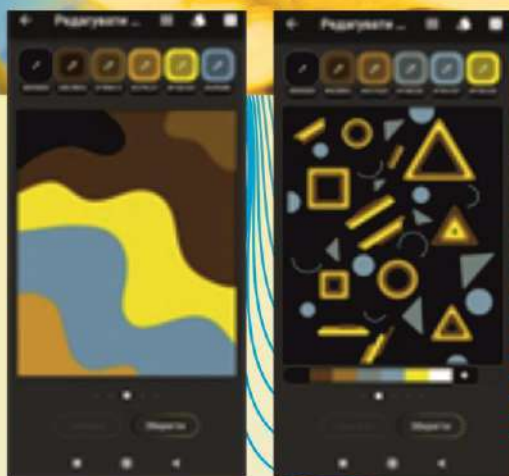


ОСНОВИ КОМПОЗИЦІЇ



Лабораторний практикум
для здобувачів першого (бакалаврського) рівня вищої освіти
спеціальності «Технології легкої промисловості»

Хмельницький національний університет

ОСНОВИ КОМПОЗИЦІЇ

*Лабораторний практикум
для здобувачів першого (бакалаврського) рівня вищої освіти
спеціальності 182 «Технології легкої промисловості»*

*Затверджено на засіданні
кафедри технології
і конструювання швейних виробів.
Протокол № 9 від 17.05.2023*

Хмельницький 2023

Основи композиції : лабораторний практикум для здобувачів першого (бакалаврського) рівня вищої освіти спеціальності 182 «Технології легкої промисловості» / С. Г. Кулешова. Хмельницький : ХНУ, 2023. 72 с.

Укладач: Кулешова С. Г., д-р техн. наук, проф.

Рецензент: Лушевська О. М., канд. техн. наук, доц.

Відповідальний
за випуск: Славінська А. Л., д-р техн. наук, проф.

Випусковий редактор: Яремчук В. С.

Технічне редагування і верстка: Чопенко О. В.

Макетування та друк здійснено редакційно-видавничим відділом Хмельницького національного університету (м. Хмельницький, вул. Інститутська, 7/1). Підп. до друку 02.06.2023. Зам. № 53є/23, електронне видання, 2023.

ХНУ, 2023

Вступ

«Основи композиції» є обов'язковою фаховою дисципліною освітньо-професійної програми (ОПП) підготовки здобувачів вищої освіти першого бакалаврського рівня зі спеціальності 182 «Технології легкої промисловості».

Мета дисципліни: закріплення системи теоретичних знань з основ композиції та формування практичних навичок для креативної композиційної побудови об'єктів дизайну костюма різними графічними засобами.

Завдання дисципліни: вивчення основних законів, категорій і правил композиції на основі виконання лабораторних робіт, зокрема:

– оволодіння ознаками та принципами композиційної побудови на прикладі трансформації та стилізації природних форм для художнього проектування об'єктів дизайну костюма;

– виконання зображення стилізованої форми одягу різних силуетів;

– побудова стилізованих форм одягу різної маси та об'єму, що сприймаються як легка та важка;

– побудова стилізованих форм одягу із використанням симетрії та асиметрії, що сприймаються як статична, динамічна, врівноважена;

– побудова форм моделей одягу різного асортименту на фігурі людини із використанням тотожності, нюансу або контрасту складових елементів в кольорі;

– грамотне зображення фігури і ескізів моделей одягу різного асортименту на фігурі людини у кольорі (у різних техниках) і побудова композиційно-довершеної форми костюма-образу шляхом деформації біонічних форм.

Лабораторний практикум спрямований на розширення і поглиблення таких компетентностей:

– здатності до абстрактного мислення, аналізу та синтезу;

– здатності приймати обґрунтовані рішення;

– професійної здатності отримувати, зберігати, обробляти та аналізувати інформацію, необхідну для вирішення завдань професійної діяльності, прогнозування якості на усіх етапах проектування, виготовлення та/або реалізації виробів легкої промисловості.

Система знань з дисципліни формується комплексно усіма видами навчальних занять – лекціями, лабораторними роботами та виконанні індивідуальних завдань. При цьому згідно з ОПП здобувачі мають досягти таких результатів навчання:

– застосовувати абстрактне мислення у розв’язуванні складних спеціалізованих задач з виробництва і технології легкої промисловості;

– мати навички самостійного виконання типових професійних завдань з проєктно-художньої діяльності, керівництва групою та наставництва;

– застосовувати у проєктно-художній діяльності сучасні методи та інноваційні технології для художнього проєктування об’єктів дизайну костюма.

Лабораторний практикум розроблений відповідно до робочої програми навчальної дисципліни. Лабораторну роботу здобувач виконує індивідуально, відповідно до теми, мети та завдань, які видає викладач. Перед виконанням роботи він зобов’язаний ознайомитись з теоретичним матеріалом з теми, методичними рекомендаціями та послідовністю її виконання, підготувати необхідні для цього матеріали.

Роботу виконують на аркушах паперу ф. А4, призначеного для рисування. Рисунок повинні бути охайними, чіткими, грамотно скомпонованими на аркуші. На зворотній стороні аркуша вказують номер роботи, її тему, прізвище студента, шифр групи.

Самостійна робота здобувачів, крім зазначеного, передбачає збір інформації щодо визначення напрямку моди асортименту швейних виробів, передбачених метою та змістом лабораторної роботи.

Вимоги до захисту лабораторних робіт. Оцінювання захисту робіт здійснюється за чотирибальною інституційною шкалою: «відмінно», «добре», «задовільно», «незадовільно».

Захист роботи передбачає два етапи: теоретичний (у вигляді тестового контролю або усного за контрольними питаннями) та практичний (демонстрація виконаного завдання). Оцінка за роботу враховує рівень теоретичної та практичної підготовки здобувача і передбачає перевірку знань щодо розуміння та використання на практиці законів, правил і принципів композиції. Також враховується своєчасність захисту роботи. Термін захисту вважається своєчасним, якщо він захистив її на наступному після виконання роботи занятті.

Оцінкою **«відмінно»** оцінюється робота, що містить елементи оригінальності та креативності, грамотно подана у графічній техніці та повністю відповідає поставленому завданню. Зовнішнє оформлення роботи охайне, якісне. Кількість рисунків роботи відповідає за обсягом завданню або перевищує його. Здобувач демонструє глибоке і повне опанування теоретичним матеріалом, відповідаючи на контрольні питання теми. Відповіді грамотні, логічно викладені.

Оцінкою **«добре»** оцінюється робота, виконана у повному обсязі, відповідно до поставленого завдання. Рисунки охайні, грамотно скомпоновані на аркуші. Виконання зображення у графічній техніці може містити незначні помилки. Здобувач демонструє повне засвоєння матеріалу, грамотний виклад відповіді на контрольні питання, але у змісті та формі відповіді можуть бути окремі неточності.

Оцінкою **«задовільно»** оцінюється робота, виконана відповідно до поставленого завдання, у повному або дещо меншому обсязі, а також при несвоєчасному захисті роботи. Здобувач не має чіткого поняття про основні елементи та засоби композиції, допускає помилки у відповідях і у виконанні рисунків лабораторної роботи в графічній техніці.

Оцінкою **«незадовільно»** оцінюється робота, виконана відповідно до поставленого завдання, але у неповному обсязі, а також при несвоєчасному захисті роботи. Здобувач виявив розрізнені, безсистемні знання, не вміє виділяти головне і другорядне, допускається помилок у визначенні понять з основ композиції, перекручує їх зміст, хаотично і невпевнено викладає матеріал, не може використовувати знання при вирішенні практичних завдань.

До кожної лабораторної роботи подані основні теоретичні відомості з теми, завдання, контрольні питання та перелік рекомендованої літератури. Крім цього, у практикумі наведені приклади тестових завдань для поточного контролю (додаток А).

Лабораторна робота 1.

Застосування основних графічних засобів для стилізації та трансформації композиційної побудови природних форм

Мета: формування практичних навичок роботи з принципами композиційної побудови форми на прикладі трансформації та стилізації природних форм.

Необхідні інструменти, матеріали, приладдя: аркуші (тришість) паперу ф. А4, олівці графітні, гумка, лінійка, гелієва або кулькова ручка чорного кольору, телефон, смартфон, планшет, Інтернет.

Теоретичні відомості

Композиція – найважливіший засіб побудови цілісного образу із багатьох складових. Під композицією розуміють цілеспрямовану побудову цілого, де розташування та взаємозв'язок частин обумовлюються сенсом, змістом, призначенням і гармонією цілого.

Слово «композиція» походить від латинського «compositio» що означає твір, складання, зв'язок, зіставлення. Всі ці значення певним чином присутні у сучасному розумінні композиції, оскільки, якщо мова йде про композицію, то завжди мається на увазі якась цілісність, наявність складної будови, що містить протиріччя, приведені до гармонійної єдності завдяки системі зв'язків між елементами.

Композиція розуміється діалектично: як **процес побудови** – на основі композиційних принципів і за допомогою композиційних засобів як об'єкт сприйняття – з точки зору психофізіологічних особливостей сприйняття; і як **результат процесу побудови**, тобто як завершене художнє ціле. Тобто, закінчене творіння також називають композицією, наприклад, твір живопису – картину, музичний твір, балетний спектакль, що складається із номерів, які зв'язані між собою єдиною ідеєю, склад металевих сплавів, парфумів, закінчений костюм людини.

Композиція відсутня у хаотичному нагромадженні предметів. Відсутня вона і там, де зміст абсолютно однорідний, елементарний, має єдине значення. І, навпаки, композиція необхідна для створення цілісності в будь-якій достатньо складній структурі, будь то витвір мистецтва, наукова праця, інформаційне повідомлення або організм, створений природою. Композиція необхідна при створенні форм предметного світу – побутових предметів, машин, будинків і інших об'єктів дизайну та архітектури, це також засіб організації інформації та засіб побудови художньої форми.

Створення костюма неможливе без *композиційної побудови*, без приведення до цілісності і гармонії всіх його частин і компонентів.

Композиція костюму має різні аспекти, в силу яких повинна розглядатися:

– як розвиток і втілення ідеї, джерела творчості, авторського задуму в художньо-образне вирішення костюма (семантичний аспект);

– як система відносин усіх елементів форми костюма, в якій матеріалізується задум (синтаксичний аспект);

– з точки зору впливу ідеї, авторського задуму костюма на особистість, що його експлуатує або споглядає (прагматичний аспект).

Основними ознаками композиційної побудови костюму є:

– наявність певної цілі або ідеї костюму, обумовленої авторським задумом, призначенням, соціально-психологічними характеристиками споживача (композиція костюма, елементи якого знаходяться у гармонії між собою і містять певну ідею, може впливати на емоції глядача, споживача, народжувати певні асоціації, тобто мати власну естетичну цінність);

– розвиток композиційної будови костюма у певних просторових межах, визначених формою тіла людини, авторським задумом (розрізняють замкнуту композицію, вписану у певну форму і повністю підпорядковану їй, та відкриту композицію, яка припускає уявне її продовження в просторі за межами форми, але в будь-якому випадку зовнішні границі і тип композиції визначаються внутрішніми зв'язками між її елементами);

– структурність, складність внутрішньої будови форми костюма, співвідпорядкованість її елементів (нерівноцінні за змістом та значенням частини костюма, пов'язані одна із одною системою відносин, при чому можна виділити головні і другорядні елементи, центр композиції);

– єдність і цілісність змісту і форми костюму, досягнуті завдяки взаємозв'язку його складових частин і їх підпорядкуванню єдиній меті – ідеї, авторському задуму;

– гармонія цілого, гармонійна впорядкованість складових костюма досягнута шляхом врівноваження суперечливих моментів (у відносинах частин костюма та фігури людини, у колірних відносинах, у русі, у рівновазі тощо).

Отже, композиція костюму забезпечує логічне і красиве розташування елементів, з яких він складається, надає ясність і стрункість формі, робить зрозумілим задум автора костюму. Логіка побудови та краса, гармонія у співвідношеннях частин цілого притаманна, як вже зазначалося, не тільки творінням людини. Ознаки композиції можна знайти і в природних формах – будові рослин, організмах тварин, бу-

дові всесвіту. Саме тому при створенні костюма модельєр надихається природними творчими джерелами.

Творчість – надзвичайно складне, часом не підлягаюче поясненню явище. Під впливом оточуючої дійсності виникає деяка ідея, яка конкретно або загально втілюється у художній образ. Образ ідеї трансформується в форму, яка повинна відповідати задуму.

Творчими джерелами можуть послужити будь-які природні явища, події, що відбуваються в світі, музика, живопис, література, балет, театр, цирк, кіно, видовищні заходи, звернення до етнічних мотивів, архітектура, інженерні споруди, деталі машин, механізми, предмети побуту, предмети декоративно-прикладного мистецтва – скло, дерево, метал, камінь, кераміка, музичні інструменти, різноманітні фактури (грунт, морозні узорі на шибці, відбитки пташиних слідів на мокрому піску, дощові потоки), рослинний і тваринний світ, екологія, історичні події, персони, архітектура, одяг, предмети побуту. Крім того, в теперішній час поштовхом фантазії можуть бути продукти цивілізації, урбанізм міст, космічні дослідження, інженерні ідеї, машинні форми, нові матеріали і технології, соціальні катаклізми суспільства. Основними джерелами творчості, до яких найчастіше звертаються художники-модельєри одягу є природні, історичні, архітектурно-мистецькі.

Природа завжди і за всіх умов була для людини безпосереднім полем його виробничої діяльності. Потреба зрозуміти навколишній світ, пізнати природу в її цілісності привела до вивчення і втілення її законів. Набираючи із століття в століття «інформаційний багаж», людство підійшло до створення такої науки, як біоніка (біо – грецьке слово, що означає «елемент життя»).

Природа як головний дизайнер мільйони років відточує свою майстерність, створюючи шедеври, якими захоплюється людина. Пошук нових форм, в яких би здійснювався логічний і художній зв'язок органічної природи і предметів побуту людини, став основним завданням напряму сучасного дизайну. На його основі розробляється безліч об'єктів – предметів дизайну: одяг, взуття, сумки, головні убори, аксесуари, ювелірні прикраси і багато іншого.

До **природних джерел** відносять:

- рослинні форми (гілка бузку, листок каштану, коріння дерева, очерет та ін.);

- природні явища (зоряне небо, снігопад, схід сонця тощо);

- природні форми та фактури (гори, галька, опале листя, сніжинки тощо);

- зооморфні форми (пластика метеликів, пташине забарвлення, графіка комах тощо).

Будь-які джерела творчості, що хвилюють і надихають сучасного художника, вимагають не сліпого копіювання і механічного перенесення окремих елементів і образів, а активного творчого переосмислення, певної переробки їх з позицій сучасного і власного світвідчуття.

Процес творчої роботи над вибраним конкретним джерелом може включати наступні заходи:

- виділення з цілісного образу предмета будь-яких його властивостей;
- поєднання виділених властивостей;
- посилення чи ослаблення властивостей або якостей;
- перенос цих властивостей або якостей на об'єкт творчості.

Найпершим етапом роботи із обраним джерелом творчості є його натурна замальовка, начерк, етюд. Це дозволяє перетворити природну форму у декоративну, передаючи найбільш характерні риси зображуваного джерела творчості. Переробку натурних замальовок у декоративні чи стилізовані найкраще виконувати засобами графіки (лінійної, лінійно-плямової або плямової).

Наступним етапом є створення спрощеного образу обраного джерела творчості з виявленням його типових рис, шляхом узагальнення обрисів, форм та ліній. Важливо пам'ятати, що виявлення типових рис спрямоване на створення узагальненого образу з рисами орнаментальності, умовності.

Стилізація – це процес активного відбору найбільш характерних ознак форми, свідомої відмови від усього другорядного, синтез пластичної форми з орнаментальним образом.

Основними принципами стилізації є:

- узагальнення форми в її межах;
- узагальнення форми зі зміною абрису (окреслення предмета);
- узагальнення форми і спрощення конструкції;
- зміна характеру форми на більш декоративний;
- перетворення об'ємної форми в площинну.

Стилізація природних форм є перетворення живої форми в спрощену або ускладнену. Узагальнення форми може існувати поряд з деталізацією зображення. Такі контрастні зіставлення підсилюють виразність образів. Також для отримання нових ідей при роботі із джерелом творчості використовують прийоми його трансформації.

Трансформація – це зміна форми і об'єму виробу за рахунок різного способу кріплення, перестановки і заміни його окремих деталей. Інакше кажучи, із набору стандартних деталей за допомогою різних способів кріплень до основної форми можна створювати безліч нових варіантів.

Основними графічними засобами композиційної побудови при виконанні лабораторної роботи є точка, лінія та пляма.

