

Міністерство освіти і науки України
Полтавський національний педагогічний університет імені В. Г. Короленка

Наталія ОРЛОВА

**ОРГАНІЗАЦІЙНО-МЕТОДИЧНІ
ОСНОВИ НАВЧАННЯ
ХУДОЖНЬОГО ПРОЕКТУВАННЯ ОДЯГУ**

Навчально-методичний посібник

Полтава – 2020

УДК 378.011.3-051:6]:687.016(075.8)

О-66

Рекомендовано до друку

Вченою радою Полтавського національного педагогічного університету
імені В.Г. Короленка (протокол № 13 від 15.05.2020 р.)

Рецензенти:

Титаренко В. П. – доктор педагогічних наук, професор;

Слюсаренко Н. В. – доктор педагогічних наук, професор;

Пригодій А. В. – кандидат педагогічних наук, доцент.

Орлова Н.С.

О-66 Організаційно-методичні основи навчання художнього проектування одягу: навчально-методичний посібник. Полтава : ПП «Астрая», 2020.
195 с.

ISBN 978-617-7669-86-8

У навчально-методичному посібнику розкрито основні компоненти методики навчання художнього проектування одягу майбутніх учителів технологій: методично-організаційні засади підготовки, технології, методи, форми, засоби та навчальний контент.

Видання призначене для студентів, магістрантів, аспірантів, викладачів професійних і вищих навчальних закладів, слухачів післядипломної педагогічної освіти, а також учителів загальноосвітніх навчальних закладів.

УДК 378.011.3-051:6]:687.016(075.8)

ISBN 978-617-7669-86-8

© Орлова Н.С., 2020

ЗМІСТ

ПЕРЕДМОВА	5
РОЗДІЛ 1. ОРГАНІЗАЦІЙНО-МЕТОДИЧНІ ЗАСАДИ НАВЧАННЯ ХУДОЖНЬОГО ПРОЕКТУВАННЯ ОДЯГУ	7
1.1. Мета й завдання методики навчання художнього проектування одягу	7
1.2. Сучасні методичні системи проектування швейних виробів.....	10
1.3. Характеристика форм навчання та особливостей організації навчального середовища	13
РОЗДІЛ 2. НАВЧАЛЬНИЙ КОНТЕНТ ОСНОВ ХУДОЖНЬОГО ПРОЕКТУВАННЯ ОДЯГУ	17
2.1. Формування базових для художнього проектування одягу понять та умінь	17
2.2. Визначення взаємозв'язку декору та конструкції одягу.....	25
2.3. Використання технології батик як засобу декорування одягу	38
2.4. Реалізація законів зорових ілюзій у композиції костюма....	46
2.5. Трансформація історичного (народного) костюма в системі художнього проектування одягу	58
2.6. Моделювання одягу з використанням технологій сучасного формотворення	68
2.7. Особливості художнього проектування колекції модного одягу	75
РОЗДІЛ 3. ТЕХНОЛОГІЇ НАВЧАННЯ ОСНОВ ХУДОЖНЬОГО ПРОЕКТУВАННЯ ОДЯГУ	88
3.1. Сучасні методи навчання художнього проектування одягу	88
3.2. Контекстна технологія навчання виконання стилізованих зображень фігури людини в костюмі	90
3.3. Мультимедійні технології навчання проектування моделей одягу з орнаментальної тканини на основі творчого джерела.....	97
3.4. Технологія індивідуалізації та диференціації навчання декорування одягу в техніці батик	117
3.5. Інтерактивні технології навчання проектування композиції костюма з урахуванням законів зорових ілюзій	129
3.6. Технологія перевернутого навчання володінню методами трансформації історичного (народного) костюма	140

3.7. Технологія проблемного навчання макетування та формотворення моделей одягу	155
3.8. Реалізація проектної технології навчання у процесі розробки колекції одягу.....	175
ПІСЛЯМОВА.....	184
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	186
ТЕРМІНОЛОГІЧНИЙ СЛОВНИК	192

ПЕРЕДМОВА

Художнє проектування одягу – творчий комплексний процес взаємопов'язаних художньо-естетичних і конструкторсько-технологічних завдань, спрямований на розробку нових моделей та технологій. Процес проектування нових моделей одягу передбачає низку послідовних дій – від поставленого завдання до розробки художньо-конструкторського рішення, яке задовольняє суспільні та індивідуальні потреби, а також враховує конкретні виробничі можливості.

Важливим компонентом процесу навчання основам проектування одягу є ті навчальні дисципліни, що передбачають вивчення розмірної та морфологічної характеристики тіла людини, основ дизайну та законів композиції, формують навички з графічної підготовки, забезпечують володіння кольоро-графічними технологіями тощо. Знання та навички, отримані студентами в результаті вивчення таких дисциплін, дозволять їм комплексно та раціонально вирішувати конкретні завдання, пов'язані з проектуванням одягу як у процесі навчання, так і в подальшій професійній діяльності.

Зміст навчання проектуванню швейних виробів обов'язково передбачає аналіз загальних принципів і класифікації методів конструювання одягу, ознайомлення з історією зародження і розвитку таких методів. Студенти опановують методи розробки наближених конструкцій одягу, характеристику муляжного та розрахункового (розрахунково-аналітичного, розрахунково-розмірного та розрахунково-графічного) методів конструювання, принципи визначення конструктивних параметрів при проектуванні одягу, формули розрахункового алгоритму методів, а також різноманітні сучасні системи крою.

У процесі навчання основам художнього проектування одягу студенти вивчають аспекти естетики фактури, художньо-конструкторські та технологічні методи обробки матеріалів, способи визначення залежності естетичних показників і технологічних властивостей матеріалів, чинників впливу на зорове сприйняття одягу та його декоративних елементів. Знання про технологічні властивості матеріалів, як-от здатність до формотворення, деформування, утворення хвилястої поверхні, пластичність тощо, лежать в основі конструювання та моделювання швейних виробів.

На заняттях із конструювання одягу перед майбутніми вчителями постає ряд професійних завдань, пов'язаних із графічною діяльністю. Студент має вміти образно мислити, аналізувати конструктивні особливості виробів за кресленням, наочним зображенням, натурою, володіти навичками просторового перетворення форми костюма.

Проектування швейних виробів передбачає вивчення різних видів текстильних матеріалів та їх властивостей. Для виготовлення одягу необхідне врахування його гігієнічних особливостей, умов експлуатації та вимог виробництва. Визначення пластичних можливостей та структури

матеріалів є одним із важливих завдань у проектуванні одягу, водночас властивості матеріалів впливають на вибір моделі одягу, розкрій та спосіб обробки при виготовленні. Щоб отримати одяг бажаної просторової форми, в конструкцію вводять формоутворювальні конструкційні елементи або використовують спеціальну волого-теплову обробку.

На заняттях із художнього проектування одягу студенти мають опанувати методику та техніку зображення, що спонукає до процесу образотворчості, вчать виконувати фор-ескізи, художні та технічні малюнки, зображення нової моделі в кольорі.

Навчання художнього проектування швейних виробів буде більш ефективним, якщо спеціально організований процес навчально-пізнавальної та практичної діяльності студентів матиме творчий характер, буде насиченим найрізноманітнішими евристичними методами, які дозволяють проявити майбутньому вчителю ініціативу, розкрити індивідуальні творчі здібності. При цьому ефективною є система особистісно й соціально значущих навчально-творчих завдань різного рівня складності, яка зорієнтована на індивідуальність студента й ступінь його підготовленості.

Запропонована у цьому посібнику методика художнього проектування одягу має комплексний узагальнювальний характер, спрямована на підготовку майбутніх учителів технологій до навчання учнів старшої школи основам моделювання та проектування одягу. Також ця методика сприяє здійсненню профорієнтаційної роботи серед учнівської молоді, орієнтуючи її на творчі професії дизайнера, модельєра, конструктора-технолога в галузі легкої промисловості. Методика має три змістові компоненти (змістовий модуль 1. Взаємозв'язок декору та конструкції одягу; змістовий модуль 2. Відображення геометричного виду форми одягу; змістовий модуль 3. Сучасні тенденції проектування одягу), які або наповнюють одну комплексну навчальну дисципліну, або є окремими модулями, що стають доповненням до інших творчих професійно зорієнтованих навчальних дисциплін у навчальному процесі підготовки як майбутніх учителів трудового навчання та технологій, так і майбутніх викладачів закладів професійної освіти для творчих професій.

РОЗДІЛ 1

ОРГАНІЗАЦІЙНО-МЕТОДИЧНІ ЗАСАДИ НАВЧАННЯ ХУДОЖНЬОГО ПРОЕКТУВАННЯ ОДЯГУ

1.1. Мета й завдання методики навчання художнього проектування одягу

Метою процесу навчання художнього проектування одягу є розвиток творчих здібностей студентів шляхом залучення їх до проектної діяльності, формування професійно значимих знань та вмінь; оволодіння методами художнього проектування одягу різного асортименту за призначенням; засвоєння теоретичних основ проектування одягу з дотриманням всіх технічних і технологічних вимог; практичне відпрацювання композиційних принципів і засобів створення форми костюма шляхом його моделювання в об'ємі та на площині; освоєння методів художньої розробки нових моделей одягу різних видів і функціонального призначення.

Методику навчання художнього проектування одягу майбутніх учителів технологій спрямовано на реалізацію творчого потенціалу студентів, формування здатності до самостійного конструювання знань про певну технологію та способи діяльності під час створення нових моделей одягу, самоідентифікація і самовираження.

Умовою успішної реалізації поставленої мети є проектна діяльність студентів, як практика особистісно-орієнтованого навчання. Така діяльність студентів обумовлює інтерактивну, навчально-дослідну та інші види діяльності, що відбуваються у руслі проектної, як провідної, та інших навчальних технологій (проблемного навчання, комбінованого навчання, індивідуалізації та диференціації навчання тощо).

Реалізація методики навчання художнього проектування одягу дозволяє вирішити такі завдання, що сприяють формуванню загальних та фахових компетентностей майбутніх учителів технологій:

- індивідуальний розвиток особистості, розкриття її творчого потенціалу через формування загальних та фахових компетентностей;
- розвиток у студентів критичного мислення як засобу саморозвитку, пошуку і застосування знань на практиці;
- оволодіння уміннями практичного використання нових інформаційно-цифрових технологій;
- розширення та систематизація знань про технології і технологічну діяльність як основний засіб проектної, інтерактивної, навчально-дослідної та творчої видів діяльності людини;
- виховання свідомої та активної життєвої позиції, готовності до співпраці в групі, відповідальності у досягненні поставлених завдань;

– уміння обґрунтовано відстоювати власну позицію, що є передумовою підготовки майбутнього громадянина до життя в демократичному суспільстві, здатного його змінювати і захищати.

Розроблену методику навчання спрямовано на підготовку вчителів технологій до викладання навчального предмету «Технології 10-11 класи», зокрема навчального модуля «Дизайн сучасного одягу». Особливе значення надається формуванню наступних результатів навчально-пізнавальної діяльності старшокласників:

– знати основи дизайну, принципи формотворення одягу, етапи художнього конструювання швейного виробу;

– розпізнавати та характеризувати сучасні текстильні матеріали та їх властивості;

– добирати текстильні матеріали для виготовлення виробу;

– знати особливості крою швейних виробів, що проектуються;

– застосовувати методи проектування у створенні нових моделей одягу;

– виконувати ескізи майбутнього виробу, комбінувати та здійснювати пошук його форми відповідно до визначених завдань проекту;

– виконувати технічне конструювання та моделювання одягу;

– усвідомлювати роль дизайну у створенні власного стилю;

– визначати можливості реалізації виготовленого проекту.

Майбутні вчителі технологій самі мають бути фахівцями у сфері дизайну одяг. Пререквізатами для успішного навчання художнього проектування одягу майбутніх учителів технологій у закладах вищої освіти є міжпредметні зв'язки з такими навчальними дисциплінами як «Конструювання та моделювання швейних виробів», «Дизайн одягу», «Малюнок та основи композиції», «Матеріалознавство швейних виробів», «Основи макетування та моделювання», «Технічна естетика та ергономіка», «САПР одягу» та інші. Пререквізити забезпечують студентів базовими знаннями і вміннями, необхідними для успішного формування готовності майбутніх учителів технологій до навчання учнів художнього проектування одягу в межах загальної середньої освіти та в умовах позашкільця.

Однак, дизайнерська підготовка має цілісний характер. Навчання художнього проектування одягу майбутніх учителів технологій можна сконцентрувати в одній навчальній дисципліні, а можна розбити на комплекс дисциплін. На наш погляд, опанування означених вище дисциплін має віншувати навчальна дисципліна, яка узагальнює та підсумовує знання з конструювання та моделювання одягу. Орієнтовну структуру такої навчальної дисципліни подано в таблиці 1.1. Зміст та структура є орієнтовними, розрахованими на формування окремої навчальної дисципліни обсягом 5 кредитів (150 годин).

Таблиця 1.1

Структура змістових модулів і залікових кредитів
для реалізації методики художнього проектування одягу

Назви модулів і тем	Кількість годин		
	Денна форма навчання		
	Лекційні заняття	Практичні заняття	Самостійна робота
Змістовий модуль 1. Взаємозв'язок декору та конструкції одягу			
Тема 1. Костюм у системі моди і культури	2	4	8
Тема 2. Орнаментальна композиція на основі творчого джерела	2	6	12
Тема 3. Батик як засіб декорування одягу	2	8	16
Разом за змістовим модулем 1	6	18	36
Змістовий модуль 2. Відображення геометричного виду форми одягу			
Тема 4. Зорові ілюзії у композиції костюма	2	4	8
Тема 5. Трансформація історичного (народного) костюма	2	4	10
Разом за змістовим модулем 2	4	8	18
Змістовий модуль 3. Сучасні тенденції проектування одягу			
Тема 6. Методи проектування одягу	2	12	20
Тема 7. Особливості художнього проектування колекції модного одягу	2	8	16
Разом за змістовим модулем 3	4	20	36
Усього годин	14	46	90

Навчання художнього проектування одягу за поданою структурою змістових модулів і залікових кредитів передбачає досягнення таких результатів навчання студентів:

- знати основні поняття, термінологію художнього проектування одягу;
- знати тенденції розвитку дизайну одягу на сучасному етапі;
- класифікувати одяг за асортиментними групами;
- виконувати нариси фігури людини, компоувати фігуру людини в заданому форматі;
- розробляти різні види ескізів (фор-ескізи, художні або творчі ескізи, робочі та технічні ескізи);
- володіти знаннями про види орнаментів, їх класифікацію;
- володіти знаннями про види зорових ілюзій та їх застосування при створенні серії моделей одягу;
- розробляти форми одягу заданої структури композиційно-конструктивними засобами формоутворення;

- поєднувати основні елементи традиційного національного, історичного костюму в сучасних моделях одягу;
- характеризувати особливості проектування колекцій різних типів;
- аналізувати етапи розробки колекції одягу, фактори її гармонізації та структуру.

Наведена структура залікових кредитів для реалізації методики художнього проектування одягу складається з трьох змістових модулів («Взаємозв'язок декору та конструкції одягу», «Відображення геометричного виду форми одягу», «Сучасні тенденції проектування одягу»), що формують цілісну канву для підсумовуючої навчальної дисципліни. Структура залікових кредитів побудована таким чином, що кожен змістовий модуль можна виокремити та додати (за потреби) до будь-якої іншої навчальної дисципліни, яка змістовно пов'язана з напрямом художнього проектування одягу.

Реалізацію кожного змістового модуля спроектовано на основі сучасних технологій навчання, які в комплексі відображають проектну діяльність як провідну технологію навчання художнього проектування одягу. Реалізація проектної технології навчання у процесі розробки колекції одягу побудована на основі сучасних методичних систем проектування швейних виробів.

1.2. Сучасні методичні системи проектування швейних виробів

Моделювання методики навчання художнього проектування одягу передбачає аналіз науково-педагогічної літератури з теорії і практики проектування швейних виробів та відображення оновлення технології швейного виробництва, розвитку сучасних методів створення композиційного устрою одягу різного призначення. Так, з'ясовано, що в своїх публікаціях Н. Зимогляд пропонує зміст навчання проектування швейних виробів розбити на три компоненти: вивчення антропоморфологічних характеристик споживача (форма тіла людини, розмірні ознаки, антропометричні точки, абрис фігури, кольоровий тип зовнішності), дослідження психофізіологічних характеристик споживача (особливості природного зорового сприйняття одягу, особливості ілюзорного зорового сприйняття одягу, психологічні особливості особистості), створення художньо-конструктивних характеристик одягу (форма одягу, колір одягу, ескізування одягу для індивідуального споживача, побудова первинного креслення конструкції, нанесення модельних особливостей).

Зимогляд Н. проаналізувало, як сформовано зміст у сучасних методичних системах навчання дисципліни «Проектування швейних виробів». Найпоширенішою серед них є методична система В. Єрмілової та

Д. Єрмілової. В цій методичній системі викладено основні відомості щодо моделювання та художнього оформлення одягу: історія та принципи моделювання і художнього оформлення одягу, закономірності композиції костюма, моделювання одягу засобом наколювання, сучасні методи та підходи до проектування одягу. Позитивною стороною змісту методичної системи В. Єрмілової та Д. Єрмілової є досить повна представленість художньо-конструктивної складової процесу проектування. Серед недоліків змісту варто відзначити такі: відсутність антропоморфологічної та психофізіологічної складових змісту; фактично розглянуто лише ескізний етап проектування швейних виробів, відсутній етап первинної конструктивної розробки форми.

Найбільш прогресивними на сьогоднішній день є методичні системи Т. Медведєвої та Л. Тухбатулліної, Л. Сафіної, В. Хамматової.

Позитивними рисами змісту методичної системи Т. Медведєвої є орієнтація процесу проектування на індивідуального споживача; представленість художньо-конструктивної складової змісту проектування швейних виробів на високому логічному та інформаційному рівні з додатковим розглядом взаємозв'язку художньо-конструктивного рішення одягу з особливостями фігури та властивостями матеріалу; докладна представленість антропоморфологічної складової процесу проектування, включаючи кольорові типи зовнішності, які визначаються пігментацією волосся, очей, шкіри обличчя; висока наочність подання основних понять на фізичному рівні; наявність основ конструювання та моделювання одягу на типові та нетипові фігури. Недоліками методичної системи Т. Медведєвої є фрагментарна представленість психофізіологічної складової змісту: наводяться особливості зорового сприйняття форми, кольору, ліній; відзначено необхідність урахування темпераменту та характеру споживача, але докладно зміст цієї діяльності не розглянуто; варіанти художньо-конструктивних рішень одягу адаптовані до індивідуальних фігур в аспекті конструювання одягу, а не ескізування моделей; знання з теоретичних основ проектування одягу, конструювання та моделювання формуються на орієнтовно-ознайомчому рівні; недостатня наочність на логічному рівні при огляді технологічних процесів.

Відсутня у змісті методичної системи Т. Медведєвої ескізна розробка швейних виробів докладно представлена в методичній системі Л. Тухбатулліної, Л. Сафіної, В. Хамматової. Крім зазначеного, позитивними рисами змісту методичної системи Л. Тухбатулліної, Л. Сафіної, В. Хамматової є подання у змісті художньо-конструктивної та антропоморфологічної складової процесу проектування; наявність інформації щодо основ конструювання різних видів одягу. Недоліками змісту методичної системи Л. Тухбатулліної, Л. Сафіної, В. Хамматової є поверховість та фрагментарність психофізіологічної складової проектування швейних виробів. Зокрема в модулі «Споживчі уподобання» розглядаються типологія споживачів, уподобання людей різних вікових груп, професій, типів нервової системи, але відсутній взаємозв'язок вибору

проектного рішення одягу з індивідуально психологічними особливостями людини.

Аналіз змісту сучасних методичних систем проектування швейних виробів демонструє, що жодна з таких систем не задовольняє в повній мірі вимог до трикомпонентного складу змісту навчання проектування швейних виробів. У жодній методичній системі проектування швейних виробів не представлено в повному обсязі інформацію щодо ескізної та первинної конструктивної розробки нової моделі одягу. Для більшості сучасних методичних систем проектування швейних виробів характерний орієнтовно-ознайомчий рівень сформованості знань, замість понятійно-аналітичного та продуктивно-синтетичного. В існуючих методичних системах проектування швейних виробів не достатньо забезпечується наочність на логічному та фізичному рівнях подання інформації. Отже, зміст сучасних методичних систем проектування швейних виробів є переважно двокомпонентним (містить антропоморфологічні характеристики споживача та художньо-конструктивні характеристики одягу), що не в повній мірі відповідає вимогам сьогодення.

Перспективною основою вагомого вдосконалення процесу проектування для передових галузей виробництва стає розвиток методів автоматизованого проектування. Сьогодні особлива увага приділяється дослідженням, які спрямовані на автоматизацію проектних та конструкторських робіт швейної галузі. За кордоном проблемою автоматизації процесу проектування одягу вже давно займається ряд фірм, частіше вони автоматизують окремі елементи проектних робіт, такі як креслення, технічне розмноження лекал, підготовчо-розкрійні процеси швейного виробництва. Інноваційними є розробки автоматизації творчих процесів (моделювання, ескізи у скетчбуках). У Японії, Франції, Великобританії, Німеччині автоматизовані системи застосовуються для виготовлення одягу за індивідуальним замовленням.

Навчання проектуванню швейних виробів неможливе без ознайомлення з використанням комп'ютерних технологій та САПР при виконанні проектних робіт у сучасному виробництві одягу. Сьогодні для конструювання та моделювання використовують різні прикладні графічні програми як вітчизняних так і іноземних розробників: «Грація», АРМ «Технолог», «JULIVI» – Україна, «Investronika sistemas» – Іспанія; «Ассоль», «Assyst», «Grafis» – Німеччина; «Optitex» – Ізраїль, «Dressing SIM» – Японія. Як у промисловості, так і в освіті широко використовується CAD/CAM/CAE/PDM система «Компас-3D» фірми АСКОН. Система «Компас-3D» призначена для автоматизації проектно-конструкторських робіт в різних галузях діяльності. Вона орієнтована на студентів навчальних закладів різних рівнів. Широкі можливості комп'ютерного моделювання як засобу розвитку професійних якостей розкриваються у студентів у процесі роботи в меню модуля конструювання САПР «Ассоль», яку розроблено на базі потужного графічного редактора фірми AutoCAD. Робота з таким САПР дозволяє виконувати художнє проектування швейних виробів на

віртуальній фігурі людини з урахуванням індивідуальних особливостей статури.

Розроблена методична система передбачає врахування антропоморфологічних характеристик споживача; визначення залежності естетичних показників і технологічних властивостей матеріалів для створення одягу; урахування значного впливу чинника моди; вивчення художньо-конструктивних характеристик одягу, принципів його моделювання і художнього оформлення.

На заняттях із художнього проектування одягу студенти мають опанувати методику та техніку зображення, що спонукає до процесу образотворчості. Постає завдання створення ескізів нових моделей: виконання фор-ескізів, художніх ескізів, зображення нової моделі в кольорі, розробка технічного малюнка.

Отже, спеціально організований процес навчально-пізнавальної та практичної діяльності студентів має творчий характер, насичений найрізноманітнішими евристичними методами, які дозволяють проявити майбутньому вчителю ініціативу, розкрити його індивідуальні творчі здібності. При цьому ефективною вважається система особистісно й соціально значущих навчально-творчих завдань різного рівня складності, яка орієнтована на індивідуальність студента, ступінь його підготовленості.

1.3. Характеристика форм навчання та особливостей організації навчального середовища

Реалізація методики навчання художнього проектування одягу передбачає ретельний підбір всіх її компонентів. Зокрема, від раціонально підібраних форм навчання та формування комфортного навчального середовища залежить якість організації навчального процесу. У сучасних умовах надання послуг на здобуття вищої освіти провідною залишається кредитно-трансферна технологія навчання. Організаційний компонент кредитно-трансферної технології засвоєння змісту навчальних модулів становить сукупність різних форм і методів організації навчального процесу: лекційних, семінарських, практичних, лабораторних занять, індивідуальної і самостійної роботи.

Творчий процес підготовки майбутніх учителів технологій реалізується в межах багатоманітної цілісної системи організаційних форм навчання. Вітчизняні та закордонні науковці-дидактики та педагогіки постійно займаються дослідженням активної взаємодії студентів у процесі навчання.

Як зазначає В. Ортинський, форма організації навчання – це певна структурно-організаційна та управлінська конструкція навчального заняття залежно від його дидактичних цілей, змісту й особливостей діяльності суб'єктів та об'єктів навчання. Форми організації навчання упорядковують

навчальний процес. Їх провідною ознакою є дидактичні цілі. Водночас кожна організаційна форма навчання може мати кілька дидактичних цілей. До загальних форм навчання відносять індивідуальну, парну, групову і колективну.

Підвищення мотивації у студентів, інтересу до навчання, припускає використання у навчальному процесі нетрадиційних форм занять. Вони сприятимуть більш успішному сприйняттю і запам'ятовуванню наочно представленого навчального матеріалу, дозволяючи активізувати розумову діяльність, глибше проникати в сутність явищ, що вивчаються.

Вибір форми проведення лекції залежить від етапу навчання та виду її спрямованості. Нетрадиційні форми лекційних занять, які використовувалися в межах нашого дослідження – це проблемна лекція, лекція-бесіда, лекція-дослідження, лекція-консультація та лекція-візуалізація.

Лекції-візуалізації передбачають перекодування текстової інформації в графічну. В її основу покладено принцип наочності. Таке викладання у процесі підготовки майбутніх вчителів технологій поглиблює розуміння проблеми, теми, привчає студентів користуватися різними знаковими системами. Умовою успішної підготовки лекції-візуалізації є наявність комплекту технічних засобів навчання. При традиційних формах лекції сприймається переважно усна мова викладача, тоді як лекція-візуалізація дає можливість використовувати крім слухового аналізатора ще й зоровий, спиратися на образне мислення. Викладач у даному випадку виступає в ролі коментатора. При підготовці лекції-візуалізації можуть бути використані різні засоби подання інформації: схеми, рисунки, технічні рисунки, геометричні фігури, а також різні кольори, що сприяють кращому усвідомленню поданого матеріалу.

Однією із важливих організаційних форм навчання, які широко використовуються є майстер-клас. Це одна з важливих форм ефективного, художньо-професійного, активного, навчання. Вона відрізняється від лекції тим, що під час майстер-класу викладач розповідає і, що ще більш важливо, показує, як застосовувати на практиці нову техніку, метод, стиль тощо.

Форму майстер-класу слід застосовувати при розгляді таких тем як «Використання технології батик як засобу декорування одягу» або «Моделювання одягу з використанням технологій сучасного формотворення».

Крім вище представлених видів лекційних занять у процесі підготовки майбутніх учителів технологій доцільно виконувати нестандартні форми і прийоми організації практичних занять та практикумів, які є одним з найбільш ефективних засобів залучення студентів до творчої, продуктивної діяльності, враховуючи при цьому розбіжності в рівні їх підготовленості і різні природні здібності. Практикум як одна з форм практичного навчання забезпечує самостійне виконання студентами практичних занять і застосування засвоєних раніше знань, умінь і навичок. Технологія проведення практикуму передбачає поділ студентів на малі групи, кожна з

яких виконує певний вид практичної роботи, таким чином реалізується диференційоване навчання. Складні роботи доручають студентам із високим рівнем підготовки. Засобом управління навчальною діяльністю під час проведення практикуму є інструкція, яка регламентує і визначає дії студентів. Водночас, практичні заняття мають бути дослідницькими, спрямованими на формування критичного мислення, наприклад, заняття зі створення проекту моделі одягу методом наколювання або створення складної форми поверхні одягу засобами фактурного формоутворення.

Невід'ємною складовою підготовки майбутніх учителів технологій, які повинні органічно поєднувати широкий науковий кругозір зі справжнім професіоналізмом, високим рівнем фахової практичної підготовки є навчально-технологічна та художньо-проектна практики. Під час проходження практики у студентів є можливість стажуватись на реальних підприємствах у сфері дизайну одягу, позашкільних мистецьких установах (театрах мод, модельних студіях тощо), застосувати на практиці отримані знання та навички, реалізувати свій творчий потенціал. Вони вирішують проблеми використання технологій сучасного формотворення при створенні нових моделей костюма, розробляють власні колекції модного одягу різного асортименту, набувають практичного досвіду майбутньої професійної діяльності і спілкування у виробничому колективі.

Кредитно-трансферна система навчання передбачає значний обсяг самостійної роботи студентів. У процесі навчання художнього проектування одягу з огляду на рівень прояву творчості студентів пропонуємо застосовувати такі види самостійної роботи:

– репродуктивну самостійну роботу, що здійснюється за певним зразком (виконання тренувальних завдань, що вимагають осмислення, запам'ятовування і простого відтворення раніше отриманих знань);

– евристичну самостійну роботу, спрямовану на вирішення проблемних завдань, отримання нової інформації, її структурування і використання в нових ситуаціях (побудову технологічних карт, розв'язання творчих завдань).

– дослідницьку самостійну роботу, яка орієнтована на проведення наукових досліджень (проектування макетів костюма, теоретичні дослідження та ін.).

Доцільно в організації самостійної роботи застосовувати випереджувальні завдання. Ці завдання спрямовані на повне або часткове попереднє самостійне вивчення студентами навчального матеріалу, який буде висвітлюватися викладачем через деякий час. Попередньо вивчений студентами матеріал можна розглядати на лекціях, обговорювати у процесі дискусії та використовувати на практичних заняттях.

З метою закріплення, поглиблення й узагальнення знань, одержаних студентами за час навчання та придбання практичних навичок, їх застосування при вирішенні проблем сформульованих у рамках предметної області, виконується індивідуальне навчально-дослідне завдання (ІНДЗ), як один з видів дослідницької самостійної роботи студентів. ІНДЗ виконується

самостійно при консультуванні з викладачем протягом вивчення теми «Особливості художнього проектування колекції модного одягу». У процесі виконання ІНДЗ, разом з теоретичними знаннями і практичними навичками за фахом, студент повинен продемонструвати здібності до науково-дослідної роботи та вміння творчо мислити, навчатися розв'язувати науково-прикладні актуальні задачі.

Важливою умовою успішної навчальної діяльності майбутніх учителів технологій є створення комфортного, гармонійного, естетично оформленого навчального середовища, що стає запорукою позитивного емоційного налаштування та творчий навчальний процес, стимулює сприйняття навколишнього середовища як джерела натхнення, змушує аналізувати й синтезувати культуру праці. Гармонійне навчальне середовище, сповнене цінностями творчості, забезпечує самореалізацію і саморозвиток особистості у творчій професійній діяльності.

Одним із способів створення навчального середовища для майбутніх учителів технологій є дизайн-студії, де використання центрального фізичного простору сприяє розвитку ідей студентів, випробуванню концепцій і реалізації проектів на професійному рівні. Студія – це місце, де студенти проводять велику кількість свого часу у мозковому штурмі, проектуванні, створенні, виготовленні й спілкуванні один з одним із різним рівням втручання викладачів, а іноді й зовнішніх критиків, у таких заходах, як перегляд проектів та критичний розбір студентських робіт. Навчання у студії забезпечує місце для індивідуальної і групової роботи.

Окрім студії для підготовки майбутніх учителів технологій необхідні спеціалізовані лабораторії, наприклад, лабораторія інженерної та комп'ютерної графіки, лабораторія конструювання та дизайну швейних виробів або майстерня з обробки текстильних матеріалів, які мають вплив на предметно-просторове середовище, що має специфіку функціонального, економічного й естетичного характеру. Також необхідними є виставкова зала та віртуальне навчальне середовище MOODLE (Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment) – це модульне об'єктно-орієнтоване динамічне навчальне середовище, яке надає викладачам, студентам та учням розвинутий набір інструментів для комп'ютеризованого навчання, в тому числі дистанційного; програмне комп'ютерне забезпечення для дизайн-проектів, таке як AutoCAD, 3D MAX – дво- і тривимірні системи автоматизованого проектування і креслення; Adobe Photoshop – потужний графічний редактор для створення ескізів, обробки фотографій; Adobe Acrobat Professional – для створення і редагування альбомів креслень у форматі PDF; XnView, Irfan View, ACDSee – для перегляду та редагування зображень, Adobe Illustrator, Corel Draw – редактори векторної графіки тощо. Вдало сформоване початкове середовище та наявність хоча б кількох видів програмного забезпечення дозволять організувати навчання з художнього проектування одягу на тому рівні, що відповідає вимогам до сучасних виробничих технологій і до фахової компетентності вчителя технологій.

РОЗДІЛ 2.

НАВЧАЛЬНИЙ КОНТЕНТ ОСНОВ ХУДОЖНЬОГО ПРОЕКТУВАННЯ ОДЯГУ

2.1. Формування базових для художнього проектування одягу понять та умінь

Проектування одягу передбачає творчу практичну діяльність, зорієнтовану на комплекс знань з основ дизайну, теорії композиції, кольорознавства, а також умінь виконувати графічні зарисовки, працювати з фарбами, олівцями й іншими кольоро-графічними засобами.

Для успішного моделювання одягу у студентів необхідно сформувати поняттєвий апарат. Володіння базовими поняттями й термінами дозволить вільно сприймати мову дизайнерів, кваліфіковано характеризувати дизайнерські роботи й враховувати вимоги до дизайн-проектів на відповідному рівні. Теоретична база формується на перших лекціях, що узагальнюють поняттєвий апарат, сформований пререквізитами та дозволяють студентам краще орієнтуватися у сучасних видах одягу згідно його класифікації.

Одяг виразно характеризує як окрему людину, так і певну націю чи народ. Матеріал, силует, аксесуари одягу завжди відрізняються в залежності від місцеположення країни або від періоду існування якоїсь людської спільноти. Людина, надаючи перевагу тому чи іншому кроєві свого вбрання, обираючи його певне забарвлення, дотримуючись якогось стилю, проявляє не тільки власний естетичний смак, а й формує про себе певне враження та оцінку соціального оточення. Як зазначає народне прислів'я, по одягу нас зустрічають, у залежності від нього у зовнішнього спостерігача виникає до нас конкретне естетичне ставлення.

Одяг захищає людське тіло від різних погодних та кліматичних негараздів. Він впливає на емоційно-почуттєвий стан людини, посилює її працездатність чи навпаки знижує в залежності від крою, кольору, якості пошиття. Це важливий чинник існування людини, котрий виконує найрізноманітніші функції в її житті.

Стильове вирішення одягу та манера його носіння демонструють людське, особистісно-індивідуальне чи соціально-групове, ставлення до світу. Вбрання виразно характеризує естетичне, іміджеве ставлення до реалій соціального буття, зазначає розуміння людиною або певною спільнотою свого місця в соціальній ієрархії. У манері вибору та komponування елементів одягу проявляється самооцінка особистістю своїх ділових та соціальних якостей, загалом ставлення до себе самої та інших людей.

Під одягом розуміють сукупність виробів, якими покривають людське тіло. Первісним одягом вважали шкури тварин, нанизані на пасок листки дерева, сувій полотна чи певний набір спеціально виготовлених предметів.

Найбільш стійкі, типові, загальнозжиті форми одягу певного народу, верстви чи епохи називаються костюмом (від франц. *costume* – убрання). У широкому розумінні слова, *костюм* – це конкретний образний порядок та набір усталених традицією чи професіональними вимогами елементів одягу, прийнятий на теренах якоїсь людської спільноти. Він відображає уявлення про індивідуальні та суспільні цінності, норми поведінки, спосіб життя, соціальний статус, котрі є значимими для особи та соціальної групи.

Одяг можна класифікувати за такими ознаками: стать; вік; сезон; призначення і використання у визначеній сфері діяльності; частина тіла, для якої призначено одяг; характер кріплення його на фігурі; характер крою; спосіб виготовлення; стиль тощо.

Одяг за загальним призначенням поділяють на побутовий і виробничий. На сучасному етапі розвитку моди розподіл одягу за сферою застосування досить умовний внаслідок універсальності сучасного одягу.

Побутовий одяг – це одяг, який носять у різних побутових та суспільних умовах. Побутовий одяг людина носить удома і на роботі. Розрізняють такі класи побутового одягу: повсякденний, урочистий, спортивний, національний, робочий, формений одяг. До побутового одягу відносяться підкласи: верхній одяг, білизняні вироби, корсетні вироби, головні убори, рукавичні вироби, панчішно-шкарпеткові вироби.

Виробничий одяг – це одяг для роботи у виробничих умовах промисловості та сільського господарства. Виробничий одяг буває спеціальний і санітарний.

Загалом асортимент одягу за місцем розташування на фігурі людини поділяється на плечовий і поясний.

Одяг плечовий – це той, що лягає на горішню опорну поверхню тіла, обмежену вгорі лініями з'єднання тулуба з шиєю і горішніми кінцівками, а знизу – лінією, що проходить через точки лопаток і грудей, які виступають. До плечового належать такі види одягу: пальто, плащ, накидка, куртка, піджак, жакет, комбінезон, сукня, халат, блузка, ліф, сорочка, кофточка, жилет, джемпер, светр, фуфайка, майка тощо.

Одяг поясний – це одяг, що лягає на нижню опорну поверхню тіла, обмежену вгорі лінією талії, а знизу – лінією стегон. До поясного одягу належать такі його види: штани, шорти, спідниця, труси тощо.

Асортимент сучасного одягу може виготовлятися в умовах промислового виробництва (одяг масового виробництва) та на замовлення населення (одяг індивідуального виробництва).

Одяг також ділять на підкласи залежно від способу носіння, характеру кріплення на фігурі і крою. Одяг поділяється на *кросний*, який складається з однієї або більше формоутворюючих деталей, які викроюють із певного матеріалу, та *некросний*, який складається з одного цілого шматка матеріалу.

Група кроєного і зшитого одягу представлена найбільшою кількістю різновидів: штани, сукня, топ, футболка, спідниця, майка, блузка тощо. До сучасного некроєного одягу належать мантилья, накидка, палантин, парео, пелерина, хустка, сарон, шаль, шарф тощо.

Одяг може бути *розрізним* – з розрізом переду або спинки зверху донизу, з застібкою або без неї; або *нерозрізним*, який одягають через голову, без розрізу переду або спинки зверху донизу.

Окрім того, одяг може бути *одношаровим* або *багатошаровим*.

Одяг одношаровий складається з одного шару матеріалу (сукня, сорочка, блузка, шорти тощо), одяг багатошаровий – з двох або більше шарів матеріалу (пальто, куртка, плащ тощо).

Одяг класифікують залежно від стилю. Стиль одягу і ступінь його відповідності останнім модним тенденціям залежать від особистого вибору людини. Складна класифікація одягу пов'язана з різноманітними реаліями людського побуту і сучасної культури.

Однак, не лише володіння поняттєвим апаратом важливе у навчальній діяльності студентів. Пріоритетними є знання про засоби і методи проектування одягу та вміння ними оперувати.

Художнє проектування одягу – це творчий процес художнього оздоблення нових моделей одягу з урахуванням призначення, властивостей матеріалів, існуючого стилю, моди і зовнішнього вигляду людини.

Мода – нетривале панування певного смаку в певній сфері життя чи культури. На відміну від поняття стилю мода характеризує короткочасні й поверхневі зміни зовнішніх форм побутових предметів та мистецьких творів. У вузькому сенсі модою називають зміну форм і зразків одягу, що відбувається протягом порівняно коротких проміжків часу.

Вживання словосполучення (вдягатися за модою) походить з XVII століття, коли французька придворна мода стала зразком для всіх європейських країн. І. Кант визначав моду як «непостійний спосіб життя».

Легенький Ю. досліджує моду з точки зору філософії, розглядаючи її феноменологію, дискурс, граматику, риторику та ерос. Він називає моду креативним епіцентром культуротворчості, в якому зароджуються нові імпульси для оновлення художньої культури. Як рушійна сила оновлення, мода, на його думку, містить найбільш актуальні нормативні зразки і таким чином бере участь у створенні, розвитку та зміні базових художніх ідеалів.

Мода створюється під впливом мистецтва, культури, а створюють її фахівці – модельєри, дизайнери, кутюр'є.

Дизайнер – художник-конструктор, творець, фахівець, що займається художнім проектуванням предметного середовища. У вузькому змісті, стосовно світу моди дизайнер – це художник, що розробляє одиничні моделі одягу і колекції моделей. На відміну від кутюр'є, дизайнер безпосередньо пов'язаний із промисловим виробництвом. У європейській традиції сфера створення одягу, взуття та аксесуарів має назву «фешн дизайн» (від англ. fashion design – дизайн моди), а будь-якого художника по костюму називають дизайнером. В українській мові найбільш близький еквівалент –

модельєр – слово, яке може бути до певної міри застосоване до будь-якого художника світу моди.

Дуже умовно дизайнерів можна поділити на креаторів (від англ. creator – творець) – художників, що генерують по-справжньому нові ідеї, та інтерпретаторів – художників, які розвивають створені іншими ідеї та інтерпретують їх у певній манері або стилі. Відомі українські дизайнери – це Оксана Караванська, Вікторія Гресь, Ірина Каравай, Андре Тан, Олександр Гапчук та інші.

Дизайн одягу – це один із напрямків творчої діяльності, метою якої є проектування комфортного, функціонального, естетичного цілісного одягу, як одного з елементів предметного середовища, який відповідає матеріальним і духовним вимогам споживача.

Підґрунтям інноваційної діяльності дизайнера одягу може виступити багато чинників: ознайомлення зі зразками вбрання народів світу; вивчення історії костюма, передусім європейського; наукове відкриття, на основі якого виникає новий технологічний прийом; поява новітніх матеріалів; вивчення різних предметних форм природного середовища, які навіюють уявлення про новий силует чи кольорове поєднання; власна фантазія тощо.

Створення принципово нового елемента костюма є досить рідкісним явищем у світі сучасної моди. Найчастіше новацією виступає запровадження предмета, котрий використовувався раніше у традиційному костюмі певного народу або аристократичному костюмі якоїсь епохи. Новаційність творчості дизайнера може також виражатися в тому, що він вперше почав вживати певну тканину або матеріал для якогось елемента костюма, котрий раніше ніколи не використовувався до нього відомими європейськими кутюр'є. Іноді художник-модельєр може створити вбрання, котре раніше не використовувалось. Його своєрідність зумовлена конструктивною новизною або новизною його функціонального призначення. Нині в європейських і американських країнах широко використовується плаття для коктейля. Такої сукні в гардеробі жінки раніше не було. В урочистих ситуаціях використовувались вечірні або святкові сукні.

Дизайнер може створити незвичний костюм, застосувавши нові, оригінальні аксесуари чи способи оздоблення одягу, надавши незвичних форм дрібним елементам вбрання. Наприклад, світ моди здивував американський художник-модельєр Тод Олдем. Він створює оригінальний і красивий одяг, застосовуючи простий, класичний силует. Але в його виробках вражають гудзики: у вигляді собачок, кісток, фруктів, овочів, чайників, годинників тощо.

Інноваційний підхід до формотворення в дизайні одягу також полягає у поєднанні різних стилів. Наприклад, через вживання елементів класичного і романтичного стилів можна досягти особливості виразності ділового костюма та підкреслити жіночість його власниці.

Використання дизайнером незвичних матеріалів для аксесуарів чи деталей одягу, вживання незвичних форм або технології їх створення формують авангардний стиль у сучасній моді.

На думку фахівців нині відбувається «третя текстильна революція», яка дасть повномасштабні результати в найближчі 10-15 років. Її визначає низка досягнень у галузях:

1) біотехнологій та генної інженерії (домінування поновлюваних сировинних ресурсів);

2) нанотехнологій (розширення асортименту «розумного» текстилю (рис. 2.1, 2.2));

3) технологій текстильного виробництва (збільшення частки і результативності нетканих процесів, використання широкоформатних принтерів (рис. 2.3));

4) технологій швейно-трикотажного виробництва (тривимірне проектування, дистанційне керування кроєм і зборкою виробів, в'язальне обладнання нового покоління);

5) фінішного доопрацювання виробів після зборки;

б) інформаційних технологій і комунікацій.



а



б

Рисунок 2.1. «Розумний» текстиль:
а – вироби з флуоресцентного шовку японської дизайнерки Yumi Katsura;
б – світлодіодне плаття від Zac Posen



Рисунок 2.2. «Прозора мантия»
професора Токійського Університету Susumu Tachi



Рисунок 2.3. 3D-текстиль. Моделі колекції Iris Van Herpen

Загалом у витоків новацій художника-модельєра стоять його власний життєвий досвід, рівень освіченості, здатність не по-буденному оцінювати ті чи інші предмети костюма, котрими багата історія людського вбрання, політ фантазії, гра уяви, інтуїція, наукові та технологічні відкриття. І чим оригінальнішою та привабливішою буде його новинка, тим більшим стане його визнання у світі сучасної модної індустрії та дизайну одягу, за умови її практичної значущості.

Стилізація (франц. *stylisation*, від *style* – стиль) у літературі і мистецтві – цілеспрямоване відтворення чужого стилю як певної естетичної та ідеологічної позиції в новому художньому контексті.

Сучасний дизайн часто звертається до методу стилізації, адже завдяки цьому відбувається пошук графічного образу відповідно до матеріалу і технології у творчості дизайнера.

У довіднику-словнику з дизайну термін «стилізація» трактовано в кількох значеннях:

1) свідоме використання дизайнером ознак того або іншого стилю при проектуванні виробів (часто застосовується в стайлінгу);

2) пряме перенесення найбільш явних візуальних ознак культурного зразка на проєктовану річ найчастіше в галузі її декору (пластичного, кольоро-графічного, фактурного, текстурного);

3) створення підкреслено-декоративної форми шляхом наслідування зовнішнім ознакам природних або створених людиною об'єктів.

Основна операція стилізації – це формалізація об'ємно-пластичних, колористичних, графічних мотивів, їх спрощення, узагальнення, організація з метою досягнення бажаного смислового і декоративного враження, стильової виразності.

Сучасні прийоми стилізації досить різноманітні – від декорування, тобто часткового спрощення реальної предметної форми із збереженням об'єму та предметних кольорів, до формалізації – граничного абстрагування на основі геометричних фігур або криволінійних плям. Для вдалого пошуку нових творчих рішень студентам варто опанувати такі прийоми стилізації:

– пошук аналогій – редагування зовнішнього контуру зображення, де зберігається основний силует конструктивним або пластичним засобом, відбувається зміна силуету загальної форми чи окремих деталей;

– трансформування – перетворення об'ємної форми на площинну, свідомо зміна пропорцій, деформація, надання гротескних рис;

– пошук асоціацій – створення графічних і колористичних вирішень, що нагадують природний зразок-аналог;

– комбінування – використання прийомів комбінаторики, часткове включення до дизайн-розробки елементів біоформи;

– формалізація – відтворення природних форм на основі геометричних фігур або абстрактних плям, інверсійні альтернативні композиційні вирішення, використання замість реалістичних складних відтінків кольору площинних одноколірних або умовних (теплих, холодних, ахроматичних, контрастних тощо).

Зміна природних пропорцій фігури людини при зображенні для додання виразності або стилістичної приналежності до певного художнього напрямку в мистецтві називають стилізацією фігури. Створення образу – основне завдання стилізації фігури (рис. 2.4).



Рисунок 2.4. Створення образу – основне завдання стилізації фігури

Для рисунка дизайнера одягу характерно спотворення пропорцій людської фігури в сторону її подовження. Якщо згідно з класичним канонем розмір голови поміщається у величині зросту людини 8 разів, то при стилізації фігури дизайнером одягу – до 10-12 разів. При цьому зміна розмірів здійснюється нерівномірно. Довжина ніг по відношенню до торсу збільшується, розмір голови зменшується. Зміни також стосуються розмірних ознак: акцентуючи талію і стегна, змінюють їх пропорційні співвідношення (рис. 2.5).

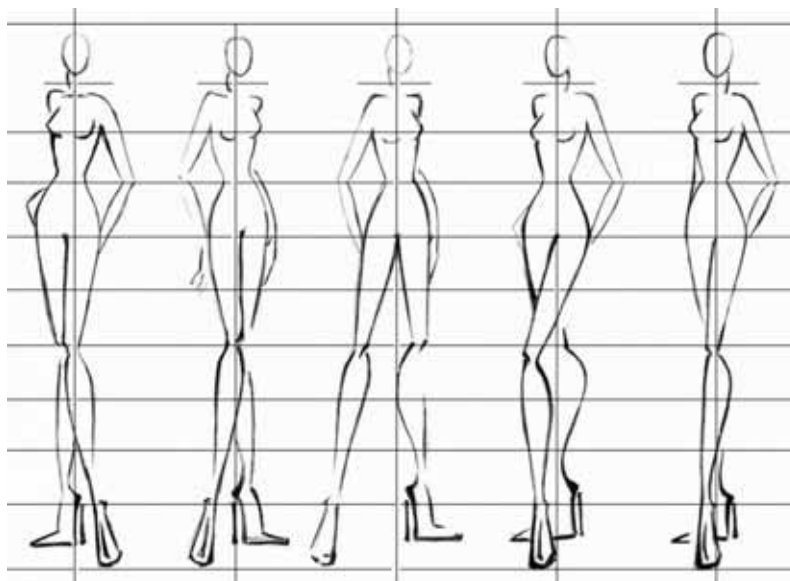


Рисунок 2.5. Стилiзованi зображення фігур людини

Дизайнер свідомо спотворює фігуру людини, збільшуючи або зменшуючи пропорції людського тіла і форми костюма в залежності від художнього задуму і моди. Кожен раз, приступаючи до розробки нової теми, дизайнер одягу в першу чергу повинен задуматися про спосіб. Адже саме йому будуть підпорядковані як зміст одягу, так і матеріали, техніка, прийоми зображення в ескізі. Мета стилізації людської фігури – підкреслити, «загострити» особливості фігури для більш точної передачі образу.

Положення і рух фігури повинні допомогти виявити форму костюма, тобто передати взаємодію форми костюма з фігурою людини, простором, розкрити ідею костюма. Від положення фігури, передачі її характеру залежить виразність ескізу.

За допомогою засобів графічного зображення передають чітку інформацію про призначення, конструкцію, об'ємно-просторову структуру форми, матеріали. Дизайнеру важливо переконливо показати не тільки форму костюма, але і характеристики фігури, обличчя, зачіску, прикраси. Для цього необхідно знати і володіти різними прийомами графічного зображення людини і одягу.

