

ΚΥΡΙΑΚΟΣ ΤΡΙΠΟΛΙΤΣΙΩΤΗΣ, ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ ΘΑΝΟΣ



ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΕΤΟΙΜΩΝ ΕΝΔΥΜΑΤΩΝ Ι

Β΄ ΕΠΑ.Λ.

ΤΟΜΕΑΣ ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΩΝ ΤΕΧΝΩΝ



**ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ
ΕΤΟΙΜΩΝ
ΕΝΔΥΜΑΤΩΝ Ι**

ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΑΡΧΙΚΗΣ ΕΚΔΟΣΗΣ

ΣΥΓΓΡΑΦΕΙΣ

Κυριάκος Τριπολιτσιώτης, Σχεδιαστής μόδας (RIGAS), εργαστηριακός συνεργάτης Τ.Ε.Ι.

Πειραιά στο τμήμα Ετοίμου Ενδύματος.

Παναγιώτης Θάνος, Σχεδιαστής μόδας (Πάνος Θάνος).

ΚΡΙΤΕΣ - ΑΞΙΟΛΟΓΗΤΕΣ

Μαργαρίτα-Αικατερίνη Περιβολιώτου, καθηγήτρια design, επίκ. καθηγήτρια Τ.Ε.Ι. Αθήνας.

Αντώνης Κιουρτσόγλου, ζωγράφος, εκπαιδευτικός, πτυχιούχος Α.Σ.Κ.Τ.

Τσιάρα Ολυμπία, ζωγράφος, εκπαιδευτικός, πτυχιούχος Α.Σ.Κ.Τ. Φλωρεντίας.

Κωνσταντίνος Γ. Καφετζόπουλος, Δρ. Χημικός, Πάρεδρος ε.θ. του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου.

ΓΛΩΣΣΙΚΟΣ ΕΛΕΓΧΟΣ ΑΠΟ ΤΗΝ ΠΛΕΥΡΑ ΤΟΥ ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟΥ ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟΥ

Σταμουλάκης Μιχάλης, Φιλολόγος, αποσπασμένος στο Παιδαγωγικό Ινστιτούτο.

Ο σχεδιασμός εξωφύλλου, η ηλεκτρονική σελιδοποίηση, τα φιλμ και το μοντάζ έγιναν από τις εκδόσεις ΜΕΤΑΙΧΜΙΟ.

Ενέργεια 2.3.2: «Ανάπτυξη των Τ.Ε.Ε. και Σ.Ε.Κ.»

ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ

Μιχάλης Αγ. Παπαδόπουλος

Ομότιμος Καθηγητής του Α.Π.Θ.

Πρόεδρος του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου

Έργο:

«Εκπόνηση βιβλίων, ντοσιέ και τετραδίων εργασίας και προγραμμάτων σπουδών της Τεχνικής Επαγγελματικής Εκπαίδευσης (ΤΕΕ)»

- Επιστημονικός Υπεύθυνος του Έργου

Σωτήριος Γκλαβάς

Αντιπρόεδρος του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου

- Υπεύθυνος του Τομέα Κλωστοϋφαντουργίας και Ένδυσης

Κωνσταντίνος Γ. Καφετζόπουλος

Πάρεδρος ε.θ. του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου

Συντονιστική Επιτροπή του Έργου

- **Βούτσινος Γεώργιος**, Σύμβουλος Παιδαγωγικού Ινστιτούτου, Επιστημονικός Υπεύθυνος του Έργου έως 21/4/2004

- **Γκιζελή Βίκα**, Σύμβουλος Παιδαγωγικού Ινστιτούτου

- **Γκλαβάς Σωτήρης**, Μόνιμος Πάρεδρος Παιδαγωγικού Ινστιτούτου

- **Καφετζόπουλος Κωνσταντίνος**, Πάρεδρος με θητεία Παιδαγωγικού Ινστιτούτου

- **Στάππα Ματίνα**, Πάρεδρος με θητεία Παιδαγωγικού Ινστιτούτου

- **Καβαλάρη Παναγιώτα**, Εκπ/κος Α/θμιας Εκπ/σης, αποσπ. στο Παιδαγωγικό Ινστιτούτο

- **Μεργκούνη Καλλιόπη**, Εκπ/κος Β/θμιας Εκπ/σης, αποσπ. στο Παιδαγωγικό Ινστιτούτο

ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΕΠΑΝΕΚΔΟΣΗΣ

Η επανέκδοση του παρόντος βιβλίου πραγματοποιήθηκε από το Ινστιτούτο Τεχνολογίας Υπολογιστών & Εκδόσεων «Διόφαντος» μέσω ψηφιακής μακέτας.

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ, ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ ΚΑΙ ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ
ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗΣ ΠΟΛΙΤΙΚΗΣ

ΚΥΡΙΑΚΟΣ ΤΡΙΠΟΛΙΤΣΙΩΤΗΣ, ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ ΘΑΝΟΣ

Η συγγραφή και η επιστημονική επιμέλεια του βιβλίου πραγματοποιήθηκε
υπό την αιγίδα του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου

ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΕΤΟΙΜΩΝ ΕΝΔΥΜΑΤΩΝ Ι

Β' ΕΠΑ.Λ.



ΤΟΜΕΑΣ ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΩΝ ΤΕΧΝΩΝ

ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ ΚΑΙ ΕΚΔΟΣΕΩΝ «ΔΙΟΦΑΝΤΟΣ»

Ευχαριστίες

Οι συγγραφείς ευχαριστούν τον Δρ. Κωνσταντίνο Καφετζόπουλο, πάρεδρο ε.θ. του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου και την κα Μαρία Μπαμπά, εκπαιδευτικό Β/βάθμιας εκπαίδευσης αποσπασμένη στο Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, οι οποίοι στήριξαν και συντέλεσαν σημαντικά στην ολοκλήρωση του παρόντος έργου.

Π Ρ Ο Λ Ο Γ Ο Σ

Το βιβλίο «Σχεδιασμός Ετοιμών Ενδυμάτων Ι» απευθύνεται στους μαθητές/μαθήτριες της Β΄ τάξης του 1ου κύκλου της ειδικότητας Υφάσματος - Ένδυσης.

Στόχοι του:

- Να γνωρίσει ο μαθητής τα υλικά, τα μέσα και τα όργανα σχεδίασης.
- Να μελετήσει τη δομή, την κίνηση, τις αναλογίες και την ισορροπία του ανθρώπινου σώματος (γυναικείου, ανδρικού, παιδικού).
- Να μελετήσει τα ενδύματα και τα αξεσουάρ ως σχήματα και να τα συσχετίσει με τη σιλουέτα για να μπορεί να δημιουργεί σκίτσα ενδυμάτων με προσωπικό στυλ.

Η εντατική σπουδή του ανθρώπινου σώματος και της κίνησής του, η συστηματική εξάσκηση με τα διάφορα όργανα, υλικά και μέσα σχεδίασης, καθώς και οι γνώσεις καλαισθητικής και ενδυματολογίας, οδηγούν σε μια άρτια απεικόνιση του ενδύματος.

Το σχέδιο μόδας είναι το επαγγελματικό εργαλείο, το μέσον επικοινωνίας, μεταξύ του σχεδιαστή και του ράφτη-τεχνίτη που θα το υλοποιήσει.

Οι συγγραφείς εκφράζουν τις ευχαριστίες τους προς τις φιλόλογους κ.κ. Μαρίνου Βαρβάρα και Δουβόγιαννη Ελένη για τη φιλολογική επιμέλεια, τους κριτές Κωνσταντίνο Γ. Καφετζόπουλο (Πάρεδρο ε.θ. του Π.Ι.) και Μαργαρίτα-Αικατερίνη Περιβολιώτου (καθηγήτρια design επίκ. Καθηγήτρια Τ.Ε.Ι. Αθήνας) οι οποίοι με τη συνεργασία τους βοήθησαν σημαντικά στη βελτιωμένη τελική μορφή του βιβλίου. Επίσης ευχαριστούν τους κ.κ. Γαβριηλίδη Ήβη (Ζωγράφο - Συντηρήτρια έργων τέχνης), Λαμπροπούλου Σταυρούλα (Σχεδιάστρια μόδας), Ανδρέου Ερρίκο (Σχεδιαστή μόδας), Τζανετόπουλο Γιώργο (εταιρεία Dot control), το φωτογράφο Δημητρίου Γιώργο, τα μοντέλα Λεκοδημήτρη Έλενα, Τσατσάνη Κωνσταντίνο και Δρόσου Γεωργία καθώς και την Λυμπεροπούλου Ουρανία (γραφίστρια).

Οι συγγραφείς επιθυμούν και εύχονται το βιβλίο αυτό να αποτελέσει ένα χρήσιμο οδηγό για τους μαθητές που θα ακολουθήσουν κάποιο επάγγελμα του Τομέα Κλωστοϋφαντουργίας και Ένδυσης.

Οι συγγραφείς

Π Ε Ρ Ι Ε Χ Ο Μ Ε Ν Α

A. Εισαγωγή	13
A.1. Σχεδιασμός ετοιμών ενδυμάτων μόδας	15
A.2. Από την υψηλή ραπτική στο έτοιμο ένδυμα	16
A.2.1. Ιστορία	16
A.2.2. Η τεχνική	16
A.2.3. Το ατελιέ	17
A.2.4. Τέχνη και μόδα	17
A.2.5. Από την υψηλή ραπτική στο έτοιμο ένδυμα	18
A.3. Υλικά, μέσα και όργανα σχεδίασης	19
A.4. Περιγραφή και χρήση των υλικών, των μέσων και των οργάνων σχεδίασης	20
A.4.1. Τα μολύβια	20
A.4.2. Οι πένες και οι ραπτοδόγραφοι	20
A.4.3. Οι μαρκαδόροι	21
A.4.4. Τα έγχρωμα μολύβια ή ξυλομπογιές	21
A.4.5. Το κάρβουνο	22
A.4.6. Τα παστέλ	22
A.4.7. Τα πινέλα	23
A.4.8. Τα υδατοδιαλυτά χρώματα	23
A.4.9. Τα χαρτιά	23
A.4.10. Η γομολάστιχα	24
A.4.11. Οι ξύστρες	24
A.4.12. Τα τρίγωνα	25
A.4.13. Οι αριθμημένοι κανόνες	25
A.4.14. Το «Τ»	25
A.4.15. Ο παραλληλογράφος	26
A.4.16. Η πινακίδα σχεδίασης	26
A.5. Συντήρηση των οργάνων σχεδίασης	26
A.5.1. Τα μολύβια	26
A.5.2. Οι πένες και οι ραπτοδόγραφοι	26
A.5.3. Οι μαρκαδόροι	26
A.5.4. Οι ξυλομπογιές	26
A.5.5. Το κάρβουνο	27
A.5.6. Τα παστέλ	27
A.5.7. Τα πινέλα και τα υδατοδιαλυτά χρώματα	27
A.5.8. Τα χαρτιά	27
A.5.9. Η γομολάστιχα	27
A.5.10. Οι ξύστρες	27
A.6. Ανακεφαλαίωση	28
A.6.1. Ερωτήσεις	28
A.6.2. Άσκηση 1	28

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1ο: Φως - Σκιά	31
1.1. Εισαγωγή	33
1.2. Οι σκιές και η πηγή του φωτός.....	34
1.3. Φωτεινές πηγές.....	35
1.3.1. Φυσικό και τεχνητό φως.....	35
1.4. Οι σκιές	35
1.4.1. Αυτοσκία και ερριμμένη σκιά.....	35
1.4.2. Οι τόνοι της σκιάς.....	36
1.5. Φωτοσκίαση	36
1.5.1. Υπολογισμός της φωτοσκίασης (τονικές διαβαθμίσεις).....	36
1.5.2. Σημείο-γραμμή-σχήμα.....	37
1.5.3. Ανάλυση-σύνθεση	38
1.5.4. Φωτοσκίαση κυλίνδρου-σφαίρας-κύβου	38
1.5.5. Φωτοσκίαση μοντέλου	39
1.5.6. Φωτοσκίαση ενδύματος	40
1.6. Ανακεφαλαίωση	43
1.6.1. Ερωτήσεις	43
1.6.2. Άσκηση 2	43
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2ο: Αναλογίες σώματος	45
2.1. Μελέτη των αναλογιών.....	47
2.1.1. Η χρυσή τομή.....	47
2.2. Ανάλυση της φιγούρας του ανθρώπινου σώματος.....	48
2.3. Ανατομία.....	49
2.4. Η φιγούρα της μόδας	52
2.4.1. Οδηγίες σχεδίασης.....	54
2.4.2. Το διάγραμμα των αναλογιών του ανθρώπινου σώματος.....	59
2.5. Ανακεφαλαίωση	60
2.5.1. Ερωτήσεις	60
2.5.2. Άσκηση 3	60
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3ο: Κεφάλι	63
3.1. Εισαγωγή	65
3.2. Μελέτη των αναλογιών του κεφαλιού	65
3.2.1. Σχεδιασμός κεφαλιού	66
3.2.2. Σχεδιασμός των χαρακτηριστικών του κεφαλιού.....	67
3.2.3. Σχεδιασμός των χαρακτηριστικών του προσώπου	69
3.2.4. Το πρόσωπο σε στάση ημιπροφίλ	69
3.2.5. Το πρόσωπο σε στάση προφίλ	70
3.3. Αναλυτική περιγραφή των χαρακτηριστικών του προσώπου σε θέση ανφάς, ημιπροφίλ, προφίλ.....	71
3.3.1. Η μύτη	72
3.3.2. Τα μάτια και τα φρύδια	73
3.3.3. Το στόμα.....	74
3.3.4. Το αφτί.....	75
3.4. Τα γυναικεία μαλλιά.....	75
3.4.1. Περίγραμμα μαλλιών.....	75

3.4.2.	Οι άκρες των μαλλιών	76
3.4.3.	Σχεδιασμός μαλλιών	77
3.5.	Ανακεφαλαίωση	80
3.5.1.	Ερωτήσεις	80
3.5.2.	Άσκηση 4	80

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4ο: **Γραμμές ισορροπίας**83

4.1.	Άξονας ή γραμμή ισορροπίας	85
4.2.	Οι γραμμές δράσης του σώματος	86
4.3.	Η σημασία του «κέντρου εμπρός» και του «κέντρου πίσω»	87
4.4.	Το «κέντρο βάρους» του σώματος	88
4.5.	Το πόδι στήριξης και το πόδι κίνησης.....	89
4.6.	Η γραμμή κίνησης του σώματος «S»	90
4.7.	Ανακεφαλαίωση	93
4.7.1.	Ερωτήσεις	93
4.7.2.	Άσκηση 5	93

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5ο: **Βασικό γυναικείο σκίτσο**97

5.1.	Ανάλυση της οπίσθιας ή ραχιαίας στάσης στον άξονα.....	99
5.1.1.	Οδηγίες σχεδίασης της οπίσθιας στάσης στον άξονα των δέκα κεφαλιών.....	100
5.2.	Ανάλυση πλάγιας στάσης (προφίλ).....	102
5.2.1.	Οδηγίες σχεδίασης της πλάγιας στάσης στον άξονα των δέκα κεφαλιών	102
5.3.	Ο ρόλος της εμπρόσθιας, οπίσθιας (ραχιαίας) και πλάγιας (προφίλ) στάσης στο σχεδιασμό ενδύματος	106
5.4.	Θετικό και αρνητικό πεδίο	108
5.5.	Σχεδιασμός εμπρόσθιας, προφίλ και οπίσθιας στάσης από φωτογραφία	109
5.5.1.	Σχεδιασμός εμπρόσθιας στάσης.....	109
5.5.2.	Σχεδιασμός πλάγιας στάσης βήμα βήμα.....	113
5.5.3.	Σχεδιασμός οπίσθιας στάσης βήμα βήμα	117
5.6.	Ανακεφαλαίωση	121
5.6.1.	Ερωτήσεις	121
5.6.2.	Άσκηση 6	122

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6ο: **Κίνηση άκρων**125

6.1.	Κίνηση άκρων	128
6.1.1.	Τα κάτω άκρα	128
6.1.2.	Σχεδιασμός των άκρων σε κίνηση.....	129
6.1.3.	Προοπτική των κάτω άκρων.....	131
6.1.4.	Σχεδιασμός πελμάτων	133
6.1.5.	Σχεδιασμός των άνω άκρων	134
6.2.	Σχεδιασμός γυναικείας φιγούρας σε κίνηση.....	136
6.3.	Ανακεφαλαίωση	149
6.3.1.	Ερωτήσεις	149
6.3.2.	Άσκηση 7	149

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 7ο: Βασικό ανδρικό σκίτσο	151
7.1. Η ανδρική φιγούρα της μόδας	153
7.2. Ανάλυση της ανδρικής φιγούρας	154
7.2.1. Σχεδιασμός της ανδρικής φιγούρας σε πρόοψη	155
7.2.2. Συγκρίσεις ανδρικού και γυναικείου σώματος	158
7.3. Σχεδιασμός ανδρικών κεφαλιών	159
7.3.1. Σχεδιασμός ανδρικών κομμώσεων	160
7.4. Σχεδιασμός ανδρικών άκρων	162
7.4.1. Σχεδιασμός ανδρικών κάτω άκρων	162
7.4.2. Σχεδιασμός ανδρικών κάτω άκρων σε εμπρόσθια, ημιπροφίλ, προφίλ στάση	163
7.4.3. Σχεδιασμός ανδρικών άνω άκρων	164
7.5. Κίνηση της ανδρικής φιγούρας	165
7.5.1. Σχεδιασμός ανδρικής φιγούρας σε κίνηση	165
7.6. Σχεδιασμός εμπρόσθιας, προφίλ, και οπίσθιας στάσης από φωτογραφία	169
7.6.1. Σχεδιασμός εμπρόσθιας στάσης	169
7.6.2. Σχεδιασμός ημιπροφίλ στάσης	170
7.6.3. Σχεδιασμός οπίσθιας στάσης	171
7.7. Ανακεφαλαίωση	172
7.7.1. Ερωτήσεις	172
7.7.2. Άσκηση 8	172
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 8ο: Βασικό παιδικό σκίτσο	175
8.1. Σχεδιασμός παιδιών	177
8.2. Ηλικιακές ομάδες παιδιών	177
8.2.1. Συγκρίσεις ηλικιακών ομάδων	178
8.2.2. Αναλογίες ηλικιακών ομάδων παιδιών	179
8.2.3. Οδηγίες σχεδίασης παιδικής φιγούρας	180
8.3. Σχεδιασμός παιδικών κεφαλιών	184
8.3.1. Σχεδιασμός παιδικού κεφαλιού σε στάση ανφάς	184
8.3.2. Σχεδιασμός παιδικού κεφαλιού σε στάση προφίλ	185
8.3.3. Σχεδιασμός παιδικού κεφαλιού σε στάση ημιπροφίλ	185
8.4. Παιδικές κομμώσεις	186
8.4.1. Σχεδιασμός μαλλιών σε διαφορετικούς τύπους παιδικών προσώπων	186
8.5. Σχεδιασμός παιδικών άνω άκρων	188
8.6. Σχεδιασμός παιδικών κάτω άκρων	189
8.7. Ανακεφαλαίωση	193
8.7.1. Ερωτήσεις	193
8.7.2. Άσκηση 9	193
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 9ο: Ενδυματολογικές λεπτομέρειες	195
9.1. Ένδυμα και σχήμα	197
9.1.1. Τα σχήματα των ενδυμάτων	199
9.1.2. Τοπ και μπλούζες	199
9.1.3. Φορέματα	201
9.1.4. Φούστες	203
9.1.5. Παντελόνια	205
9.1.6. Γυναικείες ζακέτες	207
9.1.7. Γυναικεία παλτό	208

9.1.8.	Ανδρικά τζάκετ.....	209
9.1.9.	Ανδρικά παλτό.....	210
9.1.10.	Νυχτικά.....	211
9.1.11.	Εσώρουχα.....	212
9.1.12.	Λαιμοκόψεις.....	213
9.1.13.	Γιακάδες.....	214
9.1.14.	Μανίκια.....	215
9.1.15.	Μανσέτες.....	217
9.1.16.	Πλεκτά.....	218
9.1.17.	Λεπτομέρειες πλεκτών.....	219
9.2.	Ενδυματολογικές λεπτομέρειες.....	220
9.2.1.	Κουμπώματα.....	220
9.2.2.	Λαιμοκόψεις.....	221
9.3.	Γιακάδες.....	221
9.3.1.	Επίπεδος γιακάς.....	221
9.3.2.	Σπαστός γιακάς.....	222
9.3.3.	Όρθιος γιακάς.....	222
9.3.4.	Γιακάδες υποκαμίσου.....	223
9.3.5.	Πέτο γιακάς ή γιακάς ρεβέρ.....	223
9.4.	Φραμπαλάδες.....	225
9.4.1.	Βολάν.....	227
9.5.	Τα μανίκια.....	229
9.6.	Τσέπες.....	231
9.7.	Πτυχώσεις-Drapé.....	232
9.8.	Ανακεφαλαίωση.....	233
9.8.1.	Ερωτήσεις.....	233
9.8.2.	Άσκηση 10.....	233

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 10ο: **Ένδυση φιγούρας**.....235

10.1.	Βαρύτητα, γραμμές δράσης, προοπτική.....	237
10.2.	Γυναικεία πόζα και ένδυμα.....	239
10.3.	Σχεδιασμός γυναικείων ενδυμάτων σε φιγούρα.....	242
10.3.1.	Φόρεμα.....	242
10.3.2.	Φούστα.....	244
10.3.3.	Παντελόνι.....	248
10.3.4.	Μπλούζα.....	252
10.3.5.	Σακάκι.....	254
10.3.6.	Παλτό.....	257
10.3.7.	Drapé.....	260
10.3.8.	Σχεδιασμός λεπτομερειών στο γυναικείο ένδυμα.....	264
10.4.	Σχεδιασμός ανδρικών ενδυμάτων.....	266
10.4.1.	Ανδρική πόζα και ένδυμα.....	266
10.4.2.	Λεπτομέρειες ανδρικών ενδυμάτων.....	268
10.4.3.	Ανδρικό κουστούμι.....	270
10.4.4.	Ανδρικό σακάκι.....	271
10.5.	Σχεδιασμός πλεκτών ενδυμάτων.....	272
10.6.	Ανακεφαλαίωση.....	274
10.6.1.	Ερωτήσεις.....	274
10.6.2.	Άσκηση 11.....	274

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 11ο: Τα accessories	277
11.1 Εισαγωγή	279
11.2 Σχεδιασμός accessories.....	280
11.2.1 Παπούτσια.....	280
11.2.2 Σχεδιασμός παπουτσιών.....	282
11.2.3 Σχεδιασμός ανδρικών παπουτσιών	284
11.3. Τα μαντήλια	286
11.4. Τσάντες	287
11.5. Ζώνες.....	287
11.6. Καπέλα.....	288
11.6.1. Σχεδιασμός καπέλα.....	289
11.7. Γάντια	291
11.8. Κοσμήματα.....	292
11.9. Γυαλιά	293
11.10. Ομπρέλες.....	294
11.11. Ανακεφαλαίωση	295
11.11.1. Ερωτήσεις	295
11.11.2. Άσκηση 12	295
 Βιβλιογραφία.....	 299
 Γλωσσάριο	 301

Εισαγωγή

ΣΤΟΧΟΙ:

- Να γνωρίσεις τα υλικά, τα μέσα και τα όργανα σχεδίασης.
- Να χρησιμοποιείς με ορθό τρόπο τα σχεδιαστικά όργανα, υλικά και μέσα σχεδίασης.
- Να συντηρείς τα όργανα σχεδίασης.

A.1 Σχεδιασμός Ετοιμών Ενδυμάτων Μόδας

Η μόδα είναι μια ειδική μορφή σωματικού στολισμού. Οι πρώτοι που παρατήρησαν και κατέγραψαν το σωματικό στολισμό και το στυλ ντυσίματος που συνάντησαν στον κόσμο, ήταν οι εξερευνητές και οι ταξιδιώτες. Μελετώντας τη μόδα διαπιστώνουμε ότι όλες οι κοινωνίες, μέσω της ένδυσης, απεικόνισαν και μετέφεραν κοινωνικές και προσωπικές πληροφορίες. Οι αναλυτές της ένδυσης προσδιόρισαν οχτώ πρακτικές λειτουργίες του ενδύματος, που είναι οι εξής: η χρησιμότητα, η σεμνότητα, η έλλειψη σεμνότητας, ο στολισμός, η συμβολική διαφοροποίηση, η κοινωνική ένταξη, η ψυχολογική αυτοεκτίμηση και ο μοντερνισμός. Επιλέγουμε και φοράμε ρούχα για λόγους πρακτικούς, αλλά και με πρόθεση να προβάλλουμε προσωπικά χαρακτηριστικά (κοινωνική θέση, επάγγελμα, θρησκευτικές πεποιθήσεις, εξυπνάδα κ.τ.λ.) ή να κρύψουμε κάποια από αυτά (ηλικία, σωματικές ατέλειες κ.τ.λ.)

Από τις αρχές του 1900 αρχίζει η μόδα να εξελίσσεται ως μορφή τέχνης και τεχνικής, με πρώτο σχεδιαστή στο χώρο τον Paul Poiret (Πωλ Πουαρέ). Έτσι οι δημιουργοί άρχισαν να αποτυπώνουν τη σχεδιαστική τους έμπνευση (ιδέα) στο χαρτί, δημιουργώντας το σχέδιο μόδας, που δεν έχει ως στόχο να απεικονίσει με ακρίβεια, αλλά να προβάλλει ένα ύφος και συνεργαζόμενοι με τους τεχνίτες, το υλοποιούν.

Η πρώτη προσπάθεια σχεδιασμού *prêt-à-porter* (πρετ α πορτέ) ή *ready to wear* (ρέντυ του γουέαρ), δηλαδή ετοιμών ενδυμάτων, έγινε το 1954 από τον Hubert de Givenchy (Ουμπέρτ ντε Ζιβανσύ), ενώ το ουσιαστικό ξεκίνημα δημιουργίας *collections* (κολεξιόν), δηλαδή συλλογών ετοιμών ενδυμάτων (μαζική παραγωγή) έγινε το 1959 στο Παρίσι από τον Pierre Cardin (Πιερ Καρντέν). Εδώ και αρκετά χρόνια η βιομηχανία του έτοιμου ενδύματος επηρεάζει τη μόδα σε ολόκληρο τον κόσμο.

Για ένα επιτυχημένο σχέδιο μόδας ο σχεδιαστής, εκτός από το ταλέντο, που είναι απόλυτα απαραίτητο για την εικονογράφηση μόδας, απαιτείται να διαθέτει βασικές γνώσεις ελεύθερου σχεδίου, ανατομίας του ανθρώπινου σώματος, (δηλαδή πώς οι μύες είναι κολλημένοι πάνω στο σκελετό και πώς αυτοί λειτουργούν σε κίνηση), καθώς και την ικανότητα σύνθεσης και ανάλυσης του ανθρώπινου σώματος. Μόνο τότε μπορεί να αποτυπώσει την ιδέα στο χαρτί, να δώσει από την πλαστική μορφή την απλή γραφική γραμμή, να είναι σε θέση να συλλαμβάνει γρήγορες κινήσεις, να τις απεικονίζει, να εξιδανικεύει αναλογίες και να τις εκφράζει με άποψη. Το σχέδιο μόδας είναι το επαγγελματικό εργαλείο, το μέσον επικοινωνίας μεταξύ του σχεδιαστή και του ράφτη-τεχνίτη που θα το υλοποιήσει.

Η εντατική σπουδή του ανθρώπινου σώματος και της κίνησής του, η συστηματική εξάσκηση με τα διάφορα υλικά σχεδίασης και οι γνώσεις καλαισθητικής και ενδυματολογίας οδηγούν σε μια άρτια απεικόνιση του ενδύματος.

Στόχος του βιβλίου αρχικά είναι να γνωρίσει ο μαθητής τα υλικά, τα μέσα και τα όργανα σχεδίασης. Να μελετήσει τη δομή, την κίνηση, τις αναλογίες και την ισορ-

ροπία του ανθρώπινου σώματος (γυναικείου, ανδρικού, παιδικού). Να μελετήσει τα ενδύματα και τα αξεσουάρ ως σχήματα. Να τα συσχετίσει με τη σιλουέτα για να μπορέι να δημιουργεί σκίτσα με προσωπικό στυλ.

A.2 Από την υψηλή ραπτική στο έτοιμο ένδυμα

A.2.1 Η ιστορία

Η haute couture (ωτ κουτύρ), δηλαδή η υψηλή ραπτική, αν και ξεκίνησε από τον Άγγλο Charles Frederick Worth (Τσαρλς Φρέντερικ Γουόρθ), διέγραψε την πορεία της στο χρόνο στο Παρίσι και συνέπεσε χρονολογικά με την ανακάλυψη της ραπτομηχανής και την εύρεση νέων τεχνικών ραψίματος στο χέρι. Ενώ στην αρχή εξειδικευμένοι τεχνίτες κατασκεύαζαν επί παραγγελία ενδύματα για συγκεκριμένους πελάτες, στη συνέχεια την πρωτοβουλία για τη δημιουργία ενδυμάτων με τη δική του γραμμή, ανέλαβε ο σχεδιαστής μόδας σε συνεργασία με τους τεχνίτες.

Η ιστορία της haute couture από το ξεκίνημά της είναι στενά συνδεδεμένη με αυτήν της μοντέρνας τέχνης. Το νέο κοινό που υπαγόρευε τον εξευγενισμό της τέχνης, το ίδιο κοινό αναζητούσε έναν καινούργιο τρόπο ένδυσης για την καθημερινή του ζωή.

Η haute couture διασπάστηκε στις αρχές του 20ού αιώνα σε συντηρητικά και πρωτοποριακά κινήματα για να ενωθεί ξανά στη δεκαετία του '70. Αυτό το σχίσμα, που προκάλεσε με τις ενδυματολογικές του προτάσεις ο Paul Poiret –όταν απελύθη από τον οίκο Worth– δημιούργησε τόσες παρερμηνείες σχετικά με τη μόδα, όπως ακριβώς συνέβη και με τις άλλες εφαρμοσμένες τέχνες. Ο Poiret έφερε στην haute couture ακραίες και πρωτοποριακές καινοτομίες όχι μόνο με την παρέλαση των μανεκέν –κάτι καινούργιο στο χώρο της μόδας και τον τρόπο παρουσίασής της– αλλά και με την κατάργηση του corset (κορσέ) και την αναδιαμόρφωση της φόρμας των ενδυμάτων.

Όπως η τέχνη προχώρησε από την έννοια του αφηρημένου προς την εμπορική κακοφωνία της δεκαετίας του '60, έτσι και η μόδα οδηγήθηκε σταδιακά προς τη χαμηλή κουλτούρα. Παρ' όλα αυτά η χαμηλή κουλτούρα και η τέχνη αποδείχτηκε ότι ενίσχυσαν την haute couture με την εφευρετικότητα σχεδιαστών όπως ο Pierre Cardin και ο Yves Saint Laurent (Ιβ Σεν Λορέν), που εφάρμοσαν στο χώρο της ραπτικής τις πιο σύγχρονες και φαινομενικά αιρετικές πρακτικές.

A.2.2 Η Τεχνική

Έξω από τους οίκους ραπτικής υπάρχουν πολλά συνεργαζόμενα ateliers (ατελιέ), δηλαδή εργαστήρια με την εποπτεία των σχεδιαστών. Τα ateliers αυτά εξειδικεύονται πάνω σε συγκεκριμένες τέχνες σχετικές με τη μόδα και είναι οι βασικοί συνεργάτες της couture (κουτύρ), δηλαδή της ραπτικής. Οι δημιουργοί κεντημάτων, οι κατασκευαστές γαντιών, οι κοσμηματοποιοί, εξειδικευμένοι στα κοσμήματα ενδυμάτων, οι επεξεργαστές σμάλτου και μαργαριταριών, οι πιλοποιοί, οι κομμωτές, οι υποδηματοποιοί, οι γουναράδες και άλλοι, είναι μερικοί από αυτούς.

Οι δεξιότητες των ateliers ξεχωρίζουν την couture από τις άλλες εφαρμοσμέ-

νες τέχνες. Η δυναμική της σχέσης μεταξύ ραφτών και σχεδιαστών βρίσκεται στο ότι οι απαιτήσεις των σχεδιαστών πολλές φορές προκαλούν τις δυνατότητες του μέσου τεχνίτη, αλλά και επιδρούν καταλυτικά στην επιτυχία του αποτελέσματος. Ένα δείγμα συχνά από την collection του δημιουργού δαντελών ή του δημιουργού κεντημάτων μπορεί να αποτελέσει την πηγή έμπνευσης του σχεδιαστή. Για παράδειγμα, κανείς δε θα μπορούσε να φανταστεί τον οίκο της Elsa Schiaparelli (Έλσα Σκιαπαρέλι) ανεξάρτητα από τα κεντήματα του Francois Lesage (Φρανσουά Λεσάζ). Αυτό που διαφοροποιεί την couture από το prêt-à-porter είναι η χειροτεχνία. Η χειροτεχνία δε λειτουργεί για να αυξήσει την πολυτέλεια, αλλά ως τεχνική που συνυπάρχει στο ένδυμα. Γι' αυτόν το λόγο, το κέντημα, η δαντέλα και τα πούπουλα δε θεωρούνται διακοσμητικά στοιχεία που προστίθενται μετά τη δημιουργία των ενδυμάτων για την ολοκλήρωσή τους, αλλά πρωταρχικά στοιχεία που διευκολύνουν τη διαδικασία του σχεδιασμού.

A.2.3 Το ατελιέ

Ένας οίκος ραπτικής συνήθως χωρίζεται σε δύο τμήματα: το ένα τμήμα ασχολείται με τη δημιουργία και το σχεδιασμό και το άλλο με το ράψιμο. Στενός συνεργάτης του σχεδιαστή είναι ο modeliste (μοντελίστ), που συνεργάζεται με τα ateliers και τους προμηθευτές υφασμάτων. Ένας σύγχρονος οίκος ραπτικής είναι πλήρως αυτόνομο atelier που αποτελείται από διάφορα μικρά ateliers. Το κάθε ένα επιτελεί ξεχωριστό έργο. Παραδοσιακά, σε κάθε atelier υπάρχει μια αυστηρή ιεραρχία διαρθρωμένη από πρώτα χέρια (έμπειροι ράφτες), δεύτερα χέρια και μαθητευόμενους. Τυπικά, μόνο τα πρώτα χέρια δικαιούνται να επεξεργάζονται ένα καινούργιο σχέδιο.

Στην haute couture δεν υπάρχουν μόνο ενδύματα που δημιούργησε με το προσωπικό του στυλ ο σχεδιαστής, αλλά και ενδύματα που μπορούν να ανταποκριθούν στις απαιτήσεις και στο σωματότυπο του πελάτη. Στην επιχείρηση του ο Charles Frederick Worth, που παρουσίαζε ανά εξάμηνο την collection του έδινε τη δυνατότητα στον πελάτη να επιλέξει μεταξύ των διαθέσιμων σχεδίων και έκανε μικρές τροποποιήσεις έτσι, ώστε να ανταποκρίνεται στις αναλογίες και τις ανάγκες του σώματος του πελάτη. Για την Madeleine Vionnet (Μαντελέιν Βιονέτ) και την Alix Gres (Αλίξ Γκρες) η δημιουργία ενδυμάτων ταυτίστηκε με τον τέλειο σχεδιασμό του ρούχου και προέβλεπαν τις πιθανές αλλαγές που θα μπορούσαν να κάνουν το ένδυμα κατάλληλο για τον πελάτη.

A.2.4 Τέχνη και Μόδα

Οι δύσκολες οικονομικές περιστάσεις τη δεκαετία του '30 συντέλεσαν ώστε να προτιμηθούν οι φυσικές γραμμές από τις πιο αφηρημένες και ίσιες γραμμές της δεκαετίας του '20. Η λεπτή γραμμή των ενδυμάτων παρέμεινε, αλλά το στήθος ξανατονίστηκε και η γραμμή της μέσης απέκτησε για μια ακόμα φορά το σχήμα της στο ένδυμα. Τα μακριά φορέματα ξαναγύρισαν στη μόδα για την απογευματινή ένδυση. Τα γυναικεία μαλλιά μάκρυναν και απέκτησαν ελαφριές μπούκλες.

Ο καθημερινός τρόπος ένδυσης περιελάμβανε πρακτικά φορέματα με κοντές φούστες και τα αθλητικά ενδύματα γίνονταν όλο και περισσότερο δημοφιλή. Παρά το

ότι ο όρος «prêt-à-porter» δεν είχε ακόμη εμφανιστεί, οι οίκοι haute couture είχαν αρχίσει να διαθέτουν στις boutiques (μπουτίκ) τους pull-over (πουλόβερ), παντελόνια και μαγιό.

Τη δεκαετία του '30, γυναίκες σχεδιάστριες όπως η Coco Chanel (Κοκό Σανέλ) και η Madeleine Vionnet –με διεθνή αναγνώριση από τη δεκαετία του '20- μαζί με την Elsa Schiaparelli αποτέλεσαν την εμπροσθοφυλακή της παγκόσμιας μόδας. Οι αμερικάνικες κινηματογραφικές παραγωγές στη δεκαετία του '30 υιοθετούσαν τις ενδυματολογικές τάσεις της ευρωπαϊκής μόδας. Αυτό είχε ως συνέπεια το γυναικείο κοινό που έβλεπε τις ταινίες του Hollywood (Χόλυγουντ), να παρακολουθεί μέσα από αυτές τις τάσεις της μόδας και να παραμελεί την ενημέρωσή του από τα περιοδικά που αφορούσαν την παρισινή haute couture.

Η ανακάλυψη της φωτογραφίας τον 19ο αιώνα, υπήρξε σημαντική για τη μόδα και τα περιοδικά γύρω από αυτήν. Η τέχνη των φωτογραφιών μόδας αποδόθηκε στους Adolph de Meyer (Αδόλφο ντε Μέγιερ), τη δεκαετία του '10 και Edward Steichen (Έντουαρντ Στάιχεν), τη δεκαετία του '20. Οι έγχρωμες φωτογραφίες που ανακαλύφθηκαν τη δεκαετία του '30, υπερίσχυσαν της ζωγραφικής απόδοσης και του σκίτσου στα περιοδικά μόδας. Ο George Hoyningen-Huene (Τζορτζ Χόινινγκεν) και ο Horst P. Horst (Χορστ Π. Χορστ), εξέφραζαν τους νεωτερισμούς με έξυπνες εικόνες. Ο Toni Frissel (Τόνι Φρίσελ) υπήρξε ο πρωτοπόρος της φωτογράφισης σε εξωτερικούς χώρους με φυσικό φωτισμό. Ο Man Ray (Μαν Ρέι) και άλλοι πειραματίστηκαν με τις διάφορες δυνατότητες των τεχνικών φωτογραφίας.

