Структурний підрозділ «Міжнародний фаховий коледж моди і дизайну»
ВНЗ «КИЇВСЬКА АКАДЕМІЯ ПРИКЛАДНИХ МИСТЕЦТВ»

# МЕТОДИЧНИЙ КОМПЛЕКС З ДИСЦИПЛІНИ «ХУДОЖНЄ ПРОЕКТУВАННЯ ОДЯГУ»

для студентів спеціальності 022 «Дизайн»
ОПП «ДИЗАЙН ОДЯГУ»

Київ-2024

***Укладач – Слободянюк Дар'я Вікторівна***

Методичний комплекс з дисципліни розглянуто та затверджено на засіданні педагогічної ради Структурного підрозділу «Міжнародний фаховий коледж моді і дизайну» ВНЗ «Київська Академія прикладних мистецтв».



Структурний підрозділ «Міжнародний фаховий коледж моди і дизайну»
ВНЗ «КИЇВСЬКА АКАДЕМІЯ ПРИКЛАДНИХ МИСТЕЦТВ»

# Робоча навчальна програма
# З ДИСЦИПЛІНИ
# «ХУДОЖНЄ ПРОЕКТУВАННЯ ОДЯГУ»

для студентів спеціальності 022 «Дизайн»
ОПП «ДИЗАЙН ОДЯГУ»

Київ-2024

ЗМІСТ

1. Пояснювальна записка……5
2. Тематичний план(на осн. повн. заг. освіти)…… 7
3. Тематичний план (на осн. базов.. заг. освіти)……...9
4. Зміст дисципліни……11
5. Список використаних джерел……27
6. Питання до іспиту……29
7. Модульна контрольна робота……32
8. Конспект лекцій……58

# ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА

Курс ставить за **мету** - сприяння розвитку творчих здібностей студентів шляхом вивчення теоретичних основ і набуття практичних навичок для виконання робіт в галузі художнього проектування одягу.

Головними **завданнями** курсу є:

- навчити студентів розуміти та творчо розробляти композиційний стрій одягу в різних художніх системах;
- теоретично та практично підготувати студентів до виконання відповідних розділів дипломного проекту та роботи на підприємствах швейної галузі;
- навчитися проектувати систему «колекція» з усіма необхідними вихідними даними

**Міжпредметні зв'язки**

Під час вивчення курсу «Художнє проектування одягу» застосовано принцип системності, тобто формується база для формування професійних компетенцій/поглиблюються та розширюються знання зі спеціальності. Для вивчення дисципліни студентам необхідно мати знання та уміння в області малюнка, живопису, основ композиції, історії костюма, психології сприйняття кольору.

За результатами вивчення навчальної дисципліни студент повинен

**Знати:**

- види і сутність сучасних художніх систем проектування одягу та засоби композиційного зв'язку елементів формоутворення в них;
- методи проектування художніх систем одягу та створення виразного художнього образу;
- закономірності композиційної побудови естетично-довершеної форми виробу з урахуванням приналежності до певної художньої системи;
- вимоги підприємств до проектування одягу в художніх системах.

**Уміти:**

- аналізувати джерело творчості та трансформувати його у форми сучасного одягу;
- створювати художній образ сучасного одягу згідно девізу та джерела творчості;
- практично розробляти нові моделі швейних виробів в різних художніх системах:
- вміти проектувати матрицю колекції

**Шкала оцінювання навчальних досягнень: національна та ECTS**

| Сума балів за всі види навчальної діяльності | Оцінка ECTS | Оцінка за національною шкалою | |
|---|---|---|---|
| | | для екзамену, курсового проекту (роботи), практики | для заліку |
| 100-90 | A | відмінно | зараховано |
| 89-82 | B | дуже добре | |
| 82-75 | C | добре | |
| 74-65 | D | задовільно | |
| 64-50 | E | достатньо | |
| 49-35 | FX | незадовільно з можливістю повторного складання | не зараховано |
| 35-0 | X | не зараховано з обов’язковим повторним вивченням дисципліни | |




# *Тематичний план з дисципліни*
# «ХУДОЖНЄ ПРОЕКТУВАННЯ ОДЯГУ»

*для студентів Структурного підрозділу «Міжнародний фаховий коледж моди і дизайну» вищого навчального закладу «Київська Академія прикладних мистецтв»*
*Галузь знань: 02 Культура та мистецтво. Спеціальність: 022 "Дизайн"*
*Освітньо-професійні програми -«Дизайн одягу»*
Кваліфікація - фаховий молодший бакалавр
*Денна форма навчання. Навчання на основі повної загальної середньої освіти*

| *№ з/п* | *Назва теми* | *Кількість годин* | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | *Всього* | *Теорет. заняття* | *Практичні заняття* | *Самос. роботи* | *Форма контролю* |
| | **1 семестр - залік** | **62** | **10** | **20** | **32** | |
| 1. | Поняття «мода». Функції прогнозування моди. | 10 | 2 | | 8 | Опитування |
| 2. | Пошук натхнення. Поняття «першоджерело». Стилізації. Творчий пошук ідей | 18 | 4 | 6 | 8 | Опитування |
| 3. | Поняття «moodboard». Особливості роботи та створення. | 16 | 2 | 6 | 8 | Опитування |
| 4. | Способи графічної подачі колекції. Різновиди, особливості роботи. | 16 | 2 | 6 | 8 | Опитування |
| | Модульний контроль | 2 | | 2 | | Контрольна робота |
| | **2 семестр - залік** | **100** | **10** | **66** | **24** | |
| 5 | Концепція колекції. ЇЇ складові | 22 | 4 | 10 | 8 | Опитування |
| 6. | Формування концепції колекції. | 60 | 4 | 48 | 8 | Опитування |
| 7 | Портрет споживача. Вихідні дані | 16 | 2 | 6 | 8 | Опитування |
| | Модульний контроль | 2 | | 2 | | Контрольна робота |
| | **3 семестр - залік** | **62** | **8** | **22** | **32** | |
| 8. | Художні системи проектування колекції. Система проектування «Автономна» | 15 | 2 | 5 | 8 | Опитування |
| 9. | Система проектування колекції «Гарнітур» та «Сімейство» | 15 | 2 | 5 | 8 | Опитування |
| 10. | Система проектування колекції «Комплект» | 15 | 2 | 5 | 8 | Опитування |
| 11 | Система проектування колекції «Ансамбль» | 15 | 2 | 5 | 8 | Опитування |
| | Модульний контроль | 2 | | 2 | | Контрольна робота |
| | **4 семестр - іспит** | **46** | **8** | **22** | **16** | |
| 12. | Система проектування «Колекція». композиція колекції. Ознаки цілісного сприйняття системи «колекція». Розробка | 22 | 4 | 10 | 8 | Опитування |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | матриці колекції | | | | | |
| 13. | Презентація колекції / дизайн-проекту | 22 | 4 | 10 | 8 | Опитування |
| | Модульний контроль | 2 | | 2 | | Контрольна робота |
| | **Всього:** | **270** | **36** | **130** | **104** | |




***Тематичний план з дисципліни***
«ХУДОЖНЄ ПРОЕКТУВАННЯ ОДЯГУ»
*для студентів Структурного підрозділу «Міжнародний фаховий коледж моди і дизайну» вищого навчального закладу «Київська Академія прикладних мистецтв»*
*Галузь знань: 02 Культура та мистецтво. Спеціальність: 022 "Дизайн"*
*Освітньо-професійні програми -«Дизайн одягу»*
Кваліфікація - фаховий молодший бакалавр
*Денна форма навчання. Навчання на основі базової загальної середньої освіти*

| *№ з/п* | *Назва теми* | *Кількість годин* | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | *Всього* | *Теорет. заняття* | *Практичні заняття* | *Самос. роботи* | *Форма контролю* |
| | **2 семестр - залік** | **58** | **10** | **28** | **20** | |
| 1. | Поняття «мода». Функції прогнозування моди. | 7 | 2 | | 5 | Опитування |
| 2. | Пошук натхнення. Поняття «першоджерело». | 17 | 4 | 8 | 5 | Опитування |
| 3. | Поняття «Стилізації». Основні прийоми | 17 | 2 | 10 | 5 | Опитування |
| 4. | Творчий пошук ідей | 15 | 2 | 8 | 5 | Опитування |
| | Модульний контроль | 2 | | 2 | | Контрольна робота |
| | **3 семестр - залік** | **45** | **6** | **24** | **15** | |
| 5 | Поняття «moodboard». Особливості роботи та створення. | 19 | 2 | 10 | 7 | Опитування |
| 6. | Способи графічної подачі колекції. Різновиди, особливості роботи | 24 | 4 | 12 | 8 | Опитування |
| | Модульний контроль | 2 | | 2 | | Контрольна робота |
| | **4 семестр - залік** | **45** | **6** | **24** | **15** | |
| 7 | Концепція колекції. ЇЇ складові | 13 | 2 | 6 | 5 | Опитування |
| 8 | Формування концепції колекції. | 19 | 2 | 12 | 5 | Опитування |
| 9 | Портрет споживача. Вихідні дані | 11 | 2 | 4 | 5 | Опитування |
| | Модульний контроль | 2 | | 2 | | Контрольна робота |
| | **5 семестр - залік** | **71** | **10** | **46** | **15** | |
| 10 | Художні системи проектування колекції. Система проектування «Автономна» | 19 | 2 | 12 | 5 | Опитування |
| 11 | Система проектування колекції «Гарнітур» та «Сімейство» | 25 | 4 | 16 | 5 | Опитування |
| 12 | Система проектування колекції | 25 | 4 | 16 | 5 | Опитування |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | «Комплект» та «Ансамбль» | | | | | |
| | Модульний контроль | 2 | | 2 | | Контрольна робота |
| | **6 семестр - іспит** | **51** | **10** | **26** | **15** | |
| 13 | Система проектування «Колекція». композиція колекції. Ознаки цілісного сприйняття системи «колекція». | 15 | 2 | 8 | 5 | Опитування |
| 14 | Розробка матриці колекції | 17 | 4 | 8 | 5 | Опитування |
| 15. | Презентація колекції / дизайн-проекту | 17 | 4 | 8 | 5 | Опитування |
| | Модульний контроль | 2 | | 2 | | Контрольна робота |
| | **Всього:** | **270** | **42** | **148** | **80** | |

ЗМІСТ ДИСЦИПЛІНИ
(денна форма навчання, коледж 11кл)

## Тема 1: Поняття «мода». Функції прогнозування моди.

Поняття «мода». Функції моди. Прогнозування форм костюма.

Завдання для самостійної роботи: опрацювати конспект лекції. Знати основні поняття.

Записати 10 цитат, відомих модних діячів про моду.

Використані джерела та література:

1. Петровцева Н.О. Художнє проектування одягу (вступ до спеціальності): навч.посібник - К: видавничий дім «Кондор», 2019 – 148 с.

## Тема 2: Пошук натхнення. Поняття «першоджерело». Стилізації. Творчий пошук ідей

Основні джерела натхнення для дизайнера. Природа як джерело творчості. Архітектура як джерло творчості. Тканина як джерело творчості. Костюм як джерело творчості. Живопис як джерело творчості. Суть поняття «стилізація».

Завдання для самостійної роботи: опрацювати конспект лекції. Знати основні поняття. Виконати стилізації природніх першоджерел на теми: гриб, комаха, риба.(кожна тема по 10 шт. стилізацій)

Завдання для практичної роботи: 1. Обрати джерело творчості.

2. Представити фото обраного джерела творчості та виконати його замальовку у графічній техніці із виділенням типових рис.

3. 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.

4. Представити стилізовані форми обраного джерела творчості у лінійній або лінійно-плямовій техніці.

Використані джерела та література:

1. Дизайн одягу в полікультурному просторі : монографія / М. В. Колосніченко, К. Л. Пашкевич, Т. Ф. Кротова та ін. – Київ : КНУТД, 2020. – 268 с.

2. Кулешова С. Г. Лабораторний практикум з основ композиції :

навч. посіб. / С. Г. Кулешова, О. М. Лущевська. – Хмельницький : ХНУ, 2017. – 117 с.

## Тема 3: Поняття «moodboard». Особливості роботи та створення.

Поняття «мудборд». Складові мудборду. Для чого потрібний мудборд і де його можна використовувати.

Завдання для самостійної роботи: опрацювати конспект лекції. Знати основні поняття. Обрати три джерела натхнення і по ним виконати мудборди у зручному форматі.

Завдання для практичної роботи: 1. Обрати джерело натхнення.

2. Виконати в зручному форматі мудборд. Спочатку визначити ідею проєкту, підібрати графічні елементи, що надихають на втілення ідеї, сформувати на відповідному пристрої

3. Розробити 10 ескізів стилізації обраного джерела.

Використані джерела та література:


1. Колосніченко М. В. Мода і одяг. Основи проектування та виготовлення одягу: Навч. посібник / М. В. Колосніченко, К. Л. Процик. – К. : КНУТД, 2011. – 238 с.
2. Кулешова С. Г. Лабораторний практикум з основ композиції :навч. посіб. / С. Г. Кулешова, О. М. Лущевська. – Хмельницький : ХНУ, 2017. – 117 с


## Тема 4: Способи графічної подачі колекції. Різновиди, особливості роботи.

Поняття «ескізування». Види ескізних форм: фор-ескіз, творчий ескіз, робочий ескіз, творчий малюнок. Прийоми виконання фор-ескізу. Вимоги до робочих ескізів.

Завдання для самостійної роботи: опрацювати конспект лекції. Знати основні поняття. Знайти приклади робочих та творчих ескізів відомих дизайнерів. Написати коротку доповідь про те, як вони їх працюють над графічною подачею власних колекції (з фото прикладами).

Завдання для практичної роботи: На основі обраного в попередній практичній роботі першоджерела (після виконаного мудборду та стилізацій), виконати 20-25 фор-ескізів та 5 чистових творчих ескізів у кольорі. Формат А4

Використані джерела та література:

1. 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/wadata/public/site/books2/pidrucnnykyposibnykyprofosvita/Eskizuvanya-odyagu.pdf

## Тема 5: Концепція колекції. ЇЇ складові

Поняття «концепція колекції». Девіз колекції. План роботи над концепцією колекції. Типи колекції.

Завдання для самостійної роботи: опрацювати конспект лекції. Знати основні поняття. Обрати нове джерело натхнення. Зібрати по ньому текстовий та фото матеріал. Відібрати основне те, що можна використати для розробки концепції колекції.

Завдання для практичної роботи: По відібраному джерелу натхнення та відібраному по ньому матеріалу - створити мудборд у зручному форматі.

Використані джерела та література:

1. Колосніченко М. В. Мода і одяг. Основи проектування та виготовлення одягу: Навч. посібник / М. В. Колосніченко, К. Л. Процик. – К. : КНУТД, 2011. – 238 с

## Тема 6: Формування концепції колекції.

Розробка дизайн-концепції проєкту. Формування концепції колекції.

Завдання для самостійної роботи: опрацювати конспект лекції. Знати основні поняття. Знайти приклади розробки концепцій колекцій відомих дизайнерів/будинків моди. Оформити доповідь з фото/відео.

Завдання для практичної роботи: 1. Почати розробку концепції колекції.

2. На основі виконаного попередньо мудборду, виконати 10 стилізацій джерела та 15 фор-ескізів та робочих ескізів.

3. Продумати кольорову палітру колекції та тканини. Оформити у зручному форматі.

4. Намалювати 5-7 чистових ескізів колекції у кольорі. Формат А3.

Використані джерела та література:

1. Ніколаєва Т. В. Тектоніка формоутворення костюма: Навч. Посібник / Т. В. Ніколаєва. – К. : Арістей, 2005. – 224 с.
2. Петровцева Н.О. ХУДОЖНЄ ПРОЕКТУВАННЯ ОДЯГУ (ВСТУП ДО СПЕЦІАЛЬНОСТІ): навч.посібник - К: видавничий дім «Кондор», 2019 – 148 с.

## Тема 7. «Портрет споживача. Вихідні дані»

Портрет споживача. Вихідні дані для опису.

Завдання для самостійної роботи: опрацювати конспект лекції. Знати основні поняття.

Завдання для практичної роботи: . Написати портрет споживача до колекції, що проектується (до якої виконували розробку концепції)

Використані джерела та література:

1. Ніколаєва Т. В. Тектоніка формоутворення костюма: Навч. Посібник / Т. В. Ніколаєва. – К. : Арістей, 2005. – 224 с.
2. Петровцева Н.О. ХУДОЖНЄ ПРОЕКТУВАННЯ ОДЯГУ (ВСТУП ДО СПЕЦІАЛЬНОСТІ): навч.посібник - К: видавничий дім «Кондор», 2019 – 148 с.

## Тема 8: Художні системи проектування колекції. Система проектування «Автономна»

Основні художні системи проектування колекцій. Типи колекцій. Автономна художня система, її особливості.

Завдання для самостійної роботи: опрацювати конспект лекції. Знати основні поняття. Намалювати перспективну колекцію з 7 ескізів, в художній системі «автономна».

Завдання для практичної роботи: 1. Обрати джерело натхнення. (фото)

2. Намалювати ескізний ряд моделей в системі «автономна», на основі теми натхнення. Формат А4. Кількість 5-7 шт

Використані джерела та література:

1. Ніколаєва Т. В. Тектоніка формоутворення костюма: Навч. Посібник / Т. В. Ніколаєва. – К. : Арістей, 2005. – 224 с.

2. Петровцева Н.О. ХУДОЖНЄ ПРОЕКТУВАННЯ ОДЯГУ (ВСТУП ДО СПЕЦІАЛЬНОСТІ): навч.посібник - К: видавничий дім «Кондор», 2019 – 148 с.

## Тема 9: Система проектування колекції «Гарнітур» та «Сімейство»

Система проектування колекції «Гарнітур», її особливості. Система проектування колекції «сімейство», її особливості.

Завдання для самостійної роботи: опрацювати конспект лекції. Знати основні поняття. Намалювати промислову колекцію з 7 ескізів, в художній системі «гарнітур».

Завдання для практичної роботи: 1. Обрати джерело натхнення. (фото)
2. Намалювати ескізний ряд моделей в системі «сімейство», на основі теми натхнення. Формат А4. Кількість 5-7 шт.

Використані джерела та література:


1. Ніколаєва Т. В. Тектоніка формоутворення костюма: Навч. Посібник / Т. В. Ніколаєва. – К. : Арістей, 2005. – 224 с.
2. Петровцева Н.О. ХУДОЖНЄ ПРОЕКТУВАННЯ ОДЯГУ (ВСТУП ДО СПЕЦІАЛЬНОСТІ): навч.посібник - К: видавничий дім «Кондор», 2019 – 148 с.
3. Колосніченко М. В. Мода і одяг. Основи проектування та виготовлення одягу: Навч. посібник / М. В. Колосніченко, К. Л. Процик. – К. : КНУТД, 2011. – 238 с.


## Тема 10: Система проектування колекції «Комплект» та «Ансамбль»

Система проектування колекції «комплект», її особливості.

Завдання для самостійної роботи: : опрацювати конспект лекції. Знати основні поняття. Намалювати авторську колекцію з 7 ескізів, в художній системі «комплект».

Завдання для практичної роботи: 1. Обрати джерело натхнення. (фото)
2. Намалювати ескізний ряд моделей в системі «комплект», на основі теми натхення. Формат А4. Кількість 5-7 шт.

Використані джерела та література:


1. Ніколаєва Т. В. Тектоніка формоутворення костюма: Навч. Посібник / Т. В. Ніколаєва. – К. : Арістей, 2005. – 224 с.
2. Петровцева Н.О. ХУДОЖНЄ ПРОЕКТУВАННЯ ОДЯГУ (ВСТУП ДО СПЕЦІАЛЬНОСТІ): навч.посібник - К: видавничий дім «Кондор», 2019 – 148 с.
3. Колосніченко М. В. Мода і одяг. Основи проектування та виготовлення одягу: Навч. посібник / М. В. Колосніченко, К. Л. Процик. – К. : КНУТД, 2011. – 238 с.


**Тема 11: Система проектування колекції «Ансамбль»**

Система проектування колекції «ансамбль», її особливості.

Завдання для самостійної роботи: : опрацювати конспект лекції. Знати основні поняття. Намалювати авторську колекцію з 7 ескізів, в художній системі «ансамбль».

Завдання для практичної роботи: 1. Обрати джерело натхнення. (фото)

2. Намалювати ескізний ряд моделей в системі «ансамбль», на основі теми натхення. Формат А4. Кількість 5-7 шт.

Використані джерела та література:


1. Ніколаєва Т. В. Тектоніка формоутворення костюма: Навч. Посібник / Т. В. Ніколаєва. – К. : Арістей, 2005. – 224 с.
2. Петровцева Н.О. ХУДОЖНЄ ПРОЕКТУВАННЯ ОДЯГУ (ВСТУП ДО СПЕЦІАЛЬНОСТІ): навч.посібник - К: видавничий дім «Кондор», 2019 – 148 с.
3. Колосніченко М. В. Мода і одяг. Основи проектування та виготовлення одягу: Навч. посібник / М. В. Колосніченко, К. Л. Процик. – К. : КНУТД, 2011. – 238 с.


## Тема 12: Система проектування «Колекція». Композиція колекції. Ознаки цілісного сприйняття системи «колекція». Розробка матриці колекції

Художня система «колекція». Головна ознаки системи «колекція». Вимоги, що висуваються до модної колекції. Поняття «матриця- програма» колекції. Вихідні дані для формування. Блокова структура колекції.

Завдання для самостійної роботи: опрацювати конспект лекції. Знати основні поняття та вимоги, що висуваються до колекції.

Обрати нову колекцію будь-якого дизайнера/модного будинка та виконати її розбір (як відбувається розвиток колекції: динамічний, конструктивний, декоративний).Які ви помітили характерні особливості в побудові колекції? Обовязково фото колекції.

Завдання для практичної роботи: 1. Почати розробку та оформлення нової концепції колекції (тема натхнення, мудборд, стилізації, робочі ескізи, портрет споживача)

2.На основі нової концепції колекції почати проектування системи «колекція».

3.Оформити вихідні дані по блокам колекції у програму матрицю.( дані по формі\силуету, наявності композиційного центру. Дані по кольору та тканинах)

4.Намалювати чистові ескізи блокової колекції, формат А3. Кількість 15 шт.,3 блоки колекції по 5 ескізів в кожному блоці.

5.За бажанням можна відшити одну модель з колекції.

Використані джерела та література:


1. Ніколаєва Т. В. Тектоніка формоутворення костюма: Навч. Посібник / Т. В. Ніколаєва. – К. : Арістей, 2005. – 224 с.
2. Петровцева Н.О. ХУДОЖНЄ ПРОЕКТУВАННЯ ОДЯГУ (ВСТУП ДО СПЕЦІАЛЬНОСТІ): навч.посібник - К: видавничий дім «Кондор», 2019 – 148 с.
3. Колосніченко М. В. Мода і одяг. Основи проектування та виготовлення одягу: Навч. посібник / М. В. Колосніченко, К. Л. Процик. – К. : КНУТД, 2011. – 238 с.


## Тема 13: Презентація колекції / дизайн-проекту

Проектна діяльність дизайнера одягу. Проект в індустрії моди. Етапи творчого проекту. Основні способи демонстрації колекції одягу.

Завдання для самостійної роботи: опрацювати конспект лекції. Знати основні поняття та види зйомок.

Написати доповідь про відому зйомку або показ бренду одягу. (фото або відео можна додати до доповіді)

Завдання для практичної роботи: придумати кампейн для своєї колекції. Оформити його візуалізацію (як все могло б виглядати). Описати основний концепт кампейну.

За бажанням можна виконати зйомку готових моделей/моделі і надати готові фото з описом концепту.

Використані джерела та література:

1. Петровцева Н.О. ХУДОЖНЄ ПРОЕКТУВАННЯ ОДЯГУ (ВСТУП ДО СПЕЦІАЛЬНОСТІ): навч.посібник - К: видавничий дім «Кондор», 2019 – 148 с.

