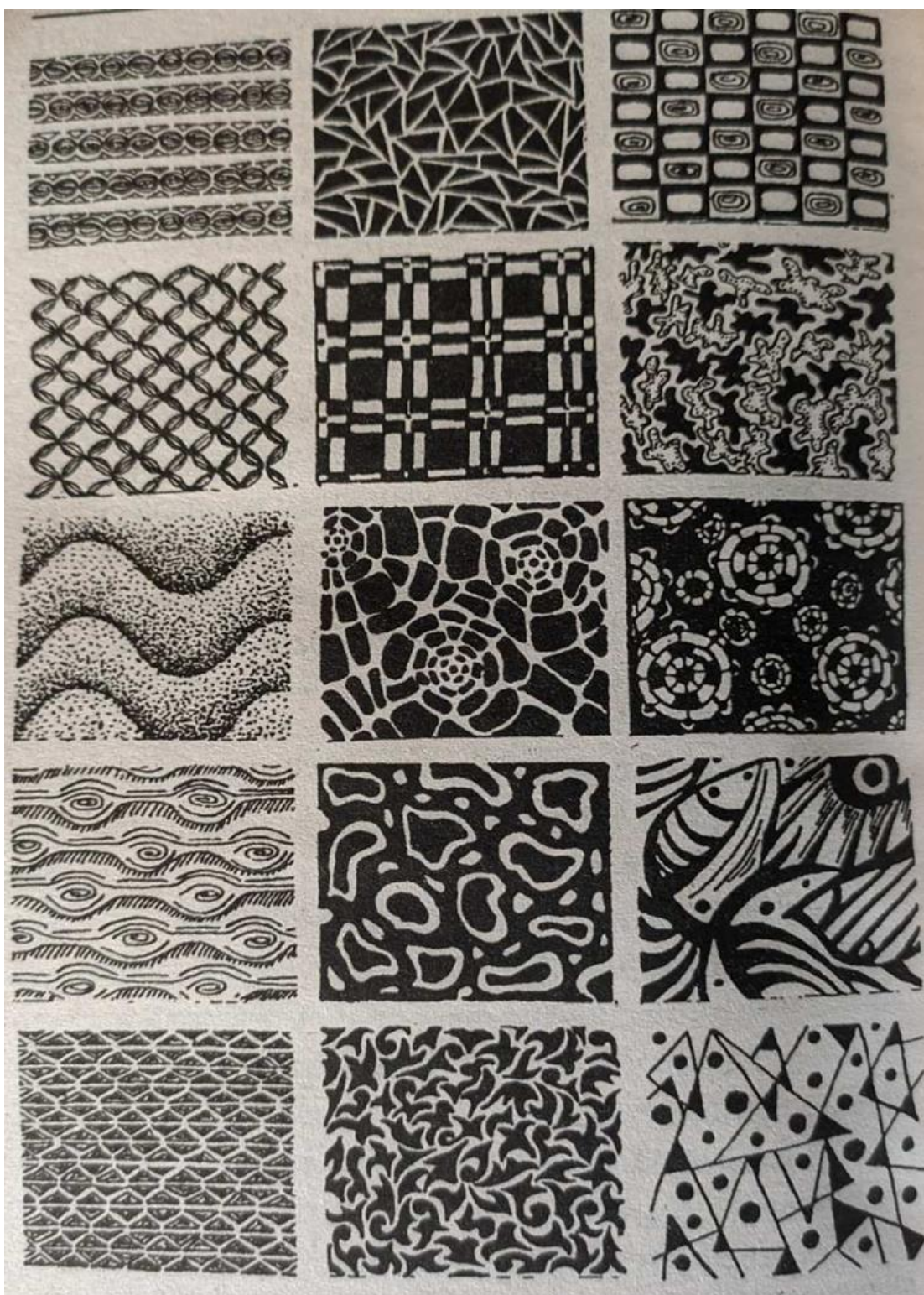
Точка, лінія і пляма – це графічні елементи, що дозволяють створювати будь-яке зображення...

2. В ескізній графіці існує таке поняття «графічна фактура», що означає спосіб заповнення поверхні аркуша різними графічними знаками. На відміну від реальної фактури предметів, яку можна відчувати візуально і на дотик, у графіці кажуть про різницю фактур лише в ілюзорному сенсі, тому що фізично поверхня графічного аркуша, заповнені різними способами, залишається однорідною.

За способом зображення рисунка і його елементів графічні фактури розрізняють наступним чином (рис. 2):

- *лінійні фактури* – у процесі створення зображення використовуються тільки точки або лінії; лінії можуть бути різної товщини, різного характеру начертання та нахилу, чим більша густина ліній, тим більш темним виходить рисунок. Тому варіювання густотою ліній дозволяє отримати різні світлотні відношення. Фактури створені тільки точками і лініями, створюють відчуття прозорості поверхні, легкості, ніжності, м'якості; утворена лінійною

фактурою поверхня позбавлена сильних контрастів, а отже, вона малоактивна;



а)

б)

в)

Рис. 2. Графічні фактури:

а) лінійні; б) плямові; в) лінійно-плямові.

- *плямові фактури* – лінія втрачає самостійне значення і стає лише межею, що розділяє сусідні плями; образність такої фактури залежить від характеру плями – утворена вона прямими або кривими лініями, є правильною геометричною фігурою або має довільну конфігурацію; подібні фактури мають дуже активне звучання, вони є різкими й контрастними, сприймаються вони як важкі та виступаючі;

- *лінійно-плямові фактури* – рисунок представляє собою сукупність всіх графічних елементів – точки, лінії, плями, що посилює виразні можливості зображення; цей вид фактури найбільш часто використовується в ескізній графіці, тому що дозволяє передати декоративність і матеріальність поверхні в повній мірі; різну емоційну забарвленість можна отримати залежно від присутності ліній або активних (зафарбованих) плям у фактурі... (див. рис. нижче).

Вибір тієї або іншої графічної фактури при виконанні чорно-білого ескізу залежить від образу костюма і якості матеріалів з яких він буде виготовлений...

3. До традиційних ескізних технік у художньому проектуванні костюма належать акварель, гуаш, значно рідше – темпера. За їх допомогою виконуються ескізи в кольорі. Кожна з цих технік забезпечує свій ілюзорний ефект передання фактури матеріалів костюмів. Поєднання різних прийомів виконання ескізу дозволяє різнобічно і найбільш повно розкрити задум костюма вже на першому етапі його створення...

Акварель – фарба, яку отримують із рослинного клею та яка розчиняється водою. Її основні якості – прозорість, чистота кольору, крізь який просвічується тон і фактура паперу. Отримання різноманітних кольорів і відтінків в акварелі може виконуватися двома способами:

- механічним – попереднє змішування різних фарб на палітрі у вигляді колера;

- оптичним – прозорі кольорові плями накладаються шарами з утворенням

нового відтінка (цей спосіб називається лессіровкою).

В ескізній графіці акварель часто поєднується з малюванням тушшю і пером, є своєрідною кольоровою підкладкою, по якій виконується точна і детальна прорисовка.

Гуаш – фарба, що представляє собою тонко розтертий кольоровий пигмент, у який додається водно-клейова зв'язуюча основа (гумміараб'їк, пшеничний крохмаль, декстрин і т.д.) та домішок біліл. На відміну від акварелі не прийнято працювати прозоро – фарба накладається на папір щільною покриваючою плямою.

Особливості:

- через біліла кольорові плями під час висихання сильно висвітлюються;
- гуаш наноситься на папір в один шар тому, що під час накладання другого шару перший починає «вимиватися» і з'являється відчуття брудного кольору.

Для роботи з гуашшю можна користуватися акварельними пензлями, але краще спеціальні пензлі з синтетичним волоссям. Папір має швидко вбирати вологу, бо при висиханні фарбованої плями на поверхні утворюються негарні розводи. Для виконання ескізів у гуашевій техніці добре підходить картон...

Темпера – від італійського «змішувати фарби». Фарби складаються з кольорового пигменту, де зв'язуючою речовиною є емульсія з води та яєчного жовтка і розведеного у воді рослинного або тваринного клею змішаного з маслом.

За технікою виконання робіт темпера схожа з гуашшю і має такі переваги:

- не втрачає яскравості і свіжості після висихання;
- другий шар фарби не вимиває перший, а перекриває його (!). Фарби є дорогими і зазвичай використовуються при виконанні творчих ескізів.

Лекція 3. Прийоми роботи з фарбами. Колаж.

1. Монотипія.
2. Робота шпателем.
3. Робота пульверизатором.
4. Колаж.

1. Монотипія – 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.

Можна не весь ескіз виконувати в техніці монотипії, а лише частину його для отримання характерного ефекту.

Оскільки монотипія не дає чіткого рисунка і відтиски виходять довільні, після висихання фарби додають і конкретизують ескіз за допомогою проробки фломастером або тушшю і пером. Такі ескізи не вміщують детальної інформації про костюм, його конструкцію, деталі, а лише дають загальне представлення про форму, основні пропорції і колір. Хоча, вони є емоційно виразними і добре передають образність майбутнього виробу.

2. Це простий і сучасний прийом роботи з гуашевими та темперними фарбами, що дозволяє швидко досягти потрібного результату та показати основні форми предметів, що зображуються.

Шпатель представляє собою металеву лопаточку. Вони можуть бути невеликі і гнучкі, слугують для проробки більш дрібних деталей і великі тверді, що використовуються для нанесення фарби на великі кольорові зони.

При відсутності справжнього шпателя його може замінити смужка картону бажаної ширини (від ширини шпателя залежить ширина мазка).

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. Фарби нанесені шпателем краще зберігають свою свіжість і чистоту, ніж при роботі пензлем.

3. Цей прийом дає дуже цікаві ефекти і може використовуватися при виконанні більшого за форматом ескізу. З технічного боку він дуже простий: сильно розведена водою фарба (будь яка) заливається у ємність з розприскувачем (пульверизатором) і наноситься на папір.

Якщо частина ескізу прикривається трафаретом – формами, вирізаними з картону, або будь-якими предметами, то відповідно на прикритий папір фарба не попадає і зберігається або колір паперу, або колір нанесеного раніше шару. Нашаровування нових шарів фарби дозволяє досягти ефекту глибини.

Верхній шар фарби, нанесений пульверизатором, може бути прозорим, легким, або більш щільним, покривним. Необхідно пам'ятати, що більш темні фарби розбризкуються в останню чергу.

Схожий ефект можна отримати, якщо фарбу наносити не пульверизатором, а за допомогою поролонового тампону (використовують при виконанні ескізів на невеликих форматах паперу).

Вміле володіння різними прийомами роботи з фарбами сприяє отриманню оригінальних і виразних ескізних рішень, а також ілюзорному переданню матеріальності предметів...

4. Дуже цікаві костюмні ескізи можна виконати без традиційного малювання тушшю, олівцями, фломастерами, фарбами. При цьому можуть

використовуватися кольоровий папір, картон, що має різноманітну фактуру, шматки тканини та інші матеріали. Такий прийом зображення називається колаж (від фр. «наклеювання»). *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, 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...

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 урахувати призначення ескізу і характер композиції костюма...

Лекція 4. Малювання фігури людини за допомогою методу простих форм.

1. Малювання фігури людини по умовно-пропорційній схемі «8 голів».
2. Послідовність побудови з опорою на дві ноги.
3. Послідовність побудови з опорою на одну ногу.

1. Канон – це закономірність, правило, в даному випадку закономірність малювання фігури людини, пропорції тіла якої приймаються за ідеальні.

Одиниця міри, яка взята для побудови того чи іншого канону називається *модулем*.

Найбільш зручним для побудови чоловічої фігури виявився канон, де за **модуль (М)** була прийнята висота голови. Висота голови людини укладається по висоті всієї фігури 8 разів.

Основною характерною ознакою пропорції тіла людини є співвідношення висоти голови до висоти всієї фігури. Вертикальний розмір силуету голови прийнято за основний вимір при аналізі і визначенні пропорції на малюнку фігури людини (рис. 3-4).

Скористуємося найбільш зручним в практиці відношенням – пропорційним каноном, де модулем є висота голова людини – М (табл. 1).

Пропорції силуету чоловіка і жінки

Назва виміру	Пропорції фігури	
	жіночої	чоловічої
1.Зріст	8 М	8 М
2.Ширина плечей	1,75 М	2 М
3.Відстань від лінії підборіддя до лінії талії	2 М	2 М
4.Ширина по лінії талії	1 М	1,2 М
5.Ширина стегон	1,5-1,75 М	1,4 М
6.Довжина ніг	3-4 М	3-4 М
7.Довжина ступні	1 М	1,2 М
8.Довжина долоні	0,5-0,75 М	0,75-1 М
9.Лінія коліна	На середині довжини ніг	На середині довжини ніг
10.Ширина шиї	0,25М	коротша і ширша
11.Висота плечей	1/3 М від лінії підборіддя	1/3 М від лінії підборіддя
12.Довжина рук	Лінія ліктя знаходиться на лінії талії, а лінія зап'ястка – на рівні лінії стегон	Лінія ліктя знаходиться на лінії талії, а лінія зап'ястка – на рівні лінії стегон

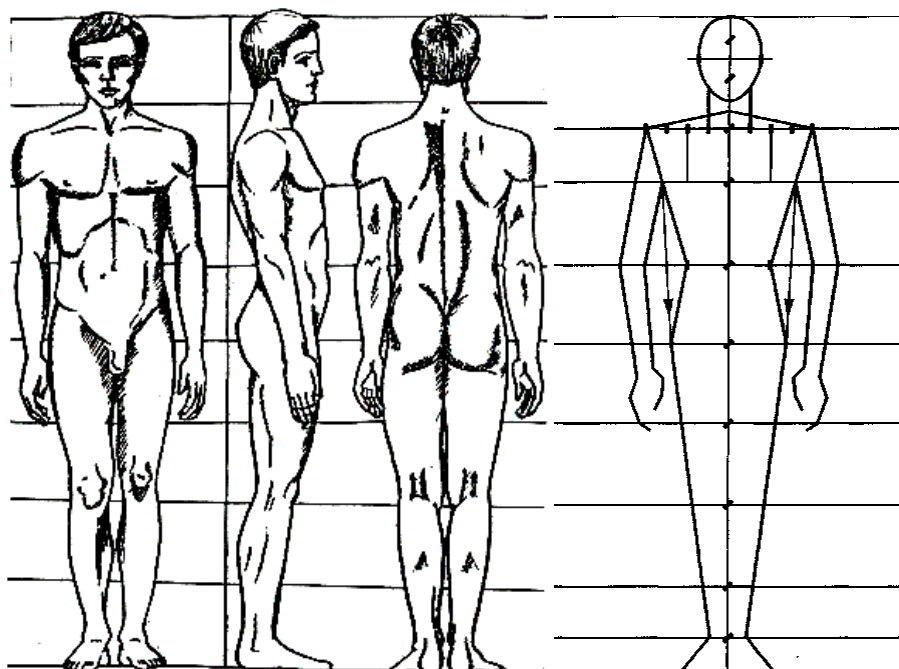


Рис. 3. Пропорції чоловічої фігури

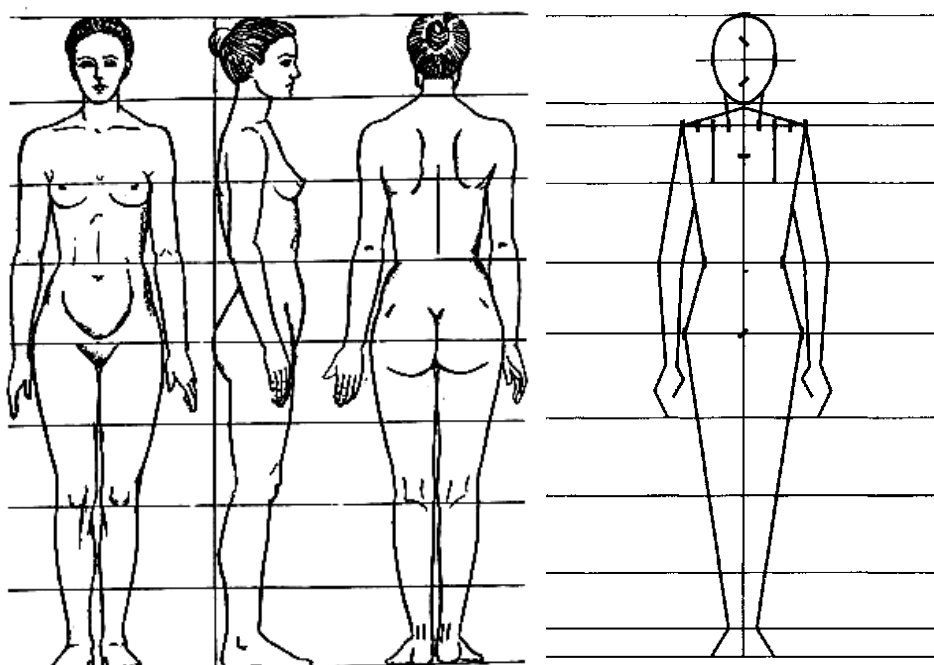


Рис. 4. Пропорції жіночої фігури

Пропорції дорослої людини та дітей за дослідженнями Суворової О. К. див. нижче (рис. 5-6).