A.2.5 Από την υψηλή ραπτική στο έτοιμο ένδυμα

Prêt-à-porter ενδύματα υπήρχαν ήδη από τον 19ο αιώνα, αλλά τα θεωρούσαν φθηνά και κακής ποιότητας. Τον 20ο αιώνα, με την ανάπτυξη της μαζικής παραγωγής, τα prêt-à-porter κέρδισαν το σεβασμό του κόσμου και έγιναν ιδιαίτερα δημοφιλή. Το σύστημα της μόδας που ιδρύθηκε στα τέλη του 19ου αιώνα από τον Charles Frederick Worth, με κέντρο το Παρίσι, εξακολουθεί μέχρι και σήμερα να παίζει έναν αποφασιστικό ρόλο. Η haute couture ανέλαβε την υποχρέωση να εκλεπτύνει και να αναπτύξει το prêt-à-porter.

Πρώτος ο Yves Saint Laurent, τη δεκαετία του '50, όταν εργαζόταν ακόμη στον οίκο του Christian Dior (Κριστιάν Ντιόρ), δανείστηκε το ύφος των Παρισινών υπαργιστών που σύχναζαν στα καφέ.

Η haute couture –μέχρι τη δεκαετία του '60- κατεύθυνε τις τάσεις της μόδας, ενώ πλησίαζε η εποχή της μαζικά καταναλωτικής κοινωνίας. Το prêt-à-porter ήρθε να καλύψει τις ανάγκες μιας μεγάλης αγοράς, προσφέροντας προϊόντα καλής ποιότητας.

Σχεδιαστές όπως η Sonia Rykiel (Σόνια Ρικιέλ) και η Mary Quant (Μαίρη Κουάντ) παρουσίασαν prêt-à-porter ενδύματα που ήταν και μοντέρνα και κατάλληλα για τις απαιτήσεις της καθημερινής ζωής. Η παρουσία του Kenzo Takada (Κένζο Τακάντα) το 1970 στο Παρίσι επηρέασε τη μόδα. Τα kimono (κιμονό) του, φτιαγμένα από κοινά υφάσματα, παρουσιάστηκαν στο εξώφυλλο του περιοδικού «Elle». Σύντομα έγινε ο συνηγόρος της μόδας του prêt-à-porter και παρουσίασε μια πολυπολιτισμική άποψη της εποχής με το να είναι επικεντρωμένος στη δημιουργία καθημερινών, άνετων σχεδίων με ιαπωνικά υλικά, που χρησιμοποιούσε με παράδοξους τρόπους.

Το 1973 οι σχεδιαστές prêt-à-porter άρχισαν να παρουσιάζουν collections δύο

φορές το χρόνο στο Παρίσι, ακολουθώντας την τακτική της haute couture.

Τη δεκαετία του '70, η μόδα των hippies (χίπις) και το folklor (φολκλόρ), μαζί με τα jeans (τζινς), έγιναν πολύ δημοφιλή. Οι σχεδιαστές στο Παρίσι δεν αγνόησαν αυτή τη νέα τάση και παρουσίασαν ενδύματα folklor και σκισμένα jeans. Απολαμβάνοντας μια εμπορική επιτυχία άνευ προηγουμένου, τα jeans αναγνωρίστηκαν και φορέθηκαν σε ολόκληρο τον κόσμο πέρα από ηλικία, φύλο, κοινωνική τάξη και εθνικότητα.

Την ίδια δεκαετία, τα ενδύματα του δρόμου (χαμηλή κουλούρα) αποτέλεσαν βασικά στοιχεία έμπνευσης για τους σχεδιαστές μόδας.

Από τη μόδα του δρόμου εμφανίστηκαν οι μίνι φούστες και τα παντελόνια. Η ιεραρχία του κόσμου της μόδας, που τοποθετούσε την haute couture στην κορυφή της πυραμίδας, είχε ήδη αρχίσει να καταρρέει. Από τότε η μόδα του δρόμου, των punk (πανκ), των surfer (σέρφερ), των skater (σκέιτερ), των pop stars (ποπ stars) και του αθλητισμού, επηρέασε το ύφος του 20ου αιώνα.

A.3 Υλικά, μέσα και όργανα σχεδίασης

Για την απεικόνιση ενός σχεδίου πρέπει να γνωρίζεις με τι πρέπει να σχεδιάζεις, με ποια υλικά, με ποια εργαλεία, με ποιο μέσο και με ποιες τεχνικές. Όταν ο έμπειρος σχεδιαστής αρχίζει το σχέδιό του, επιλέγει μόνος του το είδος του υλικού που τον εξυπηρετεί και τον εκφράζει καλύτερα. Τα απαραίτητα υλικά, εργαλεία και μέσα σχεδίασης είναι:

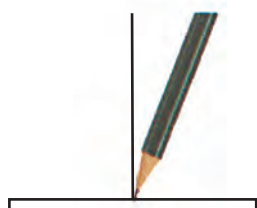
- Μολύβια
- Ραπιδογράφοι
- Μαρκadόροι
- Ξυλομπογιές (έγχρωμα μολύβια)
- Κάρβουνο
- Παστέλ
- Πινέλα - υδατοδιαλυτά χρώματα
- Παλέτα για ανάμειξη χρωμάτων (ξύλινη ή πλαστική)
- Χαρτιά
- Γόμα
- Ξύστρα, κοπίδι με ανταλλακτικές λεπίδες, ξυράφι
- Τρίγωνο
- Αριθμημένοι κανόνες (χάρακας, κλιμακόμετρο, καμπυλόγραμμο)
- «Τ» (ταυ)
- Παραλληλογράφος
- Πινακίδα σχεδίασης
- Κλίπς (συνδετήρες)
- Κολλητική ταινία
- Σχεδιοθήκη (κασετίνα)

A.4 Περιγραφή και χρήση των υλικών, των μέσων και των οργάνων σχεδίασης

A.4.1 Τα μολύβια



Εικόνα 1



Εικόνα 2

Το βασικότερο εργαλείο σχεδίου είναι το μολύβι από γραφίτη, το γνωστό μας μολύβι. Ανάλογα με την ποιότητα της γραμμής που σχεδιάζουμε τα μολύβια διακρίνονται σε δύο κατηγορίες: 1) Τα σκληρά, που χαρακτηρίζονται με το γράμμα (H) για τεχνικό σχέδιο και 2) Τα μαλακά, που χαρακτηρίζονται με το γράμμα (B) για καλλιτεχνικό σχέδιο. Τα γράμματα αυτά συνοδεύονται με ένα αριθμό (1,2,3,4,...) που δηλώνει πόσο μαλακό ή σκληρό είναι το μολύβι, π.χ. 2B, 3H. Τα μολύβια HB και F αποτελούν ενδιάμεση κατηγορία σκληρότητας. Για την ποιότητα των μολυβιών ισχύει η τυποποίηση του πίνακα. Η επιλογή του μολυβιού εξαρτάται από το είδος και τον προορισμό του σχεδίου, όπως και από την ποιότητα του χαρτιού. Το πλάτος της γραμμής εξαρτάται από το πώς κρατάτε το μολύβι. Όσο πιο κάθετα στην επιφάνεια σχεδίου, τόσο πιο λεπτή η μολυβιά (εικόνα 1). Όσο πιο πλάγια, τόσο παχύτερη η μολυβιά (εικόνα 2).

Τα μολύβια είναι απαραίτητα για την αποτύπωση της αρχικής ιδέας ενός σχεδίου και σου δίνουν τη δυνατότητα να σβήνεις χωρίς να λερώνεται η σχεδιαστική επιφάνεια. Με τα μολύβια μπορείς να δώσεις μαλακότερες και εκφραστικότερες γραμμές, αλλά και τονικότητα.



A.4.2 Οι πένες και οι ραπιδογράφοι

Οι πένες χρησιμοποιούνται συχνά μαζί με τους μαρκαδόρους. Η διαφορά μεταξύ των δύο είναι συνήθως στον κορμό ή στη μύτη.

Οι πένες είναι πολύ λεπτότερες, ενώ οι μαρκαδόροι είναι συνήθως πλατύτεροι και παχύτεροι. Οι κλασικές πένες έχουν αντικατασταθεί από τους ραπιδογράφους. Οι κορμοί των ραπιδογράφων συχνά διαφέρουν στο σημείο από το οποίο τους κρατάς. Οι ραπιδογράφοι χρησιμοποιούνται συνήθως για περιγράμματα και λεπτομέρειες. Κυκλοφορούν με διάφορες μύτες και διάφορους κορμούς. Χωρίζονται ανάλογα με τη μύτη τους στις κατηγορίες: λεπτές, πολύ λεπτές, εξαιρετικά λεπτές.

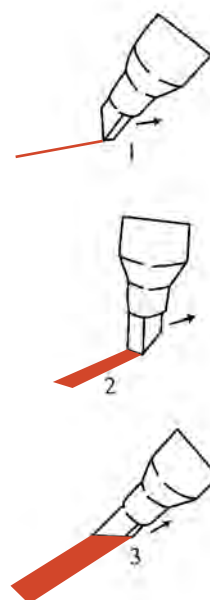


Με τη χρήση τους οι μύτες αλλοιώνονται και πρέπει να αντικαθίστανται. Κάθε κατασκευαστής επιδιώκει να έχει αιχμηρή, σκληρή μύτη. Ο τύπος του ραπιδογράφου που θα επιλέξεις τελικά, θα εξαρτηθεί από το «πιάσιμο», τον προσωπικό σου τρόπο (στυλ) έκφρασης (ζωγραφικής), τον τύπο σχεδίου που επέλεξες και την αίσθηση της γραμμής που θέλεις να δώσεις καθώς κινείς το ραπιδογράφο σου στο χαρτί. Ο τρόπος που γράφει ένας ραπιδογράφος έχει άμεση σχέση με το χαρτί που επέλεξες. Οι πιο συνηθισμένοι ραπιδογράφοι είναι οι: 0.1, 0.2, 0.3, 0.5, 0.8, 1.0, 1.2. Οι τύποι αυτοί κυκλοφορούν και σε μαρκαδόρους.

Τα αντικείμενα της παραπάνω φωτογραφίας ονομάζονται ραπιδογράφοι και αντικατέστησαν την κλασική και πιο παλιά χρονικά πένα.

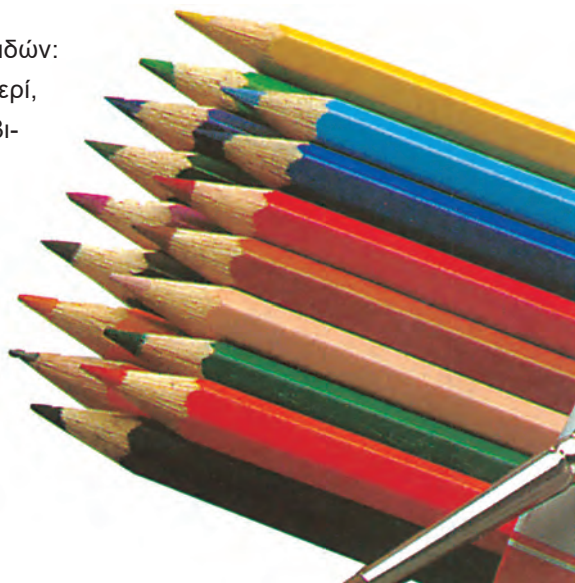
A.4.3 Οι μαρκαδόροι

Οι υδατοδιαλυτοί, ανεξίτηλοι μαρκαδόροι είναι διαθέσιμοι σε διαφορετικούς τύπους και με διαφορετικές μύτες. Δημιουργήθηκαν στην Ιαπωνία την δεκαετία του '60 και είναι ένα είδος πέννας από τσόχινη άκρη και με μία εσωτερική βάτα που περιέχει μελάνι. Οι μύτες τους ονομάζονται κεφαλές και διακρίνονται σε παχιές για κάλυψη μεγάλης επιφάνειας, μεσαίες για απόδοση λεπτομερειών και λεπτές για περιγράμματα και σχέδιο. Στους μαρκαδόρους μπορείς να αλλάξεις κεφαλές και να τους ξαναγεμίσεις με μελάνι. Κάθε επιφάνεια αντιδρά διαφορετικά στο χρώμα και τον τύπο του μαρκαδόρου. Οι μαρκαδόροι μπορούν να μουτζουρώσουν, να χυθούν ή να στεγνώσουν. Η διάρκειά τους εξαρτάται από τη χρήση τους, τη συντήρησή τους και το χρόνο. Να εξετάζεις πάντα τους μαρκαδόρους σου πριν τους αγοράσεις και τους χρησιμοποιήσεις. Να επιλέγεις μαρκαδόρους που ταιριάζουν στο χέρι σου. Να προσέχεις ιδιαίτερα όταν αγοράζεις μαύρους μαρκαδόρους· πολλοί γράφουν μαύρο-γκρι, ενώ άλλοι κοκκινίζουν.



A.4.4 Τα έγχρωμα μολύβια ή ξυλομπογιές

Οι ξυλομπογιές, όπως και τα μολύβια από γραφίτη, είναι δύο ειδών: μαλακές και σκληρές. Είναι φτιαγμένες από χρωστικές ύλες, κερί, βερνίκι και με ξύλινη επένδυση. Το φάσμα των έγχρωμων μολυβιών είναι πολύ μεγάλο και διαφέρει από εταιρεία σε εταιρεία. Οι ξυλομπογιές για σχολική χρήση βρίσκονται συνήθως σε δωδεκάδα χρωμάτων, ενώ οι υψηλής ποιότητας σε κουτιά των 12, 24, 36, 40, 60, 72 ή 80 χρωμάτων. Οι ξυλομπογιές χωρίζονται σε δύο κατηγορίες: α) αδιάλυτες στο νερό και β) διαλυτές στο νερό. Για τους αρχάριους οι ξυλομπογιές είναι ο καλύτερος τρόπος στην εξάσκηση, στη σύνθεση και στην ανάμειξη χρωμάτων. Δουλεύονται πολύ πιο εύκολα από το πινέλο ή τη σπάτουλα.



A.4.5 Το κάρβουνο



Το κάρβουνο βρίσκεται στο εμπόριο σε διαφόρους τύπους. Η πιο συνηθισμένη μορφή κάρβουνου είναι οι μύτες των μολυβιών. Η ονομασία των χαρακτηριστικών του αντιστοιχεί σε εκείνη των μολυβιών (Η για σκληρές, απαλές γραμμές και Β για μαλακές, σκούρες γραμμές. Το HB είναι πάλι κάπου στη μέση). Πωλείται επίσης σε κομμάτια μήκους 13-15 cm και διαμέτρου (πάχους) 5-15 mm. Οι περισσότερες βιομηχανίες τα παράγουν σε τρεις βαθμούς σκληρότητας. Το κάρβουνο ως υλικό δεν αποδίδει με ακρίβεια τις γραμμές και τις λεπτομέρειες του σχεδίου. Η γραμμή του κάρβουνου μετατρέπεται σε σκιά με βαμβάκι ή με το δάχτυλο. Σβήνεται εύκολα με γομολάστιχα (μαλακή και εύπλαστη) ή βαμβάκι. Το κάρβουνο είναι ιδανικό για σχέδιο «εκ του φυσικού», σκίτσα και προσχέδια για ελαιογραφίες. Το κάρβουνο κυκλοφορεί στο εμπόριο και σε χρώματα.

Να ψεκάζεις ό,τι έχεις σχεδιάσει με κάρβουνο με ένα στερεωτικό σπρέι κρατώντας το κάθετα ως προς την επιφάνειά του, για να μην μουντζουρωθεί το σχέδιό σου και για να αποκτήσει μονιμότητα. Ο ψεκασμός να γίνεται από απόσταση 20 εκ. τουλάχιστον. Να είσαι προσεκτικός στη χρήση του στερεωτικού σπρέι. Μην εισπνέεις τους ατμούς. Φρόντισε να εργάζεσαι σε μια καλά αερισμένη περιοχή. Επίσης μην καπνίζεις κοντά στα εύφλεκτα υλικά. Το κάρβουνο σπάνια χρησιμοποιείται στα σχέδια μόδας.

A.4.6 Τα παστέλ



Τα παστέλ χρώματα τα συναντάμε σε ράβδους και σε μεγάλη ποικιλία χρωμάτων. Είναι εύπλαστα, ασταθή και μαλακά υλικά και κολλάνε στο χαρτί. Φτιάχνονται από χρωστικές ύλες, άργιλο και είναι αναμεμιγμένες με κόλλα και νερό, χωρίς έλαια ή βερνίκι. Τα παστέλ υπάρχουν στο εμπόριο σε δύο τύπους: ξηρά και μαλακά (λαδιού) ή λαδοπαστέλ. Τα παστέλ χρώματα καλύπτουν απόλυτα και σου δίνουν τη δυνατότητα να αποτυπώσεις φωτεινά χρώματα πάνω σε σκοτεινά. Αναμειγνύονται με τα δάκτυλα σε πορώδες ή ημιπορώδες χαρτί, ενώ σβήνονται με πολύ μαλακή γομολάστιχα (τύπος ψίχας ψωμιού). Όταν ολοκληρωθεί η εργασία με παστέλ χρώματα, επειδή λερώνουν εύκολα, χρειάζονται ειδική στερεωτική επικάλυψη, που πολλές φορές μεταβάλλει τα χρώματά τους. Γι' αυτό, μετά τον ψεκασμό με το στερεωτικό, τα χρώματα χρειάζονται ρετουσάρισμα. Τα έργα με παστέλ χρώματα καλύπτονται συνήθως με γυαλί για να μην αλλοιωθούν.

A.4.7 Τα πινέλα

Πινέλα υπάρχουν σε διάφορους τύπους και σε διάφορα μεγέθη. Το μέγεθος της άκρης του πινέλου εξαρτάται από τις απαιτήσεις του κάθε σχεδίου. Η ποιότητα καθορίζεται από την ίνα της άκρης του πινέλου. Το ζύγισμα και ο κορμός του καθορίζουν την ισορροπία του. Τα καλύτερα πινέλα υδατογραφίας φτιάχνονται από τρίχες κάστορα ή σαμουριού. Ανάλογα με την άκρη τους χωρίζονται τα πινέλα σε στρογγυλά (η άκρη τους ονομάζεται φλόγα) και πλακέ. Επίσης, ανάλογα με το πλάτος της άκρης τους αριθμούνται από 0-20. Για λεπτομέρειες χρησιμοποιούνται τα πινέλα 0 - 010. Το πινέλο 010 είναι το πιο λεπτό της σειράς. Το πινέλο είναι το πιο δύσκολο εκφραστικό μέσο για σχεδίαση. Η μεγάλη ελαστικότητα του πινέλου δημιουργεί δυσκολίες στους αρχάριους.



A.4.8 Τα υδατοδιαλυτά χρώματα

Τα υδατοδιαλυτά χρώματα αραιώνονται με νερό και είναι η ακουαρέλα και η τέμπερα. Για να απεικονίσεις ένα σχέδιό σου με ακουαρέλα ή τέμπερα, χρησιμοποιείς πινέλα. Με το πινέλο μπορείς να αποδώσεις τονικότητες στο σχέδιό σου, αλλά δεν αποδίδεις λεπτομέρειες. Οι αρχάριοι καλό είναι να ξεκινήσουν με την ακουαρέλα και, όταν εξασκηθούν, να χρησιμοποιήσουν τέμπερα.

Τα παραπάνω υλικά πωλούνται σε όλα τα χρώματα. Χρησιμοποιούνται και σε συνδυασμό. Το νερό μπορεί να προστεθεί για να αυξήσει την ποσότητα του χρώματος ή για να προσδώσει την επιθυμητή απόχρωση. Η διαδικασία αυτή γίνεται στην παλέτα ανάμειξης χρωμάτων (συνήθως πλαστική).



A.4.9 Τα χαρτιά

Για ένα σχέδιο μπορεί να χρησιμοποιηθεί κάθε τύπος χαρτιού. Το κατάλληλο χαρτί, ακόμα κι αν δεν είναι πρώτης ποιότητας, δημιουργεί καλύτερο αποτέλεσμα. Η ποιότητα του χαρτιού καθορίζεται από τη σύσταση και την υφή του. Η επιφάνειά του μπορεί να είναι απλή, μέση ή τραχιά. Η απλή και μέση επιφάνεια χρησιμοποιούνται για κάθε είδος τεχνικής διαδικασίας, ενώ η τραχιά χρησιμοποιείται για υδατοδιαλυτό χρώμα. Το καλό χαρτί σχεδίου αναγνωρίζεται από τις υδατογραμμές, που είναι τυπωμένες στη μια πλευρά του. Υπάρχει σε λευκό και χρωματιστό. Οι πιο γνωστές ποιότητες χαρτιού είναι:

- Χαρτί αντιγραφής. Λεπτό, διαφανές, καλό για αντιγραφή σχεδίου. Καλό για την προσκιαγράφηση με μολύβι ή μαρκαδόρο.
- Vellum (ριζόχαρτο). Παχύ, νεφελώδες χαρτί αντιγραφής καλύτερης ποιότητας. Καλό για την προσκιαγράφηση. Χρησιμοποιείται συνήθως για πρόχειρες παρουσιάσεις εργασιών με χονδρούς μαρκαδόρους.
- Χαρτί σχεδίασης. Λεπτό, άσπρο φύλλο με πολλές ιδιότητες και βαθμούς λευκότητας, μερικώς διαφανές, με ομαλή επιφάνεια.

- Χαρτί μιλιμετρέ (διαφανές και αδιαφανές).
- Δημοσιογραφικό χαρτί. Χαμηλής ποιότητας, γκριζωπό στο χρώμα, πωλείται σε ρολά. Φτηνό και καλό για εξάσκηση. Χρησιμοποιείται για σκίσα φτιαγμένα με μολύβι ή κάρβουνο.
- Χαρτί για κάρβουνο. Απορροφητικό χαρτί.
- Οι περισσότερες βιομηχανίες παράγουν λευκό και χρωματιστό χαρτί. Τα πιο γνωστά χρωματιστά χαρτιά είναι: το «Ingres» και το «Mi Teints» της Canson. Είναι ιδανικά χαρτιά για σχέδιο με κάρβουνο, παστέλ και χρωματιστά μολύβια.
- Το χαρτί σχεδίου διατίθεται σε μπλοκ διαφόρων μεγεθών, σε ρολά και σε φύλλα διαφόρων διαστάσεων. Οι πιο γνωστές διαστάσεις είναι οι: A5 (14 X 21 εκ.), A4 (29,7 X 21 εκ.), A3 (29,7 X 42 εκ.), 35 X 50 εκ. και 50 X 70 εκ.

A.4.10 Η γομολάστιχα

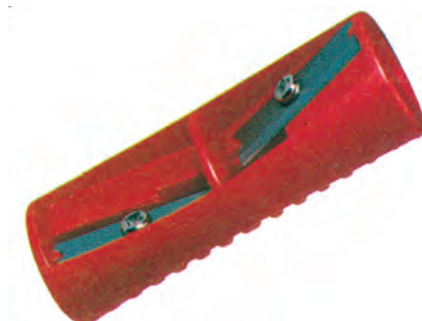
Η γομολάστιχα είναι απαραίτητη όταν σχεδιάζεις. Πρέπει να τη χρησιμοποιείς με μέτρο, γιατί η υπερβολική χρήση της καταστρέφει τις ίνες του χαρτιού. Χρησιμοποιείς τη γομολάστιχα, αφενός για το σβήσιμο και τη διόρθωση λαθών, αφετέρου για τη δι-αμόρφωση σκιών και φωτεινών περιοχών.

Υπάρχουν διάφοροι τύποι γομολάστιχας. Μερικοί από αυτούς είναι:

- Λευκή (μαλακή) για μολύβι.
- Κίτρινη για μελάνη.
- Παντοσβήστρα για τυπωμένα σχέδια και μελάνι.
- Διάφανη που σβήνει το μολύβι, και όχι το μελάνι.
- Κόκκινη (σκληρή). Ακατάλληλη για σχέδιο. Μουντζουρώνει.
- Γόμα για μολύβι (για λεπτομέρειες).
- Γόμα για κάρβουνο (μαλακή και εύπλαστη).

A.4.11 Οι ξύστρες

- Για μακριά μύτη.
- Για κοντή μύτη.
- Κοπίδι με εναλλασσόμενες λεπίδες. Δημιουργεί οποιοδήποτε μέγεθος μύτης.
- Ψιλό γυαλόχαρτο.
- Μηχανική ξύστρα (μπαταρίας ή ρεύματος).
- Ξύστρα για κάρβουνο.



A.4.12 Τα τρίγωνα

Είναι κατασκευασμένα από διαφανές πλαστικό και διακρίνονται σε ορθογώνια ισοσκελή, με γωνίες 45 και 90 μοιρών και σε ορθογώνια ανισοσκελή, με γωνίες 90, 60 και 30 μοιρών. Οι κάθετες πλευρές τους είναι αριθμημένες με υποδιαίρεσεις σε εκατοστά και χιλιοστά του μέτρου. Υπάρχουν διάφορα μεγέθη τριγώνων.

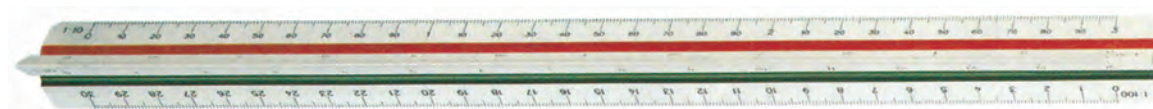


A.4.13 Οι αριθμημένοι κανόνες

α. Χάρακας (υποδεκάμετρο). Έχει υποδιαίρεσεις σε εκατοστά και χιλιοστά του μέτρου. Το μήκος του ποικίλλει από 10 έως 50 cm.



β. Κλιμακόμετρα. Είναι συνήθως αστεροειδούς (τριγωνικής) διατομής. Είναι εφοδιασμένα με 6 κλίμακες σμίκρυνσης του πραγματικού μεγέθους (1:100, 1:200, 1:250, 1:500 κ.α.). Όλα τα είδη των αριθμημένων κανόνων χρησιμοποιούνται αποκλειστικά για τη μέτρηση μηκών και όχι για τη χάραξη γραμμών.



γ. Καμπυλόγραμμο. Για τη σχεδίαση καμπύλων γραμμών, που δεν είναι τόξα κύκλου, χρησιμοποιούμε τα καμπυλόγραμμα. Είναι κατασκευασμένα από διαφανές πλαστικό. Στο εμπόριο υπάρχουν σε διάφορες μορφές και μεγέθη.



A.4.14 Το «Τ» (ταυ)

Είναι κατασκευασμένο από ξύλο ή πλαστικό και χρησιμεύει για να σχεδιάζουμε ευθείες γραμμές. Όταν είναι σπαστό, μπορούμε να σχεδιάζουμε ευθείες γραμμές υπό γωνία.

A.4.15 Ο παραλληλογράφος

Είναι πλαστικός κανόνας με μήκος ανάλογο προς το πλάτος της σχεδιαστικής επιφάνειας. Κινείται επάνω της με τη βοήθεια δύο τεντωμένων νημάτων. Χρησιμεύει για τη σχεδίαση παράλληλων γραμμών. Η χρήση του είναι ανάλογη με εκείνη του «Τ».

A.4.16 Η πινακίδα σχεδίασης

Συνήθως ξύλινη (ξύλοτέξ). Οι διαστάσεις της στο εμπόριο είναι: 40X60, 50X70, ή 60X80 για να στηρίζεται το ντοσιέ ή το φύλλο χαρτιού. Μεταφέρεται εύκολα.

A.5 Συντήρηση των οργάνων σχεδίασης

A.5.1 Τα μολύβια

Το εσωτερικό των μολυβιών είναι εύθραυστο, γι' αυτό πρόσεχε να μη σου πέφτουν κάτω. Να ξύνεις την μύτη του μολυβιού από την μπροστινή μεριά για να μη χαθούν οι τυπωμένες πληροφορίες που βρίσκονται στην πίσω μεριά. Τα μολύβια ξύνονται με ξύστρα, ξυράφι ή κοπίδι.

A.5.2 Οι πένες και οι ραπιδογράφοι

Η μύτη της πένας και του ραπιδογράφου μετά από μακρόχρονη χρήση αλλοιώνεται και δε δίνει σωστό αποτέλεσμα. Φρόντισε για την έγκαιρη αντικατάστασή της. Να κλείνεις καλά τα καπάκια τους. Προφύλαξε τις πένες και τους ραπιδογράφους από τη ζέστη, γιατί στεγνώνουν. Να καθαρίζεις μετά από κάθε χρήση τη μύτη τους, ενώ την πιέζεις απαλά και πλάγια σε μια κόλλα από απορροφητικό χαρτί.

A.5.3 Οι μαρκαδόροι

Να κρατάς τους μαρκαδόρους σου μακριά από τη ζέστη και να θυμάσαι πάντα να κλείνεις τα καπάκια καλά. Να καθαρίζεις τις άκρες, εάν έχουν βρωμιές. Εάν οι μύτες χαλάσουν στις άκρες, κόψε προσεκτικά με ένα κοπίδι τις προβληματικές περιοχές (τρίχες).

A.5.4 Οι ξυλομπογιές

Να ξύνεις τη μύτη της ξυλομπογιάς από την μπροστινή μεριά για να μη χαθούν οι τυπωμένες πληροφορίες που βρίσκονται στην πίσω μεριά. Μην πετάς τις μικρές ξυλομπογιές. Να τις φυλάς. Μόνο έτσι θα δημιουργήσεις σιγά σιγά μεγάλη ποικιλία χρωμάτων. Οι ξυλομπογιές ξύνονται με ξύστρα, ξυράφι ή κοπίδι. Προφύλαξε τις υδατοδιαλυτές ξυλομπογιές από υγρασία.

A.5.5 Το κάρβουνο

Να φυλάς το κάρβουνο σε ένα κουτάκι. Σπάζει εύκολα και λερώνει.

A.5.6 Τα παστέλ

Τα παστέλ, όπως το κάρβουνο, σπάνε εύκολα, λερώνουν και λερώνονται μεταξύ τους. Φρόντισε να τα αποθηκεύεις σε ένα κουτάκι. Όταν τα χρησιμοποιείς, τα χέρια σου να είναι καθαρά, όπως και τα παστέλ σου. Τα παστέλ καθαρίζονται απαλά με το ανάλογο χαρτί.

A.5.7 Τα πινέλα και τα υδατοδιαλυτά χρώματα

Η διάρκεια ζωής ενός πινέλου εξαρτάται από την ποιότητά του, τη σωστή χρήση και τη συντήρησή του. Να ξεπλένεις καλά με κρύο νερό τα πινέλα σου, να τα σκουπίζεις με απορροφητικό χαρτί και να αποφεύγεις να αφήνεις λερωμένες τις βάσεις τους. Να τα φυλάς σε επίπεδες επιφάνειες για να διατηρείται η ευθεία κλίση των άκρων τους, μακριά από υψηλές θερμοκρασίες π.χ. ήλιος ή καλοριφέρ.

Για τη συντήρηση των υδατοδιαλυτών χρωμάτων να κλείνεις καλά τα πώματα, γιατί στεγνώνουν. Να αποφεύγεις να λερώνεις εξωτερικά τα σωληνάρια. Να τα κρατάς μακριά από αιχμηρές επιφάνειες, γιατί υπάρχει κίνδυνος να τρυπήσουν.

A.5.8 Τα χαρτιά

Να φυλάς το χαρτί μακριά από υγρασία και σκόνη. Να φροντίζεις να είναι ατσαλάκωτο και καθαρό. Όταν σχεδιάζεις, να τοποθετείς κάτω από την παλάμη σου μια λευκή κόλλα χαρτί, για να μην λερώνεις το σχέδιό σου. Τα χέρια να είναι καθαρά και στεγνά.

A.5.9 Η γομολάστιχα

Να φροντίζεις να είναι η γόμα σου πάντα καθαρή για να μη λερώνεται η επιφάνεια που σχεδιάζεις. Για να καθαρίσει, τρίψε τη γόμα σε μια τραχιά επιφάνεια.

A.5.10 Οι ξύστρες

Να τις φυλάς μακριά από υγρασία, γιατί σκουριάζουν. Στις ξύστρες μπαταρίας η μπαταρία τελειώνει γρήγορα. Αν την χρησιμοποιείς, να φροντίζεις να έχεις πάντα μαζί σου μπαταρίες.

Τα μέσα και τα υλικά σχεδίασης εξελίσσονται, ανανεώνονται ή αντικαθιστώνται. Φρόντισε να ενημερώνεσαι συχνά για αυτά από τα ανάλογα καταστήματα.

A.6 Ανακεφαλαίωση



την εισαγωγή γνώρισες τα υλικά και τα εργαλεία που είναι απαραίτητα για να ξεκινήσεις να σχεδιάζεις. Επίσης, γνώρισες τα κριτήρια, όπως ποιότητα, μέγεθος, ιδιότητες, χρήση και ονομασίες «κλειδιά» των υλικών. Αυτό σε βοηθάει να επιλέξεις τα κατάλληλα υλικά, που θα χρησιμοποιήσεις. Η σωστή επιλογή, χρήση και συντήρηση των υλικών είναι βασική προϋπόθεση για το επιθυμητό αποτέλεσμα. Η γνώση του φάσματος των υλικών θα σε οδηγήσει στη σωστή επιλογή τους.

A.6.1 Ερωτήσεις

- 1 Ποιες κατηγορίες μολυβιών γνωρίζεις και ποια είναι η χρήση τους;
- 2 Πώς συντηρείς τα μολύβια;
- 3 Ποιες είναι οι ιδιότητες των παστέλ χρωμάτων;
- 4 Ποια είναι η σημασία της μύτης ενός μολυβιού, ραπιδογράφου ή μαρκαδόρου για τις γραμμές ενός σχεδίου;
- 5 Με ποιο όργανο μπορείς να δώσεις το μέγεθος της μύτης που επιθυμείς σε ένα μολύβι;
- 6 Ποιους τύπους πινέλων γνωρίζεις;
- 7 Ποιες είναι οι διαστάσεις των χαρτιών A5, A4 και A3;
- 8 Τι καθορίζει την ποιότητα του χαρτιού;
- 9 Ποιες επιφάνειες χαρτιού επιλέγεις για τα περισσότερα είδη σχεδίου;
- 10 Για τη λεπτομερή αποτύπωση μιας γραμμής ποιο υλικό σχεδίασης δε θα επέλεγες και γιατί;
- 11 Τι καθορίζει τη λεπτότητα ή το πάχος μιας γραμμής;

A.6.2 Άσκηση 1

Τίτλος: Χρήση και λειτουργία των σχεδιαστικών οργάνων, υλικών και μέσων σχεδιασμού.

Σκοπός:

- α.** Η χρήση με τον ορθό τρόπο των σχεδιαστικών οργάνων, υλικών και μέσων σχεδιασμού.
- β.** Η εξάσκηση με τα όργανα, υλικά και μέσα, καθώς και η επιλογή των τύπων αυτών που σου ταιριάζουν καλύτερα.

Όργανα, υλικά, μέσα:

Απλό χαρτί A4, χάρακας, μαλακά και σκληρά μολύβια, ραπιδογράφοι και μαρκαδόροι με διαφορετικό πάχος μύτης.

Μεθοδολογία:

Να επιλέξεις:

1. απλό χαρτί A4 (Παρ.: A.4.9.)
2. χάρακα (Παρ.: A.4.13.)
3. μολύβια (Παρ.: A.4.1.)
4. ραπιδογράφους (Παρ.: A.4.2.)
5. μαρκαδόρους (Παρ.: A.4.3.)

Διαδικασία εκτέλεσης άσκησης:

Σχεδίασε σε απλό χαρτί A4:

1. Με χάρακα, οριζόντιες και κάθετες γραμμές.
2. Ελεύθερα, οριζόντιες, παράλληλες και τεθλασμένες γραμμές.

Χρησιμοποίησε:

- α. Μαλακά και σκληρά μολύβια.
- β. Ραπιδογράφους με διαφορετικό πάχος μύτης.
- γ. Μαρκαδόρους με διαφορετικό πάχος μύτης.

Σύγκρινε τα αποτελέσματα των μέσων που χρησιμοποίησες.

Να επιλέξεις το μέσον και τον τύπο του που ταιριάζει καλύτερα στο χέρι σου.

1. Φέρε οριζόντιες ευθείες γραμμές με τη βοήθεια του χάρακα και κάθετες με το χάρακα και το τρίγωνο στη σχεδιαστική σου επιφάνεια. Χρησιμοποίησε: πρώτα σκληρό και στη συνέχεια μαλακό μολύβι. Επανάλαβε την ίδια εργασία με μαρκαδόρους και ραπιδογράφους με διαφορετικό πάχος μύτης. Να επιλέξεις διαφορετικές ποιότητες χαρτιού.
2. Φέρε ελεύθερα ευθείες οριζόντιες, παράλληλες και τεθλασμένες γραμμές στη σχεδιαστική σου επιφάνεια. Χρησιμοποίησε: πρώτα σκληρό και στη συνέχεια μαλακό μολύβι. Επανάλαβε την ίδια εργασία με μαρκαδόρους και ραπιδογράφους με διαφορετικό πάχος μύτης.
3. Σύγκρινε τις γραμμές που δημιούργησες.

✓ ΣΥΜΒΟΥΛΗ

Να θυμάσαι ότι όσο πιο κάθετα σχεδιάζεις με το μέσον στη σχεδιαστική επιφάνεια, τόσο πιο λεπτή η γραμμή σου. Όσο πιο πλάγια, τόσο παχύτερη.