ЗМІСТ ДИСЦИПЛІНИ
(денна форма навчання, коледж 9 кл)

## Тема 1: Поняття «мода». Функції прогнозування моди.

Поняття «мода». Функції моди. Прогнозування форм костюма.

Завдання для самостійної роботи: опрацювати конспект лекції. Знати основні поняття.

Записати 10 цитат, відомих модних діячів про моду.

Використані джерела та література:

1. Петровцева Н.О. ХУДОЖНЄ ПРОЕКТУВАННЯ ОДЯГУ (ВСТУП ДО СПЕЦІАЛЬНОСТІ): навч.посібник - К: видавничий дім «Кондор», 2019 – 148 с.

## Тема 2: Пошук натхнення. Поняття «першоджерело».

Основні джерела натхнення для дизайнера. Природа як джерело творчості. Архітектура як джерело творчості. Тканина як джерело творчості. Костюм як джерело творчості. Живопис як джерело творчості.

Завдання для самостійної роботи: опрацювати конспект лекції. Знати основні поняття.

Підготувати невелику доповідь на тему: «Найцікавіші та незвичні теми натхнення, що були обрані для створення модних колекцій»

Завдання для практичної роботи:

1. Обрати 5 різних творчих джерел.
2. Представити фото обраних джерел творчості та виконати їх замальовку у графічній техніці із виділенням типових рис. (перемалювати)
3. Кожне творче джерело розписати, що саме з нього можна використовувати в роботі над модними образами або колекцією. Наприклад: форма, кольорова палітра, пластика, принти/орнаменти, настрій і т.д.
4. До кожного джерела намалювати 2-5шт модних образів.

Використані джерела та література:

1. Дизайн одягу в полікультурному просторі : монографія /

М. В. Колосніченко, К. Л. Пашкевич, Т. Ф. Кротова та ін. – Київ : КНУТД, 2020. – 268 с.
2. Кулешова С. Г. Лабораторний практикум з основ композиції : навч. посіб. / С. Г. Кулешова, О. М. Лущевська. – Хмельницький : ХНУ, 2017. – 117 с.

## Тема 3: Поняття «Стилізація»

Суть поняття «стилізація». Основні прийоми стилізацій.

Завдання для самостійної роботи: опрацювати конспект лекції. Знати основні поняття. Виконати стилізації природніх першоджерел на теми: гриб, комаха, риба.(кожна тема по 10 шт. стилізацій)

Завдання для практичної роботи:

1. Обрати джерело творчості.
2. Представити фото обраного джерела творчості та виконати його замальовку у графічній техніці із виділенням типових рис.
3. 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.
4. Представити стилізовані форми обраного джерела творчості у лінійній або лінійно-плямовій техніці.

Використані джерела та література:

1. Дизайн одягу в полікультурному просторі : монографія / М. В. Колосніченко, К. Л. Пашкевич, Т. Ф. Кротова та ін. – Київ : КНУТД, 2020. – 268 с.
2. Кулешова С. Г. Лабораторний практикум з основ композиції : навч. посіб. / С. Г. Кулешова, О. М. Лущевська. – Хмельницький : ХНУ, 2017. – 117 с.

## Тема 4: Творчий пошук ідей

Завдання для самостійної роботи: опрацювати конспект лекції. Знати основні поняття.

Завдання для практичної роботи:

Використані джерела та література:

1. Дизайн одягу в полікультурному просторі : монографія / М. В. Колосніченко, К. Л. Пашкевич, Т. Ф. Кротова та ін. – Київ : КНУТД, 2020. – 268 с.
2. Кулешова С. Г. Лабораторний практикум з основ композиції : навч. посіб. / С. Г. Кулешова, О. М. Лущевська. – Хмельницький : ХНУ, 2017. – 117 с.

## Тема 5: Поняття «moodboard». Особливості роботи та створення.

Поняття «мудборд». Складові мудборду. Для чого потрібний мудборд і де його можна використовувати.

Завдання для самостійної роботи: опрацювати конспект лекції. Знати основні поняття. Обрати три джерела натхення і по ним виконати мудборди у зручному форматі.

Завдання для практичної роботи: 1. Обрати джерело натхнення.

2. Виконати в зручному форматі мудборд. Спочатку визначити ідею проєкту, підібрати графічні елементи, що надихають на втілення ідеї, сформувати на відповідному пристрої

2. Розробити 10 ескізів стилізації обраного джерела.

Використані джерела та література:


3. Колосніченко М. В. Мода і одяг. Основи проектування та виготовлення одягу: Навч. посібник / М. В. Колосніченко, К. Л. Процик. – К. : КНУТД, 2011. – 238 с.
4. Кулешова С. Г. Лабораторний практикум з основ композиції :навч. посіб. / С. Г. Кулешова, О. М. Лущевська. – Хмельницький : ХНУ, 2017. – 117 с.


## Тема 6: Способи графічної подачі колекції . Різновиди, особливості роботи.

Поняття «ескізування». Види ескізних форм: фор-ескіз, творчий ескіз, робочий ескіз, творчий малюнок. Прийоми виконання фор-ескізу. Вимоги до робочих ескізів.

Завдання для самостійної роботи: опрацювати конспект лекції. Знати основні поняття. Знайти приклади робочих та творчих ескізів відомих дизайнерів. Написати коротку доповідь про те, як вони їх працюють над графічною подачею власних колекції (з фото прикладами).

Завдання для практичної роботи: На основі обраного в попередній практичній роботі першоджерела (після виконаного мудборду та стилізацій), виконати 20-25 фор-ескізів та 5 чистових творчих ескізів у кольорі. Формат А4

Використані джерела та література:


1. 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/wadata/public/site/books2/pidrucnnykyposibnykyprofosvita/Eskizuvanya-odyagu.pdf

## Тема 7: Концепція колекції. ЇЇ складові

Поняття «концепція колекції». Девіз колекції. План роботи над концепцією колекції. Типи колекції.

Завдання для самостійної роботи: опрацювати конспект лекції. Знати основні поняття. Обрати нове джерело натхнення. Зібрати по ньому текстовий та фото матеріал. Відібрати основне та створити мудборд у зручному форматі

Завдання для практичної роботи: По відібраному джерелу натхнення та відібраному по ньому матеріалу - створити мудборд у зручному форматі.

Використані джерела та література:

1. Колосніченко М. В. Мода і одяг. Основи проектування та виготовлення одягу: Навч. посібник / М. В. Колосніченко, К. Л. Процик. – К. : КНУТД, 2011. – 238 с.

## Тема 8: Формування концепції колекції.

Розробка дизайн-концепції проєкту. Формування концепції колекції. Портрет споживача. Вихідні дані для опису.

Завдання для самостійної роботи: опрацювати конспект лекції. Знати основні поняття. Знайти приклади розробки концепцій колекцій відомих дизайнерів/будинків моди. Оформити доповідь з фото/відео.

Завдання для практичної роботи: 1. Почати розробку концепції колекції.

2. На основі виконаного попередньо мудборду, виконати 10 стилізацій джерела та 15 фор-ескізів та робочих ескізів.

3. Продумати кольорову палітру колекції та тканини. Оформити у зручному форматі.

4. Намалювати 5-7 чистових ескізів колекції у кольорі. Формат А3.

Використані джерела та література:

1. Ніколаєва Т. В. Тектоніка формоутворення костюма: Навч. Посібник / Т. В. Ніколаєва. – К. : Арістей, 2005. – 224 с.

2. Петровцева Н.О. ХУДОЖНЄ ПРОЕКТУВАННЯ ОДЯГУ (ВСТУП ДО СПЕЦІАЛЬНОСТІ): навч.посібник - К: видавничий дім «Кондор», 2019 – 148 с.

## Тема 9: «Портрет споживача. Вихідні дані»

Портрет споживача. Вихідні дані для опису.

Завдання для самостійної роботи: опрацювати конспект лекції. Знати основні поняття.

Завдання для практичної роботи: . Написати портрет споживача до колекції, що проектується (до якої виконували розробку концепції)

Використані джерела та література:

1. Ніколаєва Т. В. Тектоніка формоутворення костюма: Навч. Посібник / Т. В. Ніколаєва. – К. : Арістей, 2005. – 224 с.
2. Петровцева Н.О. ХУДОЖНЄ ПРОЕКТУВАННЯ ОДЯГУ (ВСТУП ДО СПЕЦІАЛЬНОСТІ): навч.посібник - К: видавничий дім «Кондор», 2019 – 148 с.

## Тема 10: Художні системи проектування колекції. Система проектування «Автономна»

Основні художні системи проектування колекцій. Типи колекцій. Автономна художня система, її особливості.

Завдання для самостійної роботи: опрацювати конспект лекції. Знати основні поняття. Намалювати перспективну колекцію з 7 ескізів, в художній системі «автономна».

Завдання для практичної роботи: 1. Обрати джерело натхнення. (фото)

2. Намалювати ескізний ряд моделей в системі «автономна», на основі теми натхнення. Формат А4. Кількість 5-7 шт

Використані джерела та література:

1. Ніколаєва Т. В. Тектоніка формоутворення костюма: Навч. Посібник / Т. В. Ніколаєва. – К. : Арістей, 2005. – 224 с.

2. Петровцева Н.О. ХУДОЖНЄ ПРОЕКТУВАННЯ ОДЯГУ (ВСТУП ДО СПЕЦІАЛЬНОСТІ): навч.посібник - К: видавничий дім «Кондор», 2019 – 148 с.

## Тема 11: Система проектування колекції «Гарнітур» та «Сімейство»

Система проектування колекції «Гарнітур», її особливості. Система проектування колекції «сімейство», її особливості.

Завдання для самостійної роботи: опрацювати конспект лекції. Знати основні поняття. Намалювати промислову колекцію з 7 ескізів, в художній системі «гарнітур».

Завдання для практичної роботи: 1. Обрати джерело натхнення. (фото)
2. Намалювати ескізний ряд моделей в системі «сімейство», на основі теми натхнення. Формат А4. Кількість 5-7 шт.

Використані джерела та література:


1. Ніколаєва Т. В. Тектоніка формоутворення костюма: Навч. Посібник / Т. В. Ніколаєва. – К. : Арістей, 2005. – 224 с.
2. Петровцева Н.О. ХУДОЖНЄ ПРОЕКТУВАННЯ ОДЯГУ (ВСТУП ДО СПЕЦІАЛЬНОСТІ): навч.посібник - К: видавничий дім «Кондор», 2019 – 148 с.
3. Колосніченко М. В. Мода і одяг. Основи проектування та виготовлення одягу: Навч. посібник / М. В. Колосніченко, К. Л. Процик. – К. : КНУТД, 2011. – 238 с.


## Тема 12: Система проектування колекції «Комплект» та «Ансамбль»

Система проектування колекції «комплект», її особливості. Система проектування колекції «ансамбль», її особливості.

Завдання для самостійної роботи: опрацювати конспект лекції. Знати основні поняття. Намалювати авторську колекцію з 7 ескізів, в художній системі «ансамбль».

Завдання для практичної роботи: 1. Обрати джерело натхнення. (фото)
2. Намалювати ескізний ряд моделей в системі «комплект», на основі теми натхнення. Формат А4. Кількість 5-7 шт.

Використані джерела та література:


1. Ніколаєва Т. В. Тектоніка формоутворення костюма: Навч. Посібник / Т. В. Ніколаєва. – К. : Арістей, 2005. – 224 с.
2. Петровцева Н.О. ХУДОЖНЄ ПРОЕКТУВАННЯ ОДЯГУ (ВСТУП ДО СПЕЦІАЛЬНОСТІ): навч.посібник - К: видавничий дім «Кондор», 2019 – 148 с.
3. Колосніченко М. В. Мода і одяг. Основи проектування та виготовлення одягу: Навч. посібник / М. В. Колосніченко, К. Л. Процик. – К. : КНУТД, 2011. – 238 с.


## Тема 13: Система проектування «Колекція». Композиція колекції. Ознаки цілісного сприйняття системи «колекція».

Художня система «колекція». Головна ознаки системи «колекція». Вимоги, що висуваються до модної колекції.

Завдання для самостійної роботи: опрацювати конспект лекції. Знати основні поняття та вимоги, що висуваються до колекції.

Обрати нову колекцію будь-якого дизайнера/модного будинка та виконати її розбір (як відбувається розвиток колекції: динамічний, конструктивний, декоративний).Які ви помітили характерні особливості в побудові колекції? Обовязково фото колекції.

Завдання для практичної роботи: 1. Почати розробку та офрмлення нової концепції колекції (тема натхнення, мудборд, стилізації, робочі ескізи, портрет споживача)

2.На основі нової концепції колекції почати проектування системи «колекція».

Використані джерела та література:


1. Ніколаєва Т. В. Тектоніка формоутворення костюма: Навч. Посібник / Т. В. Ніколаєва. – К. : Арістей, 2005. – 224 с.
2. Петровцева Н.О. ХУДОЖНЄ ПРОЕКТУВАННЯ ОДЯГУ (ВСТУП ДО СПЕЦІАЛЬНОСТІ): навч.посібник - К: видавничий дім «Кондор», 2019 – 148 с.
3. Колосніченко М. В. Мода і одяг. Основи проектування та виготовлення одягу: Навч. посібник / М. В. Колосніченко, К. Л. Процик. – К. : КНУТД, 2011. – 238 с.

## Тема 14: « Розробка матриці колекції

Поняття «матриця- програма» колекції. Вихідні дані для формування. Блокова структура колекції.

Завдання для самостійної роботи: опрацювати конспект лекції. Знати основні поняття.

Завдання для практичної роботи:

1.Оформити вихідні дані по блокам колекції у програму матрицю.( дані по формі\силуету, наявності композицйного центру. Дані по кольору та тканинах)

2.Намалювати чистові ескізи блокової колекції, формат А3. Кількість 15 шт.,3 блоки колекції по 5 ескізів в кожному блоці.

3.За бажанням можна відшити одну модель з колекції.

Використані джерела та література:


1. Ніколаєва Т. В. Тектоніка формоутворення костюма: Навч. Посібник / Т. В. Ніколаєва. – К. : Арістей, 2005. – 224 с.
2. Петровцева Н.О. ХУДОЖНЄ ПРОЕКТУВАННЯ ОДЯГУ (ВСТУП ДО СПЕЦІАЛЬНОСТІ): навч.посібник - К: видавничий дім «Кондор», 2019 – 148 с.
3. Колосніченко М. В. Мода і одяг. Основи проектування та виготовлення одягу: Навч. посібник / М. В. Колосніченко, К. Л. Процик. – К. : КНУТД, 2011. – 238 с.


## Тема 15: Презентація колекції / дизайн-проекту

Проектна діяльність дизайнера одягу. Проект в індустрії моди. Етапи творчого проекту. Основні способи демонстрації колекції одягу

Завдання для самостійної роботи: опрацювати конспект лекції. Знати основні поняття та види зйомок.

Написати доповідь про відому зйомку або показ бренду одягу. (фото або відео можна додати до доповіді)

Завдання для практичної роботи: придумати кампейн для своєї колекції. Оформити його візуалізацію (як все могло б виглядати). Описати основний концепт кампейну.

За бажанням можна виконати зйомку готових моделей/моделі і надати готові фото з описом концепту.

Використані джерела та література:

1. Петровцева Н.О. ХУДОЖНЄ ПРОЕКТУВАННЯ ОДЯГУ (ВСТУП ДО СПЕЦІАЛЬНОСТІ): навч.посібник - К: видавничий дім «Кондор», 2019 – 148 с.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ ТА ЛІТЕРАТУРИ

**Основні:**

1. 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/pidrucnnyky-posibnykyprofosvita/Eskizuvanya-odyagu.pdf

2. Колосніченко М. В. Мода і одяг. Основи проектування та виготовлення одягу: Навч. посібник / М. В. Колосніченко, К. Л. Процик. – К. : КНУТД, 2011. – 238 с.

3.Кулешова С. Г. Лабораторний практикум з основ композиції : навч. посіб. / С. Г. Кулешова, О. М. Лущевська. – Хмельницький : ХНУ, 2017. – 117 с.

4.Ніколаєва Т. В. Тектоніка формоутворення костюма: Навч. Посібник / Т. В. Ніколаєва. – К. : Арістей, 2005. – 224 с.

5.Петровцева Н.О. Художнє проектування одягу (вступ до спеціальності): навч.посібник - К: видавничий дім «Кондор», 2019 – 148 с.

6. Радкевич В.О. Моделювання одягу: підручник. К. Вікторія, 2000., 352 с.

7.Розробка колекцій одягу: Навчальний посібник / А. М. Малинська, К. Л. Пашкевич, М. Р. Смирнова, О. В. Колосніченко. – К. : ПП НВЦ Профі, 2014. – 140 с.

**Додаткові:**

1. Гончаренко Н. В. Естетика культурної спадщини в українських аксесуарах / Н. В. Гончаренко., 2021.
2. Гончарова Л. М. Основи стильового аналізу одягу / Л. М. Гончарова, М. М. Жмурко. – Харків: Основа, 2016.
3. Горбач Л. В. Стиль та мода: підручник для студентів вищих навчальних закладів / Л. В. Горбач. – Львів: Світ слова, 2018.
4. Літвінова О. Кольоротип і психологія вбрання / О. Літвінова., 2018.
5. Логвиненко В. М. Принципи стилістичного оформлення / В. М. Логвиненко. – Київ: Київського національного лінгвістичного університету, 2018.
6. Лозова М. О. Аксесуари як чинник формування іміджу: аналіз трендів / М. О. Лозова., 2018.

**Електронні інформаційні ресурси**

1. Книжкова палата України імені Івана Федорова – http://www.ukrbook.net
2. Львівська національна наукова бібліотека імені В. Стефаника – http://www.library.lviv.ua/
3. Національна бібліотека України імені В. І. Вернадського, електронні фахові видання – www.nbuv.gov.ua
4. Національна парламентська бібліотека України – http://www.nplu.org/
5. Харківська державна наукова бібіліотека України імені В. Короленка – http://korolenko.kharkov.com/
6. Наукова бібліотека ім. В. Максимовича Київського національного університету імені Тараса Шевченка – http://lib-gw.univ.kiev.ua/
7. Наукова бібліотека Львівського національного університету імені Івана Франка – http://library.lnu.edu.ua/bibl/

Структурний підрозділ «Міжнародний фаховий коледж моди і дизайну»
ВНЗ «КИЇВСЬКА АКАДЕМІЯ ПРИКЛАДНИХ МИСТЕЦТВ»

# Питання до іспиту
# З ДИСЦИПЛІНИ
# «ХУДОЖНЄ ПРОЕКТУВАННЯ ОДЯГУ»

для студентів спеціальності 022 «Дизайн»
ОПП «ДИЗАЙН ОДЯГУ»

Київ – 2024

## ПИТАННЯ ДО ІСПИТУ

1. Дати визначення поняття «мода»
2. Функції моди. Перерахувати і розкрити особливості
3. Прогнозування форм костюма
4. Джерела натхнення для дизайнера.
5. Поняття «стилізація». Навіщо потрібна?
6. Поняття «мудборд». Особливості роботи. Навіщо потрібен?
7. Що можна розміщати на мудборді?
8. Дати визначення поняття «колекція»
9. Що таке концепція колекції? Що в неї входить?
10. Основні характеристики та ознаки системи «колекція»
11. Умови цілісного сприйняття системи «колекція». Перерахувати
12. Які існують види колекцій?
13. Розкрити поняття «споживач колекції».
14. Що входить в опис споживача колекції.
15. Які існують етапи формування концепції колекції. Що в них входить?
16. Розкрити поняття «матриця колекції». Навіщо вона потрібна?
17. Розкрити поняття «композиційний центр». Яка його роль в колекції?
18. Блокова система проектування колекції. В чому її суть?
19. Які характеристики джерела натхнення використовує дизайнер в процесі проектування колекції?
20. Модні тенденції. Їх вплив на проектування колекції.
21. Системи проектування колекції. Перерахувати. Навіщо вони потрібні?
22. Система колекції «сімейство». Її особоливості.

23. Система колекції «комплект». Її особоливості.

24. Система колекції «автономна». Її особоливості.

25. Система колекції «ансамбль». Її особоливості.

26. Система колекції «ганітур». Її особоливості.

27.Які вихідні дані існують для формування портрета споживача колекції?

28.Що таке «робочі ескізи»? в чому їх суть?

29.Що таке «фор ескіз»? В чому його суть?

30. Вимоги до оформлення ескізів.

31.Які існують види презентації колекції або дизайн проекту?

32.Що таке «лукбук»? В чому його суть?

33.Що таке «кампейн»? В чому його суть?

Структурний підрозділ «Міжнародний фаховий коледж моди і дизайну»
ВНЗ «КИЇВСЬКА АКАДЕМІЯ ПРИКЛАДНИХ МИСТЕЦТВ»

Модульна контрольна робота
З ДИСЦИПЛІНИ
«ХУДОЖНЄ ПРОЕКТУВАННЯ ОДЯГУ»

для студентів спеціальності 022 «Дизайн»
ОПП «ДИЗАЙН ОДЯГУ»

Київ – 2024

| ПІБ | № групи | | |
|---|---|---|---|
| № питання/варіанти відповіді | | | |
| 1 | 6 | 11 | 16 |
| 2 | 7 | 12 | 17 |
| 3 | 8 | 13 | 18 |
| 4 | 9 | 14 | 19 |
| 5 | 10 | 15 | 20 |

| ПІБ | № групи | | |
|---|---|---|---|
| № питання/варіанти відповіді | | | |
| 1 | 6 | 11 | 16 |
| 2 | 7 | 12 | 17 |
| 3 | 8 | 13 | 18 |
| 4 | 9 | 14 | 19 |
| 5 | 10 | 15 | 20 |

| ПІБ | № групи | | |
|---|---|---|---|
| № питання/варіанти відповіді | | | |
| 1 | 6 | 11 | 16 |
| 2 | 7 | 12 | 17 |
| 3 | 8 | 13 | 18 |
| 4 | 9 | 14 | 19 |
| 5 | 10 | 15 | 20 |

| ПІБ | № групи | | |
|---|---|---|---|
| № питання/варіанти відповіді | | | |
| 1 | 6 | 11 | 16 |
| 2 | 7 | 12 | 17 |
| 3 | 8 | 13 | 18 |
| 4 | 9 | 14 | 19 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 5 | 10 | 15 | 20 |

## ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ 1

***(коледж, після 11 кл)***

1. Дати визначення поняття «мода».
   А. зміна історичних циклів та періодів
   Б. нетривале панування певного смаку в певній сфері життя чи культури
   В. трендові новинки
   Г. тимчасове, непостійне переважання смаків

1. Функціями моди є
   А. конструювання та прогнозування
   Б. поширення й впроваджування певних цінностей й зразків поведінки
   В. формування смаки суб'єкта й керувати ними
   Г. маскування недоліків

2. Способи прогнозування форм костюма
   А. Циклічний
   Б. Інтуїтивний
   В. Експертний
   Г. Аналітичний

3. Основні джерела натхнення дизайнера
   А. Природа
   Б. Архітектура
   В. Мистецтво
   Г. Історія

4. Дати визначення поняття «стилізація»
   А. спрощення
   Б. декоративне узагальнення і підкреслення особливостей форми предметів за допомогою ряду умовних прийомів
   В. нетривале панування певного смаку в певній сфері життя чи культури
   Г. проектна діяльність, метою якої є покращення середовища людини

5. Що можна робити з обєктом під час стилізації?
   А. спрощувати форму/ускладнювати форму
   Б. скопіювати його

В. відмовитися від об’єму
Г. змінити колір

6. Під час виконання стилізації дизайнер..
А. копіює об’єкт
Б. вдається до асоціацій
В. вдосконалює об’єкт
Г. грає з об’єктом

7. Стилізація допомагає розвивати у дизайнера..
А. сприйняття прекрасного
Б. абстрактне мислення
В. уяву
Г. аналітичне мислення

8. Дати визначення поняття «мудборд»
А. це набір спеціально підібраних зображень, які передають емоційний контекст бренду або продукту
Б. дошка для наліпок
В. інструмент для нанесення малюнків
Г. це зібрання референсів для зйомки, дизайну тощо

9. Що можна розміщувати на мудборді?
А. фотографії, ілюстрації і їх частини
Б. текст, який передає емоції, підписи та замітки
В. колірні палітри, елементи дизайну, зразки тканини,
Г. приклади схожих продуктів/образів, а також шрифти, слова, цитати для натхнення

10. Для чого потрібно використовуати мудборд?

