



Наталія ГОРБАТЮК  
Людмила АВІЛКОВА  
Ганна ОТКИДАЧ

# ПРАКТИЧНЕ ЕСКІЗУВАННЯ ОДЯГУ

Наталія Горбатюк, Людмила Авілкова,  
Ганна Откидач

# **ПРАКТИЧНЕ ЕСКІЗУВАННЯ ОДЯГУ**

Навчальний посібник для здобувачів  
освіти закладів професійної  
(професійно-технічної) освіти

*Схвалено для використання в освітньому процесі*

Київ  
«Грамота»  
2021

УДК 687.1/.3.016:677.027.511](075.8)  
Г67

*Схвалено для використання в освітньому процесі  
[рішення експертної комісії з професій текстильної промисловості, пошиття  
одягу, виготовлення взуття, художніх промислів, народних ремесел,  
поліграфії від 14 травня 2021 року (протокол № 2)], № 5.0004-2021  
у Каталозі надання грифів навчальній літературі та навчальним програмам*

**Видано за рахунок державних коштів. Продаж заборонено.**

Рецензенти:

**Н. В. Педешко** — керівник технічного відділу ТОВ «УЛЬТРА ПЛЮС»;  
**С. М. Петрович** — директор Київського вищого професійного училища  
технологій та дизайну одягу, викладач-методист.

**Горбатюк Н.**

Г67 Практичне ескізування одягу : навч. посіб. для здобувач. освіти закл. проф. (проф.-тех.) освіти / Наталія Горбатюк, Людмила Авілкова, Ганна Откидач, Ірина Романюк, Ганна Животовська. — Київ : Грамота, 2021. — 192 с. : іл.

ISBN 978-966-349-890-4

Зміст навчального посібника відповідає вимогам стандартів професійної (професійно-технічної) освіти підготовки кваліфікованих працівників із професій «Кравець», «Закрійник», «Швачка»; охоплює комплексні програми навчальних предметів «Спеціальне малювання», «Моделювання одягу», «Конструювання одягу».

У посібнику систематизовано подано основні змістові поняття, дотримано принципи доступності, наочності на засадах компетентнісного підходу, уміщено практичні завдання, необхідні для засвоєння теоретичного матеріалу.

**УДК 687.1/.3.016:677.027.511](075.8)**

ISBN 978-966-349-890-4

© Горбатюк Н. А., Авілкова Л. О.,  
Откидач Г. І., Романюк І. Г.,  
Животовська Г. М., 2021  
© Видавництво «Грамота», 2021



## • ПЕРЕДМОВА •

Зазвичай видатні модельєри є водночас і художниками. Кожний із них вибирає техніку ескізування, графічну манеру, формує власний стиль. Звісно, ескізні замальовування завжди індивідуальні, ексклюзивні та визначають стиль майстра. Ескізи стають візитною карткою дизайнера.

Тим, хто створює нові моделі одягу, шиє на замовлення, потрібно виразити свій задум у малюнку, виконати ескіз. Не завжди відтворення навколишнього світу, фігур людей, одягу потрібне в повсякденному житті. Буває і так, що потреба малювати є, а навичок не вистачає. За певних умов, завдяки мотивації та опануванню різних методик практичного ескізування, розвивається вміння створення малюнків.

Видання цього посібника нині є особливо актуальним. Воно стане в пригоді для підготовки фахівців швейного профілю, яких потребують підприємства-замовники.

Зміст навчального посібника відповідає Державним стандартам професійної (професійно-технічної) освіти для підготовки (підвищення кваліфікації) працівників для професій «Закрійник», «Кравець»; охоплює комплексні програми навчальних предметів «Спеціальне малювання», «Моделювання одягу», «Конструювання одягу».

Основні теоретичні положення розглянуто разом із професійно-практичною діяльністю та використанням досвіду здобувачів освіти в повсякденному житті.

*Від авторок*





## МОДА ТА ЇЇ ГОЛОВНІ ПЕРСОНАЛІЇ

### Що таке мода?

Мода є однією з ознак нашого буття. Усі ми тією чи іншою мірою є учасниками процесу творення моди. Нею цікавляться майже всі, чекають прогнозів, слідкують за показами та презентаціями колекцій, оглядами в журналах. Стильних людей стає дедалі більше. На них спрямовані філософське бачення модельєрами своїх колекцій, комерційні пропозиції виробників одягу та тих, хто його продає. Мати й одягати модні речі, які відповідають іміджу, означає відчувати себе тими, хто крокує в ногу із часом (мал. 1.1).



а



б

Мал. 1.1. Мода подіумів (а) і вулиць (б)

Існує безліч пояснень того, що є модою, сотні тлумачень і назв, але досі немає конкретного й чіткого визначення цього складного та неоднозначного явища.

**Мода** — це ставлення людей до стилю життя, звичаїв, правил етикету, ужиткових речей, одягу та смаків.

Мода в одязі — це нестійка, швидкоплинна популярність, зміна форм і зразків виробів, нетривале панування будь-якого смаку. Вона відображає характерні ознаки певного проміжку часу, відповідає напрямку смаків, стилів, культурі суспільства, у якому з'явилася та якому покликана слугувати. Її вважають специфічною формою стандартизованої масової поведінки, яка виникає під впливом панівних у суспільстві настроїв і захоплень. Але разом із цим мода може бути своєрідним протестом саме проти смаків більшості людей.

Динамічність моди здебільшого відповідає темпу життя молодих людей, які швидше «підхоплюють» нове. Бажання виокремитися, але при цьому належати до свого кола друзів і знайомих, спонукає їх шукати нові форми самовизначення — манерою одягатися, говорити, незвичайною зачіскою, кольором волосся. Модні новинки в одязі, взутті й аксесуарах дають можливість досягти бажаного результату (мал. 1.2).

Мода не обминає і старше покоління, реалізуючи потребу людини якнайдовше відчувати себе молодою.

Позитивною ознакою сьогодення є те, що для багатьох наших співвітчизників первинним стає створення гармонійного образу, власного стилю. Разом із наслідуванням модного є і прояв індивідуальності.

Одяг — візитна картка людини. За її зовнішнім виглядом можна визначити, звідки вона родом, її соціальне становище. Одяг може «розповісти» про характер людини, настрої та професію, він виокремлює людину з натовпу.



Мал. 1.2. Молодіжні моделі одягу



Мал. 1.3. Міжнародні тенденції розвитку моди

Кожна людина трактує моду по-своєму, вносить власні корективи в колір, поєднання компонентів, манеру носити речі. Одяг символізує належність людей до певної громади та нації, розповідає про основні особливості психології народів. Водночас, завдяки засобам масової інформації, міжнародним контактам, які забезпечують широку доступність інформації про тенденції розвитку моди, для неї не існує кордонів (мал. 1.3).

Мода народжується, панує у світі й зникає, щоб знову повернутися. Стили змінюються протягом століть. У ХХ ст. ці цикли збігалися з календарними десятиліттями, тому в історії костюма йдеться про моду 20-х, 50-х і 70-х років (мал. 1.4).

ХХІ ст. розвивається прискорено, середня тривалість «модних періодів» дуже коротка. Свіжі ідеї зароджуються в надрах панівного стилю, за 3–4 роки нові течії набувають сили та виразності, щоб стати лідерами.

Передбачити модні тенденції, створювати концепції нових колекцій модельєрам допомагають інтуїція, дизайнерський досвід, прогнозування ситуації та логічний аналіз.



Мал. 1.4. Мода ХХ ст.



## Принципи розвитку моди

Як створюють моду? Де знаходяться її джерела?

Існує думка, що мода «приходить» до художників і дизайнерів із вулиць. Удосконалена їхньою творчістю та фантазією, вона знову повертається на вулиці. Значний вплив на неї здійснюють традиції народного костюма та національного одягу. Поштовхом до народження нового можуть стати політичні події, коли в центр громадської уваги потрапляє будь-який лідер або та чи інша країна.

Потяг людей до ручної роботи (*hand-made*) і природозахисні настрої впливають на створення різноманітних фольклорних течій. Змішування стилів і дифузне взаємопроникнення ідей теж формують новий напрямок, долаючи стереотипи та канони: те, що було неможливим учора, нині стає популярним (мал. 1.5).

Виникненню модного напрямку сприяє також виробництво нових тканин і матеріалів. Свого часу винайдені синтетичні та штучні матеріали — нейлон, капрон і поліестер — завоювали популярність, швидко стали модними, дали поштовх до створення змішаних матеріалів, які поєднали натуральні та синтетичні волокна.

Розвиток науково-технічного прогресу віддзеркалився в космічній кібермоді та комбінованому одязі — трансформерах (мал. 1.6).

Важливу роль у становленні моди відіграють нові технології оброблення та пошиття одягу. Наприклад, тасьма-«блискавка», нашита на лицьовий бік; залишені без оброблення зрізи хутрових і пальтових виробів на лініях низу, бортів, лацканів, одинарних комірів; обметані, а потім спеціально розтягнені зрізи низу рукавів і виробу з тонкого трикотажу, що подібні до рюшу.

Основними дійовими особами моди є навіть не ті, хто шиє вбрання, а ті, хто його одягає. Нині на моду впливають наші співвітчизники, представники бізнесу, культури та політики. Спрацьовує ефект наслідування, бажання бути схожим, прагнення до ідеалу та схильність людей до ідеалізування кумирів.



Мал. 1.5. Національний одяг на всесвітніх подіумах



Мал. 1.6. Техномода



Мал. 1.7. У лабораторіях світової моди

Рекламні кампанії, своєрідні інтер'єрні оздоблення магазинів одягу, бутики, популярні видання пропонують новий одяг для кожного сезону. Ураховуючи всі можливі передумови розвитку моди, майстри високої моди «от-кутюр» створюють нові колекції, щоб збентежити світ свіжими та незвичайними ідеями (мал. 1.7).

Термін **«haute couture»** («от-кутюр») з французької мови означає «високе пошиття»; ще його перекладають як «висока мода», центром якої є *Париж*. Тут створюють найвишуканіший одяг, натуральний та парадоксальний, як і пів століття тому, надаючи перевагу складному покрою, віртуозному виконанню, витонченості ідей.

Модель «от-кутюр» — утілена мрія, насичена високою енергетикою, декоративністю та ексклюзивністю.

Разом із визначенням колекцій «от-кутюр» існує термін **«prêt-à-porter»** («прет-а-порте»), з французької — «готове до носіння», «готове вбрання», що передбачає тиражування, масове виробництво одягу.

В епоху глобалізації великі корпорації прагнуть зберегти творчий потенціал модельєрів, творче середовище в галузі, з одного боку, і споживача, який може оцінити вироби, — з іншого. Незважаючи на загальну узгодженість, у світових центрах моди існує своя філософія, власне розуміння мистецтва моди.

*Лондон* — центр експериментальної, концептуальної моди, що стосується історичного костюма та моди вулиць.

*Токіо* — модельєри використовують усі напрямки, які існують у світі, — від суто буржуазного костюма до футуристичних дій авангардистів. Тут співіснують давні ремісничі техніки та сучасні технології, день учорашний та завтрашній.

*Нью-Йорк* — мода характеризується традиціями мінімалізму та спортивного стилю, комбінаціями й варіативністю, у яких проявляється особистий смак в одязі.

*Мілан* — тут модельєри поєднують свободу й елегантність вбрання з екстравагантною розкішшю.





Вітчизняні спеціалісти виявили багато «білих плям» в історії української моди та недосліджені етапи її розвитку. Це довоєнні та повоєнні роки, хоча в Україні працювало багато Будинків моделей у ХХ ст. (мал. 1.10).



Мал. 1.10. З колекцій одягу Будинків моделей України різних років ХХ ст.

Безперечно, основним для характеристики розвитку моди в нашій країні є зростання професійної майстерності, естетичного та художнього рівня пропозицій вітчизняних модельєрів. У м. Києві двічі на рік відбуваються тижні українського «прет-а-порте» «Сезони моди». Міжнародні виставки одягу та текстильних товарів у м. Києві, Львові, Одесі, Харкові та Дніпрі сприяють формуванню вітчизняного ринку й просуванню українських виробників одягу на європейський ринок (мал. 1.11).



Мал. 1.11. Тенденції моди з українських подіумів

Конференція дизайнерів і стилістів України реалізує проекти щодо підтримання національних творців моди. Серед колективів професійної (професійно-технічної) освіти набув популярності Всеукраїнський конкурс «Прорив у легкій промисловості», що пройшов упр'язе у 2021 р.

Характеризуючи моду ХХІ ст., кажуть, що вона стала демократичною. Нині не існує поняття «диктат моди». Видатні дизайнери пропонують модні марки, а вибирає споживач.

У наш час розрізняють моду подіуму та вулиць. Існуючи паралельно, перша — як комерційна пропозиція, друга — як реальна мода, вони забезпечують право сучасної людини на вибір відповідно до іміджу.

За своєрідними ритмами в людей виникає внутрішня потреба до змін. Отже, модельєри готують свої пропозиції на цей запит.



### Запитання та завдання

1. Охарактеризуйте поняття «мода».
2. Що сприяє виникненню модного напрямку в одязі?
3. Дайте визначення поняття «от-кутю».
4. Охарактеризуйте розвиток індустрії моди України.





## СТИЛІСТИЧНІ НАПРЯМИ В ОДЯЗІ — ІСТОРІЯ ТА СЬОГОДЕННЯ

**Стиль одягу** — це акцентованість костюма (ансамблю), продиктована певними ознаками або їхньою сукупністю: віком, статтю, соціальним статусом, професією, особистим смаком людини, релігійною або субкультурною належністю, національністю. Це один з елементів іміджу людини або корпоративного етикету — дрес-коду.

Слово *stulus* означає «стержень для письма». До того, як це слово взяли на озброєння творці одягу, воно означало «почерк» як у буквальному, так і в переносному значенні.

Лаконічно пояснюють стиль в одязі синоніми *фасон, крій, мода*. Саме вони можуть бути провідниками в систематизації стилів, які існували до цього часу, а потім трансформувалися, народжуючи стильний одяг наших днів.

Вивчати природу, ознаки стилів в одязі, їхню мінливість необхідно в національно-історичному ракурсі розвитку людства. Появу моди та використання поняття «стиль» деякі історики датують XIV ст., коли пошиття одягу стало сферою масового докладання творчих зусиль художників і кравців.

Однак, за історичними й археологічними джерелами, ще з V–III тис. до н. е. були досліджені ознаки одягу (мал. 2.1). Вони були використані наступними поколіннями й збереглися до сьогодні в національних костюмах.

Первісні люди захищали тіло шкурами звірів або накривками, зшитими з них. Форма такого умовного одягу не змінювалася протягом століть. З початком усвідомленого розвитку людини зв'язок одягу із середовищем, природними особливостями, життєвим устроєм стає очевидним.

Утилітарний одяг пов'язаний із кліматом. Кліматичні умови визначили появу того чи іншого предмета одягу, трансформацію однотипного одягу в різних країнах (мал. 2.2).



Мал. 2.1. Одяг давніх народів



Мал. 2.2. Давній одяг різних кліматичних зон

Різні народи — давні слов'яни, трипільці, стародавні греки та римляни, скіфи й монголи, індуси та китайці, народи Америки — мали свої певні види одягу. Елементи одягу змінювалися повільно, але завжди відображали те, що відбувалося в країні, у національній культурі.

В основі естетичного формування одягу було й залишається його функціональне призначення. Одяг має певний художній образ, допомагає людям відтворити естетичний ідеал епохи. Він розвивається та змінюється з розвитком суспільства, відображає практичну діяльність людей, пов'язаний із релігією, етикою та мистецтвом (мал. 2.3).



Мал. 2.3. Естетичний ідеал різних епох і народів

Одяг, завдяки органічному поєднанню з ужитковими та мистецькими предметами, відтворював дух часу, національні ознаки, класові відмінності, здобутки матеріальної та духовної культури суспільства. З усіх видів мистецтва одяг як елемент культури найбільше запозичував різні стилі в архітектурі. В одязі є своя архітектоніка та конструктивна ясність. Цей зв'язок прослідковується впродовж культурно-історичного шляху розвитку людства з епохи античності.

Канони архітектури вплинули на елементи одягу стародавнього світу — простого, гармонійного, з переважанням вертикальних ліній — та стали передумовою народження в моді прийдешніх поколінь певного стилю (мал. 2.4).



Мал. 2.4. Вплив архітектурних канонів на одяг

Стиль в одязі — це ознаки, які притаманні певному модному напрямку. У ньому враховано пропорції людського тіла, узяті за ідеал; принцип колірної будови; силуетну форму одягу; прийоми крою.

*Епоха Середньовіччя* характеризувалася появою складних типів вбрання та першого в історії загальноєвропейського стилю в культурі й одязі — готики.

В *epoxy Ренесансу* одяг став об'єктом міжнародного мистецтва, відображаючи здатність людини сформувати себе в будь-якому образі. До цього часу вже були опановані всі види крою та прийоми, які давали змогу прикрашати людину за допомогою одягу.

З розвитком культури в одязі формувалися класичний стиль, стилі бароко, рококо та ін.

*Наприкінці XVIII — на початку XIX ст.* розпочинається період імітації стилів одягу попередніх епох. Стилi ампiр, романтизм, бiдермаєр, модерн iмпровiзували з формами, силуетом, новими тканинами та прикрасами.

Справжній калейдоскоп нагадують модні стилі ХХ ст. Поєднання культурно-історичних стилів, національних особливостей, відмінностей в одязі залежно від роду діяльності людини, її відпочинку та дозвілля, вплив техно-





Мал. 2.5. Нові тенденції моди

логії, поява нових тканин зумовили виникнення багатьох течій, нових тенденцій у створенні одягу (мал. 2.5).

Цей процес триває і у XXI ст. Використовуючи колишні найкращі традиції в одязі, усвідомлюючи відмінності сьогодення, додаючи обдарованість і творче бачення прекрасного, наші сучасники відкривають нові грані різних стилів одягу (мал. 2.6).



Мал. 2.6. Одяг XX ст. (а); одяг XXI ст. (б)

## Національно-історичні особливості в розвитку одягу

### 1. Одяг народів стародавнього світу

#### Одяг племен трипільської культури

**Естетичний ідеал:** основа світосприйняття — коловорот життя, богиня-мати, близька до природи людина, сильна, фізично розвинена, наділена природною інтуїцією, творчою уявою та смаком.

**Загальні ознаки:** використання для одягу тканин і плетених (в'язаних) матеріалів рослинного походження, пізніше — вовни; елементів одягу; оздоблення духовно-символічного змісту.

Стильові канони Трипільля характеризуються як пластичний символізм. Добре відчуючи закони гармонії та ритму, трипільці створювали неперевершені зразки ужиткових виробів, одягу, прикрас високого естетичного ґатунку.

**Найвідоміші предмети одягу:** головні убори, прикраси й одяг декоровані вишивкою, аплікацією, розписом, доповнені в'язанням.

Зображення такого одягу можна побачити на ужиткових предметах, а також на стилізованих фігурках людей — теракотах. Жінки носили приталені сукні, фартушки, спідниці, сорочки, вироби, що нагадують сучасні корсажі (мал. 2.7).

**Повторюваність:** у стилях XX ст., у наші дні.



Мал. 2.7. Утілення трипільських мотивів (а) у колекції сучасного одягу (б)

#### Одяг народів Месопотамії

**Естетичний ідеал:** приземкувата, міцна фігура, яка уособлює непереможну мужність, волю та силу.

**Загальні ознаки:** примітивний крій, досягнення форми за допомогою драпірування або гвинтоподібного намотування.

**Повторюваність:** в одязі Стародавнього Єгипту, Стародавнього Риму, африканських і східних народів, у наші дні.

**Шумери. Найвідоміші предмети одягу:** задрапірований на тілі прямокутний відрізок тканини, який залишає відкритим праве плече, підперезаний або ні; одяг із вузької довгої смужки тканини або торочки, намотаної гвинтоподібно на фігуру; розпашні речі — прообрази халатів, кафтанів (мал. 2.8).

**Ассирійці. Найвідоміші предмети одягу:** канді, конас, штани (мал. 2.9).



Мал. 2.8. Одяг шумерів



Мал. 2.9. Ассирійський одяг

### Одяг Стародавнього Єгипту

**Естетичний ідеал:** висока, струнка фігура з тонкою завищеною талією, завуженими стегнами, широкими плечима, довгими ногами.

**Загальні ознаки:** єдність тіла й одягу, стилізація голови та зачіски, умовність та абстрактність образів, своєрідність орнаментів, виразний макіяж, витончене підкреслення відкритих частин тіла, натуралізм і конкретність, але разом із тим сувора регламентованість оздоблення, пропорцій одягу залежно від кастової належності.

**Найвідоміші предмети одягу:** у чоловіків — фартухи або прості стегнові пов'язки з м'якими складками, з орнаментними геометричними візерунками, з трикутною передньою частиною; у жінок — жилет із двох широких лямок (бретельок), зав'язаних на плечах, перуки, пов'язки для голови, нагрудні прикраси, коміри, намиста, пояси (мал. 2.10).

**Повторюваність:** у стилях ампір, модерн, неокласицизм, у 20-х, 70-х роках ХХ ст., у наші дні.



Мал. 2.10.  
Давньоєгипетський одяг



## 2. Одяг народів античного світу

### Одяг Стародавньої Греції

**Естетичний ідеал:** доблесна, красива, мужня людина, із сильним, тренуваним і гармонійно розвиненим тілом, пропорційною, досконалою зовнішністю. Зовнішність такої людини з пропорціями тіла за грецькими канонами й нині вважають класичною.

**Загальні ознаки:** одяг характеризувався п'ятьма особливостями: закономірністю, організованістю, пропорційністю, симетричністю, поміркованістю. Тканину не кроїли й не шили, а драпірували в складки, які ефектно підкреслювали обрис фігури або приховували її недоліки. Тканину закріплювали шпильками та поясами (мал. 2.11).



Мал. 2.11. Гармонія та поміркованість одягу еллінів

Виробляли вовняні та льняні тканини, як білі, так і пофарбовані в жовтий, синій, червоний, світло-зелений, пурпуровий кольори, орнаментовані, розфарбовані й оздоблені аплікаціями.

**Найвідоміші предмети одягу:** хітон, фарос, гіматій (гіматіон), пеплос із орнаментами (мал. 2.12).

**Повторюваність:** в одязі римлян, етрусків, візантійців, у Русі-Україні, в одязі Флоренції епохи Відродження, європейській моді XIX–XX ст., у наші дні.



Мал. 2.12. Давньогрецькі орнаменти

### Одяг Стародавнього Риму

**Естетичний ідеал:** досконалість форми, величність і природність краси людини-громадянина.

**Загальні ознаки:** чітка класова диференціація, залежність одягу від статусу людини, її місця в суспільстві; багатошаровість одягу, особливо в холодну пору року; запозиченість предметів одягу в завойованих народів; жіночий одяг передбачав закритість.

**Найвідоміші предмети одягу:** туніка (мал. 2.13), тога, пенула, стола (мал. 2.14).

**Повторюваність:** в одязі Візантії епохи Відродження, XIX–XX ст., у наші дні.



Мал. 2.13. Зразки тунік



Мал. 2.14. Зразки стол

### Одяг Візантії

**Естетичний ідеал:** висока худорлява фігура людини в прекрасному вбранні, що приховує тіло. Обличчя з тонкими рисами та високим чолом.

**Загальні ознаки:** унікальність поєднання традиції античності й естетики християнства, Сходу та Заходу, Європи й Азії. Розкриття повноти світу за допомогою гармонійного доповнення духовного та матеріального, божественного, небесного й земного, краса в усіх її проявах — основні ознаки культури візантійців, зокрема в одязі.

**Найвідоміші предмети одягу:** туніка-далматика, дивітисій, лорум, іма-тій, покривало-шаль, мафорій, декорування (мал. 2.15).

**Повторюваність:** у країнах, які прийняли християнство: у Русі-Україні, на Балканах, в одязі служителів православної церкви, в одязі європейців XIX–XX ст., у наші дні.



Мал. 2.15. Костюми Візантії — епоха закритого одягу



### 3. Одяг народів стародавньої (доколумбової) Америки

**Естетичний ідеал:** природні пропорції тіла, декорованість, змінений зовнішній вигляд за допомогою засобів, що запозичені з природи.

**Загальні ознаки:** самобутність, простота та практична виправданість форми, крою тканини; різноманітність типів одягу, визначена кліматичними та природними умовами, господарськими устроями й рівнями розвитку; декор та аксесуари, які відрізнялися складністю і художнім розмаїттям.

**Найвідоміші предмети одягу:** парки алеутів, анорак, культові прикраси з дорогоцінних металів, з мушлі, кісток, дерева; татуювання та розфарбовування тіла як частина одягу (мал. 2.16).

**Повторюваність:** в одязі американців та європейців XVII–XIX ст., у стилях XX ст. та в наші дні.



Мал. 2.16. Самобутній одяг народів Американського континенту

### 4. Костюм країн Західної Європи

В одязі епохи Середньовіччя були використані традиції одягу античності, Візантії і племен, які населяли середньовічну Європу раніше. Не тільки крій одягу давав змогу визначити, до якого стану належить людина, але і якість тканин, фурнітура та прикраси.

#### **Романський стиль в одязі**

**Естетичний ідеал:** приземкуватість фігури, величавість, войовничість, мужність, лицарська достойність чоловіків, порядність і романтичність жінок.

**Загальні ознаки:** античні традиції, певна примітивність, невелика кількість предметів одягу в костюмі, однотипність для різних прошарків населення, цілісність, чіткість конструкції, подовженість форми; багатошаровість, удосконалення форм захисту тіла під час воєнних дій; розвиток геральдики.

**Найвідоміші предмети одягу:** камізія, штани, шоси, з'ємний каптур (мал. 2.17), кольчуги, шоломи.



Мал. 2.17. Каптур (а) та одяг у романському стилі (б)

**Повторюваність:** у повсякденних, військових костюмах країн Європи, в одязі священників XIV–XVII ст.

### Готичний стиль в одязі

Готичний період історії розвитку костюма заслуговує на особливу увагу: у ньому закладено основи крою одягу, що значно вплинуло на зміни форм костюма, сприяло вдосконаленню технології шиття та розвитку кравецького мистецтва.

Саме готика стала інтернаціональним, загальноєвропейським стилем в одязі. У цей період одяг розділили на чоловічий та жіночий. Це було реформою костюма. У XIII ст. завдяки новим видам крою, що існують і нині, уперше з'являються вшивні рукави, коміри, удосконалюють розпашний одяг — розрізаний спереду зверху донизу (мал. 2.18).

У цей період формувалися нові звички та манери, які сприяли появі нового костюма.

**Естетичний ідеал:** образ людини в готиці змінювався від аскетизму до святковості. Вишуканість та оригінальність в одязі. Лицарство, фізична розвиненість, сила, стрункість і разом із тим романтизм чоловіків.

Тендітність, ніжність і водночас емансипованість жінок: високе чоло та світле обличчя викликали бажання в чоловіків їх захищати й обожнювати.



Мал. 2.18. Готичний стиль костюма

**Загальні ознаки:** гармонійність, графічна вишуканість.

Пропорційність, м'якість, рухомість костюма, але разом із цими ознаками допускали диспропорції, асиметрію та екстравагантність форми. Значна прилеглисть чоловічого одягу, декоративно подовжені носки взуття. Жіночий костюм був подібний до готичної споруди.

**Найвідоміші предмети одягу:** натільна сорочка, білу, котта, сюрко, шоси, жакет, кафтан, роб, роба.

**Повторюваність:** на всіх етапах розвитку костюма, у моді сьогодення.

### **Стиль одягу епохи Ренесансу (Відродження)**

**Естетичний ідеал:** людина вільна, різнобічно розвинена, здатна до безмежного прогресу. Гармонійне сполучення духовної та фізичної краси.

Міцність, досконалість будови тіла, благородство постави й рухів. Висока фігура, широкі плечі, тонка талія — як канони краси.

**Загальні ознаки:** перевага горизонтальних ліній порівняно з вертикальними. Побудова костюма, особливо жіночого, з використанням драпірування важких тканин. Живописність поєднань соковитих та яскравих тканин, цілісність, відсутність дрібних деталей у костюмі.

Ліф і спідниця жіночого одягу відокремлюються — сукня стає відрізною.

Взуття на високих дерев'яних підборах як необхідність компенсувати приземкуватість силуєту.

В епоху Ренесансу з'явилася можливість використовувати з'ємні (пристібні) деталі одягу. Костюм складався з окремих деталей: до ліфа пришнуровували баску, рукави, комір, манжети. У цей час було створено костюм-футляр (мал. 2.19).

Між державами відбувався інтенсивний обмін модними кроями та видами оздоблення.

**Найвідоміші предмети одягу:** сорочка (кимача), колет (дублет, джеркін), ката, сймара, вердугос (ісп.), мантилья, котурни, цокколі (копитця), корсет, трикотажні шовкові панчохи, вамс.

**Повторюваність:** в одязі наступних століть і в наші дні.



Мал. 2.19.  
Одяг епохи  
Ренесансу

### Стиль бароко в одязі

Поняття «бароко» означає «дивний, вигадливий, химерний».

**Естетичний ідеал:** величність, парадність, пластичність, витонченість в одязі та манерах.

Ідеалом чоловічої краси був галантний кавалер, високий на зріст, з правильними рисами обличчя, пишним і довгим білявим волоссям.

Узірець жіночої краси — високий зріст, «лебедина» шия, похилі, відведені назад плечі, тонка талія. Жіночий образ доповнювали манірність, декоративність і пишність.

**Загальні ознаки:** театральність, парадність, витонченість. Людина проявляє не стільки індивідуальність, скільки демонструє зовнішню оболонку — костюм, регламентований законами моди.

Форми одягу — природні, рухомі. У костюмі переважає декоративність над конструктивністю, характерний складний крій із великою кількістю вертикальних ліній (мал. 2.20).

**Найвідоміші предмети одягу:** панталони, кюлот, жустокор, камзол, кюлоти, бранденбури, стрічки, панчохи, взуття, роб, фріпон, modest.

### Стиль рококо в одязі

**Естетичний ідеал:** вигаданість, неприродність як основа уявлення про красу людини: у чоловічій та жіночій зовнішності підкреслено лялькову граційність, казкову умовність, фантастичні риси образу, далекого від реального земного життя.

Вишуканість, тендітність, витонченість, легкість фігури.

**Загальні ознаки:** порушення природних пропорцій фігури в костюмі, контрастність верхньої та нижньої частин. Маленька голова, вузькі плечі, тонка гнучка талія, гротескний за формою та розміром об'єм одягу по лінії стегон. Форма костюма, крій та оздоблення порушують зв'язок між естетич-



Мал. 2.20. Одяг у стилі бароко



Мал. 2.21. Одяг у стилі рококо



ною та утилітарною його функцією, декоративність рококо несумісна з практичністю і зручністю.

Наближення зовнішніх предметів в одязі чоловіків і жінок; відсутність вікових обмежень для носіння одягу.

**Найвідоміші предмети одягу:** кафтан (жустокор), камзол, панталони, корсет, шлейф, кунтуш, панье (мал. 2.21, с. 23);

### Класицизм в одязі

**Естетичний ідеал:** наслідування античних традицій — простота, природність, поміркованість, елегантність, добродійність і раціональність, які поєднані з розкішною декоративністю рококо.

**Загальні ознаки:** поява нового асортименту одягу, нових силуетних форм. Чоловічий костюм відповідає роду діяльності й способу життя. У жіночому костюмі — вигнутий профільний силует.

У чоловічому та жіночому одязі з'являються перехідні, змішані форми: простий, скромний, строгий одяг «англез» як протиставлення близькому до рококо «француз».

Подібність жіночого костюма до чоловічого одягу (крій, форма деталей, декор). Крій відрізняється складністю, вертикальними вигнутими лініями. Часто форму одягу створюють конструктивно (мал. 2.22).

Період «революційного» французького костюма.

**Найвідоміші предмети одягу:** фрак, редингот, полонез, фіжми, «англез», турнюр.

### Романтизм в одязі

**Естетичний ідеал:** людина, яка прагне свободи, дій, сильна особистість, пристрасний, натхненний мрійник, бунтівник.



Мал. 2.22. Одяг у стилі класицизму



Мал. 2.23. Одяг у стилі романтизму

Жінка — як витончена статуетка, світська дама, іграшка й одночасно представниця успіху та статусу ділового чоловіка (буржуа) (мал. 2.23).

**Загальні ознаки:** подібність чоловічого та жіночого силуетів: похила лінія плечей, значне розширення рукавів від плеча до ліктя, щільне облягання грудей та талії, розширення лінії стегон.

**Еклектизм** — формальне механічне поєднання різних художніх стилів, застосування елементів античності, готики, бароко, рококо у фактурі, кольорі, орнаменті тканин, у декоративному та конструктивному костюмі, в оздобленні.

Різноманітність асортименту костюма за призначенням: ранкове вбрання, одяг для прогулянок, обідні та вечірні туалети.

**Найвідоміші предмети одягу:** піджак, пальто.

**Повторюваність:** в одязі ХХ ст.

### Стиль ампір в одязі

У перекладі з французької слово *ампір* означає «імперія». Це святковий та величний стиль одягу, який як офіційний чи державний поширився в Європі.

**Естетичний ідеал:** збереження античної величності й стрункості, краса тіла та шляхетна витонченість рухів.

Натуральність і простота, енергійність і діловитість чоловічого образу.

Жіночий силует — жіночність, витонченість, романтичність образу.

**Загальні ознаки:** у жіночому костюмі — маленький ліф, завищена талія (під грудьми), глибоке декольте, вільна спідниця. Характерна форма рукава — ліхтарик, навіть довгий та вузький рукав починається біля плеча ліхтариком; для чоловічого костюма — час фраків і циліндрів.

Поява нового героя — буржуа, ділового, цілеспрямованого містянина, якому більше пасує одяг практичних кольорів із практичних тканин (мал. 2.24).

Розширюється асортимент одягу. Активно розпочинається демократизація моди.

**Найвідоміші предмети одягу:** пеньюар, спенсер, редінгот, панталони.

**Повторюваність:** в одязі ХХ ст.



Мал. 2.24. Одяг у стилі ампір

### Одяг періоду Реставрації

**Естетичний ідеал:** «денді» — як символ найвищої елегантності у світогляді, поведінці, одязі.

**Загальні ознаки:** повернення до деталей одягу стилів ренесансу та рококо.



Мал. 2.25. Одяг періоду Реставрації

Поєднання в чоловічому одязі моди денді й моди буржуа, що копіює першу.

Жіночий одяг стає важчим, вужчим, прикрашеним унизу рюшами, бордюрами, оборками в кілька рядів (мал. 2.25).

**Найвідоміші предмети одягу:** фрак, сорочка, галстук.

**Повторюваність:** в одязі ХХ ст.

### Стиль бідермаєр в одязі

**Естетичний ідеал:** цей стиль характеризується поєднанням ампіру з романтизмом, але в спрощеному, провінційному вигляді.

**Загальні ознаки:** мода, на яку впливає індустріалізація, стає здобутком широких верств населення, використовує ознаки по-

передніх стилів у нових елементах одягу.

**Найвідоміші предмети одягу:** чоловічий костюм більш стриманий: фрак, сюртук, вузькі штани, циліндр, капелюх; жіночий костюм для біржі, візитна сукня (мал. 2.26).

**Повторюваність:** в одязі ХХ ст.



Мал. 2.26. Одяг у стилі бідермаєр

### Стиль модерн в одязі

**Естетичний ідеал:** слово *модерн* означає «нове, сучасне». Стиль відобразив прагнення досягти в оточенні людини гармонійної, природної простоти та зберегти рафіновану витонченість.

**Загальні ознаки:** мода розвивалася під впливом феміністичного руху, відображаючи прагнення жінок до емансипації, водночас зберігала відданість образу витонченої світської дами, силует одягу якої нагадував вигнуту латин-

ську букву «S» (мал. 2.27). Складне індивідуальне припасування виробу поступово замінюють більш-менш узагальненими викрійками, виконаними за математичними розрахунками.

**Найвідоміші предмети одягу:** натільна білизна, шаровари-спідниці, тальєр.

**Повторюваність:** в одязі XX ст.



Мал. 2.27. Жіночий (а) і чоловічий (б) костюми в стилі модерн

## 5. Одяг народів східних країн

### Одяг народів Китаю

**Естетичний ідеал:** досконалість зовнішності, могутність чоловіків, тендітність і привабливість жінок.

**Загальні ознаки:** самотність і простота крою, різноманітність матеріалів — від шкіри до шовку, однотипність чоловічого та жіночого одягу, дотримання складної символіки кольору, символічність зображень, декоративних мотивів, ієрогліфів, знаків в оздобленні одягу.

**Найвідоміші предмети одягу:** ішан, юньлінпао, пояси «дай» із набором прикрас, віяло, жіночий шовковий одяг із дуже широкими (понад 1 м) рукавами «і» (мал. 2.28).

**Повторюваність:** в одязі Японії, Кореї, В'єтнаму, у модних стилях XIX–XX ст., у наші дні.



Мал. 2.28. Предмети одягу Китаю



### Одяг народів Японії

**Естетичний ідеал:** гармонія фізичного та духовного в людині, внутрішнього стану й навколишнього середовища; свобода, прояв особистого в рамках суворих канонів.

**Загальні ознаки:** лаконічність, витонченість і функціональність, в основі конструкції костюма — прямокутник, спадаючі складки якого утворюють площину для вишивки або розпису; символічне начало, значущість колірних співвідношень, зв'язок кольорів і малюнків із порою року, етикетом, поєднаність правого та лівого боку виробу.

**Найвідоміші предмети одягу:** кімоно, хакама, пояси, якими 5–6 разів обгортали стегна та зав'язували бантом, віяла, парасольки (мал. 2.29).

**Повторюваність:** в одязі американців, європейців XIX–XX ст., у наші дні.



Мал. 2.29. Витонченість і символізм японського одягу

### Одяг народів Індії

**Естетичний ідеал:** тіло людини — як божественна сутність, природність, стрункість чоловічого силуету, округлість і чуттєвість форм жіночої фігури.

**Загальні ознаки:** в індійському одязі розрізняють два основні типи — зшитий та незшитий. На тканину і форму одягу, що поєднані з природними елементами, впливають географічні умови, культурні традиції, національний характер.

**Найвідоміші предмети одягу:** незшитий одяг (костюм місцевого населення): сарі, дхоті (мал. 2.30); зшитий одяг: шальвари, курта, різноманітні самотутні жіночі прикраси.

**Повторюваність:** в одязі європейців, американців XIX–XX ст., у наші дні.



Мал. 2.30. Незшитий індійський одяг

## 6. Одяг слов'янських народів

**Естетичний ідеал:** горда постава, плавна хода, цнотливість, огрядність (повнота й міцність тіла), які асоціювалися із силою та здоров'ям.

**Загальні ознаки:** простота форм, самобутність одягу, різноманітність у деталях, різні види одягу, пов'язані із чисельністю слов'янських племен, контактами з іншими народами; розмаїття декорування тканин та одягу; казковість, яскравість. Крій, фасони й типи одягу були однаковими для всіх прошарків населення.

**Найвідоміші предмети одягу:** сорочиця, сорочка, порти, поньова, запона, кольчужна сорочка.

**Повторюваність:** у національних костюмах слов'янських народів, моді XIX–XX ст., у наші дні.

## 7. Український одяг XIV–XIX ст.

**Естетичний ідеал:** статність фігури, природність, цнотливість, єдність естетичного та духовного в образі, пристойність.

**Загальні ознаки:** виразність, функціональність, комплектність, багатство орнаментів і кольорів, видів, техніки й композицій, прикрас та оздоблень, які визначались етнічною історією народу, поєднанням культур, контактами зі слов'янськими та неслов'янськими народами; відмінність в одязі благородних і простих верств населення; формування сільського та міського типів одягу.

**Найвідоміші предмети одягу:** *натільний одяг:* сорочка, вишиванка (мал. 2.31); *поясний (стегновий) одяг (мал. 2.32):* плахта, штани, шаровари, спідниці, андорок, шорц, кабат, рікля, шарафан.



Мал. 2.31. Чоловіча та жіноча сорочки українців



Мал. 2.32. Поясний (стегновий) одяг: плахта (а); типи крою чоловічого поясного одягу (б); типи спідниць (в)

*Безрукавний нагрудний одяг (мал. 2.33): кептар, лейбик, бруслик, корсетка, камізіля (камізілька).*



Мал. 2.33. Безрукавний нагрудний одяг: кептар (а); корсетка (б); камізіля (в)

*Нагрудний одяг із рукавами (мал. 2.34): кожих, гуня, сердак, юпка, свита.*



Мал. 2.34. Нагрудний одяг із рукавами: кожих (а); сердак (б); свита (в)

*Головні убори (мал. 2.35): вінок із рослин, очіпок, намітка, солом'яний бриль.*



Мал. 2.35. Головні убори українців

*Взуття (мал. 2.36):* постолои, личаки, черевики, чоботи.



Мал. 2.36. Типи взуття

*Пояси* — шкіряні, тканинні.

*Прикраси* — гривна, нашійні обручі, ожерелі, вінець, колти, намисто, діадема, опліччя (дробниці, цата), хрести, тразна (підвіски), персні, фабула, гердани, вироби з бісеру (мал. 2.37).



Мал. 2.37. Характерні прикраси в українському костюмі

**Повторюваність:** у національному костюмі українців, у моді ХХ ст., у колекціях вітчизняних і зарубіжних модельєрів, у наші дні.

## ХХ століття — чотири визначених стилі моди

Мода ХХ ст. поєднала ідеї, теорії та форми попередніх часів. У цей період мода перестала бути диктатором. Вона втратила елітарний характер, стала інтернаціональною, демократичною, доступною. Виготовлення одягу перетворилося на величезну масову індустрію. З другої половини століття розпочалася історія створення одягу «прет-а-порте». Висока мода та мода для вулиць взаємно збагачувалися, відображали дух часу (мал. 2.38, с. 32).

Для ХХ ст. характерний художньо-лаконічний крій, який передбачав мінімум швів і був основною цінністю одягу. Вибираючи будь-яку стилізацію, використовуючи найсміливіші фантазії, художники моделювали одяг у межах конструктивізму, поширеного у ХХ ст.

Мода пройшла трансформацію елегантного стилю, постмодернізм, комфортний реалізм, фантастичну розкіш, анархію та протест проти цієї розкоші й благополуччя. Вона відобразила культ молодості, молодіжні бунти, бажання людини знайти індивідуальний стиль, прагнення до простоти та функціональності, підкреслення ділової активності.





Мал. 2.38. Колаж моди

Мода повернула до життя традиції найскладнішого кравецького мистецтва, залишаючи людям право як на підкреслену аскетичність, так і на барвисту театральність.

Мода ХХ ст. додала ще одну грань сенсу одягу — концептуальність, змістила акцент з одягу на зовнішність людини, на її імідж.

Протягом століття мода «дозволяла» грати в «міні», «міді» й «максі», наслідувати авангард, мінімалізм та еkleктику, створила уніформу в стилі унісекс; надавала одягу гламурності. На сторінках модних журналів панувало вражаюче різноманіття стилів — від футуризму до варіацій на теми легендарного минулого (мал. 2.39).

Але в історію костюма мода ХХ ст. ввійшла як єдиний приклад, коли моделювання розвивалося відразу в чотирьох стилях — класичному, романтичному, спортивному та фольклорному.



Мал. 2.39. Стиль ХХ ст.

### Класичний стиль

**Естетичний ідеал:** цілісна, респектабельна, здорова людина, для якої характерні амбітність, діловитість, успішність у професійному й особистому житті, тактовність, дисциплінованість, хороший смак.

**Загальні ознаки:** коректність ансамблю, естетичність, прагнення до досконалості, елегантність. Консерватизм смаку, найвища якість виконання одягу, ідеальність, простота крою, дорогі тканини. Жодних перебільшень, нічого зайвого, практичність, виваженість, поміркованість, відсутність прикрас заради прикрас. Одяг професіоналів, ділових людей, державних діячів обох статей становить основу системи дрес-кодів.

Класичний малюнок тканини — смужка, клітинка, «куряча лапка», «ялинка» (мал. 2.40).

**Найвідоміші предмети одягу:** англійський костюм, жіночий верхній одяг із лацканами, фрак, свингер, клубний піджак (жакет), блайзер, краватка.

**Повторюваність:** у стилях елегантності, яппі, міському, діловому практичному, конструктивному одязі.



Мал. 2.40. Одяг у класичному стилі

### Романтичний стиль

Цей стиль більше приваблює жінок. Витонченість фігури підкреслюють прилеглість одягу в талії, а для мрійливості й артистизму силуету використовують різноманітні прийоми оздоблення виробу.

**Естетичний ідеал:** чуттєва, гармонійна, приємна в спілкуванні людина, якій притаманні емоційність і сентиментальність.

**Загальні ознаки:** складні конструкції, ефектні деталі. Для одягу характерні незвичайні фактури тканин, витончені кольори, оздоблення, драпірування, мереживо, волани, банти, вишукана вишивка (мал. 2.41, с. 34).

**Найвідоміші предмети одягу:** спідниці, блузи (сорочки), сукні.

**Повторюваність:** у стилях білизняному, нью-лук, балетному, гламурному, еротичному (сексі), ретро, вінтаж.



Мал. 2.41. Жіночий костюм у романтичному стилі

### Спортивний стиль

**Естетичний ідеал:** упевнена, рішуча, динамічна, демократична, товариська людина, яка веде активний спосіб життя, займається спортом, подорожує.

**Загальні ознаки:** натуральність, практичність, зручність, універсальність. Різноманітна колірна гама. Перевага недорогих натуральних тканин, трикотажу, штучної та натуральної шкіри.

Цей стиль був створений на основі одягу для професійного й аматорського спорту, екіпірування альпіністів, туристів, спецодягу й уніформи.

Розмаїття фасонів досягають за допомогою наявності специфічних деталей, помітних елементів (мал. 2.42).

**Найвідоміші предмети одягу:** джинси, светр, гольф («водолазка»), футболка, майка, лосини (рейтузи), куртки (анорак, блузон), накидка, комбінезон, вистьобаний одяг, шорти, пуховики (аляска), легінси, бриджі.