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ:**ΑΣΚΗΣΗ 1**

Τίτλος: Χρήση και λειτουργία των σχεδιαστικών οργάνων, υλικών και μέσων σχεδιασμού.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:

Ερωτήσεις:

- 1 Ποια ποιότητα χαρτιού επιλέγεις, όταν το μέσον σου είναι παστέλ και γιατί;
- 2 Ποιους τύπους ξυλομπογιών γνωρίζεις;
- 3 Πόσων ειδών αριθμημένους κανόνες γνωρίζεις; Ονόμασέ τους.
- 4 Γιατί πρέπει να δοκιμάζεις τους μαύρους μαρκαδόρους πριν τους αγοράσεις;
- 5 Ποιο μέσον δυσκολεύει περισσότερο τους αρχάριους στη σχεδίαση και γιατί;
- 6 Ποια γόμα δε σβήνει το μελάνι;
- 7 Ποιος έκανε το ξεκίνημα του ετοίμου ενδύματος;

Κ Ε Φ Α Λ Α Ι Ο 1

Φως – Σκιά

31

ΣΤΟΧΟΙ:

- Να αναφέρεις τις ιδιαιτερότητες της απεικόνισης του τόνου της σκιάς ανάλογα με τη θέση της πηγής του φωτός
- Να εφαρμόζεις τη φωτοσκίαση με σκοπό να τονίζεις ανάλογα διάφορα σημεία της φιγούρας ή του ενδύματος

A.1 Εισαγωγή

Το σχέδιο της μόδας στοχεύει στην απόδοση του ύφους και του στυλ του ενδύματος, της υφής του υφάσματος και της χάρης με την οποία το μοντέλο το φοράει και κινείται στο χώρο. Εκτός από τις γνώσεις για τις αναλογίες του σώματος και της δομής του είναι αναγκαίο να κατανοήσεις μερικές αρχές του φωτός και της σκιάς.

Το ένδυμα δεν είναι ποτέ ένα μεμονωμένο θέμα. Έχει σχέση με τα χαρακτηριστικά του σώματος, την προσωπικότητα αυτού που το σχεδιάζει και αυτού που θα το διαλέξει για να το φορέσει. Με την ένδυση ο καταναλωτής ικανοποιεί όχι μόνο τον εαυτό του, αλλά στέλνει και τα μηνύματά του στο γύρω κόσμο. Το χρώμα και η ποιότητα του υφάσματος (μαλλί, μετάξι ή βαμβάκι κ.τ.λ.), επηρεάζονται από το φως, τις σκιές, τη διάσταση και την ατμόσφαιρα του χώρου μέσα στον οποίο το ένδυμα κινείται.

Ο σπουδαστής του σχεδίου μόδας συχνά διδάσκεται να σκισάρει με μία γραμμή την ανθρώπινη φιγούρα, μεμονωμένη σε ένα λευκό χαρτί και χωρίς περιβάλλοντα χώρο. Μ' αυτόν τον τρόπο δεν αντιλαμβάνεται πόσο σημαντικές είναι οι σκιές του περιβάλλοντος χώρου.

Όταν το μάτι κινείται σε μια επιφάνεια, εστιάζει στους όγκους και διαβάζει το βάθος και την κίνηση χάρη στις διάφορες αναλογίες των σκούρων και των φωτεινών σημείων, καθώς και των θερμών και ψυχρών χρωμάτων. Με τον τρόπο αυτό διαβάζει το χρώμα, την ποιότητα, την ύφανση και τη δομή του ενδύματος.

Εάν κάνουμε μια μικρή αναδρομή στην ιστορία της ευρωπαϊκής ζωγραφικής, παρατηρούμε ότι, παρά την υπέροχη μορφοπλασία ορισμένων έργων ζωγραφικής, τα αντικείμενα που αναπαριστάνονται συχνά ρίχνουν υποτυπωδώς, ή δεν ρίχνουν καθόλου, τη σκιά τους στον περιβάλλοντα χώρο. Γενικότερα οι ζωγράφοι έχουν την τάση να αποφεύγουν την απόδοση των έντονων σκιών, οι οποίες οφείλονται στο δυνατό φως του ήλιου.

Στην κλασική τέχνη θα βρεις παραδείγματα απαλού φωτισμού, χωρίς έντονες αντιθέσεις, με διάχυτο φως.

Αντίθετα το *chiaro-scuro* κυριαρχεί στους περισσότερους ευρωπαϊκούς πίνακες από τον Leonardo da Vinci (Λεονάρδο ντα Βίντσι) μέχρι το πρώτο τέταρτο του δέκατου ένατου αιώνα. Ο Caravaggio (Καραβάτζιο), ο γεννήτορας του *chiaro - scuro*, ο Coreggio (Κορέτζο), ο Tintoretto (Τιντορέτο), ο Rembrandt (Ρεμπράντ), οι μεγάλοι Βενετοί και ο Goya (Γκόγια) υπήρξαν μερικοί από τους μεγαλύτερους μάεστρους του *chiaro-scuro*. Αυτή η τεχνική χρησιμοποιήθηκε και στα ρομαντικά τοπία για μια πιο δραματική απόδοση και μυστήριο.

Με τους ιμπρεσιονιστές η σκιά αποκτά χρώμα και αποτελεί ζωντανό στοιχείο της σύνθεσης με την παρουσία της. Την ίδια εποχή, με την ανακάλυψη της γιαπωνέζικης ζωγραφικής, οι καλλιτέχνες της Δύσης πείθονται ότι οι σκιές μπορούν πολύ καλά να αγνοηθούν για όφελος του διακοσμητικού στοιχείου. Αυτή είναι η άποψη που ακολουθεί η μόδα σήμερα. Στους πίνακές τους κυριαρχεί το χρώμα με σχεδόν παντελή έλλειψη σκιάς. Θα μπορούσαμε, λοιπόν, να πούμε ότι ο φωτισμός, χωρίς καθόλου σκιά, συνδέεται άμεσα με την ιδέα της μοντέρνας, διακοσμητικής τέχνης. Οι Fauve (Φώβ) μειώνουν στο ελάχιστο τη χρήση των τόνων του φωτός γιατί το άφθονο χρώμα που χρησιμοποιούν μειώνει την αίσθηση του όγκου. Ο Τσαρούχης έλεγε «κυνηγώντας το χρώμα, κάνεις παραχωρήσεις στον όγκο». Ο Κυβισμός χρησιμοποιεί τους τόνους ως οδηγό, αλλά και ως παράγοντα σύγχυσης για το θεατή. Λίγα χρόνια αργότερα, οι σουρεαλιστές αξιοποιούν τις σκιές για να ενισχύσουν την ατμόσφαιρα μυστηρίου.

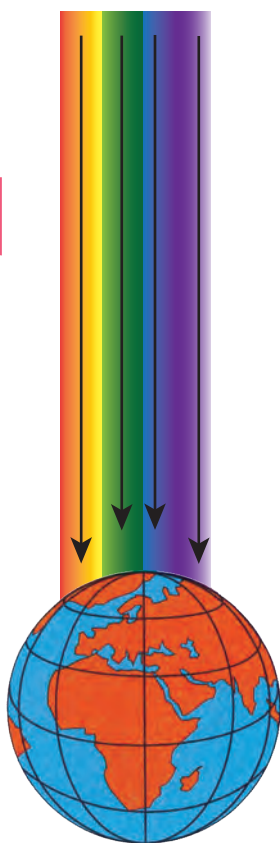
1.2 Οι Σκιές και η πηγή του φωτός

Το μάτι μας ενεργοποιείται με το φως. Χωρίς αυτό δεν υπάρχει ορατή εικόνα στον κόσμο. Βλέπεις τα πράγματα, γιατί αντανακλούν ένα μέρος της ακτινοβολίας της φωτεινής πηγής, ενώ την υπόλοιπη την απορροφούν. Τα πιο ανοιχτά αντικείμενα κρατούν ελάχιστη ποσότητα φωτός, ενώ τα πιο σκούρα κρατούν περισσότερη. Αυτό, λοιπόν, που ζωγραφίζεις είναι η ένταση του φωτός που αντανακλάται από τα αντικείμενα. Όπου υπάρχει φως, υπάρχει και σκιά. Η σκιά είναι το μέρος του χώρου που δε φωτίζεται. Τα σημεία που λούζονται από φως δεν έχουν σκιές. Αν σχεδιάσεις την διαφορετική ένταση του φωτός στο σχήμα ενός αντικειμένου, αποκαλύπτεις την εικόνα του. Η διαφορετική φωτεινότητα των αποχρώσεων των αντικειμένων μεταφράζεται ως διαφορετική τονική διαβάθμιση μιας περιορισμένης κλίμακας. Τι είναι τόνος; Τόνος είναι η ατελείωτη κλίμακα του γκριζού που ξεκινάει από το λευκό του χαρτιού και τελειώνει στο έντονο μαύρο. Αυτό σημαίνει ότι, όπως απλοποιείς τα σχήματα και τα μετατρέπεις σε γεωμετρικά για να τα σχεδιάσεις, με ανάλογο τρόπο κατηγοριοποιείς σε μια κλίμακα, με έξη, επτά τόνους συνήθως, τις εντάσεις του φωτός των αντικειμένων για να αποδώσεις τις σκιές τους στο ελεύθερο σχέδιο. Τις σκιές τις σχεδιάζεις με τον ίδιο τρόπο και με το ίδιο ενδιαφέρον που σχεδιάζεις τις φωτεινές περιοχές.

Όταν σχεδιάζεις τα περιγράμματα των αντικειμένων, μερικές φορές, δεν κάνεις τίποτε άλλο από το να ορίσεις την εξωτερική νοητή γραμμή που τα περιβάλλει. Στην πραγματικότητα αυτή η γραμμή δεν υπάρχει, αλλά την αντιλαμβάνεσαι ως όριο μεταξύ του αντικειμένου και του περιβάλλοντα χώρου λόγω της διαφοράς των τόνων και των αποχρώσεων, δηλαδή της διαφοράς του φωτός.

Στα σκίτσα της μόδας σήμερα, οι γραμμές και τα περιγράμματα που συνήθως κυριαρχούν, εξυπηρετούν την απαραίτητη χαρακτηριστική σχηματοποίηση των ενδυμάτων με την οποία αναγνωρίζεις τις μορφές τους.

Όταν λέμε «σκισάρουμε», εννοούμε ένα γρήγορο σχεδιασμό προσώπου ή αντικειμένου με απλές γραμμές, του οποίου επιδιώκουμε τη γενική περιγραφή του (σκαρίφημα).



Εικόνα 1.1

1.3 Φωτεινές πηγές

1.3.1 Φυσικό και τεχνητό φως

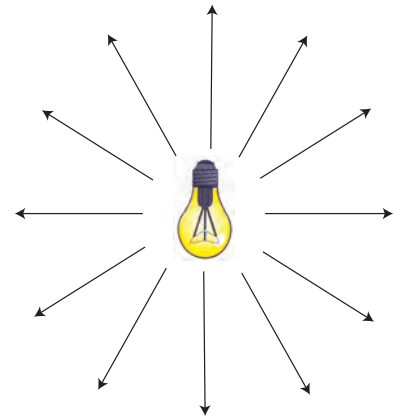
Το φως που περιβάλλει τα ορατά στοιχεία της γης, αντικείμενα, φυτά, ζώα και ανθρώπους, πηγάζει από τον ήλιο και τη σελήνη. Όλοι το γνωρίζουμε ως φυσικό φως. Η κατεύθυνση των ακτίνων της πηγής του φωτός διαφέρει, ανάλογα με το αν αυτή είναι φυσική ή τεχνητή. Το φυσικό φως απλώνεται σε παράλληλες γραμμές (εικόνα 1.1), ενώ το τεχνητό κινείται ακτινωτά σε ευθείες γραμμές (εικόνα 1.2).

Η σκιά εξαρτάται άμεσα από το φως που εκπέμπει μία φωτεινή πηγή. Ένα αντικείμενο δέχεται το φυσικό φως άμεσα (άμεσος φωτισμός) ή έμμεσα (έμμεσος φωτισμός):

α. Άμεσος φωτισμός σημαίνει ότι οι ηλιακές ακτίνες πέφτουν πάνω στο αντικείμενό μας και τότε όλες οι περιοχές που φωτίζονται και σκιάζονται έχουν ένταση, τα όρια μεταξύ τους είναι ευδιάκριτα και δεν έχουν μεγάλες τονικές διαβαθμίσεις.

β. Έμμεσος φυσικός φωτισμός σημαίνει ότι οι ηλιακές ακτίνες δεν πέφτουν κατευθείαν πάνω στο αντικείμενο. Ένας τέτοιος διάχυτος φωτισμός μαλακώνει τις εντάσεις, τα όρια στις περιοχές που φωτίζονται και σκιάζονται είναι λιγότερο έντονα και η σκιά έχει εντονότερες τονικές διαβαθμίσεις.

Ο τεχνητός φωτισμός προέρχεται από ηλεκτρική πηγή. Όταν βρίσκεται μακριά από το αντικείμενο, προκαλεί σχετικά απαλές σκιές, ενώ αν βρίσκεται κοντά, προκαλεί μεγάλες αντιθέσεις στο αντικείμενο. Ο τεχνητός φωτισμός μπορεί επίσης να προέρχεται από δύο πηγές που φωτίζουν το αντικείμενο από αντίθετες πλευρές. Τότε, τα φώτα και οι σκιές της μιας πηγής διεισδύουν στις σκιές και τα φώτα της άλλης.



Εικόνα 1.2

1.4 Οι Σκιές

1.4.1 Αυτοσκιά και ερριμμένη σκιά

Μια πηγή φωτός δημιουργεί δύο είδη σκιών:

α. Την αυτοσκιά ή κύρια ή προσαρτημένη σκιά. Είναι η σκιά που δημιουργεί το ίδιο το αντικείμενο στον εαυτό του. Η αυτοσκιά μπορεί να είναι πολύ «φωτεινή» μέχρι πολύ «σκοτεινή», ανάλογα με το είδος και την ένταση της φωτεινής πηγής.

β. Την ερριμμένη ή προβαλλόμενη ή επιπίπτουσα σκιά. Είναι η σκιά που ρίχνει το ίδιο το αντικείμενο στο έδαφος, στον τοίχο ή τα κοντινά του αντικείμενα. Μπορεί να συμβεί το αντικείμενο που ρίχνει αυτή την ερριμμένη σκιά σε ένα άλλο να μη φαίνεται. Και αυτή η σκιά μπορεί να είναι πολύ «φωτεινή» μέχρι πολύ «σκοτεινή».

Τι είναι η φωτεινή σκιά; Είναι η διάφανη σκιά που περιέχει πολύ φως και σου επιτρέπει να αναλύσεις εύκολα όλες τις οπτικές πληροφορίες της περιοχής που κα-

λύπτει. Οι φωτεινές σκιές συμβάλλουν καθοριστικά στο αισθητικό αποτέλεσμα, γιατί αφαιρούν οπτικό βάρος (βαρείς τόνους σκιάς) και δίνουν αέρινη αίσθηση στο έργο σας.

1.4.2 Οι τόνοι της σκιάς

Τι είναι ο τόνος; Είναι η μακρά κλίμακα του γκριζου που ξεκινάει από το λευκό του χαρτιού και τελειώνει με το έντονο γκρι - μαύρο.

Η πλαστικότητα στο σχέδιο αποδίδεται με σκιές από την κλίμακα των τόνων του γκριζου, εφόσον χρησιμοποιείς μολύβι.

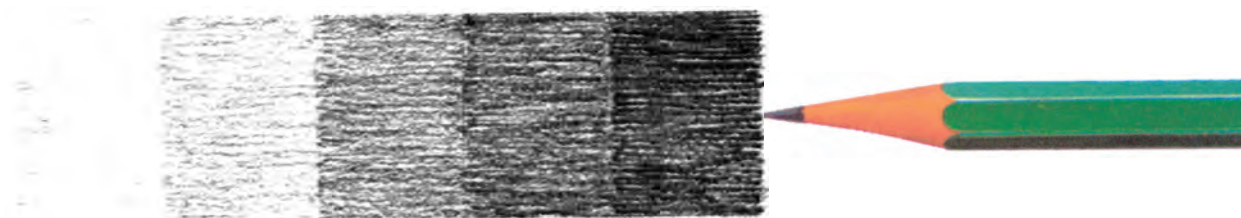
Οι τόνοι μιας σκιάς εξαρτώνται από την κατεύθυνση, την ποιότητα και την ποσότητα του φωτός.

1.5 Φωτοσκίαση

1.5.1 Υπολογισμός της φωτοσκίασης (τονικές διαβαθμίσεις)

Στο σκοτάδι δε βλέπεις τα αντικείμενα. Το μάτι σου ενεργοποιείται με το φως. Η εικόνα των αντικειμένων δεν είναι τίποτα άλλο από την αντανάκλαση του φωτός σε αυτά. Αυτό που βλέπεις είναι η ένταση του φωτός που αντανακλάται από τα αντικείμενα και προς τα αντικείμενα. Όπως υπολογίζεις όλα τα μεγέθη, έτσι υπολογίζεις και τις διαφορετικές φωτεινότητες, με το να τις συγκρίνεις μεταξύ τους. Η διαφορετική φωτεινότητα ενός αντικειμένου αντιστοιχεί σε μια περιορισμένη κλίμακα τονικών διαβαθμίσεων. Αυτό σημαίνει ότι με τον τρόπο που απλοποιείς τα σχήματα, με το να τα μετατρέπεις σε γεωμετρικά για να τα σχεδιάσεις, κατηγοριοποιείς, σε μία κλίμακα με έξη ή επτά τόνους συνήθως, τις εντάσεις του φωτός στα αντικείμενα για να τις αποδώσεις στο ελεύθερο σχέδιο. Ο πιο φωτεινός τόνος αντιστοιχεί σ' αυτόν της σχεδιαστικής επιφάνειας (χαρτί) και οι λιγότερο ή περισσότεροι σκούροι στο μολύβι.

Με οποιονδήποτε τύπο μολυβιού μπορείς να δημιουργήσεις στο λευκό χαρτί σου μια κλίμακα με τόνους του γκριζου μέχρι το βαθύ γκριζο - μαύρο, αρκεί να πιέξεις ανάλογα το χέρι σου κάθε φορά που σχεδιάζεις. Δοκίμασε με τον τρόπο αυτό να δημιουργήσεις 5 τόνους του γκριζου με μολύβι (εικόνα 1.3).



Εικόνα 1.3

Οι τόνοι του γκριζου ως το βαθύ γκριζο - μαύρο εξαρτώνται κάθε φορά από τον τύπο του μολυβιού που επιλέγεις. Μπορεί να είναι ματ αντί γυαλιστεροί ή να έχουν μια απαλή γαλαζωπή απόχρωση.

Ένας άλλος τρόπος απόδοσης του φάσματος του γκριζου μέχρι το βαθύ γκριζο - μαύρο είναι η διασταύρωση των γραμμών (εικ. 14).

Δοκίμασε με διασταύρωση γραμμών του κάθε τετραγώνου να δημιουργήσεις ανάλογα 5 τόνους του γκριζου.

Χρησιμοποίησε: 1) μολύβι HB. 2) μολύβι B.



Εικόνα 1.4

ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΗ

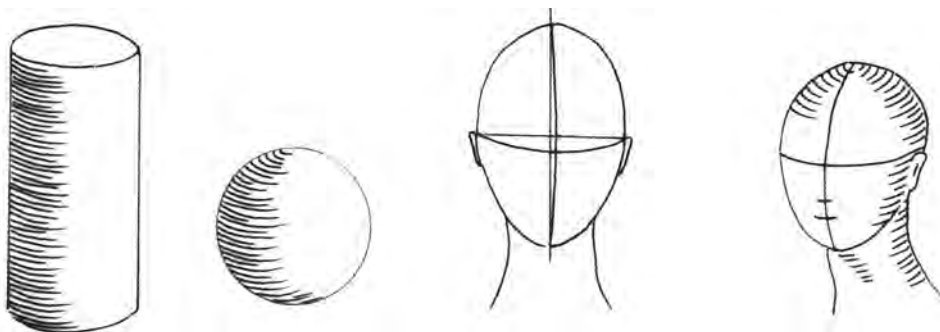
Η εξάσκηση σταθεροποιεί το χέρι και συγχρόνως βοηθά το μάτι να αντιληφθεί τις μικρές διαφορές του τόνου.

1.5.2 Σημείο - γραμμή - σχήμα

Κάθε σχέδιο αποτελείται από ένα σύνολο σημείων, γραμμών και σχημάτων λιγότερο ή περισσότερο φωτισμένων (πλαστικά στοιχεία). Με τα στοιχεία αυτά δημιουργείς μια μεγάλη ποικιλία από μεγέθη και τονικές διαβαθμίσεις. Με τα πλαστικά στοιχεία (σημεία, γραμμές, σχήματα) που είναι λιγότερο ή περισσότερο φωτισμένα, δημιουργείς ένα ελεύθερο σχέδιο.

Τα πλαστικά στοιχεία του σχεδίου πρέπει να ανταποκρίνονται στο σχήμα του αντικειμένου που ζωγραφίζεις. Για να δώσεις όγκο και πλαστικότητα στο αντικείμενο, σχεδιάζεις συνήθως με ευθείες γραμμές τις επίπεδες επιφάνειες, ενώ με κυκλική κατεύθυνση τις κοίλες. Φαντάσου ότι τα σχήματα έχουν τρεις διαστάσεις.

Όταν σχεδιάζεις, επιλέγεις την κατεύθυνση των γραμμών όπως ταιριάζει καλύτερα στο χέρι σου (εικόνα 1.5).



Εικόνα 1.5

1.5.3 Ανάλυση - σύνθεση

Για τη σωστή απόδοση του σχεδίου θα πρέπει να υπολογίζεις με ακρίβεια τους εξής παράγοντες:

1. Τις διαστάσεις του: το πλάτος, το ύψος και το βάθος του αντικειμένου.
2. Τις αναλογίες του: τη σχέση μεταξύ πλάτους, ύψους και βάθους του αντικειμένου (τρεις διαστάσεις), καθώς και τη σχέση μεταξύ των άλλων αντικειμένων στη σύνθεση.
3. Την κλίμακα των τόνων του γκριζου: συνήθως 5 μέχρι 7 τόνους της κλίμακας του γκριζου.
4. Τη τεχνική του να μισοκλείνουμε τα μάτια: Με αυτή την τεχνική παρατηρείς δύο σημαντικά πράγματα:
 - α. ότι οι λεπτομέρειες εξαφανίζονται από όλο το θέμα.
 - β. οι αντιθέσεις των τόνων γίνονται ευκολότερα αντιληπτές.

Μισοκλείνοντας, λοιπόν, τα μάτια σου, με την προσοχή σου, τα μάτια και το μυαλό σου σε εγρήγορση, βλέπεις κάπως πιο θολά. Τότε οι λεπτομέρειες εξαφανίζονται, αλλά έρχονται μπροστά οι τόνοι και τα χρώματα. Τα αντικείμενα χάνουν τη συνηθισμένη τους ευκρίνεια, γίνονται λίγο πιο σκούρα και η αντίθεση μεταξύ τους γίνεται πιο έντονη. Έτσι, είναι πολύ πιο εύκολο να συγκρίνεις με ακρίβεια έναν τόνο σκι-άς με έναν άλλο.

Να θυμάσαι πάντα ότι το σχήμα των αντικειμένων δημιουργείται από σκιασμένες περιοχές ή περιοχές που πολλές φορές δεν έχουν ευδιάκριτα όρια.

1.5.4 Φωτοσκίαση κυλίνδρου - σφαίρας - κύβου

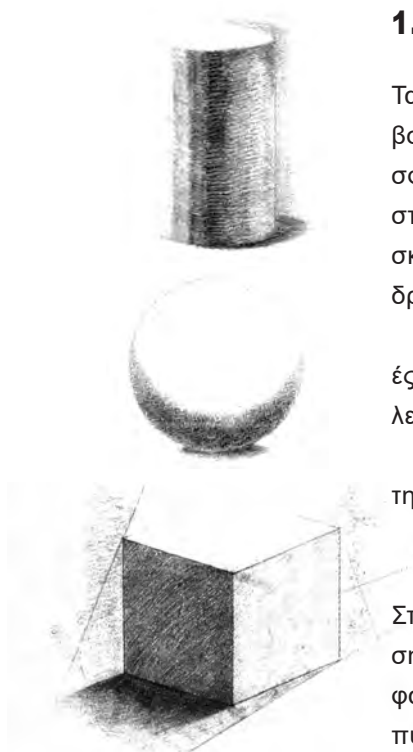
Τα τρία χαρακτηριστικά γεωμετρικά σχήματα, ο κύβος, ο κύλινδρος και η σφαίρα σε βοηθούν να αντιληφθείς καλύτερα πώς να σχεδιάζεις επιφάνειες. Ο κύλινδρος και η σφαίρα βρίσκονται και στο ανθρώπινο σώμα, στο σχήμα του κεφαλιού, των χεριών, στα πόδια, στον κορμό κ.τ.λ. Είναι ένας απλός, αλλά αποτελεσματικός κανόνας. Οι σκιές γίνονται για να δείξουν το φως. Βλέπεις τις επιφάνειες του κύβου, του κυλίνδρου και της σφαίρας λόγω των διαφορετικών τόνων του γκρι (εικόνα 1.6).

Παρατήρησε ότι οι περιοχές που λούζονται από φως δεν έχουν σκιά. Οι σκιές στις επίπεδες επιφάνειες του κύβου είναι σχεδιασμένες με οριζόντιες παράλληλες γραμμές.

1. Ο κύλινδρος σχεδιάζεται με μικρές καμπύλες γραμμές που ακολουθούν την καμπυλωτή επιφάνειά του.

2. Η σφαίρα σχεδιάζεται με γραμμές που έχουν σφαιρική κατεύθυνση.

Στα σημεία που η επιφάνεια είναι πιο σκούρα, φέρε τις γραμμές σε άλλη κατεύθυνση, π.χ. κάθετα. Στα σκοτεινότερα σημεία των γεωμετρικών σχεδίων κάλυψε την επιφάνεια με πλάγιες γραμμές. Έτσι σχηματίζεται ένα δίκτυο, που γίνεται ολοένα και πιο πυκνό. Η επιφάνεια που λούζεται από το φως παραμένει λευκή.



Εικόνα 1.6

✓ ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ

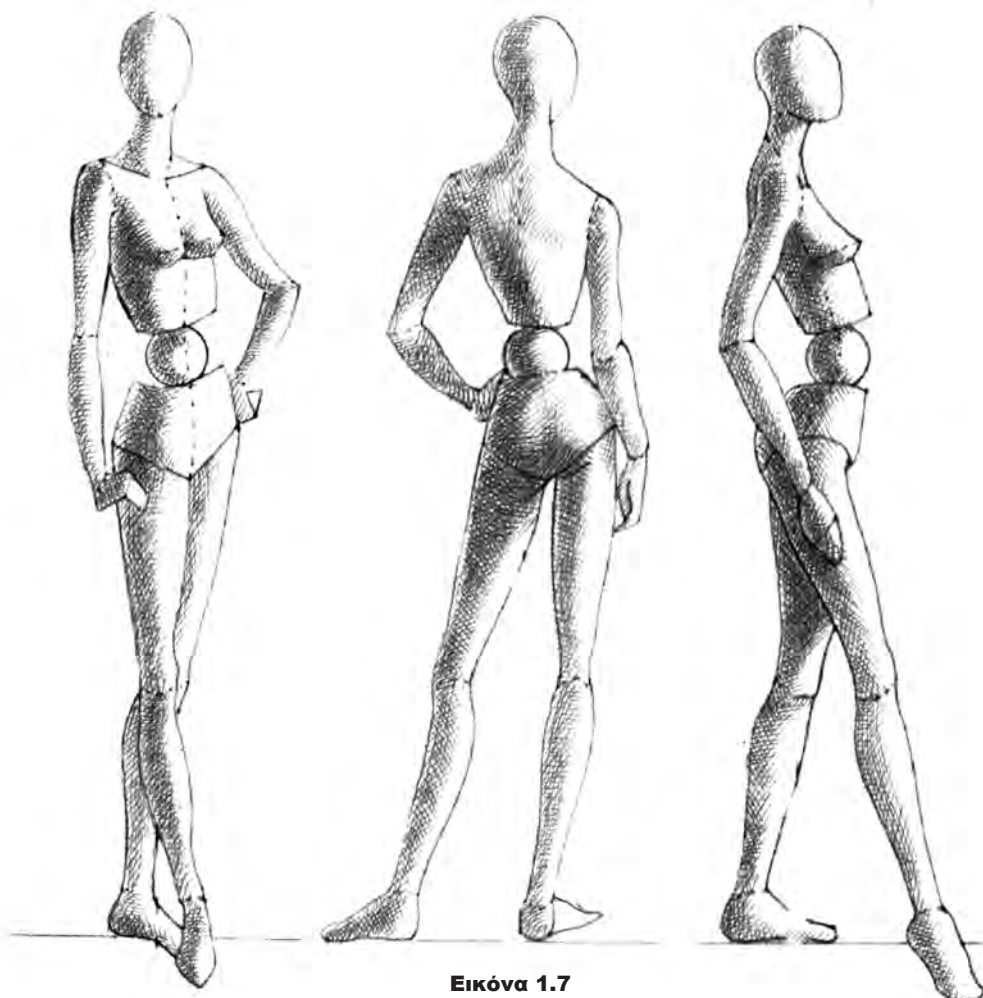
α. Όταν ξεκινάς να σχεδιάζεις το θέμα σου, πρόσεξε πού θα το οριοθετήσεις στην επιφάνεια σχεδίασής σου. Ο θεατής δεν πρέπει να έχει την αίσθηση ότι το σχέδιο είναι πολύ μικρό ή πολύ μεγάλο για τις διαστάσεις της επιφάνειας. Επίσης πρόσεξε τη θέση του στην επιφάνεια εργασίας σου.

β. Να θυμάσαι ότι το σχέδιο αναπτύσσεται στον άξονα «βλέπω - παρατηρώ - αναλύω - συνθέτω».

1.5.5 Φωτοσκίαση μοντέλου

Παρατήρησε τις σκιές (εικόνα 1.7) όπως πέφτουν πάνω στο μοντέλο με την πηγή φωτός να λούζει το σώμα από δεξιά. Η φωτοσκίαση δίνεται με μικρές διασταυρωμένες γραμμές που ακολουθούν τις καμπύλες του σώματος. Οι καμπύλες γραμμές ακολουθούν τη φόρμα του σώματος και είναι μικρές και παράλληλες.

Οι καμπύλες μπορούν να αλλάζουν μορφή ανάλογα με τον τρόπο που θέλεις να σχεδιάσεις. Παρατήρησε τις φωτεινές σκιές πώς αγκαλιάζουν τη φόρμα του μοντέλου και του δίνουν αέρινη αίσθηση.



Εικόνα 1.7

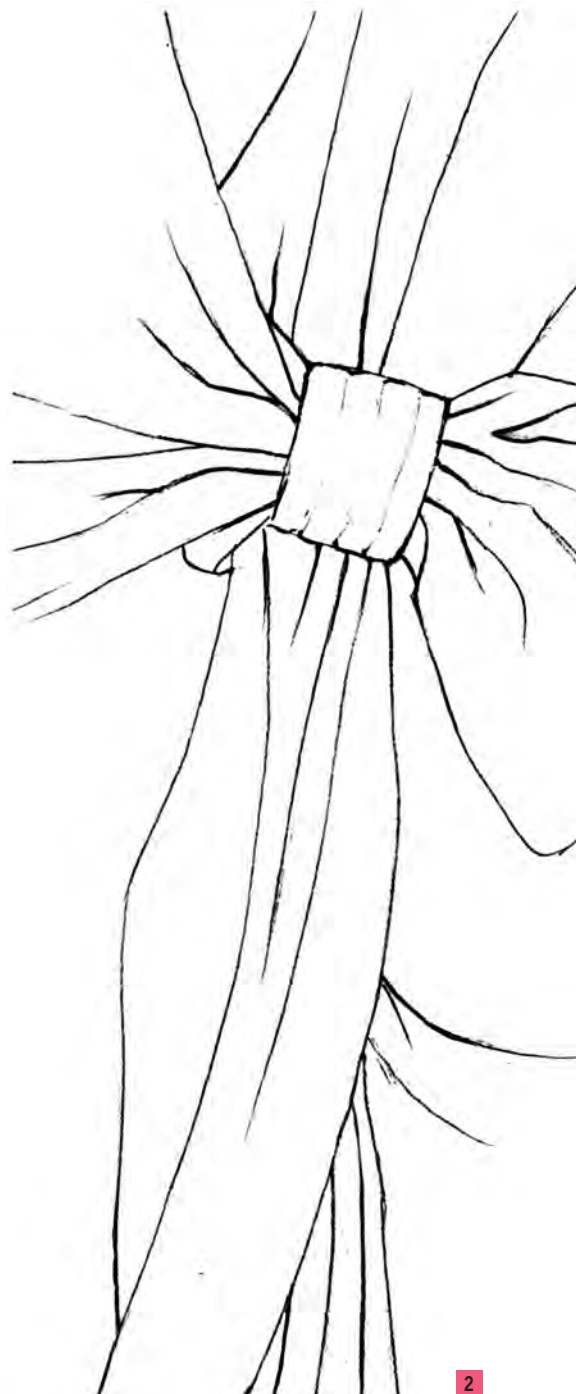
1.5.6 Φωτοσκίαση ενδύματος

1 Να επιλέξεις μια ασπρόμαυρη φωτογραφία όπου απεικονίζεται ένα μονόχρωμο ένδυμα. Άρχισε να σχεδιάζεις στο χαρτί με απαλές γραμμές, με μολύβι HB, το περίγραμμα του και τις γραμμές που ορίζουν τις πτυχώσεις του. Μπορείς να χρησιμοποιήσεις ριζόχαρτο για να αντιγράψεις το βασικό περίγραμμα του ενδύματος από τη φωτογραφία.



1

2 Στη συνέχεια υπολόγισε τις θέσεις των σκιών μι-
σοκλείνοντας τα μάτια. Σύγκρινε αναλογίες και μεγέ-
θη. Παρατήρησε ότι το αριστερό μέρος του ενδύμα-
τος που λούζεται από φως δεν έχει σκιές.



2

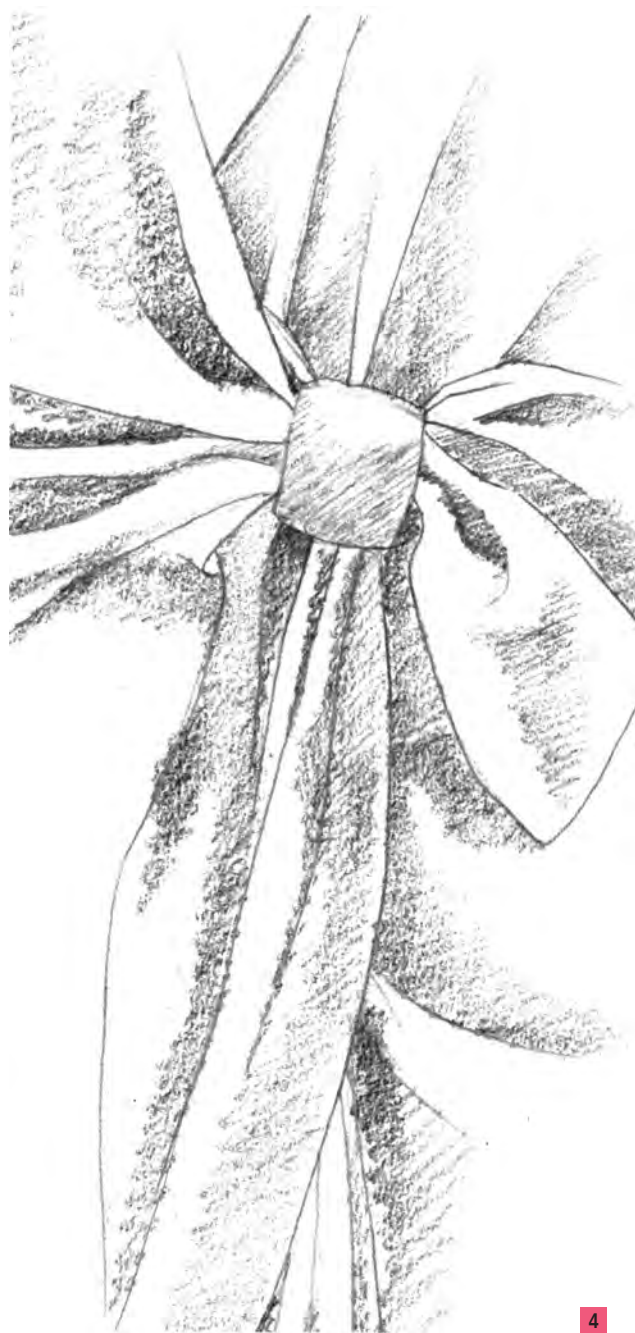
3 Ξεκίνησε τη φωτοσκίαση με απαλές γραμμές, στις θέσεις που όρισες για τις σκιές σου. Δούλεψε σε όλο το σχέδιο ταυτόχρονα.

4 Δημιούργησε κλιμακωτά τους τόνους του γκρι, όπου υπάρχουν. Μισοκλείνοντας τα μάτια, ξεχώρισε τους όγκους και διαφοροποίησε την τονικότητα της περιοχής. Ξεκίνησε τη φωτοσκίαση με τους ανοικτούς τόνους της κλίμακας του γκριζου, στις περιοχές που όρισες για τις σκιές σου, ώστε να αναδειχθούν οι φωτεινότερες. Στη συνέχεια, άρχισε να

προσθέτεις σιγά σιγά όλο και πιο σκούρους τόνους του γκρι, πιέζοντας ανάλογα το μολύβι σου μέχρι να καταλήξεις στο επιθυμητό αποτέλεσμα. Απόδωσε τους διαφορετικούς τόνους των σκιών με τεθλασμένες μολυβιές και δώσε έτσι περισσότερη πλαστικότητα στο σχέδιο. Να θυμάσαι ότι οι σκιασμένες περιοχές δεν έχουν ευδιάκριτα όρια. Σύγκρινε και διόρθωσε τις αναλογίες του σχεδίου, γιατί αυτό γίνεται σιγά σιγά όλο και πιο συγκεκριμένο. Άρχισε να δίνεις εντάσεις στη σκιά, όπου αυτή υπάρχει.