А. щоб уникнути дорогих помилок
Б. допомагає структурувати творчий процес і розвинути ідею
В. дає дизайнерові можливість пояснити своє бачення і дозволяє іншим членам команди вносити зміни
Г. для краси

11. Що таке «ескізування»?

А. графічний етап роботи дизайнера над проектуванням модного одягу
Б. етап виготовлення одягу
В. процес розробки ідеї
Г. прогнозування трендів

12. Що саме вирішує в ескізі дизайнер?

А. характер, пластику ліній
Б. намічає конструкцію, призначення одягу
В. розробляється колекція моделей-ідей
Г. структуру творчого процесу

13. В чому допомагають попередні замальовки дизайнеру?

А. накопичення інформації, аналізу зібраного матеріалу, що сприяє образному розкриттю теми
Б. виникненню творчих задумів
В. пошуку оригінальних рішень
Г. розробці конструкції

14. Що таке «фор-ескізи»?

А. творчі ескізи
Б. деталі мудборду
В. швидкі попередні малюнки майбутньої форми костюма з приблизними зображенням її основних ознак
Г. частина процесу пошуку ідей

15. Що таке «творчі ескізи»?

А. зображення моделей або колекції, виконані на папері великого формату з досить детальним промальовуванням не тільки загальної форми одягу, а й окремих її елементів
Б. частина процесу пошуку ідей
В. деталі мудборду
Г. швидкі попередні малюнки майбутньої форми костюма з приблизними зображенням її основних ознак

16. Що таке «робочі ескізи»?

А. швидкі попередні малюнки майбутньої форми костюма з приблизними зображенням її основних ознак
Б. деталі мудборду
В. зображення моделей або колекції, виконані на папері великого формату з досить детальним промальовуванням не тільки загальної форми одягу, а й окремих її елементів
Г. малюнки-схеми, точно передають силует, пропорції і деталі костюмної форми, а також її конструктивну основу

17. Що таке «технічний малюнок»?

А. наочне графічне зображення об'єкта, виконане від руки на око з дотриманням його конструктивної форми та розмірів

Б. швидкі попередні малюнки майбутньої форми костюма

В. зображення моделей або колекції, виконані на папері великого формату з досить детальним промальовуванням не тільки загальної форми одягу, а й окремих її елементів

Г. малюнки-схеми, точно передають силует, пропорції і деталі костюмної форми, а також її конструктивну основу

18. Яку інформацію передають фор-ескізи

А. гостро, навіть кілька гіперболізовано виражає сутність художнього образу проектованих моделей або колекції

Б. інформацію про конструкцію виробу

В. дає глядачеві повну інформацію і про характер форми костюма, і про її пропорціях, масштабності, і про образної виразності, і навіть про манеру поведінки людини в цьому одязі

Г. красу одягу та ідеї

19.Найчастіше робочий ескіз виконується

А. в кольорі

Б. в ч\б

В. в техніці «колаж»

Г. нашвидкуруч

## ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ 2

***(коледж після 11 кл)***

1. Дати визначення поняття «концепція колекції»

А. це основний загальний принцип, ідея, що пронизує всі елементи колекції

Б. це основний шлях пошуку ідеї

В. це основний шлях розробки структури колекції

Г. основний загальний принцип, девіз колекції, ідея, що пронизує всю колекцію

2. Що таке «девіз колекції»?

А. цитата думки відомої особистості

Б. потік думок, ідей, які взято з того чи іншого явища (теми) і який має узагальнене значення

В. це ключ, за допомогою якого дизайнер знаходить основний код колекції, її основне звучання

Г. набір кодових слів

3. Основне питання, що постає перед дизайнером на початку формування концепціїї колекції?

А. Чого мені хочеться від життя та мистецтва?
Б. Що саме я хочу донести до аудиторії?
В. Що зобразити в ескізах колекції?
Г. Що буде модним в наступному сезоні?

4. Робота над концепцією колекції починається з

А. Вибору теми (джерела натхнення)
Б. Збір інформації по темі натхнення
В. пошуку матеріалів\тканин
Г. Розробка вихідних даних колекції

5. Які існують типи колекцій?

А. перспективні
Б. красиві/трендові
В. промислові базові
Г. творчі/авторські

6. Формування концепції колекції містить:

А. основні вподобання дизанера
Б. проведення маркетингових досліджень (вивчення споживчого попиту, аналіз продаж тощо);
В. пошук авторської ідеї ;
Г. вибір авторських інспірацій (творчого джерела)

7. Результатом вивчення творчого джерела є

А. творчі ескізи

Б. перетворення предметних, абстрактних та психологічних асоціацій в графічні, костюмні форми

В. мудборд

Г. опис портрету споживача

8. Хто такий «споживач колекції»?

А. ідеальний клієнт/споживач нашого продукту, що розділяє цінності нашого бренду

Б. звичайна людина

В. головний критик колекції

Г. покупець одягу

9. Для чого потрібно використовуати мудборд?

А. щоб уникнути дорогих помилок
Б. допомагає структурувати творчий процес і розвинути ідею
В. дає дизайнерові можливість пояснити своє бачення і дозволяє іншим членам команди вносити зміни
Г. для краси

10. Що таке «ескізування»?
А. графічний етап роботи дизайнера над проектуванням модного одягу
Б. етап виготовлення одягу
В. процес розробки ідеї
Г. прогнозування трендів

## ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ 3

***(коледж після 11 кл)***

1. Які існують художні системи проектування колекцій
А. гарнітур/сімейство
Б. автономна/комплект
В. трендова/модна
Г. ансамбль/колекція

2. Автономна художня система – це

А. повний набір предметів (виробів), що служать для певної мети і об'єднаних спільністю стилю, матеріалу та оздоблення
Б. сукупність моделей одягу, в основі яких лежить одна базова конструктивна форма певного асортименту, яка узгоджується та враховує проблеми проектування одягу в промисловості
В. розробка кількох предметів костюма одного стилю з однієї чи кількох загальних всім моделей матеріалів конкретного призначення
Г. проектування окремих одиничних моделей одного асортименту

3. Що може змінюватися в художній системі «автономна»
А. стиль, крій, форма, колір

Б. орнаменти, обробка
В. основні та додаткові матеріали
Г. асортимент одягу

4. Художня система гарнітур- це

А. повний набір предметів (виробів), що служать для певної мети і об'єднаних спільністю стилю, матеріалу та оздоблення
Б. розробка кількох предметів костюма одного стилю з однієї чи кількох загальних всім моделей матеріалів конкретного призначення
В. сукупність моделей одягу, в основі яких лежить одна базова конструктивна форма певного асортименту, яка узгоджується та враховує проблеми проектування одягу в промисловості
Г. проектування окремих одиничних моделей одного асортименту

5. Під час проектування моделей виробів у художній системі "гарнітур»

А. проектування окремих одиничних моделей одного асортименту
Б. розробка кількох предметів костюма одного стилю з однієї чи кількох загальних всім моделей матеріалів конкретного призначення
В. Повний набір предметів (виробів), що служать для певної мети і об'єднаних спільністю стилю, матеріалу та оздоблення
Г. сукупність моделей одягу, в основі яких лежить одна базова конструктивна форма певного асортименту, яка узгоджується та враховує проблеми проектування одягу в промисловості

6. Художня система "сімейство" – це
А. сукупність моделей одягу, в основі яких лежить одна базова конструктивна форма певного асортименту, яка узгоджується та враховує проблеми проектування одягу в промисловості
Б. проектування окремих одиничних моделей одного асортименту
В. повний набір речей, що доповнюють одна одну, виконаних з одного або різних, але узгоджених між собою матеріалів (по кольору, фактурі або рисунку), мають спільне призначення
Г. Повний набір предметів (виробів), що служать для певної мети і об'єднаних спільністю стилю, матеріалу та оздоблення

7. Художня система «комплект» - це
А. повний набір предметів (виробів), що служать для певної мети і об'єднаних спільністю стилю, матеріалу та оздоблення

Б. повний набір речей, що доповнюють одна одну, виконаних з одного або різних, але узгоджених між собою матеріалів (по кольору, фактурі або рисунку), мають спільне призначення
В. проектування окремих одиничних моделей одного асортименту
Г. сукупність моделей одягу, в основі яких лежить одна базова конструктивна форма певного асортименту, яка узгоджується та враховує проблеми проектування одягу в промисловості

8. Зв'язок частин комплекту будується на
А. на поєднанні видів матеріалів
Б. на використанні різних відношень та ритмічної організації елементів форми: силуету, ліній, кольору, оздоблення
В. на використанні однієї ідеї
Г. на зв'язку кольорової палітри

9. Художня система «ансамбль» - це
А. сукупність складових частин костюму, вирішених за певним ідейно-художнім задумом; це композиційна узгодженість всіх складових частин костюму в єдине художнє ціле
Б. повний набір предметів (виробів), що служать для певної мети і об'єднаних спільністю стилю, матеріалу та оздоблення
В. сукупність моделей одягу, в основі яких лежить одна базова конструктивна форма певного асортименту, яка узгоджується та враховує проблеми проектування одягу в промисловості
Г. проектування окремих одиничних моделей одного асортименту

10. Головне призначення художньої системи «Ансамбль» -це
А. створення принципово нового образу
Б. створення зручного одягу
В. пропаганда нового образного напрямку моди, розробка нових художніх пропозицій
Г. пропаганда особистих поглядів дизайнера

11. Художня система «ансамбль» обов'язково має: головну (основну) частину – одяг, аксесуари та додаткову. Що відноситься до додаткової частини?
А. взуття, рукавички, сумки, зонти, зачіска, грим
Б. обладнання, інструменти, машинки
В. мудборд, ескізи, технічні малюнки
Г. матеріали, фурнітура, конструкція

## ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ 4

***(коледж після 11 кл)***

1. Художня система «колекція» – це
А. пропаганда нового образного напрямку моди, розробка нових художніх пропозицій
Б. сукупність нових пропозицій моделей (або проектів моделей), побудована на узгодженні, зв'язку та розвитку певних пластичних ідей форми і розкриває емоційно-художню виразність через художні образи людини в костюмі
В. серія моделей костюмів, об'єднаних спільною ідеєю, емоційно-художньою виразністю образу, єдністю стилю, форми, колірного рішення і застосовуваних матеріалів
Г. сукупність складових частин костюму, вирішених за певним ідейно-художнім задумом; це композиційна узгодженість всіх складових частин костюму в єдине художнє ціле

2. Головна ознака колекції моделей
А. цілісність
Б. краса
В. відповідність трендам
Г. слугування потребам споживача
3. Оберіть основні умови цілісного сприйняття системи колекція

А. Стильова єдність;
Б. Єдність форми/Єдина колірна грама;
В. Єдина структура і фактура матеріалів;
Г. Єдність образного вирішення.

4. Центральна ідея колекції повинна розвиватися
А. від початку до кінця
Б. в будь-якому напрямку
В. по спіралі
Г. від моделі до моделі, представляючи на суд глядача всі можливі варіанти і нюанси розвитку головної ідеї

5. Дизайнеру необхідно вибрати одну або кілька моделей костюмів, які найбільш повно і переконливо висловлять ідею колекції. Як вони називаються?

А. акценти
Б. композиційний центр (центральні моделі)
В. ідейні
Г. трендові

6. Сучасний одяг об'єднується в колекції в залежності від наступних факторів.
А. асортименту
Б. віку і статі
В. сезону
Г. стилю

7. Всі елементи системи "колекція" розташовуються в необхідному ієрархічному порядку. Для чого це робиться?
А. дозволяє здійснювати управління системою
Б. для краси
В. для чіткої композиції колекції
Г. порядок та структурність

8. Що таке «матриця колекції»?
А. спеціальна програма
Б. композиція колекції
В. таблиця, в якій фіксуються всі характеристики колекції, які не були представлені на перших етапах проектування
Г. таблиця з даними продажів одягу

9. В матрицю колекції можуть входити дані по ..
А. розвиток форми, розвиток кольорової гами
Б. лінії членування, асортимент
В. розташування ритмів, пропорцій
Г. розташування акцентів, композиційних центрів

10. Сучасна структура колекції частіше будується..
А. за певною ієрархією
Б . по блокам
В. композиційно
Г. за кольором
11. Кожному блоку колекції відповідає свій ..
А. аналіз джерела натхнення
Б. асортиментний склад
В. свій девіз
Г. своя ідея

12. Що таке «блок колекції» ?
А. складова одиниця системи «колекція»
Б. маленька колекція
В. частина матриці колекції
Г. художня система проектування

13. Основні етапи підготовки творчого проекту
А. підготовчий
Б. планування
В. технологічний
Г. ігровий

14. Основна задача фешн-проекту..
А. створити будь-що
Б. показати основну ідею
В. розкрити ваш творчий потенціал, ваші найкращі та найсильніші сторони
Г. показ колекції

15. Основні способи демонстрації колекції одягу
А. Дефіле (показ, fashion show
Б. Презентація
В. Участь у конкурсі
Г. Фешн-зйомка

16. Що таке «лукбук»?
А. частина процесу демонстрації колекції
Б. іміджева зйомка бренду, де представлені основні елементи колекції і їх найкращі поєднання
В. зйомка рекламної кампанії, мета якої передати ідею і настрій колекції.
Г. каталог

17.Що таке «кампейн»?
А. зйомка рекламної кампанії, мета якої передати ідею і настрій колекції
Б. публікація в журналі мод
В. частина процесу демонстрації колекції
Г. іміджева зйомка бренду, де представлені основні елементи колекції і їх найкращі поєднання

18.Дати визначення поняття «мода»

А гра смаків
Б нетривале панування певного смаку в певній сфері життя чи культури
В тренди та новинки
Г тимчасове, непостійне переважання смаків

19. Дати визначення поняття «концепція колекції»
А. це основний загальний принцип, ідея, що пронизує всі елементи колекції
Б. процес проектування колекції
В. основний загальний принцип, девіз колекції, ідея, що пронизує всю колекцію
Г. основна структура колекції

20.Що таке колекція?

А. це сукупність моделей, об’єднаних загальною ідеєю образного звучання, які побудовані на розвитку однієї вихідної ідеї символів

Б. сукупність моделей одягу, в основі яких лежить одна базова конструктивна форма певного асортименту, яка узгоджується та враховує проблеми проектування одягу в промисловості
В. Складна багаторівнева система ансамблів або комплектів одягу

Г. це основний загальний принцип, ідея, що пронизує всі елементи колекції

## МОДУЛЬНА КОНТРОЛЬНА РОБОТА 1

***(коледж, після 9 кл)***

1. Дати визначення поняття «мода».
А. зміна історичних циклів та періодів
Б. нетривале панування певного смаку в певній сфері життя чи культури
В. трендові новинки
Г. тимчасове, непостійне переважання смаків

2. Функціями моди є
А. конструювання та прогнозування
Б. поширення й впроваджування певних цінностей й зразків поведінки
В. формування смаки суб'єкта й керувати ними
Г. маскування недоліків

3. Способи прогнозування форм костюма
А. Циклічний
Б. Інтуїтивний
В. Експертний
Г. Аналітичний

4. Основні джерела натхнення дизайнера
А. Природа
Б. Архітектура
В. Мистецтво
Г. Історія

5. Дати визначення поняття «стилізація»
А. спрощення
Б. декоративне узагальнення і підкреслення особливостей форми предметів за допомогою ряду умовних прийомів
В. нетривале панування певного смаку в певній сфері життя чи культури
Г. проектна діяльність, метою якої є покращення середовища людини

6. Що можна робити з обєктом під час стилізації?
А. спрощувати форму/ускладнювати форму
Б. скопіювати його

В. відмовитися від об’єму
Г. змінити колір

7. Під час виконання стилізації дизайнер..
А. копіює об’єкт
Б. вдається до асоціацій
В. вдосконалює об’єкт
Г. грає з об’єктом

8. Стилізація допомагає розвивати у дизайнера..
А. сприйняття прекрасного
Б. абстрактне мислення
В. уяву
Г. аналітичне мислення

## МОДУЛЬНА КОНТРОЛЬНА РОБОТА 2

***(коледж, після 9 кл)***

1. Дати визначення поняття «мудборд»
А. це набір спеціально підібраних зображень, які передають емоційний контекст бренду або продукту
Б. дошка для наліпок
В. інструмент для нанесення малюнків
Г. це зібрання референсів для зйомки, дизайну тощо

2. Що можна розміщувати на мудборді?
А. фотографії, ілюстрації і їх частини
Б. текст, який передає емоції, підписи та замітки
В. колірні палітри, елементи дизайну, зразки тканини,
Г. приклади схожих продуктів/образів, а також шрифти, слова, цитати для натхнення

3. Для чого потрібно використовуати мудборд?

А. щоб уникнути дорогих помилок
Б. допомагає структурувати творчий процес і розвинути ідею
В. дає дизайнерові можливість пояснити своє бачення і дозволяє іншим членам команди вносити зміни
Г. для краси

4. Що таке «ескізування»?

А. графічний етап роботи дизайнера над проектуванням модного одягу
Б. етап виготовлення одягу
В. процес розробки ідеї
Г. прогнозування трендів

5. Що саме вирішує в ескізі дизайнер?

А. характер, пластику ліній
Б. намічає конструкцію, призначення одягу
В. розробляється колекція моделей-ідей
Г. структуру творчого процесу

6. В чому допомагають попередні замальовки дизайнеру?

А. накопичення інформації, аналізу зібраного матеріалу, що сприяє образному розкриттю теми
Б. виникненню творчих задумів
В. пошуку оригінальних рішень
Г. розробці конструкції

7. Що таке «фор-ескізи»?
А. творчі ескізи
Б. деталі мудборду
В. швидкі попередні малюнки майбутньої форми костюма з приблизними зображенням її основних ознак
Г. частина процесу пошуку ідей

8. Що таке «творчі ескізи»?
А. зображення моделей або колекції, виконані на папері великого формату з досить детальним промальовуванням не тільки загальної форми одягу, а й окремих її елементів
Б. частина процесу пошуку ідей
В. деталі мудборду
Г. швидкі попередні малюнки майбутньої форми костюма з приблизними зображенням її основних ознак

9. Що таке «робочі ескізи»?
А. швидкі попередні малюнки майбутньої форми костюма з приблизними зображенням її основних ознак
Б. деталі мудборду

В. зображення моделей або колекції, виконані на папері великого формату з досить детальним промальовуванням не тільки загальної форми одягу, а й окремих її елементів

Г. малюнки-схеми, точно передають силует, пропорції і деталі костюмної форми, а також її конструктивну основу

10. Що таке «технічний малюнок»?

А. наочне графічне зображення об'єкта, виконане від руки на око з дотриманням його конструктивної форми та розмірів

Б. швидкі попередні малюнки майбутньої форми костюма

В. зображення моделей або колекції, виконані на папері великого формату з досить детальним промальовуванням не тільки загальної форми одягу, а й окремих її елементів

Г. малюнки-схеми, точно передають силует, пропорції і деталі костюмної форми, а також її конструктивну основу

11. Яку інформацію передають фор-ескізи

А. гостро, навіть кілька гіперболізовано виражає сутність художнього образу проектованих моделей або колекції

Б. інформацію про конструкцію виробу

В. дає глядачеві повну інформацію і про характер форми костюма, і про її пропорціях, масштабності, і про образної виразності, і навіть про манеру поведінки людини в цьому одязі

Г. красу одягу та ідеї

12.Найчастіше робочий ескіз виконується

А. в кольорі

Б. в ч\б

В. в техніці «колаж»

Г. нашвидкуруч

## МОДУЛЬНА КОНТРОЛЬНА РОБОТА 3

### *(коледж, після 9 кл)*

1. Дати визначення поняття «концепція колекції»

А. це основний загальний принцип, ідея, що пронизує всі елементи колекції

Б. це основний шлях пошуку ідеї

В. це основний шлях розробки структури колекції

Г. основний загальний принцип, девіз колекції, ідея, що пронизує всю колекцію

2. Що таке «девіз колекції»?

А. цитата думки відомої особистості

Б. потік думок, ідей, які взято з того чи іншого явища (теми) і який має узагальнене значення

В. це ключ, за допомогою якого дизайнер знаходить основний код колекції, її основне звучання

Г. набір кодових слів

3. Основне питання, що постає перед дизайнером на початку формування концепціїї колекції?

А. Чого мені хочеться від життя та мистецтва?

Б. Що саме я хочу донести до аудиторії?

В. Що зобразити в ескізах колекції?

Г. Що буде модним в наступному сезоні?

4. Робота над концепцією колекції починається з

А. Вибору теми (джерела натхнення)

Б. Збір інформації по темі натхнення

В. пошуку матеріалів\тканин

Г. Розробка вихідних даних колекції

5. Які існують типи колекцій?

А. перспективні

Б. красиві/трендові

В. промислові базові

Г. творчі/авторські

6. Формування концепції колекції містить:

А. основні вподобання дизанера

Б. проведення маркетингових досліджень (вивчення споживчого попиту, аналіз продаж тощо);

В. пошук авторської ідеї ;

Г. вибір авторських інспірацій (творчого джерела)

7. Результатом вивчення творчого джерела є

А. творчі ескізи

Б. перетворення предметних, абстрактних та психологічних асоціацій в графічні, костюмні форми

В. мудборд

Г. опис портрету споживача

8. Хто такий «споживач колекції»?

А. ідеальний клієнт/споживач нашого продукту, що розділяє цінності нашого бренду

Б. звичайна людина

В. головний критик колекції

Г. покупець одягу

9. Що таке «робочі ескізи»?

А. швидкі попередні малюнки майбутньої форми костюма з приблизними зображенням її основних ознак

Б. деталі мудборду

В. зображення моделей або колекції, виконані на папері великого формату з досить детальним промальовуванням не тільки загальної форми одягу, а й окремих її елементів

Г. малюнки-схеми, точно передають силует, пропорції і деталі костюмної форми, а також її конструктивну основу

10. Що таке «технічний малюнок»?