**Повторюваність:** у стилях бодіфешн, сафарі, мілітарі, морському, космічному, джинсовому, арт-деко, диско, комфортному, графіті, унісекс.



Мал. 2.42. Динамічність спортивного стилю

### Фольклорний стиль

**Естетичний ідеал:** творча, інтелектуальна, самостійна людина, розкута, наділена здатністю перевтілення, художнім баченням, багатою уявою та оригінальним мисленням.

**Загальні ознаки:** надання одягу елементів національних і традиційних костюмів, стилізація всього костюма або його окремих частин. Застосування символіки, етнічних малюнків, хусток, шарфів, біжутерії, виконаних за народними мотивами.

Запозичення конструктивних рішень, способів декорування, видів тканин в одязі різних епох і народів.

Можливість імпровізації та експерименту в доборі елементів ансамблю. Художнє сполучення кольорів і барв. Екстравагантність та екзотичність поряд із простотою, зрозумілістю, зручністю (мал. 2.43).

**Найвідоміші предмети одягу:** спідниці, блузи, сорочки, жилети, ремені, пояси, корсети (корсетки).

**Повторюваність:** у стилях кантрі, гаучо, вестерн, етно, еко, рустикаль, вінтаж, романтичному, бохо, джинсовому, артї.



Мал. 2.43. З невичерпного фольклорного джерела

### Стилістичні напрями сьогодення

У моді ХХІ ст. співіснують стільки ж стилів, скільки їх створено за всю історію людства. Дизайнери одягу вдало поєднують принципи мистецтва «от-кутюр» зі специфікою масового виробництва. У створенні колекцій не існує канонів, обмежень і законів.

У безлічі пропозицій кожний має можливість визначити, якого напрямку дотримуватися — класичної комфортності чи художньої екстравагантності, концептуального дизайнерського одягу чи спортивного стилю.

Використання будь-якого стилю аж ніяк не припускає його точного відтворення. Досить відчутти основну точку образу й відштовхуватися від неї в створенні власного іміджу.



Обнадійливим є те, що нове покоління, широкий загал людства приділяє дедалі більше уваги культурі носіння одягу, нормам етикету, підбирає одяг відповідно до події та місця.

### **Еклектичний стиль**

Для моди перших десятиліть XXI ст. характерний новий принцип створення ансамблю в костюмі, що полягає в поєднанні елементів різних стилевих напрямів. Класичний стиль може поєднуватися з романтикою, спортивний із фольклорним стилем. Це явище називають **еклектикою**. Змішані стилі стають дедалі актуальнішими (мал. 2.44).

Для еклектики характерне комбінування образів, створення неочікуваних поєднань, гра з різнофактурними матеріалами: трикотаж і шовк, хутро й мереживо, шкіра та вовняна тканина. Поширене використання нетрадиційних матеріалів. Цьому стилю найбільше надають перевагу молодь і представники різних субкультур, деякі з них стали явищами антимоди.

Любителі еклектики, як правило, люди творчих професій, характеризуються волелюбністю, неформальним ставленням до одягу й увлеченням промоду.



Мал. 2.44. Різні види еклектичного одягу

Узагальнюючи інформацію щодо стилевих напрямків сьогодення, наводимо перелік і розширені дані про найпопулярніші з них.

*Авіатор* — повсякденний одяг, у якому повторюються елементи, притаманні форменому одягу пілотів.

*Академічний* — прототипом є одяг учених, педагогів, студентів — демократичний, практичний, зручний, близький до класичного, ділового, але простіший за традиційний офісний.

*Анімалізм* — стиль імпульсивний, передбачає наявність у костюмі елементів тваринного світу. Це характерний принт, що імітує шкіру тварин або художнє зображення звірів, птахів, комах, повне чи фрагментарне виготовлення виробу з матеріалу, що імітує шкіру тварин. Ці мотиви можуть бути основою виробу або їх відображають в окремих деталях чи аксесуарах.

*Арт-деко* — артистизм та ефектність виробів на зразок моди 20-х років ХХ ст.

*Балетний* — підкреслення легкості, ефірності в одязі, що наслідують ознаки костюмів для балету.

*Білизняний* — провокаційність повсякденного верхнього одягу, подібного до нижньої білизни, «негліже».

*Бохо* — цей мікс мотивів субкультури хіпі, ромських акцентів, гранжу та вінтажних деталей, інша назва — *богемний*, ефектність, елегантний безлад, невимушеність, неформальність, вивірена недбалість, використання елементів, які не сполучаються, багатошаровість, яскравість.

*Вамп* — підкреслення фатальності спокуси, образу рішучої, фатальної красуні.

*Вестерн* — практичність, зручність, комфортність, універсальність одягу з фольклорними мотивами, подібність до костюмів ковбоїв і фермерів, з натуральних тканин, шкіри, хутра.

*Вінтаж* — означає високу якість, ексклюзивність, вишуканість одягу, створеного з використанням трендових речей минулого, відновлених тканин і матеріалів, доповнень та аксесуарів, оригінальні зразки, стилізовані під давнину.

*Гарсон* — формений одяг працівників сервісної служби; підкреслює охайність, стрункність, худорлявість.

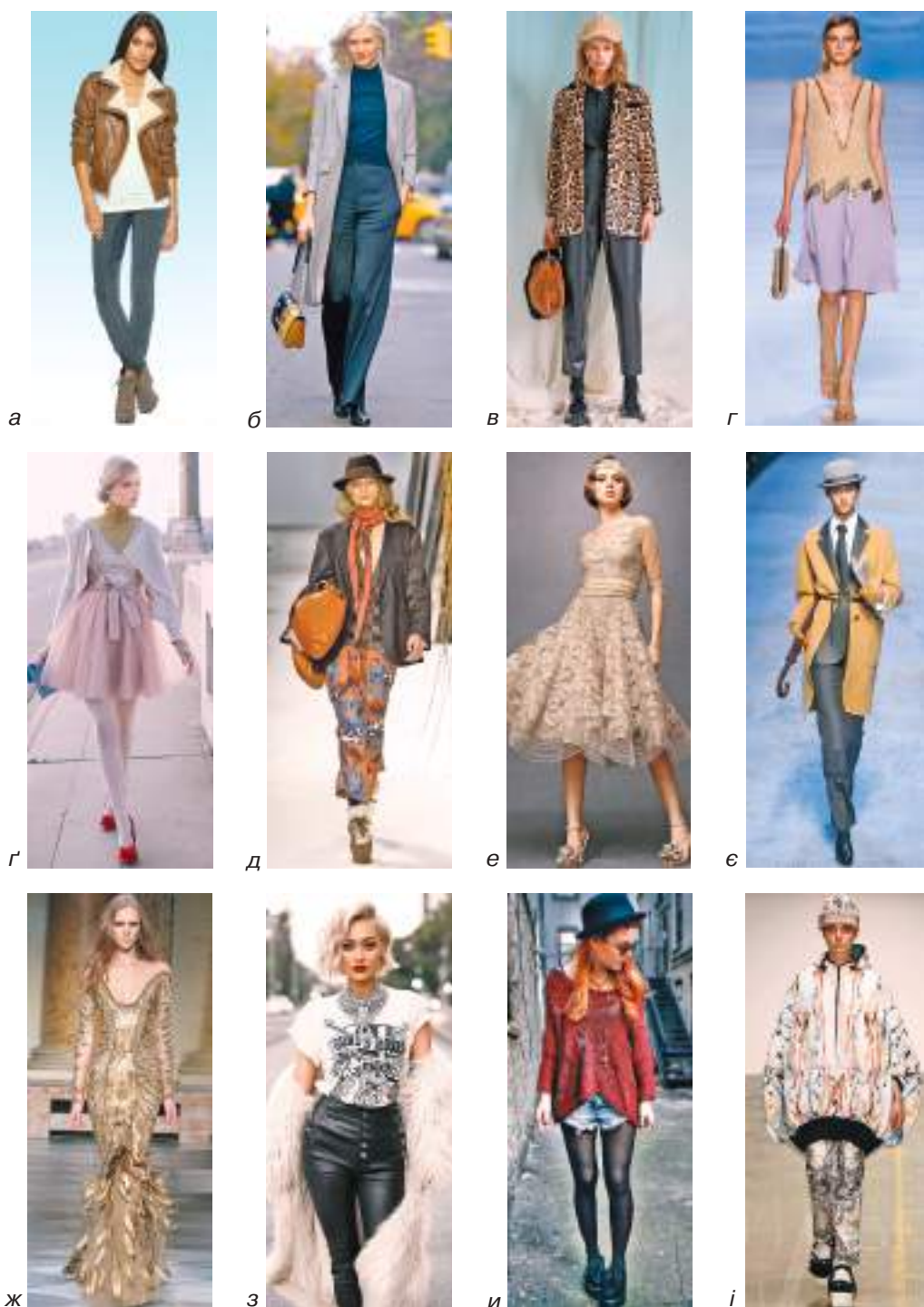
*Гаучо* — в основі стилю — ковбойські мотиви й деталі костюмів індіанців та аргентинців, одяг функціональний, оздоблений бахромою, закріпками, доповнений шийними хустками, пончо.

*Гламурний* — вишуканий одяг, у якому кожна людина відчуває себе комфортно.

*Глем-рок* — одяг подібний до костюма рокерів — лосини, джинси, ланцюги; в оздобленні — зіпери, шипи, паєтки.

*Готичний* — в образах стилю — містицизм і меланхолія. Нині готичний стиль мало подібний до одягу субкультури готів. Він різноманітний, часто з дорогих тканин, але кольори ті самі: чорний — як основний, а також білий, червоний, фіолетовий, бордовий. У принтах — черепа, ворони, вовки, скелети.

*Гранж* — в одязі відображено протест проти сталих норм зовнішнього вигляду, бажання звільнитися від умовностей, відхилити гламур і пафос, продемонструвати в одному оригінальному образі сполучення різних елементів.



Мал. 2.45. Авіатор (а); академічний (б); анімалізм (в); арт-деко (г); балетний (г); бохо (д); вінтаж (е); гарсон (є); гламурний (ж); глем-рок (з); гранж (и); графіті (і)

Зовнішньо нагадує одяг хіпі та панків. Характерна певна недбалість, спеціально зістарені, порвані, безформені речі, якими підкреслюють, наскільки не важливо оцінювати людину за зовнішністю.

*Графіті* — яскравий, барвистий одяг, своєрідний молодіжний стрітстайл, сфокусований на палітрі та декорі. Речі розмальовані, з різними принтами — афоризмами, картинами, плямами (мал. 2.45).

*Денді* — у костюмі висловлюють благородство, естетичність, смак. Має консервативний крій, високу якість речей, поміркованість, добре продуману простоту та елегантність.

*Дербі* — жакейський стиль, що повторює костюм професійних їздців на кінських спортивних змаганнях. Для одягу характерна спортивність, імпульсивність.

*Джинсовий* — одяг, якому притаманна розкутість, демократичність, практичність. Шиють із джинсових тканин: деніма, джина, мамбрі; кольори — синій, сірий, білий. Застосовують вишивку, аплікацію, фестоно, мереживо, коозрізані деталі, ефект надірваності, потертості.

*Діловий* — має іншу назву — *офісний*. Одягу цього стилю притаманні нейтральність, коректність. Нині визначають два його різновиди:

- *офіційний* — строгий, що не допускає експериментів. У чоловічому костюмі обов'язкова краватка, речі в чорно-білій гамі, хоча можна застосувати ще один колір;
- *п'ятницький* — у якому одягають джинси.

*Еко* — одяг цього стилю сформувався як частина способу життя людей, близьких до природи. Не використовують шкіру, передбачено можливість вторинної переробки матеріалів. Натуральність і природність у матеріалах, кроях, оформленні, кольорах та аксесуарах, ручна робота. Запозичення елементів народного костюма. Принти — рослинні орнаменти.

*Екстравагантний* — одяг різноманітний, незвичних фасонів і кольорів, з нестандартними деталями, але рішучий, що викликає здивування.

*Емо* — одяг субкультури «емо» максимально підкреслює вразливість молодих особистостей. Застосовують два основних кольори — чорний та рожевий.

*Етнічний* — стиль дає змогу самодостатньо використовувати в одязі безмежні можливості етніки; застосовувати варіативність і різноманітність, які характерні для обраної національної теми.

*Еротичний* — радикальна течія стилю «гламур», швидше, роздягненість, ніж одягненість, відверто відкритий, прилеглий одяг.

*Зут* — це фарс і кураж. Наприклад: мішкуваті піджаки, широкі штани, галстук-метелик, двоколірне взуття як пародія на класичний костюм і моду 30-х років XX ст.

*Казуальний (кежуал)* — девізом стилю є комфорт, практичність, зручність повсякденного одягу. Є кілька варіантів: міський (*city cosnas*), робоча п'ятниця (*business casuac*) і повсякденний з елементами спортивного (*sport + cosnas*). Неформальність та індивідуальність вбрання досягають невинуватим, добре продуманим підбором доповнень та аксесуарів.

*Кантрі* — зручний і комфортний одяг із натуральних матеріалів, пастельних кольорів, орієнтований на фольклорні мотиви переселенців з Європи до Америки. Завдяки універсальності речі кантрі легко комбінують з одягом інших стилів.

*Кітч* — переклад слова означає «несмак», «поганий смак». Недосконалий, негармонійний, позбавлений цінності, одяг має вульгарний вигляд, однак творці моди, використовуючи деталі антисмаку, створюють оригінальні кітчеві образи.

*Клубний* — виразне, яскраве вбрання клаберів — молодих, емоційних, комунікабельних людей, відвідувачів нічних клубів, «тусовочний» дрес-код, одяг для вечірок.

*Коко Шанель* — одяг-еталон, ідеал жіночого образу, досконалість, елегантність. Головні атрибути — прямий короткий твідовий жакет, маленька чорна сукня для коктейлів.

*Колоніальний* — в одязі наслідують екіпірування дослідників тропіків минулих століть, застосовують матеріали, що відтворюють ультрафіолет, копіюють савану.

*Колор-блорінг* — гармонійне сполучення яскравих кольорів і відтінків в ансамблі виробів, простих за кроєм, без складних деталей та доповнень. Кожна з деталей має бути однотонною, без принтів чи аплікацій.

*Конструктивний* — фокусує увагу на об'ємності, рельєфності, геометрії одягу, прийомах крою, спеціальних швах, декоративних елементах, оздобленні. Застосовують матеріали, що добре утримують конструкцію, просторовість виробу (мал. 2.46).

*Космічний* — містить стилізацію під одяг астронавтів, забезпечує простим за кроєм виробам видовищність і футуристичність завдяки новим блискучим, сріблястим і золотистим матеріалам.

*Ламберджек* — відображає нове бачення чоловічого образу: надійність, урівноваженість, суворість і брутальність підкреслюють бороди різної форми, куртки в червоно-чорну клітинку, сорочки навипуск, джинси.

*Мілітарі* — не просто стилізує, а максимально відтворює військову форму армій різних країн світу. Кольори — хакі, оливковий, зелений, камуфляжна тканина.

*Мінімалізм* — в елегантному одязі цього стилю немає багаточаровості та нагромаджень. Усе за смаком, гармонійно, лаконічно, без будь-чого зайвого. Це стиль для впевнених і харизматичних особистостей.





Мал. 2.46. Денді (а); дербі (б); джинсовий (в); діловий (г); екстравагантний (г); кантрі (д); кежуал (е); кітч (є); Коко Шанель (ж); колоніальний (з); колор-блокінг (и); конструктивний (і)



Мал. 2.47. Космічний (а); ламберджек (б); міський шик (в); нью-лук (г); оверсайз (г); панк (д); пін-ап (е); піжамний (є); поверхневий (ж); преппі (з); ретро (и); рустикальний (і); сафарі (й)

*Міський шик* — уособлює одяг мешканця міста, який слідкує за модними тенденціями, повна протилежність кантрі. Одяг характеризує вдале поєднання консервативних речей ділового гардероба з ультрамодними деталями.

*Морський* — використовують елементи матроської форми та морського офіцерського костюма представників флотів різних країн. Характерні особливості — сполучення синього, білого та червоного кольорів, смугастість, морська атрибутика. Символізує відпочинок, здоров'я, молодість. Декоративні елементи та принт — теж усе про море й мореплавців.

*Натуральний* — одяг, що забезпечує комфорт, простоту та природність, вільний силует, нескладний крій, фактурні, об'ємні переплетення тканин і трикотажу.

*Нью-лук* — новий погляд на моду для жінок, новий образ граційних, тендітних, ділових і дуже жіночних представниць «слабкої статі».

*Оверсайз* — стиль, у якому свідомо підібраний одяг на кілька розмірів більший, ніж потрібно. Речі вільного крою, об'ємні, неначе запозичені із «чужого плеча», які комбінують з одягом прилеглого силуету.

*Панк* — агресивно-ексцентричний за природою стиль, з домінуванням чорних матеріалів (шкіри), старих речей, металевих ланцюгів. Відомий також завдяки використанню татуювання та пірсингу. Із часом зменшився візуальний вплив.

*Пін-ап* — насичений пікантністю, тяжінням образів, сексапільністю та бажаністю.

*Піжамний* — повсякденний, вуличний одяг, подібний до нічного гардероба, вільного, нескладного крою, з характерним принтом, великою кількістю гудзиків у застібці, має несподіваний вигляд, до якого вже звикли.

*Поверхневий, або багат шаровий,* — порушив принцип «довгий поверх короткого», пропонує, щоб усі «поверхи» були видимими. Одяг характеризується не тільки різницею довжини та ширини, а ще й використанням різних кольорів і відтінків.

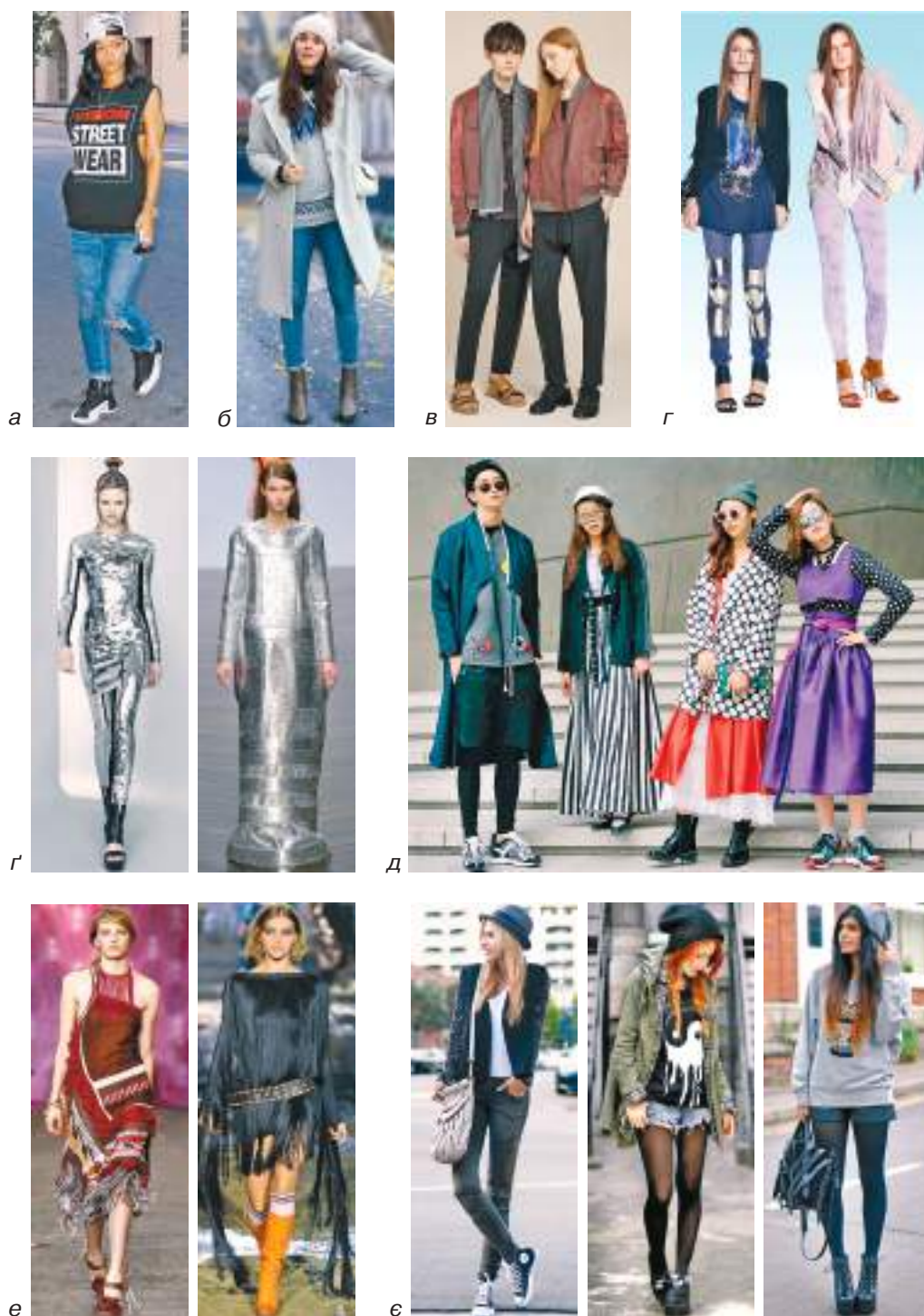
*Претті* — акуратність, простота та повторюваність деталей, визначеність кольорів одягу престижних шкіл і коледжів, певна елітарність, дрес-код, брендовість.

*Ретро* — повернення до зразків минулих століть, їхнє повторення в сучасному одязі. Не потребує оригіналів із попередніх стилів, наслідує основні ознаки, копіюючи їх.

*Рустикальний* — одяг, що імпровізує з народним костюмом, поєднуючи фольклор із кантрі, простоту — з практичністю одягу селян.

*Сафари* — одяг для спортивних, активних, енергійних людей, створений під впливом інтересу до природи та національних особливостей народів Африки (мал. 2.47).





Мал. 2.48. Свэг (а); скандинавський (б); унісекс (в); урбаністичний (г); футуризм (г); ф'южин (д); хіпі (е); хіпстери (є)



*Свег* — крутий одяг — як виклик буденності, сірості, строгим шаблонам. Стиль демократичний, але всі речі дорогі, брендові, відображають суміш спортивного та казуального одягу. Принти — слогани, космічні, анімаційні, особлива увага принту «Swag».

*Скандинавський* — одяг, що відображає стилістику народного костюма, звичаїв і кліматичних умов північних країн.

*Унісекс* — вбрання, яке пасує як жінкам, так і чоловікам, особливо це проявляється в спортивному, мілітарі й інших стилях.

*Урбаністичний* — висвітлює необхідність людини підлаштовуватися під напружений ритм життя в мегаполісі. Одягу притаманна зручність, комплексність, простота, лаконічність. Можливе використання дорогих аксесуарів.

*Футуризм* — простий та зрозумілий одяг, у якому є щось від механічного — машин чи роботів. Усе строго геометричне. Поєднання в одному вбранні нових матеріалів «космічних» кольорів. Видовищно, подіумно, очікувано непрактично.

*Ф'южн* — одяг для виокремлення з натовпу, який характеризується незвичайним, навіть провокаційним виглядом. Поєднання кількох напрямів інколи ризиковане. Наприклад, рвані джинси з вечірньою блузою можуть, як не дивно, доречно доповнюватися.

*Хіпі* — в одязі немає нічого брендового, дорогого. Наслідуює особливості одягу молоді субкультури «хіпі». Актуальний для протиставлення загальноприйнятій моді.

*Хіпстер* — одяг стиляг нового століття, однойменної субкультури, дивакуваті з педантичним ставленням до деталей у створенні оригінального недбалого вигляду (мал. 2.48).



### Запитання та завдання

1. Охарактеризуйте поняття «стиль».
2. Визначте особливості вбрання в епоху Середньовіччя.
3. Назвіть елементи одягу племен трипільської культури.
4. Охарактеризуйте одяг народів Індії.
5. Назвіть основні ознаки українського одягу XIV–XIX ст.
6. Назвіть поширені предмети одягу країн Сходу.
7. Що ви знаєте про готичний стиль у костюмі?
8. Який стиль одягу епохи Ренесансу (Відродження)?
9. Чим характерний одяг періоду Реставрації?
10. Визначте стилістичні напрямки сьогодення.



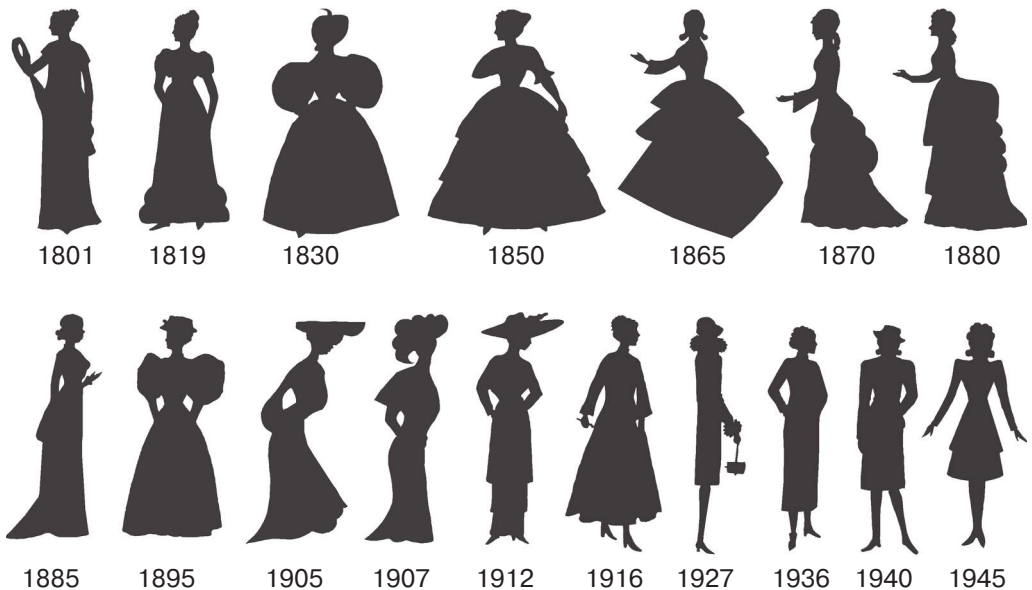
## ЗОРОВІ ТА КОНСТРУКТИВНІ ХАРАКТЕРИСТИКИ КОСТЮМА

Властивості одягу як об'ємно-просторову форму необхідно знати та враховувати в процесі розроблення ескізів.

Сучасний одяг передбачає різноманітність форм та їхніх сполучень, багатшаровість. Окремі частини одягу носять одну на одній, верхні перекривають нижні й навпаки. Для аналізу та чіткого розуміння костюма застосовують поняття «структура» певної його організації. Розробникам одягу важливо вміти працювати зі структурою костюма, отже, зі структурою його форми.

Форму одягу, яка неодмінно пов'язана з людиною, завжди розглядають тільки у зв'язку з образом людини, пропорціями її тіла, рухами. Одяг впливає на характер людини, її звички, галузь діяльності. Форма може бути символом, знаковою особливістю костюма.

Кожний період розвитку моди характеризується певними формами, що постійно змінюються (мал. 3.1). Постійна мінливість — це і є зміст моди.



Мал. 3.1. Зміни силуету жіночої сукні протягом XIX–XX ст.

**Форма костюма** — засіб вираження внутрішнього змісту й призначення костюма через його зовнішній вигляд; зовнішній прояв організації костюма та сполучення його окремих частин; це об'ємно-просторова характеристика одягу, що враховує такі його властивості, як колір, величина, вигляд, а також просторові ознаки — рухливість, масштаб, динамічність тощо.

Форму костюма створюють за допомогою сполучення окремих частин. При цьому дизайнер урахує опорні лінії тіла людини, так звані *конструктивні пояси*. Це кругові лінії та їхні проєкції на рівнях лінії шиї, грудей, талії, стегон тощо. Лінії, які використовують для створення форми, називають *конструктивними*. Це з'єднувальні шви, рельєфи, виточки, підрізи тощо. Якщо такі шви оздоблюють, наприклад, декоративними строчками, то лінії називають *конструктивно-декоративними*. Існують також суто *декоративні лінії*; оформлення вишивками, мережками, мереживами, тасьмою.

**Геометричний вид форми костюма.** Перше зорове враження від побаченої моделі одягу виникає від сприйняття об'ємності, силуету та контурів.

Об'ємність костюма проявляється в обмеженому діапазоні, тому що залежить від особливостей фігури людини.

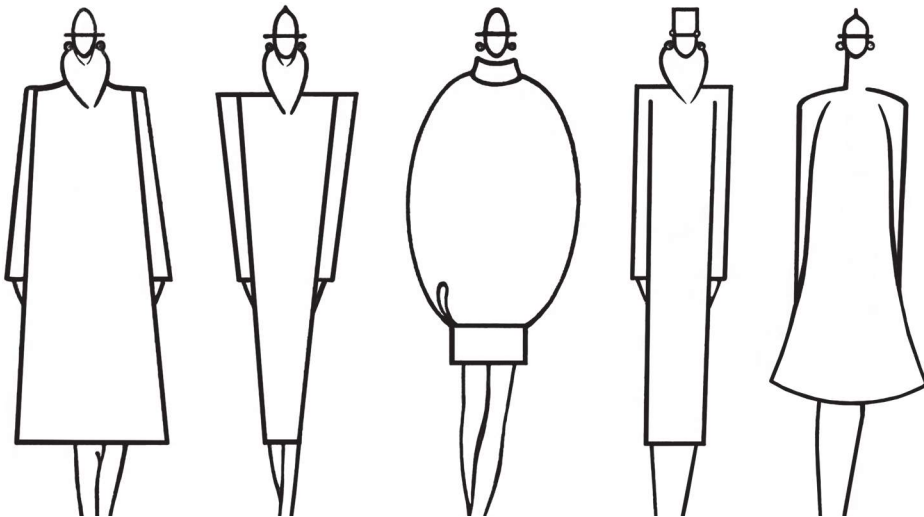
Виокремлюють: *лінійний характер* форми, створений значним витягненням в одному напрямку; *площинний, двовимірний; об'ємний, тривимірний*.

### Ознаки основних силуетів одягу

Зорове площинне сприйняття об'ємних форм одягу, обмежених контурами, називають **силуетом**. Це проєкція об'ємної форми одягу, що характеризує її особливості.

Силует можна класифікувати:

- за ступенем прилеглості до фігури: напівприлеглий, прилеглий, вільний, розширений чи звужений донизу;
- за видом геометричної форми: прямокутний, трапецієподібний, овальний, трикутний, у вигляді двох перевернутих трикутників (х-подібний) (мал. 3.2).



Мал. 3.2. Геометричні форми силуету



**Прямокутний силует.** Одяг має приблизно однакову ширину на рівнях плечей, грудей, стегон і низу. Елементи вертикального поділу форми — прямолінійні, з відсутністю акцентування по лінії талії. До цієї групи належать вироби як дуже об'ємні, так і достатньо прилеглі на лініях грудей та стегон, прямі чи не дуже завужені донизу.

**Трапецієподібний силует.** Характеризується значним переважанням ширини низу виробу порівняно з усіма іншими горизонтальними конструктивними ділянками. Залежно від напрямів моди буває розширеним донизу, прилеглим у верхніх частинах тіла. Елементи вертикального поділу оформлюють як прямолінійними, так і з прогином.

**Прилеглий силует.** Вироби цієї групи особливо щільно прилягають до фігури на лінії талії. Об'єми ліфа, ширини на рівні стегон та низу можуть бути різними. Елементи вертикального поділу — теж різноманітні залежно від необхідного зовнішнього вигляду та моди.

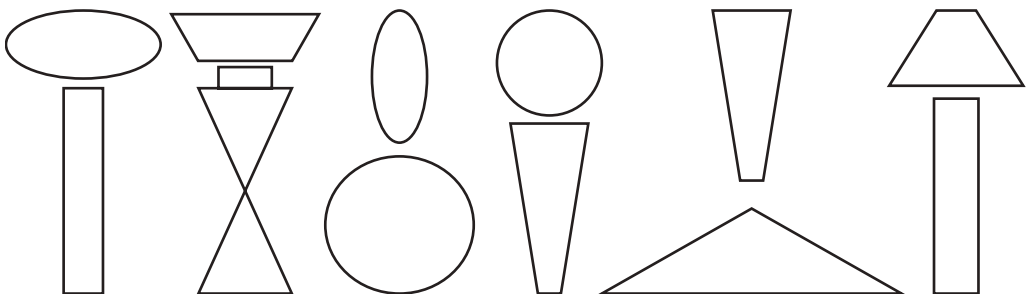
**Напівприлеглий силует.** У силуеті відображено невеликий об'єм на лінії грудей, незначну прилеглість на лінії талії, помірну або достатню прилеглість на лінії стегон, що врівноважує верхню та нижню частини виробу за умови збереження ширини або розширення форми донизу. У силуеті відсутня точка найбільшої прилеглості, хоча рівень талії чітко позначений та знаходиться на природному місці. Елементи вертикального поділу мають різну конфігурацію, на лінії талії завжди оформлені плавними кривими. Вироби мають різну довжину та різне розширення від стегон.

**Овальний силует.** Щодо цього силуету думки фахівців різні. Він належить як до основних силуетів, так і до похідного від прямокутного. Ознакою силуету є заокруглена лінія плечей та звуження донизу із загальним утворенням овалу.

### Силуети, похідні від основних

Залежно від напрямів моди, проектних завдань і задуму дизайнери використовують як основні, так і похідні від них силуети, зіставляють різні геометричні форми в одному силуеті (мал. 3.3).

Ознакою змін силуету визначають не тільки зміну за конфігурацією, а й за величиною. Зміна одного елемента форми приводить до змін інших елементів.



Мал. 3.3. Поєднання різних геометричних форм в одному силуеті





Мал. 3.4. Ламана поверхня форми силуетів

Характеристиками форми також є: поверхня форми, маса, фактура матеріалу, колір і малюнок матеріалу форми, орнамент, оздоблення та оздоблювальні матеріали.

Поверхню форми силуету характеризують такі показники: прямолінійна, криволінійна, ламана, а також вид площини — опукла чи ввігнута.

Прикладами ламаної поверхні форми силуету є різноманітні складки, плісе та гофре, а криволінійної поверхні, опуклої та ввігнутої — драпірування, розширення, волани, рюші (мал. 3.4).



### Запитання та завдання

1. Охарактеризуйте сучасний одяг.
2. За якими ознаками класифікують силует?
3. Які особливості прямокутного силуету одягу?
4. Що таке *трапецієподібний силует одягу*?
5. Порівняйте прилеглий та напівприлеглий силуети одягу.

**Вправа 1.** Підберіть із журналів мод або інтернет-ресурсів ескізи моделей, силуети яких є прямими, прилеглими, напівприлеглими та вільними.

**Вправа 2.** Наведіть приклади й намалюйте геометричні фігури та їхні комбінації, що відображено в силуетах сучасного одягу.

**Вправа 3.** Які силуети належать до *буквоподібних*? Наведіть приклади з інтернет-ресурсів.

**Вправа 4.** Наведіть приклади похідних силуетних форм в одязі.



## КОЛОРИСТИКА В ОДЯЗІ

### 3 теорії кольорів

Відомо, що людина володіє дивовижними якостями зору. Він надає понад 90 % усієї інформації про зовнішній світ. У свідомості людини відфільтровується найбільш важлива частина інформації.

Особливістю зору людини є його спроможність добре розрізняти кольори. Людське око бачить майже триста різних відтінків білого, сірого та чорного, десятки тисяч різноманітних кольірних сполучень. Установлено, що максимально розрізняти кольори можна в денний час — приблизно між 13-ю та 15-ю годинами; мінімально вночі — приблизно з 23-ї до 3-ї години.

**Колір** — це одна з властивостей об'єктивно існуючого матеріального світу, що сприймається як усвідомлене зорове відчуття.

Колір діє на організм людини, викликає певні фізіологічні реакції та впливає на його роботу в цілому й на життєдіяльність окремих органів:

- спричиняє різні емоційні реакції;
- сприймається асоціативно;
- є засобом символізації;
- є важливим аспектом спілкування людей.

Кожна річ і кожний предмет мають певний колір.

Колір — невід'ємна складова форми одягу, виразність якої залежить від того, у якій кольоровій гамі його зроблено. Колір є важливим елементом та одночасно засобом створення композиції одягу.

Кожному кольору відповідає характерна тільки для нього довжина світлової хвилі.

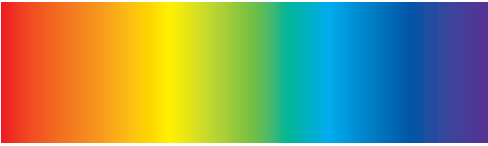
Питання впорядкування кольорів здавна привертало увагу різних спеціалістів, які створювали положення теорії кольорів і практичні напрацювання.

**Колориметрія** систематизує знання про кольори, визначає закони їхньої взаємодії, протиставлення різних відтінків, здатність нейтралізувати один одного.

Відомо, що під час розкладання променя сонячного світла за допомогою трикутної призми утворюється різнокольорова смуга — спектр. На одному його кінці добре видно червоний колір, а на іншому — фіолетовий. Між ними знаходяться проміжні кольори: жовтогарячий, жовтий, зелений, блакитний, синій (мал. 4.1).

Усю різноманітність кольорів поділяють на дві групи — хроматичні й ахроматичні кольори.

Білі, сірі, чорні кольори називають **ахроматичними (некольоровими)**. В ахроматичній шкалі налічують майже 600 перехідних кольорів — від світ-



Мал. 4.1. Спектр кольорів

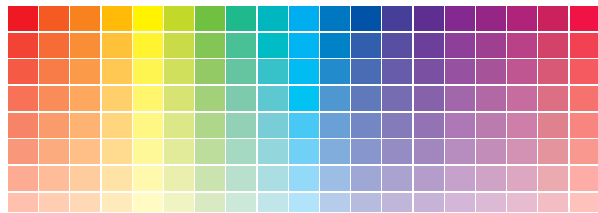


Мал. 4.2. Ахроматичні кольори

лого (білого) до темного (чорного) (мал. 4.2), причому кількість цих кольорів залежить від гостроти зору людини, а також від кількості світла, що падає. Вони відрізняються тільки світлістю.

**Хроматичні кольори** відрізняються один від одного трьома характеристиками: колірним тоном, світлістю та насиченістю.

**Колірний тон (колірність)** — назва, основна характеристика, властивості кольору, завдяки яким один колір відрізняється від іншого (мал. 4.3). Наприклад, один колір називають зеленим, інший — червоним або синім. Змішуючи кольори спектра, можна отримати багато колірних тонів і відтінків.



Мал. 4.3. Колірний тон хроматичного кольору

Колірних тонів набагато більше, ніж назв для них. Так, про кольори, що розташовані між жовтим і червоним, часто говорять *жовтогарячі* (помаранчеві), ніби в них один колірний тон. Але кожний із цих кольорів характеризується довжиною світлової хвилі, тому має свій колірний тон. Можна сказати, що жовтогарячий, у якому більше червоного, — *червоно-жовтогарячий*, а жовтогарячий, у якому більше жовтого, — *жовто-жовтогарячий*.

Поширена інша назва цієї характеристики — *колірний відтінок*, щоб не було плутанини з назвою тону — *світлість кольорів*.

**Відтінок** — невелика різниця в кольорі та світлості між двома спорідненими тонами.

**Світлість** — визначає різницю всередині одного й того ж монохромного кольору, викликану наявністю в спектральному кольорі тієї чи іншої кількості чорного або білого пігменту. Більша кількість білого кольору зменшує насиченість і набуває світлості. А більша кількість чорного кольору зменшує насиченість і світлість. Наприклад: блакитний — це розведений синій; сирій — розведений чорний; рожевий — розведений червоний.

**Насиченість** — ступінь різниці хроматичного кольору й рівного йому за світлістю ахроматичного, інтенсивність кольору.

Спектральні кольори насичені. Змішані й ахроматичні кольори не мають насиченості, їх характеризують за допомогою світлості. Насичені кольори, споріднені в колірному відношенні, не сполучаються один з одним.

Кольори, які мають одну назву, але різну світлість і насиченість, називають **монохромними**.



Інтенсивність кольору змінюється в результаті додавання ахроматичних або додаткових кольорів: для забарвлення темнішого тону додають чорний або темно-сірий, а для забарвлення світлішого — білий або світло-сірий кольори.

Два кольори можуть бути однаковими за назвою (наприклад, обидва червоні) і світлістю (жодний із них не темніший, не світліший), але розрізнятися за інтенсивністю: один може бути яскраво-червоним, другий — сірувато-червоним.

Із семи кольорів сонячного спектра три є домінуючими, їх неможливо отримати шляхом змішування будь-яких інших кольорів (мал. 4.4). Це основні, або так звані *первинні*, кольори: • синій; • червоний; • жовтий.

Шляхом змішування в рівних кількостях двох первинних кольорів отримують *вторинні* кольори (мал. 4.5):

- синій + жовтий = зелений;
- жовтий + червоний = жовтогарячий, або помаранчевий, оранжевий;
- червоний + синій = фіолетовий.

Додаючи вторинний колір до одного з трьох первинних кольорів, отримують нові кольори — *третинні*.

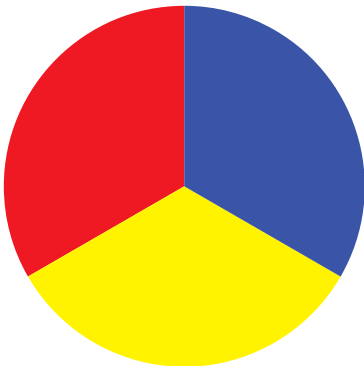
Змішуючи первинні кольори з вторинними, утворюють відтінки, які розширюють діапазон тонів, забезпечують можливість отримання будь-якого кольору.

Виокремлюють також *четвертні* кольори, до яких належать різні комбінації, уключаючи всю видиму кольорову гаму.

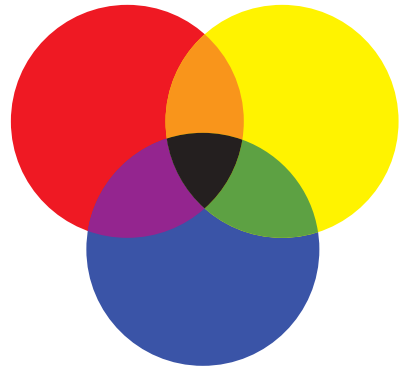
Змішування хроматичних кольорів та отримання нових кольорів (чи ахроматичного кольору) засновані на певних закономірностях, сформульованих у закони.

*Перший закон* установлює, що для кожного хроматичного кольору можна знайти інший хроматичний, який під час змішування у визначеній пропорції з першим кольором дає ахроматичний колір.

Такі два хроматичні кольори називають **контрастними, протилежними** або **додатковими**: червоні та блакитно-зелені, жовтогарячі та блакитні,



Мал. 4.4. Основні, або первинні, кольори



Мал. 4.5. Механічне змішування основних кольорів



жовті й сині, жовто-зелені та фіолетові, зелені й пурпурні. У колірному колі додаткові кольори знаходяться на кінцях одного діаметра.

*Другий закон* установлює, що змішування двох недоповнюючих хроматичних кольорів різних колірних тонів завжди дає новий колірний тон, що розміщений між тонами кольорів, які змішують. Наприклад, змішуючи червоний і жовтий, отримують жовтогарячий; змішуючи червоний та синій, отримують фіолетовий.

*Третій закон* установлює, що результат змішування залежить від характеристик кольорів, що змішують, а не від спектрального складу тих світлових потоків, якими ці кольори викликані. Наприклад: можна замінити колір спектрального жовтогарячого сумішшю червоного та жовтого.

Співвідношення кольорів зображають у вигляді колірного (хроматичного) кола, зірки кольорів або діаграми (мал. 4.6).

Колірне коло може складатися з різної кількості кольорів: 6, 8, 12, 24, 32 і більше. Усе залежить від того, скільки потрібно виокремити пар, протилежних відносно до центра кола кольорів, які створюють різкі або поступові переходи від одного колірного тону до іншого.

Основною особливістю будь-якого колірного кола є здатність протилежних відносно до центра кола кольорів при їхньому змішуванні створювати ахроматичний колір.

Протилежні кольори під час змішування в рівних кількостях взаємно нейтралізують свою колірність (хроматизм). Наприклад, промені жовтого та синього кольору, спрямовані на екран, при певному співвідношенні їхньої інтенсивності створюють білий або сірий колір.

Первинні кольори нейтралізуються вторинними: зелений нейтралізує червоний, блакитний — жовтогарячий, жовтий нейтралізує фіолетовий.

Нейтралізуються протилежні третинні кольори: жовто-жовтогарячий нейтралізує синьо-фіолетовий, жовто-зелений — фіолетово-червоний тощо.

Протилежні (додаткові) кольори взаємодоповнюють один одного за принципом спорідненості або контрасту.

За *сполученням кольорів* визначають три групи: споріднені, споріднено-контрастні та контрастні кольори.

**Споріднені** — знаходяться в одній чверті хроматичного кола, мають хоча б один спільний колір, наприклад жовтий, жовто-червоний, жовтувато-червоний.

**Споріднено-контрастні** — розміщені у двох сусідніх чвертях і мають спільні один основний та два інших взаємодоповнюючих кольори, це жовто-червоні та червоно-сині, червоно-сині та синьо-зелені, синьо-зелені та зелено-жовті, зелено-жовті та жовто-червоні.



Мал. 4.6. Колірне (хроматичне) коло з дванадцятьма кольорів



**Контрастні** — кольори з протилежних чвертей, тобто жовто-червоні та синьо-зелені, жовто-зелені та синьо-червоні (мал. 4.7).



Мал. 4.7. Контрастні (додаткові) кольори

## Ілюзії кольору

Властивості кольору та колірних поєднань викликають цілий комплекс ілюзій, які використовують у моделюванні одягу.

Один і той же колір може сприйматися зовсім по-різному залежно від того, на тлі якого кольору його розмістити.

Розташовані поруч протилежні кольори впливають на загальну картину колірного сприйняття. Колір може змінюватися внаслідок сусідства його з іншими кольорами. Це явище називають **колірним (хроматичним) контрастом**.