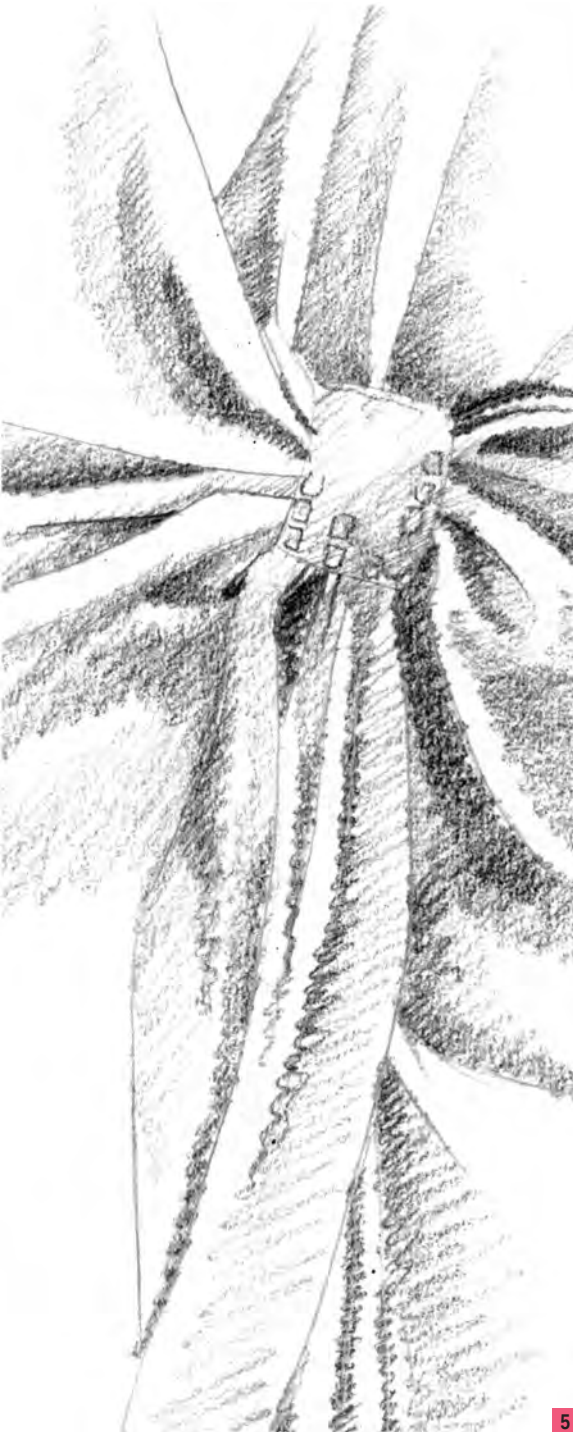


3



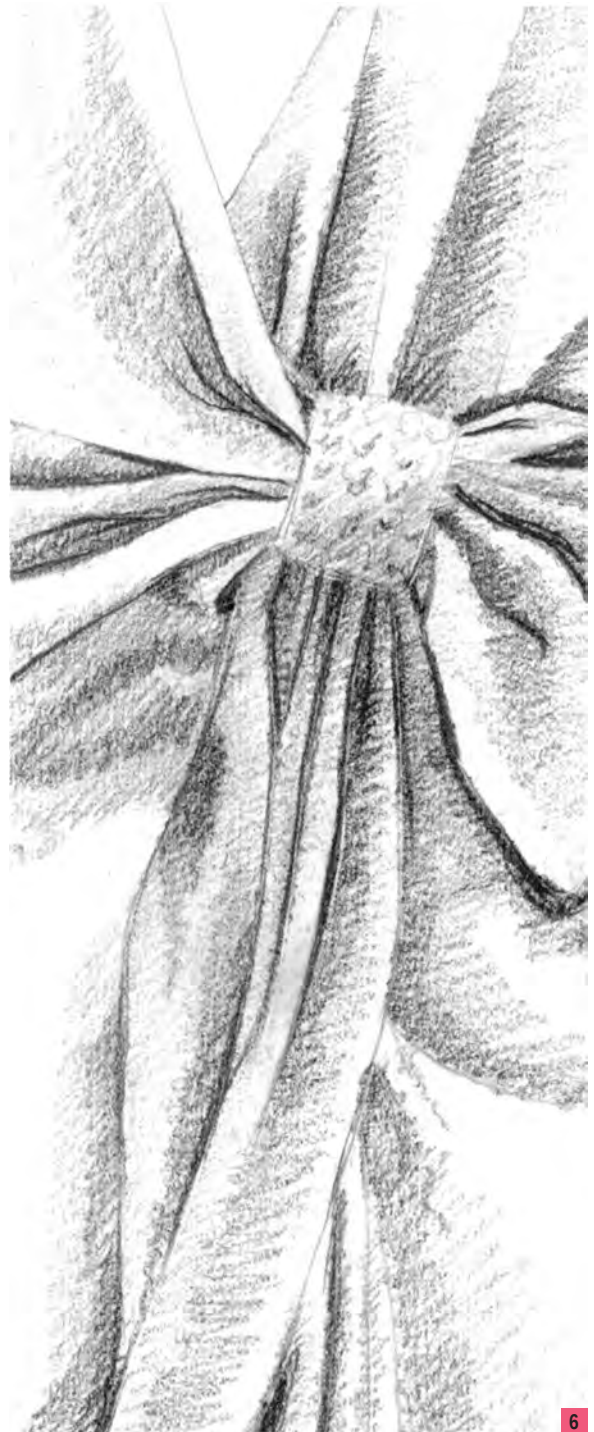
4

5 Τελειοποίησε τη φωτοσκίαση και τόνισε τις γραμμές στα σημεία όπου προβάλλονται έντονα οι σκιές.



5

6 Όταν φωτοσκιάζεις ενδύματα, δώσε ιδιαίτερη έμφαση στις περιοχές που θέλεις να τονίσσεις. Κάθε σχεδιαστής επιλέγει το στυλ των γραμμών και το φάσμα του γκριζου ανάλογα με το ύφος που του ταιριάζει.



6

1.6 Ανακεφαλαίωση



αυτό το κεφάλαιο αναλύσαμε το φως, τη σκιά και τη σχέση μεταξύ τους. Γνωρίσαμε επίσης τις πηγές του φωτός και τις αρχές της φωτοσκίασης. Αναλύσαμε την τεχνική του να μισοκλείνεις τα μάτια για να μπορέσεις να διακρίνεις την κλίμακα των τόνων της σκιάς και να την αποδώσεις στο σχέδιό σου. Πειραματίστηκες με μολύβι για την απόδοση των τόνων του γκρι, από το λευκό του χαρτιού ως το γκρι μαύρο, για να δώσεις πλαστικότητα στο σχέδιό σου.

1.6.1 Ερωτήσεις

- 1 Ποιες πηγές φωτός γνωρίζεις;
- 2 Ποια είναι στη φωτοσκίαση η τεχνική του να μισοκλείνουμε τα μάτια;
- 3 Ποιους παράγοντες πρέπει να υπολογίσεις με ακρίβεια για να φωτοσκιάσεις σωστά ένα σχέδιο;
- 4 Από ποιους παράγοντες εξαρτώνται οι τόνοι των σκιών;
- 5 Τα ανοικτά ή τα σκούρα αντικείμενα κρατούν περισσότερη ποσότητα φωτός;
- 6 Τι εννοούμε με τον όρο «σκιτσάρω»;
- 7 Τι είναι σκιά;

1.6.2 Άσκηση 2

Σκοπός

1. Η απεικόνιση της σκιάς και των περιοχών που λούζονται από φως.
2. Η σωστή απόδοση των τονικών διαβαθμίσεων της σκιάς που δίνει πλαστικότητα στο θέμα.
3. Η εφαρμογή της φωτοσκίασης με σκοπό να τονιστούν ανάλογα τα διάφορα σημεία του ενδύματος.

Όργανα - υλικά - μέσα

Απλό χαρτί και ριζόχαρτο A4, μολύβια, λευκή γόμα, χάρακας, τρίγωνο, φωτογραφία ενδύματος.

Μεθοδολογία

- Όρισε το μέγεθος και τη θέση του θέματός σου στο χαρτί (Παρ.: 1.5.3 και 1.5.4).
- Εφάρμοσε την τεχνική του να μισοκλείνουμε τα μάτια για να διακρίνεις τις τονικές διαβαθμίσεις της σκιάς (Παρ.: 1.5.3.).
- Να επιλέξεις το είδος των γραμμών που ταιριάζουν στο θέμα σου για να δώσεις πλαστικότητα, καθώς και την κλίμακα του γκρι ως το γκρι μαύρο (Παρ.: 1.5.2.).



44

Εικόνα 1.8

Διαδικασία εκτέλεσης άσκησης:

Σχεδίασε το περίγραμμα του ενδύματος (εικόνα 1.8). Δώσε πλαστικότητα στο σχέδιό σου με τις ανάλογες σκιές. Χρησιμοποίησε μολύβι.

1. Άρχισε να σχεδιάζεις με απαλές γραμμές, με μολύβι, το περίγραμμα του ενδύματος και τις γραμμές που ορίζουν τις πτυχώσεις του. Μπορείς να χρησιμοποιήσεις ριζόχαρτο για να αντιγράψεις το βασικό περίγραμμα του ενδύματος από τη φωτογραφία.
2. Υπολόγισε τις θέσεις των σκιών, μισοκλείνοντας τα μάτια, σύγκρινε αναλογίες και μεγέθη και σχηματοποίησέ τα στο χαρτί με απαλές γραμμές. Μισοκλείνοντας τα μάτια ξεχώρισε τους όγκους και διαφοροποίησε την τονικότητα των περιοχών.
3. Παρατήρησε τις περιοχές του ενδύματος που λούζονται από φως και δεν έχουν σκιές.
4. Ξεκίνησε τη φωτοσκίαση με τους ανοικτούς τόνους της κλίμακας του γκριζου, στις περιοχές που όρισες για τις σκιές σου. Δούλεψε ταυτόχρονα σε όλο το σχέδιο.
5. Συνέχισε να σκιάζεις κλιμακωτά από τις λιγότερο σκούρες περιοχές προς τις πιο σκούρες. Απόδωσε τους διαφορετικούς τόνους των σκιών με τεθλασμένες γραμμές και δώσε έτσι περισσότερη πλαστικότητα στο σχέδιο. Οι σκιασμένες περιοχές δεν έχουν ευδιάκριτα όρια.
6. Σύγκρινε και διόρθωσε τις αναλογίες του σχεδίου, γιατί γίνεται σιγά σιγά όλο και πιο συγκεκριμένο.
7. Τόνισε τις γραμμές στα σημεία όπου προβάλλονται έντονα οι σκιές και τελειοποίησε τη φωτοσκίαση.

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ:**ΑΣΚΗΣΗ 2**

Τίτλος: Φωτοσκίαση ενδύματος από φωτογραφία.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:

Ερωτήσεις:

- 1 Τι είναι οι τονικές διαβαθμίσεις;
- 2 Ποιες περιοχές σε ένα θέμα δεν έχουν σκιές;
- 3 Τι είναι το περίγραμμα ενός αντικειμένου;
- 4 Με ποιους τρόπους μπορείς να αποδώσεις με μολύβι τους τόνους του γκριζου από το λευκό του χαρτιού σου ως το γκρι μαύρο;
- 5 Τι είδους γραμμές επιλέγεις για να αποδώσεις επίπεδες και κοίλες επιφάνειες και για να δώσεις όγκο στο αντικείμενο που σχεδιάζεις;
- 6 Πώς δίνεις πλαστικότητα σε ένα σχέδιο;

Κ Ε Φ Α Λ Α Ι Ο

Αναλογίες σώματος

2

45

ΣΤΟΧΟΙ:

- Να γνωρίσεις τη δομή και τις αναλογίες του ανθρωπίνου σώματος.
- Να εφαρμόσεις τις αναλογίες του ανθρωπίνου σώματος στη σχεδίαση του σκίτσου.

2.1 Μελέτη των αναλογιών

Aπό πολύ παλιά επιστήμονες και καλλιτέχνες μελέτησαν τη δομή του ανθρώπινου σώματος. Για να ξεκινήσεις να σχεδιάζεις το ανθρώπινο σώμα, είναι απαραίτητο να γνωρίζεις τις αναλογίες του. Το κεφάλι υπολογίζεται ως μονάδα μέτρησης. Συνήθως για τους ζωγράφους το μήκος του ανθρώπινου σώματος είναι επτά έως οκτώ φορές το μήκος του κεφαλιού.

Ο ζωγράφος σχεδιάζει τη φιγούρα ανάλογα με το φυσικό της μέγεθος, σε αντίθεση με το σχεδιαστή μόδας που εκφράζει την αισθητική άποψη της μόδας και σχεδιάζει τη φιγούρα πολύ λεπτή για να είναι αληθινή, με υπερβολικό ύψος, με στενότερο θώρακα και στενότερους γοφούς. Αυτή η υπερβολή είναι που κάνει να ξεχωρίζει το σχέδιο μόδας από το σχέδιο των καλών τεχνών. Το κεφάλαιο αυτό θα σε οδηγήσει στα βασικά βήματα ζωγραφικής του σχεδίου μόδας, δηλαδή από την αρχική ιδέα μέχρι την εφαρμογή. Για να καταλάβεις το σχεδιασμό της φιγούρας, θα την αναλύσουμε και θα την ανασυνθέσουμε. Στόχος είναι να απλοποιηθεί η διαδικασία της μελέτης των αναλογιών της φιγούρας της μόδας, ώστε να μάθεις να σχεδιάζεις, να αναπτύσσεις, να ερμηνεύεις και να ανακαλύψεις τρόπους για να τη σχεδιάσεις.

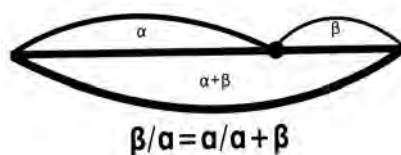
2.1.1 Η χρυσή τομή

Από την αρχαιότητα επιστήμονες, καλλιτέχνες και αρχιτέκτονες μελέτησαν την ισορροπία και την ενότητα στη φύση. Μελέτησαν τα φυτά και τα μέρη τους, τα όστρακα, το ηλιοτρόπιο, καθώς και άλλα στοιχεία της φύσης. Διαπίστωσαν ότι μεταξύ των επί μέρους στοιχείων τους και του συνόλου στο καθένα από αυτά υπάρχει μια αναλογική σχέση που δεν είναι καθόλου τυχαία για την ισορροπία και την ενότητα του συνόλου.

Αν πάρεις ένα ευθύγραμμο τμήμα και το διαιρέσεις σε δύο άνισα τμήματα, για να μην κλονιστεί η ισορροπία, θα πρέπει να υπάρχει ανάμεσα στο μικρότερο και στο μεγαλύτερο κομμάτι η ίδια αναλογική σχέση που υπάρχει ανάμεσα στο μεγαλύτερο και στο σύνολο. Για να διατηρηθεί η ισορροπία και η ενότητα κατά τη διαίρεση ενός ευθύγραμμου τμήματος ή μιας επιφάνειας, ο Βιτρούβιος προτείνει μια μαθηματική λύση ($\beta/\alpha = \alpha/\alpha + \beta$), που είναι γνωστή ως «χρυσή τομή» (εικόνα 2.1).

Με αυτήν την αναλογία έχουμε τη δυνατότητα να χωρίσουμε το ύψος και το πλάτος οποιασδήποτε επιφάνειας. Στην εσωτερική τομή του ύψους και του πλάτους διασταυρώνονται οι δύο βασικοί άξονες του χώρου. Στο σημείο αυτό ακριβώς βρίσκεται η «χρυσή τομή».

Η «χρυσή τομή» υπάρχει παντού γύρω μας και μέσα μας. Οι αναλογίες του ανθρώπινου σώματος ακολουθούν τη «χρυσή τομή».



Εικόνα 2.1

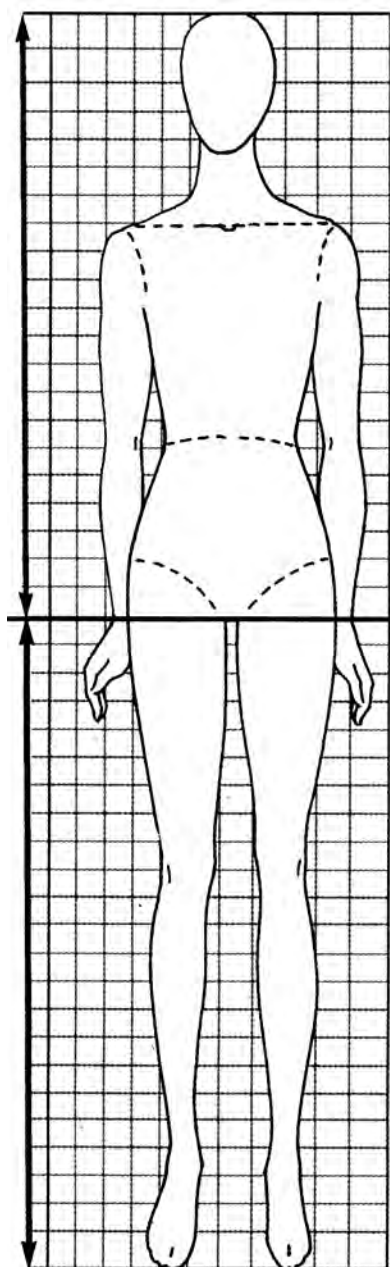
2.2 Ανάλυση της φιγούρας του ανθρώπινου σώματος

Το σχέδιο είναι μια ικανότητα που αναπτύσσεται στον άξονα «βλέπω - παρατηρώ - αναλύω - συνθέτω», στη σχέση του μέρους με το όλο και το αντίστροφο. Η ικανότητα αυτή στηρίζεται στην ανάλυση και στη σύνθεση των μορφών και την αποτύπωσή τους στο χαρτί.

Οι αναλογίες της φιγούρας στο σχεδιασμό μόδας αλλάζουν, πάντα όμως σε λογικά πλαίσια, χωρίς να αλλοιώνουν τη φόρμα του σώματος.

Στις παρακάτω εικόνες η φιγούρα χωρίζεται σε τμήματα για να είναι πιο κατανοητή.

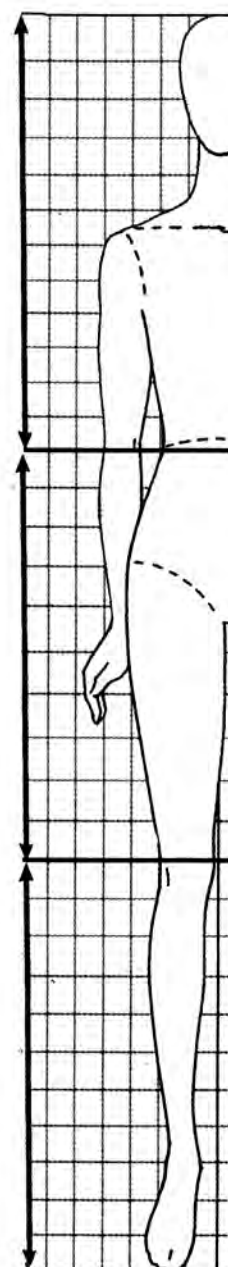
Μ' αυτόν τον τρόπο, όταν τη συναρμολογήσεις ξανά, τμήμα-τμήμα, και την μελετήσεις, θα την κατανοήσεις καλύτερα.



Εικόνα 2.2

Τρόπος α: Χώρισε τη φιγούρα σε δύο ίσα μεταξύ τους τμήματα (αναλογία 1/2). Τα τμήματα που προκύπτουν είναι: κεφάλι - καβάλο και καβάλο - τέλος ποδιού (εικόνα 2.2).

Τρόπος β: Χώρισε τη φιγούρα σε τρία ίσα μεταξύ τους τμήματα (αναλογία 1/3). Τα τμήματα που προκύπτουν είναι: κεφάλι - μέση, μέση - γόνατα και γόνατα - δάχτυλα ποδιού (εικόνα 2.3).



Εικόνα 2.3

2.3 Ανατομία

Στο σχεδιασμό της φιγούρας σημαντικό ρόλο παίζει η ανατομία του ανθρώπινου σώματος, επειδή οι βασικές δομές του επηρεάζουν τη θέση και την ολοκληρωμένη μορφή του. Ο ανθρώπινος σκελετός είναι ένα σύστημα άκαμπτων στοιχείων, που συνδέονται με συνδέσμους και ιστούς. Αυτοί δίνουν τη μορφή των αρθρώσεων, που επιτρέπουν έναν πολύπλοκο συνδυασμό κινήσεων. Αλλαγές στις γραμμικές διαστάσεις του ανθρώπινου σώματος, π.χ. ύψος, μήκος ποδιού κλπ. δεν συντελούνται ιδιαίτερα στην ενηλικίωση του ανθρώπου, αλλά όταν αυτός βρίσκεται στην παιδική, εφηβική και σε μεγάλη ηλικία.

Το μυϊκό σύστημα συνεργάζεται με το σκελετό. Έχει το πλεονέκτημα να παράγει τις κινήσεις και μέσα από έναν πολύπλοκο συνδυασμό μυών μάς δίνει τις βασικές αναλογίες του όγκου του σώματος. Οι ιστοί και το λίπος επηρεάζουν επίσης την εμφάνιση του σώματος.

Επειδή τα οστά και οι ιστοί, οι μύες και οι τένοντες, καθώς και οι χόνδροι επηρεάζουν την εξωτερική μορφή του σώματος, πρέπει να γνωρίζεις πώς αυτά εργάζονται και αλληλεπιδρούν. Αν ο καλλιτέχνης δε γνωρίζει τη θέση και τους σκοπούς των οστών, απαραίτητη γνώση και για τη στατική ολοκλήρης της φιγούρας, θα καταλήξει σε λανθασμένο σχεδιασμό της.

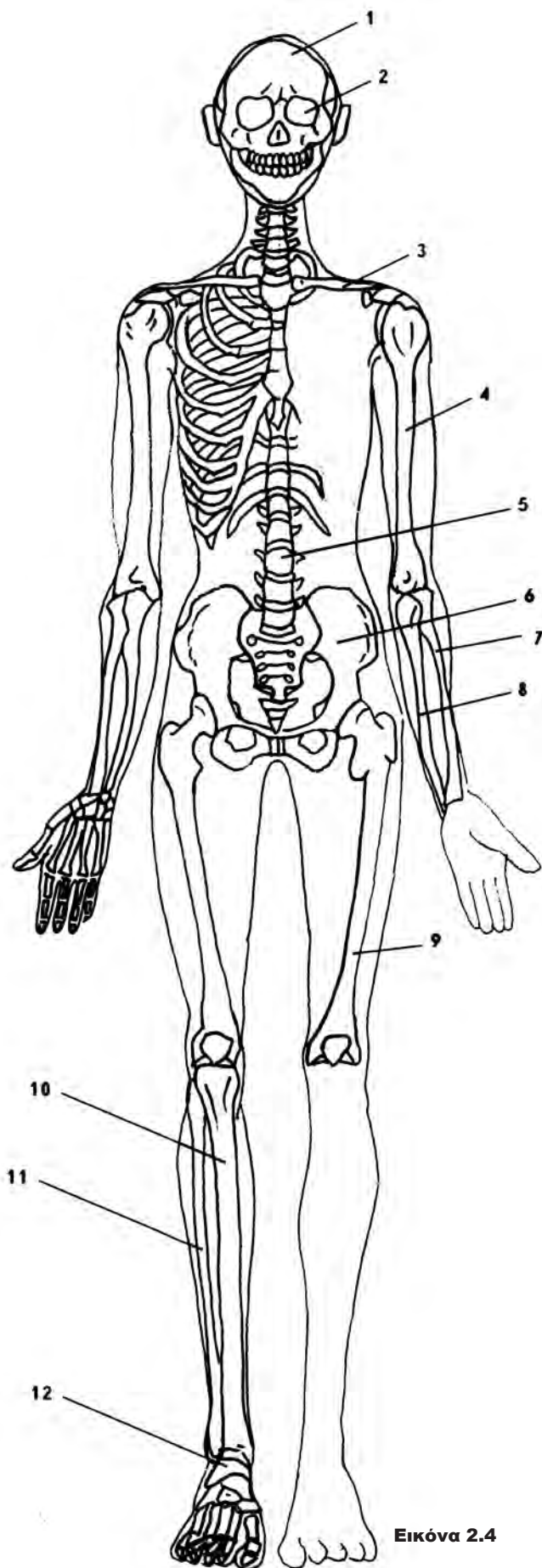
Για τους ιστούς αρκεί να γνωρίζεις πως εξυπηρετούν στη σύνδεση των χόνδρων, που βρίσκονται στα άκρα των οστών και συγκρατούνται από δέσμες μυών. Οι μύες αντιδρούν στο νευρικό ερέθισμα και δίνουν αύξηση στην κίνηση. Αυτό σημαίνει, πως όταν κινούμαστε, αυτοί διογκώνονται με αποτέλεσμα την αύξηση του όγκου του σώματός μας. Έτσι, λοιπόν, οι μύες είναι εκείνοι που καθορίζουν σε μεγάλο βαθμό τον όγκο μας και καθορίζουν τη μορφή του σώματός μας. Τέλος αναφέρουμε τους τένοντες, που είναι κατασκευασμένοι από σκληρές μη ελαστικές ίνες και συνδέουν τα οστά με τους μύες.

Παρατήρησε τις εικόνες με τα οστά (εικόνα 2.4 και 2.5).

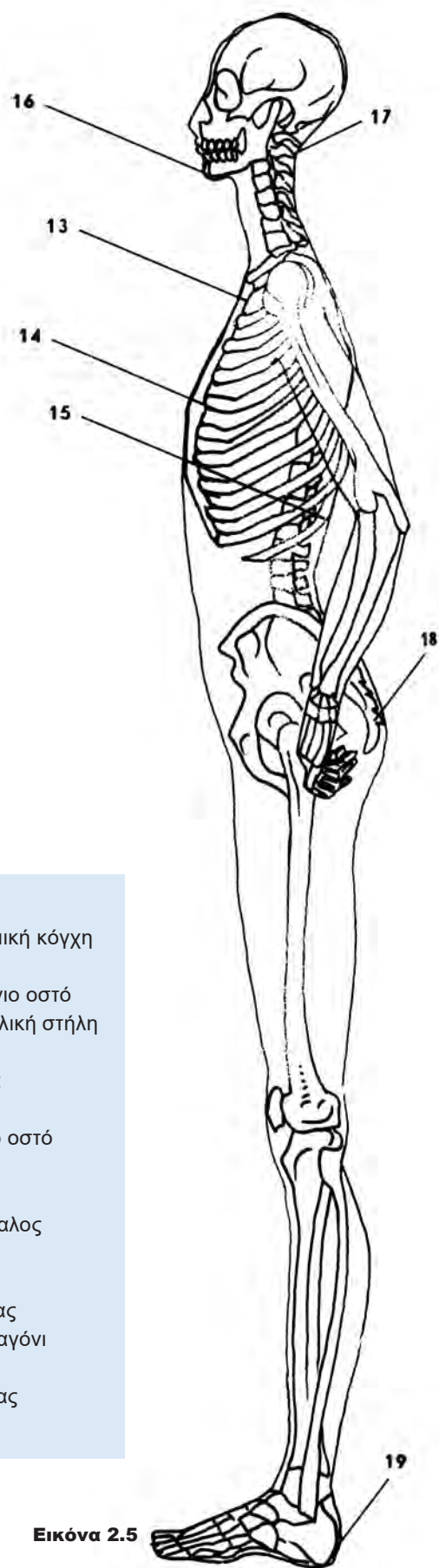
- Η σπονδυλική στήλη φαίνεται καλύτερα στην οπίσθια όψη και ενώνει το κεφάλι με το θώρακα και τη λεκάνη. Στην αρχή της βρίσκεται ο σπόνδυλος «άτλαντας» και στο τέλος της ο «κόκκυγας».
- Ο 7ος αυχενικός σπόνδυλος ενώνει τη σπονδυλική στήλη με το θώρακα (1ος θωρακικός).
- Το στέρνο βρίσκεται στο κέντρο του θώρακα.
- Η κλείδα σχηματίζει τον ώμο και ακολουθεί ο βραχίονας.
- Τα άνω άκρα αποτελούνται από το βραχίονα, το αντιβράχιο ή πήχη, τον καρπό και τα δάκτυλα.
- Τα κάτω άκρα σχηματίζονται από το μηρό (μηριαίο οστό), συνεχίζουν με την κνήμη και την περόνη και τελειώνουν με την ποδοκνημική άρθρωση και τα δάκτυλα.
- Το αντιβράχιο αποτελείται από την ωλένη και την κερκίδα.
- Ο αγκώνας σχηματίζεται στο σημείο που ενώνονται ο βραχίονας με την κερκίδα και την ωλένη (αντιβράχιο ή πήχης).
- Το γόνατο σχηματίζεται στο σημείο που ενώνονται ο μηρός με την κνήμη και την περόνη.
- Ο αστράγαλος σχηματίζεται στο σημείο που ενώνονται η κνήμη και η περόνη με την ποδοκνημική άρθρωση.

Παρατήρησε τις εικόνες με τους μύες (εικόνα 2.6 και 2.7).

- Το λαιμό με τον ώμο ενώνει ο τραπέζοειδής μυς.
- Το βραχίονα αγκαλιάζουν οι μύες, δελτοειδής, δικέφαλος και τρικέφαλος.
- Το αντιβράχιο αγκαλιάζουν ο κερκιδικός, οι καμπτήρες και οι εκτείνοντες του καρπού.
- Το μηρό αγκαλιάζουν οι γλουτιαίοι, ο τετρακέφαλος και οι οπίσθιοι μηριαίοι.
- Την κνήμη και την περόνη αγκαλιάζει ο γαστροκνήμιος.
- Το πίσω μέρος της λεκάνης αγκαλιάζουν οι γλουτιαίοι μύες.
- Οι μύες που προαναφέρονται είναι σημαντικοί, γιατί δίνουν τον όγκο στα οστά.

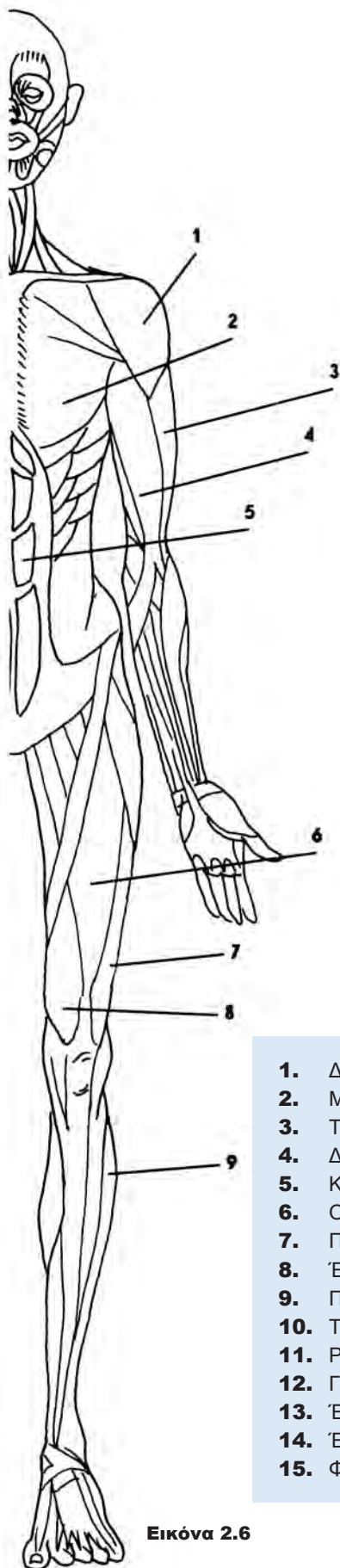


Εικόνα 2.4



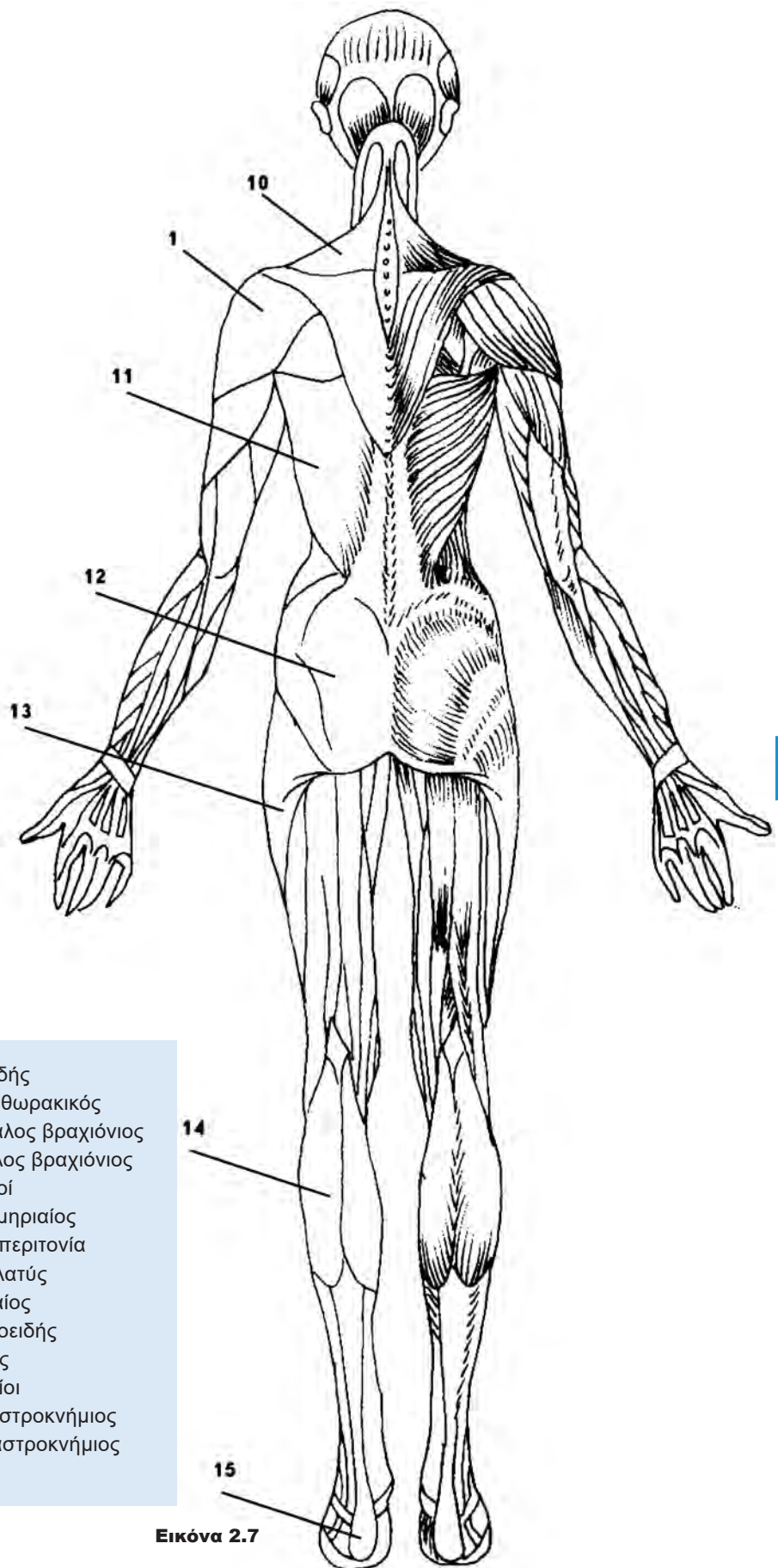
Εικόνα 2.5

1. Κρανίο
2. Οφθαλμική κόγχη
3. Κλείδα
4. Βραχιόνιο οστό
5. Σπονδυλική στήλη
6. Λεκάνη
7. Κερκίδα
8. Ωλένη
9. Μηριαίο οστό
10. Κνήμη
11. Περόνη
12. Αστράγαλος
13. Στέρνο
14. Πλευρά
15. Θώρακας
16. Κάτω σαγόι
17. Άτλας
18. Κόκκυγας
19. Φτέρνα



Εικόνα 2.6

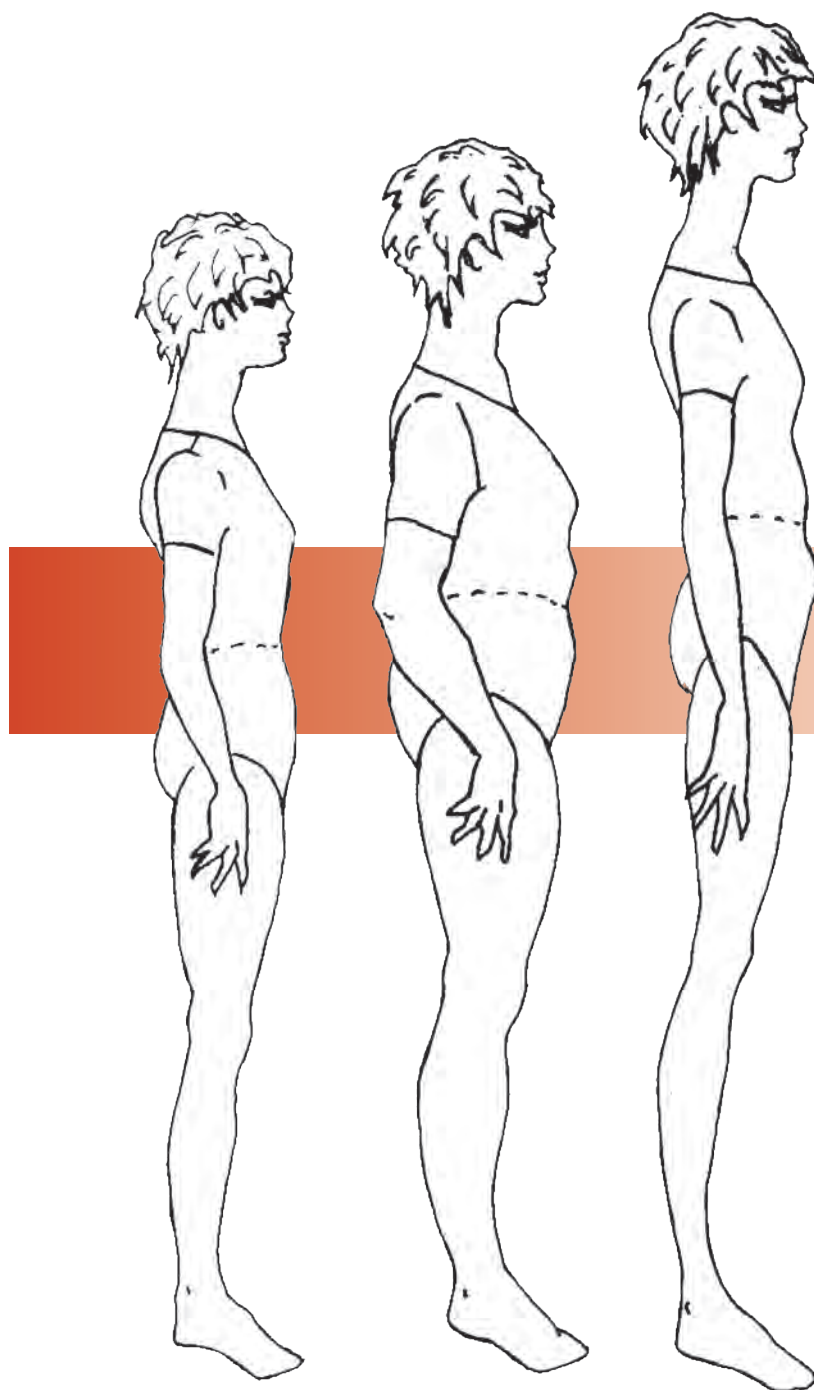
1. Δελτοειδής
2. Μείζων θωρακικός
3. Τρικήφαλος βραχιόνιος
4. Δικέφαλος βραχιόνιος
5. Κοιλιακοί
6. Ορθός μηριαίος
7. Πλατιά περιτονία
8. Έσω πλατύς
9. Περωνιαίος



Εικόνα 2.7

2.4 Η φιγούρα της μόδας

Για τη σχεδίαση ετοίμου ενδύματος χρησιμοποιούμε τρεις τύπους σωμάτων που τους χαρακτηρίζουμε ανάλογα με τις διαστάσεις τους σε μικρά, κανονικά και εύσωμα μεγέθη. Το κανονικό σώμα της αγοράς ενδυμάτων είναι το πρότυπο που χρησιμοποιεί η μόδα για να δημιουργήσει τη δική της φιγούρα. Οι μικρές και οι εύσωμες φιγούρες σχεδιάζονται με πιο πραγματικές διαστάσεις. Στην εικόνα 2.8 αναπαριστούνται οι τρεις τύποι σωμάτων.