А. наочне графічне зображення об'єкта, виконане від руки на око з дотриманням його конструктивної форми та розмірів

Б. швидкі попередні малюнки майбутньої форми костюма

В. зображення моделей або колекції, виконані на папері великого формату з досить детальним промальовуванням не тільки загальної форми одягу, а й окремих її елементів

Г. малюнки-схеми, точно передають силует, пропорції і деталі костюмної форми, а також її конструктивну основу

## МОДУЛЬНА КОНТРОЛЬНА РОБОТА 4

### *(коледж, після 9 кл)*

1. Які існують художні системи проектування колекцій

А. гарнітур/сімейство

Б. автономна/комплект

В. трендова/модна

Г. ансамбль/колекція

2. Автономна художня система – це

А. повний набір предметів (виробів), що служать для певної мети і об'єднаних спільністю стилю, матеріалу та оздоблення
Б. сукупність моделей одягу, в основі яких лежить одна базова конструктивна форма певного асортименту, яка узгоджується та враховує проблеми проектування одягу в промисловості
В. розробка кількох предметів костюма одного стилю з однієї чи кількох загальних всім моделей матеріалів конкретного призначення
Г. проектування окремих одиничних моделей одного асортименту

3. Що може змінюватися в художній системі «автономна»

А. стиль, крій, форма, колір

Б. орнаменти, обробка

В. основні та додаткові матеріали

Г. асортимент одягу

4. Художня система гарнітур- це

А. повний набір предметів (виробів), що служать для певної мети і об'єднаних спільністю стилю, матеріалу та оздоблення
Б. розробка кількох предметів костюма одного стилю з однієї чи кількох загальних всім моделей матеріалів конкретного призначення
В. сукупність моделей одягу, в основі яких лежить одна базова конструктивна форма певного асортименту, яка узгоджується та враховує проблеми проектування одягу в промисловості
Г. проектування окремих одиничних моделей одного асортименту

5. Під час проектування моделей виробів у художній системі “гарнітур»

А. проектування окремих одиничних моделей одного асортименту
Б. розробка кількох предметів костюма одного стилю з однієї чи кількох загальних всім моделей матеріалів конкретного призначення
В. Повний набір предметів (виробів), що служать для певної мети і об'єднаних спільністю стилю, матеріалу та оздоблення
Г. сукупність моделей одягу, в основі яких лежить одна базова конструктивна форма певного асортименту, яка узгоджується та враховує проблеми проектування одягу в промисловості

6. Художня система “сімейство” – це
А. сукупність моделей одягу, в основі яких лежить одна базова конструктивна форма певного асортименту, яка узгоджується та враховує проблеми проектування одягу в промисловості
Б. проектування окремих одиничних моделей одного асортименту
В. повний набір речей, що доповнюють одна одну, виконаних з одного або різних, але узгоджених між собою матеріалів (по кольору, фактурі або рисунку), мають спільне призначення
Г. Повний набір предметів (виробів), що служать для певної мети і об'єднаних спільністю стилю, матеріалу та оздоблення

7. Художня система «комплект» - це
А. повний набір предметів (виробів), що служать для певної мети і об'єднаних спільністю стилю, матеріалу та оздоблення
Б. повний набір речей, що доповнюють одна одну, виконаних з одного або різних, але узгоджених між собою матеріалів (по кольору, фактурі або рисунку), мають спільне призначення
В. проектування окремих одиничних моделей одного асортименту
Г. сукупність моделей одягу, в основі яких лежить одна базова конструктивна форма певного асортименту, яка узгоджується та враховує проблеми проектування одягу в промисловості

8. Зв’язок частин комплекту будується на
А. на поєднанні видів матеріалів
Б. на використанні різних відношень та ритмічної організації елементів форми: силуету, ліній, кольору, оздоблення
В. на використанні однієї ідеї
Г. на зв’язку кольорової палітри

9. Художня система «ансамбль» - це
А. сукупність складових частин костюму, вирішених за певним ідейно-художнім задумом; це композиційна узгодженість всіх складових частин костюму в єдине художнє ціле
Б. повний набір предметів (виробів), що служать для певної мети і об'єднаних спільністю стилю, матеріалу та оздоблення
В. сукупність моделей одягу, в основі яких лежить одна базова конструктивна форма певного асортименту, яка узгоджується та враховує проблеми проектування одягу в промисловості
Г. проектування окремих одиничних моделей одного асортименту

10. Головне призначення художньої системи «Ансамбль» -це
А. створення принципово нового образу

Б. створення зручного одягу
В. пропаганда нового образного напрямку моди, розробка нових художніх пропозицій
Г. пропаганда особистих поглядів дизайнера

11. Художня система «ансамбль» обов’язково має: головну (основну) частину – одяг, аксесуари та додаткову. Що відноситься до додаткової частини?

А. взуття, рукавички, сумки, зонти, зачіска, грим
Б. обладнання, інструменти, машинки
В. мудборд, ескізи, технічні малюнки
Г. матеріали, фурнітура, конструкція

12. Що таке «фор-ескізи»?
А. творчі ескізи
Б. деталі мудборду
В. швидкі попередні малюнки майбутньої форми костюма з приблизними зображенням її основних ознак
Г. частина процесу пошуку ідей

## МОДУЛЬНА КОНТРОЛЬНА РОБОТА 5

### *(коледж, після 9 кл)*

1. Художня система «колекція» – це
А. пропаганда нового образного напрямку моди, розробка нових художніх пропозицій
Б. сукупність нових пропозицій моделей (або проектів моделей), побудована на узгодженні, зв’язку та розвитку певних пластичних ідей форми і розкриває емоційно-художню виразність через художні образи людини в костюмі
В. серія моделей костюмів, об'єднаних спільною ідеєю, емоційно-художньою виразністю образу, єдністю стилю, форми, колірного рішення і застосовуваних матеріалів
Г. сукупність складових частин костюму, вирішених за певним ідейно-художнім задумом; це композиційна узгодженість всіх складових частин костюму в єдине художнє ціле

2. Головна ознака колекції моделей
А. цілісність
Б. краса

В. відповідність трендам
Г. слугування потребам споживача
3. Оберіть основні умови цілісного сприйняття системи колекція

А. Стильова єдність;
Б. Єдність форми/Єдина колірна грама;
В. Єдина структура і фактура матеріалів;
Г. Єдність образного вирішення.

4. Центральна ідея колекції повинна розвиватися
А. від початку до кінця
Б. в будь-якому напрямку
В. по спіралі
Г. від моделі до моделі, представляючи на суд глядача всі можливі варіанти і нюанси розвитку головної ідеї

5. Дизайнеру необхідно вибрати одну або кілька моделей костюмів, які найбільш повно і переконливо висловлять ідею колекції. Як вони називаються?
А. акценти
Б. композиційний центр (центральні моделі)
В. ідейні
Г. трендові

6. Сучасний одяг об'єднується в колекції в залежності від наступних факторів.
А. асортименту
Б. віку і статі
В. сезону
Г. стилю

7. Всі елементи системи "колекція" розташовуються в необхідному ієрархічному порядку. Для чого це робиться?
А. дозволяє здійснювати управління системою
Б. для краси
В. для чіткої композиції колекції
Г. порядок та структурність

8. Що таке «матриця колекції»?
А. спеціальна програма
Б. композиція колекції
В. таблиця, в якій фіксуються всі характеристики колекції, які не були представлені на перших етапах проектування

Г. таблиця з даними продажів одягу

9. В матрицю колекції можуть входити дані по ..
А. розвиток форми, розвиток кольорової гами
Б. лінії членування, асортимент
В. розташування ритмів, пропорцій
Г. розташування акцентів, композиційних центрів

10. Сучасна структура колекції частіше будується..
А. за певною ієрархією
Б . по блокам
В. композиційно
Г. за кольором
11. Кожному блоку колекції відповідає свій ..
А. аналіз джерела натхнення
Б. асортиментний склад
В. свій девіз
Г. своя ідея

12. Що таке «блок колекції» ?
А. складова одиниця системи «колекція»
Б. маленька колекція
В. частина матриці колекції
Г. художня система проектування

13. Основні етапи підготовки творчого проекту
А. підготовчий
Б. планування
В. технологічний
Г. ігровий

14. Основна задача фешн-проекту..
А. створити будь-що
Б. показати основну ідею
В. розкрити ваш творчий потенціал, ваші найкращі та найсильніші сторони
Г. показ колекції

15. Основні способи демонстрації колекції одягу
А. Дефіле (показ, fashion show
Б. Презентація
В. Участь у конкурсі

Г. Фешн-зйомка

16. Що таке «лукбук»?

А. частина процесу демонстрації колекції

Б. іміджева зйомка бренду, де представлені основні елементи колекції і їх найкращі поєднання

В. зйомка рекламної кампанії, мета якої передати ідею і настрій колекції.

Г. каталог

17.Що таке «кампейн»?

А. зйомка рекламної кампанії, мета якої передати ідею і настрій колекції

Б. публікація в журналі мод

В. частина процесу демонстрації колекції

Г. іміджева зйомка бренду, де представлені основні елементи колекції і їх найкращі поєднання

18.Дати визначення поняття «мода»

А гра смаків

Б нетривале панування певного смаку в певній сфері життя чи культури

В тренди та новинки

Г тимчасове, непостійне переважання смаків

19. Дати визначення поняття «концепція колекції»

А. це основний загальний принцип, ідея, що пронизує всі елементи колекції

Б. процес проектування колекції

В. основний загальний принцип, девіз колекції, ідея, що пронизує всю колекцію

Г. основна структура колекції

20.Що таке колекція?

А. це сукупність моделей, об’єднаних загальною ідеєю образного звучання, які побудовані на розвитку однієї вихідної ідеї символів

Б. сукупність моделей одягу, в основі яких лежить одна базова конструктивна форма певного асортименту, яка узгоджується та враховує проблеми проектування одягу в промисловості

В. Складна багаторівнева система ансамблів або комплектів одягу

Г. це основний загальний принцип, ідея, що пронизує всі елементи колекції

Структурний підрозділ «Міжнародний фаховий коледж моди і дизайну»

ВНЗ «КИЇВСЬКА АКАДЕМІЯ ПРИКЛАДНИХ МИСТЕЦТВ»

Конспект лекцій
З ДИСЦИПЛІНИ
«ХУДОЖНЄ ПРОЕКТУВАННЯ ОДЯГУ»

для студентів спеціальності 022 «Дизайн»
ОПП «ДИЗАЙН ОДЯГУ»

Київ - 2024

## ТЕМА «Поняття «мода». Функції прогнозування моди.»

У перекладі з латині **мода** – тимчасове, непостійне переважання смаків. Уже в самому перекладі закладена суть цього терміна – постійна зміна. Мóда — нетривале панування певного смаку в певній сфері життя чи культури. На відміну від поняття стилю (від лат. stylus — паличка для письма) — сукупність характерних рис літератури або мистецтва тієї чи іншої епохи або науки, мода характеризує короткочасні й поверхневі зміни зовнішніх форм побутових предметів та мистецьких творів. У вужчому сенсі модою називають зміну форм і зразків одягу, що відбувається протягом порівняно коротких проміжків часу.

Зародження моди відбулося у Франції в 14 столітті. Починаючи з 20 століття моду, починають диктувати дизайнери, а не знатні і багаті люди.

Вживання словосполучення (вдягатися за модою) походить з XVII століття, коли французька придворна мода стала зразком для всіх європейських країн.

**Функції моди.**

До функцій моди можна віднести можливість конструювати, прогнозувати, поширювати й впроваджувати певні цінності й зразки поведінки, формувати смаки суб'єкта й керувати ними. Мода доповнює традиційні форми культури через їхнє переломлення сучасністю й конструює на цій основі нове оточення людини і його самого.

Мода виступає як один із засобів соціалізації: наслідування даному зразку «задовольняє потреби в соціальній опорі, дає загальне, загальноприйняте» самотній людині (Зіммель). Мода виступає засобом соціального маркування, ідентифікації, дистанціювання.

Можна говорити й про економічну функцію моди, пов'язаної з її динамізмом: мода випереджає фізичне зношування предмета (товару) моральним і, отже, забезпечує промисловість попитом на нове, постійно розчищаючи ринок для збуту.

**Прогнозування форм костюма.**

**1.Інтуїтивний –** спосіб оснований на інтуїції дизайнера.

**2. Експертний** – це знання та інтуїція експерту (трендхантера, кулхантера, прогнозиста моди і т.д.)

**3. Аналітичний** – це аналіз розвитку костюма в минулому, вивчення закономірностей розвитку структури костюма протягом часу. Робота з великою кількістю достовірної інформації.

## ТЕМА
## «Пошук натхнення. Поняття «першоджерело»

В роботі дизайнера по костюму творчими джерелами можуть бути будь які явища природи, події в суспільстві, предмети дійсності, які його оточують.

Поштовхом до виникнення ідеї можуть стати і блиск льоду, і краплі дощу на склі, і морозні малюнки на вікні, і форма калюжі на асфальті, і помах крила птаха, і будь яка архітектурна споруда, і незвичайна старовинна ваза, і історичний або національний костюм і т. д.

Залежно від творчого потенціалу дизайнера контакт з тим чи іншим джерелом виникає або відразу, або в результаті ретельного вивчення останнього.

Вивчення джерела творчості з метою його трансформації в нові лінії і форми одягу відбувається і кількісно і якісно, тобто джерело досліджується візуально, аналізується, систематизуються його ознаки; потім необхідні ознаки виділяються і кладуться в основу роботи над ескізами.

В роботі над джерелом, так само як і в роботі над костюмом і, в кінцевому ітозі, у спілкуванні з тими, кому художник призначає свій твір, він користується мовою

ліній, кольору і фактури тканини, способів формоутворення костюма. Різноманіття форм костюма та їх вплив на наше сприйняття залежить від характеру ліній, що описують форму або будують її внутрішнє конструктивне членування. На всіх стадіях творчості - в думках, на папері, в тканині художник повинен бачити лінію силуету, тому що вона завжди непреривна, в той час як конструктивні лінії можуть бути безперервними і перериваються. Лінії - це абетка модельєра в ескізній роботі і в роботі з матеріалом. У прямих, вертикальних, горизонтальних, похилих, кривих - ламаних або плавних - різний характер: вони то напружені, то мляві, то суворі, то вільні, витончені. Від того, в якому порядку, в яких поєднаннях їх застосовує дизайнер, залежить художність форми костюму.

Лінії силуету і внутрішніх членувань, елементи форми і деталі в поєднанні з правильно обраною тканиною і кольором створюють художній образ костюма, і в джерелі художник у пошуках натхнення звертається до ліній, кольору, організації фрагментів у ціле.

**Природа як джерело творчості**.

У всі часи люди так чи інакше вивчали, досліджували і намагалися копіювати живу природу. Перш за все це знайшло своє відображення в будівельній справі і предметах першої необхідності. З прогресом науки виникла об'єктивна можливість використовувати процеси і зв'язки елементів живої природи у штучно створюваних пристроях. З'явилася ціла наука - біоніка, яка стала на службу дизайнеру. Правомірність біодизайну обумовлена не тільки біологічною і технічною єдністю людства і навколишнього світу, а й особливостями пізнання людини. Розум людини формується в більшому ступені під впливом процесів, що відбуваються в природі.

У своїй творчій діяльності людина постійно, свідомо чи интуїтивно, звертається за допомогою до живої природи. Так, якщо ми подивимося на народний одяг, то можемо виявити геометричну простоту форми і крою, причому всі елементи крою знаходяться між собою у відношенні подібності.



Народні майстри, що виготовляли одяг, саме у природі знайшли повторюємість однотипних форм, те або інше сполучення яких диктувалося функціональною доцільністю і створювало нескінченне різноманіття. Розвиття природних форм відбувається на основі закону подібності, який обумовлює розвиток і цілої форми, і її частин. В процесі самопобудови природні форми «збирають себе» з окремих елементів, що повторюються.

Використовувати цей природний метод при конструюванні костюма спонукало прагнення до економії матеріалу, тому що покриття поверхні або площини ідентичними і сполученими геометричними фігурами типу бджолиних сотів найбільш економічне у відношенні витрат матеріалу. Тобто, ще в давнину, створюючи національний костюм, люди прийшли до стандартизації елементів костюму.

Природа завжди була і залишається потужним джерелом натхнення для художника, в якому б жанрі він не творив. Краса і гармонія природних форм, неповторність кольорових поєднань спонукали художників створювати великі

полотна. У прикладному мистецтві майстри завжди черпали ідеї та сюжети з комори природи. В даний час насамперед природа служить джерелом пошуку рисунка для тканин.



Дизайнеру по костюму неможливо обійтися без звернення до природи. Саме в результаті емоційного контакту з біоформами - квітами, листям, тваринами і т. д. - виникає творчий імпульс, який веде в кінцевому підсумку до створення нової, художньо побудованої форми одягу.

В залежності від асоціативного улаштування та емоційного настрою художника, від рівня його художнього бачення він може побачити в навколишній природі лінії, що будують форму емоційно: спіраль, яка викликає відчуття напруженості, гіперболу, яка відображатиме прагнення вгору, рівномірну хвилеподібну лінію - взірець спокою і т.д. Взяті з природи, такі лінії можуть стати силуетною лінією великої форми, лінією форми будь-якої частини костюма, що домінує над іншими формами і акцентує всю композицію, - рукава, головний убір, комір і пр. Одна така лінія може породити безліч варіантів.




Біонічний підхід в дизайні одягу дозволяє отримати неординарні рішення конструктивних вузлів, нових функціональних особливостей. Так, наприклад, механіка крил комах може підказати форми запинання одягу чи оригінальне нашарування верхнього одягу, трансформацію деталей.


ADS


КАПМ









**Архітектура як джерело творчості.**

Між костюмом і архітектурою, як відомо, існує стильовий зв'язок, який виражається в спільності, єдності образного рішення, схожості силуету, принциповій схемі внутрішніх членувань.

Зв'язок між одягом і архітектурою має і більш глибоке коріння: і архітектура і костюм функціонально визначені людиною. Як і костюм архітектурна споруда служить засобом прикриття людини, його вогнища, сім'ї від дії негоди. Принцип «одягання» життєвого простору людини «в будівлю» і самої людини в одяг мають багато спільного. Підтвердження цьому можна виявити, наприклад, при порівнянні одягу та архітектури житла народів Півночі.



Вивчення принципів організації архітектурних мас, ліній, форми, пропорційності членувань будівлі, прояви властивостей матеріалів - не тільки тектонічних, - але і фактурних, які є безпосередніми носіями образного змісту - дає художнику їжу для образних асоціацій, які потім переломлюються в лініях і членуваннях об'ємів, ритмічній побудові, характері застосування матеріалу і т.д.

Так, купол собору або дах пагоди нагадує головний убір, лінія арки - символ стійкості отвору або перекриття - може переломитися у лініях широких поясних і плечових одягів напівкруглої або трапецевидної силуетних форм.





**Тканина як джерело творчості**.

Тканина представляє масу можливостей в композиційному вирішенні костюму, потрібно тільки дуже уважно вивчити на що здатна та чи інша тканина, тому що будь-яка тканина в різних ситуаціях веде себе по-різному.

Як відомо, властивості тканини залежать від волокнистого складу пряжі, структури переплетення та оздоблення. Одним з найважливіших її властивостей є пластичність. Саме завдяки пластичним властивостям тканин утворюється різний композиційний лад костюма, тому що одні матеріали здатні зберігати задану форму без підтримуючих каркасів, інші створюють нестійку рухливу форму, яка постійно змінюється в процесі рухів людини. Саме «поведінка» тканини, її здатність легко драпіруватися або тримати форму підказує і форму майбутнього костюму.

Фактура тканини або її зовнішній вигляд може послужити ключем до вирішення композиції костюму, тому що кожна фактура несе в собі ознаки визначеного емоційно-образного звучання. Сила впливу фактур на глядача різна. Розрізняють фактури пасивні та активні. Пасивні фактури мають майже однорідну нейтральну поверхню з дуже дрібними елементами, активні ж - складну рельєфну поверхню з великими елементами. Активні фактури дуже декоративні і можуть самі по собі бути основним елементом композиції.

Особливу виразність надає костюму використання матеріалу з фактурами різними, але тотожніми за кольором. Костюм виходить оригінальний, ошатний і разом з тим стриманий і цільний за кольором.

Практично не існує несумісних фактур. При цьому фактура однієї будь-якої тканини може бути або головною серед фактур інших матеріалів, з яких створюється костюм, або бути в нюансному відношенні до них.

При з'єднанні в одному костюмі тканин різних фактур потрібно лише слідкувати, щоб фактури не почали сперечатися одна з одною.

Малюнок тканини також може підказати масу композиційних рішень. Так, наприклад, малюнок клітини в складках ламається, лягає то косо, то прямо, створюючи своєрідну гру малюнка і фону, на якому він зроблений. Утворюються колірні і світлотіньові ефекти, які можуть підштовхнути фантазію дизайнера на створення об'ємної, соковито драпірованої м'якої форми.

Та ж тканина в клітку або тканина в смужку надає можливість створення безлічі фантазійних рішень за допомогою комбінації розміщення клітин і смужок то по діагоналі, то горизонтально, то вертикально.

Найпродуктивнішим є кольорове освоєння джерела, тому що колорит, тобто співвідношення кольорів, утворюючий певну єдність, слугує одним з найважливіших засобів емоційної виразності, важливішим компонентом художнього образу твору. У художній практиці історично склалися дві колористичні тенденції: застосування системи більш менш обмежених у кількісному відношенні однорідних кольорів і прагнення до повної передачі колірної картини світу, простору, світла, використання усіх живописних прийомів і правил. За характером переважаючих колірних поєднань колорит може бути спокойним або напруженим, холодним або теплим, світлим або темним, радісним або похмурим.

Колір малюнка або фону тканини, по суті, визначає і вибір тканин-компаньйонів, що беруть участь в композиції костюму. Так, наприклад, можна вирішувати колірну композицію костюма без зміни його конструкції, якщо в костюмі, що складається з картатої спідниці і блузи, змінювати його кольорову організацію шляхом заміни блузки.

Якщо ставити задачу проектування серії або колекції моделей з врахуванням всіх можливостей, які предоставляє тканина, то діапазон композиційних варіантів костюму значно розширюється.

**Костюм як джерело творчості.**

Традиційним творчим джерелом є історичний, національний, класичний костюми. Деякі дизайнери знаходять свої ідеї, відштовхуючись від композиційних побудов одягу різних періодів XX сторіччя і створюють моделі в стилі ретро. Способи використання костюма в якості джерела створення нового в дизайні одягу можуть бути самими різноманітними: дослівне прочитання костюма, стилізація при збереженні впізнаваємості, розробка тільки крою, використання декору на тих же конструктивних поясах, що і в джерелі, використання способів обробки на нових матеріалах; перенесення фрагменту в нову форму («метод цитат»), змішення різних стилів, фрагментів, форм («метод еклектики»), прийом пародії.

Народний костюм у всі часи і у всіх народів був і залишається постійним джерелом натхнення. Сьогодні модельєри використовують його, створюючи не тільки окремі моделі, а й цілі колекції. Вивчення народного костюма включено до програм навчальних закладів, що готують художників-модельєрів.

У чому ж полягає настільки приваблива сила народного костюма? Насамперед у його естетичності, а також функціональності, доцільності, раціональності крою і виконання, і все це відноситься до будь-якого народного костюму будь-якої національності.

Народним костюмом називають сільський селянський костюм. До його свідомого і методичного вивчення в цілях використання в сучасному моделюванні одягу приступили лише в XX столітті, коли назріла гостра

необхідність у масовому випуску одягу, виготовленого промисловим способом, який вимагав особливого підходу до конструювання і крою.

В другій половині XX століття народний костюм, його покрій, орнамент, кольорові поєднання широко використовуються модельєрами при проектуванні одягу. З'являються навіть фольклорний, етнічний стилі. Народний костюм стає об'єктом пильного вивчення.

Саме осмислення структурного показника народного костюма, тобто конструкції, дає можливість знайти справжній підхід до використання народних традицій.



Сучасний одягний костюм у стилістиці українського бароко, розроблений штучним інтелектом на основі ілюстрації Інеси Весіної

Особливо це важливо в промисловому проектуванні одягу, де гостро стоять проблеми економії матеріалу, стандартизації та уніфікації, а народний костюм з його повторюваними елементами, які щоразу звучать по-новому, але завжди гармонійно, дає передумови для створення програми, яка включає необхідний набір стандартних елементів і дозволяє вже на самому ранньому етапі проектування вирішувати питання про серію, закладаючи в неї можливості трансформації образу, тобто управляти процессом формоутворення модних форм проектування.

Імпульсом для пошуків нового при створенні сучасного костюма можуть служити прийоми і способи застосування в народному костюмі тканин, вишивок, візерункового ткацтва.

У більшості випадків виконання візерунка застосовувалося відразу декількома видами вишивальної техніки. При всьому різноманітті вишивальних прийомів народні вишивки відрізняються надзвичайною узгодженістю художнього задуму і технічного виконання. Як правило, в орнаменті одягу всі способи прикрас з'єднувалися: візерунки, виконані вишивкою і ткацтвом доповнювалися нашивками зі стрічок, позументу, тасьми. Всі вони гармоніювали між собою.