Дія контрасту може бути сприйнята як на всій поверхні предмета, так і на окремій її частині. Більш помітно змінюється колір того предмета, площа якого менша (мал. 4.8).

Невеликий квадрат сірого кольору на великому аркуші червоного кольору виглядає зеленувато-сірим, на аркуші синього кольору — жовтувато-сірим, на аркуші зеленого кольору — червонувато-сірим, на жовтогарячому аркуші — синювато-сірим.

Зміна кольору предмета залежить і від світлості фону: на темному фоні колір предмета здається світлішим, а на світлому фоні — темнішим. Це так званий **світлотний контраст** (мал. 4.9).

Невеликий квадрат сірого кольору на аркуші чорного паперу буде здаватися світлішим, ніж на білому папері. Білі предмети на темному тлі здаються більшими.



Мал. 4.8. Візуальна зміна кольорового тону залежно від величини площі



Мал. 4.9. Візуальна зміна кольорового тону залежно від світлості фону

Отже, загальні положення світлового та колірних контрастів полягають у поданих закономірностях.

1. На світлому тлі будь-який більш темний колір стає ще темнішим, а на темному тлі світлий колір світлішає.

2. Якщо ахроматичний колір оточений хроматичним тлом, то він змінюється до додаткового кольору, до кольору тла.

3. Усякий колір, знаходячись на тлі однакового з ним колірних тону, але більш насиченого, стає менш насиченим (наприклад, яскраво жовтий на тлі жовтогарячого тону стає блідим).

4. Усякий колір, знаходячись на тлі свого додаткового кольору, стає більш насиченим (наприклад, жовтий на тлі яскраво-синього кольору стає більш насиченим).

5. Ефект хроматичного контрасту найбільш сильний тоді, коли відсутній контраст яскравості, тобто коли тло та колір, що знаходиться на ньому, однаково за світлістю (найбільш яскравим контраст червоного та зеленого виявляється при однаковому ступені світлості).

6. Що сильніший контраст кольорів, то менша площа колірної плями порівняно з площею тла (наприклад, невелика чорна пляма на білому тлі виглядає більш контрастно, ніж велике чорне поле, що поєднується з білим).

Властивості колірних та світлових контрастів важливі тоді, коли необхідно підкреслити форму виробу та його окремі деталі. Якщо у виробі застосовують протилежні кольори, для запобігання колірному контрасту використовують певні конструкторські прийоми, наприклад оздоблення за контурами деталей нейтрального, частіше чорного, кольору.

Колірне коло можна розділити на дві частини. До однієї з них належать червоні, жовтогарячі, жовті, жовто-зелені кольори, які називають **теплыми**. До кожного з них належить жовтий колір. Теплі кольори виникають, коли уявляєш колір вогню, сонця, літа — щось гаряче, яскраве, дуже жваве.

До другої частини кольорового кола належать кольори блакитно-зелені, блакитні, сині, синьо-фіолетові, їх називають **холодними**. У кожному з них є синій колір. Ці кольори асоціюють із водою, льодом, металом, зимою.

Теплі кольори зорозово збільшують поверхню предмета (мал. 4.10), а холодні зменшують (мал. 4.11).



Мал. 4.10. Вплив кольорів теплої гами на візуальне сприйняття об'єму предмета



Мал. 4.11. Вплив кольорів холодної гами на візуальне сприйняття об'єму предмета



Усі темні кольори порівняно зі світлими називають *важкими*, а світлі — *легкими*. Цей ефект найбільше відчувається, коли важкі кольори розмістити над легкими.

Існують такі властивості кольору, як помітність, виступання кольору чи його віддаленість.

**Помітність** — це здатність кольору залучати й утримувати увагу людини, ілюзорно наближати об'єкт сприйняття, створювати ілюзію опуклості окремих елементів форми.

Серед просторових властивостей кольорів є здатність викликати відчуття зорового віддалення та наближення колірних поверхонь у просторі. Так, світлі ахроматичні кольори, як правило, сприяють виявленню форми предмета, чорний колір — дає нечітку світлотінь і неправильне відчуття форми.

Здатність наближати забарвлену поверхню до людини найбільша в теплих і світлих кольорах: жовтого, жовтогарячого, червоного.

Найбільшу здатність віддаляти колірну поверхню мають холодні та темні кольори: синій, фіолетовий, голубувато-зелений. Наприклад, жовтий колір зорова наближує поверхню до людини й розширює її; фіолетовий та блакитний, навпаки, віддаляють поверхню від людини й зорова зменшують її.

Теплі кольори називають *виступаючими*, холодні — *відступаючими*.

Зорове сприйняття кольору визначають освітленістю навколишнього середовища.

У денному розсіяному світлі насиченими виглядають сині, лілові, синьо-зелені кольори, а чорні й темно-коричневі втрачають виразність та яскравість.

У сонячному світлі майже всі кольори вибілюються, набувають жовтуватості.

Удень більш світлими здаються жовті, жовто-зелені кольори, а в сутінках — голубий колір. Коли починає сутеніти першими зникають червоні кольори, вони ж пізніше за інші проявляються на світанку.

За штучного освітлення сприйняття кольору теж змінюється залежно від того, які лампи застосовують.

За жовтуватості електричного освітлення кольори набувають жовтуватого відтінку, тьмяності або, навпаки, яскравості. Наприклад: усі червоні кольори стають насиченими, глибокими; жовтогарячі — яскраво-золотавими; жовті світлішають; зелені теплі яскравішають, а зелені холодні темнішають; темно-сині стають майже чорними.

Ілюзії кольорів можуть оптично підсилюватися поділом забарвленої площини.

Два рівних квадрати — чорний та білий — здаються різними за площею, якщо їх розділити однією вертикальною чи однією горизонтальною лініями. Перший квадрат здаватиметься більш витягнутим, а другий — ширшим. Але якщо збільшити кількість ліній для розділення та зменшити відстань між ними, то зорова ілюзія щодо квадратів зміниться на протилежну.



## Асоціативність і символізм кольору

Природу асоціативного сприйняття кольору пояснюють здатністю людини асоціювати колір із певними явищами або предметами. Це фіксується в назвах кольорів. Наприклад, в Індії оцінюють колір за кольоровою шкалою. Назва кожного кольору відповідає коштовному або напівкоштовному каменю, у якому домінує певний відтінок. Кольорова палітра в Японії визначена за тотожністю з природними явищами, фруктами, овочами, квітами та тваринами. Наприклад: колір недостиглого лимона, колір крил японського солов'я. У Європі колір частіше визначають на основі матеріалу, з якого зроблена фарба відповідного тону — білило, вохра тощо. Серед традиційних назв найменші труднощі викликають визначення таких кольорів: бузковий, малиновий, рубіновий, ліловий.

Культурно-історичні традиції та національні переваги в країнах світу надають різноманітності асоціативності впливу кольорів, визначають популярність тих чи інших кольорів.

У слов'янських народів, зокрема в українців, поширені такі асоціації з природними явищами та психологічними станами (*мал. 4.12, с. 58*):

*білий* асоціюється зі снігом, льодом, чистотою, незалежністю;

*сірий* — з камінням, асфальтом, осіннім небом, туманом, монотонністю, невизначеністю, непримітністю;

*чорний* — з темнотою, землею, небезпекою, офіційністю, жалобою;

*жовтий* — із сонцем, лимоном, світлом, юністю, надією, контактністю;

*жовто-оранжевий (золотий)* — з променями ранкового сонця, золотом, здоров'ям, багатством, цінністю;

*жовтогарячий* — зі сходом сонця, апельсином, осінню, динамічністю, блиском, затишком, плодючістю;

*оранжево-червоний* — із сонцем, урочистостями, стихійністю;

*червоний* — з полум'ям, вогнищем, пожежею, кров'ю, волею, любов'ю, життєствердженням, попередженням про небезпеку, агресивністю;

*рожевий* — із квітами, шкірою дитини, ніжністю, молодістю;

*фіолетовий* — з літньою ніччю, надвечір'ям, фіалками, благородством, шляхетністю;

*ліловий* — з ізольованістю, замкнутістю;

*пурпурний* — з владою, величчю, вишуканістю, шляхетністю, пишністю;

*багряний* — з осінню, вічністю;

*блакитний* — з небесним простором, омріяною даллю, незабудками, чистотою, спрямованістю, гармонією;

*синій* — з морем, небом, далекими горами, відчуттям рівноваги, певної дистанції, рухом, недосяжністю, самопожертвою;

*сіривато-голубий* — із зимовим небом, талим снігом, стриманістю;

*бірюзовий* — з водою, льодом, бірюзою, високомірністю, віддаленістю;

*зелений* — з природою, рослинністю, терпимістю, урівноваженістю, незрілістю, чаклунством;



Мал. 4.12. Асоціативність кольору

*пастельно-зелений* — з молодістю, зеленню, листям, пробудженням, лагідністю;

*жовто-зелений* — з весною, оновленням, оптимістичністю, процвітаням, зростанням, молодістю;

*коричневий* — із землею, засмаглістю, пасивністю, консервативністю, надійністю, стабільністю.

Символіка кольору має національно-історичну обумовленість.

У різні епохи білий означав чистоту, віру, очищення; блакитний — ніжність; жовтий — зраду.

Використовуючи колір, люди відображали належність до певної соціальної групи: у пурпурний одягалися монархи Європи; у жовтий — імператори Китаю. Сірий або чорний одяг носили бідняки. Білий колір у Європі використовували для урочистих подій: у вбранні наречених, дівчат до першого причастя, а в Азії — як ознаку жалоби.

Нині символізм кольору зберігається в діловому одязі (чорний костюм із білою сорочкою або блузкою, чорна елегантна сукня як еквівалент респектабельності); у спеціальних професійних і відомчих костюмах (зеленувато-коричневий, так званий колір «хакі», залишається стандартним для одягу військових; синій — для льотчиків і моряків; білий — для медиків; жовтогарячий — для рятувальників і ремонтників; зелений — для лісників) (мал. 4.13). В одязі певного призначення (білий — для наречених, привілейованих видів спорту; блакитний — для новонароджених хлопчиків, рожевий — для дівчаток).



Мал. 4.13. Символізм кольору в сучасному одязі

## Композиційність і гармонія кольорів у костюмі

Колірна композиція набуває зрозумілої форми тоді, коли вона заснована на обмеженій кількості колірних сполучень, які зорозво сприймає людина.



Колірні співвідношення, що справляють враження кольористичної цілісності, взаємозв'язку між кольорами, колірної врівноваженості, єдності, належать до гармонійних.

*Колірна рівновага* — співвідношення яскравості кольорів, за якого між ними не виникає відчуження або переваги одного над іншими. Співвідношення кольорів урівноважують однаковою кількістю основних кольорів, однаковою світлістю та насиченістю.

Що більше кольори відрізняються один від одного за світлістю, насиченістю та колірним тоном, то менше вони гармонують.

У костюмі, як правило, використовують не більше трьох самостійних кольорів. Один із них є базовим і має більшу площу, другий є доповненням, його використовують для акценту. Якщо наявний третій колір, то він є центром композиції та займає дуже малу площу.

Поєднання в ансамблі чотирьох і більше кольорів ризиковано, тому що виникає багато точок уваги й образ може сприйматися як окремі фрагменти.

Якщо в моделі використовують більше двох кольорів, то класично їх підбирають або тільки з теплої гами кольорів та їхніх відтінків, або тільки з холодної.

Інтенсивний колір (яскраво-синій, яскраво-червоний, яскраво-жовтий) у будь-якій кількості має велике значення, тому що потужно діє на сприйняття, дає можливість досягти виразності. Силу інтенсивного кольору використовують, як правило, для акценту в композиції.

Гармонійними можна вважати такі сполучення, у яких кольори посилюють і доповнюють один одного. Їхнє кількісне співвідношення має бути врівноваженим. Як основу колірної композиції костюма використовують принципи гармонійного розміщення кольорів за колірним колом, а також взаємозв'язок у середині колірного кола.

Добре сприймаються костюми, у яких використано монохромне сполучення відтінків одного кольору: від більш світлих до більш темних. Основне, щоб усі відтінки та нюанси кольору були «співзвучними» (мал. 4.14).

Додаткові кольори посилюють насиченість один одного, привертають увагу. Це завжди сприймається людиною яскраво, сміливо та динамічно. Контраст додаткових кольорів може бути більш м'яким, якщо використати не чисті кольори, а їхні відтінки. Наприклад: комбінація синього й оранжевого буде спокійнішою, якщо взяти варіант їхніх відтінків — блакитний та світло-коричневий. Якщо людині не личить яскравий контраст жовтого з фіолетовим, можна взяти більш спокійне сполучення — бузкового з пісочним.

Кольори, розміщені в колірному колі поряд, називають *спорідненими*, або *суміжними, кольорами*. Їхнє використання робить образ м'якшим і спокійнішим, наприклад: гама рожевих, абрикосових, золотавих або світло-жовтих тонів. Ахроматичні сполучення — білий, сірий, чорний — завжди виглядають більш суворо та лаконічно. Чорне з білим — це класика, що не потребує доповнень. Ахроматичні кольори (білий + сірий, сірий + сірий, сірий + чорний) є ідеальним фоном для використання яскравих кольорових акцентів.





Мал. 4. 14. Оптична взаємодія та різновиди тональностей кольорів

З ахроматичними кольорами гармонують усі кольори спектра. Найпростішим є поєднання розбілених і затемнених тонів одного кольору (або відтінку кольору), наприклад фіолетовий, бузковий, світло-бузковий або білий.

У композиціях одягу постійно трапляються пастельні тони рожевого, блакитного, зеленого та жовтого кольорів.

Своєрідну ніжність надають композиції костюма освітлені тони та напівтони. Існуючі в природі персиковий, горіховий, колір орхідеї, бузковий колір додають різноманітності композиціям і виразності одягу.

Колір в одязі залежить від його призначення, фактури тканини, віку людини й освітлення. Для ділового одягу та моделей класичного стилю бажані спокійні, м'які кольорові сполучення. Потрібно відмовитися від використання яскравих кольорів та їхніх контрастних сполучень. А для спорту, відпочинку та сценічного одягу саме це буде вирашним.

Одяг для урочистостей, який носитимуть при електричному освітленні, більш вибагливий до кольору, а отже, до фактури тканини. Наприклад, яскраво-синій колір ефектніший у м'якій вовні, вельветі й оксамиті.

Розподіл одягу за сезонами впливає як на вибір кольору, так і на вибір малюнка.

Одяг для холодного періоду року (осені, зими) бажано виготовляти з тканин із геометричними абстрактними та стилізованими малюнками теплих насичених тонів. Тканина для плащової групи та курток може бути підібрана в холодних пастельних тонах (мал. 4.15).



Мал. 4.15. Кольори, які можна рекомендувати для використання в одязі (холодний період року: осінь, зима)



Мал. 4.16. Кольори, які можна рекомендувати для використання в одязі (теплий період року: весна, літо)

Для одягу теплого періоду року (весна, літо) більш прийнятні тканини з легким рослинним малюнком, тканини контрастних кольорових сполучень або світлих, чистих, пастельних тонів (мал. 4.16).

Колір впливає на гігієнічні властивості одягу. Для літнього одягу рекомендують світлі кольори, тому що вони краще відбивають сонячні промені.

Одяг для людей літнього віку повинен бути спокійних, пастельних кольорів, а молодь обирає яскраві кольори.



### Запитання та завдання

1. Охарактеризуйте поняття «колір».
2. Що таке *спектр*?
3. Назвіть групи кольорів.
4. У чому полягає відмінність між хроматичними й ахроматичними кольорами?
5. За якими трьома характеристиками хроматичні кольори відрізняються один від одного?
6. Охарактеризуйте поняття «відтінок».
7. Визначте відмінність між первинними та вторинними кольорами.
8. Назвіть закони, за якими змішують кольори.
9. Яка особливість контрастних кольорів?
10. Що таке *колірна рівновага*?
11. Що таке *помітність кольору*?

**Вправа 1.** Кольоровими олівцями або аквареллю виконайте колірні таблиці, використовуючи зображення-аналоги.

**Вправа 2.** Вивчіть розміщення кольорів у хроматичному колі. Намалюйте на аркуші паперу коло, поділіть його на 8 частин, заповніть усі сегменти фарбами відповідного кольору.



## ЕМОЦІЙНЕ СПРИЙНЯТТЯ КОЛЬОРІВ В ОДЯЗІ

Ставлення людини до вибору кольору залежить від її характеру та темпераменту.

**Екстраверсія** характеризується орієнтацією людини щодо зовнішнього світу, коли внутрішнє відходить на другий план. Екстраверти — імпульсивні й контактні люди, що мають гнучку поведінку, легко адаптуються. Ознака екстраверсії — перевага жовтого та жовтогарячого кольорів.

**Інтроверсія** — це характеристика людей із переважною спрямованістю на внутрішній світ, тобто суб'єктивний світ вагоміший, ніж те, що ззовні. Інтроверти зосереджені на власних проблемах, замкнені, неконтактні, соціально пасивні, схильні до низької самооцінки. Інтроверсію підтверджує переважання фіолетового, рожевого, чорного й ультрамаринового кольорів.

Колір, який обирає чи відхиляє людина, залежить від її психологічного типу:

- перевага ультрамаринового, синього, зеленувато-синього свідчить про належність до розумового типу;
- червоного, червоно-оранжевого, жовтогарячого — почуттєвого типу;
- жовтого, жовто-зеленого — інтуїтивного типу;
- зеленого, оливкового — відчуттєвого типу.

### Синій колір

Люди, які вибирають цей колір, відчувають потребу в глибокій прихильності, прагнуть комфорту, спокою, відпочинку, упорядкованого життя (мал. 5.1). Вони уникають конфліктів, мають розвинуту інтуїцію. Це скромні, відповідальні, надійні підлеглі, хоча можуть бути пасивними та нерішучими.

Схильність до синього пов'язують із чистотою, меланхолічним темпераментом, чутливістю, духовним піднесенням, прагненням до співпраці та розуміння.

Ті, хто не сприймає цей колір, невпевнені, замкнені, неспокійні.



Мал. 5.1. Синій колір



### Зелений колір

Колір флегматиків, відображає схильність до стабільності, сталості, консерватизму, послідовності в досягненні мети (мал. 5.2). Його обирають амбітні люди, які прагнуть бути лідерами, подобатися, упевнені у власній вагомості, прямолінійні, безкомпромісні, що люблять навчати інших, мають суворий, авторитарний характер, дотримуються власних позицій, принципів і пишаються цим.

Ті, що полюбляють зелений колір, — здібні, наполегливі, вольові, схильні до систематизації, точних наук, акуратні, педантичні, неговірки, вимогливі щодо знайомств, важко йдуть на нові контакти, але бережуть колишні, бояться чужого впливу.

Люди, які цей колір не сприймають, мають підвищену тривожність, бояться втратити авторитет, зашкодити репутації, розгублені, бажають вийти з апатії, відважитися на конкретні дії, реалізувати свої прагнення.



Мал. 5.2. Зелений колір



### Блакитний колір

Люди, які обирають цей колір, психічно врівноважені, вірні, вразливі (мал. 5.3). Це особи легковажні, безтурботні, фантазери, які прагнуть до зміни місць, очікують на опіку, у хвилини невдач легко впадають у відчай.

Ті, хто не сприймає цей колір, виявляють внутрішній неспокій, бажають досягти змін, які позбавлять їх від депресії та песимізму.



Мал. 5.3. Блакитний колір



### Червоний колір

Ознака життєвої сили, нестримного прагнення до успіху, відчуття повноти життя, енергійності (мал. 5.4). Червоний колір вибирають як стимул до діяльності, активності в усіх можливих сферах, досягнення вершин. Він подобається сангвінікам і холерикам. Це сміливі, вольові, мужні, цілеспрямовані люди, які мають потребу домінувати, авторитарні, самостійні, швидко реагують у ситуаціях, коли потрібно прийняти рішення, небайдужі до життєвих благ, можуть мати низький самоконтроль і втратити рівновагу.

Люди, які не сприймають цей колір, фізично та нервово виснажені, роздратовані, з комплексами неповноцінності, схильні до усамітнення, бажають захиститися, досягти рівності, стабільності в стосунках.



Мал. 5.4.  
Червоний колір

### Жовтий колір

Цей колір люблять холерики, асоціюючи з ним спокій, невимушеність, інтелігентність, емоційно насичене спілкування, фантазію, соціальну активність (мал. 5.5). Ті, хто віддає пальму першості жовтому, — оптимісти, контактні, компанійські, нестримані в спілкуванні, сміливі на вчинки, розкуті, хочуть звільнитися від проблем, турбот, рутинної та монотонної праці. Такі люди прагнуть до всього нового, змін, легко пристосовуються, отримують задоволення від можливості подібатися, привертати до себе увагу. Можуть бути зверхніми, незалежними, їм властиві екзальтація почуттів і зміни настрою.



Мал. 5.5.  
Жовтий колір

Люди, які не сприймають цей колір, — розчаровані, песимісти, неспокійні, перезбуджені, роздратовані. Таким людям не вистачає стабільності та психологічної самостійності.

### Сірий колір

Люди, які вибирають цей колір, свідомо відгороджуються від зовнішнього впливу, щоб зберегти ідеальний спокій та внутрішню стабільність (мал. 5.6). Це розсудливі, недовірливі люди, яким притаманні настороженість, стриманість і певна пасивність.

Сірий колір обирають люди із завищеним емоційним контролем, ті, хто хоче залишитися в тіні, а також ті, хто має потребу у відпочинку, бажає відгородитися від усього, звільнитися.

Такий колір не сприймають активні, цілеспрямовані, імпульсивні та легковажні люди. Їм властива емоційна нестабільність, прагнення до яскравих вражень, нових відчуттів, небажання залишатися осторонь бурхливого життя.



Мал. 5.6. Сірий колір

### Білий колір

Це ідеальний колір для людей із суперечливими рисами характеру, які прагнуть незалежності та свободи або бажають підкреслити чистоту, акуратність, вишуканість форми й манеру поведінки (мал. 5.7).

Цілеспрямовані люди такий колір не сприймають.



Мал. 5.7. Білий колір

### Чорний колір

Якщо людина обирає чорний колір, то в ній домінує потреба до незалежності, несприйняття тиску ззовні, навіть екстремізм у поведінці, непокора (мал. 5.8).

Цей колір є символом відречення та усамітнення. Його вибирають також невпевнені, знедолені й песимістичні люди.

Такий колір не сприймають вимогливі люди, які не люблять відмовлятися від чого-небудь і контролювати свої дії та рішення.



Мал. 5.8.  
Чорний колір

### Фіолетовий колір

Люди, які вибирають такий колір, мають підсвідоме бажання подобатися, емоційну нестійкість, екзальтованість, інфантильність, схильність до самонавіювання (мал. 5.9). Однак його можуть обрати люди з високою духовністю, делікатністю, яким властиві естетичні відчуття, схильність до занять наукою. Ті, хто любить фіолетовий, прагнуть впливати на інших людей, створювати атмосферу гармонії та узгодження.

Люди, які не сприймають цей колір, прагнуть до порядку, стримані, не виокремлюють себе.



Мал. 5.9.  
Фіолетовий колір



### Коричневий колір

Люди, які вибирають цей колір, відчувають дискомфорт, знаходяться в стані конфлікту. Цей колір означає розкутість, символізує приємну атмосферу та безтурботність (мал. 5.10).

Ті, хто не сприймає цей колір, — егоїстичні, самолюбиві, активні, аскетичні натури, які відхиляють будь-яку буденність, банальні ситуації, прагнуть підкреслити індивідуальність.



Мал. 5.10.  
Коричневий колір

За переважною наявністю в гардеробі певної колірної гами людині можна надати характеристику (мал. 5.11).

- Гардероб у червоних тонах — у лідерів, які самостверджуються, орієнтованих на успіх, мужніх та агресивних;
- гардероб у жовтих тонах — в емоційних, оптимістичних, дещо екзальтованих людей із різноманітними, нестійкими інтересами;
- гардероб у синій гамі — у чутливих, тривожних, песимістичних осіб, які потребують розуміння оточення;
- гардероб у зеленій гамі — у зрілих особистостей, дещо консервативних, наполегливих, які прагнуть утримати зайняті позиції.



Мал. 5.11. Гардероб в одній кольоровій гамі



Цікаві спостереження зроблено щодо взаємозв'язку парності кольорів, які переважають та яких менше в одязі, наприклад:

червоний (+) і синій (-) — людині властива потреба в сильних відчуттях (автоперегони, полювання, пристрасна любов);

жовтий (+) і синій (-) — людина відчуває себе невпевненою, збитою з пантелику, шукає виходу із ситуації;

синій (+) і зелений (-) — людина шукає порозуміння та захисту;

червоний (+) і зелений (-) — людина запальна, зриває на інших людях погані настрої, злість;

жовтий (+) і зелений (-) — людина потребує свободи, прагне подорожувати та до зміни місць;

синій (+) і червоний (-) — у людини накопичилися стресові реакції, перевантаження, ділові турботи;

синій (+) і жовтий (-) — характеризують консервативність, прагнення до перевіреного, добре відомого, до сталості;

зелений (+) і жовтий (-) — утілюють бажання досягти престижу, безпеки;

червоний (+) і жовтий (-) — пояснюють схильність до пошуку пригод, нових контактів, романтичних знайомств.

### Вплив різних кольорів на людину

Сприйняття кольорів людьми індивідуальне, кожний із нас віддає перевагу певним кольорам. Це обумовлено рисами характеру, психофізіологічними особливостями, статтю, пов'язано із соціальними факторами.

Деякі асоціації, які викликані певним кольором, можуть впливати на емоційний стан людини. Але частіше сприймання кольорів людиною є неусвідомленим, тобто без надбаного умовно-символічного ставлення до нього. Діти, які не поінформовані про колірну символіку, однаково ставляться до різних кольорів.

Колір одягу впливає на людину внаслідок зорового споглядання. Тому колір білизни також дуже важливий для організму людини, як і колір верхнього одягу.

Вплив кольору виявляється не тільки у фізіологічних реакціях організму, а й у відчутті дії конкретного кольору, його насиченості й більш складних відчуттях. Окрім «теплих – холодних», «легких – важких», відчуття кольору можна оцінити за шкалою: «сухі – вологі», «активні – пасивні», «близькі – далекі», «м'які – жорсткі», «гучні – тихі», «фактурні – незалежні», «округлі – гострі», «звужені – розширені».

*Сухі* — це теплі кольори, особливо темна вохра й темно-коричневий. *Вологі* — холодні світлі тони.

*Активні* — це світлі, чисті, теплі тони, найбільш активний — жовтогарячий; *пасивні* — ненасичені кольори холодної частини спектра. Найбільш пасивний колір — блідий зелено-блакитний.

*Тихі* — холодні, ненасичені кольори. *Близькі* — теплі кольори, яскраві, чисті й насичені за денного освітлення.

У сутінках змінюється яскравість кольорів, тому близькими стають холодні кольори. *Далекі* — це малонасичені та холодні кольори за денного освітлення, у сутінках — теплі кольори.

*М'які* — холодні та світлі; *тверді* — теплі та темні кольори.

*Розширені* — це холодні, світлі, білий кольори.

*Концентровані* — це теплі, темні кольори, особливо червоний, жовтий, чорний.

*Фактурні кольори* — відтінюють фактуру поверхні предмета, тканини, це теплі, середньонасичені, білий та чорний кольори.

*Округлі* — це теплі кольори; *гострі* — холодні.

*Веселі* — теплі, світлі, чисті кольори; *сумні* — холодні й темні кольори.

До кожного кольору можна навести приклади складних відчуттів:

білий — легкий, нещільний, холодний;

сірий — невизначений, м'який;

чорний — важкий, сухий, жорсткий, щільний;

жовтий — легкий, теплий, сухий, нещільний;

жовтогарячий — теплий, сухий, виступаючий, гучний;

червоний — важкий, теплий, сухий, гучний;

жовтогарячо-червоний — теплий, сухий, легкий;

рожевий — легкий, сухий, теплий;

синій — важкий, холодний, тихий, далекий, щільний, жорсткий;

блакитний — легкий, холодний, прозорий, тихий, свіжий;

зелений — вологий, тихий, щільний, свіжий;

лимонний — свіжий, холодний, вологий;

вохра — теплий, сухий, близький, щільний;

коричневий — важкий, щільний, жорсткий, теплий, вологий;

фіолетовий — важкий, жорсткий, сухий, далекий.

Колір може впливати на настрій людини: теплі кольори (жовтий, жовтогарячий, червоний) — енергійні, збуджують; холодні (блакитний, фіолетовий, синій або синьо-зелений) — стримані, спокійні, заспокоюють.

Діти й жінки віддають перевагу червоному кольору, чоловіки — синьому. Ефект кольористичної переваги зменшується в такій послідовності: 1 — червоний; 2 — синій; 3 — фіолетовий; 4 — зелений; 5 — жовтогарячий; 6 — жовтий; 7 — чорний. Жінки більш чутливі до кольору, ніж чоловіки. Чистим кольорам люди віддають більшу перевагу, ніж відтінкам на невеликій площині. На більших площинах відтінки або різні колірні переходи дають більший ефект.

Кольори викликають у людини неоднакові почуття, впливають на фізіологію та психіку:

*білий* — діє нейтрально, злегка заспокоює;

*сірий* — діє нейтрально, злегка пригнічує;

*чорний* — допомагає зосередитися, знижує тиск, пригнічує;

*жовтий* — стимулює, зігріває, збільшує спазми мускулатури, підвищує тиск;

*жовто-оранжевий* — стимулює, зігріває, активізує;

*оранжевий* — стимулює, зігріває, збуджує нервову систему, посилює пульсацію крові, не підвищуючи тиск, покращує травлення;

*червоний* — активізує, збуджує, зігріває, стимулює обмін речовин, покращує апетит. У великій кількості — пригнічує діяльність нервової системи. Помічено, що червоний колір нерідко викликає головний біль, утому, збільшення пульсу й артеріального тиску;

*рожевий* — стимулює, бадьорить, але й заспокоює;

*фіолетовий* — бадьорить, збільшує витривалість, у великій кількості — пригнічує;

*ліловий* — заспокоює;

*пурпуровий* — більше збуджує, ніж заспокоює;

*багряний* — більше заспокоює, ніж збуджує;

*блакитний* — знижує чутливість, здійснює антисептичний ефект, зменшує біль;

*синій* — знижує тиск і біль, підвищує увагу, зосередженість, уповільнює дихання, пульс, концентрує увагу;

*синьо-зелений* — стримує, заспокоює;

*сіривато-блакитний* — діє нейтрально, охолоджує;

*зелений* — підвищує тонус, мобілізує волю, допомагає зосередитися, заспокоює, створює умови для відпочинку очей;

*жовто-зелений* — заспокоює, освіжає, бадьорить;

*лимонний* — бадьорить, охолоджує;

*коричневий* — пом'якшує збудження.

Використовуючи кольори, можна викликати певні емоції.

**Кольори, що піднімають настрій:** *жовтий* додає радості, веселощів, але викликає неприємні емоції в людей, що зазнають страху. *Золотий, жовтогалячий* — звеселяють, піднімають настрій. Усі кольори жовтої гами пов'язані з емоціями веселощів, радощів, задоволення і захвату. *Червоний* — викликає емоції радощів, але з ним пов'язаний і страх. Уся червона гама кольорів асоціюється також з обуренням, пересторогою, гнівом, дратівливістю, тривогою. *Рожевий* — викликає найбільше піднесення настрою, радощі. *Пурпурний* — викликає святковий, урочистий настрій.

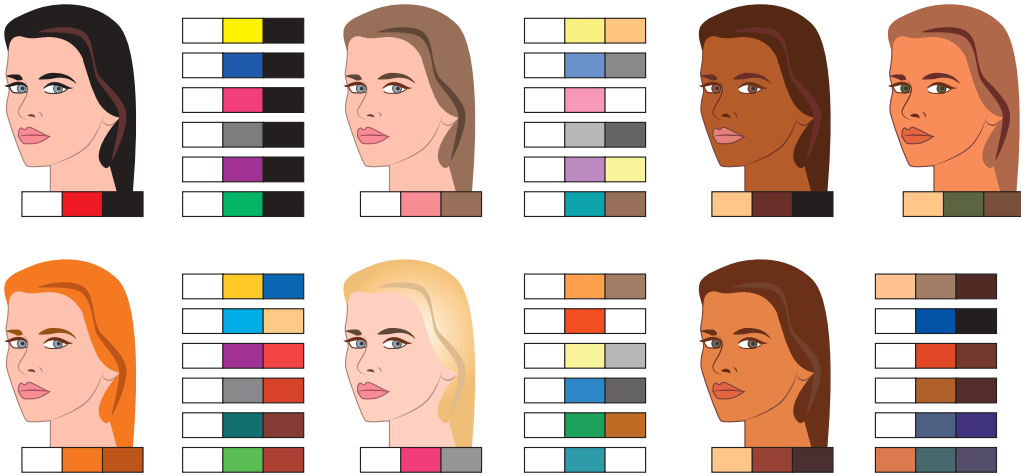
**Кольори, що знижують і викликають сумно-меланхолійний настрій:** *фіолетовий, ліловий, багряний* — заспокоюють, дещо пригнічують. *Блакитний* — заспокоює, викликає серйозний настрій, у великій кількості — пригнічує, але знімає нервову напругу. *Сірий* — нейтралізує, викликає пасивність, страх, нудьгу. *Чорний* — знижує настрій, відповідає настрою похмурості. *Синій* — заспокоює, пов'язаний зі смутком і розчаруванням.

**Кольори, що заспокоюють і сприяють нормальному нейтральному настрою:** *синьо-зелений, бірюзовий* — заспокоюють, зменшують роздратування. *Зелений* — заспокоює, зменшує нервову напругу, малоемоційний, пов'язаний із відчуттям спокою, знижує дратівливість.



## Колір костюма й індивідуальність людини

Мода та прогнози на новий сезон визначають певну гаму кольорів для одягу. Але дедалі більшу роль у колористиці костюма сучасної людини відіграють індивідуальність і самобутність. Існує твердження про те, що перш ніж підбирати кольори, які личать людині, необхідно враховувати її індивідуальність. Людина, яка прагне бути одягненою відповідно до своєї індивідуальності, вибере кольори, що гармонують з її кольором очей, волосся та шкіри (мал. 5.12).



Мал. 5.12. Індивідуальність людини та гармонія кольорів

Майже кожному можна рекомендувати одяг темних тонів відповідного кольору, чорний або білий колір. Людям зі шкірою темного відтінку можна порадити більше кольорів, які пасуватимуть, ніж особам зі світлою шкірою. Обличчя із червонуватою або жовтуватою шкірою здаватиметься приємнішим, світлішим на тлі одягу аналогічних кольорів темнішого тону.

Колір очей теж треба враховувати під час створення костюма: його можна підкреслити одягом світлих або темних тонів того ж кольору; невеликою яскравою, під колір очей, деталлю. До карих очей краще пасують світлі кольори. Сіро-голубі очі відтінює синьо-фіолетовий колір, він надає їм фіолетового відтінку, а зелений — зеленуватого.

Колір волосся також важливий для визначення кольору костюма: світло-волосим більше личить білий, а бежевий не пасує темноволосим, їм рекомендують більш яскраві кольори. Орієнтуючись на колір волосся, виокремлюють п'ять кольоротипів зовнішності: блондини, шатени, брюнети, руді, сиві. Ураховуючи колірні особливості шкіри й очей, до основних кольоротипів додають ще кілька підтипів.

**Блондини** — це люди з дуже світлим волоссям: білого кольору з різноманітними відтінками золотавого, жовтуватого, кремового та сріблястого тонів.



а

б

в

г

г

Мал. 5.13. Кольоротипи зовнішності: а) блондини; б) шатени; в) брюнети; г) руді; г) сиві

**Підтипи:** 1. З блідим кольором шкіри, неясковими губами та світлими блакитними, сірими й зеленуватими очима. 2. Із середньосвітлою шкірою, яскравими губами та рум'янцем, зеленими, сірими та синіми очима. 3. Із середньосвітлою шкірою, яскравим рум'янцем і карими або чорними очима. 4. Зі смаглявою шкірою.

**Шатени** — це люди з руським волоссям, середньонасиченими відтінками коричнево-сіруватих відтінків.

**Підтипи:** 1. З блідим кольором шкіри та середньонасиченими сірими, зеленуватими, синіми очима. 2. З яскравим рум'янцем і більш яскравим кольором очей. 3. Зі смаглявою шкірою.

**Брюнети** — це люди з дуже темним волоссям: чорним із різноманітними відтінками — від синьо-чорного до темно-каштанового кольору.

**Підтипи:** 1. З блідою шкірою і темними очима. 2. Зі смаглявою шкірою і карими, сірими або зеленими очима. 3. З яскравим рум'янцем та очима насиченого кольору.

**Руді** — це люди з волоссям насиченого мідно-золотавого відтінку.

**Підтипи:** 1. З матово-білою шкірою, із синіми, зеленими або сірими очима. 2. Зі смаглявою шкірою та ластовинням.

**Сиві** — це люди з білим, із сіро-сріблястим волоссям.

**Підтипи:** 1. З блідою шкірою та світлими очима. 2. Зі смаглявою шкірою. 3. З рум'янцем і насиченим кольором очей (мал. 5.13).



### Запитання та завдання

1. Яку роль відіграє колір в одязі?
2. Наведіть приклади теплих і холодних кольорів.
3. Про що свідчить переважна наявність певного (за вибором) кольору одягу в гардеробі людини?
4. Дайте визначення поняття «сухі кольори».
5. Назвіть функцію фактурних кольорів.

## ПОНЯТТЯ ПРО ОРНАМЕНТ



З давніх-давен люди запозичували в природи ідеї для прикрашання зовнішності й оздоблення одягу. Однією з мистецьких технік, що відтворює природні мотиви, є орнаментування.

**Орнамент** — це візерунок, побудований на ритмічному повторенні геометричних елементів, стилізованих рослинних чи тваринних мотивів.

Природа стала для людини основним джерелом для створення орнаментів. Із сонцем пов'язували кола, ромби та квадрати. Люди зображали його у вигляді коня чи півня. Символи у вигляді жіночої фігури характерні для землеробів. Приклади повторюваності люди бачили в будові квіток і колосків, розташуванні листків, ягід, у русі морських хвиль, коливанні трав.

Образні асоціації та мотиви відтворені в елементах прикрашання ужиткових речей, вони збереглись у декоративно-прикладному мистецтві.

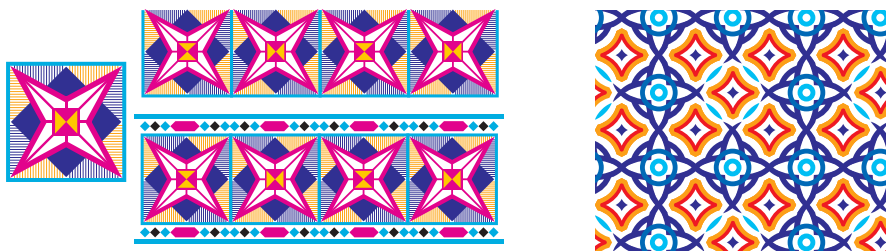
У сучасному орнаменті використовують різноманітні мотиви: класичні геометричні малюнки, форми рослинного та тваринного походження, зображення предметів побуту, техніки, спорту, цифри, букви, окремі слова, символи, емблеми, герби, пейзажі, архітектурні об'єкти. Усі орнаментальні мотиви мають різний ступінь стилізації, а саме:

- зі значним наближенням до натуральності;
- узагальнення орнаментального мотиву до характерної форми;
- геометризація мотивів.

Характер форми орнаменту тісно пов'язаний із технікою використання матеріалу для орнаменту.

### Види орнаменту

За змістом образотворчі орнаменти поділяють на геометричні, рослинні, зооморфні, символічні, комбіновані. Кожний із цих орнаментів використовують відповідно до призначення виробу, який оздоблюють. Орнамент може бути розміщений у смугі, квадраті чи в колі. Найменшу частину малюнка, що повторюється, називають **рапорт**ом.



Мал. 6.1. Геометричні орнаменти

**Геометричний** містить прямі, ламані лінії, точки, дуги, спіралі, геометричні фігури (мал. 6.1, с. 75).

**Рослинний** представлений декоративно опрацьованими зображеннями листя, квітів, плодів, ягід, гілок, дерев, які можуть дуже відрізнятися від природних (мал. 6.2).



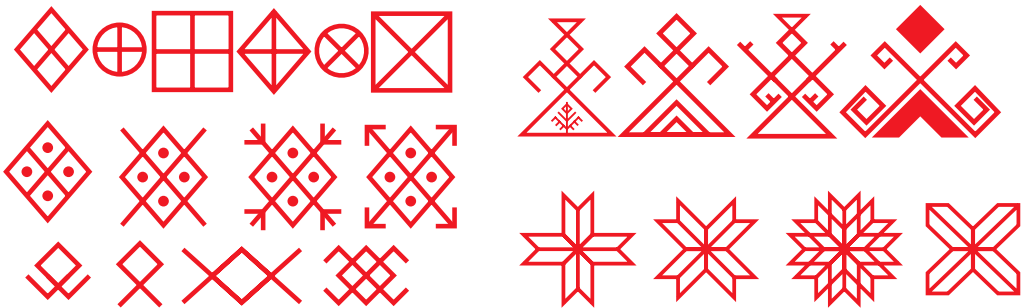
Мал. 6.2. Рослинні орнаменти

**Зооморфний** — це стилізовані зображення казкових звірів і птахів, нерідко переплетені з рослинним (мал. 6.3).



Мал. 6.3. Зооморфні орнаменти

**Символічний** включає елементи зображень — символів слави, перемоги, а також предметів, що відповідають значенню «символ» — знак, якому надають певний, усім відомий сенс (мал. 6.4).



Мал. 6.4. Символічні орнаменти

**Комбінований** орнамент складається з мотивів різного походження.

Використання кожного виду орнаменту пов'язане з призначенням предмета одягу.



Орнаменти мають певні понятійні визначення.

*Мотив* — основне повторюване зображення в орнаменті.

*Поле* — поверхня, на якій розміщений орнамент.

Орнамент можна комбінувати з одного або кількох мотивів. З кількох мотивів створюють групу, яку називають **декоративною ланкою**.

За композиційною структурою орнаменти поділяють на три основні різновиди: стрічкові, замкнені, сітчасті.

**Стрічковий**, або **фризовий**, орнамент має вигляд довгої смужки. Його застосовують для декорування одягу у вигляді вишивки, поясів, шарфів, обшивки (облямівки) (мал. 6.5).



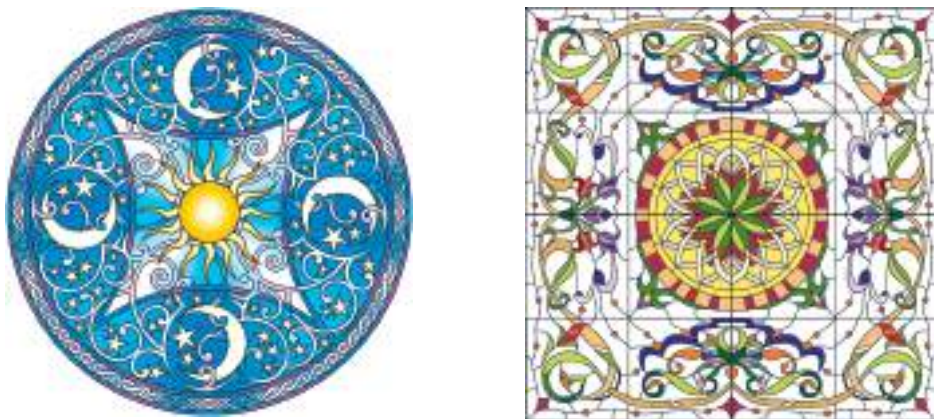
Мал. 6.5. Стрічкові, або фризові, орнаменти

**Сітчастий** — композицію будують за допомогою сітки, що складається із системи різноманітних вузлів (квадратні, трикутні, прямокутні, ромбоподібні). Цей вид орнаменту призначений для великих площин, зокрема для тканин (мал. 6.6).



Мал. 6.6. Сітчасті орнаменти

**Замкнений** — декоративні елементи створюють замкнену групу. Орнамент komponують на обмеженій площині будь-якої форми — у колі, овалі, прямокутнику, квадраті. Використовують для оздоблення хусток, головних уборів, столової білизни (мал. 6.7).



Мал. 6.7. Замкнені орнаменти

У побудові орнаменту значну увагу приділяють врівноваженості мотивів і фону, послідовності їхнього розміщення на площині, ритмічності чергування мотивів і кольорових плям.

Створюючи орнаментальну композицію, потрібно приділити увагу співвідношенню елементів мотиву: основні елементи виокремлюють, використовуючи більший розмір, колірну пляму або розташовуючи їх у центрі. Другорядні доповнюють основні, підкреслюють їхнє значення. Усі елементи утворюють єдине ціле. Після визначення композиції олівцем її переносять на основу (папір) і завершують виконання аквареллю або аплікацією.



### Заяпитання та завдання

1. Дайте визначення поняття «орнамент».
2. Що таке *рапорт*?
3. Визначте ступінь стилізації орнаментальних мотивів.
4. Які понятійні визначення мають орнаменти?
5. Які існують види орнаменту?
6. Розкажіть про різновиди орнаменту за композиційною структурою.

**Вправа 1.** Намалюйте та виконайте кілька варіантів стрічкового й замкненого орнаментів у кольорі.

**Вправа 2.** Підберіть зображення орнаментів і проаналізуйте, який мотив вони відтворюють.

**Вправа 3.** Знайдіть інформацію про орнамент у вишивці. Намалюйте орнаменти, характерні для вишивок регіонів України.

**Вправа 4.** Намалюйте в кольорі 3–4 приклади рапортів в орнаментах. Прокоментуйте їхній вплив на цілісність сприйняття орнаменту.

**Вправа 5.** Намалюйте в кольорі приклади принтів на тканині, на деталях одягу.

## ПРИНЦИПИ ТА ПРИЙОМИ ОЗДОБЛЕННЯ ОДЯГУ



**Оздоблення** — це прикрашання одягу, унаслідок чого він стає яскравішим, виразнішим, більш вишуканим.

Люди прикрашали себе та одяг ще з давніх-давен. Спочатку вони розмальовували окремі частини тіла, щоб виокремитися у своєму середовищі. Потім застосовували татуювання, яке визначало належність до певного роду чи племені. Давні люди почали використовувати шкіру, хутро та листя, щоб захиститися від холоду. Пізніше з'явилися навісні прикраси — обереги, різнобарвні орнаменти, аплікації.