Нагадаємо, що **лінія** це слід, залишений олівцем, що рухається по поверхні паперу в якомусь напрямі. За формою лінія може бути: довгою, короткою, прямою, кривою, зигзагоподібною, ламаною. Дуже коротка лінія – це **точка**.

За напрямком розрізняють горизонтальні лінії, вертикальні і похилі, чи діагональні.

Прямі горизонтальні лінії, асоціюючись з лінією горизонту, викликають у глядача відчуття спокою, стабільності, стійкості. Прямі вертикальні лінії передають прагнення руху вгору, динамічність, надають формі стрункість. Прямі похилі – створюють відчуття нестійкості, поступового руху, причому чим більше нахил цих ліній, тим візуально активніше рух. Ламана лінія асоціюється у свідомості людини з неврівноваженістю настрою, вона сама агресивна і напружена. Також на виразність лінійної мови графіки впливає товщина зображення лінії. Так, тонка лінія створює у глядача відчуття легкості, товста навпаки, сприймається як важка, нерухлива.

Замкнуті лінії утворюють усередині себе пляму.

Пляма – слід, що займає певну площу на поверхні паперу в ширину і довжину. Вона може бути отримана відразу, або поступовим накопиченням точок або штрихів. Пляма – об'єкт самостійний і самодостатній. Різні за конструкцією, конфігурацією і кольором плями створюють безліч варіантів яскравості, динаміки, фактурності зображення.

Великі темні плями викликає у глядача відчуття важкості, величчя, а малі плями сприймаються значно легшими. Рівний чіткий край плями народжує відчуття впевненості, чіткості, конкретності, а пляма із розмитими краями надає зображенню спокійності, м'якості.

Навіть якщо плями будуть одного кольору, за рахунок різного розміру, форми, розташування вони створять об'ємну композицію. Тому слід уважно ставитися не лише до плями, але і до проміжків фону між плямами. Оскільки проміжки між темними плямами є також плямами, але світлого кольору, і вони теж володіють розмірами, формою, конфігурацією країв, кольором.

Перший етап пошуку для вираження творчих задумів можна виконати за допомогою колажування.

Колаж – це композиція, складена не тільки з матеріалів і предметів, а й із різних зображень, протилежних за характером або гармонійних, що розміщують поруч чи накладають одне на одне. Залежно від техніки поєднання окремих елементів в одне ціле виокремлюють техніки мозаїки або пазла.

Самостійним видом колажів є *фотоколаж* – довільне з'єднання кількох фотозображень в одній фотографії або створення зображень із безлічі дрібних деталей. З появою Adobe Photoshop техніка фотоколажу стає більш популярною.

У наш час *комп'ютерний колаж* – це спосіб графічних робіт. Він також передбачає накладання або об'єднання різних зображень відповідно до загального задуму. Колажі поділяють на конкретні й абстрактні. Пройти цей етап успішно допомагає так звана «дошка натхнення» – мудборт.

Мудборт – колаж із графічних елементів, які передають настрій проекту. Це зазвичай фото, малюнки, описи, взірці, що слугують для відображення тематики майбутнього дизайну.

Зображені на дошці елементи представляють візуальну концепцію, спрямовують напрямок дизайну. Така візуалізація ідеї дає змогу: сприйняти емоційне спрямування; уточнити стилістику, характер ліній; підібрати основні зображення кольору, фактури, матеріалів; представити моделі – аналоги одягу з журналів мод, сайтів.

Робочий мудборт можна розширювати, додавати інші елементи, зберігаючи обрану стилістику та концепцію.

Завдання і послідовність виконання роботи

1. Обрати і узгодити із викладачем фото природного джерела творчості у відповідності до нижче перерахованих варіантів.

Варіанти природних джерел творчості: рослинні форми (квіти, дерева, овочі, фрукти), комахи та метелики, птахи, представники водної флори і фауни, тварини.

2. Виконати в зручному форматі мудборт. Спочатку визначити ідею проекту, підібрати графічні елементи, що надихають на втілення ідеї, сформувані на відповідному пристрої (див. рис. 1.1, *a* та 1.2, *a*).

3. Представити фото обраного джерела творчості та виконати його замальовку у графічній техніці із виділенням типових рис (див. рис. 1.1, *б*; 1.2, *б*; 1.3, *a*; 1.4, *a*, *б*);).

4. Розробити по три ескізи стилізації обраного джерела: з ускладненням форми та із її спрощенням або геометризацією, шляхом узагальнення форми або зміни її характеру на більш декоративний (див. рис. 1.1, *в*). Представити стилізовані форми обраного джерела творчості у лінійній або лінійно-плямовій техніці.

При оцінюванні роботи враховуватиметься креативність та оригінальність стилізованих ескізів природних форм, а також якість виконання роботи у графічній техніці. Приклад виконання та оформлення лабораторної роботи представлено на рис. 1.1–1.4, додаток Б.



a



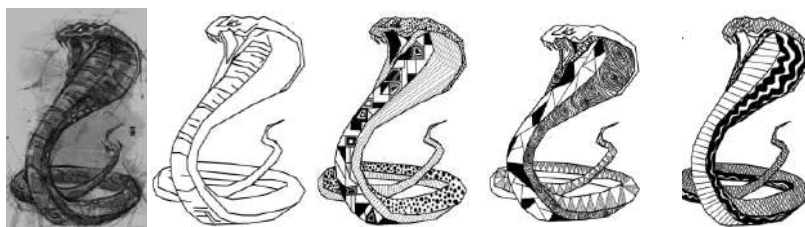
б

в

**Рис. 1.1 – Приклади виконання лабораторної роботи:
 а) мудборд; б) фото та замальована форма у графічній техніці;
 в) варіанти стилізації природного джерела творчості «Гриби»
 (роботи Яскевич Каті, ст. гр. ТЛПс-21-1)**



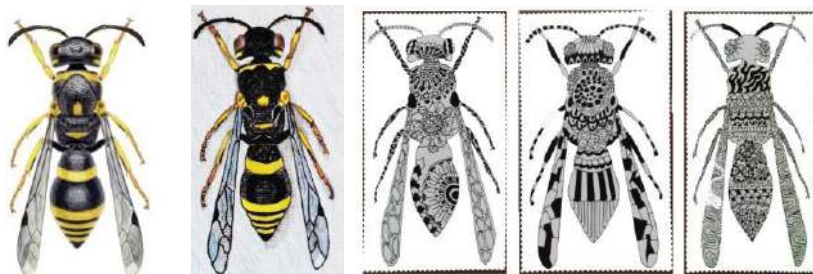
a



б

в

Рис. 1.2 – Приклади виконання лабораторної роботи:
a) мудборд; *б)* фото та замальована форма у графічній техніці;
в) варіанти стилізації природного джерела творчості «Змія»
 (роботи Гриськової Ольги, ст. гр. ШВс-22-1)



a

б

Рис. 1.3 – Робота над природним джерелом творчості «Бджола»:
a) фото та замальована декоративна форма у графічній техніці;
б) варіанти стилізації природного джерела творчості
 (роботи Надієвць Вікторії, ст. гр. ШВ-20-1)



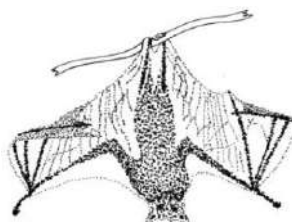
a



б



в



г

**Рис. 1.4 – Приклади виконання лабораторної роботи:
a–б) фото і замальована природна форма у графічній техніці;
в) варіанти стилізації природного джерела творчості
(роботи Твердохліб Вікторії, ст. гр. ТЛПс-20-1)**

Контрольні питання

1. Що відносять до природних джерел творчості?
2. Відмінність стилізації і трансформації природних джерел творчості.
3. Які існують основні графічні засоби для процес творчої роботи над обраним джерелом творчості?
4. Що таке мудборт?
5. Які переваги виконання мудборта?
6. Процес творчої роботи над обраним джерелом натхнення.
7. Які основні принципи стилізації?

Література: [1, с. 6–21; 3 с. 5–10]

Лабораторна робота 2.

Силует як основний елемент композиційної побудови форми

Мета: формування практичних навичок роботи з елементами композиційної побудови форми на прикладі виконання зображення стилізованої форми одягу різних силуетів на основі простих геометричних форм (кола, трикутника, чотирикутника).

Необхідні інструменти, матеріали, приладдя: аркуші (три-шість) паперу ф. А4, олівці графітні, гумка, лінійка, чорна гелієва або кулькова ручка, графічний редактор векторної графіки Хага Pro X.

Теоретичні відомості

Творча діяльність людини розвивається в двох різних напрямках, виражаючи, з одного боку, прагнення відобразити в малюнку, скульптурі або в кольорі деякі об'єкти і явища оточуючого нас світу; з другої – прагнення до створення форм, що не існують в природі, утворених уявою і фантазією людей.

Ще первісна людина, намагаючись відтворити на кістці або стіні печери результати своїх спостережень за навколишнім світом, зображувала побачене за допомогою простих форм: кола, овалу, квадрату, чотирикутника, трикутника, ромба. Ці форми людина повсякденно спостерігала в природі і використовувала при виготовленні різних предметів домашнього ужитку. Так виникла проблема поєднання простих форм – проблема композиції.

Композиція костюму вирішує питання поєднання всіх елементів форми в єдине гармонійне ціле, яке виражає певний образний, ідейно-художній зміст.

Основними елементами композиційної побудови костюма є геометричний вид форми, силует, лінії, величина та маса форми, фактура, оздоблення виробу, фізико-механічні властивості матеріалу, з котрого він виготовлений. Використовуючи їх, художник-модельєр організовує, формує, «будує» костюм.

Форма – це внутрішня організація виробу в його зовнішньому вигляді, що відповідає задуму художника-модельєра, призначенню, конструкторивно-технологічним характеристикам та ергономічним вимогам.

Перше зорове враження від форми одягу отримують, звертаючи увагу на його силует.

Силует – це площинне зорове сприйняття об'ємної форми одягу, чітко обмежене контурами.

Силует характеризується ступенем прилягання виробу до фігури по лінії талії, висотою і шириною плечей, довжиною і шириною виробу вниз.

Для точнішої характеристики силуету його порівнюють з геометричними фігурами. Наприклад, силует, основні лінії якого паралельні, нагадує прямокутник, силует з лініями, що розходяться вгору і вниз від лінії талії, нагадує трикутник (або трапецію), а силует, утворений плавними кривими лініями, порівнюють з овалом (або колом) тощо.

Основними видами силуетів сучасного одягу є:

- прямий, побудований на основі прямокутника (рис. 2.1, а),
- трапецієвидний, в основі якого є трапеція (рис. 2.1, б), або його різновид – перевернута трапеція (рис. 2.1, в),
- прилягаючий з акцентованою лінією талії (рис. 2.1, д),
- овальний, описаний овалом або колом (рис. 2.1, е).

Однак при формоутворенні костюму модельєри дуже часто вдаються до **похідних силуетів**, що утворюються поєднанням основних силуетів.

Наприклад: верхня частина тулуба – півколо, нижня частина – прямокутник (рис. 2.1, е).

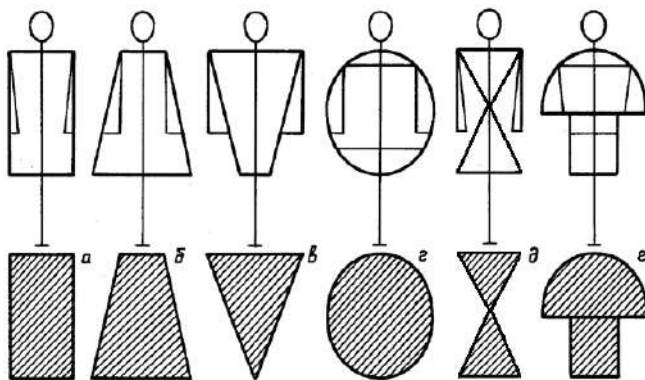


Рис. 2.1 – Види силуетів одягу:

а–д) основні види силуетних форм; е) похідна форма силуету

Формоутворення костюма нерозривно пов'язано з **фігурою людини** і може розглядатися тільки у зв'язку з її пропорціями і пластикою.

При зображенні реальної фігури людини користуються каноном, де за модуль береться висота голови, яка укладається в висоті фігури вісім разів (рис. 2.2, а). Для цього на папері проводиться вер-

тикаль, яку поділяють на вісім рівних частин. У межах першого модуля промальовується голова, потім на наступному діленні буде лінія грудей (від підборіддя). Від лінії грудей намічають лінію талії, нижче лінію стегон, потім середина стегна, лінія нижньої межі колінної чашечки. Від колін пройде лінія середини гомілки, від середини гомілки – підстава стопи. Таким чином отримується модульна пропорційна сітка, на основі якої здійснюється подальша побудова фігури людини.

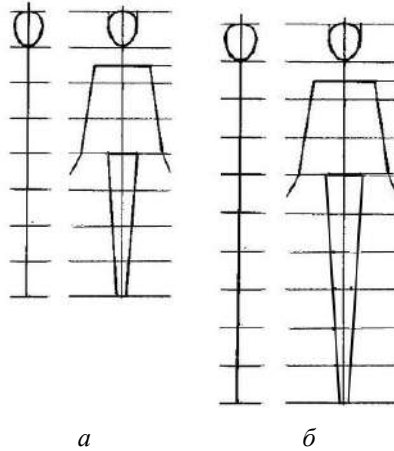


Рис. 2.2 – Пропорційна схема побудови фігури людини: а) за канонем (8 модулів); б) стилізованої (10 модулів)

Від пропорцій тіла залежать пропорції костюму та їх зв'язок з фігурою. Тому, з метою надання більшій виразності композиції костюма, модельєри видозмінюють пропорції фігури, тобто звертаються до її стилізації. Одяг виглядає виразніше на високій стрункій фігурі. Саме тому, для формування костюму сучасні модельєри надають перевагу фігурам стилізованим, що являють собою від 9 до 12 модулів. Найчастіше, при таких стилізаціях, лінії грудей, талії, стегон залишаються практично незмінними, а видовжується нижня частина, що йде від лінії стегон (див. рис. 2.2, б).

Зміна пропорцій фігури людини впливає і на сприйняття основних та похідних силуетів, що виглядають більш витягнутими, динамічнішими (див. рис. 2.3).

Оскільки ескіз костюму – це образ, ідеал, художниками допускається не лише відхилення від канонів у бік зміни пропорцій тіла людини, а і узагальнення образу, деталей.

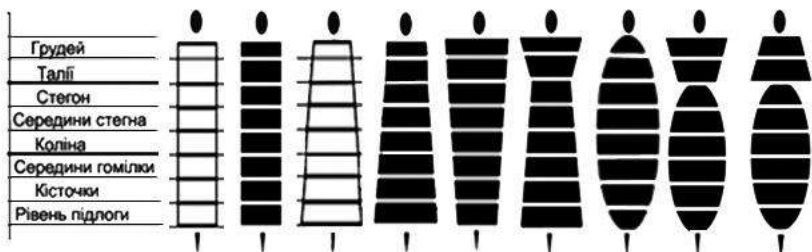


Рис. 2.3 – Основні та похідні силуети одягу, зображені на стилізованій фігурі людини

Секрет узагальнення полягає в тому, що відбувається концентрація на основному силуеті постаті, опускаючи багато анатомічних подробиць. Іншими словами, розглядають людську фігуру як сукупність різних частин, концентруючись на основних формах – торсі, голові та інших частинах тіла, на існуючих між ними співвідношеннях. У такому випадку фігура будується так, як ніби вона з дроту. Торс і частини тіла зображуються за допомогою вигнутих ліній, які змінюються відповідно до того, як змінюється поза тіла.

Сучасні можливості цифрового ескізування. Сучасні цифрові технології із середини ХХ ст. невинно розвивають цифрову сферу діяльності – комп'ютерну графіку. Вона сформувалась як наука про апаратне та програмне забезпечення для різноманітних зображень – від простих креслень до реалістичних образів природних об'єктів. Їх використовують у наукових та інженерних дисциплінах, але передусім для підтримання всіх видів дизайну й образотворчого мистецтва. Функція комп'ютерної графіки – доповнювати та розвивати, а не замінювати.

Комп'ютерна графіка – це автоматизація процесів підготовки, перетворення, зберігання та відтворення графічної інформації за допомогою комп'ютера. Моделі об'єктів та їхнє зображення відповідають терміну «графічна інформація». Це будь-які зображення: синтетичні форми, фотографії, малюнки, друкарські зображення та ін.

Види комп'ютерної графіки, які застосовують у дизайні та виготовленні одягу

1. **Растрова графіка** – це оброблення, створення і зберігання растрового зображення. Воно є масивом кольорових точок (пікселів), який зберігають у різних графічних форматах.