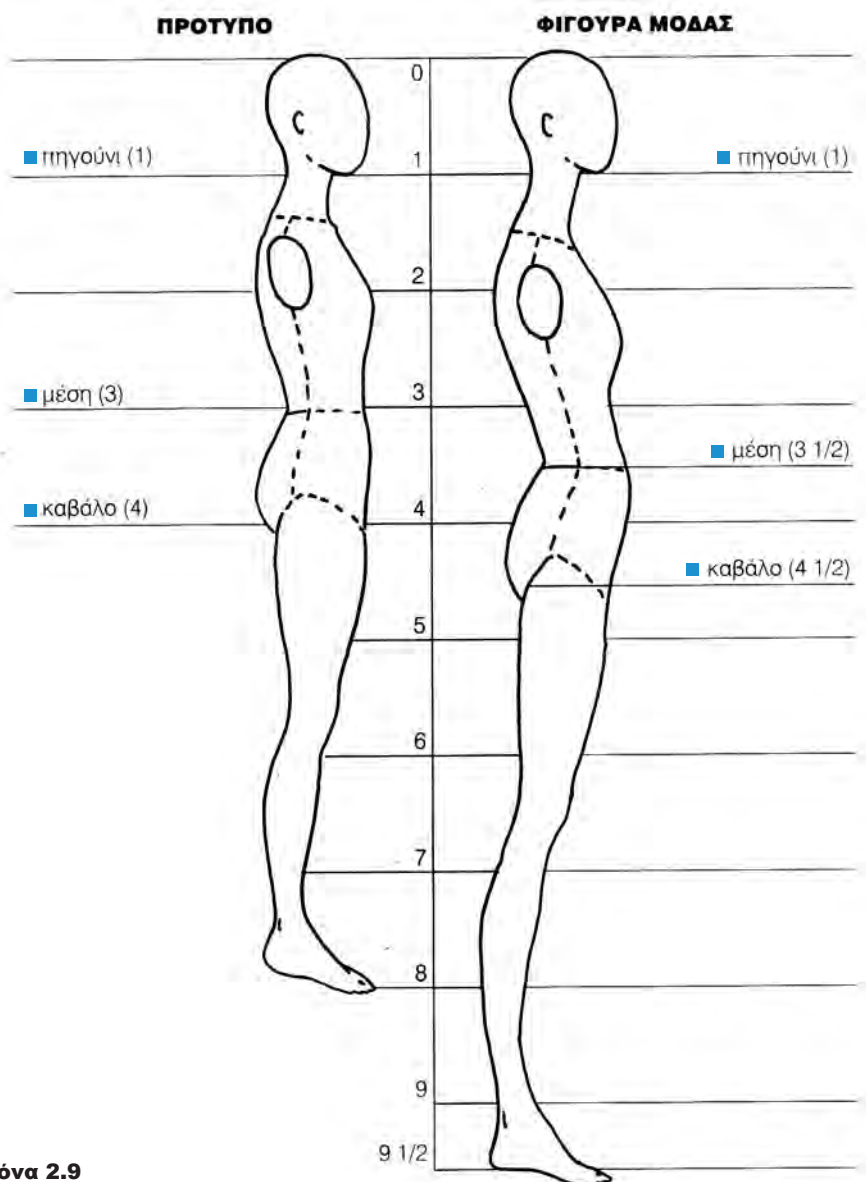


Εικόνα 2.8

Η φιγούρα μόδας παραβλέπει τη δομή των οστών και των μυών και εξιδανικεύει το ανθρώπινο σώμα. Στη μόδα μελετάμε τη φιγούρα ως ιδεατή και την προσαρμόζουμε ανάλογα με τις κοινωνικές τάσεις της μόδας. Στην εικόνα 2.9 και οι δύο φιγούρες έχουν σχεδιαστεί στον άξονα με μέτρο το ίδιο ύψος κεφαλιού. Η πιο ψηλή φιγούρα σε αυτή τη σελίδα αντιπροσωπεύει τη φιγούρα μόδας και όχι αυτή της πραγματικότητας.

Η φιγούρα μόδας είναι μια αφηρημένη παραλλαγή της πραγματικής φιγούρας. Είναι απλά φτιαγμένη για να δημιουργήσουμε ρούχα.

Στην εικόνα 2.9 απεικονίζεται αριστερά του άξονα το κανονικό σώμα της αγοράς (πρότυπο) και δεξιά η φιγούρα της μόδας. Αν τις συγκρίνεις, διαπιστώνεις ότι, αν και το κεφάλι τους έχει το ίδιο μέγεθος, οι θέσεις των ώμων, της μέσης, του τέλους του κορμού, των γονάτων και του τέλους του ποδιού διαφέρουν. Παρατήρησε πως η μέση στην αριστερή φιγούρα βρίσκεται στα 3 κεφάλια, ενώ στη δεξιά στα 3 1/2 κεφάλια, όπως επίσης και τη διαφορά του κορμού, η δεξιά έχει μεγαλύτερο κορμό και κάτω άκρα, γιατί αυτή είναι η φιγούρα της μόδας.

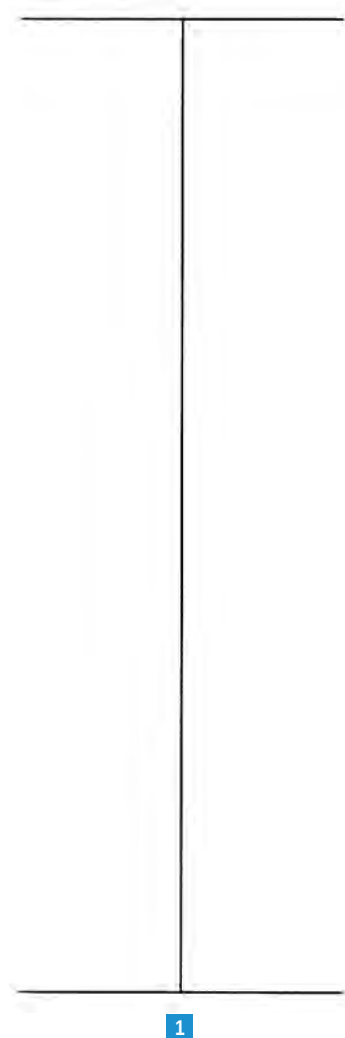


Εικόνα 2.9

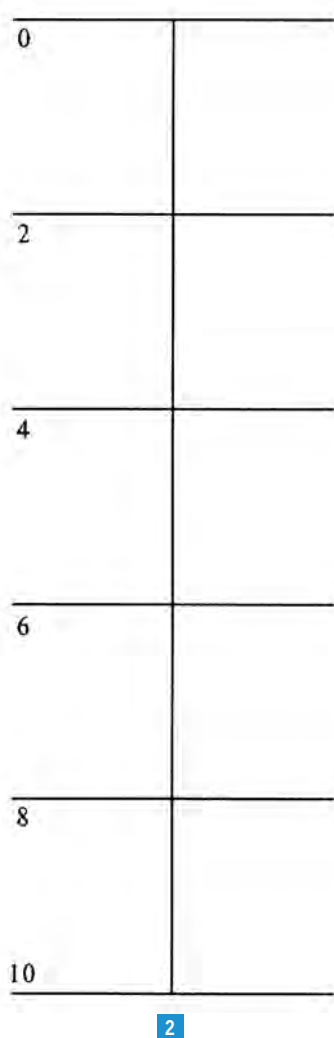
2.4.1 Οδηγίες σχεδίασης

Πριν ξεκινήσεις το σχεδιασμό μιας πόζας, ίσως σε φοβίζουν οι αναλογίες. Η τοποθέτησή τους όμως στον άξονα τις κάνει πιο συγκεκριμένες. Ο άξονας σου είναι χρήσιμος, γιατί σε βοηθάει να μάθεις τη δομή μιας όρθιας φιγούρας. Στη συνέχεια, με αρκετή εξάσκηση, θα καταφέρεις να τη σχεδιάζεις και σε κίνηση. Η εξοικείωσή σου με τις αναλογίες θα σε βοηθήσει επίσης στο μέλλον να σχεδιάζεις ελεύθερα και με το δικό σου στυλ.

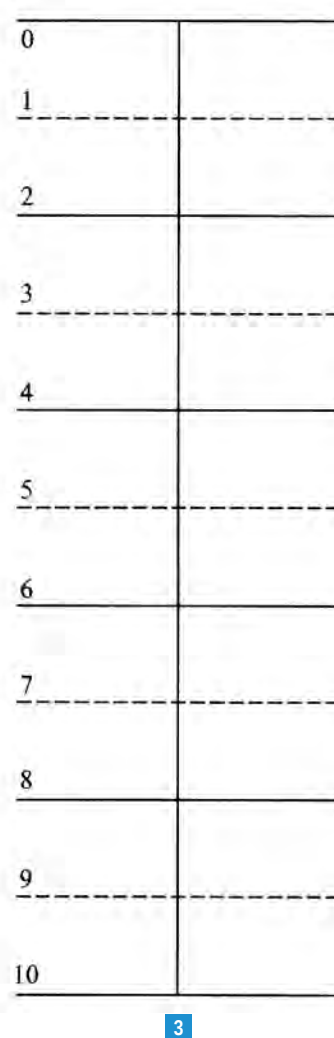
1 Φέρε μια κάθετη γραμμή κατά μήκος της σελίδας. Φέρε μικρές οριζόντιες γραμμές στην αρχή και το τέλος της πρώτης γραμμής.



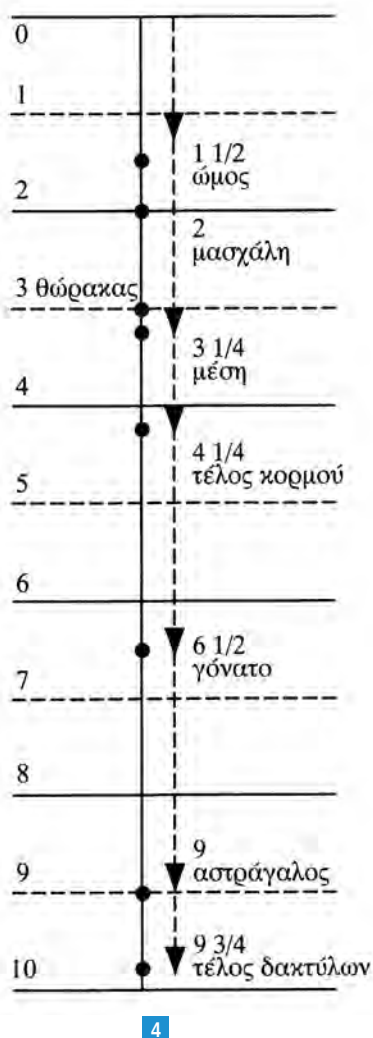
2 Χώρισε την κάθετη γραμμή σε πέντε ίσα μέρη και σημείωσε τα σημεία στον άξονα. Σ' αυτά τα σημεία φέρε παράλληλες γραμμές στις οριζόντιες που έχεις ήδη φέρει στην αρχή και στο τέλος της κάθετης. Τοποθέτησε ζυγούς αριθμούς από το 0 έως το 10 στις γραμμές αυτές.



3 Χώρισε στη μέση κάθε τμήμα, που έχει σχηματιστεί πάνω στην κάθετη γραμμή και σημείωσε σημεία. Στα σημεία αυτά φέρε πάλι παράλληλες γραμμές στις οριζόντιες και σημείωσε σ' αυτές τους μονούς αριθμούς από το 1 έως το 9.

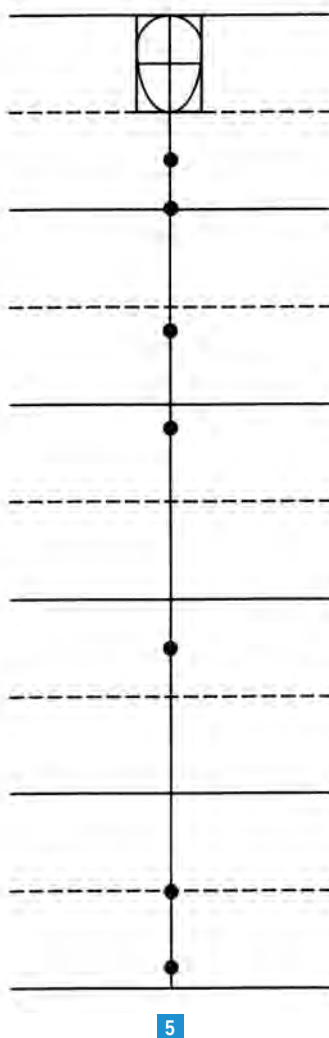


4 Ο άξονας για το σχεδιασμό του ανθρώπινου σώματος είναι έτοιμος. Το κάθε τμήμα που δημιουργήθηκε ονομάζεται μάκρος (μήκος) κεφαλιού. Θα εργαστείς σε μια φιγούρα που αποτελείται στο μήκος περίπου από 10 κεφάλια. Τοποθέτησε σημεία στο μήκος του άξονα για τις αναλογίες της φιγούρας (ώμοι, μασχάλη, μέση, τέλος λεκάνης, γόνατο, αστράγαλος, δάχτυλα ποδιού),



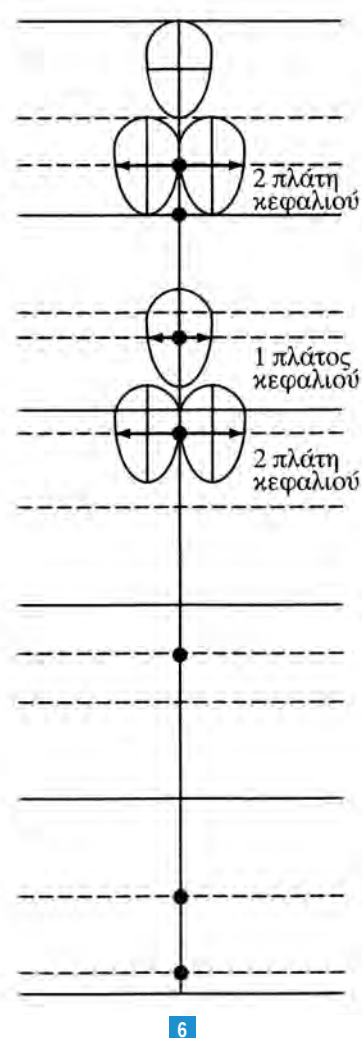
όπως σου δείχνει το παρακάτω διάγραμμα. Οι αναλογίες στο γυναικείο και στο ανδρικό σώμα είναι περίπου ίδιες. Σ' αυτό το κεφάλαιο θα αναλύσουμε τις αναλογίες του γυναικείου σώματος.

5 Το ανθρώπινο κεφάλι έχει σχήμα αβγού και το πλάτος του αντιστοιχεί στα 2/3 του ύψους του. Όρισε και σχεδίασε το κεφάλι στο πρώτο τμήμα 0-1 πάνω



στον άξονα. Παρατήρησε ότι μπορείς να ζωγραφίσεις 10 ίσα κεφάλια κατά μήκος του άξονα (θεωρία των 10 κεφαλιών).

6 Φέρε καθέτους πάνω στον άξονα στα σημεία των ώμων, μέσης και τέλους της λεκάνης. Τοποθέτησε σ' αυτές το κεφάλι, αφού υπολογίσεις ως μέτρο το πλάτος του. Τώρα οι αναλογίες του κορμού έχουν σχηματιστεί, όπως βλέπεις στο παρακάτω διάγραμμα.

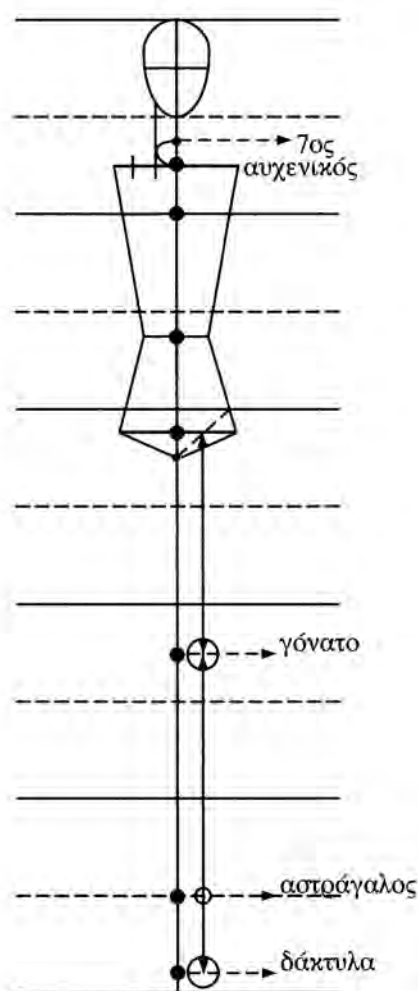


7 Κράτησε τα μήκη των γραμμών που ορίζουν το πλάτος του κεφαλιού, όπως σου δείχνει το παρακάτω διάγραμμα. Αν παρατηρήσεις και συγκρίνεις, θα διαπιστώσεις πως το μήκος των ώμων είναι ίσο με το μήκος του τέλους της λεκάνης. Στη φιγούρα της μόδας το κάτω μέρος της λεκάνης το σχεδιάζεις λίγο μικρότερο για να τονιστούν οι ώμοι. Τοποθέτησε ένα σημείο στο $4\frac{1}{2}$ στον κάθετο άξονά σου. Αυτό είναι το καβάλο της φιγούρας σου. Ένωσε ώμους, μέση, τέλος λεκάνης και καβάλο, δεξιά και αριστερά του άξονα. Τώρα έχεις σχηματίσει το περίγραμμα του κορμού. Ο κορμός περιλαμβάνει το θώρακα και τη λεκάνη. Παρατήρησε πως ο άξονας του κέντρου του σώματος είναι ο άξονας συμμετρίας του. Από το κέντρο του κορμού περνά η σπονδυλική στήλη.



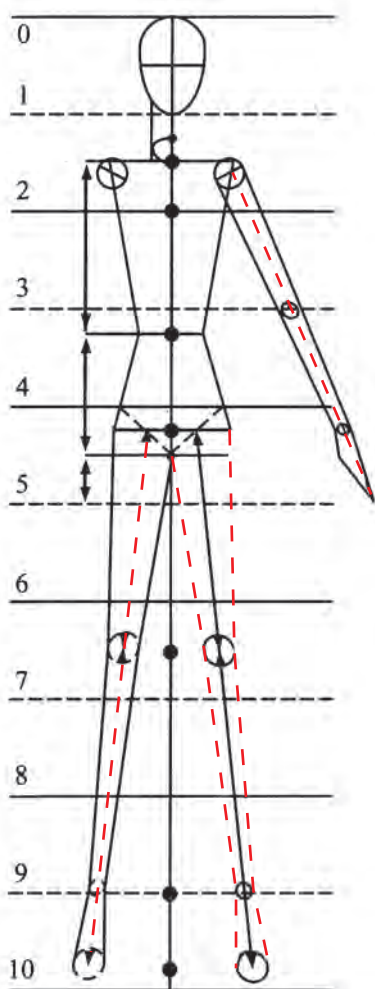
7

8 Ένωσε το καβάλο με το σημείο που η γραμμή 4 συναντάει τον κορμό. Έχεις ορίσει το τέλος της λεκάνης και την αρχή του ποδιού (κάτω άκρο) της φιγούρας σου. Τοποθέτησε τώρα τα κάτω άκρα. Το πλάτος του γόνατου και των δακτύλων το υπολογίζεις περίπου στο $\frac{1}{2}$ του πλάτους του κεφαλιού, ενώ το πλάτος του αστράγαλου περίπου στο $\frac{1}{4}$ του πλάτους του κεφαλιού. Η άκρη του λαιμού βρίσκεται στο $\frac{1}{3}$ της γραμμής του ώμου. Ο θώρακας ενώνεται με τη σπονδυλική στήλη στον 7ο αυχενικό σπόνδυλο.



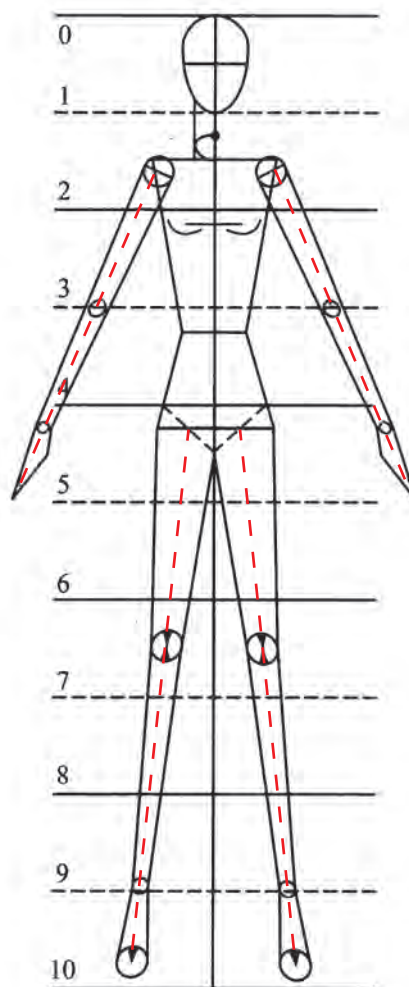
8

9 Σχημάτισε το περίγραμμα των ποδιών, αφού ενώσεις το τέλος της λεκάνης, το γόνατο, τον αστράγαλο, το τέλος των δακτύλων και το καβάλο. Τώρα που έχεις ολοκληρώσει το περίγραμμά σου, τοποθέτησε τα χέρια (άνω άκρα). Το μήκος του βραχίονα είναι ίσο με το μήκος ώμου-μέσης. Το μήκος του αντιβραχίου ή πήχη είναι περίπου ίσο με το μήκος μέσης-καβάλου. Το μήκος καρπού-τέλους δακτύλων είναι περίπου τα $\frac{3}{4}$ του ύψους του κεφαλιού. Το πλάτος του αγκώνα είναι περίπου το $\frac{1}{3}$ του ύψους του κεφαλιού.



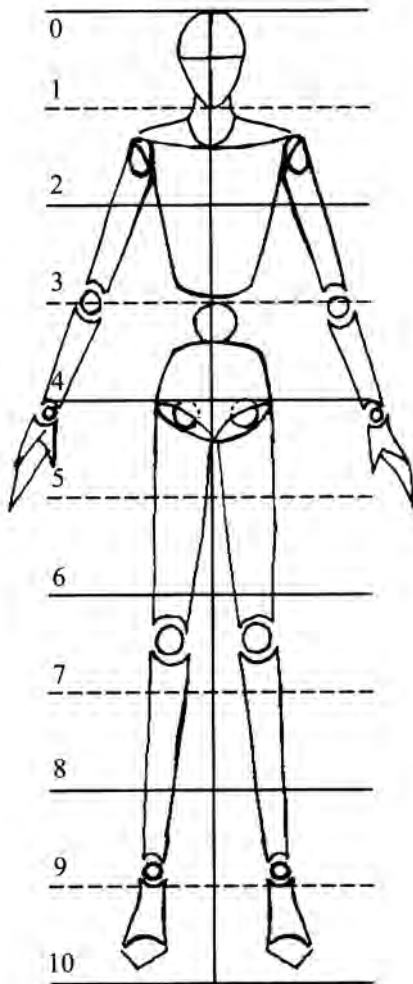
9

10 Ένωσε τον ώμο, αγκώνα, καρπό, τέλος δακτύλων και μασχάλη. Σχημάτισε το περίγραμμα των χεριών. Σχεδίασε το στήθος. Αρχίζει κάτω από τη μασχάλη.



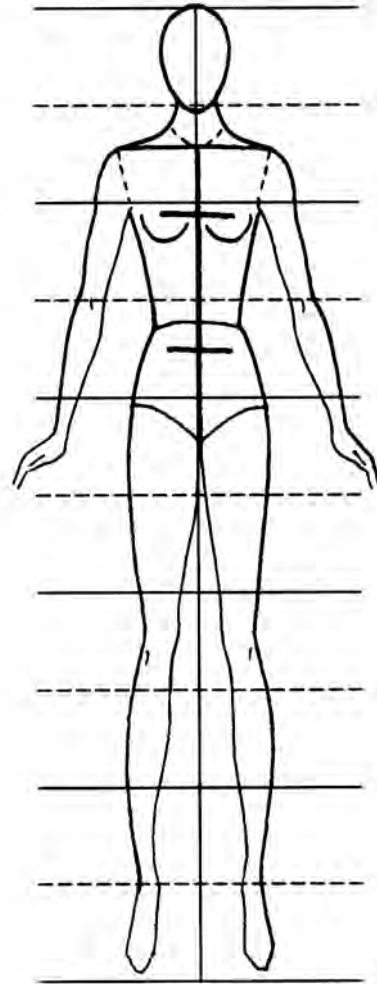
10

11 Τοποθέτησε οστά και αρθρώσεις.



11

12 Με καμπύλες δώσε πλαστικότητα στη φιγούρα σου για να γίνει πιο αληθινή.



12

2.4.2 Το διάγραμμα των αναλογιών του ανθρώπινου σώματος

Παρατήρησε το ανθρώπινο σώμα που σχεδίασες στον άξονα των δέκα κεφαλιών σε εμπρόσθια στάση (εικόνα 2.10).

Ξεκίνα να το αναλύσεις.

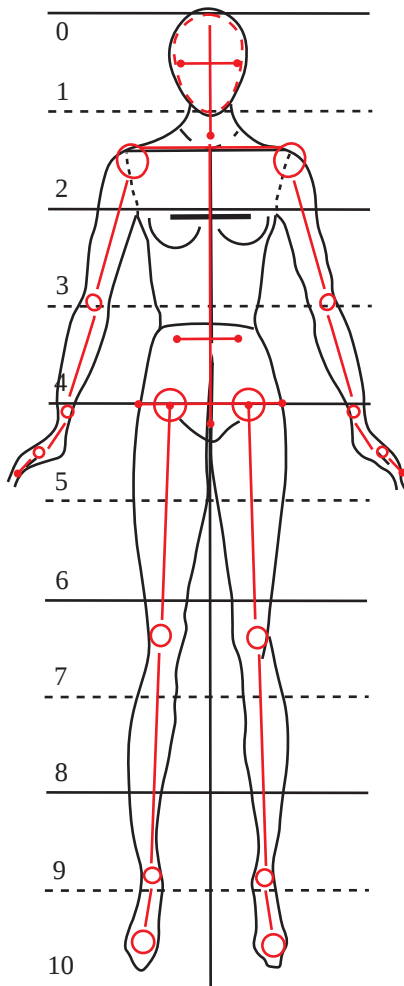
■ Η σπονδυλική στήλη που αρχίζει από το κεφάλι, στο σημείο του άτλαντα, συνδέει το θώρακα με τη λεκάνη και σχηματίζει τον κορμό του σώματος.

■ Η γραμμή των ώμων συνδέει τον κορμό με τα άνω άκρα, ενώ στο τέλος του κορμού ξεκινούν τα κάτω άκρα.

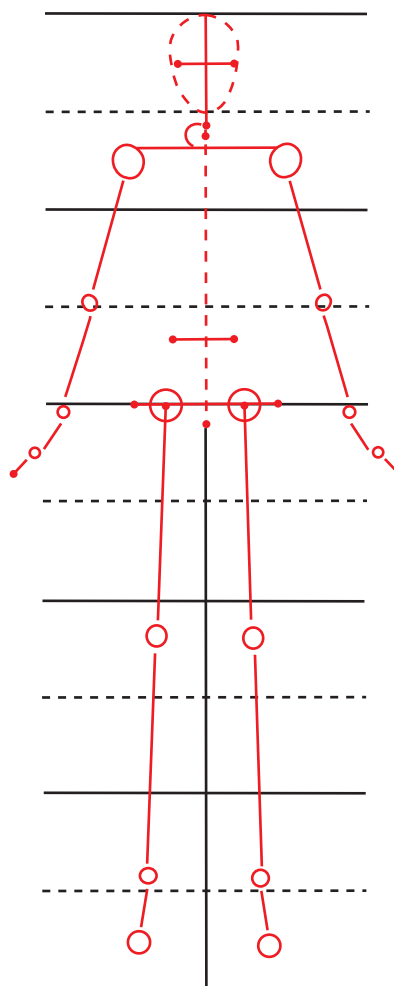
■ Τοποθέτησε ένα ριζόχαρτο πάνω στη φιγούρα σου.

■ Φέρε τις γραμμές που ορίζουν τις αναλογίες των τμημάτων του κορμού, όπως επίσης των άνω και κάτω άκρων. Σύνδεσε τα άκρα και το κεφάλι με τον κορμό και σημείωσε την αρχή και το τέλος των γραμμών με τελείες.

■ Σχημάτισε τη σπονδυλική στήλη που είναι και ο άξονας συμμετρίας του κορμού και τον συνδέει με το κεφάλι.



Εικόνα 2.10



Εικόνα 2.11

Παρατήρησε το ριζόχαρτο (εικόνα 2.11).

Το διάγραμμα που σχημάτισες από τη φιγούρα είναι το διάγραμμα των αναλογιών της.

Το διάγραμμα αυτό είναι πολύ χρήσιμο στη σχεδίαση μόδας. Σε βοηθάει από μία φωτογραφία να υπολογίσεις αναλογικά τη θέση του κορμού, των άνω και κάτω άκρων και του κεφαλιού. Το διάγραμμα των αναλογιών του σώματος μπορείς να το σχηματίσεις από οποιαδήποτε φωτογραφία, ακόμα και αν το σώμα της δεν είναι πρότυπο. Εσύ δίνεις στη συνέχεια τον όγκο που επιθυμείς στη φιγούρα σου. Οι φωτογραφίες από διάφορα περιοδικά μόδας σου δίνουν τη δυνατότητα να σχεδιάσεις το διάγραμμα των αναλογιών των μοντέλων στο χαρτί και να δημιουργήσεις δικές σου φιγούρες. Άρχισε με απλές πόζες.

2.5 Ανακεφαλαίωση



αυτό το κεφάλαιο γνώρισες την ανατομία του ανθρώπινου σώματος. Το ανέλυ-
σες χωρίζοντάς το σε τμήματα και το συναρμολόγησες ξανά. Με μέτρο το κεφά-
λι μελέτησες τις αναλογίες του σώματος στον κάθετο άξονα, για να μπορέσεις
να το απεικονίσεις ψηλότερο και λεπτότερο για τις ανάγκες της σχεδίασης μό-
δας. Αυτή η υπερβολή είναι που κάνει να ξεχωρίζει το σχέδιο μόδας από το σχέδιο των κα-
λών τεχνών.

2.5.1 Ερωτήσεις

- 1 Από πού ξεκινά και πού τελειώνει η σπονδυλική στήλη;
- 2 Σε ποια στάση η σπονδυλική στήλη φαίνεται καλύτερα;
- 3 Ποια τμήματα του σώματος συνδέει η σπονδυλική στήλη;
- 4 Ποια οστά σχηματίζουν τη γραμμή των ώμων;
- 5 Ποια οστά και μύες σχηματίζουν τα άνω άκρα;
- 6 Ποια οστά και μύες σχηματίζουν τα κάτω άκρα;
- 7 Πού βρίσκεται το στήρνο;
- 8 Ποιοι μύες σχηματίζουν τους γλουτούς και πού βρίσκονται;
- 9 Ποιος μυς ενώνει το λαιμό με τον ώμο;
- 10 Ο 7ος αυχενικός σπόνδυλος με ποιον θωρακικό σπόνδυλο ενώνεται;

2.5.2 Άσκηση 3

Τίτλος: Σχεδίαση σε εμπρόσθια πρόοψη της γυναικείας φιγούρας, πρότυπο της αγοράς.

Σκοπός:

1. Η εφαρμογή των αναλογιών του ανθρώπινου σώματος για τη σωστή απεικόνισή του στο σχέδιο μόδας.
2. Η σχεδίαση της δομής του ανθρώπινου σώματος.
3. Η εξάσκηση σχεδίασης γυναικείων σωμάτων με διαφορετικό ύψος και με μέτρο το κεφάλι.

4. Η σύγκριση των διαφορών του ύψους τους σε σχέση με τον κορμό και τα άνω και κάτω άκρα.

Μέσα, υλικά, όργανα:

Απλό χαρτί A4, μολύβι, λευκή γόμα, χάρακας, τρίγωνο.

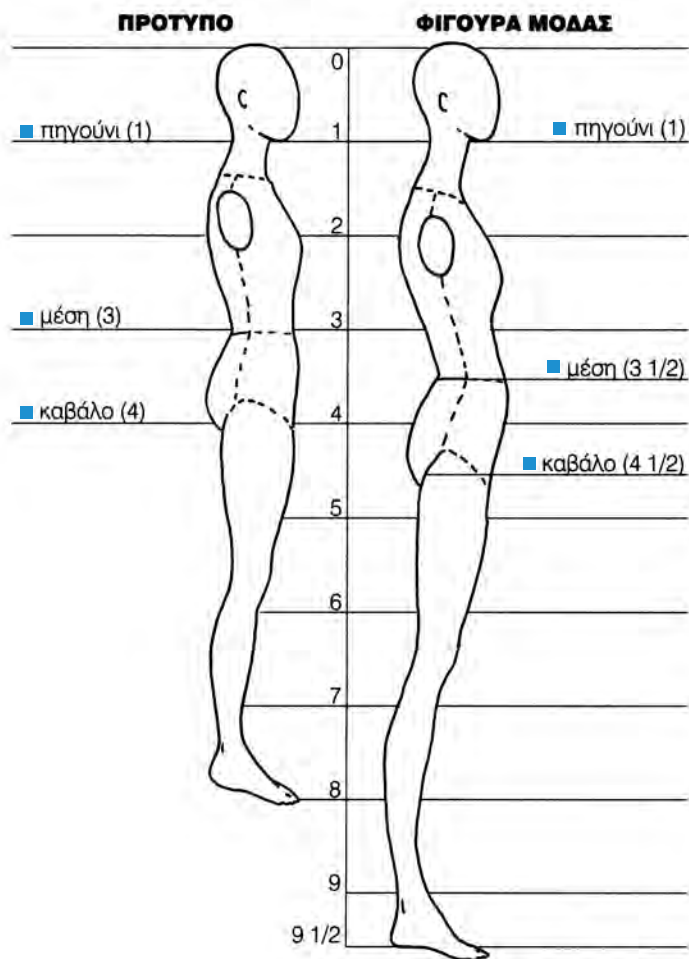
Μεθοδολογία:

1. Σημείωσε τις θέσεις των αναλογιών
 - α. της γυναικείας φιγούρας της μόδας (Παρ.: 2.4.1.).
 - β. της κανονικής γυναικείας φιγούρας (πρότυπο), (Παρ.: 2.4.).
2. Έχε ως μέτρο το ίδιο ύψος κεφαλιού (Παρ.: 2.4.1.).

Διαδικασία εκτέλεσης άσκησης:

Σχεδίασε σε εμπρόσθια στάση επάνω στον άξονα:

- α. Τη φιγούρα, πρότυπο της μόδας.
 - β. Τη γυναικεία φιγούρα πρότυπο της αγοράς.
- γ.** Σύγκρινε τις δύο φιγούρες (εικ. 2.9) σε σχέση με τον κορμό, τα άνω και κάτω άκρα.



Εικόνα 2.9

- α. 1. Σχεδίασε τον κάθετο άξονα και χώρισέ τον σε 10 ίσα τμήματα. Όρισε το κεφάλι.
2. Δημιούργησε τις γραμμές ώμων, μέσης, τέλος λεκάνης και σχημάτισε το περίγραμμα του κορμού.

3. Τοποθέτησε το καβάλο.
4. Τοποθέτησε τα κάτω άκρα.
5. Τοποθέτησε τα άνω άκρα.
6. Δημιούργησε το περίγραμμα των άνω και κάτω άκρων.
7. Δώσε πλαστικότητα στη φιγούρα σου.

- β.**
1. Σχεδίασε τον κάθετο άξονα και χώρισέ τον σε 8 ίσα τμήματα. Όρισε το κεφάλι.
 2. Δημιούργησε τις γραμμές ώμων, μέσης, τέλος λεκάνης και σχημάτισε το περίγραμμα του κορμού.
 3. Τοποθέτησε το καβάλο.
 4. Τοποθέτησε τα κάτω άκρα.
 5. Τοποθέτησε τα άνω άκρα.
 6. Δημιούργησε το περίγραμμα των άνω και κάτω άκρων.
 7. Δώσε πλαστικότητα στη φιγούρα σου.
- γ.** Σύγκρινε, στις φιγούρες που σχεδίασες, τις αναλογίες του κορμού και των άνω και κάτω άκρων.

✓ ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ

1. Το σχέδιο αναπτύσσεται στον άξονα «βλέπω - παρατηρώ - αναλύω - συνθέτω».
2. Άρχισε να σχεδιάζεις σιγά σιγά με απαλές γραμμές.