З розвитком ткацтва разом із природними кольорами стали дедалі більше використовувати фарбування пряжі та тканин, набивні малюнки, батик, вишивки, оздоблення металом і дорогоцінним камінням.

За тисячоліття розвитку костюма винайдено численні прийоми декоративного оздоблення одягу.

**Декор у костюмі** — художня система, сукупність елементів, що відіграють естетичну роль. Саме завдяки декору костюм можна вважати витвором мистецтва. Хоча людям притаманне прагнення до раціональності та доцільності в усьому, що їх оточує, певний прагматизм нерозривно поєднав естетичну функцію одягу з функціональною.

Оздоблення одягу є одним з елементів, що характеризує напрямок моди в певний сезон, визначає призначення виробу та належність його до пори року. Декор може дуже змінити один і той же виріб, надати йому різноманітності.

Роль оздоблення не можна переоцінити у випадку створення речей на одній конструктивній основі. Нерідко новий елемент оздоблення дає змогу повністю змінити вигляд і зорве сприйняття моделі.

Безумовно, у практиці створення одягу як художнього твору визначили певні правила та класичні канони. Їх дотримуються і тепер, хоча в сучасній моді можна більш вільно застосовувати прийоми художнього оформлення моделей.

Правильне використання декоративних деталей та різноманітного оздоблення надає виробу завершеності, цілісності, підкреслює хороший смак.

У той же час для певних стилів сучасного одягу характерні перенасиченість декором, застосування елементів, які не співвідносяться, їх сприймають як моветон.

Вибираючи засоби оздоблення, ураховують призначення одягу, статеві-вікові ознаки, особливості зовнішності та фігури людини.

Усе різноманіття прийомів і засобів оздоблення одягу можна розділити на три групи.



**Конструктивне оздоблення** — використання різних видів деталей одягу, наприклад рукавів, комірів, кишень; видозмінність форми основних конструктивних ліній, зрізів і швів (кокетки, вирізи горловини, куліски, низ виробів), оборок, рюшів, кокілье, воланів, жабо, бантів, галстуків, поясів, манишок.

**Художньо-технологічне оздоблення** — застосування складок, строчок, фасонних швів, бейок, рулика, кантів, лампасів, рельєфних швів, комбінування матеріалів і клаптикової техніки.

**Декорування різноманітними техніками** — вишивкою, мереживом, шнуром, пір'ям, пухом, джгутами, тасьмою, стрічками, хутром, шкірою, штучними квітами, витинанками, розписом, аплікацією.

Види оздоблення поділяють також за принципом невід'ємності від виробу на *постійне* (мереживо, вишивка, бейки, гудзики) і *з'ємне* (штучні квіти, біжутерія).

У конструктивному оздобленні часто застосовують з'ємні коміри, манжети, волани, жабо, кокілье, манишки, а також прийом подвійності деталей (один комір пришивний, інший — пристібний), двобічності виробу.

Перелік видів оздоблення буде неповний, якщо не згадати про бісер, склярус, паєтки, емблеми, різноманітну фурнітуру, за допомогою яких моделям одягу надають неповторності й оригінальності.

Для декоративного оформлення використовують найрізноманітніші матеріали — усі види тканин, трикотаж, неткані матеріали, шкіру, замшу, хутро, і цей перелік можна продовжити.

Прагнення людей до самовираження, реалізації власного «Я» як внутрішнього, так і зовнішнього веде до пошуку засобів привабливості й створення іміджу.

У модному одязі можуть співіснувати різні форми оздоблення або переважають певні його види. Навіть найпростіший функціональний одяг — спеціальний, робочий — не можна уявити без елементів оздоблення.

Час від часу модними стають декорування одягу вручну, застосування прийомів «під давнину», свідоме спрощування оброблення деталей для створення ефекту недбалості й зношеності. Подібні приклади можна навести стосовно джинсового одягу.

У сучасному одязі нерідко залишаються шви відкритими, без оброблення, з обпаленими й обпаленими зрізами. Виріб начебто одягають навиворіт, зрізами швів назовні. З'єднують традиційно обшивні деталі накладними швами. Такий спосіб створення одягу має право на існування, але потрібно усвідомлювати, що бажання повернути до себе увагу не може порушувати гармонію. Завжди й усюди має бути відчуття міри. Це положення залишається актуальним і нині щодо декору в одязі.



## Засоби конструктивного оздоблення одягу

### 1. Види горловин

Виріз горловини та його обшивка є чи не найбільш поширеним способом декорування виробу. Вирізи горловин можуть бути простими, але в поєднанні з оригінальним способом оброблення та застосованим оздобленням дадуть ефектний результат.

Оскільки верхні фрагменти виробу домінують і підкреслюють його переваги, форма й оздоблення горловини потребують серйозного обдумування.

За формою горловини бувають: *круглі, овальні, квадратні, «V»-подібні, фігурні (мал. 7.1).*

Горловини можуть мати розрізи спереду, ззаду або косі.

На вибір форми горловини впливають напрямок моди, характеристики фігури, форма обличчя та шиї.



Мал. 7.1. Види горловин

Заокруглені вирізи підходять тим, у кого шия довга, овал обличчя подовжений. Банти, оборки та високі коміри призначені людям зі стрункою фігурою і довгою шиєю. Тим, у кого шия недовга, личитимуть подовжені вирізи та вузькі коміри.

## 2. Види комірів

Коміри є важливим елементом одягу. Незалежно від моди та стилю одягу коміри бувають вшивними та знімними.

*Вшивні* — це коміри-стійки (гольф, хомутик), відкладні (плосколежачі) коміри, стоячі відкладні коміри «сорочкового типу», суцільновикроєні коміри (шалеві, апаш), коміри-кокілье (мал. 7.2).



Мал. 7.2. Види комірів

*Знімні* — будь-які за формою коміри, як самостійна конструктивна та декоративна деталь, можуть мати власне різноманітне оздоблення — вишивку, мереживо, аплікацію (мал. 7.3).



Мал. 7.3. Оздоблення комірів

У тканих і трикотажних виробках використовують *еластичні коміри* з трикотажного полотна. Сформовані трикотажні коміри підходять для тканих зі слабким розтягненням. Прямі еластичні коміри застосовують у моделях із матеріалів із сильним розтягненням.

До еластичних комірів належать:

- «човник» — плоский комір завширшки 3–5 см для овальної низької горловини, який зовнішнім краєм прилягає до шиї;
- *поло* — високий комір-стійка для неглибокої горловини, який щільно прилягає до шиї. Може бути одинарним або подвійним, таким, що відвертають назовні (мал. 7.4);



Мал. 7.4. Види еластичних комірів: «човник» (а); поло (б)

- *водолазка* — не дуже високий, завширшки 3–7 см, комір-стійка для неглибокої горловини, який щільно прилягає до шиї.

### 3. Види поясів

В одязі застосовують різноманітні пояси для підкреслення лінії талії або стегон, надання виробу певної форми чи можливості зміни силуету, забезпечення прилеглості до фігури.

Пояси бувають *знімними* та *пришивними* (мал. 7.5). Верхній зріз поясних виробів може бути оброблений за допомогою обшивки, тобто не мати пояса, але від цього вони не втрачають у зоровому сприйнятті.

Поширене використання на лінії талії та для поясів кулісок різних типів.



Мал. 7.5. Види поясів

### 4. Види рукавів

Одяг може мати рукави або бути без них. Настільки ж аксіоматично те, що форма рукавів, по-перше, визначає тип крою плечового виробу, по-друге, залежить від стилю одягу й, звичайно, відіграє значну роль у дизайні. Безмежне розмаїття фасонів рукавів розподіляють на чотири групи: вшивний рукав, рукав-реглан, суцільновикроєний рукав (кімоно), комбінований рукав (мал. 7.6, с. 84).

Вигляд рукавів змінюють за допомогою швів. Основних, повздовжніх, може бути від одного до трьох. Кількість інших, моделюючих, не обмежена. Збільшенням об'єму різних ділянок — окату, зони «ліхтарика», від окату до



Мал. 7.6. Види рукавів

ліктя — можна значно видозмінювати рукав. Рукави конструюють прямими, завуженими, розширеними й, звичайно, експериментують із довжиною.

Рукави — самодостатня декоративна деталь одягу. Усе, що пропонують дизайнери: зборки, рюші, мереживо, строчки — на рукавах сприймається вшукано.

## 5. Манжети, пати, погони, хлястики

Добре відомо, що манжети як додаткову функціональну деталь застосовують у плечових сорочках, блузах, куртках, плащах і поясних виробих — шортах, брюках, бриджах і шароварах.

Манжети виготовляють з основного або декоративного матеріалів. Їх проєктують суцільновикроєними, пришивними та подвійними.

Манжетам, які щільно застібаються, потрібний розріз у нижній частині рукава або брюк.

Саме манжети здебільшого поєднують не тільки з різними видами застібок, а й із вишивкою, мереживом, іншим декором.

Пати, погони, хлястики та ремінці — це атрибути спортивного, форменого й робочого одягу. Їх використовують для повсякденних сорочок, курток, плащів, періодично застосовують у сукнях, костюмах і нарядних виробих.



Мал. 7.7. Застосування пат, погонів і хлястиків у виробих

Якщо пати є суто оздоблювальним елементом, то погони, хлястики й ремінці виконують і функціональне завдання щодо створення та утримання форми деталей. Зорове враження від такого виду декорування посилюють оригінальними формами цих дрібних доповнюючих деталей, використанням контрастних кольорів, матеріалів-«компаньйонів» (мал. 7.7).

## 6. Застібки

Вибір застібок має відповідати матеріалу та призначенню виробу. Правильно підібрати їх нелегко. Якою має бути застібка — центральною чи





Мал. 7.8. Види застібок

зміщеною, відкритою чи потаємною? Популярними застібками є гудзики, «блискавки», кнопки, текстильна застібка (стрічка-липучка), повертаються в моду шнурівка, пряжки (мал. 7.8).

Потрібно враховувати, що вдало підібрані гудзики підкреслюють характер одягу. Велике значення мають форма, колір, розмір і матеріал, з якого вони виготовлені. Важкі гудзики деформують, розтягують легку тканину. Занадто маленькі та легкі для певного виробу гудзики й ті, що не підходять за кольором, псують естетичний вигляд. Для зміщених (двобортних) застібок обов'язковий другий декоративний ряд гудзиків.

В одному виробі застосовують комплект гудзиків різних розмірів: найбільші використовують як застібку, середні — для клапанів, найменші — до шлиці на рукавах. Модельєри втілюють ідеї в найекзотичнішому розміщенні гудзиків у виробі.

### Петлі

Гудзик не існує без петлі. Петлі теж прикрашають виріб. Уявіть петлю, у якій обшивки зроблено з контрастного матеріалу або шкіри. Це додає вишуканості вбранню (мал. 7.9, а).



а

б

в

Мал. 7.9. Види петель

Петлі бувають *наскрізними* — обметаними чи обшивними, з вічком чи без нього (мал. 7.9, б, с. 85) і *навісними* — обметаними, з рулика, тасьми або смужки тканини.

На зразок національного угорського декору плетені петлі, як і гудзики, можна виготовити для застібок із рулика або шнура (мал. 7.9, в, с. 85).

### Застібки-«блискавки»

Застібки-«блискавки» широко застосовують у спортивному, робочому та форменому одязі, одязі для відпочинку, останнім часом їх використовують і на святковому вбранні.

«Блискавки» виготовляють у вигляді ланцюжка з металевими або пластмасовими зубчиками, широкими, наче рельси, чи прикрашеними блискітками, потаємними та роз'ємними.

Вибір типу «блискавки» залежить від фасону та призначення виробу, матеріалу одягу.

Декоративні властивості «блискавок» використовують для оздоблення швів: «блискавку» розділяють надвоє та вшивають металевими зубцями назовні, досягаючи оригінального ефекту (мал. 7.10).



Мал. 7.10. Оздоблення виробів застілками-«блискавками»

## 7. Кишені

Кишені, як і інші деталі одягу, мають функціональне й декоративне значення.

Великі та маленькі, виконані у швах, прорізні та накладні, з клапаном і без нього — вони завжди привертають увагу. Залежно від дизайну кишені можуть надати виробу офіційного характеру, професійного, спортивного або суто побутового.

Кишені з клапаном, накладні можуть мати застібки, їх оздоблюють не тільки настрочуванням, а й оригінальним різноманітним декором.

У сучасній моді використовують *накладні кишені*, експериментуючи з об'ємом, кількістю шарів, застосуванням в одному вузлі кількох за видом кишень. Оригінальну можливість «пересуватися» по виробу мають пристібні накладні кишені, наприклад на кнопках, поставлених у кількох місцях.

*Кишеню-гаманець* закріплюють до пояса спідниці або плаття. Інколи її виконують із тканин контрастних кольорів.

*Кишеня-книжка*, або *кишеня-портфель*, відрізняється від звичайної накладної тим, що її можна збільшувати завдяки бейці, що відокремлює її від поверхні виробу.

*Кишеню-рюкзак* розміщують на виробі ззаду — на спинці, роблять подвійною, застосовують різні типи прикріплення до виробу.

Є безліч *комбінованих кишень* — одна на іншій; одна в іншій; накладна, а в ній внутрішня.

## 8. Розрізи та шлиці

Розрізи в одязі не тільки забезпечують вільність рухів, певні конструктивні лінії, а й допомагають підкреслити особливість фігури, виявити характер і звички людини. Шлиці як обов'язковий елемент використовують у класичних ділових, військових, спортивних костюмах — у піджаках, жакетах, спідницях.

Поєднання складок, фалд і розрізів у спідницях, у широких рукавах блуз надає виробам жіночності та романтичності (*мал. 7.11*).



Мал. 7.11. Розрізи та шлиці у виробі

## 9. Складки

Складки надають виробу або його окремим деталям об'єму та рельєфності, поділяють поверхню моделі на потрібні площини, вирішують як конструктивне, так і декоративне завдання. Складки застосовують в одязі різних стилів, для будь-якого призначення. Їх можна виконати на багатьох виробі — дитячому одязі, літніх топах і блузах, куртках і пальтах, навіть на вишуканих весільних сукнях.

Складки можуть бути дрібними та широкими, м'якими, чітко фіксованими — відстроченими, запресованими, виконаними за спеціальною технологією — «плісе» або «гофре» (мал. 7.12).

Ширина складок і відстань між ними залежать від товщини тканини й бажаного ефекту.

Залежно від згинів складки поділяють на одnobічні, зустрічні та бантові.

За видами виокремлюють: складки-виточки (або вільні складки), складки-защипи (або шпилькові складки), перехресні складки, загорнуті складки, приховані складки, складки зі шнуром.

*Складки-виточки* використовують, щоб надати форму виробу на лінії талії чи стегон у сукнях, спідницях, поясах-корсажах.

*Складки-защипи* (ширина складок досягає 3 мм) ще називають *шпильковими*. Їх розміщують паралельними рядами, щільно одна до одної або групують з утворенням смужок, які виконують на певній відстані, досягаючи конкретної декоративності (мал. 7.13).

*Перехресні складки* створюють ефект решітки з тканини, їх використовують на дуже тонких і легких тканинах. Лінії акуратних вертикальних складок перетинають горизонтальними, посилюють зорове сприйняття. Викроювання деталей навкоси дає змогу збільшити кількість варіантів декорування складками.



Мал. 7.12. Види складок



Мал. 7.13. Складки-защипи



*Загорнуті складки* використовують для оздоблення крайових зрізів за типом оброблення фестонами.

*Прихованими* називають складки, які дуже щільно розміщені, без видимого проміжку з перекриттям скріплюючої строчки.

*Складки зі шнуром усередині* дають можливість досягати наповнюваності, об'єму, надати особливості цьому виду оздоблення.

## 10. Оборки

Застосування оборок в одязі, здебільшого жіночому та дитячому, свідчить про намагання пом'якшити класичні лінії прикрасами, характерними для епохи романтизму. Оборки підкреслюють м'якість, ніжність і жіночність вбрання (мал. 7.14).

Вузкими оборками, 2–4 см завширшки, оздоблюють блузки та сукні. Ширші оборки нашивають у кілька рядів на низ рукавів і спідниць. Інколи їхні розміри по низу сукні та спідниці досягають 20–30 см.

Оборки роблять з основної тканини виробу або в тон набивного малюнка. За кроєм оборки бувають: прямі, косі, розширені, оборки в складку, плісировані, спіральні, а також у вигляді баски.

Їх виготовляють як пришивні, так і з'ємні, подвійні й одинарні, крайові, настрочні на площині деталі, вшивні в розрізі або без розрізу, з обома відлітними краями, разом із підкроєною деталлю.

Край оборки теж може бути декоративним — зигзагоподібною або прямою машинною строчкою, підшитим уручну, фігурною підшивкою, оздоблений вишивкою та мереживом.



Мал. 7.14. Застосування оборок в одязі

## Рюші

*Рюші* — смужки тканини з обробленими краями. Вони бувають зібраними посередині в зборку, закладеними в складки або плісированими. Їх виготовляють із тканини виробу або з оздоблювального матеріалу іншого кольору та фактури.



Мал. 7.15.  
Застосування  
рюшів в одязі

Рюші можуть бути *простими декоративними* чи *зигзагоподібними*. Їх поєднують із бавовняною тканиною з малюнком у горошок, смужкуватою; з виробами з вовняної або іншої цупкої тканини — шифону чи капрону. На виробі рюші розміщують залежно від моделі: по вирізу горловини, низу рукава сукні, у горизонтальному або вертикальному напрямі на пілочках, уздовж застібки чи кокетки (мал. 7.15).

### Волани, кокілье та жабо

Воланами оздоблюють краї деталей суконь і блузок. Волани можуть слугувати баскою, бути також з'ємними (мал. 7.16).

Кокілье і жабо — оздоблення нарядного одягу. Їх часто виконують із біло-сніжної шовкової тканини, а також із мережива, тюлю, ними прикрашають сукні та блузки. Особливої хвилястості краям кокілье та жабо надає специфічна завиткоподібна форма (мал. 7.17). Цей вид оздоблення використовують у поєднанні з дорогими «вечірніми» тканинами — оксамитом, парчею, тонкою вовною, ніжним мереживом. Відлітний край оздоблювальних деталей обробляють швом «зигзаг», тонким мереживом, вишивкою.

Кокілье виконують у вигляді коміра чи як оздоблення застібки.

Жабо прикрашають горловину та застібки пілочок суконь, блузок і сорочок. Їх виконують із легкої оздоблювальної тканини, з мережива, воланів, які нашивають на основу жабо.



Мал. 7.16. Застосування воланів  
у виробках

Мал. 7.17. Застосування кокілье  
та жабо у виробках

## Художньо-технологічні прийоми оздоблення

### 1. Строчки

Строчками оздоблюють повсякденний, діловий та одяг спортивного стилю. Вистрочені деталі мають чітку форму й не деформуються під час носіння. Строчку можна виконати бавовняними, шовковими, штучними нитками, люрексом. Їх підбирають у тон тканини виробу, трохи світлішими чи темнішими або контрастними. Строчку наносять по краю горловини, пройми, манжетів, поясів, комірв, кишень, клапанів, пат, планок, хлястиків.

Оздоблювальні строчки бувають фасонними, паралельними в кілька рядів, можуть утворювати форму кутів, зигзагів, півкола.

У нарядному одязі фасонну строчку можна виконати металізованою ниткою, поєднувати з оздобленням бісером, стеклярусом, паєтками, вишивкою (мал. 7.18).



Мал. 7.18. Види оздоблювальних строчок

Якщо в моделі хочуть досягти більшої рельєфності строчки, її виконують широкими стібками та товстою ниткою. Особливого ефекту досягають, використовуючи рельєфні строчки зі шнуrom.

На нерозрізаних деталях і цупких тканинах застосовують так звані складні рельєфні шви, які імітують кокетку, кишень, клапан або шов з'єднання деталей.

У сучасному одязі широко використовують суцільне рельєфне вистрочування (вистьобування) поверхні деталей або їхніх частин. Цим прийомом користуються для пошиття курток, костюмів, халатів, піжам, а також окремих деталей — комірв, манжетів, кишень, капюшонів.

Виготовлення суцільних вистьобаних полотн із використанням прокладових матеріалів (синтепону) у промислових умовах на багатоголкових апаратах надає можливість створення речей з оригінальною фактурою та активною поверхнею. Цей прийом декорування, який отримав назву «квінт», дає можливість досягти більшої виразності вистрочування, варіювати фрагментарним, суцільним, асиметричним розташуванням строчок (мал. 7.19, с. 92).



Мал. 7.19. Види рельєфного вистрочування

## 2. Зборки

Зборки допомагають не тільки припасувати виріб до фігури, створити потрібну об'ємність, а й оздобити одяг (мал. 7.20).

Вони можуть бути дрібними, великими, навкісними та фасонними. Їх виконують за допомогою однієї або двох відрізних деталей, а також на потрібних конструктивних лініях суцільної деталі. Зборками оформлюють горловину, низ рукавів, кишені, манжети. Зборки на талії, лінії грудей або стегон можуть додати ексклюзивності виробу.



Мал. 7.20. Види зборок

Техніку *навкісної зборки* використовують для пошиття «от-кутьор». Тканину для майбутньої деталі викроюють навкоси та драпірують за зразком.

*Фасонні зборки* називають *буфами*, їх застосовують у виробках із тонких шовкових і вовняних тканин. Буфи одночасно можуть замінити виточки по лінії плеча, талії, по низу рукавів, вони є чудовим видом оздоблення. Буфи за технологією виконання бувають простими, зі шнуром, вафельними, фантазійними — відповідно до різних схем з'єднання фалд зборок (мал. 7.21).

Для утворення зборок застосовують *куліски*, затягуючи в них шнур, еластичну або звичайну тасьму. Куліску виконують уздовж краю деталі (капо-





Мал. 7.21. Види буфів



Мал. 7.22. Види кулісок

шона, горловини), по лініях талії, стегон та низу виробу, у поясах спідниць, штанів, фартухів, суконь (мал. 7.22).

Куліску можна використовувати на поясі виробу або лише частково при- зібрати деталі.

Куліски бувають закритими або мають отвори для зав'язок, одинарними чи подвійними.

Технологічно куліску виконують кількома способами: за допомогою де- талі, нашитой з вивороту або з лицьового боку виробу, а також у підігнутому його краї. Останній варіант дає змогу утворити з вільного краю виробу оздоб- лювальну оборку.

### 3. Оздоблення руликом та зубчиками

*Рулик* — шнур, зшитий із косої смужки тканини. З нього виготовляють різ- номанітні прикраси: петельки й гудзики, шнурки для зав'язок, плетені пояси, погони, а також створюють ажурні візерунки — у вигляді бахроми, прошви, сі- точки. Рулик надає моделям особливої нарядності, підкреслює тон матеріалу виробу, може бути з основної та оздоблювальної тканини (мал. 7.23).

*Зубчики* — дрібні деталі, складені з прямокутників матеріалу, виконують із тканин, що гармонують з основною тканиною виробу, з однієї або двох тка- нин контрастного кольору. Зубчиками оздоблюють краї деталей, виріз гор-



Мал. 7.23. Використання руликового шнура у виробках



Мал. 7.24. Оздоблення кишені зубчиками

ловини, їх ушивають у складки, виточки, розміщують між деталями з утворенням зубчастої лінії. Поширений також інший вид нашивання зубчиків — у вигляді клапана або краватки, коли кілька кольорових деталей накладають одну на одну та скріплюють (мал. 7.24).

#### 4. Фестони



Мал. 7.25. Види фестонів

*Фестони* — фігурно оброблений край деталі. Вони надають виробу особливої виразності та завершеності. Їх застосовують для оздоблення горловини, коміра, відлітного краю кокетки, низу рукавів і всього виробу, застібок, капюшонів.

За формою фестони можуть бути напівкруглими, зубчастими (гострими або тупими), комбінованими (мал. 7.25).

#### 5. Підкроєні оздоблювальні деталі

Для підкреслення конструктивних ліній, швів і зрізів оригінальної конфігурації, складної форми деталей та для їхнього оброблення використовують прийом обшивання зрізів підкроєними навкоси смужками матеріалу. На цьому принципі засновані технології виконання обшивок, кантів, різних зав'язок, бантів, окремих декоративних деталей та смужок.



Мал. 7.26. Застосування кантів (а) і бейок (б)

Таке оздоблення, з одного боку, вносить різноманітність у фасони одягу, а з іншого — надає одягу чіткості та ділової елегантності.

Оздобленням у формі кантів, бейок, обкантованих швів можна прикрасити одяг із льняних, бавовняних, шовкових і вовняних тканин. За кольором можливе як тональне поєднання моделі та деталей оздоблення, так і контрастне. Бажано, щоб тканина виробу й оздоблення до нього була однієї фактури, хоча шовковий кант із блискучою поверхнею вдало прикрасить сукню з вовни. Від роз-

міщення кантів чи бейки на моделі залежить зорове сприйняття фігури — подовження чи вкорочення.

Канти бувають: одинарними, подвійними, рельєфними (зі шнуром).

Обкантиваним швом оздоблюють краї коміра, кишені, клапани, виріз горловини пройми, низ рукавів і виробу, оборки, волани тощо (мал. 7.26, а). Цей шов може бути одинарним і подвійним.

Бейки, одинарні або подвійні, теж дуже різноманітні конструктивно: пришивні, накладні, вшивні, підкрійні (викроєні по косій, у поперечному та позовжньому напрямках) (мал. 7.26, б).

## Декорування одягу

### 1. Ручна вишивка, декоративні стібки та строчки

Ручна робота завжди цінується та привертає увагу. Орнаменти, стібки та строчки, виконані вручну, утворюють чудові декоративні композиції, що надають одягу ексклюзивності.

Нині вишивка прикрашає сучасний одяг та інтер'єр, надаючи їм своєрідності й неповторності. За допомогою вишивки кожний народ у національному костюмі, в ужиткових предметах відтворював власне світосприйняття, напручував самотутні техніки, орнаментальні композиції, які зберігаються і донині.

Візерунки українських народних вишивок найчастіше відображають рослинний та тваринний світ певної місцевості, поширені також візерунки, що складаються з геометричних фігур.

Найпоширеніші в народній вишивці такі сполучення кольорів: червоний із чорним, синім, зеленим або коричневим; голубий із світло-коричневим. У деяких областях популярні вишивки одноколірними нитками — чорними, червоними, світло-сірими, блакитними.

Художня довершеність і різноманітність вишивки залежать не тільки від створення досконалої орнаментальної композиції, тонкого відчуття кольору, а й значною мірою від вибору технік виконання. Їх існує понад сто — від простих до дуже складних. Це різноманітні шви вільного малюнка, які називають *верхніми*, оскільки їх виконують за малюнком, заздалегідь нанесеним на полотно, а також шви *рахункові*, які вишивають, рахуючи нитки полотна — основи та піткання. Це зумовлює лінії візерунка. До рахункових технік належать також *ажурні*, художній ефект яких побудований на наскрізних прозорих композиціях. Характерною особливістю народної вишивки є поєднання в одному виробі десяти–п'ятнадцяти технік.

Назви багатьох із них походять насамперед від засобів виконання: «вирізування», «виколювання» або від того, який предмет вишивають: рушник — «рушниковий шов», перемітка — «переміточний шов»; од назви місцевості — «старокіївський шов», «городоцький шов». У назвах технік вражає образна спостережливість народу, асоціативність його мислення. Отож назви технік

досить часто залежать від того, який вигляд має певний шов, що він нагадує: «курячий брід», «солов'їні вічка», «гречечка», «зірочка», «вівсяночка».

Більшість технік поширена в усіх етнографічних регіонах України. Водночас кожна місцевість має і свої улюблені техніки, їхнє традиційне колірне поєднання. Ці техніки є основними щодо інших. Так, класичною технікою Поділля є «низь» чорного або червоно-чорного кольорів, які розміщені густими, насиченими лініями геометричного орнаменту. Для Київщини типове «набірування», для Волині — «занизування», для Полтавщини — «лиштва» (мал. 7.27). Крім найхарактерніших технік, поширених тільки в певному регіоні, існують такі, що трапляються повсюди. У кожній місцевості їх оформляють іншою колірною гамою, завдяки чому й створюється їхня різноманітність. Так, на Полтавщині «вирізування» і «виколювання» завжди білого кольору; на Київщині — червоного, іноді чорного; на Поділлі — багатобарвне: червоне, чорне, біле, жовте.

Вишивками прикрашають вироби різноманітного асортименту: зимові та демісезонні пальта й куртки, костюми, плаття, чоловічі сорочки, дитячі комплекти, піжами, халати, домашній, повсякденний та нарядний одяг.

У давнину вишивка в одязі відігравала оберогове значення, тому її розміщували на грудях, біля коміра, на подолі, рукавах. Різні техніки вишивки використовують і тепер (мал. 7.28).



Мал. 7.27. Техніки вишивки



Мал. 7.28. Застосування вишивки у виробах



Залежно від призначення виробу та моделі вишивка може бути ледь помітною — в одну строчку, простою, майже символічною, з використанням основного декоративного елемента або займати більшу частину поверхні деталі.

*Обметувальними стібками* можна обробити зрізи, обметати петлі, створити ажурні візерунки. Стібки будь-якої довжини, виконані на різній відстані, утворюють ефектне оздоблення. Розміщуючи обметувальні стібки по колу, отримують променеподібні візерунки.

*Петельні стібки* дають змогу створити «ланцюжки» із закритими, відкритими й однобічними ланками. Їх застосовують у дрібних декоративних композиціях.

*Хрестоподібні стібки*, зокрема «козлик», застосовують у вигляді різної ширини прошв.

## 2. Мереживні шви та мережки

При створенні одягу за народними традиціями застосовують мережки (мал. 7.29) в оздобленні виробів із тканини полотняного переплетення. Попередньо витягнувши нитки, отримують доріжки під мережку. Вишивання виконують нитками із цього ж матеріалу або іншими м'якими нитками.

Мережки розміщують у двох основних напрямках — вертикально (за ниткою основи) і горизонтально (за ниткою утку). Якщо модель передбачає інший напрямок, потрібне підкроювання деталей. Вони можуть бути різноманітними — від простих до дуже складних, фантазійних.

Штучними мережками, або так званими ажурними швами, які нагадують мережку, з'єднують окремі деталі рукавів, пілчок блузок і суконь, спідниць, штанів.

Мереживні шви дають змогу створити візерункові вишивки для оздоблення. Шов виконують шовковими, вовняними або витягнутими з основної тканини нитками. Народний вигляд вишивка мереживним швом матиме, якщо стібками одночасно прикріпити бісер, стеклярус, упласти металізовану нитку.



Мал. 7.29. Види мережок

### 3. Ажурна машинна вишивка

Цей вид оздоблення застосовують як на вовняних, так і на шовкових тканинах. Його можна доповнювати бісером і стеклярусом. Машинна техніка дає можливість виконувати різноманітні рапорти візерунків, опукле застилення нитками фрагментів деталі, вишивку «рішельє» (мал. 7.30).



Мал. 7.30. Види ажурної машинної вишивки

### 4. Аплікація

Слово *аплікація* походить від латинського *applicatio*, що означає «прикладання». Це один із давніх видів оздоблення одягу, який мода знову повернула на подіум.

Різними технологічними способами (вручну, нашиванням і вишивкою, машинним настрочуванням, приклеюванням, термофіксацією) на одяг закріплюють додаткову декоративну деталь — візерунок, орнамент, емблему.

Аплікацією прикрашають кокетки, накладні кишені, фартухи та напівкомбінезони, пілочки й спинки суконь і блузок, куртки, спідниці, одяг для дорослих і дітей (мал. 7.31).

Аплікації komponують із різних матеріалів — тканини, шкіри, фетру, сукна, хутра, оксамиту, атласу, парчі. На їхній вибір впливають фантазія та призначення.



а



б

Мал. 7.31. Види аплікацій: для дорослих (а); дітей (б)

Доповненням до аплікації можуть бути бісер, мереживо, стрічки, шнур.

Своєрідним видом аплікації є *латки*. Нині їх використовують як оздоблювальні. Художню латку застосовують у дитячому, домашньому одязі, виробах, стилізованих під народний костюм, у джинсовому одязі.

Популярності набули підкладні латки — аплікації із шовку, капрону, гіпюру, інших прозорих тонких матеріалів, які підкладають під спеціально зроблені розрізи в деталях.

Ця технологія дає змогу створити декоративні віконця та прозорі місця.

За допомогою аплікації на однотонній тканині досягають ефекту набивної за задуманим малюнком.

Для прикрашання дитячого та спортивного одягу з тканини або трикотажу використовують *засіб термофіксації*. Аплікації у вигляді фігурок звірів, птахів, іграшок, а також символіку, емблеми, прапори, герби активно застосовують як у побутовому, так і в корпоративному одязі.

## 5. Бахрома, китиці, помпони

Дизайнери використовують ці оздоблення для оформлення одягу різних стилів: фольклорного, спортивного, сафарі, театральних та естрадних костюмів. Історія костюма наводить безліч прикладів про ці елементи дизайну різних епох і народів. Їх застосовували як самостійний декор, а також разом з іншими способами: за допомогою вишивки, аплікації, шнура, тасьми.

*Бахрома* популярна й доречна в одязі будь-якого стилю: від невимушеного — до елегантного (мал. 7.32, а). Це можуть бути хустки у фольклорному стилі, рюші хіпі, рвані джинси за мотивами «диско», ковбойські куртки. Бахрому виконують із натуральної та штучної шкіри, замші, пряжі, ниток за допомогою техніки «макrame», в'язального гачка. Найпростіший та найпоширеніший спосіб — розтріпування (розсотування) країв тканини. Бахрому зі шкіри, нарізаної «локшиною», для ковбойського одягу успішно використовують на джинсовому, бахрома з ниток і пряжі прикрашає вироби



а



б

Мал. 7.32. Використання бахроми (а) і китиць (б) в одязі

з текстилю, в'язані речі. Нові необмежені можливості прихильникам цього виду декору надає бахрома промислового виробництва, яку виготовляють на тасьмі з прямими, крученими петлями, з вузликами, китицями, а також як атрибут вечірнього вбрання з бісером і стеклярусом. Але фантазію та оригінальність ручного виконання величезний асортимент готової бахроми замінити не може. Тому відомі модельєри експериментують із рюшами й аплікаціями з бахроми, декоративною бахромою, бахромою з мережками, зробленими вручну.

Про *китиці* та *помпони* теж не забувають. Ними оздоблюють одяг дорослих і дітей, вироби за народними мотивами та спортивного стилю, для домашнього відпочинку й урочистостей (мал. 7.32, б, с. 99).

## 6. Оздоблення тасьмою, шнуром і стрічкою

Застосування *тасьми* дає змогу оздобити одяг просто, але ефектно. Поверненню інтересу до тасьми сприяють широкі пропозиції виробників. Справжній «бум» на ринку готових декоративних доповнень до одягу вплинув на обсяг використання тасьми, яка час від часу витісняє ручні види оздоблення.

Пропонують тасьму плетену, ткану, вишиту, широку та вузьку, гладкофарбовану, картату, смужкувату з геометричним орнаментом (мал. 7.33), з люрексом, з петлеподібними краями, ажурну, оксамитну.

*Ткана тасьма* не розтягується, тому її застосовують для оздоблення прямих ліній одягу. Плетену еластичну тасьму можна викладати на виробі без складок за будь-якою композиційною схемою.

*В'юнчик* — багатокольорова тасьма з кутовими краями, її використовують як самостійне оздоблення, а також у поєднанні з бейками, тасьмою-стрічкою у вигляді смужок і прошв.

*Сутаж* — шовковий шнур із жолобком посередині, який нашивають на деталь у вигляді однотонних чи кольорових смужок, кайми або за геометричною формою. Декоративний шнур як самостійний елемент використовують для підкреслення конструктивних моделей, форму-



Мал. 7.33. Застосування тасьми, шнура та сутажу



вання застібок та орнаментальних композицій, для доповнення до аплікації, комбінування тканин, надання форми виробу за допомогою шнурівки та рельєфності деталі. Шнур нашивають на поверхню деталі, вшивають у шви, куліски в одну лінію або кілька паралельних, а також з утворенням візерунків.

Оздоблення *стрічками*, як і тасьмою, відоме здавна й запозичене з народного одягу. Стрічки нашивали на корсети, спідниці, фартухи, ними прикрашали хустки та сорочки. Найпоширеніший варіант — нашивання стрічок паралельними рядами, більш складні — геометричними орнаментами, декоративними композиціями в поєднанні з іншими елементами декорування.

Нині мода пропонує фантазійні варіанти оздоблення стрічками головних уборів, трикотажних і в'язаних виробів, суконь, пелерин (мал. 7.34). Стрічковим орнаментом можна зашити весь комір, манжети, планку застібки. Зі стрічки роблять квіти — ромашки, жоржини, троянди, додаючи оригінальності й об'ємності оздобленню (мал. 7.35).



Мал. 7.34. Оздоблення виробів стрічками



Мал. 7.35. Квіти, виготовлені зі стрічок

## 7. Банти та розетки

*Бант* у костюмі має давню історію. Його використовували завжди. Це декоративний елемент. Він асоціюється насамперед зі стрічками. Але банти можуть бути з кроєних деталей із шовку, атласу, мережива, пришивними та з'ємними (мал. 7.36).

У часи бароко та рококо вироби були перевантажені бантами та бантиками як у жіночому, так і в чоловічому гардеробі. Цей дивний винахід і в сучасній моді залишається актуальним. Час від часу на подіуми виходять моделі з бантами — великими помпезними, ніжними маленькими, об'ємними й плоскими.

Слово *розетка* походить від французького *rosette*, що означає «троянда». По суті, це декоративний елемент зі стрічки, тасьми, шнура у вигляді квітки, але зібраний у формі кола.

Ця декоративна деталь одягу завжди була актуальною.

Раніше колір і форма розетки мали символічний зміст, нині — це елегантний атрибут оздоблення, яким можна прикрасити будь-яку деталь одягу чи аксесуар (мал. 7.37).

Різновидом розетки є військова кокарда. Спочатку її виготовляли з пір'я, стрічок, у вигляді бантів. Середину прикрашали значками, брошками, гудзиками, згодом — паєтками, бісером, стеклярусом.



Мал. 7.36. Види бантів і застосування їх в одязі



Мал. 7.37. Різновиди розеток

## 8. Накладений декор із бісеру, стеклярусу, блискіток, стразів

Цей вид декору застосовують у нарядному одязі для оздоблення рукавів, комірів, горловини, низу виробу. Під впливом східних мотивів в одязі орнаментацию бісером, стеклярусом, блискітками перенесли й на повсякденний одяг, фольклорного та рустикального стилів, екостилю.

Готове оздоблення у вигляді струни з бісером, з блискітками, мережива з бісером, бахрами зі стразами або стеклярусом значно урізноманітнює технології декорування (мал. 7.38).



Мал. 7.38. Види декорування з бісеру, стеклярусу, блискіток, стразів

Вироби, виконані цією технікою оздоблення, зокрема топи та шарфи, незамінні в раціональному гардеробі жінок, дають змогу перетворити діловий костюм на вбрання для урочистої події.

Оздоблення розкішного вбрання стразами, спеціальними кристалами, подібними до дорогоцінного каміння, знову в арсеналі дизайнерів одягу. Переважно матеріалом для стразів є пластмаса. Нині у світі відомі стрази з кришталю «Swarovski». Це можуть бути готові накладені композиції, сітки, стрічки, які нашивають або наклеюють на виріб, окремі кристали, що своїм блиском доповнюють декоративний орнамент із тасьми або підкреслюють фактуру тканини, а також аксесуари зі стразів.

Оригінальним видом стразів є *трансфери*. Це перевідні малюнки, які складені з кількох десятків або сотень окремих стразів, що закріплені на липкій плівці.

Існує металеве оздоблення стразами. Застібки-«блискавки», гудзики та кнопки зі стразів популярні для прикрашання сорочок, блузок, жакетів, джинсового одягу.

## 9. Оздоблення пухом, пір'ям і хутром

Використання *пір'я* та *пуху*, як відомо, передувало появі одягу. Як декор пір'я було найпоширенішим в індійських народів. Виразне оздоблення карнавальних костюмів, капелюхів і суконь ефектне в сучасних моделях.

Екзотичність та екстравагантність стилю може підкреслити боа з пір'я (мал. 7.39, с. 104). Тасьма, покрита пір'ям промислового виробництва, відома під назвою «пір'я марабу», значно полегшує процес декорування.

*Хутро*, використане як комір, палантин, муфта, пелерина або накидка, — чудове декоративне доповнення до виробу. Також ефектне декорування інкрустацією з різних за розміром і видом шматочків хутра. Оздоблення горловини, низу рукава та всього виробу, застібки хутром, доповнене стразами, мереживом, шнуром, тасьмою, відповідає модним тенденціям і підтверджує висновок про те, що творчий підхід до будь-якого матеріалу може перетворити його на декоративний елемент, а одяг — на шедевр (мал. 7.40, с. 104).



Мал. 7.39. Використання пір'я та пуху у виробках



Мал. 7.40. Оздоблення виробів хутром

## 10. Декоративна фурнітура

Фурнітура для одягу — невід'ємна частина в предметах повсякденного та святкового гардеробу. Звичайні гудзики можуть бути витвором мистецтва. Форма й матеріал, з якого вони виготовлені, колір, навіть один гудзик можуть стати центральною прикрасою.

Відомі приклади прикрашання головних уборів, верхнього одягу рядами або цілими наборами гудзиків різних розмірів і кольорів. Цей факт відтворили й сучасні модельєри (мал. 7.41). Вони вдало застосовують гудзики, люверс, заклепки, декоруючи куртки, пальта, плащі, трикотажний та джинсовий одяг, вироби зі шкіри й замші.

Використання пряжок, гачків та інших предметів фурнітури дають можливість реалізувати найскладніші етапи декорування та найсміливіші ідеї дизайнера.



Мал. 7.41. Види декоративної фурнітури



## 11. Декорування квітами

Квіти в природі надихають творців моди на створення особливих моделей одягу. Згадаймо тільки спідницю-тюльпан, сукні силуету «лілія». Квітка може стати центром композиції та основною дизайнерською ідеєю моделі (мал. 7.42).

Звичайно, їхнє використання в декорі почалося із живих квітів. Різні народи завжди надавали квітам магічного значення, знали «мову» квітів. Та із часом використання імітації — штучних квітів, поодиноці або в букетах — стало загальноживаним як у народному одязі, національних костюмах, так і в одязі заможних людей.

Квітами можна прикрасити як повсякденний, так і нарядний одяг. Усе залежить від форми квітки, матеріалу, з якого її виготовлено, моделі одягу.

До строгого ділового костюма можна приколоти стилізовану квітку; букетик із польових квіток — до пояса шовкової сукні; до нарядного комплекту — екзотичні квіти з блискучого шовку та парчі.



Мал. 7.42. Застосування декоративних квітів в одязі

## 12. Художній розпис одягу. Батик

Слово *батик* означає «техніка розпису». Це багатобарвна тканина, оздоблена за допомогою цієї техніки, або живописне полотно (мал. 7.43).

Розпис на тканині — вид декоративної творчості, який, завдяки виразності, використанню різноманітних технік, можливості імпровізації, застосовують у декоруванні одягу.

Імовірно, цю техніку започаткували в Східній Азії, звідти її шлях проходить на острови Індонезії, а найбільшого розвитку художній розпис досяг на



Мал. 7.43. Види розпису на тканині технікою «батик»



острові Ява. Голландські колоністи почали застосовувати батик у Європі в ХІХ ст. як екзотичний спосіб оформлення тканин. З тих часів незвичайний і гідний подиву вид декору посів провідне місце в арсеналі оздоблення одягу.

Дослідники українського декоративно-прикладного мистецтва пропонують застосування техніки батик і писанкарства, що засноване на промальовуванні орнаментів воском і фарбами.

Отже, у техніці «батик» малюнок наносять за допомогою воску або клейкої сполуки, так званого «резерву», і спеціальних текстильних фарб. Класичними вважають дві техніки виконання — гарячий та холодний батик.

*Гарячий батик* передбачає нанесення нагрітим до певної температури воском контуру малюнка — рівномірних ліній, точок, покриття розтопленим воском поверхонь усередині замкнених ліній та подальше замочування полотна в фарбуючому розчині. Після висушування процес повторюють, по чергово наносять віск на сусідні ділянки, доповнюють, розширюють малюнок, виконують усі елементи задуманого розпису.

Фарбування повторюють щоразу, застосовуючи темнішу або дещо іншу за кольором фарбу. У цьому й полягає секрет батиків: у всіх точках, лініях і площинах відбувається одночасне фарбування, що поступово набирає більшої різноманітності. На останньому етапі з тканини видаляють віск (термічним способом).

*Холодний батик* застосовують, використовуючи контур резервом, він утримує фарбу в обведеному просторі, запобігає її розтіканню.

Кожний художник, який працює в техніці батик, застосовує свою техніку, авторські поєднання, комбінує прийоми гарячого і холодного батиків — вільний розпис. Це найцікавіший, своєрідний розпис, який, завдяки сполученню прийомів холодного батиків із живим розписом аніліновими барвниками й одночасним застосуванням гарячого батиків, дає можливість досягати неповторної живописності.



Мал. 7.44. Виріб із використанням батиків

Батиком оздоблюють сукні, блузи, спідниці, хустки й шарфи (мал. 7.44). Орнаментують увесь виріб або його частину, урахувавши характер моделі, призначення та колористику, вид матеріалу.

Бавовняну тканину добре прикрасить насичений малюнок, виконаний графічно. Прозорим шовковим тканинам підходять витончені малюнки з м'якою гамою кольорів. Популярним є рослинний орнамент. Характер зображення рослин залежить від техніки та прийомів виконання розпису.

У холодному батиків, наприклад, контур дає можливість урізноманітнити графіку малюнка, у гарячому — можливе застосування окремих живописних прийомів, у вільному розписі — користуються штампами, задуванням, набризком.