Переваги: дає можливість створити будь-яке зображення, незалежно від складності, отримувати різні ефекти, тонко регулювати кольори, відтворити реалістичність зображення.

Недоліки: великий розмір файлів простих зображень і неможливість ідеального масштабування. Дизайнери використовують растрову графіку в художньо-образному ескізуванні, роботі з кольором, фотографіями, нанесенням текстур і фактур. Створено цікаві роботи в колажній техніці завдяки поєднанню фото та малюнків.

2. **Векторна графіка** – створення зображення в сукупності геометричних примітивів (крапок, ліній, кривих), об'єктів, які можна описати математичними виразами. У цій графіці використовують вектори для опису зображення.

Переваги: у збереженні якості за умови збільшення, переміщення, масштабування малюнків; збільшення або зменшення об'єктів товщина ліній є постійною величиною.

Недоліки: на відміну від растрової графіки, колористичне та тональне оброблення площин дуже просте, зображення пласке, декоративне. Дизайнери одягу використовують частіше в конструкторській роботі, для креслень і лекал.

Існує велика кількість **програм для растрової та векторної графіки**, які допомагають у роботі з ескізування моделі та технічного малюнка. Усі програми мають великий потенціал для малювання, оброблення, трансформації зображень, креслень і візуалізації. За останнє десятиріччя значно розвинулися сервіси, які надають можливість доступу до величезного структурованого масиву інформації в графічному варіанті, що може бути використана як аналоги для майбутніх ескізів. Ці сервіси зі зручним інтерфейсом адаптовані для роботи на будь-якому електронному пристрої (комп'ютер, планшет, смартфон).

Для безпосереднього ескізування є кілька шляхів цифрової творчості, а саме: можливість повністю малювати в програмі, незалежно від виду комп'ютерної графіки, а також застосовувати комбінований підхід, коли спочатку створюють начерк олівцем на папері, потім зображення сканують та обробляють за допомогою функціоналу програми. Переводять начерк у програму комп'ютера за допомогою сканера або фотографії.

Малюнок виходить більш чітким, кольори – більш точними. Використовуючи комп'ютер, створюють ілюстрації із цікавим штампованим малюнком, складним для створення вручну; накладають на ескіз текстури або зображення тканини; створюють 3D-моделі. Більшість ілюстраторів використовують графічний планшет, щоб досягти тієї ж філігранності, яка характерна для традиційних технік. На основі одного ескізу можна розробити безліч варіантів однієї моделі, а також цілої колекції. Створення різних модифікацій моделі, які відрізняються тканиною та декоративно-функціональними елементами, потребує неба-

Створення нового документа. Після запуску Xara Pro X автоматично створює «порожній» документ без назви (Untitled1). Для створення ж нового документа необхідно вибрати команду **New** меню **File**. За замовчуванням у ній існують шаблони для створення ілюстрацій ф. А4 книжної та альбомної орієнтації листа відповідно (А4 Portrait та А4 Landscape) і Web-сторінок (640 px, 760 px, 960 px), рис. 2.5.

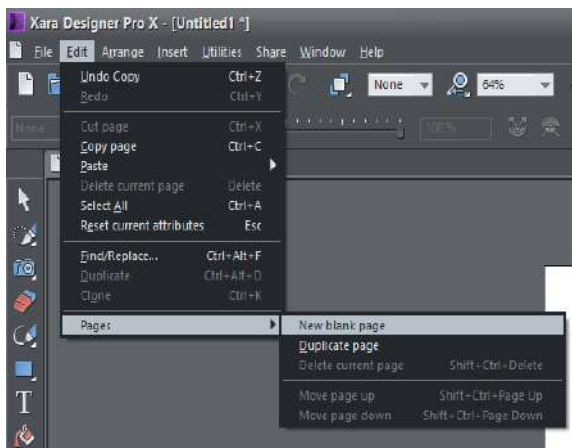




Рис. 2.5 – Додавання наступного аркуша

Для додавання наступного аркуша у файлі вибрати команду **Pages** → **New blank page** меню **Edit**.

Панель інструментів містить клавіші команд. Клавіші панелі властивостей змінюються залежно від того, який інструмент обраний. Клавіші надають додаткові можливості для відтворення інформації про параметри геометричних фігур (елементів рисунка), і дозволяють їх задавати або змінювати (табл. 2.1).

Таблиця 2.1 – Основні елементи панелі інструментів

| Кнопка | Призначення |
|---|--|
|  | « Selector ». Призначений для виділення (активізації) об'єктів ілюстрації. Будь-який об'єкт перед виконанням будь-якої операції повинен бути виділений за допомогою цього інструмента. Також використовується для масштабування, переміщення, обертання, дублювання і перекручування об'єктів |
|  | « Brush ». Призначений для вільного рисування. Комп'ютерний аналог олівця |

Продовження таблиці 2.1

| Кнопка | Призначення |
|---|---|
|  | « Shape ». Дозволяє редагувати контури додаванням, видаленням і переміщенням вузлів, а також змінювати тип кривизни ділянок. Використовується для створення точних контурів |
|  | « Line ». Призначений для створення контурів послідовним рисунням відрізків. Основний інструмент рисуння, що дозволяє створювати точні контури. Надає основні операції редагування |
|  | « Rectangle ». Призначений для рисуння прямокутників і квадратів |
|  | « Ellipse ». Призначений для рисуння еліпсів і окружностей |
|  | « Quick Shape ». Призначений для рисуння графічних примітивів. За його допомогою можна створювати будь-які графічні примітиви: окружності, прямокутники, багатокутники, зірки |
|  | « Text ». Призначений для створення і редагування текстових об'єктів |
|  | « Fill ». Дозволяє заповнювати замкнуті контури суцільними, градієнтними, фрактальними і текстурними заповненнями |
|  | « Transparency ». Імітує прозорість будь-яких об'єктів ілюстрації. Надає суцільні, градієнтні, фрактальні і текстурні прозорості |
|  | « Shadow ». Дозволяє застосовувати, видаляти і змінювати напівпрозорі (або «м'які») тіні |
|  | « Bevel ». Надає об'єктам видимість глибини, замість того, щоб бути плоским на сторінці. Є можливість масштабування скосів без втрати якості |
|  | « Contour ». Дозволяє створювати цікаві ефекти по краях об'єктів. Створює серію концентричних контурів на внутрішній або зовнішній стороні обраної форми |
|  | « Mould ». Створює ефект «оболонки», вписуючи одну фігуру всередину іншої за рахунок перекручування першої |
|  | « Eraser ». Дозволяє витирати чи маскувати графічні об'єкти. За допомогою пензля певної форми |
|  | « 3D Extrude » надає можливість перетворення 2D-фігур і тексту у високоякісні 3D-версії, з кольоровим освітленням і затіненням |
|  | « Zoom ». Забезпечує перегляд аркуша з довільним зменшенням чи збільшенням |

Galleries. У програмі є вісім галерей додаткових можливостей для оформлення елементів рисунка (рис. 2.6).

Значення товщини лінії може бути вибране зі списку чи введене з клавіатури. Уведення підтверджується клавішею **<Enter>** чи **<Tab>**. Товщина обведення також може бути задана з **Line Gallery** (див. рис. 2.7).

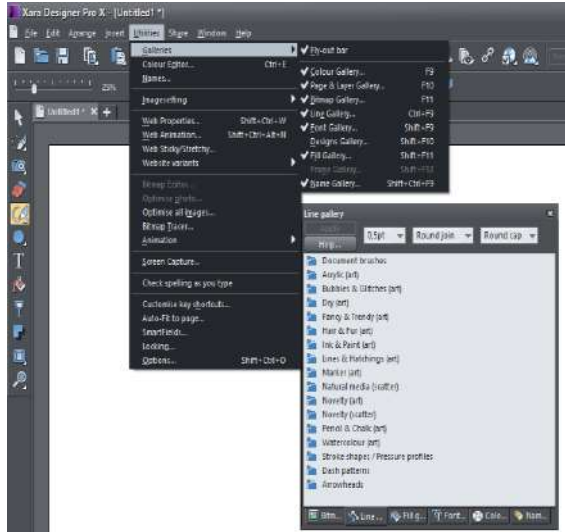


Рис. 2.6 – Меню Utilities → Galleries

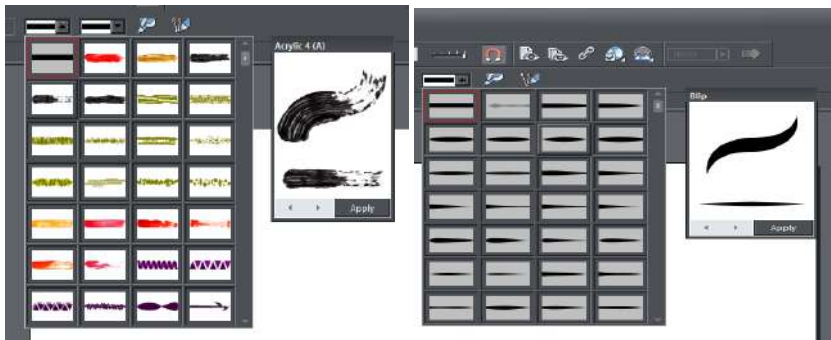


Рис. 2.7 – Вікна галереї Line Gallery

У верхній частині вікна галереї розташовані списки для завдання товщини обведення (**Set line width**), виду сполучень (**Set join type**) і кінців ліній обведення (**Set line cap**). Клавіша **Apply** слугує для призначення активному об'єкту атрибута, обраного в галереї.

Усередині галереї організовано три бібліотеки атрибутів обведення. У бібліотеці **Gallery brush** (рис. 2.7) є кілька варіантів товщини обведення. Параметр виділеного об'єкта, задається подвійним клацанням мишею на елементі бібліотеки.

Для створення ескізів моделей одягу слід використати інструменти **Brush, Shape, Line, Rectangle, Ellipse, Quick Shape**, а також завдання товщини обведення (**Set line width**), виду сполучень (**Set join type**) і кінців ліній обведення (**Set line cap**), рис. 2.8.

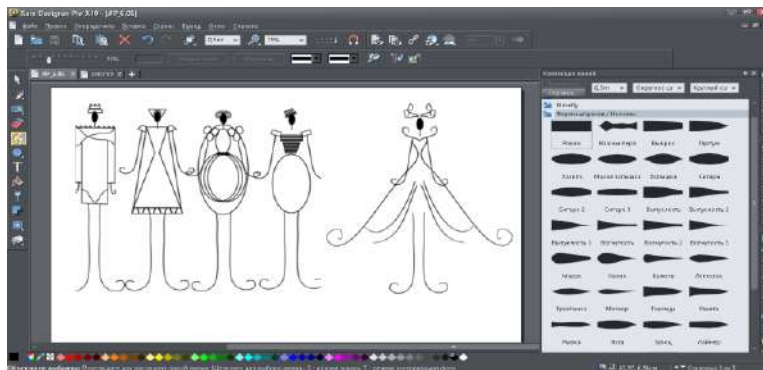


Рис. 2.8 – Приклад виконання комп'ютерного ескізу (робота Бойко Юлії, гр. ШВ-21-1)

У процесі розробки ескізу можна скористатися інструментом **Fill**. Дозволяє заповнювати замкнуті контури суцільними, градієнтними, фрактальними і текстурними заповненнями.

Типи заповнення можна розділити на групи:

1. Просте заповнення елемента є активним за замовчуванням і відповідає суцільному заповненню елемента обраним кольором.
2. Градієнтні заповнення (градієнти): колекцією текстурних заповнень, які відтворюють рисунок або фактуру матеріалу. Щоб заповнити елемент певною текстурою, його активують за допомогою селектора, вибирають бажаний варіант із каталогу текстур, виділяють його і перетягують на виділений елемент ескізу.
3. Накладання на заповнений елемент ефекту прозорості за допомогою інструменту «**Transparency**». Імітує прозорість будь-яких об'єктів ілюстрації. Надає суцільні, градієнтні, фрактальні і текстурні прозорості.

Завдання і послідовність виконання роботи

1. Розробити пропорційну схему стилізованої фігури людини. Для цього, використовуючи лінійку, на листі проводять вертикаль, яку поділяють на 9 (або 10) рівних частин. У першій згори частині промальовують голову, як коло або овал. На наступному діленні розмі-

щується лінія грудей, потім лінія талії, нижче лінія стегон (див. рис. 2.2, б). Від лінії стегон до низу розміщують ноги.

2. На основі пропорційної схеми стилізованої фігури людини розробити по одній стилізованій формі одягу прилеглого, прямокутного, овального, трапецієвидного силуетів використовуючи один вид простих геометричних фігур (трикутник, коло, овал, куб, ромб, прямокутник, квадрат). Для одної стилізованої форми одягу певного силуету лише одна геометрична фігура. Техніка виконання – лінійно-плямова.

Інтуїтивно студенти починають будувати силует за допомогою однакових за формою фігур, розташовуючи їх на рівних відстанях один від одного. Щоб уникнути цього відразу вводиться поняття «масштаб», тобто пропонується використовувати три масштаби фігур: великий, середній, малий. Дозволяється накладати одну фігуру на іншу. Приклад виконання наведений на рис. 2.9.

З урахуванням того, що спочатку студенти прагнуть висловити якомога більше ідей в одному силуеті, необхідно ввести розробку стилізованої форми одягу під девізом «багатослівність» і «лаконізм».

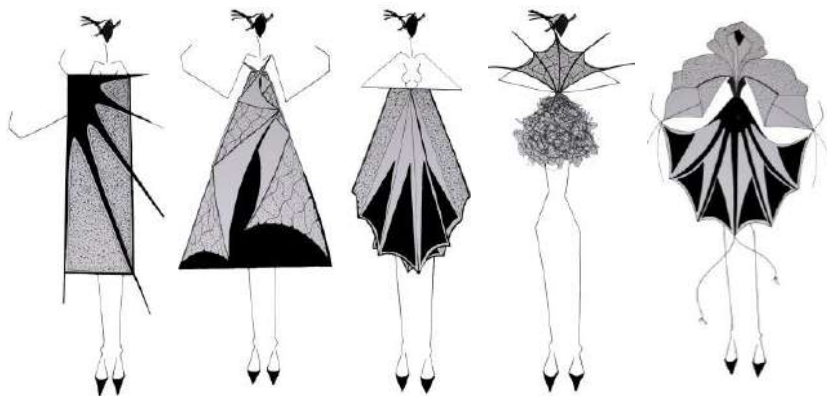
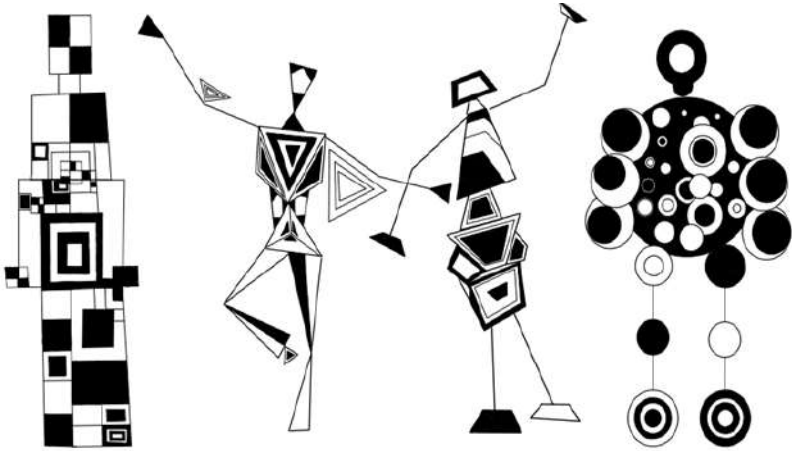
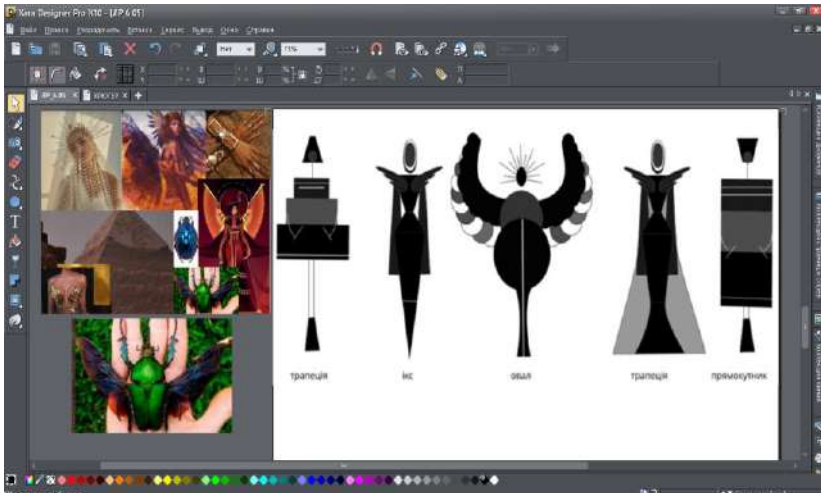


Рис. 2.9 – Стилізовані живописні ескізи за джерелом творчості «Летюча миша» (роботи Твердохліб Вікторії, ст. гр. ТЛПс-20-1)

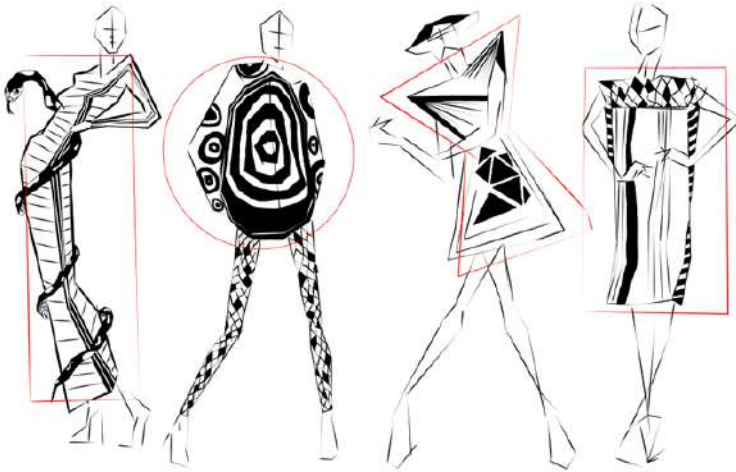
3. Розробити по одній стилізованій формі одягу прилеглого, прямокутного, овального, трапецієвидного силуетів використовуючи для побудови різні види простих геометричних фігур (трикутник, коло, овал, куб, ромб, прямокутник, квадрат). Техніка виконання – лінійно-плямова. Приклад виконання наведений на рис. 2.10 та 2.11.