2. 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. 7):

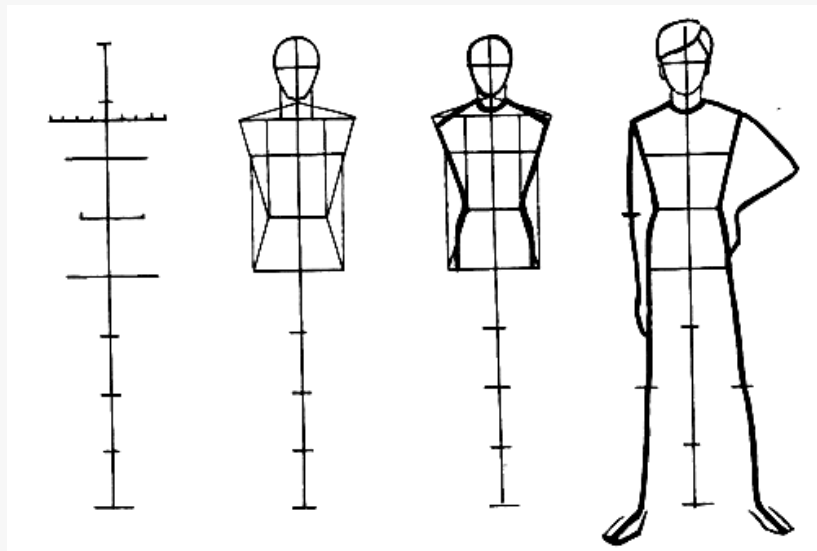


Рис. 7. Послідовність побудови схеми фігури з опорою на обидві ноги

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 ший 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 ліній 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 шию, 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.

3. 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. 8):

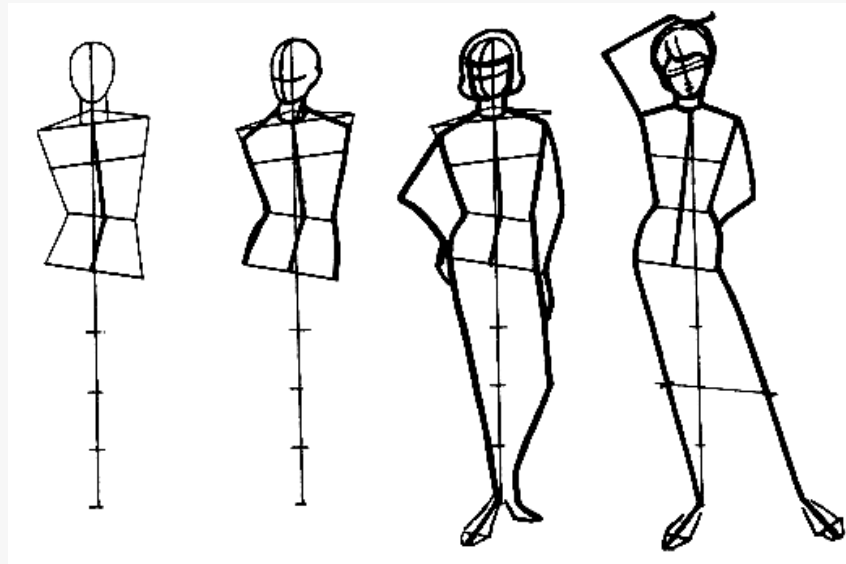


Рис. 8. Послідовність побудови схеми фігури з опорою на одну ногу

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 напрямлення 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.

Лекція 5. Графічне зображення елементів одягу.

1. Малювання складок.
2. Малювання комірів з різним ступенем прилягання.
3. Малювання застібок.
4. Малювання рукава.

1. Драпірування (від французького *draperie* і *drapage*) — формування збірок або безлічі витончених складок. Драпірування може лягати м'якими хвилями або розташовуватися абсолютно в хаотичному порядку (рис. 9-10).

2. При малюванні коміра слід звертати увагу на те, що він охоплює шию, а не лежить на лінії плеча. Таким чином, необхідно враховувати ступінь прилягання коміра до шиї, глибину відкриття горловини і ширину вирізу горловини.

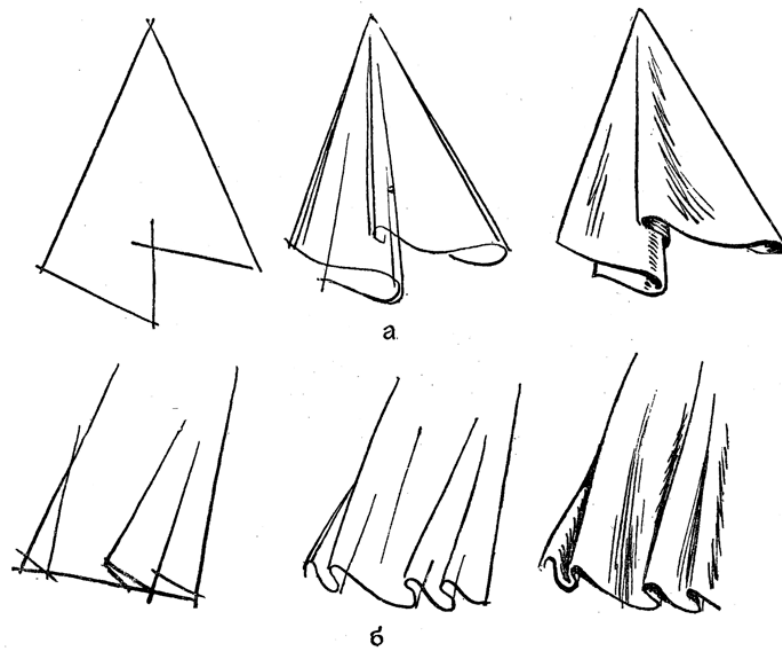


Рис. 9. Послідовність малювання складок

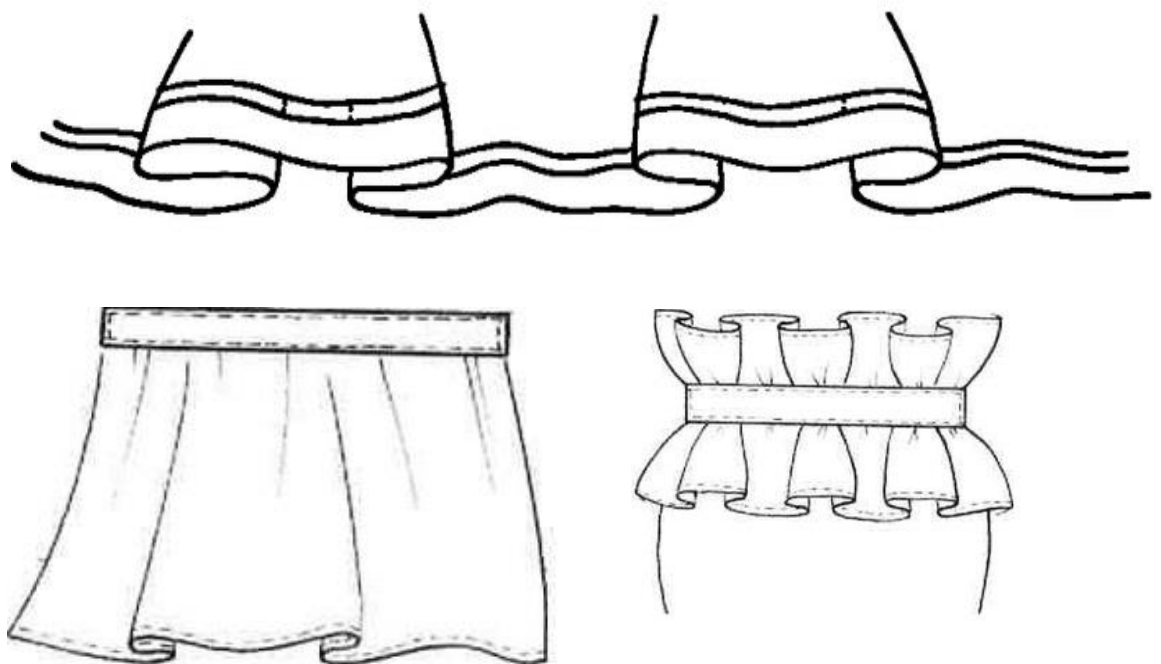


Рис. 10. Деталі складок

Малювання коміра в моделях із застібною доверху (рис. 11).

1. На схемі торса визначаємо глибину відкриття горловини по відношенню до лінії грудей і відзначаємо на осьовій лінії потрібну точку (точка а). Намічаємо лінію горловини, лінію борту і розташування гудзиків.

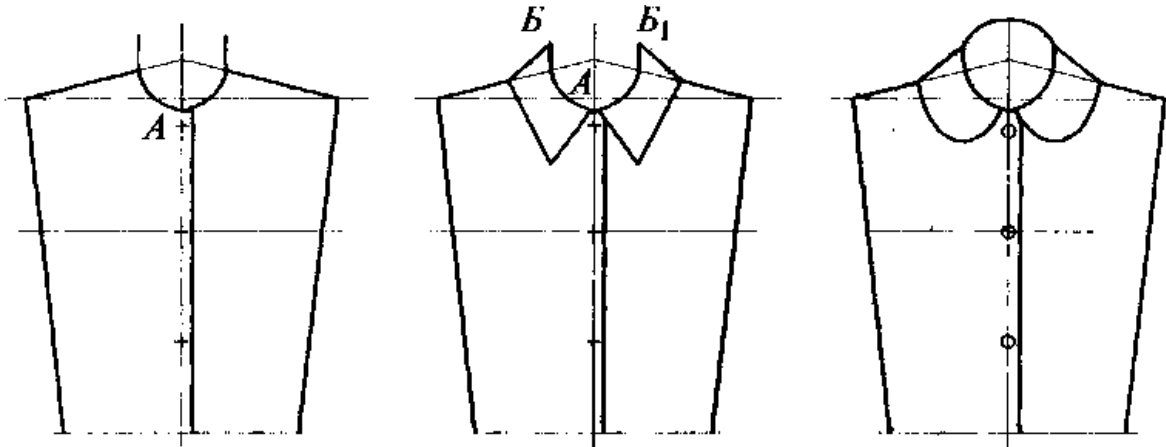


Рис. 11. Етапи малювання коміра із застібкою доверху

2. На висоті ший позначаємо точки б і б¹, що визначають висоту коміра до згину. Через точки Б, А і БХ прокладаємо лінію облягання коміром ший. Далі намічаємо розмір коміра, визначивши на лінії нахилу плечей від точок Б і Б¹ його ширину.

3. Прорисовуємо форму коміра і завершуємо малюнок, надаючи йому закінчений вигляд.

Малювання коміра піджачного типу (рис. 12).

На рис. 12а показані етапи малювання коміра піджачного типу на жіночій моделі з центральною застібкою. А на рис. 12б – етапи малювання коміра на чоловічій моделі з центральною і зміщеною застібками.

Загальноприйнято, що в моделях чоловічого одягу застібка спрямована зліва направо,- а в моделях жіночої навпаки — справа наліво.

Розглянемо послідовність малювання коміра піджачного типу:

1. Визначимо глибину відкриття горловини (точка а на осьовій лінії). Намітимо лінію борту і розташування гудзиків на осьовій: верхній гудзик —

на лінії перегину лацкана. Змальовуємо лінії перегину лацканів, які перетнуться в точці А.

2. Далі симетрично зображуємо лацкани (лінію розкріплення, уступ і край лацкана) і комір (видиму частину лінії горловини, відліт, кут).

3. Завершуємо малюнок, уточнюючи форму коміра, лацканів, прорисовуємо застібку.

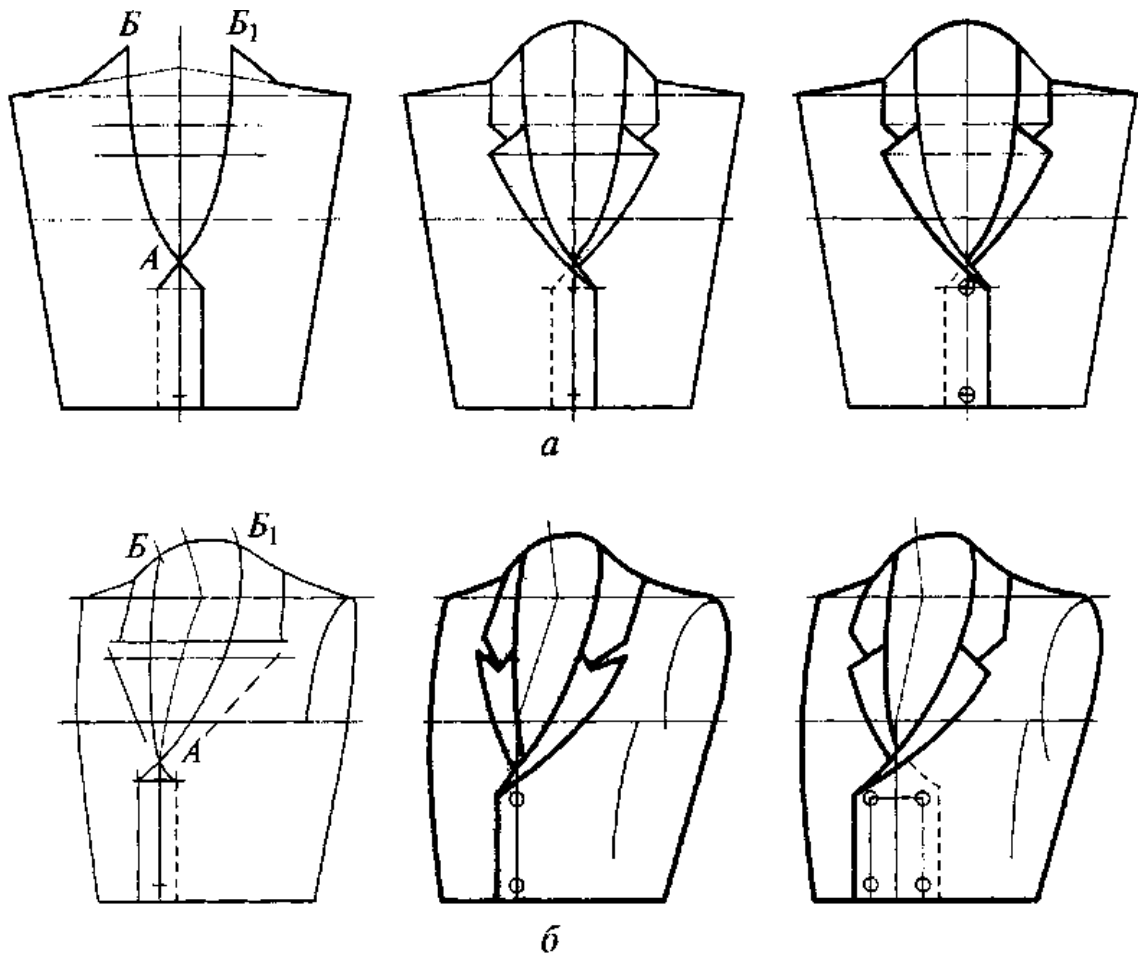


Рис. 12. Етапи малювання коміра піджачного типу:

а - з центральною застібною - на жіночій моделі, у фронтальному положенні манекена;

б - з центральною і зміщеною застібками - на чоловічій моделі, при повороті манекена

Малювання коміра "стійка" (рис. 13).