При зображенні людини в одязі потрібно враховувати, фронтальне і профільне зображення, тобто при обертанні по вертикальній осі вона повертається до нас різними сторонами. Тому, наприклад, якщо задум костюма полягає в акцентованому оформленні бічної лінії, то в ескізі слід віддати перевагу профільному зображенню.

Ніколи не варто забувати про об'ємне сприйняття людини й одягу. У чистових або творчих ескізах головне завдання дизайнера полягає в тому, щоб передати ідею, художній образ. Проблему передачі особливостей конструкції одягу в просторі вирішує технічний ескіз.

2.2. Визначення взаємозв'язку декору та конструкції одягу

У продовження характеристики важливих теоретичних основ художнього проектування одягу варто поставити акценти на правилах декорування конструкції одягу. Колір і рисунок тканини дуже впливають на композицію одягу, за допомогою них можна на вигляд збільшити або зменшити зріст і об'єм фігури, приховати вади в будові тіла тощо.

Рисунок чи орнаментация матеріалу можуть бути утворені в процесі його вироблення або при обробці. Орнаментация матеріалу, і зокрема тканин, надзвичайно різноманітна. Елементи, що складають рисунок-орнамент натуральної або штучної шкіри, тканини, трикотажу можуть бути абстрактними (безпредметними), геометричними, предметними. Це можуть бути також мотиви рослинного і тваринного світу.

Колір і орнаментация матеріалів мають велике значення в моделюванні одягу, взуття і доповнень. Це значення не вичерпується

різними комбінаціями кольору і рисунка; воно полягає й у впливі на зовнішній вигляд одягу, його виразність, декоративне оформлення.

Світлотінь матеріалу визначає зоровий вид виробу в залежності від висвітлення і рельєфу його поверхні. У першому випадку зміна світлотіні залежить від положення форми (людина в одязі, взутті, головному уборі) щодо джерела світла і від сили джерела світла. У другому випадку зміна світлотіні залежить від ступеня рельєфності поверхні виробу (гладка поверхня, поверхня з рельєфними деталями або швами, складками, зборками, драпіруванням, накладними швами, рюшами тощо).

Значення світлотіні в моделюванні одягу, взуття, шкіргалантереї обумовлюється її впливом на ступінь об'ємності форми, а також на ступінь підкреслення зорової видимості різних конструктивних і декоративних ліній. Збільшення ступеня рельєфності поверхні форми одягу збільшує світлотінь, а отже, і об'ємність його форми.

Термін «орнамент» походить від латинського «орнаме», що означає «прикрашати». Але роль орнаменту в костюмі не обмежується прикрасою предметів, що складають костюм; він широко використовується і для створення його форми. Якщо яка-небудь обробка може носити утилітарний характер, то орнамент служить для задоволення естетичних, художніх потреб. Його роль полягає в тому, щоб виразити, розвинути і збагатити художньо-образний задум костюма і його складових частин – одягу, взуття, головних уборів, аксесуарів та доповнень.

У моделюванні швейних виробів використовують два види орнаментативності: *орнаментативність самого матеріалу та оздоблювальний орнамент* у вигляді різноманітної вишивки, аплікації, візерункової тасьми, мережив, строчок, перфорації, рельєфних швів тощо.

З точки зору рішення форми розрізняється *проста і складна орнаментативність* тканин, шкіри, трикотажу. До простої орнаментативності відносять рисунки, у яких не можна розрізнити верх і низ, а також не виділяються складові елементи. Такі тканини при розкрої не вимагають зіставлення рисунка в місцях з'єднання деталей; їх можна кроїти, не зважаючи на рисунок. Це тканини у дрібну клітинку, з дрібним візерунком рослинного чи іншого характеру.

До складної орнаментативності матеріалів для виробів відносять всі інші односторонні рисунки, у яких верх відрізняється від низу й конкретно виділяються складові елементи. Ці матеріали вимагають спеціальних, додаткових форм, що не спотворюють стан і фігуру людини.

При моделюванні виробів потрібно враховувати розміри орнаменту, його напрямки, розташування осьових ліній, загальне колірне рішення. При розкрої матеріалу треба стежити за збігом рисунка на парних деталях, на виточках, швах, за збереженням рапорту рисунка на швах деталей, наприклад ліфа, рукавів, спідниці. Варто враховувати, що на виробках із тканини з великим рисунком різноманітні лінії, рельєфи, драпірування, дрібні деталі можуть «розбитися» рисунок, а на виробках із тканини з дрібним рисунком – вони мало помітні. Виділення ліній, деталей одягу з

орнаментованої тканини, вимагає додаткової обробки іншою, гладкою тканиною, кантом, тасьмою й інше.

Оздоблювальна орнаментация, як і всяка обробка, не має самостійного значення в костюмі і цілком залежить від напрямку моди. За характером візерунка розрізняються геометрична й образотворча орнаментация. Образотворчий орнамент буває сильно стилізований. Орнаментация ґрунтується на принципах розвитку прикладного мистецтва, а тому може органічно зливатися з конструктивною і декоративною формами будь-якого костюма.

Перевага орнаментальної обробки перед іншими видами обробок, наприклад технологічних, незаперечна. Орнаментом можна не тільки створювати об'ємні форми одягу, але і підсилювати його образну виразність.

Орнамент (від лат. ornamentum) – це візерунок, що складається з ритмічно впорядкованих елементів і призначений для прикрашання різних матеріальних об'єктів.

Орнамент черпає свої мотиви з геометрії, фауни, флори; вони можуть бути підказані обрисами людського тіла або навколишніх предметів. Елементи, що утворюють орнамент, можуть більш-менш точно відтворювати дійсність, але найчастіше в орнаменті мотиви реального світу піддаються значній переробці: узагальненню, схематизації до невпізнання. До визначальних формальних особливостей орнаменту відноситься декоративна стилізація, площинність, органічний зв'язок з поверхнею, яку він завжди організовує, нерідко підкреслюючи при цьому конструктивну логіку предмета.

Частина орнаменту – головний його елемент в орнаментальному мистецтві називається *мотивом*. Мотив може складатися з одного елемента (простий мотив) або з багатьох, оформлених в єдине ціле (складний мотив).

Орнаментальні композиції, в яких мотив ритмічно повторюється через однакові інтервали, називаються рапортними. *Рапорт* – мінімальна площа повторюваного візерунка, здатна без проміжків заповнити всю площину.

Найпростіші орнаменти діляться на три основних види:

– орнамент у смугі – бордюру, обмежений з двох сторін паралельними лініями називають *лінійним* або *стрічковим*, тобто якщо візерунок повторюється в одному напрямку, утворюється лінійний рапорт;

– орнамент *обмежений*, замкнений з усіх боків, у будь-якій геометричній формі (квадраті, трапеції, колі, еліпсі, трикутнику тощо);

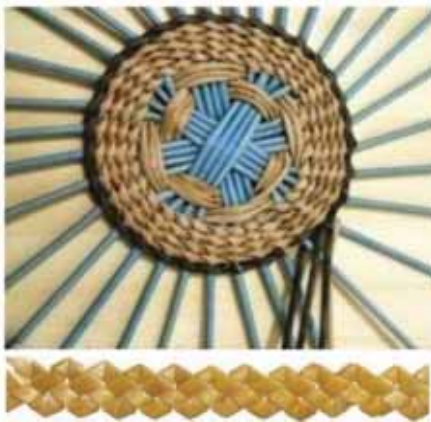
– орнамент (*сітчастий*) нескінченний, відкритий (не замкнений), його основні елементи – ритмічні одиниці, повторюються як у вертикальному, так і у горизонтальному напрямку. Конструктивну основу такого орнаменту становить рапортна сітка, тобто повторення певного мотиву по горизонтальних і вертикальних рядах.

У побудові орнаменту зазвичай використовують принцип симетрії і прийоми ритмічних повторів (рапорт) одного або декількох елементів (мотивів).

Ритм – це певне чергування елементів орнаментальної композиції, які її утворюють. Прості однакові елементи, які повторюються на однаковій відстані один від одного, називають метром. Наприклад, однакові смуги на тканині тощо. Чергування декількох елементів в орнаментальній композиції з різними інтервалами утворює складний ритм.

Розглянемо основні види орнаментів. Головними класифікаційними ознаками орнаменту служать його походження, призначення і зміст. Орнамент буває графічним, живописним, скульптурним за виконанням, за формою – геометричним, рослинним, зооморфним тощо, іноді приймає фантастичні форми; в нього можуть бути включені образотворчі мотиви. З урахуванням цього всі історично сформовані орнаменти можна об'єднати у кілька груп або видів.

Технічний орнамент



Виникнення форм цього орнаменту обумовлене трудовою діяльністю людини. Наприклад, рисунок найпростіших смуг чи клітин тканини, виробленої на первісному ткацькому верстаті, різні переплетення з ниток, соломи, рогозу тощо, спіралеподібні витки, що отримуються під час виття мотузок тощо (рис. 2.6).

Рисунок 2.6. Технічні типи орнаментів створені плетенням

Символічний орнамент

Формуванню символічного орнаменту сприяла спільність природи умовно-символічних зображень творів орнаментального мистецтва загалом, а самі орнаментальні образи, зазвичай, є символами або системою символів. Такого роду зображення здатні у лаконічній формі висловити дуже широкі, різноманітні поняття (рис. 2.7).



Рисунок 2.7. Символічні орнаменти

Символічні мотиви мають космологічний сенс, змальовують небо, рух світил, хмари і блискавку; розділений надвоє спіраллю знак «інь-янь», що позначає нероздільність чоловічого і жіночого начал.

Серед рослинних мотивів символічного характеру загальновідомі древо життя, троянда, як королівський символ середньовічній Англії, лілія у Франції; слід також згадати квітку лотоса в буддійському мистецтві. Що стосується символічних мотивів, запозичених із фауни, тут важливу роль відіграють птахи: сокіл, сова, павич, журавель, лебідь, півень.

Християнське мистецтво Сходу і Заходу використовувало низку символічних мотивів – від риби, ранньохристиянського символу, до епіграфічних – сюди ж відносяться ягня, фенікс, змія, що обвиває тризуб, і, зрозуміло, на першому місці хрест, існуючий в багатьох варіантах, кожен з яких дуже декоративний (рис. 2.8).



Рисунок 2.8. Християнські символи

Геометричний орнамент спочатку виник завдяки злиттю технічного і символічного орнаментів, утворивши більш складні комбінації зображень, позбавлених конкретного оповідного значення. Будь-який геометричний мотив спочатку був реально існуючою формою, гранично узагальненою та спрощеною. Відмова від сюжетної основи у геометричному орнаменті дозволила акцентувати увагу на чіткому чергуванні окремих мотивів.

Поступовий розвиток основних геометричних форм призвів до тих художніх форм, якими користується сучасна мода і які відрізняються особливо різноманітністю (рис. 2.9).



Рисунок 2.9. Геометричний орнамент

Природний орнамент

Головним мотивом природного орнаменту є, насамперед, жива природа: морські хвилі, більш-менш стилізовані, поширені від архаїчної Греції до японського мистецтва; сталактити, гора Фудзіяма в японському мистецтві, полум'я; небесні світила, і в тому числі сонце, що використовувалося в безлічі орнаментів від часу Стародавнього Світу до наших днів; місяць, часто у вигляді серпа, зображення якого ми знаходимо в мистецтві ісламу, зірки, де число променів змінюється в залежності від країни і від епохи і, нарешті, блискавка, стилізована часом до невпізнанності (рис. 2.10).



Рисунок 2.10. Природний орнамент

Рослинний орнамент

Найпоширеніший орнамент після геометричного, для нього характерні свої улюблені мотиви, причому останні різні у різних країнах, у різні часи. Рослинний орнамент у порівнянні з іншими його видами надає найбільші можливості для створення різноманітних мотивів, прийомів виконання, для оригінального трактування форм природи, зокрема її флори (рис. 2.11).



Рисунок 2.11. Рослинний орнамент

Флора може бути спрощеною, стилізованою, натуралістичною або ж відтвореною в реалістичній і сильно ускладненій манері. На тканинах часто зображуються дерева. Листя постають іноді як маса листя, іноді окремо, листя буває стилізованим до повної втрати схожості з живим листом і перетворюється на гру вигнутих ліній. Рослинний орнамент використовує численні форми рослин: листя, квіти, плоди, взяті разом або окремо. Під час стилізації посилюються характерні риси рослини і вилучається або послаблюється другорядне або випадкове. Часто первинний матеріал перетворюється до невпізнання (рис. 2.12).



Рисунок 2.12. Рослинний орнамент із квітами



Пейзажний орнамент

Головні об'єкти цього орнаменту – різноманітні природні мотиви: гори, дерева, скелі, водоспади, часто у поєднанні з архітектурними мотивами або елементами тваринного орнаменту (рис. 2.13). Зустрічається й тема хвиль та хмар. Особливо великий розвиток отримав у мистецтві Японії та Китаю.

Рисунок 2.13. Пейзажний орнамент



Астральний орнамент

Походить від слова «астра» – зірка, і стверджує культ неба. Основними елементами є зображення неба, сонця, зірок. Раніше був найбільш поширений у Східному мистецтві, а сьогодні популярний у всіх країнах світу (рис. 2.14).

Рисунок 2.14. Астральний орнамент від Valentino

Фантастичний орнамент

У основі цього виду орнаменту лежать зображення уявного, частіше, символічного змісту. Особливого поширення отримав фантастичний орнамент із зображенням сцен із життя казкових тварин у країнах Стародавнього Сходу (Єгипту, Ассирії, Китаю та Індії), казкових істот, таких, як сфінкси або грифони, химери, дракони, птах фенікс та інші (рис. 2.15). Особливої популярності він набув у Середньовіччі в країнах Західної Європи та у Візантії епохи іконоборства.



Рисунок 2.15. Фантастичний орнамент

Зооморфний орнамент побудований на зображеннях тварин і різних представників, фауни (комах, риб, плазунів, птахів і звірів) з різним ступенем стилізації, як близьких до реалістичних, так і умовних. Крім реальних тварин, зображених цілком, в якості декоративних мотивів використовуються частини тіла тварин (левова голова та інше) і імітації окрасу шкіри (рис. 2.16).



Рисунок 2.16. Зооморфний орнамент (тема звірів)

Майстри декоративного мистецтва постійно використовували зображення комах: скарабей в Давньому Єгипті, метелик у всіх видах мистецтва Китаю та Японії, бджола, бабка в японських виробках і в європейському мистецтві початку ХХ ст. Однак, найбільшого застосування

в усіх країнах і майже в усіх видах декоративного мистецтва знайшли зображення птахів у силу символічного значення, яке їм надавалося (рис. 2.17).



Рисунок 2.17. Зооморфний орнамент

Антропоморфний орнамент – використовує умовні, сильно спрощені зображення людських постатей. Людина, дуже часто використовується як сюжет орнаменту, іноді у вигляді схематичного зображення, іноді стилізовано, іноді реалістично.

У декоративному мистецтві всіх країн ми зустрічаємо зображення чоловіка і жінки поодиноці або в групах, в позах спокійних і величних або, навпаки, в динамічному русі і навіть у шаленому танці. Фігури можуть бути оголеними або в одязі. Використовуються і деякі окремі частини людського тіла: очі, серце, нога, рука та інше. Людське обличчя теж могло бути мотивом декору (рис. 2.18).

Варто зауважити, що фантастичні істоти – напівлюди, а саме: кентавр – чоловік з тулубом коня; сирена – птаха з обличчям жінки; русалка – дівчина з риб'ячим хвостом замість ніг, а також: ангели християнського світу, амури, ельфи та інше – також елементи антропоморфного орнаменту.



Рисунок 2.18. Зображення людського обличчя

Предметний або речовий орнамент

Неживі предмети становлять важливу частину декору. Предметний або речовий орнамент виник в античному Римі і широко використовувався в усі наступні епохи. Зміст предметного орнаменту складають зображення предметів побуту, атрибутів музичного та театрального мистецтва, сувої і стрічки, віяла, вази і ланцюжки, садові знаряддя, кораблі, вітряки, мости тощо. Кількість і різноманітність предметів, зображених на тканинах, виключає всяку можливість класифікації. Можна сказати, що все, що коли-небудь вийшло з рук людини, згодом стало орнаментальним мотивом (рис. 2.19).



Рисунок 2.19. Орнамент із ключами

Каліграфічний (епіграфічний) орнамент складається з окремих літер або елементів тексту, виразних за своїм пластичним рисунком і ритмом (рис. 2.20). Мистецтво каліграфії найбільш повно розвинулося в Китаї, Японії, Ірані та ряді арабських країн, також у Давній Русі. До цієї категорії можна віднести мотиви з подвійним призначенням – утилітарним та декоративним: прямолінійне написання китайських ієрогліфів, арабське письмо, середньовічний шрифт. Напис має смислове навантаження й, водночас, є декором.



Рисунок 2.20. Каліграфічний орнамент

Декоративність арабської в'язі спонукала європейців використовувати її просто як декор, на тканинах зустрічаються букви, перевернуті вертикальним штрихом вниз заради досягнення більшого декоративного ефекту (рис. 2.21).



Рисунок 2.21. Мусульманський каліграфічний орнамент

Геральдичні мотиви

Можна побачити герби у формі кола в мусульманському мистецтві. Японські фамільні герби також мають форму кола; вони зображуються золотом на чорному тлі і служать візерунком розкішних тканин.

У Європі мотив герба зустрічається головним чином у середньовічному мистецтві. Оскільки сама мета герба полягає у тому, щоб підкреслити престиж господаря, до щита стали додавати різні елементи, які його ускладнюють у декоративному відношенні: шолом або корона, леви або інші тварини, які підтримують щит, а під ним стрічка з девізом.



Рисунок 2.22. Герб Гаррі Поттера



Рисунок 2.23. Герб Streetsoul

Сьогодні тема герба залишається дуже популярною (рис. 2.22, 2.23).

Як складна і специфічна художня структура, орнамент становить невід'ємну частину виробу, зазвичай підкреслюючи його архітектонічні особливості. Кожна епоха, стиль, національна культура, що послідовно формувалися, виробляли свою систему орнаментики, тому орнамент є надійною ознакою належності витворів мистецтва до певного часу, народу, країни.

Володіння основами орнаменталістики тканини розширює можливості студентів з творчого проектування нових моделей, їх

оздоблення; дозволяє креативити, фантазувати, комбінувати нові техніки та технології декорування, урізноманітнювати комбінації декору та конструкції одягу.

2.3. Використання технології батик як засобу декорування одягу

Останнім часом усе більшої цінності набувають вироби ручної роботи, серед яких популярним стає батик. Дизайнери одягу, інтер'єрів, художники звертаються до цієї техніки, створюючи стильні та красиві сюжети. Виріб, виконаний у техніці батик, буде єдиним у своєму роді. Крім того, батик визнано дуже корисним хобі: це не просто цікаво, батик розвиває творчі навички у дітей і людей з обмеженими можливостями, тому він усе більше привертає людей таких професій, як педагоги та психологи.

Уміння ефективно використовувати особливості батика у поєднанні з сучасним дизайнерським підходом дозволяє художньо створювати ексклюзивні вишукані тканини, які відрізняються гармонійним колірним поєднанням, виразністю й неповторністю малюнка, підкреслюють переваги фігури людини.

Слово «батик» яванського походження й у перекладі означає «малювання гарячим воском». В індонезійській мові лексема «batik» (ba- – бавовняна тканина, -tik – «крапка» чи «крапля») служить на позначення оригінального способу розпису тканини шляхом нанесення візерунків розтопленим воском із наступним зафарбуванням тих ділянок полотна, які залишилися непокритими.

Багато народів світу із сивої давнини розвивали мистецтво декорування тканин, зокрема й батик, бо потяг до прекрасного був притаманний і прадавній людині. Про це свідчать стародавні зразки тканин, розписані в техніці батик, знайдені археологами в Єгипті, Західній та Центральній Африці, Індонезії, Індії, Китаї, Японії, Середній Азії, Туреччині, Ірані та на островах Океанії. Вік цих зразків – близько 2 тис. років. Їх знахідка викликала гострі дискусії та суперечки серед учених стосовно місця зародження техніки батика. Найбільшого розквіту, художньої довершеності та виняткової технічної витонченості ця техніка досягла в Індонезії, деяких областях Центральної Яви й на прилеглих до неї островах. Саме індонезійський батик вплинув на розвиток цього виду мистецтва у всьому світі. У зв'язку із цим острів Яву прийнято вважати батьківщиною техніки батика.

Традиційно для батика використовують тканину з натуральних шовкових волокон: шовк-понже, туаль, крепдешин, креп-жоржет, шифон; із натуральних бавовняних волокон: батист, поплін, шифон, маркізет і мадаполам; зі штучних: віскозні та ацетатні тканини; а також із синтетичних: капрон, нейлон та ін. Незалежно від обраної техніки виконання художнього твору, краще вибирати тканину з натуральних волокон. На тканинах, що містять штучні волокна, фарби погано закріплюються або не закріплюються зовсім.

Підготовчий до створення батика процес включає: створення декоративної композиції та картону, прання тканини, натягування тканини на підрамник.

Декоративна композиція – ритмічна, емоційно-насичена композиція, що є основою роботи з тканиною. У неї часто включають орнамент, в якому може бути використаний будь-який предмет у спрощеному, часто площинному вигляді. В остаточному варіанті ескізного рішення всі контурні лінії повинні бути замкнені для запобігання розтіканню фарби та змішуванню кольорів.

Найстародавніший технологічний різновид розпису – *гарячий батик*. Гарячим він називається тому, що резерв використовується тільки в гарячому вигляді. Співвідношення зафарбованих і незафарбованих, завдяки нанесенню воску, фрагментів створює неповторний візерунок розпису. Існують простий і складний гарячий батик і розпис від плями.

Простий батик – одноколірна композиція, яка виконується у такій послідовності:

1) віск наносять на всю площину мотиву, а фон фарбують – виходить білий рисунок на кольоровому тлі;

2) віск наносять на фон і внутрішні лінії, а сам рисунок фарбують. Віск краще наносити плямами довільної форми, не обводячи пензлем усі контури рисунка. У цьому випадку віск ляже нерівномірно, і після фарбування контури проявляться. Тканина залишається білою, а рисунок одержуємо кольоровий;

3) віск наносять тільки на контури рисунка. Опустивши тканину у фарбу, одержуємо білий контурний малюнок на кольоровому тлі.

Складний батик – спосіб, при якому на тканині виконують кілька послідовних перекриттів резервом і фарбою. Кожне із цих перекриттів повторює розпис простим способом.

Після першого перекриття тканини резервом йому дають охолонути, потім незарезервовані ділянки покривають світлою фарбою, після її висихання знову потрібні ділянки резервують і покривають вільні ділянки фарбою більш темного кольору, після висихання резервують знову ті ділянки, які повинні залишатися розписаними цим кольором, потім покривають фарбою ще більш темного кольору. Скільки в роботі потрібно кольорів, стільки потрібно повторювати перекриття резервом, фарбувати й сушити. Проте такі перекриття бажано робити не більше 3-4 разів. При змішуванні 3-4 кольорів може утворитися брудний, неприємний колір. Тому попередньо потрібно перевірити, які кольори можуть змішуватися, не утворюючи бруду. Перед зняттям роботи з підрамника потрібно зарезервувати всі інші ділянки тканини, щоб при видаленні резерву на виробі не було «сухих» плям на загальному тлі.

Розпис від плями – це складна й цікава робота з оформлення тканини. Цим способом звичайно розписують рослинний орнамент на виробках. Принцип роботи такий самий, як зі складним батиком, але замість суцільних послідовних перекриттів всієї тканини на полотні відповідно до ескізу

наносять розпливчасті плями різних кольорів. По кожній із цих плям виконується первинне прорисовування орнаменту резервуючою сумішшю, далі плями або сусідні з ними ділянки тла перекривають іншим кольором, і знову відбувається наступний етап прорисовування орнаменту. Цю процедуру можна повторювати також не більше 3-4 разів. Перед останнім перекриттям остаточно прорисовують орнамент і під кінець все полотно перекривають яким-небудь темним кольором. Як правило, такі рисунки завжди мають темне тло, оскільки необхідно, щоб воно перекривало фарбу, що розпливлася за межі рисунка.

Робота складним батиком виконується на окремих ділянках тканини. Це дає змогу при невеликій кількості перекриттів домогтися найтонших переходів кольорів та їхніх відтінків. При розписі необхідно стежити, щоб кожний шар фарби, що накладається на тканину, повністю просихав, а резервуючи суміш застигала (рис. 2.24).

Батик можна наносити екзотичним мідним інструментом *чантінг*, а можна пензликами. Якщо працюють пензликами, беруть їх декілька, і, доки працюють одним, інші вбирають гарячий віск.



Але технології крокують уперед і вже винайдено дуже зручний прилад з електропідігрівом воску – *батикитифт*. Малювати ним можна безперервно, в руці тримати зручно, як звичайну кулькову ручку.

Пофарбувати тканину з нанесеними восковими елементами можна двома способами: зануренням її прямо в барвник або нанесенням фарби на поверхню тканини пензлями чи поролоновими тампонами.

Рисунок 2.24. Гарячий батик. Робота О. Королюк

Холодний батик. На відміну від гарячого, холодний батик виник набагато пізніше, внаслідок розвитку хімічних знань. Резервування здійснюється холодною сумішшю, яка, відповідно, й має назву «резерв». Тканина розписується фарбами лише всередині резервних ліній, за їх допомогою кольори відокремлюються один від одного. При цьому кількість кольорів, використовуваних при розписі, практично не обмежена.

Резервом виступає спеціальний матеріал, який можна приготувати самостійно, але в художніх магазинах можна придбати і готові резерви, які являють собою густу прогумовану масу. Необхідно буде придбати розчинник, яким доводять резерв до необхідної консистенції залежно від виду тканини. Холодний резерв наносять скляною трубочкою з резервуаром, пензликом, або резервом у тюбику з подовженим носиком. Лінії повинні бути досить виразними і чіткими, рівномірними і безперервними.

На відміну від гарячого батика, цей спосіб не потребує видалення резерву після фарбування, він більш простий і безпечний, тому належить до найбільш популярних видів розпису тканини. Художня особливість холодного батика полягає в тому, що обов'язковим є контурна виразність лінії, її різкість або м'якість стилістично визначає акварельну або графічну спрямованість роботи (рис. 2.25, а, б).

Виконується ця техніка, як правило, на шовкових або тонких бавовняних тканинах. Усередині контурів рисунок фарбують пензликами, для фарбування великих ділянок використовують губку або ватний тампон. Розпис виконується спеціальними фарбами для шовку, що фіксується за допомогою праски або паровим методом.



а

б

Рисунок 2.25. Холодний батик:

а – робота Д. Шелест;

б – робота М. Слинько

Додаткові ефекти в розписі тканин заслуговують окремої уваги. Вони допомагають майстрам створити оригінальні «родзинки» художнього твору. Розглянемо найбільш уживані.

Сольовий ефект. Дивні зображення й візерунки може утворювати кухонна сіль, насипана на розписану поверхню, яка ще не просохла. Кристали солі вбирають вологу, але не вбирають фарбувальний пігмент, тим самим затемнюючи ті ділянки тканини, на які вони наносяться. Одержуваний результат багато в чому залежить від розміру кристалів. Для солі з великими кристалами характерні різкі й поцятковані смужками візерунки, з дрібними – крапчасті. Після висихання сіль прибирають.

Ефект сухої сечовини (карбаміду) подібний до сольового. Проте якщо сіль притягує до себе барвник, концентрує його на тканині, то сечовина, навпаки, відбілює забарвлену тканину (рис. 2.26).



Рисунок 2.26. Робота О. Корольук

Ефект сухих барвників. Нанесені на вологий шовк сухі барвники утворюють красиві патьоки. Тканина має бути злегка вологою. Як тільки частинки порошку торкнуться вологої поверхні, на ній з'явиться візерунок із кольорових точок, від яких убік потягнуться промінці, що нагадують перо птаха або хвіст комети. Якщо всередину посипаної барвником ділянки додати краплю води, барвник спрямується від центра до країв, створюючи ефект «салюту».

Використання фену, трубочки або соломинки для коктейлю. Цей ефект полягає в тому, що барвник, який підганяється теплим струменем повітря, спрямовується в сторони, і на межі гарячого й холодного повітря утворюються круги. Якщо підняти фен вище, можна створити другий круг,

потім третій. Форма їх міняється залежно від траєкторії руху фену. Часто використовують такий ефект: крапають на шовк небагато фарби й швидко, поки вона не ввібралася в тканину, дмуть на неї через трубочку або соломинку для коктейлю, спрямовуючи патьоки у потрібний напрям.

Контурні пасти. Після закінчення роботи над художнім твором для досягнення певної виразності застосовують кольорові контурні пасти по тканині та шовку. Використовуються вони також для прорисовування дрібних деталей на бавовняних, шовкових і синтетичних тканинах. Контурна паста виготовляється на основі водної акрилової суспензії.

Досить популярні й інші техніки розпису тканин.

Трафаретний батик «кокети» – один із найзручніших способів розпису по тканині без попереднього нанесення рисунка на неї. Особливо він зручний тоді, коли необхідно нанести рисунки або нескладні візерунки, що багаторазово повторюються. Обов'язкова умова для трафаретного розпису – відсутність тонких деталей.

Будь-який мотив складається з декількох деталей. Для кожної деталі трафарет готується окремо. Його можна виготовити з картону або монтажною плівкою. Щоб виготовити трафарет із картону, деталь мотиву переносять на кальку (при необхідності збільшують або зменшують розмір мотиву), а потім за допомогою копіювального паперу – на картон. Прозору плівку зразу ж накладають на мотив і обводять. Робити обведення краще водостійким маркером, щоб лінії легко викреслювалися і залишалися чіткими. Коли всі деталі переведені, вирізують по контуру внутрішню частину плівки або картону за допомогою макетного ножа чи ножиць.



Рисунок 2.27. Трафаретний батик

Потім трафарет накладають на тканину відповідно до ескізу рисунка і фіксують клейкою стрічкою. Заповнювати фарбами трафаретний проріз можна за допомогою губки або пензлів із короткою жорсткою щетиною. Набагато зручніше, якщо для кожного кольору буде приготовлена своя губка (рис. 2.27).

Протирають або миють трафарети після кожного застосування, щоб не забруднити виріб. Трафарети можна використовувати багато разів.

Вузликовий батик або шибарі – один із найдавніших видів оформлення тканини. У різних народів ця техніка має свої назви: в Індії – бандхей (бандан), у Японії – тибарі, у Малайзії, Індонезії – планги. Але скрізь мають на увазі одне і те ж: ділянку тканини, яка повинна бути забарвленою, зав'язують вузлом так, щоб фарбувальний розчин не міг її досягти. У тих місцях, де тканина перев'язана, вона залишається світлішою або не фарбується зовсім. Вузликове фарбування переважно використовується в одязі та декоруванні тканин для інтер'єру.

Для роботи в цій техніці найбільш зручна тонка бавовняна тканина (батист, бязь, мадаполам, ситець), оскільки її легше зав'язувати й фарбувати. Тканина повинна бути білою або світлих тонів. Для використання придатні тканини, що втратили свою яскравість. Перед зав'язуванням тканину перуть, висушують і прасують.

Вузол зав'язується із самої тканини, якщо дозволяє розмір, або за допомогою ниток, мотузок і шнурів із натуральних матеріалів. Мотузки зі штучних матеріалів використовувати не можна: при фарбуванні вони пропустять під себе фарбу, і ми не одержимо рисунка на тканині. Для отримання симетричного узору тканину складають удвічі й уже потім зав'язують вузли. Тканину можна складати довільними способами: віялом, гармошкою тощо – у кожному випадку одержують новий, неповторний візерунок.

Для отримання оригінального рисунка використовують камінчики різного розміру; їх зав'язують в тканину, яку потім забарвлюють. Незважаючи на простоту виконання, результати виходять незвичайні (рис. 2.28).



Рисунок 2.28. Вузликовий батик – шибарі

Вільний розпис – найбільш творчий процес, що використовується для оформлення тканини. Основна відмінність вільного розпису від класичних батиків у тому, що в цій техніці немає резервних складових (гарячого або холодного). При вільному розписі шаблони також не застосовуються. Суть цієї техніки полягає в тому, що здатність фарби більшою чи меншою мірою розтікатися по тканині використовується як художній прийом, завдяки якому малюнки мають живописний характер. Фарби можна накладати

безпосередньо на сирий шовк – техніка «по сирому», ґрунтований шовк, також можна додавати загусник у фарби. Водночас можна використовувати холодний і гарячий батик із вільним розписом. Цей спосіб розпису по тканині є найскладнішим і цікавим, таким, що відкриває масу можливостей для творчих експериментів. Найкращий матеріал для вільного розпису – всі види шовку, а також бавовна (рис. 2.29).



Рисунок 2.29. Вільний розпис. Робота О. Королук



Рисунок 2.30. Техніка батик у моделях одягу

Таким чином, використання техніки батик розширює спектр творчості в оздобленні одягу та допомагає сучасним дизайнерам створювати нові оригінальні, а головне ексклюзивні орнаментальні композиції.

2.4. Реалізація законів зорових ілюзій у композиції костюму

У проектуванні костюма необхідно враховувати закони зорових ілюзій. Зорові ілюзії, як правило, використовуються, щоб наблизити реальну фігуру до ідеальної фігури: зробити зріст вище, фігуру стрункішою, плечі вужче або ширше, груди більше або менше, талію тонше тощо.

Основний шлях створення ілюзій в одязі – фігура залишається незмінною, а змінюється образ за допомогою прийомів створення зорових ілюзій: підкреслюють вертикалі будь-якими засобами моделювання для надання фігурі стрункості, використовують картаті й смугасті тканини, особливої уваги надають моделюванню комірв і вирізів горловини тощо. Елементами, які можуть брати участь у створенні зорових ілюзій у костюмі, є лінії, площини й форми, що утворюються кроєм одягу, його обробкою, рисунком тканини, кольором.

Залежно від причин, що викликають ті або інші зорові ілюзії, розрізняють три їхні види:

– *фізичні*, обумовлені відбиттям або переломленням променів, внаслідок чого предмет сприймається не в тім місці, де він дійсно перебуває (ложка в склянці з водою);

– *фізіологічні*, залежні від устрою нашого ока, що виявляє різну чутливість ока для різних місць зорового поля;

– *психологічні*, до яких відносяться сприйняття цілої фігури, напрямок уваги, вплив минулого досвіду, розуміння перспективи тощо.

Дизайнери одягу застосовують здебільшого фізіологічні та психологічні ілюзії. Ці ілюзії залежать від сприйняття кольору, напрямку ліній, кутів, розмірів, форм, площин, переоцінки відстаней тощо. За допомогою саме цих зорових ілюзій можна зороро збільшити або зменшити об'єм статури, її зріст, замаскувати вади.

Розглянемо зорові ілюзії, важливі для моделювання одягу.

Ілюзія переоцінки вертикалі. Вертикальна лінія здається більше рівновеликої їй горизонтальній лінії. Заповнений простір, по якому око рухається вертикально, здається вище того, по якому око рухається горизонтально. Оптимальна кількість членувань у цьому випадку – 7-8. Якщо членувань менше або вони недостатньо часто розташовані, може спостерігатись зворотній ефект.

Великий вплив на ілюзії даного виду має розташування ліній. Якщо вертикальні лінії розташовані асиметрично, то прямокутник здається ширше, ніж коли лінії розташовані симетрично. Зороро лінійні розміри прямокутника збільшуються, якщо вертикальні членування, які його ділять, зміщені до країв.

Асиметричне розташування горизонтальної лінії зороро збільшує висоту і зменшує ширину прямокутника, якщо лінія зміщена на $\frac{3}{4}$ довжини

прямокутника вверху і надає йому присадкуватість, якщо вона зміщена вниз на таку ж саму величину.

Ілюзію переоцінки вертикалі використовують в одязі для того, щоб збільшити або зменшити лінійні розміри фігури. При цьому велике значення має не тільки кількість членувань, але й ширина смуг, співвідношення світлих і темних проміжків. Так, одна і та ж відстань між тонкими лініями здається меншою, ніж між товстими. Фігура, обмежена темними смугами, здається вище, ніж фігура, обмежена світлими смугами. Враження більшої висоти створюється також плавним поступовим чергуванням смуг (рис. 2.31).

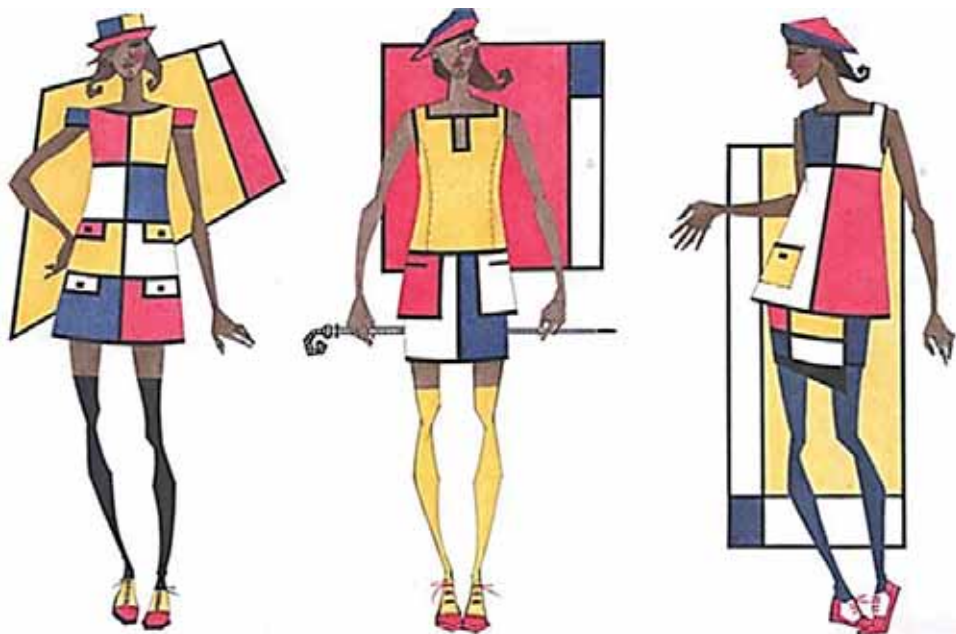


Рисунок 2.31. Ілюзії переоцінки вертикалі та заповненого простору

Ілюзія заповненого простору полягає в тому, що заповнений деталями простір здається більшим, ніж пустий. Іноді заповнений декором або деталями костюма простір здається більшим, ніж рівновеликий йому незаповнений простір, тому потрібно уникати загромождження деталями тої частини фігури, розміри якої не бажано збільшувати (рис. 2.31).

Ілюзія переоцінки гострого кута. Ця ілюзія викликана тим, що відстань між сторонами гострого кута завжди переоцінюється і здається більшою, ніж є насправді. Відстань між сторонами тупого кута недооцінюється і здається меншою, ніж є насправді. Використовуючи цю ілюзію, можна досягти значного зорового розширення окремих частин фігури, наприклад плечей чи стегон (рис. 2.32).



Рисунок 2.32. Ілюзія переоцінки гострого кута

Ілюзія контрасту. В основі ілюзії лежить принцип співставлення розмірів двох предметів, при цьому протилежність підсилює розбіжності між ними. Так, мала форма поряд із великою здається ще меншою, а велика, поряд із малими – ще більшою. В одязі достатньо широко використовують ілюзію контрасту. Наприклад, широке обличчя буде здаватись вужчим поряд із подовженим вирізом горловини; широкі стегна поряд із тонкою талією зорво будуть ще ширшими.



Рисунок 2.33. Ілюзія контрасту

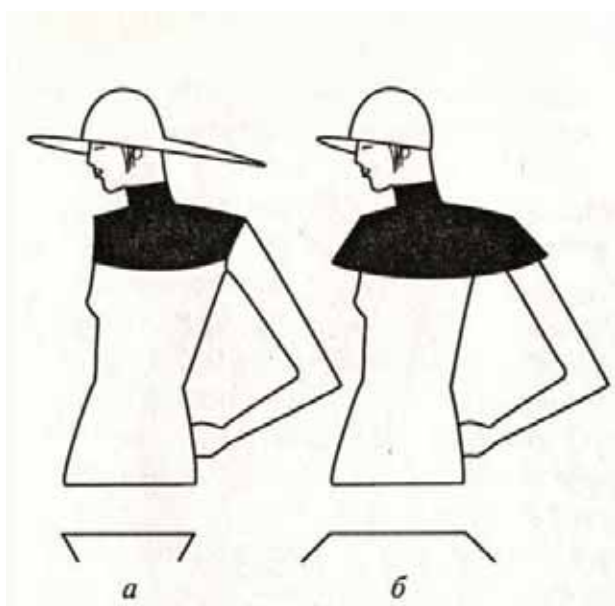


Рисунок 2.34. Ілюзія підрівнювання в лініях кокетки

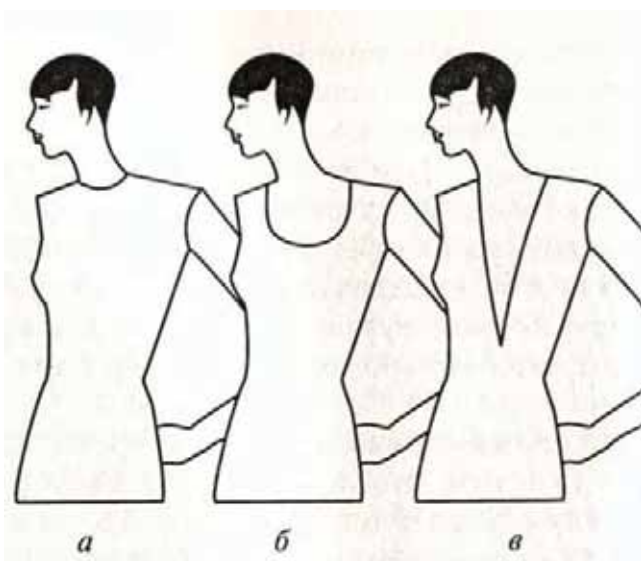


Рисунок 2.35. Ілюзія замкненого (а) і незамкненого (б, в) контурів

Ілюзія підрівнювання. Якщо поряд знаходяться предмети, які несуттєво відрізняються за величиною, то різниця між ними стає непомітною і предмети уподібнюються один одному. Так, круг певного діаметру, вписаний у більший, здається більшим, ніж коли у нього вписаний круг меншого діаметру.

Тупі кути в кінцях прямої лінії зорозово подовжують її, а гострі – вкорочують. Ілюзію підрівнювання слід застосовувати, коли необхідно підкреслити позитивні особливості будови тіла людини (рис. 2.34).

Ілюзія замкненого і незамкненого контуру полягає в тому, що фігура з замкненим контуром здається менше, ніж фігура з незамкненим контуром. Ілюзія незамкненого контуру застосовується тоді, коли необхідно змінити розміри фігури. Наприклад, якщо шия коротка, то не слід застосовувати комір під горло, що замикає простір (рис. 2.35).

Ілюзія скорочення об'єму при поділі простору. Зорозово величину форми одягу можна зменшити, поділивши її по вертикалі контрастними за кольором деталями, які є асиметричними. Наприклад, ліву половину одягу – з чорної тканини, праву – з білої, лівий рукав – із чорної, правий – із білої (рис. 2.36).



Рисунок 2.36. Ілюзія скорочення об'єму при поділі простору

Ілюзія членування форми. Форма одягу сприймається нечіткою, якщо її заповнити великим рисунком або декором (рис. 2.37).



Рисунок 2.37. Ілюзія членування форми

Ілюзія психологічного відволікання. Велике значення мають спрямованість уваги, розстановка акцентів і домінант. Для того, щоб приховати певний недолік фігури, направляють увагу в інше місце або підкреслюють переваги зовнішності людини. Наприклад, при широких стегнах і товстих ногах за допомогою прикрас, доповнень або декору акцентують оформлення шії, плечового поясу (рис. 2.38).

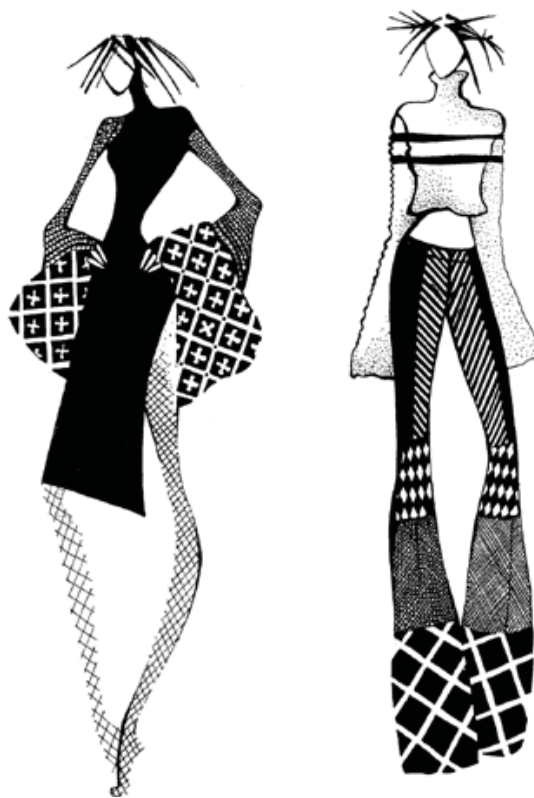


Рисунок 2.38. Ілюзія психологічного відволікання

Перераховані типи ілюзій розглядалися на площині; при дослідженні об'ємних форм виникають додаткові труднощі їх оцінки, тому що фігура розглядається в обсязі, при цьому лінії і форми інакше сприймаються в перспективі. У цьому випадку лінії, вигинаючись по поверхні вираженого об'єму, як би візуально збільшують шлях проходження оком, і підкреслюється об'єм, тобто відбувається переоцінка об'єму. Звідси, для форм великих об'ємів не рекомендують чергування яскравих площин, застосування великого смугастого рисунка, світлих тонів.

Моделювання одягу з тканини в смужку або клітинку. У моделюванні одягу особливого значення мають тканини з орієнтованим та класичним рисунком – у смужку, клітинку, горох. Рисунки клітинок можуть бути дуже різноманітними. Умовно їх можна поділити на дрібні (до 0,5 см), середні (від 0,5 до 5,0 см) і великі (5,0 см і більше) клітинки. Незалежно від величини клітинок, їх рисунки можна поділити на два види:

- рисунки, які отримані чергуванням квадратів різних кольорів, однакового розміру, тобто чергуванням клітинок;
- рисунки, отримані взаємним перетином смужок, які йдуть по основі і утку в найрізноманітніших варіантах ширини і кольору.

Крім того, рисунки в клітинку бувають симетричні та несиметричні:

- симетричними ми будемо вважати такий рисунок у клітинку, в якому можна знайти лінію, яка розділяє його на дві рівні частини, так щоб кожна частина була дзеркальним відображенням другої частини, як за формою, так і за кольором;

– несиметричний рисунок не має такої лінії симетрії у всіх напрямках; зазвичай у багатьох несиметричних рисунках можна знайти лінію симетрії лише в повздовжньому або поперечному напрямку.

Кожен із рисунків тканин у клітинку має свій рапорт. Це повторюваність смужок або квадратів із визначеним інтервалом. Якщо в рисунку є клітинки, які різко виділяються на загальному фоні, клітинки з великим рапортом, то треба звернути увагу саме на них.

Перед усім треба врахувати, що строгість і геометричність рисунка в якійсь мірі обмежує можливості застосування тканин у клітинку.

Враховуючи рисунок тканини, треба пам'ятати, що м'яка тканина (вовняна і напіввовняна шотландка, штапельне полотно) добре лежить на фігурі як у повздовжньому, так і в поперечному напрямку. Якщо тканина жорстка (віскозна шотландка, тафта), то її краще використовувати в косому напрямку.

Крім того, з тканин що добре драпіруються, можна робити і широкі, вільні вироби, і вузькі, прилеглі до фігури. З жорстких тканин вузькі вироби зробити важко. Їх можна використовувати для деяких видів нарядного одягу: широких виробів, які добре зберігають форму, пишних спідниць, рукавів, комірців та бантів.

Для вирішення, які моделі потрібно проектувати з визначеної тканини в клітинку, тканину рекомендується накинути на фігуру або манекен і подивитись, в якому напрямі вона виглядає привабливіше.

Вироби з тканини в клітинку та смужку можна моделювати, розміщуючи рисунок у поперечному, поздовжньому та діагональному напрямках, а також за допомогою їх комбінацій. Наприклад: ліф або частина сукні можуть мати повздовжнє або поперечне спрямування рисунку клітинки або смужки, а спідниця та дрібні деталі були викроєні під кутом 45 градусів (рис. 2.39).

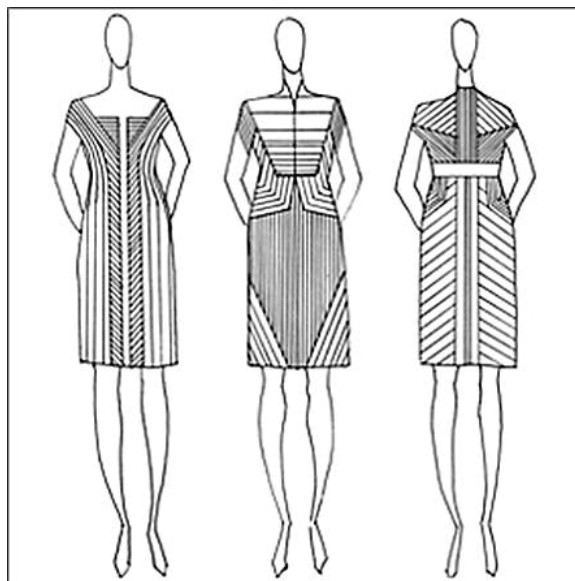


Рисунок 2.39. Комбінований напрям смужок

У виготовленні одягу з тканин у клітинку та смужку не рекомендується проектувати багато швів та ліній; виточки краще замінити зборками, м'якими складками, щоб уникнути небажаного перекосу рисунка. Якщо клітинка або смужка великих розмірів, то не бажано моделювати одяг із дрібними та маленькими деталями.

Тканини з клітиною рекомендують для одягу з суцільнокрійним рукавом або квадратною проймою для меншого перетину ліній клітинки. У

цьому випадку рисунок на рукавах і ліфі постійно змінює свій напрямок, що значно прикрашає одяг.

Однакове спрямування клітинки чи смужки на всіх деталях і частинах, особливо вертикальне, підігнати точно дуже складно. Але навіть тоді коли це вдається, деталі та конструкцію важко розгледіти. Одноманітність у розташуванні рисунка робить виріб монотонним і надає йому непривабливий вигляд.