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ:

ΑΣΚΗΣΗ 3

Τίτλος: Σχεδίαση του κανονικού γυναικείου σώματος της αγοράς (πρότυπο) σε πρόοψη.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:

Ερωτήσεις:

- 1 Ποια είναι η χρησιμότητα του διαγράμματος των αναλογιών του σώματος;
- 2 Πώς εφαρμόζεις τη «χρυσή τομή» στην «πράξη», όταν σχεδιάζεις το ανθρώπινο σώμα;
- 3 Η ικανότητα του να σχεδιάζεις σε ποιον άξονα αναπτύσσεται;
- 4 Ποιοι τύποι γυναικείων σωμάτων, ανάλογα με τις διαστάσεις τους, είναι καθοριστικοί στη σχεδίαση ετοιμού ενδύματος;
- 5 Από πόσα κεφάλια αποτελείται μία φιγούρα μόδας και πώς ονομάζεται αυτή η θεωρία;
- 6 Σε ποιο σημείο του άξονα βρίσκονται οι ώμοι, η μέση, το τέλος της λεκάνης, τα γόνατα, οι αστράγαλοι και το τέλος δακτύλων, όταν σχεδιάζεις τη γυναικεία φιγούρα μόδας;
- 7 Ποιες είναι οι αναλογίες του ανθρώπινου κεφαλιού στη σχεδίαση μόδας;
- 8 Με ποιες αναλογίες σχεδιάζουν οι ζωγράφοι το ανθρώπινο σώμα και με ποιες οι σχεδιαστές μόδας;

Κ Ε Φ Α Λ Α Ι Ο

Το κεφάλι

3

63

ΣΤΟΧΟΙ:

■ Να γνωρίσεις και να εφαρμόζεις σωστά τις βασικές αρχές σχεδιασμού ενός κεφαλιού σε στάση ανφάς, προφίλ, ημιπροφίλ (3/4).

■ Να γνωρίσεις και να εφαρμόζεις σωστά τις βασικές αρχές σχεδιασμού μιας κόμμωσης σε στάση ανφάς, προφίλ, ημιπροφίλ (3/4).

3.1 Εισαγωγή

Το πρόσωπο κάθε ανθρώπου είναι μοναδικό. Όσον αφορά τη δομή και τα χαρακτηριστικά η εικόνα κάθε κεφαλιού έχει κάτι ξεχωριστό να προσφέρει στον καλλιτέχνη.

Στο κεφάλαιο αυτό θα ανακαλύψουμε τη βασική δομή του κεφαλιού, όπως κάναμε στο προηγούμενο κεφάλαιο με το σώμα. Το κεφάλι θα το αναλύσουμε στις χαρακτηριστικές αναλογίες του προσώπου. Το κεφάλι έχει σχήμα ελλειψοειδές (αβγό) και το πλάτος του είναι συνήθως τα 2/3 του ύψους του.

Απλοποιώντας τα χαρακτηριστικά του προσώπου θα ακολουθήσουμε τις ίδιες στάσεις, ανφάς, ημιπροφίλ (3/4) και προφίλ. Οι στάσεις αυτές του κεφαλιού είναι πολύ χαρακτηριστικές και απαραίτητες για το σχεδιασμό ενδυμάτων. Υπάρχουν διάφορες μέθοδοι για το σχεδιασμό του κεφαλιού. Όλες όμως συγκλίνουν στο ίδιο αποτέλεσμα, αφού τα χαρακτηριστικά επάνω στο πρόσωπο είναι τοποθετημένα αναλογικά και συμμετρικά. Θα ακολουθήσουμε την αξονική μέθοδο, όπως και στο σώμα, και μη ξεχνάς ότι στη σχεδίαση μόδας επικρατεί η αισθητική άποψη της μόδας.

3.2 Μελέτη των αναλογιών του κεφαλιού

Ο σχεδιασμός του κεφαλιού και του προσώπου είναι θέμα για ερμηνεία. Εκτός από τις τάσεις της μόδας που αλλάζουν, υπάρχει και το προσωπικό ύφος. Όπως όταν σχεδιάζεις ένα πρόσωπο, η σωστή τοποθέτηση των χαρακτηριστικών του δεν αλλάζει. Σ' αυτό το κεφάλαιο θα αναλύσουμε τα χαρακτηριστικά και όχι το στυλ, γιατί η δομή προηγείται του στυλ.

Είναι εύκολο να τοποθετήσεις τα χαρακτηριστικά του προσώπου, αν γνωρίζεις τις σχέσεις αναλογίας μεταξύ τους (εικόνα 3.1).

1. Κρανίο

Δημιουργεί το περίγραμμα στο πάνω μέρος του κεφαλιού.

2. Πηγούνι

Βρίσκεται στο κάτω μέρος του προσώπου.

3. Κορώνα

Βρίσκεται στον άξονα ισορροπίας του προσώπου, λίγο πιο κάτω από το κρανίο.

4. Μάτια

Τα μάτια τοποθετούνται στη μέση του προσώπου (γραμμή ματιών).

5. Μύτη

Η βάση της μύτης (ρουθούνια) βρίσκεται στη μέση της απόστασης μεταξύ της γραμμής των ματιών και της γραμμής του πηγουνιού.

6. Στόμα

Η γραμμή της μέσης του στόματος βρίσκεται περίπου στα 2/3 πάνω από τη γραμμή του πηγουνιού.

7. Φρύδια

Η γραμμή των φρυδιών βρίσκεται πάνω από τη γραμμή των ματιών, σε απόσταση ίση με την απόσταση του τέλους της μύτης και της γραμμής της μέσης των χειλιών.

8. Αφτί

Αρχίζει λίγο πιο πάνω από τη γραμμή της μύτης και τελειώνει λίγο πιο πάνω από τη γραμμή των ματιών.

9. Μάγουλα

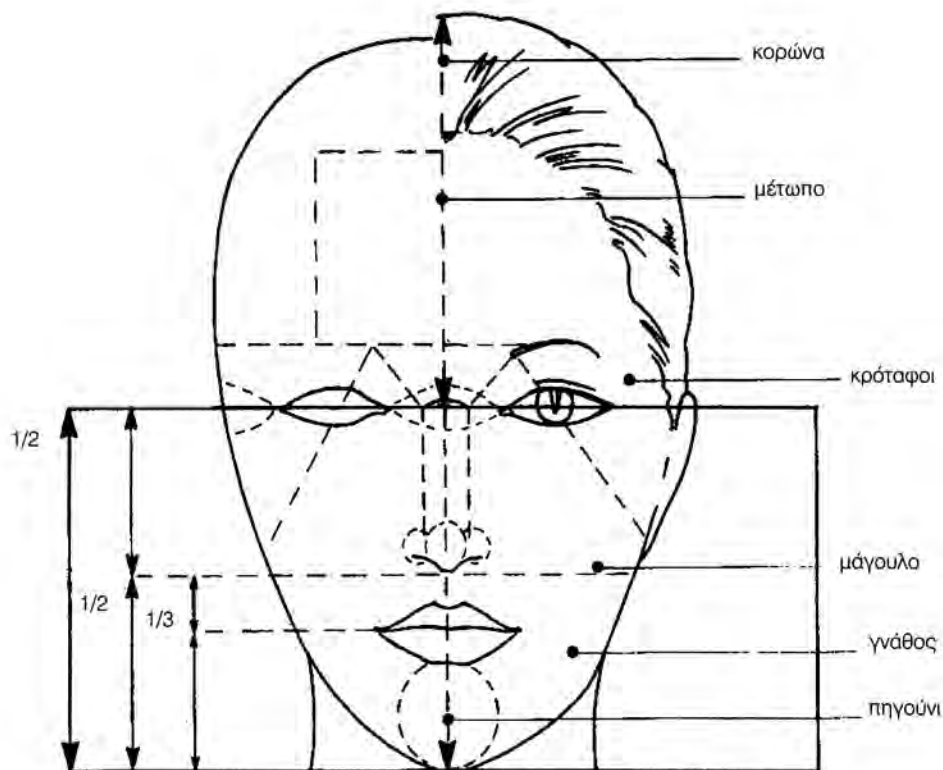
Ορίζονται στην περιοχή μεταξύ της γραμμής ματιών και της γραμμής της μύτης.

10. Κούτελο

Αρχίζει επάνω από τη γραμμή των φρυδιών και τελειώνει περίπου στη μέση της απόστασης της γραμμής φρυδιών - κρανίου.

11. Κρόταφοι

Βρίσκονται δεξιά και αριστερά από το κούτελο.



εικόνα 3.1

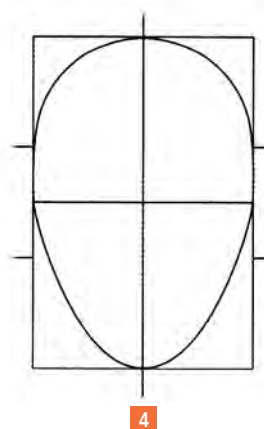
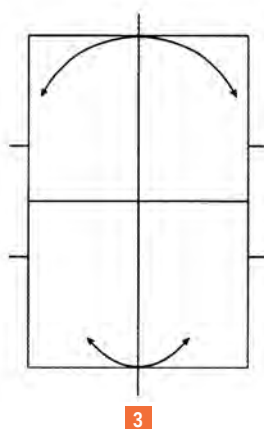
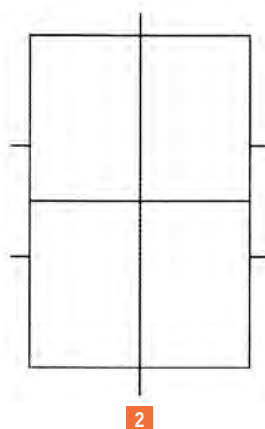
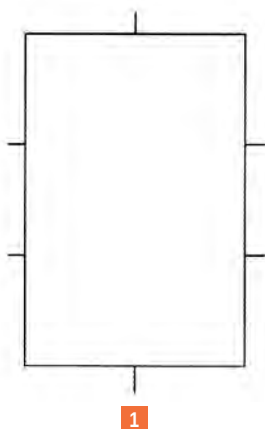
3.2.1 Σχεδιασμός κεφαλιού

1 Σχημάτισε ένα παραλληλόγραμμο που η βάση του να είναι τα $\frac{2}{3}$ του ύψους του.

2 Φέρε τις μεσοκαθέτες στις δύο πλευρές του. Η οριζόντια είναι η γραμμή των ματιών.

3 Σχεδίασε το κρανίο του κεφαλιού και το πηγούνι. Να θυμάσαι ότι το κεφάλι έχει σχήμα αβγού.

4 Ολοκλήρωσε το σχήμα του κεφαλιού. Φρόντισε το κεφάλι που σχεδιάζεις να έχει φαρδύτερο κρανίο και λεπτότερο πηγούνι. Τώρα έχεις το σχήμα του κεφαλιού.



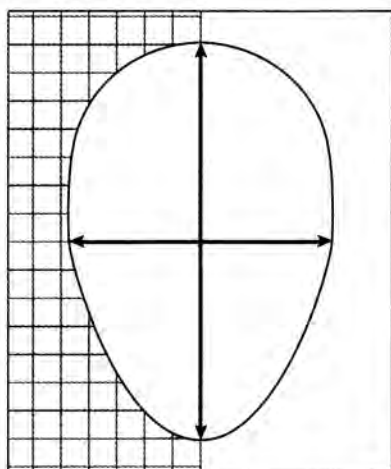
3.2.2 Σχεδιασμός των χαρακτηριστικών του κεφαλιού

- 1 Χώρισε το κεφάλι που σχεδίασες σε τέταρτα.
- 2 Παρατήρησε ότι τα δύο επάνω τέταρτα του κεφαλιού είναι μεγαλύτερα από τα δύο κάτω τέταρτα. Το πλάτος του κεφαλιού είναι τα $\frac{2}{3}$ του ύψους του. Το ύψος του κεφαλιού είναι το κέντρο εμπρός του και ονομάζεται άξονας ισορροπίας.
- 3 Σχεδίασε τα μάτια στη μεσοκάθετη του ύψους. Η απόσταση μεταξύ τους είναι ίση με το μήκος ενός ματιού. Πρόσεξε ότι οι αποστάσεις από το τέλος του ματιού ως το τέλος του προσώπου είναι ίσες με το μήκος του μισού ματιού

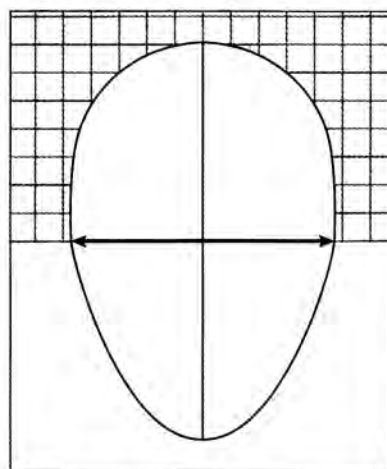
Σχεδίασε τη γέφυρα (βάση-αρχή) της μύτης. Το πλάτος της είναι ίσο με το μήκος του μισού ματιού. Φέρε τη γραμμή του τέλους της μύτης που βρίσκεται στη μέση, μεταξύ της γραμμής των ματιών και της γραμμής του πηγουνιού.

4 Αφού σχεδίασες τη γέφυρα της μύτης, όρισε το τέλος της, αφού φέρεις παράλληλες από τα άκρα της γέφυρας προς το κέντρο του κεφαλιού. Φέρε τη γραμμή της μέσης των χειλιών που βρίσκεται στα $\frac{2}{3}$ πάνω από τη γραμμή πηγουνιού.

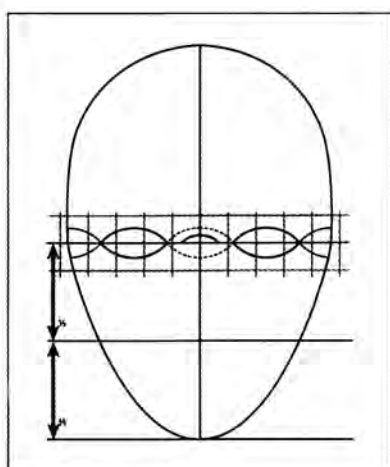
5 Σχημάτισε τη βάση της μύτης (ρουθούνια), που έχει περίπου το πλάτος ενός ματιού.



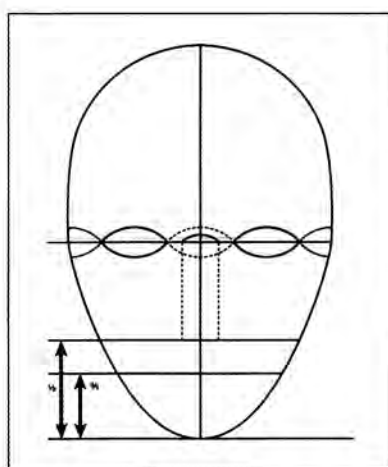
1



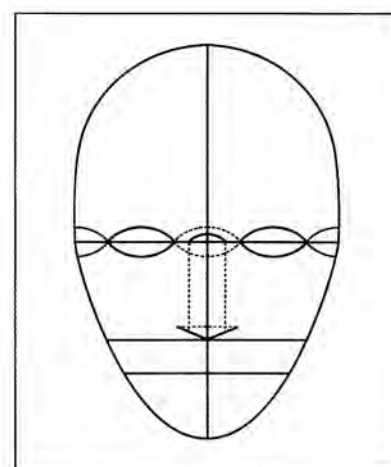
2



3



4



5

6 Τοποθέτησε δύο μικρούς κύκλους που να εφάπτονται πάνω από τη γραμμή των χειλιών, για να σχηματίσεις τα πάνω χείλη. Πρόσθεσε κάτω από αυτούς ένα μεγαλύτερο εφαπτόμενο κύκλο για να σχηματίσεις το κάτω χείλος του στόματος. Σχεδίασε έναν κύκλο μεταξύ του κάτω χείλους και της γραμμής του πηγουνιού. Αυτό είναι το πηγούνι.

7 Το πλάτος του στόματος είναι μεγαλύτερο από ένα μάτι. Φέρε την ευθεία των φρυδιών. Η αρχή του φρυδιού πρέπει να ξεκινά

περίπου από την αρχή του ματιού και λίγο πιο κάτω από τη γραμμή των φρυδιών. Όρισε τα μάγουλα όπως βλέπεις στο σχήμα.

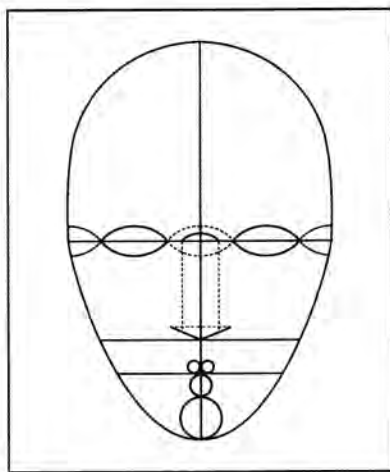
8 Τοποθέτησε τα αφτιά, που αρχίζουν λίγο πιο πάνω από τη γραμμή ματιών και τελειώνουν λίγο πιο πάνω από τη γραμμή μύτης.

Τοποθέτησε την κορώνα του κεφαλιού και όρισε το κούτελο.

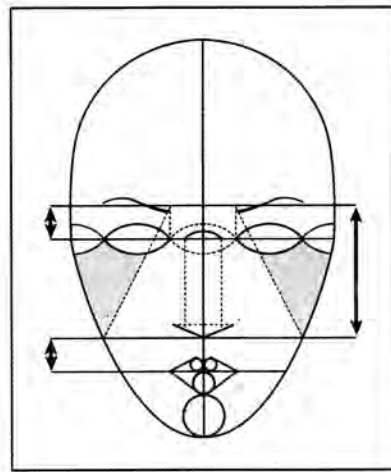
9 Φέρε παράλληλες από το τέλος των ματιών προς τον άξονα ισορροπίας του προσώπου. Επέκτεινέ τις μετά το περίγραμμα του

προσώπου και σχημάτισε το λαιμό. Δεξιά και αριστερά από το μέτωπο βρίσκονται οι κρόταφοι.

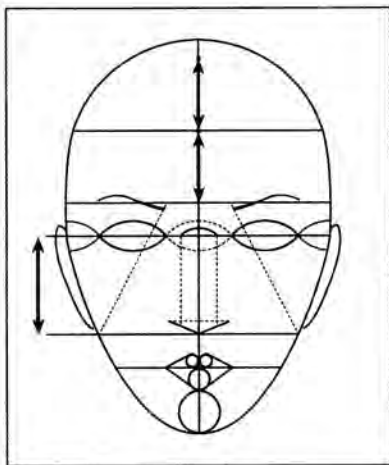
10 Τοποθέτησε το περίγραμμα των μαλλιών. Τα μαλλιά ξεκινούν στη μέση περίπου της απόστασης μεταξύ της κορώνας του κεφαλιού και του πάνω μέρους του κούτελου. Εξελίσσονται πίσω από την περιοχή των κροτάφων και τελειώνουν στο πάνω μέρος της ρίζας του αφτιού. Έχεις σχεδιάσει την μπροστινή στάση του κεφαλιού.



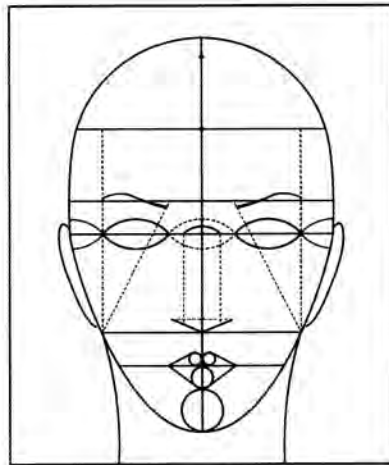
6



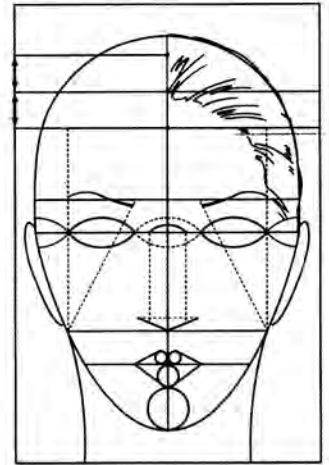
7



8



9



10

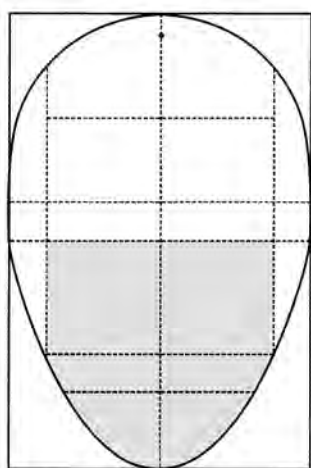
3.2.3 Σχεδιασμός των χαρακτηριστικών του προσώπου

1 Σχεδιάσε το κεφάλι. Φέρε το κέντρο εμπρός του κεφαλιού. Τοποθέτησε την κορώνα. Φέρε τις γραμμές, ματιών, μύτης (ρουθούνια), κέντρου στόματος, τέλους φρυδιών και κούτελου. Φέρε από το τέλος των ματιών τις παράλληλες στον άξονα ισορροπίας του κεφαλιού. Παρατήρησε το κεφάλι στο κάτω σχήμα.

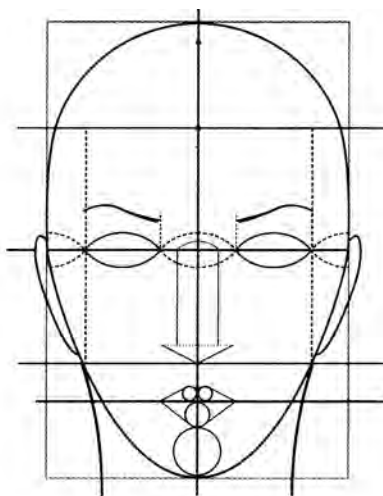
Διαπιστώνεις ότι τα περισσότερα χαρακτηριστικά του προσώπου βρίσκονται στο κάτω μισό του προσώπου.

2 Αφού τοποθέτησες όλες τις γραμμές του προσώπου, μοίρασε τα χαρακτηριστικά του δεξιά και αριστερά από τον άξονα ισορροπίας του. Σχημάτισε το λαιμό.

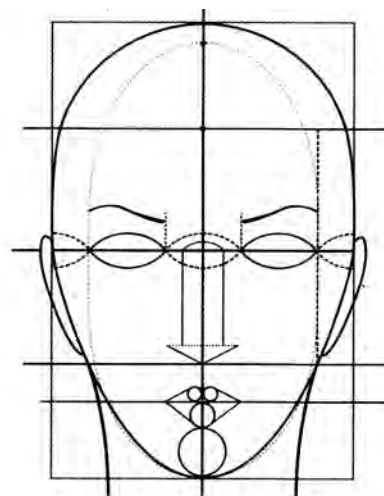
3 Αν παρατηρήσεις το κεφάλι, διαπιστώνεις ότι τα χαρακτηριστικά του προσώπου βρίσκονται σε μία έλλειψη με διακεκομμένες γραμμές, μεταξύ κορώνας, πηγουνιού και τέλους ματιών. Η έλλειψη αυτή θα σε βοηθήσει να σχεδιάσεις το κεφάλι και τα χαρακτηριστικά του προσώπου στις στάσεις ημιπροφίλ και προφίλ.



1



2



3

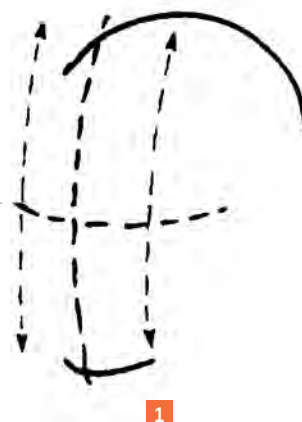
69

3.2.4 Το πρόσωπο σε στάση ημιπροφίλ (3/4)

Όταν σχεδιάζεις το κεφάλι στη στάση ημιπροφίλ, ένα μέρος του (το 1/4) δε φαίνεται. Παρουσιάζεται όμως πίσω από το αφτί το 1/4 του κρανίου που αντιστοιχεί στην απέναντι πλευρά. Τα χαρακτηριστικά του να επικεντρώνονται μέσα σε μία έλλειψη με διακεκομμένες γραμμές.

Στη στάση 3/4 το πρόσωπο δε φαίνεται ποτέ σταθερά στην ίδια θέση, το 1/4 μένει περισσότερο ή λιγότερο κρυμμένο και αντίστοιχα, από την απέναντι πλευρά, το πίσω μέρος του κεφαλιού (κρανίου) φαίνεται περισσότερο ή λιγότερο.

1 Στη στάση ημιπροφίλ το 1/4 του προσώπου κρύβεται, όπως βλέπεις στο σχήμα.



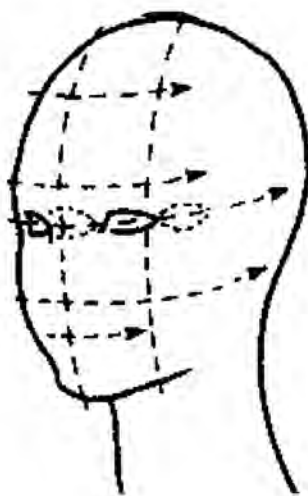
1

1 Το 1/4 του προσώπου κρύβεται. Παρουσιάζεται όμως πίσω από το αφτί το 1/4 του κρανίου που αντιστοιχεί στην απέναντι πλευρά. Το κέντρο του προσώπου αλλάζει θέση και το περίγραμμά του αλλάζει σχήμα. Το πλάτος του λαιμού μειώνεται.



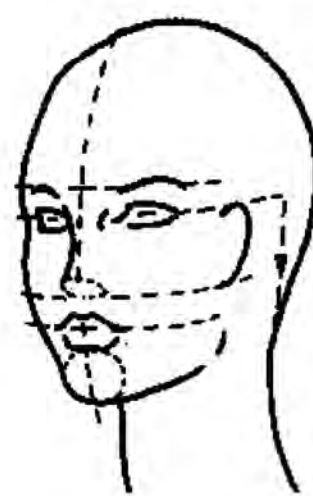
1

2 Δώσε όγκο στο κεφάλι με καμπύλες και διακεκομμένες γραμμές στις κάθετες και οριζόντιες γραμμές που ορίζουν τα χαρακτηριστικά του προσώπου.

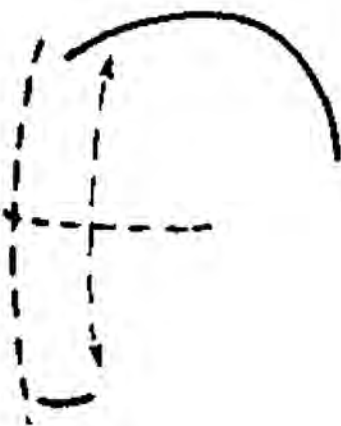


2

3 Σχεδιάσε τα χαρακτηριστικά του προσώπου σε αυτή τη θέση. Το απόμακρο μάτι μικραίνει, γιατί φαίνεται λιγότερο.



3



1

3.2.5 Το πρόσωπο σε στάση προφίλ

Στη στάση προφίλ φαίνεται το μισό πρόσωπο. Το αφτί το βλέπεις σε όλο του το πλάτος. Από την μια μεριά βλέπεις το περίγραμμα των χαρακτηριστικών του προσώπου, ενώ από την άλλη το περίγραμμά του κρανίου.

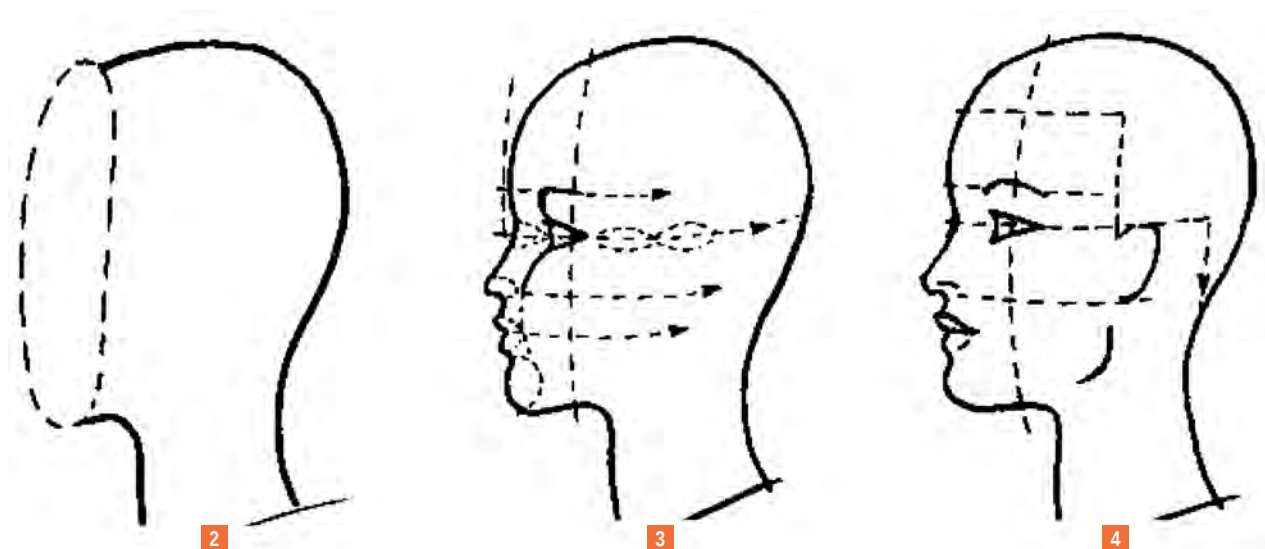
1 Στη στάση προφίλ φαίνεται το μισό πρόσωπο.

2 Από τη μια μεριά βλέπεις το περίγραμμα των χαρακτηριστικών του, ενώ από την άλλη το περίγραμμα του κρανίου και την πίσω πλευρά του λαιμού. Το τμήμα του κρανίου που φαίνεται υπολογίζεται ότι είναι περίπου ίσο με το μισό του προσώπου που δε φαίνεται, συν 1/4 αυτού. Σχεδίασε με διακεκομμένες γραμμές την έλλει-

ψη που έχει κατά πολύ λεπτύνει και περιέχει τα μισά χαρακτηριστικά του προσώπου.

3 Δώσε όγκο στο κεφάλι με καμπύλες και διακεκομμένες γραμμές στις κάθετες και οριζόντιες που ορίζουν τα χαρακτηριστικά του προσώπου.

4 Σχεδίασε τα χαρακτηριστικά του προσώπου σ' αυτή τη θέση. Το μάτι στην προφίλ στάση έχει σχήμα «V» και η ίριδα φαίνεται σαν έλλειψη. Το αφτί το βλέπεις σε όλο του το πλάτος.



3.3 Αναλυτική περιγραφή και σχεδιασμός των χαρακτηριστικών του προσώπου σε θέση ανφάς, ημιπροφίλ και προφίλ

Κάθε χαρακτηριστικό του προσώπου και συνολικά ολόκληρο το πρόσωπο έχει ένα κέντρο. Το κέντρο χωρίζει κάθε τμήμα του προσώπου σε ίσα μέρη. Όταν το κεφάλι περιστρέφεται, αυτό το κέντρο κινείται και τα παραπάνω χαρακτηριστικά παύουν να είναι ίσα. Κάποιο από αυτά θα μικρύνει σε σύγκριση με το άλλο. Αυτό γίνεται, επειδή βλέπεις λιγότερο το ένα χαρακτηριστικό από ό,τι το άλλο.

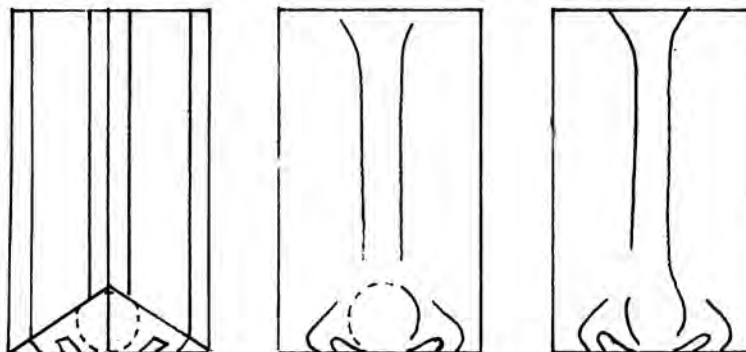
Καθώς το πρόσωπο κινείται, πρέπει να παρατηρείς αυτές τις αλλαγές των χαρακτηριστικών για να είσαι σε θέση να τις σχεδιάζεις.

3.3.1 Η μύτη

Όταν σχεδιάζεις τη μύτη στο σχέδιο μόδας, να αποφεύγεις να τονίζεις τα ρουθούνια. Δημιουργείται τρύπα στο πρόσωπο. Άφησε απόσταση μεταξύ της μύτης και των χειλιών.

■ Ανφάς

Η μύτη ξεκινά από τη γέφυρα και τελειώνει στα ρουθούνια. Αποτελείται από τρεις επιφάνειες: την κεντρική, που περιλαμβάνει το χόνδρο της, και τις δύο πλαϊνές της πλευρές, όπου βρίσκονται τα ρουθούνια. Στην μπροστινή στάση το κέντρο του προσώπου περνά από το κέντρο της μύτης και η δεξιά πλευρά της είναι όμοια με την αριστερή. Όταν σχεδιάζεις τα ρουθούνια, στο τέλος της μύτης, είναι σημαντικό να επισημαίνεις και τη γέφυρά της που βρίσκεται στο πάνω μέρος της, μεταξύ των δύο ματιών (εικόνα 3.2).

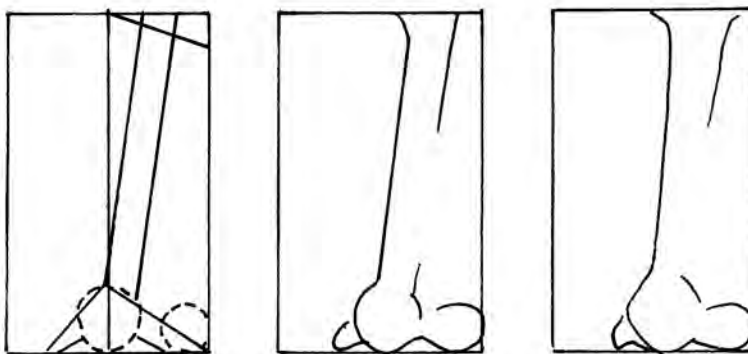


εικόνα 3.2

72

■ Ημιπροφίλ (3/4)

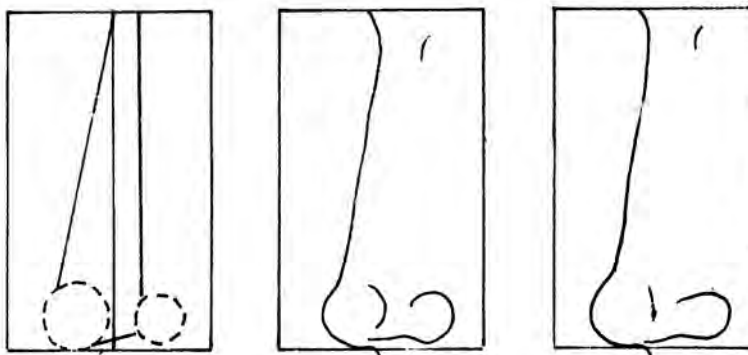
Οι επιφάνειες της μύτης θα σε βοηθήσουν να σχεδιάσεις ευκολότερα αυτή τη στάση. Στη θέση αυτή μία από τις δύο πλαϊνές επιφάνειες δε φαίνεται. Βλέπεις λιγότερο το ένα ρουθούνι και περισσότερο το άλλο (εικόνα 3.3). Επίσης η γέφυρα της μύτης τονίζεται περισσότερο καθώς γυρίζει.



εικόνα 3.3

■ Προφίλ

Στη στάση αυτή η μύτη βρίσκεται στο περιγράμμα του προσώπου. Φαίνονται μόνο ο χόνδρος και το ένα ρουθούνι (εικόνα 3.4).

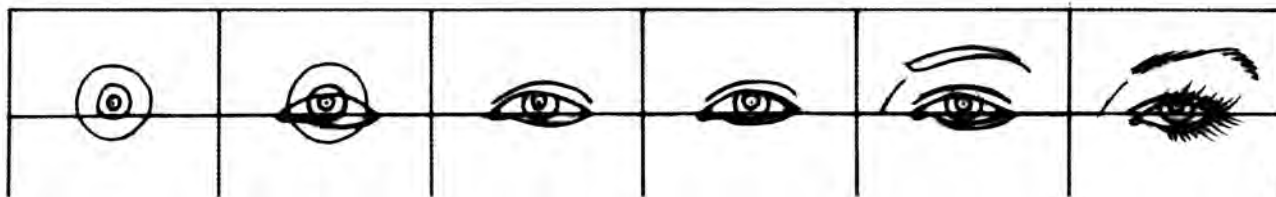


εικόνα 3.4

3.3.2 Τα μάτια και τα φρύδια

Το μάτι είναι μια σφαίρα που βρίσκεται στο βάθος της κοιλότητας του κρανίου. Αποτελείται από τρεις ομόκεντρους κύκλους. Ο πρώτος ονομάζεται κόρη, ο δεύτερος κύκλος ίριδα και ο τρίτος, το άσπρο του ματιού ή βολβός. Το άσπρο του ματιού το τοποθετούμε μέσα στην κόγχη του κρανίου. Το πάνω και το κάτω βλέφαρο καλύπτουν το μάτι και του δίνουν συνήθως το σχήμα αμυγδάλου. Το 1/4 της ίριδας κρύβεται κάτω από το πάνω βλέφαρο.

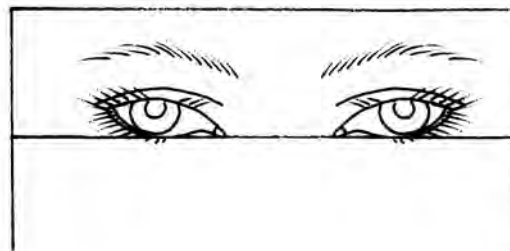
Τα φρύδια συμπληρώνουν την εικόνα του ματιού. Ξεκινούν πάνω από την αρχή του ματιού και λίγο πιο κάτω από τη γραμμή των φρυδιών και καταλήγουν μετά το τέλος του ματιού. Η αρχή του φρυδιού συνήθως είναι σε γωνία και οι τρίχες του φυτρώνουν πλάγια πάνω από το μάτι. Όταν σχεδιάζεις τις τρίχες του φρυδιού πολύ κοντά στο μάτι, σκληραίνει το πρόσωπο. Στην εικόνα 3.5 παρατήρησε τη δομή του ματιού και τη θέση του φρυδιού.



εικόνα 3.5

■ Ανφάς

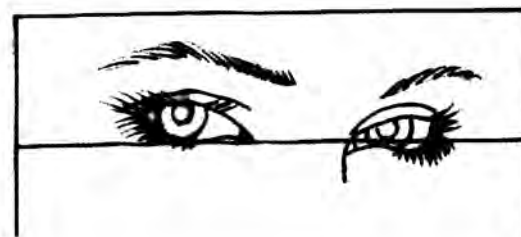
Το μάτι έχει σχήμα αμυγδάλου. Η ίριδα κρύβεται λίγο από το πάνω βλέφαρο. Η κόρη αγγίζει το πάνω βλέφαρο, αλλιώς το μάτι κοιτά επίμονα. Οι βλεφαρίδες στο σχέδιο μόδας συνήθως είναι πιο πυκνές στο τέλος του πάνω βλέφαρου και πιο καμπυλωτές στο κάτω. Απόφευγε να τις σχεδιάζεις ίσιες και ομοιόμορφες. Χωρίς τα βλέφαρα το μάτι είναι διαφορετικό. Οι βλεφαρίδες δίνουν ύφος και στυλ στο μάτι. Το φρύδι στη στάση ανφάς πρέπει να είναι μεγαλύτερο από το μάτι (εικόνα 3.6).