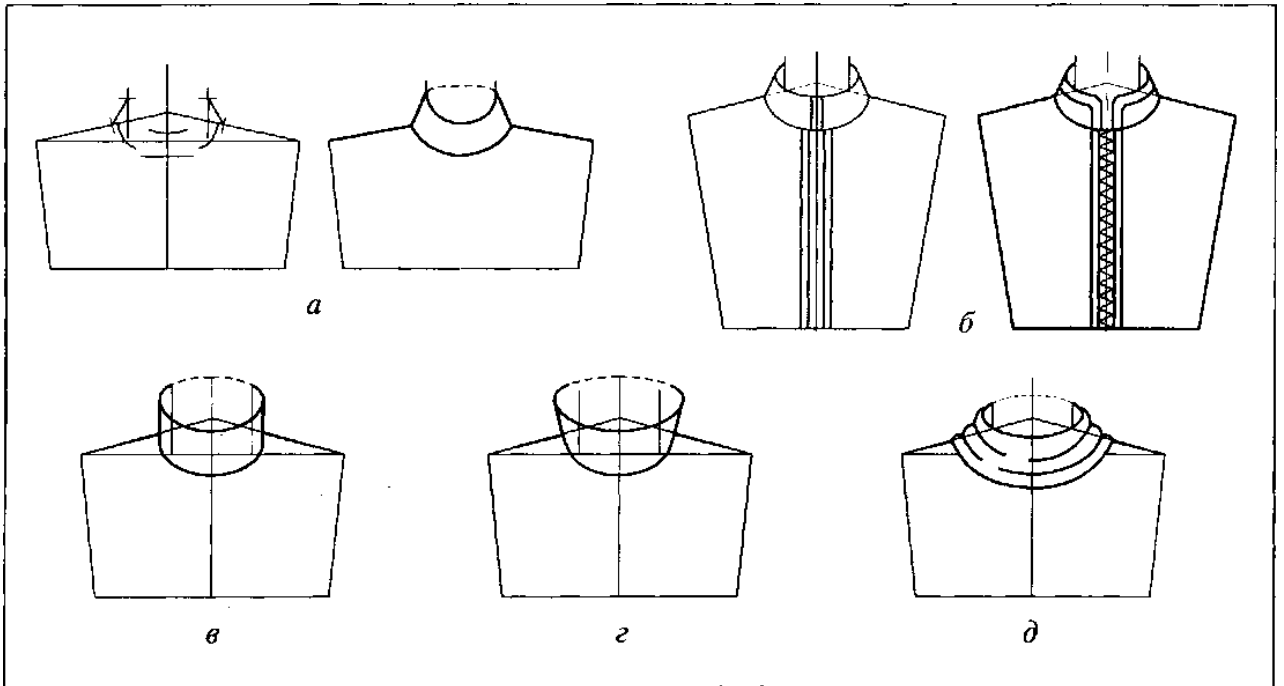


Рис. 13. Приклади малювання комірів "стійка" (а, б, в, г)
і «хомутик» (д)

Розглянемо етапи малювання коміра «стійка», прилеглого до шиї:

1. Визначаємо глибину відкриття горловини і прорисовуємо лінію підстави коміра (рис. 13а).
2. Визначаємо висоту коміра і намічаємо його верхню лінію, узгоджуючи її з лінією підстави. Завершуємо малюнок, уточнюючи форму коміра.

На рис. 13б розглядається побудова малюнка коміра «стійка» «в моделях із застібною на тасьмі» блискавка " з відкритими ланками; в цьому випадку слід врахувати, що вертикальні лінії, що визначають ширину ланок застібки, розташовуються симетрично від вертикальної осьової лінії і паралельні їй.

На рис. 13в зображений комір циліндричної форми, прями сторони якого не прилягають до шиї. У комірі з конічної "стійкою" боку коміра розходяться вгору (рис. 13г).

На рис. 13д показаний комір «хомутик», драпірується по лінії горловини.

3. При малюванні елементів одягу дотримується принцип симетрії, отже, при малюванні застібок ми будемо орієнтуватися на вертикальну осьову лінію торса-манекена.

У моделях з центральною застібкою гудзики розташовуються по цій лінії, а лінія борту трохи зміщується в сторону (рис. 14).

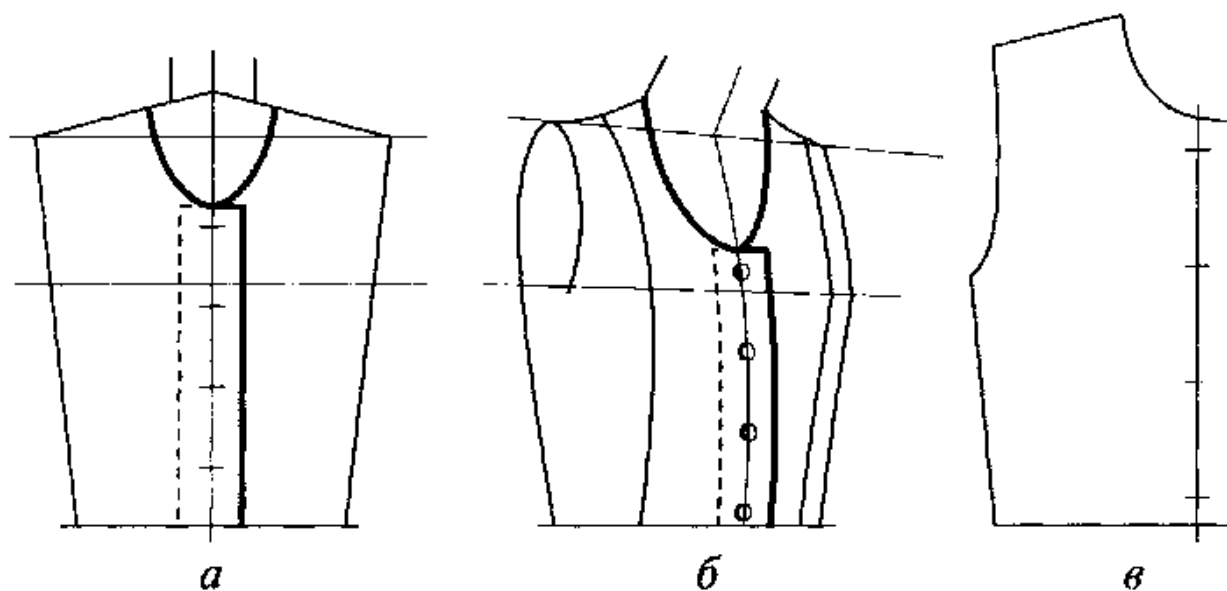


Рис. 14. Побудова малюнка центральної застібки:
а-з розміткою гудзиків, у фронтальному положенні манекена;
б - при невеликому повороті манекена;
в-розмітка петель на ліфі в моделі з центральною застібкою

У моделях зі зміщеною застібкою лінії бортів розташовуються на однаковій відстані по обидва боки від осьової. Паралельно лініях бортів намічаються лінії розташування гудзиків (рис. 14).

У моделях з асиметричною застібкою лінія борту може бути розташована паралельно вертикальній осьовій лінії або під кутом до неї. При нанесенні лінії борту на малюнку слід враховувати її розташування щодо плеча і талії. При нанесенні розташування гудзиків верхня гудзик не повинна

розташовуватися занадто низько, інакше кут борту буде погано прилягати до ліфа (рис. 14-16).

При малюванні лінії борту і застібки необхідно враховувати наступні моменти: відстань від краю борту до вертикальної осьової лінії (іншими словами, величина полузаноса) залежить від діаметра гудзиків: чим більше гудзики, тим більше величина полузаноса; місце розташування гудзиків позначається хрестиками; при намітці розташування петель лінія довжини петлі трохи заходить за вертикальну осьову лінію (рис. 14-16); при малюванні моделі з планкою на ліфі лінії петель розташовуються вертикально

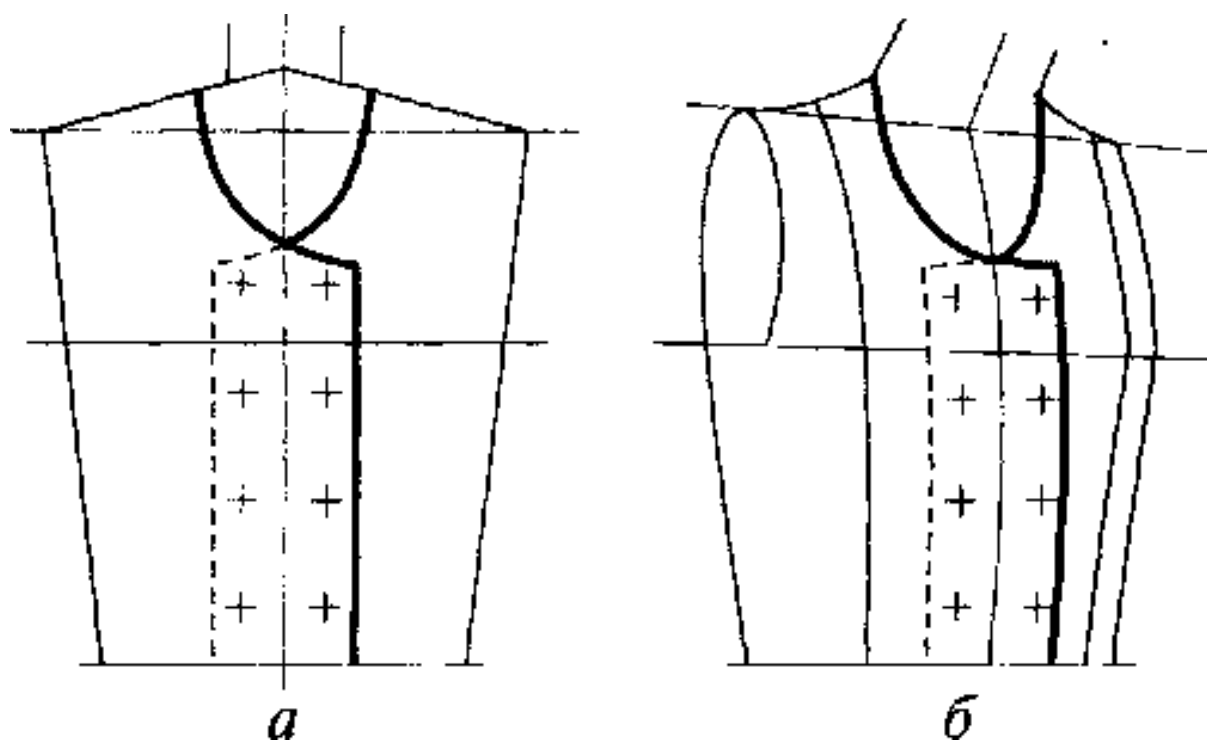


Рис. 15. Малюнок зміщеної застібки:

а - у фронтальному положенні;

б - в повороті манекена.

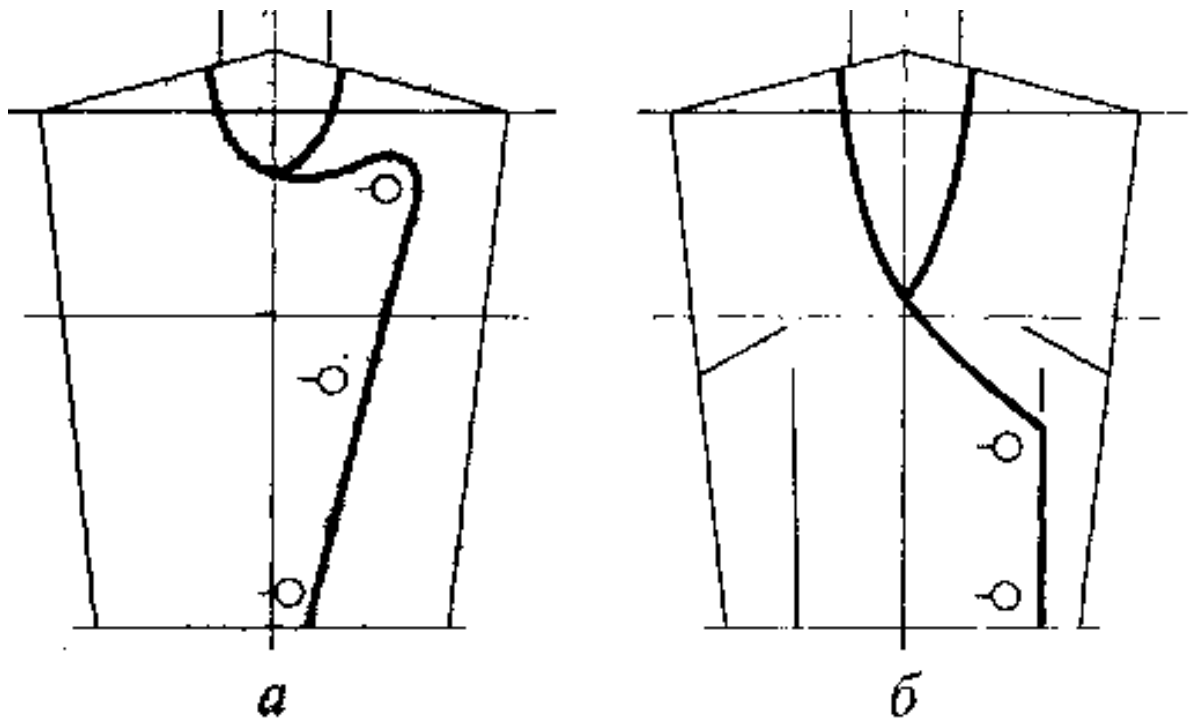


Рис. 16. Малюнки асиметричної застібки:
 а-лінія борту розташовується під кутом до осьової лінії;
 б-лінія борту паралельна осьової лінії

4. Крім комірів і застібок важливо вміти грамотно малювати рукав. Існує безліч фасонів рукавів. Рукав може бути вузьким, облягаючим руку або широким, коротким, пишним або прилеглим, може бути складений з різних форм. Для того щоб точніше передати крій і фасон рукава, його рекомендується зображати або на руці, відведений в сторону, або на зігнутою, що спирається на стегно (рис. 17-18).

Класичним є прямий вшивний рукав, у якого лінія вшивання в пройму збігається з лінією зчленування руки з тулубом. При малюванні рукава необхідно правильно передати лінію його з'єднання з виробом. Пройма може бути завищена або занижена, може бути опущена або бути відсутнім взагалі, якщо рукав суцільнокроєний, який би крій рукава ми не зображували, за основу завжди потрібно брати малюнок прямого вшивного рукава.

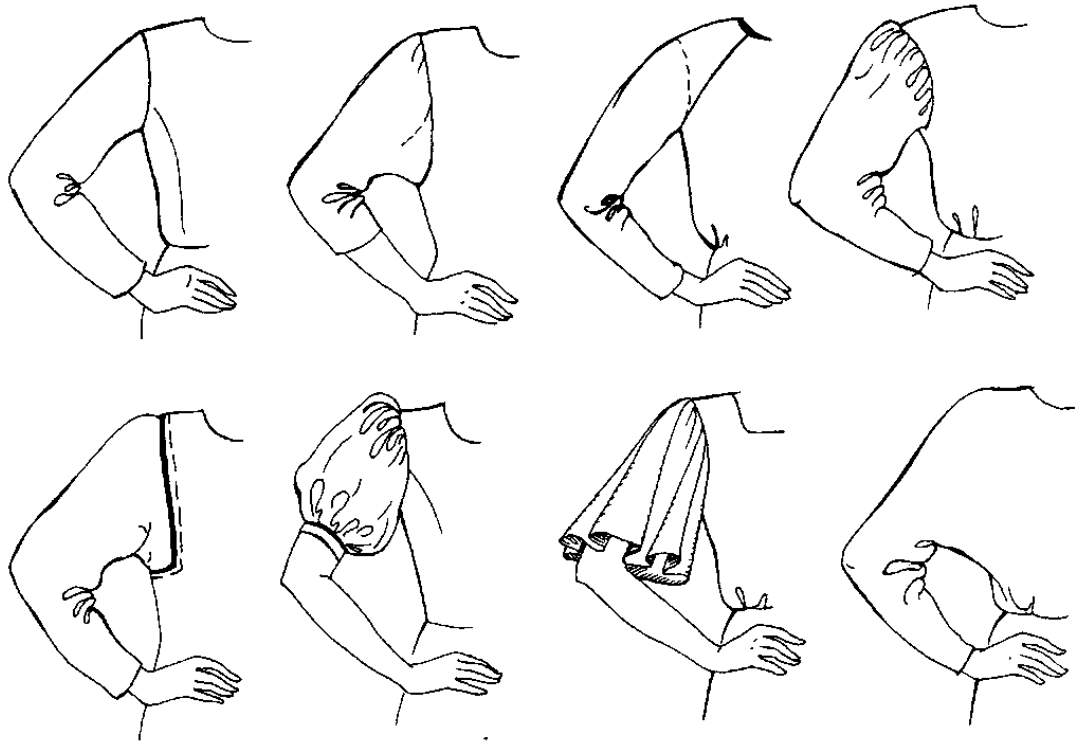


Рис. 17. Різні фасони рукавів

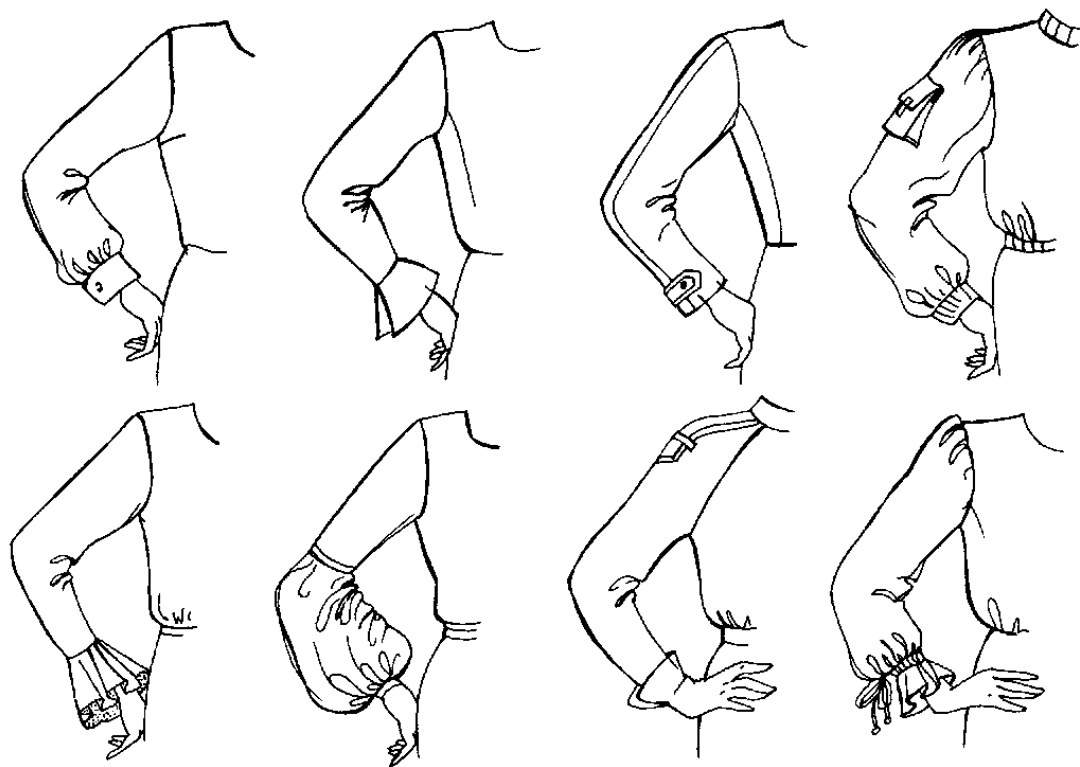


Рис. 18. Рукава з манжетами

Малювання рукавів з манжетами (рис. 18):