Не менш відповідальним для розпису є вибір кольорів, способів змішування фарб. У холодному батикі застосовують механічне (просте) перемішування, у гарячому — накладання одного кольору на інший та оптичний спосіб (розміщення двох кольорів на поверхні у вигляді точок, орнаментальних форм, смужок, які створюють відчуття нового кольору).

Для більшої художньої виразності орнамент (малюнок) додатково розширюють паетками, бісером, стеклярусом, стразами, які додають блиску й ефектності виробу.

### 13. Набивання

Якщо фарбу наносять на поверхню тканини: друкують, набивають на тканину або готовий виріб за допомогою матриць різного орнаменту, то такий розпис називають *набиванням (принтом)* (мал. 7.45). Цей спосіб декорування застосовують у форменому, спеціальному, спортивному, дитячому та молодіжному одязі.

Малюнки друкують за допомогою різних способів: в одних випадках на полотно наносять тільки візерунок, в інших — набивають фон, на якому орнамент залишається нефарбованим (мал. 7.46, а). Найпростіша техніка ручного набивання — це відбиток малюнка з дерев'яної дошки на тканину (мал. 7.46, б). На дошці малюнок (гравюру) вирізають або набивають з окремих металевих форм. Вирізаний малюнок — це випуклий орнамент із гладкою поверхнею — своєрідною матрицею.

Візерунок може бути нанесеним також за допомогою трафаретів. Сучасне обладнання та нові технології дають змогу широко застосовувати набивання для декорування виробів.



Мал. 7.45. Виріб із принтом



а



б

Мал. 7.46. Способи нанесення принта на тканину

### 14. Тиснення, перфорація, плетені косички

Видавлювання візерунків на м'якій поверхні матеріалу як вид декору використовують частіше для оформлення виробів зі шкіри (мал. 7.47, с. 108).

Прорізування невеликих отворів різної форми, що створюють ажурний орнамент, використовують у моделях зі шкіри та на тканинах як самостійно,

так і з іншими прийомами художнього оформлення — вишивкою, розшиванням камінням, бісером (мал. 7.48).

Плетення косичок і прикрашання ними виробів притаманні національним костюмам багатьох народів. Їх застосовують у сучасному верхньому та легкому одязі різних стилів. Косички використовують як оздоблення, а також як пояси, бретельки, шльовки. Їх виконують із пряжі, шкіряних смужок, тканини, шнурів, мотузок.

Існують різні види плетення (мал. 7.49).



Мал. 7.47. Тиснені орнаменти



Мал. 7.48. Перфорований ажур



Мал. 7.49. Види плетення косичок

## 15. Просмикування, обплетення

*Просмикування* застосовують на шкіряних виробах або тканинах, зрізи яких не обсипаються. На площині деталі виконують рівні прорізи, розміщуючи їх із певним ритмом або за конкретною схемою. Через отвори просмикують атласні, нейлонові стрічки або шкіряні смужки (мал. 7.50).



Мал. 7.50. Декоративне просмикування



Мал. 7.51. Види обплетення

Обплетенням можна досягти оригінального або суто функціонального ефекту. Як технологічну операцію його можна умовно поділити на дві групи — таке, що скріплює деталі в одній площині, а також кутове, яким закріплюють краї деталі виробу в кут. Перед обплетенням по всій довжині передбаченого шва прорізають отвори за допомогою спеціального пристрою (просікача).

З'єднувальним матеріалом в обплетенні є різноманітні шнури — капронові плетені, шовкові кручені, бавовняні та шкіряні смужки (мал. 7.51). Можна комбінувати шнури різного кольору, застосовувати контрастні або пофарбовані «тон у тон».

Для вечірнього чи урочистого одягу використовують золоті або сріблясті шнури, нитки з нанизаним бісером, дрібними перлами.

Обплетення по рівній площині виконують за типом швів «устик» і «накладний». Обплетення «устик» можна використовувати в будь-якому візерунку на зразок шнурування взуття.

Кутовим обплетенням прикрашають краї виробу або окремі деталі — манжети, коміри, планки-застібки.

Поєднуючи техніки просмикування та обплетення, на деталях відтворюють візерунчасті смужки, ланцюжки та фігурні елементи. Цю техніку можна виконувати з однієї або двох стрічок чи тасьми.

## 16. Клаптикова техніка

Слова *печворк* (з англ. *клаптикова робота*) і *квілт* (з англ. *вистьобана клаптикова ковдра*) широко використовують, вони не потребують тлумачення, зрозумілі як професіоналу, так і початківцю.

Клаптикова робота зароджувалася та розвивалася в різних народів світу. У музеях зберігають експонати, які вказують на давність цієї техніки шиття.





Незважаючи на практичність зшивання полотен з окремих клаптиків, у кожній місцевості застосовували своєрідні прийоми, народні, національні традиції, у яких відображено смаки й улюблені кольори.

Необхідно розрізнити народну клаптикову традицію, нерозривно пов'язану зі способом сільського життя, і сучасне клаптикове шиття як складову художньої творчості та декоративного мистецтва.

Раніше в Україні було поширене не клаптикове шиття, а перешивання, оновлення одягу й ужиткових речей із зношених виробів. Тривалий та трудомісткий процес отримання домотканого полотна привчав до шанобливого ставлення до найменших клаптиків тканини, знаходження нових способів використання зношеного одягу.

З розвитком промислового виготовлення одягу традиції клаптикової техніки відійшли на другий план, але завдяки художникам і музейним працівникам інтерес до клаптикового шиття не тільки не зник, а й продовжує зростати.

Сучасні клаптикові роботи в народному стилі відрізняються особливою яскравістю, різноколірністю, гармонійним поєднанням картатої тканини, сміливим застосуванням в одному виробі тканин різних фактур.

Нині клаптикові технології переживають друге народження, стали доступним способом художнього самовираження, є мовою спілкування людей різних національностей та світогляду.

У клаптиковій техніці використовують невичерпну гаму кольорів і відтінків. Важливо правильно підібрати найрізноманітніші колірні співвідношення, тому що колір привертає увагу людей до виробу. Другий важливий фактор — композиція, яка допоможе пояснити та підкреслити задум декору й моделі одягу. Вибираючи кольори для клаптикових композицій, необхідно обов'язково враховувати їхній вплив на людей та пам'ятати аксіому: немає поганих кольорів, є невдалі колірні сполучення.

Клаптикові технології містять різноманітні прийоми шиття. У найпростішому з них застосовують орнаменти з рівних за розміром квадратів («шахова дошка»), з квадратів, що попередньо зшивають із чотирьох однакових смужок («шпали»), із шестикутників («стільники», «кубики», «акробатика») (мал. 7.52).



Мал. 7.52. Прийоми клаптикового шиття



Мал. 7.53. Моделі клаптикового одягу

Одна з найефективніших технік — шиття зі смужок — представлена способами клаптикового зшивання блоками: «колодязь», «сходинок», «бабусин секрет». Різні варіанти компонування блоків у клаптиковому виробі, орнаменти з овальними краями, хаотичним розташуванням смуг задовольняють найвибагливішу фантазію художника.

Створення клаптикового одягу — процес своєрідний, кропіткий та захопливий. Варто говорити не стільки про клаптиковий костюм, скільки про костюм із використанням клаптиків.

Використання клаптикової техніки викликало в людей бажання продовжувати національні традиції. Дуже важливо спрямувати фольклорність джерела творчості на створення позитивного емоційного враження, настрою, щоб костюм не мав вигляду фольклорної цитати з минулого, а був життєздатним, зручним і привабливим для людини XXI ст.

Одяг, виконаний за клаптиковою технікою, за призначенням може бути домашнім, спортивним, для відпочинку та вулиць, для дорослих і дітей, отже, для реального життя (мал. 7.53).



### Запитання та завдання

1. Які бувають види оздоблення одягу?
2. Назвіть техніки декорування одягу.
3. Що належить до основних засобів конструктивного оздоблення одягу?
4. Де застосовують кокілье та жабо?
5. Назвіть художньо-технологічні прийоми оздоблення одягу.
6. Які бувають види складок?
7. Що таке буфи?
8. Дайте визначення поняття «фестони».
9. Назвіть особливості ажурної машинної вишивки.
10. Що таке *аплікація* в оздобленні одягу?



## ВИДИ ЕСКІЗІВ І ЗАСОБИ ЕСКІЗУВАННЯ

### Види ескізів

У дизайні використовують різні ескізні техніки (мал. 8.1).

**Ескіз** — малюнок, виконаний від руки, з дотриманням основних правил креслення, який має всі дані, необхідні для виготовлення зображуваних предметів.

**Малюнок** — зображення предмета на площині, виконане олівцем, пером або фарбами тощо.

**Начерк** — малюнок, у якому відтворено лише найважливіші загальні ознаки того, що має бути зображено.

**Ескізування** — графічний етап роботи дизайнера в проектуванні одягу.



Мал. 8.1. Різні ескізні техніки

Існує кілька видів ескізів, кожен з яких має свої завдання та графічну манеру з тим чи іншим ступенем деталізації.

Усю різноманітність ескізних форм можна класифікувати так:

- фор-ескізи;
- робочі ескізи;
- творчі ескізи;
- технологічні ескізи;
- виставкові, презентаційні ескізи;
- рекламна графіка.

Зупинимося детальніше на розгляді ескізних форм одягу.

**Фор-ескізи** (чорнові замальовки) — малюнки майбутньої форми костюма з приблизним зображенням її основних ознак (мал. 8.2).

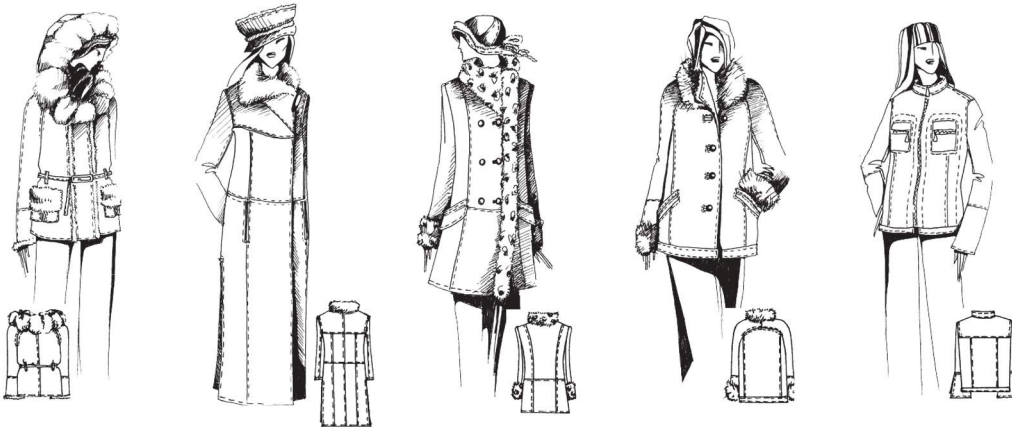


Мал. 8.2. Фор-ескізи

У фор-ескізах дизайнер розвиває початкову ідею, відображає візуальні образи, уявляє тип одягу та його призначення; визначає силует, пропорції і форму, працюючи в різних стилях — зі схематичними або об'ємними дво-вимірними замальовками; оцінює ідеї в процесі роботи та відбирає найкращі моделі для більш детальних ескізів.

**Робочі ескізи** — відтворюють силует, пропорції та деталі костюмної форми, а також її конструктивну основу (мал. 8.3, с. 113–114).

Ескіз — це вже не прості контурні малюнки, а конкретні вдосконалені ескізи, у яких абстрактна концепція дизайнера, народжена його уявою, стає об'єктом сприйняття інших людей. Ескіз має бути зрозумілим, однозначним і здатним передати дизайнерські задумки автора.



Мал. 8.3. Робочі ескізи





Мал. 8.3. Робочі ескізи (продовження)

**Творчі ескізи** — зображення моделей або колекцій у вільній манері, виконані з детальним відтворенням загальної форми одягу, окремих його елементів, колірних комбінацій та пропорцій кольору, а також декору (мал. 8.4).



Мал. 8.4. Творчі ескізи

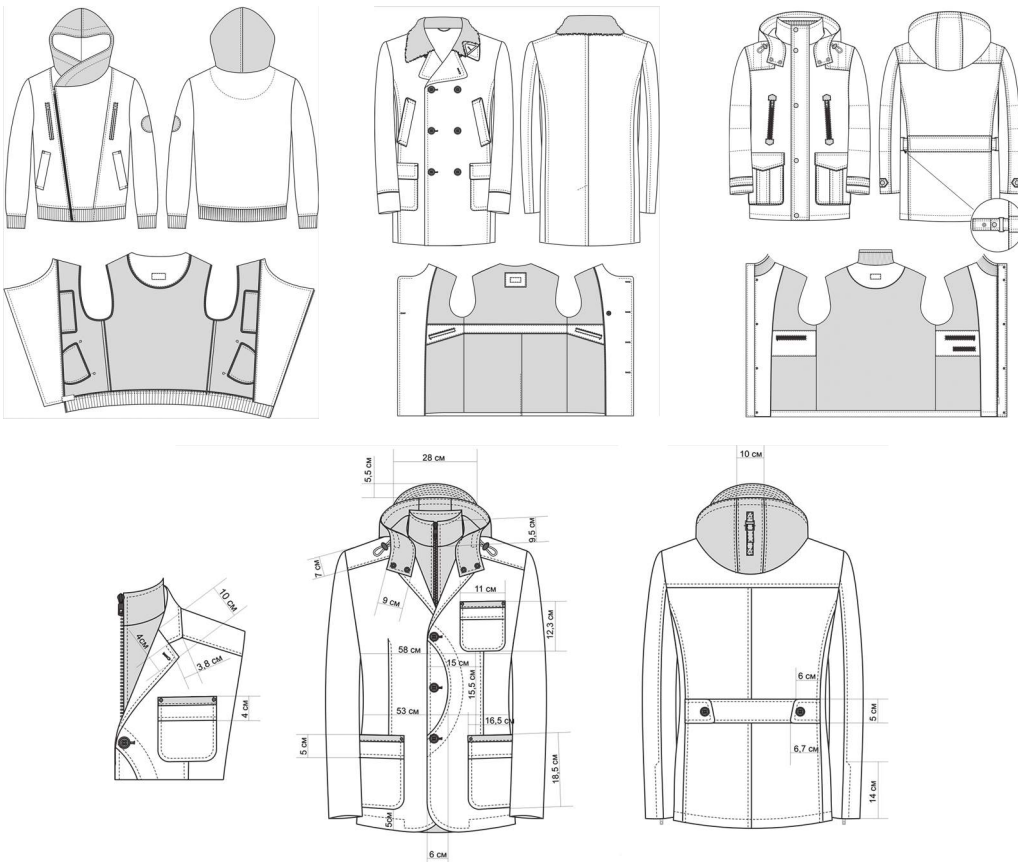
**Робочий малюнок-схема (технічний)** — двовимірне зображення моделі на площині, яке застосовують для того, щоб дати точну інформацію про крій, оздоблення і декоративні елементи (мал. 8.5).

За допомогою малюнка-схеми можна визначити крій, декор, прийняти рішення про технологію виконання швів, місце розміщення та вид основних деталей. Це чіткі, прості й доступні для розуміння способи ілюстрації моделей одягу, що передають кожну деталь виробу.



Мал. 8.5. Робочий малюнок-схема

**Технологічні ескізи** — це рисунки-специфікації, які використовують у масовому виробництві, у промисловому проектуванні. Вони вміщують значну кількість технологічної інформації і деталі виготовлення одягу тощо (мал. 8.6).



Мал. 8.6. Технологічні ескізи

**Виставкові ескізи** — це ескізи, які вибирають дуже ретельно, для виразного представлення роботи (мал. 8.7).



Мал. 8.7. Виставкові ескізи

Елементами виставкових ескізів є безпосередній ескіз моделі, а також малюнки-схеми (технічні), що його доповнюють, зразки матеріалу — основного й оздоблювального, фурнітура, робочі ескізи, колірні зразки, фотоджерела ідеї.

**Рекламна графіка** — графічна продукція, призначена для привернення уваги споживачів до моделей або колекції, яку пропагують (мал. 8.8).



Мал. 8.8. Рекламна графіка

До засобів ескізування належать різні матеріали й інструменти. Підібрати необхідний арсенал для вашої подальшої творчої роботи допоможе подана інформація.

## Засоби ескізування

### 1. Матеріали, на яких виконують ескіз

**Папір (звичайний, офісний)** — окремі аркуші чи скріплені аркуші в альбоми (блокноти, скетчбуки) для замальовувань олівцем або гелевою (капілярною) ручкою, лайнером (мал. 8.9, а).

**Папір для креслення, ватман, напівватман, картон** — вибір якості та щільності основи пов'язаний із технікою малюнка: для роботи олівцем, крейдою, аквареллю обирають папір із шорсткою поверхнею, а робота маркерами та фломастерами потребує гладкої поверхні (мал. 8.9, б).

**Калька** — прозорий (матовий) папір, що може знадобитися як допоміжний засіб або захисне покриття (мал. 8.9, в).



Мал. 8.9. Матеріали для виконання ескізів



## 2. Інструменти та матеріали для виконання ескізу

*Пензлі* — для роботи фарбами; різних розмірів, форм, якості, з натурального («білка», «колонок», «поні») і синтетичного волокон (мал. 8.10, а).

*Графітний олівець* твердий (тонкі, неясраві лінії) має маркування з літерою Т (2Т, Т, ТМ); м'який (товсті, яскраві лінії насиченого кольору) має маркування з літерою М (2М, М, 6М). Зазвичай позначення виконане латинськими літерами Н (твердий) і В (м'який) (мал. 8.10, б).

*Кольорові олівці* звичайні та водорозчинні (акварельні) (мал. 8.10, в).

*Механічні (цангові) олівці* — з висувним графітним стержнем: товстим і з пристроєм для його загострювання, або тонким, що загострювання не потребує (мал. 8.10, г).

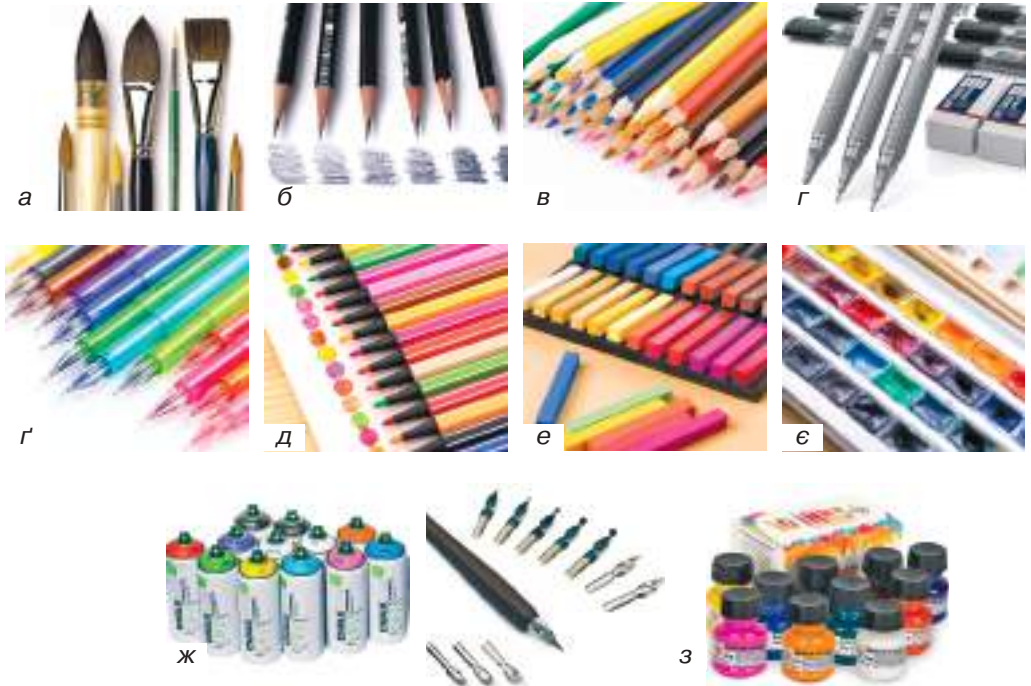
*Гелеві (капілярні) ручки, лайнери* використовують для наведення конструктивних ліній, посилення контуру ескізу після нанесення кольору (мал. 8.10, г).

*Фломастери (волоконні олівці), маркери* забезпечують різноманітність кольорів і прискорюють роботу над ескізом (мал. 8.10, д).

*Пастель суха, або крейда*, різноманітних кольорів. Вона дає змогу відтворити м'якість матеріалу й оксамитову поверхню (мал. 8.10, е).

*Фарби на водній основі: акварель, акрил, гуаш, темпера* (мал. 8.10, є).

*Фарби в аерозольному упакованні* — для нанесення фарби методом розпилювання на поверхню для рівномірності покриття, часто використовують у поєднанні з трафаретами (мал. 8.10, ж).



Мал. 8.10. Інструменти та матеріали для ескізів

*Металеві пір'я, чорнило, чорна або кольорова туш* — для виконання ескізів у специфічній графічній техніці (мал. 8.10, з).

### 3. Приладдя для художніх робіт

*Планишети (топітри)* використовують для закріплення аркушів паперу під час малювання (мал. 8.11, а).

*Папки, файли, пластикові конверти* призначені для зберігання, перенесення, захисту ескізів від негативного впливу зовнішнього середовища (мал. 8.11, б).

*Альбоми та папки-портфоліо* використовують для зберігання і транспортування презентаційних ескізів (мал. 8.11, в).

*Плівка для ламінування* призначена для закріплення елементів колажу, елементів декору й оздоблення ескізу (мал. 8.11, г).

*Ластик* використовують для очищення поверхні або видалення неточних, зайвих ліній, виконаних олівцем, крейдою, для підчищення меж контурів малюнка та висвітлення тону (мал. 8.11, ґ).

*Клей ПВА, канцелярський клей* використовують для з'єднання окремих елементів колажу, робочого або виставкового ескізів (мал. 8.11, д).

*Фольга, декоративний папір, фурнітура* стають у пригоді для роботи над колажем, створення творчого, виставкового, презентаційного ескізу (мал. 8.11, е).



Мал. 8.11. Приладдя для художніх робіт



Мал. 8.11. Приладдя для художніх робіт (продовження)

*Палітру* використовують для змішування фарб під час роботи (мал. 8.11, є). *Ножниця, ніж для паперу, лінійки* — необхідні допоміжні інструменти та приладдя, особливо під час створення колажу (мал. 8.11, ж).

*Сучасні технічні засоби*: комп'ютер, ксерокс, сканер, графічний планшет, стилус, графічне програмне забезпечення тощо (мал. 8.11, з).



### Заяпитання та завдання

1. Що таке *ескіз*?
2. Визначте відмінність між малюнком і начерком.
3. Які переваги застосування трафарету в ескізуванні?
4. Як класифікують ескізні форми?
5. Дайте характеристику фор-ескізу.
6. Для чого призначені виставкові ескізи?
7. Для чого використовують рекламну графіку?
8. Назвіть приладдя для художніх робіт.
9. Які інструменти та матеріали використовують для виконання ескізу?

**Вправа 1.** Проаналізуйте зразки фор-ескізів. Виконайте на власний вибір ескізи за цією формою.

**Вправа 2.** Виконайте два ескізи обраної моделі: один ескіз — у художній творчій формі, а інший — як технологічний. Чим вони відрізнятимуться?

**Вправа 3.** Зробіть підбір зразків ескізів одягу у формі рекламної графіки. Охарактеризуйте особливості таких ескізів.

## ЕСКІЗНІ ТЕХНІКИ В ПРОЄКТУВАННІ ОДЯГУ



### Особливості вибору технік в ескізуванні

В ескізуванні застосовують безліч прийомів і технік, за допомогою яких можна зобразити постать людини в статиці або динаміці, з відтворенням міміки та рис обличчя або застосуванням символічного зображення фігури. Можливі варіанти, коли всю площину малюнка заповнює тільки один виріб чи кілька. Автори працюють фарбами (мал. 9.1) або обирають іншу техніку — лише чорним олівцем (мал. 9.2).



Мал. 9.1. Створення ескізу фарбами



Мал. 9.2. Створення ескізу олівцем

Інколи з одного ескізу можна точно визначити, яким буде готовий виріб (мал. 9.3, а), іноді — тільки визначити основні лінії, концепцію задуму, що залишає свободу подальшої деталізації (мал. 9.3, б).



а



б

Мал. 9.3. Інформативний зміст ескізу



Робота над ескізами — творчий процес, який дає можливість визначити силует майбутнього виробу, відчути співвідношення окремих вузлів і частин, їхній пластичний, конструктивний та естетичний взаємозв'язок.

Порівняння всіх етапів роботи над ескізом у процесі пошуку дає можливість із достатньою наочністю встановити, що поліпшується або погіршується, відібрати найкращі варіанти ескізу. Зіставлення всіх малюнків на етапах ескізування допомагає автору розібратися в їхній якості та зробити остаточний вибір.

Ознайомившись з аналогами моделей одягу, дизайнер уявляє свій варіант виробу, робить спочатку начерки, замальовування зовнішнього вигляду з метою в подальшому досягти більшої досконалості форми та художнього образу.

Перші образні ескізи та начерки виконують для того, щоб визначити концепцію колекції, проекспериментувати на папері, знайти нові ідеї. Наступні ескізи більш художні — виразні й ілюстративні. Манеру їхнього виконання обирає дизайнер, але іноді він застосовує нестандартні, креативні рішення.

Усі символи ескізів будуть правильно прочитані, уточнені та реалізовані в матеріальному вигляді, якщо над створенням нових моделей працює команда однодумців: художник → конструктор-модельєр → технолог → кравець.

Щоб детально показати на ескізі зовнішній вигляд моделі одягу, відкрити її для «прочитання», постать зображують у вигідних для сприйняття позах, які підкреслюють особливості одягу. Це можуть бути типові статичні пози стоячи, сидячи, з фіксацією певних рухів під час ходьби.



Мал. 9.4. Деталізація та особливості моделі одягу в ескізі

Наприклад, зображення постаті з припіднятими, зігнутими або відхиленими від тулуба руками чи однією рукою підкреслює форму рукава. Щоб відтворити ефектну деталь спідниці чи штанів, низу сукні, зображують постать із відставленою ногою (мал. 9.4).

Як би професійно та досконало не був виконаний ескіз у графічному (чорно-білому) стилі, наповнення кольором надає йому ще більшої виразності, ефектності та зорового сприйняття (мал. 9.5).

Зображення костюма може бути тональним, світло-тіньовим, лінійним, плямовим, лінійно-плямовим, штриховим, а також передбачати комбінування різних способів (мал. 9.6).



Мал. 9.5. Кольорове наповнення ескізу



Мал. 9.6. Зображення костюма за допомогою різних способів

## Традиційні ескізні техніки в художньому проектуванні

Традиційними ескізними техніками в художньому проектуванні костюма є акварель, гуаш, акрил, за допомогою яких ескізи виконують у кольорі; олівець, туш, лайнер — якщо йдеться про чорно-білий варіант.

*Змішана (комбінована) техніка* — це сполучення в зображенні різних графічних засобів, наприклад: акварель, лайнер, комп'ютер, ксерокс.

Кожна із цих технік забезпечує певний ілюзорний ефект передання фактури матеріалів моделі одягу, яку зображують, має характерні особливості.

### 1. Робота з простим олівцем

Під час роботи з простим олівцем необхідно напрацювати певні навички. Насамперед потрібно правильно тримати олівець залежно від його м'якості та ліній, які треба провести. Якщо проводять тонкі й короткі штрихи, олівець



тримають трьома пальцями, як під час письма; для зображення довгих ліній чи тушування олівець тримають усією кистю руки.

Розглянемо прийоми малювання олівцем.

**Пряма лінія.** Для того щоб провести пряму лінію, на основу наносять дві опорні (контрольні) точки, з'єднуючи їх. Найважливішими напрямками вважають вертикальний і горизонтальний. Кожну нанесену лінію зіставляють із цими двома.

Важливо навчитися проводити довгу пряму на аркуші паперу, не відриваючи руки від нього.

**Паралельні прямі.** Проводять першу лінію, визначаючи, на якій відстані від неї має бути наступна. Цю відстань на папері позначають точками, проводять через них пряму лінію на око. Неабияку роль у цьому відіграє наявність у майстра окоміру.

Точку на малюнку застосовують для зображення світлотіні, лінійної надбудови форми як опори. Точку створюють дотиком вістря олівця або визначають методом перетину двох штрихів чи ліній, якщо точка опорна.

**Перпендикулярні лінії.** Дві ключові лінії — вертикальна й горизонтальна, перетинаючись, утворюють різні кути. Кут  $90^\circ$  називають *прямим*. Отже, перпендикулярні лінії — це ті, що перетинаються під прямим кутом. Щоб до горизонтальної прямої лінії провести перпендикулярну, на певній відстані від неї визначають точку, через яку проводять вертикальну пряму лінію під прямим кутом.

**Криві лінії.** Вони можуть бути відкритими й замкненими. Ці лінії передають на малюнку заокругленість контурів. Щоб грамотно відтворити плавність кривої лінії, визначають кілька опорних точок, що відповідають її формі. Через них проводять короткі дуги, які потім з'єднують тонкими штрихами.

**Використання технік олівця в ескізуванні.** Щоб не допустити помилок у роботі над ескізом, спочатку створюють контур майбутнього малюнка за допомогою звичайного графічного олівця.

Лінію, яка визначає межі форми та навколишнього простору, силует моделі одягу, називають **контуром**. Для ескізування — це комбінована складна лінія, створена з фрагментів прямих і кривих ліній за допомогою допоміжних ліній та штрихів.

## 2. Робота з пером

Коли йдеться про малювання пером, мають на увазі не тільки техніки з використанням туші, чорнил і ручок із пером, а й різноманітні сучасні інструменти: лайнери, маркери, ролери, маркери-пензлі. Перо замінили на кульку, а чорнило — на пастоподібну гелеву суміш, створивши кулькову ручку. З того часу технології малювання вдосконалюють, але нові можливості не означають, що давні техніки вилучено з арсеналу дизайнерів.

Досягати різноманітних графічних ефектів дають змогу певні прийоми роботи із цими інструментами. Як і в роботі олівцем, це — *штрихування*.

Залежно від типу штрихування можна отримати стилізовані плоскі зображення або передавати об'єм і фактуру матеріалу.

Наступний прийом — *точковість*, нанесення точок, якими створюють точкові тони, світліші чи темніші.

У роботі з пером практикують рівність і різкість ліній та вигинів, малювання двох і більше паралельних ліній.

Щоб створити єдиний тон, лінії проводять одну за одною рівно й чітко, вони мають бути однакової товщини, однаково віддаленими одна від одної, щоб проміжки між ними (білий папір основи) були теж однакової ширини.

### 3. Графіка гелевою ручкою

Графіка гелевою ручкою має певні переваги: зображення виходить чітким і насиченим. Працюючи з нею, необхідно контролювати натиск. Щоб отримати безперервну тонку лінію, використовують прямий натиск, ручку ставлять перпендикулярно до паперу, проводять пряму лінію. Цей прийом використовують для наведення контурів.

Можна виконати малюнок, отримуючи неяскраві штрихи, для цього ручку натискають під кутом. У такий спосіб посилюють і поглиблюють тіньову ділянку в ескізі.

Лінії, які наносять гелевою ручкою, переважно мають однакову товщину, це залежить від діаметра стержня. Щоб проводити лінії різної товщини, застосовують ручки з різним діаметром.

**Засоби художньої виразності в графіці (ескізі)** — це точка, лінія, штрих, пляма, контраст фону й зображення.

За допомогою цих різноманітних засобів одному й тому ж зображенню надають різний характер і настрій. Наприклад, штучним квітам як елементу костюма малюнок точкою надасть певної незавершеності, м'якості, прозорості; штрихом — динамічності; лінією — створить відчуття активності, «оживання»; плямою — заповнить зображення, приглушить дрібні деталі.

*Точка* — це найдрібніший з усіх образотворчих засобів. Виконання малюнка точкою або пунктиром займає немало часу й зусиль, але надає значні можливості для передання об'ємності. Точка добре спрацьовує у великій групі інших точок, що заповнюють площину аркуша. Точки використовують різного розміру, що дає змогу створити ілюзійні ефекти.

*Штрих* завдяки різноманітності типів допомагає зробити виразнішими тон і фактуру малюнка. Штриховий малюнок вважають більш емоційним за точковий.

*Лінія* — найпростіший прийом у графіці, який має кілька функцій: обмежує форму, визначає її характер, рух і пропорції. Лінію зображають на площині в одному напрямку, наприклад у довжину. Лінія може бути *довгою, короткою, безкінечною*, а також мати різні характеристики — бути *прямою, кривою, хвилястою, зигзагоподібною, м'якою, тонкою* тощо.



*Пляма* (або *тон*) разом із лінією відіграє важливу роль, але, на відміну від лінії та точки, заповнює більшу частину графічної поверхні. Пляма може бути однаковою за насиченістю, світлом, колірним фоном на всій площині малюнка, а може на різних ділянках мати різні характеристики колірного зображення. Плями, з яких складається зображення, бувають темними на світлому фоні й навпаки. Пляма та фон можуть відрізнятися і колірним тоном. Кожна форма має специфічні композиційно-художні властивості. Наприклад: «залівка» утворює рівну тонову поверхню, «відливка» характеризується плавним переходом від темного тону до світлого чи навпаки, а «розливка» — м'якими потьокками.

## 4. Акварель

*Акварель* — це один із видів техніки живопису фарбами, що розводять водою; фарби, якими виконують твір.

Акварель знаходиться на межі між графікою та живописом. Застосовуючи різні прийоми акварельних технік, досягають з'єднання легкого прозорого шару фарби з малюнком олівцем чи пером. Робота з аквареллю на сухому папері з насиченням контурного малюнка пензликом і використанням тіней відповідає так званій італійській техніці. Живописний твір на сирому папері за англійською технікою дає змогу досягти глибини зображення, відчуття сонячного світла та повітряної перспективи.

У створенні ескізів костюма використовують італійську акварельну техніку. Розчин акварельної фарби наносять на основу, переважно папір чи білий картон, тонким шаром. Застосовують нанесення одного або кількох шарів після висихання попереднього.

Перевагами акварелі є передусім швидке висихання фарб (3–5 хв), а також те, що виконавець має повний контроль над прозорістю фарби.

Один і той же колір за ступенем прозорості фарби змінюється залежно від співвідношення води та фарби (*мал. 9.7*).

Для напрацювання навички змішування та отримання потрібного ступеня прозорості експериментують, намочивши пензлик почергово у воду та фарбу. Працюють із палітрою та кюветом для змішування.



*Мал. 9.7.* Ступінь прозорості: мазок утворений більшою кількістю фарби, ніж води (*а*); однаковою кількістю фарби та води (*б*); більшою кількістю води, ніж фарби (*в*)

Під час роботи з аквареллю враховують, що після висихання насиченість кольору знижується на третину. Працюючи з акварельними фарбами, обирають кольори більш насичені за бажані.

Для видалення зайвої вологи та фарби проводять пензлем по згорнутому паперовому рушнику. Цей спосіб використовують для видалення зайвої вологи або фарби з малюнка.

**Градiєнт** – рівномірний перехід від темного тону до світлого (мал. 9.8).

На аркуші малюють квадрат або прямокутник. Фарбу на пензлик набирають темнішого кольору, починаючи з лівого верхнього кута, плавно проводять смугу до правого верхнього кута.

Пензлик промочують губкою або паперовим рушником, потім набирають більш світлий колір. Наступну лінію ведуть так, щоб вона накладалася на попередню.

Пензлик промивають, промочують губкою або паперовим рушником, набирають фарбу світлішого кольору, проводять смугу.

Пензлик промивають, мокрим пензликом набирають ще світліший колір, проводять смугу. Якщо смуга нерівна або перервалася, лінію повторюють.

Ретельно промивають пензлик і починають проводити смугу чистою водою. Сухим пензлем збирають валик фарби знизу «заливки».



Мал. 9.8. Виконання градієнта аквареллю

## 5. Створення структури

### Техніка сухого пензля

Це універсальна й креативна техніка, що дає можливість нанести на папір більше пігменту, ніж води.

Фарбу набирають на пензель, промочують його паперовим рушником. Злегка проводять пензлем по поверхні паперу, використовуючи тільки бічний бік щетини. Для того щоб посилити контрастність, просушують малюнок і повторюють процес нанесення фарби (мал. 9.9).



Мал. 9.9. Техніка сухого пензля

Для досягнення найкращих результатів використовують якісний круглий пензель із маленьким кінчиком, за допомогою якого можна провести лінію, ледь доторкнувшись до поверхні паперу.

### **Техніка по-сирому**

Це ще одна універсальна й популярна техніка, за якої фарбу наносять на зволожену поверхню. Цю техніку застосовують для створення ефекту м'якого розмитого фону.

На поверхню наносять чисту воду, яку зафарбовують. Коли блиск води зникне, починають її зафарбовувати. Поверх фарби можна додати воду, щоб підсилити ефект.

Для досягнення хороших результатів застосовують однотонні кольори. Перш ніж нанести новий колір, чекають, коли зникне вологий блиск попереднього кольору. Якщо поверхня буде занадто вологою, кольори не створять бажаного ефекту.

Якщо фарби наносять на вологу поверхню, кольори будуть світлішими. Перед використанням фарби перевіряють її тон на невеликих шматочках паперу (мал. 9.10).



Мал. 9.10. Приклади техніки по-сирому: суха (а), волога (б)

## **6. Створення ефектів**

### **Техніка застосування спонжа**

Спонж занурюють у чисту воду та віджимають. Його промокають на паперовому рушнику. Потім спонж опускають у фарбу. Злегка торкаються ним до паперу там, де виконують текстуру. Спонж очищають від фарби, опускають у наступну фарбу та повторюють процес. Для досягнення найкращих результатів починають зі світлих кольорів, закінчують темними.

Найпопулярнішим матеріалом для цієї техніки є «морська губка».

### **Техніка використання солі**

Це цікавий і креативний спосіб додавання різних структур на малюнку. Спочатку зафарбовують ділянку, на якій застосовуватимуть сіль. Коли блиск води майже зникне, на зафарбовану ділянку насипають дрібку солі. Потім папір просушують, акуратно знімають сіль після висушування поверхні паперовим рушником (мал. 9.11).



Мал. 9.11. Техніка використання солі



Мал. 9.12. Техніка бризок

### **Техніка бризок**

Ця техніка дає можливість створити ефект глибини та текстури (мал. 9.12).

На палітрі розводять фарбу темного відтінку. Потім торкаються фарби всією щетиною пензля (зубної щітки). Пензель (зубну щітку) тримають перевернутою догори щетиною над необхідною ділянкою малюнка. Повільно проводять великим пальцем уздовж щетини, утворюючи розбризкування фарби на цій ділянці.

Для досягнення найкращих результатів використовують темні відтінки фарби. Світліші відтінки не створюють хорошого ефекту. Додають ефект розмиття, розпилюючи на вологу поверхню.

### **Техніка «заливки»**

Це техніка накладання рівномірного одноколірного шару акварелі. Для оволодіння цією технікою на аркуші паперу малюють квадрат або прямокутник. Для «заливки» обирають темний колір (він наочніший), з концентрацією приблизно 30–50 %.

Фарбу набирають на плоский пензель і, починаючи з верхнього лівого кута, плавно протягують лінію фарби до верхнього правого кута.

Потім повторно набирають фарбу. Починають наступну смугу під першою, переконавшись, що вони перекриваються, одночасно розмиваючи валик фарби, який утворився на нижньому краю попередньої смуги.



Мал. 9.13. Виконання «заливки» аквареллю



Смуги продовжують накладати, зберігаючи однорідний відтінок. Можна використовувати пласку частину пензля, щоб зупинити смугу фарби по краю.

Якщо потрібно вирівняти останню смугу, пензель ведуть повільніше, підтягуючи його вгору, а потім загостреним пласким краєм завершують смугу, направивши пензель униз.

Якщо смуга перервалася, процес нанесення акварелі повторюють одразу.

Так рухаються до нижнього краю аркуша, зберігаючи однорідний тон. (мал. 9.13, с. 129).

## 7. Акварельні маркери

Останнім часом акварельні фарби в ескізуванні замінюють на акварельні маркери й акварельні олівці. Це впливає і на прийоми малювання.

Найпростіший прийом роботи акварельними маркерами — це використання звичайних маркерів чи фломастерів. Завдяки м'якому пензлю отримують однорідне, без переходів зафарбовування.

Інший, характерний для цього типу маркерів, підхід — малювати з використанням води, що перетворює маркерний малюнок на ніжний акварельний.

У процесі малювання застосовують будь-які акварельні техніки: розмивання водою для зміни насиченості кольору до напівпрозорості; змішування кольорів, створення плавних колірних переходів, нанесення кількох шарів пігментних чорнил для отримання нових відтінків, отримання інших ефектів.

Маркерами працюють на сухому чи зволоженому папері. Колір розмивають вологим пензлем або спеціальним водним пензлем із резервуаром. Кольори змішують безпосередньо на папері чи палітрі.

Акварельними маркерами виконують начерки, ескізи, дизайн-проекти в акварельних техніках, використовують для доопрацювання деталей, виконаних аквареллю.

## 8. Гуаш

Це один із різновидів водяних фарб із додаванням білил. На відміну від акварелі, гуаш — не прозора.

Через вміст білил ці фарби після висихання світлішають. Гуаш дає можливість малювати світлими кольорами на темному фоні й навпаки. Перед початком роботи фарби ретельно змішують до однорідності, тоді гуаш рівно лягає густим шаром на основу (папір чи картон), добре тримається, не розтріскується.

## 9. Акрил

Акрилові фарби застосовують у живописних роботах. В ескізуванні акрил використовують у створенні колажів та експериментальних ескізів одягу.

Під час малювання акрилом потрібно враховувати, що мазки висихають дуже швидко. Щоб ця властивість матеріалу не стала перешкодою, застосовують спеціальний сповільнювач висихання.



Під час засихання акрил стає темнішим.

Фарбу наносять у пастоподібній консистенції, а також у рідкому стані, при цьому фарбу розбавляють водою.

Після нанесення мазків утворюється рівна плівка.

Для видалення деяких фрагментів малюнка свіжу фарбу змивають водою, а після висихання — спеціальними розчинниками.

За допомогою акрилу створюють об'ємні зображення.

## 10. Аплікація

**Аплікація** (від латин. *applicatio* — прикладання) — спосіб створення орнаментів і зображень шляхом наклеювання на полотно різнокольорових клаптиків із будь-якого матеріалу.

**Декоративна аплікація** — це орнаменти та візерунки, якими можна прикрасити різні предмети. Це вид діяльності, під час якої опановують уміння вирізати й об'єднувати різні елементи прикраси (геометричні рослинні форми, узагальнені фігури птахів, тварин, людини) за законами ритму, симетрії, використовуючи яскраві кольори.

Аплікація буває *пласкою* та *об'ємною*, *одноколірною* та *різнобарвною*, *підкладною* або *виворітною*. До прийомів досягнення опуклостей деталей належать: згинання, торцювання, складання, тиснення.

Для створення аплікацій використовують найрізноманітніші матеріали, зокрема залишкові: найчастіше папір, тканину (бавовна, шовк, оксамит), шкіру, хутро, фетр.

Для оформлення ескізів за допомогою аплікацій застосовують декоративні шнури, бісер, паєтки, тасьму та ін. Основою для аплікації є картон, папір і тканина.

В аплікації вдало використовують пісок, насіння, соломку, пластилін, крупи, сіль, гудзики, серветки, кальку, шматочки старих шпалер, засушені квіти. Кожний матеріал має свої особливості, які впливають на техніку виконання аплікації та загальний вигляд ескізу (*мал. 9.18*).



Мал. 9.18. Створення ескізу за допомогою аплікації

## Прийоми виконання ескізів

Для виконання ескізів використовують різні способи й тенденції, що залежать від графічного задуму проєкту, а також індивідуальні прийоми роботи виконавця. Наведемо кілька з них.

*Природний прийом* — ескізи виконують у реалістичній, академічній манері, з незначною видозміною пропорцій та деталей одягу (мал. 9.19).

*Прийом-узагальнення* — зображення на ескізах стилізовані, абстрактні, іноді карикатурні (мал. 9.20).

*Синтетичний прийом* — модель на ескізі ледь помітна. Увага має бути зосереджена на одязі: голову зображують подібною до овалу, руки та ноги — тонкими штрихами (мал. 9.21).



Мал. 9.19.  
Природний прийом  
в ескізуванні



Мал. 9.20. Прийом-узагальнення  
в ескізуванні



Мал. 9.21.  
Синтетичний прийом  
в ескізуванні

*Декоративний прийом* — ескіз створюють тільки для досягнення естетичної мети, візуального ефекту. Оригінальне зображення перетворює модель на казковий, фантастичний витвір, порушуючи чіткість сприйняття контурів одягу (мал. 9.22).





Мал. 9.22. Декоративний прийом в ескізуванні



### Запитання та завдання

1. Назвіть традиційні ескізні техніки в художньому проектуванні.
2. Які особливості роботи аквареллю?
3. Які техніки використовують для створення структури?
4. Назвіть засоби художньої виразності в графіці.
5. Які є техніки для створення ефектів в ескізуванні?
6. Визначте прийоми виконання ескізів.

**Вправа 1.** Простим олівцем проведіть на аркуші паперу лінії різної довжини та товщини в будь-яких напрямках — вертикальні, горизонтальні, паралельні, перпендикулярні, під різним нахилом, такі, що перетинаються. Досягайте легкості, упевненості в роботі з олівцем, у проведенні ліній — одним чітким рухом. Одночасно перевіряйте можливості олівця як засобу малювання.

**Вправа 2.** Нанесіть на зображення будь-якого предмета штрихи в місцях, що дають можливість виявити об'єм предмета.

**Вправа 3.** Починаючи працювати з аквареллю, навчіться покривати фарбою весь простір аркуша-основи, використовуйте також вправу з рівномірного заповнення фарбою прямокутників або квадратів, зображених на аркуші паперу.

**Вправа 4.** Намалуйте олівцем на аркуші паперу різні геометричні та довільні за формою фігури, хвилясті криві лінії. Наведіть зображення гелевою ручкою, відпрацьовуючи чіткість повторення ліній.