Рисунок 2.40. Моделі одягу з тканин у клітинку

При роботі з симетричними тканинами треба, щоб лінії симетрії рисунка і фігури людини співпадали. Якщо цього не дотримуватися то готовий виріб може порушити враження про симетричність самої фігури. У тканинах з рисунком, який отримано чергуваннями смуг, лінію симетрії можна вибрати або по центру одного з рядів клітинок, або по лінії, що розділяє ці ряди (рис. 2.40).

При роботі з тканинами з несиметричним рисунком клітинки необхідно знайти лінію, яка умовно може бути прийнята за лінію симетрії, та пов'язати її з лінією симетрії фігури. Якщо клітинка асиметрична й утворена різнокольоровими лініями, то в розробці моделі орієнтуються на найвиразнішу за розмірами і кольором клітинку або лінію. Напрямок рисунку на тканині впливає на зорове сприйняття і розміри одягу, статури, визначає

якість готового виробу. Необхідно, щоб на всіх ділянках виробу рисунок розміщувався в одному напрямі.

У моделюванні одягу з тканин у смужку напрям смужок може бути поздовжнім, поперечним, косим і комбінованим. Фасони сукні мають бути чіткі, строгі за формою. Необхідно пам'ятати, що широкі смужки зорозово збільшують поперечні розміри статури, а зміна напрямку на випуклих частинах статури ще більше підкреслює їх рельєфність. Дрібна смужка дуже часто зливається з основним фоном тканини і пасує до будь-якої статури (рис. 2.41).



Рисунок 2.41. Моделювання одягу з тканин у смужку

Зв'язок форми одягу з пластичними властивостями матеріалів. Важливою складовою роботи сучасного фахівця над проектованою формою одягу є його вміння передбачати поведінку текстильних матеріалів, максимально розкрити їх виразні якості та здібності.

Характер поведінки матеріалу залежить від безлічі чинників, які в сукупності визначають його пластику. Одні матеріали здатні зберігати задану форму костюма без додаткових технологічних прийомів, інші – створюють нестійку рухому форму, що постійно змінюється в процесі руху людини. Іншими словами, у великій мірі завдяки формоутворювальним властивостям швейних матеріалів створюється той або інший пластичний образ форми одягу, творчий пошук якого може ефективно здійснюватися шляхом ескізування наколюванням.

У теорії проектування костюма пластика матеріалу розглядається як художньо-естетичне поняття і означає його здатність утворювати ту або іншу об'ємну форму виробу. Ця здатність визначається формоутворювальними властивостями матеріалу, які дозволяють

забезпечити певну пластичну організацію форми одягу. Ці властивості залежать від механічних, фізичних та інших властивостей, а також від різних характеристик будови матеріалу, які розглядаються в цьому випадку з погляду можливості їх визначення органолептичним способом.

У зв'язку з цим особливо важливими є такі групи властивостей.

Геометричні властивості:

– ширина – відстань між краями матеріалу, яка визначається в напрямі, перпендикулярному ниткам основи – кількісний показник;

– товщина – відстань між самими виступаючими ділянками поверхні ниток на лицьовій і виворітній сторонах матеріалу. Коливається в широких межах: від 0,14 мм у дуже тонких платтяних до 3,5 мм у товстих пальтових тканинах. Даний показник оцінюється по такій градації: дуже тонкий (до 0,5 мм); тонкий (від 0,5 до 1,0 мм); середньої товщини (від 1,0 до 2,0 мм); товстий (понад 2,0 мм).

Фізичні властивості представлені однією характеристикою, що оцінюється без технічних засобів вимірювання за допомогою суб'єктивних відчуттів – масою матеріалу, якісні показники якої наступні: легкий; середньої важкості; важкий.

Механічні властивості визначаються також без технічних засобів вимірювання такими характеристиками вигину:

– жорсткість – здатність тканини чинити опір вигину, зміні форми; розрізняють матеріали підвищеної жорсткості, жорсткі;

– гнучкість є характеристикою, протилежною жорсткості; розрізняють матеріали гнучкі, дуже гнучкі;

– драпірування – це здатність матеріалу утворювати м'які округлі складки під дією власної маси; залежно від драпірувальної здатності розрізняють матеріали, що: добре, задовільно, погано драпіруються;

– зминальність – здатність матеріалу утворювати зморшки і складки під дією вигину та стиснення; розрізняють матеріали, що: зминаються, мало зминаються, не зминаються.

Естетичні властивості. Важливу роль у створенні пластичної форми одягу відіграє характер структури поверхні, тобто фактура матеріалу (від лат. *factura* – обробка, будова), тобто його лицьова поверхня, одержана в результаті певної технологічної обробки тканини. Фактура створює зоровий образ виробу і виступає одним з основних джерел відчутної на дотик інформації.

Фактура – це характер поверхні матеріалу (ворс, вузли, букле, китиці, пір'я, джгути). Наприклад, тканини можуть бути гладкими або жорсткими, зернистими, блискучими, матовими.

Однією з найважливіших характеристик поверхонь текстильних матеріалів також є текстура. *Текстура* – це своєрідний візерунок на поверхні матеріалу, обумовлений характерним розташуванням складових частин цього матеріалу (зерен, кристалів, ниток, волокон тощо). Текстура тканини – зовнішній прояв внутрішньої будови, видима на поверхні частина структури матеріалу.

Фактура матеріалів має велике значення для визначення ступеня об'ємності одягу, його маси, щільності. Поверхня матеріалів з ярко вираженою фактурою надає костюму об'єму і маси. Гладка поверхня навпаки надає легкості та зорозво зменшує об'єм. Використання насичених фактурних поверхонь є модним прийомом при створенні сучасного костюму. При створенні швейного виробу вибір фактури поверхні настільки ж важливе завдання, як і сам вибір тканини.

Недостатня увага до властивостей фактури, невдале поєднання різних матеріалів у одному виробі часто призводить до дисгармонії форми.

Залежно від характеру поверхні матеріалів умовно розрізняють такі види фактури:

- гладка – тканини з рівною поверхнею і з чітким малюнком переплетення;

- зерниста – нерівна, вузликова поверхня; виділяють дрібнозернисті, грубозернисті поверхні;

- рельєфна фактура виходить при вживанні переплетень утворюючих випуклий рельєфний візерунок, за рахунок використання ниток різної товщини, а також у результаті операцій обробки, які сприяють утворенню випуклого рисунка (тиснення, гофре та інше);

- повстяноподібна або валяна поверхня виходить у результаті механічної обробки (валяння) з метою її ущільнення; характеризується тим, що повстяноподібний застил повністю закриває малюнок переплетення;

- ворсова фактура може бути створена в результаті начісування, ворсовим і петельним переплетеннями, а також шляхом приклеювання ворсу, який переважно знаходиться на лицьовій стороні.

Залежно від величини і кількості елементів фактури на одиницю площі, тканини мають різну за своєю виразністю поверхню. Варто враховувати, що великим малюнок фактури зменшує розміри поверхні; дрібний, навпаки – збільшує.

Крайніми межами у виразі фактури є:

- дуже великий елемент, а кількість цих елементів на одиницю площі невелика. Тоді тканина сприймається як рельєфна (витравний оксамит);

- дуже дрібний елемент, а кількість цих елементів на одиницю площі велика. Тоді тканина практично сприймається як гладка (тканини крепового переплетення).

Кожна фактура несе в собі ознаки певного емоційно-образного звучання. За силою дії на глядача розрізняють фактури пасивні, що мають майже однорідну нейтральну поверхню з дуже дрібними елементами, і активні, мають складну рельєфну поверхню з великими елементами.

Активні фактури дуже декоративні та не потребують додаткової прикраси; пасивні ж фактури є хорошим фоном для активних або для їх обробки.

Фактури по-різному взаємодіють із формою одягу, наприклад:

- гладкі блискучі поверхні зорозво зменшують об'єм, додають м'якість формі;

– поверхні з яскраво вираженою рельєфністю (в широкий рубчик), букльовані зорovo збільшують об'ємність, важкість форми одягу;

– тканини з довгим ворсом додають формі одягу округлість, узагальненість;

– завиткові хутра (каракуль) володіють властивістю додавати формі монолітності, цілісності, скульптурної чіткості, оскільки з'єднання окремих частин форми, завдяки посиленій фактурності матеріалу, зорovo не відчутні.

Оптичні властивості визначаються двома показниками:

Блиск матеріалу залежить від ступеня віддзеркалення світлового потоку. Розрізняють матеріали:

– матові, коли світло від поверхні відображається у різних напрямках;

– блискучі, коли світло від поверхні відображається в одному напрямі;

– мерехтливі, коли світло від поверхні відображається в певному напрямі;

– дзеркальні, коли відбувається стовідсоткове віддзеркалення світла від поверхні матеріалу.

Прозорість – здатність матеріалу пропускати проміння видимої частини спектру. Залежно від ступеня прозорості розрізняють: прозорі; напівпрозорі; непрозорі.

Тактильні властивості визначаються сприйняттям текстильних матеріалів на дотик. Наприклад:

– сухі – хрусткі, шарудять, папероподібні (органза, тафта, льон з шовком, поплін) дозволяють створювати стійкі форми з чіткими контурами, не дивлячись на те, що при їх використуванні виникають певні технологічні труднощі в процесі виготовлення виробів; переважно вони забарвлені в спокійні, пастельні тони; ці особливості використовуються при створенні стриманих, чітких геометричних форм одягу повсякденного призначення, а також спеціального одягу;

– пружні (типу поліаміду) – створюють пишні легкі форми з складками, що стирчать; при використуванні прозорих тканин такі форми виконуються з мінімальною кількістю швів, оскільки шви ускладнюють сприйняття виробу;

– рихлі – об'ємні, пористі, пухнасті (махрові, букльовані); створюють форму м'яку, нестійку;

– маслянисті (типу креп-сатину) – володіють хорошою відбивною здатністю (завдяки сатиновому переплетенню) і драпірувальністю; з подібних тканин можливі спадаючі форми, які підкреслюються грою відблисків;

– струмуючі – що ллються, мокрі; вони чудово драпіруються і стискаються в джгут; створюють текучі форми, змінні при русі фігури, але не «липнуть» до тіла.

Фактура – поверхня форми, що створює зовнішній вид виробів і визначає його зоровий образ. Використання в одній моделі матеріалів різних фактур дає можливість підкреслити особливості кожної поверхні. Використовуються контрастні й нюансні сполучення фактур, в яких

композиція побудована на витончених переходах однієї фактури в іншу. Для кінця 90-х років були характерні насиченість та перевантаження моделей об'ємними поверхнями. У цей час з'явилися нові, іноді парадоксальні сполучення, наприклад: легкі прозорі тканини поєднувалися зі шкірою, хутром, мохером. Ці ризиковані сполучення раніше ніколи не застосовувалися при моделюванні одягу.

Сьогодні металізовані, з різним блиском матеріали переходять із святкового одягу у повсякденний. Фактура насичується об'ємними доповненнями: ворс, вузли, букле, китиці, джгути – все це збільшує загальну масу виробу, в той час, як гладка поверхня надає виробам легкості, пластичності, зорозво зменшує об'єм. Крім того, йде розвиток м'яких, гофрованих, плісированих та складчастих поверхонь.

Актуальними в моделюванні одягу є поєднання в одному виробі традиційних оздоблювань, рисунків тканин і активних насичених фактур поверхонь.



Рисунок 2.42. Поєднання в одному виробі різних тканин і активних насичених фактур поверхонь

Вирішальна роль при оцінюванні споживачем естетичного вигляду текстильної дизайн-продукції належить сприйняттю кольору. Доведено, що вибір кольору забарвлення тканини залежить від фактури текстильного полотна, оскільки сприйняття кольору і форми (фактури поверхні) невід'ємні одне від одного. Оптичні властивості тканини залежать від її будови і від кольору незабарвленого волокна, оскільки колір готового виробу залежить від суми кольорів барвника і волокна. Показано, що психологічний аспект сприйняття кольору текстильного полотна

нерозривно пов'язаний із соціально-культурним й естетичним рівнем споживача текстильної дизайн-продукції.

Кожний, окремо взятий, колір або поєднання кольорів може сприйматися людиною по-різному, залежно від просторового розташування колірних плям, форми та фактури текстильного полотна, освітленості, настрою споживача та багатьох інших чинників. Встановлено, що для посилення художньої виразності фактури тканини можна виділити проектні підходи, засновані на використанні чергування ниток із різним складом сировини, на застосуванні ниток різної товщини, на численних варіантах переплетень і чергуванні видів обробки (механічної, хімічної); при зоровому сприйнятті рисунка на тканині істотного значення набуває відповідність її фактури колірному вирішенню.

2.5. Трансформація історичного (народного) костюма в системі художнього проектування одягу

Створення костюма – це постійний пошук різноманітних форм і конструкцій одягу. Багатою скарбницею в вирішенні сучасного одягу є історичний та народний костюми, що склалися віками. У зв'язку з цим для майбутніх фахівців необхідно вивчати естетику форм і конструкцій костюма в історичному аспекті, враховуючи разом із тим соціально-економічні умови епохи чи країни та притаманний їм естетичний ідеал краси людини, характерні риси культури, мистецтва, загального художнього стилю. Часто дизайнери використовують образ одягу попередніх десятиліть і, навіть, століть, трансформуючи його через призму сучасної естетики (рис 2.43). Мода в своєму розвитку рухається по спіралі, кожним новим витком повторюючи попередній.

Основними джерелами вивчення історії костюма є твори образотворчого і прикладного мистецтва, архітектури, літературні твори та історичні документи, що описують побут і матеріальну культуру епохи.

Поряд з історичним костюмом багатим джерелом творчої діяльності є народний костюм, форми і конструкції якого вироблені з позиції функціональної доцільності й раціональності. Історія сучасного моделювання одягу знає три періоди звернення до зразків народного мистецтва:

- період знайомства з мистецтвом народного костюма і перших спроб створення сучасного костюма на його основі;
- період захоплення народним костюмом, що привело до механічного копіювання декоративного оформлення народного одягу в сучасний;
- період освоєння його специфіки, коли дизайнери знову зацікавились багатством кольорів, декоративним звучанням і дивовижним композиційним рішенням народного одягу і предметів декоративного мистецтва.

Одяг, спроектований з використанням мотивів народного мистецтва і виконаний з урахуванням сучасних естетичних вимог, завжди привертає увагу (рис. 2.44). Тому, для посилення враження та підкреслення виразності, мода звертається до апробованого прийому – повернення до минулого.



Рисунок 2.43. Колекція від Valentino, присвячена Вільяму Шекспіру



Рисунок 2.44. Етнічна тема в колекції Valentino

Роботу студентів над вивченням історичного і народного одягу та відображення його основ у сучасному моделюванні костюма потрібно вважати особливо цінною тому, що це дозволить:

– поглибити та розвинути професійні знання і навички, розширити кругозір;

– посприяти розвитку фантазії, творчого мислення, художнього смаку;

– знайти джерело ідей, в тому числі і запозичених, але переосмислених і перероблених для нових моделей одягу.

Моделювання об'ємно-просторової форми виробу з паперу. Використання властивостей паперу і застосування різних прийомів його обробки дає можливість виготовити просторово-композиційний макет будь-якої форми, створити будь-який об'єкт навколишнього світу в стилізованому вигляді.

Педагогічне значення паперопластики полягає у розвивальній ролі взаємозв'язку пізнавальної та художньої діяльності, що ґрунтується на загальному принципі: наукове і художнє освоєння світу доповнюють одне одного. Педагогічною сутністю проектно-художньої творчості є особистісно орієнтована педагогічна технологія, в основі якої лежить розвиток інтелектуально-творчого потенціалу особистості та її художньо-творчих здібностей, уміння самостійно вести творчий пошук.

Кожному типу композиційної побудови виробу в техніці паперової пластики відповідає визначена система понять, прийомів, методів формотворення.

У творчому процесі проектно-художньої діяльності виокремлюються дві тісно пов'язані між собою стадії. На стадії створення творчого ескізу проєктованого виробу відбуваються усвідомлення студентом життєвого матеріалу та уявне створення загальної конструкції майбутнього виробу, здійснюються практичні пошуки образного вирішення теми. Наступна стадія передбачає розробку об'ємно-просторової форми виробу та реалізацію оригінальних рішень композиційної і конструктивної структури форми і її елементів. Студент, враховуючи майбутні умови естетичного сприймання задуманого виробу, прагне досягти оптимальної виразності образного втілення своїх ідей.

Втілення задуму в паперовій пластичі потребує певної стилізації. Тут потрібні наполегливість митця, цілісне уявлення загальної форми, уміння визначати в об'єкті головне і другорядне. Ступінь стилізації зумовлюється, з одного боку, простотою форми, лаконізмом, цілісністю, з іншого – передачею знайдених у процесі трансформації ідей засобів композиції: симетрії, пропорційного членування силуету, ритмічної організації, розстановки акцентів, а також художнього образу костюма.

Робота над ескізами та макетами розвиває уяву, відчуття композиції, здатність мислити образами. Студент має дотримуватись у роботі принципу «від загального до часткового» з подальшим розробленням «від часткового

до гармонійного цілісного», творчо перетворювати природні форми в стилізовані декоративні образи, зберігаючи найхарактерніші ознаки реальних об'єктів. Хоча їх складові відтворюються умовно, вони мають бути художньо виразними. Уміння втілити функціональні й конструктивні завдання в гармонійній формі виробу є ознакою справжньої майстерності майбутнього педагога.

Опанування студентами навчального матеріалу, який стосується загальних основ роботи з папером, доцільно розпочати з ознайомлення їх з інформацією про види та властивості паперу і картону.

Папір – це повсть, що складається з подрібнених рослинних волокон, що мають вигляд листів товщиною від 0,02 до 0,3 мм, різних розмірів і колірних відтінків. Походження слова «папір» слід визначати з грецької назви бавовни. Науковці визнають також можливість східного походження цього терміну.

З 200 видів паперу найбільше використовуються такі: креслярсько-малювальний, для малювання, для письма, декоративний, пакувальний і обгортковий, друкарський, шпалерний, гофрований, гігієнічний, промислово-технічний (водорозчинний, термореактивний, теплочутливий тощо), блоки для записів (стікери), та папір-основа (для фотопаперу, фотокальки, абразивного, гігієнічних серветок, клейової стрічки та ін.).

До основних показників, що характеризують властивості різних видів паперу, відносяться: щільність або об'ємна маса, ступінь проклеювання, гладкість, білизна, прозорість, опір розриву та зламу, міцність поверхні, вологостійкість, деформація при намочуванні, поглинальна здатність, повітропроникність, показники електричної стійкості.

Папір, що має вагу одного квадратного метра більше ніж 250 г, називається картоном. Процес виготовлення картону подібний до виробництва паперу. Розрізняють такі основні види картону: коробковий, гофрований та плаский склеєний.

Паперопластика – це конструювання об'ємних та напівоб'ємних форм із паперу шляхом його механічної обробки та трансформації. Паперопластика має узагальнену назву щодо створення тривимірних скульптур, у той же час вона вважається специфічним мистецтвом моделювання паперових художніх композицій на площині (рис. 2.45).



Рисунок 2.45. Багатошарова скульптура з паперу Патрика Кабрала

Варто зазначити, що історія цього виду роботи з папером сягає в глиб віків, вона нерозривно поєднана з історією виникнення на Сході самого матеріалу – паперу. У Європі перші абстрактні об'ємно-просторові вироби з паперу виникли лише в ХХ ст. у середовищі російських конструктивістів.

На початку ХХІ ст. паперопластика, розширивши сферу свого впливу на діяльність, життя та дозвілля людини, а також визначившись як об'єкт мистецтва була представлена на багатьох виставкових заходах.



Рисунок 2.46. Багатошарова аплікація

Сьогодні поряд із виділеними конструктивними прийомами паперопластики використовують такі прийоми роботи, як: біговка, фальцювання, висічка, вирубка, прорізування, гофрування, згортання.

Для виготовлення виробів у техніці паперової пластики використовують різний папір: кольоровий, тонкий, друкарський. Зазвичай найцікавіші роботи виходять у результаті синтезу різних прийомів паперопластики, використанні найрізноманітніших видів паперу: від самого товстого картону до прозорого пергаменту. На виставках творчих робіт майстри, які досягли великих успіхів у роботі з папером, представляють деякі експериментальні способи конструювання.

У сучасній практиці роботи з папером вирізняють квілінг, оригамі та інші види паперопластики.

Слово «*оригамі*» японського походження і складається з двох слів «орі» – складний і «камі» – папір. Це спосіб створення й конструювання з паперового квадрату різноманітних поробок та іграшок.

Аплікація (у техніці паперова пластика) – це синтез різних видів зображувальної діяльності: ліплення, аплікації, малювання, конструювання з паперу. Зображення в паперовій пластиці виконують у напівоб'ємному варіанті, всі частини й деталі наклеюють на картон, який слугує фоном (рис. 2.46).

Прийомів у техніці паперопластики чимало: складання, скручування, згинання, вирізування, склеювання.

Історія виникнення оригамі пов'язана з появою в Японії паперу. Вироби із складеного паперу спочатку використовувалися як предмети релігійного культу. Поступово оригамі перетворилося на популярний спосіб проведення часу.

Розповсюдженню оригамі у ХХ ст. сприяло створення оригамістом Акіро Йошидзава системи нескладних умовних позначок – «Азбуки оригамі». Умовні позначення, символи, графічні знаки, вигадані Акіро, дозволили зафіксувати на папері процес складання оригамних фігурок.



Рисунок 2.47. Оригамі

Вирізняють окремі види оригамі: киригамі, кусудама, модульне оригамі, квілінг та витинанки.

Киригамі (切る(кору) – різати, 紙 (камі) – папір) – мистецтво виготовлення фігурок і листівок із паперу за допомогою ножиць. Основоположником киригамі вважається японський архітектор Масахіро Чатани (Masahiro Chatani), а датою народження киригамі вважається 1980 рік (рис. 2.48).



Рисунок 2.48. Архітектурне киригамі

Кусудама (яп. 薬玉 – лікарська куля) – один з найдавніших декоративних традиційних японських виробів у техніці оригамі; також так називаються декоративні кулясті конструкції, зібрані з паперових квіток, розеток або модулів іншої форми (рис. 2.49).



Рисунок 2.49. Кусудама



Рисунок 2.50. Модульне оригамі

Модульне оригамі – це техніка складання модулів із паперу в 3D-конструкції. Відмінність цієї техніки від традиційного оригамі в тому, що виріб виконується не з одного аркуша паперу, а з декількох однакових частин-модулів. Кожен модуль складається за правилами класичного оригамі з одного аркуша паперу, а потім модулі з'єднуються шляхом вкладання їх один в одного, сила тертя, що з'являється при цьому, не дає конструкції розпастися. Роль сполучної ланки тут грають загини і кишеньки (рис. 2.50).

Квілінг – це мистецтво папероскручування. Слово «quilling» походить з англійської мови від «quill» – пташине перо.

Суть техніки квілінг полягає в тому, що довгі паперові смужки накручуються на тонкий стрижень. Раніше для цього використовували гусяче пір'я, а сьогодні в основному – зубочистки, трубочки для коктейлю й інші недорогі та легко доступні матеріали (рис. 2.51).

Історія квілінгу (паперової філіграні) починається в XIV ст. Шалені ритми життя XXI ст. не відкинули в небуття цей дивовижний вид мистецтва, оскільки квілінг сприяє розвитку творчих здібностей та уяви, виробляє посидючість, наполегливість, терплячість.

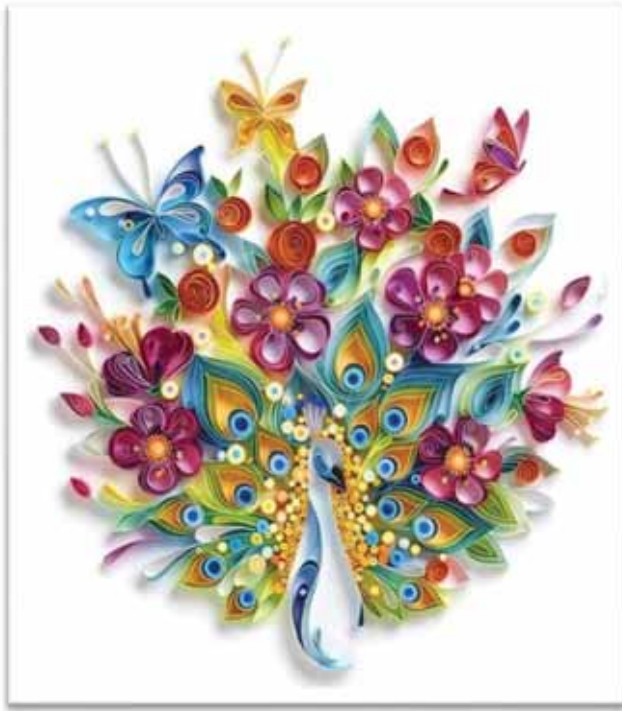


Рисунок 2.51. Квілінг



Рисунок 2.52. Витинанка Т. Ваценко

Витинанка (похідне від українського дієслова «витинати» – вирізати) – один із різновидів рукоділля, давній слов'янський вид декоративно-прикладного мистецтва, ажурне вирізування з паперу, берести, фольги, тканини і шкіри, який полягає у вирізанні різноманітних візерунків.

Вважається, перші візерунки з паперу з'явилися на батьківщині паперу – у Китаї. Перші паперові витинанки в Україні з'явилися в XVII–XVIII століттях. Це були підкладки для печаток, так звані кустодії. Коли в середині XIX століття папір подешевшав, прикраси-витинанки надовго увійшли в побут городян і селян України. Їх можна було бачити в українських будинках на вікнах, стінах, балках, на печі. Іноді вона замінювала собою настінні малюнки. Паперові мереживні візерунки наклеювали на стіни та стелі побілених хат, використовували замість скатертини, в'язаних серветок, фіранок. Витинанка стала популярною прикрасою українського житла (рис. 2.52).

У такому вигляді ця техніка вирізування існувала тривалий час у Східній Європі (Польща, Литва, Білорусь, Росія). У Західній Європі було поширене силуетне вирізування. Для нього характерно чорне зображення на білому тлі, відсутність прорізних частин. Сюжети: портрети (найчастіше – профілі), пейзажі, побутові сцени.

Від аплікації витинанка відрізняється тим, що вся робота з витинання – це цілісний шматок матеріалу, в той час як аплікація зазвичай склеюється з декількох окремих деталей.

Сучасна практика роботи з папером надає безліч різновидів витинанок. Проте, існує лише кілька їх класифікацій. Розглянемо одну з них, за якою витинанки бувають:

– ажурні (об’ємні);
– силуетні (площинні);
– одинарні (одноколірні, з одного аркуша паперу): прямокутні (квадратні), круглої форми, силуети людей, тематичні витинанки, об’ємні іграшки;

– складні (багатобарвні аплікаційні): великомасштабні, поліхромні; прорізні (основний малюнок темного кольору, залишені прорізи включаються кольорові елементи); накладні (в основі ажурні одинарні різного кольору, складені гіркою, склеєні (зшиті) посередині);

– комбіновані (витинанка, поєднана з розписом).

Петриченко А. надає наступну авторську класифікацію сучасних витинанок:

– за композицією;

– за особливостями історичного шляху розвитку вирізання;

– за ступенем порізаності поля.

Останні автор поділяє на декоративні та орнаментально-стилізовані вирізки (вирізаність площі більше 50%) та силуетно-ілюстративні з різним ступенем реалістичності (вирізаність площі менше 50%).

Сучасні роботи, виконані в техніці художнього вирізання з паперу, не містять традиційної народної символіки і симетрії, називають прорізними зображеннями, паперової графікою, ажурним (філігранним) вирізуванням. У цій техніці можна робити багато красивих речей: картини (панно), листівки, паперові серветки, прикраси на вікна, полички, рамки і багато іншого.



Рисунок 2.53. Макети історичного костюма. Роботи А. Козіної



Рисунок 2.54. Монгольський проект. Робота А. Козіної

Під час виконання навчальних завдань у техніці паперової пластики застосовується принцип художнього комбінювання, що дозволяє здійснити поетапний перехід від роботи на площині до роботи в об'ємах, розширити загальні знання студентів про матеріали, технічні прийоми їх обробки і можливості застосування, розвивати просторове мислення, спостережливість, уяву (рис. 2.53, 2.54).

2.6. Моделювання одягу з використанням технологій сучасного формотворення

Проектна діяльність охоплює практично всі сфери життя людини і вимагає від дизайнера врахування низки чинників – ергономічної відповідності виробу конкретній людині, оцінки правильності композиційно-конструктивного рішення, функціональної спроможності, пластики форми та матеріалу одягу. На етапі втілення концепції формоутворення виробу в конкретний матеріал ключовим завданням стає макетування виробу.

Взаємозв'язок заданої структури форми та способу її розробки є актуальною проблемою сучасного проектування одягу. Найбільш поширеними залишаються класичні методи формоутворення, що базуються на конструктивних засадах, але поряд із ними активно застосовують методи, які раніше виконували декоративну та оздоблювальну функції.

Макетування – творчий процес, який синтезує різні аспекти графічної, конструкторської та проектної діяльності, результатом якої є макет.

Предметне моделювання або макетування в навчальному процесі набуває великого виховного значення. Макети, в порівнянні з натурним об'єктом, мають дещо іншу природу, вони імітують лише ряд властивостей оригіналу і тому якісно від нього відрізняються. Але водночас саме макети відображають просторові особливості об'єкта у визначеному масштабі. Типологія макетів у дизайн-діяльності представлена широким колом синонімічних назв, однак усі їх можна звести до такого переліку: проектно-пошукові, демонстраційні, дослідницькі або експериментальні макети.

Студенти, виконуючи роль дизайнера, поступово перетворюють образ майбутнього об'єкта в графічне зображення. При макетуванні творчий задум одержує наочне вираження в матеріальному виконанні.

Одна з головних переваг макету в художньому проектуванні полягає в тому, що він дає змогу проектувати у звичних для зовнішнього уявлення об'ємних формах, а не в умовних плоских зображеннях. Макети фіксують процес художнього проектування, його проміжні та кінцеві результати, характеризують особливості руху від проектного задуму до промислового зразка; вони допомагають детальніше розглянути задуманий виріб, удосконалити його форму, уточнити пропорції, колір тощо.

Макетування передбачає виконання робочих макетів на всіх етапах проектування і, поряд із графічним ескізуванням стає, творчим методом розробки варіантів рішення. Робоче макетування викликає активну поведінку студентів, воно пов'язане з розумовим «обмірюванням» макета, пошуком співвідношень між його частинами, перевіркою різних точок зору і, що особливо важливо, співвідношень внутрішнього й зовнішнього простору. Макетування розвиває здібність зорового сприйняття та оцінки рішення, робить задум наочним.

Макетування в процесі навчання художнього проектування одягу проходить методами об'ємно-просторового моделювання на манекені чи фігурі людини: муляжуванням та ескізним наколюванням. Муляжування та ескізне наколювання слугують платформою для експериментів у формоутворенні костюму, надають можливість безпосереднього оцінювання роботи в процесі розробки та моделювання, де результат може повністю трансформуватися в процесі макетування.

Найбільш доступним та ефективним у навчальному процесі вважається моделювання на манекені, коли, наколюючи макетний матеріал на манекен, створюють форму та лінії майбутньої моделі одягу.

Форма – це морфологічна та об'ємно-просторова структурна організація речі, що виникає в результаті змістовного перетворення матеріалу, тобто формоутворення. Застосування терміну «структура» в різних галузях наукового пізнання (архітектурі, біології, геології тощо) свідчить про те, що дослідження будь-якої форми неможливе без виділення та опису її будови, тобто – структурного аналізу.

Сучасними науковцями виділено низку узагальнених структур костюма: геометрична, оболонкова, каркасна, футляроподібна, сітчаста, складчаста, модульна, спіралеподібна тощо.

Розпізнавання структури форми костюму має надзвичайно важливе значення в процесі формоутворення, адже дозволяє виявляти й фіксувати зміни в моді за основними ознаками. У контексті проектування костюма такі ознаки можуть бути: конструктивно-технологічними (склад і властивості матеріалів, з яких виготовлено виріб, спосіб виготовлення); морфологічними (елементи, які утворюють просторову форму виробу); функціональними (зв'язок форми з призначенням).

Практичне втілення форми в матеріал починається з формування концепції формоутворення, що полягає в обґрунтуванні конкретних об'ємно-просторових, декоративно-пластичних, образно-стилістичних рішень. На цьому етапі актуальності набувають засоби та прийоми формоутворення, раціональний вибір яких дозволяє чітко виразити загальну концепцію у формі, матеріалах, оздобленні, пластиці, стилістиці.

Наступним кроком є використання антропологічної інформації та композиційних засобів гармонізації і, як результат, одержання форми у вигляді конструкції (розгортки) або об'ємно-просторового макету, як попереднього представлення майбутнього зразка дизайн-розробки.

Засоби та прийоми формоутворення було зведено до такої класифікації:

– образно-стилістичні засоби формоутворення, які базуються на використанні прийомів образно-стилістичної розробки форми, відображають емоційну дію на споживача, часто нехтують функціональними вимогами;

– композиційно-конструктивні засоби формоутворення, які ґрунтуються на використанні композиційних прийомів гармонізації форми та конструктивних прийомів одержання розгортки деталей виробів.

Аналіз теоретичних наукових праць та практичних робіт дизайнерів показав, що найбільш характерними прийомами композиційно-конструктивного формоутворення є площинне конструювання, об'ємно-просторове моделювання, фактурне кольорово-графічне заповнення, структуризація форми за геометричним видом і масою.

У процесі навчання художнього проектування одягу актуальною є методика розробки форми заданої структури композиційно-конструктивними засобами формоутворення.

На першому етапі роботи студентам пропонують обрати одну геометричну форму, наприклад, коло, овал, трикутник, трапецію чи прямокутник, та вид структури, наприклад каркасна, оболонкова, геометрична тощо. Наступним кроком є вибір асортименту, наприклад, спідниці (можливі будь-які інші варіанти плечового чи поясного одягу).

Коли обрані вид виробу і його геометрична форма, ставиться задача досягти заданої структури такими засобами формоутворення:

- конструктивним, використовуючи прийоми конструктивного моделювання (рис. 2.55, а);
- зміни поверхні фактури матеріалу на прикладі фактури «буф» різних видів (рис. 2.55, б);
- комбінаторики вставних чи накладних деталей (рис. 2.55, в);
- складчастих форм, використовуючи прийоми «оригамі» з тканини, від одного шматка або модульне оригамі тощо (рис. 2.55, г).



а

б

в

г

Рисунок 2.55. Розробка форми одягу заданої структури композиційно-конструктивними засобами формоутворення.

Робота К. Задніпровської:

- а – конструктивного моделювання; б – фактура «буф»;
- в – комбінаторика накладних деталей;
- г – складчасті форми, прийом «оригамі».

Варіативність прийомів формоутворення може бути змінено, або замінено іншими, але головною задачею цього завдання є досягнення різноманітності практичного вирішення однієї структури форми при розробці колекції одягу чи іншої системи моделей.

Сучасні тенденції у формоутворенні одягу. Поряд із традиційними техніками оздоблення текстилю для одягу (вишивка, аплікація, печворк, художній розпис), які в більшості не впливають на зміну форми виробу, активно розвивається новий напрям – фактурне формоутворення в текстилі, який є водночас декоративним (увиразає форму) та формотворчим (бере участь у створенні форми). Цей напрям базується на створенні з текстилю штучних фактур які, в першу чергу, мають формотворчі властивості.

Фактури в дизайні можуть бути природними (фактура матеріалу, якість поверхні якого визначається видом ткацьких переплетень та волокнистого складу) та штучними (зміна первинного матеріалу з метою надання йому нових візуально-пластичних якостей). Штучні фактури можуть мати лише декоративний характер, а можуть суттєво впливати на форму виробу, бажаний формотворчий ефект є результатом зміни поверхні матеріалу засобами механічного впливу на текстильну поверхню.

У результаті аналізу робіт сучасних дизайнерів було виділено такі фактури з формотворчими можливостями: суцільнокрійні, нашивні, вшивні та оригамі (рис. 2.56-2.59).

Серед найпоширеніших сучасних суцільнокрійних формотворчих фактур виокремлено буфи та складки. Суцільнокрійні фактури різних видів буфів можуть мати як м'яку, так і жорстку форму, на що впливає вибір матеріалу. Буфи можуть мати в основі оболонкову, футляроподібну та модульну структури і належати до концепції акцентованої пластики. Загалом буфи характеризуються пластичністю форми, але за рахунок механічного ущільнення матеріалу мають достатню формостійкість.

Складки – поширений варіант формоутворення, в роботах сучасних дизайнерів представлені в геометричній, каркасній, футляроподібній та складчастій структурах форми одягу. Складчаста фактура може бути в основі таких концепцій формоутворення як функціональна конструкція, об'ємно-просторовий каркас та морфологічна трансформація.

Нашивні формотворчі фактури представлені різноманітними модульними елементами, які отримують формотворчі властивості за рахунок масштабу, величини елементів, місць і способів кріплення на поверхні форми одягу. Нашивні фактури найчастіше мають оболонкову та модульну структури форми, і використовуються в концепціях об'ємно-просторового каркасу (за рахунок маси елементів) та формально декоративної символіки.

Вшивні формотворчі фактури характеризуються способом з'єднання з основою – вшиванням декоративних елементів у конструктивні лінії виробу. Вшивні фактури можуть кардинально змінити форму виробу і, маючи в основі оболонкову структуру перетворити її на каркасну, кардинально протилежну, тож ця фактура може мати геометричну, оболонкову, каркасну, футляроподібну, складчасту та спіралеподібні структури. На таких фактурах базуються концепції формоутворення акцентованої пластики, об'ємно-просторового каркасу та морфологічної трансформації.

Фактура оригамі прийшла в дизайн одягу з паперопластики, тому характерними рисами є підкреслена та перебільшена формостійкість матеріалів, що нагадує першоджерело – пластику паперу. Оригамі в одязі може мати такі ж різновиди, як і в класичній техніці – модульне оригамі та киригамі. Для цієї фактури характерними структурами форми є геометрична, каркасна, сітчаста, складчаста та модульна. Оригамі найчастіше використовують у концепціях об'ємно-просторового каркасу, морфологічної трансформації та формально декоративної символіки.



а



б

Рисунок 2.56.
Суцільнокрійне
фактурне формоутворення

а – Yuki Nagino;
б – Jean-Louis Sabaji



а б
Рисунок 2.57. Нашивні формотворчі фактури
а – Helena Hörstedt; б – Jean-Louis Sabaji



а
Рисунок 2.58.
Вшивні формотворчі
фактури
а – Amaya Arzuaga;
б – Sebastian Meyer;
в – Arnaud Vaillant

б

в



Рисунок 2.59. Фактура оригамі у формоутворенні одягу Mercedes Arocena and Lucia Benitez

У творчості сучасних дизайнерів фактурне формоутворення займає особливе місце, адже часто стає основним засобом виразності костюма. Використання різних текстильних матеріалів, їх комбінування, акцентування за допомогою фактур деталей чи частин форми, введення фактури в конструкцію і сприйняття останньої як частини конструкції, накладні фактурні елементи – говорить про практично безмежні можливості для дизайнера одягу в процесі формоутворення.

2.7. Особливості художнього проектування колекції модного одягу

Колекція – це систематизоване зібрання однорідних предметів, які представляють науковий, історичний чи художній інтерес. Колекція в моделюванні одягу – це серія моделей різного призначення, об'єднаних єдністю авторської концепції, образу, матеріалів, кольорового вирішення, форми, базових конструкцій, стильового вирішення. Колекція може складатись із різних елементів – ансамблів, комплектів або одиничних виробів.

Основні вимоги до системи «колекція» полягають: у художній образній розробці теми; новизні розробок форми моделей; стилістичній виразності моделей в рамках теми; композиційному зв'язку моделей у колекції; наявності сценарію, сюжетного плану колекції; наявності режисури показу колекції.

Головна ознака колекції – це її цілісність, що відрізняє колекцію від механічного зібрання різних моделей. Цілісність забезпечується єдністю стиля, творчого методу, кольорової гами, структури матеріалів, форми, єдністю образів. Цікаве конструктивне чи декоративне рішення, що є «родзинкою» колекції повинно в кожній новій моделі повертатись «новими гранями». У колекції повинні бути представлені всі можливі варіанти розвитку ідеї.

У залежності від призначення колекції поділяються на:

- перспективні колекції;
- авторські колекції;
- промислові базові колекції;
- спеціальні колекції.

Усі перелічені типи колекцій можна диференціювати за наступними ознаками: асортиментом; сезонністю; за конкретним призначенням. При створенні колекції також потрібно враховувати типологічні особливості споживачів, такі, як стать, вік, розмір і повноту, модну орієнтацію, рівень прибутку. Крім того, колекції розподіляються в залежності від того, кому вони призначені, на групи:

- *індивідуальний гардероб* (моделі, призначені для індивідуального клієнта);
- *масові* (для масового виробництва або для певного типу споживачів);
- *групові* (розроблені для визначеної кількості моделей);
- *колекції форменого та фірмового одягу, колекції для представників та делегацій.*

Створення кожної колекції має свою специфіку, але є й загальні закономірності формування колекцій, а також спільні вимоги до них.

По-перше, відмінністю будь-якої колекції є її системність. Системний підхід до побудови колекції моделей одягу не залежно від типу колекції

полягає у визначеній послідовності її створення, загальному принципі об'єднання моделей у колекцію, тобто, в концептуальності її організації, яка виражається в гармонійній цілісності колекції, єдиному конструктивному рішенні всіх форм, в акцентуванні конструктивних поясів, єдиному кольоровому рішенні, у використанні подібних структур матеріалів, їхніх поєднань і оздоблень виробів колекції.

По-друге, сучасна структура колекції – блокова. Кожен блок об'єднаний своєю темою, тема може вирішуватися поєднанням одягу різного асортименту, полягаючи в єдності силуету, кольорового рішення, призначення тощо.

По-третє, адресність колекції, що означає її відповідність типологічним особливостям споживачів.

По-четверте, призначення моделей. Дизайнер має чітко уявляти, до якої конкретно асортиментної групи відноситься модель, тобто чи модель монофункціональна, чи вона проектується як багатофункціональна, оскільки від цього залежить покрій, вибір тканин і кольору.

По-п'яте, врахування образу фірми. Моделі колекції повинні виконуватися в системі образу, з яким у споживачів асоціюються одяг цієї фірми, тобто, вони повинні відповідати загальному стилю фірми: консервативному, гостромодному, фольклорному, молодіжному, для середнього віку тощо.

Традиційно колекція високої моди складається з таких блоків:

- верхній одяг;
- повсякденний одяг;
- одяг для відпочинку. спорту, туризму;
- святковий і вечірній одяг;
- одяг спеціального призначення – для святкових подій, весіль.

Зазвичай розроблення колекцій ведеться в певній послідовності.

Спочатку формується концепція перспективної моди на основі прогнозу моди, а саме колекція тканин й інших матеріалів для виготовлення одягу. Нові тенденції в структурі матеріалів і модній кольоровій гамі демонструють за півтора року до сезону.

Після цього створюють перспективні колекції. Колекції високої моди демонструють за півроку до сезону: весняно-літні – в січні, осінньо-зимові – в кінці липня – на початку серпня; колекції «прет-а-порте» за сім-вісім місяців до сезону: весняно-літні – у вересні – на початку жовтня, осінньо-зимові – в лютому.

Потім розробляють промислові масові колекції, які розвивають перспективні тенденції, що з'явилися у колекціях «прет-а-порте». У масових колекціях нові стилі розробляють приблизно через півтора-два роки після їхньої появи в перспективних колекціях, а в деяких випадках – ще з більшим запізненням. Це можна сказати і про модні тенденції в колекціях чоловічого одягу, які «запізнюються» на півтора-два роки в порівнянні з колекціями жіночого одягу.

Створення будь-якої колекції передбачає системний підхід і складається з трьох фаз: вихідної, базової і кінцевої.

Вихідна фаза – це формування концепції колекції, визначення основної ідеї колекції, при цьому загальна концепція колекції може будуватися на декількох принципах.

Базова фаза передбачає розроблення програми колекції, яка визначається концепцією колекції, асортиментом, сировинною базою, призначенням моделей і всієї колекції.

Кінцева фаза – створення сценарію колекції, тобто композиційна побудова колекції, яка залежить від типу колекції, способу вираження основної ідеї колекції.

Попри принципові закономірності, за якими будуються колекції, в кожній з них є свої особливості, які властиві тільки конкретній колекції і залежать від її типу і призначення. Так, наприклад, в авторській колекції суттєвішими є єдність концепції, єдність стилю і образу, попри це можуть бути відсутніми базові конструкції, оскільки головна мета, яку ставить перед собою автор, – це показати свої потенційні творчі можливості, свою творчу концепцію. У роботі над такими колекціями зі всією силою розкриваються талант і майстерність дизайнера, його образно-асоціативне мислення, відчуття сучасності.

Авторські колекції виражають творчу концепцію дизайнера, вони створюються окремими модельєрами або групами модельєрів. Авторськими колекціями є колекції високої моди і колекції прет-а-порте, призначені для індивідуального клієнта або масових споживачів, а також колекції, створені для демонстрації на міжнародних виставках і ярмарках, в нічних клубах, на презентаціях, для участі в творчих конкурсах.

Головним завданням авторської колекції є ілюстрація потенційних творчих можливостей дизайнера або його бачення перспектив розвитку моди або способу створення одягу.

Перспективні колекції, в яких втілюється концепція моди на майбутнє, зазвичай на наступний сезон, представляють нові стилі та тенденції. До перспективних колекцій можна віднести більшість колекцій високої моди (провідних модних будинків) і колекції прет-а-порте, що створені відомими дизайнерами. Для цих колекцій характерні «загострені» форми і силуети, яскраві образи, експерименти з матеріалами, технологіями і конструкціями. Перспективні колекції представляють образи майбутньої людини, ось чому під час їхнього проектування враховують прогнози моди, тенденції розвитку способу життя, прогноз економічної ситуації, відомості про зміни кольорових уподобань. Колекції високої моди демонструють два рази на рік, за півроку до сезону. Колекція прет-а-порте одночасно є промисловою колекцією для конкретної фірми.

У перспективних колекціях багато спільного з промисловими колекціями, особливо з колекціями прет-а-порте, які є, по суті, промисловими колекціями класу «Люкс». Їм властиві єдність стилю, творчого методу, кольорової гама, структури матеріалів, форми, єдність

образів. Крім цього, колекції прет-а-порте – це колекції-прогнози і колекції-програми для багаточисельних промислових колекцій, в той час як промислові колекції покликані пропонувати масам максимально зручний, функціонально різноманітний одяг модних напрямків. Якщо при створенні колекції на рівні прогнозування потрібно створити перспективну ідею-форму для ідеального типізованого модного образу, то в проектуванні промислової колекції потрібно враховувати багатообразність масового споживача. Проте концепції промислових і перспективних колекцій нероздільно пов'язані. Обидві концепції є частиною цілого і розташовані на різних рівнях одного процесу.

Плани роботи над перспективними і промисловими колекціями при загальності їхнього створення мають деякі відмінності. Так, перспективні колекції, які пропонують Будинки високої моди і фірми прет-а-порте, розробляються переважно за планом, запропонованим у середині ХХ століття К. Діором.

Метод роботи К. Діора над колекцією був не зовсім традиційним для кутюр'є: він починався не з тканини (створення нових моделей методом наколювання), а з ескізу, що характерне для роботи над колекцією готового одягу. У результаті в Будинках високої моди ескіз набув головної ролі як спосіб пошуку нових ідей. Так етапи роботи над колекцією, запропоновані К. Діором, перетворилися на нову тенденцію.

Перший етап К. Діор назвав «Студія». На цьому етапі:

- створюють перші начерки силуетних форм майбутньої колекції на основі асоціацій, розробляють ескізи моделей;
- обговорюють ідеї майбутньої колекції, відбирають найкращі ескізи і допрацьовують;
- на основі відібраних ескізів створюють макети моделей; за одним ескізом можливе створення декількох макетів із тканини, з яких потім буде відібрано найкращий;
- переглядають усі макети моделей колекції і відбувається кінцевий відбір.

Другий етап К. Діор назвав «Майстерні». На цьому етапі:

- розробляють план колекції;
- підбирають тканини для моделей колекції;
- вибирають манекенниць, які будуть демонструвати ті чи інші моделі;
- шують моделі та їх варіанти на конкретних манекенниць, проводять примірки;
- підбирають аксесуари, з якими передбачається демонструвати моделі колекції;
- проводиться робоча репетиція;
- відбувається перегляд і кінцеве доопрацювання колекції;
- проводиться генеральна репетиція перегляду колекції.

Третій етап К. Діор назвав «Салон». Це робота над постановкою показу як виставки, тобто режисерська робота, пов'язана з розробленням

плану і порядку показу моделей, оформлення самого показу музикою і світлом.

Четвертий етап – «Відбір моделей» або «Прополювання колекції» проводиться до офіційного показу, зі зшитих речей на манекенниць. Відбір проводиться на основі відомостей про тенденції попиту. Відбір проводять, зазвичай, директор компанії, робітники відділу продажу, а також основний замовник, який найкраще продає моделі цієї фірми. Обов'язково враховуються думки манекенниць про моделі, які вони демонструють. Методи відбору залежать від політики фірми, але в будь-якому випадку від колекції залишається невелика кількість моделей, на які встановлюються ціни.

П'ятий етап – «Створення лекал» починають тільки після кінцевого розроблення колекції, оскільки створення лекал для всіх типо-розмірів є достатньо дорогою справою. Застосування комп'ютерних технологій дозволяє значно знизити витрати на цьому етапі.

Шостий етап – «Демонстрація колекції» – це первинна і основна форма реклами. Прем'єрний показ нових колекцій фірм прет-а-порте проводиться в рамках тижнів моди в Парижі, Нью-Йорку, Мілані, Лондоні, Барселоні або Дюссельдорфі, де обов'язковими глядачами є представники преси, які пропагандують моду, редактори модних журналів, оглядачі моди, критики, фотографи, а також представники торгових організацій і промислових підприємств, які після показу роблять замовлення фірмам на ті чи інші моделі та заключають договори на придбання ліцензії для виробництва тієї чи іншої моделі або серії моделей. У результаті прем'єрної демонстрації стає зрозуміло, якими тиражами потрібно випускати моделі з представленої колекції до початку модного сезону.