Важливими деталями рукавів є манжети, які можуть мати різноманітні форми і обробки. Виконуючи малюнки рукавів з манжетами необхідно знайти пропорційні співвідношення манжети і рукава в цілому. Після цього слід передати особливості форми і обробки манжети.

Лекція 6. Графічне ескізування одягу.

1. Поняття про ескіз. Схеми фігур.
2. Види графічного ескізування.
 - 2.1. Фор-ескізи.
 - 2.2. Творчі ескізи.
 - 2.3. Робочі ескізи.
 - 2.4. Рекламна графіка.

1. Слово «ескіз» (esquisse) французького походження означає попередній начерк, що фіксує задум художнього твору або окремої його частини. В ескізі зазвичай намічаються композиційна побудова, головні колірні співвідношення, конструктивна основа майбутнього одягу.

Велика кількість фахівців працює над створенням одягу. Людина, яка формує образ майбутньої моделі на початковому етапі повинна володіти якостями художника та ескізною графікою.

Ескіз повинен розповісти про сам одяг, тому подробиці анатомічної побудови тіла є другорядними. Фігура людини в ескізі зображується у нескладних і статичних позах для найбільш вигідної подачі одягу. Перш за все, ескіз являє собою зв'язок між вами і замовником.

Існує два напрямки малювання (або дві схеми фігур): академічне (пропорційна схема фігури) і fashion (стилізована схема фігури)...

Академічний малюнок містить стандартну схему малювання фігури людини – «8- голів». Даний напрямок малювання розглядався у попередньому лекційному матеріалі...

Fashion малюнок являє собою зміну пропорцій людського тіла – подовження ніг або корпусу (рис. 19) ...

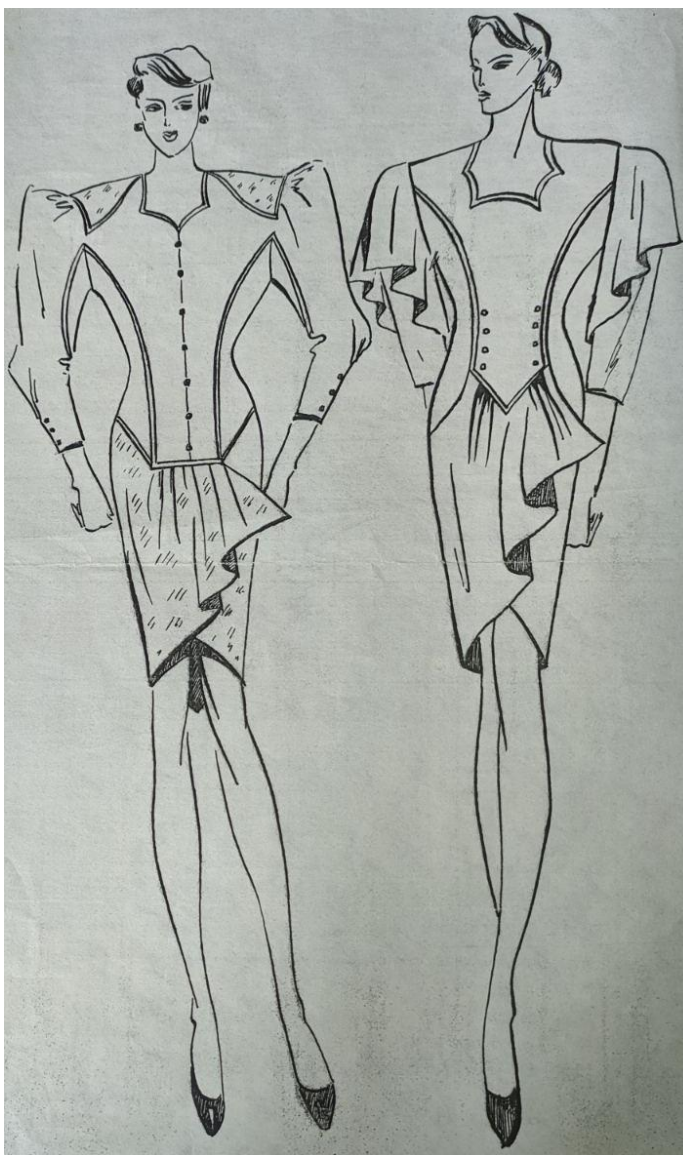


Рис. 19. Стилiзованi фiгури.

У всі часи тіло людини було об'єктом і основним предметом *стилізації* – спеціальне перекручення природних пропорцій, відходження від канонів побудови фігури. Це пов'язано з тим, що кожна історична епоха створювала

свої власні критерії естетичного ідеалу фігури людини... У ескізній графіці прийнято спрощувати зображення фігури, приводити її до простих і зрозумілих геометричних форм... Так, у деяких ескізах розмір голови може відноситися до розміру всієї фігури як 1/10 або навіть 1/12. Ці перевертання природніх пропорцій тіла людини приводить до того, що спостерігач сприймає зображення людини ще більш високим і струнким тому, що зменшення розмірів голови створює почуття видовження тіла і кінцівок...

Обираючи той або інший прийом стилізації, необхідно урахувати такі чинники як:

- призначення одягу, що зображується;
- призначення одягу до певної вікової групи;
- образ моделі;
- вид і призначення ескізу...

2. У графічному ескізуванні розрізняють кілька видів в залежності від їх художньої опрацьованості, реалістичності і спрямованості. Кожен вид виконує певні завдання. 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* – графічна продукція, призначена привабити споживача до рекламної моделі або колекції...

Фор-ескіз (рис. 20) – це фіксація початкових задумів форми проєктованого виробу. У ньому, як правило, досить точно визначається

силует, пропорції, ритмічна організація частин і елементів майбутньої моделі, а головне – її образність.

Виконуються фор-ескізи швидко, легко, без прив'язки до конкретного матеріалу і уточнення конструкції зображуваної одягу.

Фор-ескіз виконується як лаконічний чорно-білий малюнок, виконаний за допомогою ліній і плям такими графічними засобами, як олівець, фломастер, чорна туш або чорнило і т.п. Іноді художник хоче в попередньому ескізі відобразити загальний колорит, а також пластичний рух колірних плям майбутньої моделі. В цьому випадку фор-ескізи виконуються в кольорі.

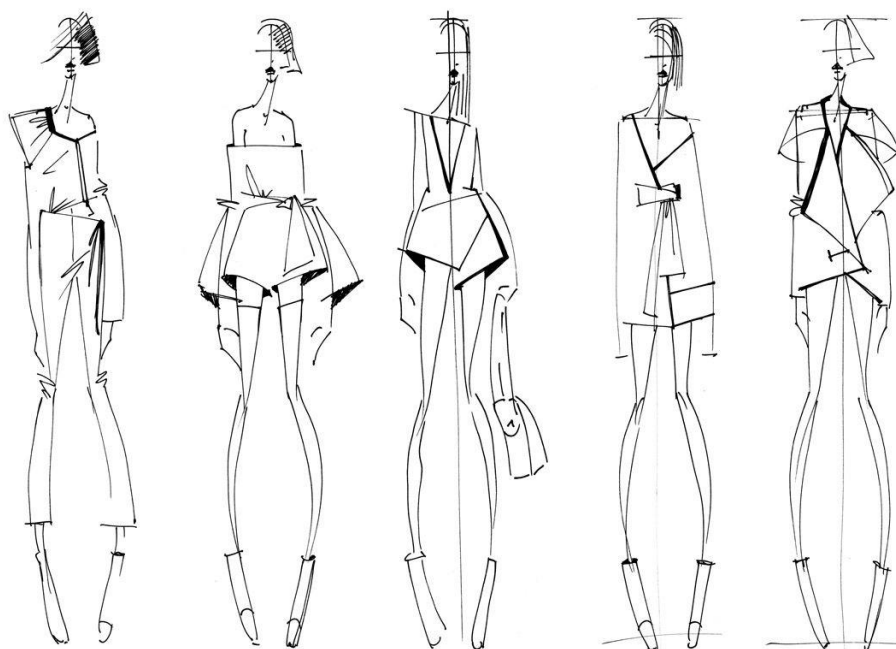


Рис. 20. Фор-ескіз

Творчі ескізи (рис. 21) – детально опрацьовані зображення моделей в кольорі. Для додання їм найбільшої виразності зазвичай використовуються прийоми стилізації. Саме при створенні таких ескізів проявляється так званий почерк художника.

Призначення творчого ескізу - не тільки висловити основну думку автора, а й детально розповісти про неї, про її втілення в конкретному матеріалі, про те, як проєктований одяг виглядає на людині. Тому одяг в творчому ескізі завжди зображується на фігурі людини.

Творчий ескіз являє собою детальний малюнок, в якому художник вирішує характер і пластику всіх формотворчих ліній – силуетних, конструктивних, декоративних, він повинен володіти достатньою художньою виразністю, щоб висловити задум дизайнера (рис. 3.2).

Таким чином, творчий ескіз являє собою як би матеріалізацію живої думки художника, вираженої в фор-ескізі. Виконуються творчі ескізи на папері або картоні більшого, ніж фор-ескізи, формату.



Рис. 21. Творчий ескіз

Робочі ескізи (рис. 22) – малюнки, що містять певні пояснення до зображуваної моделі та її деталей.

Дизайнер повинен показати, як його ідея може бути втілена в реальний костюм в умовах сучасного виробництва. З цією метою виконується робочий ескіз, який дає глядачеві повне уявлення про композицію розробленої костюмної форми і її конструктивній основі. У робочому або конструктивному, ескізі детально зображуються лінії крою, все членування, які збудують форму, складні і оригінальні деталі, у вигляді укрупнених фрагментів, Декоративне оздоблення. Робочі ескізи даються в різних ракурсах: вид спереду, ззаду, іноді збоку.

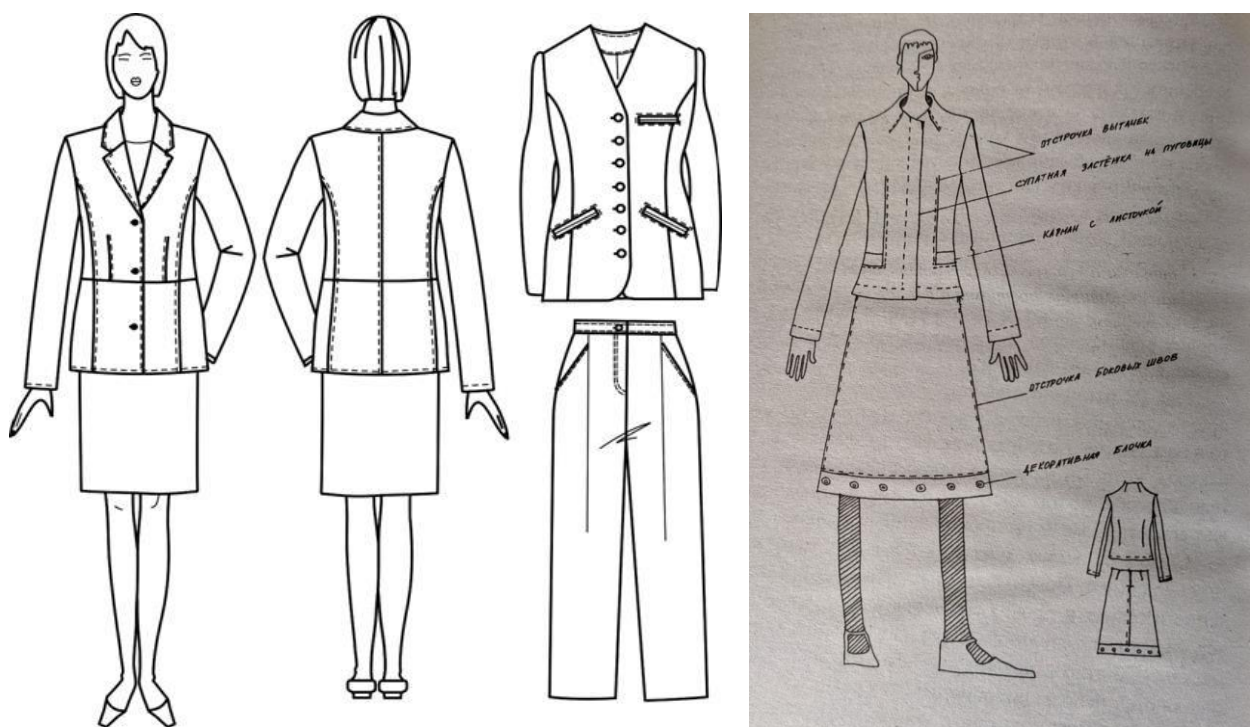


Рис. 22. Робочий ескіз

Серед робочих розрізняють *технічні ескізи-схематичні* – графічні (чорно-білі) зображення моделі, що містять вигляд спереду і вид ззаду. У таких ескізах передаються точні пропорції моделі, її деталей і види декоративного оздоблення (строчки, фурнітура і т.п.) (рис. 23).

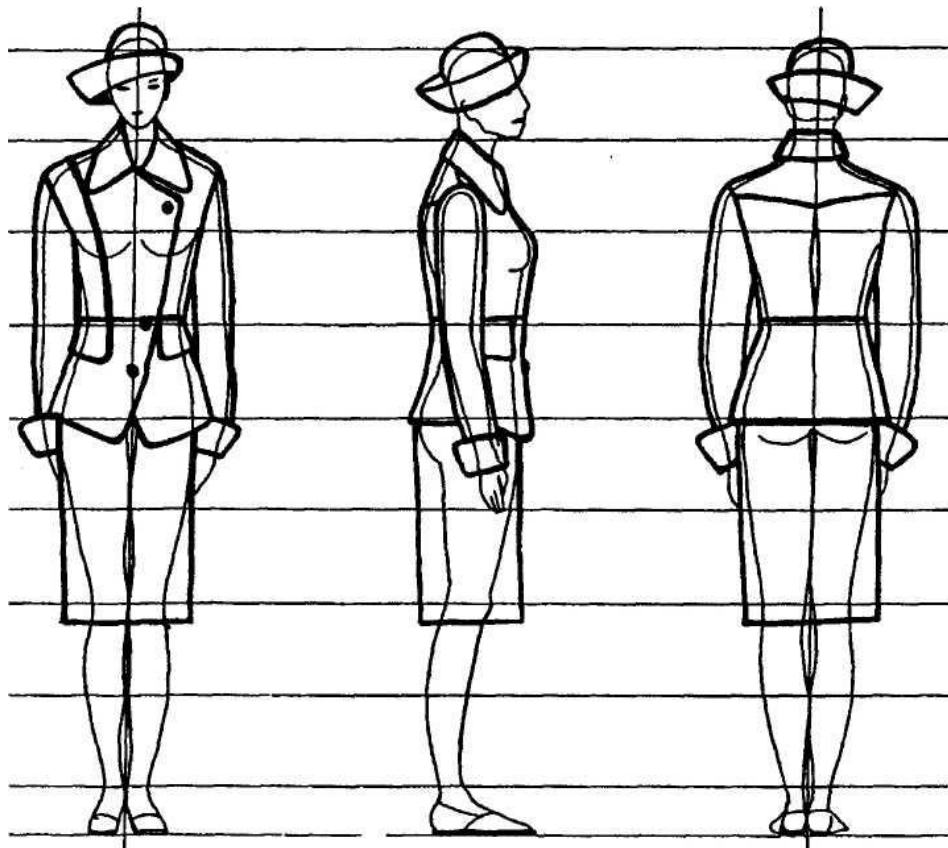


Рис. 23. Технічний ескіз-схематичний

Рекламна графіка 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...