### Ескізні техніки

**Вправа 1.** Виконайте змішування фарб основних кольорів, щоб сформувати навички отримання повного кольору. Змішуйте сині фарби із жовтими, сині із червоними, червоні із жовтими. Отримані кольори часто виходять складнішими, ніж ті, що належать до набору акварельних фарб.

**Вправа 2.** Для тренування окоміру неодноразово повторюйте відкладання відрізків заданої довжини, при звичайтесь до відкладання «на око» 1, 2, 3 см ... . Обравши простий за формою предмет, «на око» визначте його пропорції, потім відтворіть їх на малюнку.

**Вправа 3.** Наведіть приклади та зобразіть на малюнку абстракти й стилізоване зображення моделі одягу.

**Вправа 4.** Виконайте ескіз моделі одягу за допомогою комбінованої техніки. Які складові техніки застосовані? Назвіть їхні переваги. Як вони доповнюють одна одну?



## ВИДИ Й ОСОБЛИВОСТІ ЗОБРАЖЕННЯ ЕЛЕМЕНТІВ ОДЯГУ

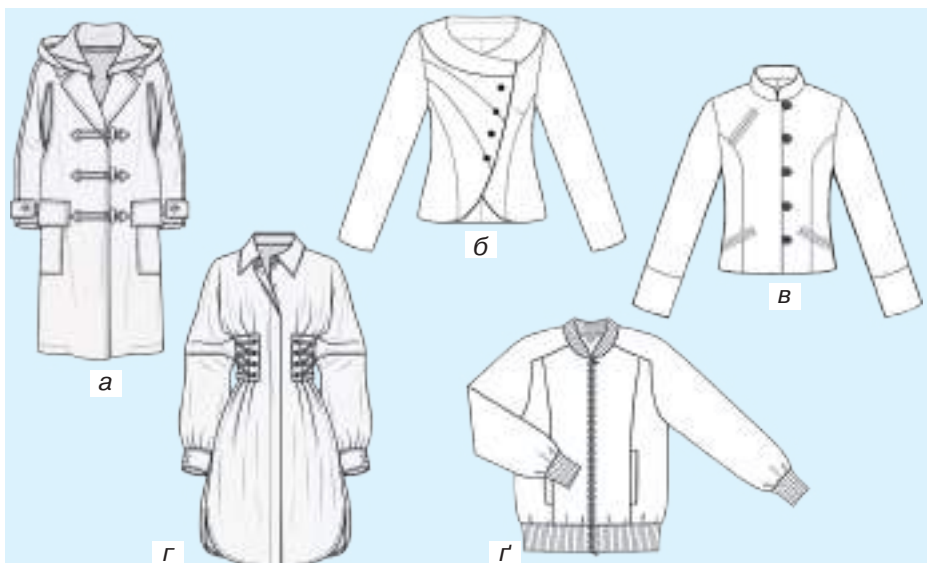
У процесі виконання ескізів моделей одягу важливу роль відіграє правильне зображення окремих елементів і деталей. По-перше, це створює загальне враження про модель, доповнює та розширює ідею її створення, по-друге, дає змогу визначити форму, кількість і розміщення деталей. Завдання дизайнера — обрати оптимальний варіант ескизу, дотримуватися певних правил його зображення для правильного зорового сприйняття.

### Застібки

Застібки в одязі мають не тільки функціональне, а й декоративне та художнє значення (мал. 10.1). За розміщенням їх використовують на пілочках, спинках, на лініях плеча; за принципом з'єднання застібок застосовують гудзики, петлі, гачки, тасьму-«блискавку», кнопки, шнурування.

Класичну бортову застібку зображають так: лінія краю борта незалежно від моделі завжди зміщена від середньої лінії виробу.

Якщо модель має центральну бортову застібку (однобортну), лінія розташування петель і гудзиків проходить по середній лінії виробу, тобто по осі



Мал. 10.1. Різні види застібок на одязі: застібка на перекидні петлі та гудзики (а); асиметричні застібки на петлі та гудзики (б); застібка на навісні петлі та гудзики (в); потаємна застібка на гудзики (г); застібка-«блискавка» (г)

симетрії. Якщо застібка зміщена (двобортна), то лінія розміщення гудзиків проходить на однаковій відстані від середньої лінії по обидва боки від неї.

Важливо визначити також принцип розміщення гудзиків, а саме: квадратом, прямокутником або трапецією.

## Коміри

Коміри, як у жіночому, так і в чоловічому одязі, дуже різноманітні за формою та розмірами (мал. 10.2).

Під час малювання коміра ураховують його прилягання до шиї, глибину та ширину горловини, частину плеча, яку він закриває.

Комір відкладний із лацканами зображують у поданій послідовності.

1. Визначають глибину горловини щодо лінії грудей (вище або нижче від цієї лінії), позначають на середній лінії виробу відповідну точку. Установлюють місце розміщення гудзиків. Малюють лінію перегину вилоги, далі – лінію борту. Обидві ці лінії – прямі.

Зображують форму вилоги (лінію «раскепу», уступу, його край), форму коміра (кут, видиму частину лінії горловини, відліт).

2. Малюють другу половину коміра й другу вилогу, дотримуючись принципу симетрії.

3. Надають малюнку завершеного вигляду: зображують строчку, гудзики, петлі.

Під час малювання комірів верхнього одягу враховують товщину тканини або хутра.



Мал. 10.2. Види комірів

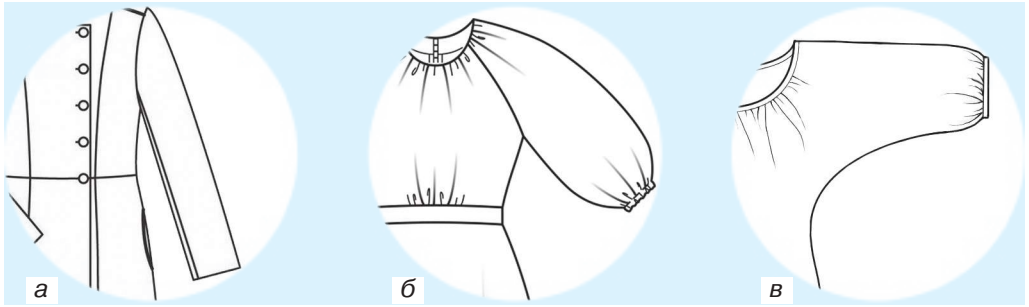
## Рукави

Принцип побудови рукавів та їхня конструкція визначають крій і форму виробу в цілому. Рукави бувають: вшивні, суцільновикроєні, реглан і комбіновані.

### **Вшивний рукав**

Рукави вшивають у пройму овальної форми. На верхній ділянці окату вони можуть бути з призбираними складками, буфами, мати виточки. Форма й об'єм рукавів різноманітні. Відповідно до моделі, бувають одно-, дво- та тришовні рукави (мал. 10.3, а, с. 136).





Мал. 10.3. Основні види рукавів: вшивний рукав (а); рукав-реглан (б); суцільновикроєний рукав (в)

### Рукав-реглан

Рукави цієї конструкції закривають ділянки плечей та рук. З'єднувальні шви зображають навкоси від лінії горловини до бічних швів. Різновидами реглану є рукави: реглан-погон, реглан-арка, реглан-кокетка, напівреглан (мал. 10.3, б).

### Суцільновикроєний рукав

Рукав цього крою проєктують як одну деталь із пілочкою та спинкою, він є суцільною з ними частиною. Має два шви — рукавно-плечовий та рукавно-бічний. Рукави конструктивно мають варіанти: з ластовицею (ромбоподібною), з відрізним боком (мал. 10.3, в).

### Комбіновані рукави

Крій цього виду рукавів полягає в сполученні різних видів рукавів в одному виробі. Наприклад, на пілочці — вшивний, на спинці — суцільновикроєний.

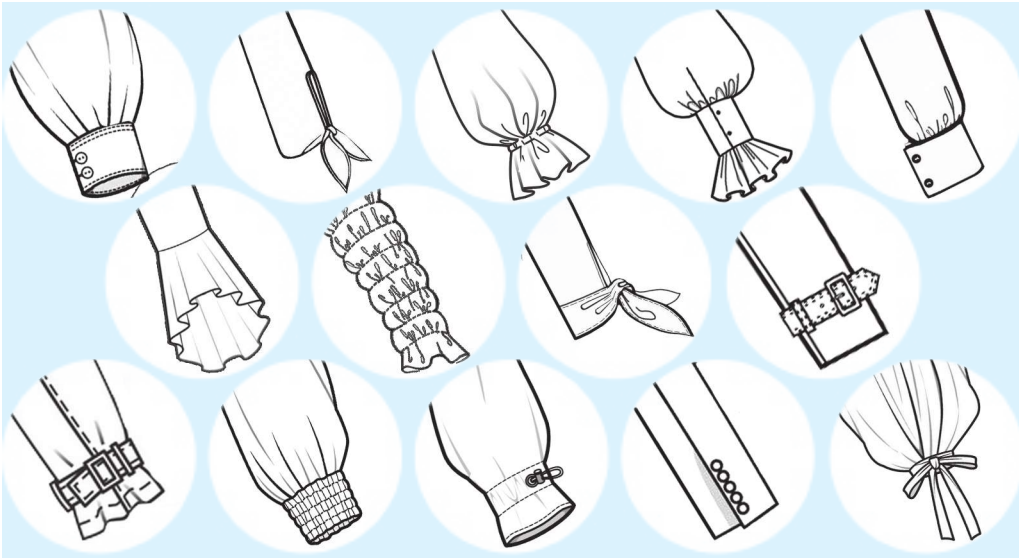
Щоб передати на малюнку фасон рукава, його зображують на зігнутій руці (при опорі на стегно) або на руці, відведеній убік. Важливо знати місця заломів, що утворюються на ділянках згинів рук і тіла людини.

Рукав може щільно облягати руку, передаючи пластику її зовнішніх форм, може бути широким, складатися з різних за об'ємом частин.

Малюючи вшивний рукав, звертають увагу на лінію з'єднання рукава з виробом. Класичним вважають рукав, лінія вшивання якого в пройму збігається з лінією з'єднання руки з тулубом. Пройма може бути завищеною, заниженою і спущеною.

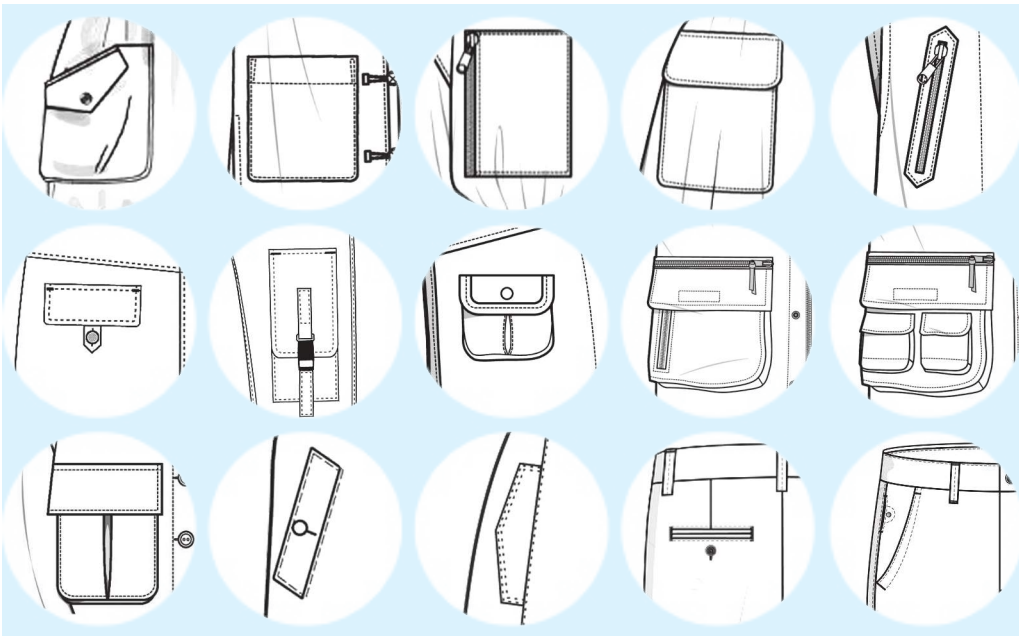
### Манжети та кишені

Манжети бувають *пришивні, відкладні, різні за формою, із застілкою і без неї* (мал. 10.4). Малюнок манжетів визначає їхні пропорції порівняно з рукавом і декоративним обробленням.



Мал. 10.4. Види манжетів

Кишені бувають накладними, прорізними, у швах, комбінованими, з клапанами (мал. 10.5). Їх можна розміщувати на будь-якій деталі одягу, ураховуючи власний задум.



Мал. 10.5. Види кишень

## Поясні вироби

### Спідниці

Спідниця є частиною багатьох плечових виробів, наприклад суконь і сарафанів. Спідниця — виріб жіночого гардеробу та невід’ємна складова костюма. За кроєм вони бувають: *прямі, завужені або розширені донизу, у складку, годе* (мал. 10.6).

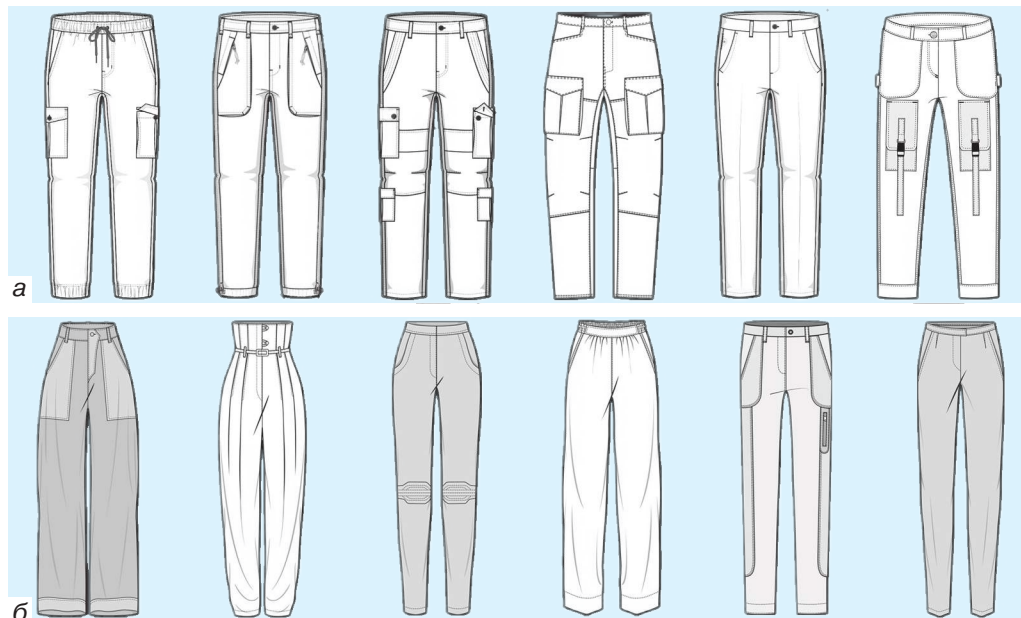


Мал. 10.6. Види спідниць

## Штани

Штани — зручний і звичний для сучасної людини одяг, представлений в усіх існуючих стилях (мал. 10.7). Зображуючи їх, ураховують, що опорна поверхня штанів може бути розміщена на лінії талії, вище або нижче від неї. За формою штани поділяють на *прямі, завужені, розширені, прилеглі й об'ємні, вільного покрою*. Довжина може бути різною.

Зображення спідниць і штанів здійснюють за загальними правилами малювання моделей одягу та відповідно до індивідуального стилю дизайнера.



Мал. 10.7. Види штанів: чоловічі (а), жіночі (б)

## Драпірування

Декоративним елементом в одязі є драпірування. Місце розміщення драпірування в моделі визначає лише дизайнер. Це можуть бути плечовий пояс, лінія грудей, стегон тощо. За допомогою драпірування створюють додатковий об'єм, який необхідно врахувати в ескізуванні, а також асиметрію в ескізі моделі (мал. 10.8, с. 140).

## Вигляд моделі одягу зі спини

Малюнки моделей одягу зі спини виконують, як правило, схематично, зменшеними порівняно з видом спереду. Якщо в моделі одягу увагу акцентують на деталях спинки, її малюнок виконують такого ж розміру, як і основний ескіз (мал. 10.9, с. 140).



Мал. 10.8. Зразки драпірування



Мал. 10.9. Вигляд моделі одягу зі спини



### Запитання та завдання

1. Назвіть елементи одягу.
2. Визначте розміщення застібок в одязі.
3. Розкажіть про принципи розміщення ґудзиків.
4. За якими ознаками розрізняють коміри в одязі?
5. Що враховують під час малювання комірів?
6. Який вид рукавів є базовим?
7. Розкажіть, які бувають види манжетів.
8. Назвіть функції кишень в одязі.
9. Що належить до поясних виробів?
10. Що називають *декоративним елементом в одязі*?
11. Що необхідно врахувати під час малювання комірів?
12. Чим відрізняється зображення вшивного рукава від рукава-реглана?
13. Що потрібно врахувати під час зображення манжетів?
14. Як зображують моделі одягу зі спини?

**Вправа 1.** Виконайте зображення центральної однобортної застібки.

**Вправа 2.** Виконайте зображення застібки зі зміщенням.

**Вправа 3.** Виконайте зображення положення руки, щоб передати її пластику та форму рукава.

**Вправа 4.** Виконайте зображення вшивного рукава та рукава-реглана. Визначте відмінності в побудові.

**Вправа 5.** Виконайте зображення моделі одягу зі спини:

- зображення вигляду моделі зі спини;
- для підкреслення деталей спинки.



## ПРОПОРЦІЇ ФІГУРИ В ЕСКІЗУВАННІ



Для створення одягу необхідно знати й обов'язково дотримуватися закономірностей пропорційних співвідношень фігури. Оскільки тіло людини є досить пропорційним, а знання законів пропорції дають змогу грамотно й естетично зображати моделі, дизайнери орієнтуються на пропорційно складені жіночі та чоловічі фігури.

**Пропорційність фігури** — це система розмірних величин тіла. Незважаючи на всі індивідуальні особливості, у будові тіла кожної людини є певні типові ознаки, які є в пропорційній фігурі, узятій за еталон.

У XV ст. Л. да Вінчі зобразив оголену фігуру чоловіка у двох позиціях, накладених одна на одну. Фігура чоловіка з розведеними руками й ногами, зображена в колі, а з розведеними руками та зведеними разом ногами — у квадраті. «Вітрувіанська людина» Л. да Вінчі символізує канонічні пропорції (мал. 11.1).

Значення малюнка в тому, що тільки ідеальні пропорції людини можна вписати в коло та квадрат, а центром золотой пропорції будови людського тіла було обрано місце розміщення пупа.

Визначено такий перелік пропорцій людського тіла:

1) голова й тулуб становлять половину всієї постаті людини, а друга половина — це ноги;

2) довжина розведених рук наближається до величини зросту людини;

3) ширина плечей дорівнює двом розмірам голови;

4) довжина руки дорівнює трьом розмірам голови;

5) опущена рука доходить до половини стегна;

6) довжина кисті руки дорівнює розміру обличчя, від підборіддя до лінії росту волосся;

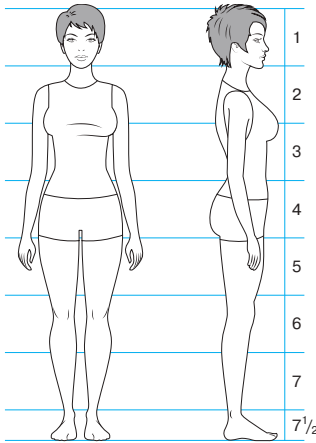
7) довжина стопи дорівнює висоті голови.

Нині одиницею для визначення пропорційності фігури, загальноживаним і зручним модулем зображення людської постаті є висота голови від підборіддя до маківки.

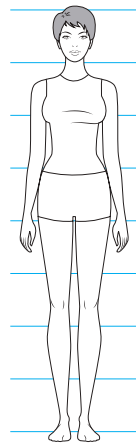
Відповідно до величини модуля каноном зображення тіла середньостатистичної людини обрано зріст 7–7,5 модулів (мал. 11.2, с. 142), високої — 8 (мал. 11.3, с. 142), у дизайнерських ескізах використовують пропорції до 9–10-ти модулів (мал. 11.4, с. 142).



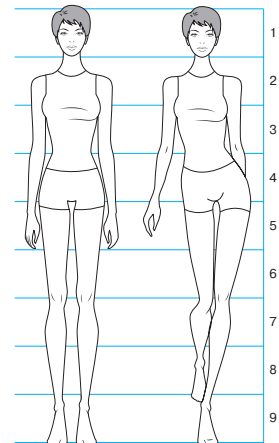
Мал. 11.1. Вітрувіанська людина



Мал. 11.2. Зображення зросту середньостатистичної людини



Мал. 11.3. Зображення зросту високої людини



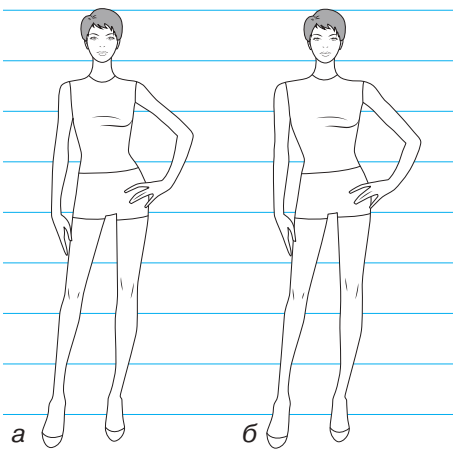
Мал. 11.4. Зображення зросту людини в дизайнерських ескізах

Існують пропорції 5-ти основних типів фігури для ширини визначених поясів людського тіла. Їх вимірюють у модулях, що дорівнюють висоті голови.

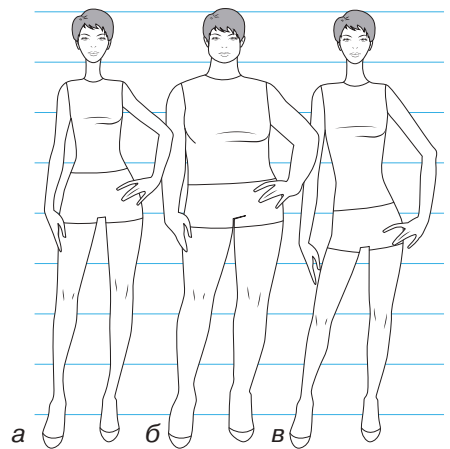
**Тун 1.** Ширина плечей фігури людини та ширина стегон дорівнюють 1,5 модуля, ширина талії дорівнює одному модулю (мал. 11.5, а).

**Тун 2.** Ширина плечей більша за ширину стегон, по лінії плечей ширина фігури дорівнює 2 модулям, ширина талії — одному модулю, ширина стегон — 1,5 модуля (мал. 11.5, б).

**Тун 3.** Ширина плечей дорівнює ширині талії, ширина стегон більша за них: по лінії плечей ширина фігури дорівнює одному модулю, ширина талії — одному модулю, ширина стегон — 1,5 модуля (мал. 11.6, а).



Мал. 11.5. Фігури 1-го (а), 2-го (б) типів



Мал. 11.6. Фігури 3-го (а), 4-го (б), 5-го (в) типів

**Туп 4.** Повна фігура — ширина плечей дорівнює ширині стегон, по лінії плечей ширина фігури дорівнює двом модулям, ширина талії — 1,5 модуля, ширина стегон — двом модулям (мал. 11.6, б).

**Туп 5.** Видовжений тулуб, короткі нижні кінцівки; ширина плечей дорівнює ширині стегон: по лінії плечей ширина фігури дорівнює 1,5 модулям, ширина талії — одному модулю, ширина стегон — 1,5 модуля (мал. 11.6, в).

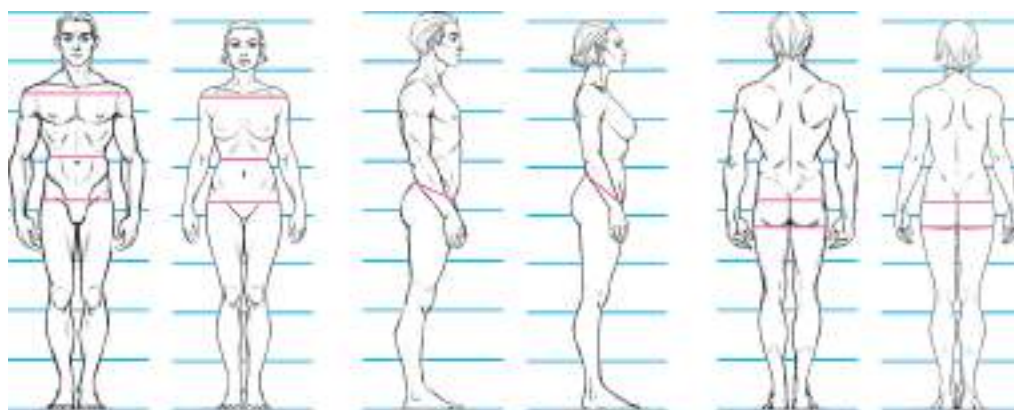
У пропорціях жіночої та чоловічої фігур існують певні відмінності (мал. 11.7). Жіноча фігура має коротші верхні та нижні кінцівки, ширшу тазову зону, вузькі плечі, коротші кисті рук і стопи, менш виражену лінію вилиць і щелеп. Для жіночої фігури характерні тонша талія, довга шия, похилі плечі. Верхній відділ грудної клітки вужчий, а грудна клітка в жінок коротша, живіт більше вигнутий уперед, а сідничні м'язи значно виступають назад. Усе тіло жінки має досить специфічні м'які обриси.

Чоловіча фігура відрізняється від жіночої вищим зростом і міцною будовою тіла, плечі, зазвичай, значно ширші за стегна, шия коротша та ширша. Але пропорційна будова фігури за модулями подібна до жіночої: натуральний зріст дорівнює 8-му модулю.

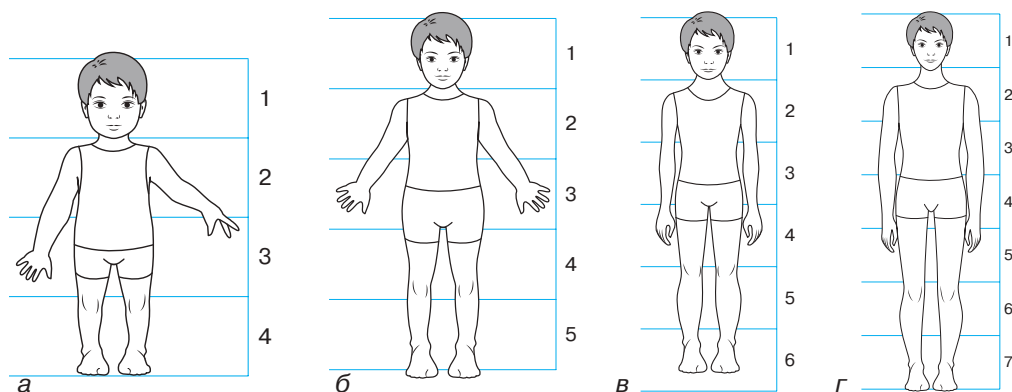
У бічному положенні краще підкреслено відносну довжину частин тіла, виразніші відмінності в нахилі тазу та посиленні поперекового прогину в жінок.

Зміни в пропорціях і будові людського тіла від народження до абсолютної фізичної сформованості виявляються в збільшенні розмірів тіла та всіх його частин, у різкій зміні співвідношень між різними частинами тіла. За весь період розвитку голова людини збільшується за висотою вдвічі, тулуб — утричі, руки — у чотири рази, ноги — майже в'ятеро, шия — усемеро. Об'єм грудної клітки збільшується в три рази.

Пропорції дитячої фігури змінюються залежно від віку (мал. 11.8, с. 144). Наприклад, висота голови новонародженої дитини має співвідношення до висоти всього тіла як 1 до 4, довжина верхніх кінцівок становить  $\frac{2}{5}$ , а нижніх —  $\frac{1}{3}$  від висоти фігури, пуп — середина фігури, живіт випуклий, і його обхват більший за обхват грудей, а ширина голови дорівнює ширині стегон.



Мал. 11.7. Відмінності в пропорціях чоловічої та жіночої фігур



Мал. 11.8. Пропорції фігури дитини: 1–2 років (а); 3–4 років (б); 5–7 років (в); 12–13 років (г)

У пропорціях тіла трирічної дитини модуль становить  $1/5$  її зросту, грудина стає ширшою, пуп так само ділить фігуру по висоті на дві рівні частини. Талія ще не визначена.

У семирічної дитини модуль становить  $1/6$  її зросту, а тулуб —  $1/3$  від загального зросту. Тіло дитини стає стрункішим, видовжуються верхні та нижні кінцівки.

У пропорціях тринадцятирічної дитини модуль становить  $1/7$  зросту. Кінцівки значно видовжуються, тулуб стає коротшим, плечі вужчими й окреслюються лінії талії.

Усі особливості розвитку фігури дитини різного віку наочно демонструють, що зміни пропорцій окремих частин тіла в процесі росту відбуваються нерівномірно. Тому їх варто враховувати під час зображення ескізів одягу для дітей різного віку.



### Запитання та завдання

1. Що таке *пропорційність фігури*?
2. Визначте перелік пропорцій людського тіла.
3. Скільки існує пропорцій основних типів фігури?
4. Дайте характеристику основних типів фігури.
5. Які відмінності в пропорціях жіночої та чоловічої фігури вам відомі?
6. Від чого змінюються пропорції дитячої фігури?
7. Порівняйте особливості пропорцій фігури дитини різного віку.

## ПОСЛІДОВНІСТЬ ВИКОНАННЯ ЕСКІЗУ МОДЕЛІ ОДЯГУ



Для створення ескізу моделі одягу насамперед потрібна ідея. Вона виникає від накопичених вражень із багатьох джерел інформації — навколишнього світу, творів мистецтва, світлин, матеріалів друкованих видань, показів мод та інтернет-ресурсів. Твори відомих модельєрів, колекції яких представлено широкому загалу, є основою для роботи з аналогами. Кожна колекція відображає пропозицію автора щодо концепції розвитку моди, що іноді суперечить загально визнаним позиціям.

З величезної кількості концептуальних пропозицій та варіантів виникнення нових ідей дизайнер придумує та вимальовує власний образ як одиначної моделі одягу, так і колекції як результату розвитку й утілення задуму.

Реальні чи уявні враження щодо майбутньої моделі зазвичай фіксують начерками, фор-ескізами в блокнотах (скетчбуках), відображають на мудбордах. Настає момент, коли дизайнер готовий відтворити ідею в повноцінному ескізі моделі одягу на фігурі людини.

Цей твір виконують в обраній індивідуальній манері з дотриманням пропорційності зображення постаті людини.

Зрозуміло, що для виконання ескізів важливо мати навички малювання моделі одягу на фігурі людини, керуватися даними про пропорції тіла, уміти передавати пластику тіла й рухів. Створюючи графічний образ фігури в одязі, дизайнери можуть застосовувати всі відомі техніки художньої виразності.

Малюнки моделей одягу, як правило, відрізняються певною умовністю та узагальненням. Основну увагу приділяють безпосередньо одягу. Не завжди потрібно зображати всю фігуру людини, наприклад, якщо створюють ескіз сорочки, достатньо малюнка тулуба.

На початковому етапі напрацювання навичок ескізування для зображення фігури людини використовують схеми (рамки, сітки), за основу яких узято дані з пластичної анатомії та щодо пропорцій тіла людини. Хоча ці пропорційні схеми умовні, однак їхнє застосування дає змогу досить точно та виразно передати різні пози людини.

Практикують послідовність побудови фігури людини (жіночої фігури) у статисти.

### Компонування простору на аркуші паперу

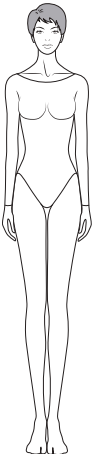
Роботу розпочинають із підготовчої організації простору аркуша паперу, слідкують за тим, щоб інформація, яку хочуть передати, була виокремлена, знаходилася на передньому плані. Аркуш паперу не має бути перевантаженим: більша його частина повинна бути заповненою, але не завантаженою інформацією.



Планування розміщення ескізу краще розпочинати зверху. В організації простору намагаються досягти рівноваги — вдалої збалансованості малюнка, яку роблять іноді інтуїтивно.

## Зображення пропорційної фігури людини в статиці

### Приклад 1



Мал. 12.1.  
Зображення  
фігури людини  
в прямостоячій  
позі

Фігура людини зображена в прямостоячій позі, опора на обидві ноги, руки опущені (мал. 12.1).

На аркуші паперу намічають розміщення майбутнього зображення, ураховуючи необхідність відступу від країв аркуша, зверху — більший, знизу — менший.

Посередині аркуша проводять вертикальну пряму лінію, що за довжиною має відповідати обраній пропорційній схемі, складатися з 8-ми, 9-ти чи 10-ти однакових відрізків, що рівні модулю — висоті голови зображуваної фігури.

Верхня точка має відповідати розміщенню маківки голови, нижня — основи (п'яти) ступнів, між ними, наприклад, ще 8 точок, якими виокремлені 9 відрізків за довжиною, що дорівнюють модулю.

Через точки поділу (0–9) проводять паралельні лінії, перпендикулярні до вертикальної прямої. Так формують сітку — схему побудови фігури (мал. 12.2, а).

Через середину відрізка (1–2) проводять додаткову горизонтальну пряму, яка відповідає лінії плечового поясу, в обидва боки від основної вертикалі відкладають по 0,75 величини модуля — отримують крайні точки лівого та правого плеча. У сумі ширина плечового поясу становить 1,5 модуля (мал. 12.2, б).

Щоб визначити лінію 2, яка позначає груди, потрібно відкласти ліворуч і праворуч від вертикалі по 0,5 модуля. Відстань між точками дорівнює одному модулю (мал. 12.2, в).

Щоб сформувати плечове скошення, намічають середину відрізка (1–2), яка відповідає середині довжини шиї, з'єднують точки середини шиї та крайні точки плечей. Ширина шиї дорівнює половині довжини плеча або половині ширини голови (мал. 12.2, г).

Пряма лінія 3 відповідає розташуванню талії, ширина якої — один модуль. Відкладають від вертикалі ліворуч і праворуч по 0,5 модуля, обмеживши розмір талії.

Лінія 4 — це лінія стегон, їхня ширина дорівнює 1,5 модуля. Відкладають відповідно ліворуч і праворуч від вертикалі по 0,75 модуля, обмеживши ділянку стегон (мал. 12.2, г).

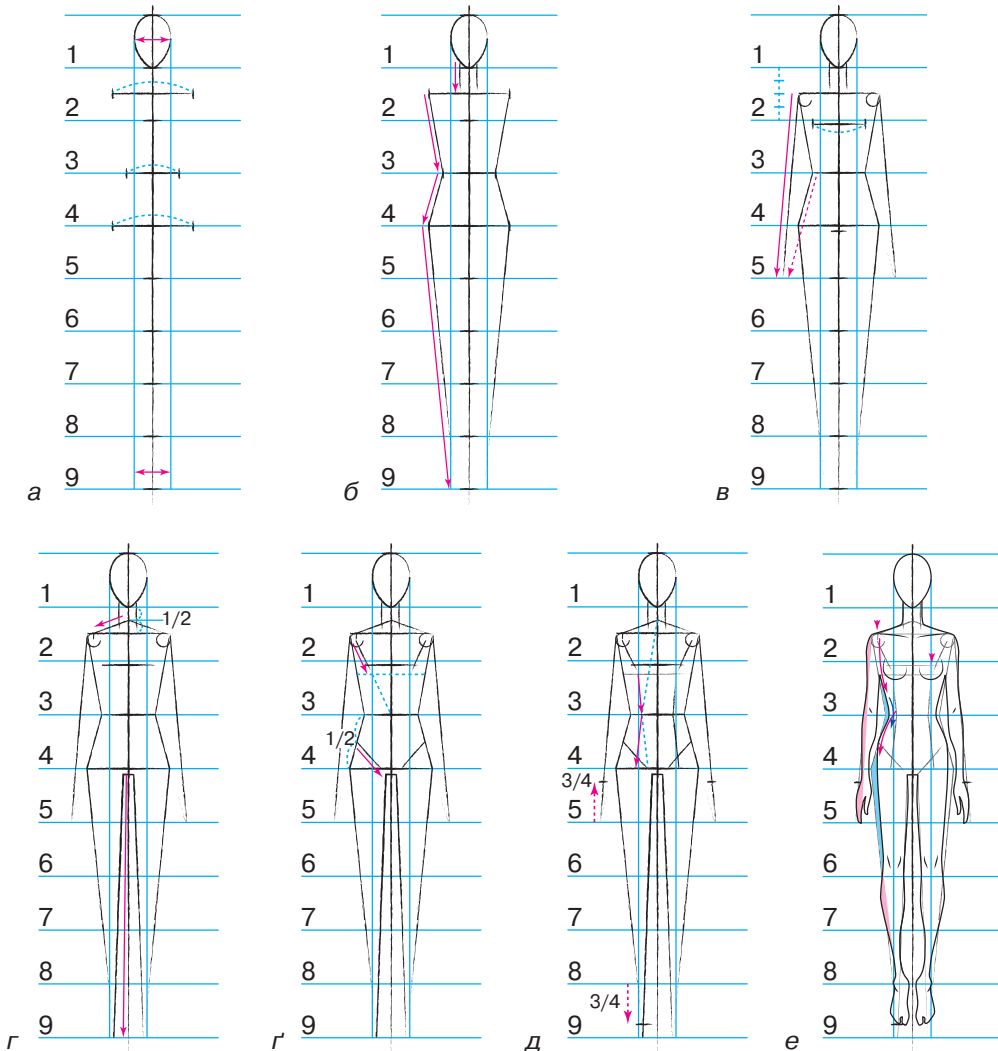
Послідовно з'єднують точки ліворуч і праворуч від вертикалі, намічають контури тіла людини. Плавними лініями зображують руки, умовну м'язову

масу на ділянці плеча та передпліччя. За правилами малювання фігури лікоть знаходиться на рівні лінії талії, кисть середнім пальцем досягає рівня середини стегна (мал. 12.2, д).

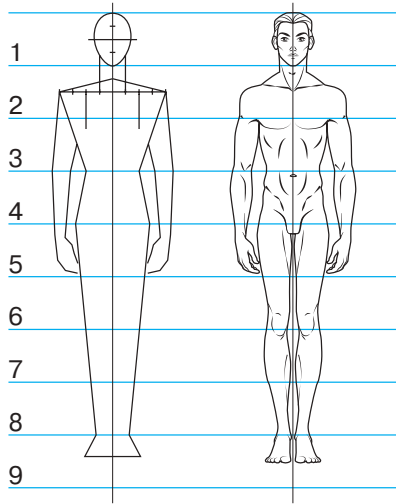
Промальовують внутрішні лінії ніг.

На відрізку 6 окреслюють коліна, далі — об'єм гомілки, на відрізку 8 — основи ступнів, на  $\frac{2}{3}$  відрізка 8–9 — ступні. Ураховують те, що гомілка не може бути ширшою від шиї; ширина стопи дорівнює ширині коліна (мал. 12.2, е).

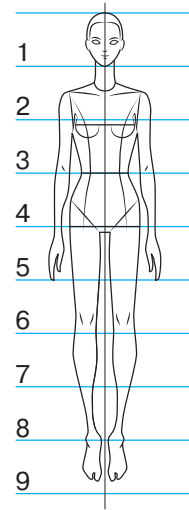
Схему чоловічої фігури будують аналогічно, ураховуючи те, що ширина плечей відповідає двом модулям (довжина плеча — один модуль), ширина талії та тазового поясу —  $\frac{1}{5}$  модуля (мал. 12.3, с. 148).



Мал. 12.2. Зображення фігури людини в статиці



Мал. 12.3. Схема чоловічої фігури



Мал. 12.4. Зображення фігури людини в базовій позі

На завершальному етапі коректують форму фігури, наводять її контури.

Виконаний малюнок зображує фігуру людини (у статиці). Ця поза є симетричною, найпростішою, базовою (мал. 12.4).

Вона не потребує реалістичного виконання, призначена суто для «одягання», має відповідати балансу одягу, продемонструвати його особливості та новизну.

### Вивчення схематичних зображень динамічних поз людини

Якщо неодноразово повторювати зображення, можна малювати, не використовуючи пропорційну сітку, від руки всю постать людини.

Малювати постать людини в різних позах допоможе вивчення рухів і поворотів тіла людини, їхні схематичні зображення. Схематичні фігури людини подано в різних джерелах інформації, вони демонструють співвідношення різних частин тіла. Навчатися зображати такі схематичні фігури допомагають спостереження за власним тілом або тілом іншої людини, за зміною положень конструктивних поясів, згинанням хребта, рухами кінцівок.

Наприклад, якщо людина спирається на одну ногу (ліву), іншу (праву) відставляє, змінюється положення лінії стегон і плечового поясу: права точка лінії стегон опускається, слідуючи за відставленою ногою, права точка плечового поясу піднімається, а ліва опущена (мал. 12.5).

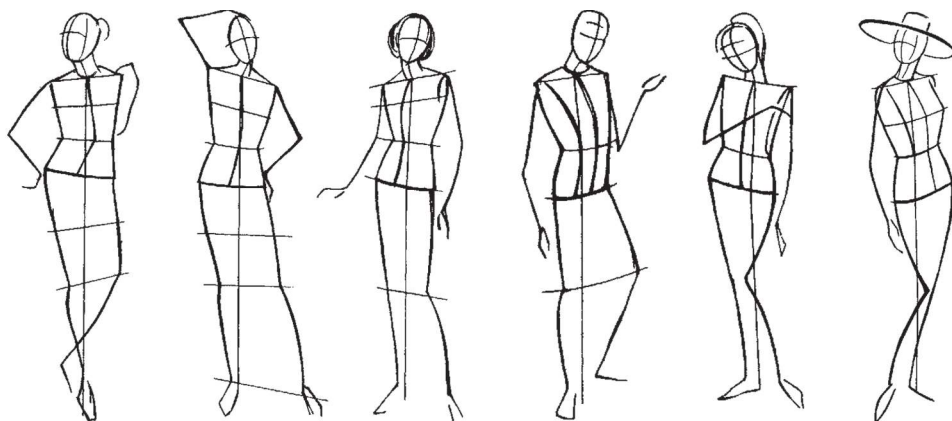
Для правильного зображення (постановки) фігури в динаміці на аркуші паперу необхідно враховувати: фігура має бути стійкою, не створювати враження падаючої. Із цією метою визначають лінію ваги, проводять вертикальну пряму від яремної западини (точка перетину ліній плечей) до лінії 9 — нижнього краю фігури.

У фігури, яка стоїть прямо на обох ногах, центр ваги знаходиться посередині лінії, що з'єднує опорні точки ніг.

Якщо у фігури, яка стоїть прямо, одна нога відставлена або зігнута в коліні, а друга опорна, центр ваги розміщений на опорній нозі, а вертикаль від яремної западини проходить до опорної точки її стопи.

Вивчити стійкість динамічних поз людини допомагають схематичні фігурки. Зміни положень лінії та центрів ваги залежно від рухів і поз людини наведено на поданому малюнку.

Динамічні пози фігур створюють у тій же послідовності, як і фігури, що стоять прямо. Оволодіти їхнім вільним зображенням можна шляхом практичного повторення.



Мал. 12.5. Схематичне зображення руху й обертів фігури людини

## Зображення фігури людини в динаміці

### Приклад 2

Фігура людини зображена з незначним поворотом, опирається на одну ногу, інша зігнута в коліні, відставлена, руки опущені (мал. 12.6, с. 150).

1. Лінії плечей, талії та стегон відхилені від горизонтального положення, позначають ширину проєкцій на цих поясах, залишають їх паралельними (мал. 12.7, с. 150).

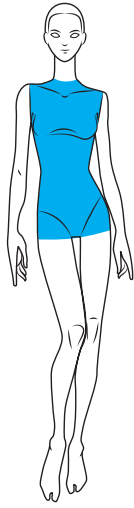
2. Позначають зону промежини, нижче від лінії стегон 4.

3. Від центральної точки лінії плечей до лінії промежини наводять лінію, перпендикулярно (під кутом  $90^\circ$ ) до ліній талії та стегон (мал. 12.8, с. 150).

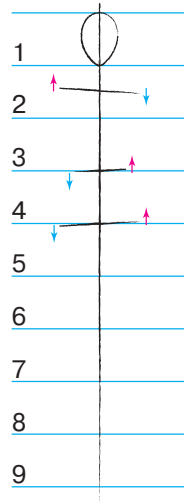
4. З лівого боку з'єднують лінії плеча, талії та стегон, продовжують лінію до центру лінії 9, отримуючи зовнішню контурну лінію опорної ноги (мал. 12.9, с. 150).

5. З правого боку з'єднують лінії плечей, талії, стегон і коліно, продовжуючи лінію до точки, що знаходиться вище від лінії 9, з певним відхиленням від вертикалі (нога відставлена). Позначають напрям для рук (мал. 12.10, с. 150).

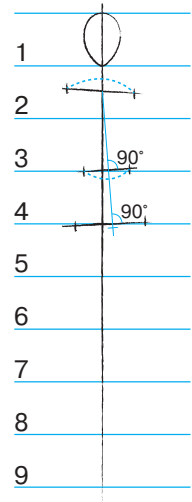
6. Малюють ший, плечі, руки, внутрішні контури ніг і стоп, намічають лінію грудей та підгруддя (мал. 12.11, с. 150).