Сьомий етап – «Виробництво». На цьому етапі виготовляють серії моделей колекції, число яких у серії залежить від політики цін даної фірми.

Восьмий етап – «Розподіл і реклама». На цьому кінцевому етапі роботи над колекцією фірма проводить рекламну кампанію в засобах масової інформації, виставляє її на промислових виставках і ярмарках з метою одержати замовлення на виготовлення моделей з колекції, продати ліцензію на їхнє виготовлення іншими фірмами, а також знайти ділових партнерів і розширити масштаби діяльності.

Основні завдання при проектуванні перспективної колекції:

- розробка нового образного рішення з урахуванням етнічних особливостей і модної орієнтації потенційних споживачів;
- розробка тонального, кольорового і пластичного рішення традиційного та нетрадиційного асортименту;
- використання в колекції нових матеріалів і фурнітури;
- проектування головних уборів, взуття і аксесуарів, які представляють нові тенденції і стилі;
- створення нових конструктивних основ для базових форм колекції, які представляють нові тенденції моди;

– створення або використання прогресивної технологічної обробки при виконанні моделей, використання нових технологій;

– реклама, зокрема розроблення сценарію демонстрації нової колекції, добір визначених моделей, створення образів для показу (зачіски, грим моделей), вибір музичного оформлення, вибір місця прем'єрного показу тощо.

Промислові базові колекції пропонують концепцію асортименту для безпосереднього впровадження у виробництво. У них втілюються актуальні напрямки моди, вони призначені для масового виробництва. У цих колекціях нові стилі й модні тенденції відображаються приблизно через півтора-два роки після їхньої появи в перспективних колекціях. Такі тенденції демонструються на ярмарках моди (наприклад, Паризькому салоні) для представників торгівлі. Для промислових колекцій характерні «пом'якшені» форми, вже випробувані рішення. Модні тенденції в цих колекціях, переважно втілюються в конкретних структурах матеріалів і кольоровій гамі.

Промислова колекція будується на основі короткочасного прогнозу, який поєднує динаміку попиту і ринку збуту, яка залежить від об'єктивних факторів (прибутки населення, рівень споживання на душу населення, роздрібний товарообіг, прогнозування річної потреби в конкретних виробках легкої промисловості) і від суб'єктивних – бажання, інтереси, нахили, індивідуальні смаки, риси характеру, вік, відношення до моди потенційного споживача. У промисловій колекції найважливішим є саме єдина конструктивна основа, єдність форми, кольорової гами. Це обумовлено завданням, яке стоїть перед цією колекцією і полягає у створенні моделей для їхнього наступного тиражування в масовому виробництві.

Промислова колекція, яка розробляється для впровадження на конкретному виробництві, будується з урахуванням можливостей цього виробництва, необхідністю оптимізації як самого проектування так і оптимізацією розкроювання, технологічних процесів.

Промислова колекція складається з міні-колекцій моделей, розроблених на одній конструктивній основі. Під час проектування максимальна варіативність форми досягається шляхом уточнення або заміни базової основи і заповнення базової структури мобільними елементами.

При розробленні різноманітних моделей одягу з уніфікованих деталей використовується принцип агрегативності, один зі способів стандартизації, який полягає у створенні різних виробів шляхом їхнього компонування (зборки) з обмеженого числа стандартних або уніфікованих деталей і вузлів, які володіють геометричною і функціональною взаємозалежністю.

Уніфікація елементів і застосування комп'ютерних технологій дозволяє суттєво знизити витрати і скоротити час на впровадження нових моделей.

План проектування промислової колекції.

Перший етап – «Дослідницький». На відміну від перспективної колекції початком для створення промислової колекції є передпроектний аналіз бази сировини, технологічних можливостей підприємства, призначення моделей і всієї колекції, на основі якого виробляється її концепція. Тільки після цього проєктанти починають розробляти серії ескізів моделей майбутньої колекції у відповідності до конкретної кольорової гами і конкретних матеріалів, визначати провідні силуети і стиль колекції.

На другому, «Ескізному» етапі створюють і розробляють ескізи моделей колекції, націлені на використання сировини і матеріалів, відібраних на першому етапі. Опрацьовується колірний ряд колекції. Визначається єдиний стиль колекції і провідні силуети.

Третій етап – «Відбірковий». Проходить планування колекції, тобто визначається необхідне число моделей, яке залежить від політики цін фірми, від числа колекцій, які випускаються в рік, проводиться відбирання ескізів, які потім будуть відтворені в матеріалі.

На четвертому, «Реалізаційному» етапі приступають до виконання моделей, як правило, муляжним способом із макетної тканини для перевірки конструкції, вносять корективи. Конструкція моделі найчастіше створюється методом конструктивного моделювання з використанням вже існуючих креслень базових моделей, які піддаються трансформації (в них вносяться модельні особливості). Після чого приступають до пошиття моделей на манекенниць із матеріалу колекції.

П'ятий – «Переглядовий» етап включає робочий перегляд відшитих моделей. У результаті попереднього перегляду здійснюється відбір кращих моделей колекції, найбільш перспективних і економічно вигідних для виробника та торгуючих організацій. Відбір здійснюється на підставі даних тенденцій споживчого попиту.

Шостий – «Випробувальний» етап може включати початкові заходи, пов'язані з випробуванням нових виробів у контрольній групі споживачів. Після аналізу і доопрацювання дослідних зразків моделей здійснюються завершальні етапи розробки промислової колекції.

Перед запуском моделей у масове виробництво випускають спочатку невеликі дослідні партії виробів для визначення попиту споживачів через систему фірмових магазинів, торговельно-промислових ярмарків і тому подібне. Можливий виїзд дизайнерів у магазини для здійснення демонстрації нових моделей одягу і проведення пробної торгівлі, в ході якої проводиться опитування покупців. Усі отримані думки про нові моделі аналізуються, якщо потрібно, то проводиться корегування моделей і ухвалюється рішення про запуск їх у виробництво.

Спеціальні колекції. Специфіка таких колекцій – у їх спеціальному призначенні; колекції розробляються з урахуванням вимог, що пред'являються конкретними замовниками. До колекцій спеціального

призначення відносяться колекції: шкільної форми, форми муніципальної поліції, одягу для працівників міського муніципального господарства тощо.

Особливості проектування колекцій за різними творчими джерелами. При створенні колекції одягу дизайнер використовує різноманітні творчі джерела, якими можуть стати: природні форми; живопис, література, балет, театр, кіно; видовищні заходи; події, що відбуваються у світі; історичний, національний костюм, етнічні мотиви; сучасні стилі одягу та змішення стилів (метод еkleктики); ретро-мода; архітектурні форми; техногенний розвиток світу; нові технології виготовлення об'єктів дизайну, матеріали; предмети побуту; предмети декоративно-прикладного мистецтва (скло, дерево, метал, камінь, кераміка); музичні інструменти; природні явища; екологія; космос, сни, мрії, психологічні переживання тощо.

Ідеї при створенні одягу можуть спрямовуватися на пошук кольору, фактури, форми, що мають новизну та оригінальність. Результати пошуку нової форми можуть досягатися за допомогою асоціативних зв'язків форми з творчим джерелом, аналогією з творчим джерелом, пошуку принципово нового рішення.

У процесі розробки творчого джерела при пошуку нових форм, стилів одягу широко використовують прийом трансформації, який включає дослідницький, аналітичний та ескізний етапи.

Дослідницька робота: вивчення джерела творчості за допомогою візуального спостереження; виконання малюнка з натури або копій (натурні зарисовки, ескізи); графічний аналіз (аналізуються і виявляються характерні особливості творчого джерела, типові риси: форми, силуету, фактури, ритмічної організації, передачі пластики, кольорові рішення, основні об'єми і членування тощо).

Аналітичний етап: виконання трансформації в силуетні форми, які наближені до пропорцій людини (пошук пластичного рішення, стилізація, виявлення засобів втілення художнього образу, засобів організації форми тощо); створення фор-ескізів, у яких джерело трансформується в умовно-узагальнений стилізований образ.

Ескізний етап: виконання логічних рядів – перехід від абстрактно-наближених силуетних форм до виявлення формоутворювальних засобів організації костюма і художнього образу, ескіз костюма-образу перетворюється на ескіз реального костюма. Застосування до знайдених у процесі трансформації ідей засобів композиції: симетрії, пропорційного членування силуету, ритмічної організації, розстановки акцентів. Основне завдання цього етапу – збереження образно-асоціативного зв'язку з джерелом інспірації; розробка в логічних рядах і чистових ескізах комплектів і ансамблів різного призначення (прояв стилізації, образний вираз змісту, прочитання джерела в контексті сучасних напрямів у моді тощо).

Архітектура. Твори архітектури постійно привертають увагу модельєрів, які при розробці нових моделей і колекцій часто черпають натхнення в архітектурній спадщині різних часів і народів.

Архітектура є одним із яскравих творчих джерел при створенні колекції одягу. Кожній історичній епосі відповідає певний стиль, що вплинув на костюм свого часу. Архітектура вчить гармонійно поєднувати костюм і навколишнє середовище. Не існує, окрім архітектури, іншого виду мистецтва з яким костюм був би так органічно пов'язаний стильовою єдністю форм, силуетів, пропорційним внутрішнім членуванням. Однак, варто утримуватись від бездумного копіювання архітектурних форм, механічного, «фрагментарного» перенесення їх в костюмні форми (рис. 2.60).



а

б

Рисунок 2.60. Творче джерело – архітектура:
а – модель із колекції Marchesa;
б – Королівський палац, Пномпень, Камбоджа.

При роботі з архітектурними джерелами послідовно аналізують їх найважливіші ознаки:

- форму споруди;
- силуетні лінії, що визначають площинний вираз форми архітектурного джерела;
- внутрішні пропорційні членування форми споруди;
- ритмічну організацію форми (чергування отворів і порожніх просторів з суцільними площинами стін);
- декор споруди;

– фактуру і колірне вирішення споруди.

Живопис. Існує естетичний стильовий взаємозв'язок між костюмом і творами живопису. Сучасна мода виводить живопис як джерело творчості при створенні колекцій одягу на перший план. Зародився новий стильовий напрям у створенні одягу – «арткостюм».

Дизайнери колекцій одягу у своїй творчості використовують мотиви полотен великих майстрів живопису. На світових подіумах представлені широкі часові рамки живопису – від старовинних церковних фресок до творів художників-авангардистів ХХ століття (рис. 2.61).



а

б

Рисунок 2.61. Творче джерело – живопис:

а – живопис Марії Примаченко;

б – модель із колекції Оксани Караванської

При роботі з живописними джерелами натхнення виявляють їх найважливіші ознаки:

- колорит твору;
- пластичне вирішення зображених форм;
- композиційний прийом, що використаний у творі живопису;
- ступінь емоційної дії на глядача;
- манеру письма автора полотна;
- ритмічну розстановку плям живописного полотна.

Природні форми. Для творчої діяльності художника природні форми і мотиви є незмінним джерелом натхнення. Дизайнер черпає з природи

уявлення про гармонію, красу, досконалість навколишнього живого світу (рис. 2.62).

Трансформація природного джерела в нову форму костюма відбувається поетапно. Дизайнер, працюючи з природними формами, поступово виділяє наступні характерні особливості й ознаки:

- пластичну організацію природної форми;
- ритмічну організацію членувань і ліній форми живої природи;
- елементи форми і її дрібні деталі, що додають їй своєрідності;
- характерну орнаментацию джерела;
- фактуру поверхні форми джерела (малюнки шкірного покриву, напрям ворсу, оперення птахів, вигини і шорсткості кори дерев тощо);
- колірну гамму джерела;
- характерні пози і манеру поведінки (для живих істот);
- емоційну дію живої форми на глядача.



а



б

Рисунок 2.62. Творче джерело – метелик:
а – модель із колекції Luly Yang; б – метелик

Історичний, національний і народний костюми теж є невичерпним джерелом ідей для дизайнера колекцій сучасного одягу. При роботі з історичним матеріалом дизайнер спостерігає форми, крій, обробку костюмів різних епох і стилів. Завдання дизайнера полягає в тому, щоб переосмислити історичні форми з позицій сучасної моди, шляхом образно-асоціативного бачення трансформувати їх у костюм в умовах сьогодення погляду на модний образ (рис. 2.63).

Творча трансформація характерних ознак історичного, національного і народного костюма починається з виконання копій і зарисовок цього костюма. Аналізуючи виконані малюнки, художник слідує алгоритму виявлення характерних ознак костюма:

- форма костюма і її пластична організованість;
- пропорційні відношення елементів форми один до одного і до форми в цілому;
- принцип ритмічної організації форми;
- засоби організації композиційної єдності форми;
- принцип колірного вирішення костюма;
- характер тонових відношень елементів і форми в цілому;
- особливість фактурної подачі форми;
- принцип декоративного вирішення костюма;
- емоційне враження від костюмної форми.



а



б

Рисунок 2.63. Творче джерело – національний костюм:

а – китайське національне вбрання;

б – моделі з колекції Valentino

Засоби об'єднання виробів у колекціях.

Існує чотири види зв'язку частин костюмів у колекції:

1. Колекція будується на відношенні тотожності її складових елементів. У колекції, побудованій на відношенні тотожності первинних елементів форми зв'язок частин утворюється завдяки повторенню в усіх моделях однакової форми, кольору, силуету.

2. Колекція будується на відношенні схожості складових первинних елементів форми, тобто на переважанні схожості, а не розбіжностей. У цьому випадку схожими можуть бути види геометричних форм, силуети. Лінії, величина, маса, колір і фактура матеріалів, ступінь динамічності чи статичності форм.

3. Колекція, що побудована на відношенні контрасту складових елементів є найбільш важкою у виконанні, проте вона є ефектною і виразною. Для композиційного зв'язку в ній використовують властивості будь-яких первинних елементів форми, протиставляючи їх один одному, збільшуючи чи зменшуючи їх контрастність, а також протиставляючи одну форму іншій.

4. Колекція будується на основі ритму, на повторенні у певній послідовності різних елементів форми, таких як колір, фактура, лінії або на повторі яких-небудь деталей через різні, проте закономірні інтервали. Зв'язок моделей у колекції, що побудована на основі ритму, найбільш дієвий та міцний і може бути використаний для будь-якої кількості моделей.

Наведені види композиційних зав'язків використовують при проектуванні колекції як окремо, так і в поєднанні один з одним.

РОЗДІЛ 3

ТЕХНОЛОГІЇ НАВЧАННЯ ОСНОВ ХУДОЖНЬОГО ПРОЕКТУВАННЯ ОДЯГУ

3.1. Сучасні методи навчання художнього проектування одягу

Технологія навчання – системна категорія, структурними складниками якої є мета навчання, зміст навчання, засоби педагогічної взаємодії (засоби викладання й мотивація), організація навчального процесу, студент і викладач, результат діяльності (у тому числі й рівень професійної підготовки). Таким чином, ця технологія припускає організацію, керування й контроль процесу навчання, його напрями.

Педагогічна технологія – один із спеціальних напрямів педагогічної науки, покликаний забезпечити досягнення певних завдань, підвищувати ефективність навчально-виховного рівня, гарантувати його високий рівень. Отже, організація різних видів педагогічної діяльності передбачає використання варіативних технологій на рівні творчості та майстерності.

Найважливішими характеристиками технологій навчання вважають:

- результативність (високий рівень досягнення поставленої навчальної мети кожним студентом);

- економічність (за одиницю часу засвоюється великий обсяг навчального матеріалу при найменшій витраті зусиль на оволодіння матеріалом);

- ергономічність (навчання відбувається в обстановці співпраці, позитивного емоційного мікроклімату, за відсутністю перевантаження і перевтоми);

- високу вмотивованість у вивченні дисципліни, що сприяє підвищенню інтересу до занять і дозволяє вдосконалювати найкращі особистісні риси студента, розкрити його резервні можливості.

У будь-якій педагогічній технології можна виокремити такі основні компоненти:

- концептуальний, який відображає «ідеологію» проектування і впровадження педагогічної технології;

- змістово-процесуальний, який відображає мету (загальну і конкретні цілі), зміст навчального матеріалу, методи і форми навчання, виховання, розвитку особистості; методи і форми педагогічної діяльності педагога, діяльність викладача з управління навчально-виховним процесом;

- професійний компонент, який відображає залежність успішності функціонування і відтворення спроектованої педагогічної технології від рівня педагогічної майстерності педагога.

Для досягнення освітніх завдань у кожному конкретному випадку

застосовуються різні методи і методичні прийоми співпраці викладача і студента.

Як відомо, під методами навчання розуміють впорядковані засоби взаємозв'язаної діяльності викладача і студента, за допомогою яких досягається міцне опанування знань, умінь, навичок, формується світогляд, розвиваються здібності до самостійного придбання і компетентного застосування знань і умінь на креативному рівні. Крім того, метод може бути не лише засобом діяльності, але і засобом організації діяльності. Відповідно до такого підходу виділяють пояснювально-ілюстративний, репродуктивний, проблемний, частково-пошуковий і навчально-дослідний методи.

Пояснювально-ілюстративний метод в основному дає знання і тренує пам'ять, але не розвиває творчого мислення і не включає дослідницького напрямку. Проте функції засобів наочності можуть бути різними: в одних випадках вони є ілюстрацією для пояснення викладача, в інших – засобом для створення у студентів конкретних наглядних уявлень про предмет, що вивчається, тобто виступають як самостійне джерело нової інформації.

Пояснювально-ілюстративний метод вдало використовується, наприклад, у процесі ознайомлення студентів із можливостями комп'ютерної графіки при конструюванні різноманітних орнаментів.

Репродуктивний метод полягає в багатократному виконанні різних дій для придбання навичок і отримання надійних результатів у практичній діяльності. Тут від студента вимагаються знання алгоритмів рішення стандартних завдань і вміння комбінувати відомі знання, добирати відповідний метод рішення в завданнях підвищеної складності.

Проблемний метод лежить в основі психосистем навчання і має своїм головним дидактичним завданням «активне засвоєння» студентом змісту і обсягів навчального матеріалу. До основних технологічних етапів проблемного методу відносять: створення проблемної ситуації; чітке формулювання проблеми, визначення шляхів її вирішення, використання отриманого досвіду в нових умовах.

При технологічній реалізації етапів проблемного методу найважливішим стає спосіб вирішення проблеми самим студентом (самостійно, у взаємодії з іншими студентами або при методичній допомозі викладача).

Частково-пошуковий або *евристичний метод* полягає в участі студентів в окремих етапах наукового дослідження. Такий метод навчання студентів активізує навчально-конструкторську діяльність при проведенні практичних занять.

Проблемний та частково-пошуковий методи найбільш ефективно застосовується при проведенні практичних занять із моделювання та макетування одягу.

Дослідницький метод полягає в тому, що студенти поступово залучаються до наукової роботи, пізнають принципи і методи наукового дослідження, що продуктивно позначається на формуванні здібності

майбутнього вчителя технологій до дослідження і аналізу ситуацій, що виникають у професійній діяльності.

У підготовці традиційного заняття основна роль належить викладачеві, а у нетрадиційному занятті ми маємо концентрацію вольових, інтелектуальних, емоційних зусиль студентів, як під час підготовки до практичного заняття, так і при його проведенні. У зв'язку з цим можна виділити значну пізнавально-організаційну і творчу активність студентів.

Ефективну роль можуть відігравати *інтерактивні* методи навчання (ігрові, імітаційні методи), що сприяють формуванню творчого мислення, розвитку пам'яті та уваги, а саме заняття із застосуванням рольових та ділових ігор, навчання в парах. Ігрові заняття, на відміну від традиційних, крім активізації пізнавальної діяльності забезпечують потрібну циркуляцію інформації, її осмислення, а також у деякій мірі компенсують недоліки традиційного та індивідуального навчання. Такі методи найбільш ефективно застосовуються при проведенні практичних занять із проектування композиції костюма з урахуванням законів зорових ілюзій.

Процес навчання майбутніх учителів технологій має базуватися на комплексі художньо-технологічних методів, які застосовуються на всіх етапах навчання: методи антропометрії та фотометрії – на етапі дослідження фізіологічних ознак тіла людини; розрахунково-графічні методи – на етапі побудови розгортки деталей одягу; аналітичні методи – на етапі вивчення різних видів текстильних матеріалів та їх властивостей; а також ілюстративні, творчі, евристичні методи – на етапі створення ескізів нових моделей одягу. Перспективним вважається використання на кожному етапі навчання проектуванню комп'ютерних технологій та САПР.

3.2. Контекстна технологія навчання виконання стилізованих зображень фігури людини в костюмі

Сутність контекстного навчання полягає в здійсненні навчально-виховного процесу в контексті майбутньої професійної діяльності за допомогою впровадження у форми і методи навчальної діяльності в умовах вищого навчального закладу дійсних зав'язків і стосунків, розв'язання конкретних професійних завдань.

Відповідно до теорії контекстного навчання, розробленої в науково-педагогічній школі А. Вербицького, контекстним є таке навчання, в якому з використанням усіх наявних засобів і форм моделюється предметний і соціальний зміст діяльності.

Контекст – це система внутрішніх і зовнішніх чинників діяльності людини в конкретній ситуації. Внутрішній контекст становить сукупність індивідуальних особливостей, відносин, знань і досвіду того, кого навчають, а зовнішній – соціокультурних, предметних, просторово-часових та інших характеристик ситуації, дії та вчинку, умов середовища.

Основною одиницею змісту контекстного навчання є ситуація. На думку фахівців, у теорії контекстного навчання трьома базовими формами навчання відповідають три навчальні моделі: семіотична, імітаційна і соціальна. Особлива роль у концепції контекстного навчання належить поняттю «професійний контекст», який, на думку А. Вербицького є сукупністю предметних завдань, організаційних, технологічних форм і методів діяльності, ситуацій, характерних для певної сфери професійної праці.

Сутність контекстного навчання, як відомо, полягає у використанні в якості основної навчальної процедури моделювання професійного змісту (контексту) майбутньої професійної діяльності студентів. Занурення студентів до відповідного контексту при вирішенні пропонованих орієнтованих завдань покликане сформулювати в їхній свідомості взаємозв'язок ключових понять і технологій діяльності викладача, сприятиме набуттю практичного досвіду моделювання, розвитку психологічної готовності застосовувати отримані психолого-педагогічні знання в майбутній практичній діяльності.

Концепція знаково-контекстного навчання, за А. Вербицьким, передбачає перш за все базові форми діяльності:

- навчальну діяльність академічного типу (заняття, лекції, семінарські заняття, самостійна робота);
- квазіпрофесійну діяльність (ділові ігри, ігрові форми занять, тренінги);
- навчально-професійну діяльність (науково-дослідницька робота, виробнича практика, дипломне проектування).

Контекстне навчання є досить гнучкою технологією, що дозволяє поєднувати в своєму складі комплекс різноманітних технологій, методів і прийомів навчання, що забезпечують активний, творчий характер навчальної діяльності студентів і передбачають різні моменти в організації навчання:

- актуалізацію раніше вивченого теоретичного матеріалу і його інтерпретацію з нових позицій – з позицій вирішення проблем;
- забезпечення динамічності, привабливості навчальної діяльності для студентів за рахунок різноманітності організаційних форм взаємодії учасників освітнього процесу;
- необхідність створення атмосфери інтелектуальної напруги, пошуку, навчального діалогу, креативності та педагогічної підтримки тощо.

Як показує практика, у контекстному навчанні існують такі дидактичні методи, що забезпечують різну ступінь активності й самостійності студентів:

- пояснювально-ілюстративний метод застосовується при поясненні понять і технологій у вирішенні професійно-орієнтованих завдань, а також при необхідності пояснення особливостей професійних ситуацій, в контексті яких вирішуються квазіпрофесійні завдання;

– репродуктивний метод використовується на ранніх стадіях вирішення завдань того чи іншого рівня складності за наявним зразком, аналогом, що сприяє закріпленню знань, умінь і навичок студентів;

– метод проблемного викладу, який доцільний при вирішенні завдань, спрямованих на синтез систем оптимального управління взаємодією; при вирішенні таких завдань викладачем спочатку формулюється проблема отримання оптимальної системи управління в заданій ситуації, далі спільно зі студентами аналізуються варіанти побудови такої системи і рішення задачі (проблеми); при цьому учасники взаємодії в освітньому процесі вчаться порівнювати різні точки зору, думки і підходи, вибудовувати систему аргументацій, логічних доказів, що формує позитивну мотивацію студентів в використанні наявних компетентностей;

– евристичний, або частково-пошуковий, метод, використовується на такому етапі навчання, коли учасники взаємодії вже здатні вирішувати складні завдання інтегрованого характеру, що включають кілька тем або можуть бути використані будь-які знання з інших галузей, інших навчальних дисциплін;

– дослідницький метод доцільний на завершальному етапі навчання при вирішенні завдань більшої складності, коли необхідно знайти оптимальний або більш ефективний спосіб їх вирішення на основі глибокого аналізу пропонованої ситуації і змісту завдання. У подібних інтегрованих завданнях потрібно застосовувати не тільки знання з кількох галузей навчання, а й володіти психолого-педагогічними компетентностями в теорії і практиці взаємодії в освітньому процесі.

Пропонуємо приклади провідних технологій, реалізованих на відповідних практичних заняттях.

Методичні рекомендації до проведення практичного заняття з теми «ВИКОНАННЯ СТИЛІЗОВАНИХ ЗОБРАЖЕНЬ ФІГУРИ ЛЮДИНИ В КОСТЮМІ»

Мета заняття: ознайомити студентів із виконанням ескізів фігури людини, правилами компоювання фігури людини в заданому форматі; навчити відображати незвичайний ракурс та пози людини в костюмі, виконувати стилізацію зображень фігури людини в костюмі, застосовувати різні графічні засоби і прийоми; розвивати художні здібності студентів.

Завдання на самостійне опрацювання: вивчити необхідні теоретичні відомості, а також відповісти на контрольні запитання, які розміщені в кінці практичної розробки.

Оснащення навчальної діяльності студентів: папір або картон формату А3, А4, кольоровий папір, простий олівець, гумка, кольорові олівці, акварельні або гуашеві фарби, палітра, ножиці, клей, будь-які журнали.

Теоретичні відомості

У контекстному навчанні існують дидактичні методи, що забезпечують різну ступінь активності і самостійності студентів.

Пояснювально-ілюстративний метод може використовуватися в процесі ознайомлення студентів із принципами виконання ескізів фігури людини, правилами компоювання фігури людини в заданому форматі та принципами стилізації.

Репродуктивний метод є доцільним на стадіях вирішення завдань за наявним зразком або аналогом. Завдання практичного заняття повинні виконуватися ретельно та акуратно, розвиваючи грамотне розуміння термінів: графіка, кольорова графіка, стиль тощо. У всіх завданнях використовуються за вибором основні засоби композиції: ритм і ритмічний повтор, симетрія, асиметрія, контраст, нюанс тощо. Дозволяється виконання завдань у графічних редакторах.

За допомогою різних графічних прийомів необхідно виконати декоративну композицію стилізованої фігури людини в костюмі з докладною прорисовкою деталей. Використовувати не більше чотирьох кольорів і трьох будь-яких графічних засобів. Матеріали: будь-які фарбувальні матеріали, будь-які інструменти, папір формату А4 (1-2 фігури людини на 1 аркуші). Можливе виконання в графічному редакторі.

Евристичний або частково-пошуковий метод ефективно використовується при вирішенні завдань інтегрованого характеру, із застосуванням знань з інших навчальних дисциплін. Цей метод є доцільним при виконанні студентами композиції стилізованої фігури людини в костюмі в техніці колажу. Необхідно творчо поставитися до виконання

завдання, виявляючи авторську фантазію і знаходячи сміливі, несподівані рішення. Можлива змішана техніка із застосуванням різних фактур.

Колаж – слово французького походження і буквально означає «наклеювання». Колажем називається прийом в образотворчому мистецтві, коли на поверхню наклеюються клаптики матеріалів, що відрізняються за кольором, фактурою, а також сам твір, виконаний цим прийомом. Техніку колажу з успіхом застосовують у костюмному ескізуванні. Використовуючи в колажі клаптики тканини, хутра, шкіри, можна досить точно передати матеріальність костюма. Іноді колаж використовують не в чистому вигляді, а в поєднанні з іншими техніками: одні плями можуть бути зафарбовані або намальовані, а інші приклеєні.

Необхідно розробити композицію стилізованої фігури людини в костюмі, використовуючи різні евристичні та комбінаторні методи творчості. Головну увагу приділити декоративному площинному рішенням фігури людини. Матеріали: будь-які фарбувальні матеріали та інструменти, папір або картон формату А4, а також будь-який кольоровий папір, ножиці, плоскі предмети, клей (1-2 фігури людини на 1 аркуші).

Метод проблемного викладу доцільний при виконанні багатофігурної композиції в просторі. Спочатку викладач формулює проблему створення композиції в просторі (з фоном), використовуючи будь-які прийоми, фактури, графічні засоби і теми. Це можуть бути ескізи для театральних постановок, група людей, що стоять на зупинці, космічні та будь-які фантастичні фігурні композиції. Далі спільно зі студентами аналізуються різні варіанти вирішення такої проблеми, порівнюються точки зору та підходи, вибудовуються системи аргументацій.

При створенні багатофігурної композиції в просторі (з фоном) головна увага приділяється стилізації, виразності ідеї, а також фантазії і прояву авторської індивідуальності. Матеріали: будь-які фарбувальні матеріали та інструменти. Можливе виконання в графічному редакторі. Папір формату А3 (3-5 фігур людини на 1 аркуші). При виконанні цього завдання також необхідно приділити увагу компоюванню декількох фігур на аркуші.

Хід заняття

1. Ознайомитися з теоретичним матеріалом.
2. За допомогою різних графічних прийомів виконати декоративну композицію стилізованої фігури людини в костюмі (1-2 фігури людини розташувати на 1 аркуші паперу формату А4). Приклад виконання наведено на рис. 3.1.
3. Використовуючи техніку колажу, виконати композицію стилізованої фігури людини в костюмі (1-2 фігури людини розташувати на 1 аркуші паперу формату А4). Приклади виконання наведено на рис. 3.2.
4. Виконати багатофігурну композицію в просторі (фон) (3-5 фігур людини розташувати на 1 аркуші паперу формату А3). Приклад виконання наведено на рис. 3.3.

5. Дати письмово відповіді на контрольні запитання.

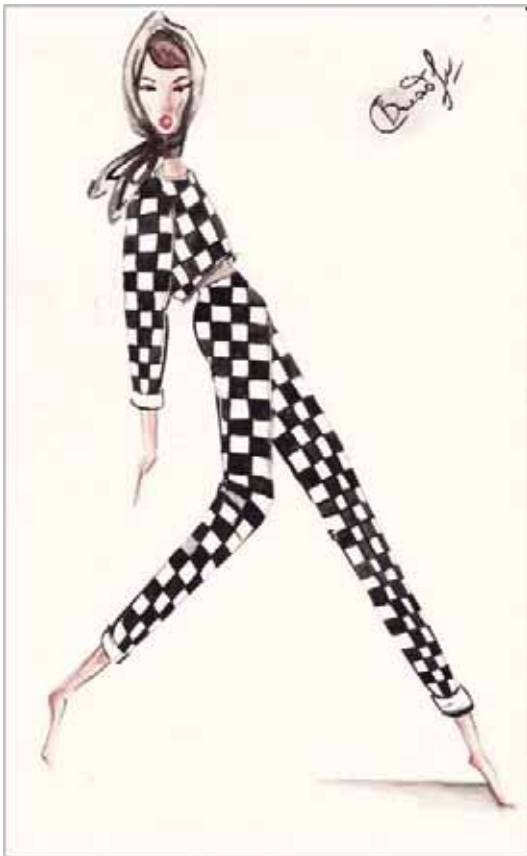
Порядок оформлення звіту

1. Найменування і мета заняття.
2. Ескізи стилізованих зображень фігури людини в костюмі.
3. Відповіді на контрольні запитання.

Контрольні запитання

1. Розкрийте сутність інноваційної діяльності дизайнера одягу.
2. За якими ознаками можна класифікувати одяг?
3. Яку частину тіла людини найкраще брати в якості модуля для вимірювання її зросту?
4. Для чого модельєри в своїх ескізах подовжують фігуру людини?
5. Визначення поняття «стилізація».

Література: 5; 14; 15; 18; 26; 34; 36; 60; 76; 78; 82.



а



б

Рисунок 3.1. Стилiзована фiгура людини в костюмi:
а – виконано графiчними засобами;
б – виконано в графiчному редакторi



а



б

Рисунок 3.2. Стилiзована фiгура людини в технiцi колажу:
а – перший варiант. Робота В. Шейко; б – другий варiант



Рисунок 3.3. Багатофiгурна композицiя з фоном

3.3. Мультимедійні технології навчання проектування моделей одягу з орнаментальної тканини на основі творчого джерела

Мультимедійні технології – це один із перспективних напрямів інформатизації навчального процесу. Широке застосування мультимедійних технологій здатне підвищити ефективність активних методів навчання для всіх форм організації навчального процесу: на етапі самостійної підготовки студентів, на лекціях та на практичних заняттях.

У якості основного технічного засобу мультимедійних технологій, безумовно, виступає комп'ютер, оснащений необхідним програмним забезпеченням і мультимедійним проектором.

Комп'ютер може використовуватися на всіх етапах: як при підготовці до занять, так і в процесі навчання, при поясненні нового матеріалу, закріпленні, повторенні, контролі.

Комп'ютер виконує функції викладача і є:

- джерелом навчальної інформації;
- наочним посібником;
- тренажером;
- засобом діагностики і контролю.

Або функції робочого інструменту, тоді він є:

- засобом підготовки текстів, їх зберігання;
- графічним редактором;
- засобом підготовки виступів;
- універсальною обчислювальною машиною.

Викладач у мультимедіа-лекційній аудиторії отримує замість дошки та крейди потужний інструмент для представлення інформації у формі тексту, графіки, анімації, звуку, цифрового відео тощо. Істотним являється те, що відсутня необхідність ведення студентами конспектів, так як уся учбова інформація представляється їм у електронному вигляді: програмні продукти, готові електронні підручники, книги та власні розробки викладача.

Активізація емоційного впливу на занятті із застосуванням мультимедійних засобів навчання пов'язана з тим, що: навчальне середовище створюється з наочним представленням інформації в кольорі; використання інформації у вигляді фотографій, анімації, відеофрагментів змодельованих процесів має більш сильну емоційну дію на людину, ніж традиційні засоби, оскільки воно сприяє покращенню розуміння і запам'ятовування фізичних і технологічних процесів (явищ), які демонструються на екрані.

При проведенні практичних занять також використовують презентації, проте тут є свої особливості. Презентацію можна демонструвати як за допомогою проектора, так і (при проведенні занять у комп'ютерній лабораторії) на екранах моніторів. При проведенні таких

видів занять доцільно використовувати презентації як частину заняття для повторення раніше пройденого матеріалу. Наприклад, у вступній частині практичних занять на теми: «Виконання ескізів орнаментальної тканини на основі творчого джерела» та «Розробка серії ескізів моделей одягу з орнаментальної тканини» слід розглянути різні види орнаментів та принципи побудови орнаментальної композиції. У даному випадку презентацією може керувати як викладач, так і студент.

Практичні заняття можуть бути проведені за допомогою електронного задачника або бази даних, в якій зібрані типові й унікальні завдання з усіх основних тем навчальної дисципліни. При цьому електронний задачник може одночасно виконувати функції тренажера, оскільки за його допомогою формуються навички розв'язування типових завдань, усвідомлюється зв'язок між отриманими теоретичними знаннями і конкретними проблемами, на вирішення яких ці знання можуть бути спрямовані.

Мультимедійні засоби дозволяють організувати роботу з тренажерами, що імітують реальні установки, об'єкти дослідження, умови проведення експерименту. Такі тренажери віртуально забезпечують умови, які необхідні для реального експерименту, і дозволяють підібрати оптимальні параметри для нього. При цьому значно збільшується частка самостійної роботи студентів із навчально-методичними матеріалами.

Розширення обсягу самостійної роботи студентів із використанням мультимедіа супроводжується розширенням інформативного поля, в якому працює студент. Інформаційні технології дозволяють використовувати як основу для самостійної і науково-дослідної роботи студентів не тільки друкарську продукцію навчального або дослідницького характеру, але і мультимедіа засоби, ресурси мережі Інтернет – електронні бази даних, каталоги і фонди бібліотек, архівів тощо.

Загалом, мультимедіа є виключно корисною і плідною навчальною технологією, завдяки притаманній їй якості інтерактивності, гнучкості і інтеграції різноманітних типів мультимедійної навчальної інформації, а також завдяки можливості враховувати індивідуальні особливості студентів та сприяти підвищенню їх мотивації. Мультимедійні засоби навчання є перспективним і високоефективним інструментом, що дозволяє надати масиви інформації у більшому об'ємі, ніж традиційні джерела інформації і в тій послідовності, яка відповідає логіці пізнання і рівневі сприйняття конкретного контингенту студентів.

Методичні рекомендації до проведення практичного заняття з теми «ВИКОНАННЯ ЕСКІЗІВ ОРНАМЕНТАЛЬНОЇ ТКАНИНИ НА ОСНОВІ ТВОРЧОГО ДЖЕРЕЛА»

Мета заняття: ознайомити студентів із видами орнаментів, поняттями масштабу рисунка та композиційної схеми; вивчити різні принципи побудови орнаментальної композиції; навчити розробляти ескізи орнаментальної тканини на основі творчого джерела; виховувати естетичну культуру, розвивати творчі художні здібності студентів.

Завдання на самостійне опрацювання: вивчити необхідні теоретичні відомості, а також відповісти на контрольні запитання, які розміщені в кінці практичної розробки.

Оснащення навчальної діяльності студентів: ватман формату А4, простий олівець, гумка, кольорові олівці, акварельні або гуашеві фарби, палітра, мультимедійна дошка, проектор.

Теоретичні відомості

У вступній частині практичного заняття демонструємо презентацію для повторення раніше пройденого матеріалу та для ознайомлення студентів із різними принципами побудови орнаментальної композиції.

Побудова орнаменту за правилами перенесення

Для побудови орнаментальних композицій способом перенесення обираємо будь-який мотив. Мотив може бути двох варіантів: симетричний або асиметричний. Прийоми створення орнаменту ідентичні для обох варіантів. Наприклад, у якості мотиву обрано певний елемент (листок якогось дерева, квітку, силует пташки чи тваринки) без дрібних і внутрішніх подробиць. Мотив має бути стилізований (спрощений) до силуетної форми.

Існують різновиди способів перенесення (по горизонталі або вертикалі):

- у ряд (рис. 3.4, а);
- чергування пари (рис. 3.4, б);
- чергування пари з поодиноким зображенням (рис. 3.4, в);
- у ряд із нахилом (рис. 3.4, г).

Обраний мотив можна розмістити:

- ряд під рядом (рис. 3.5);
- ряд під рядом зі зсувом (рис. 3.6);
- заповнення усієї площини (рапорт) (рис. 3.7).

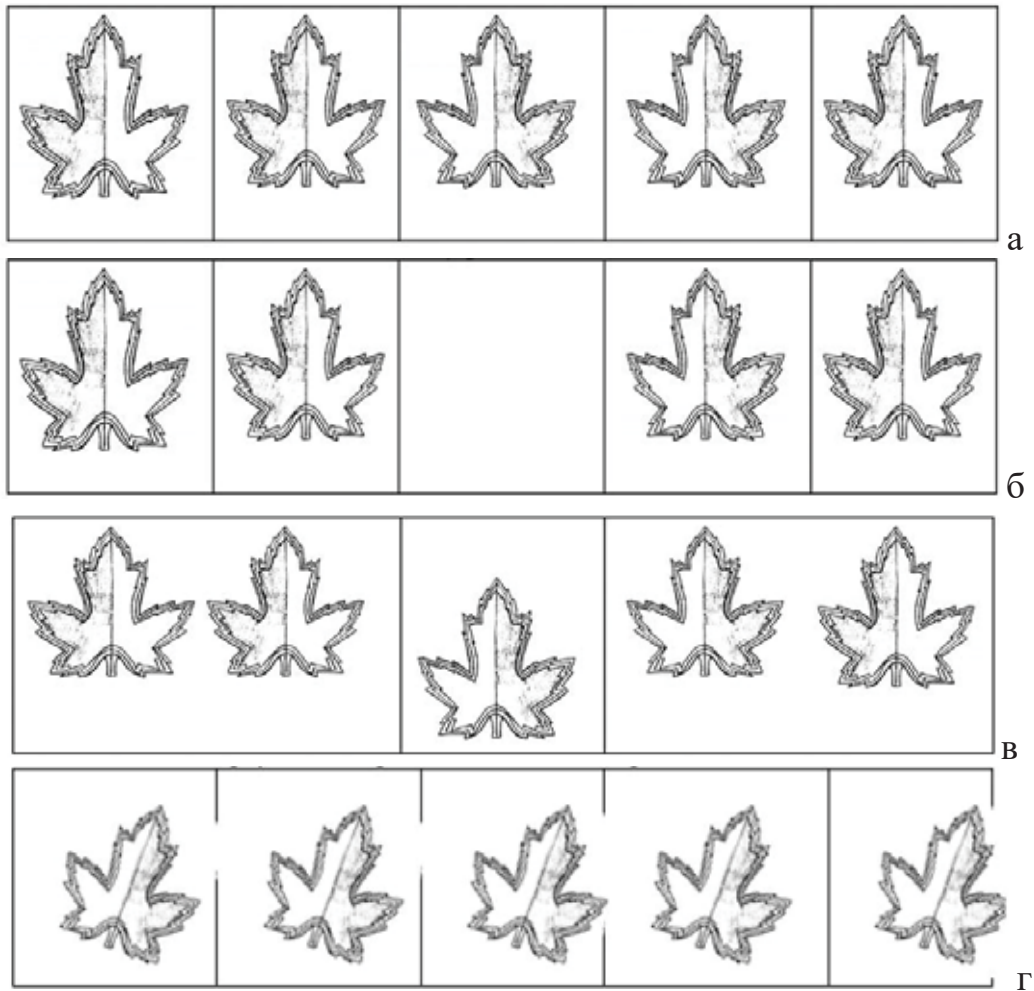


Рисунок 3.4. Стрічковий орнамент з одним елементом:
 а – у ряд; б – чергування пари;
 в – чергування пари з поодиноким зображенням;
 г – у ряд із нахилом.

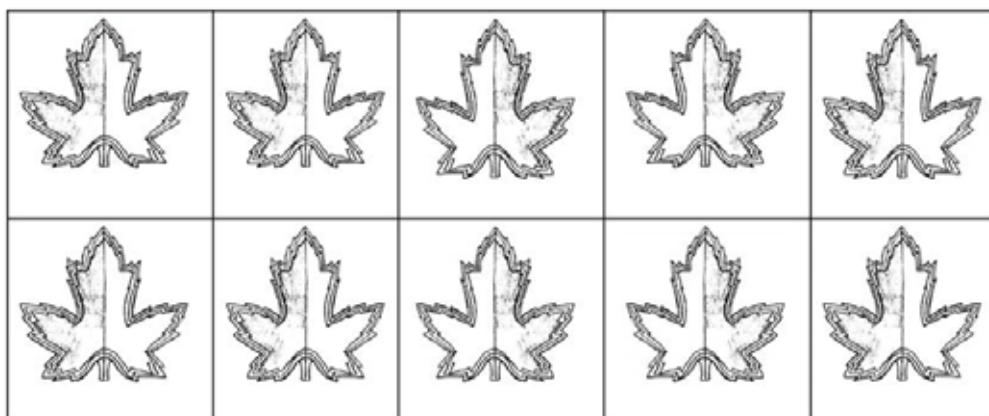


Рисунок 3.5. Варіант перенесення з одним елементом –
 «ряд під рядом»

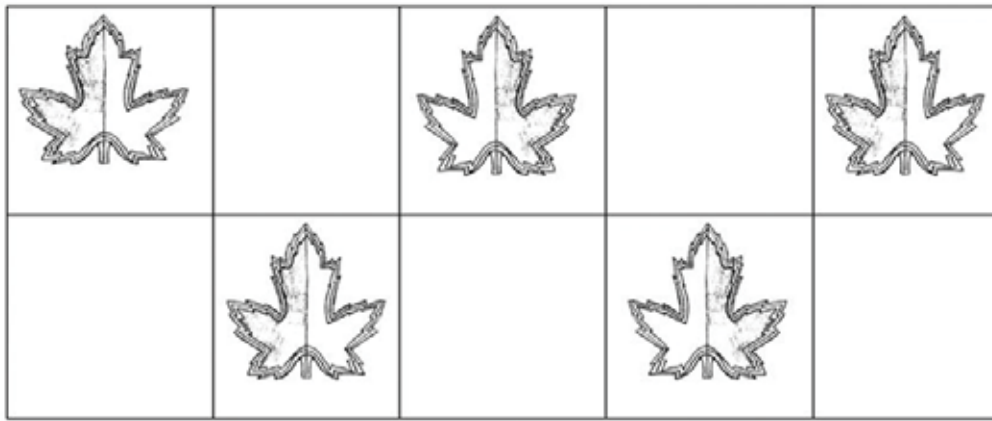


Рисунок 3.6. Варіант перенесення з одним елементом – «ряд під рядом зі зсувом»

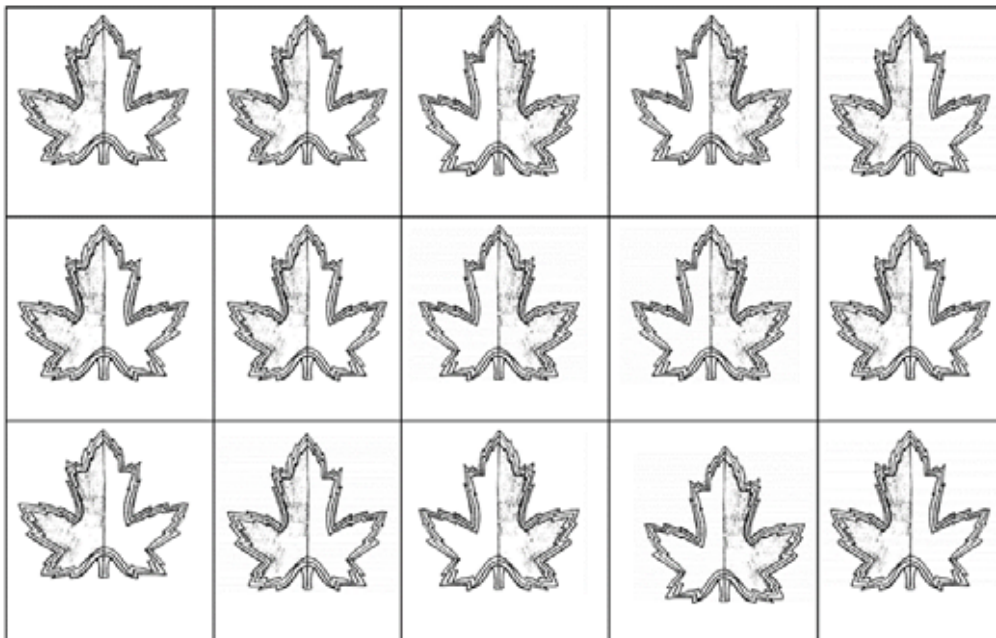


Рисунок 3.7. Варіант перенесення з одним елементом – «заповнення усієї площини»

Способи перенесення з об'єднувальним елементом відображені на рис. 3.8. А способи перенесення відносно осі симетрії – на рис. 3.9.

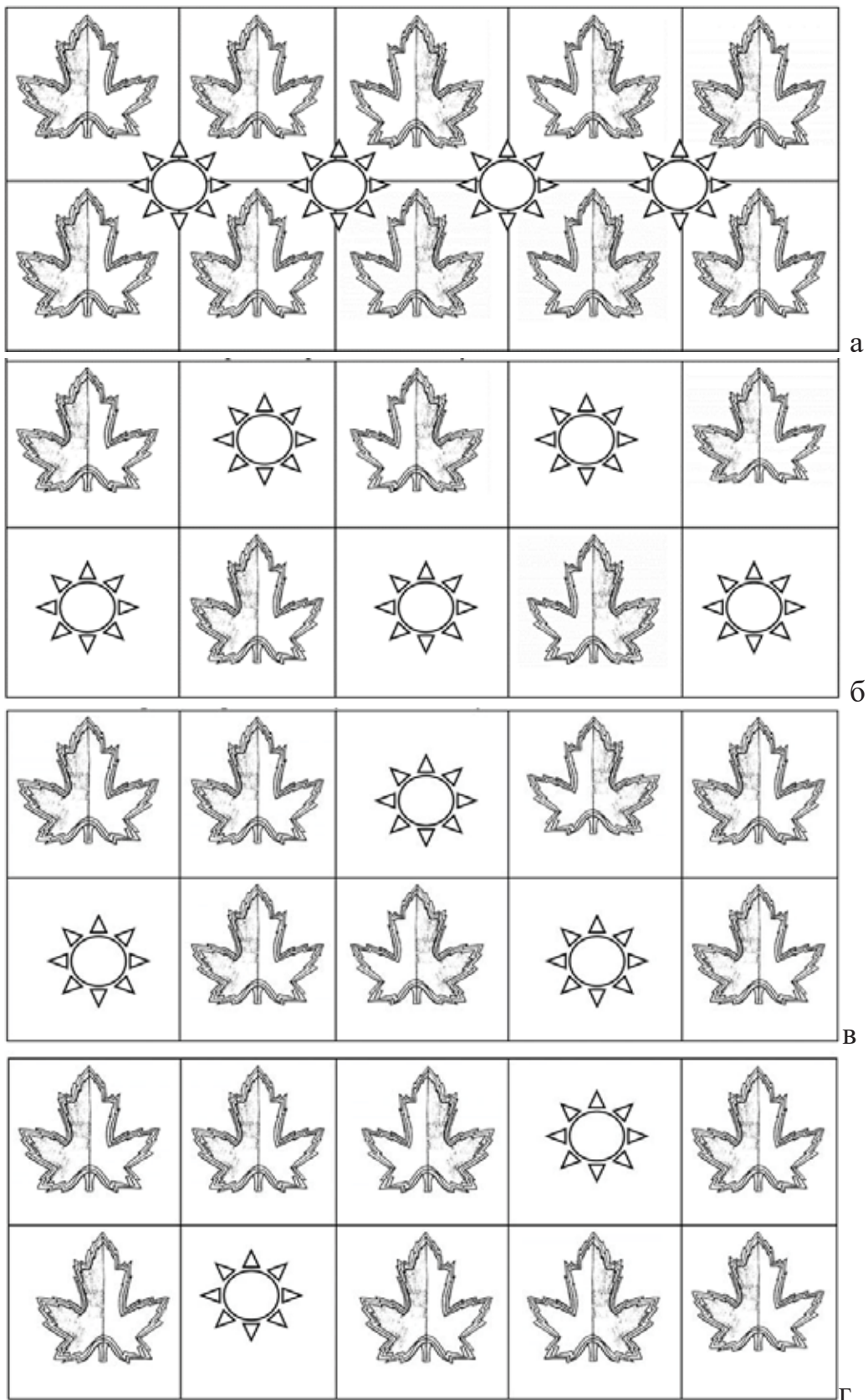


Рисунок 3.8. Різні варіанти перенесення з об'єднувальним елементом:
 а – ряд під рядом з об'єднувальним елементом;
 б – ряд під рядом зі зсувом з об'єднувальним елементом;
 в – чергування пари з об'єднувальним елементом;
 г – зиг-заг з об'єднувальним елементом.

