

**Мода,  
культура  
и  
Ты.**

**Композиционно-  
конструктивные принципы  
дизайна одежды**

Презентацию к уроку изобразительного искусства по теме:

**«Мода, культура и ты.**

**Композиционно-конструктивные  
принципы дизайна одежды»**

разработала учитель изобразительного искусства МОУ «СОШ №10» г. Ухты Р.К  
Горбунова О.Ю

Презентация к уроку изобразительного искусства по теме: «Мода, культура и ты. Композиционно-конструктивные принципы дизайна одежды» под рук. Б.М.Неменского. – содержит богатый наглядный и теоретический материал.

Презентация раскрывает понятия: дизайн, область дизайна, дизайн одежды, композиция костюма, из истории создания костюма, основные компоненты композиции костюма, форма костюма, объемность формы, силуэт, пропорции, материал, цвет, ритм, отделка, дополнения.

В конце предлагается ответить на вопрос и выполнить одно из пяти творческих заданий на выбор учителя. Это дает возможность учитывать особенности различных классов при выполнении творческих заданий. Так-же можно построить урок, так, чтобы каждая группа выполняла свое задание. В любом случае учащиеся с увлечением приступят к работе и покажут отличные результаты.

# Дизайн

*Design (англ.)-производное от итальянского «disegno» - означает не только чертеж или рисунок, но и сложные вещи – всю область работы художника.*

**Дизайн** – англ. проект, образ, замысел, идея, необычность нестандартность деятельности, умысел, план, цель, намерение, творческий замысел, чертеж, расчет, конструкция, эскиз, рисунок, узор, композиция, искусство композиции, произведение искусства.

**Дизайн** – это специфический ряд проектной деятельности, объединивший художественно – предметное творчество и научно – обоснованную инженерную практику в сфере индустриального

**Дизайн** – теория (техническая эстетика) производства.  
плюс практика (художественное конструирование).

# Область дизайна

Область применения дизайна охватывает все виды человеческой жизни и деятельности: орудия труда и механизмы, предметы быта (посуда, бытовые приборы, аудио- и видеоаппаратура, мебель), одежду, книги и рекламную продукцию, оформление жизненного пространства человека – жилых интерьеров и садово-парковых зон (ландшафтный дизайн). Современные технологии вызвали к жизни компьютерный дизайн. Подобно произведениям «высокой моды», в художественном проектировании создаются уникальные авторские произведения «дизайна как искусства» (арт-дизайн).



# Дизайн одежды

Современное искусство дизайна одежды – самостоятельная и весьма специфическая область дизайна. Она – продолжение многовековой истории портняжного и швейного ремесла, вобравшей в себя тайны и способы моделирования, пошива и декорирования одежды



# Композиция костюма

Искусство создания костюма, имеет свои закономерности, свои выразительные средства. В результате определенных пропорциональных соотношений форм и объемов, их ритмических построений, сочетаний цветов возникает художественный образ. Соединение всех выразительных средств костюма в единое художественное це.



Каждая историческая эпоха, создавая свой эстетический идеал, отдавала предпочтение тем или иным композиционным приемам. Так в античном искусстве преобладали мягкие, подвижные линии драпировок, сотканых из льна или шерсти. Гречанки носили хитоны и гаматии, римлянки – туники. Для Испании 16 в., например, характерен четкий, статичный, чопорный силуэт с подчеркнутыми острыми углами. Одежда всегда шла в ногу с архитектурой, стилистика костюмов перекликалась с архитектурными стилями.



Греци  
я



Испани  
я



Рим



# Основные компоненты композиции костюма

Художественная выразительность костюма зависит от стилового единства всех его частей.

**Основные компоненты композиции костюма – форма** (тяготение к той или иной геометрической фигуре), **силуэт**, **пропорции**, **линии**, **материал**, **цвет**, **ритм**, **отделка** и **дополнения**.