εικόνα 3.6

■ Ημιπροφίλ (3/4)

Στη στάση 3/4 η ίριδα του απόμακρου ματιού πλησιάζει στη γέφυρα της μύτης και μικραίνει, ενώ στο άλλο απομακρύνεται αναλογικά από αυτήν. Το σχήμα της ίριδας στο απόμακρο μάτι δεν είναι πια στρογγυλό, αλλά ελλειπτικό. Η προς τα κάτω κλίση του απόμακρου φρυδιού στη στάση αυτή δε φαίνεται, γι' αυτό μην την σχεδιάζεις (εικόνα 3.7).



εικόνα 3.7

■ Προφίλ

Το μάτι σε αυτήν τη θέση έχει σχήμα «V», και αρχίζει από τη γέφυρα της μύτης. Συγκρατείται από το πάνω και κάτω βλέφαρο. Η ίριδα γίνεται ακόμη πιο ελλειπτική και το άσπρο του ματιού τοποθετείται πολύ πίσω στην κόγχη. Μη σχεδιάζεις το μάτι πολύ κοντά στο περίγραμμα του προσώπου. Το φρύδι στη στάση προφίλ ακολουθεί την κλίση του ματιού (εικόνα 3.8).

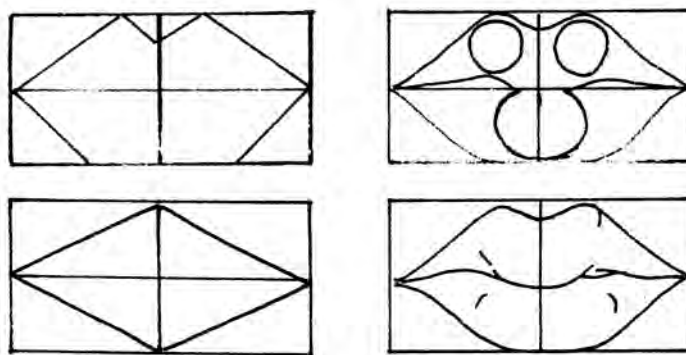


εικόνα 3.8

3.3.3 Το στόμα

■ Ανφάς

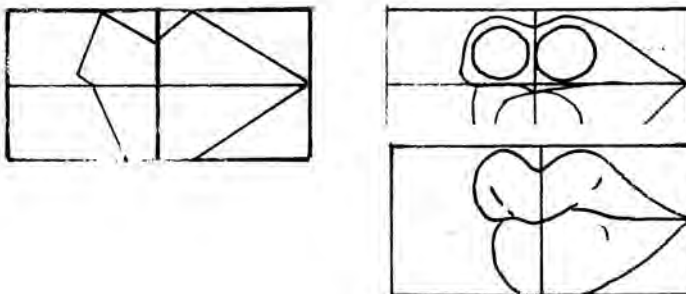
Σ' αυτή τη θέση το στόμα έχει σχήμα διαμαντιού ή καρδιάς. Το πάνω χείλος σχηματίζεται από δυο μικρούς κύκλους, ο ένας δίπλα στον άλλο, ενώ το κάτω με ένα μεγαλύτερο κύκλο που βρίσκεται ακριβώς στο κέντρο κάτω από τους άλλους δύο. Είναι σημαντικό να σχεδιάζεις καλά την ενδιάμεση κεντρική γραμμή των χειλιών που δίνει έκφραση στο πρόσωπο. Το κάτω χείλος είναι συνήθως πιο μεγάλο από το πάνω. Στρογγύλεψε τις άκρες του στόματος για να δώσεις την αίσθηση του χαμόγελου (εικόνα 3.9).



εικόνα 3.9

■ Ημιπροφίλ (3/4)

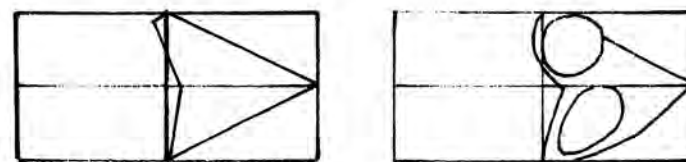
Ο άξονας συμμετρίας του κεφαλιού έχει μετακινηθεί πλάγια. Αυτό σημαίνει ότι ο κύκλος του κάτω χείλους παίρνει το σχήμα της έλλειψης. Η μία άκρη των χειλιών βρίσκεται τώρα πιο κοντά στο κέντρο του στόματος και το τμήμα αυτό έχει μικρύνει (εικόνα 3.10).



εικόνα 3.10

■ Προφίλ

Σ' αυτή τη στάση φαίνεται μόνο το μισό στόμα, το πάνω και κάτω χείλος είναι σχεδόν ίσα. Όταν σχεδιάζεις τα χείλη σε στάση προφίλ, να αφήνεις χώρο μεταξύ άνω και κάτω χείλους και να σχηματίζεις ένα ανοιχτό μικρό «V» στο κέντρο τους. Χωρίς αυτό το κοίλωμα τα γυναικεία χείλη θα μοιάζουν πρησμένα (εικόνα 3.11).



εικόνα 3.11

3.3.4 Το αφτί

■ Ανφάς

Σε πρόσωπο ανφάς το αφτί το σχεδιάζεις με πολύ λιτές γραμμές, γιατί έχει απλό σχήμα. Αρχίζει λίγο πιο πάνω από τη γραμμή των ματιών και τελειώνει λίγο πιο πάνω από τη γραμμή της μύτης (εικόνα 3.12).



εικόνα 3.12

■ Προφίλ

Σε πρόσωπο προφίλ φαίνεται ολόκληρο (ανφάς) το σχήμα του αφτιού. Μοιάζει με κοχύλι. Μπορείς να το σχεδιάσεις και με αφηρημένες γραμμές. Συχνά καλύπτεται από τα μαλλιά (εικόνα 3.13).



εικόνα 3.13

■ Ημιπροφίλ

Σε πρόσωπο ημιπροφίλ το σχήμα του αφτιού είναι λίγο μικρότερο σε φάρδος από αυτό στη θέση προφίλ (εικόνα 3.14).

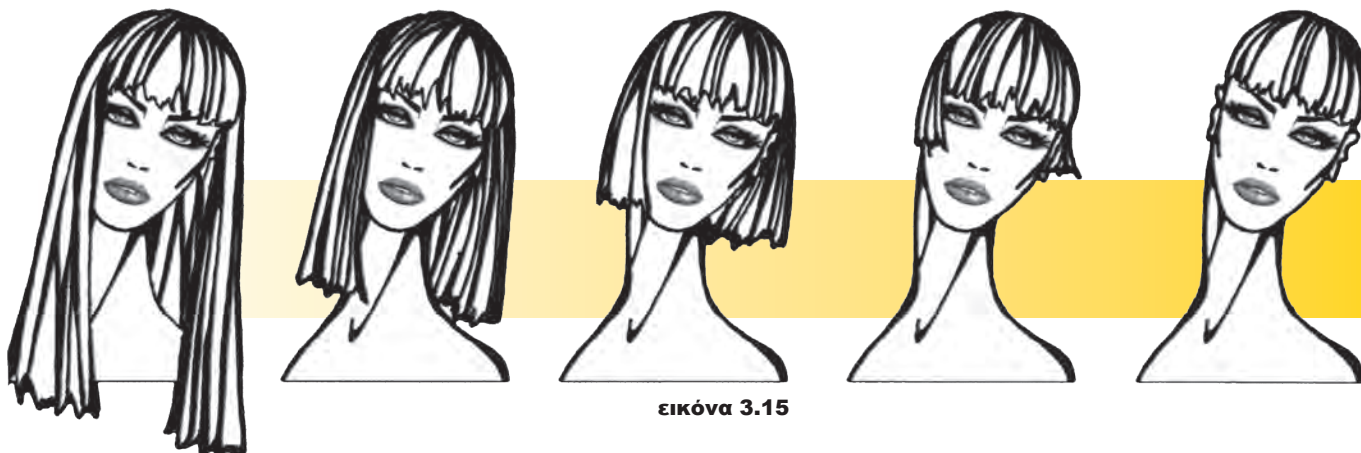


εικόνα 3.14

3.4 Τα γυναικεία μαλλιά

3.4.1 Περίγραμμα μαλλιών

Όταν σχεδιάζεις τα μαλλιά, είναι ευκολότερο να ξεκινήσεις από το περίγραμμα της κόμμωσης παρά από τις λεπτομέρειές της. Όταν σχεδιάζεις το περίγραμμα, μπορείς να δημιουργήσεις ισορροπίες με απλές φόρμες. Στη συνέχεια θα τις ενώσεις και θα δημιουργήσεις μια κόμμωση με κατεύθυνση μαλλιών. Να θυμάσαι να σχεδιάζεις τα μαλλιά ανάλογα με τη στάση του κεφαλιού. Παρατήρησε πως, όταν το κεφάλι κινείται, οι γραμμές του προσώπου ακολουθούν μία κατεύθυνση που επηρεάζει τη φόρμα των μαλλιών (εικόνα 3.15). Η κόμμωση πρέπει να ταιριάζει με το στυλ του κεφαλιού που σχεδίασες. Η κλίση του σχήματος των μαλλιών ακολουθεί την κίνηση του κεφαλιού. Μπορεί να κινηθεί στα πλάγια, αριστερά, δεξιά, πάνω και κάτω. Παρατήρησε πως, με το κεφάλι γυρισμένο στο πλάι, η μια πλευρά των μαλλιών απομακρύνεται σαν ύφασμα από το πρόσωπο, ενώ η άλλη το αγκαλιάζει.



εικόνα 3.15

3.4.2 Οι άκρες των μαλλιών

Προσπάθησε με ελεύθερες, καθαρές, μικρές, ευθείες και τεθλασμένες γραμμές να δώσεις το περίγραμμα των μαλλιών και τόνισε με διπλή γραμμή τις άκρες τους, την περιοχή των κροτάφων και τη ρίζα τους κοντά στο αφτί (εικόνα 3.16).

■ Η κατεύθυνση των μαλλιών

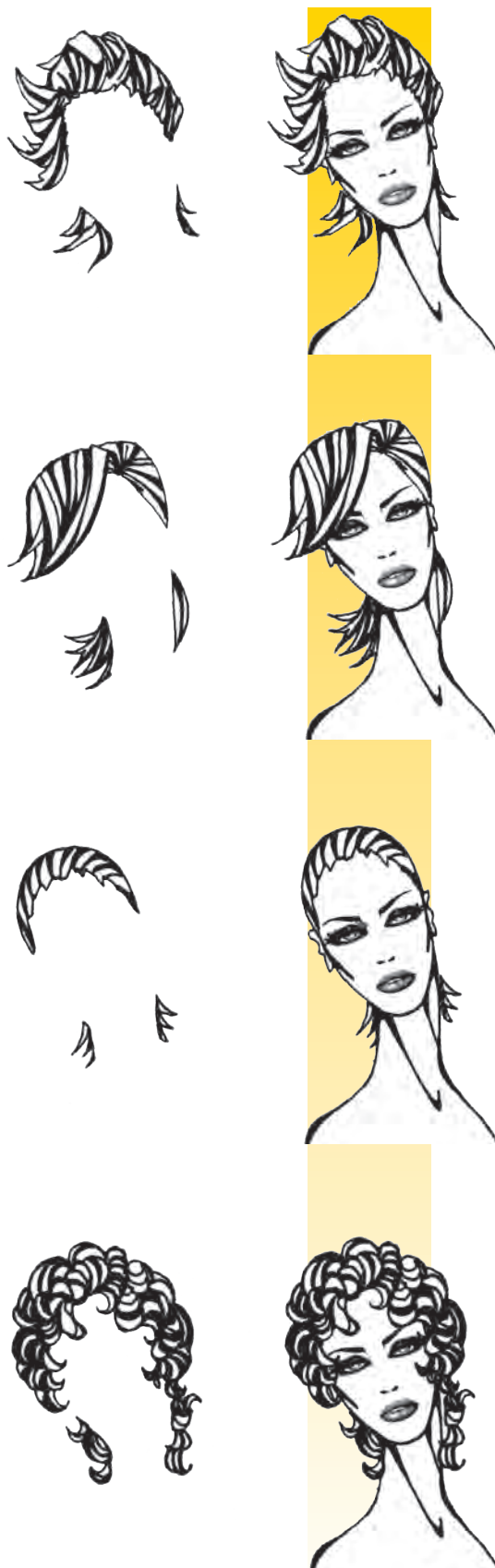
Για μια κόμμωση με κίνηση πρέπει αρχικά να ορίσεις την κατεύθυνση που κινούνται τα μαλλιά. Κάποιες τούφες των μαλλιών μπορούν να κινούνται προς μία κατεύθυνση, ενώ τα μαλλιά να είναι χτενισμένα προς κάποια άλλη.

■ Το σχήμα των μαλλιών

Στα κολλημένα (τζελαρισμένα) μαλλιά μπορείς να σχεδιάσεις το περίγραμμά τους με τελείες και διακεκομμένες γραμμές. Προσπάθησε το περίγραμμα των μαλλιών να έχει ευδιάκριτες άκρες, επειδή αυτές σχηματίζουν το κούτελο και τους κροτάφους του προσώπου.

■ Μπούκλες

Τις σχεδιάζεις με γραμμές που καταλήγουν σε κύματα, με φορά πάνω και κάτω από το κεφάλι, καθώς επίσης με καμπυλοειδή και κυκλικά σχήματα.



εικόνα 3.16

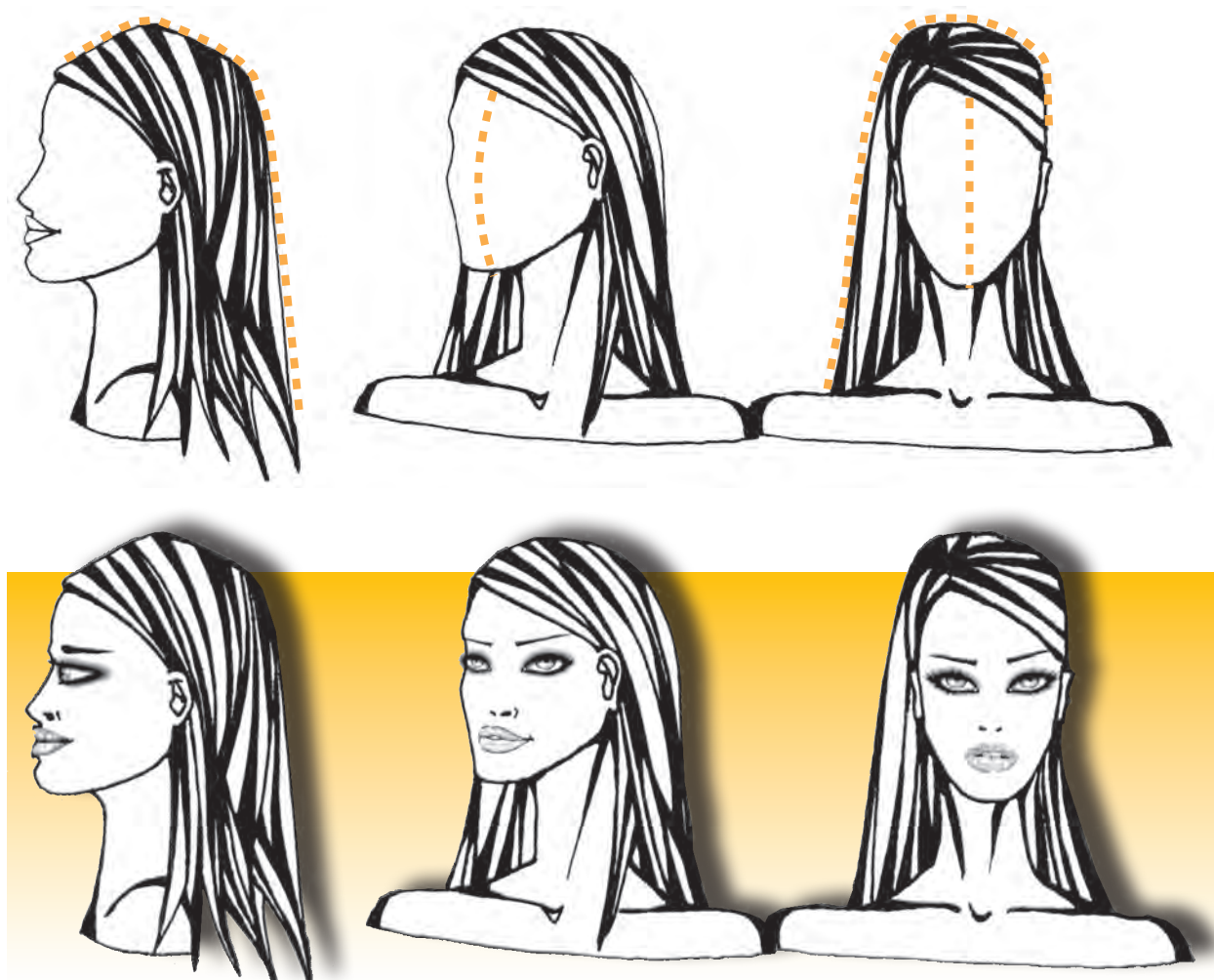
3.4.3 Σχεδιασμός μαλλιών

Η σχεδίαση των κομμώσεων είναι ένα μείγμα από γραμμές, σχήματα και γωνίες. Για τη μόδα τα μαλλιά παίρνουν φόρμα μέσα από μια συγκεκριμένη κόμμωση ή κάμψη. Γωνίες σε κομμώσεις δημιουργούνται από τη θέση του κεφαλιού. Τα μαλλιά πρέπει να είναι σχεδιασμένα ανάλογα με το στυλ του προσώπου που σχεδιάζεις, όπως για παράδειγμα με την εθνικότητα, το χρώμα και τον όγκο του.

Η γραμμή χτενίσματος που σχεδιάζεις πρέπει να έχει μία συνέχεια και ροή. Ο όγκος των μαλλιών μπορεί να δημιουργηθεί με ίσια ή κυματιστά μαλλιά, ή με μπούκλες και οι άκρες του να αγκαλιάζουν το πρόσωπο. Τα παραδείγματα (εικόνα 3.17) σου δίνουν μια αίσθηση πώς να δημιουργήσεις το στυλ των μαλλιών σε μια συγκεκριμένη στάση του κεφαλιού.

Τα παραδείγματα εδώ απεικονίζουν ένα χτένισμα στις τρεις βασικές στάσεις του κεφαλιού. Ανάλογα με την πόζα ο όγκος των μαλλιών αγκαλιάζει το κεφάλι και το σβέρκο. Οι αφέλειες είναι χτενισμένες με φορά από την κορυφή του κεφαλιού προς το κούτελο.

Παρατήρησε πως στο προφίλ υπάρχουν μαλλιά μπροστά και πίσω από τα αφτιά.

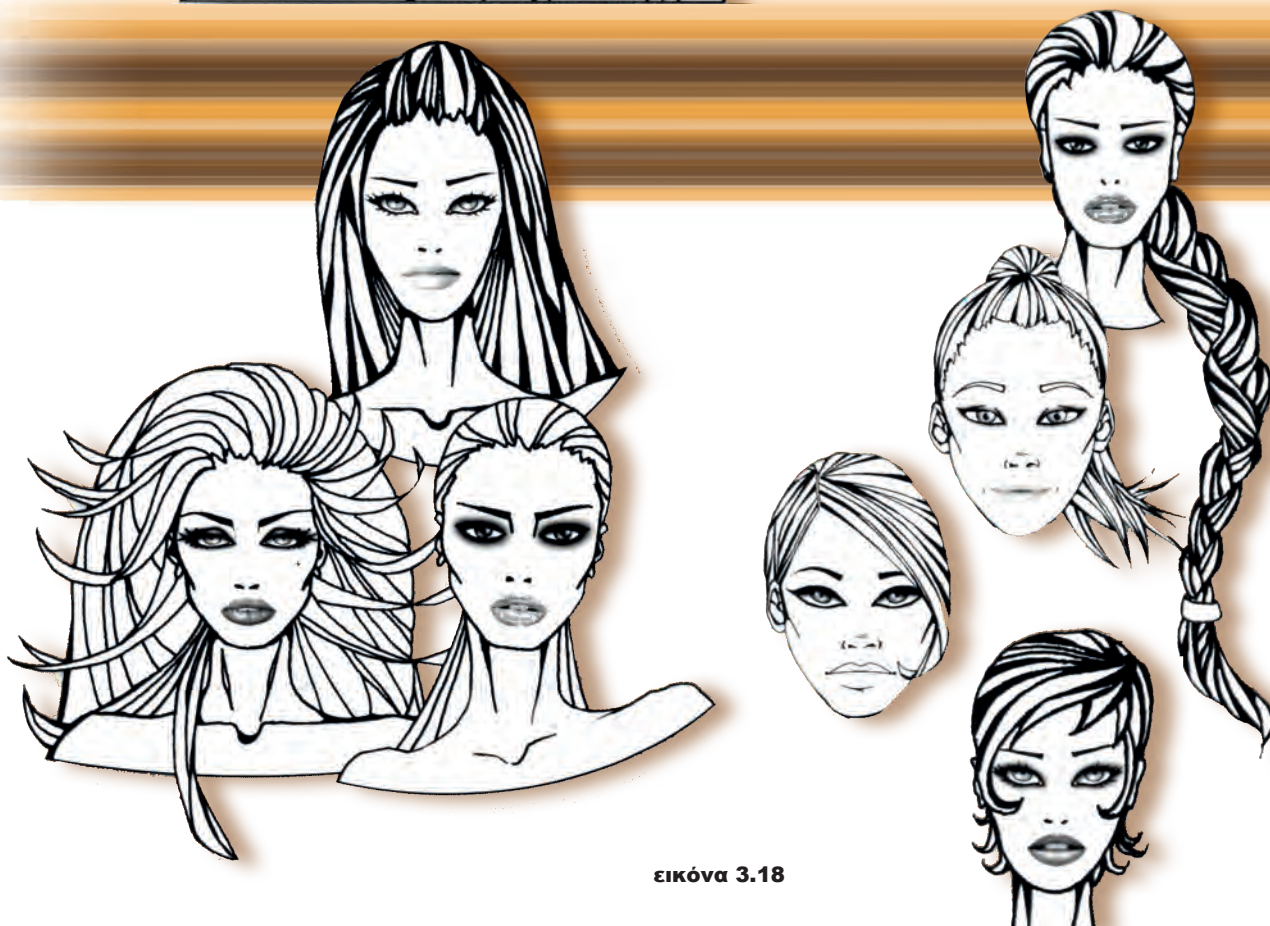


εικόνα 3.17

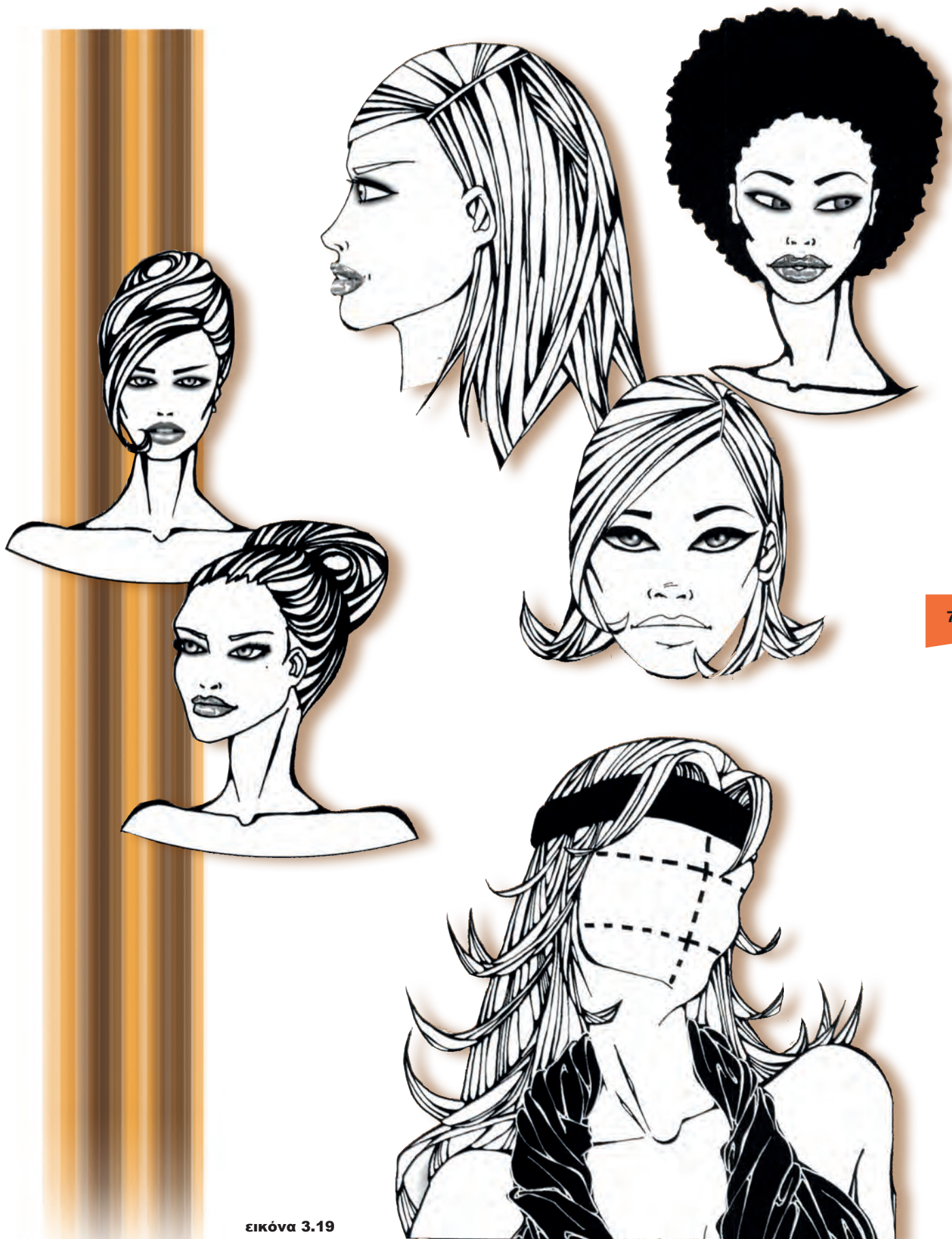
Υπάρχουν διάφοροι τύποι μαλλιών (εικόνες 3.18 και 3.19).

Οι όροι όπως ίσια, φριζέ, σπαστά (κυματώδη) και μπούκλες σου θυμίζουν τα ανάλογα σχήματα. Το μήκος και το στυλ των μαλλιών ξεπερνούν το χρώμα και όλα αυτά τα στοιχεία της κόμμωσης απλουστεύονται στο σχέδιο μόδας. Ανάλογα με τις διάφορες εθνικότητες, χρώμα δέρματος και τύπο μαλλιών υπάρχουν αρκετές επιλογές σχεδιασμού κομμώσεων.

Τα παραδείγματα δείχνουν μερικές από τις βασικές κομμώσεις και σε βοηθούν να συνδυάσεις την τεχνική με τη φαντασία σου. Να θυμάσαι ότι το περίγραμμα των μαλλιών, γύρω από το πρόσωπο, θα σε διευκολύνει να ξεκινήσεις την κόμμωσή σου.



εικόνα 3.18



εικόνα 3.19

3.5 Ανακεφαλαίωση



το κεφάλαιο αυτό γνώρισες τη δομή του γυναικείου κεφαλιού. Αναλύσαμε τις θέσεις των χαρακτηριστικών του προσώπου και έμαθες να τα σχεδιάζεις σε στάση ανφάς, ημιπροφίλ (3/4) και προφίλ. Επίσης, γνώρισες τις κομμώσεις και τον τρόπο σχεδιασμού τους στις ανάλογες στάσεις.

3.5.1 Ερωτήσεις

- 1 Ποια είναι η σχέση του πλάτους του κεφαλιού με το ύψος του;
- 2 Πού βρίσκεται η γραμμή των ματιών, της μύτης και η γραμμή που ορίζει το στόμα;
- 3 Ποια είναι η θέση του αφτιού στο κεφάλι;
- 4 Ποιο είναι το σχήμα του κεφαλιού;
- 5 Πώς ονομάζεται διαφορετικά το ύψος του κεφαλιού και πού βρίσκεται;
- 6 Στο σχέδιο μόδας από πού αρχίζει και πού τελειώνει το φρύδι;
- 7 Η προέκταση ποιων γραμμών σχηματίζει το λαιμό;

3.5.2 Άσκηση 4

Τίτλος: Σχεδιασμός γυναικείου κεφαλιού με κόμμωση, στις στάσεις ανφάς και προφίλ.

Σκοπός:

- α. Η εφαρμογή των βασικών αρχών σχεδιασμού του κεφαλιού στις στάσεις ανφάς και προφίλ.
- β. Η εφαρμογή των βασικών αρχών σχεδιασμού της κόμμωσης.

Όργανα, υλικά, μέσα:

Απλό χαρτί A4, μολύβια, λευκή γόμα, χάρακας.

Μεθοδολογία:

- α.
 1. Όρισε τις αναλογίες του κεφαλιού, των χαρακτηριστικών του σε στάση ανφάς (Παρ.: 3.2.2 και 3.2.3).
 2. Σχεδίασε τα χαρακτηριστικά του προσώπου σε στάση ανφάς (Παρ.: 3.3).
 3. Όρισε το περίγραμμα των μαλλιών (Παρ.: 3.4.1.).
 4. Σχεδίασε την κόμμωση (Παρ.: 3.4.3.).
- β.
 1. Όρισε τις αναλογίες του κεφαλιού, των χαρακτηριστικών του σε στάση προφίλ (Παρ.: 3.2.2. και 3.2.5)
 2. Σχεδίασε τα χαρακτηριστικά του προσώπου σε στάση προφίλ (Παρ.: 3.3.)
 3. Όρισε το περίγραμμα των μαλλιών (Παρ.: 3.4.1.)
 4. Σχεδίασε την κόμμωση (Παρ.: 3.4.3.)

Διαδικασία εκτέλεσης άσκησης:

- α.** Από την ανφάς φωτογραφία (εικόνα 3.20) ζωγράφισε ελεύθερα στη σχεδιαστική σου επιφάνεια το κεφάλι με τα χαρακτηριστικά του και την κόμμωση. Διατήρησε τις αναλογίες του.
 - β.** Από την προφίλ φωτογραφία (εικόνα 3.21) ζωγράφισε ελεύθερα στη σχεδιαστική σου επιφάνεια το κεφάλι με τα χαρακτηριστικά του και την κόμμωση. Διατήρησε τις αναλογίες του.
1. Όρισε το μέγεθος του κεφαλιού στη σχεδιαστική σου επιφάνεια και σχεδίασε το σχήμα του ανάλογα με τη στάση του.
 2. Όρισε το κέντρο του προσώπου.
 3. Φέρε τις γραμμές των χαρακτηριστικών του.
 4. Τοποθέτησε τα μάτια, τη μύτη και το στόμα. Σχημάτισε τα φρύδια.
 5. Όρισε την κορώνα και το μέτωπο και τοποθέτησε τα αφτιά.
 6. Δημιούργησε το περίγραμμα της κόμμωσης.
 7. Ολοκλήρωσε το σχέδιό σου με την κόμμωση.

✓ ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ

1. Το σχέδιο αναπτύσσεται στον άξονα «βλέπω - παρατηρώ - αναλύω - συνθέτω».
2. Άρχισε να σχεδιάζεις σιγά σιγά με απαλές γραμμές.



εικόνα 3.20



εικόνα 3.21

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ:

ΑΣΚΗΣΗ 4

Τίτλος: Σχεδιασμός γυναικείου κεφαλιού με κόμμωση, στις στάσεις ανφάς, ημιπροφίλ, προφίλ.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:

Ερωτήσεις:

- 1 Σε ποιο τμήμα του προσώπου συγκεντρώνονται τα πιο πολλά χαρακτηριστικά;
- 2 Στη στάση ημιπροφίλ ποια χαρακτηριστικά φαίνονται και ποια κρύβονται;
- 3 Ποιο είναι το απόμακρο μάτι στη στάση ημιπροφίλ;
- 4 Σε ποια στάση φαίνεται ολόκληρο το αφτί;
- 5 Ποια γραμμή των χειλιών δίνει έκφραση στο πρόσωπο και πώς μπορείς να δημιουργήσεις την αίσθηση του χαμόγελου;
- 6 Τι επηρεάζει τη φόρμα των μαλλιών;
- 7 Πώς σχεδιάζεις το περίγραμμα των μαλλιών;
- 8 Ποια στοιχεία του προσώπου που σχεδιάζεις καθορίζουν την κόμμωση;

Κ Ε Φ Α Λ Α Ι Ο

Γραμμές

Ισορροπίας

4

83

ΣΤΟΧΟΙ:

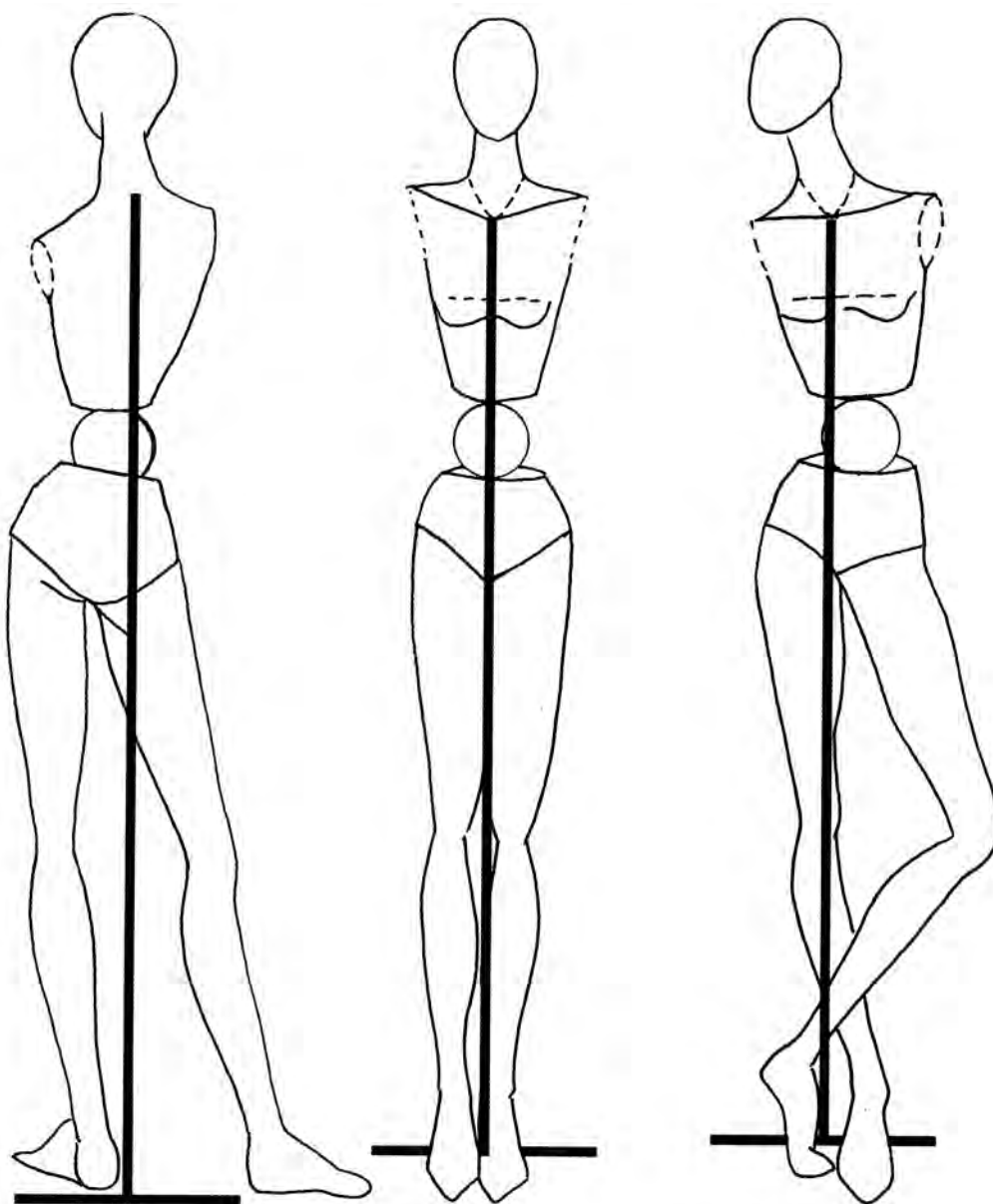
- Να γνωρίσεις τη σημασία του άξονα ισορροπίας στο σχεδιασμό ενός σώματος.
- Να σχεδιάζεις σωστά τον άξονα ισορροπίας.

4.1 Άξονας ή γραμμή ισορροπίας

Ο άξονας ή η γραμμή ισορροπίας μιας φιγούρας λειτουργεί σαν άγκυρα για να τη στηρίζει, όταν στέκεται ή κινείται. Για να σχεδιάσεις σωστά μια στάση, πρέπει να έχεις ορίσει στην επιφάνεια εργασίας σου τη γραμμή του εδάφους και τον άξονα ισορροπίας της φιγούρας που θα σχεδιάσεις. Κάθε ευθεία γραμμή κάθετη στην οριζόντια γραμμή του εδάφους μπορεί να αποτελέσει μια γραμμή (άξονα) ισορροπίας.

Η γραμμή ισορροπίας του σώματος αρχίζει από το κέντρο (βάση) του λαιμού (στο σημείο που ενώνονται οι γραμμές ώμων και στέρνου), διασχίζει τον κορμό και τελειώνει κάθετα στη γραμμή του εδάφους.

Η γραμμή ισορροπίας της φιγούρας, ως κάθετη στο έδαφος, σχηματίζει ένα ανάποδο «Τ» με το έδαφος. Το «Τ» αυτό ισορροπεί τη φιγούρα σου και την κίνησή της για κάθε στάση (πόζα) στη σελίδα που σχεδιάζεις (εικόνα 4.1).