**Рис. 2.10 – Стилізовані силуетні форми одягу побудовані з використанням різних геометричних фігур:
 а) прямиї силует; б) силует «трапеція»; в) прилеглий силует;
 г) овальний силует «Живописний ескіз».**
 (робота Гриськової Ольги, ст. гр. ШВс-22-1)

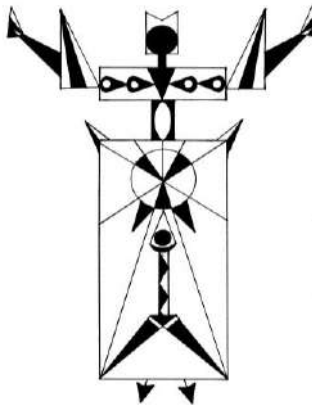


**Рис. 2.11 – Стилізовані силуетні форми одягу.
 Комп'ютерний ескіз за джерелом творчості «Жук-скарабей»**
 (робота Кухар Марії, ст. гр. ШВ-21-1)



**Рис. 2.12 – Силуетні форми одягу на фігурі людини.
Живописний ескіз за джерелом творчості «Змія»
(робота Гриськової Ольги, ст. гр. ШВс-22-1)**

4. На основі пропорційної схеми стилізованої фігури людини розробити стилізовану форму одягу, у якій поєднуються два основних види силуетів, використовуючи різні види простих геометричних фігур (трикутник, коло, овал, куб, прямокутник, ромб, квадрат). Техніка виконання – лінійно-плямова. Приклад виконання наведений на рис. 2.13.



**Рис. 2.13 – Стилiзована похiдна форма одягу,
верхня частина якої – прилеглий силует, нижня – прямий силует**

При оцінюванні роботи враховуватиметься креативність та оригінальність стилізованих силуетних форм одягу, а також якість виконання роботи у графічній техніці.

Контрольні питання

1. Що таке силует?
2. Які силуети є основними?
3. Як утворюються похідні силуети?
4. Що є модулем при побудові пропорційної схеми фігури людини?
5. Скільки модулів містить пропорційна схема фігури людини побудована за каноном?
6. Скільки модулів може містити пропорційна схема стилізованої фігури людини?
7. Яким чином виконується узагальнення при зображенні стилізованої фігури людини?
8. У чому полягає метод простих геометричних фігур?
9. Назвіть види комп'ютерної графіки, які застосовують у дизайні та виробництві одягу.
10. Які переваги і недоліки графіки: растрової; векторної?

Література: [1, с. 132–138; 2, с. 13–15; 3, с. 17–22; 5, с. 47–63]

Лабораторна робота 3.

Елементи композиції. Тектоніка формоутворення і типологія сприйняття легкої і важкої форми одягу

Мета: формування практичних навичок роботи з елементами композиції на прикладі побудови стилізованої форми одягу різної маси та об'єму, що сприймаються як легка та важка, використовуючи різні графічні засоби (лінія, пляма, крапка).

Необхідні інструменти, матеріали, приладдя: аркуші (тришість) паперу ф. А4, олівці графітні, гумка, лінійка, чорна гелієва або кулькова ручка, графічний редактор векторної графіки Xara Pro X.

Теоретичні відомості

Під **тектонікою** (грец. τεκτονική – будова) розуміється художній вираз структурних закономірностей, властивих конструкції твору, композиційної будови будь-якого витвору мистецтва. Тектоніка дає уявлення про характер роботи конструкції і матеріалу, певним чином виражених в конкретній формі.

Тектоніку об'ємної форми одягу слід розглядати з позиції співвідношення окремих величин форми одягу з фігурою людини або співставляти форми окремих частин костюму, оцінюючи таким чином **величину його форми**. При зіставленні ряду форм за величиною спостерігається їх рівність або перевага за розмірами однієї форми над іншими. Зіставляти, порівнювати можна лише однорідний за своїм виглядом одяг і його складові частини. Величина форми в моделюванні одягу може бути використана в допустимих межах можливостей фігури людини як конструктивної опори.

Величина форми впливає на відчуття її об'ємності, легкості або важкості. Існує поняття «маса форми» тобто зорова кількість форми одягу в цілому або її окремих частин: довжини плечових зрізів, об'ємності рукава або ділянок виробу по лінії талії, стегон, грудей.

Основні властивості маси форми:

1. Із зміною величини форми міняється її маса, тобто більший за величиною формі відповідає більша маса.

2. Маса залежить від геометричного вигляду форми. Максимальною масою володіють форми, що наближаються до куба, кулі, мінімальною – лінійні форми (див. рис. 3.1).

3. Маса залежить від вигляду поверхні форми, від заповнення її декоративними лініями, деталями, обробкою. Маса максимальна при

щільному заповненні її поверхні різноманітними конструктивно – декоративними елементами (рис. 3.2).

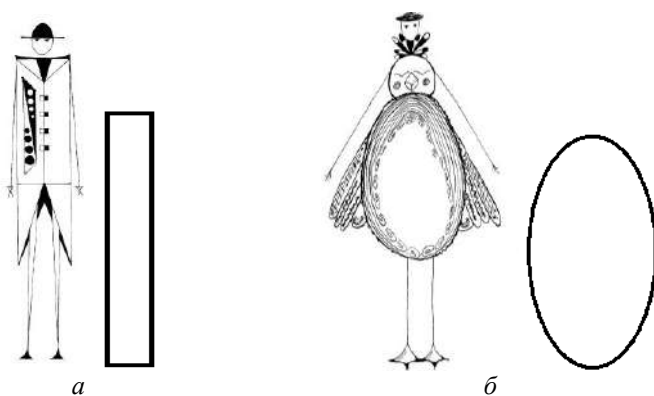


Рис. 3.1 – Сприйняття маси залежно від геометричного виду форми, наближеного до: а) витягнутого прямокутника (лінія); б) овалу (кола)

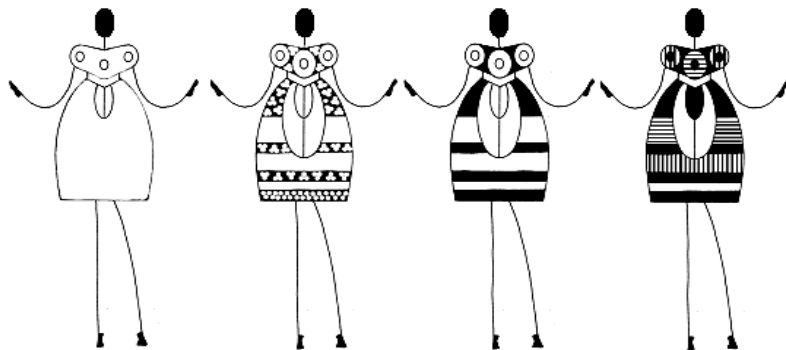


Рис. 3.2 – Зміна сприйняття маси залежно від заповнення форми декоративними та конструктивними елементами

4. Маса залежить від величини предметів і деталей, що зіставляються з нею. Чим менший елемент, що зіставляється із формою, тим більша маса форми. Ця зміна маси не є фактичною, швидше зоровою (великі однотонні плями здаються більшими, ніж такі ж за розміром але заповнені різноманітними елементами), часто використовується в моделюванні одягу. Наприклад, збільшення розмірів коміра, кишень зорово зменшує масу виробу.

5. Маса форми залежить також від кольору, малюнку матеріалу, з якого вона зроблена.

Якщо говорити про графічне ескізне вирішення форми одягу, то варто відмітити те, що: лінійна подача додає легкості зображуваному костюму, плямова – важкості.

Тонкі лінії допомагають художнику модельєру передати відчуття легкості, товсті лінії, що переходять в плями є засобом передачі важкої форми костюму (рис. 3.3).

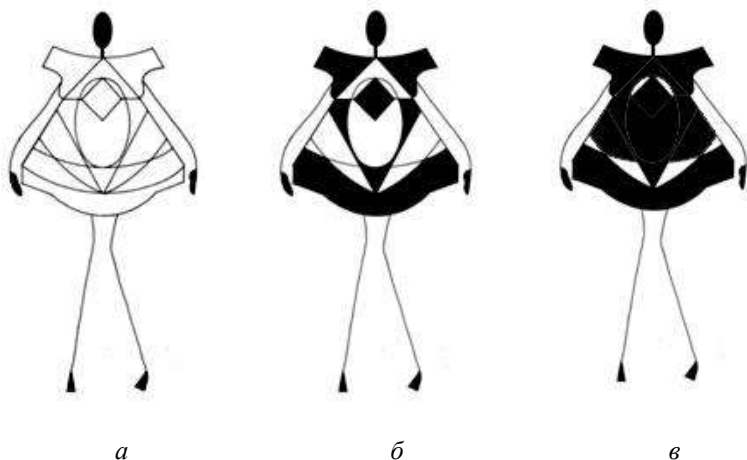


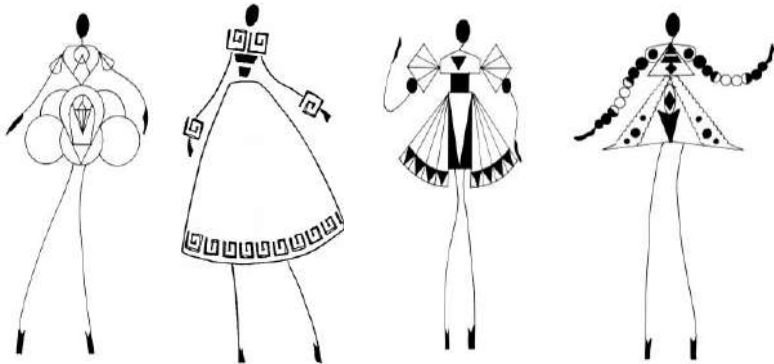
Рис. 3.3 – Зміна сприйняття маси форми ескізу костюму, виконаного у графіці: а) лінійній – легка форма; б) лінійно-плямовій та в) плямовій – важкі форми

Послідовність виконання роботи

1. Розробити три легкі стилізовані форми одягу, використовуючи такі графічні засоби як лінія, пляма, крапка (по одній моделі у лінійній техніці, лінійно-плямовій та плямовій).

Працюючи з лінією слід пам'ятати, що тонка плавна лінія сприймається легкою і невагомою, пряма та жирна лінія – навпаки викликає відчуття стабільності, важкості. Лінії із гострими кутами викликають відчуття неспокійності, відсутності стабільності, із заокругленими кутами – м'якості, пухнастості, об'ємності. Світла пляма завжди буде здаватись легшою за масою, ніж такого самого розміру чорна пляма.

Приклади виконання наведено на рис. 3.4.



**Рис. 3.4 – Тектоніка формоутворення легкої форми:
лінійно-плямова графіка**

2. Розробити три варіанти об'ємних стилізованих форм одягу, що сприймаються як важкі, використовуючи такі графічні засоби як лінія, пляма, крапка (по одній моделі у лінійній техніці, лінійно-плямовій та плямовій). Приклади виконання наведено на рис. 3.5.



**Рис. 3.5 – Тектоніка формоутворення важкої форми – графіка:
лінійна; лінійно-плямова; плямова
(робота Надісець Вікторії, ст. гр. ШВ-20-1)**

Приклади виконання лабораторної роботи за джерелом творчості в ручному (живописному) виконанні наведено на рис. 3.6.



Рис. 3.6 – Тектоніка формоутворення легкої і важкої форми. Стилiзовані живописні ескізи за джерелом творчості «Гриби» (робота Яскевич Каті, ст. гр. ТЛПс-21-1)

Контрольні питання

1. Що таке величина форми, маса форми?
2. Які основні властивості маси форми?
3. Як впливає величина форми на її масу?
4. Як впливає геометричний вид форми на її масу?
5. Як впливає заповнення поверхні форми декоративними лініями, деталями на її масу?
6. Як впливає величина предметів і деталей, що зіставляються з формою на її масу?
7. Як впливають графічні засоби зображення ескізу стилізованої форми одягу на його масу?

Література: [3, с. 23–26; 5 с. 47–63]

Лабораторна робота 4.

Засоби композиції. Тектоніка формоутворення і типологія сприйняття статичної, динамічної та врівноваженої форм одягу

Мета: формування практичних навичок роботи з засобами композиції на прикладі формоутворення статичної, динамічної, врівноваженої стилізованих форм одягу із використанням симетрії та асиметрії.

Необхідні інструменти, матеріали, приладдя: аркуші (три-шість) паперу ф. А4, олівці графітні, гумка, лінійка, чорна гелієва або кулькова ручка, графічний редактор векторної графіки Xara Pro X.

Теоретичні відомості

Художні якості костюма виникають, коли створюється єдність всіх первинних елементів його форми, тобто відповідність, узгодженість і підпорядкованість всіх частин, що створюють форму в цілому. Композиційно організована об'ємна форма костюма розуміється як система супідрядних частин, як їх взаємодія, в якій головні і підлеглі частини взаємно підсилюють один одного, створюючи єдине ціле. У костюмі прямокутного силуету, розчленованого на дві рівні частини, однакового кольору, підпорядкування не виникає, є лише розбіжність верхньої та нижньої частини, так як ці частини рівнозначні.

При нерівному членування на дві частини такого ж прямокутного силуету вже виникає супідрядність. Велика частина прямокутної форми виділяється за величиною і підпорядковує собі меншу частину форми (за інших рівних умов). У разі членування форми на дві нерівні частини є тільки два варіанти виділення головної частини форми: верхньої або нижньої.

При членуванні тієї ж прямокутної форми на три частини будуть вже три можливості виділення головної частини (за інших рівних умов). Розберемо ці три можливих варіанти.

1. Форма розділена на 3 рівні частини. Головною є частина, розташована посередині, яка займає центральне положення.

2. Центральна частина форми буде головувати, навіть якщо вона за величиною буде менше двох крайніх, але рівних або рівнозначних між собою форм. І, звичайно, центральна частина буде головувати, якщо вона буде більшою, ніж крайні рівні частини.

3. Форма розділена на три нерівні частини – середня частина не дорівнює двом крайнім. У цьому випадку буде головувати верхня або нижня частина – та з них, яка буде більшою за величиною. Тобто,

композиційно організована форма, у тому числі одяг і доповнення до нього, що складають разом костюм, обов'язково мають головну частину або *композиційний центр*, якому підпорядковуються інші залежні частини. Композиційний центр, є домінуючим у цілісній композиції.

Виділення головної частини, або композиційного центру, досягається на основі закономірностей властивостей елементів форми, що визначають нерівність, підкреслюють верховенство центру композиції над іншими частинами. Розглянемо ці закономірності.

Закон кількості. Частина цілого, велика за величиною, обсягом, масою або за кількістю однорідної обробки, буде (за інших рівних умов) виділятися, домінувати над іншими частинами.

Закон центрального розташування. Розташування якоїсь частини на відносно центральному місці при інших рівних умовах виділяє цю частину і робить її головним композиційним центром.

Закон якості. Домінуючою є та частина цілого, властивості або група властивостей якої переважають. У пальто, наприклад, комір стає головною частиною, якщо його величина, а особливо якісна активність кольору і фактури хутра виділяють його над іншими частинами.