Лекція 7. Графічне вирішення ескізів одягу.

1. Малювання поясних виробів.
2. Малювання плечових виробів.
3. Техніка малювання фігури людини в одязі.

1. Штани та спідниці відносяться до поясного типу одягу, тому для виконання малюнків використовують схематичне зображення нижньої частини фігури людини — від лінії талії до лінії стоп.

Виконуючи малюнок спідниці, проводимо середню вертикальну лінію і відкладаємо опорні точки на лініях талії, стегон і низу. Лінію низу визначаємо щодо лінії колін (рис. 24а). Намічаємо силует спідниці і виявляємо її членування по вертикалі і горизонталі. Потім уточнюємо пропорції спідниці і її деталей (рис. 24б). На заключному етапі надаємо малюнку закінчений вигляд (рис. 24в).

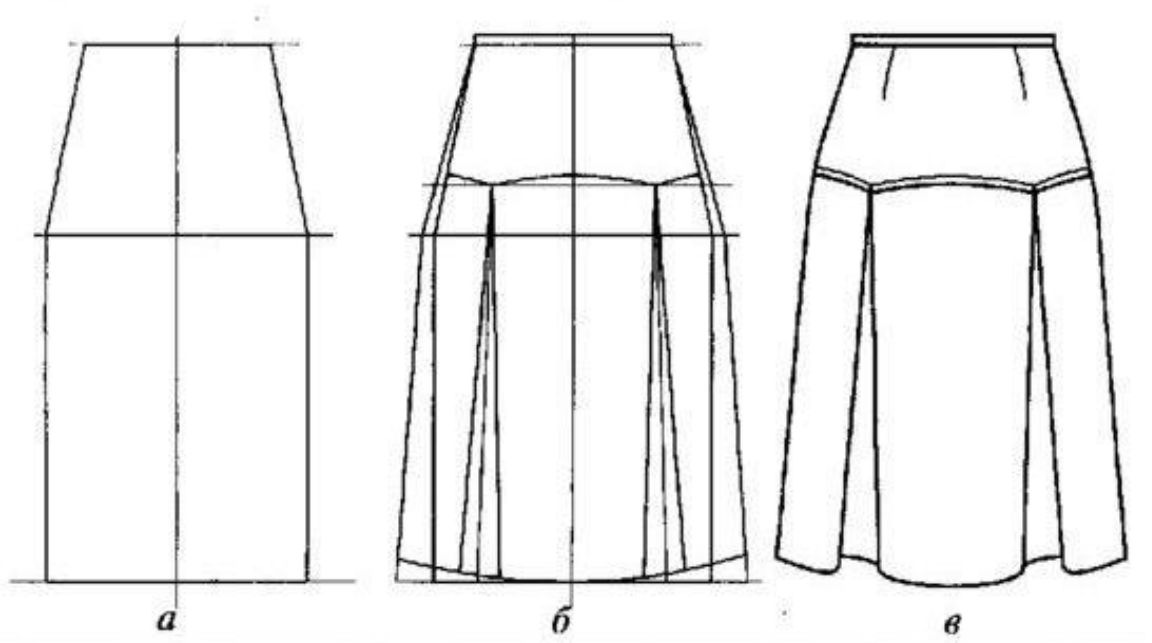


Рис. 24. Послідовність малювання спідниці

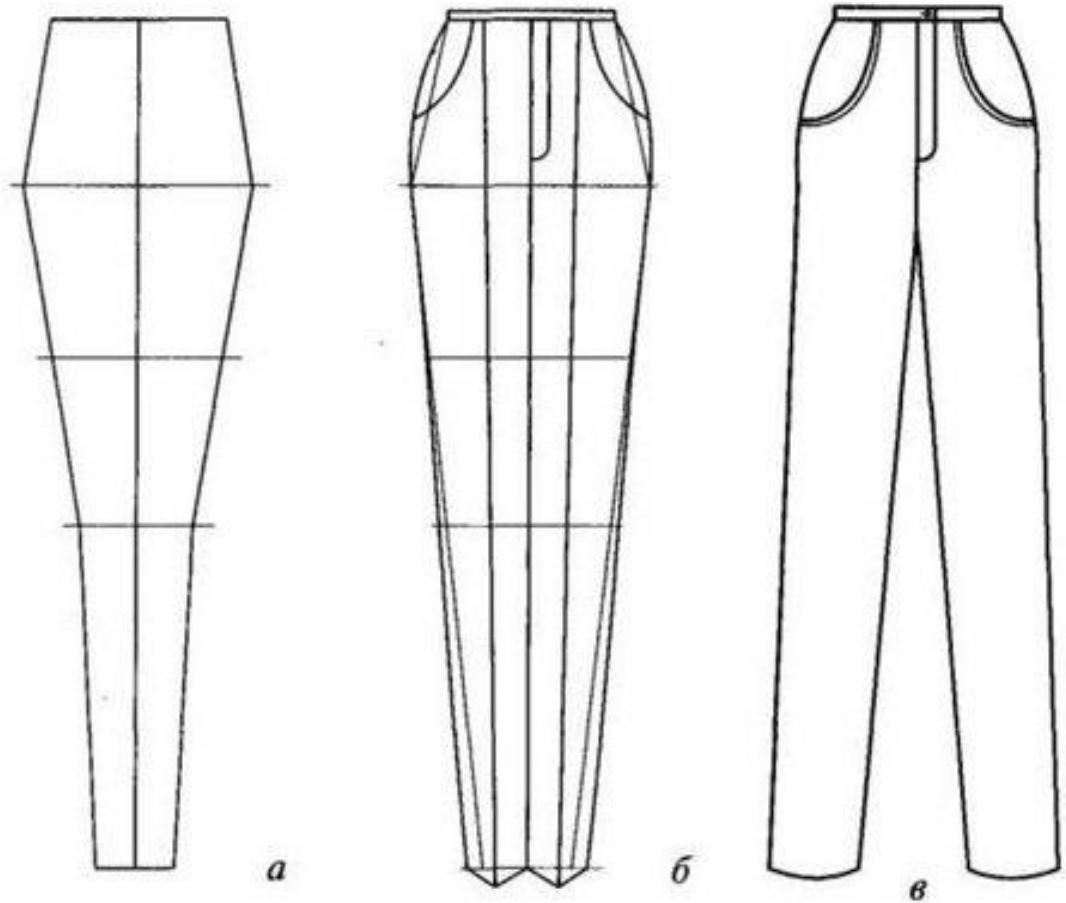


Рис. 25. Послідовність малювання штанів

При малюванні брюк необхідно відзначити опорні точки на лінії талії і стегон, а також на лінії колін (ширина колін) і лінії низу (рис. 25а). Наступні етапи аналогічні етапам малювання спідниці (рис. 25в). У цій же послідовності виконуються малюнки суконь, костюмів і верхнього одягу (рис. 26).

2. Малювання плечових виробів показано на рис. 26.

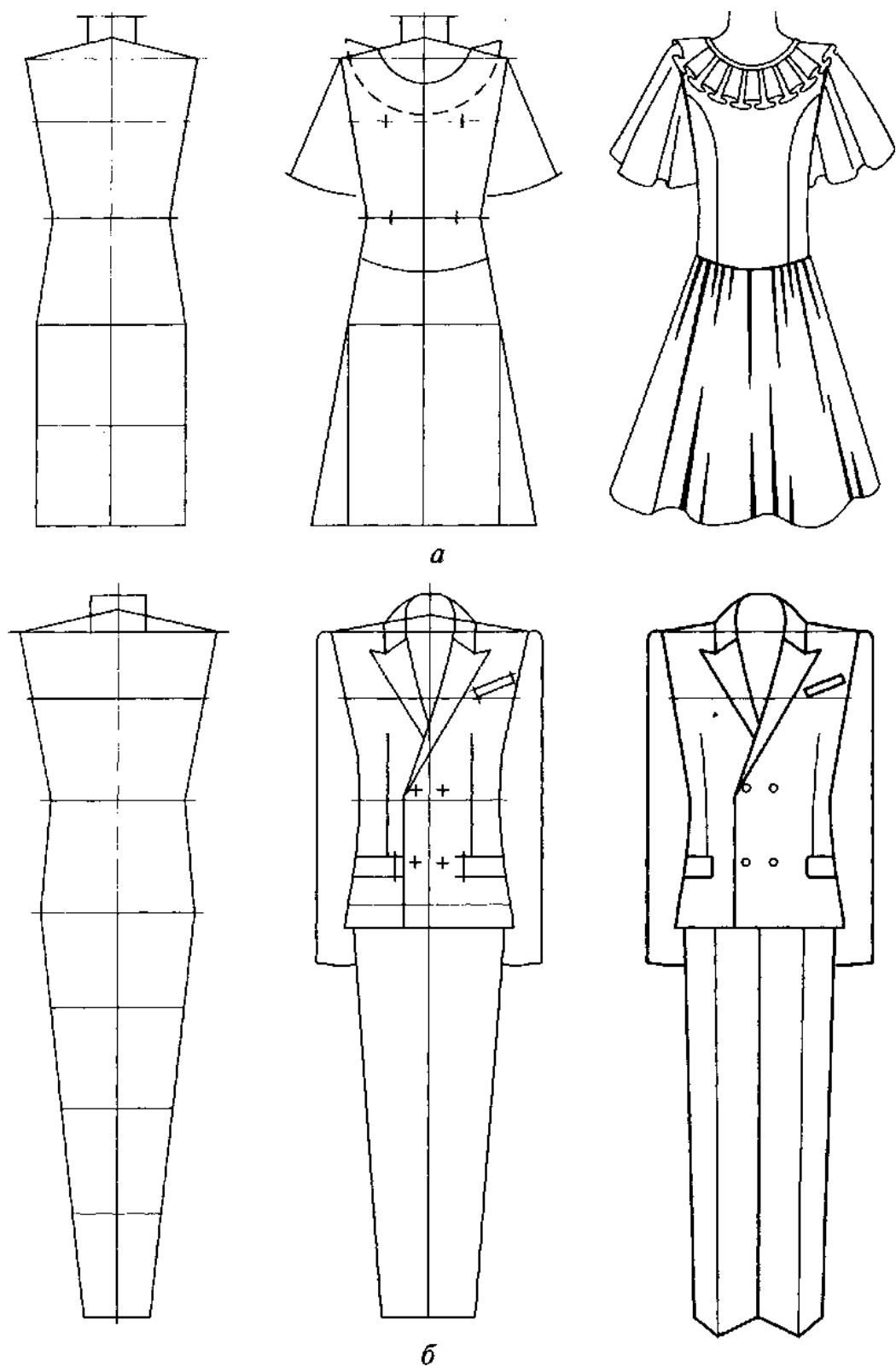


Рис. 26. Малювання плечових виробів:

а - послідовне малювання сукні

б – послідовне малювання костюма

3. Як правило, малюнки моделей одягу виконуються узагальнено, без детального опрацювання всіх дрібних обсягів фігури людини. Тому при зображенні людини досить користуватися не замальовками з натури, а схемами, розробленими на основі пластичної анатомії і пропорцій фігури людини. Малювання фігури за поданням із застосуванням таких схем дозволяє досить виразно передати характерні пози стоїть людини.

Між тілом і тканиною є простір. Воно необхідне для рухливості і для створення стилю. Вивчіть які частини тіла будуть стикатися з тканиною, а які ні, дивлячись на свою власну одяг, і покажіть це в лініях на своєму малюнку. Приділіть особливу увагу рукам і ногам, не забуваючи про силу гравітації. (рис. 27).

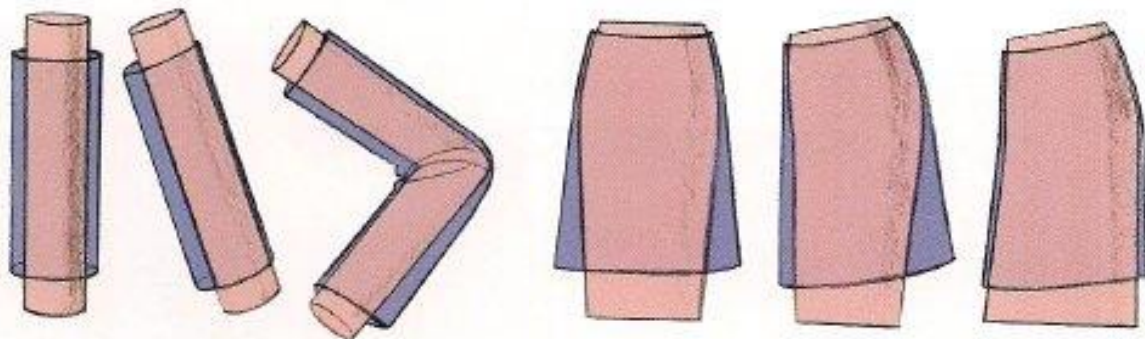


Рис. 27. Стик фігури із тканиною

Малювати потрібно не одяг, а людину в одязі. Необхідно під одягом вміти побачити голу фігуру, зрозуміти рух і положення кожної частини тіла. Потрібно намітити хоча б схематичний рух, характер і пропорції голої фігури (рис. 28).



Рис. 28. Послідовність виконання малюнка фігури в одязі

Роботу потрібно починати з компоювання: продумати розташування малюнка на папері. Потім виконується побудова схеми фігури людини з урахуванням повороту фігури в русі. Застосовуючи канони (за модуль береться висота голови), потрібно пам'ятати, що схема є не технічним кресленням, а пропорційною канвою, за допомогою якої можливо виконувати малюнки різних фігур.

Малюнок виконується в такій послідовності:

1. Помічаємо верхню і нижню частину торса, проявляючи послідовно основний рух фігури, побудуємо середню лінію торсу.
2. Визначаємо положення ніг, позначивши їх лінію.
3. За допомогою овалу намічаємо рух голови.
4. Лінією передаємо рух рук.
5. Малюємо силует з урахуванням рухів фігури.
6. Прорисовуємо деталі одягу.
7. Уточнюємо форму голови і кінцівок лініями, які дають про них саме загальне уявлення.

При роботі над малюнком фігури людини в костюмі слід представляти крізь одяг особливості будови його тіла, а знайдені пропорції весь час перевіряти по натурі порівнянням одних частин тіла з іншими і з загальними розмірами фігури. Починати малюнок потрібно з загального ескізу пози фігури, тобто визначити положення таза, торсу, плечового поясу, кінцівок, хоча вони можуть повністю, або частково бути прикриті одягом.