У 20-і роки XX сторіччя жінки вперше стали носити готовий одяг, що вимагало спрощення його конструкції та технології виготовлення. У зв'язку з масовим серійним виробництвом одягу були вкрай популярни ідеї уніфікації, стандарту. В моду входить сукня-сорочка, саме завдяки простоті її крою і практично безрозмірності.

У 50-і роки в моделюванні одягу за народними мотівами намітився новий підхід: народні мотиви використовувалися диференційовано.Замість прагнення перенести в сучасний костюм все, що є в народному, як це робили раніше, ведеться глибокий аналіз не тільки декоративного рішення

селянського костюма, але і його сенсу, тобто його призначення, залежно використання тканин, крою, декору від функціональної ролі речей. Форми прояву народного у сучасному стають різноманітнішими і захоплюють не тільки одяг, але і тканину, взуття, прикраси і доповнення до костюму.



*Костюм учасниці « Міс Всесвіт» за мотивами українського народного костюма*

Починаючи з 1970-х років виникає інтерес до минулого, до культурних традіцій як свого, так і інших народів. У моду входить «фольклорний» стиль, який використовує мотиви селянського костюма народів Європи (його розробляли, наприклад, англійський модельєр Сандра Родес і французький

кутюр'є І.Сен-Лоран в колекції 1976-1977 років «Стиль благородної селянки»), та «етнічний» стиль, змішуючий елементи одягу і прикладного мистецтва різних народів. Творцем етнічного стилю вважається японський дизайнер Кензо, який в 1970 р. показав перші моделі в етнічному стилі, в яких використав мотиви костюма народів Далекого Сходу, Південно-Східної Азії та Європи.



Колекція Ів Сен Лорана

У цей час у моделюванні все більш цінується проявлення національного духу. Японські дизайнери пропонують моделі сучасного одягу, створені на основі японських традицій орнаментації і формоутворення, адресуючи їх усім людям, незалежно від їх національності.




*Створення сучасного костюму за японськими мотивами*

В сучасному моделюванні одягу велике поширення отримало змішення національних традицій. Змішуючи елементи костюмів різних народів, дизайнер створює абсолютно новий образ, часто не пов'язаний з конкретним і безумовно впізнаваємим творчим джерелом. Таке нашарування безлічі традицій дозволяє проектувати новий одяг, який відрізняється від традиційного європейського та етнічного. Так, наприклад, сучасний японський дизайн грунтується на синтезі східної і західної традицій. Прагнучи створити сучасний одяг, японські дизайнери беруть з традиційного одягу не конкретні форми, а загальні принципи створення костюма, принципи

художньої творчості. Характерними особливостями японського мистецтва є відсутність композиційного центру і асиметрія. Запропонувавши асиметричні конструкції, японські дизайнери поклали початок напрямку деконструктивізму в дизайні одягу.

Естетика постмодернізму наклала свій відбиток на використання національних традицій в сучасному одязі. З'явився метод «цитат», коли «цитатою» може бути покрій, орнаментальний мотив, елемент декору, будь яка деталь або колірна гама одягу.

В такому взаємовпливі національних костюмів, моди всіх країн проявляється подальша демократизація костюма, висловлюючи плюралізм смаків і рівноправність естетичних ідеалів.

Як бачимо, використання народного костюму в сучасному моделюванні дуже різноманітне. Джерелом може стати і костюм в цілому, і його фрагмент, і фрагмент тканини або вишивки, використаної при його створенні.

Для використання народного костюма в якості джерела, його вивчають, як правило, «кількісно і якісно», тобто замальовують, вимірюють. Потім він отримує асоціативне вираження в малюнках, які потім використовуються в роботі. Причому без освоєння всього функціонального утилітарно-естетичного ладу народного костюму не може бути правильного ходу трансформації його особливостей в сучасному костюмі. Оскільки основний сенс і цінність народного костюма, його філософія, полягає в демократичності, широко зрозумілій функціональності, логіці форм і конструкцій, його раціональності і доцільності. Ось чому він залишається не-вичерпним джерелом, сприяє збагаченню сучасного костюму.

**Живопис як джерело творчого натхнення дизайнера**

Костюм - це не живопис, хоча мальовничі якості йому притаманні, а в деякі періоди історії вони ставали визначальними в його формоутворенні. Початок XX століття було часом реформ в мистецтві. У цей період формуються майже всі модерністські течії: фовізм, кубізм, абстракціонізм, футуризм, сюрреалізм. Експерименти в живопису не залишили байдужими творців модного одягу. У цей час одяг отримала чітку кубістичну форму у вигляді прямокутника або овалу. Вплив модерністських живописних полотен було дуже відчутним в колірному і орнаментальному рішенні тканин.




Знамениті модельєри часто переносили художню образність живописних полотен у свої колекції одягу. Ів Сен-Лоран досить часто звертався до

живопису як до джерела натхнення. У 1965 році він створює серію костюмів за мотивами художника-абстракціоніста Піта Мондріана, в 1970 році на костюмах його колекції haute couture «розцвітають» вишиті «Іриси» та «Соняшники» Ван Гога, в 1979 році з'являється колекція «Пам'яті Пікассо», в 1981 році народжується колекція «Матісс».




*Ів Сен Лоран і його модель з колекції «Мондріан»*

Аналізуючи твори живопису, одні художники бачать колір, колористичне рішення, інші - красу пластики одягу, треті - принцип і оригінальність

композиції, четверті - емоційний настрій. Кожні з цих ознак може стати для професіонала імпульсом до творчості.

У моді останнього десятиліття XX століття інтерес до живопису як до джерела творчості зріс з новою силою. З'явилося нове поняття «арт-костюм», коли одяг є як би репродукцією полотен відомих живописців.




*Історичний костюм, як джерело натхнення для створення сучасного костюма*

**ТЕМА: Поняття «Стилізація» .Основні прийоми**

Для того, щоб дизайнеру отримати нові, цікаві ідеї та зберегти суть теми натхнення (джерела натхнення)– можна використовувати важливий інструмет, а саме – **стилізацію.**

**Суть поняття стилізація**

Стилізація означає декоративне узагальнення і підкреслення особливостей форми предметів за допомогою ряду умовних прийомів. Можна спростити або ускладнити форму, колір, деталі об'єкту, а також відмовитися від передачі об'єму.
Проте спростити форму зовсім не означає обіднити її, спростити — лише підкреслити виразні сторони, опустивши малозначущі деталі.
У основі будь-якого художнього твору лежить органічний зв'язок між його складовими елементами. Принципи стилізації мають свої особливості в народному і декоративно-прикладному мистецтві, в живописі і графіці. Народні орнаменти створюються, як правило, на основі стилізації реальних природних форм. Беручи основне, майстер перетворить предмет, підпорядковувавши його форму і колір ритмічному ладу орнаменту. Народний майстер творить на основі емоційно-асоціативного сприйняття.

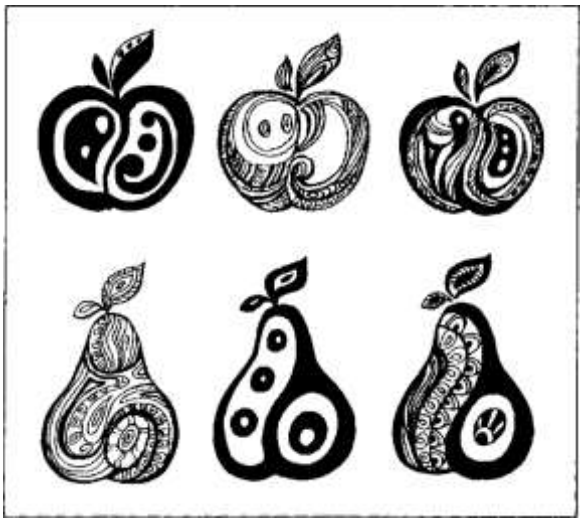
Щоб не допускати сліпого копіювання натури, корисно попрацювати на основі вражень, що збереглися у вас, або асоціацій. Самостійне сприйняття, його вивчення допоможуть скластися певному відношенню до натури, яке створює основу для фантазії.
У станковому (живопис, графіка) і декоративному мистецтві процес узагальнення форми має багато спільного. Художник, зберігаючи її пластичну виразність, виділяє головне і типове, відмовляючись від другорядних деталей. Усі спостережувані в реальній формі відтінки, як правило, наводяться до декількох кольорів. Можлива і повна відмова від реального кольору. Пошуки образу підказують те або інше рішення.

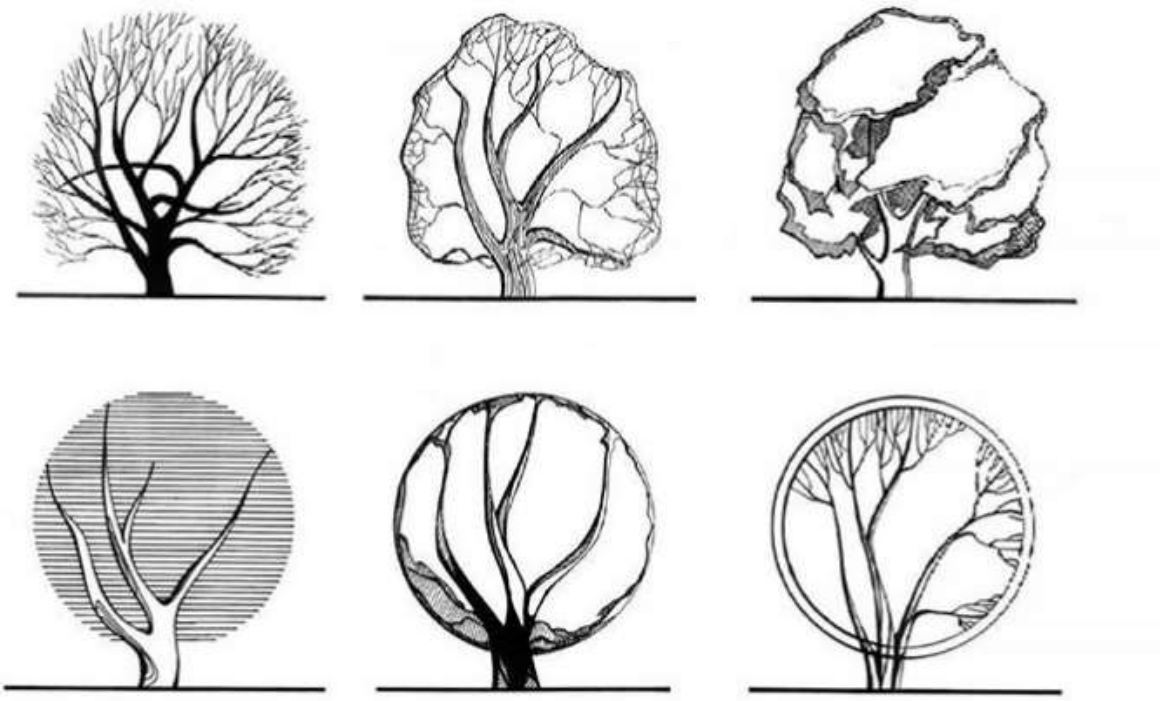
Художник може змінювати предмет у будь-якій мірі, відхід від натури буває дуже значним. Квітка, лист, гілку можна трактувати майже як геометричні форми або зберегти природні плавні контури. Наприклад, перетворити мальовничими засобами реальний образ квітки в декоративний.

Свідомо акцентуючи увагу на деталі, якби перебільшуючи її значення, можна «загострити» образ. Форма тіла, дзьоба, оперення птаха й інші деталі впливають на виразність зображення і характер цілого.
У кожному з варіантів використані різні якості натури і способи штрихування. Міра узагальненості форми і вибирання засобів художньої виразності визначаються поставленим завданням, задуманим чином. Форма одного об'єкту може переходити у форму іншого за рахунок додавання або виключення якого-небудь образотворчого елементу. Узагальнене зображення, що нагадує знак, виходить в результаті складання паперу в мистецтві орігамі. Порівняння знакового і реалістичного зображень розвиває абстрактне мислення.

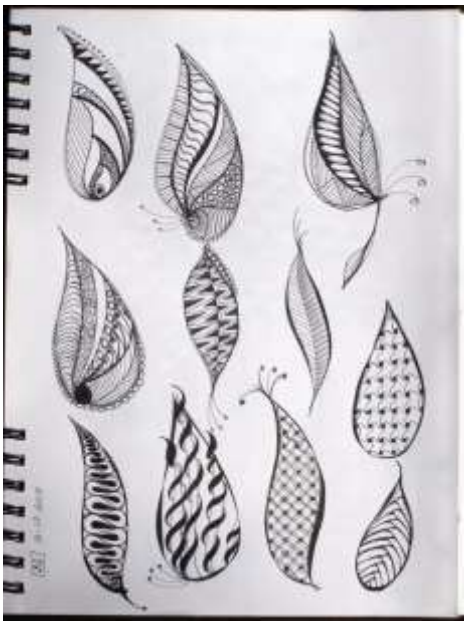
**Приклади стилізацій**











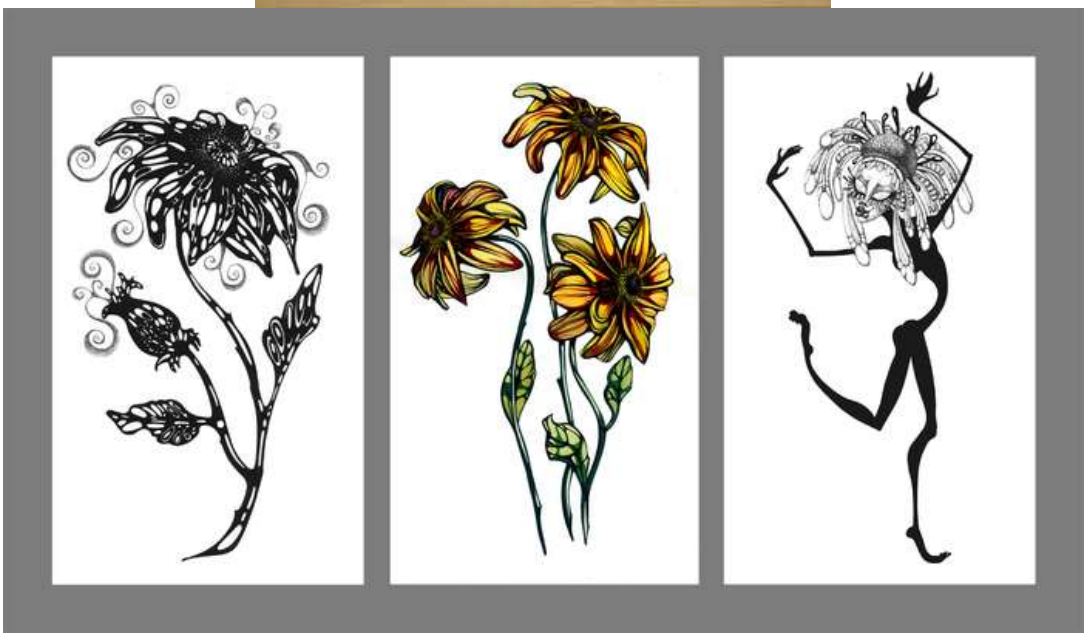




***Процес та результати стилізацій для проектування костюму***







## ТЕМА: Творчий пошук ідей

Яким би видом художньої діяльності не займалася людина, уява відіграє провідну роль в його роботі. Воно допомагає образно сприймати дійсність, відчувати красу навколишніх предметів, явищ природи. Саме уяві художник зобов'язаний тим, що може подумки уявити результати своєї праці і прийняти правильне рішення по реалізації задуманого. Необхідно знати психологію сприйняття людини, щоб відбувся діалог через річ між художником, виробом і споживачем.

Дизайнер може взяти з реальної дійсності майже всі, що якимсь чином можна трансформувати в одяг: мотив, фрагмент чогось або джерело цілком. Образ народжується в уяві художника, визріває там і завдяки втіленню в творі мистецтва переноситься в уяву глядача. Здатність бачити красу і унікальність самих звичних предметів і явищ є суттєвою складовою частиною таланту художника. Художній образ в композиції костюма - гармонійне єдність образу людини і костюма в певному середовищі. Сучасні дизайнери і в колекціях «від кутюр», і в колекціях «прет-а-порте» демонструють безліч образних рішень, запрошуючи споживачів до співтворчості. Вибираючи одяг більшою чи меншою мірою виразності, яскравості, орнаментальності, людина програє всі можливі ролі, визначаючи для себе, наскільки кожна конкретна модель відповідає його статусу.

Виняткова образність досягається цілим комплексом засобів - одягом, взуттям, головними уборами, сумками, зачісками, перуками, макіяжем, прикрасами та іншими доповненнями. Головне в створенні образу - новизна і виразність. Щоб створити виразний і гострий образ, автору необхідно бути сміливим експериментатором, новатором, вміти користуватися мовою символів і знаків, оскільки костюм - це система символів і знаків різного ступеня інформативності, що викликають образні асоціації у людей.

**Надихнути на рішення творчого завдання може будь-який аспект життя людини. Джерелами натхнення для проектувальника одягу часто бувають різні види мистецтва і архітектура, музика, театр, хореографія, природа,**

**костюми народів світу різних історичних епох. Дизайнер по-своєму інтерпретує творчий джерело і перетворює його в проектне рішення.**

**Вивчення джерела творчості з метою подальшої трансформації в нові форми модного одягу має певні етапи: спочатку об'єкт досліджується візуально, замальовується, потім виділяється характерний його ознака і приймається за основу роботи над ескізами костюмних форм, в яких важливо зберегти образну асоціативний зв'язок з першоджерелом.**

Кожен джерело володіє тільки йому притаманними ознаками, які можуть наштовхнути художника на творче рішення. У природі і об'єктах архітектури дизайнер бачить красу пластики ліній та пропорційність форм, в музиці і танці - ритм і емоційну експресію, в народному і історичний костюм - барвистість, декоративність.

Не можна забувати про те, що найпершим джерелом творчості є людина, його фігура, зовнішній вигляд, внутрішній світ. Для людини створюються всі твори мистецтва.

«Все, що я знаю, бачу і чую, все в моєму існуванні перетворюється в сукні», - сказав якось Крістіан Діор. У цих словах укладено весь сенс образного мислення, яке відрізняє художника. Образне мислення - основа художньої творчості. Будь-яка творчість вченого, винахідника або художника являє собою складну психологічну діяльність людини і перш за все розумову, в результаті якої виникають нові ідеї, теми, речі, тобто відповідні продукти, які стають надбанням суспільства, доступні сприйняттю, розумінню і оцінці інших людей.

Передумовою до творчої роботи мислення є взаємодія людини з навколишнім світом так як саме людське мислення - психологічний процес, завдяки якому людина відображає предмет і явища навколишньої його дійсності в їх істотних ознаках, розглядає різноманітні зв'язки, існуючі в них і між ними. У результаті аналізу і синтезу, тобто в розкладанні конкретних явищ на ознаки і об'єднанні подібних ознак, виникають елементарні асоціації. Це і є народження думки.

Елементарні асоціації потім складаються у більш складні ланцюги асоціацій, утворюючи більш розвинені і складні думки.

Своєрідність художнього мислення, що відрізняє його від наукового, полягає в тому, що його результати спостерігаються не в логічних висновках, а в конкретних образах.

Неможливо стати художником, лише вивчивши закономірності художнього оформлення і опанувавши необхідні технічні навички. При визначеній вправності кожна людина може навчитися, наприклад, малювати або писати, передавати за допомогою малюнка або листа видимі об'єкти, явища та ін., але щоб стати художником або письменником цього замало. Крім технічного вміння у художника повинен бути творчий дар, який виражається насамперед у здатності мислити художніми образами.

Мислити образами - це значить конкретно (образно) відтворювати сприйнятий зміст предметів, понять, думок з жвавістю і яскравістю, які властиві уяві, що виникла в результаті асоціацій, в яких використовується життєвий досвід і творчий дар художника.

Для повного розкриття цього дару надзвичайно важливе виховання визначених навичок, що розвивають спостережливість, уяву і саму здатність мислити образами.

У свідомості художника виникають уявлення раніше сприйнятих (бачених) предметів, явищ, які мають ряд відмінностей від безпосереднього сприйняття. В уяві предмети, явища володіють не тільки наглядністю, конкретністю, що властива сприйняттю, але вони є вже в якійсь мірі узагальненими образами реальної дійсності. Здійснюється певний відбір найбільш характерних важливих властивостей і ознак предметів чи явищ. Другорядні ознаки і властивості, які не мають у даний момент істотного значення, так би мовити побічний продукт пасивного сприйняття, опускаються, відкидаються, залишаються в коморах пам'яті. Згодом цей матеріал може як би несподівано вспливти в пам'яті художника в потрібний момент і стати вельми корисним в рішенні творчого завдання. Ця

особливість уявлення, його узагальненість і в той же час конкретность, і є те основне, що характерне для творчості художника.

Образні уявлення стають основою фантазій, вимислу, які є результатом довільних комбінацій у поданні окремих частин, якостей, властивостей раніше сприйнятих предметів, явищ.

Для дизайнера по костюму розвинена фантазія має особливе значення, тому що йому потрібно не просто передати те, що він бачить перед собою, висловивши при цьому своє враження і відносини, як, наприклад, пейзажист, а створити ескіз нового, ще не існуючого костюму.

В пошуках максимально виразної форми майбутнього костюма дизайнер не може покладатися тільки на свою інтуїцію, натхнення, так як паралельно йому необхідно враховувати безліч факторів, що визначають життєздатність його творіння, бо костюм при всій його художній значущості представляє собою утилітарну річ, яка повинна бути максимально зручною, функціональною, в руслі тенденцій сучасної моди, та до того ж рентабельною, тобто відповідати всім вимогам, які висуваються до продукції промислового виробництва.

Отже, дизайнеру потрібне цілком усвідомлене звернення до передметів і явищ навколишньої його дійсності, спостереження і вивченя, аналіз і відбір вихідного матеріалу для подальшої творчої роботи.

Усвідомлене і цілеспрямоване звернення до творчого джерела може мати місце як при визначенні форми майбутнього костюма, так і при виборі фактури і кольору.

Творча робота по створенню нового типу костюма на підставі вже обраного конкретного джерела, як правило, включає декілька прийомів: вичленення із цільного образу предмета будь яких його властивостей, з'єднання вичленованих властивостей; посилення чи послаблення властивостей або якостей; перенесення цих властивостей або якостей на об'єкт творчості.

Отже, передумовою до творчої роботи є взаємодія художника з навколишнім світом. І чим різноманітніше це взаємодія, тим більше стимулу для руху думки, ширше можливість асоціативної роботи мозку.

Взаємодія митця з навколишнім його світом виражається у вивченні їм природи, різноманітних форм прояву в ній прекрасного, в вивченні об'єктів матеріальної і духовної культури людського суспільства. Це являє собою раціональний усвідомлений бік творчого процесу в пошуці образу майбутнього костюма. Одночасно з цим процесом у творчій діяльності художника відбувається інший, ірраціональний, неусвідомлений процес, який ще називають інтуїцією. Він не підлягає логічному осмисленню, непослідовний, але в критичний момент творчості саме він надає в розпорядження усвідомленої, раціональні дії матеріал, який раптом спливає, як з небуття, з комор пам'яті, створюючи враження раптового осяяння.

## ТЕМА
## « Поняття «moodboard». Особливості роботи та створення.»

**Мудборд** (також використовують назви «дошка настрою» і «дошка натхнення») — це набір спеціально підібраних зображень, які передають емоційний контекст бренду або продукту.

Мудборд – це зібрання референсів для зйомки, дизайну тощо. У нього входить візуальне уявлення майбутнього креативу, яке складається із надихаючих зображень, кольорової гами, зачісок та макіяжу для моделей, шрифтів для дизайну, і тд.



Мудборд може буквально бути дошкою, до якої дизайнер прикріплює роздруковані зображення, малюнки та інші елементи (наприклад, клаптики тканини або сухе листя), щоб передати настрій своїх проєктів. Але більшість дизайнерів використовують цифрові мудборди, що дає можливість працювати над ними цілою командою.