Закон змістового чинника. Частина цілого, що має обробку смислового значення, панує над частинами, що мають обробку формального (від форми) характеру. Наприклад, якщо в будь-якому місці костюму помістити емблему, девіз, прикрасу, то ця частина цілого буде головувати над усіма іншими частинами, привертаючи до себе всю увагу.

Використання зазначених закономірностей для виділення композиційного центру може бути як роздільним (у простих композиційних зв'язках), так і комбінованим (у складних побудовах).

Об'єднання композиційного центру (головної частини цілого) і інших частин одягу досягається засобами побудови єдності і зв'язку, *засобами композиції*, такими як пропорції та пропорційність, контраст, нюанс, тотожність, динаміка, статика і рівновага, симетрія і асиметрія.

Єдність і зв'язок всіх частин одягу будуються на основі виконання наступних умов:

1) добре знайдених пропорцій, тобто гармонійної пропорційності всіх частин одягу між собою і з фігурою людини, для якої призначений костюм;

2) добре знайдених відносин, наприклад контрастного протиставлення одних частин іншим або подібності всіх частин між собою за будь-якими властивостями елементів форми;

3) симетричного розташування частин цілого по відношенню до головних осей симетрії фігури людини або, якщо створюють асиметричну композицію, на основі врівноваженості асиметричних частин по відношенню до осі рівноваги;

4) ритмічних зв'язків частин цілого, тобто на основі повторюваності елементів і інтервалів складових частин одягу в єдності цілого.

Створюючи форми одягу людина завжди прагнула до гармонії, виконуючи дві її невідмінних умови: перша – рівновага, друга, – єдність і супідрядність. Зупинимося на **композиційній рівновазі**. Це такий стан композиції, при якому всі її елементи збалансовані між собою. Проте не варто плутати це поняття з простою рівністю величин.

Рівновага залежить від розташування основних мас композиції, від організації композиційного центру, від пластичної і ритмічної побудови композиції, від її пропорційних членувань, від колірних, тональних і фактурних стосунків окремих частин між собою і цілим і т.д. Таким чином, можна зробити висновок, що жодний із засобів і законів композиції окремо не створять гармонійний твір, оскільки все взаємозалежно або врівноважено.

Зорово рівновага викликає почуття психологічного комфорту, гармонії, спокою, стійкості. Людське око відпочиває при сприйнятті врівноваженого виробу.

Рівновага по-різному виявляється в симетричних і асиметричних композиціях.

Симетрія – принцип організації композиції, де елементи розташовані правильно відносно площини, осі або центру. Найбільш простий вид симетрії – **дзеркальна симетрія**, яка оснований на рівності двох частин фігури розташованих на одній площині. Відображення в дзеркалі є прикладом дзеркальної симетрії. Другий тип симетрії – **осьова симетрія**, яка досягається обертанням фігури відносно осі симетрії. Відсутність будь-якої симетрії називають **асиметрією**. Асиметрія завжди надає формі динаміки і виявляє її здатність до руху. Тому принципи асиметрії лежать в основі зображення предметів, які рухаються, або предметів, у яких треба показати внутрішню енергію, життя.

Симетрія сама по собі ще не є гарантією врівноваженості в композиції. Однак урівноважити симетричну композицію набагато легше, ніж асиметричну, і досягається це простішими засобами, оскільки симетрія вже створює передумови для композиційної рівноваги.

Асиметрична композиція може бути врівноваженою і неврівноваженою. Велику світлу пляму можна врівноважити маленькою темною. Багато маленьких за розміром плям можна врівноважити однією великою. Варіантів безліч: врівноважуються частини за масою, тоном і кольором. Рівновага може стосуватися як самих фігур, так і просторів між ними.

Переважаання симетрії або асиметрії у вирішенні костюма пов'язане, перш за все, з призначенням костюма. Так в повсякденному

одязі, особливо у верхньому, найбільш прийнятне вирішення на основі симетричного розташування деталей і частин форми, тоді як в нарядному одязі, навпаки, асиметрія дає динамічніші напруження в художньому відношенні форми.

Поєднання симетрії і асиметрії в одному костюмі підвищує динаміку асиметрії.

Статика – стан спокою, рівноваги форми, стійкості в самій геометричній основі. У статичних предметів є явний центр, свого роду вісь, навколо котрої організовується форма. Властивість протилежна статиці – це **динаміка**, зорве сприйняття руху форми. Динамічність робить форму активною, помітною, виділяючи її серед інших.

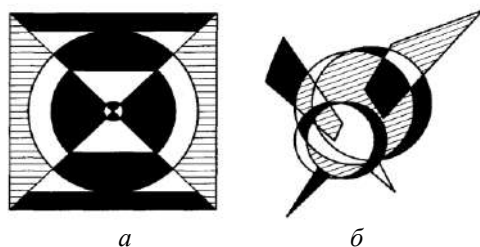


Рис. 4.1 – Приклади статичної (а) та динамічної (б) композицій

Чинниками, що вносять відчуття руху у композицію є розміри, повороти елементів і відстані між ними. Так, чинники, що характеризуються постійними величинами, вносять до композиції ознаку статики, тоді як чинники, що затверджують нерівність цих величин, стимулюють динамічність композицій.

Основні прийоми динамічного членування форми наведено на рис. 4.2.

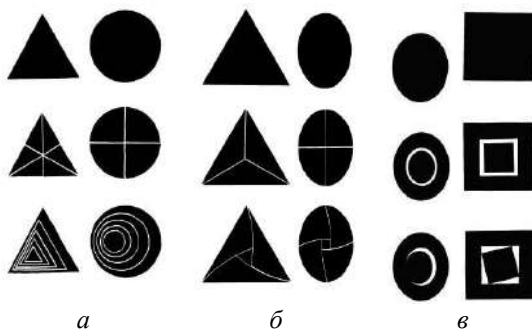


Рис. 4.2 – Членування форми на елементи статичні і динамічні отримані:
а) стисканням; б) крученням; в) зломом і поворотом «уламків»

Краще всього ідею статички виражають симетричні елементи, що мають дві взаємно перпендикулярні площини симетрії. Взагалі симетрія елемента, виражена наявністю хоч би однієї вертикальної площини симетрії, – обов'язкова умова при побудові статичних композицій.

При побудові статичної композиції необхідно постійно зберігати загальну статичну систему як домінуючу. Це зовсім не унеможливає включення в статичну систему окремих динамічних елементів (як останні можуть виступати контраст фігур за розміром, зіставлення прямолінійних і криволінійних форм і т. д.). Введені в статичну композицію динамічні елементи заставляють яскравіше звучати головну ідею і вносять гостроту, несподіваність в композиційний зміст.

Для досягнення більшої статичності застосовують плоскі елементи і площинний, рівно забарвлений фон, оскільки це унеможливає виникнення ілюзій руху в глибину і з глибини площини. Якщо геометричні фігури в композиції містять розчленовування на складові елементи, то щоб не виник відцентровий або доцентровий рух, розчленовування не має бути занадто складним.

Необхідно також утримуватися від вживання елементів з криволінійними контурами. У пошуках оригінального композиційного рішення слід спиратися на прості лаконічні форми і не йти по шляху винахідництва ускладнених елементів, що зазвичай приводить до перевантаження композиції. Це, до речі, характерна і вельми поширена помилка всіх початківців.

Отже, для отримання статичних композицій застосовують:

- елементи з декількома (краще з двома) осями симетрії;
- елементи простих прямолінійних геометричних контурів (лінії переважно вертикальні та горизонтальні, уникати виразних діагональних ліній);
- елементи без внутрішніх розчленовувань на частини або з ясними розчленовуваннями;
- ілюзорно плоскі або майже плоскі елементи.

При побудові динамічної композиції необхідно постійно зберігати загальну динамічну систему як домінуючу. Головною ознакою динамічної організації елементів в композиції є принцип неоднаковості, контрасту, зіставлення різних характеристик елементів композиції. Динамічну композицію можна отримати за рахунок:

- ритму різних за розміром, але однакових за формою елементів композиції;
- ритму різних за формою елементів композиції;
- ритму різних за формою і розміром елементів композиції;
- збільшення різниці між довжиною і шириною елемента;

- збільшення кількості криволінійних форм в композиції;
- явного направленого руху елементів композиції (нахил елементів під кутом 45°);
- динамізації форм елементів шляхом зсуву – «зламу» і надання «уламкам» направленого руху (див. рис. 4.2);
- вживання в композиції стилізованих зображень об'єктів, зв'язаних в свідомості людини з рухом – переміщенням.

І найважливіше – погоджувати між собою усі рухи елементів, знайти головні, підпорядкувати їм інші, тобто привести композицію до загальної пластичної єдності.

Завдання і послідовність виконання роботи

1. Розробити два ескізи стилізованих форм одягу, які сприймаються як статичні, використовуючи графічну техніку.

Приклади виконання статичних стилізованих форм одягу наведено на рис. 4.3.



Рис. 4.3 – Стилізовані статичні форми одягу. Комп'ютерний ескіз (роботи Надівець Вікторії, ст. гр. ШВ-20-1; Начичко Анастасії, Кухар Марії, ст. гр. ШВ-21-1)

Запропоновані статичні стилізовані форми одягу виконано за допомогою графічного редактора векторної графіки Xara Pro X, це роботи студентів.

2. Розробити два ескізи стилізованих форм одягу, що сприймаються як динамічні, використовуючи графічну техніку.

Приклади виконання динамічних стилізованих форм одягу наведено на рис. 4.4.



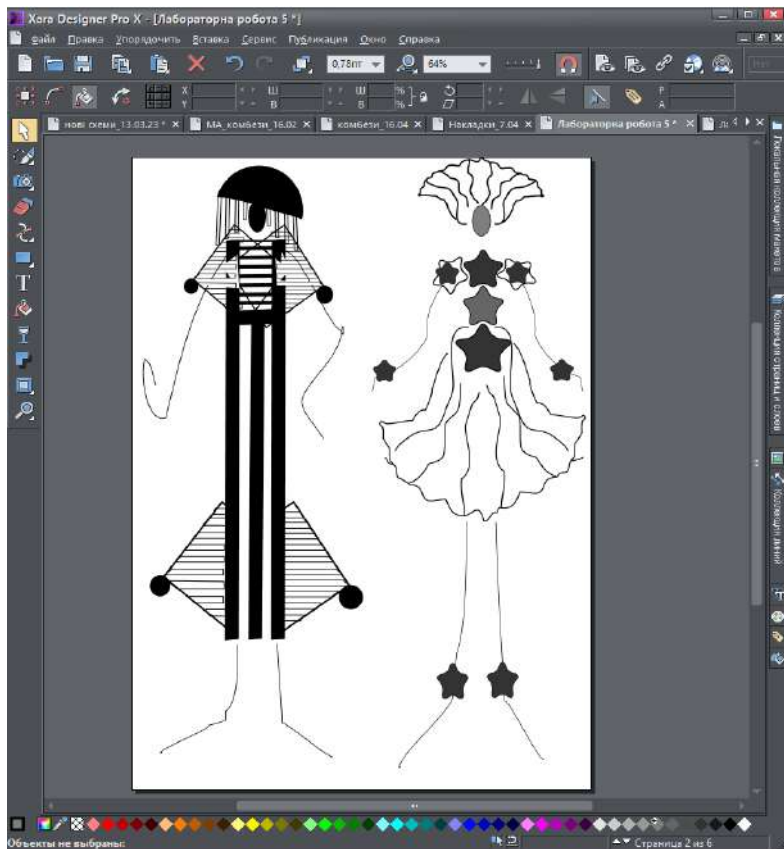
**Рис. 4.4 – Стилiзованi динамiчнi форми одягу.
Живописний ескiз
(робота Надiєвeць Вiкторiї, ст. гр. ШВ-20-1)**

3. Розробити два ескізи врівноважених стилізованих форм одягу використовуючи графічну техніку.

При виконанні даного завдання корисно буде пригадати свій досвід знаходження рівноваги на гойдалках. Кожен без зусиль здогадається, що одного підлітка можна урівноважити, якщо посадити на інший кінець гойдалок двох малят, а маля може кататися навіть з до-

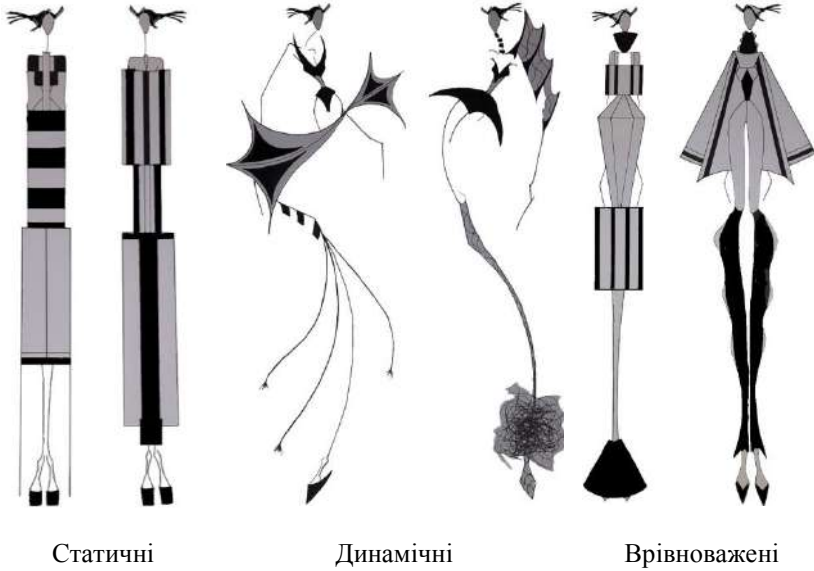
рослим, який сяде не на край гойдалок, а ближче до центру. Подібні порівняння допомагають урівноважити різні частини композиції за розміром, тоном і кольором для досягнення гармонії, тобто знайти рівновагу.

Приклади виконання стилізованих форм одягу, композиційні елементи яких врівноважені, наведено на рис. 4.5.



**Рис. 4.5 – Стилiзованi композицiйно вiрiвноваженi форми одягу.
Комп'ютерний ескiз
(робота Осколкової Анастасiї, ст. гр. ШВ-21-1)**

Приклади виконання лабораторної роботи в різних техніках за джерелом творчості наведено на рис. 4.6.



**Рис. 4.6 – Стилізовані живописні ескізи
за джерелом творчості «Летюча миша»
(робота Твердохліб Вікторії, ст. гр. ТЛПс-20-1)**

Контрольні питання

1. Розкрийте поняття композиційного центру.
2. Які основні закони та засоби композиції?
3. Розкрийте поняття композиційної рівноваги.
4. Як виявляється рівновага в симетричних та асиметричних композиціях?
5. У чому полягає відмінність між статичною та динамічною композиціями?
6. Які засоби використовують для побудови статичної композиції?
7. Які засоби використовують для побудови динамічної композиції?
8. Які особливості побудови врівноваженої композиції?

Література: [1, с. 88–105; 3, с. 27–32; 5, с. 47–63]

Лабораторна робота 5.

Засоби композиції. Тектонічна структура форми, побудована на тотожності, нюансі та контрасті елементів

Мета: формування практичних навичок роботи із засобами композиції на прикладі тектоніки стилізованої форми одягу побудованої на тотожності, нюансі або контрасті складових елементів.

Необхідні інструменти, матеріали, приладдя: аркуші (тришість) паперу ф. А4, олівці графітні, гумка, лінійка, чорна гелієва або кулькова ручка, мобільний додаток Color Gear, графічний редактор векторної графіки Xara Pro X.

Теоретичні відомості

В основі сприйняття форми і її емоційної оцінки лежить порівняння її об'єктивних властивостей (розміру, геометричного вигляду, членувань, кольору, фактури) з такими ж властивостями іншої форми. Критеріями такої оцінки є тотожність, нюанс і контраст.

Вихідним станом при оцінці відмінностей властивостей є стан повної схожості, збігу, подібності, тобто **тотожність**. Тотожність є найпростішим видом узгодженості, це абсолютна подібність (рівність, повторюваність ліній, площин, маси, фактур, кольору).

Збільшуючи нерівність у співвідношенні величин, характері властивостей предмета, ми водночас зменшуємо їх подібність, і тоді переважає розбіжність. Яскраво виражену різницю між елементами називають **контрастом**.

Контраст посилює відчуття різниці між предметами, їх частинами або ознаками, і тому є засобом розчленування групи на окремі предмети, а предмета – на окремі частини. Це дає можливість виділити із групи окремий елемент, необхідну частину в ньому. Контраст є засобом вираження краси в єдності, підпорядкованості, гармонії всіх форм і засобом передачі протилежностей.