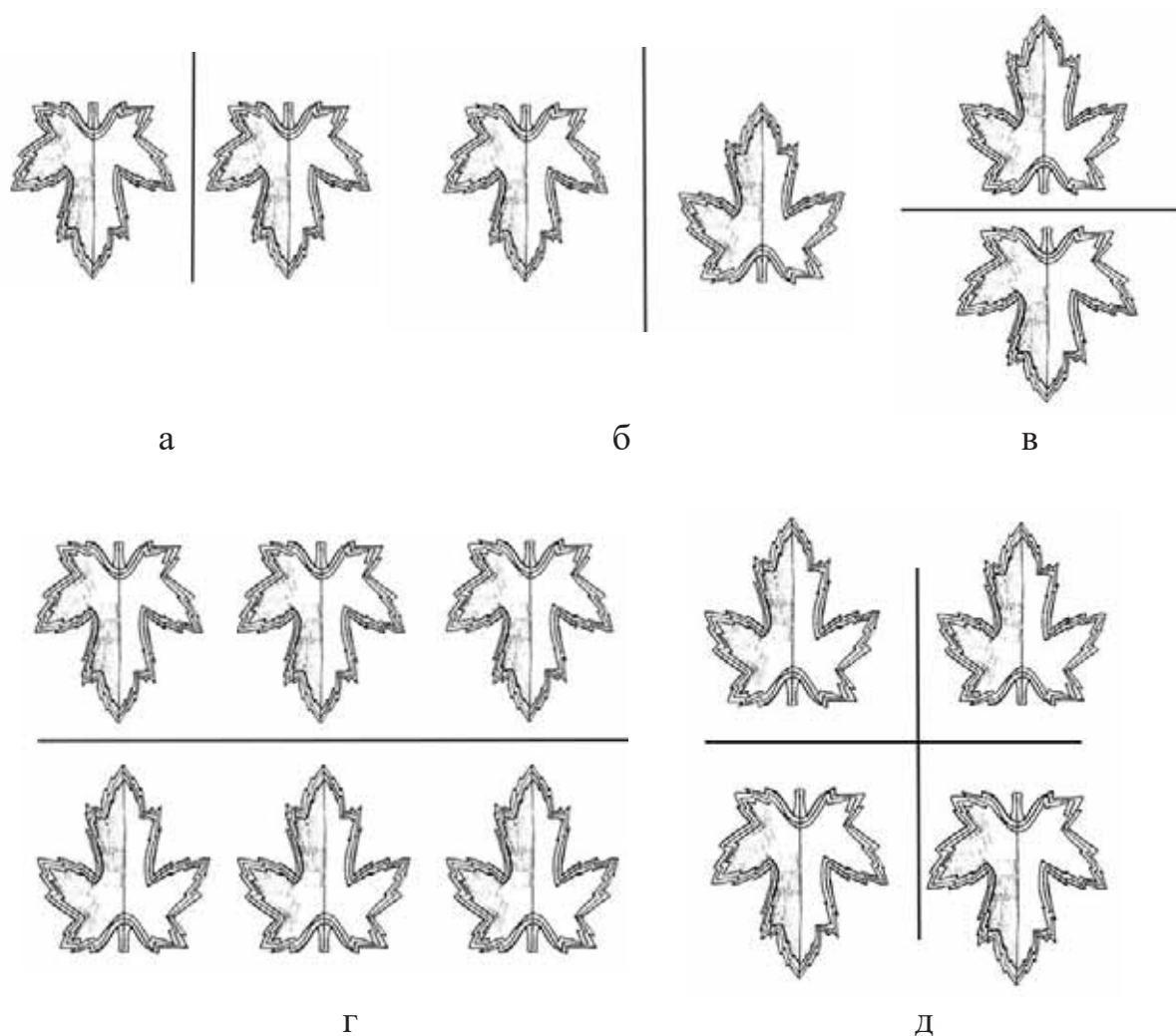


Рисунок 3.9. Приклади перенесення відносно осі симетрії:
 а – по вертикалі; б – по вертикалі з поворотом;
 в – по горизонталі;
 г – по обидві сторони горизонтальної осі;
 д – по чвертям кола.

Побудова сіткових композицій

Для виконання сіткових зображень орнаментів попередньо викреслюються допоміжні решітки. Площинні решітки або сітки забезпечують симетрію під час побудови орнаменту і здатні створювати композиційні передумови для різних орнаментальних композицій.

Решітки можуть бути квадратними, витягнутими по вертикалі або горизонталі. Відповідну форму отримує і мотив (рис. 3.10). Така будова потрібна у тому випадку, коли орнамент необхідно витягнути в довжину або в ширину. Важливо зазначити, що в залежності від способу з'єднання вузлів змінюється симетрія сітки.

Квадратна сітка має ту ж саму симетрію, що й покладена в основу її побудови система точок (вузлів сітки), а саме: як сітка, так і система вузлів наділені осями, що проходять через середини квадратів, подвійними осями, що проходять через середини сторін квадратів, площинами симетрії тощо. Інші сітки, побудовані за тією ж системою вузлів, містять іншу симетрію. Якщо перенести даний ряд уздовж осі іншого напрямку, то утворюється сукупність – паралелограмна система точок (інтервали між точками за одним напрямом осі мають бути однаковими).

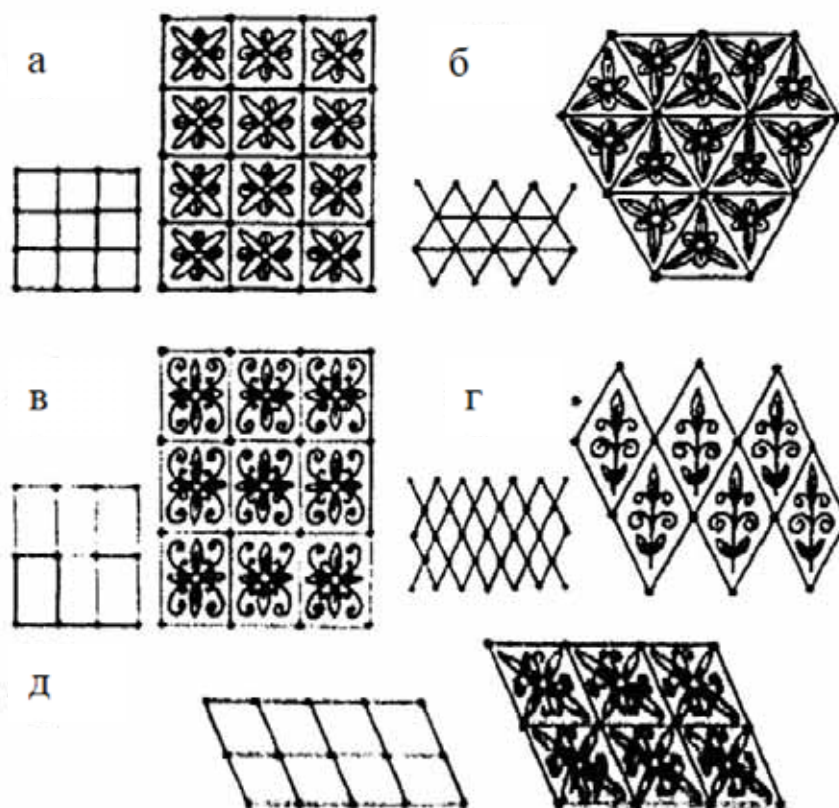


Рисунок 3.10. П'ять типів орнаментальних решіток:
 а – квадратна система; б – правильна трикутна система;
 в – прямокутна система; г – ромбічна система; д – коса система

Існує лише п'ять паралелограмних систем, які відрізняються одна від одної своєю симетрією:

– квадратна система з таким розташуванням вузлів, яке дозволяє побудувати сітку з елементарним чотирикутником у вигляді квадрата (рис. 3.10, а);

– правильна трикутна система, коли всі три точки умовно визначають нахил осей одна до одної під кутом 60 градусів, у якій можна визначити паралелограм у формі ромба, складеного з двох правильних трикутників (рис. 3.10, б);

– прямокутна система з елементарними чотирикутниками у формі прямокутників (рис. 3.10, в);

– ромбічна система з елементарними паралелограмами у вигляді ромбів загального вигляду (рис. 3.10, г);

– коса система з елементарними паралелограмами загального вигляду (рис. 3.10, д):

Паралелограмні системи акумулюють у собі широкі можливості щодо творчої імпровізації у формуванні бездоганних за пластикою, конструктивно-виразних орнаментів.

Побудова орнаменту за правилами обертання

Існують побудови орнаментів, які неможливо створити варіантом перенесення. Одним із таких є спосіб обертання. Обертання здійснюється відносно обраного центру на певне число градусів.

Їх існує декілька:

– центр обертання розташовується на одному з країв мотиву (рис. 3.11);

– центр обертання розташовано у межах мотиву (рис. 3.12);

– центр обертання розташовано за межами мотиву (рис. 3.13).

У результаті обертання утворюється розетка, яка має радіальну симетрію (рис. 3.11). З центру кола їх можна провести нескінченно багато, але при цьому передбачається, що усі кути повороту мають бути рівними, отже, коли розподілити 360 градусів (розгорнутий кут) на кут повороту, то виходить ціле натуральне число: 3, 5, 8, 12 тощо. Іншими словами, коло при цьому ділиться на певне число секторів, у кожному з яких знаходиться елемент розетки (у вигляді вихідного мотиву).

Варіант 1. Обраний мотив розміщують із центру, використовуючи парну кількість секторів:

– обертання мотиву у чотирьох секторах;

– обертання мотиву у шести секторах;

– обертання мотиву у восьми секторах;

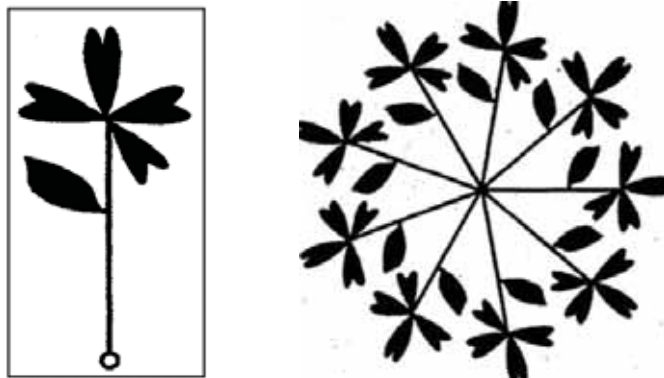


Рисунок 3.11. Мотив, край якого розташовано в центрі кола.

Мотив обертається на певний градус n -м повторенням, утворюючи таким чином розеткову (центричну) орнаментальну композицію.

Варіант 2. Центр обертання знаходиться у межах мотиву (рис. 3.12). Обраний мотив розміщують у межах мотиву, використовуючи не парну кількість секторів: три, п'ять, сім тощо. У цьому випадку під час обертання верхня і нижня частини мотиву, які розташовані по різні сторони від точки обертання утворюють кожна свою розетку:

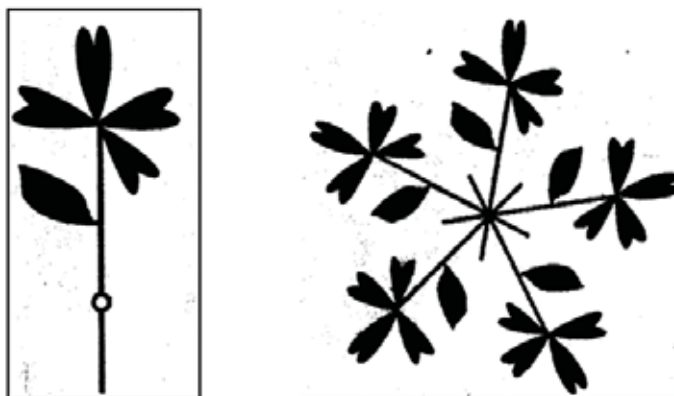


Рисунок 3.12. Центр обертання розташовано в межах мотиву

Варіант 3. Центр обертання знаходиться за межами мотиву.

Обраний мотив розміщують за межами мотиву. У цьому випадку у центрі отриманої розетки з'являється вільний простір, який можна заповнити будь-яким іншим елементом, або вписати туди іншу розетку (рис. 3.13).

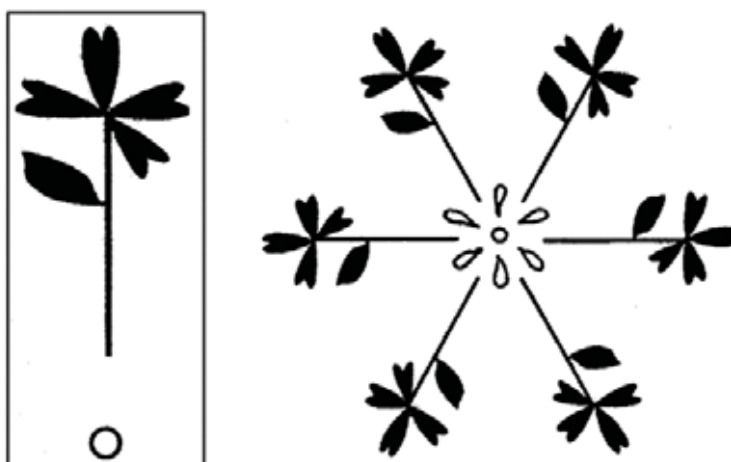


Рисунок 3.13. Центр обертання розташовано за межами мотиву

Побудова орнаменту з обертання кола

Обертання по колу. Шляхом обертання вихідного мотиву з центру кола можна створювати різноманітні розеткові композиції.

Варіант 1. Точка обертання знаходиться на колі.

Спробуємо обертати коло навколо центру, при цьому обирається точка обертання на його окружності. У результаті створюється розетка з кіл, кожне з яких перетинає сусіднє коло у двох точках: в центрі та (однією з точок) на дузі кола (рис. 3.14, а, б).

Впишемо отриманих чотири кола в коло більшого діаметру і скористаємось цим рисунком як допоміжною сіткою ліній для подальших

побудов. Залишимо лише праві половинки кожного кола і зітремо ліві (рис. 3.15, а). Вийде фігура, яка відома під назвою «коловорот» або «сварга» (рис. 3.15, б).

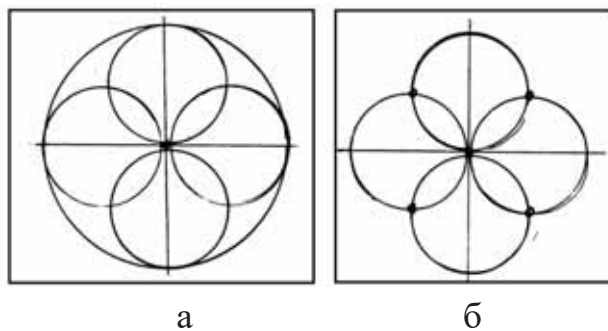


Рисунок 3.14. Обертання кола з однієї точки:
а – створення розетки з кіл; б – точки перетину сусідніх кіл

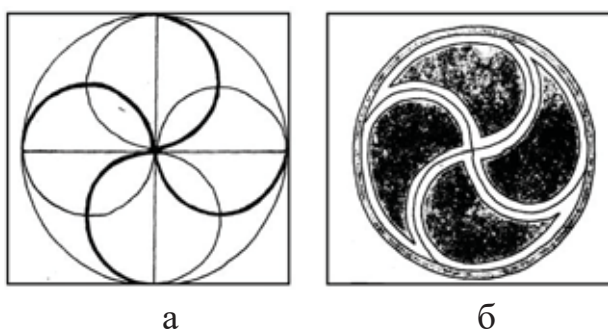


Рисунок 3.15. Створення орнаментальної фігури за принципом обертання по колу з однієї точки:
а – допоміжна сітка ліній – розетка з кіл; б – «коловорот»

Варіант 2. Точка обертання знаходиться поза колом.

У цьому випадку утворені кола можуть взагалі не торкатись один одного, або стикатися з сусіднім колом лише в одній точці (рис. 3.16, а). Прибравши частини дуг, як допоміжних ліній, можна отримати іншу фігуру, яка характерна для орнаменту готичного стилю (рис. 3.16, в). Кількість допоміжних кіл, отриманих завдяки обертанню вихідного може бути різним, наприклад, три (рис. 3.16, б), в залежності від поділу секторів основного кола, всередині якого відбувається обертання.

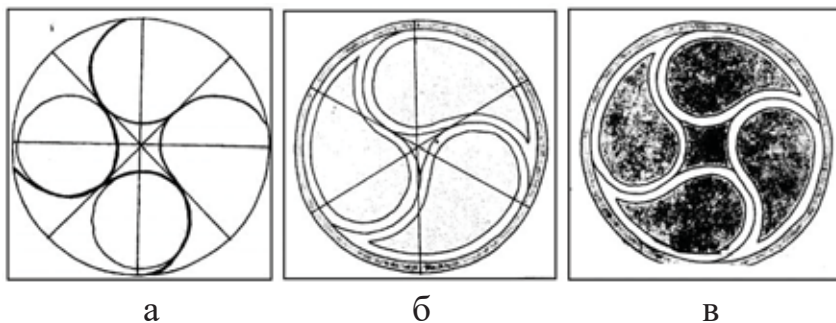


Рисунок 3.16. Обертання по колу за секторами:
а – допоміжна сітка ліній (чотири кола);
б – допоміжна сітка ліній (три кола);
в – орнамент готичного стилю

Побудова орнаментального узору в колі з використанням перетину ліній найпростіших геометричних фігур

Використовуючи мотив кола, створюються складні розеткові композиції, завдяки його обертанню в середині окресленого кола. Накладанням найпростіших геометричних фігур можна створювати не менш цікаві орнаментальні композиції.

Застосовуючи принцип накладання найпростіших геометричних фігур, зокрема квадрата та трикутника спробуємо утворити їх на практиці.

Варіант 1. Утворення узору перетином ліній квадрата. Вписуючи в коло квадрат, використовуючи лінії перпендикулярних діаметрів як вершини його кутів, обертаємо квадрат й отримуємо восьмикутну зірку – найпростіший варіант перетину. Далі, з'єднанням ліній можна утворювати більш складні узори (рис. 3.17):

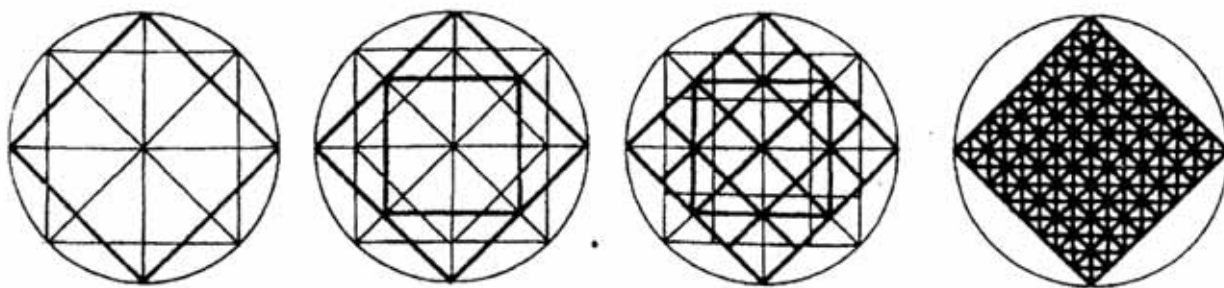


Рисунок 3.17. Етапи утворення узору обертанням (накладанням) квадрату.

За цим же принципом відбувається й утворення зорів з трикутника.

Варіант 2. Утворення узору перетином ліній трикутника. Вписуючи в коло рівносторонній трикутник, використовуючи лінії діаметрів як вершини його кутів, обертаємо трикутник й отримуємо шестикутну зірку – найпростіший варіант перетину. (рис. 3.18):

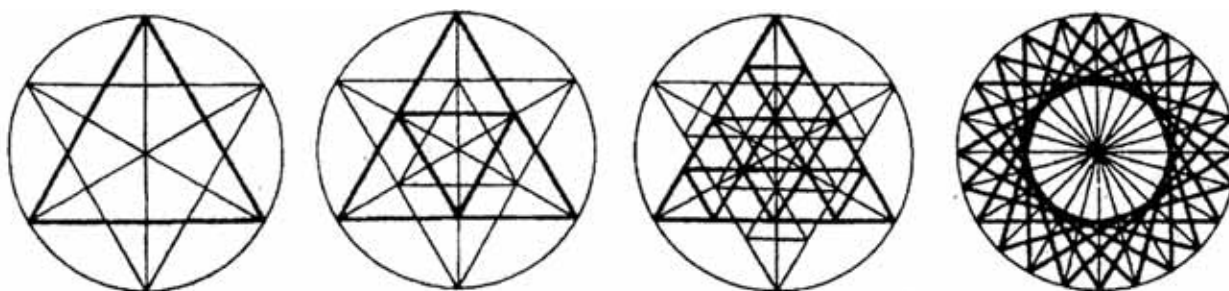


Рисунок 3.18. Утворення узору обертанням (накладанням) фігури трикутника

Побудова орнаментальних узорів у стрічці з використанням принципу переплетення

Орнаменти з переплітаючими елементами або мотивами відносяться до складних. Але вони також будуються за допомогою решіток або сіток.

Варіант 1. Візерунки, в основі яких лежать переплетення смуг, будуються на основі квадратної решітки (рис. 3.19, а-г). Коли такі смуги більш складні, доцільно розділити квадрати решітки горизонтальними або вертикальними лініями навпіл (рис. 3.19, б, в).

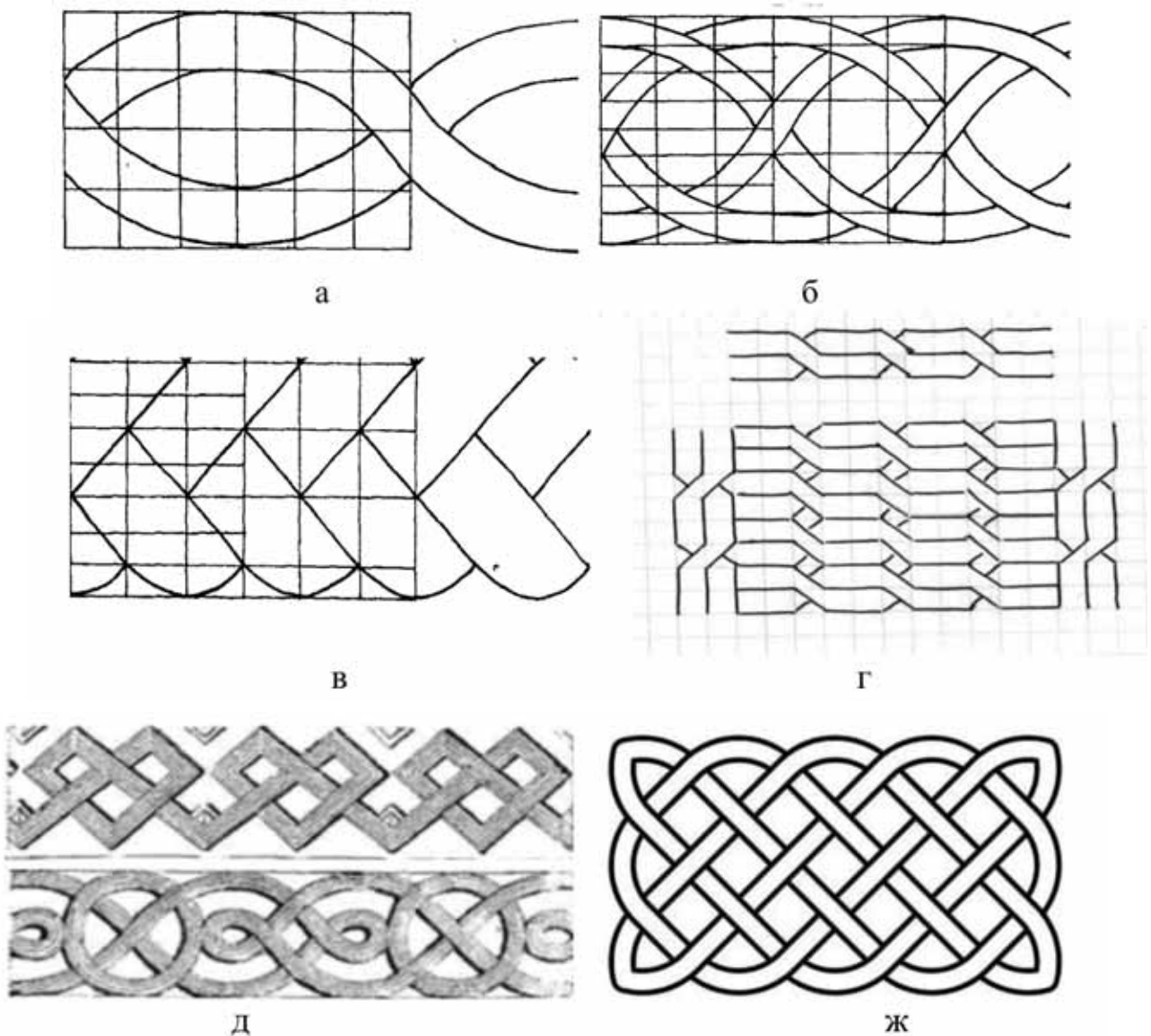


Рисунок 3.19. Приклади будови стрічкового орнаменту за принципом переплетення: а-г – на основі квадратної решітки;
б-в – з розподілом квадратів решітки навпіл;
д, ж – «плетений» орнамент

Варіант 2. Використовуючи розкреслену решітку, створюють орнаментальні стрічки з хвилеподібних ліній. Приклади побудови орнаменту з хвилеподібних ліній показано на рис. 3.20.

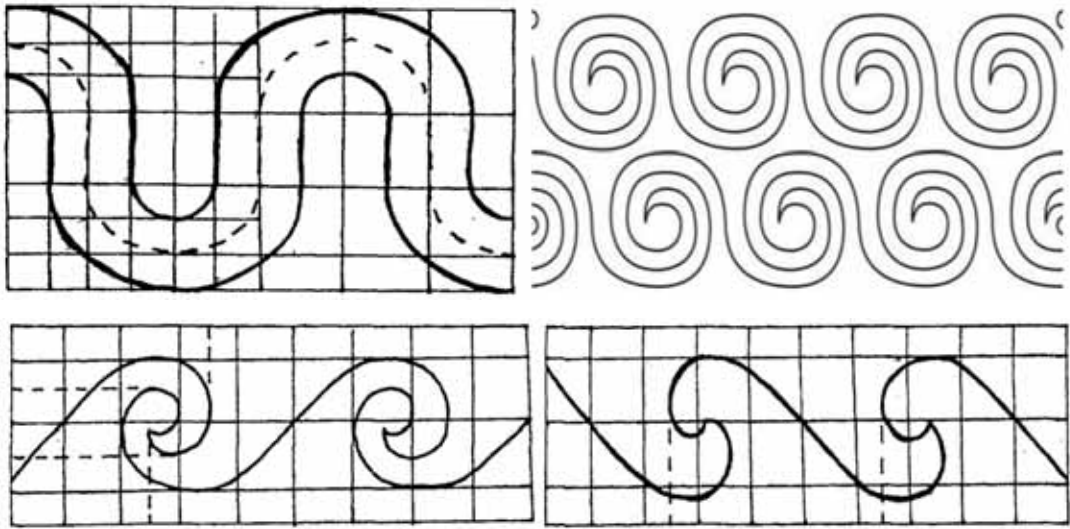


Рисунок 3.20. Будова орнаментальної стрічки з хвилеподібними елементами

Варіант 3. Утворення орнаментальної стрічки з переплетених кілець. Використовуючи різні діаметри кілець можна отримати досить складні переплетення. (рис. 3.21).

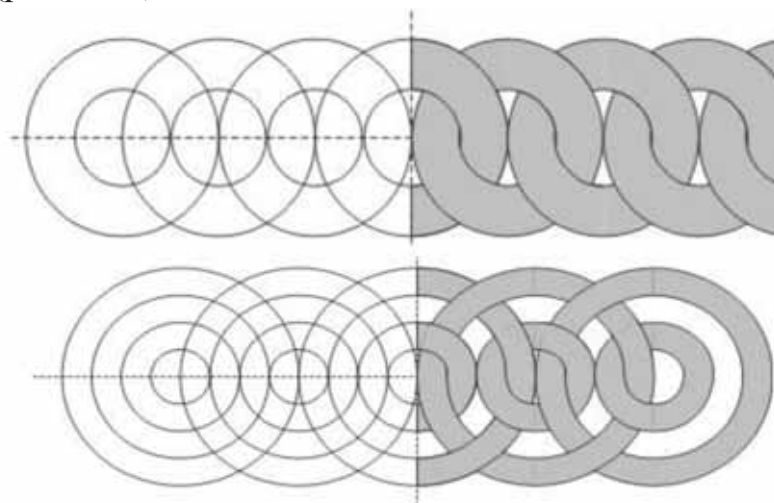


Рисунок 3.21. Приклади побудови стрічкового орнаменту з переплетення кілець



Рисунок 3.22. Приклад середньовічного орнаменту, створеного за принципом переплетення кілець

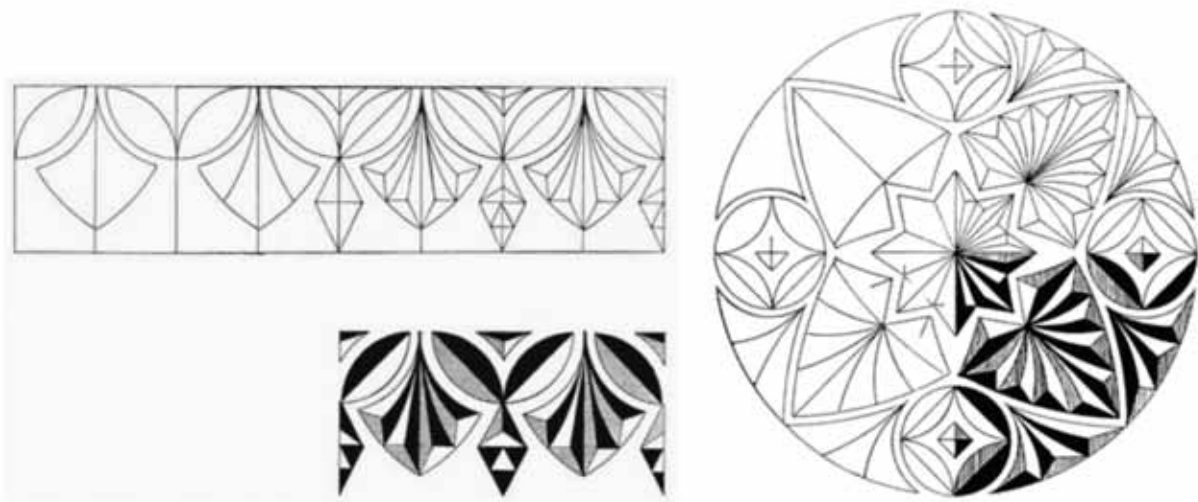


Рисунок 3.24. Приклади побудови стрічкового (відкритого) і центричного (закритого) орнаментів



Рисунок 3.25. Приклад ескізу орнаментальної тканини
Орнаменти африканського племені масаї (перший варіант)



Рисунок 3.26. Приклад ескізу орнаментальної тканини
(другий варіант)

3. Оформити ескізи орнаментальної тканини на аркушах формату А4 (2 ескізи: по 1 ескізу на аркуші). Приклади виконання наведено на рис. 3.25, 3.26.

Компонування на аркуші паперу згідно з правилами розташування зображень: від краю аркуша 1 см умовної рамки, яка забезпечуватиме межі розташування внутрішніх елементів; для чіткого ритму елементів композиції слід розкреслити умовну сітку, яка виконується твердим гострим олівцем і має відігравати допоміжну роль; основні елементи (обраний мотив) несуть головне навантаження та мають утворювати той чи інший варіант побудови орнаменту.

4. Дати письмово відповіді на контрольні запитання.

Порядок оформлення звіту

1. Найменування і мета роботи.
2. Ескізи орнаментальної тканини.
3. Відповіді на контрольні запитання.

Контрольні запитання

1. Дайте визначення поняттю «орнамент».
2. Основна функція орнаменту?
3. Що є елементами орнаменту?
4. Дайте визначення поняттю «мотив».
5. Дайте визначення поняттю «рапорт».
6. Як проявляє себе ритм в орнаменті? Різновиди ритму?
7. Назвіть основні типи орнаментальних композицій за їх побудовою.
8. Чи поєднуються різні способи утворення орнаментів в одній композиції ?

Література: 9; 31; 38; 55; 56; 71; 74; 75; 80; 85; 87.

Методичні рекомендації до проведення практичного заняття з теми «РОЗРОБКА СЕРІЇ ЕСКІЗІВ МОДЕЛЕЙ ОДЯГУ З ОРНАМЕНТАЛЬНОЇ ТКАНИНИ»

Мета заняття: ознайомити студентів з особливостями взаємозв'язку декору (рисунок, друку, орнаментальної композиції) та конструкції моделей одягу; навчити змінювати масштаб малюнка, використовувати різні композиційні схеми та графічні прийоми; застосовувати ескізи орнаментальної тканини в розробці серії моделей одягу; розвивати творчі художні здібності студентів.

Завдання на самостійне опрацювання: вивчити необхідні теоретичні відомості, а також відповісти на контрольні запитання, які розміщені в кінці практичної розробки.

Оснащення навчальної діяльності студентів: ватман формату А4, простий олівець, гумка, кольорові олівці, акварельні або гуашеві фарби, палітра, комп'ютер, мультимедійна дошка, проектор, програмне забезпечення.

Теоретичні відомості

Упровадження графічних комп'ютерних програм та мультимедійних технологій у практику навчання художнього проектування одягу майбутніх вчителів технологій дає змогу поєднати інноваційні дидактичні функції комп'ютера з можливостями традиційних засобів навчання, збагатити і наповнити навчальний процес новими формами роботи, варіативно застосувати візуально-графічні форми навчання.

Практичне заняття доцільно проводити у комп'ютерній лабораторії. Для повторення раніше пройденого матеріалу у вступній частині заняття на екранах моніторів демонструється презентація. Розкривається значення кольору та орнаменталізації матеріалів у проектуванні одягу, вплив на зовнішній вигляд виробів, їх виразність, декоративне оформлення. Презентацією може керувати як викладач, так і студент.

При виконанні серії ескізів моделей одягу з орнаментальної тканини студенти використовують ескізи рисунку тканини, створені на попередньому практичному занятті. Побудовані орнаментальні композиції можна розглядати як орнаменталізацію самого матеріалу, з якого проектується модель одягу, або як оздоблювальний орнамент у вигляді вишивки, аплікації, візерункової тасьми.

Розробляють орнаменталізацію моделей одягу, обираючи будь-які засоби композиції: ритм і ритмічний повтор, симетрію, асиметрію, контраст, нюанс тощо. Необхідно творчо поставитися до виконання завдання, знаходячи сміливі, несподівані рішення. Орнамент має виражати і збагачувати художньо-образний задум одягу.

Роботу виконують за допомогою різних графічних прийомів або на комп'ютері з використанням програм Coral Draw, Adobe Illustrator, AutoCAD тощо.

Обов'язково докладно прорисовують елементи орнаменту. Для збереження ритму елементів орнаменту варто накреслити умовну сітку відповідного масштабу, яка буде повторювати сітку орнаментальної композиції, створеної на попередньому занятті. Сітка має відігравати допоміжну роль і забезпечувати збереження пропорцій основних елементів орнаменту.

Створюючи моделі одягу, потрібно враховувати розміри орнаменту та його напрями. Вироби з орнаментованих тканин не доцільно збагачувати різними декоративно-конструктивними лініями, рельєфами, драпіруванням, дрібними деталями тому, що на моделях одягу вони виглядають невиразно та мало помітні. При зображенні орнаменту необхідно стежити за збігом рисунка на парних деталях.

Хід заняття

1. Ознайомитися з теоретичним матеріалом.
2. Розробити ескізи моделей одягу, використовуючи ескізи орнаментальної тканини (створені на попередньому практичному занятті).
3. Оформити ескізи моделей одягу на папері формату А4 (4-5 моделей одягу розташувати на 1 аркуші). Приклади виконання наведено на рис. 3.27, 3.28.
4. Дати письмово відповіді на контрольні запитання.

Порядок оформлення звіту

1. Найменування і мета роботи.
2. Ескізи орнаментальної тканини та ескізи моделей одягу.
3. Відповіді на контрольні запитання.

Контрольні запитання

1. Емоційний характер кольору і рисунка матеріалу.
2. Види орнаменталізації одягу.
3. Геометрична й образотворча орнаменталізація швейних виробів.
4. Орнаменталізація поверхні матеріалу.
5. Вплив малюнка матеріалу на зорове сприйняття форми.
6. Назвіть основні види орнаментів?

Література: 9; 31; 33; 38; 51; 55; 57; 71; 74; 75; 80; 85; 87.



Рисунок 3.27. Приклад виконання ескізів моделей одягу з орнаментальної тканини. Орнаменти африканського племені масаї (перший варіант)



Рисунок 3.28. Приклад виконання ескізів моделей одягу з орнаментальної тканини (другий варіант). Робота Т. Шевченко

3.4. Технологія індивідуалізації та диференціації навчання декорування одягу в техніці батик

Для успіху процесу навчання дуже важливо створити такі умови, за яких максимально реалізуються індивідуальні можливості кожного студента. Індивідуалізація та диференціація навчального процесу є останнім часом одними з провідних ідей у навчанні.

Індивідуалізація навчання – це процес здійснення принципу індивідуального підходу до особистості. Індивідуальний підхід передбачає при виборі методів, засобів, темпу навчання якнайповніше враховувати розвиток індивідуальних відмінностей, здібностей студентів.

Дослідник В. Онишук виділяє три рівні розвитку індивідуалізації навчання та розглядає їх як комплекс організаційних, дидактичних і методичних заходів:

I рівень – врахування загальних особливостей студентів на різних етапах їх навчання і розвитку;

II рівень – здійснюється засобами диференційованого підходу (використання різноманітних навчальних програм, навчальних завдань з різним ступенем складності для різних груп учнів);

III рівень – здійснюється з врахуванням індивідуальних відмінностей студентів і викладача та створює сприятливі умови для їх спільної продуктивної діяльності.

Індивідуалізація тісно пов'язана з диференціацією навчання.

Диференціація (від французького differentiation) – це цілеспрямоване навчання груп студентів, які виділяються педагогом за схожими індивідуальними особливостями, здібностями. Вона займає проміжне становище між фронтальною роботою з усією аудиторією та індивідуальною роботою з кожним студентом.

Диференціація передбачає:

– забезпечення потреб і можливостей особистості при вивченні конкретного предмета;

– реалізацію принципу відповідності рівня знань, умінь і навичок вимогам закладів вищої освіти;

– чітку градацію рівнів складності навчального матеріалу;

– діагностування рівня знань та готовності до опанування нової теми.

За своєю суттю саме диференціація навчання є засобом стимулювання студентів до навчання та активізації їх пізнавальної діяльності, творчого розвитку особистості, створення бажання до самоосвіти та самовдосконалення тощо.

Залежно від вказаних мотиваційних позицій диференціація навчання поділяється на рівневу і профільну. Рівнева диференціація – це диференціація за здібностями та успішністю в навчанні, а профільна – за нахилами та інтересами.

Диференційоване навчання має певну систему оцінювання, яка

спрямована на те, щоб ліквідувати негативний вплив оцінювання на психічний розвиток студентів і процес учіння загалом. Вона передбачає:

- оцінювання лише тих знань, які є основою навчального предмета;
- відповідність діапазону оцінок амплітуді коливань у розумовому розвитку студентів і в рівнях засвоєння ними знань;
- всі оцінки позитивні (незнання не оцінюються);
- структурування викладачем навчального матеріалу відповідно до наявних оцінок, що забезпечує свідоме учіння студентів з орієнтацією на певну оцінку.

Диференційоване навчання забезпечує індивідуалізацію навчання, яка передбачає врахування індивідуальних особливостей кожного, визначення перспективи розумового розвитку й гармонійного вдосконалення особистості, формування індивідуального стилю діяльності майбутнього спеціаліста.

Багатьма педагогами наголошується, що комп'ютер може стати засобом індивідуалізації навчання в традиційному середовищі. З його допомогою можна, зокрема, диференціювати шляхи і темпи проходження матеріалу в рамках однієї і тієї ж програми.

Технологія індивідуалізації та диференціації навчання застосовується при проведенні практичного заняття з теми «Створення орнаментальної композиції за допомогою техніки розпису по тканині – холодний батик». Розгляду підлягає специфічне (притаманне саме холодному батику) вирішення сучасного художнього образу.

Методичні рекомендації до проведення практичного заняття з теми «СТВОРЕННЯ ОРНАМЕНТАЛЬНОЇ КОМПОЗИЦІЇ ЗА ДОПОМОГОЮ ТЕХНІКИ РОЗПИСУ ПО ТКАНИНІ – ХОЛОДНИЙ БАТИК»

Мета заняття: ознайомити студентів із технікою розпису по тканині – холодним батиком; вивчити правила створення орнаментальної композиції за допомогою цієї техніки, навчити застосувати різні додаткові ефекти в розписі тканини; виховувати естетичну культуру, розвивати творчі художні здібності студентів.

Завдання на самостійне опрацювання: вивчити необхідні теоретичні відомості, а також відповісти на контрольні запитання, які розміщені в кінці практичної розробки.

Оснащення навчальної діяльності студентів: тонка шовкова або бавовняна тканина розміром 40x50 см, підрамник, рамка, папір, простий олівець, гумка, маркер, скляна трубочка з резервуаром, резерв для холодного батика, пензлі, палітра, фарби для розпису тканини або акварельні фарби, ножиці, лінійка, кравецький сантиметр, склянки або банки (кількість залежить від виду фарб та кількості кольорів), серветки із целюлозних волокон, праска.

Теоретичні відомості

На практичному занятті зі створенням орнаментальної композиції за допомогою техніки розпису по тканині холодний батик доцільно застосовувати технологію індивідуалізації та диференціації навчання. Головною ціллю цієї технології навчання є не стільки засвоєння необхідного мінімуму знань, умінь та навиків, скільки забезпечення належного розвитку здібностей кожного студента.

Загальновідомо, що рівень підготовки і розвитку здібностей у майбутніх учителів технологій різний, тому необхідною умовою індивідуального підходу є систематичне й всебічне вивчення викладачем кожного студента.

Підготовчий процес до створення батика передбачає розробку декоративної композиції, яка ляже в основу роботи з тканиною. Саме задум орнаментальної композиції, її смислове навантаження – це питання духовної зрілості автора, його світосприйняття. Завдання студентів при творчому ставленні до осмислення та вмілої трансформації реального об'єкта створити сучасний художній образ. Студенти самостійно обирають, з якого джерела використовуються сюжети, який сенс вкладається в зміст композиції.

Творчий процес демонструє рівень здібностей кожного майбутнього вчителя технологій, розвиток уяви, знання побудови декоративної композиції. Для створення художнього образу ескіз може бути зроблений у

чорно-білому рішенні або кольоровим. Проте батику притаманний певний характер рисунка – особливий лад композиції, що розгортається на площині як своєрідний закінчений візерунок. Побудова таких композицій полягає в спрощенні і перетворенні природних форм у декоративні образи. У остаточному варіанті ескізного рішення всі контурні лінії мають бути замкнені для запобігання розтіканню фарби та змішуванню кольорів.

При побудові декоративних композицій студенти не повинні передавати рисувальними або графічними засобами на аркуші паперу об'єм предметів, досягати правдивості зображення, домагатися ілюзії простору. У техніці холодного батику перед ними ставлять завдання передати зображення площинне, виразними масами і плямами, у ритмічній побудові.

Відчутна різниця в прийомах і методах навчального рисунка в образотворчому мистецтві та підготовчого рисунка зі специфічним вирішенням орнаментальної композиції для холодного батику може викликати у деяких студентів труднощі. При передачі предметного світу умовною мовою декоративно-прикладного мистецтва викладач має передбачати та враховувати індивідуальні особливості кожного студента, а також сприяти формуванню індивідуального стилю діяльності кожного майбутнього вчителя.

Завдання студентів – створити гармонійну, ритмічну, емоційно-насичену композицію. Мотиви для декоративних композицій у розписі по тканині можуть бути геометричного, рослинного, зооморфного, антропоморфного чи змішаного характеру. Також, мотивами можуть бути різноманітні явища природи, філософські роздуми та абстрактне мислення.

Підготовка тканини для холодного батику

Техніка холодного батику або контурного розпису виконується, як правило, на тонких шовкових або тонких бавовняних тканинах. Фарба на цих тканинах лягає рівно і добре розпливається. Щільніші тканини (дюпон, туалъ, креп-сатин, крепдешин і креп-жоржет) підходять для роботи в техніці нанесення контурів, оскільки на них швидко закріплюються роздільні лінії.

Для того, щоб підготувати тканину до розпису, її необхідно ретельно випрати. Під час прання з матеріалу вимивається апретура – спеціальна суміш із мила, жиру й воску, якою просочують тканину. Прати тканину краще господарчим милом, тому що пральні порошки не повністю вимиваються й можуть уплинути на кольори фарби. Бавовну перуть у гарячій воді, а шовк – у теплій.

Обладнання для виробництва холодного батику

Пензлі – найважливіший робочий інструмент для розпису по шовку. Від їхньої якості й властивості залежить результат роботи. Вони мають добре вбирати і легко віддавати фарбу. Важлива також і форма пензлів. Пензлями № 10-12 добре розписувати невеликі й середньої величини ділянки, а кінчиком малювати тонкі й чіткі лінії. Тонкі пензлі (№ 3-5) незамінні при опрацюванні дрібних деталей і малюнків, тоді як товсті (№ 14 і вище) використовуються для великих ділянок. Великі ділянки зручно

розписувати м'якими й широкими плоскими пензлями. Враховують при виборі пензля і матеріал, з якого виготовлено пучок волосків.

Колонковий волос – його пружність дає можливість вільно працювати мазками.

Білячий волос – гнучкий, об'ємний, еластичний і ще більш м'який, ніж волос куниці або колонка.

Синтетичні, поліамідні – використовуються замість натурального волоса для виготовлення пензлів.

Скляна трубочка з резервуаром – інструмент для нанесення контурів у техніці холодного батика.

Олівець, чорний маркер і папір – необхідні для створення рисунку та картону.

Палітра – служить для змішування фарб.

Піпетки – полегшують забір фарб із флаконів та їх змішування.

Праска – за допомогою неї фіксують фарби.

Скляні банки або склянки – для розбавлення фарб (для зручності бажано мати не менше 7-12 штук).

Ножниці, лінійка, кравецький сантиметр і декілька стаканів або банок для промивання пензлів.

Вода повинна бути наготові для розбавлення фарб, краще дистильована чи кип'ячена.

Підрамник – може бути різних конструкцій: жорсткий – має заглиблення в середину. За допомогою кнопок на нього натягується тканина. Коли тканина провисне від вологи, рисунок на ній не зіпсується. Підрамник може бути й розсувним, його переваги в тому, що кожний раз дає змогу встановити потрібний розмір. Ця рама складається з чотирьох планок із поздовжнім отвором і середньої ділянки, яка дорівнює 15-20 см. Скріплюються деталі рами гвинтами, які пересуваються вздовж пазів. Для більш швидкого встановлення потрібного розміру ще більш зручніша зубчаста рама.

Матеріали для холодного батика

Барвники можуть застосовуватися як у розчині, у який занурюють тканину для фарбування всього полотна, так і для прямого фарбування тканини за допомогою пензля.

Фарби для розпису тканини можуть розчинятися водою або спиртом. Зручніше використовувати фарби, які розчиняються водою. Не дуже дорогі та досить якісні фарби виробляє підприємство «Гамма». У набір входять основні кольори, що при змішуванні створюють різнобарвну палітру. Також важливо знати спосіб закріплення барвника на тканині. Для простого способу підходять фарби, які фіксуються праскою, вони в Україні представлені переважно імпортного виробництва.

Масляні фарби, заздалегідь знежирені.

Резерв для холодного батика – контурна суміш, якою за допомогою скляної трубочки обводять рисунок, тим самим не даючи фарбам сусідніх ділянок розмиватися. Випускається двох видів: на основі бензину й

гумового клею та на водно-полімерній основі. Резерви представлені різних кольорів, із блискітками, перламутром, золоті й срібні. Густиоту контурної суміші можна корегувати розчинником відповідно конкретного виду тканини: зріджувати, коли тканина тонка, і, навпаки, – згущувати за потребою. Пропонуються готові резерви в тубиках із подовженим носиком.

Сіллю посипають розписані й ще вологі ділянки. Маючи властивість притягати вологу, сіль зв'язує у розчиненій воді фарбувальні речовини – пігменти. У результаті цього виникають оригінальні, деколи вельми химерні рисунки та візерунки.

Серветки із целюлозних волокон, гігроскопічні паперові рушники, з тканин ганчірки, що добре вбирають вологу, знадобляться для чищення й сушки пензлів і застрахують від небажаних плям.

Рамки та паспарту слугують для оформлення робіт. Вони, певною мірою, створюють загальне враження від художнього образу.

Намистини, стрази, контурні полімерні пасти (перламутрові, золоті й срібні) та інші дрібниці можуть бути додатковою прикрасою робіт.

Створення картону

Після того, як знайдене ескізне рішення орнаментальної композиції, створюється картон. Перевіряють остаточний варіант усіх ліній та місць дотику майбутнього резерву та рисунок на картоні обводять чорним маркером, щоб його краще було видно, коли з ним працюватимуть на просвіт під натягнутою тканиною.