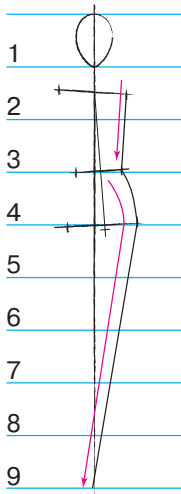
Мал. 12.6. Зображення фігури людини з незначним поворотом



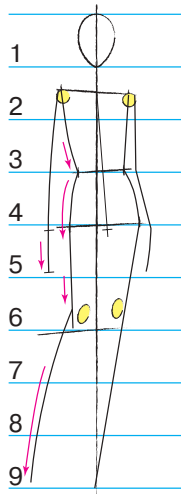
Мал. 12.7. Зображення ліній плечей, талії та стегон



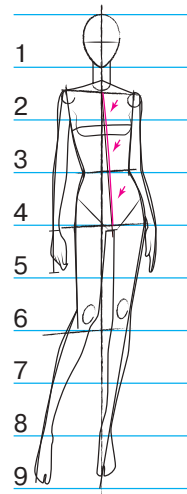
Мал. 12.8. Розміщення перпендикулярної лінії



Мал. 12.9. Зображення зовнішньої контурної лінії опорної ноги



Мал. 12.10. Зображення правого боку фігури та ліній рук



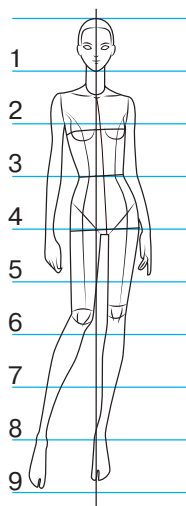
Мал. 12.11. Зображення шії, плечей, рук, контурів ніг і стоп, ліній грудей та підгруддя

7. Наводять дві вертикальні конструктивні лінії, що поділяють тулуб на центральну та бокові частини, три горизонтальних лінії — грудей, талії та стегон.

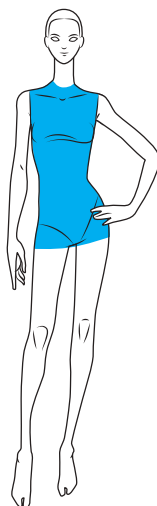
8. Наводять контури тіла чіткими лініями, надають тулубу вигляду тривимірності, регулюють серединну вертикальну лінію, урахувавши зміни на лініях грудей та промежини.

9. Завершують зображення фігури (мал. 12.12).

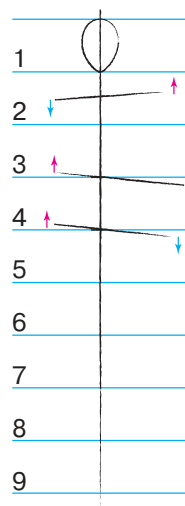




Мал. 12.12. Завершення зображення фігури людини



Мал. 12.13. Зображення фігури людини з певним поворотом тулуба



Мал. 12.14. Зображення плечей, талії та стегон

### Приклад 3

Фігура людини зображена з певним поворотом тулуба, одна рука опущена, друга зігнута в лікті, кисть зігнута на стегно, одна нога — опорна, друга — прямо відставлена (мал. 12.13).

1. Відхиляють лінію плечей від горизонтального положення, опускаючи в бік зігнутої руки, лінії талії та стегон, з опущенням у бік відставленої ноги. Ці лінії залишають паралельними (мал. 12.14).

2. Від центральної точки лінії плечей до низу проводять перпендикулярну лінію (кут  $90^\circ$ ) (мал. 12.15, с. 152). Позначають ширину плечей, талії та стегон.

3. З'єднують крайні точки ліній плечей, талії, стегон і продовжують лінію, як контур опорної ноги до лінії 9. Надають округлості лінії стегна (мал. 12.16, с. 152).

4. З боку відставленої ноги зменшують на  $1/6$  ширину стегна. Промальовують контур тулуба — увігнутим усередину на лінії стегон. Продовжують пряму до лінії 9, задаючи потрібне відхилення ноги (мал. 12.17, с. 152).

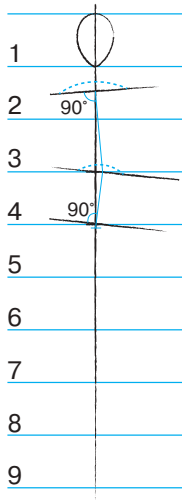
5. Наводять лінії напрямку рук (мал. 12.18, с. 152).

6. Шийку зображають злегка нахиленою, намічають усі контури фігури (мал. 12.19, с. 152).

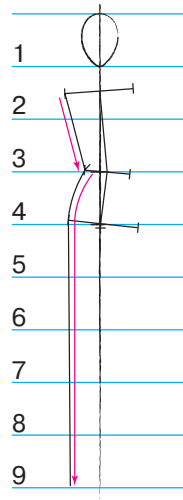
7. Уточнюють креслення щодо відповідності пропорціям і модулям (мал. 12.20, с. 152).

Навчання малювання пропорційних фігур людини можна назвати технічним етапом підготовки до ескізування.

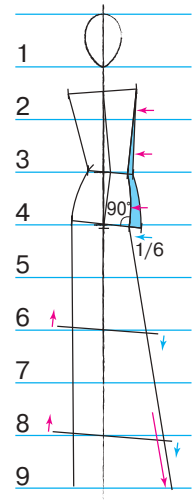
Творчий процес, розпочатий із виникнення задуму й ідеї, дає відповіді на різні запитання: якими будуть об'єми, силует одягу. Так розпочинається художній етап безпосереднього створення ескізу.



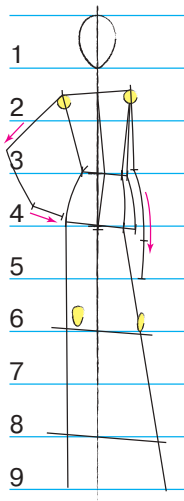
Мал. 12.15. Позначення ширини плечей, талії та стегон



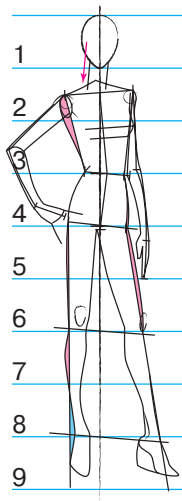
Мал. 12.16. З'єднання точок ліній плечей та талії; зображення зовнішнього контура лінії опорної ноги



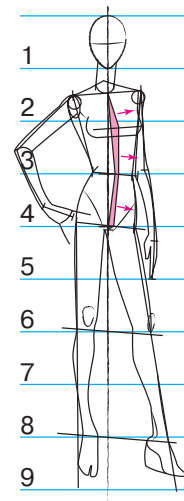
Мал. 12.17. Промальовування контура тулуба



Мал. 12.18. Лінії напрямку рук



Мал. 12.19. Контур фігури



Мал. 12.20. Уточнення щодо відповідності пропорцій та модулів

## Особливості зображення голови, обличчя та кінцівок

Ескізи зображення фігури людини в процесі створення одягу виконують із метою представлення безпосередньо моделі одягу, при цьому не дотримуючись правил академічного малюнка, детального опрацювання та відтворення

зовнішності. Залежно від техніки чи експериментування в роботі модельєра, його творчого бачення, зображення фігури варіюють від умовного до майже портретного. Найбільш виразно це спостерігається, коли зображують голову, обличчя, шию, руки та ноги.

Про загальні пропорції частин тіла в ескізних зображеннях фігури вже йшлося раніше.

Після опанування виконання статистичних і динамічних положень фігури виникає необхідність визначення прийомів зображення окремих деталей та частин тіла.

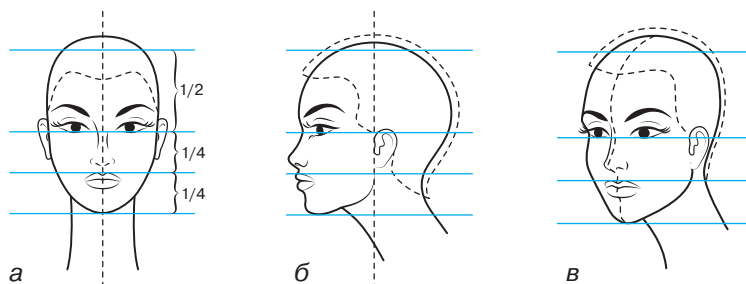
## 1. Голова, обличчя

Форма голови людини складна, близька до овалу, залежить від анатомічної будови черепа. Незважаючи на те, що в будові лівої та правої частин тіла здебільшого симетричність відсутня, у зображенні фігури й окремих частин тіла дотримуються симетрії.

З наведених прикладів можна визначити, як нанести контури овалу голови та шиї. Пряме положення фігури передбачає зображення обличчя в анфас. Для такого зображення лінією симетрії вважають середню (профільну) лінію, що проходить через середину чола, середину основи носа, губ і підборіддя, поділяючи голову (обличчя) на дві рівні частини за вертикаллю (рис. 12.21, а). Верхня обмежувальна лінія (висота голови) є орієнтиром для зображення лінії росту волосся та малювання зачіски, нижня лінія відповідає рівню підборіддя.

Для зображення обличчя потрібно визначити ділянку від лінії росту волосся до підборіддя. Лінія розрізу очей проходить горизонтально до середини овалу голови, розподіляючи її на дві рівні частини: верхню — від тім'яної точки до перенісся, нижню — від перенісся до підборіддя (рис. 12.21, б). Відстань між очима дорівнює довжині ока, нижню частину зображення поділяють навпіл — ця лінія визначає положення кінчика носа та висоту вуха (1/4 висоти голови). Тонкими лініями промальовують очі, брови, губи, вуха й об'єм зачіски.

Нерідко на малюнках відображають повороти або нахили голови, відповідно змінюється його конструктивна побудова.



Мал. 12.21. Зображення голови (а, б); обличчя (в)



На малюнку голови в профіль проводять допоміжну вертикаль через точку маківки, намічають усі пропорції частин обличчя, як на малюнку в анфас. Далі визначають форму потиличної частини, профільний контур.

На малюнку повернутого обличчя на 3/4 профільна лінія видозмінюється в дугу, далі з урахуванням законів перспективи зображають усі частини обличчя (рис. 12.21, в, с. 153).

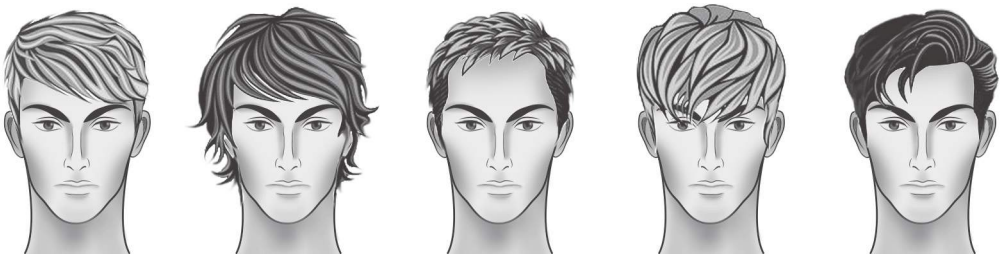
Варіанти зачісок на ескізах можуть бути різноманітними — від зачісок для щоденного призначення до конкурсних і виставкових. Основна умова — відповідність зачіски моделі одягу й ідеї колекції.

Волосся зображують зачесаним у різних напрямках, проділи мають також різне спрямування, залежно від характеру зачіски (рис. 12.22).

Малювання чоловічих зачісок відрізняється специфічною лінією росту волосся, об'ємом і напрямком пасм (рис. 12.23).



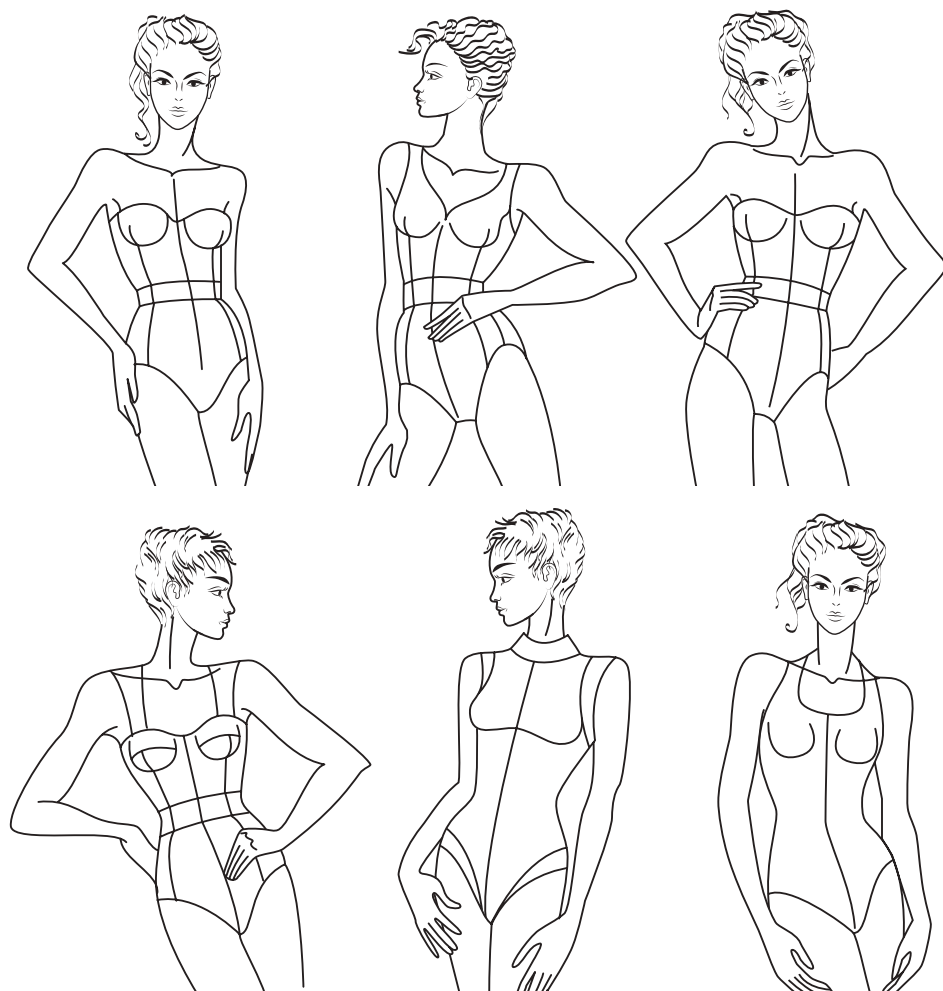
Мал. 12.22. Варіанти жіночих зачісок на ескізах



Мал. 12.23. Варіанти чоловічих зачісок на ескізах

## 2. Руки

Для виразності ескізу фігури людини необхідно приділити увагу промальовуванню характерних положень рук. Руки мають три анатомічні частини: плече, передпліччя та кисть. Розташовані під кутами одна до одної на ділян-



Мал. 12.24. Варіанти положення рук в ескізах

ках суглобів, частини руки відповідають певним пропорціям. Нагадаємо, що кисть становить приблизно  $\frac{2}{3}$  довжини передпліччя, а лікоть опущеної руки знаходиться на рівні талії.

Кінцівки в ескізах зображають умовно, контурами відтворюють їхній силует і пластику.

Положення рук обирають залежно від того, чи потрібно демонструвати форму рукава та лінію пройми. Вдало обране для зображення положення рук сприяє розкриттю загальної ідеї костюма (рис. 12.24).

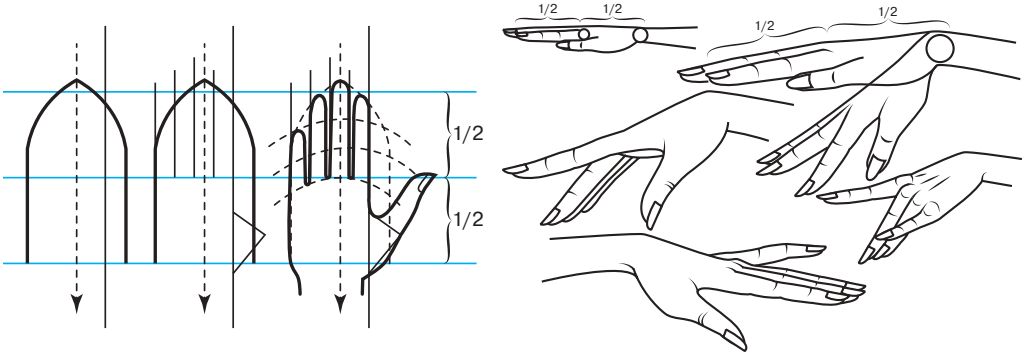
### 3. Кисть руки

Кисть — частина руки від зап'ястя до кінців пальців, складається з долоні та пальців. Довжина кисті відповідає висоті обличчя від лінії росту волосся

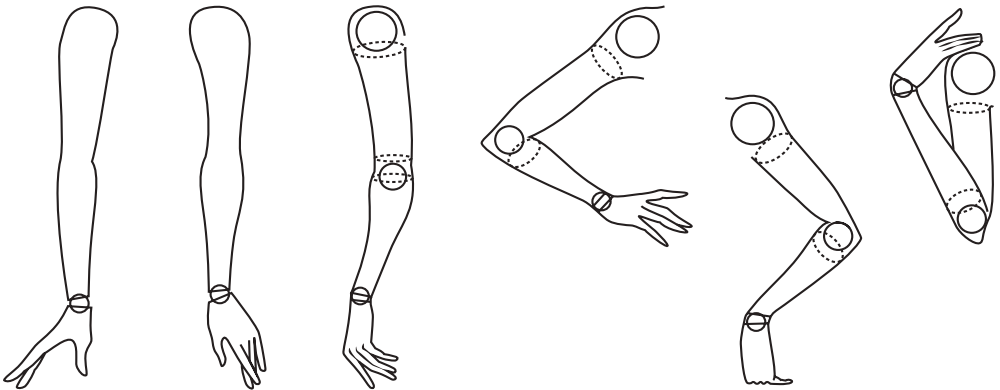


до підборіддя. Довжина безіменного та вказівного пальців дорівнює половині довжини кисті.

Зображення кисті починають із визначення її контурів, потім малюють фаланги та пальці (рис. 12.25). Рука та кисть у русі створюють безліч комбінацій завдяки рухливості зап'ястного суглоба (рис. 12.26). Щоб достовірно зобразити кисть, потрібно поспостерігати за рухами людей.



Мал. 12.25. Зображення кисті рук



Мал. 12.26. Зображення руки та кисті в русі

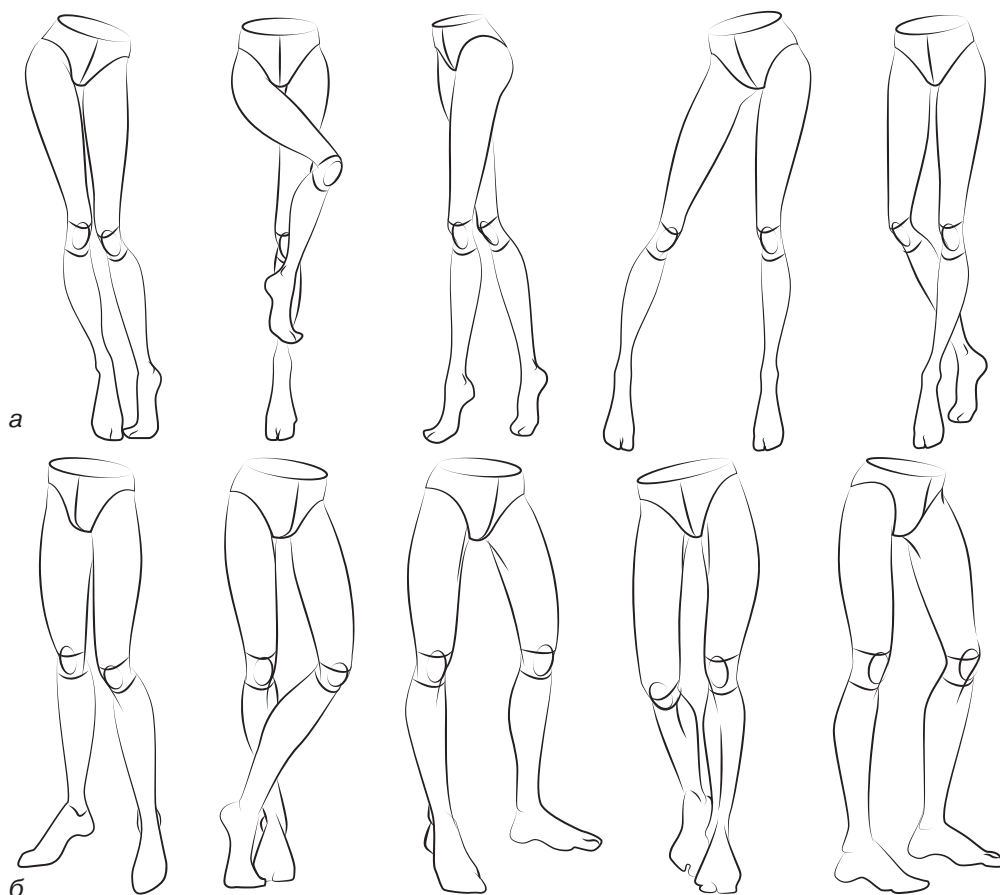
## 4. Ноги

Ноги людини мають такі анатомічні частини: стегно, колінний суглоб, гомілка та стопа.

Форма ніг залежить від розвитку м'язів. В ескізуванні одягу переважно обирають форму та пропорції, що характерні для худорлявої, стрункої людини.

Малюнки ніг виконують спереду та збоку, урахувавши, яка нога є опорною, у статичності чи динамічності малюють фігуру, а також положення центру тяжиння (рис. 12.27).

Малюнок ноги виконують поетапно, починаючи зі стегна, переходять до гомілки, стопи у взутті. Положення стопи змінюється залежно від виду взуття, зокрема висоти підборів.



Мал. 12.27. Зображення ніг: жіночих (а); чоловічих (б)

## Зображення моделі одягу на фігурі

На виконаному малюнку фігури людини, починаючи з верхньої частини тулуба, твердим олівцем легко наносять контури задуманої моделі.

Треба зазначити, що для олівцевого промальовування необов'язкові суцільні замкнені лінії, достатньо коротких, штрихових.

Промальовують ліф відповідно до його об'єму. Від цього залежить крій рукава: вшивний, реглан, суцільновикроєний, сорочковий чи комбінований.

Малюють форму горловини або коміра, намічають застібку, потім малюють рукави, визначають їхній об'єм, довжину та форму.

Обирають лінії талії одягу. Якщо за задумом лінія талії підкреслена поясом, визначають його ширину, промальовують пряжку чи зав'язку.



Малюють низ виробу, визначають довжину, коректуючи її відповідно до загальних пропорцій, а також до авторського бачення. Намічають об'єм, складки за моделлю.

Лінія низу зазвичай хвиляста, якщо спідниця виробу зі складками — зигзагоподібна.

Потім наносять конструктивні лінії, їх теж позначають легкими штрихами.

Підбирають декор, промальовують деталі одягу (кишені, клапани, манжети тощо).

Олівцевий варіант ескізу зручний тим, що під час малювання можна робити зміни, стерти лінії ластиком, нанести нові, виразніші. Лінії, виконані олівцем, легко видалити після закінчення уточнення форми виробу та деталей перед розфарбовуванням.

### Послідовність роботи аквареллю в ескізі

Фарбу на малюнок наносять, керуючись загальними законами акварельної техніки — зверху донизу, але з деякими особливостями (*мал. 12.28*).

Фарби змішують на палітрі. Для цього мокрим пензлем набирають уже зволожену акварель обраного тону, додають води пензлем до потрібної насиченості фарби. Якщо треба отримати дуже насичений колір, працюють фарбою прямо з кювету.

Спочатку наносять акварель тілесного кольору на зони умовного обличчя, рук, ніг ескізної постаті. Далі фарбують зону костюма.

Зафарбовують невеликі площини коміра, манжета, кишень, клапанів, місця розмежування конструктивними лініями, складки. Кожну окрему деталь зафарбовують аквареллю одного тону обраного кольору, отримують рівний, акуратний тон усього ескізу.

Заплановані ідеєю ескізу драпірування, складки, а також у певних позах заломки можна вдруге, навіть утретє пофарбувати цим чи темнішим тоном, залежно від глибини відтворюваного драпірування або складок.

Комір, лацкани та складки відтіняють накладанням шару фарби по контуру цих деталей, наприклад на межі лацкана на пілочки.

Завершуючи роботу аквареллю, злегка намічають гелевою ручкою конструктивні лінії та деталі. Промальовують зачіску й умовні риси обличчя, позначаючи їх повністю чи частково.

Колір і сполучення кольорів у процесі малювання можна змінити.

Виконувати зображення фактури матеріалу, його малюнок не обов'язково на всій поверхні. По-перше, неможливо розрахувати зміни фрагмента на ділянках зі складками чи в місцях природних заломів деталей одягу; по-друге, на це потрібний значний час.

Загальним правилом є часткове зображення малюнка: на правому рукаві, на лівій пілочці, на спідниці — збоку по низу.



а



б



в



г



д



е



Мал. 12.28. Послідовність роботи аквареллю в ескізі

Обраний орнамент тільки намічають за розміщенням, промальовуючи невеликий фрагмент, наводять колір, характерний для орнаменту. Увесь малюнок орнаменту або його фрагмент представляють на окремому аркуші в кольорі.

Часто в ескізах зображують кілька моделей. Це справляє сильніше враження, але потребує більшої уваги автора, щоб не втратити головне в роботі.



### Запитання та завдання

1. Що спонукає до створення ескізу моделі одягу?
2. За допомогою чого фіксують пошукові ідеї майбутньої моделі одягу?
3. Яку роль відіграють схеми на початковому етапі формування навичок ескізування?
4. Що таке *модуль* у побудові фігури людини?
5. Які правила композиційного розміщення схеми побудови фігури людини ви знаєте?
6. Що таке *динаміка* та *статика*?
7. Назвіть відмінності побудови чоловічої та жіночої фігур.
8. На якому етапі розфарбовують зону костюма?

**Вправа 1.** Прослідкуйте за рухами та зміною поз знайомої людини або за власними, стоячи перед дзеркалом. Зафіксуйте положення основних рухомих поясів людини схематично, за зразками поданих схем.

**Вправа 2.** Визначте на виконаних схематичних зображеннях фігури людини в різних позах напрямок осі тяжіння від яремної западини до низу (мал. 12.29). Проаналізуйте, як змінюється точка опори, ліва, права нога чи обидві ноги.

**Вправа 3.** Тренуйтеся зробити на око розподіл прямої лінії, що відповідатиме розміру фігури на ескізі, на 8 чи 9 рівних частин.

**Вправа 4.** Проаналізуйте, як рухомі пояси фігури людини змінюють положення (відхиляються від горизонталі) у тій чи іншій позі. Зобразіть нове положення ліній у межах сітки побудови фігури людини.

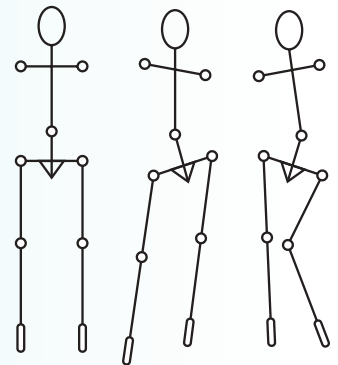
**Вправа 5.** Виконайте схематичний малюнок фігури людини, використовуючи певний модуль і композиційне розміщення, на аркуші паперу.

**Вправа 6.** Виконайте малюнок фігури людини в статичі та динаміці.

**Вправа 7.** Намалюйте олівцем, легкими лініями на фігурі задуману модель одягу.

**Вправа 8.** Підберіть колір, розведіть акварель і поступово, по фрагментах, нанесіть на площину олівцевого ескізу.

**Вправа 9.** Тонким лайнером посилюйте контур ескізу, позначте конструктивні лінії, деталі, руки, ноги, обличчя та зачіску.



Мал. 12.29. Схематичні зображення людини



## ШАБЛони — ДОПОМІЖНИЙ ЗАСІБ ЕСКІЗУВАННЯ

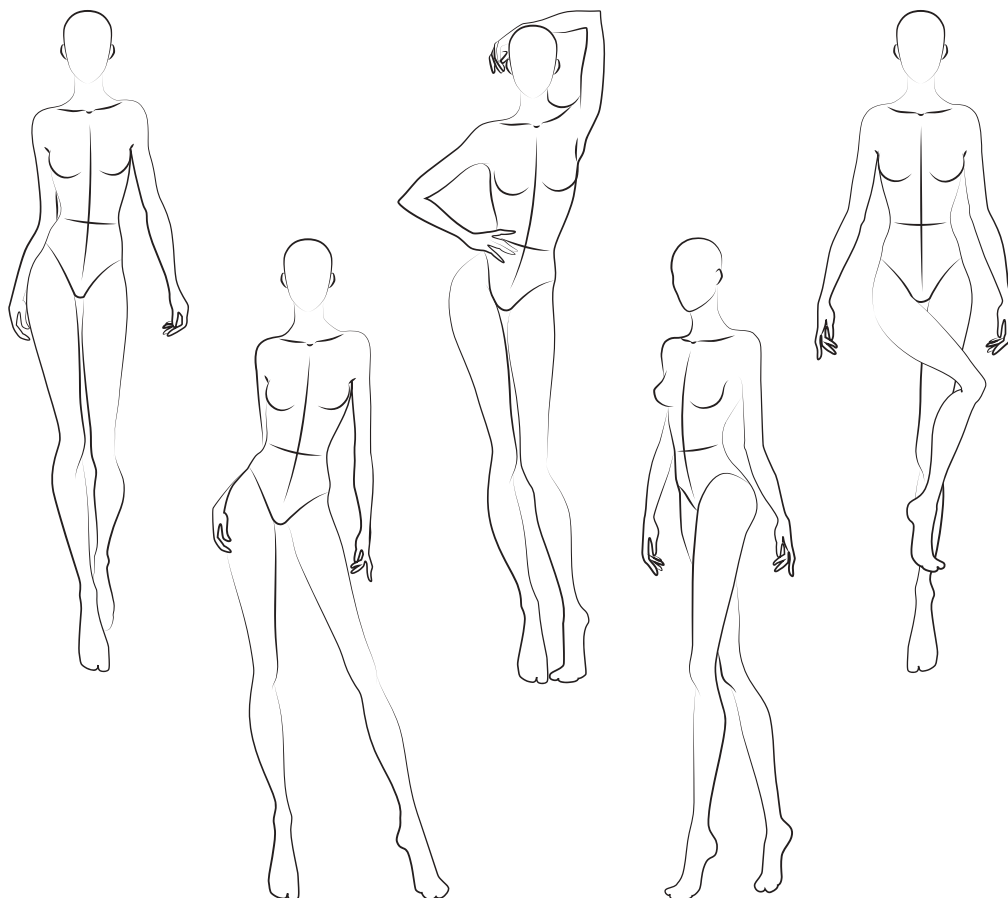


Тим дизайнерам, хто тільки розпочинає самостійну діяльність і ще не впевнений у своїх творчих можливостях, доцільно напрацювати навички ескізування, використовуючи найпростіші техніки. Застосування шаблонних основ для зображення моделей — не нова методика (*мал. 13.1*). Її широко використовують в освітніх закладах, де програми не включають академічного малювання.

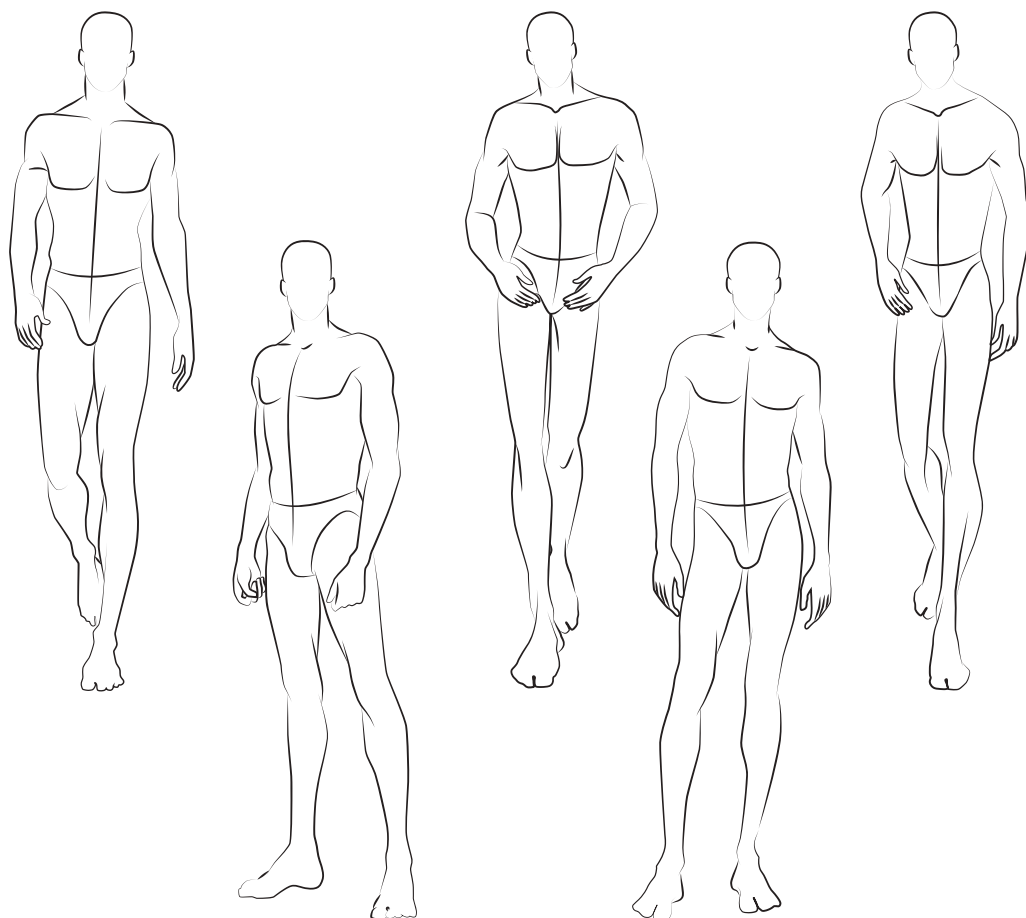
Зокрема, це можуть бути такі варіанти ескізування моделей одягу:

- площинне ескізування безпосередньо моделі одягу;
- площинне ескізування за допомогою шаблонів фігур.

**Шаблон** — пристрій, за допомогою якого відтворюють однакові за формою і розміром зображення фігур.



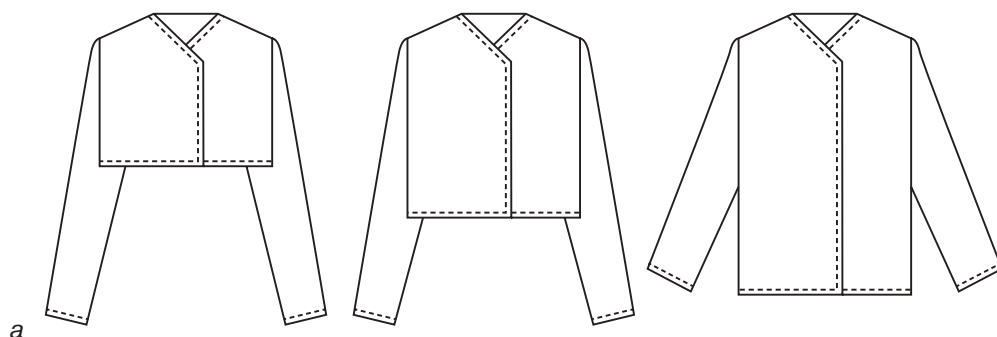
Мал. 13.1. Ескізування моделей одягу за шаблонами



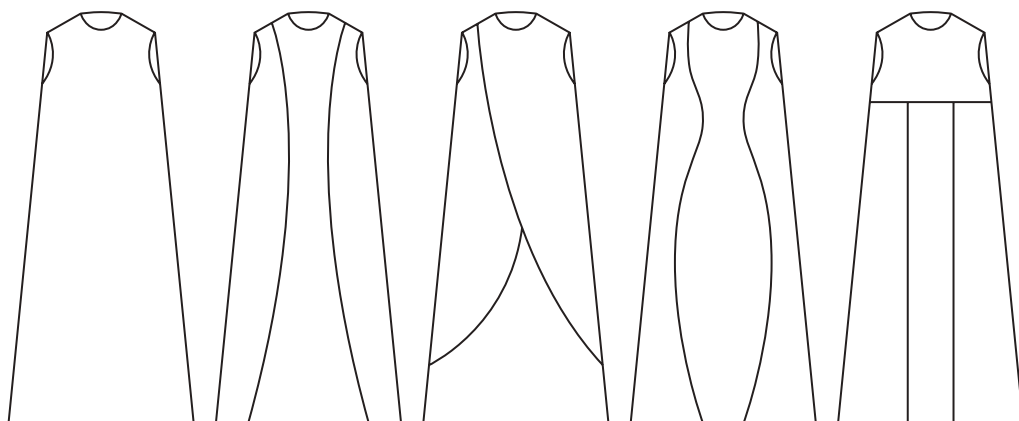
Мал. 13.1. Ескізування моделей одягу за шаблонами (продовження)

### Площинне ескізування безпосередньо моделі одягу

У практичній роботі дизайнеру та закрійнику нерідко доводиться виконувати малюнки тільки моделей одягу, без зображень фігури людини. Такий



Мал. 13.2. Шаблиони різних видів моделей одягу: болеро, спенсер, жакет (а)



б  
Мал. 13.2. Шаблони різних видів моделей одягу: сукні без рукавів (б)  
(продовження)

ескіз роблять від руки. Він зазвичай визначає силует і пропорції моделі, конструктивні й декоративні елементи або лише окремі деталі одягу (мал. 13.2).

### Площинне ескізування за допомогою шаблонів

Для зображення моделі одягу можна використовувати шаблони фігури. До такого способу ескізування належать прийоми, найбільш поширені для навчання. Кожний, хто навчається створювати ескізи або працює з ними, виконує їх індивідуально, але вимоги та послідовність роботи є загальноприйнятими.

1. Фігури промальовують у різних статистичних позах.

- Малюнок має відображати пропорції фігури людини, загальні відмінності жіночої та чоловічої фігур.
- Манера, техніка виконання довільні, але чіткі та прості, їх обмежує лише мета роботи — отримання шаблону.

Фігуру-основу для шаблонів створюють як самостійно, так і запозичують, користуючись інформацією з підручників, посібників із малювання, журналів моди й інтернет-ресурсів.

2. Малюнок фігури переводять на кальку чітким контуром олівця, він виконуватиме функцію шаблону.

3. Перевертаючи шаблон лицьовим боком униз, отримують дзеркальне відображення фігури.

4. Шаблон виконують із картону або щільного паперу, ураховуючи товщину олівецьової лінії обведення.

- Шаблон фігури може бути суцільним або з окремих частин, що додають рухливість з'єднанням у місцях суглобів (мал. 13.3).



Мал. 13.3.  
Шаблон фігури



Мал. 13.4. Ескізування моделей одягу за готовими шаблонами

Останнім часом виробники пропонують готові шаблони фігури з тонкого пластику на шарнірах, що забезпечують можливість надання їм різноманітних положень (мал. 13.4).



Мал. 13.5. 3D-манекени

У кожному з наведених варіантів можна застосовувати такий допоміжний прийом, як звичайне копіювання за допомогою різноманітної копіювальної техніки.

Для цього в ескізі-оригіналі або в ескізованому ряді промальовують модель одягу чи фігури зі злегка помітними контурами. Під час отримання ксерокопії ці лінії будуть видимими автору, але під час нанесення фарб стануть менш помітними.

Нині цифрові дизайнери застосовують для ескізних малюнків 3D-манекени (мал. 13.5). Використовуючи ці фігурки, не потрібно витрачати час на пошук шаблонів. Таким манекенам можна надати будь-яку необхідну позу.



#### Запитання та завдання

1. Визначте варіанти ескізування моделей одягу.
2. Які особливості площинного ескізування моделі одягу?
3. Визначте послідовність роботи в ескізуванні під час застосування шаблонів фігури.
4. Наведіть варіанти застосування копіювальної техніки в ескізуванні.

## ВІЗУАЛІЗАЦІЯ ТВОРЧОГО ЗАДУМУ



### Колаж

У мистецтві *колаж* — це метод, технічний прийом, за допомогою якого створюють композицію. Також це твір, виконаний за цим методом. Його основний принцип — використання максимально різних матеріалів для створення будь-якого зображення.

Колаж — це композиція, складена не тільки з матеріалів і предметів, а й із різних зображень, протилежних за характером або гармонійних, що розміщують поруч чи накладають одне на одне. Залежно від техніки поєднання окремих елементів в одне ціле виокремлюють техніки мозаїки або пазла. Самостійним видом колажів є *фотоколаж* — довільне з'єднання кількох фотозображень в одній фотографії або створення зображень із безлічі дрібних деталей. З появою фотешопу техніка фотоколажу стає більш популярною. У наш час комп'ютерний колаж — це спосіб графічних робіт. Він також передбачає накладання або об'єднання різних зображень відповідно до загального задуму.

Колажі поділяють на конкретні й абстрактні. Зображення на *конкретному колажі* чітке та зрозуміле, на *абстрактному колажі* використовують різні сприйняття та тлумачення.

Колаж вважають універсальним інструментом для вираження творчих задумів, у ньому відсутні чіткі правила й обмеження. Тому дизайнери широко застосовують усі доступні варіанти колажування малюнка й ескізу на різних етапах проектування одягу — від пошуку натхнення та творчого втілення до презентації.

За допомогою колажування дизайнер може здійснити перший етап пошуку для майбутньої моделі, використати джерела інформації та переглянути зображення моделей-аналогів, визначити ідею і спланувати колекцію.

Пройти цей етап успішно допомагає так звана «дошка натхнення» — мудборт.

**Мудборт** — колаж із графічних елементів, які передають настрій проекту. Це звичай фото, малюнки, описи, візрі, що слугують для відображення тематики майбутнього дизайну (мал. 14.1, с. 166).

Зображені на дошці елементи представляють візуальну концепцію, спрямовують напрямок дизайну. Така візуалізація ідеї дає змогу:

- сприйняти емоційне спрямування (мал. 14.2, с. 166);
- уточнити стилістику, характер ліній (мал. 14.3, с. 166);
- підібрати основні зображення кольору, фактури, матеріалів (мал. 14.4, с. 166);





Мал. 14.1. Види мудбортів



Мал. 14.2. Емоційне спрямування



Мал. 14.3. Стилістичний напрямок



Мал. 14.4. Зображення кольору



Мал. 14.5. Представлення моделі

• представити моделі — аналоги одягу з журналів мод, сайтів (мал. 14.5).  
Робочий мудборт можна розширювати, додавати інші елементи, зберігаючи обрану стилістику та концепцію.

За допомогою колажування створюють також окремі ескізи моделей одягу. Колаж дає змогу представити нові розроблення, відобразити джерело ідеї, яка вплинула на автора.

Його можна застосовувати також як прийом стилізації моделі. Особливо доречним цей підхід в ескізуванні (колажуванні) стане для тих, хто невпевнено або зовсім не володіє техніками художнього зображення.

Колаж можна застосовувати в презентації готового проєкту як мудборд.

### Послідовність виконання колажу

1. *Підготовчий етап* — це знаходження досліджуваного матеріалу: підбір тканини, ниток, вирізок, фотографій, листівок на різні теми, вивчення прогнозів, тенденції, робота з аналогами, перегляд вебсайтів провідних дизайнерів, сайтів, присвячених моді (мал. 14.6).

- *Вирізування зображення.* Відбирають усі матеріали, які важливі для проєкту та дизайнерської ідеї. Зображення акуратно вирізають, потім охайно приклеюють.

- *Колірна палітра.* Для визначення колірної гами застосовують картки зі зразками кольорів, групують ті, що відповідають дизайнерській концепції. Застосовують зразки фарб, схеми стандартів із довідників і журнальних вирізок. Для зображення кольорів використовують не більше восьми відтінків (мал. 14.7).



Мал. 14.6. Підготовчий етап виконання колажу: підбір тканини (а), підбір ниток (б), підбір фотографій (в) і листівок (г)



Мал. 14.7. Підбір колірної гами

• *Зразки матеріалів.* У колажі використовують зразки, які відтворюють вимоги автора до фактури, виду та якості (мал. 14. 8).

2. *Розміщення відібраних зображень на аркуші-основі.* Потрібно дотримуватися пріоритетної послідовності, використовувати основні зображення (мал. 14.9).



Мал. 14.8. Зразки матеріалів у колажі (а), мудборті (б)



Мал. 14.9. Розміщення зображення на аркуші-основі



Мал. 14.10. Зразок готового колажу



Мал. 14.11. Варіант створення колажу



До основних зображень додають зразки фактури оздоблення матеріалів, які вдало відображають основну ідею, ураховують сезонну специфіку (мал. 14.10).

3. *Вдалі колажі* — це ті, що відрізняються індивідуальним характером, демонструють креативність ідеї та практичні моменти (мал. 14.11).

Завершений колаж передає глядачам думку та почуття дизайнера. Розвиток комп'ютерних технологій, зокрема програмного забезпечення, дає можливість за короткий час зробити колаж із будь-яких типів графічних об'єктів. Для цього використовують спеціальні програми, що поєднують фотографії, написи й елементи декору. Також існують онлайн-сервіси, що дають змогу створювати колажі без завантаження додаткових програм (мал. 14.12).



Мал. 14.12. Створення колажу за допомогою комп'ютерних технологій

## Презентація

**Презентація** — це представлення чогось нового, проекту, розроблення товару, колекції виробів із метою реклами, пошуку замовників, однодумців, покупців.

Демонстрацію роботи у вигляді презентації вважають важливим етапом процесу створення одягу, засобом передання інноваційної ідеї дизайнера, способом реалізації візуальної комунікації, створення позитивного враження.

Залежно від потреб презентують окрему модель одягу (мал. 14.13), колекцію моделей одягу (мал. 14.14), як у ручному виконанні (макети, колажі, ескізи) (мал. 14.15), так і в електронному вигляді (відеопрезентації) (мал. 14.16, с. 170).



Мал. 14.13. Презентація моделі одягу



Мал. 14.14. Презентація колекції моделей одягу



Мал. 14.15. Презентація ескізів моделей одягу



Мал. 14.16. Зразки відеопрезентації

Презентація ескізів показує творчу ідею та майстерність дизайнера як митця, техніку художнього виконання, стильову особливість як зображення, так і майбутньої моделі одягу.

Можливість оцінити на дотик реальні тактильні характеристики фактур, використати компоненти задуму підвищує сприйняття ідеї, а також формує позитивну думку про професіоналізм дизайнера.