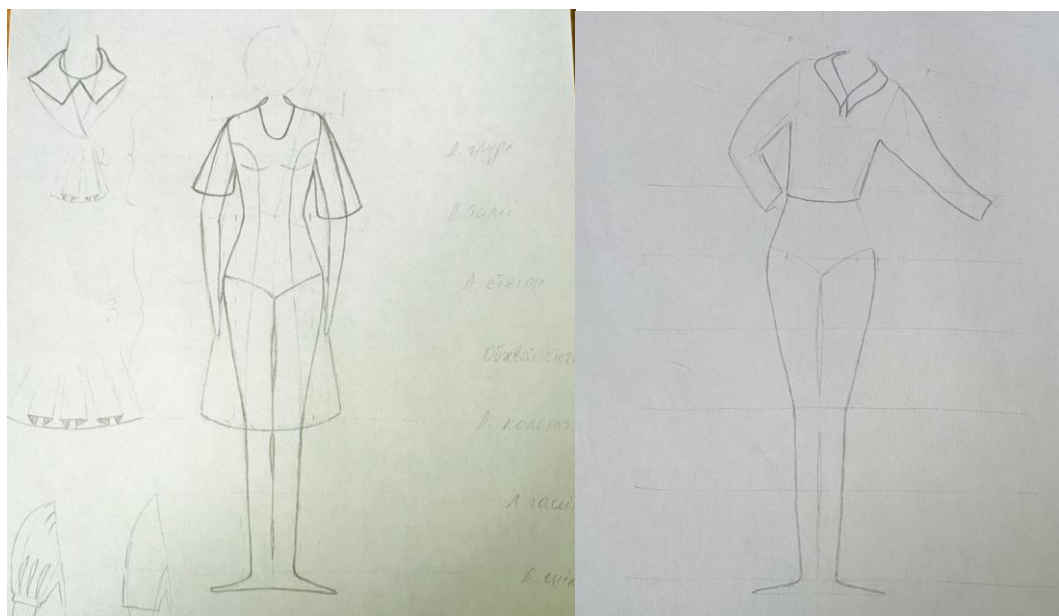
Малюючи одягнену фігуру, слід ставити собі за мету виявлення форми тіла також складками одягу. Складки одягу, як правило. Збираються на місцях великих згинів форми, а саме на згинах суглобів (лікоть, коліно і т.д). Лише ясне уявлення про положення всього тіла людини дає можливість правильно намалювати матеріал з його складками. Однак, не всі складки потрібні художнику: одні з них підкреслюють рух, надають йому жвавість і дійсність, а інші – випадкові і лише роблять форму. Так як пропорції і конструктивні особливості людини в костюмі при положенні стоячи краще видно, то краще виконувати натурні постановки фігур, що стоять з опорою на одну ногу.

Після того як знайдена загальна композиція малюнка, визначають розміри фігури. Побудова зображення фігури починають від середини (тобто від таза) вниз. Ноги намічають спочатку від таза до колін, потім від колін до ступень, потім стопи. Загальну форму тулуба фігури намічають від таза вгору

до лінії плечей з орієнтуванням на напрямок руху середньої лінії тулуба, після чого встановлюють розмір і загальну форму голови разом з шиєю. В останню чергу малюють руки від плечей до ліктя і від ліктя до кисті. Кисті так як і стопи, повинні бути ретельно перевірені в своїх розмірних співвідношеннях з головою, а голова в співвідношеннях з усією фігурою. До деталізації фігури можна переходити лише після того, як побудована загальна форма фігури.

Уточнивши побудову малюнка переходять до світлого його вирішення. При виконанні завдання особливу увагу слід надати передачі характеру руху і пропорцій фігури...

На останньому етапі роботи (узагальнення малюнку) необхідно відмовитися від допоміжних ліній, які заважають цілісності сприйняття натури, зосередивши увагу на промальовуванні особливостей костюма.



а

б



В



Г



Д

Рис. 29. Роботи студентів.

Лекція 8. Основні закономірності композиції костюма.

1. Визначення композиції. Композиційне формоутворення.
2. Цілісність композиції. Засоби композиції.
3. Прийоми гармонізації композиції. Колір і фактура в композиції костюма.
4. Основи графічного моделювання.

1. *Композиція* (від лат. compositio – складання, зв’язування) – побудова художнього твору, обумовленого його змістом, характером і призначенням, які визначають його сприйняття. *Композиція* – найважливіший організуючий елемент художньої форми, який надає твору єдність та цілісність, підпорядковуючий його елементи один одному і цілому. *Компонент* (від лат. componens – складаючий) – складова частина, елемент чого-небудь.

Композиція включає в себе такі поняття, як:

- композиційне формоутворення (форма, геометричний вид, конструкція, маса, силует);
- закономірності композиції (соразмірність, підпорядкованість, композиційний центр), тобто цілісність структури;
- засоби композиції (пропорції і ритм);
- прийоми гармонізації композиції (контраст, нюанс, тождество, масштаб, масштабність, симетрія, асиметрія, статика та динаміка).

Формоутворення – категорія художньої діяльності, дизайну і технічної творчості, яка позначає процес створення форми відповідно із загальними ціннісними установками. У процесі формоутворення виробу створюються його функціональні, конструктивні, просторово-пластичні, технологічні структури. Іншими словами, *формоутворення* – структурування (членування і будівництво) одиничних предметів.

Композиційне формоутворення – процес просторової організації елементів виробу, засоби і методи якої зв'язують людину з одягом. *Композиційними елементами формоутворення* є форма, геометричний вид, конструкція, маса, силует, фактура, колір.

Форма – морфологічна та об'ємно-просторова структурна організація речі, що виникає у результаті змістовного перетворення матеріалу. *Дизайн-форма* – особлива організація предмету, що виникає як результат діяльності дизайнера із досягнення єдності всіх компонентів виробу (конструкції, зовнішнього вигляду, кольору, фактури). Дизайн-форма відповідає вимогам і умовам споживача, ефективному використанню можливостей виробництва та естетичним вимогам часу.

Геометричний вид – властивість форми, що визначається співвідношенням її розмірів за трьома координатами простору. Характеризується прямолінійністю і криволінійністю поверхні.

Конструкція – устрій, взаємне розташування частин, склад чогонебудь.

Маса – основна фізична характеристика матеріалу.

Силует – площинне зорове сприйняття об'ємних форм одягу. Складається із декількох простих або складних форм, які віддалено нагадують людину в одязі...

Такі композиційні елементи формоутворення, як *колір і фактура*, розглядалися вище...

2. Неподільність, наявність конструктивної об'єднуючої ідеї, зв'язок і взаємне погодження всіх елементів – все це створює цілісність композиції: співрозмірність і підпорядкованість елементів, наявність композиційного центру.

Співрозмірність частин і елементів в одязі має бути вирішена як гармонічне поєднання пропорцій, де враховані співвідношення об'ємів, кольору, форми, передання ритму й пластики, руху або стану відносного спокою, симетрії або асиметрії.

Підпорядкованість – підпорядкованість другорядних елементів композиції основному, або композиційному центру.

Композиційним центром є та частина, яка достатньо чітко відображає головну ідею. Несе на собі все смислове навантаження. Виділення основного в композиції пов'язано з особливістю зорового сприйняття людини, яке фіксує свою увагу перш за все на сильнодіючому подразненні...

Пропорції – розмірні співвідношення елементів форми (рис. 30). *Гармонія* – соразмірність частин, злиття різних компонентів об'єкту в єдине органічне ціле...

Чередування будь-яких елементів, що відбувається з певною послідовністю, частотою, називається *ритмом*... У сучасному одязі ритм оздоблення, рисунків тканин і трикотажу, драпірувань і складок використовується дуже широко... Ознакою ритму є повторюваність елементів форми й інтервалів між ними на площині або у просторі. Ритмічні повторення одного і того ж мотиву або форми можуть бути рівномірними або

нерівномірними (наростаючими або убуваючими). Найчастіше використовується повторюємість двох типів: проста (статична або метрична) і складна (динамічна)...

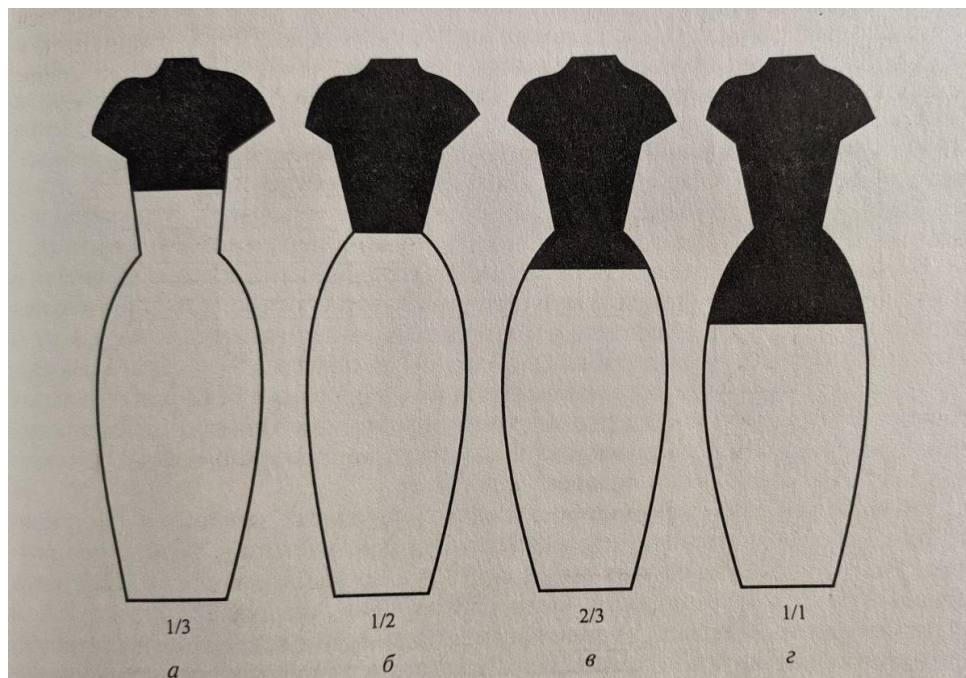


Рис. 30. Пропорційні співвідношення в композиції костюма.

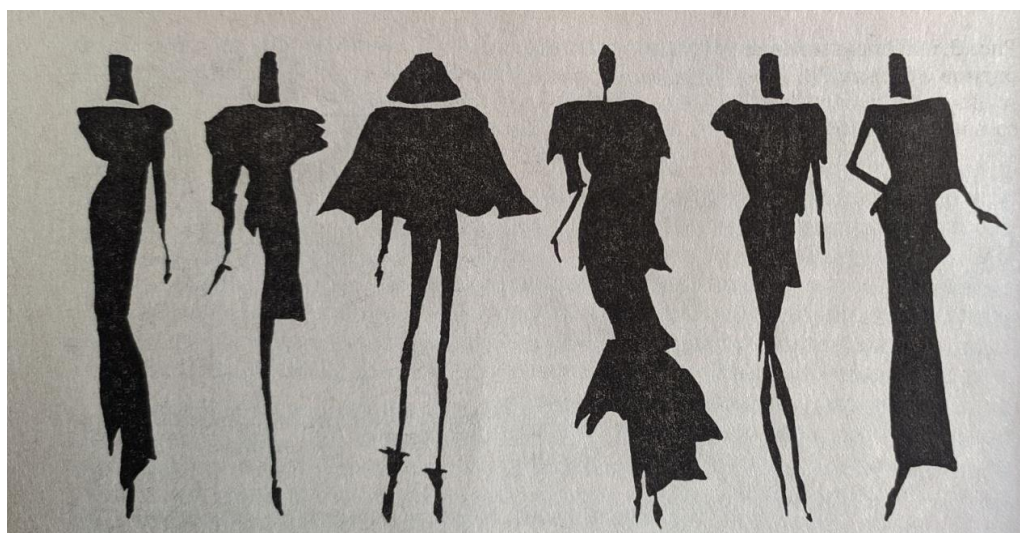


Рис. 31. Силуети одягу пропорційних співвідношень у моді.

Статичний ритмічний ряд – це просте повторення ритму з повторенням у композиції однакових форм при рівних інтервалах між ними.

Динамічний ритмічний ряд – це складне проявлення ритму при змінних з певною математичною закономірністю розмірах елементів (мотивів) та інтервалів між ними...

Ритми у костюмі можуть бути різного виду: променеві, радіальні, спіральні, зустрічної направленості. На ритмі у костюмі будується дуже багато:

- складки, фалди, волани, зборки;
- тканина у смужку, клітинку, з орнаментом, рапортні тканини;
- оздоблення кантом, заціпами, буфами, зборками, вишивкою, бахромою, стеклярусом;
- ритмічні повтори шарів тканини;
- застібки на гудзики, кнопки, різноманітну фурнітуру, блискавки, зав'язки, банти;
- рельєфи, орнаменти, резинки та ін.

3. Для вирішення проєктних завдань композиційний пошук базується на використанні певних прийомів:

- контраст, нюанс, тотожність;
- масштабність, масштаб;
- симетрія, асиметрія;
- статика, динаміка.

Контраст – різкі відмінності форми, розмірів, пластики, кольору, фактур...

Нюанс – незначні відмінності характеристик з елементами подібності...

Тотожність – рівність характеристик форм, розмірів, пластики, кольору, фактур...

Масштабність – соразмірність форми костюма і її елементів фігурі людини...



Рис. 32. Варіанти контрастних частин костюмів.

Масштаб – відносна величина предмету...

Симетрія – однаковість розташування елементів відносно крапки, осі або площини...

Асиметрія – розташування елементів за відсутності крапки, осі або площини симетрії...



Рис. 33. Вертикальна асиметрія в моделях одягу.



Рис. 34. Асиметрія у моделях одягу.

Статика – стійке положення форми у просторі. Костюм з вертикальною віссю симетрії статичний...

Динаміка – нестійке положення форми у просторі з елементами руху всередині форми при загальній її статичності; за формою внаслідок асиметричності форми; за формою у результаті виходу у простір деталей костюма, а також поєднання внутрішньої і зовнішньої динаміки з рухом самої фігури людини...

Колір і фактура як засоби композиції костюма розглядалися вище... Зміна модних кольорових поєднань відбувається швидше, ніж зміна форми або деталей... Фактура – поверхня форми – створює зовнішній вигляд виробу і визначає його зоровий образ. Використання в одній моделі матеріалів різних фактур надає можливість підкреслити особливості кожної поверхні...

4. Графіка – вид образотворчого мистецтва, який включає рисунок і друковані художні зображення (гравюра, літографія, монотипія і т.д.), що базуються на мистецтві рисунка, але володіють власними образотворчими засобами і виразними можливостями.

Графіка є одним із професійних засобів дизайнерського проектування. Вона допомагає формувати, шукати варіанти і розвивати проєктні завдання достатньо простими засобами. Це простий перехід від розумової діяльності дизайнера до швидкого пошуку оптимального рішення у процесі початкового етапу проектування.

Як правило, дизайнер прибігає до графічного проектування, або проєктно-графічного моделювання, на всіх творчих етапах процесу проектування.

Проєктно-графічне моделювання одягу можна поділити на такі типи проєктно-графічного зображення:

- начерк (нарис) – попередній графічний задум;

- пошуковий рисунок з розробкою графічних варіантів або деталюванням проєктного виробу;
- ескізне проєктування – розробка ідеї проєкту у сукупності, з знаходженням образного рішення, з підбором матеріалів, тканин і доповнень;
- побудова креслень конструкцій;
- виконання макету в матеріалі з уточненням конструктивної і технологічної відповідності попередньому задуму.

З перерахованого найважливішим є ескізне проєктування, так як до ескізу і до пошуку композиційного рішення висуваються певні вимоги: виразність, зрозумілість і читаємість, конкретна точна змістовність. Ескіз складається з різних графічних прийомів зображення:

- *ескіз-пошук* – начерк проєктної ідеї;
- *ескіз-подача* – виконання його у друкованій графіці;
- *технічний ескіз* – точне, зрозуміле зображення без викривлень пропорційних співвідношень моделі і фігури людини, яке виконане достатньо простими графічними засобами.

Під час графічного моделювання ескізу вирішуються наступні завдання:

- виявляють найважливішу ідею проєкту, підкреслюють її графічними засобами;
- якщо завданням є пошук індивідуального образу, підкреслюють і загострюють рішення, можливо збільшують його, доводять до гротеску;
- якщо потрібно, випускають другорядне, позбавляють від непотрібного, «очищають» графічне зображення проєкту...



Рис. 35. Графічний начерк моделей.