Натягування тканини на підрамник відбувається після зволоження тканини, яку необхідно прикріпити достатньо туго, щоб вона не провисла. Її варто закріпити кнопками так, щоб основа й уток були паралельні планкам підрамника. Існують два способи закріплення тканини на підрамник, вони різняться послідовністю закріплення кнопок:

1) за всіма правилами натягування полотна – спочатку по кутах, потім по центру;

2) перша точка кріплення знаходиться посередині однієї з планок підрамника, а потім необхідно переміщатися до кутів, накладаючи кнопки на рівній одна від одної відстані.

Далі закріпити протилежну сторону тканини. Акуратно натягнути тканину, розташовуючи кнопки на рівній відстані. Край, що залишився, необхідно закріпити натягнувши тканину в поперечному напрямі. Чим більше кнопок, тим краще натягується тканина.

Холодний батик належить до найбільш популярних видів розпису тканини. Художня особливість холодного батика полягає в тому, що обов'язковим є контурна виразність лінії, її різкість або м'якість стилістично визначає акварельну або графічну спрямованість роботи.

Контурна суміш наноситься за допомогою скляної трубочки з витягнутим носиком. Можна придбати готову резервну суміш (безбарвну, або кольорову) чи приготувати її самостійно за такими рецептами:

1) гумовий клей – 50 г, бензин – 430 г, бджолиний віск – 20 г;

2) гумовий клей – 220 г, бензин – 250 г, парафін – 50 г;

3) гумовий клей – 215 г, бензин – 200 г, технічний вазелін – 85 г.

Гумовий клей розчиняють у бензині, потім додають решту компонентів і, помішуючи, нагрівають на водяній бані до отримання однорідної маси. Бензин і гумовий клей вогнебезпечні, тому використовувати нагрівальні прилади для приготування контурної суміші неприпустимо.

Щоб приготувати кольорову резервну суміш, у безбарвну додають заздалегідь знежирені масляні фарби. Для цього фарбу видавлюють із тюрбика на тонкий папір і кладуть у тепле місце. Можна накрити фарбу зверху ще одним клаптиком паперу. Коли жирна пляма на папері перестане збільшуватися, фарба готова для змішування. Знежирену фарбу кладуть у готовий резерв і ретельно перемішують, нагріваючи на водяній бані. Після охолодження резерв готовий до використання.

Кінчик скляної трубочки повинен бути заломлений під кутом 135 градусів. Його опускають у посудину з резервом і через протилежний кінець втягують ротом суміш. Заповнюють трубочку до половини, щоб не створювати надмірний натиск резерву при роботі та щоб резерв випадково не потрапив до рота. Набравши суміш, трубочку витирають паперовою серветкою.

Лінію проводять швидко й упевнено, оскільки в місцях сповільненого руху може утворитися крапля й контур буде неоднорідним. Контур обов'язково має бути замкнутим, інакше під час розпису фарба перетече на сусідню ділянку. Віднімаючи трубочку від тканини, акуратно перевертають її носиком догори, а протилежний край злегка підтримують, щоб резерв не пролився. Після закінчення роботи трубочку промивають у бензині.

Більш зручні у використанні готові резерви в тюрбиках із подовженим носиком. Правила нанесення контуру цими резервами такі ж самі, як і скляною трубочкою з резервуаром. Лінії мають бути рівномірними і безперервними.

Резерв, нанесений на тканину, має сохнути 1-2 год. Потім приступають до розпису усередині контурних ліній. Фрагменти всередині зарезервованої ділянки зволожують і, поки тканина не просохла, наносять фарби. На вологій тканині фарби лягають м'яко та рівно. Рекомендується починати розпис із більш світлих ділянок. Якщо з'являються патьоки, то на світлій фарбі їх легше видалити або перекрити, ніж на темній. Після розпису поверхні темними фарбами сліди помилок будуть непомітні. Виріб висушують горизонтально, щоб вологі місця не дали патьоків, не знімаючи з підрамника.

Оригінальну і багатогранну роботу можливо створити застосовуючи різноманітні додаткові ефекти розпису тканин: сольовий ефект, ефект сухої сечовини (карбаміду), ефект сухих барвників, використання фену, трубочки або соломинки для коктейлю та за допомогою контурних полімерних паст (перламутрових, золотих або срібних).

Техніка холодного батика не потребує видалення резерву після фарбування. Але деякі види фарб необхідно зафіксувати праскою або паровим методом.

За бажанням студенти можуть додатково прикрасити композицію намистинами, стразами, паєтками тощо.

Готову роботу потрібно оформити у рамку.

Хід заняття

1. Ознайомитися з теоретичним матеріалом.
2. Розробити орнаментальну композицію на аркуші паперу формату А4.
3. Підготувати картон. Рисунок на картоні потрібно обвести чорним маркером.
4. Підготувати (випрати) шматок тканини розміром 40х50 см.
5. Натягнути тканину на підрамник.
6. Виконати орнаментальну композицію за допомогою техніки розпису по тканині – холодний батик, використовуючи фарби для розпису тканини або акварельні фарби. Застосувати додаткові ефекти розпису тканин. Приклади виконання роботи наведені на рис. 3.29, а, б.
7. Оформити орнаментальну композицію у рамку.
8. Дати письмово відповіді на контрольні запитання.

Порядок оформлення звіту

1. Найменування і мета роботи.
2. Орнаментальна композиція, створена за допомогою техніки розпису по тканині – холодний батик.
3. Відповіді на контрольні запитання.

Контрольні запитання

1. Які особливості має холодний батик?
2. Який склад має резервуюча суміш для холодного батика?
3. Яке технічне обладнання необхідне для виготовлення батика?
4. У чому полягає підготовчий процес виконання батика?
5. Як сіль взаємодіє з фарбою на тканині?
6. Що таке ефект «кракле»?
7. Як виглядає ефект сухих барвників на тканині?
8. Якого ефекту надає сечовина в батикуванні?

Література: 13; 19; 25; 46; 61; 64; 71; 85; 87.



а



б

Рисунок 3.29. Приклади орнаментальних композицій, створених за допомогою техніки розпису по тканині – холодний батик:
а – робота Т. Шевченко; б – робота В. Шейко

Методичні рекомендації до проведення практичного заняття з теми «РОЗРОБКА СЕРІЇ ЕСКІЗІВ МОДЕЛЕЙ ОДЯГУ З ТКАНИНИ, РОЗПИСАНОЇ З ВИКОРИСТАННЯМ РІЗНИХ ТЕХНІК»

Мета заняття: ознайомити студентів із особливостями створення моделей одягу з тканини, розписаної з використанням різних технік (батик холодний та гарячий, трафаретна техніка – кокеті, вузликова техніка – шиборі, вільний розпис); застосовувати ескізи орнаментальної тканини в розробці серії моделей одягу; виховувати естетичну культуру, розвивати творчі художні здібності студентів.

Завдання на самостійне опрацювання: вивчити необхідні теоретичні відомості, а також відповісти на контрольні запитання, які розміщені в кінці практичної розробки.

Оснащення навчальної діяльності студентів: ватман формату А4, простий олівець, гумка, кольорові олівці, акварельні або гуашеві фарби, палітра.

Теоретичні відомості

Сучасний розпис по тканині досить різноманітний і неповторний. У батикі використовуються художні прийоми не тільки акварелі, а й графіки, і навіть вітражів. Наявні необхідні для цього матеріали дуже спрощують розпис по тканині і дозволяють легко розмалювати як деталі костюма, шийні хустки, шарфики, сумочки, парасольки, взуття, так і предмети інтер'єру: штори, ширми, постільну білизну, подушки та покривала. За допомогою батика можна створити абсолютно неповторні стилі одягу, дому або офісу.

Для розпису тканин застосовується досить велике число різних технік: гарячий та холодний батик, шиборі, кокеті, вільний розпис. Гарячий спосіб батикі відрізняється від холодного тим, що замість спеціальної речовини для резервування візерунка застосовують розплавлений віск, який наноситься спеціальним інструментом. У вузликовій техніці шиборі тканину зав'язують вузлами і кип'ятять у розчині барвника. Іноді тканина складається певним чином і перев'язується нитками або мотузками. Це в чомусь схоже з оригамі. Техніка кокеті передбачає використання трафаретів. А техніка вільного розпису заснована на здатності фарби більшою чи меншою мірою розтікатися по тканині, у залежності від цього виникають різні художні ефекти, які надають витворам неповторну індивідуальність приналежну ручній роботі. Водночас можна використовувати декілька технік. Наприклад, холодний та гарячий батик, а також вільний розпис. Цей спосіб розпису по тканині є складним і цікавим. Він пропонує масу можливостей для творчих експериментів.

Існує значна кількість авторських ефектних способів розпису тканини. Збагачуючи основні види батика вдалим сполученням та варіюванням додаткових ефектів, створюється нескінченний та

неповторний спектр можливостей для митця сформувати художній образ, який базується на власному баченні теми й розвинутому художньо-естетичному смаку дизайнера.

Студентам пропонують розробити серію ескізів моделей одягу з тканини, розписаної із застосуванням будь-якої техніки. Доцільно використати ідеї орнаментальних композицій, створених на попередньому практичному занятті. Орнаментальну композицію можна розглядати як орнаментацию самого матеріалу, з якого проектується модель одягу, так і як оздоблювальний орнамент елементів костюма.

Необхідно докладно відобразити на моделях одягу обрану техніку розпису по тканині. Роботу виконують за допомогою різних графічних прийомів. Довільно застосовуються будь-які засоби композиції: ритм і ритмічний повтор, симетрія, асиметрія, контраст, нюанс тощо.

Одяг, створений із використанням різних технік розпису по тканині, в основному має складну орнаментацию матеріалів, однобічні малюнки, у яких верх відрізняється від низу й конкретно виділяються складові елементи. Ці матеріали вимагають спеціальних, додаткових форм.

Виконання завдання розвиває в студентів здатність мислити творчо і нестандартно, бачити в традиційній ситуації нові проблеми і самостійно знаходити з них вихід, вміти засвоювати нові знання.

Хід заняття

1. Ознайомитися з теоретичним матеріалом.
2. Розробити серію ескізів моделей одягу з тканини, розписаної з використанням різних технік.
3. Оформити ескізи моделей одягу на папері формату А4 (4-5 моделей одягу розташувати на 1 аркуші). Техніка виконання вільна. Приклади виконання роботи наведені на рис. 3.30, а, б.
4. Дати письмово відповіді на контрольні запитання.

Порядок оформлення звіту

1. Найменування і мета роботи.
2. Ескізи моделей одягу.
3. Відповіді на контрольні запитання.

Контрольні запитання

1. Які особливості має холодний батик?
2. Які особливості має гарячий батик?
3. Чим відрізняється холодний батик від гарячого?
4. Що таке вузликовий батик?
5. Які основні риси техніки кокеті?
6. Які основні риси вільного розпису?
7. Які існують додаткові технічні ефекти в батикунанні?

Література: 13; 19; 25; 33; 46; 51; 61; 64.



а



б

Рисунок 3.30. Моделі жіночого одягу з тканини, розписаної з використанням техніки холодний батик:
а – робота Т. Шевченко; б – робота В. Шейко

3.5. Інтерактивні технології навчання проектування композиції костюма з урахуванням законів зорових ілюзій

У закладах вищої освіти необхідно поступово впроваджувати замість репродуктивної системи навчання творчу (креативну) систему, для чого слід активно використовувати сучасні прогресивні педагогічні технології, що здатні забезпечити самореалізацію кожного студента. Це пояснюється тією обставиною, що в сучасних умовах на ринку праці цінується не формальний рівень освіти, тобто інформованість, а здатність фахівця опановувати нові знання, розв'язувати виникаючі професійні задачі.

Сутність інтерактивного навчання полягає у тому, що студент набуває знань і вмінь як у ході скерованої викладачем взаємодії з іншими студентами під час сумісної мовленнєвої розумової діяльності, так і в процесі самостійної творчої та пошукової діяльності, націлених на розв'язання проблемних ситуацій.

Інтерактивне навчання – це навчання, побудоване на основі спілкування та взаємодії, що реалізуються в технологіях, методах, організаційних формах. Ідеться саме про процес спілкування, в якому відбувається обмін інформацією, вміннями, досвідом між студентами та викладачем або між студентами.

При інтерактивному навчанні змінюється взаємодія педагога й студентів: активність педагога поступається місцем активності студентів, а завданням педагога стає створення комфортних умов навчання, за яких кожен студент відчуває свою успішність та інтелектуальну спроможність, досвід студента слугує основним джерелом пізнання.

Розглядають три моделі інтерактивного навчання.

1. Пасивна модель навчання, за якої (під час лекції) відбувається монолог викладача (студенти пасивно сприймають навчальний матеріал).

2. Активна модель, за якої відбувається діалог викладача з студентами, які беруть активну участь у засвоєнні знань.

3. Інтерактивна модель навчання, за якої відбувається діалог не лише між викладачем та студентами, а й між всіма учасниками навчального процесу.

Інтерактивні технології стимулюють потребу студента у реалізації свого потенціалу. Використання інтерактивного навчання дозволяє значно збільшити відсоток засвоєння інформації; навчання орієнтоване, на відміну від традиційного, не тільки на засвоєння знань, а й на розуміння, застосування, аналіз, синтез, оцінювання. Усі технології інтерактивного навчання потребують напруженої розумової роботи студента та його власної активної участі в здобутті знань. Активність студента, в свою чергу, призводить до глибокого засвоєння знань та вмінь використовувати їх на практиці.

Технологія інтерактивного навчання може здійснюватися в таких формах: робота в парах, ротаційні (змінні) трійки, карусель, робота в малих

групах, акваріум, незавершена пропозиція, мозковий штурм, броунівський рух, дерево рішень, суд від свого імені, цивільні слухання, рольова (ділова) гра, займи позицію, дискусія, дебати.

Використання інтерактивних технологій у підготовці вчителя технологій – це своєрідний перехід від навчання, орієнтованого на запам'ятовування і відтворення, до навчання, спрямованого на розвиток самостійного свідомого мислення студентів.

Інтерактивні технології навчання мають певні переваги та недоліки. Тож основні позитивні риси інтерактивних технологій такі:

- при їх застосуванні розширюються пізнавальні можливості студента;

- викладач легко контролює рівень засвоєння знань студентами;

- сприяє розвитку в студентів самостійності, ініціативності, творчого мислення;

- підвищує рівень самомоніторингу та сприяє самооцінці;

- розкриває організаторські здібності викладача;

- створює партнерство між викладачем та студентами;

- взаємодія викладача зі студентами для досягнення спільної мети.

У впровадженні інтерактивних технологій навчання спостерігається низка типових проблем, а саме:

- у студентів часто немає власної думки, а якщо навіть є, то вони не репрезентують її;

- студенти не вміють слухати інших, об'єктивно оцінювати їх думку;

- студентам важко бути мобільними, іти на компроміс у процесі обговорення того чи іншого питання;

- одні студенти намагаються проявити постійну активність, інші відразу стають пасивними і не хочуть проявляти себе;

- при оцінюванні знань викладачу необхідно застосовувати індивідуальний підхід.

Таким чином, використання інтерактивних методів у реалізації особистісно-орієнтованого підходу у професійній підготовці вчителя технологій дозволяє значно збільшити час творчої практики на заняттях для кожного студента, досягти належного засвоєння матеріалу всіма учасниками групи, вирішити різні виховні та розвиваючі завдання.

Методичні рекомендації до проведення практичного заняття з теми «РОЗРОБКА СЕРІЇ ЕСКІЗІВ МОДЕЛЕЙ ОДЯГУ З ТКАНИНИ В СМУЖКУ АБО КЛІТИНКУ»

Мета заняття: ознайомити студентів із законами зорових ілюзій в одязі; навчити використовувати зорові ілюзії при створенні моделей одягу та виконувати серії ескізів моделей одягу з тканини в смужку або клітинку; розвивати творчі художні здібності студентів.

Завдання на самостійне опрацювання: вивчити необхідні теоретичні відомості, а також відповісти на контрольні запитання, які розміщені в кінці практичної розробки.

Оснащення навчальної діяльності студентів: ватман формату А4, простий олівець, гумка, кольорові олівці, акварельні або гуашеві фарби, палітра.

Теоретичні відомості

Процес розробки серії ескізів моделей одягу з тканини в смужку або клітинку можливо активізувати, зробити більш цікавим використовуючи інтерактивні методи навчання, які, на відміну від традиційних, базуються на активній взаємодії учасників навчального процесу.

Метою застосування інтерактивних методів у процесі вивчення зорових ілюзій в одязі є створення комфортних умов навчання, в яких усі студенти спілкуються між собою. На заняттях створюється можливість обговорення різноманітних варіантів застосування особливостей оптичного сприйняття, доведення, аргументування власного погляду, тобто відбувається взаємодія викладача і студента, яка орієнтує особистість на розвиток її творчих і розумових здібностей та комунікативних навичок.

Важливо викликати інтерес до навчальної теми, перетворити аудиторію пасивних спостерігачів на активних учасників заняття-гри. Якщо викладач у своїй роботі буде використовувати активні форми та методи навчання, то це питання буде вирішеним.

У процесі роботи зі студентами можливо застосовувати різні форми технології інтерактивного навчання, наприклад: роботу в парах, «Акваріум», «Два-чотири-всі разом», «Карусель», роботу в малих групах та інші. Це форми спільного обговорення проблеми і вироблення загального рішення. Вони дозволяють не лише висловлювати свою думку, погляд і оцінку, а й почути аргументи партнера по грі, часом відмовитися від своєї точки зору або істотно змінити її.

Організуючи навчальний процес, який спирається на використанні інтерактивних методів навчання, треба враховувати залучення до процесу пізнання всіх студентів групи. Спільна діяльність означає, що кожен вносить свій особистий індивідуальний внесок, у процесі роботи йде обмін знаннями, ідеями, засобами діяльності.

Використання інтерактивних методів спонукає викладача до постійної творчості, самовдосконалення, професійного та особистого саморозвитку. У процесі ознайомлення з тим чи іншим інтерактивним методом, викладач стає організатором самостійної, навчально-пізнавальної, комунікативної, творчої діяльності студентів; у нього з'являються можливості для вдосконалення процесу навчання та цілісного розвитку їх особистості.

Знання оптичного сприйняття дійсності є важливим фактором у дизайні сучасного одягу. Використання зорових ілюзій дає можливість не тільки зробити фігуру людини більш-менш ідеальною, але і досягнути естетичного і виразного художнього образу моделі. При моделюванні одягу дизайнери застосовують фізіологічні та психологічні види ілюзії. За допомогою лінії, форми, членування, симетрії, ритму, композиційного центру, кольору, орнаменту фігура змінює форму.

Можна виділити чотири напрями використання зорових ілюзій в дизайні одягу:

- зорове виправлення недоліків фігури людини як один з основних засобів;

- відволікання уваги від нестачі, шляхом підкреслення переваг;

- внесення в костюм «яскравого» акценту, який нівелює носія одягу;

- створення виразного художнього образу костюма.

Практичне заняття передбачає створення виразного художнього образу костюма з тканини в смужку або клітинку. При розробці ескізів моделей одягу необхідно враховувати такі аспекти сприйняття:

- ілюзія переоцінки вертикалі;

- ілюзія заповненого простору;

- ілюзія переоцінки гострого кута;

- ілюзія контрасту;

- ілюзія підрівнювання;

- ілюзія замкненого і незамкненого контуру;

- ілюзія скорочення об'єму при поділі простору;

- ілюзія членування форми;

- ілюзія психологічного відволікання.

Елементами, які можуть брати участь у створенні зорових ілюзій у костюмі, є лінії, площини й форми, що утворюються кроєм одягу, його обробкою, рисунком тканини, кольором.

Ескізи моделей одягу можуть відображати тканини різноманітні за волокнистим складом, фактурою поверхні, видом клітинки чи смужки, їх розміром або кольором.

Потрібно враховувати, що рисунки в клітинку бувають симетричні і несиметричні, також кожен з рисунків тканин у клітинку має свій рапорт (повторюваність смужок або квадратів з визначеним інтервалом).

Розробляючи моделі одягу, необхідно звернути увагу на те, що одноманітність у розташуванні рисунка (однакове направлення клітинки чи смужки на всіх деталях і частинах, особливо вертикальне) робить виріб монотонним і надає йому непривабливий вигляд.

Доцільно при проектуванні одягу з тканин у клітинку та смужку розміщати рисунок у поперечному, поздовжньому та діагональному напрямках, а також за допомогою їх комбінацій. Конструкції моделей мають бути чіткі, строгі за формою, не рекомендується проектувати багато швів та ліній. Краще обирати моделі одягу з суцільнокрійним рукавом або квадратною проймою для меншого перетину ліній. Якщо тканина в клітинку або смужку великих розмірів, то не бажано моделювати одяг з дрібними та маленькими деталями. Лінія симетрії рисунка повинна збігатися з середньою лінією спинки і переду.

Хід заняття

1. Ознайомитися з теоретичним матеріалом.
2. Розробити серію ескізів моделей одягу з тканини в смужку або клітинку. Необхідно враховувати закони зорових ілюзій і особливості проектування одягу з тканини в смужку та клітинку.
3. Оформити ескізи моделей одягу на папері формату А4 (4-5 моделей одягу розташувати на 1 аркуші). Приклади виконання роботи наведені на рис. 3.31, а, б.
4. Дати письмово відповіді на контрольні запитання.

Порядок оформлення звіту

1. Найменування і мета роботи.
2. Ескізи моделей одягу.
3. Відповіді на контрольні запитання.

Контрольні запитання

1. Дайте визначення поняттю «зорова ілюзія»
2. Назвіть типи ілюзій і розкрийте їх сутність.
3. Чим обумовлено використання зорових ілюзій в костюмі?
4. Розкрийте сутність ілюзії заповненого простору.
5. Розкрийте сутність ілюзії переоцінки гострого кута.
6. Розкрийте сутність ілюзії контрасту і підрівнювання.
7. Розкрийте сутність ілюзії незамкненого контура.
8. Розкрийте сутність ілюзії психологічного відволікання.

Література: 5; 6; 20; 23; 24; 32; 33; 51; 53; 59; 71; 86.



а



б

Рисунок 3.31. Приклади ескізів моделей одягу з тканини в смужку:
а – перший варіант. Робота В. Шейко; б – другий варіант

**Методичні рекомендації до проведення
практичного заняття з теми
«ВИКОНАННЯ СЕРІЇ ЕСКІЗІВ АВАНГАРДНИХ МОДЕЛЕЙ ОДЯГУ
З ВИКОРИСТАННЯМ НЕТРАДИЦІЙНИХ ПОЄДНАНЬ РІЗНИХ
МАТЕРІАЛІВ, ФАКТУР І КОЛІРНОГО РІШЕННЯ»**

Мета заняття: ознайомити студентів із залежністю форми одягу від пластичних властивостей матеріалів; навчити, застосовуючи різні графічні засоби і прийоми відображати фактури матеріалів, виконувати серії ескізів авангардних моделей одягу з використанням нетрадиційних поєднань різних матеріалів, фактур і колірної рішення; виховувати естетичну культуру; розвивати творчі художні здібності студентів.

Завдання на самостійне опрацювання: вивчити необхідні теоретичні відомості, а також відповісти на контрольні запитання, які розміщені в кінці практичної розробки.

Оснащення навчальної діяльності студентів: ватман формату А4, простий олівець, гумка, кольорові олівці, акварельні або гуашеві фарби, палітра.

Теоретичні відомості

Проектування нових моделей одягу передбачає знання поведінки текстильних матеріалів, їх виразних якостей та здібностей, які в сукупності визначають пластику форми виробів.

Саме фактура створює зовнішній вид виробів і визначає його зоровий образ. За силою дії на глядача розрізняють фактури пасивні, що мають майже однорідну нейтральну поверхню з дуже дрібними елементами, і активні, які мають складну рельєфну поверхню з великими елементами.

На практичному занятті студентам необхідно розробити серію ескізів авангардних моделей одягу з використанням нетрадиційних поєднань різних матеріалів, фактур і колірної рішення. Використання в одній моделі матеріалів різних фактур (хутра, шкіри, шифону, атласу, трикотажу, з незвичайними переплетеннями, об'ємними фактурами та інше) дає можливість підкреслити особливості кожної поверхні. Застосовуються контрастні й нюансні сполучення фактур, у яких композиція побудована на витончених переходах однієї фактури в іншу.

Особливу увагу потрібно приділити відображенню активних насичених фактур поверхонь з об'ємними доповненнями: ворс, вузли, букле, китиці, джгути, пір'я, пайєтки, а також м'яких, гофрованих, плісированих та складчастих поверхонь.

Ескізування – це графічний етап роботи дизайнера над художнім проектуванням одягу, що вимагає від нього достатнього рівня образотворчої грамотності. Розробляючи костюмні ескізи звертаються до різних засобів і прийомів образотворчої виразності.

Арсенал цих засобів дуже великий. Вибір техніки, у якій виконується ескізна графіка, залежить в основному від призначення ескізу і характеру костюма чи колекції.

Всі ескізи, в залежності від образотворчих засобів створення фактури чи текстури матеріалу, можна розділити на чотири групи:

1) *лінійно-конструктивні*, які виконані одним кольором або локальним тоном, лінією, точкою, плямою;

2) *локально-площинні*, які виконані в два або три кольори – кольорова графіка;

3) *багатоколірні*, декоративно-мальовничі;

4) *об'ємні ескізи* – колаж (у матеріалі).

У ескізній графіці існує поняття «графічна фактура», що означає спосіб заповнення поверхні образотворчого листа різними графічними знаками.

На відміну від реальної фактури предметів, яку можна відчувати візуально і тактильно, у графіці говорити про різницю фактур можна лише в ілюзорному змісті, тому що фізично поверхня графічного листа, заповнена різними способами, залишається однорідною.

Завдання полягає в зображенні різних поверхонь текстильних матеріалів таким чином, щоб вони викликали конкретні образні асоціації: м'якість, пружність, пухнастість, жорсткість, рихлість тощо. Графічні еквіваленти текстури і фактури поверхні тканини володіють тоном.

Точка, лінія і пляма – це графічні елементи, що дозволяють створити будь-яке зображення. По способу зображення малюнка і його елементів графічні фактури розділяються в такий спосіб: лінійні фактури, плямові фактури, лінійно-плямові фактури.

Лінійні фактури – у цьому випадку при створенні зображення використовуються тільки крапки і лінії, лінії можуть бути різної товщини, різного характеру накреслення і нахилу; чим більше густина ліній, тим більше темним виходить малюнок, тому, варіюючи густоту ліній, можна одержати різні світлотні співвідношення. Фактури, створені тільки крапками і лініями, створюють відчуття прозорості поверхні, легкості, ніжності, м'якості; утворена лінійною фактурою поверхня позбавлена сильних контрастів, і виходить, вона малоактивна.

Плямовані фактури – у цьому випадку лінія втрачає самостійне значення і стає межею, що розділяє сусідні плями; образність такої фактури цілком залежить від характеру плями – чи утворена вона прямими, кривими лініями, чи є правильною геометричною фігурою і має довільну конфігурацію; подібні фактури мають дуже активне звучання, вони різкі і контрастні та сприймаються як важкі і виступаючі.

Лінійно-плямові фактури – тут малюнок являє собою сукупність усіх графічних елементів – крапки, лінії і плями, що підсилює виразні можливості зображення. Цей вид фактури найбільш часто використовується в ескізній графіці, тому що він дозволяє передати декоративність і матеріальність зображуваних поверхонь повною мірою; різне емоційне

фарбування можна одержати в залежності від переваги ліній активних (зафарбованих) плям у фактурі.

Для створення графічної імітації фактури тканини і текстильних матеріалів використовують різні засоби і прийоми:

– відбитки і сліди від рельєфних поверхонь різних предметів із цікавою текстурою, наприклад, пориста гума, поролон, губка, пінопласт, сітка тощо;

– ефект стислості виходить від зім'ятого, а потім пропрасованого праскою паперу;

– пошкодження поверхні паперу, обережним її розриванням, розрізанням, пробиванням дірочок, прошкрябуванням;

– застосування шорсткої поверхні наждачного паперу з нанесеними на нього штрихів олівцем;

– напилювання за допомогою пульверизатора або аерографа;

– нанесення клею, кальки, піску, різних порошків;

– використання оптичних ефектів, що виникають від сприйняття поверхонь, утворених скрученим, розірваним папером, із подальшим фотографуванням і відповідним творчим завданням збільшення або зменшення масштабу зображення; у цьому випадку основним елементом художньої виразності є гра світла й тіні;

– прийом «сухий пензлик» виконують таким чином – пензель, із підсохлою на ньому фарбою, проходячи по шорсткому паперу, не фарбує всю площину, а покриває лише дрібні виступаючі зерна паперу;

– акварельна техніка «по сирому» дозволяє домагатися ефекту «розпливу»; рідка фарба розтікається по паперу, імітуючи пухнасту тканину або хутро;

– прийом колажу використовують для імітації тканин зі штучних волокон за допомогою різних видів кальок (провощених і простих). Шкіру імітують неблискучими полімерними плівками. Для отримання різних фактур застосовують шпалери з фактурним малюнком, пом'ятий папір різних сортів, фотодруку з домальовуванням тощо.

Хід заняття

1. Ознайомитися з теоретичним матеріалом.

2. Виконати зразки з різними прикладами фактур. Фактури повинні бути виконані вручну і володіти візуальними характеристиками, такими, як бархатистість, прозорість, матовість, нагадувати структуру хутра, тканини, різних переплетень.

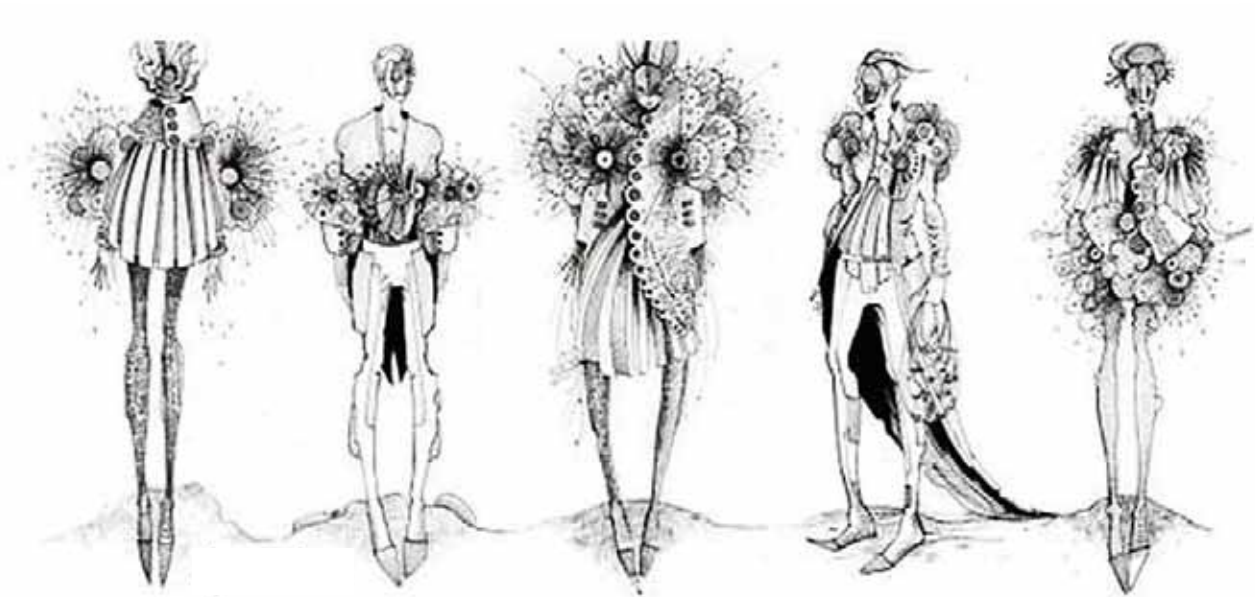
3. Розробити серію ескізів авангардних моделей одягу з використанням нетрадиційних поєднань різних матеріалів, фактур і колірних рішень.

4. Оформити ескізи моделей одягу на папері формату А4 (4-5 моделей розташувати на 1 аркуші). Приклади виконання роботи наведені на рис. 3.32, а, б.

5. Дати письмово відповіді на контрольні запитання.



а



б

Рисунок 3.32. Приклади ескізів авангардних моделей одягу із застосуванням нетрадиційних поєднань різних матеріалів: а – перший варіант. Робота В. Шейко; б – другий варіант

Порядок оформлення звіту

1. Найменування і мета роботи.
2. Ескізи моделей одягу.
3. Відповіді на контрольні запитання.

Контрольні запитання

1. Дайте визначення поняттю «фактура матеріалу».
2. Вплив фактури матеріалу на зорове сприйняття форми виробу.
3. Назвіть види фактури.
4. Охарактеризуйте активні та пасивні фактури матеріалів.
5. Розкрийте сутність властивостей текстильних матеріалів, які визначаються сприйняттям на дотик.
6. Охарактеризуйте оптичні властивості матеріалів.
7. Охарактеризуйте види графічних фактур.

Література: 5; 6; 20; 23; 32; 33; 51; 57; 59.

3.6. Технологія «перевернутого навчання» володінню методами трансформації історичного (народного) костюма

Однією з інноваційних педагогічних технологій, яка може успішно використовуватися при вивченні студентами нового матеріалу є технологія «перевернутого навчання (класу)» – найвідоміша модель змішаного навчання.

«*Перевернуте навчання*» – форма навчання, за якою основне засвоєння нового матеріалу студентами відбувається самостійно за допомогою підручників або відеолекцій, а час аудиторної роботи виділяється на виконання завдань, вправ, проведення лабораторних і практичних досліджень, індивідуальних консультацій викладача.

Ідея «перевернутого навчання» полягає в попередньому самостійному ознайомленні студентів із новим навчальним матеріалом, а на занятті – короткий розгляд проблемних моментів, закріплення теоретичних знань і вироблення практичних навичок. Оцінювання засвоєння нового матеріалу проводиться в кінці того ж самого заняття за допомогою виконання завдань у робочому зошиті, комп'ютерного тестування тощо.

«Перевернуте навчання» передбачає відмову від таких прийомів: виступи студентів біля дошки, фронтальне опитування, диктування конспектів тощо. Натомість запроваджуються елементи педагогіки співробітництва: викладач виступає скоріше в ролі колеги й консультанта. Студенти опановують навчальний матеріал, значною мірою за допомогою самонавчання, що сприяє розвитку пізнавальної активності та самостійності.

Відеолекції розглядаються як ключовий компонент у «перевернутому» підході, вони створюються викладачем і розміщуються в Інтернеті. У контексті «перевернутого навчання» постає питання: як зацікавити студентів вивчати матеріал на випередження, коли звичайне самостійне завдання вони виконують не завжди якісно. Мабуть, єдиний спосіб вирішення цієї проблеми полягає в тому, що відеозаняття, відеолекції чи підручники, які використовуються в даній технології, повинні бути цікавими, насиченими та зрозумілими не лише викладачу, а і студенту, відповідати віковим особливостям сприйняття інформації, враховувати міжпредметні зв'язки.

Особливості «перевернутого» навчання:

– змінюється роль викладача, який перетворюється на наставника. Роль викладача все ж залишається провідною, але його діяльність спрямовується на координацію навчання студентів, здійснення консультування, надання допомоги та створення навчально-проблемної ситуації для пізнавально-дослідницької діяльності;

– використовуються електронні освітні ресурси. Завдяки сучасним технологіям викладачами накопичена велика база різноманітних матеріалів таких, як відео, інтерактивні завдання, електронні навчальні матеріали,

електронні тести для самоперевірки. Книжки вже не є єдиним джерелом інформації, а викладачі єдиними джерелами знань. Кожен, хто має доступ до мережі Інтернет, може отримати якісний електронний освітній контент у зручний для нього час;

– підвищуються вимоги до навчальної діяльності студентів. Теоретична частина навчального матеріалу має формувати в майбутніх учителів базові поняття і підтримувати навчання, а не займати центральне місце. Зміст навчання вже не є самоціллю, а стає відправною точкою поглиблення знань. Здійснюється зміщення акценту на процес пізнавальної діяльності студентів, у ході якої вони відкривають для себе нові знання;

– розв'язуються різнопланові проблеми навчання в обговореннях і дискусіях.

Перенесення теорії на самостійну роботу допомагає виділити більшу кількість часу для практики, ведення дискусії, розвитку критичного мислення. Адже студент приходив на заняття підготовленим. Він попередньо опрацював теоретичні завдання, вивчає основні поняття, пов'язані з темою, використовує навчальний матеріал, підготовлений викладачем, а на занятті застосовує свої навички мислити, аналізувати, компанувати тощо.

Така модель заняття припускає створення оптимальних умов для пізнавальної активності студентів, організацію їх продуктивної діяльності в рамках теми, що вивчається, при якій вони стають не пасивними споживачами готової інформації, а її здобувачами і переробниками. Як наслідок, «перевернуте навчання» сприяє:

– підвищенню навчальної активності студентів, їх мотивації до навчання і зацікавленості навчальною діяльністю на занятті;

– реалізації можливості диференційованого підходу в навчанні, роботи в індивідуальному комфортному темпі;

– підвищенню самостійності студентів, їх відповідальності за навчання;

– посиленню акценту на практичну продуктивну і творчу діяльність;

– використанню різноманітних джерел отримання інформації;

– реформуванню навичок групової, командної роботи;

– позитивній зміні позиції викладача в освітньому процесі: студенти відчують потребу викладача-консультанта, тренера, партнера.

Аналіз передового досвіду зарубіжних і вітчизняних педагогів показав, що за допомогою технологій «перевернутого навчання» розв'язується низка найважливіших проблем навчання – забезпечення безперервної інтенсивної навчальної комунікації за межами закладу освіти й активізація навчальної діяльності студентів, а інтерактивне навчальне середовище є незамінним компонентом цього процесу.

Технологія «перевернутого навчання» застосовується при проведенні практичного заняття з теми «Розробка серії ескізів моделей одягу за мотивами історичного (народного) костюма».

Методичні рекомендації до проведення практичного заняття з теми «РОЗРОБКА СЕРІЇ ЕСКІЗІВ МОДЕЛЕЙ ОДЯГУ ЗА МОТИВАМИ ІСТОРИЧНОГО (НАРОДНОГО) КОСТЮМА»

Мета заняття: проаналізувати ілюстрації історичного (народного) костюма; навчити студентів визначати геометричний вид форми, пропорційні співвідношення, ритмічну організацію елементів костюма і його пластичну характеристику, внутрішню організацію форми; навчити розробляти серії ескізів моделей одягу за мотивами історичного (народного) костюма; розвинути творчі художні здібності студентів.

Завдання на самостійне опрацювання: вивчити необхідні теоретичні відомості, а також відповісти на контрольні запитання, які розміщені в кінці практичної розробки.

Оснащення навчальної діяльності студентів: ватман формату А4, простий олівець, гумка, кольорові олівці, акварельні або гуашеві фарби, палітра.

Теоретичні відомості

Технологія «перевернутого навчання» позитивно зарекомендувала себе при викладанні дисциплін, які можна добре проілюструвати.

Студентам, готуючись до практичного заняття, потрібно самостійно опрацювати ілюстрації історичного (народного) костюма та обрати творче джерело – ілюстрації моделей одягу. Це можуть бути репродукції, фотографії, малюнки – графічна інтерпретація моделей костюма з архітектурних споруд, тканих виробів, побутових предметів, меблів, стародавніх манускриптів тощо.

Впровадження технології «перевернутого навчання» передбачає, що під час вивчення нового матеріалу мотивація студентів до оволодіння новим матеріалом підвищується, адже засвоєння значної частини навчальної інформації відбувається самостійно. На занятті при співпраці з викладачем студенти демонструють обрані ілюстрації, погоджують їх, обмінюються своїми знаннями, створюючи при цьому «дискусійне поле». У такому випадку ефективність навчальних занять підвищується при одночасному зростанні ролі студента як суб'єкта навчально-виховного процесу. При виникненні труднощів з опануванням нового матеріалу студенти самостійно відшуковують відповіді на конкретні питання у підручниках, посібниках, ресурсах (Інтернет). При цьому забезпечується формування компетенцій майбутніх учителів технологій щодо аналізу навчальної інформації з її структуруванням і коригуванням для практичного використання.

Наступним етапом заняття є виконання натурних зарисовок (копій) з творчого джерела. Студенти виявляють силует та формотворчі чинники, а потім піддають джерело перетворенню від натурних зарисовок до форм костюма.

При трансформації творчого джерела використовують такі прийоми: перенесення – заміна одних частин конструкції об'єкту іншими; з'єднання – об'єднання частин конструкції об'єкту; злиття – накладення одного силуету або частини конструкції на іншу для отримання нових меж; узагальнення – спрощення, відсікання деталей, приведення до більш простих форм, геометризація; типізація подібних і близьких форм та їх властивостей – приведення схожих форм до однієї через відсікання ознак, які їх відрізняють.

Трансформація джерела включає низку етапів:

– дослідницька робота (вивчення джерела творчості за допомогою візуального спостереження);

– виконання рисунка з натури або копій (натурні зарисовки, ескізи);

– графічний аналіз (аналізують і виявляють характерні особливості творчого джерела, типові риси: форму силуету, фактури, ритмічну організацію, передачу пластики, кольорові рішення, основні об'єми і членування тощо);

– виконання трансформації в силуетні форми, які наближені до пропорцій людини (пошук пластичного рішення, стилізація, виявлення засобів втілення художнього образу, засобів організації форми тощо);

– виконання логічних рядів – перехід від абстрактно-наближених силуетних форм до виявлення формоутворювальних засобів організації костюма і художнього образу, ескіз костюма-образу перетворюється на ескіз реального костюма; застосування до знайдених у процесі трансформації ідей засобів композиції: симетрії, пропорційного членування силуету, ритмічної організації, розстановки акцентів.

Основне завдання цього етапу – збереження образно-асоціативного зв'язку з джерелом творчості; розробка в логічних рядах і чистових ескізах комплектів і ансамблів різного призначення (прояв стилізації, образний вираз змісту, прочитання джерела в контексті сучасних напрямів у моді тощо).

Практичні вправи виконання логічних рядів після проведеної трансформації творчого джерела, перехід від абстрактно-наближених силуетних форм до конкретного використання ідей, здійснений у процесі трансформації та створення ескізів одягу на основі творчих джерел стимулюють розвиток творчої уяви та художніх здібностей майбутніх учителів технологій.

Хід заняття

1. Ознайомитися з теоретичним матеріалом.

2. Вивчити джерела інформації, що містять візуальні або вербальні описи костюма обраного періоду.

3. Виконати графічне опрацювання форми історичного (народного) костюма і всіх предметів одягу, що входять в ансамбль костюма. Графічне опрацювання форми виконати у вигляді технічного рисунка на аркуші паперу формату А4 з використанням будь-яких прийомів графіки, в тому

числі графічних редакторів. Верхній одяг повинен мати зображення виду спереду і ззаду (рис. 3.33, а-в).

4. Проаналізувати художньо-конструктивне рішення історичного (народного) костюма. Визначити композиційну структуру костюма. Дати характеристику форми, силуету, пропорцій, ритму, деталей, кольору, декору, аксесуарів тощо. Оцінити комплектність костюма. Проаналізувати прийоми формоутворення історичного костюма.

5. Розробити серію ескізів моделей одягу за мотивами історичного (народного) костюма.

6. Оформити ескізи моделей одягу на папері формату А4 (4-5 моделей розташувати на 1 аркуші). Приклад виконання завдання наведений на рис. 3.34.

7. Дати письмово відповіді на контрольні запитання.

Порядок оформлення звіту

1. Найменування і мета роботи.
2. Технічний рисунок форми історичного (народного) костюма.
3. Опис моделі.
4. Ескізи моделей одягу.
- 5 Відповіді на контрольні запитання.

Контрольні запитання

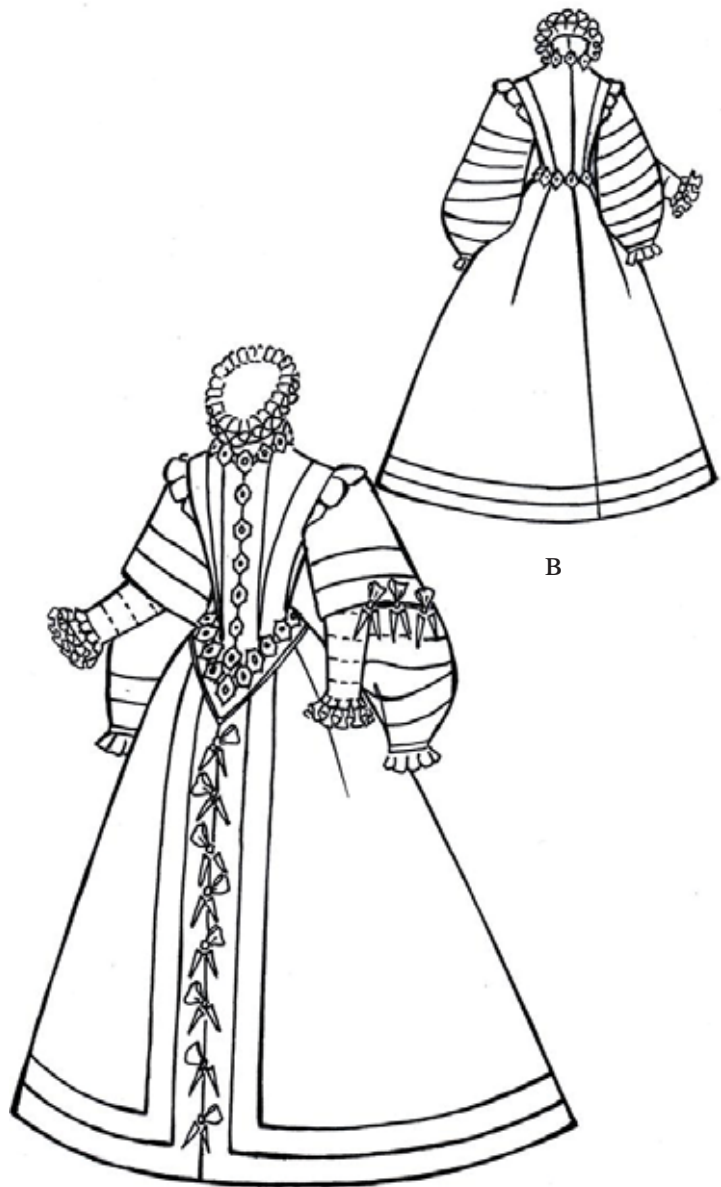
1. Назвіть основні ознаки художнього образу в костюмі.
2. У чому полягає відмінність сучасного жіночого образу від історичного (народного) (на конкретному прикладі)?
3. Як позначився рівень технічного прогресу суспільства на конструктивній побудові одягу?
4. Чим характеризується об'ємно-просторова форма історичного (народного) костюма (на конкретному прикладі)?
5. У чому полягають особливості конструктивного рішення історичного (народного) костюма (на конкретному прикладі)?
6. Назвіть основні етапи розробки ескізів моделей одягу за мотивами історичного (народного) костюма.

Література: 5; 7; 8; 33; 36; 43; 44; 47; 48; 62; 73.

Приклади виконання завдань практичного заняття



а



б

Рисунок 3.33. Технічний рисунок сукні стилю ренесанс:
а – сукня Анни Австрійської, Алонсо Санчес Коельо, 1570 р.;
б – вид сукні спереду; в – вид сукні ззаду

Аналіз композиційної структури жіночої сукні стилю ренесанс

Силует прилеглий у верхній частині торса.

Геометричний вид форми – трапеція зі згладженими контурами.

Маса форми – маленький ліф, об'ємна спідниця.

Пропорції – лінія талії на природному рівні, відношення довжини ліфа до спідниці 1:2,5; ширини плечей до ширини спідниці по лінії низу 1:3; голова укладається в зображенні 7,5 разів.

Ритм – складний ритм сукні організований декором спідниці, декоративними розрізами на рукавах, чергуванням смуг з візерункової парчі, чергуванням кольору.

Колір – чорний, золотистий, білий.

Декор – оздоблення перлами на горловині, ліфі, рукавах та поясі, підвіски з білими бантами на рукавах і спідниці, смуги з парчі на ліфі, рукавах і спідниці.

Акcesуари – намисто з перлів.

Комплектність костюма – нижня білизна, панчохи, нижня сорочка-каміза, корсет, верхній одяг, берет з пір'ям страуса, оздоблений брошкою з перлами і дорогоцінним камінням, взуття.

Аналіз методів і засобів створення форми сукні стилю ренесанс

Перед:

Лінія горловини – лінія обхвату шиї.

Плечова лінія – плечовий шов подовжений.

Лінія грудей – максимальне прилягання до фігури, лінія глибини пройми завищена (довжина пройми мінімальна), лінія грудей сплюснена.

Пройма – оформлена опуклою (овальною) лінією.

Лінія талії – максимальне прилягання до фігури, оформлена мисом.

Бічна лінія – бічний шов.

Лінія низу – оформлена прямою лінією.

Спинка:

Лінія горловини – лінія обхвату шиї.

Плечова лінія – плечовий шов подовжений, виточка на опуклість лопаток відсутня.

Лінія грудей – максимальне прилягання до фігури, лінія глибини пройми завищена (довжина пройми мінімальна).

Пройма – оформлена опуклою (овальною) лінією.

Лінія талії – максимальне прилягання до фігури, оформлена прямою лінією.

Бічна лінія – бічний шов.

Лінія низу – оформлена прямою лінією.

Спідниця:

Бічна лінія – бічний шов.

Лінія талії – спідниця по лінії талії закладена складками.

Лінія низу – пряма.

Для досягнення більшої ширини нижня спідниця щільно натягнута на каркас з металу або очерету, який представляє собою ряд обручів.

Рукав:

Окат верхнього рукава – висота оката піднята, форма оката розширена.

Верхній рукав – широкий, оформлений розрізом по лінії ліктя, по низу пришта манжета.

Нижній рукав – максимально звужений, по низу пришта гофрована рюша.

Для створення об'ємної форми у верхній частині до шву вшивання рукаву в пройму прикріплені невеликі плечові валики.

Комір:

Гофрований іспанський комір - «горгера».