Нюанс – це композиційні відношення, що наближаються до повторення різних елементів, величин, властивостей площинно-просторової форми (ледь помітна різниця).

У нюансних композиційних відношеннях подібність при повторюваності переважає, а тому вони як і тотожні, є засобом вираження цілісності і спокою у творах.

Нюанс може проявлятися у формі, величині, русі, світлості, фактурі, кольорі.

Категорії тотожності, нюансу і контрасту є кількісно-якісними, оскільки виражають складний процес накопичення кількісних змін у відмінності форм і переходу їх в нову якість.

Контраст направлений на загострення сприйняття форми. Вирозність нудної геометричної форми можна підвищити використовуючи контрастні взаємодії її внутрішніх ліній, кольору, фактури. Контраст активізує будь-яку форму але, щоб досягти гармонії, його потрібно доповнити тими необхідними нюансними стосунками, без яких він може здаватися дуже різким. Нюанс створює додаткові зв'язки між елементами, забезпечує м'які, живописні ефекти в композиції форми. Тотожність і подібність в будову форми сприяють об'єднанню елементів композиції, відтіняючи більш складні нюансно-контрастні залежності.

Кожному засобу гармонізації відведена конкретна роль в організації композиції, а міру його значущості в створенні ескізу художник-модельєр визначає самостійно через свої творчі завдання.

Таким чином можна зробити висновки, що контраст, нюанс, тотожність – це композиційні засоби, що допомагають організувати урівноважену, єдину і супідрядну композицію. Тобто композицію, гармонійну у всіх відношеннях.

Контраст, нюанс, тотожність – це засоби, які дають художникові можливість створювати художні образи, що хвилюють його. Залежно від домінування одного засобу над іншим виникають різні асоціації і художні образи, створюється емоційний настрій всього твору.

Контраст і нюанс – взаємодоповнюючі засоби, які не можуть існувати окремо один від одного. Гармонія це поєднання протилежностей, їх рівновага.

Костюмний ансамбль (КА) – художнє рішення костюма, яке доповнене аксесуарами і несе певну ідею. У костюмному ансамблі кожна деталь на своєму місці. Немає нічого зайвого – ні відняти ні додати. Все підпорядковується логіці і смаку.

Колірний лад костюмного ансамблю найчастіше визначається характером взаємодії його складових кольорів. Підбір кольорів ведеться не механічно, а цілеспрямовано, відповідно до законів колориту.

Колорит костюмного ансамблю – це система співвідношення кольорів, що утворює загальну колірно-тональну єдність, загальний колірний тон, що є певним оптичним цілим, сукупністю всіх кольорів форми.

У костюмному ансамблі говорять про *теплий, холодний, спокійний, сріблястий* і т.п. **колорит**. Колорит визначає колоратуру.

Колоратура – це гармонійні колірні поєднання, на основі яких будується весь колорит форми.

Колоратура визначає колірний вигляд костюмного ансамблю.

За характером переважаючих кольорів колоратури колорит характеризують як *напружений* або *спокійний*; *теплий* або *холодний*; *темний* або *світлий*. Та чи інша ступінь насиченості дозволяє позначати колорит як яскравий або бляклий, тьмянний; сильний чи слабкий.

У кожному костюмному ансамблі колорит утворюється неповторним поєднанням кольорів за законами гармонії. Ознаками гармонії кольору в костюмному ансамблі є пропорційність, рівновага і співзвуччя колірних плям.

Колірна гармонія в костюмному ансамблі має свої принципи та закономірності. Між колірними плямами форми існують певні взаємозв'язки. Один колір врівноважує і виявляє інший, в свою чергу поєднання цих двох кольорів впливає на третій. При зміні одного лише кольору гармонія порушується.

Важливою у створенні колірної гармонії КА є пропорційність (співвідношення розмірів) площин колірних плям форми. Комбінація колірних плям, побудована за законами колірної гармонії, повинна відповідати головній меті художнього проектування, а саме створенню та розкриттю проектного образу костюма. Тому художник-проектувальник використовує для досягнення цієї мети композиційну функцію кольору, яка полягає в здатності привертати і акцентувати увагу глядача на головних для сприйняття образу елементах костюмної форми і послідовно направляти погляд в процесі розгляду цієї форми.

Закономи композиції КА це узгодженість кольорів за трьома принципами – подібності, нюансу і контрасту.

Подібність – повторення в костюмі одного кольору в різних варіаціях. КА, вирішений тільки за цим принципом, справляє враження статичності і врівноваженості. Цей прийом часто використовують у діловому, консервативному, повсякденному одязі.

Нюанс – колірна гама відтінків і півтонів, яка пов'язує всі кольори в КА. Різницю нюансних відтінків очі повинні чітко розрізняти, щоб не виникло відчуття невизначеності. КА з нюансними кольорами виглядає багатше, складніше, вишуканіше.

Контраст – різко виражена протилежність у кольорах. Це активний засіб композиції, що робить КА більш яскравим і незабутнім. Використовується в КА для урочистих заходів, творчих професій і активного проведення часу. Однак КА, побудований тільки за цим принципом, швидко викликає стомлення і при частому використанні набридає.

І тільки **всі три принципи разом** можуть створити гармонію КА, де один колір буде домінувати і задавати настрій, а інші – підкорятися і врівноважувати всю композицію. А сприйняття кольорів від найбільш активного, акцентного, до спокійного і нейтрального буде приємне оку.

Таким чином, виразні засоби композиції контраст, нюанс, тотожність можуть проявлятися відносно різних складових елементів знакової системи костюма (рис. 5.1–5.3):

- в організації форми і силуету;
- в пластичному вирішенні форми;
- в колірному рішенні;
- в тоновій організації (світлові відносини);
- в фактурних рішеннях;
- в декорі.

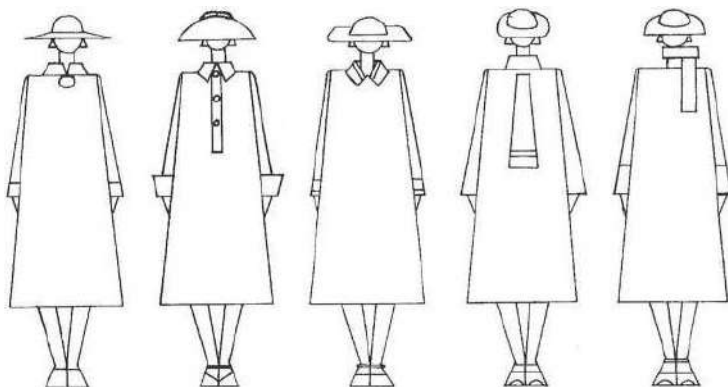


Рис. 5.1 – Схеми об'єднання моделей одягу у художню систему «Колекція» за принципом тотожності. Тотожність силуетів, довжини виробів, форми рукавів, кольору, тканини та ліній

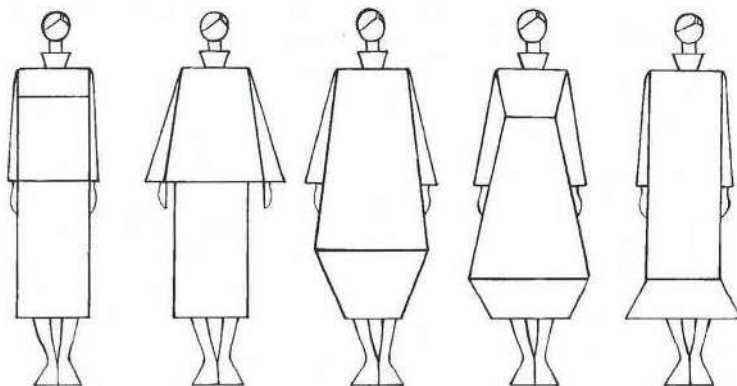


Рис. 5.2 – Схеми об'єднання моделей одягу у художню систему «Колекція» за принципом нюансу. Нюанс послідовної зміни тотожних силуетів, нюанс форм і членувань, ліній

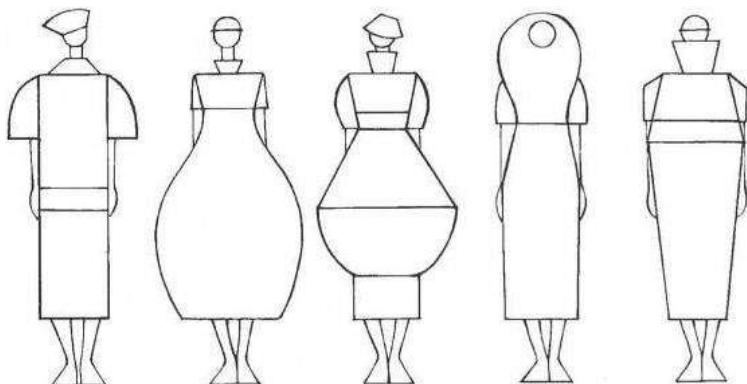


Рис. 5.3 – Контраст. Приклад схеми об'єднання моделей одягу у художню систему «Колекція» за принципом контрасту форм, силуетів та пластики

Мобільний додаток Color Gear: палітра кольорів. Для аналізу складових кольорів джерела творчості, на основі моніторингу існуючих мобільних додатків у сфері колористики, обрано той, який позиціонується як зручний інструмент для створення гармонійних поєднань кольорів.

Мобільний додаток Color Gear – це зручний інструмент для аналізу та формування гармонійних колірних палітр (рис. 5.4, а).



Рис. 5.4 – Скріншоти мобільного додатка Color Gear

Щоб знайти вдаль поєднання кольорів, дизайнери та художники використовують теорію кольору та її основу: коло кольорів та схеми гармоній. Не обов'язково бути експертом в кольорознавстві, щоб користуватися цим мобільним додатком – це комплексний інструмент для роботи з кольором та палітрами, але з інтуїтивно зрозумілим інтерфейсом. Додаток працює навіть без Інтернет-зв'язку.

Додаток підтримує дві моделі кольору – RGB коло (модель) та RYB коло (модель Іттена). Коло Іттена зазвичай використовується художниками, стилістами, та дизайнерами інтер'єрів для перевірки, які кольори гармонують між собою, а RGB модель призначена для використання в цифровому дизайні. Для обох моделей завжди доступно 10+ схем гармонійних поєднань (див. рис. 5.4, б).

Додаток містить Посібник, який демонструє і описує послідовність роботи з різними вкладками, рис. 5.4, в.

Послідовність аналізу фото і формування палітри кольорів природного аналогу за допомогою мобільного додатка Color Gear. Виберіть бажане зображення (фото або ілюстрацію) з вашого смартфона, а алгоритми додатка знайдуть основні кольори. Далі, користуючись порадами Посібника Color Gear легко можна вибрати кольори з колекції, які найбільше подобаються на обраному зображенні природного дже-рела творчості, та зберегти палітру.



Рис. 5.5 – Послідовність аналізу фото у Color Gear:
а) шаблон для додавання фото; б) екран фото і його складові;
в) приклад сформованої палітри кольорів за фото

Вибирати бажані кольори на зображенні пропонується за допомогою інструменту вибору кольору (селектору), рис. 5.5, б):

1. Вибір кольору.
2. Очистити зображення, щоб вибрати інше.
3. Очистити вибрані кольори, щоб обрати інші.
4. Відновити кольорову палітру за замовчуванням.
5. Створити колаж (зберігайте палітру разом з обраним зображенням).
6. Переключення між палітрами за замовчуванням.
7. Додайте вибраний колір на зображенні до колекції.
8. Торкніться, щоб вибрати або скасувати вибір кольору з колекції.
9. Торкніться, щоб скопіювати HEX-код до буферу обміну.
10. Заблокуйте зображення, щоб вибрати кольори. Розблокуйте зображення, щоб збільшити та зменшити його.
11. Рухайте і масштабуйте зображення, щоб налаштувати його.

Завдання і послідовність виконання роботи

1. Розробити ескізи моделей одягу різного асортименту на фігурі людини, що побудовані за принципом тотожності форми та її складових елементів. Техніка виконання рисунків змішана.

Приклад виконання наведено на рис. 5.6 та 5.7.

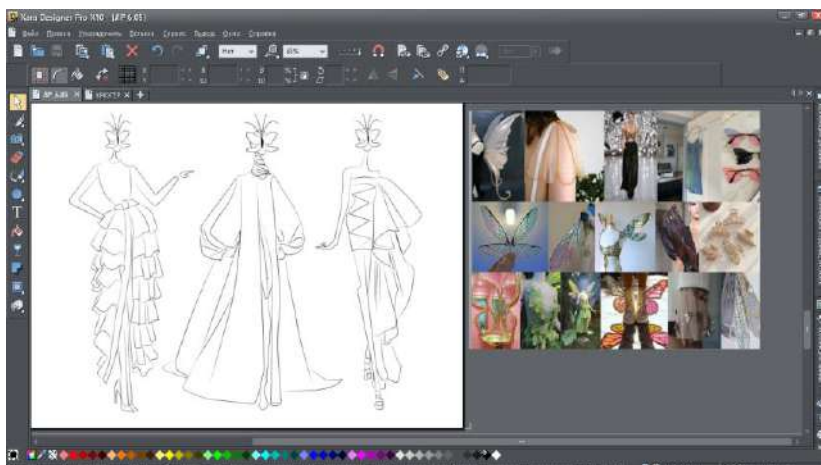


Рис. 5.6 – Комп'ютерний ескіз: тектонічна структура форми, побудована на тотожності елементів: форм, ліній, фактур, оздоблень, кольорів (робота Начичко Анастасії, ст. гр. ШВ-21-1)



Рис. 5.7 – Живописний ескіз: тектонічна структура форми, побудована на тотожності елементів: форм, ліній, фактур, оздоблень, кольорів (робота студентів)

2. Розробити ескізи моделей одягу різного асортименту на фігурі людини, що побудовані за принципом нюансу форми, її складових елементів, фактури, кольору.

Техніка виконання рисунків графічна лінійна або лінійно-плямова; живописний ескіз або комп'ютерна графіка.

Приклад виконання наведено на рис. 5.8 – комп'ютерний ескіз за джерелом творчості; на рис. 5.9 – комп'ютерний ескіз: перші дві моделі одягу побудовані на нюансі елементів форми.

3. Розробити ескізи моделей одягу різного асортименту на фігурі людини, що побудовані за принципом контрасту форми, її складових елементів, фактури, кольору, величини та маси форми. Техніка виконання рисунків графічна лінійна або лінійно-плямова.

Пам'ятайте, що симетрія у композиції тяжіє до принципів тотожності та нюансу, асиметрія – дозволяє краще проявитися контрасту. Те саме стосується і наявності метричних та ритмічних порядків, що вносять у композицію певний лад і проявляються найчастіше у нюансі.

При створенні контрастної композиції слід обов'язково визначитися із її композиційним центром і підкреслити його вагомість саме за допомогою контрасту елементів, що складають форму. Приклад виконання моделей одягу, побудованих за принципом контрасту складових елементів форми наведено на рис. 5.10 та 5.11.



Рис. 5.8 – Тектонічна структура форми, побудована на нюансі елементів: нюанс членувань, фактур, форм, ліній, оздоблень, кольорів за джерелом творчості (робота Бойцун Ярослави, ст. гр. ШВ-21-1)

Також присутні функції: **Розширене редагування кольорів; Перегляд у форматі: «композиція», «градієнт», «гармонія»; Збереження палітри (рис. 5.10).**

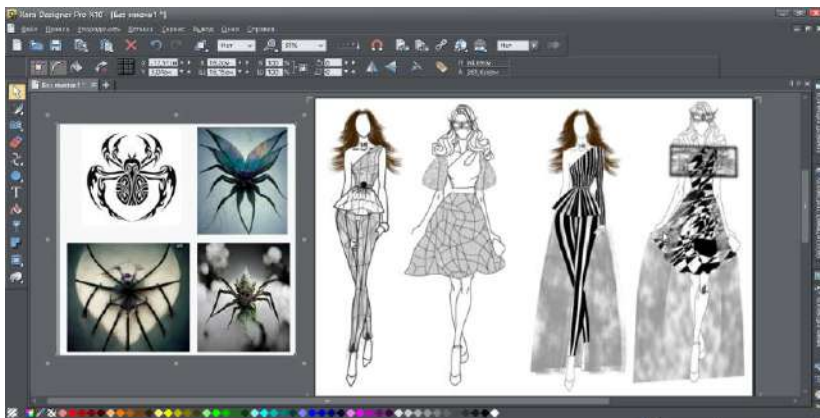


Рис. 5.9 – Комп’ютерний ескіз: тектонічна структура форми, побудована на нюансі (1, 2 модель одягу) і контрасті (3, 4 модель одягу) елементів (робота Крюгер Маріанни, ст. гр. ШВ-21-1)

Особливо зручною є функція **Інформація про кольори**, яка формує **Координати кольору** у вигляді 6 форматів: **HEX, LAB, RGB, HSV, HSL, CMYK**. Візуалізація процесу розробки гармонійного проектного колірної образу моделей одягу за джерелом творчості «Бджола» у вигляді комп’ютерного ескізу за принципом контрасту наведена на рис. 5.11.