Pinterest — відмінний інструмент створення дощок настрою для особистого використання.

Рекламні агентства і дизайн-студії зазвичай створюють персоналізовані мудборди за допомогою Photoshop і інших професійних графічних редакторів. Вони передають свою роботу клієнту у вигляді керівництва для відділів дизайну і маркетингу.

**Що можна розмістити на мудборді?** Як правило, дошка настрою — емоційний і візуальний референс, який потрібен для подальшої роботи. Мудборд служить відправною точкою для мозкового штурму. А у своєму остаточному вигляді він стає джерелом ідей для інших креаторів з команди.

У класичному мудборді використовують: фотографії, ілюстрації і їх частини, текст, який передає емоції, підписи та замітки, колірні палітри, елементи

дизайну, зразки тканини, приклади схожих продуктів/образів, а також шрифти, слова, цитати для натхнення.



*Частина мудборду бренду Alexander McQueen*




*Частина мудборду бренду Yohji Yamamoto*




*Мудборд бренду Valentino*

Де застосовують мудборди: архітектура, промисловий дизайн, веб-дизайн, брендинг і ребрендинг, фотосесії та розкадрування відеороликів, рекламні кампанії, театр, мода.



**Рис. 1.** Колаж джерела натхнення для розробки колекції

**Навіщо вам потрібен мудборд**

- Ви створюєте нову концепцію продукту мудборд допомагає структурувати творчий процес і розвинути ідею, а потім зберегти її.
- Найважливіше в командній роботі — залишатися на одній хвилі протягом реалізації проєкту. Мудборд — це набір візуальних і емоційних референсів, на які ви з колегами можете орієнтуватися під час роботи над різними аспектами продукту (наприклад, над дизайном інтерфейсу і візуальною комунікацією в соцмережах).
- Вам необхідно обговорити проміжний результат з клієнтом Мудборд можна назвати першим інструментом для спільної роботи в історії дизайну. Навіть у вигляді картону зі шпильками, журнальними вирізками та абстрактними начерками він виконує головну функцію — дає дизайнерові

можливість пояснити своє бачення і дозволяє іншим членам команди вносити зміни.

- Ви хочете уникнути дорогих помилок

  Якщо ви розробили продукт, а потім дізналися, що він не сподобався користувачам, доведеться починати все спочатку. Мудборд допоможе уникнути цього. Ви можете показати свою дошку настрою фокус-групі та відразу ж отримати зворотний зв’язок.

  У дизайнерів з різних напрямків і команд можуть бути різні стратегії створення мудборду. Бренд-дизайнери починають з вивчення продуктів-конкурентів і отримують в результаті добре продуманий референс. Модельєри вибирають фізичні дошки настрою і збирають на них не тільки зображення, але і матеріали.




*Дизайнер Раф Сімонс за роботою над проектуванням колекції: використовування мудборду.*



*Дизайнерка Кароліна Ерера за роботою над проектуванням колекції: використовування мудборду.*



*Дизайнер Александр Мак Куїн за роботою над проектуванням колекції: використовування мудборду.*

## ТЕМА
## «Способи графічної подачі колекції. Різновиди, особливості роботи»

**Ескізування** - графічний етап роботи дизайнера над проектуванням модного одягу. Уміння грамотно і виразно зобразити придуману модель на папері - важлива якість професійного дизайнера. Виконанню вироби в матеріалі завжди передує графічна робота - знаходження композиції костюма в ескізі, який в процесі створення форми весь час уточнюється, розшифровується, конкретизується. В ескізі художник вирішує характер, пластику ліній, намічає конструкцію, призначення одягу, взуття, аксесуарів. У них розробляється колекція моделей-ідей. Колекція може охоплювати весь асортимент одягу, взуття та призначатися для людей певної вікової групи або професії. Моделі в ескізах повинні відрізнятися достатньою різноманітністю, бути взаємопов'язані пластично і композиційно, складати єдине ціле.

Робота художника-модельєра над ескізами проектованого костюма складається з цілого ряду послідовних етапів, в результаті яких «народжується» задум. Пошуки нової форми можуть йти різними шляхами, але завжди необхідно виходити з основної ідеї, що спонукала дизайнера до творчості.

Створення костюма завжди починається з визначення теми моделі чи колекції, яка обумовлює образність майбутнього виробу. Правильний вибір теми забезпечує актуальність і успіх роботи.

Попередні замальовки - етап накопичення інформації, аналізу зібраного матеріалу, що сприяє образному розкриттю теми, виникненню творчих задумів, пошуку оригінальних рішень.

На основі накопиченої інформації у дизайнера виникає образне рішення проектованого костюма або цілої колекції, яке він втілює в ескізах.



**Рис. 3.** Трансформація творчого джерела

**Види ескізних форм:**

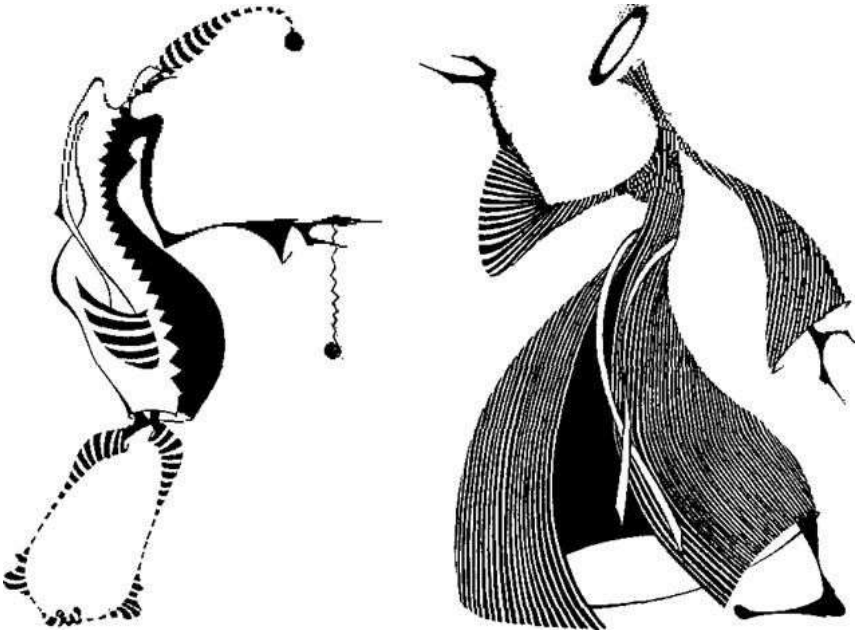
**Фор-ескізи** - швидкі попередні малюнки майбутньої форми костюма з приблизними зображенням її основних ознак;







а б






*Приклади фор-ескізів*

**<u>Творчі ескізи</u>** - зображення моделей або колекції, виконані на папері великого формату з досить детальним промальовуванням не тільки загальної форми одягу, а й окремих її елементів;







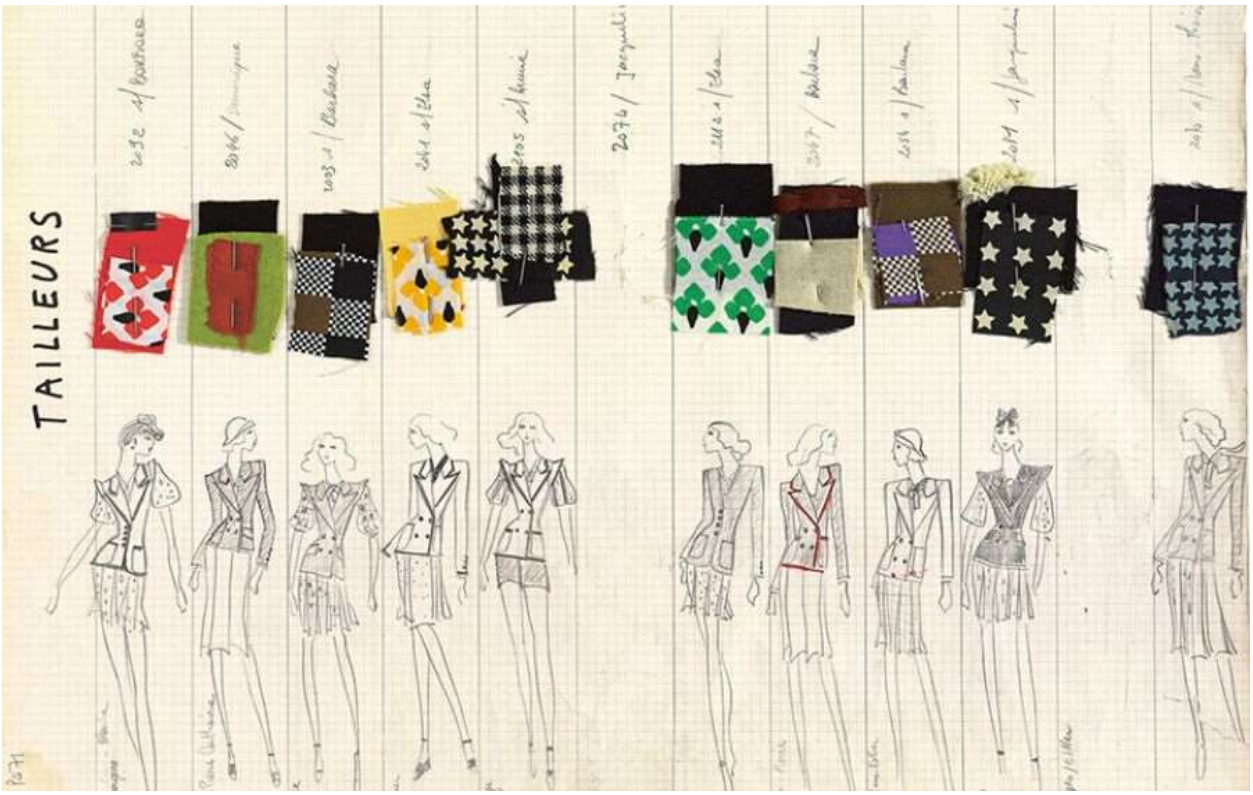



*Приклади ескізів*

**Робочі ескізи** - малюнки-схеми, точно передають силует, пропорції і деталі костюмної форми, а також її конструктивну основу. Вони показують шлях до її втілення задуму в умовах сучасного виробництва;



*Робочі ескізи Ів Сен Лорана*



*Робочі ескізи Ів Сен Лорана*





*Робочі ескізи дизайнера* ***Rosanna Volpi***

**Технічний малюнок** – це наочне графічне зображення об'єкта, виконане від руки на око з дотриманням його конструктивної форми та розмірів.

Технічний малюнок – засіб спілкування між дизайнером та виробником. Його широко використовують у всій швейній промисловості: у виробництві, у каталогах та на цінниках. Технічний малюнок часто вставляють у лукбуки та прайс-листи, щоб показати покупцям та баєрам точну інтерпретацію одягу.

Технічний малюнок призначений для швидкого створення наочного зображення деталі чи конструкції. Залежно від характеру об'єкта та завдання, поставленого у конкретному проекті, технічний малюнок можна виконати або у центральній проекції (у перспективі), або за правилами паралельних проекцій (в аксонометрії).





*Технічні малюнки*

У кожного з цих ескізів своя задача, свій рівень технічної майстерності, визначений набір формальних прийомів, що дозволяють максимально виразити ідею форми з художньої та технічної позицій.

Не можна підходити з однаковими мірками до різних ескізами. ***Вибираючи той чи інший прийом стилізації, потрібно обов'язково враховувати такі фактори як:***

- Призначення зображуваної одягу,

- Її приналежність до певної вікової групи,

- Образ моделі,

- Вид і призначення ескізу.

Важливо визначити ступінь умовності малюнка. У деяких ескізах необхідно зображати людину і костюм більш точно і детально, в інших - досить позначити загальні маси костюма і фігури. Міра умовності зображення залежить від виду ескізу і техніки його виконання. Але обрана ступінь стилізації повинна бути загальною для різних елементів одного ескізу і для серії ескізів.

**Прийоми виконання фор-ескізу**

Починається ескізування завжди з виконання фор-ескізів (попередніх ескізів). Фор-ескіз - це емоційне рішення первинних задумів форми виробу. У ньому художник визначає образність моделі. А також вирішує силует, пропорції, ритмічну організацію частин і елементів майбутніх моделей одягу, взуття, аксесуарів.

Фор-ескізи виконуються швидко, легко, без прив'язки до конкретного матеріалу і уточнення конструкції зображуваної одягу. Цей вид ескізів є живим, безпосереднім зображенням костюма, гостро, навіть кілька гіперболізовано виражає сутність художнього образу проектованих моделей або колекції.

Фор-ескіз завжди зображує костюм на фігурі людини, завдяки чому художник дає глядачеві повну інформацію і про характер форми костюма, і про її пропорціях, масштабності, і про образної виразності, і навіть про манеру поведінки

людини в цьому одязі. Але не можна плутати ескіз костюма з начерком фігури людини з натури.

Малювання костюма на фігурі в ескізі принципово відрізняється від зображення одягненої людини в нарисі. У нарисі завдання художника зводиться до того, щоб звернути увагу на характерні особливості самої людини, його позу, пластику руху. Ескіз, перш за все повинен розповісти глядачеві про костюм, продемонструвати певну модну лінію, тому деякі подробиці анатомічної будови людини є другорядними.

Щоб зробити в ескізі образ моделі більш виразним, а конструкцію більш ясною, модельєри при малюванні фігури людини видозмінюють пропорції (наприклад, подовжують ноги і фігуру в цілому, зменшують розмір голови). У нарисі художник шукає цікаве рух самого тіла, характерний поворот, в ескізі ж він «ставить» людини в таку позу, яка вигідно підносить костюм. Малюнок фігури завжди виконується з натури, ескіз - результат роботи за поданням. Очевидно, що для модельєра малювання з натури обов'язково, тому що воно привчає до анатомічно вірному зображенню людини в самих різних ракурсах. Ескіз ніколи не буде виглядати переконливо, якщо фігура, що демонструє костюм, намальована невміло.

Фор-ескізи спонукають художника до подальшого опрацювання ідей колекції, уточнення конструктивних особливостей, вибору швейних матеріалів для виготовлення колекції з урахуванням їх пластичних властивостей, фактури, вимог моди.

Коли талановиті дизайнери працюють над фор-ескізами костюмів, вони створюють прекрасні графічні роботи, що вражають гармонійної точністю знайденого співвідношення мас, красою ліній, чітко організованим ритмом. При подальшій переробці ідей фор-ескізу в робочі та творчі ескізи часто втрачається чуттєвість, легкість і краса малюнка. Можливо, це відбувається тому, що фор-ескізи народжуються з безпосереднього почуття, емоційного поштовху, який спонукав дизайнера взятися за обрану тему колекції.

**Вимоги до робочих ескізів**

Після того як художник знайшов і відбив у творчому ескізі оригінальну ідею майбутнього виробу, він повинен показати, як його ідея може бути втілена в умовах сучасного виробництва. З цією метою виконується робочий ескіз, який дає повне уявлення про композицію і конструкції розробляється форми. В робочому, або як його ще називають конструктивному, ескізі детально зображається конструктивна схема вироби: лінії крою і все членування, які будують форму. Цей ескіз завжди орієнтований на ту чи іншу пластику матеріалів, з яких задумана форма повинна бути виготовлена.

Щоб уявлення про всі особливості конструкції зображуваного костюма було якомога повнішим, на робочому ескізі виріб показується, як правило, в різних ракурсах: вид спереду, ззаду, іноді збоку. Якщо модель має якісь складні і оригінальні деталі, вони зображуються на конструктивному ескізі у вигляді укрупнених фрагментів.

На відміну від фор-ескізів і творчих ескізів, де одяг завжди зображується на фігурі людини, в робочому ескізі виріб може бути показано як на фігурі, так і без неї у вигляді лінійно-конструктивної схеми.

Найчастіше робочий ескіз виконується чорно-білим - олівцем, фломастером або пером з тушшю. Для більшої наочності таких ескізів можна застосувати кольорові лінії або плями.

Робочі ескізи, безумовно, не відрізняються особливою виразністю і художністю, зате вони дають вичерпну інформацію про конструктивні особливості форми, її крої, пропорціях, членуваннях і деталях, пластиці ліній, обумовленої пластичними властивостями конкретних матеріалів, зразки яких зазвичай додаються до малюнка. Крім того, робочий ескіз дає повне уявлення про місцезнаходження і характер декоративного оздоблення, визначальною композиційний лад вироби.

Конструктивний ескіз (технічний малюнок) є сполучною ланкою між ідейним задумом художника-модельєра і роботою конструктора, технолога та інших фахівців, які здійснюють цю ідею в реальному виробі.

Вимоги, що пред'являються до робочого ескізу:

- Центральне місце в ньому займає зображення фігури людини в тому ракурсі, який найбільш повно інформує глядача про особливості костюма. Найпоширеніший варіант - вид спереду.

- Справа на ескізі поміщають зображення зі спини і зображення оригінальних деталей.

- Пояснюють написи дають уявлення про тканини і інших матеріалах, які дизайнер планує використовувати для виготовлення даної одягу.

- Зазвичай в правому верхньому куті ескізу прикріплюються невеликі зразки цих тканин.

Подібний ескіз містить необхідну інформацію, як для замовника, так і для конструктора і технолога, покликаних вирішити задачу створення костюма на технічному рівні. Очевидно, що робочий ескіз - найбільш «приземлена», а й при цьому вичерпна графічна версія мого виробу.

## ТЕМА
## « Концепція колекції. ЇЇ складові»

Кожна колекція має свою концепцію.

**Концепція** – це система значень, що відображає реальний світ, існуючий або видуманий. Концепція – це основний загальний принцип, ідея, що пронизує всі елементи колекції. Концепція може бути представлена в графічному вигляді (мудборд), де зібраний увесь матеріал: вихідні дані, кольорова гама, базова форма та інші візуальні ідеї, що мають значення.

Також, **концепція колекції** – це основний загальний принцип, девіз колекції, ідея, що пронизує всю колекцію. Основним питанням, що постає перед дизайнером, на початку формування концепції є «Що саме я хочу донести до аудиторії?»

**Девіз колекції** – це потік думок, ідей, які взято з того чи іншого явища (теми) і який має узагальнене значення. Девіз задає емоційно-змістове значення колекції.

Девіз – це ключ, за допомогою якого дизайнер знаходить основний код колекції, її основне звучання.

Для розробки концепції колекції необхідно виконати збір інформації по джерелу натхнення, зробити аналіз цієї інформації, а також зафіксувати результати цього дослідження (мудборд, колажі, фор-ескізи, наброски, письмові нотатки).

***Робота над концепцією починається з :***

1. Вибору теми (джерела натхнення)
2. Збір інформації по темі натхнення (вивчення текстового матеріалу та збір візуального: фото, замальовки джерела натхнення, відвідування музеїв, виставок тощо)

**Досліджуваного матеріалу повинно бути достатньо для розробки концепції!**

**Максимальне занурення та вивчення теми натхнення!**

3. Дослідження модних тенденції (вивчення текстового матеріалу та візуального)
4. Розробка вихідних даних:

- характеристика асортименту колекції (призначення, сезон, асортимент одягу)
- характеристика соціально-психологічного типу споживача (портрет споживача)
- характеристика виробництва (де відшивається, яке обладнання необхідне, економічна доцільність)

- - проведення маркетингових досліджень (вивчення споживчого попиту, аналіз продаж тощо)

5. Оформлення кольорової гами, основну базову форму колекції (основний силует), пластику, основні ритми, пропорції та матеріали.

Художньо-композиційне вирішення колекції має бути новим та відрізнятись від аналогів, відповідати естетичним вимогам, мати художню та інформаційну виразність, цілісність, раціональність форми, а також задовольняти потреби промислового виробництва при економічно доцільних витратах, використанні прогресивних матеріалів та промислових технологій виготовлення. Художньо-композиційне рішення, реалізоване в певному виробі, в процесі його виробництва чи експлуатації повинно давати позитивний ефект, під яким розуміють суспільно корисний результат.

На етапах формування концепції та розробки колекції одягу проектують різні типи колекцій. Тип системи "колекція" може бути класифіковано залежно від її призначення.

***Це можуть бути:***

- **перспективні колекції,** що визначають провідну концепцію моди, з метою методичної підготовки фахівців до наступного етапу впровадження моди;

- **промислові базові колекції**, що визначають концепції асортименту, призначеного до безпосереднього впровадження на промислових підприємствах;

- **творчі авторські колекції,** які відображують потенційні творчі можливості проектанта, та нові творчі ідеї.

Всі перераховані типи колекцій можна розділити за такими ознаками:

- за призначенням;

- за асортиментом одягу;

- за сезонністю.




*Приклад розробки концепції колекції, автор Anne Juraschek (pinterest)*




*Приклад розробки концепції колекції, джерело: Student Art Guide (pinterest)*

## ТЕМА
## « Формування концепції колекції. Портрет споживача. Вихідні дані»

Головним етапом при створенні колекції є визначення творчої концепції, що несе в собі емоційну складову костюма та певний естетичний характер. Її суть впливає на цілісність художнього образу та його гармонійне сприйняття.

Єдність образів, стилю, модних тенденцій, форми, матеріалів, колірного, декоративного, конструктивного та технологічного вирішення всіх елементів, адже це і є основа колекцій моделей.

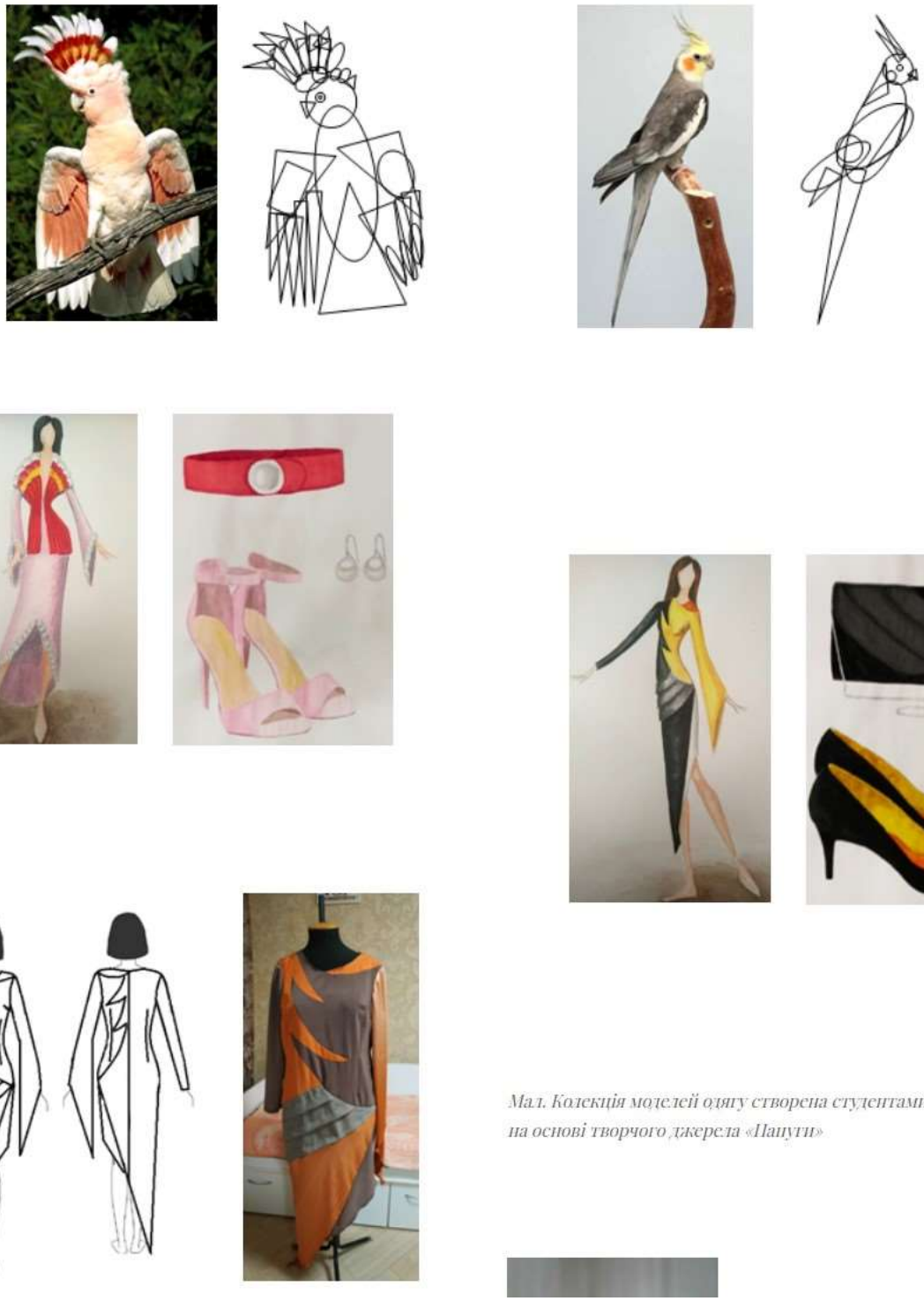
***Розробка дизайн-концепції проєкту***:

Ведеться робота попошуку концептуального рішення колекції. Визначається джерело натхнення, вивчається, досліджується. Створюється мудборд. Ведеться пошук образу носія колекції, визначається його стильові переваги, соціальний і матеріальний статут. Надаються графічні варіанти пошуку художнього образу носія костюму. Проводяться пошуки для визначення фактурного рішення колекції. Формується і обґрунтовується концепція проєкту.