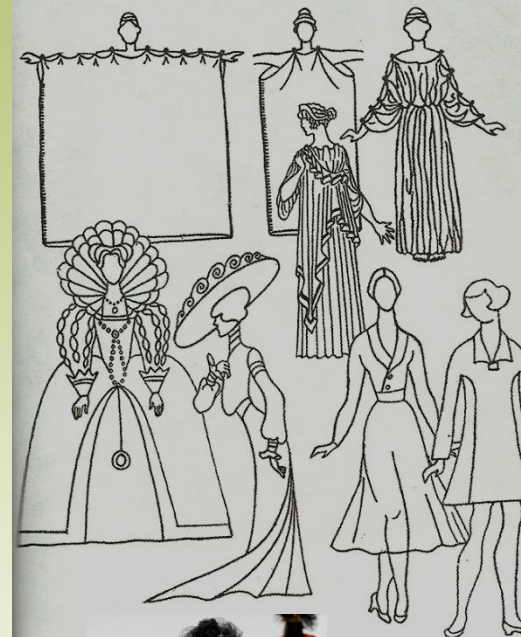
Искусство композиции заключается в умении выделить доминанту и подчеркнуть второстепенное главному. Композиция будет более цельной и выразительной, если в ней ясно читаются три основных компонента.

Цветовые соотношения в костюме тоже обычно строятся на сочетании трех цветовых или тональных градаций (три сближенных или три контрастных цвета). Но иногда композиции строятся на двух или на одном компоненте. Такие композиции хорошо читаются, но их образное решение несколько упрощено.



# Форма костюма

- Костюм – это объемная форма, основой построения которой является тело человека. Костюм создавался на протяжении нескольких тысячелетий. Из самых примитивных форм постепенно складывались все более сложные формы одежды, которые можно объединить в несколько основных групп.
- Самые простые – **накладные** формы одежды. Они имеют своей опорой плечевой пояс. Это обычно куски ткани несложного покроя с отверстием для головы. Они не подчеркивают формы тела. К ним можно отнести драпировочные формы одежды (хитоны, туники), рубахи, плащи и т.д.
- В **распашных** одеждах опорой является также плечевой пояс, но они имеют разрез спереди (запах, застежка или расходящиеся полы).
- **Цельнокроеные** одежды имеют более сложный покрой, чаще всего это полуприлегающие одежды. Основной опорой является плечевой пояс, но начинают обозначаться и другие конструктивные пояса – грудной, талевый, бедренный.



- **Отрезные одежды** обычно более плотно прилегают к телу, имеют еще более сложный покрой. Опорой этих одежд являются все три основных конструктивных пояса – плечевой, талевый, бедренный.

# Объемность формы

Зависит от степени прилегаемости костюма к телу человека. Наименьший объем будет иметь костюм, плотно прилегающий к телу. Формы больших объемов имеют мало точек соприкосновения с телом и опираются на плечевой и талиевый пояса.

Существует два очень важных принципа построения объемной формы:

- I. **Гармония формы** костюма с телом человека (соразмерность всех форм и деталей костюма членениям и размерам тела);
- II. **Контраст формы** костюма с телом человека (тело служит «вешалкой», опорой для костюма, который нарушает пропорции тела).



Чтобы создать массивность формы костюма, нужно увеличить степень заполненности его различными деталями (например накладные карманы), украшениями, фактурой материала и т.д.

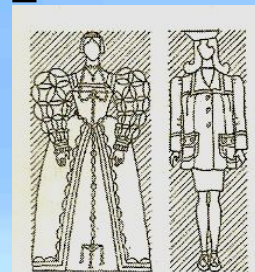
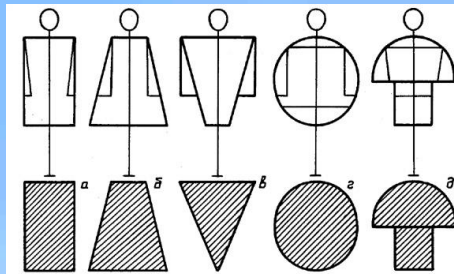


# Силуэт

Обобщенное выражение формы костюма; это как бы форма спроецированная на плоскость.