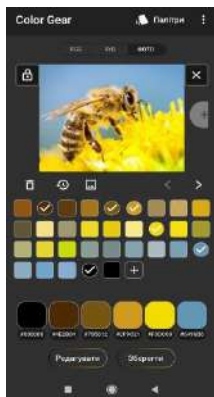
На рис. 5.10 та 5.12, а представлено використання мобільного додатка Color Gear для аналізу колористики фото джерела творчості «Бджола» за допомогою інструменту вибору кольору. Алгоритми додатка формують палітру основних кольорів і візуалізують вигляд гармонії у колірному колі.



Рис. 5.10 – Функції додатка Color Gear



Рис. 5.11 – Комп'ютерний ескіз: тектонічна структура форми, побудована на контрасті елементів: контраст фактур, об'ємів, наповненості форми та кольору (робота Показаченко Вікторії, ст. гр. ТЛШс-21-1)



а



б

Рис. 5.12 – Живописний ескіз:
а) аналіз колористики фото джерела творчості;
б) тектонічна структура форми, побудована на контрасті елементів: контраст фактур, об'ємів, наповненості форми та кольору (робота Надівець Вікторії, ст. гр. ШВ-20-1)

Контрольні питання

1. Розкрийте поняття тотожності.
2. Які композиційні відношення характерні для такого засобу композиції як нюанс?
3. Які композиційні відношення характерні для такого засобу композиції як контраст?
4. Які особливості побудови та сприйняття форми одягу вирішеної за контрастом?
5. Які особливості побудови та сприйняття форми одягу вирішеної за нюансом?
6. Які особливості побудови та сприйняття форми одягу вирішеної за тотожністю?

Література: [1, с. 149–174; 2, с. 35–52; 3, с. 33–36; 4, с. 99–123, 177–192; 5, с. 47–63; 6]

Лабораторна робота 6.

Побудова композиційно-довершеної форми костюма-образу шляхом деформації біонічних форм

Мета: формування практичних навичок роботи з прийомами деформації форми на прикладі елементів біонічних джерел творчості та оволодіти уміннями побудови костюму з використанням деформацій отриманих форм.

Необхідні інструменти, матеріали, приладдя: аркуші (3–6) паперу ф. А4, олівці графітні, гумка, лінійка, чорна гелева або кулькова ручка, фото джерел творчості, ножиці, клей, графічні редактори векторної і растрової графіки.

Завдання

1. Виконати мудборт як джерело натхнення для креативного біодизайну.
2. Виконати деформації елементів біонічних джерел творчості композиційними засобами та елементами.
3. Розробити ескізи костюмів, використовуючи виконані деформації біонічних форм у техніці колаж (ручний і комп'ютерний).

Теоретичні відомості

При створенні сучасного костюма застосовується процес творчого переосмислення багатства природного середовища з урахуванням сучасних умов. При цьому біонічні мотиви в найбільш цікавих моделях дають можливість досягти не тільки художньої виразності форм, а й підказують цікаві і незвичні функціональні та ергономічні властивості.

Дослідженнями біонічної моделі функціонування моди в костюмі доведена доцільність цього напрямку в прогнозуванні розвитку різних форм одягу, що дає можливість дослідження механізмів формоутворення на структурному рівні його організації.

На зміну силуетних форм костюма мають вплив зміни, які відбуваються в сонячній системі та загальній біосфері існування людини. Дослідження пов'язані з питаннями біотектонічного формоутворення та функціонування біонічних структур, що рухаються та змінюють форму, призвели до виникнення нового напрямку в проєктній діяльності – кінетичного формоутворення. Кінетичне формоутворення розглядає проблему використання руху в створенні нових засобів побудови форми.

Як засіб організації форми, кінетичне формоутворення може включати в себе деформацію – метод послідовного розвитку образу та комбінаторику, послідовну побудову форми з окремих елементів за законами розвитку різних типів симетрії.

Біонічне формоутворення в костюмі. Костюм, що найбільш пристосований до форми та функцій тіла людини, порівняно з іншими об'єктами дизайну, переймає від аналогів живої природи лінії та форми в їх узагальненому, образному вирішенні. При вивченні біоформи ставиться завдання виявлення характеру функцій, руху, співвідношень головних мас та силуету, визначення життєвості та функціональності біооб'єкта. Аналіз біотектоніки природних об'єктів може підказати ідеї асоціативної розробки ліній силуетної форми та внутрішнього членування, прийомів декоративної розробки внутрішньої об'ємно-просторової структури, орнаментальне та фактурне оформлення поверхні форми.

Головні принципи використання природних форм в дизайні костюма:

- імітація біоформи в окремих елементах костюма;
- аналогічність силуетних рішень та загальної форми костюма природним біоформам;
- біонічне дизайн-проекування з виявленням функціональності та образно-асоціативної виразності костюма.

Біонічний аналіз природних аналогів передбачає попередній відбір природних форм, що задовольняють встановленим функціональним вимогам, відбір характерних зразків серед декількох видів природних форм (відбір прототипу), аналіз умов їх функціонування.

На наступному етапі створюється геометрична модель біоформи, встановлюються геометричні принципи утворення форми та принципи побудови геометричних моделей.

При роботі з біонічним джерелом творчості, послідовно аналізують його найважливіші елементи та засоби:

- форму і геометричний вигляд;
- силуетні лінії, що визначають площинне вираження форми;
- внутрішні пропорційні членування форми;
- ритмічну організацію форми;
- матеріали;
- фактуру, декор і кольорове рішення.

У пошуках нових ідей, форм та членувань при роботі із **біонічними** джерелами творчості найчастіше використовують **формотворчі модулі** (рис. 6.1–6.3), прийоми їх **деформацій** і **просторовий розвиток** модулів та їх елементів (рис. 6.4 та 6.5).



Рис. 6.1 – G. Valli:
Переріз бамбука



Рис. 6.2 – Marchesa:
Організм Suctoria



Рис. 6.3 – Versus:
Подвійна спіраль ДНК



Рис. 6.4 – Приклади мудбортів креативного біодизайну

Деформація (лат. *deformatio* – спотворення), зміна відносного положення часток тіла, пов'язана з їх переміщенням.

У композиції найчастіше використовують **прості види деформації**: розтягування – стискання, зрушення, вигин, кручення. У більшості випадків застосовують не один вид деформації, а декілька одночасно, наприклад деформацію розтягування та деформацію кручення.

Будь-яку деформацію або саме джерело творчості можна використовувати у перевернутому стані. Також у пошуку нових ідей, форм та елементів користуються прийомами просторового розвитку, перестановки елементів, відображення елементів.

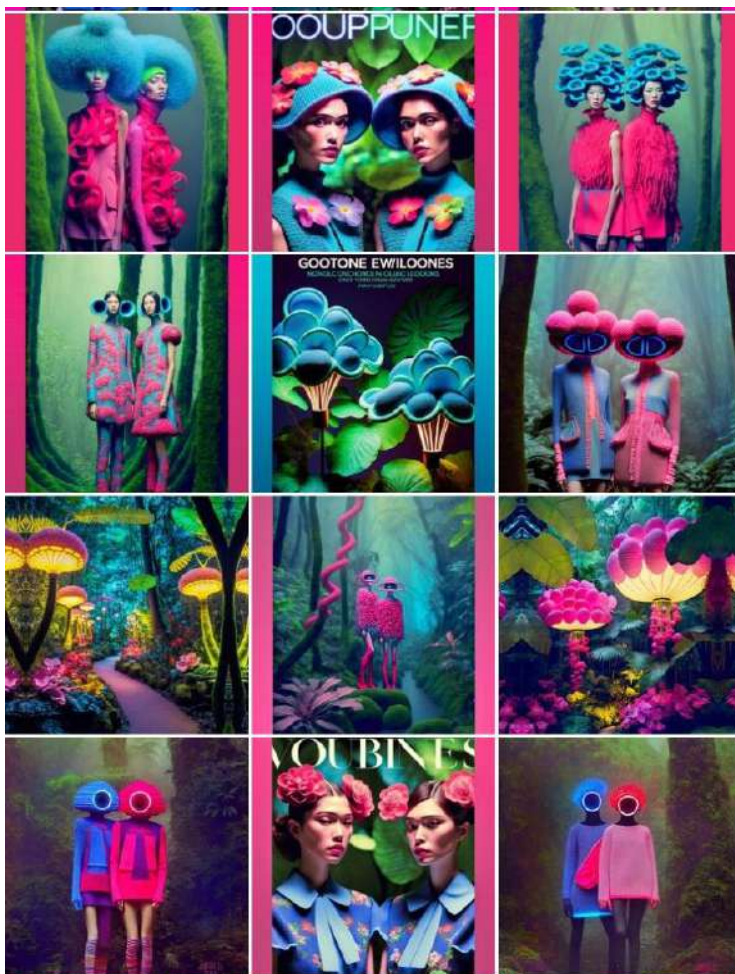


Рис. 6.5 – Приклад мудборту з просторовим розвитком формотворчих модулів

Під просторовим розвитком розуміється збільшення об'єму всієї композиції або її окремих частин за рахунок використання елементів джерела творчості. Відображення елементів джерела творчості (дзеркальне) може виконуватись по горизонталі, по вертикалі або діагоналі. Перестановка елементів може виконуватись у різних напрямках, найчастіше цей прийом поєднують з відображенням.

Програми та комп'ютерні сервіси для малювання та оброблення графічних зображень

Adobe Photoshop – графічний редактор, створений для редагування растрових зображень, а також векторних. Програма зручна в експлуатації, призначена для оброблення та створення різноманітних художніх ефектів, для високої якості фотографічних зображень. Базові інструменти редагування дають змогу змінювати тон, насиченість, накладати фотофільтри, виправляти перспективу.

Містить безліч інструментів, за допомогою яких можна конвертувати всі начерки в єдину галерею з упізнаваним стилем.

Програма має кілька інструментів для малювання та редагування кольору зображення. Інструменти **Олівець** і **Пензель** працюють аналогічно до традиційних засобів малювання, наносючи колір штрихами й мазками. Інструменти **Гумка** та **Розмиття** змінюють уже наявні кольори на зображенні. На панелі параметрів кожного інструмента малювання обирають потрібний спосіб застосування кольорів для зображення та форми кінчиків пензля

Adobe Illustrator – графічний редактор для створення зображень векторної графіки. За допомогою інструментів малювання в цій програмі створюють зображення фурнітури, художні та технічні ескізи, різноманітні текстури й принти. Зображення гудзиків, блочків, кнопок, бігунків, а також інші шаблони (наприклад, зачіски, очі й губи для малюнка художніх ескізів, технічні малюнки базових моделей одягу тощо) розміщують на палітрі символів і використовують для різних проєктів. Можливість вибору різноманітних пензлів спрощує процес художнього розроблення оздоблювальних строчок, мережив, орнаментованих стрічок тощо.

У програмі для створення пензлів можна використовувати не лише векторні, а й растрові зображення. Вона дає змогу змінювати колір фарби для пензлів або використовувати градієнт для створення металізованого ефекту.

У програмі Adobe Illustrator є можливість змінювати не тільки кольори, а й масштаб і напрямок малюнка елементів одягу. Для створення принтів і текстур використовують як векторні малюнки, так і растрові зображення текстур мережив, джинсу, трикотажу, різних переплетень тканин.

Ескізи моделей одягу представляють у площинному, спрощеному вигляді, а також доповнюють 3D-ефектами, зокрема тінню та відображенням природних заломів матеріалів, деформацією принта тощо. За потреби на ескізах розміщують виносні й розмірні лінії, розміри та пояснювальний текст.

Завдання і послідовність виконання роботи

1. Обрати біонічне джерело творчості та представити його фото-зображення. Виконати аналіз найважливіших елементів та засобів біонічного джерела, на основі чого виділити 4–5 формотворчих модулів.

2. Сформувати мудборт відповідно до джерела натхнення, проаналізувати застосовані принципи деформації аналогічних біонічних формотворчих модулів.

3. Виконати деформацію біонічних формотворчих модулів. Для цього необхідно перенести фото їх зображення у новий документ текстового редактора Microsoft Word. У середовищі редактора можна виконати деформації стиснення, розтягу, повороту, відображення.

Для виконання деформації стиснення та розтягу слід скопіювати зображення та вставити його (продублювати) у створений документ редактора Microsoft Word. Після цього натиснути курсором на нове зображення модуля, виділивши його, підвести курсор до контрольних середніх бічних точок зображення до появи горизонтальних стрілок і потягнути зображення для виконання горизонтального розтягу–стиснення.

Для виконання вертикального розтягу–стиснення слід працювати аналогічно з верхньою або нижньою середніми контрольними точками виділеного малюнку. Пам'ятайте, що для виконання кожної нової деформації модуль слід копіювати і працювати із скопійованим зображенням. Для виконання деформацій повороту або відображення у текстовому редакторі Microsoft Word слід натиснути курсором на зображення модуля на верхній панелі обрати **Знаряддя для зображення**. Потім обрати піктограму **Обернути**, після чого для деформації відображення використати команду зі спадаючого меню **Відобразити...**, для виконання деформації повороту команду **Повернути...**

Для виконання вигину, кручення, зрушення можна використовувати такі графічні редактори як: Gimp, Adobe Photoshop, Corel, Xara Pro X або будь-який інший найбільш вам знайомий. Виконуючи деформації слід пам'ятати про їх призначення, а саме кожен деформований модуль може слугувати елементом костюму.

4. Розробити 3–5 ескізів костюмів у техніці колажу, використовуючи виконані деформації біонічних формотворчих модулів образного джерела творчості.

Нагадаємо, що *кола́ж* – це зображення, виконане шляхом наклеювання на будь-яку основу матеріалів, що відрізняються від неї кольором і фактурою. Колаж застосовується, головним чином, в графіці заради більшої емоційної виразності ідеї художника-модельєра, передачі фактури, пластики, колориту. Колаж може бути домальованим будь-якими іншими графічними засобами.

Для зручності роботи над колажем слід роздрукувати кожне трансформоване джерело у різних розмірах, щоб ви могли його використати як для всього костюму, так і для його окремої частини чи декору. Найкраща якість готових ескізів можлива при використанні деформованих біонічних модулів, які роздруковують у кольорі на фотопапері. Приклад виконання лабораторної роботи наведено на рис. 6.6–6.10, додаток Б.

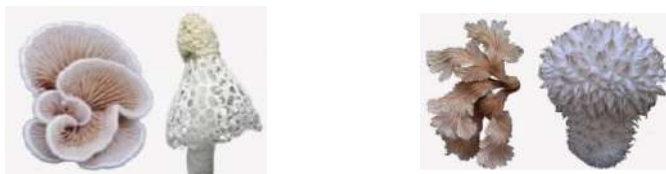


Рис. 6.6 – Природні формотворчі модулі (гриби)



Рис. 6.7 – Мудборг з просторовим розвитком формотворчих модулів

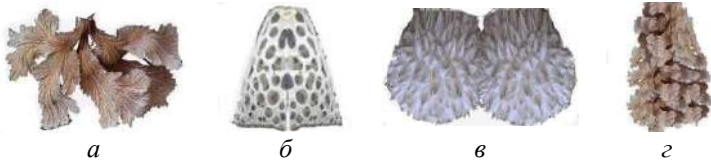


Рис. 6.8 – Приклади перетворення природного джерела творчості:
a) перевернуте; *б)* просторовий розвиток форми;
в) відображення джерела по горизонталі;
г) перестановка елементів, відображених по вертикалі
 (поступове нашарування)



**Рис. 6.9 – Приклад 1 виконання лабораторної роботи 6
 (роботи Бойко Юлії, Начичко Анастасії, ст. гр. ШВ-21-1)**



**Рис. 6.10 – Приклад 2 виконання лабораторної роботи 6
(робота Яскевич Каті, ст. гр. ТЛПс-21-1)**

Контрольні питання

1. Що відносять до біонічних джерел творчості?
2. У чому полягає деформація біонічного джерела творчості?
3. Які елементи та засоби аналізують при роботі з біонічним джерелом творчості?
4. Які основні різновиди деформації?