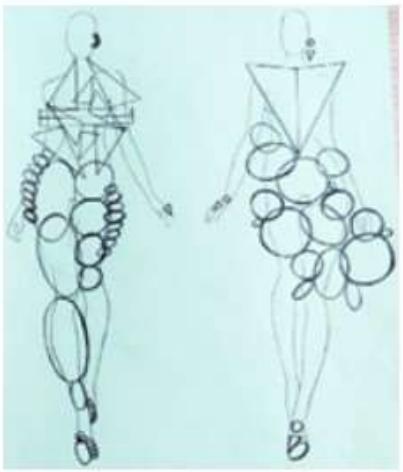
В концепції рішення проєкту визначається головна ідея, об’єкт натхнення, надається характеристика образнохудожнього рішення проєкту, мета і задачі в розробці колекції, композиційні прийоми їх вирішення, вибір матеріалів та технік, художні особливості одягу і варіанти функціонального використання. У кожному випадку робота повинна вестися комплексно за принципом вирішення питань „Для кого, для чого, із чого, як?

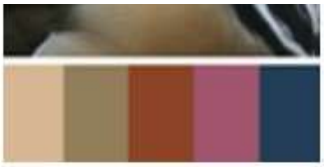
Далі надається ескізне рішення проєктного одягу згідно з обраною концепцію проєкту. Вирішуються пропорції форми і її членування, пластика модельних ліній, тектоніка виробу, масштаб деталей та малюнків, використання фактур відповідно функціонального призначення виробу. Необхідно розпочати роботу з визначення функціональних особливостей та вирішення основних і другорядних елементів колекції і обґрунтувати принцип, який об’єднує моделі в колекції. Представити

варіанти пошуку перспективного формоутворення, варіанти конструктивно-декоративного заповнення форми костюму в колекції, затвердженні ескізи моделей одягу, який обрано до колекції.



*Мал. Колекція моделей одягу створена студентами на основі творчого джерела «Папуги»*









*Розробка колекції одягу на тему «папуга»*



*Мал. Колекція моделей одягу створена студентами на основі творчого джерела «Орхідея»*

Колекція може складатися з одиничних моделей, ансамблів, комплектів і аксесуарів одного або різного призначення. Об'єм колекції складає від 3-5 моделей (для конкурсів молодих дизайнерів) до 60 моделей (покази «від кутюр», «прет-а-порте»).

**Формування концепції колекції містить**:

- проведення маркетингових досліджень (вивчення споживчого попиту, аналіз продаж тощо);
- пошук авторської ідеї ;
- вибір авторських інспірацій (творчого джерела).

Творча концепція визначає ціннісний, смисловий вміст проєкту і пов'язана не лише зі світоглядом її автора, а й з основними тенденціями розвитку проєктної культури і суспільства в цілому.

Авторська ідея виникає в результаті аналізу модних тенденцій в розвитку асортименту, форми костюма, матеріалів, кольорів, аксесуарів тощо. Авторська ідея втілюється при розробці «планшета ідей», де надаються графічні зарисовки, фотографії модних елементів костюма, зразки матеріалів, фурнітури тощо.

При проектуванні колекцій моделей, особливо перспективних і авторських, дизайнери часто використовують авторські інспірації (творчі джерела). Найбільш поширені джерела, які використовують в своїй творчості дизайнери:

- матеріал;
- народний костюм;
- історичний костюм;
- природні форми (рослинний та тваринний світ і т.д.);
- архітектура;
- живопис;
- девіз колекції моделей тощо.

Результатом вивчення творчого джерела є перетворення предметних, абстрактних та психологічних асоціацій в графічні, костюмні форми.




*Приклад розробки концепції колекції, джерело: behance.com*




*Приклад розробки концепції колекції, джерело: pinterest*

**Портрет споживача. Вихідні дані для опису.**

На початкових стадіях проектування колекції, необхідно чітко визначити свою цільову аудиторію. Хто ваші клієнти? Для кого проектується колекція? .

Для глибшого розуміння споживача можна провести дослідження, вивчити демографічні характеристики, інтереси та поведінкові особливості. Аналіз даних допоможе виділити ключові моменти, такі як вік, стать, місце розташування, а також тематики, що викликають найбільший інтерес.

На основі отриманої інформації розробити детальний портрет вашого ідеального споживача (аудиторії). Визначити, які цінності та стилі вони цінують, які тренди їм цікаві, і яким чином вони взаємодіють у соціальних мережах.

В вихідні дані для формування портрету:

1. Вік, стать
2. Спеціальність (професія)
3. Місце проживання
4. Хоббі
5. Покупки
6. Канали покупок (де купують одяг, на яких платформах)
7. Споживацька поведінка (як купують, скільки витрачає, вимоги до оядгу)
8. Відношення ло моди
9. Стиль життя
10. Матеріальний статус

Чим детальніший і зрозуміліший опис, тм легше проектування колекції.

## ТЕМА
## « Художні системи проектування колекції. Система проектування «Автономна»»

До початку ХХ ст. весь одяг проектувався під конкретного замовника. З початком ХХ ст. з'являється промислове виготовлення одягу. Саме з його появу серійного, а потім і масового виробництва постає питання про незручність проектування одиничних виробів, і саме з цього починається пова різних систем художнього проектування колекції.

Художнє проектування костюма як складова частина всієї проектної діяльності людини, визначається основами композиції. Різноманітність асортименту сучасного одягу вимагає від дизайнера принципових відмінностей у підходах до проектування одягу в залежності від її призначення, умов виробництва і тенденцій розвитку індустрії модного бізнесу.

Основи композиції, на які спирається в своїй творчості художник-проектувальник, є ознакою організуючою, гармонізує і сполучною величини - художньої системи.

Костюм, побудований за законами композиції, є частиною художньої системи.

***Залежно від завдань, що стоять перед процесом проектування одягу, розрізняють кілька видів художніх систем:***

- Автономна художня система (проектування одиничних моделей костюма);

- Художня система «сімейство» (проектування моделей на основі базової форми);

- Художня система «комплект» (проектування відкритого комплексу виробів взаємозамінних, які є основою базового гардероба);

- Художня система «ансамбль» (проектування закритого комплексу виробів, що виражає художній образ людини);

- Художня система «колекція» (проектування колекцій моделей різного типу і призначення).

Весь одяг ділиться на асортиментні групи. Визначальних чинників розподілу кілька:

- Статева ознака і вік носія одягу;

- Сезон використання одягу;

- Функціональне призначення одягу;

- Стиль, який визначає художній образ костюма.

Кожна асортиментна група виробів виконується в тій чи іншій художній системі.

Також існують різні **типи колекцій:**

- Перспективні;

- Авторські;

- Промислові базові;

- Спеціальні.

**Перспективні колекції**. Ці колекції несуть в собі концепцію розвитку моди (найчастіше на майбутній сезон). Вони демонструють нові тенденції розвитку та стилі нових сезонів. До цієї групи колекцій відносяться колекції «від кутюр», що представляють нові концепції провідних будинків мод і колекції «прет-а-порте», розроблені провідними дизайнерами. Такі колекції представляють новаторські

розробки образів майбутнього сезону або більш віддаленої перспективи. У перспективних колекціях показуються новітні ідеї в роботі з конструкціями, особливостями крою, технологіями виготовлення моделей. Такі колекції завжди образні, емоційно насичені, представляють нові форми, силуети, пропорції в костюмі.

Колекція «прет-а-порте» є промислової колекцією класу «люкс» для конкретних виробничих фірм. Баєри, що займаються закупівлями для бутиків і модних магазинів, «відстежують» на показах колекції, що відповідають концепції розвитку торговельних організацій, представниками яких вони є. Після демонстрації колекції на показах баєри роблять замовлення фірмам на обрані ними моделі одягу і визначають майбутній тираж моделей, що випускаються до нового сезону. Крім того, колекція «прет-а-порте» є програмною колекцією для масових промислових колекцій.

**Авторські колекції**. Вони демонструють авторську індивідуальну творчу концепцію дизайнера. Авторськими колекціями можуть бути як колекції високої моди, так і колекції класу «прет-а-порте», представлені визнаними майстрами світу моди.

До авторських колекцій належать і колекції, створені дизайнерами для показу на виставках, ярмарках, для участі в творчих конкурсах. У таких колекціях демонструється індивідуальне бачення світу, пропущене через призму авторського стилю; створюється неповторний новий образ, оригінальний і виразний.

**Промислові базові колекції**. Цей вид колекцій розвиває і відпрацьовує перспективні тенденції, продемонстровані раніше в колекціях класу «прет-а-порте». Зазвичай процес адаптації нових стилів і тенденцій моди до масового виробництва проходить деякий період (від одного року до двох років). Такі колекції демонструють моделі, розраховані на впровадження у виробництво. Цей вид колекцій представляє актуальний асортимент виробів, призначений для масового виробництва. Як правило, такі колекції демонструються на ярмарках

моди для представників торгуючих організацій. Ці колекції відрізняються від перспективних та авторських колекцій нюансних рішенням нових форм, відсутністю різких силуетів, прагненням пом'якшити незвичний образ «майбутньої» моди. У таких колекціях використовуються випробувані варіанти крою, апробовані рішення комбінування різнофактурних тканин і т. П. Такі колекції не демонструють різких образів і експериментів з формою костюма.

Промислові базові колекції можуть складатися з ряду асортиментних колекцій. Це пояснюється вибором масового споживача, який вважає за краще комплекти і поодинокі автономні речі, що дають можливість складати базовий раціональний гардероб.

Асортиментні колекції, в свою чергу, часто складаються з груп моделей, розроблених на одній базовій формі і конструктивній основі.

Промислова колекція завжди вимагає уніфікації та стандартизації, що істотно знижує витрати і економить час на впровадження нових моделей одягу в виробництво.

**Спеціальні колекції**. Специфіка таких колекцій - в їх спеціальному призначенні. Такі колекції розробляються з урахуванням вимог, що пред'являються конкретними замовниками.

До колекціям спеціального призначення відносяться колекції шкільної форми, колекції форми муніципальної міліції, колекції одягу для працівників міського муніципального господарства та ін.

## Автономна художня система

**Автономна художня система** –проектування окремих одиничних моделей одного асортименту (наприкалад лише чоловічі костюми, лише чоловічі сорочки, лише пуховики, лише шкарпетки і т.д.)

**В процесі проектування одягу в даній системі може змінюватися: стиль, крій, форма, колір, орнаменти, обробка, основні та додаткові матеріали, а ле незмінним залишається асортимент!**

Проектування одиничних моделей одягу як автономної художньої системи викликано наявністю швейних підприємств із вузькою спеціалізацією технологічних процесів.

Завданням художнього проектування одягу в даному випадку є розробка певного асортименту з урахуванням вимог виробництва, напрямом моди, стилістичного зв'язку форми одягу з предметами, які доповнюють його або які доповнює він.

***Етапи проектування одиничних виробів:***

Аналіз функціональних особливостей - вивчення аналогічних виробів з метою з'ясування, завдяки чому той чи інший виріб щонайкраще виконує свої функції.

Функціональність виробу забезпечується насамперед його конструкцією (у деяких випадках - колір та склад волокон).

З'ясування умов виробництва: обладнання, процес технологічної обробки, матеріали та естетичні вимоги до цього виду виробу. В результаті аналізу переваг і недоліків існуючих виробів визначають характер майбутнього виробу, його структуру, взаємозв'язок основних частин форми, масу, матеріал, принципову конструкцію, визначають режим технологічної обробки виробу.

*Приклади колекцій у системі «автономна»*









## ТЕМА
## «Система проектування колекції «Гарнітур» та «Сімейство»

### Художня система гарнітур

**"Гарнітур"** означає повний набір предметів (виробів), що служать для певної мети і об'єднаних спільністю стилю, матеріалу та оздоблення.

Під час проектування моделей виробів у художній системі “гарнітур” перед художником-модельєром стоїть завдання розробки кількох предметів костюма одного стилю з однієї чи кількох загальних всім моделей матеріалів конкретного призначення. Усі предмети при цьому мають відтворюватись у промислових умовах. Це може бути, наприклад, гарнітур білизни для жінки, що складається з довгої та короткої (під штани) сорочок, трусів та бюстгальтера, або спальний гарнітур, що складається з піжами або нічної сорочки та халату. Число предметів у гарнітурі може бути різним: їх може бути два, три, чотири. Це, наприклад, пальто чи костюм із головним убором, сукня з жакетом тощо.

Для повної закінченості костюма залишається підібрати необхідні доповнення: взуття рукавички, сумку, які також можуть бути виконані в системі гарнітур. Художня система “гарнітур” використовується у моделюванні для промисловості, хоч і не так широко, як перші дві.

*Приклади колекцій у системі «гарнітур»*








ХИТ

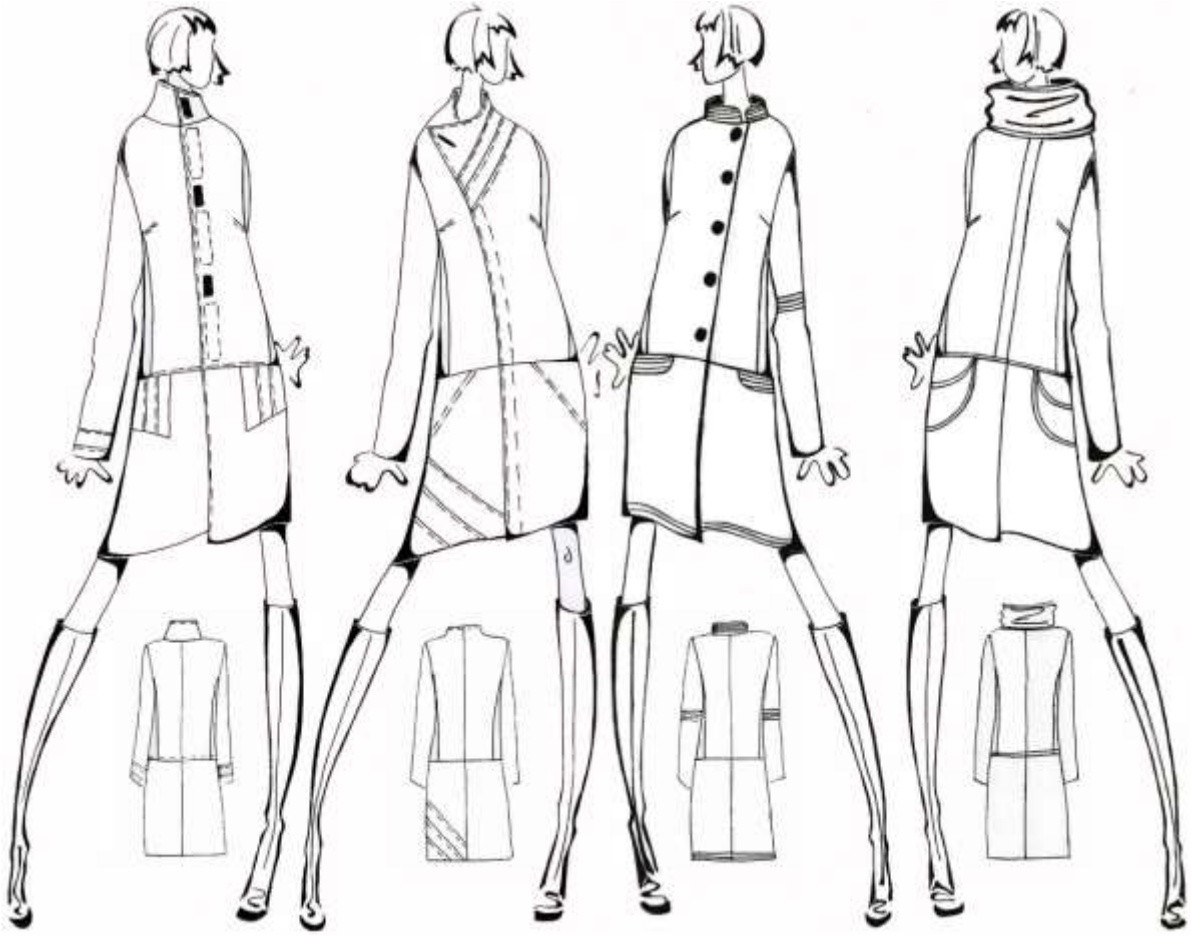
## Художня система “сімейство”

**Художня система «сімейство»** - це сукупність моделей одягу, в основі яких лежить одна базова конструктивна форма певного асортименту, яка узгоджується та враховує проблеми проектування одягу в промисловості.

Базова конструктивна форма – це конструкція одягу певного асортименту, розроблена з врахуванням модних тенденцій та перспектив їх розвитку, яка основана на передових технологіях, можливостях сучасної техніки, включає використання стандартизованих вузлів та уніфікованих деталей. Конструкція базової форми виготовляється на типову пропорційну фігуру з урахуванням різних розмірів та повнотних груп. Для базової форми слід вибирати більш спокійне силуетне рішення та порівняно нескладну конструктивну основу

Змінюючи лише додаткові деталі (коміри, клапани, елементи декору, матеріали) можна забезпечити швидку змінність моделей у технологічному потоці. Це дозволяє урізноманітнити модельний ряд продукції, що випускається. Основні витрати часу припадають на розробку конструкторської документації (побудова креслень, моделювання, розробку лекал та градацію основних конструктивних деталей). Такий підхід дозволяє скоротити час на розробку та впровадження нових моделей у виробництво.

*Приклади колекцій у системі «сімейство»*







## ТЕМА
## « Система проектування колекції «Комплект» та «Ансамбль»

### Комплект

**Художня система «комплект»** - це повний набір речей, що доповнюють одна одну, виконаних з одного або різних, але узгоджених між собою матеріалів (по кольору, фактурі або рисунку), мають спільне призначення.

Комплект – це відкритий комплекс одягу із взаємозамінних елементів, для якого характерна багатошаровість при самостійності кожного виробу. У комплекті можлива заміна окремих виробів іншими, аналогічними за призначенням, але без порушення його художньої цілісності.

Комплект складається я із одиничних виробів, які можуть змінювати своє призначення при варіантному поєднанні в різних комплектах (із повсякденного в святковий, із ділового в дорожній).

Зв'язок частин комплекту будується на використанні різних відношень та ритмічної організації елементів форми: силуету, ліній, кольору, оздоблення. Вироби в комплекті поєднуються за принципом пропорційного співвідношення та пластичного спряження форми (примикання, перетинання, на відстані одна від одної).

Вироби ХС «комплект» виготовляються: з одного матеріалу; з тканин – компаньйонів, об'єднаних лінійною щільністю, а різних за структурою; з тканин –

компаньйонів, об’єднаних спільним кольором, а різних за волокнистим складом, характером пряжі, видом переплетення та оздоблення.

При поєднанні одиничних виробів в комплект, слід керуватися загальними законами побудови будь-якої просторової композиції (пропорційні співвідношення, ритм, симетрія), в результаті яких виникає гармонійна єдність.

*Приклади колекцій у системі «комплект»*









**Ансамбль**

**<u>Ансамбль</u> (з французької означає разом, неподільно) -** це сукупність складових частин костюму, вирішених за певним ідейно-художнім задумом; це композиційна узгодженість всіх складових частин костюму в єдине художнє ціле.

ХС «Ансамбль» складна сходинка творчості художника-модельєра, в промисловості має обмежене використання, бо передбачає розробку спеціалізованого і індивідуального костюму. Головне призначення ХС «Ансамбль» - пропаганда нового образного напрямку моди, розробка нових художніх пропозицій.

В широкому значенні слова «ансамбль» означає образний зв’язок костюму з людиною, історичною епохою, її світоглядом, видом діяльності, інтер’єром приміщення, оточуючою природою.

У вузькому професійному значенні слова «ансамбль» означає продуманий зв’язок та підпорядкування одягу та доповнень, які складають в цілому костюм для конкретної людини, для конкретного призначення і для розкриття художнього образу.

Отже, усі частини ансамблю разом складають єдине ціле, в якому окремі предмети взаємно пов’язані між собою по формі, призначенню, матеріалу, кольору. В ансамблі неможливо щось замінити без порушення його художньої цілісності.

В практичному житті зручніше використовувати комплект, оскільки його речі легко замінюються, але є костюми, що вирішуються лише в ансамблі. Це костюми для особливих випадків: весільні, ритуальні, святкові, парадно-урочисті.

***ХС «ансамбль» обов’язково має: головну (основну) частину – одяг, аксесуари; додаткову частину – взуття, рукавички, сумки, зонти, зачіска, грим. Таким чином, відмітними ознаками композиції ансамблю одягу є***:

- визначеність - конкретність призначення всіх складових частин ансамблю (людина, її діяльність, навколишнє оточення);

- загальне художнє та стильове рішення складових частин ансамблю;

- закінчене композиційне рішення кожної частини, як форми;

- узгодження - зв'язок частин ансамблю між собою;

- підпорядкованість частин ансамблю;

- виділення головної частини ансамблю;

- замкнутість частин ансамблю та єдність просторової форми.

Замкнутість частин ансамблю, єдність просторової форми створюється предметами костюма, що завершують його, які закривають голову, кисті рук, ступні ніг. Взагалі, до доповнень, що закривають зазначені частини тіла людини, відносять: хустки, панчохи, рукавички, шалі, шарфи, туфлі тощо. Хустки в ансамблі можуть заміняти головний убір і також мати важливе значення. Головний убір в ансамблі може компенсуватися чи зачіскою якою-небудь прикрасою: стрічкою, бантом, гребенем і ін. Рукавички можуть бути замінені прикрасами на зап'ястях - браслетами, кільцями.

При розробці ансамблів важливе значення має художній образ – форма віддзеркалення, відтворення об’єктивної реальності з позиції певного естетичного ідеалу у мистецтві, особливий тип образності, що має психологічне і семіотичне (знаково-символічне) значення. Природа художнього образу полягає у тому, що типове проявляється у характерному, загальне – в одиничному.

Художній образ в мистецтві костюма – це гармонійна єдність образу людини і форми (тектоніки) костюму у конкретному середовищі.

Для досягнення виняткової образності в колекції використовують комплекс символів і знаків, які є носіями стилю, моди, часу і мають різний ступінь інформативності (це одяг, взуття, головний убір, зачіска, макіяж, аксесуари).