## **Прямоугольный силуэт**

– когда линии контура тяготеют к параллельным. Этот силуэт производит впечатление статики, строгости, спокойствия, правда придает женской фигуре некую мужеподобность. Чем больше вытянутым по вертикали является прямоугольный силуэт, тем более стройной и высокой будет казаться фигура



Прямоугольная форма



**Треугольный силуэт** – получается, когда основные контурные линии находятся под углом друг к другу и пересекаются где-то в воображаемой точке. Эти силуэты обычно придают фигуре легкость, женственность. Они более динамичны, чем прямоугольные, так как форма устремляется от основания к вершине. Чем шире основание треугольника (за основание принимается, как правило, низ юбки) и чем ниже его вершина (головной убор, прическа), тем фигура устойчивее. Устойчивость силуэт зависит также от длины юбки. Если треугольник поставлен основанием на пол, фигура устойчива. Чем дальше стоит основание треугольника от пола, тем менее устойчивой кажется фигура.

Если основание треугольника неширокое, а его вершина находится высоко, фигура выглядит выше, стройнее, динамичнее.

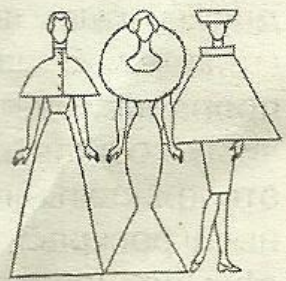
Чем динамичнее форма, тем она менее устойчива. Неустойчивым кажется треугольный силуэт, вершина которого повернута вниз.



## **Овальная форма**

получается, когда основные контурные линии костюма – плавные выпуклые кривые. Этот силуэт обычно придает фигуре мягкость, женственность. Чем больше овал приближается к кругу, тем более низкой и широкой кажется фигура. Вытянутый овал зрительно несколько удлиняет фигуру.





Смешанная форма

**Сложные силуэты** – нельзя вписать в простую геометрическую фигуру. Схематично их можно представить в виде комбинации из нескольких геометрических форм. Обычно усложненные силуэты искажают естественные пропорции тела и подолгу не задерживаются на небосклоне моды.





# Пропорции

Пропорциями в costume можно назвать соразмерные отношения частей костюма между собой в зависимости от пропорций человеческого тела. По замыслу дизайнера пропорции в costume могут быть гармоничными и контрастными по отношению к фигуре человека.



# Материал

- Влияет на форму костюма. Форма костюма зависит от физико-механических и эстетических свойств ткани, из которой он сшит. К ним относятся упругость, толщина, плотность, вес, эластичность ткани и др.
- Упругие ткани хорошо держат форму, поэтому из них можно делать объемные костюмы.
- Платья, прилегающие к фигуре или драпировочные, шьют из мягких, эластичных тканей, которые динамичны и усиливают впечатление легкости, гибкости.
- Ткани жесткие, торчащие используют для создания контрастных форм,
- а ткани плотные и тяжелые - для форм простых, статичных.
- Легкие, прозрачные ткани применяют для форм свободных, струящихся.
- Рисунок на ткани должен соответствовать форме костюма, а масштаб рисунка необходимо соотносить с конструкцией (чем крупнее рисунок, тем проще должна быть конструкция одежды).





# Цвет



Цветовые соотношения в костюме обычно строятся на сочетании трех цветовых или тональных градаций (три сближенных или три контрастных цвета). Но иногда композиции строятся на двух или на одном компоненте. Такие композиции хорошо читаются, но их образное решение несколько упрощено.



# РИТМ



В композиции костюма – это закономерное чередование и повторы элементов формы (объемов, линий, цветовых пятен и т.д.). По степени экспрессии в одежде различают статичные ритмы, равномерно повторяющиеся (например пуговицы на мундире или вертикальные полосы на рубашке); динамичные ритмы, когда элементы расположены контрастно (например, неравномерные диагональные складки, зафиксированные на платье, или гофрированная юбка-солнце и др.)