Література: [1, с. 106–131, 254–264; 3, с. 37–41; 4, с. 211–257, 280–292; 5, с. 40–63, 6]

Література

Основна

1. Дизайн одягу в полікультурному просторі : монографія / М. В. Колосніченко, К. Л. Пашкевич, Т. Ф. Кротова та ін. – Київ : КНУТД, 2020. – 268 с.
2. Пуць В. С. Основи ергономіки та художнього конструювання : навч. посіб. / В. С. Пуць, Г. В. Єфімчук. – Луцьк : ІВВ Луцького НТУ, 2018. – 128 с. – URL: https://lib.lntu.edu.ua/sites/default/files/2021-04/%D0%9F%D0%BE%D1%81%D1%96%D0%B1%D0%BD%D0%B8%D0%BA_%D0%9E%D0%95%D1%82%D0%B0%D0%A5%D0%9A_182_%D0%A2%D0%9B%D0%9F_2018.pdf
3. Кулешова С. Г. Лабораторний практикум з основ композиції : навч. посіб. / С. Г. Кулешова, О. М. Лушевська. – Хмельницький : ХНУ, 2017. – 117 с.
4. Кулешова С. Г. Колір в художньому проектуванні одягу : навч. посіб. / С. Г. Кулешова ; за ред. А. Л. Славінської. – Хмельницький : ХНУ, 2016. – 395 с.

Додаткова

5. Захаркевич О. В. Практикум з комп'ютерного проектування одягу : навч. посіб. / О. В. Захаркевич, С. Г. Кулешова, О. М. Домбровська. – Хмельницький : ХНУ, 2016. – 311 с.
6. Color Gear: палітра кольорів. URL: https://play.google.com/store/apps/details?id=design.vek.color_gear.lite&hl=uk
7. Розробка колекцій одягу : навч. посіб. / А. М. Малинська, К. Л. Пашкевич, М. Р. Смирнова, О. В. Колосніченко. – Київ : ПП «НВЦ Профі», 2018. – 140 с.
8. Горбатюк Н. Практичне ескізування одягу : навч. посіб. для здобувач. освіти закл. проф. (проф.-тех.) освіти / Н. Горбатюк, Л. Авілкова, Г. Откидач та ін. – Київ : Грамота, 2021. – 192 с. – URL: <https://lib.imzo.gov.ua/wa-data/public/site/books2/pidrucnyky-posibnyky-profsvita/Eskizuvanya-odyagu.pdf>
9. Ніколаєва Т. В. Тектоніка формоутворення костюма : навч. посіб. / Т. В. Ніколаєва. – Вид. 3-тє, допов. – Київ : Арістей, 2011. – 376 с.
10. Михайленко В. Є. Основи композиції (геометричні аспекти художнього формотворення) : навч. посіб. / В. Є. Михайленко, М. І. Яковлев. – 2-ге вид. – Київ : Каравела, 2008. – 340 с.

Додатки

ДОДАТОК А

ПРИКЛАДИ ТЕСТОВИХ ЗАВДАНЬ ПОТОЧНОГО КОНТРОЛЮ

Лабораторна робота 1

1. Основними джерелами творчості, до яких найчастіше звертаються художники-модельєри одягу є:

- а) природні; в) документальні; д) біологічні.
б) історичні; г) архітектурно-мистецькі;

2. Зміна форми і об'єму джерела творчості за рахунок перестановки і заміни його окремих деталей здійснюється шляхом:

- а) стилізації; в) абстрагування;
б) трансформації; г) біоніки.

Лабораторна робота 2

1. Силует – це ... сприйняття форми.

- а) об'ємне; б) площинне; в) графічне.

2. Які силуети одягу зображено на рисунку?

- а) фронтальні; в) геометричні;
б) асоціативні; г) профільні.



Лабораторна робота 3

1. Який вид форми за масою зображено на рисунку?

- а) легка; г) за асоціацією з предметом;
б) симетрична; д) динамічна.
в) важка;



Лабораторна робота 4

1. Чи правильне твердження: «Куб і квадрат не мають динаміки, руху»?

- а) так; б) ні.

2. Композиція, в якій обов'язково присутні розвиток, зміна, певна спрямованість, рух, є:

- | | |
|---------------|-----------------|
| а) статичною; | в) динамічною; |
| б) метричною; | г) контрастною. |

Лабораторна робота 5

1. Схожість однорідних якостей елементів, які складають композицію називають:

- | | |
|--------------------------|---------------------------|
| а) контрастом; | в) тотожністю (рівністю); |
| б) нюансом (подібністю); | г) ритмом. |

2. Рівність однорідних якостей елементів, які складають композицію називають:

- | | | | |
|-------------|---------------|----------------|----------------|
| а) нюансом; | б) симетрією; | в) контрастом; | г) тотожністю. |
|-------------|---------------|----------------|----------------|

Лабораторна робота 6

1. Під просторовим розвитком розуміють збільшення об'єму всієї композиції або її окремих частин за рахунок використання елементів джерела творчості.

- | | |
|------------|--------------|
| а) істина; | б) хибність. |
|------------|--------------|

2. У композиції найчастіше використовують прості види деформації – це:

- | | |
|----------------------------|-----------------|
| а) розтягування–стискання; | в) моделювання; |
| б) зрушення; | г) вигин. |

ДОДАТОК Б

ПРИКЛАДИ ВИКОНАННЯ ЛАБОРАТОРНИХ РОБІТ (1, 6)

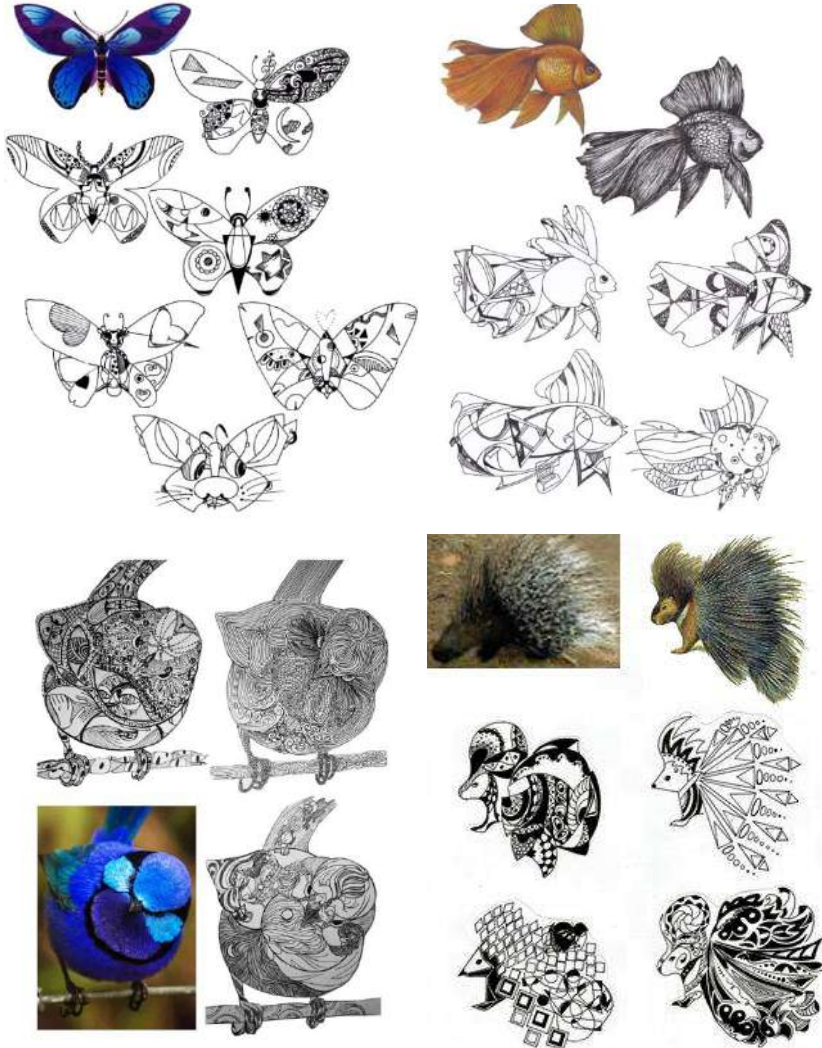


Рис. Б.1 – Робота над природним джерелом творчості:
фото та замальована декоративна форма
і варіанти стилізації графічній техніці (роботи студентів)

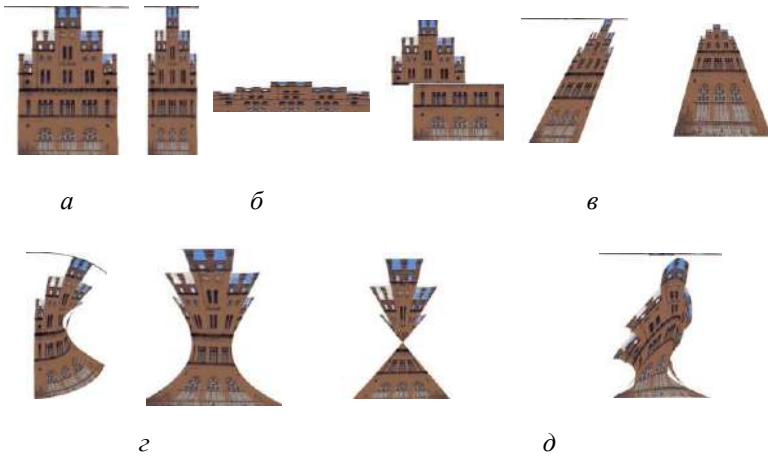


Рис. Б.2 – Деформації архітектурного джерела творчості:
а) фрагмент архітектури (модуль); б) розтяг–стиснення;
в) зрушення; з) вигин; д) кручення

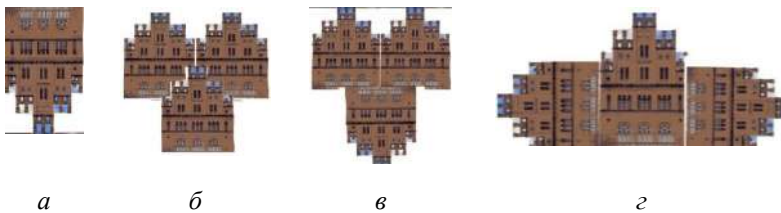


Рис. Б.3 – Приклади перетворення архітектурного джерела творчості:
а) перевернуте джерело творчості;
б) просторовий розвиток форми;
в) відображення джерела творчості по горизонталі;
г) перестановка елементів, що відображені по вертикалі

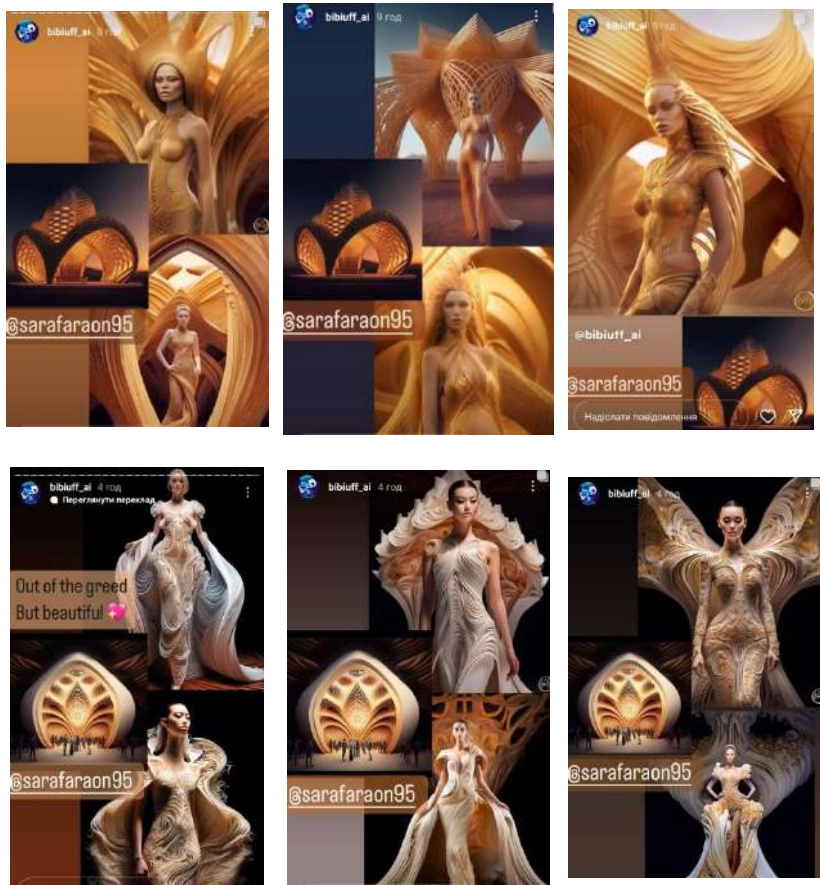


Рис. Б.4 – Приклад мудборту до лабораторної роботи 6 з просторовим розвитком формотворчих модулів

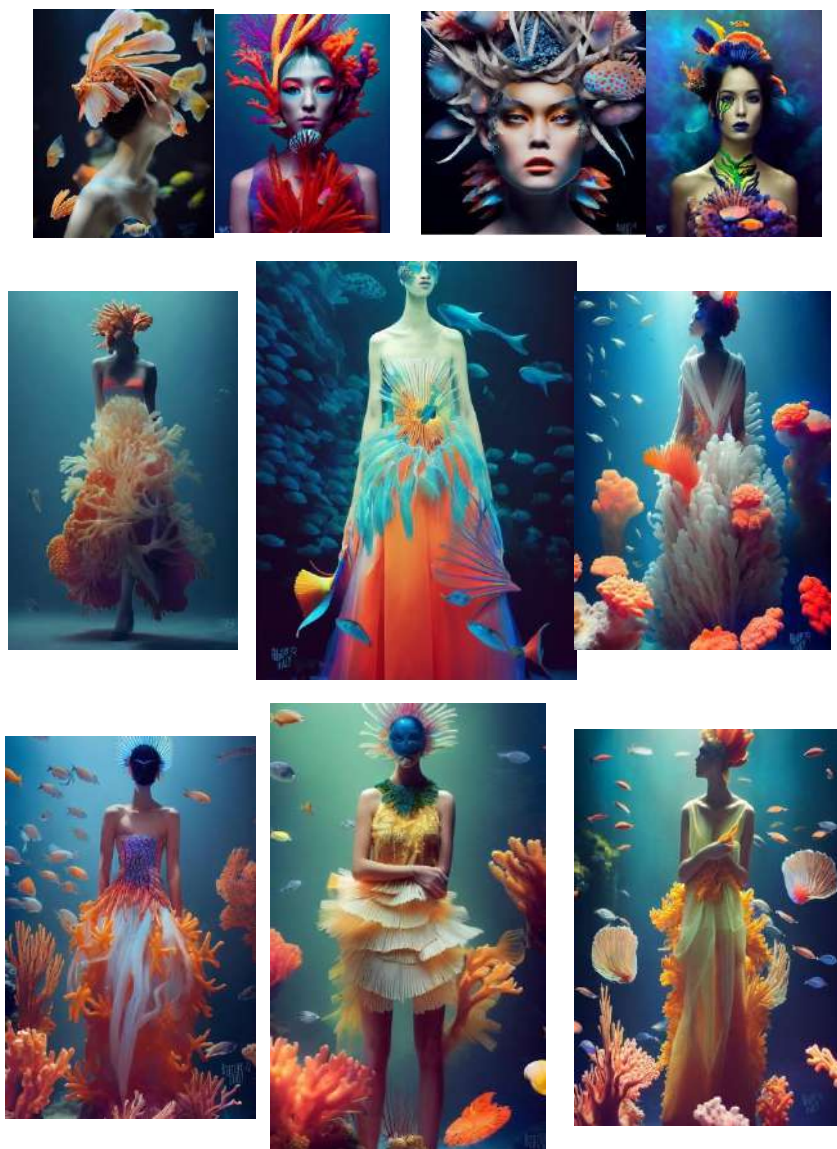


Рис. Б.5 – Приклад мудборту і комп'ютерного колажу до лабораторної роботи 6 з просторовим розвитком формотворчих модулів



Рис. Б.6 – Приклад колажу до лабораторної роботи 6 з просторовим розвитком формотворчих модулів (роботи студентів)

Зміст

| | |
|--|----|
| Вступ | 3 |
| Лабораторна робота 1. Застосування основних графічних засобів (точка, лінія, пляма) для стилізації та трансформації композиційної побудови природних форм..... | 6 |
| Лабораторна робота 2. Силует як основний елемент композиційної побудови форми | 15 |
| Лабораторна робота 3. Елементи композиції. Тектоніка формоутворення і типологія сприйняття легкої і важкої форми одягу | 29 |
| Лабораторна робота 4. Засоби композиції. Тектоніка формоутворення і типологія сприйняття статичної, динамічної та врівноваженої форми одягу | 34 |
| Лабораторна робота 5. Засоби композиції. Тектонічна структура форми, побудована на тотожності, нюансі та контрасті елементів | 43 |
| Лабораторна робота 6. Побудова композиційно-довершеної форми костюма-образу шляхом деформації біонічних форм | 55 |
| Література | 64 |
| Додатки | 65 |