*Приклади колекцій у системі «ансамбль»*









**ТЕМА**
**« Система проектування «Колекція». Композиція колекції. Ознаки цілісного сприйняття системи «колекція»»**

**Художня система «колекція»** – це сукупність нових пропозицій моделей (або проектів моделей), побудована на узгодженні, зв’язку та розвитку певних пластичних ідей форми і розкриває емоційно-художню виразність через художні образи людини в костюмі.

**Художня система «колекція» в проектуванні одягу** - це серія моделей костюмів, об'єднаних спільною ідеєю, емоційно-художньою виразністю образу, єдністю стилю, форми, колірного рішення і застосовуваних матеріалів.

Колекція (в перекладі з латинської означає «збори») – це систематизоване зібрання будь-яких однорідних предметів, що представляють науковий, історичний або художній інтерес.

**Головна ознака колекції моделей - її цілісність.** Цілісність колекції досягається шляхом використання в ній гармонізують факторів:

- Стильова єдність;
- Єдність форми;
- Єдина колірна грама;
- Єдина структура і фактура матеріалів;
- Єдність образного вирішення.

Стилістична спільність моделей модної колекції позначається тематичним гаслом. Девіз висловлює призначення колекції, засоби узгодження або єдності форм.

Зазвичай в кожну колекцію включають кілька груп моделей, що мають конкретне призначення: для осені – зими або весни – літа. Це, наприклад, повсякденний одяг (для будинку, для виходу, для служби); одяг для відпочинку спорту, туризму, дорожній; ошатний, святковий і вечірній; одяг спеціального призначення, для урочистих випадків, весілля та ін.

Але можуть бути колекції моделей однієї якої-небудь групи, наприклад, для відпочинку і спорту або тільки святкова, ошатна, вечірня, або ділова.

**Вимоги, що висуваються до модної колекції:**

1) художня, образна розробка теми;

2) новизна розробок форми моделей;

3) стилістична ясність розробки моделей в рамках теми;

4) композиційний зв’язок моделей в колекції;

5) наявність «сценарію», сюжетного плану колекції моделей;

6) наявність «сценарію» і «режисури» показу.

Останні два положення необхідні тому, що колекція як художній твір розрахована для показу глядачам, а тому повинна мати властивості сценічної дії, схожої з естрадним мистецтвом.

Важливою ознакою колекції, від якого залежить емоційно-образне вплив на глядача, є динаміка. Динамічність колекції, передбачає розвиток за основними напрямками:

- Основної ідеї колекції;

- Композиційного рішення;

- Конструктивного рішення;

- Тонального ряду колекції;

- Колірного ряду колекції.

Центральна ідея колекції повинна розвиватися від моделі до моделі, представляючи на суд глядача всі можливі варіанти і нюанси розвитку головної ідеї. Якщо порівняти центральну ідею колекції з діамантом, то дизайнер виступає в ролі огранщика-ювеліра, що змушує діамант виблискувати новою гранню, розкриваючи в кожної моделі колекції його красу.

Композиційна побудова колекції диктує наявність в ній композиційного центру. Дизайнеру необхідно вибрати одну або кілька моделей костюмів, які найбільш повно і переконливо висловлять ідею колекції. Ці моделі, які є кульмінацією всієї колекції, можуть бути виділені наступними виразними елементами знакової системи костюма:

- Формою і силуетом;
- Об'ємом;
- Пластикою;
- Колоритом;
- Фактурою;
- Декором.

Розвиток конструктивного рішення колекції передбачає динамічну виразність нюансів крою.

Декоративне рішення колекції має чітко продумувати від моделі до моделі. Колекція не повинна бути перевантажена декором. Дизайнер не повинен підміняти поняття «дизайн одягу» прикрашальництвом моделей. Кількість декору в кожної моделі має бути різним. Моделі, які виконують роль композиційного центру в колекції і є по суті кульмінацією, що виражає центральну ідею і задум автора, можуть мати саме яскраве і насичене декоративне рішення.

Обов'язковою умовою грамотно розробленої колекції є побудова розвитку її тонального ряду. Колекція повинна мати свій тональний композиційний центр,

причому він не завжди може збігатися з центральними моделями колекції. Робота над тоновим рішенням колекційного ряду - серйозне завдання для початківця дизайнера. Поряд з побудовою тонального розвитку ряду дизайнер вибудовує своє бачення ряду колірного. Розвиток колориту колекції починається з вибору колірного композиційного центру. Найбільш сильним за своїм образно-емоційним впливом на глядача є варіант, коли в колекції моделей тональний і колірний композиційні центри збігаються. Тонально-колористичне рішення ладу колекції звучить в унісон центральної ідеї, допомагаючи розкривати автору свої задуми і образи.

Колекція моделей, як будь-яка пластична композиція, яка об'єднує кілька елементів разом, пред'являє до складових її частин (костюмам) вимога спільності одного або декількох ознак цих елементів. Сучасний одяг об'єднується в колекції в залежності від наступних факторів:

- Асортименту (колекції пальто, костюмів, суконь, брюк, білизни і т. П.);

- Віку і статі (колекції молодіжного одягу, чоловічого, дитячого і т. Д.);

- Сезону (колекції зимових пальто, літніх суконь і т.п.);

- Функціонального призначення (колекції ділового одягу, для відпочинку, занять спортом і т. П.);

- Стилю (колекції класичних костюмів, фольклорних та т. П.);

- Використовуваних матеріалів (колекції трикотажних виробів, хутряних виробів, лляних костюмів і т. П.);

- Образного джерела або мотиву творчості (наприклад, колекція за мотивами давньоруського зодчества; творчості К. Малевича; культури і побуту уральського козацтва і т. П.)

Поняття "колекція" можна розглядати як взаємодію систем в системі, так як моносистемами - одинична річ, система - комплект, система-ансамбль складають систему-колекцію.

При формуванні вони взаємодіють один з одним, обумовлюються чинниками середовища, пластичними, фактурними властивостями матеріалу, соціальними факторами. Всі елементи системи "колекція" розташовуються в необхідному ієрархічному порядку, що дозволяє здійснювати управління системою.

## ТЕМА
## « Розробка матриці колекції. Вихідні дані»

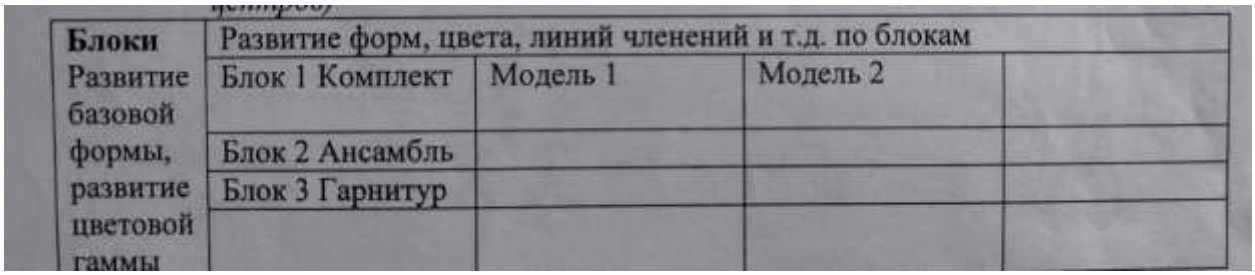
Базова фаза побудови колекції передбачає розробку матриці-програми, яка визначається концепцією, асортиментом, призначенням колекції. Програма системи «колекція» може пронизувати всі асортиментні групи одягу в будь-якій послідовності. Промислові колекції розвиваються у рамках якогось одного асортименту, пропонуючи варіації матеріалів, композиційних рішень, колористичних розробок.

**Матриця колекції** – представляє собою таблицю, в якій фіксуються всі характеристики колекції, які не були представлені на перших етапах проектування (а саме мудборді, стилізації, фор ескізи та ескізування).

В таблицю матриці можуть входити дані по:

- Вертикальній розробці структури колекції (розвиток форми, розвиток кольорової гами, лінії членування, асортимент)

- Горизонтальній розробці ( розвиток форми, розвиток кольорової гами, лінії членування, асортимент, але вже в середині базової форми блоку)
- Діагональна розробка ( розташування ритмів, пропорцій, акцентів, композиційних центрів)
-



| Блоки | Развитие форм, цвета, линий членений и т.д. по блокам | | | |
|---|---|---|---|---|
| Развитие базовой формы, развитие цветовой гаммы | Блок 1 Комплект | Модель 1 | Модель 2 | |
| | Блок 2 Ансамбль | | | |
| | Блок 3 Гарнитур | | | |
| | | | | |

*Приклад таблиці матриці колекції*

Матрицю краще за все оформлювати у вигляді табличної форми. Можна у спеціальних програмах (типу Word та Excel) або креслити табличку від руки.

Структура та комбінаційна побудова перспективної колекції залежать від загальних закономірностей композиції та засобів гармонізації костюма. ***Оскільки сучасна структура колекції – блокова,*** то кожний блок, зазвичай, об'єднано своєю темою, в межах якої співіснують моделі визначених форм та колористичної гами. ***Кожному блоку колекції відповідає свій аналіз джерела натхнення та свій девіз. Один з блоків колекції повинен бути домінантним.***

Кожен блок об'єднаний своєю темою, тема може вирішуватися поєднанням одягу різного асортименту, полягаючи в єдності силуету, колірного рішення, призначенні і т. д. Традиційно колекція високої моди складалася з таких блоків: 1) верхній одяг (пальто, плащі, костюми - залежно від сезону; 2) костюми; 3) сукні для міста; 4) сукні для коктейлів; 5) короткі вечірні сукні; 6) довгі вечірні сукні; 7) бальні сукні; 8) весільні сукні. Так було в середині XX століття.

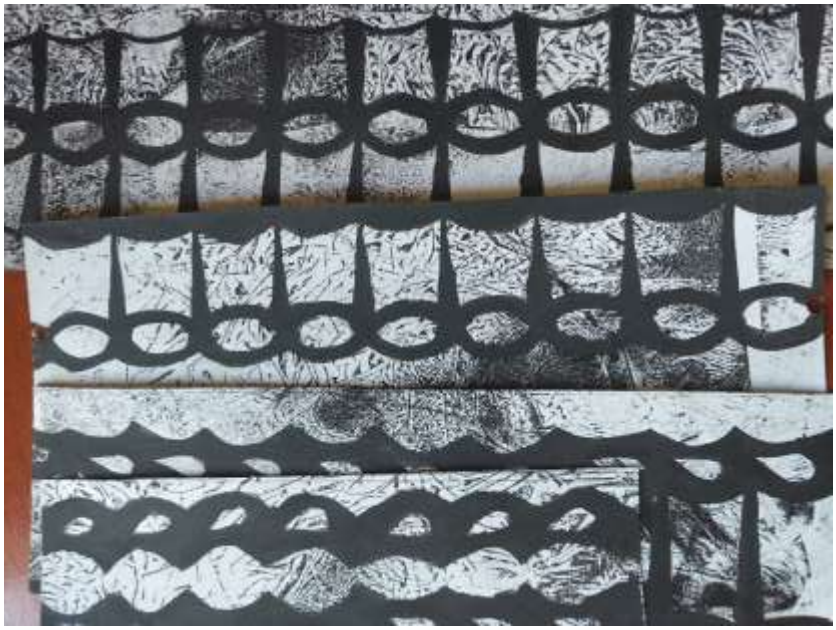
До кінця XX століття у зв'язку з поширенням багатофункціонального одягу деякі дизайнери відмовляються від традиційної блокової структури колекції, демонструючи окремі моделі, пов'язані лише творчою концепцією. Такий підхід до побудови колекції властивий, наприклад, представникам деконструктивізму в дизайні одягу. Більшість же дизайнерів дотримуються традиційної структури

колекції: 1) верхній одяг; 2) повсякденний одяг; 3) одяг для відпочинку, спорту, туризму і т. д.; 4) нарядний, святковий і вечірній одяг; 5) одяг спеціального призначення - для урочистих випадків, весільний**.**

**Розглянемо на прикладі процес проектування блокової колекції та матриці-програми:** ви обрали джерело натхнення для колекції – екзотичний метелик. Дослідили та вивчили всі текстові матеріали з теми, переглянули всі доступні візуальні матеріали по темі. Починаємо перший етап проектування – розробку концепції. Визначили, що саме хочемо донести до аудиторії. Яка ідея буде головною, створили мудборд. Написали портрет споживача. Продумали деталі, виконали фор-ескізи, стилізації джерела натхнення, робочі ескізи.



*(мудборд)*



*(приклади орнаментів, що були виконані на основі стилізацій екзотичного метелика)*

Другий етап проектування – композиція колекції. Тут ми продумуємо, структуру нашої майбутньої колекції. Яка кількість моделей повинна бути. Скільки блоків колекції, що буде акцентами , матеріали, кольорова палітра, форми/силуети. Обираємо художню систему проектування колекції.

*(блоки колекції)*

**Блок колекції**- це складова одиниця системи «колекція». Він може мати своє призначення, розкривати певну грань основної концепції колекції, асортимент, художню систему проектування, кількість моделей, колір і т.д., але блок завжди є частиною всієї колекції. Підтримує її єдність, стиль і т.д.

Отже, ми продумали композицію майбутньої колекції. Можемо навіть зробити робочі нотатки. І далі переходимо до третього етапу – формування матриці.

**Програма побудови перспективної колекції жіночого костюма (за результатами проведеного дослідження)**

| **Характеристика** | **Параметри колекції** | |
|---|---|---|
| Тип | Перспективна колекція жіночого костюма | |
| Призначення | Повсякденний одяг | Одяг для відпочинку |
| Стиль | Діловий | Романтичний |
| Сезонність | Демісезонний, позасезонний одяг | Позасезонний одяг |
| Асортиментна група | Костюмна | Сукняно-костюмна |
| Асортимент | Пальта-костюми, костюми, | Сукні-костюми, костюми-плащі |
| Силует | Напівприлягаючий, прямий | Трапецієвидний, напівприлягаючий |
| Крій | Вшивний рукав | Комбінований рукав, реглан |
| | Зі зниженою проймою / З прямою проймою | |
| Колористична гама | Тепла, нюансна | Змішана, нюансна |
| Властивості матеріалів | Декоративна фактура | Малюнок на поверхні матеріалу |

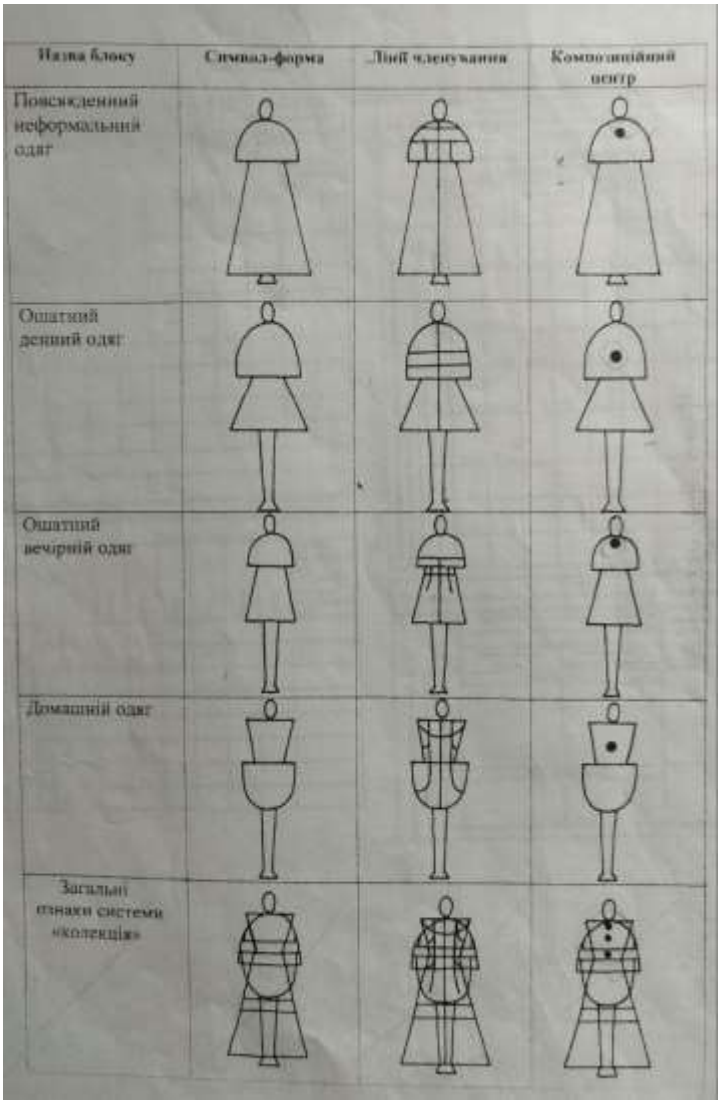
Матриця колекції (загальна по всім блокам) *приклад*

| № | Опис блоку (призначення) | Базова форма/силует | Тканини | Асортимент | Система колекції | Колір |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Верхній одяг | прямокутник | Вовна, плащівка | Плащі та пальто | автономна | Коричневий, шоколад, сірий |
| 2 | Домашній одяг | трапеція | Трикотаж, бавовна | Костюми (топ+штани), накидки | гарнітур | Молочний, світло-сірий |
| 3 | Діловий одяг | прямокутник | Вовна, бавовна | Сорочки, брюки, жилети, піджаки | комплект | Світло сірий, чорний, білий |
| 4 | Урочистий одяг | прямокутник | Сітка, трикотаж, гіпюр | Сукні, спідниці, блузи | ансамбль | Сірий з молочним |
| 5 | Спортивний | прямокутник | Сітка, | костюми | сімейство | Чорний, |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | трикотаж, бавона | | | білий |

(в матрицю вноситься вся інформація по вашій колекції. По кожному окремому блоку. Це дозволяє чітко побачити загальну картину, якщо необхідно внести корективи. Матрицю необов'язково показувати, цей документ може бути лише для вас або вашої команди)

Матриця-програма може розроблятися загалом до всієї системи колекції, так і до окремих її блоків. Наприклад: таблиця матриця по призначенню одягу та основним формам (по блокам)




Такі самі матриці-таблички можна виконувати для кожного блоку і в них вносити необхідну інформацію. Наприклад: таблиця по тканинам, або аксесуарам.

## ТЕМА
## « Презентація колекції / дизайн-проекту»

Творча складова фешн-проектування виявляється у повному циклі – від появи ідеї і реалізації задуму, до виробництва, розподілу та перерозподілу товарів і послуг, заснованих на інтелектуальному капіталі та творчому потенціалі людини.

Проектна діяльність є однією з найперспективніших складових професійної реалізації фахівців будь-якої сфери, де створюються умови для їх творчого саморозвитку та реалізації творчого потенціалу, формуються професійні компетенції, а саме, полікультурні, мовленнєві, інформаційні, політичні, соціально-психологічні тощо. Крім того, проектна діяльність має такі загальновизнані психологічні особливості: інтелектуал-місткий характер предметної області проектів; обумовленість успіху проектів властивостями замовника; високий ступінь індивідуалізації під замовника, що потребує повноцінної взаємодії з ним; швидка втрата актуальності результатів; висока ймовірність потреби включення у нові, раніше не виконувані роботи, до яких необхідно адаптувати або створити методологію, технологію та систему управління; вимогливість до кваліфікації менеджерів і виконавців; високий рівень комунікативної і корпоративної культури тощо.

Проект в індустрії моди нами визначено як комплекс взаємопов'язаних цілеспрямованих, послідовно орієнтованих у часі, фешн-заходів зі створення різного роду фешн-продукту на основі модних тенденцій, в умовах обмеженості ресурсів (фінансових, трудових і матеріальних) і заданості термінів їх початку та завершення. Проектна діяльність у професійній діяльності фахівця індустрії моди є: шляхом розвитку творчого потенціалу

особистості та її самореалізації; середовищем, яке розвиває, формує соціальні вміння, навички та сприяє процесу набуття життєвого досвіду; засобом перевірки відповідності особистого досвіду потребам особистісної активної ролі в суспільстві; творчим звітом про рівень лідерської компетентності.

**Серед складових успішної професійної самореалізації у проектній діяльності виокремимо такі: здатність до комплексного багаторівневого вирішення проблем; гнучкість і критичність мислення; креативність у широкому сенсі; уміння взаємодіяти й управляти людьми, вести переговори; емоційний інтелект; здатність до прийняття рішень на основі сформованої досвідом власної думки; клієнтоорієнтованість.**

Проектна розробка потенційно затребуваного модного продукту складається з декількох послідовно взаємопов'язаних стадій, кожна з яких вбирає в себе результати передпроектного аналізу, і реалізується в свідомості проект менеджера через проектну пропозицію, синтезовану в контексті кожної конкретної проектної ситуації.

**Етапи творчого проекту**

- ***Підготовчий етап творчого проекту (аналітичний)***: обрання теми проекту (натхнення), збір матеріалу (візуального та теоретичного), робота з першоджерелами, фор-ескізи, створення мудбордів (колажів);
- ***Етап планування (Конструкторський етап)*** : ескізи, планування подальшої роботи, виготовлення конструкцій (лекал,викрійок), перші макети, пробні варіанти і т.д.
- ***Технологічний етап:*** закупка необхідних матеріалів та інструментів, виготовлення готових виробів або готового продукту (або серійний запуск виробництва)
- ***Заключний етап творчого проекту:*** демонстрація/презентація, маркетинг, реклама, звіти про успіх або невдачу проекту.

**Основна задача вашого фешн-проекту** – розкрити ваш творчий потенціал, ваші найкращі та найсильніші сторони.

**Основні способи демонстрації колекції одягу:**

- Дефіле (показ, fashion show) - захід, влаштовуваний модельєром з метою продемонструвати наступну лінію модного одягу. В основному шоу проходять в рамках тижня моди (fashion week), але можуть бути і окремо організовані покази. Локації можуть бути різноманітні, в залежності від концепції шоу і масштабності бренду.
- Презентація
- Участь у конкурсі (спеціалізовані конкурси для дизайнерів одягу)
- Відео презентація (спеціально відзняти відео, що демонструють ідею колекції)
- Фешн – зйомка – В фотосесії та відео-зйомці готового виробу важливим є вибір локації та моделі, щоб вона донесла ваш задум і костюм гарно на ній виглядав. Виріб на фотосесії має бути в ідеальному стані, рекомендується примірка на моделі перед зйомкою. Виріб на фотографіях має бути добре видно, а також вітається художній, креативний підхід. Зйомка має розкривати та підсилювати образ. За необхідністю можна долучати додаткових членів команди: візажиста, парикмахера тощо. Тобто можна зробити певну творчу колаборацію на взаємовигідних умовах. Рекомендується зйомка в форматі каталог чи лукбук та кампейн:

**Каталог** – зйомка всіх речей колекції для розміщення фото на сайті бренду і онлайн продажів. Каталоги знімають в студії, на простому однотонному фоні, фото роблять в кількох ракурсах: анфас, спина, 3/4 і окремі деталі крупним планом. В позуванні необхідні прості і натуральні пози (simple, natural poses).



**Лукбук** – іміджева зйомка бренду, де представлені основні елементи колекції і їх найкращі поєднання. Зйомка проходить в студії або на локації (на вулицях міста, на природі, біля моря і т.д..). Надалі фотографії використовують на сайті бренду і для публікацій в соціальних мережах.



**Кампейн** – зйомка рекламної кампанії, мета якої передати ідею і настрій колекції. Фото кампейнів публікують на сайті/в соц. мережах бренду, в друкованих виданнях, використовують для зовнішньої реклами (білборди, банери). Процес зйомки проходить в студії або на локації. Часто, в процесі зйомки фото для кампейн знімають ще й відео, яке також використовується для реклами бренду.







**Едіторіал** – зйомка для журналу, організована редакцією видання для публікації в друкованій або онлайн версії. В едіторіалах фігурують речі з нових колекцій, зйомка проходить в студії або на локації (залежить від концепції).





- Використання соц. мереж (активне ведення сторінок в соц. мережах, де ви показуєте свої роботи, а також процеси)