Презентація колекції готового одягу — найефективніша, створює уявлення про художній, конструктивний, естетичний та технологічний зміст.

Залежно від обраного стилю та обсягу презентаційних матеріалів презентація буває:

- *креативна* — інноваційна, оригінальна за манерою виконання;
- *проста* — представлена модель одягу, де в центрі уваги — колір і силует, а не деталі;
- *складна* — характеристика особливостей моделі та деталей матеріалу.

Існують основні правила, що стосуються будь-якого типу презентації.

- Зразки матеріалів, робочі малюнки-схеми, декоративні деталі можна застосовувати як доповнення, якщо вони додають чіткості, а не відволікають від моделі.
- Композиція має бути зрозумілою, щоб привернути увагу глядачів до основного.
- Творча частина презентації повинна врівноважуватися точним відображенням крою моделі та структури матеріалу.
- Презентація передусім має демонструвати якість роботи дизайнера, а не декоративність деталей.
- У презентації з кількох частин, які представляють різні моделі однієї колекції, досягають єдності за допомогою подібної композиції, повторення кольорів, декоративних елементів, поз і розміщення фігур.



- Презентація не повинна бути перевантажена інформацією, щоб не втратити чіткості. Стиль презентації не має домінувати над змістом.
- Презентація повинна бути професійною, структурованою, виразною, оригінальною та актуальною (мал. 14.17).

Вплинути на глядачів, створити візуально цікавий образ можна за допомогою ефекту рухливості зображення моделей, імітації пози в стилі відомих кіноакторів, творчої манери фотографії, додаткового освітлення та інших прийомів.



Мал. 14.17. Додаткові спецефекти під час презентації одягу

## Алгоритм створення відеопрезентації

За допомогою програми «ProShowProducer» створюють оригінальні фотографічні монтажі, використовуючи додаткові спеціальні ефекти. Вона наділена широким спектром технічних можливостей, має підтримку більше 100 видів файлів (gif, psd, png, raw, tiff) з можливістю використання величезної кількості шарів і прозорості для графічних форматів.

Ця програма містить безліч ефектів для переходу слайдів та їхнього відображення. Функція попереднього перегляду презентації дає змогу відстежувати рух слайдів і за потреби корегувати їх.

Убудований у програму графічний редактор дає можливість змінювати контраст і насиченість зображення, обрізати й повертати фотографії та відео, прибирати непотрібний ефект «червоних очей».

У слайдах або субтитрах застосовують анімацію для відображення тексту та заголовків, змінюють розмір і колір шрифту, заливають градієнтом або заповнюють текстурою.

Презентація має функцію музичного супроводу слайд-шоу.

Готову презентацію зберігають у будь-якому форматі.

Програма «ProShowProducer» корисна в бізнес-структурі, під час показу професійної презентації в модельній індустрії та в навчальному процесі.



### Запитання та завдання

1. Які бувають засоби візуалізації творчого задуму?
2. Що таке *колаж*?
3. Що таке *мудборт*?
4. Які переваги виконання мудборта?
5. Визначте послідовність виконання колажу.
6. Які можливості виконання презентації у візуалізації творчого задуму?
7. Назвіть види презентацій.
8. Визначте алгоритм створення відеопрезентацій одягу.

**Вправа 1.** Створіть на аркуші паперу фрагменти конкретного й абстрактного колажів.

**Вправа 2.** Виконайте в зручному для вас форматі мудборт. Спочатку визначте ідею проєкту, підберіть елементи та предмети, що надихають на втілення ідеї.

**Вправа 3.** Зробіть фотоколаж у двох варіантах — наклеювання фото й за допомогою комп'ютера. Підберіть основні зображення та фон.

**Вправа 4.** Створіть слайд-презентацію:

- одяг для певного сезону: характерні ознаки обраного сезону; інформація про перспективи розвитку моди; оберіть та охарактеризуйте стиль і вікові рекомендації для споживачів розробленої моделі одягу;
- колекції одягу.

**Вправа 5.** Представте ескіз моделі одягу за допомогою техніки колажування, наклеювання, використовуючи рекламні зображення різноманітних предметів, журнальних вирізок тощо.

## СУЧАСНІ МОЖЛИВОСТІ ЦИФРОВОГО ЕСКІЗУВАННЯ



**Ескізування костюма** — основний напрямок у створенні цілісного образу та готового виробу. Для багатьох дизайнерів це творче натхнення і водночас виконання чітко поставленого завдання. Дизайнер-модельєр у своїй навчальній діяльності проходить підготовку за різними художніми напрямками: спецмалюнок, основи композиції, кольорознавство, макетування, пластична анатомія та ін. Ці знання та навички допомагають у процесі ескізування вільно володіти лінією, відчувати форму, компоувати та поєднувати елементи костюма згідно із засобами гармонізації, уміло користуючись пропорціями та масштабом. Це дає можливість робити ескізи вільно, швидко та точно, тому що ідеї потребують моментального фіксування. Вони виникли як результат аналізу традиційних і сучасних образів костюма та результат натхнення, отриманий після перегляду художніх образів мистецтва й природного середовища.

Звичайно, традиційне фіксування ідей дизайнера відбувається за допомогою художніх матеріалів для творчості: це — фарби, маркери, олівці, туш, пастель, папір різного ґатунку та фактури. Ці ескізи мають ексклюзивний вигляд, існують у єдиному екземплярі. Роботи відомих дизайнерів та ескізи високої якості можуть дорого коштувати, тому їх експонують як самостійні твори мистецтва.

Разом із процесом ескізування відбувається ще й виконання технічного малюнка, який чітко візуалізує конструктивні елементи костюма, є інструкцією для роботи модельєра-конструктора. І цей малюнок, на відміну від художньо-фантазійного, необхідно зробити технічно зрозумілим.

Сучасні цифрові технології із середини ХХ ст. невпинно розвивають цифрову сферу діяльності — комп'ютерну графіку. Вона сформувалась як наука про апаратне та програмне забезпечення для різноманітних зображень — від простих креслень до реалістичних образів природних об'єктів. Їх використовують у наукових та інженерних дисциплінах, але передусім для підтримання всіх видів дизайну й образотворчого мистецтва. Функція комп'ютерної графіки — доповнювати та розвивавати, а не замінювати.

**Комп'ютерна графіка** — це автоматизація процесів підготовки, перетворення, зберігання та відтворення графічної інформації за допомогою комп'ютера. Моделі об'єктів та їхнє зображення відповідають терміну «графічна інформація». Це будь-які зображення: синтетичні форми, фотографії, малюнки, друкарські зображення та ін.

**Діяльність дизайнера** — проєктна діяльність, яка спрямована на гармонізацію та зміни матеріального навколишнього світу людини. Спочатку зміни відбуваються в уяві дизайнера, потім реалізуються в проєкті, виконаному за

допомогою графічної мови або в просторовому макеті. Нині більшість проєктів представляють у комп'ютерній версії.

## Види комп'ютерної графіки, які застосовують у дизайні та виготовленні одягу

**1. Растрова графіка** — це оброблення, створення і зберігання растрового зображення. Воно є масивом кольорових точок (пікселів), який зберігають у різних графічних форматах.

*Переваги:* дає можливість створити будь-яке зображення, незалежно від складності, отримувати різні ефекти, тонко регулювати кольори, відтворити реалістичність зображення.

*Недоліки:* великий розмір файлів простих зображень і неможливість ідеального масштабування.

Дизайнери використовують растрову графіку в художньо-образному ескізуванні, роботі з кольором, фотографіями, нанесенням текстур і фактур. Створено цікаві роботи в колажній техніці завдяки поєднанню фото та малюнків.

**2. Векторна графіка** — створення зображення в сукупності геометричних примітивів (крапок, ліній, кривих), об'єктів, які можна описати математичними виразами. У цій графіці використовують вектори для опису зображення.

*Переваги:* у збереженні якості за умови збільшення, переміщення, масштабування малюнків; збільшення або зменшення об'єктів товщина ліній є постійною величиною.

*Недоліки:* на відміну від растрової графіки, кольористичне та тональне оброблення площин дуже просте, зображення пласке, декоративне.

Дизайнери одягу використовують частіше в конструкторській роботі, для креслень і лекал.

**3. Тривимірна графіка** — розділ комп'ютерної графіки, сукупність прийомів та інструментів, призначених для зображення об'ємних об'єктів. Створення тривимірного зображення на площині потребує моделювання та виведення зображення на дисплей або принтер.

*Переваги:* застосовують у разі необхідності отримання реальнішої візуалізації в різних галузях дизайну.

Існує велика кількість програм для растрової та векторної графіки, які допомагають у роботі з ескізування моделі та технічного малюнка. Усі програми мають великий потенціал для малювання, оброблення, трансформації зображень, креслень і візуалізації.

За останнє десятиріччя значно розвинулися сервіси, які надають можливість доступу до величезного структурованого масиву інформації в графічному варіанті, що може бути використана як аналоги для майбутніх ескізів. Ці сервіси зі зручним інтерфейсом адаптовані для роботи на будь-якому електронному пристрої (комп'ютер, планшет, смартфон) (мал. 15.1).





Мал. 15.1. Види зображень ескізу моделей одягу, створених за допомогою комп'ютера

Сервіси ще називають *мобільними додатками* для отримання візуальної інформації: «Tumblr», «Pinterest». Сервіси, що розповідають про новини моди, останні колекції відомих кутюр'є та ікон стилю, заповнені візуальним матеріалом. Для того щоб систематизувати візуальні матеріали, такі як фото, окремі види тканин, текстури, вподобані кольори, потрібну інформацію зберігають у папках проекту в додатках «Evernote», «Inkflow». Ця система зберігання виконує функцію, подібну до мудбордів.

Цифрові технології дають змогу отримувати натхнення зі всього світу, з віртуальних подорожей у музеї, в урбаністичні та природні середовища. Наприклад, у комплексі програмного пакета «Google» є додаток «Art&Culture» для безкоштовного ознайомлення з творами мистецтва музеїв світу та віртуальними екскурсіями.

Для безпосереднього ескізування є кілька шляхів цифрової творчості. А саме: можливість повністю малювати в програмі, незалежно від виду комп'ютерної графіки, а також застосовувати комбінований підхід, коли спочатку створюють начерк олівцем на папері, потім зображення сканують та обробляють за допомогою функціоналу програми. Переводять начерк у програму комп'ютера за допомогою сканера або фотографії.

Малюнок виходить більш чітким, кольори — більш точними. Використовуючи комп'ютер, створюють ілюстрації із цікавим штампованим малюнком, складним для створення вручну; накладають на ескіз текстури або зображення тканини; створюють 3D-моделі. Більшість ілюстраторів використовують





ють графічний планшет, щоб досягти тієї ж філігранності, яка характерна для традиційних технік. На основі одного ескізу можна розробити безліч варіантів однієї моделі, а також цілої колекції. Створення різних модифікацій моделі, які відрізняються тканиною та декоративно-функціональними елементами, потребує небагато часу, дає можливість досягти всіх переваг ескізу від руки: вільність, динамічність, «живість».

Використання різних видів «залівки» об'єктів, особливо текстурної «залівки», і застосування фотографій дають можливість створити різні ескізи одягу. У подальшому модель в одязі розміщують у гармонійне середовище для презентації.

## Програми та комп'ютерні сервіси для малювання, оброблення графічних зображень, для растрової та векторної графіки



**1. «Adobe Photoshop»** — графічний редактор, створений для редагування растрових зображень, а також векторних. Програма зручна в експлуатації, призначена для оброблення та створення різноманітних художніх ефектів, для високої якості фотографічних зображень. Базові інструменти редагування дають змогу змінювати тон, насиченість, накладати фотофільтри, виправляти перспективу.

Містить безліч інструментів, за допомогою яких можна конвертувати всі начерки в єдину галерею з упізнаваним стилем.

Програма має кілька інструментів для малювання та редагування кольору зображення. Інструменти «Олівець» і «Пензель» працюють аналогічно до традиційних засобів малювання, наносячи колір штрихами й мазками. Інструменти «Гумка» та «Розмиття» змінюють уже наявні кольори на зображенні. На панелі параметрів кожного інструмента малювання обирають потрібний спосіб застосування кольорів для зображення та форми кінчиків пензля.



**2. «Adobe Illustrator»** — графічний редактор для створення зображень векторної графіки. За допомогою інструментів малювання в цій програмі створюють зображення фурнітури, художні та технічні ескізи, різноманітні текстури й принти. Зображення гудзиків, блочків, кнопок, бігунків, а також інші шаблони (наприклад, зачіски, очі й губи для малюнка художніх ескізів, технічні малюнки базових моделей одягу тощо) розміщують на палітрі символів і використовують для різних проектів. Можливість вибору різноманітних пензлів спрощує процес художнього розроблення оздоблювальних строчок, мережив, орнаментованих стрічок тощо. У програмі для створення пензлів можна використовувати не лише векторні, а й растрові зображення. Вона дає змогу змінювати колір фарби для пензлів або використовувати градієнт для створення металізованого ефекту.

У програмі «Adobe Illustrator» є можливість змінювати не тільки кольори, а й масштаб і напрямок малюнка елементів одягу. Для створення принтів і

текстур використовують як векторні малюнки, так і растрові зображення текстур мережив, джинсу, трикотажу, різних переплетень тканин. Ескізи моделей одягу представляють у площинному, спрощеному вигляді, а також доповнюють 3D-ефектами, зокрема тінню та відображенням природних заломів матеріалів, деформацією принта тощо. За потреби на ескізах розміщують виносні й розмірні лінії, розміри та пояснювальний текст.

Для повторного використання розроблені ілюстрації зберігають у первинному документі, у створених власних бібліотеках; за допомогою створення шаблону документа з власними бібліотеками; використовуючи бібліотеки в «CreativeCloud».

**Професійні програми «Adobe» для спеціалістів, які займаються візуалізацією як основною роботою, є платними, але задовольняють потреби дизайнерів усіх галузей.**

**3. «CorelDraw»** — графічний редактор для векторної графіки. Інтерфейс користувача побудований раціонально й ергономічно, з високою якістю отримуваних зображень. Рекомендований як перший програмний засіб для початківців, допомагає орієнтуватися в одному виді діяльності, наприклад ескізуванні.



У пакет програм «CorelDraw» входить редактор растрової графіки «CorelPhoto-Paint». Інтерфейс обох програм подібний, що дає можливість їм доповнювати одна одну. Їх використовують для виконання графічних робіт будь-якої складності.

**4. «CorelPainter»** — графічний редактор для растрового цифрового мистецтва, раціональний, функціональний творчий інструмент, зручний для початківців.

**5. «Procreate»** — найпотужніший, багатофункціональний та зрозумілий додаток для цифрової ілюстрації. Створений для операційної системи «iOs», зручний для малювання ескізів, містить великий вибір ефектів для візуалізації різних видів тканин. Підходить для планшета «iPad».

**6. «Krita»** — повноцінний графічний додаток, зручний для ескізування та технічного креслення, зрозумілий для початківців; з інтерфейсом і набором інструментів, безкоштовний. Доступний для операційних систем «Windows», «Mac OS».

**7. «Microsoft Paint»** має мінімальний функціонал, але це звичайна безкоштовна графічна програма, яка дає змогу відкривати та зберігати файли як растрові зображення. Існує велика кількість програм і додатків для цифрового малювання ескізів. Їх потрібно вибирати залежно від програмного забезпечення та професійної мети. Для ознайомлення та набуття навичок працювати в графічних редакторах можна встановлювати сервіси для збирання, комбінування комплектів одягу, підбирання силуетних форм і фарбування виробів. За допомогою одного із цих додатків — «DesignFlatSketch» — можна також домальовувати та змінювати як ескіз, так і технічний малюнок.

**8. «DressingSim»** — програма японського розробника «Digitalfashion», дає змогу створювати моделі одягу на віртуальному манекені за індивідуальними



особливостями фігури. Компанія підтримує сучасну тенденцію персоналізації модних продуктів «Мода за вимогою» («Fashion On Demand»). Особливість програми полягає в тому, що дизайнер створює ескіз моделі на віртуальному манекені, а програма перетворює тривимірний ескіз на двовимірну розгортку.

Використовуючи цю програму, можна готувати та проводити віртуальний показ моделей завдяки підсистемі «DigitalFashionShow». Вибираючи модель-фігуру, яка буде носити одяг, а потім установлюючи її рухи, фігура може почати рухатися і моделювати одяг на екрані комп'ютера. Одяг можна змінювати, створюючи справжній показ мод на комп'ютері. Моделі тиражуються на екрані комп'ютера за допомогою тривимірного пристрою введення. Використовуючи спеціальну технологію захоплення руху, потрібні рухи точно зображені на екрані. Потім за допомогою створення зображень одягу моделювання «DressingSim» віртуальний показ мод може бути представлений на екрані комп'ютера.



**9. «MarvelousDesigner»** — це програмне забезпечення, що дає змогу створювати віртуальний 3D-одяг. За допомогою цієї платформи моделюють будь-який одяг — від основних сорочок до детальних і складних суконь або костюмів. Мета «MarvelousDesigner» — зробити процес модного дизайну більш доступним, з багатьма варіантами та реалістичними візуалізаціями. Можна працювати з різними фактурами одягу, а також із деталями й аксесуарами. Це програмне забезпечення сумісне з багатьма іншими 3D-програмами, що дає можливість імпортувати або експортувати тривимірні моделі з програмного забезпечення, такого як «3DS Max», «Maya» або «ZBrush».

Цю програму для візуалізації одягу використовують не лише дизайнери одягу, а й дизайнери комп'ютерних ігор, анімації для реалістичного відтворення руху одягу разом із рухами персонажа.

**10. «FashionDesign»** — це мобільний додаток для створення технічних малюнків моделей одягу, простих ескізів із готових елементів.

Розглянемо можливості додатку на прикладі створення ескізу блузи (мал. 15.2).

1. Спочатку вибирають шаблон певного типу одягу: блузку, спідницю, сукню, штани, верхній одяг або комбінезон.

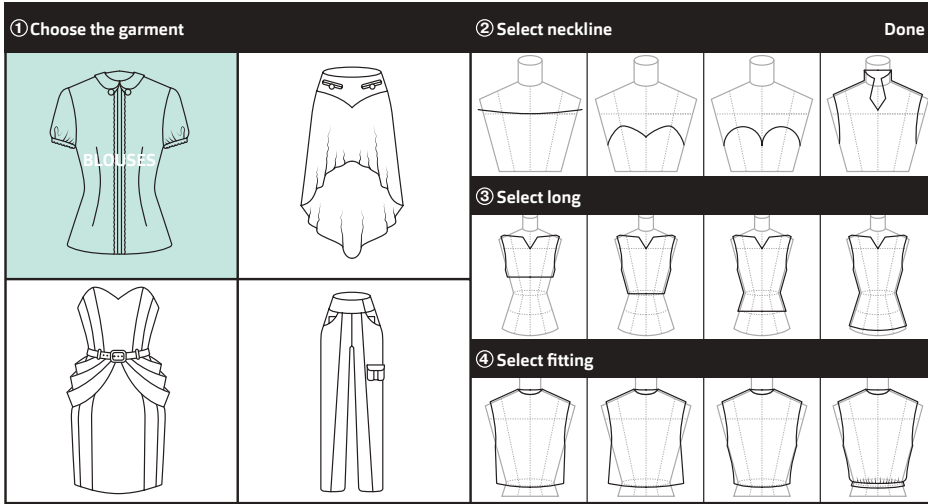
2. Потім обирають основні конструктивні деталі — форму, довжину, об'єм. Інформацію зберігають, натискаючи кнопку «Done» (мал. 15.3).

3. Далі відкривають діалогове вікно безпосередньо для роботи з моделлю (мал. 15.4).

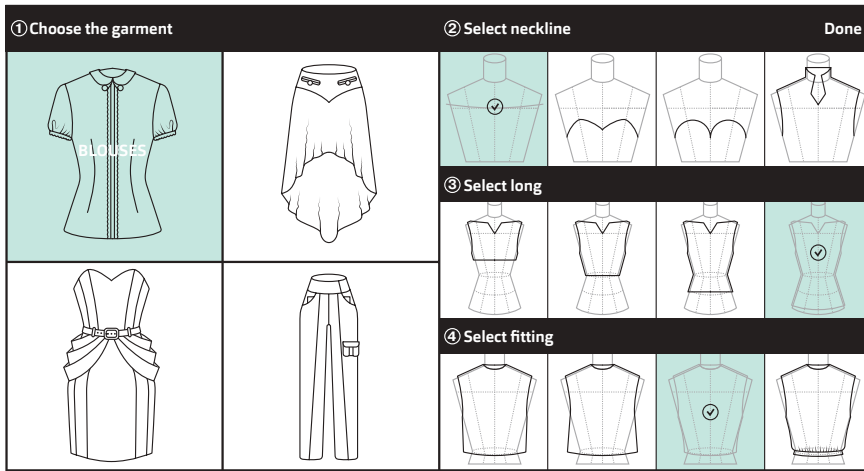
4. Натискають кнопку «Меню», у якому є елементи доповнень. Спочатку обирають крій рукава (мал. 15.5, с. 180).

5. У цьому ж «Меню», у категорії «Деталі», пропонують вибір елементів оздоблення виробу: банти, рюші, волани, зборки. Коригують розмір оздоблення та розміщують у потрібному місці (мал. 15.6, с. 180).

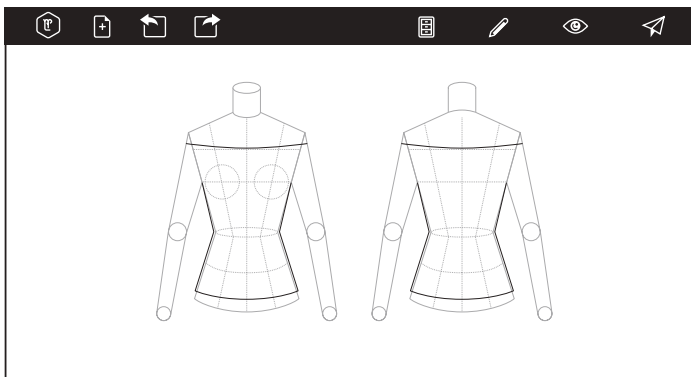
6. Обирають тип кишені, поясу та застібки (мал. 15.7, с. 181).



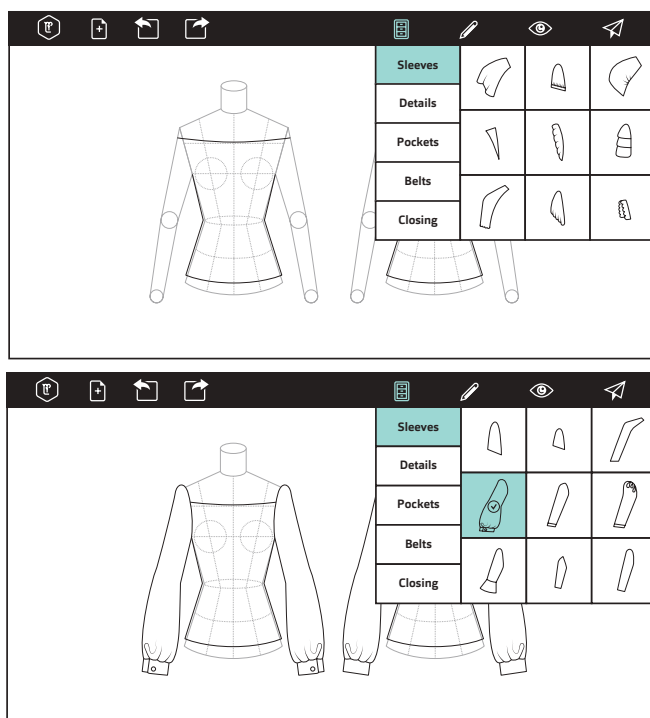
Мал. 15.2. Вибір шаблону одягу



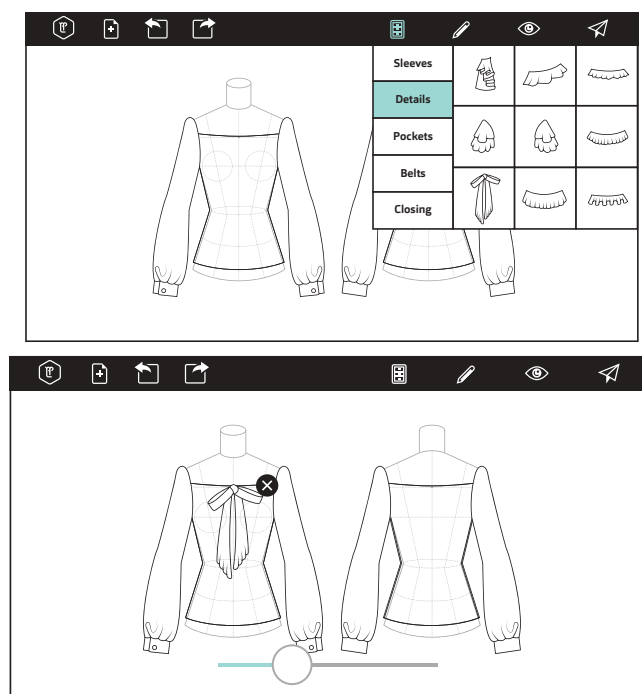
Мал. 15.3. Збереження вибраних даних



Мал. 15.4. Робота з обраною моделлю одягу

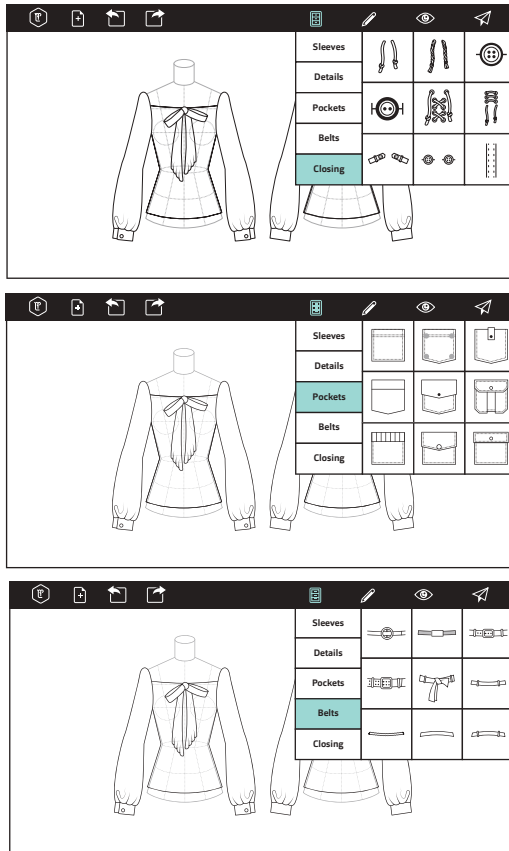


Мал. 15.5. Вибір крою рукава

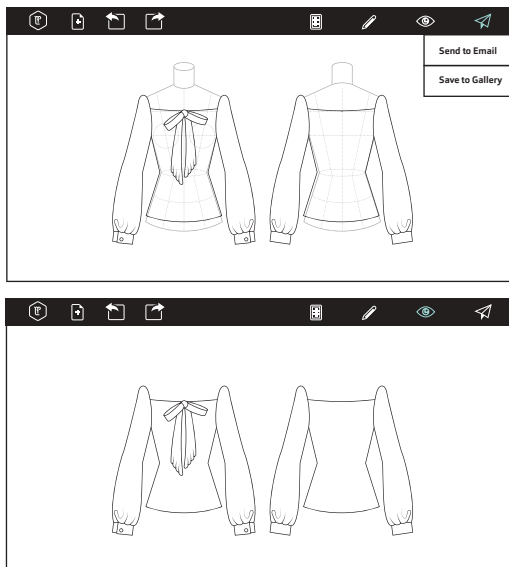


Мал. 15.6. Вибір елементів оздоблення виробу





Мал. 15.7. Вибір типу кишень, поясу та застібки



Мал. 15.8. Збереження зображень ескізів



Мал. 15.9. Дигітайзер

7. За необхідності для додавання власних деталей або корекції ліній використовують інструмент «Олівець».

8. Після завершення роботи над технічним малюнком допоміжний макет фігури людини видаляють, ескіз зберігають в електронному вигляді для подальшої роботи (мал. 15.8, с. 181).

Безумовно, комп'ютер є одним із найбільш зручних способів для виконання трудомістких операцій у сфері творчості. Оскільки комп'ютерна миша не дуже підходить для малювання через вимоги високої точності позицій, були розроблені спеціальні планшети — *дигітайзери* (мал. 15.9).

У комплект до цього пристрою входить перо, за допомогою якого художник працює, як із полотном, проте в цьому випадку малюнок з'являється на екрані монітора.

На вибір тієї чи іншої програми, створення ескізів одягу впливають критерії вибору, зокрема рівень технічного забезпечення, можливість опанування програми тощо.



### Запитання та завдання

1. За допомогою чого відбувається традиційне фіксування ідей дизайнера?
2. Назвіть види комп'ютерної графіки, які застосовують у дизайні та виробництві одягу.
3. Які переваги та недоліки растрової графіки?
4. Дайте характеристику векторної графіки.
5. Які відмінності між векторною графікою та тривимірною?
6. Назвіть програми та комп'ютерні сервіси для малювання, оброблення графічних зображень, для растрової та векторної графіки.
7. Які особливості графічних редакторів?
8. Визначте роль дигітайзерів у візуалізації творчих задумів.
9. Що впливає на вибір програми та комп'ютерних сервісів у роботі дизайнера?

## ПОРАДИ ДИЗАЙНЕРАМ-ПОЧАТКІВЦЯМ



Ці поради допоможуть вам оцінити свою роботу, позбутися комплексів і непродуктивних задумів, обрати те, що підходить.

- Працюйте у вільному режимі, зберігайте чорнові варіанти: може так статися, що саме вони стануть у пригоді як найбільш цікаві. Але одночасно визначайте, від яких ідей варто відмовитися.
- Не впадайте у відчай від того, що роботи ваших товаришів досконаліші. Прагніть досягнути навіть незначних, на ваш погляд, результатів, використовуючи поради викладача. У вас попереду ще є час на концентрацію зусиль і пошук індивідуального стилю.
- Не бійтеся показувати роботи друзям і рідним: будь-яке заохочення, дружнє зауваження чи слова підтримки стануть для вас стимулом.
- Не переживайте, якщо ви виконали роботу під впливом чужого стилю. Імітація — це те, що допомагає початківцю навчитися застосовувати ту чи іншу техніку, отже, удосконалюватися.
- Не панікуйте, якщо вас переслідують невдачі, не засмучуйтеся, коли експеримент і навчання не вдалися. Ви на шляху проб і помилок. Визначте, за що можна себе похвалити. А ще подумайте, чого ви навчилися завдяки експериментам.
- Не зациклюйтеся на односторонньому баченні власного успіху: на вас може чекати щаслива несподіванка.
- Прислухайтесь до своєї сутності, працюйте інтуїтивно — так ви зможете відобразити своє особливе сприйняття світу.
- Не налаштовуйтеся на те, що хтось стане вважати ваші роботи невдалими. Прислухаючись до думки інших людей, наприклад наставників, будьте впевненими у своїх силах.
- Не зупиняйтеся на досягнутому, фантазуйте — і ви досягнете результату!
- Важливий аспект навчального періоду — уміти впевнено малювати. Тільки тоді ескізи будуть переконливими. На вашу роботу звернуть увагу.
- Зберігайте ідеї, окремі начерки в альбомі, переглядайте, використовуйте їх для розроблення нових тем і майбутніх ескізів.
- Пам'ятайте, що мета дизайнера — створення моделі, яку носитимуть реальні люди. Якщо пропорції фігури на ескізі порушені — результат, імовірно, не буде успішним.
- Тренуйтеся малювати одяг і людей, будьте уважними спостерігачами.
- Якщо з ескізу нічого не зрозуміло, глядачі не зможуть оцінити креативність моделі. Ваше бачення мають передавати стиль малюнка, розташування фігур, їхніх поз, світлові та кольорові ефекти.

## Словник термінів

### А

**Абрис** — лінійний обрис фігури, контур, контурний малюнок.

**Аксесуар** — деталь оздоблення, предмет, що доповнює костюм: сумка, рукавички, біжутерія, шарф і т. ін.

**Акцент** — прийом виділення кольором, світлом, лінією або розміщенням у просторі будь-якої фігури, обличчя, предмета, деталі зображення, на які необхідно звернути увагу глядачів.

**Анімалізм** — зображення тварин у мистецтві.

**Ансамбль в одязі** — сукупність елементів одягу й аксесуарів, які підкреслюють загальну композиційну ідею; продумано, зі смаком підібраний комплект, що складається з предметів одягу, взуття, головних уборів тощо.

**Аплікація** — зображення, створене з різнокольорових шматочків паперу або тканини, наклеєних чи пришитих до основи; виріб, виготовлений таким способом.

**Асоціація** — смисловий зв'язок між певними явищами та їхнім психологічним сприйняттям, перетворенням.

### Б

**Бордюр** — облямівка, смуга, яка обрамляє краї декоративної композиції.

### В

**Варіант** — художній витвір, подібний до інших витворів одного й того ж автора на ту ж саму тему; повторює основний задум роботи, але може відрізнятися способом його вираження; видозміна, різновид чого-небудь.

**Відтінок** — невелика, ледь помітна різниця, градація світлового або світлотіньового тону.

**Візерунок** — малюнок із різних ліній, кольорів, тіней тощо, мереживо.

**Вітраж** — живопис на склі прозорими фарбами або композиція, зроблена зі шматочків різнокольорового скла та інших матеріалів, що пропускають світло.

**Вишивка** — вид прикладного мистецтва; прикрашання побутових предметів та одягу шляхом вишивання ручним або машинним способом орнаменту чи образотворчого мотиву.

**Вугіль** — матеріал для малювання у вигляді тонких стержнів, сформованих зі спеціальної вугільної маси.

## Г

**Гама колірна** — кольори, які переважають у певному творі мистецтва, що визначають характер його живописного відтворення.

**Гармонія** — узгодження, єдність частин і цілого в художньому творі, що обумовлює його внутрішню та зовнішню узгодженість, художню досконалість, які забезпечують сприятливе зорове враження.

**Градація** — почергова, поетапна зміна кольору тону, світлотіні, узгоджене дотримання відтінків, що становить разом єдине ціле.

**Графіка** — вид образотворчого мистецтва, що характеризується перевагою у використанні штрихів і ліній; застосуванням контрасту чорного і білого.

## Д

**Декор** — сукупність елементів для прикрашання; предмет орнаментальних, образотворчих елементів.

**Деталь** — складовий елемент будь-чого; дрібна деталь витвору, яка уточнює характеристику образу, менш значуща його частина.

**Драпірування** — матеріал, який вільно спадає або спеціально зібраний у красиві складки; прийом створення форми.

## Е

**Ескіз** — попередній начерк; художній витвір допоміжного характеру, що виконують у різних техніках.

## Ж

**Живопис** — один із головних видів образотворчого мистецтва. Твори виконують на площині полотна, картону, на папері різноманітними фарбуючими матеріалами.

## І

**Ідея** — основний задум витвору, що визначає його зміст.

## К

**Колаж** — технічний прийом в образотворчому мистецтві, наклеювання на основу матеріалів, які відрізняються від неї кольором і фактурою; витвір, виконаний за допомогою цього прийому.



**Колекція** — набір ансамблю одягу, поєданого за певними ознаками (асортиментом, стильовим напрямом, тематикою, сезоном), який демонструють одночасно.

**Колір** — один з основних художніх засобів у живописі.

**Колорит** — художній прийом, поширений в образотворчому мистецтві. Впливає на почуття глядачів, створює настрій на картині, є важливим засобом образної і психологічної характеристики.

**Композиція** — структура, розміщення частин і взаємний зв'язок складових частин художнього твору.

**Конструкція** — взаємне розміщення частин, спосіб їхнього поєднання в одне ціле.

**Контраст** — різка відмінність, протилежність.

**Контур** — зовнішні обриси форми предмета.

**Крій** — вигляд одягу, створений за допомогою конструктивних ліній; характеристика конструкції одягу за основними ознаками форми та з'єднання основних частин.

## Л

**Ліф** — верхня частина плечового жіночого одягу до лінії талії.

## М

**Мазок** — слід пензля з фарбою, що залишається на основі (полотні, папері).

**Макет** — модель будь-чого, попередній зразок у заданому масштабі.

**Манера** — особливості творчості майстра, його індивідуальні прийоми роботи.

**Мода** — панування в певний час смаків, що виявляються в зовнішніх формах предметів побуту, особливо в одязі; загальне визнання, популярність.

**Модель** — в образотворчому мистецтві об'єкт, предмет зображення, переважно людина; зменшений макет виробу; тип конструкції; зразок одягу.

**Мозаїка** — зображення чи орнамент, виконані з різнокольорових шматочків будь-якого матеріалу (скло, каміння, метал, емаль, дерево та ін.).

**Монохромний** — одноколірний.

**Мотив** — варіація будь-якої теми. В образотворчому мистецтві — простий елемент художнього витвору, носій певного характеру, образу, змісту; об'єкт натури, обраний художником для зображення; у декоративному мистецтві — повторюваний елемент композиції.

**Муляж** — точний зліпок, знятий безпосередньо з природи або зі скульптурного твору, що відображає форму предмета; відтворення предмета одягу з матеріалу на манекені, пошук форми виробу.

## Н

**Напівтінь** — один з елементів світлотіні, світлотіньові градації середньої сили, відповідний перехід від освітлених частин предмета до тіньових.

**Напівтон** — світлотіньовий або колірний тон, що має значення проміжного, перехідного між двома близько розміщеними відповідними тонами.

**Нарис** — швидкий малюнок невеликих розмірів, що дає загальне уявлення про предмет зображення, може мати самостійне значення, але частіше є підготовчою роботою для майбутнього витвору.

**Нюанс** — дуже тонкий відтінок або дуже легкий перехід від світла до тіні тощо.

## О

**Образ** — форма відображення певного явища в мистецтві, художнє відтворення дійсності.

**Образотворче мистецтво** — живопис, графіка, скульптура, а також декоративно-прикладне мистецтво.

**Оригінал** — початковий самобутній витвір майстра, що є основою для відтворення; будь-який витвір мистецтва, з якого зроблена копія.

**Орнамент** — оздоблювальний візерунок, який складається з ритмічних, упорядкованих елементів, призначений для прикрашання різних предметів.

**Основа** — матеріал, поверхня, по якій пишуть фарбами або малюють (полотно, дерев'яна дошка, картон, папір, стіни і т. ін.).

## П

**Палітра** — дошка, найчастіше дерев'яна, на якій художник розкладає або змішує фарби; характер колірного поєднання, типового для певної картини, виробу.

**Пастель** — м'які кольорові олівці, що виготовляють із фарби, крейди та з'єднуючої речовини, у малюнку утворюють рівний м'який тон; художній твір, виконаний цим засобом.

**Пеплос** — довгий жіночий одяг без рукавів, застібнутий на плечах, справа відкритий.

**Пігмент** — кольоровий порошок, важлива складова фарб, яка визначає колірний тон фарби.

**Пропорція** — співвідношення розмірів частин будь-якого предмета або композиції.

## Р

**Рапорт** — в орнаменті — мотив візерунка, що повторюється.

**Рельєф** — випуклість, об'ємність; нерівність площини, поверхні матеріалу.

**Ритм** — одна з особливостей композиційної будови твору; рівномірне чергування чи повторення впорядкованих частин (предмети, форми, елементи візерунка).

**Розетка** — декоративний елемент у вигляді стилізованої квітки.

## С

**Світло** — елемент світлотіні, який використовують для позначення найбільш висвітлених частин поверхні.

**Світлотінь** — градація світлого і темного; співвідношення світла і тіні на фоні, що допомагає передавати об'єм фігури або предмета.

**Силует** — тіньовий профіль; обрис; одноколірне площинне зображення предмета або людини.

**Символ** — умовне значення якогось предмета, явища; художній образ, що відтворює ідею, почуття.

**Симетрія** — рівномірність; побудова предмета або композиції витвору, у яких однорідні частини розміщені паралельно одна до одної, на однаковій відстані від центральної осі будь-якого об'єкта.

**Статичність** — стан спокою, нерухомість.

**Стилізація** — перетворення художнього зображення в співвідношенні з будь-яким стилем.

**Стиль** — стійка єдність художньої образної системи, виразних засобів мистецтва; поєднання стійких ознак, які характеризують образну структуру, притаманну мистецтву тієї чи іншої епохи.

## Т

**Тема** — коло явищ, обраних майстром для зображення і розкриття ідеї його витвору.

**Техніка** — у мистецтві — сукупність спеціальних навичок і прийомів, за допомогою яких виконують художній твір.

**Тон** — забарвлення; світлість, притаманна кольору предмета.

**Тональність** — певне співвідношення кольорів або тонів.

**Торс** — тулуб людини; зображення тулуба людини в скульптурі та живописі.

## Ф

**Фактура** — характерні особливості матеріалу, поверхні предметів, їхні зображення у витворах мистецтва.

**Фас** — вигляд спереду.

**Фон** — глибинні, менш значущі частини образотворчої або орнаментальної композиції, перед якими виступають основні, першочергові мотиви.

**Форма** — зовнішній вигляд, обрис; об'ємно-пластичні властивості предмета.

**Формат** — форма площини, на якій виконують зображення.

**Фрагмент** — частина твору.

## Х

**Хроматичні кольори** — кольори сонячного спектра, які розміщені на кольорному колі.

## Ц

**Цілісність** — необхідна важлива якість витвору мистецтва, що сприяє його більшій художній виразності.

## Ш

**Шиття** — вид декоративно-прикладного мистецтва.

**Штрих** — тонка лінія, риска, один з образотворчих засобів у малюнку; лінія, проведена одним рухом руки.

**Штрихування** — система накладання штрихів, що дає змогу передавати простір, виявляти об'ємно-пластичні якості предметів та їхніх фактур, створювати виразні ефекти динаміки, світла і тіні.



## Список літератури

*Валкотруб І. Т.* Основи художнього конструювання : навч. посібн. — Київ, Вища школа, 1984. — 152 с.

*Сушан А. Т.* Інженерне проектування швейних виробів : навч. посібн. — Київ, Арістей, 2005. — 72 с.

*Ніколаєва Т. В.* Тектоніка формоутворення костюма : навч. посібн. — Київ, Арістей, 2005. — 224 с.

*Колосніченко М. В., Процик К. Л.* Мода та одяг. Основи проектування та виробництва одягу : навч. посібн. — Київ, КНЦТД, 2011. — 238 с.

*Славінська А. Л.* Методи типового проектування одягу : навч. посібн. — Хмельницький ХНУ, 2012. — 179 с.

*Головіна М. В.* Сучасне оздоблення одягу / М. В. Головіна, В. М. Михайлець, В. М. Ямпольська. — Київ, Техніка, 1977. — 152 с.

*Drucli Elisabetta, Paci Tiziana.* Figure drawing for fashion design. Amsterdam and Singapore. — The pepin press BV, 2006. — 216 с.





## Зміст

Передмова.....	3
<b>Розділ 1</b> Мода та її головні персоналії.....	4
<b>Розділ 2</b> Стилiстичні напрями в одязі — історія та сьогодення.....	12
<b>Розділ 3</b> Зорові та конструктивні характеристики костюма.....	46
<b>Розділ 4</b> Колористика в одязі.....	50
<b>Розділ 5</b> Емоційне сприйняття кольорів в одязі.....	64
<b>Розділ 6</b> Поняття про орнамент.....	75
<b>Розділ 7</b> Принципи та прийоми оздоблення одягу.....	79
<b>Розділ 8</b> Види ескізів і засоби ескізування.....	112
<b>Розділ 9</b> Ескізні техніки в проектуванні одягу.....	121
<b>Розділ 10</b> Види й особливості зображення елементів одягу.....	134
<b>Розділ 11</b> Пропорції фігури в ескізуванні.....	141
<b>Розділ 12</b> Послідовність виконання ескізу моделі одягу.....	145
<b>Розділ 13</b> Шаблони — допоміжний засіб ескізування.....	161
<b>Розділ 14</b> Візуалізація творчого задуму.....	165
<b>Розділ 15</b> Сучасні можливості цифрового ескізування.....	173
Поради дизайнерам-початківцям.....	183
<i>Словник термінів</i> .....	184
<i>Список літератури</i> .....	190

*Навчальне видання*

ГОРБАТЮК Наталія Аркадіївна,  
АВІЛКОВА Людмила Олександрівна,  
ОТКИДАЧ Ганна Іванівна,  
РОМАНЮК Ірина Георгіївна,  
ЖИВОТОВСЬКА Ганна Михайлівна

## **ПРАКТИЧНЕ ЕСКІЗУВАННЯ ОДЯГУ**

Навчальний посібник для здобувачів освіти закладів  
професійної (професійно-технічної) освіти

*Схвалено для використання в освітньому процесі*

**Видано за рахунок державних коштів. Продаж заборонено.**

Посібник відповідає Державним санітарним нормам і правилам  
«Гігієнічні вимоги до друкованої продукції для дітей»

В оформленні посібника використано матеріали,  
що знаходяться у вільному доступі в інтернеті.

Редактор *Н. Забаштанська*  
Художній редактор *Н. Антоненко*  
Технічний редактор *Л. Ткаченко*  
Комп'ютерна верстка *Г. Нурко*  
Коректори *С. Бабич, І. Барвінок*

Формат 70×100/16.  
Ум. друк. арк. 15,552. Обл.-вид. арк. 16,365.  
Тираж 7 406 прим.  
Зам. №

Видавництво «Грамота»,  
вул. Паньківська, 25, оф. 15, м. Київ, 01133.  
E-mail: [info@gramota.kiev.ua](mailto:info@gramota.kiev.ua);  
[www.gramota.kiev.ua](http://www.gramota.kiev.ua)

Свідоцтво про внесення до Державного реєстру України  
суб'єктів видавничої справи ДК № 341 від 21.02.2001 р.

Віддруковано у ТОВ «КОНВІ ПРІНТ»  
03680, м. Київ, вул. Антона Цедіка, 12.  
Свідоцтво ДК № 6115 від 29.03.2018 р.

ISBN 978-966-349-890-4



9 789663 498904 >