Рисунок 3.34. Приклад ескізів моделей одягу за мотивами історичного костюма стилю ренесанс

Методичні рекомендації до проведення практичного заняття з теми «ВИКОНАННЯ ІЗ ПАПЕРУ МАКЕТУ МОДЕЛІ ОДЯГУ ІСТОРИЧНОГО (НАРОДНОГО) КОСТЮМА»

Мета заняття: ознайомити студентів із різними техніками формотворення з паперу; навчити стилізувати геометричний вид форми, пропорційні співвідношення, ритмічну організацію елементів історичного (народного) костюма для створення об'ємно-просторових композицій форм костюма різних тектонічних типів; розвинути дослідницькі навички та конструкторські здібності, образно-асоціативну уяву; опанувати навички роботи з різноманітними видами паперу та інструментами.

Завдання на самостійне опрацювання: вивчити необхідні теоретичні відомості, а також відповісти на контрольні запитання, які розміщені в кінці практичної розробки.

Оснащення навчальної діяльності студентів: білий папір різної щільності, простий олівець, гумка, ножиці, ніж для паперу, пінцет, шпильки, квілінгова паличка для виготовлення ролів, інструмент для гофрування паперу, клей ПВА або клей-олівець, лінійка.

Теоретичні відомості

Виконання просторово-композиційного макету моделі історичного (народного) костюма із паперу розпочинається з опанування елементарних прийомів трансформації матеріалу. Студентам пропонують вправи на відтворення варіантів деформації паперу для створення рельєфних поверхонь, які лежать в основі формотворення.

Розглядають різні техніки обробки паперу: квілінг, оригамі (архітектурне оригамі, киригамі, модульне оригамі), витинанку, створення конструктивних форм із паперу, торцеву та об'ємну паперопластику, паперову скульптуру тощо.

Перша стадія проектно-художньої діяльності передбачає формування художнього задуму та створення творчого ескізу об'ємно-просторової структури проєктованого виробу. Друга стадія – безпосереднє моделювання з паперу. Розробка об'ємно-просторової форми виробу, відповідно до творчого ескізу, починається з пошуку оригінальних рішень композиційної і конструктивної структури форми і її елементів із використанням різних прийомів архітектоніки плоского аркуша.

Створення макету моделі історичного (народного) костюма в паперовій пластиці потребує стилізації та трансформації. Перед студентами постає завдання створити просту, лаконічну та цілісну форму виробу, та водночас передати пропорційне членування силуету, ритмічну організацію та художній образ костюма.

Для виготовлення макету моделі історичного (народного) костюма у техніці паперової пластики студенти використовують білий папір різної щільності: від самого товстого картону до прозорого пергаменту.

Відповідно до творчого ескізу студент добирає техніку художньої обробки паперу: силуетно-рельєфну, рельєфно-скульптурну або об'ємно-просторову.

Розробляючи розгортку, визначають її розміри (з припуском паперу на можливість складання, загинання, вивертання тощо) і виготовляють зразок. Аркуш паперу (ватман, картон) розкреслюють для створення модульної сітки. На розгортку наносять контурні лінії, роблять по цих лініях поверхневі надрізи. Суцільною лінією позначають надрізи з лицьового боку, штриховою – зі зворотного. Трансформуючи папір по надрізах, форма стискається до центру, підсилюючи чіткість граней. Так можна одержати форму, утворену із розгортки.

Використовуючи методику конструювання, технічні прийоми та засоби художньої обробки паперу, студент створює гармонійно-цілісну композицію в техніці паперопластики.

Прийоми у техніці паперопластики чимало: складання, скручування, згинання, вирізування, склеювання. Сьогодні поряд із виділеними конструктивними прийомами паперопластики використовують такі прийоми роботи: біговка, фальцювання, висічка, вирубка, прорізування, гофрування, згортання.

Біговка (побутовий аналог – лінійне продавлювання).

Фальцювання (складання) – прийоми тривимірного моделювання, що формують особливий конструктивний елемент – ребро жорсткості.

На рис. 3.35 представлено зразки технік паперопластики. Зразки виконанні техніками: біговка, фальцювання та висічка; при склеюванні можна отримати об'ємну фігуру.

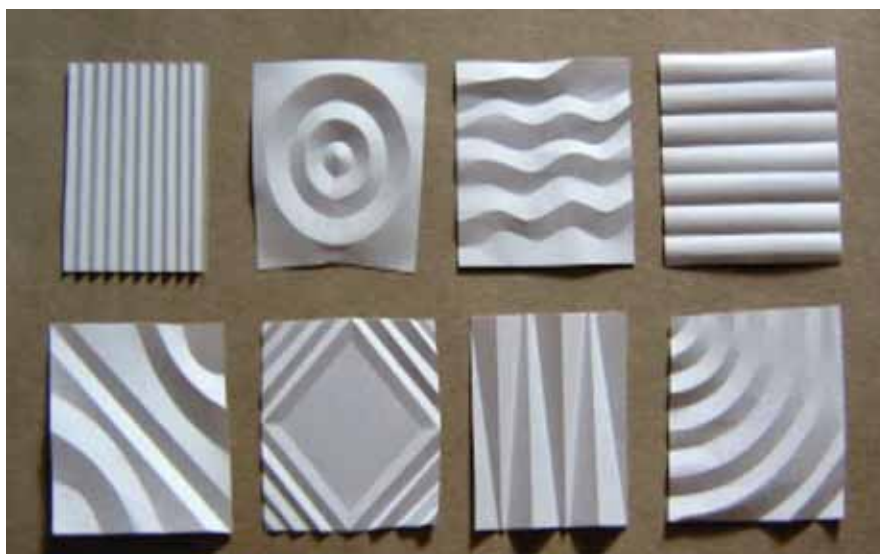


Рисунок 3.35. Зразки різних технік паперопластики

Прийоми *прорізів і розрізів* пропонують потужні засоби візуальної організації паперової форми.

Склеювання – зручна форма монтажного з'єднання паперових площин.

Торцювання. Техніка паперового рукоділля, яку можна віднести і до способу аплікації, і до виду квілінгу (папероскручування). За допомогою торцювання можна створювати різноманітні об'ємні форми.

Суть техніки квілінг полягає в тому, що довгі паперові смужки накручуються на тонкий стрижень. Раніше для цього використовували гусяче пір'я, а сьогодні в основному – зубочистки, трубочки для коктейлю й інші недорогі та легко доступні матеріали.

До найпростіших елементів квілінгу належать вільна спіраль та півмісяць. Для виготовлення *вільної спіралі* потрібно намотувати смужку паперу на зубочистку, стрижень від ручки або іншу паличку (деякі майстри рекомендують скручувати смужки вручну), потім відпустити і дати самій розправитися. Елемент *півмісяць* виконують стисканням 2 кінців спіралі й загинанням їх. Для рівного згину рекомендується загинати деталь по спрямовувачу, наприклад, по круглому футляру від губної помади. Інші варіанти базових форм квілінгу представлено в табл. 3.1.

Для виконання робіт у техніці квілінг потрібні смужки білого паперу та клей ПВА. Папір для квілінгу має щільність не нижче 100 г, бажано 115-160 г. Ширина смуг зазвичай 3-5 мм. Існує спеціальний папір для квілінгу. Якщо немає можливості купити такий папір, можна самостійно розрізати білий папір формату А4 на смужки належного розміру, а потім склеїти.

Інструменти для квілінгу: ножиці, пінцет, зубочистки, круглі предмети для виконання окремих елементів (футляр від губної помади, кулькова ручка тощо). У спеціалізованих магазинах для творчості продаються лінійки з отворами різних діаметрів, в яких можна створювати елементи однакового розміру, планшети у вигляді дошки з пробкового дерева або іншого подібного матеріалу (лист пінопласту, обшитий тканиною, папером або картон, обшитий тканиною). Для виконання складних елементів студенту потрібні шпильки, інструмент для гофрування паперу тощо.

Для створення макету моделі історичного (народного) костюма активно застосовують техніки аплікації та витинання – ажурного вирізування з паперу різноманітних візерунків. Від аплікації витинанка відрізняється тим, що вся робота з витинання – це цілісний шматок матеріалу, у той час як аплікація зазвичай склеюється з декількох окремих деталей.

Існує кілька способів виготовлення витинанок:

– папір складається кілька разів, олівцем обводяться різноманітні фігури, ножицями робляться вирізи, папір розгортається і отримуємо витинанку;

– орнамент витинанки можна зробити і комбінованим способом, з'єднуючи вирізування фігур з підклеюванням паперу зі зворотної сторони.

Базові форми у техніці квілінг

Назва форми	Форма	Опис виконання
Крапля		Втягнути середину спіралі в один бік, а з іншого боку стиснути декілька шарів, щоб вийшов гострий кінець
Око		Стиснути спіраль з обох боків одночасно
Квадрат		Зробити форму «око». Повернути вертикально і стиснути з боків ще раз
Ромб		Зробити форму «квадрат» і трохи витягнути
Трикутник		Зробити «краплю». Взяти за кут і розплющити основу трикутника
Стріла		Зробити «трикутник» і кінцем указівного пальця втиснути всередину центр короткої сторони
Півмісяць		Зробити форму «око», але вигнути її, зацепити куточки не один навпроти одного, а зміщуючи їх
Коло		Накручена основа спіралі

У навчанні студентів техніці витинання, викладачу варто враховувати такі практичні поради.

1. Для занять витинанням необхідно придбати спеціальний набір інструментів, оскільки звичайними ножицями, які використовують для різноманітних дій, виконати гарну роботу дуже складно.

2. Папір треба різати чітко по лінії. За необхідності при роботі ножицями варто плавно повертати папір так, щоб було зручніше вирізати.

3. Якщо роботу виконують за допомогою ножа для паперу, схему майбутнього виробу малюють і різьблять із виворітного (зворотного) боку витинанки. При вирізуванні потрібно берегти руки, не тримати пальці на лінії витинання, не виходити за межі килимка для вирізання. Килимок потрібен, щоб не зіпсувати стіл. Продаються спеціальні килимки для вирізування. Якщо такого килимка немає, його можна зробити з шматка лінолеуму або товстого картону.

4. Не можна залишати частинки візерунку невідрізаними, а потім відривати їх руками. Робота буде виглядати неакуратно і таким чином її можна ненавмисно порвати.

5. Різноманітні фігурні отвори можливо виконати за допомогою фігурних дироколів, які продаються у магазинах для творчості.

Під час виконання навчальних завдань у техніці паперової пластики застосовують принцип художнього комбінування, що дозволяє здійснити поетапний перехід від роботи на площині до роботи в об'ємах, розширити загальні знання студентів про матеріали, технічні прийоми їх обробки і можливості застосування, розвивати просторове мислення, спостережливість, уяву.

Хід заняття

1. Ознайомитися з теоретичним матеріалом.

2. Вивчити джерела інформації, що містять описи історичного костюма обраного періоду. Вибрати і проаналізувати форму історичного костюма. Визначити композиційні засоби тектонічної організації форми одягу.

3. Виконати графічне опрацювання форми історичного костюма. Проаналізувати образно-асоціативний зв'язок відповідного джерела творчості і проєктованого виду одягу. Розробити творчий ескіз моделі проєктованого одягу.

4. Виконати макет моделі одягу історичного (народного) костюма, використовуючи різні техніки роботи з папером і картоном. Одяг повинен бути представлений на макеті стилізованої фігури людини. Масштаб 1:5 (30-35 см). Приклади виконання макетів наведені на рис. 3.36.

5. Дати письмово відповіді на контрольні запитання.

Порядок оформлення звіту

1. Найменування і мета роботи.

2. Творчий ескіз моделі проєктованого одягу.

3. Фотографії макету моделі одягу історичного (народного) костюма.
4. Відповіді на контрольні запитання.

Контрольні запитання

1. Характеристика властивостей матеріалів: папір і картон.
2. Види паперопластики.
3. Інструменти, матеріали та обладнання для роботи з папером і картоном. Техніка безпеки у роботі з папером та картоном.
4. Основні прийоми роботи у техніці паперопластики.
5. Специфіка техніки оригамі. Види оригамі.
6. Особливості техніки квілінг.
7. Особливості техніки витинання на папері.



а



б

Рисунок 3.36. Приклади макетів моделей історичного костюма:
а – роботи Л. Лимар та В. Гулак;
б – робота Т. Шевченко

**Правила
безпечного користування матеріалами та інструментами
під час роботи з папером і картоном**

1. Не розкидати інструменти по всьому робочому місцю.
2. Ножиці передавати, тримаючись за зімкнені леза.
3. Не гратися ножицями, не підносити їх до обличчя, користуватися лише за потребою.
4. Ножиці класти кільцями до себе і не залишати їх розкритими.
5. Пензлик класти на спеціальну підставку.
6. Користуватися серветкою під час склеювання.
7. Обрізки паперу прибирати в спеціальну коробку.
8. Пензлик слід обов'язково вимити й просушити.
9. По закінченню роботи матеріал та інструменти скласти на відведене для їхнього зберігання місце.
10. Прибрати робоче місце.

Література: 10; 16; 17; 32; 33; 36; 41; 43; 47; 48; 50; 52; 65; 73; 81; 83.

3.7. Технологія проблемного навчання макетування та формотворення моделей одягу

Головним завданням закладів вищої освіти є підготовка фахівців, здатних нестандартно і своєчасно реагувати на зміни, які відбуваються у світі. Тому для підготовки студентів до професійної діяльності використовуються інноваційні педагогічні технології навчання. До таких технологій відноситься і проблемне навчання.

«Проблема», у перекладі з грецької, означає особисте запитання, задача, загадка, що вимагає наукового підходу до розв'язання. У загальному вигляді – це опис певної ситуації та суперечностей, що виникли, предмет пошуку і дослідження. Зовнішня форма проблеми може бути задана запитанням, завданням чи тестом, вимогою розробити програму дій, знайти загальну ідею, розробити теорію тощо, а внутрішня – мотивами, позитивним ставленням до участі у розв'язанні, ціннісними орієнтаціями, досвідом розв'язування задач. Таким чином, *проблема* в широкому розумінні – це пізнавальна суперечність, сформована в свідомості особистості, а в вузькому – прийняте студентом запитання чи завдання.

Суть проблемного навчання полягає в організації педагогом самостійної пошукової діяльності студентів, у процесі якої вони засвоюють нові знання, розвивають загальні здібності, дослідницьку активність і творчі вміння. При цьому процес навчання уподібнюється науковому пошукові і відображається в поняттях: проблема, проблемна ситуація, гіпотеза, засоби вирішення, експеримент, результати пошуку. На кожному із зазначених етапів викладач здійснює функцію управління процесом учіння і переведення студента з досягнутого рівня на вищий рівень пізнавальної самостійності, від звичайної активності (сприймання студентом пояснення викладача, засвоєння зразка розумової дії в умовах проблемної ситуації, виконання самостійної роботи) до творчої активності.

Головною особливістю проблемного навчання є цілеспрямоване використання педагогом проблемних ситуацій, які виникають поза його бажанням (об'єктивно), і ситуацій, створених ним спеціально.

У організації навчання на проблемній основі найскладнішим є питання створення передпроблемного і проблемного творчого клімату співробітництва викладача, групи, колективу, що дозволяє ефективно вносити проблемні ситуації у навчальний процес. Цей етап називається створенням творчих відносин між викладачем і студентами (педагогічні умови проблемного викладу матеріалу). Як показують дослідження, деякі викладачі з цією метою спочатку ставлять складне запитання, або подають серію запитань на основі описаної ситуації, або викладають загальну теорію у вигляді ідей та історії їх народження, або пропонують практичні ситуації для формування інтересу. Водночас при цьому узгоджується спільна діяльність викладача і студентів при високій самостійності останніх.

У загальному вигляді розв'язати проблемну ситуацію – це позбутися наявної суперечності шляхом перетворення ситуації (теоретично і практично), розв'язати проблему – відповісти на поставлене запитання, керуючись науковими методами.

Завдання стає пізнавальною проблемою, якщо воно потребує роздумів над проблемою, викликає пізнавальний інтерес у студентів, спирається на попередній досвід і знання.

Проблеми класифікують за галуззю і місцем виникнення; роллю в пізнавальному процесі; способом їх вирішення.

За галуззю і місцем виникнення розрізняють такі навчальні проблеми: предметні, міжпредметні, урочні, позаурочні.

Залежно від ролі в навчальному процесі проблеми поділяють на:

1) основні – на початку заняття викладач ставить основну проблему заняття (тему), яка активізує пізнавальну діяльність студентів щодо всього матеріалу заняття;

2) допоміжні – основна проблема інколи непосильна для самостійного розв'язання, тому викладач ділить матеріал на частини і ставить допоміжні проблеми.

Щодо способів розв'язання виділяють такі проблеми: фронтальні, групові, індивідуальні.

Важливий компонент проблемного навчання – проблемна ситуація, коли студент або колектив мають знайти і застосувати нові для себе знання чи способи дій. Проблемні ситуації створюють різними способами:

1) зіткнення студентів із життєвими явищами, фактами, які потребують теоретичного обґрунтування; зіткнення із зовнішніми невідповідностями між явищами викликає в студентів бажання пояснити їх, спонукує до активного засвоєння нових знань;

2) використання навчальних і життєвих ситуацій, які виникають під час виконання студентами практичних завдань, в яких вони самостійно доходять до висновків;

3) постановкою дослідницьких завдань студентам;

4) спонуканням студентів до аналізу фактів і явищ дійсності, зіткненнями їх з життєвими уявленнями і науковими поняттями про ці факти;

5) висуненням гіпотез і організацією їх дослідження;

6) спонуканням студентів до порівняння, зіставлення, протиставлення фактів, явищ, правил, дій, внаслідок яких виникають проблемні ситуації;

7) ознайомлення студентів із фактами.

Проблемне навчання – один із засобів розвитку розумових сил особистості, її самостійності та активності, творчого мислення; забезпечує міцне засвоєння знань, робить навчальну діяльність захоплюючою, оскільки вчить долати труднощі. Методика проблемного навчання – це спеціально створена система специфічних прийомів і методів, що сприяють самостійному добуванню знань, їх застосовування в прийнятті рішень нових пізнавальних і практичних задач, а не одержання знань у готовому вигляді,

вирішення задачі за зразком. Найбільш характерні для педагогічної практики типи проблемних ситуацій.

Перший тип: проблемна ситуація виникає при умові, якщо студенти не знають способів рішення поставленої задачі, не можуть відповісти на проблемне питання, дати пояснення нового факту в навчальній або життєвій ситуації.

Другий тип: проблемні ситуації виникають при зіткненні студентів з необхідністю використовувати раніше засвоєні знання в нових практичних умовах.

Третій тип: проблемна ситуація легко виникає в тому випадку, якщо є суперечність між теоретично можливим шляхом рішення задачі і практичною нездійсненністю вибраного способу.

Четвертий тип: проблемна ситуація виникає тоді, коли є суперечності між практично досягнутим результатом виконання навчального завдання і відсутністю у студентів знань для теоретичного обґрунтування.

Педагогічна проблемна ситуація створюється за допомогою активізуючих дій, запитань викладачів, які підкреслюють новизну, важливість, своєрідність, красу та інші якості пізнання.

Технології проблемного навчання передбачають наступні 4 основні етапи діяльності викладача: створення проблемної ситуації; завдання нового напрямку розв'язання; організація пошуку розв'язання; рефлексія.

У педагогічній літературі виділяють такі методичні прийоми створення проблемної ситуації:

- виявлення різних точок зору на одне і теж питання;
- створення викладачем протиріч;
- мотивація для розв'язання протиріч;
- організація протиріч в практичній діяльності студентів;
- розгляд якої-небудь задачі з різних позицій (наприклад, по професійному принципу: слідчий, економіст, психолог);
- спонукання студентів до порівняння, узагальнення, висновків у проблемній ситуації, співставлення фактів;
- постановка конкретних запитань, які сприяють узагальненню, обґрунтуванню, конкретизації, логіці міркування;
- висунення дослідницького завдання;
- висунення проблемної ситуації в умові задачі (наприклад, із недостатніми даними, з допущеними помилками);
- створення проблемної ситуації за допомогою обмеження часу її вирішення.

Отже, технологія проблемного навчання орієнтує студентів на розвиток розумових здібностей і на самостійність не тільки пізнання, але і на розвиток особистості, її індивідуальності і неповторності; в процесі навчання враховуються ціннісні орієнтації людини і структура її переконань. Технологію проблемного навчання доцільно використати на практичному занятті зі створення складної форми поверхні одягу засобами фактурного формоутворення.

Методичні рекомендації до проведення практичного заняття з теми «РОЗРОБКА СЕРІЇ ЕСКІЗІВ НОВИХ ФОРМ МОДЕЛЕЙ ОДЯГУ, ПРИПУСКАЮЧИ НЕКРОЄНІ ПОЛОТНА МАТЕРІАЛІВ»

Мета заняття: ознайомити студентів із особливостями створення об'ємно-просторової форми одягу з некроєного полотна матеріалу; навчити, застосовуючи різні графічні засоби і прийоми відображати складні форми одягу, створені з матеріалів із різними пластичними властивостями; розвивати творчі художні здібності студентів.

Завдання на самостійне опрацювання: вивчити необхідні теоретичні відомості, а також відповісти на контрольні запитання, які розміщені в кінці практичної розробки.

Оснащення навчальної діяльності студентів: ватман формату А4, простий олівець, гумка, кольорові олівці, акварельні або гуашеві фарби, палітра.

Теоретичні відомості

Одяг поділяється на *кроєний*, який складається з однієї або більше формоутворюючих деталей, що викроюють з певного матеріалу, та *некроєний*, який складається з одного цілого шматка матеріалу, а його об'ємну форму створюють драпіруванням, в'язанням або іншими способами.

Ідеальним прикладом одягу створеного на фігурі людини із цілого шматка тканини, є античний костюм стародавніх греків. Основними видами одягу чоловіків і жінок античної Греції були хітон і гіматій. Вони мали різне призначення, але при цьому однакову форму – і той і інший представляв собою прямокутник тканини, який драпірувався навколо фігури різноманітними способами залежно від характеру занять його власника і скріплювався на плечах спеціальними пряжками – аграфами.

Драпіровані некроєні форми костюма з цілого шматка тканини характерні й для Стародавнього Риму. Особливо це відноситься до верхнього одягу – тоги, що представляла собою найчастіше овальний шматок тканини з розмірами приблизно 6,0 м на 1,8 м. Мистецтво драпірування тоги було дуже непростим і цінувалося надзвичайно високо. Спосіб носіння тоги був таким же важливим предметом навчання, як і риторика. Тога була вираженням якостей її власника – по тому, як вона була задрапірована, судили про культуру, освіту, ступінь достатку і соціального становища. Тканина тоги утворювала цілий каскад складок, що йдуть у різних напрямках і створюють напрочуд гарний, завжди новий ритмічний лад.

Античний костюм і до наших днів залишається неперевершеним зразком драпірованого одягу, створеного методом наколювання цілого шматка тканини. Такого роду одяг не має швів, принцип утворення його форми – ліплення, укладання матеріалу на тілі з різним ступенем облягання, який залежить від пластичних властивостей тканини і напрямку ниток

основи. Якщо тканина розташована під кутом 45 градусів до ниток основи, вона забезпечує повне облягання форми, якщо ж тканина орієнтована по утку або основі, то вона створює непластичні форми з неповним приляганням. У останньому випадку, щоб домогтися заданої форми, тканину необхідно закладати в складки.

Проектування нових форм некроєного одягу передбачає вибір і аналіз пластичних властивостей матеріалів із різною фактурою. Здатність тканини утворювати пластичну форму костюма в значній мірі залежить від волокнистого складу і виду ткацького переплетення. Для створення ескізів студенти можуть обрати і відобразити тканину з будь-якими пластичними властивостями. Але відомо, що більш гармонійними є форми, створені м'якими тонкими тканинами, такими як натуральний шовк, вовна, льон і бавовна найтоншого виробітку. Саме ці тканини використовувалися в античному костюмі. При цьому створення форми некроєного одягу виконують поєднанням двох головних прийомів: вільне спадання матеріалу під дією власної сили тяжіння і закладання складок драпірування в певному порядку з їх подальшим закріпленням.

Для виконання серії ескізів нових форм моделей одягу, припускаючи некроєні полотна матеріалів, студентам необхідно розглянути всі випадки поведінки тканини в драпірованому некроєному одязі. Пластичні можливості тканини дають різні варіанти моделювання форми з цілого відрізу. Щоб вирішити, які моделі можна спроектувати з певної тканини, рекомендують закріпити тканину на фігурі або манекені й подивитися, в якому напрямі вона виглядає привабливіше. Якщо розташувати тканину таким чином, щоб нитка основи збігалася з вертикаллю костюма, то всі вертикальні утворення – різноманітні складки і зборки – будуть зберігати свою форму (рис. 3.37, а).

Тканина з вертикальним розташуванням по утку, тобто з поперечною орієнтацією, теж може зберігати вертикальність складок і зборок, але з меншою стійкістю, оскільки нитки утку мають більш слабкий натяг, ніж нитки основи, і, при розташуванні вертикально, провисають. Тому розташовувати тканину в поперечному напрямку при створенні вертикально побудованої форми доцільно тільки в разі необхідності, наприклад, якщо це продиктовано рисунком тканини.

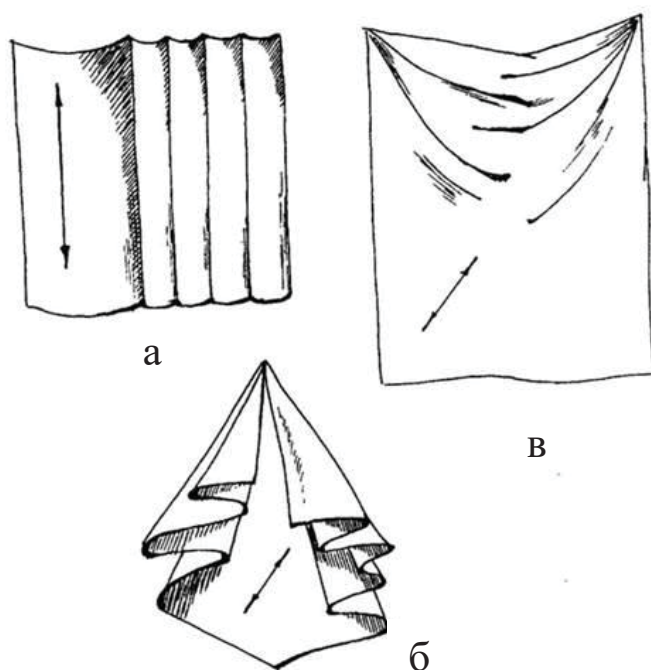


Рисунок 3.37. Способи утворення складок і драпіровок: а – стійкі складки; б – вузол складок-фалд; в – складки-драпірування

Якщо закріпити один із кутів прямокутного шматка і дати тканині можливість вільно спадати, то вийде вузол складок-фалд. Якщо ж закріпити лівий і правий кінці вільно спадаючої тканини, утворюються округлі складки-драпірування, спрямовані назустріч один одному (рис. 3.37, б, в).

Студенти мають враховувати, що форма одягу пристосована до складної форми людської фігури. У некроєному костюмі, утвореному з цілого шматка, вільне падіння тканини поєднується з драпіровками, закріпленими з двох сторін. Вільне падіння відбувається в тому випадку, коли тканина закріплена з одного боку, при цьому вона утворює добре оформлені вертикальні складки і в той же час облягає опуклі частини фігури. Вільне спадання тканини може утворюватися від будь-якого конструктивного пояса: плечового, грудного, талієвого, стегнового, колінного тощо.

Організація форми за допомогою драпіровок має більше обмежень. Найбільш зручна для їх утворення частина тіла – торс, розташовані нижче лінії талії, вони можуть ускладнювати рух людини, тому такий варіант їх komponування недоцільний.

Від лінії талії вгору можливі різні варіанти моделювання форми за допомогою прямо- і косо-направлених драпіровок, які, зазвичай, розташовують спереду і ззаду, у відповідності з симетричною будовою людської фігури.



Рисунок 3.38. Зображення складок і драпіровок

У своїх роботах К. Аксеонов пише, що «в першу чергу при малюванні драпірування намічаються основні градації, тобто освітлена і тіньова частина драпірування. Освітлена частина має градації півтонів, що переходять від світла до тіні. Тіньова частина форми драпірування має свої градації: власна тінь, рефлекс і падаюча тінь. Усі ці тони розподіляються в суворій відповідності з положенням і нахилом поверхні до джерела світла. Таким чином, визначаючи на поверхні драпірування, світло, півтон, власну тінь,

рефлекс і падаючу тінь, яку ми вирішуємо засобами тону, «ліпимо» об'єм і форму драпірування» (рис. 3.38).

Відображення формоутворення костюма з цілого шматка тканини за допомогою драпіровок цілком залежить від закономірностей будови фігури людини. З різноманіття варіантів такого моделювання можна виділити два можливі види драпіровок: опорні (закріплені з двох сторін) і опорно-вільні (закріплені з одного боку і вільно падаючи з іншого). Вони можуть бути симетричні і несиметричні, поздовжні, поперечні і діагональні – головним є те, що вони мають підкорятися тектоніці фігури, працювати на виявлення її краси і пропорційності, забезпечувати свободу її рухів.

Хід заняття

1. Ознайомитися з теоретичним матеріалом.
2. Розробити серію ескізів нових форм моделей одягу, припускаючи некресні полотна матеріалів. Ескізи моделей одягу повинні відображати різні види складок, зборок і драпіровок.
3. Оформити ескізи на папері формату А4 (4-5 моделей одягу розташувати на 1 аркуші). Приклади виконання роботи наведені на рис. 3.39, а, б.
4. Дати письмово відповіді на контрольні запитання.

Порядок оформлення звіту

1. Найменування і мета роботи.
2. Ескізи моделей одягу.
3. Відповіді на контрольні запитання.

Контрольні запитання

1. Історичні передумови створення одягу з цілого відрізу тканини.
2. Особливості створення об'ємно-просторової форми виробу з цілого відрізу тканини.
3. Особливості створення об'ємно-просторової форми одягу з використанням матеріалів із різними пластичними властивостями.
4. Способи утворення складок і драпіровок при роботі з цілим відрізом тканини.
5. Прийоми графічного відображення форми одягу, створеного з матеріалів із різними пластичними властивостями.

Література: 2; 3; 18; 33; 49; 68; 70; 72; 88.



а



б

Рисунок 3.39. Приклади ескізів нових форм моделей одягу, створених припускаючи некроєні полотна матеріалів:
а – перший варіант. Робота В. Шейко; б – другий варіант

Методичні рекомендації до проведення практичного заняття з теми «СТВОРЕННЯ ПРОЕКТУ МОДЕЛІ ОДЯГУ МЕТОДОМ НАКОЛЮВАННЯ»

Мета заняття: ознайомити студентів із особливостями створення проекту моделі одягу методом наколювання; навчити відтворювати об'ємно-просторову форму вихідної моделі одягу, отримувати розгортки та оформляти шаблони на модель; розвинути дослідницькі навички та конструкторські здібності; опанувати навички роботи з текстильними матеріалами для наколювання й інструментами.

Завдання на самостійне опрацювання: вивчити необхідні теоретичні відомості, а також відповісти на контрольні запитання, які розміщені в кінці практичної розробки.

Оснащення навчальної діяльності студентів: м'який кравецький манекен, тканина довжиною не менше 2,0 м із тектонічними властивостями, що дозволяють відтворити об'ємно-просторову форму вихідної моделі, тасьма шириною від 0,3 до 0,5 см у кількості 15,0 м для розмітки манекена, шпильки кравецькі, ножиці, сантиметрова стрічка, лінійка, ватман формату А4, калька, міліметровий папір, простий олівець, гумка, кольорова крейда.

Теоретичні відомості

На першому етапі створення проекту моделі одягу методом наколювання студенти отримують завдання від викладача (фотографію моделі одягу зі складною об'ємно-просторовою формою) і визначають особливості моделі, пропорційні відносини, ритмічну організацію, особливості фактури матеріалу та способи формоутворення.

На другому етапі студенти оцінюють тектонічні властивості матеріалів для найбільш точного відтворення форми моделі-аналога, обґрунтовують вибір схожих матеріалів для виконання наколювання, перевіряють природну здатність тканини до формоутворення.

На третьому етапі виконують технічний рисунок вихідної моделі (вид спереду та ззаду). Способи виконання:

- від руки на аркуші формату А4 за допомогою олівця і лінійки;
- на комп'ютері з використанням програм Coral Draw, Adobe Illustrator, AutoCAD.

Перед виконанням наколювання на манекені тасьмою намічають основні рівні та лінії:

- 1) центральні лінії пілочки (лінія півзаходу) і спинки;
- 2) лінії ширини спини і грудей;
- 3) лінію грудей;
- 4) лінію талії;
- 5) лінію стегон I;
- 6) лінію стегон II, яка розташована на 9 см нижче лінії талії;

- 7) лінію плеча і бічного шва;
- 8) лінію рельєфів, що виходять із плечової лінії;
- 9) лінію обхвату шиї;
- 10) лінію пройми;
- 11) лінію балансу пілочки, яку намічають на рівні грудей.

Для цього відстань між центром грудей і бічним швом потрібно розділити навпіл і з цієї точки опустити вертикаль. Між центрами грудей наколотися тасьму;

12) лінію балансу спинки, яку намічають на рівні талії. Для цього відстань між лінією рельєфу і бічним швом потрібно розділити навпіл і через цю точку по схилу провести лінію до рівня ширини спини (рис. 3.40).



а

б

в

Рисунок 3.40. Розмітка манекена перед наколюванням:

а – вид манекена спереду; б – вид манекена збоку; в – вид манекена ззаду.

На п'ятому етапі відтворюють форму вихідної моделі одягу методом наколювання з фотографуванням проміжних етапів виконання роботи. При виконанні наколювання необхідно звернути увагу на правильне розташування шпильок. При фіксуванні положення лінії півзаходу, середньої лінії спинки, бічних швів, виточок шпильки мають бути або горизонтально, або під невеликим кутом, вістря у згин, злегка захоплюючи тканину. По лініях пройми і горловини шпильки розташовують уздовж цих ліній.

Необхідно так закріплювати шпильки, щоб вони добре фіксували тканину і не ламали форму і лінію наколювання. Залежно від складності моделі наколювання можна виконувати як з цілого шматка, так і з декількох шматків. На отриманій моделі відзначають основні рівні (грудей, талії, стегон) і лінії: горловини, плечові, пройми, згинів і глибини складок, напрямок драпіровок, розташування декоративних елементів тощо.

На шостому етапі отримують розгортку муляжу шляхом його укладання та переведу ліній, зазначених на тканині, на кальку.

На сьомому етапі завершують оформлення шаблонів деталей на міліметровому папері або на кальці з зазначенням основних конструктивних рівнів, напрямку нитки основи. Перевіряють деталі на спряженість зрізів, технологічність.

На восьмому етапі в короткій, логічній формі формулюють основні результати роботи: оригінальність художнього образу моделі-аналога, адекватність відтворення об'ємно-просторової форми моделі, фактурних ефектів.

Хід заняття

1. Ознайомитися з теоретичним матеріалом.
2. Проаналізувати форми вихідної моделі одягу (рис. 3.41).
3. Вибрати текстильні матеріали для наколювання.
4. Розробити технічний рисунок моделі одягу (рис. 3.42).
5. Підготувати манекен до роботи.
6. Відтворити форму вихідної моделі одягу методом наколювання з фотографуванням проміжних етапів виконання роботи (рис. 3.43-3.45).
7. Отримати розгортки.
8. Оформити шаблони на модель (рис. 3.46).
9. Провести порівняльний аналіз форми вихідної і отриманої моделі.
10. Дати письмово відповіді на контрольні запитання.

Порядок оформлення звіту

1. Найменування і мета роботи.
2. Технічний рисунок вихідної моделі одягу.
3. Фотографії відтворення об'ємно-просторової форми вихідної моделі одягу методом наколювання.
4. Шаблони на отриману модель.
5. Відповіді на контрольні запитання.

Контрольні запитання

1. Основні етапи муляжування.
2. Особливості підготовки манекена для виконання наколювання.
3. Особливості отримання розгорток деталей одягу, виконаних методом наколювання, на площині.
4. Особливості створення об'ємно-просторової форми виробу з цілого шматка тканини.
5. Особливості виконання драпірування муляжним методом.
6. Особливості проектування рельєфів муляжним методом.
7. Особливості отримання деталей складної об'ємно-просторової форми методом наколювання.

Література: 3; 5; 18; 32; 33; 36; 49; 70; 72.

Приклади виконання завдань практичного заняття



а

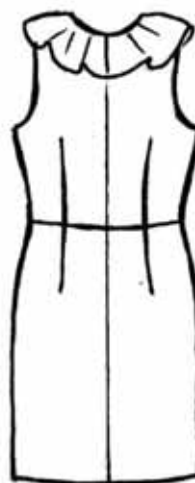


б

Рисунок 3.41. Фотозображення системи «фігура-одяг»:
а – вид спереду; б – вид ззаду



а



б

Рисунок 3.42. Технічний рисунок вихідної моделі-аналога:
а – вид спереду; б – вид ззаду



а

б

в



г



д

Рисунок 3.43. Етапи виконання наколювання переду моделі-аналога:
 а – визначення напрямку драпірування матеріалу
 для відтворення заданої форми; б – відпрацювання лінії горловини
 і формування ліній згинів складок лівої частини переду;
 в – формування ліній згинів складок правої частини переду;
 г – формування складок переду; д – формування волану горловини



а



б



в

Рисунок 3.44. Етапи виконання наколювання спинки моделі-аналога:
 а – визначення напрямку драпірування матеріалу для відтворення заданої форми; б – відпрацювання лінії горловини і формування ліній згинів складок спинки; в – формування волану горловини



а



б

Рисунок 3.45. Макет вихідної моделі, отриманий методом наколювання:
 а – вид спереду, б – вид ззаду

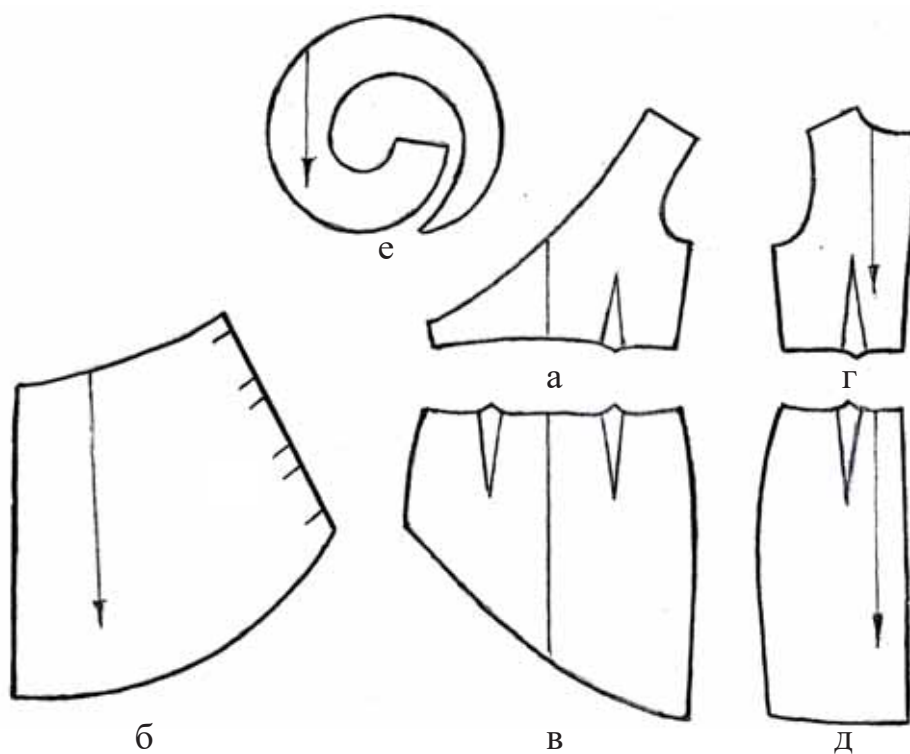


Рисунок 3.46. Шаблони деталей моделі-аналога:
 а – шаблон деталі верхньої частини переду;
 б – шаблон деталі нижньої правої частини переду;
 в – шаблон деталі нижньої лівої частини переду;
 г – шаблон деталі верхньої частини спинки;
 д – шаблон деталі нижньої частини спинки;
 е – шаблон волана горловини

Методичні рекомендації до проведення практичного заняття з теми «СТВОРЕННЯ СКЛАДНОЇ ФОРМИ ПОВЕРХНІ ОДЯГУ ЗАСОБАМИ ФАКТУРНОГО ФОРМОУТВОРЕННЯ»

Мета заняття: ознайомити студентів із особливостями створення складної форми поверхні одягу засобами фактурного формоутворення; навчити розробляти форму одягу заданої структури композиційно-конструктивними засобами формоутворення; розвинути дослідницькі навички та конструкторські здібності; опанувати навички роботи з текстильними матеріалами для наколювання й інструментами.

Завдання на самостійне опрацювання: вивчити необхідні теоретичні відомості, а також відповісти на контрольні запитання, які розміщені в кінці практичної розробки.

Оснащення навчальної діяльності студентів: м'який кравецький манекен, тканина довжиною не менше 3,0 м із тектонічними властивостями, що дозволяють відтворити об'ємно-просторову форму моделі, шпильки кравецькі, ножиці, сантиметрова стрічка, лінійка, ватман формату А4, простий олівець, гумка, кольорова крейда.

Теоретичні відомості

Аналіз робіт дизайнерів текстилю та одягу визначає актуальний напрям навчання студентів методам художнього моделювання одягу – застосування різноманітних засобів фактурного формоутворення. Цей напрям базується на створенні штучних фактур із текстилю, які є формоутворюючими для різних виробів, у тому числі й одягу. Формотворчий ефект досягається за рахунок зміни поверхні матеріалу засобами механічного впливу на текстильну поверхню.

Проведення практичного заняття передбачає створення проблемної ситуації та активну самостійну діяльність студентів у її розв'язанні. Це веде до розвитку навичок творчої навчально-пізнавальної діяльності, осмисленого і самостійного оволодіння знаннями.

У процесі розробки проекту складної форми поверхні одягу на початковому етапі студентам пропонують актуальну базову символ-форму, яка є основою для модифікаційно-варіативного розвитку структури моделі.

На цьому проектному етапі студентам необхідно розробити технічний рисунок моделі одягу складної форми і фактури поверхні, визначити особливості моделі, пропорційні відносини, ритмічну організацію, особливості фактури матеріалу та способи формоутворення.

Проблемна ситуація виникає при зіткненні студентів із необхідністю використовувати раніше засвоєні знання в нових практичних умовах. Від обраних методів та прийомів формоутворення буде залежати внутрішнє наповнення форми. Виникає дослідницьке пізнавальне завдання, для подолання якого студенти мають здобути нові знання або докласти

інтелектуальних зусиль. Проблемна ситуація, що усвідомлюється та приймається майбутніми вчителями до розв'язання, перетворюється у проблему. Суть проблемного навчання полягає в організації педагогом самостійної пошукової діяльності студентів. У процесі створення складної форми поверхні одягу студенти знаходять різні способи вирішення проблеми шляхом здогадки або висунення припущень, формулюють та доказують гіпотезу.



Рисунок 3.47. Приклади формоутворення текстильних фактур та варіант їх використання у формоутворенні одягу.

Для більш ґрунтовного аналізу фактур як засобу формоутворення текстильної поверхні необхідно детально розглянути три актуальні напрями.

Першим напрямом визначено формування фактур із суцільного текстильного полотна; їх умовно можна розділити на такі види як буфи (утворюються шляхом стягування тканини у заданому напрямі та рисунку, рис. 3.47), стягування (зборка паралельна, фігурна, по заданому контуру), складки (гофре, плісе, сольє, настрочування), виточки (прямі, овальні, фігурні).

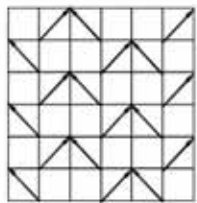
До другого напрямку належать фактури із нашивних елементів, серед них рюші (настрочені по прямому та криволінійному контуру), волани (настрочені по відкритому та закритому контуру), складки (настрочені односторонні, бантові, з перехватами).

До третього напрямку належать фактури зі вшивних елементів, утворених за рахунок конічного та паралельного розширення, напівоб'ємні геометричні елементи, об'ємні суцільнокроєні фактури тощо.

Найбільш поширеним засобом фактурного формоутворення у дизайнерів є фігурні буфи, виконані ручним способом за допомогою

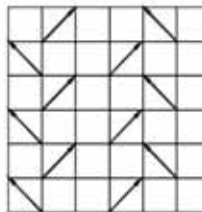
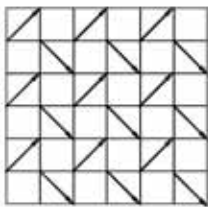
закріпок. Вони відрізняються великою різноманітністю фактур, які дають різні способи їх складання.

Процес формування фігурних буф починається з розмітки, що представляє собою сітку з осередками у вигляді квадратів. На базі виконаної розмітки наноситься схема (рис. 3.48), характерна для кожного певного виду буф, яка згодом буде визначати послідовність скріплення вершин квадратів згідно стрілкам.



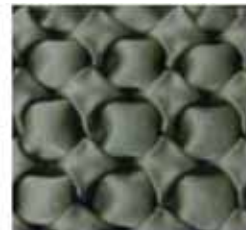
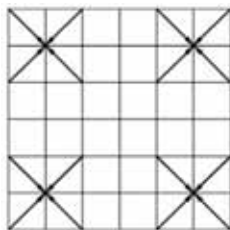
«Трикутники»

«Вафлі»

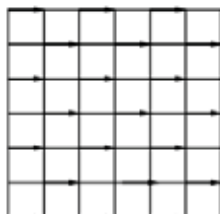


«Плетінка»

«Листя (колоски)»



скріплення з лицьового боку (буфи «Квіти»);
скріплення з виворітного боку (буфи «Квадрати + ромби»)



«Палички»

Рисунок 3.48. Варіанти схем розміток і зовнішній вигляд фігурних буф із текстильних матеріалів

Проектування форм одягу, різноманітних за заповненням, членуванням та варіативністю всередині конструкції, можливе завдяки використанню фактурного формоутворення як окремих текстильних фрагментів, так і базової форми.

При відтворенні складної форми поверхні одягу студенти можуть обирати будь-які напрями використання фактур та засоби виразності костюма. Наприклад, акцентування за допомогою фактур деталей чи частин форми, введення фактури в конструкцію і сприйняття останньої як частини конструкції, накладні фактурні елементи. Введення фактури в конструктивний устрій виробу сприяє експериментальній складовій процесу розробки формоутворення.

На наступному етапі розробки проекту складної форми поверхні одягу на м'якому кравецькому манекені студенти відтворюють форму поверхні одягу обраними засобами фактурного формоутворення, з фотографуванням проміжних етапів виконання роботи, та перевіряють правильність вирішення проблеми. Усвідомлення і вирішення проблемної ситуації відбувається за оптимальної самостійності студентів, але під загальним керівництвом викладача у ході спільної взаємодії.

На останньому етапі проекту студенти проводять порівняльний аналіз технічного рисунка моделі одягу складної форми вихідної і отриманої моделі; оцінюють основні результати роботи: оригінальність художнього образу моделі, відповідність відтворення об'ємно-просторової форми моделі, фактурних ефектів.

Вирішення проблемної ситуації може здійснюватися:

- самостійно (індивідуально);
- групами (на практичних заняттях);
- невеликими колективами по три-чотири особи.

Проблемне навчання є важливою складовою підготовки майбутніх учителів технологій, формує гармонійно розвинену творчу особистість, яка може логічно мислити, знаходити рішення в різних проблемних ситуаціях, систематизувати і накопичувати знання, здатна до високого самоаналізу та саморозвитку.

Хід заняття

1. Ознайомитися з теоретичним матеріалом.
2. Розробити технічний рисунок моделі одягу складної форми і фактури поверхні.
3. На м'якому кравецькому манекені відтворити складну форму поверхні одягу засобами фактурного формоутворення. Сфотографувати проміжні етапи виконання роботи. Приклади створення складної форми поверхні одягу засобами фактурного формоутворення наведені на рис. 3.49.
4. Провести порівняльний аналіз форми вихідної і отриманої моделі.
5. Дати письмово відповіді на контрольні запитання.

Порядок оформлення звіту

1. Найменування і мета роботи.
2. Технічний рисунок моделі одягу складної форми і фактури поверхні.
3. Фотографії відтворення складної форми поверхні одягу засобами фактурного формоутворення.
4. Відповіді на контрольні запитання.

Контрольні запитання

1. Дати визначення поняттю «фактурне формоутворення».
2. Особливості отримання деталей складної об'ємно-просторової форми методом наколювання.
3. Особливості отримання фактур із суцільного текстильного полотна.
4. Техніка виконання різних видів буф («трикутники», «вафлі», «плетінка», «колоски», «квіти», «ромби», «палички»).
5. Особливості отримання фактур із нашивних елементів.
6. Використання методу вставок для створення складної форми і фактури поверхні одягу.



Рисунок 3.49. Приклади створення складної форми поверхні одягу засобами фактурного формоутворення. Роботи М. Кісіль:

- а, в – утворення форми виробу за рахунок варіювання масштабу та ритму використовуваної фактури буф;
б – фактура із нашивних елементів.

Література: 11; 12; 18; 30; 32; 40; 49; 52; 63; 70; 71; 77; 88; 89.

3.8. Реалізація проектної технології навчання у процесі розробки колекції одягу

На сучасному етапі розвитку освіти постає проблема необхідності підготовки вчителів до використання проектних технологій, що є одним із шляхів підвищення професійної компетентності сучасного педагога та являється ефективним інструментарієм у процесі розвитку освіти, який повсякденно супроводжується введенням нових технологій та оновленням форм і методів організації навчання студентів вищої школи.

Проектна технологія є однією з інноваційних технологій навчання і виховання, яка поєднує теоретичні знання та їх практичне застосування для розв'язання конкретних життєвих чи професійних проблем.

Проектна технологія – це особистісно зорієнтована модель процесу дизайнерської підготовки, в основі якої лежить розвиток пізнавальних навичок, унікальності та самобутності кожного студента, його творчого мислення, пізнавальної самостійності, наполегливості, творчості, спрямованості на кінцевий результат, уміння самостійно конструювати свої знання й орієнтуватися в інформаційному просторі, що дозволяє будувати власну освітню траєкторію.

Сутність проектної технології полягає у функціонуванні цілісної системи дидактичних засобів (змісту, дослідницьких, пошукових, творчих за своєю суттю методів, прийомів тощо), що адаптує навчально-виховний процес до структурних і організаційних вимог навчального проектування.