Рис. 36. Пошуковий рисунок з проєктним деталюванням виробу

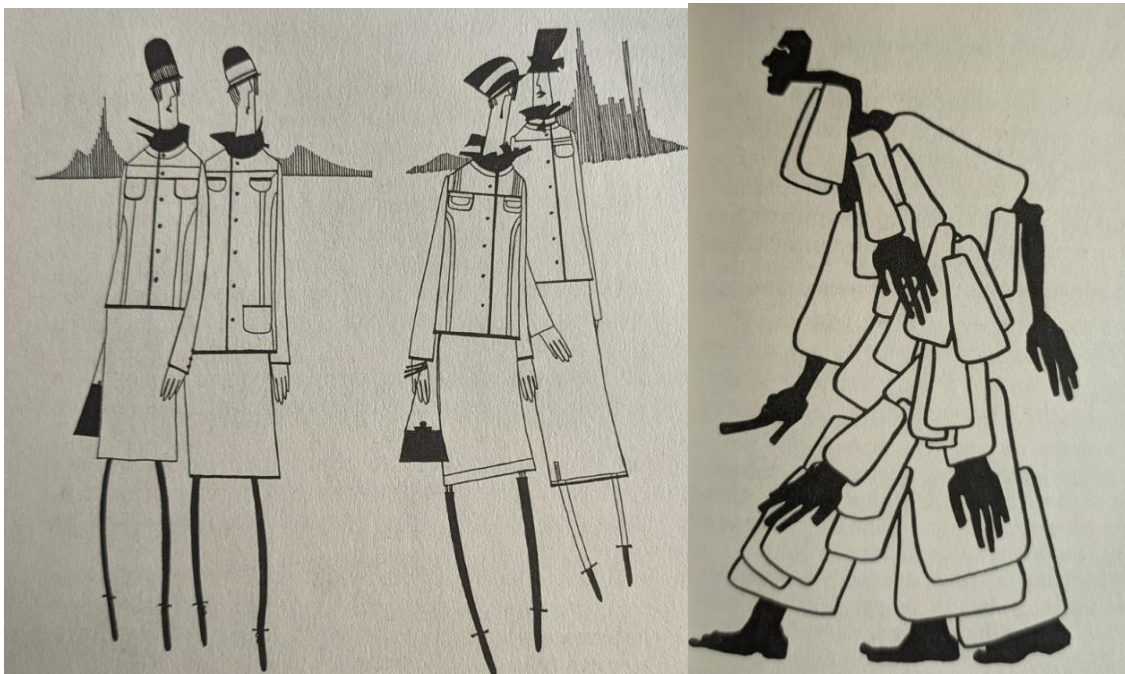


Рис. 37. Варіанти ідеї ескізного проекту.

Рис. 38. Ескіз ідеї навісних деталей одягу.



Рис. 39. Ескіз-подача з розробкою проробкою образності моделі.

Рис. 40. Технічний ескіз з детальною пропорцій всіх деталей.

ПРАКТИЧНА ЧАСТИНА

ПРАКТИЧНА РОБОТА № 1 (2 год.)

ТЕМА: Малювання плоских предметів геометричної форми.

МЕТА: оволодіти технологією зображення плоских предметів геометричної форми, виховувати охайність під час виконання завдання, розвивати окомір і зорову пам'ять.

МАТЕРІАЛЬНО-ТЕХНІЧНЕ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ: папір, олівець, гумка.

ЗАВДАННЯ:

- 1) Провести прямі лінії у горизонтальному напрямленні.
- 2) Провести прямі лінії з вертикальними та під нахилом паралелями.
- 3) Поділити прямі лінії на рівні відрізки.
- 4) Побудувати прямий, гострий і тупий кути.
- 5) Побудувати геометричні фігури: квадрат, прямокутник, трапецію, ромб, криволінійні фігури (дугу, окружність, овал).
- 6) Підготувати письмовий звіт з ілюстраціями про виконану роботу на форматах А-4 або/і презентацію виконання практичної роботи.
- 7) Захистити свою роботу.

ЗВІТНІСТЬ: геометричні лінії та фігури на папері формату А-4 з підготовленими письмовим звітом або презентацією роботи.

ЗАВДАННЯ ДЛЯ САМОПІДГОТОВКИ:

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

ХІД РОБОТИ

- 1) Почати з проведення від руки прямих ліній у горизонтальному напрямленні, потім лінії з вертикальними та під нахилом паралелями.
- 2) Поділити прямі лінії на рівні парні відрізки. Спочатку лінію поділити навпіл, потім – на чотири рівні частини, на вісім і більше рівних частин. Важче поділити пряму на непарне число рівних частин.
- 3) Побудувати прямий, гострий і тупий кути. На поверхню паперу наносять легкі лінії, відкладають від них однакові відрізки. Після цього роблять контури кутів більш виразними.

- 4) Побудувати геометричні фігури: квадрат, прямокутник, трапецію, ромб, криволінійні фігури (дугу, окружність, овал). Малювати необхідно за допомогою осей і діагоналей.
- 5) Підготувати письмовий звіт з ілюстраціями про виконану роботу на форматах А-4 або/і презентацію виконання практичної роботи.

ТЕОРЕТИЧНІ ВІДОМОСТІ

Початківці з малювання стикаються з труднощами, що виникають перед ними через невміння правильно тримати олівець в руці, невміння організувати робоче місце, незнань прийомів роботи.

Технікою малювання називається спосіб нанесення на поверхню паперу різних слідів від олівця, пера, пензля, до того ж ці сліди – лінії, штрихи, мазки мають бути обдуманими.

Початківці мають правильно тримати олівець в руці, правильно сидіти. Перші практичні вправи, спрямовані на оволодіння технікою малювання, необхідно починати з проведення прямих ліній, поділу прямих ліній на парне та непарне число рівних частин...

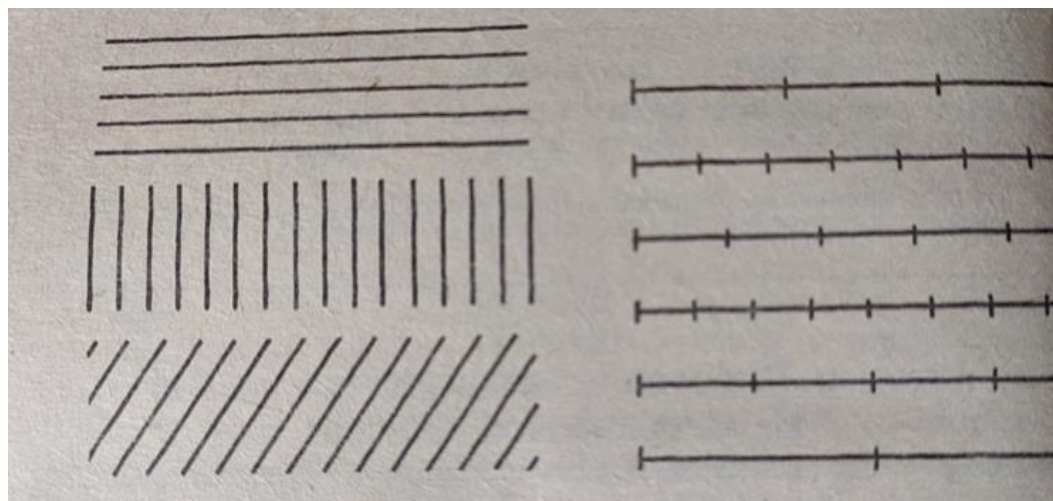


Рис. 1. Прямі лінії.

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), 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. Які Ви знаєте матеріали для малювання?
2. Як правильно тримати олівець в руці?
3. Як правильно сидіти?
4. Що називається технікою малюнка?
5. Як прямі лінії поділити на рівні відрізки?
6. Як побудувати кут?
7. Які плоскі предмети геометричної форми Ви знаєте?
8. Як необхідно зображати різні плоскі геометричні фігури на папері?

ПРАКТИЧНА РОБОТА № 2 (2 год.)

ТЕМА: Малювання об'ємних предметів геометричної форми.

МЕТА: оволодіти технологією зображення об'ємних предметів геометричної форми, навчання композиванню об'ємних предметів на папері, виховувати охайність під час виконання завдання, розвивати окомір і зорову пам'ять.

МАТЕРІАЛЬНО-ТЕХНІЧНЕ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ: папір, олівець, гумка.

ЗАВДАННЯ:

- 1) Проаналізувати різні об'ємні предмети (конус, куб, шар, циліндр, проста ваза та інші) з метою їх зображення на папері.
- 2) Відібрати 2-3 предмети для зображення.
- 3) Виконати композивання на папері підібраних об'ємних предметів.
- 4) Побудувати на папері 2-3 зображення предметів геометричної форми зі світлотіньовою моделюванням об'єму.
- 5) Підготувати письмовий звіт з ілюстраціями про виконану роботу на форматах А-4 або/і презентацію виконання практичної роботи.
- 6) Захистити свою роботу.

ЗВІТНІСТЬ: об'ємні предмети геометричної форми на папері формату А-4 з підготовленими письмовим звітом або презентацією роботи.

ЗАВДАННЯ ДЛЯ САМОПІДГОТОВКИ:

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

ХІД РОБОТИ

- 1) Уважно розгледіти об'ємні моделі геометричних фігур.
- 2) Розташувати їх так, щоб знаходилися вони нижче лінії горизонту (ця умовна лінія знаходиться на рівні очей).
- 3) Під час роботи неможна змінювати точку зору на постановку, бо дещо зміниться положення моделі. Відстань між тим, хто малює і постановкою повинна мати трьохкратний розмір предмету.
- 4) Малюнок починають з розташування зображення на папері, тобто з компоновки...

5) Одночасно з побудовою об'ємно-просторової форми намічають світлотінь. У подальшому об'ємність досягається штриховкою з передаванням градацій світлотіні...

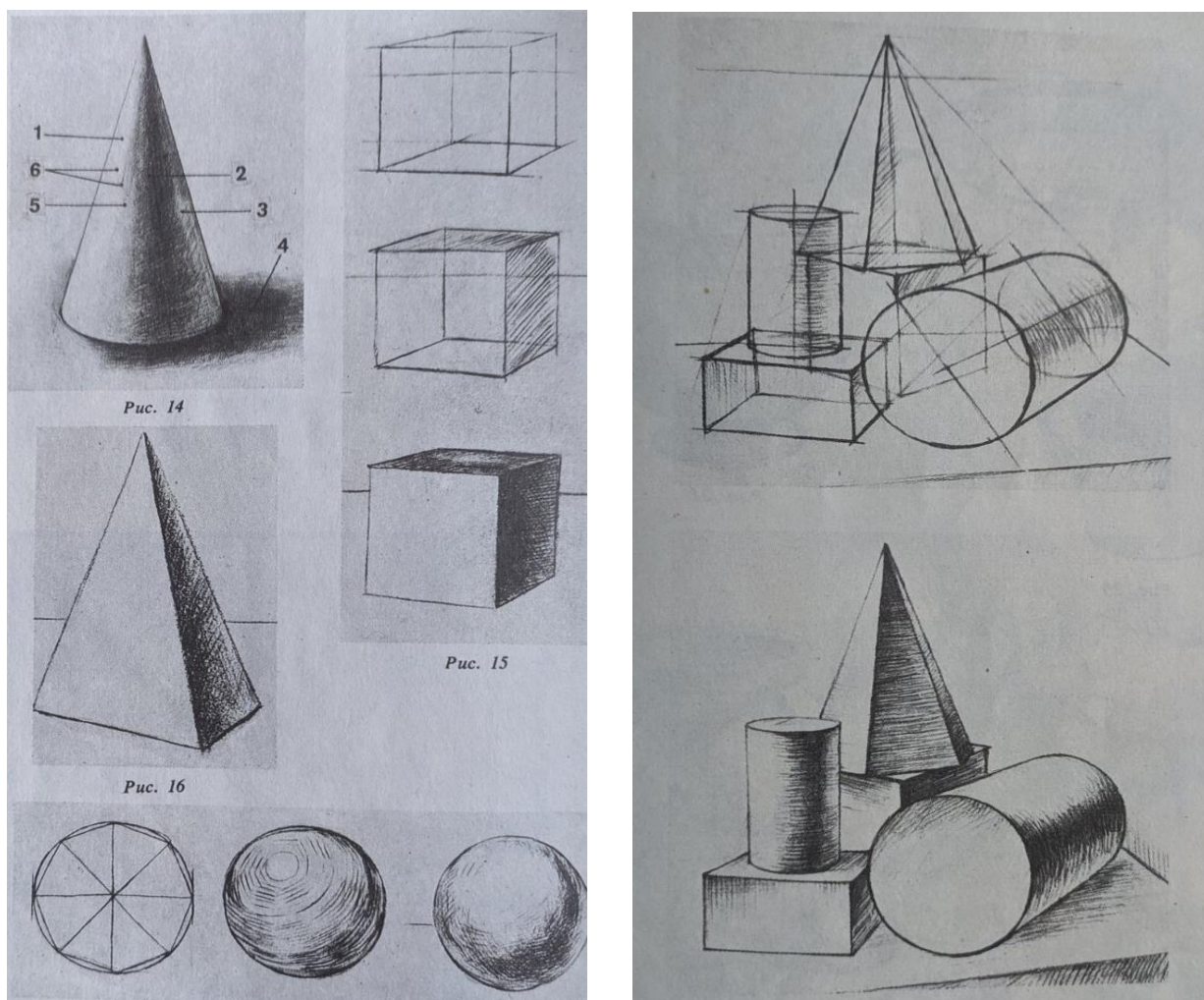


Рис. 2. Об'ємні предмети.

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

ТЕОРЕТИЧНІ ВІДОМОСТІ

Початківці з малювання стикаються з труднощами, що виникають перед ними через невміння правильно тримати олівець в руці, невміння організувати робоче місце, незнань прийомів роботи.

Початківці мають правильно тримати олівець в руці, правильно сидіти. Перші практичні вправи, спрямовані на оволодіння технікою малювання, необхідно починати з проведення прямих ліній, поділу прямих ліній на парне та непарне число рівних частин...

Чергове завдання – практичне оволодіння способами малювання з натури об'ємних предметів геометричної форми. Такими предметами є геометричні тіла з різними чіткими поверхнями – куб, призма, піраміда, шар, циліндр, конус і т.д.

Геометричні тіла незамінні під час малювання з натури не тільки тому, що вони об'ємні і початківці починають вивчати закони світлотіні, але ще і тому що весь предметний світ складається з різноманітних поєднань цих форм...

КОНТРОЛЬНІ ЗАПИТАННЯ

1. Які Ви знаєте матеріали для малювання?
2. Як правильно тримати олівець в руці?
3. Як правильно сидіти?
4. Які предмети геометричної форми належать до об'ємних?
5. З чого необхідно починати зображення об'ємного предмету?
6. Як потрібно розташувати малюнок на папері?
7. Як виявляється конструктивна основа форми?

ПРАКТИЧНА РОБОТА № 3 (2 год.)

ТЕМА: Графічні фактури та матеріали.

МЕТА: ознайомитися з видами графічних фактур і матеріалів, оволодіти технікою малюнка 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 3 зразки різних графічних фактур форматом 8х6 см.
- 2) Виконати кольоровий ескіз у самостійно обраній техніці.

ЗВІТНІСТЬ: 10 намальованих зразків графічних фактур (9 чорно-білих + 1 кольоровий).

ЗАВДАННЯ ДЛЯ САМОПІДГОТОВКИ:

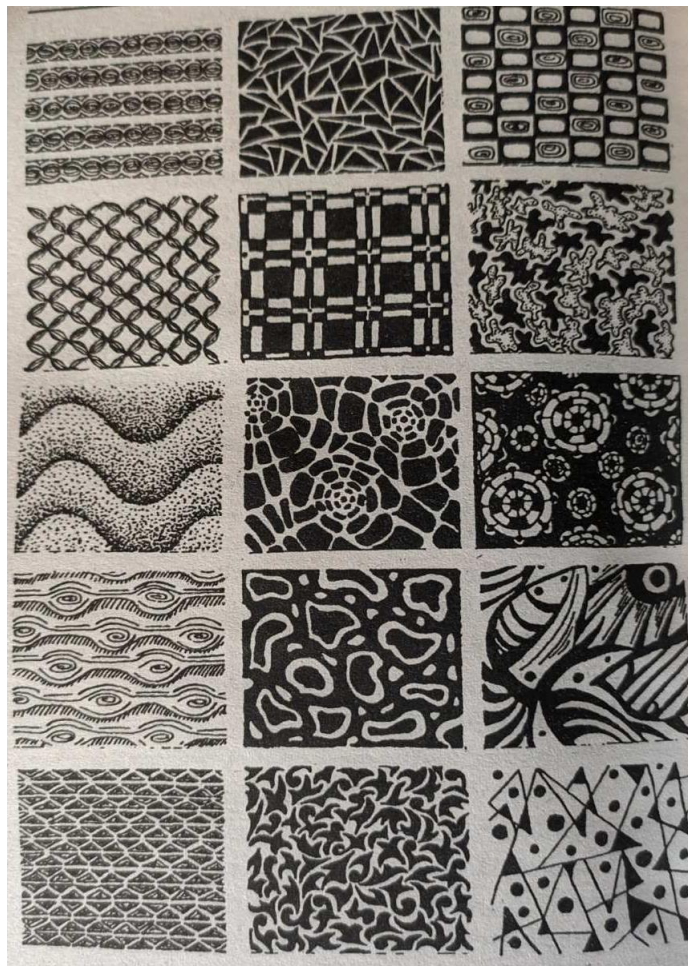
- 1) Опрацювати рекомендовану літературу за темою занять, конспект лекцій.
- 2) Підготувати необхідні матеріали для малювання.

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 3 зразки різних графічних фактур форматом 8х6 см.
- 4) Виконати кольоровий ескіз у самостійно обраній техніці.
- 5) Підготувати письмовий звіт з ілюстраціями про виконану роботу на форматах А-4 або/і презентацію виконання практичної роботи.