# Отделка, дополнения

Это всевозможные каемки, окантовки, кружевные оборки, воланы и т. п.

И наконец, дополнения. Дополнениями костюма называют обувь, головные уборы, сумки, зонтики, перчатки, меняющиеся в зависимости от сезона.



Fashiony.ru

Fashiony.ru

# Расскажите о форме силуэта представленных моделей костюма





Создать эскиз  
на тему :  
«Мода прошлого,  
мода  
сегодняшнего!»













Используя геометрические формы,  
цветовую гамму выполнить эскиз  
современной одежды.



OLIVIA HUSSEY · LEONARD WHITING  
MILO O'SHEA · MICHAEL YORK

PARAMOUNT PICTURES  
presenting and patronizing a new  
color picture in Technicolor  
The untold story of ROMEO, JULIET  
and the film by Franco Zeffirelli



**Romeo и Джульетта**

FRANCO ZEFFIRELLI

ВЕРНАТА ПИЛУЛА ЗА СЪЗНАНИЕТО И ЧУВСТВОТО  
ПРЕДСТАВЯВАТ СЕБЕ СЪС СЪВЪРШЕНА  
ПРЕДСТАВНОСТ И МАСТРОСТ

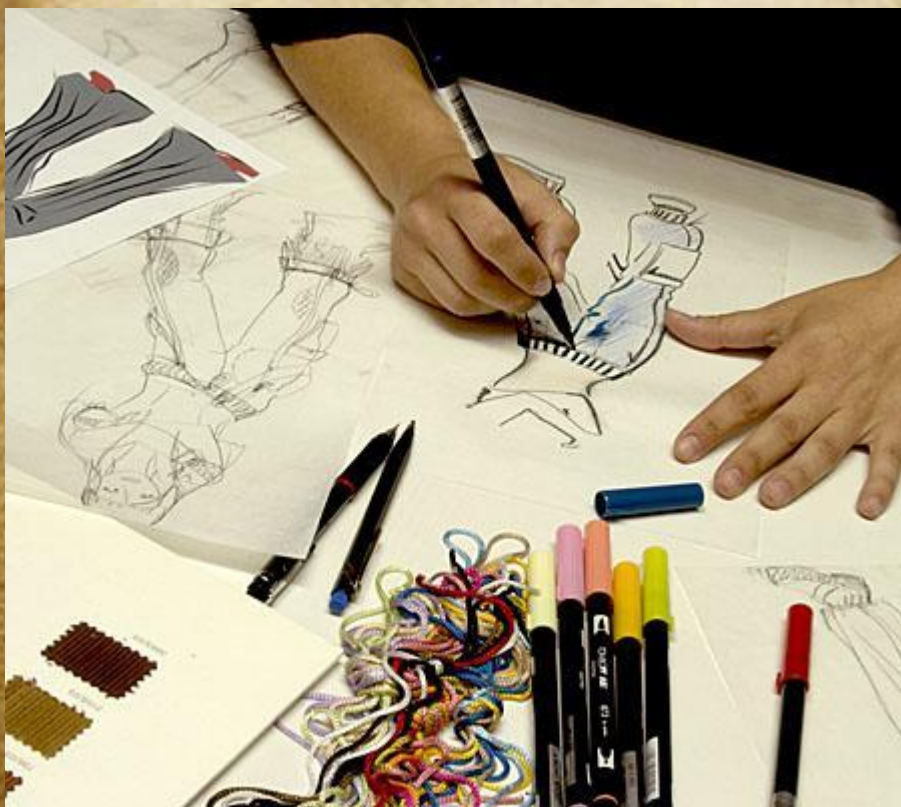


# Создать эскиз костюма литературных персонажей. Например: «Ромео и Джульетта»

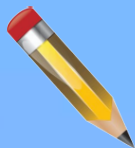




Создание костюма  
для собственного  
гардероба в  
смешанной  
технике  
(аппликация,  
металл)







# Создание силуэта современного костюма