Актуальність проектної технології у роботі з майбутніми вчителями технологій у дизайнерській підготовці зумовлена її основними завданнями, які полягають у тому, щоб навчити майбутнього вчителя самостійно здобувати знання та застосовувати їх для розв'язання нових пізнавальних і практичних завдань, сприяти розвитку комунікативних здібностей, розширити коло спілкування, прищепити уміння користуватися дослідницькими прийомами: збирати та аналізувати інформацію, робити висновки.

Проектне навчання зорієнтоване насамперед на самостійну навчально-трудова діяльність студентів: індивідуальну, парну або групову, яку студенти виконують протягом визначеного відрізка часу.

Метою проектної діяльності майбутніх учителів технологій є навчально-методичний проект, під яким розуміється самостійно розроблений методичний продукт від ідеї до її втілення, що має певну новизну, практичну значущість, виконаний під керівництвом викладача і поданий до захисту.

Основні етапи і зміст проектної роботи.

1. Організаційно-підготовчий етап передбачає формулювання мети й завдання проекту, обґрунтування його соціальної значущості, визначення теми проекту, розподіл завдань між учасниками проекту, обговорення методів дослідження.

2. Конструктивно-моделюючий етап містить аналіз вхідної інформації, пошук оптимального способу досягнення мети проекту, побудову алгоритму діяльності, покрокове планування роботи (складання ескізу, розробку конструкторсько-технологічної документації, добір матеріалів, добір інструментів та обладнання, вибір технології обробки деталей виробу, їх з'єднання, економічне та екологічне обґрунтування тощо).

3. Технологічний етап забезпечує виконання запланованих кроків (реалізація проекту), здійснення діяльності кожного учасника проекту згідно з планом роботи над проектним завданням.

4. Оцінно-результативний етап включає оформлення кінцевих результатів, підготовку та проведення презентації, «захист» проекту, аналіз результатів, коригування, оцінку якості проекту.

Для ефективного застосування проектних технологій у підготовці майбутніх учителів технологій варто дотримуватися таких педагогічних умов:

- значущість у дослідницькому і творчому плані проблеми та її усвідомлення учасниками навчально-виховного процесу;

- професійна спрямованість та реальність виконання запропонованих завдань (проекти мають бути пов'язані з майбутньою професійною діяльністю і мати практичне значення);

- структуризація змістової частини проекту (чітке планування етапів виконання проекту);

- самостійність студентів у виконанні проектів (важливо чітко встановити обсяг і зміст самостійної роботи кожного учасника проекту);

- використання дослідницьких методів;

- суб'єкт-суб'єктна взаємодія викладача та студента;

- ресурсно-диференційований підхід до використання проектних методик, що передбачає врахування можливостей викладача та рівня підготовленості й індивідуальних особливостей студентів;

- система контролю за виконанням проекту відповідно до складності завдань повинна бути методично обґрунтованою.

Виконання різноманітних проектів, максимально пов'язаних з життєвими ситуаціями, є найкращим способом привчання до самостійної праці, стимулює пізнавальний, емоційний і моторний розвиток, враховує потреби залежно від індивідуальних та вікових особливостей, зацікавлення, здібностей, дає змогу індивідуалізації та диференціації навчання, розвиває творче мислення, зміцнює в студентів пізнавальну мотивацію, інтегрує знання та життєвий досвід.

Для успішної професійної діяльності майбутньому вчителю технологій необхідно вміти проектувати навчально-виховний процес, моделювати і втілювати в життя соціально значимі проекти, знаходити нестандартні підходи у вирішенні професійних завдань.

Методичні рекомендації до проведення практичного заняття з теми «ПРОЕКТУВАННЯ КОЛЕКЦІЇ МОДЕЛЕЙ ОДЯГУ ПЕРСПЕКТИВНОГО НАПРЯМУ РІЗНОГО АСОРТИМЕНТУ»

Мета заняття: ознайомити студентів з етапами створення колекції моделей одягу, правилами та графічними прийомами виконання різних видів ескізів; набути навичок володіння композиційними засобами при розробці нових моделей одягу різних асортиментних груп, різного призначення для всіх гендерних груп у відповідності з перспективними тенденціями в моді; розвинути творчі художні здібності студентів.

Завдання на самостійне опрацювання: вивчити необхідні теоретичні відомості, а також відповісти на контрольні запитання, які розміщені в кінці практичної розробки.

Оснащення навчальної діяльності студентів: ватман формату А3 та А4, кольоровий папір або картон формату А3 та А4, простий олівець, гумка, кольорові олівці, акварельні або гуашеві фарби, палітра.

Теоретичні відомості

Мета навчального проектування полягає в створенні педагогом таких умов під час освітнього процесу, за яких формується індивідуальний досвід проектної діяльності студента. Навчальне проектування, перш за все, орієнтоване на самостійну діяльність студентів, технологія проектування передбачає розв'язання студентом конкретної проблеми, що потребує, з однієї сторони, використання різних методів, засобів навчання, а з іншої – інтегрування знань, умінь із різних галузей знань.

На практичному занятті з проектування колекції моделей одягу перспективного напрямку різного асортименту застосовано метод проектів.

Ефективність проектування забезпечується за умови правильної та послідовної, організаційно-спланованої роботи викладача та студента, в основі якої лежить логічна послідовність дотримання етапів виконання проектів: організаційно-підготовчого, конструктивно-моделюючого, технологічного та оцінно-результативного.

Етапи створення колекції моделей одягу

1. *Організаційно-підготовчий етап* проекту розпочинається з формування творчої концепції проектованої колекції моделей одягу.

Формування концепції проектованої колекції моделей одягу

Концепція визначає ціннісний, смисловий зміст проекту. Концептуальність проявляється не тільки в самих моделях, але і в створенні певного образу. Вона пов'язана не тільки зі світоглядом автора, але і з основними тенденціями розвитку проектної культури та суспільства в цілому.

Необхідно вибрати вихідні дані об'єкта проектування. Визначити особливості проектованої колекції відповідно до мети, призначення і виду.

Починаючи проектування одягу студенти мають чітко уявити собі, для кого призначений одяг, які потреби він повинен задовольняти. Разом із тим потрібно врахувати типологічні особливості споживачів.

На цьому етапі студенти мають зібрати матеріал про модні тенденції. Виконати графічні замальовки перспективних моделей одягу, аналогічних об'єкту проектування. Потім виконати графічні замальовки або дібрати фотозображення елементів, що характеризують модну тенденцію в розвитку асортименту, форми костюма, текстилю, кольору, аксесуарів. А також, визначити стильове рішення проекрованої колекції.

2. *Конструктивно-моделюючий етап* виконання проекту поєднує вибір джерела творчості та розробку фор-ескізів проекрованої колекції моделей одягу.

Вибір джерела творчості

Студенти довільно обирають джерело творчості на основі вивчення та аналізу творів мистецтва, науки, техніки, культури, з урахуванням модних тенденцій. Далі виконують графічні замальовки або добирають фотозображення джерела творчості: об'єктів природи, штучного середовища, історичного чи народного костюма тощо.

Студентам потрібно проаналізувати джерело творчості, а саме виявити форму та її пластичні властивості, пропорційні відносини, ритмічну організацію елементів форми, фактурні та колірні відносини тощо.

Обрати девіз колекції моделей, сформулювати словесний опис концептуальної ідеї колекції.

Розробка фор-ескізів проекрованої колекції моделей одягу

Фор-ескіз – це емоційне рішення первинних задумів форми виробу. У ньому автор визначає образність моделі, а також вирішує силует, пропорції, ритмічну організацію частин і елементів майбутніх моделей одягу, взуття, аксесуарів.

Фор-ескізи виконуються швидко, легко, без поєднання з конкретним матеріалом і уточнення конструкції зображуваного одягу. Цей вид ескізів є живим, безпосереднім зображенням костюма, гостро, навіть гіперболізовано виражає сутність художнього образу проектованих моделей або колекції.

Прийоми виконання фор-ескізів

Для графічної передачі фактур матеріалів (шкіри, хутра, текстильних матеріалів) використовуються різні прийоми виконання ескізів:

– промальовування ескізу голкою на білому папері, потім заливка аквареллю певної поверхні, робота воском;

– нанесення густотертих фарб (гуаш, темпера) на поверхню готових фактур матеріалів (тканина, шкіра), а потім їх віддруковування на паперовому ескізі;

– нанесення фарби губкою для отримання фактур м'яких ворсистих матеріалів;

– нанесення фарби на ескіз жорстким напівсухим пензлем для отримання різних варіантів жорстких і колючих хутряних фактур;

– нанесення нерозведеної гуаші на зволожений папір жорстким напівсухим пензлем для отримання м'яких ворсистих хутряних фактур і текстилю тощо.

Монотипія – вид графічного друку, при якому фарби вручну наносять на ідеально гладку поверхню, яка не вбирає вологу (скло, пластик або метал). На цю поверхню накладають аркуш паперу і щільно притискають до неї. У результаті виходять дивовижні колірні візерунки. Можна виконати весь ескіз у техніці монотипії, а можна тільки частину для отримання характерного ефекту.

Робота шпателем – простий спосіб роботи гуашшю і темперою, що дозволяє швидко показати основні форми зображуваних предметів. Фарбу розмішують на палітрі або склі, набирають шпателем, а потім наносять, як би втираючи, на папір або картон.

Робота пульверизатором – цей прийом дає дуже цікаві ефекти. Фарбу, розведену водою, заливають у пульверизатор і наносять на папір. Якщо частину ескізу прикрити трафаретами або якими-небудь предметами, то на прикриту поверхню фарба не потрапить. Накладення нових шарів фарби дозволяє домогтися ефекту глибини. Подібного ефекту можна домогтися, якщо наносити фарбу за допомогою поролонового тампона.

Фор-ескізи можна виконати в техніці колажу.

Необхідно розробити серію фор-ескізів костюмів-образів (6-8 фор-ескізів), використовуючи графічні замальовки джерела творчості, різні евристичні та комбінаторні методи творчості. При виконанні цього етапу слід звернути увагу на пошук оригінальних форм і фактурних рішень.

Студентам потрібно проаналізувати фор-ескізи за ступенем асоціативного зв'язку з першоджерелом. Вибрати 5-6 кращих фор-ескізів, найбільш відповідних концептуальній ідеї колекції моделей. Використати їх в якості вихідної інформації для подальшого опрацювання.

3. *Технологічний етап* проекту поєднує розробку творчих ескізів, багатофігурної композиції проектованої колекції моделей одягу, розробку технічних ескізів та вибір матеріалів моделей колекції.

Розробка творчих ескізів, багатофігурної композиції проектованої колекції моделей одягу

Подальший розвиток і уточнення первинних ідей відбувається в творчому або художньому ескізі. У *творчому ескізі* автор не тільки висловлює основну думку проектованого костюма, але і розповідає про втілення його в конкретному матеріалі, про те, як костюм виглядає на людині. Це досить докладний рисунок, у якому художник вирішує характер і пластику всіх формотворчих ліній (конструктивних та декоративних), загальний колірний стан, функцію моделі.

Творчий ескіз несе повну інформацію про форму костюма з різних точок зору, при цьому володіє достатньою художньою виразністю. Виконують творчі ескізи на папері або картоні більшого, ніж фор-ескізи, формату, що вимагає іншого образотворчого підходу. Художній ескіз, як правило, зображує не тільки сам проектований костюм, але і манеру його

носіння, а також необхідні аксесуари: головні убори, шарфи, взуття, рукавички, сумки тощо.

Студентам необхідно виконати творчі ескізи всіх моделей колекції (5-6 моделей). Об'єднати всі творчі ескізи в єдину багатофігурну композицію.

Для виконання цього етапу в якості образотворчого поля використовується папір різних сортів і відтінків кольорів або картон (формат А3). Можливе використання аркушів із різноманітними фактурами. Графічні матеріали та техніка вибирається автором відповідно до концепції колекції. Графіка, акварель, комп'ютерна обробка, колаж повинні бути спрямовані на те, щоб представити художній образ найвиразніше.

Розробка технічних ескізів моделей колекції

Технічний ескіз моделі являє собою рисунок виробу на умовно-типовій фігурі, з чітким визначенням усіх конструктивних особливостей моделі, з використанням сітки базисних ліній: шиї, грудей, талії, стегон, центральної осі. Це дозволяє зробити більш точний розрахунок розташування конструктивних швів, деталей, кишень тощо.

Технічний або робочий ескіз дає повне уявлення про композицію і конструкцію форми одягу. Цей ескіз завжди орієнтований на ту чи іншу пластику матеріалів, із яких задумана форма повинна бути виготовлена.

На цьому етапі студентам необхідно розробити технічні ескізи всіх моделей колекції у відповідності з такими умовами:

- дотримання пропорцій фігури (каноном є умовна фігура, у якої голова складає 1/8 всієї фігури – від верхівкової точки голови до стопи);
- опрацювання рисунка з урахуванням конструктивних ліній;
- обов'язкове зображення двох проєкцій кожної моделі з колекції на вигляді спереду та ззаду;
- наявність на ескізі всіх деталей і оздоблювальних строчок.

Способи виконання технічних ескізів:

- від руки на аркуші формату А4 за допомогою олівця і лінійки;
- на комп'ютері з використанням програм Coral Draw, Adobe Illustrator, AutoCAD.

Вибір матеріалів

Надається карта матеріалів для всіх моделей колекції.

Обґрунтовується вибір матеріалів з точки зору їх відповідності концепції колекції.

4. *Оцінно-результативний етап* виконання проекту передбачає проведення презентації («захист» проекту), аналіз результатів, оцінку якості проекту.

Оцінювання проекту включає такі аспекти: обґрунтування концепції проєктованої колекції моделей одягу, аргументованість вибору джерела творчості, практичну спрямованість і значущість виконаної роботи, об'єм і повноту розробок, виконання етапів проєктування, самостійність, закінченість, аргументованість запропонованих рішень, підходів, оригінальність теми, матеріального втілення і представлення проекту, якість оформлення проекту тощо. Оцінюється також доповідь, уміння вести

коректну аргументовану дискусію, відстоювати свою точку зору, ділові і вольові якості доповідача (відповідальне ставлення, прагнення до досягнення високих результатів, працьовитість, доброзичливість, контактність).

Хід заняття

1. Ознайомитися з теоретичним матеріалом.
2. Сформулювати концепцію проектованої колекції моделей одягу.
3. Вибрати джерело творчості.
4. Розробити серію фор-ескізів проектованої колекції моделей одягу з використанням технологічних методів творчості. Оформити фор-ескізи на папері формату А4 (6-8 фор-ескізів розташовують на 1 аркуші), рис. 3.50.
5. Розробити серію творчих ескізів, багатофігурну композицію проектованої колекції моделей одягу. Оформити ескізи на папері формату А3 (5-6 моделей розташувати на 1 аркуші), рис. 3.51.
6. Розробити технічні ескізи всіх моделей одягу. Оформити ескізи на папері формату А4 (5-6 моделей розташувати на 1 аркуші), рис. 3.52.
7. Розробити карту матеріалів для всіх моделей колекції. Зразки матеріалів з різними фактурами наклеїти на аркуш паперу формату А4, рис. 3.53.
8. Презентація колекції моделей одягу перспективного напрямку.
9. Дати письмово відповіді на контрольні запитання.

Порядок оформлення звіту

1. Найменування і мета роботи.
2. Графічні замальовки або фотографії джерела творчості.
3. Серія фор-ескізів проектованої колекції.
4. Багатофігурна композиція проектованої колекції моделей одягу в кольоровий графіці.
5. Технічні ескізи всіх моделей колекції.
6. Карта матеріалів для проектованої колекції моделей одягу.
7. Відповіді на контрольні запитання.

Контрольні запитання

1. Дайте визначення поняттю «колекція».
2. Схарактеризуйте типи колекцій.
3. Перелічіть види творчих джерел.
4. Назвіть прийоми роботи з джерелом творчості.
5. Схарактеризуйте засоби об'єднання виробів у колекціях.
6. Назвіть етапи створення колекції.
7. Назвіть відмінності «фор-ескізу» від творчого ескізу.
8. Назвіть відмінності технічного ескізу від творчого ескізу.

Література: 18; 32; 33; 35; 36; 39; 45; 66; 67; 69; 71; 72.

Приклади виконання завдань практичного заняття

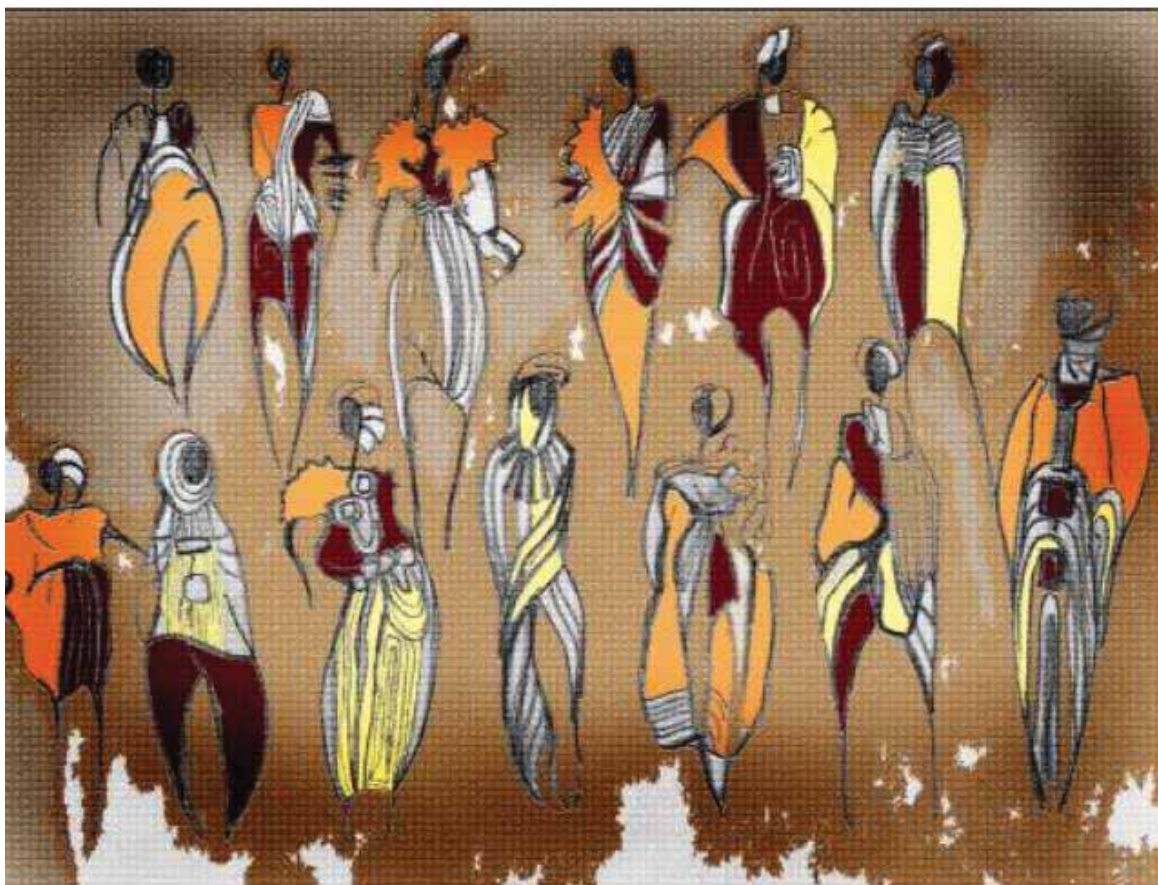


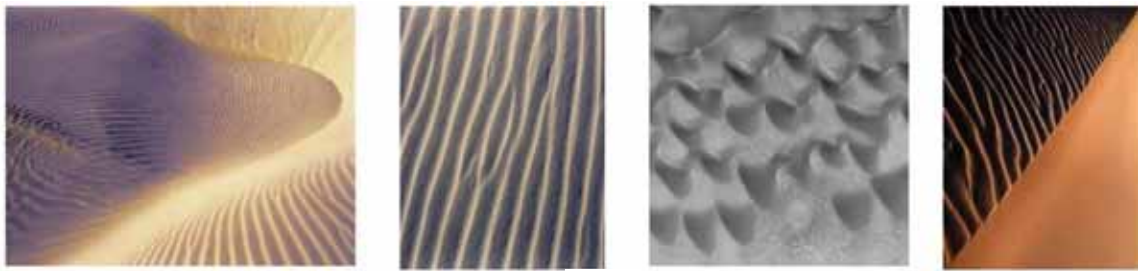
Рисунок 3.50. Серія фор-ескізів колекції «Марракеш»



Рисунок 3.51. Багатофігурна композиція колекції моделей «Марракеш»



Рисунок 3.52. Технічні ескізи моделей колекції «Марракеш»



а



б

Рисунок 3.53. Карта матеріалів колекції «Марракеш»:
 а – образ пустелі – джерело творчості фактурних ефектів;
 б – зразки матеріалів із різними фактурами

ПІСЛЯМОВА

Нагальною проблемою вищої педагогічної освіти є підготовка високопрофесійних педагогічних працівників, адже нова українська школа потребує вчителя нової формації, який володіє комплексними трудовими вміннями, естетичним смаком, розвинутими творчими здібностями, високим рівнем проектно-технологічної культури.

У навчально-методичному посібнику розкриті основні категорії методики навчання основ художнього проектування одягу: педагогічні технології, методи, форми та засоби. Матеріал посібника скомпоновано таким чином, що його можна використати як змістову основу освітнього компоненту для освітніх закладів різних типів, а також запропоновано методичні рекомендації щодо реалізації сучасних освітніх технологій у навчальному процесі.

Перший розділ «Організаційно-методичні засади навчання художнього проектування одягу» розкриває дидактичні та методичні аспекти процесу навчання художнього проектування одягу в сучасних умовах розвитку освітнього простору. У даному розділі визначено мету й завдання методики навчання художнього проектування одягу, а також проаналізовано методологічні підходи у контексті формування здатності до творчого художнього проектування одягу в майбутніх учителів технологій. Висвітлені сучасні методичні системи проектування швейних виробів. Здійснено аналіз форм навчання та особливостей організації навчального середовища для фахової підготовки вчителів технологій до навчання учнів художнього проектування одягу. Розглянута структура залікових кредитів для реалізації методики художнього проектування одягу складається з трьох змістових модулів («Взаємозв'язок декору та конструкції одягу», «Відображення геометричного виду форми одягу», «Сучасні тенденції проектування одягу»), що формують цілісну канву для освітнього компонента та можуть бути використані як окремі змістові модулі для навчальних дисциплін у ЗВО.

У другому розділі посібника «Навчальний контент основ художнього проектування одягу» визначено зміст освітнього компонента й запропоновано теоретичні основи композиції одягу та художньо проектної діяльності, які закладають підвалини для успішного формування у студентів здатності до творчого художнього проектування одягу, як складової проектно-технологічної культури. Розділ присвячений формуванню базових понять та умінь, розкриттю сутності основних напрямів навчання художнього проектування одягу. Поряд із цим матеріал, зібраний у цьому розділі, розкриває основні напрями діяльності дизайнера одягу та орієнтує молодь на багатогранність знань, комплекс навичок та особливості креативної професії. Навчальний контент основ художнього проектування одягу передбачає визначення взаємозв'язку декору та конструкції одягу, зокрема вивчення видів орнаментів та їх класифікацію; використання технології батик як засобу декорування одягу; реалізацію законів зорових

ілюзій у композиції костюма; застосування методів стилізації та трансформації історичного (народного) костюма в системі художнього проектування одягу, виконання просторово-композиційного макету моделі історичного (народного) костюма з паперу; аналіз сучасних тенденцій проектування одягу, моделювання одягу з використанням технологій сучасного формотворення, зокрема, фактурного формоутворення в текстилі; характеристику особливостей проектування колекцій одягу різних типів, вивчення етапів розробки колекції одягу, факторів її гармонізації та структури.

У третьому розділі «Технології навчання основ художнього проектування одягу» наведено комплекс педагогічних технологій навчання художнього проектування одягу, зокрема, розглянуто контекстну, мультимедійну, інтерактивну технології, технологію індивідуалізації та диференціації навчання, технології перевернутого та проблемного навчання, а також проектну технологію навчання. У розділі запропоновано систему різнорівневих завдань та розробок на базі сучасних методів навчання художнього проектування одягу для реалізації творчих ідей з метою формування умінь та здібностей (компетентностей) у ході проведення практичних занять, поточного та підсумкового контролю знань студентів тощо. Схарактеризовано інструменти, пристрої та матеріали, а також наведено рекомендації щодо організації та проведення практичних занять з художнього проектування одягу.

Змістові модулі, які формують освітній контент для забезпечення навчального процесу з основ художнього проектування одягу, можуть виступати окремими модулями, що стають доповненням до інших творчих професійно-орієнтованих навчальних дисциплін у навчальному процесі підготовки як майбутніх учителів трудового навчання та технологій, так і майбутніх викладачів закладів професійної освіти творчих професій. Саме фахова підготовка педагогічних кадрів до викладацької діяльності має поєднувати формування світоглядних позицій засобами мистецтва і визначення та усвідомлення його ролі в розвитку проектно-технологічної культури особистості, інтеграції психолого-педагогічної та професійно-практичної підготовки, організації неперервної освіти та самовдосконалення.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Абрамова О. В. Композиція костюма: Практикум: навч.-метод. посіб. 2-е вид. Кропивницький : ПП ЦОП «Авангард», 2017. 88 с.
2. Аксеонов К. Н. Рисунок. (В помощь начинающему художнику-оформителю). Москва : Плакат, 1987. 60 с.
3. Андросова Э. М. Основы художественного проектирования костюма: учеб. пособие для вузов. Челябинск : Медиа-Принт, 2004. 184 с.
4. Барканова С. О., Сафіна Л. А. Новые материалы или «умный текстиль» в дизайн-проектировании одежды. *Новые технологии и материалы легкой промышленности, том 2*. Казань : Издательство КНИТУ, 2014. С. 26–28.
5. Бердник Т. О., Неклюдова Т. П. Дизайн костюма. Ростов-на Дону : Феникс, 2000. 448 с.
6. Бердник Т. О. Основы художественного проектирования костюма и эскизной графики : учебн. пособие для студ. высш. и ср. спец. учеб. заведений. Ростов-на Дону : Феникс, 2007. 319 с.
7. Блейз А. М. История в костюмах от фараонов до денди. Москва : ОЛМА-Песс Экелибрис, 2002. 176 с.
8. Брун В., Тильке М. История костюма от древности до нового времени. Москва : ЭКМО, 1995. 462 с.
9. Буткевич Л. М. История орнамента : учеб. пособие. Москва : Владос, 2008. 272 с.
10. Выгонов В. В. Трехмерное оригами. Москва : Издательский Дом МСП, 2004. 128 с.
11. Гайдук Л. М., Васильева І. В. Сучасні технології моделювання і художнього оздоблення одягу. Київ : КНУТД, 2008. 129 с.
12. Гейл К., Каур Я. Мода и текстиль: рождение новых тенденций / пер. с англ. Т. О. Ежова / науч. ред. Т. В. Кулхаметова. Минск : Гревцов Паблицер, 2009. 240 с.
13. Гильман Р. А. Художественная роспись тканей: учеб. пособие для вузов. Москва : Владос, 2005. 159 с.: ил.
14. Голубева О. Л. Основы композиции. Москва : Изобразительное искусство, 2001. 120 с.: ил.
15. Гордон Л. Техника рисования фигуры человека в движении. Москва : ЗКСМО-пресс, 2000. 128 с.
16. Горина Г. С. Моделирование форм одежды. Москва : Легкая и пищевая промышленность, 1982. 184 с.: ил.
17. Гур'янова О. В. Формування творчої уяви та художніх здібностей у майбутніх учителів технологій. *Наукові записки КДПУ. Серія: Проблеми методики фізико-математичної і технологічної освіти* / ред. кол.: С. П. Величко та ін. Кропивницький : КДПУ ім. В. Винниченка, 2016. Вип. 10, ч. 2. С. 112–115.

18. Гусейнов Г. М., Ермилова В. В., Ермилова Д. Ю. и др. Композиция костюма: учеб. пособие для вузов. Москва: Академия, 2003. 432 с.: ил.
19. Давыдов С. Батик. Энциклопедия. Техника, приемы, изделия. Москва : АСТ-ПРЕСС КНИГА, 2005. 184 с.
20. Ермилова В. В., Ермилова Д. Ю. Моделирование и художественное оформление одежды: учеб. пособие для студ. учреждений сред. проф. образования. Москва: Мастерство; Академия; Высшая школа, 2001. 180 с.
21. Етапи художньо-конструкторської діяльності старшокласників. URL: <https://xreferat.com/71/4225-1-etapi-hudozhn-o-konstruktors-ko-d-yal-nost-starshoklasnik-v.html> (дата звернення: 02.09.2019).
22. Зимогляд Н. Аналіз змісту сучасних методичних систем навчання проектування швейних виробів. *Проблеми інженерно-педагогічної освіти* : зб. наук. пр., Укр. інж.-пед. акад. Харків, 2011. Вип. 32–33. С. 49–57.
23. Зорові ілюзії в одязі. URL: http://dn.khnu.km.ua/dn/k_default.aspx?M=k0330&T=01_3&lng=1&st=0 (дата звернення: 15.02.2019).
24. Інтерактивні технології навчання, їх сутність і класифікація. URL: http://ito.vspu.net/ENK/2015-2016/ikt_magistri/lections/Lek-4.pdf (дата звернення: 15.02.2019).
25. Касьян Т. К. Батик : навч.-метод. посіб. до вивчення курсу «Батик» із дисципліни «Декоративно-прикладне мистецтво» з практикумом у навчальних майстернях для студентів IV курсів у галузі знань 0202 – Мистецтво за напрямом підготовки 6.020205 – Образотворче мистецтво. Черкаси : Вид. від. ЧНУ імені Богдана Хмельницького, 2011. 68 с.
26. Килошенко М. И. Взаимовлияние тела и моды. *Мода и дизайн: Исторический опыт – новые технологии*. СПб.: СПГУТД, 2001. С. 14–16.
27. Кісіль М. В. Макетування в дизайні одягу: навчально-методологічний аспект. *Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв*. Харків : 2011. № 10. С. 39–41.
28. Кісіль М. В. Розробка форми одягу заданої структури композиційно-конструктивними засобами формоутворення. *Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв* : зб. наук. пр. / за ред. В. Я. Даниленка. Харків : ХДАДМ, 2010. С. 39–41 (Мистецтвознавство №1).
29. Кісіль М. В. Фактурне формоутворення в сучасному дизайні одягу. *Теорія та практика дизайну*. 2016. Вип. 9. С. 90–96.
30. Кісіль М. В. Фактурне формоутворення в текстилі: актуальні напрямки та перспективи використання в дизайні одягу. *Вісник ХДАДМ*: зб. наук. пр. / за ред. В. Я. Даниленка. Харків: ХДАДМ, 2012. С. 22–24 (Мистецтвознавство: № 8)
31. Клайв Эдвардс. Как читать орнамент. Интенсивный курс по текстильному дизайну. / пер. А. А. Давыдовой. Москва : Рипол-Классик, 2011. 256 с.

32. Козлова Т. В. Костюм. Теория художественного проектирования: учебник для вузов / при участии Е. А. Заболотской (часть VI), Е. А. Рыбкиной (VIII). Москва : МГТУ им. А. Н. Косыгина, 2005. 380 с.
33. Козлова Т. В., Рытвинская Л. Б., Тимашова З. Н. Моделирование и художественное оформление женской и детской одежды: учеб. для сред. спец. учеб. заведений, 2-е изд., перераб. и доп. Москва : Легпромбытиздат, 1990. 320 с.
34. Колосніченко М В., Процик К. Л. Мода і одяг. Основи проектування та виробництва одягу.: навч. посіб. Київ : КНУТД, 2011. 238 с.: іл.
35. Косяк І. В. Взаємодія механізму творчості та сучасних методів проектування в дизайні одягу. *Наукові записки. Вип. 7. Серія: Проблеми методики фізико-математичної і технологічної освіти.* Частина 1. Кіровоград : РВВ КДПУ ім. В. Винниченка, 2015. С. 78–81.
36. Кузьмичев В. Е. Практикум по моделированию и конструированию одежды: учеб. пособие / под ред. В. Е. Кузьмичева. Иваново : ИВГПУ, 2014. 576 с.
37. Кушнарьова Н. М. Підготовка майбутніх учителів технологій до розвитку технічного мислення школярів у процесі конструювання та моделювання швейних виробів : автореф. дис. ... канд. пед. наук : 13.00.02 / Полтав. нац. пед. ун-т ім. В. Г. Короленка. Полтава, 2017. 20 с.
38. Лоренц Н. Ф. Орнамент всех времен и стилей. Том 1. Огюст Расине. Москва : Эксмо, 2010. 296 с.
39. Малинська А. М., Пашкевич К. Л., Смирнова М. Р., Колосніченко О. В. Розробка колекцій одягу: навч. посіб. Київ : ПП «НВЦ «Профі», 2014. 140 с.
40. Маркелова И. Д. Пространственно-геометрическое формообразование в костюме : дис. ... канд. техн. наук : 17.00.06. Москва, 2005. 188 с.
41. Матвієнко С. І. Методичні матеріали до лабораторного практикуму навчальної дисципліни «Художня праця та основи дизайну» / уклад.: С. І. Матвієнко, Т. Г. Коломоець, О. В. Лісовець. Ніжин : Вид-во НДУ ім. М. Гоголя, 2016. 119 с.
42. Медведева Т. В. Художественное конструирование одежды: учеб. пособие. Москва : ИД «ФОРУМ»: ИНФРА-М, 2009. 480 с.
43. Мерцалова М. Н. Костюм разных времен и народов. Т.1. 2-е изд., с доп. и изм. Москва : Академия моды, 1993. 543 с.: ил.
44. Мерцалова М. Н. История костюма. Очерки истории костюма. Москва : Би 2000. 195 с.
45. Метод проектів URL:<https://pedkab.wordpress.com/2013/01/28/метод-проектів/> (дата звернення: 10.11.2019).
46. Михайленко В. Є., Яковлев М. І. Основи композиції. Геометричні аспекти художнього формотворення. Київ : Каравела, 2004. 304 с.
47. Нан Д. История костюма 1200 – 2000. Москва : Астрель, АСТ 2003. 342 с.

48. Плаксина Э. Б., Михайловская Л. А., П.Попов В. П. История костюма. Стили и направления: учеб. пособие для студ. сред. и проф. образования. 3-е изд. Москва : Академия, 2008. 224 с.: цв. ил.
49. Николаева Т. В. Тектоника формообразования костюма: учеб. пособие. Киев: Аристей, 2005. 224 с.: ил.
50. Носаченко Т. Б. Формування у студентів дизайнерських умінь засобами паперопластики. Київ :ПП «Рідна школа», 2012. № 11. С. 56–59.
51. Оздоблення і художнє оформлення текстильних матеріалів у одязі URL:
https://knowledge.allbest.ru/manufacture/2c0b65635b2bd78a5c43a89421216d37_1.html (дата звернення: 10.09.2019).
52. Орлова Н. С. Реалізація перспективних методів макетування та формоутворення одягу на заняттях із технологій у старшій школі. *Витоки педагогічної майстерності*: Полтав. нац. пед. ун-т імені В.Г. Короленка. Вип. 24. Серія «Педагогічні науки». Полтава : 2019. С. 160–163.
53. Орлова Н. С. Розвиток творчих здібностей студентів у процесі навчання художнього проектування одягу. *Наукові записки. Вип. 182. Серія: Педагогічні науки*. Кропивницький : РВВ ЦДПУ ім. В. Винниченка, 2019. С. 227–230.
54. Орлова Н. С. Художньо-технологічні методи навчання проектування швейних виробів майбутніх викладачів спеціальних дисциплін. *Збірник наукових праць «Вісник Глухівського національного педагогічного університету імені Олександра Довженка»*. Педагогічні науки. Випуск 1 (36). Глухів : ГНПУ, 2018. С. 140–148.
55. Орнаменты народов мира: практ. пособие / сост. сопроводит. текст : С. Ю. Афонькиной, Е. Ю. Афонькиной. Санкт-Петербург : Кристалл, 1998. 272 с., ил.
56. Орнамент стиля Модерн / сост. В. И. Ивановская. Харків : Издательство: В. Шевчук, 2007, 176 с.
57. Особливості зображення оздоблення та поверхні матеріалу для художньо-декоративної виразності ескізу моделі одягу. URL:
http://dn.khnu.km.ua/dn/k_default.aspx?M=k1218&T=06&lng=1&st=0 (дата звернення: 25.10.2019).
58. Ортинський В. Л. Педагогіка вищої школи. URL:
<http://westudents.com.ua/glavy/50386-32-zagalna-harakteristika-form-organizatsnavchannya-u-vischy-shkol.html> (дата звернення: 21.10.2019).
59. Пармон Ф. М. Композиция костюма. Одежда, обувь, аксессуары: учеб. для вузов. Москва : Издательство «Триада Плюс», 2002. 312 с.
60. Пармон Ф. М., Кондратенко Т. П. Рисунок и графика костюма: учеб. для вузов. Москва : Легпромбытиздат, 1987. 208 с.
61. Педагогічне керівництво образотворчою діяльністю школярів: Курс лекцій для студ. худ.-графічних факультетів пед. ін-тів і ун-тів: навч. посіб. Ів.- Франківськ : Прикарпатський ун-т ім. В. Стефаника, 1992. 208 с.

62. «Перевернутий клас» – найвідоміша модель змішаного навчання
URL: https://chemeducation.pnu.edu.ua/wp-content/uploads/sites/14/2019/11/Лекція_7.pdf (дата звернення: 18.10.2019).
63. Плешкова И. С. Концептуальное направление в дизайне одежды XX – начала XXI века : автореф. дис. ... канд. искусствоведения : 17.00.06 «Техническая эстетика и дизайн» / С.- Петерб. гос. у-т техн. и диз. Санкт-Петербург : 2010. 31 с.
64. Попович М. В. Національна культура і культура нації. Київ : Т-во «Знання» України, 1991. 64 с.
65. Пригодій А. В. Дослідження методики навчання учнів конструюванню об'єктів з паперу. *Вісник Чернігів. держ. пед. ун-ту імені Т. Г. Шевченка. Вип. 37. Серія: Педагогічні науки*: зб. Чернігів : 2006. №37. С. 101–105.
66. Проектування художніх (промислових) систем одягу. URL: http://dn.khnu.km.ua/dn/k_default.aspx?M=k1152&T=07&lng=1&st=0 (дата звернення: 15.07.2019).
67. Проектування художньої системи «колекція». URL: <http://www.edudirect.net/sopids-1583-19.html> (дата звернення: 17.09.2019).
68. Робота в матеріалі. Моделювання одягу методом наколювання цілого відрізу тканини. URL: http://dn.khnu.km.ua/dn/k_default.aspx?M=k1220&T=02_1&lng=1&st=0 (дата звернення: 15.12.2019).
69. Рачинская Е. И., Сидоренко В. И. Моделирование и художественное оформление одежды. Ростов н/Д. : Феникс, 2002. 608 с.
70. Рывтинская Л. Б. Основы формообразования костюма (архитектоника) : учеб. пособие. Москва : Альфа, 2006. 72 с.: ил.
71. Савенко І. В. Методика навчання вчителя технологій основ дизайну. Полтава : ПП «Аструя», 2017. 340 с.
72. Сафина Л. А., Тухбатуллина Л. М., Хамматова В. В. Дизайн костюма. Ростов н/Д : Феникс, 2006. 390 с.
73. Сидоренко В. И. История стилей в искусстве и costume. Ростов н/Д: Феникс, 2004. 480 с. (Серия «Среднее профессиональное образование»).
74. Синиця М. О. Використання мультимедійних технологій у навчальному процесі ВНЗ як засіб формування педагогічних знань. Професійна педагогічна освіта: становлення і розвиток педагогічного знання: монографія / за ред. проф. О. А. Дубасенюк. Житомир : Вид-во ЖДУ ім. І. Франка, 2014. С. 418–438.
75. Степанова А. П. Теория орнамента : учеб. пособие. Ростов н/Д. : Феникс, 2011. 149 с.: ил. (Высшее образование).
76. Степучев Р. А., Бесчастнов Н. П. Методы графической подачи моделей одежды. Москва : МТИ, 1985. 256 с.
77. Терская Л. А. Определение параметров процесса формирования фигурных буф. *Территория новых возможностей. Вестник ВГУЭС*. 2015. №1(28). С. 80–84.

78. Технології контекстного навчання URL: https://stud.com.ua/88192/pedagogika/tehnologiyi_kontekstnogo_navchannya (дата звернення: 17.09.2019).
79. Фернандес Анхель, Габриэль Мартин Ройг, Анна Бил. Рисунок для модельеров. Москва : Арт-Родник, 2007. 194 с.: ил.
80. Фокина Л. В. Орнамент: учеб. пособие. 3-е изд., перераб. и доп. Ростов н /Д : Феникс, 2005. 176 с. и цв. ил. (Серия «Высшее образование»).
81. Фурса О. О. Організація навчально-виховного процесу у мистецькому коледжі: метод. рекомендації. Київ, 2005. 58 с.
82. Фурса О. О. Тенденції розвитку дизайн-освіти в теорії і практиці профільних вищих навчальних закладів. *Педагогічний процес: теорія і практика*. 2013. Вип. 3. С. 172–180.
83. Швець О. М. Види художньої діяльності з паперу. Запоріжжя, 2003. 71 с.
84. Шевченко А. І. Методика навчання художнього проектування майбутніх фахівців з дизайну : дис. ... канд. пед. наук : Київ : НПУ імені М. П. Драгоманова, 2017. 351 с.
85. Школа рисования : Стили в искусстве. Орнаменты и декоративные мотивы / отв. ред. Т. Граблевская. Москва : АСТ: Астрель, 2006. 320 с.: ил.
86. Ягоднікова В. В. Інтерактивні форми і методи навчання у вищій школі: навч.-метод. посіб. Київ : ДП «Вид. дім «Персонал», 2009. 80 с.
87. Якушева М. С. Трансформація природного мотива в орнаментальную декоративную форму. Москва : Издательство: МГХПУ им. С. Г. Строганова, 2011. 256 с.
88. Amaden-Crawford C. The art of fashion draping. New York: Fairchild Publication, 2001. 96 p.
89. Wolff Colette. The Art of Manipulating Fabric. New York: Krause Publications, 2000. 290 p.

ТЕРМІНОЛОГІЧНИЙ СЛОВНИК

Ансамбль (від фр. ensemble – разом) – набір елементів одягу для певного випадку, які ретельно підібрані за кольором, фактурою матеріалів, оздобленням тощо.

Антропоморфологічні характеристики споживача – інформаційні ознаки, що кількісно та якісно характеризують зовнішню форму тіла людини; до антропоморфологічних характеристик споживача відносяться форма тіла та кольоровий тип зовнішності.

Асортимент одягу (від фр. assortiment – підбір, від дієслова assortar – підбирати, сортувати) – це сукупність виробів різних видів та призначення, які випускаються промисловістю для задоволення потреб населення; до поняття «асортимент» включають також склад та співвідношення окремих видів виробів у загальному випуску продукції, підбір їх по кількості і сортам, розмірам, зовнішньому оздобленню, матеріалам та іншим ознакам.

Гардероб – приміщення для зберігання одягу та переодягання; шафа для зберігання одягу; сукупність наявного у людини одягу або його частини, наприклад, курортний гардероб, вечірній гардероб тощо.

Гарнітур (від фр. garniture, нім. garnitur – комплект) – набір предметів одягу, об'єднаних спільністю стилю, кольору, матеріалу, оздоблення тощо; гарнітур поєднує предмети білизни, корсетні вироби, пляжний одяг тощо.

Засоби навчання – засоби, що включають великий обсяг навчального обладнання, яке використовується у системі пізнавальної діяльності (книги, картини, зошити, письмове обладнання, технічні засоби навчання тощо).

Кольорознавство – аналіз процесу сприйняття і розрізнення кольору на основі систематизованих знань з фізики, фізіології й психології.

Комбінаторика – метод формоутворення, який ґрунтується на використанні варіантної зміни просторових структур задля досягнення необхідних експлуатаційних характеристик, гармонічної цілісності форми виробу, що підлягає розробленню.

Компетентність – динамічна комбінація знань, умінь та практичних навичок, способів мислення, професійних, світоглядних та громадянських якостей, морально-етичних цінностей, яка визначає здатність особи успішно здійснювати професійну та подальшу навчальну діяльність і є результатом навчання на певному рівні вищої освіти.

Компетенція – суспільно визначений рівень знань, умінь, навичок, ставлень у певній сфері діяльності людини.

Комплект – відкритий комплекс одягу з взаємозамінних елементів, для якого характерна багатошаровість при самостійності кожного виробу; комплект припускає можливість заміни речей в залежності від ситуації; одяг та предмети в комплекті пов'язані між собою стильовою єдністю художнього рішення форми.

Композиція (від лат. compositio – складаю) – матеріально-просторове рішення виробу, процес гармонізації його форми, коли визначаються і

доводяться до єдності всі характеристики форми: розміри, пропорції, ритмічна структура, фактура, колір тощо.

Кутюр'є (від фр. *couturier* – кравець, закрійник) – кравець-художник, художник-модельєр – творець високої моди. Кутюр'є з'явилися наприкінці XIX ст. у Франції. З 1910 р. кутюр'є називають тільки членів Синдикату високої моди, який розташовано у Парижі. Засновником професії вважають Чарльза Фредеріка Ворта. У різні часи законодавцями моди були: Поль Пуаре, Коко Габріель Шанель, Крістіан Діор, Ів Сен Лоран, Джані Версаче та інші.

Майстер-клас – особлива форма навчального заняття, яка побудована на практичних діях показу і демонстрації творчого вирішення певної пізнавальної і проблемної педагогічної задачі.

Методи навчання – упорядковані способи діяльності викладача й студента (вчителя й учня), спрямовані на ефективне розв'язування навчально-виховних завдань.

Методика – сукупність взаємозв'язаних способів та прийомів доцільного проведення будь-якої роботи; вчення про методи викладання певної науки, предмета.

Модельєр (від фр. *modeleur*) – фахівець із виготовлення моделей, експериментальних зразків виробів (наприклад, одягу, взуття, головних уборів, зачісок тощо), що визначає образ і стиль, загальне конструктивне рішення, знаходить нові технологічні рішення, обирає колір і матеріали, розробляє декор, аксесуари та доповнення; виділяють художників-модельєрів і модельєрів-конструкторів.

Перед – передня деталь швейного виробу з розрізом згори або без нього (ДСТУ 3023 – 91). Перед – основна деталь плечового не розстібного одягу, яка покриває передню, бічну частину тулуба (ліву та праву) та ноги, з розрізом, який доходить до низу виробу або без нього; перед може бути суцільнокрійним чи складатися з частин і бути з кокеткою, рельєфами тощо.

Пілочка – передня деталь швейного виробу з розрізом згори донизу (ДСТУ 3023 – 91). Пілочка – основна передня деталь розстібного плечового одягу, яка покриває ліву (праву) частини передньої, бічної частини тулуба та ніг, з розрізом, який доходить до низу виробу; пілочка може бути суцільнокрійною чи складатися з частин і бути з кокеткою, відрізним бочком тощо.

Полотнище спідниці – деталь швейного виробу, передня та (або) задня, що вкриває нижню частину тулуба і ноги (ДСТУ 2023 – 91).

Проектування – комплекс робіт із створення нового зразка виробу, що включає передпроектні дослідження, створення ескізів моделей, розрахунки і побудову креслень конструкцій, виготовлення первинних зразків і їх обробку; при цьому мають бути максимально використані останні досягнення науки, техніки і прикладного мистецтва, вибрані оптимальні конструктивні і композиційні рішення, що забезпечують високі естетичні і утилітарні властивості виробів.

Рукав – деталь швейного виробу, що вкриває руку (частково чи повністю).

Спинка – задня деталь швейного виробу (ДСТУ 2023 – 91). Спинка – одна з основних деталей плечових виробів, що обмежена зверху зрізом горловини спинки і плечовими зрізами, а з боків проймою й бічними зрізами; спинка може бути суцільнокрійною або складатися з частин і членуватися рельєфами, середнім швом, швом кокетки тощо.

Стиль одягу – певна акцентованість ансамблю (костюму в широкому сенсі), продиктована такими ознаками (або їх сукупністю): віком, статтю, професією, соціальним статусом, приналежністю до субкультури, особистим смаком людини, епохою життя суспільства, національністю, релігійною приналежністю, доречністю, функціональністю, способом життя та індивідуальними особливостями; існує безліч стилів, проте основними вважаються: класичний, романтичний, спортивний, фольклорний, авангардний.

Творчість – діяльність людини, спрямована на створення якісно нових, невідомих раніше духовних або матеріальних цінностей (нові твори мистецтва, наукові відкриття, інженерно-технологічні, управлінські чи інші інновації тощо); необхідними компонентами творчості є фантазія, уява, психічний зміст якої міститься у створенні образу кінцевого продукту (результату творчості).

Художня виразність – сукупність властивостей, які дають можливість відрізнити товар від багатьох подібних за зовнішньою формою.

Наукове видання

ОРЛОВА Наталія Станіславівна

**ОРГАНІЗАЦІЙНО-МЕТОДИЧНІ ОСНОВИ НАВЧАННЯ
ХУДОЖНЬОГО ПРОЕКТУВАННЯ ОДЯГУ**

Навчально-методичний посібник

Відповідальний редактор Т.М. Борисова
Дизайн та комп'ютерна верстка О.В. Перехрест

Підписано до друку 29.05.2020 р.
Формат 60x84/16. Папір офсетний. Гарнітура Times.
Друк різнографічний. Умовн. друк. арк. 11,34.
Наклад 300 шт. замовлення 2020-13

Видавництво ПП «Астрая»
36014, м. Полтава, вул. Шведська, 20, кв. 4
Тел.: +38 (0532) 509-167, 611-694
Email: astraya.pl.ua@gmail.com, веб-сайт: astraya.pl.ua
Свідоцтво суб'єкта видавничої справи ДК № 5599 від 19.09.2017 р.

Друк ПП «Астрая»
36014, м. Полтава, вул. Шведська, 20, кв. 4
Тел.: +38 (0532) 509-167, 611-694
Дата державної реєстрації та номер запису ЄДР
14.12.1999 р. № 1 588 120 0000 010089