ТЕОРЕТИЧНІ ВІДОМОСТІ

Точка, лінія і пляма – це графічні елементи, що дозволяють створювати будь-яке зображення... 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 *лінійні фактури, плямові фактури, лінійно-плямові фактури...*



а)

б)

в)

Рис. 3. Графічні фактури: а) лінійні; б) плямові; в) лінійно-плямові.

До традиційних ескізних технік у художньому проєктуванні костюма належать акварель, гуаш, значно рідше – темпера...

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 № 4 (2 год.)

ТЕМА: Прийоми роботи з фарбами. Колаж.

МЕТА: оволодіти прийомами роботи з фарбами і 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 ескіз одним із прийомів роботи з фарбами.
- 2) Виконати ескіз у техніці колаж.

ЗВІТНІСТЬ: два 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 кольоровий ескіз обраним прийомом роботи з фарбами. Рисунок можна детально проробити фломастером або пером і тушшю.
- 4) Виконати кольоровий ескіз у техніці колаж.
- 5) Підготувати письмовий звіт з ілюстраціями про виконану роботу на форматах А-4 або/і презентацію виконання практичної 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...



Рис. 4. Ескізи костюмів.

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...



Рис. 5. Ескіз костюмів в техніці колажу.

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...

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...

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. Що називається колажем?
6. Як виконується ескіз технікою «колаж»?
7. Які існують способи виконання колажів?

ПРАКТИЧНА РОБОТА № 5 (4 год.)

ТЕМА: Малювання фігури людини та елементів одягу.

МЕТА: оволодіти прийомами малювання фігури людини та елементів одягу, виховувати охайність під час виконання завдання, розвивати окомір і зорову пам'ять.

МАТЕРІАЛЬНО-ТЕХНІЧНЕ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ: папір, олівець, гумка.

ЗАВДАННЯ:

- 1) Намалювати дві фігури людини за умовно-пропорційною схемою з опорою на дві та одну ноги.
- 2) Намалювати п'ять конструктивних елементів жіночого одягу (комір, рукав, застібку, складки по низу виробу, верхню частину поясного виробу).

ЗВІТНІСТЬ: дві фігури людини з опорою на дві та одну ноги, п'ять конструктивних елементів жіночого одягу.

ЗАВДАННЯ ДЛЯ САМОПІДГОТОВКИ:

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

ХІД РОБОТИ

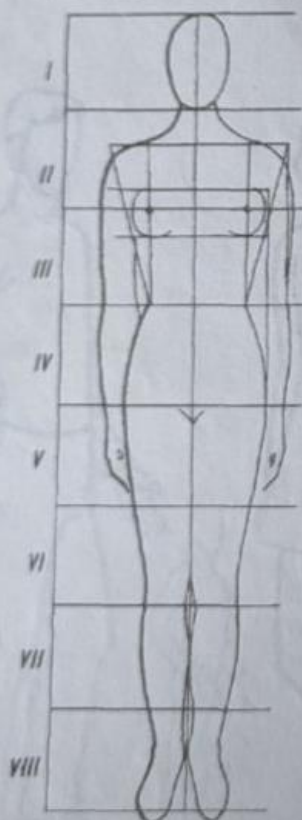
- 1) Підготувати робоче місце для малювання і матеріали для роботи.
- 2) Провести вертикальну лінію і поділити її на вісім частин.
- 3) Намалювати фігуру людини за умовно-пропорційною схемою з опорою на дві ноги.
- 4) Намалювати фігуру людини за умовно-пропорційною схемою з опорою на одну ногу.
- 5) Намалювати п'ять конструктивних елементів жіночого одягу (комір, рукав, застібку, складки по низу виробу, верхню частину поясного виробу).
- 6) Підготувати письмовий звіт з ілюстраціями про виконану роботу на форматах А-4 або/і презентацію виконання практичної 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.

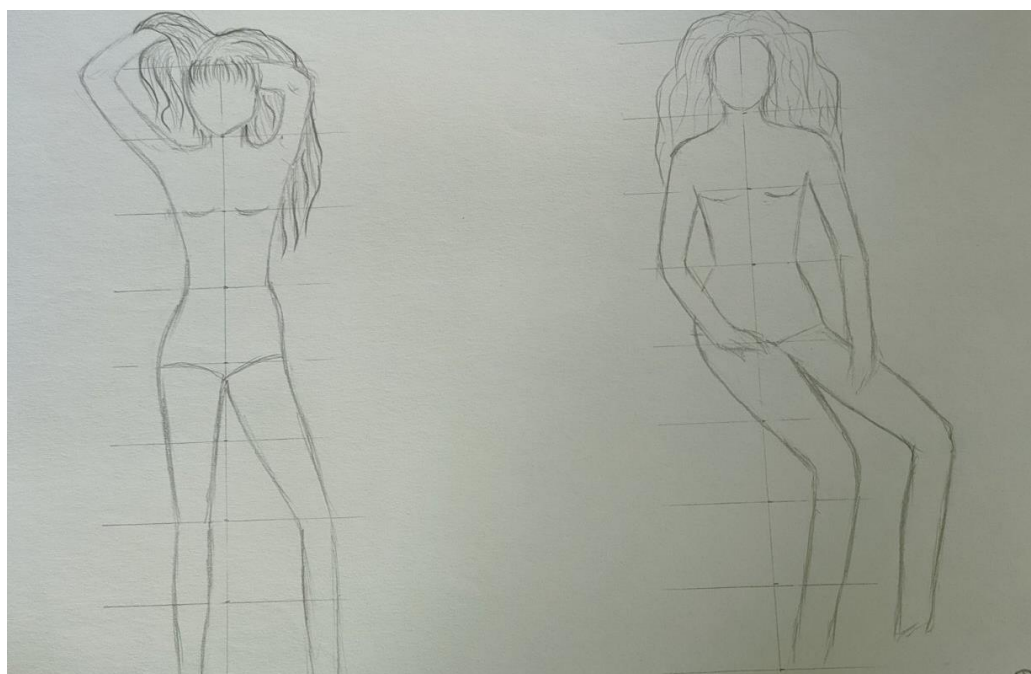


Рис. 6. Початкові роботи студентів.

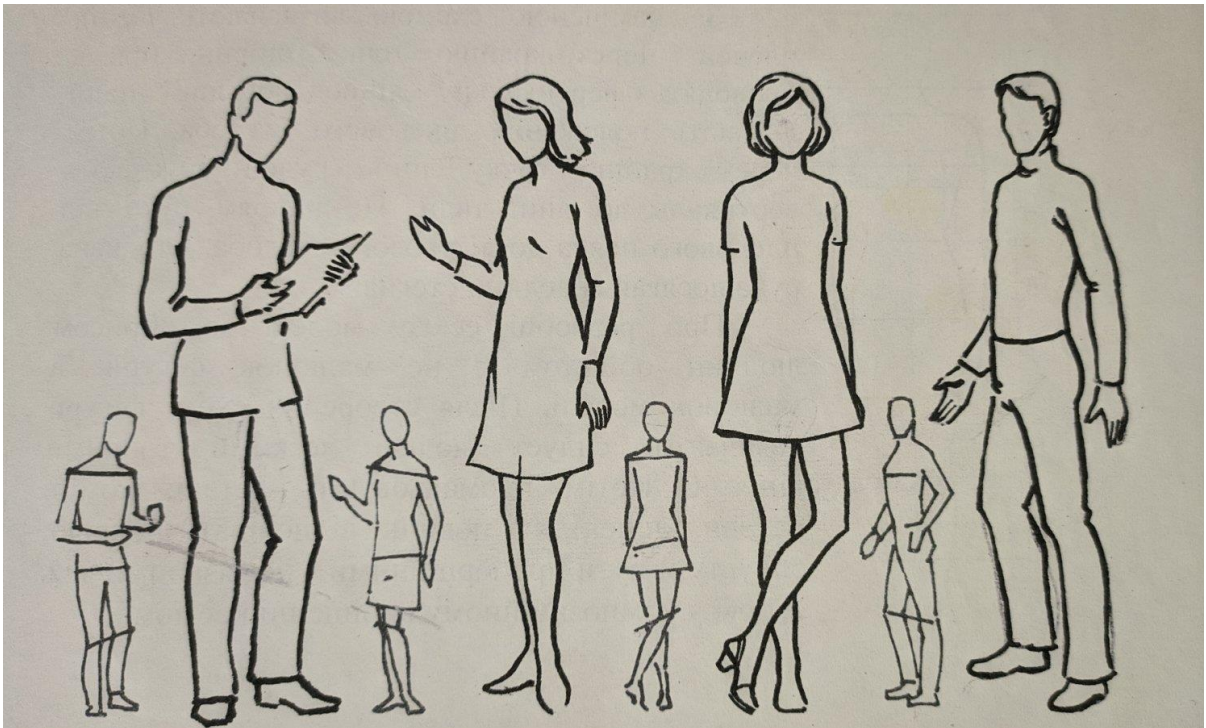


Рис. 7. Графічне зображення одягу.

Графічне зображення елементів одягу детально представлено у лекційному курсі.

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 здійснюється графічне зображення елементів одягу?

ПРАКТИЧНА РОБОТА № 6 (4 год.)

ТЕМА: Види ескізів. Графічне вирішення ескізів одягу з елементами композиційного формоутворення.

МЕТА: ознайомитися з видами графічного ескізування, оволодіти прийомами виконання малюнка фігури в одязі та використання композиційних елементів формоутворення під час графічного вирішення ескізів одягу; 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 одне із завдань:

а) 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.

б) 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.

2) Виконати робочий ескіз будь-якої моделі з урахуванням елементів композиційного формоутворення:

- поточного і чіткого зображення силуету і пропорцій елементів костюмної форми;
- детальної конструктивної схеми, що показує всі лінії крою, членування і деталі, а також місце розташування і характер оздоблювальних елементів;
- відомостей про рекомендовані для виготовлення моделі швейні матеріали і фурнітуру. Формат А 4. Матеріали: олівець, фломастер, туш, перо.

ЗВІТНІСТЬ: фор-ескізи, робочий ескіз.

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) Виконати робочий ескіз.
- 4) Підготувати письмовий звіт з ілюстраціями про виконану роботу на форматах А-4 або/і презентацію виконання практичної 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* – графічна продукція, призначена привабити споживача до рекламної моделі або колекції...

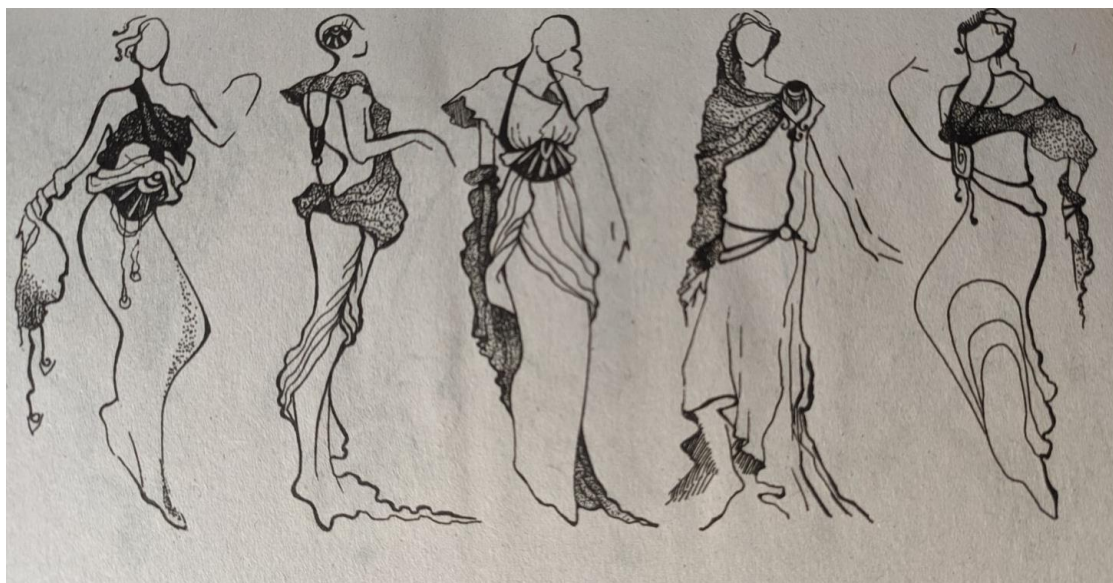


Рис. 8. Фор-ескізи костюмів колекції «Сновидіння».



Рис. 9. Кольорові фор-ескізи.



Рис. 10. Творчий ескіз

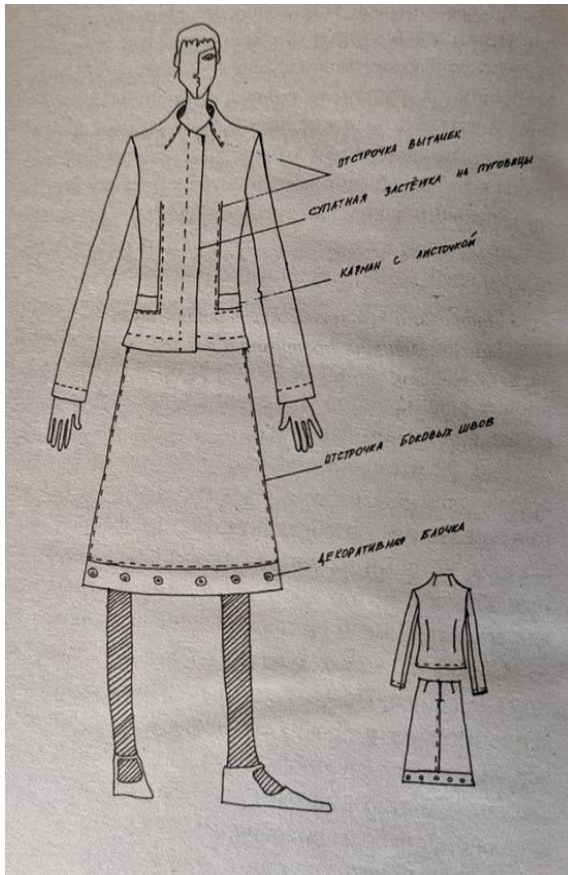


Рис. 11. Робочий ескіз.

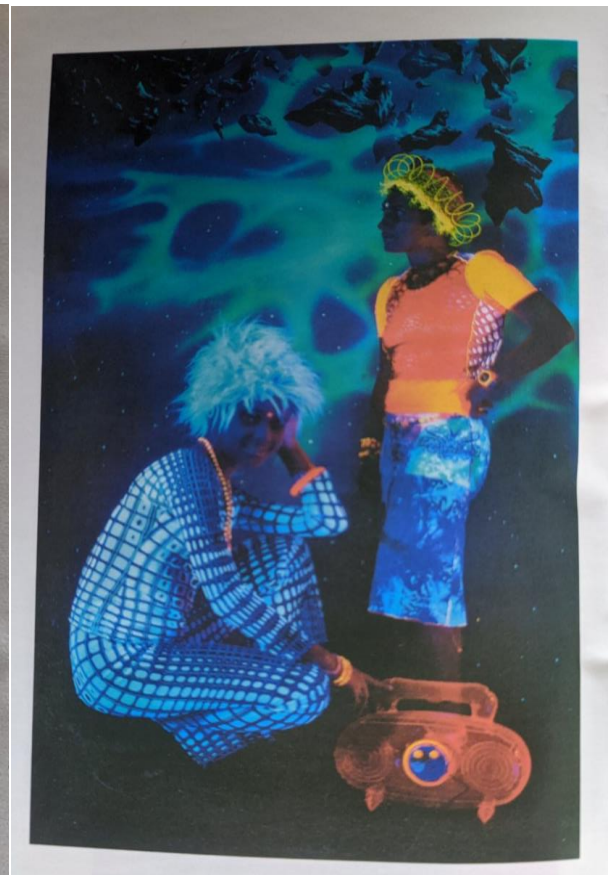


Рис. 12. Рекламна графіка.

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?
6. У чому полягає сутність творчих ескізів?
7. Як виконується творчий ескіз?
8. На якому етапі проектування і виготовлення виробів виконується творчий ескіз?
9. Що називається робочим ескізом?
10. Назвіть вимоги до робочого ескізу.
11. Чим робочий ескіз відрізняється від творчого та фор-ескізів?
12. Що розуміють під рекламною графікою?
13. Які є види рекламної продукції?
14. 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

Спецмалювання та основи композиції

Special drawing and composition basics

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

Підп. до розповсюдження 26.06.2025.
Формат 60x84/8. Умов. друк. арк. 9,30. Зам. №3471
Облік.-вид. арк. 2,92. 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