Εικόνα 4.1

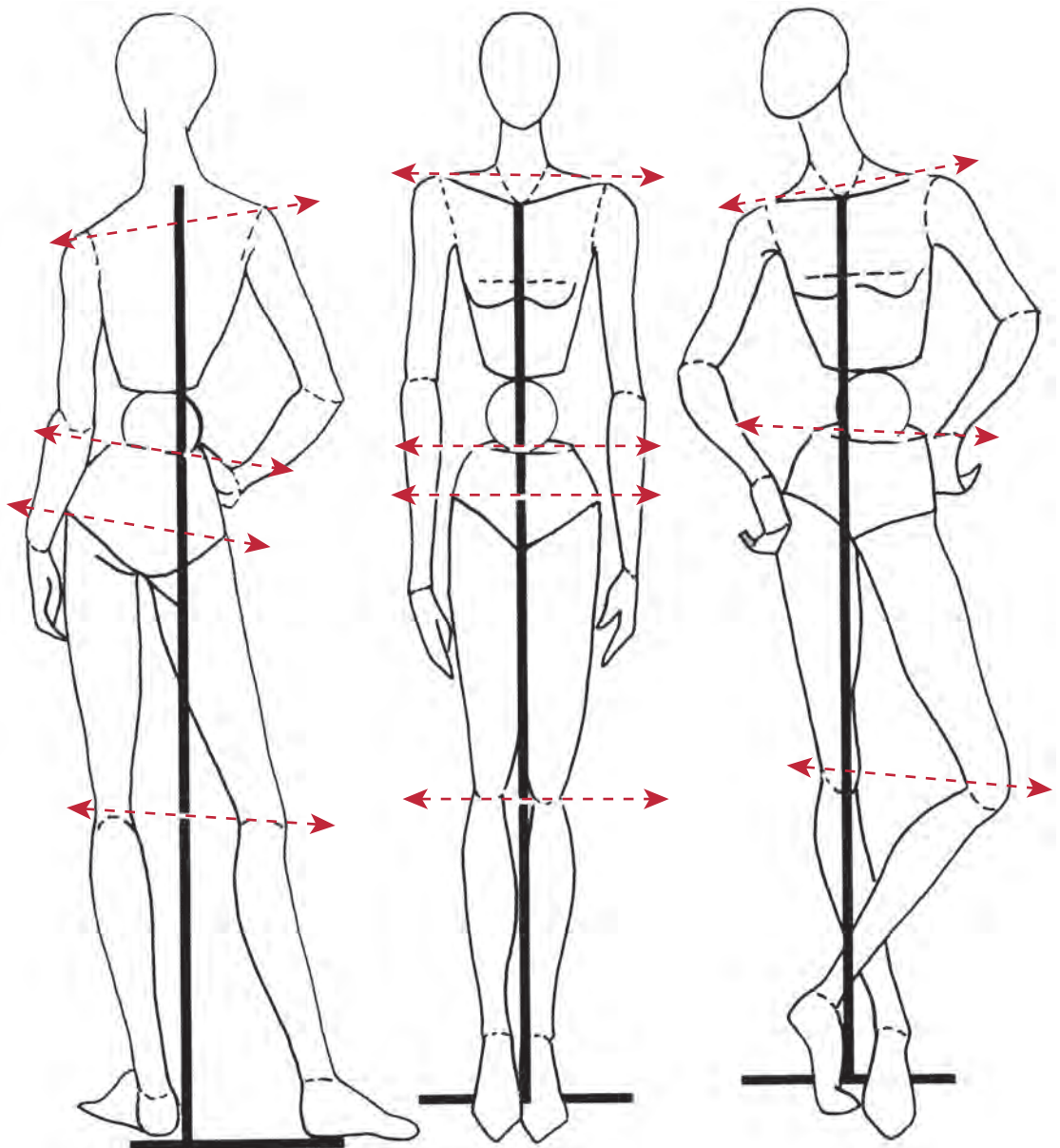
4.2 Οι γραμμές δράσης του σώματος

Υπάρχουν τρία βασικά τμήματα στο σώμα που, όταν κινούνται, αλλάζουν μια στάση (πόζα). Αυτά είναι ο κορμός, τα άνω και κάτω άκρα.

Στο τμήμα του κορμού, στα σημεία που λυγίζει το σώμα (ώμοι, μέση, τέλος της λεκάνης), περνούν τρεις βασικές γραμμές που ονομάζονται γραμμές δράσης. Ανάλογες γραμμές δράσης υπάρχουν στα άνω και κάτω άκρα και στις θέσεις των αρθρώσεων.

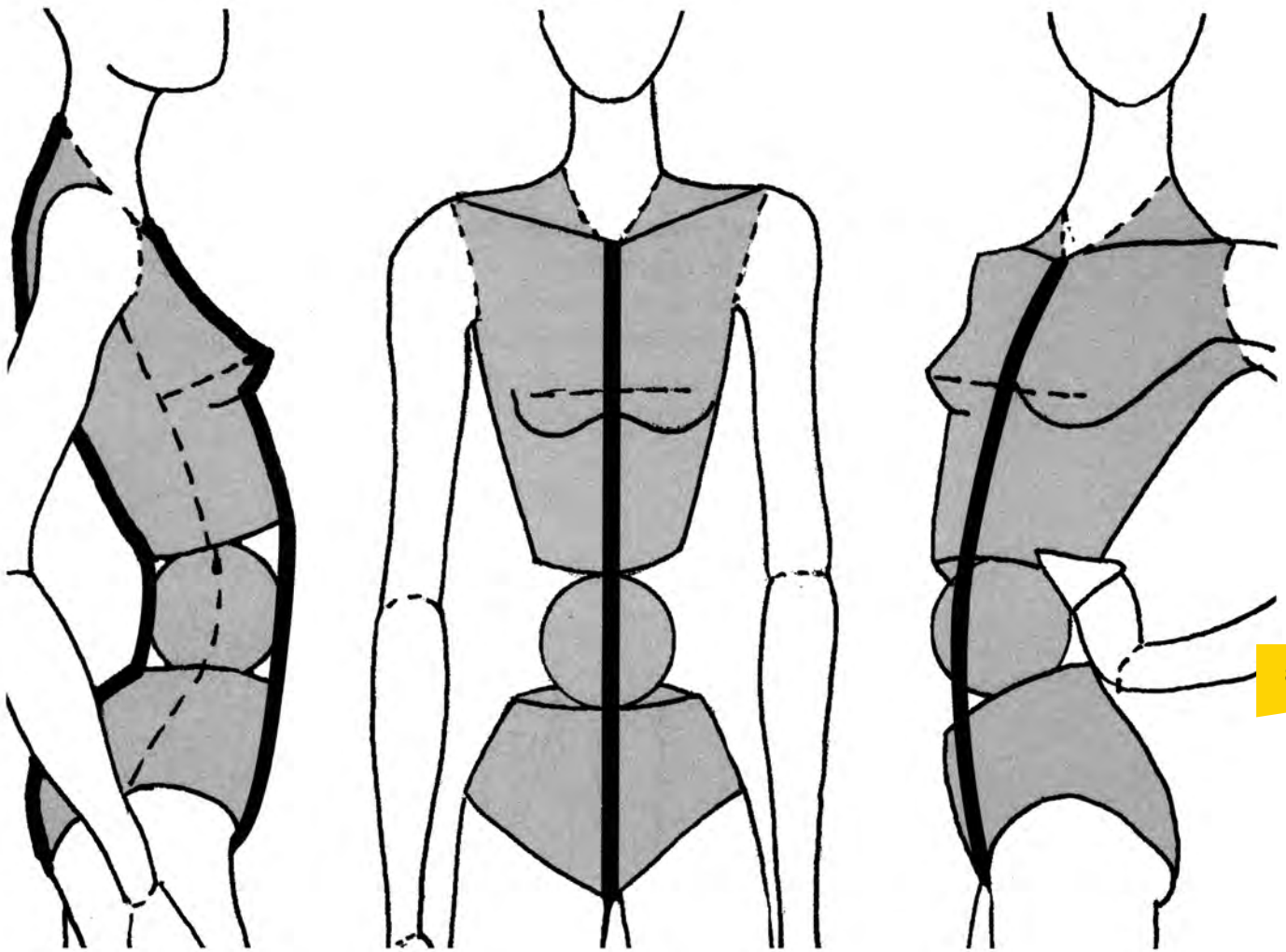
Οι γραμμές δράσης σε βοηθούν να ορίσεις τους κανόνες ισορροπίας του σώματος και δίνουν την κίνηση στη φιγούρα που σχεδιάζεις.

Όταν σχεδιάζεις ενδύματα, αυτές σου καθορίζουν την κατεύθυνση σχεδιασμού των ώμων, της μέσης και του στριφώματος (ποδόγυρος) του ενδύματος. Η κίνηση των χεριών και ποδιών σε κατευθύνει να σχεδιάσεις σωστά τα μανίκια και τον ποδόγυρο του παντελονιού (εικόνα 4.2).



Εικόνα 4.2

4.3 Η σημασία του «κέντρου εμπρός» και του «κέντρου πίσω»



Εικόνα 4.3

Το «κέντρο εμπρός» είναι η γραμμή που αρχίζει από τη βάση του λαιμού, περνά από το στήρνο, το κέντρο της μέσης και της λεκάνης και τελειώνει στο κέντρο του καβάλου.

Το «κέντρο εμπρός» είναι το κέντρο του κορμού, ενώ η σπονδυλική στήλη είναι το «κέντρο πίσω» ανάλογα με τη στάση (πόζα) της φιγούρας. Το «κέντρο εμπρός» κινείται ανεξάρτητα από τη γραμμή ισορροπίας του σώματος και σε βοηθάει να σχεδιάσεις το θώρακα και το γοφό σε κίνηση.

Όταν το σώμα κινείται, το «κέντρο εμπρός» αλλάζει ανάλογα θέση. Η κίνηση των «κέντρων εμπρός» και πίσω είναι σημαντική για να ντύσεις σωστά τη φιγούρα σου, όταν σχεδιάζεις ενδύματα.

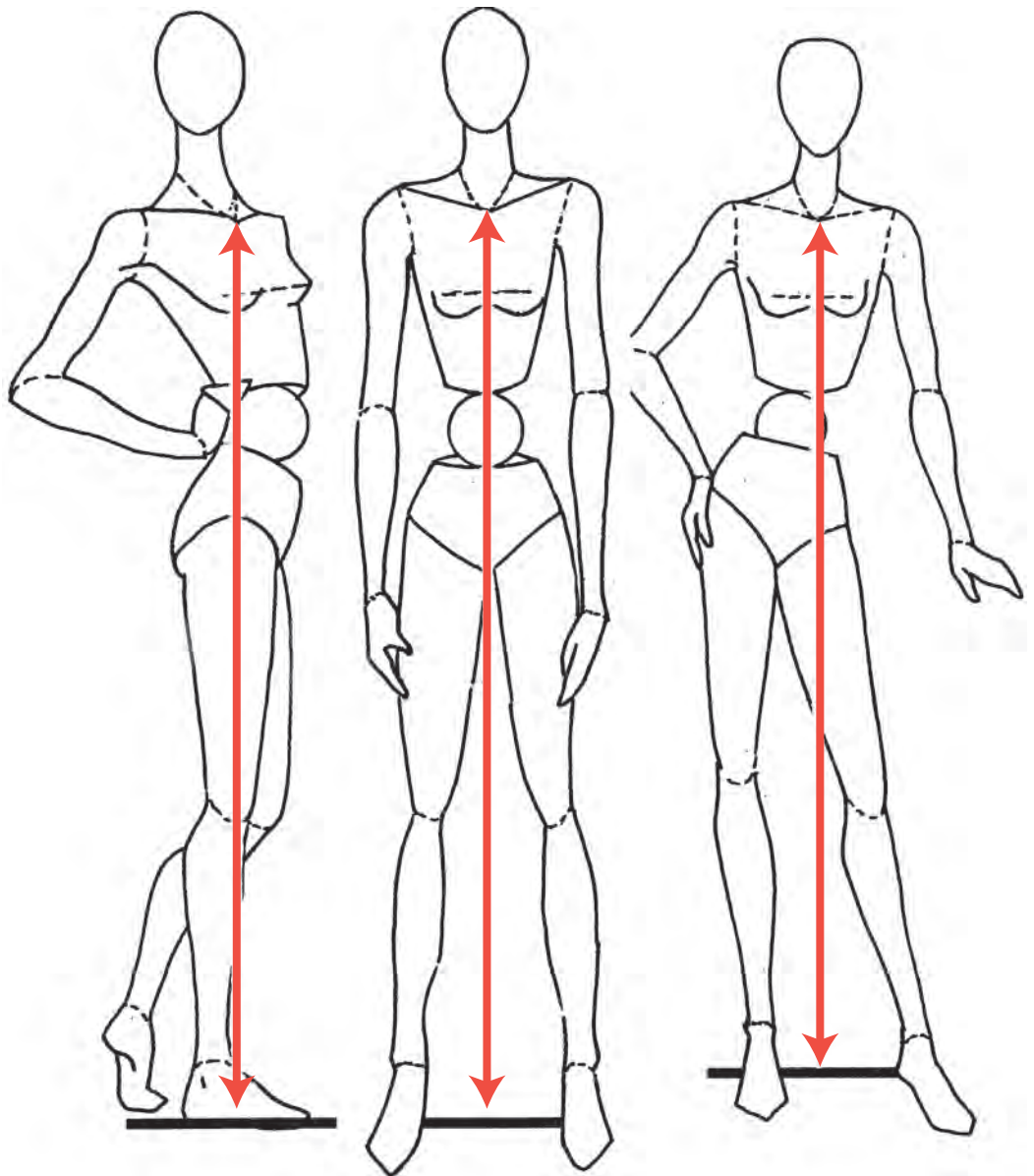
Τα «κέντρα εμπρός» και πίσω του ενδύματος ακολουθούν παράλληλα τα «κέντρα εμπρός» και πίσω του σώματος (εικόνα 4.3).

4.4 Το «κέντρο βάρους» του σώματος

Η γραμμή που ξεκινά από τη βάση του λαιμού και είναι κάθετη στο έδαφος ονομάζεται γραμμή «κέντρου βάρους» του σώματος. Τα άκρα του κέντρου βάρους σημειώνονται με βέλη (εικόνα 4.4).

Η θέση του «κέντρου βάρους» του σώματος πρέπει να βρίσκεται ανάμεσα στους αστραγάλους για να ισορροπεί το σώμα. Το «κέντρο βάρους» του σώματος, καθώς κινείται, αλλάζει θέση. Όταν το «κέντρο βάρους» βρεθεί έξω από τη θέση του, το σώμα πέφτει.

Όταν σχεδιάζεις όρθιες φιγούρες που στέκονται ή κινούνται, πρέπει να προσέχεις ιδιαίτερα τη θέση που παίρνει το «κέντρο βάρους» τους. Στη στάση που ο κορμός στηρίζεται και στα δύο πόδια, τότε το «κέντρο βάρους» του διασχίζει τον άξονα ισορροπίας του. Για τη σωστή στήριξη της όρθιας φιγούρας πρόσεχε τη θέση της σπονδυλικής στήλης. Παρατήρησε τη θέση του σώματος και τη σχέση με τις γραμμές δράσης που του καθορίζουν την κίνηση.

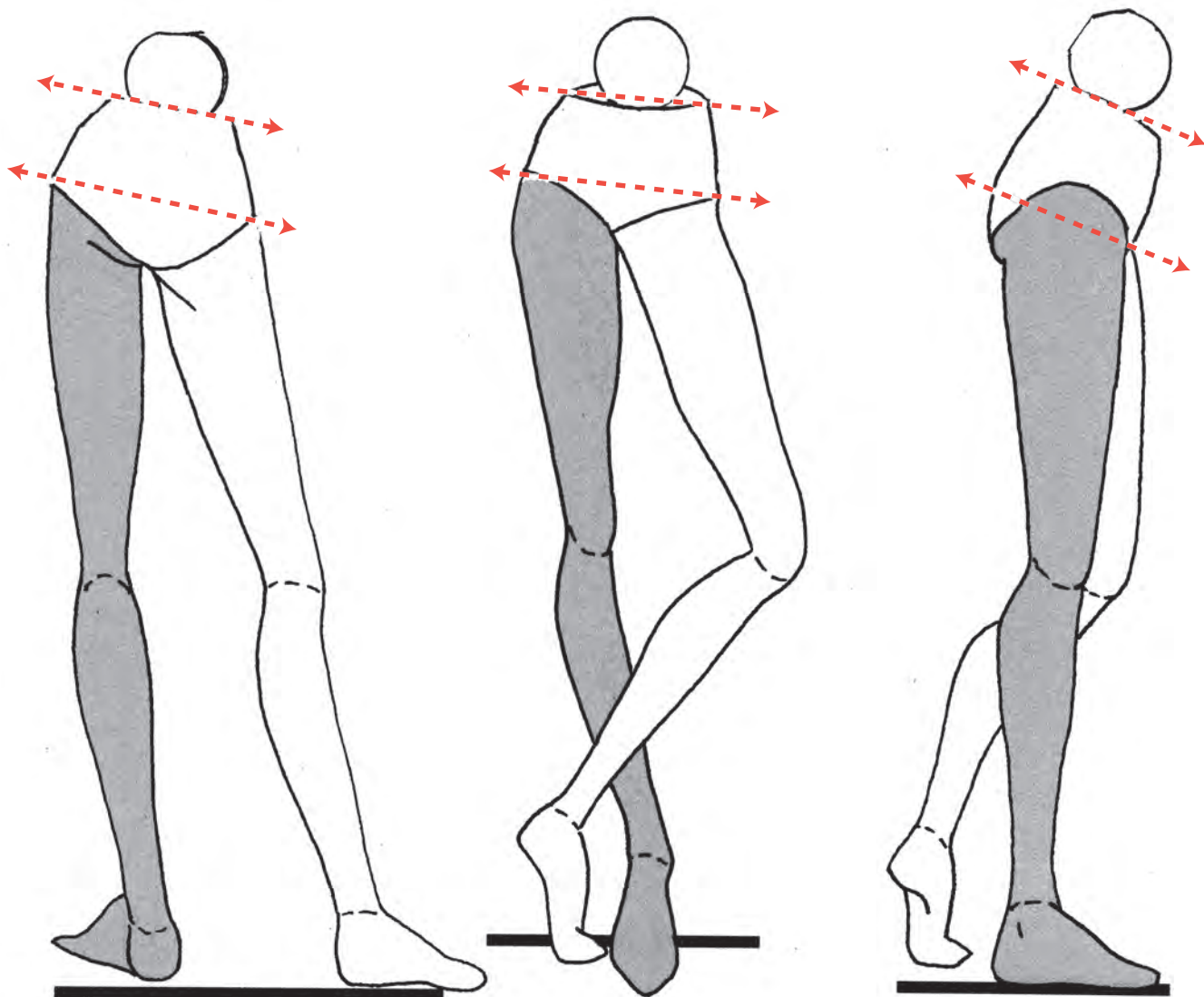


Εικόνα 4.4

4.5 Το πόδι στήριξης και το πόδι κίνησης

Όταν ζωγραφίζεις μια στάση (πόζα), η γραμμή ισορροπίας κινείται ανεξάρτητα από την κλίση που παίρνουν οι γραμμές δράσης. Το πόδι που στηρίζεται το σώμα, ακολουθεί τη γραμμή δράσης των γοφών. Στο ψηλότερο σημείο, που βρίσκεται η περιφέρεια, ακολουθεί το πόδι που στηρίζει τη φιγούρα και ονομάζεται «πόδι στήριξης» (εικόνα 4.5). Το άλλο πόδι, που βρίσκεται στο χαμηλό σημείο της περιφέρειας, ονομάζεται «πόδι κίνησης».

Η θέση του ποδιού στήριξης ολοκληρώνει τη στάση της φιγούρας.

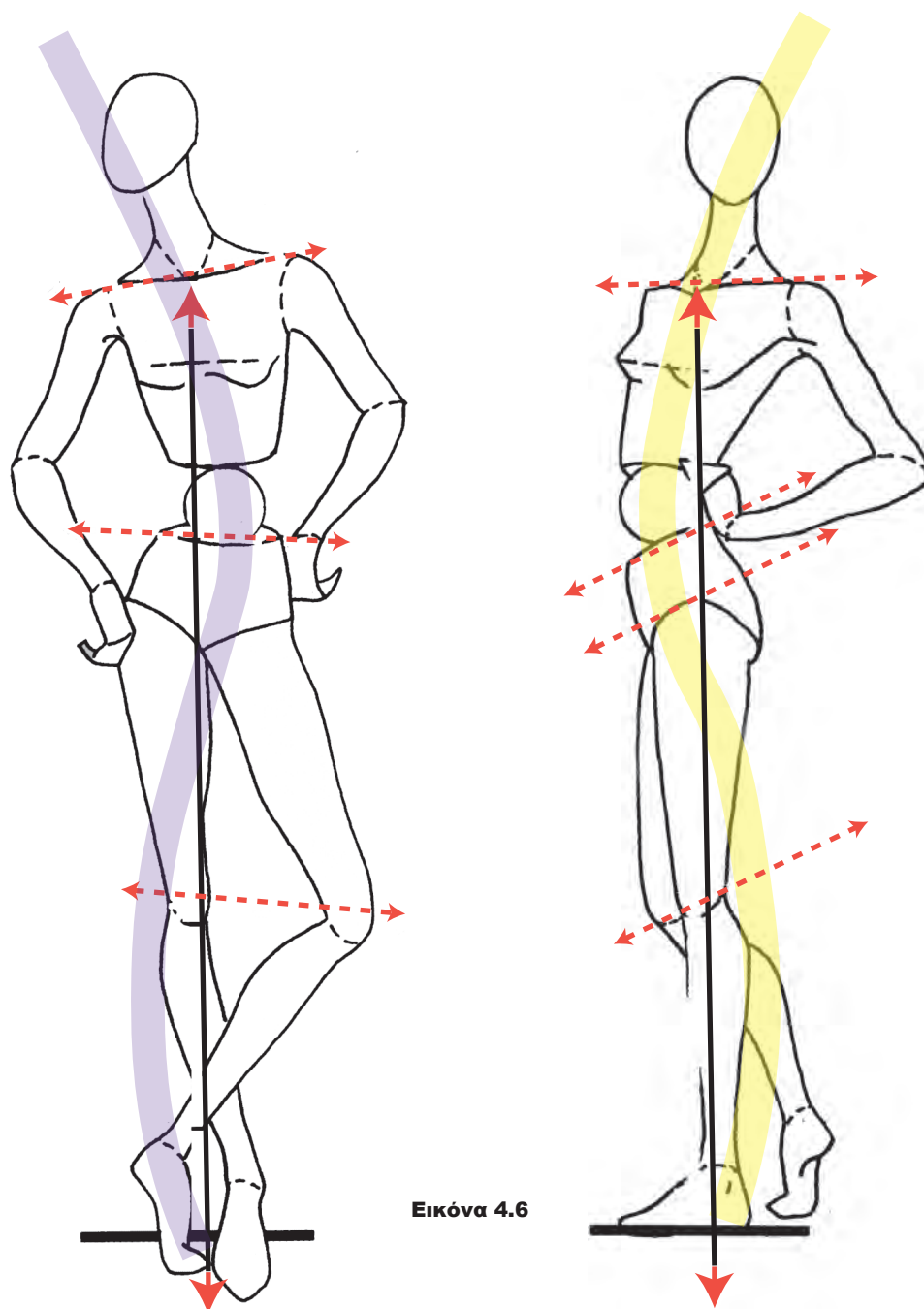


Εικόνα 4.5

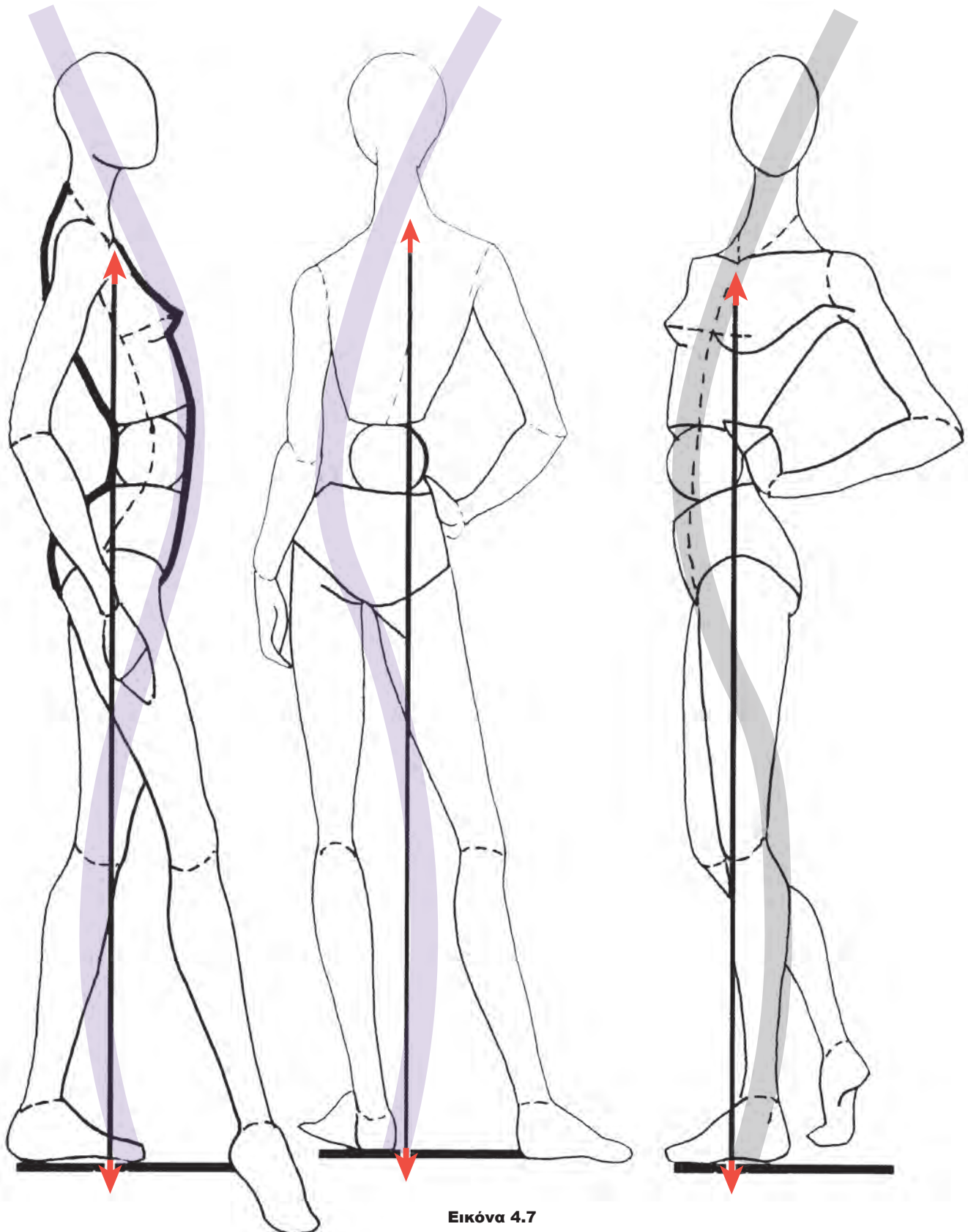
4.6 Η γραμμή κίνησης του σώματος «S»

Η γραμμή κίνησης έχει σχήμα «S». Η ροή της περνάει από το κεφάλι, τα «κέντρα εμπρός ή πίσω» και τελειώνει στην περιοχή που βρίσκεται το πόδι στήριξης. Η σχεδίαση των γραμμών δράσης του σώματος σου δείχνει τη ροή της γραμμής κίνησης. Η γραμμή κίνησης είναι μια ελεύθερη έκφραση που ρέει μέσα και έξω από τη φιγούρα. Δημιουργεί την κίνηση του σώματος μέσα από τη στάση.

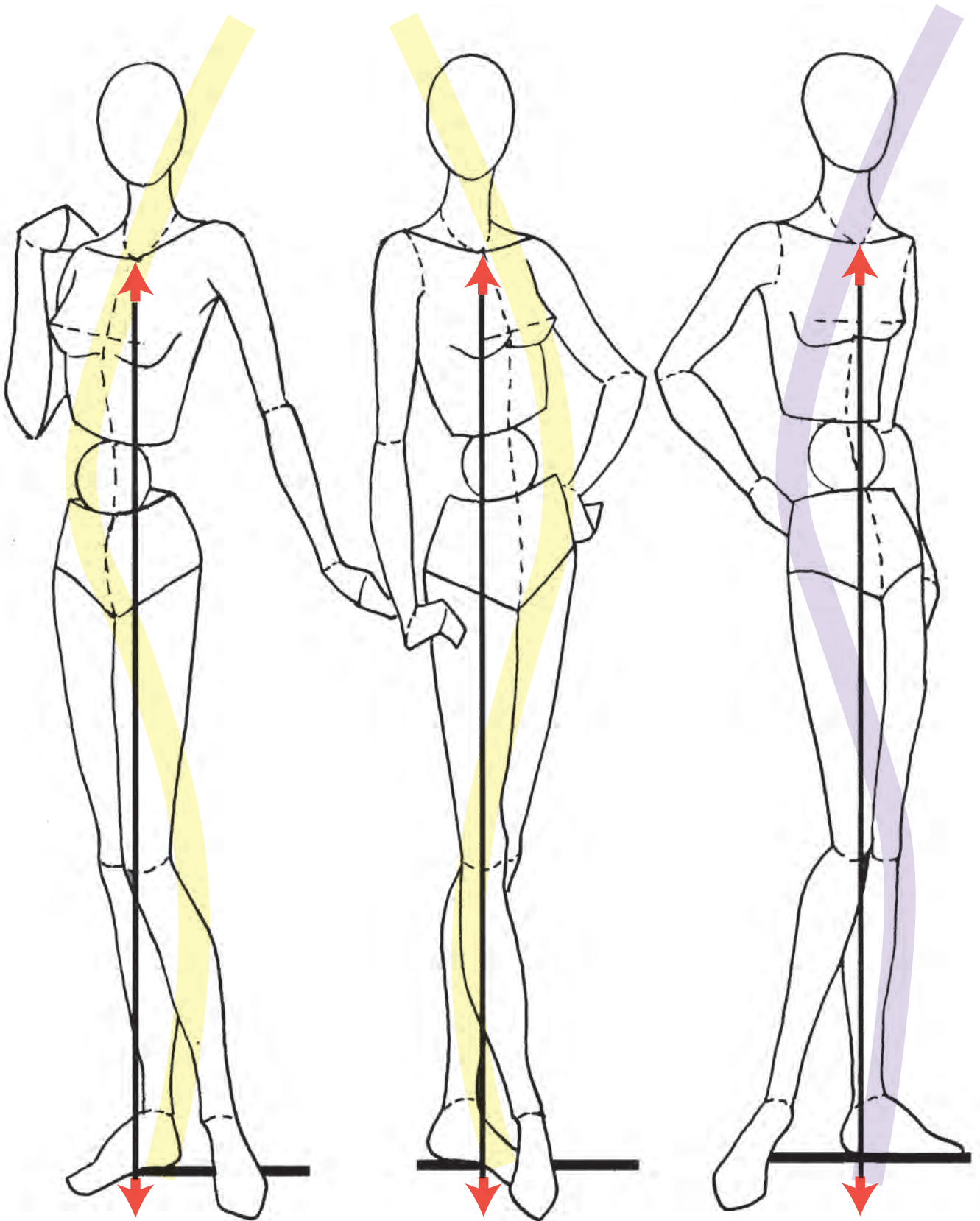
Παρατήρησε τη θέση του «κέντρου βάρους», των γραμμών δράσης και των «κέντρων εμπρός και πίσω» του σώματος στις παρακάτω στάσεις. Ανάλογα με τη στάση και την κίνηση της φιγούρας τα μέρη του σώματος παίρνουν διαφορετικές κλίσεις. Πρόσεξε το σχήμα της γραμμής κίνησης (εικόνα 4.6).



Η σωστή απόδοση της γραμμής κίνησης δίνει στο σκίτσο άνεση και ζωντάνια. Όταν σχεδιάζεις μια στάση, πρέπει πάντα να υπολογίζεις τις συνθήκες ισορροπίας και τη ροή της γραμμής κίνησής της. (εικόνες 4.7, 4.8).



Εικόνα 4.7



4.7 Ανακεφαλαίωση



αυτό το κεφάλαιο όρισε τη γραμμή ισορροπίας, τις γραμμές δράσης και το «κέντρο βάρους» του σώματος. Περιέγραψε τα «κέντρα εμπρός και πίσω» του κορμού και όρισε το πόδι στήριξης και ξεκούρασης της φιγούρας. Μελέτησε τη ροή της γραμμής κίνησης σε πρόοψη (ανφάς), ημιπροφίλ (3/4) και προφίλ.

4.7.1 Ερωτήσεις

- 1 Ποια είναι η γραμμή ισορροπίας του σώματος;
- 2 Ποιος είναι ο ρόλος της γραμμής ισορροπίας, όταν σχεδιάζεις μια φιγούρα;
- 3 Από ποια σημεία του κορμού περνούν οι τρεις βασικές γραμμές δράσης;
- 4 Τι είναι το «κέντρο εμπρός» του κορμού;
- 5 Ποια είναι η γραμμή του «κέντρου βάρους» του σώματος και πώς τη σημειώνεις;
- 6 Πώς κινείται το «κέντρο εμπρός» σε σχέση με τη γραμμή ισορροπίας;

4.7.2 Άσκηση 5

Τίτλος: Σχεδιασμός του άξονα ισορροπίας, του «κέντρου βάρους», των γραμμών δράσης, του «κέντρου εμπρός» και της γραμμής κίνησης από φωτογραφία σε ριζόχαρτο.

Σκοπός:

Ο υπολογισμός του άξονα ισορροπίας, των γραμμών δράσης, του «κέντρου βάρους» και της γραμμής κίνησης του σώματος για τη σωστή σχεδίαση της φιγούρας της μόδας.

Όργανα, υλικά, μέσα:

Απλό χαρτί και ριζόχαρτο Α4, μολύβι, λευκή γόμα, χάρακας, τρίγωνο, κολλητική ταινία.

Μεθοδολογία:

1. Μπορείς να χρησιμοποιήσεις ριζόχαρτο για να αντιγράψεις το βασικό περίγραμμα της φιγούρας από τη φωτογραφία (Κεφ.: 1, Παρ.: 1.5.6)
2. Σημείωσε τη θέση του άξονα ισορροπίας (Παρ.: 4.1)
3. Σημείωσε τις γραμμές δράσης του κορμού (Παρ.: 4.2)
4. Σημείωσε τη θέση του «κέντρου βάρους» (Παρ.: 4.4)
5. Σημείωσε το διάγραμμα των αναλογιών του σώματος (Παρ.: 2.4.2)
6. Σχημάτισε τη γραμμή κίνησης (Παρ.: 4.6)



Εικόνα 4.9

Διαδικασία εκτέλεσης άσκησης:

Τοποθέτησε ένα ριζόχαρτο επάνω στη φωτογραφία (εικόνα 4.9). Εντόπισε στη φωτογραφία και σχεδίασε στο ριζόχαρτο:

- α.** Το περίγραμμα της φιγούρας.
- β.** Τον άξονα ισορροπίας.
- γ.** Τις γραμμές δράσης του κορμού.
- δ.** Το «κέντρο βάρους».
- ε.** Το διάγραμμα των αναλογιών του σώματος και όρισε το «κέντρο εμπρός» του κορμού.
- στ.** Τη γραμμή κίνησης της φιγούρας.

- 1.** Τοποθέτησε το ριζόχαρτο επάνω στη φωτογραφία.
- 2.** Σχεδίασε το περίγραμμά της.
- 3.** Σχεδίασε τον άξονα ισορροπίας που αρχίζει από τη βάση του λαιμού και τελειώνει κάθετα στη γραμμή του εδάφους (δημιουργεί ανάποδο «Τ» με τη γραμμή του εδάφους).
- 4.** Σχεδίασε στον κορμό τις γραμμές δράσης, στα σημεία που λυγίζει το σώμα (ώμοι, μέση, τέλος λεκάνης).
- 5.** Από τη βάση του λαιμού φέρε κάθετη προς το έδαφος για να ορίσεις το «κέντρο βάρους» του σώματος. Σημείωσε τα άκρα του με βέλη.
- 6.** Σχημάτισε τις γραμμές ώμων, μέσης και τέλος του κορμού. Τοποθέτησε τη σπονδυλική στήλη που συνδέει τον κορμό με το κεφάλι.
- 7.** Ένωσε με γραμμές τα άνω άκρα με τους ώμους και τα κάτω άκρα με το τέλος του κορμού. Τοποθέτησε το «κέντρο εμπρός» που αρχίζει από τη βάση του λαιμού, διασχίζει το στήθος, τη μέση, το κέντρο της λεκάνης και τελειώνει στο καβάλο.
- 8.** Ένωσε το «κέντρο εμπρός» του κορμού με το πόδι στήριξης και το κεφάλι, για να σχηματίσεις τη ροή της γραμμής κίνησης της φιγούρας. Το πόδι στήριξης αρχίζει από το ψηλότερο σημείο της γραμμής δράσης των γοφών.

✓ ΣΥΜΒΟΥΛΗ

Σχεδίασε τις γραμμές ισορροπίας, δράσης, «κέντρου βάρους», του διαγράμματος αναλογιών, του «κέντρου εμπρός» και τη γραμμή κίνησης με διαφορετικά χρώματα, για να τις ξεχωρίζεις πιο εύκολα.

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ:

ΑΣΚΗΣΗ 5

Τίτλος: Σχεδιασμός του άξονα ισορροπίας, του «κέντρου βάρους», των γραμμών δράσης, του «κέντρου εμπρός» και της γραμμής κίνησης από φωτογραφία σε ριζόχαρτο.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:

Ερωτήσεις:

- 1 Τι ονομάζεις πόδι στήριξης σε μια φιγούρα;
- 2 Το ψηλότερο ή το χαμηλότερο σημείο του γοφού ακολουθεί το πόδι στήριξης;
- 3 Να περιγράψεις τη ροή της γραμμής κίνησης. Ανάφερε από ποια σημεία του σώματος περνά.
- 4 Από τι ορίζεται το «κέντρο πίσω» του κορμού;
- 5 Τι σχήμα έχει η γραμμή κίνησης;
- 6 Σε ποια στάση της φιγούρας σας η γραμμή ισορροπίας συμπίπτει με το «κέντρο βάρους» του σώματος;

Κ Ε Φ Α Λ Α Ι Ο

Βασικό γυναικείο σκίτσο

5

97

ΣΤΟΧΟΙ:

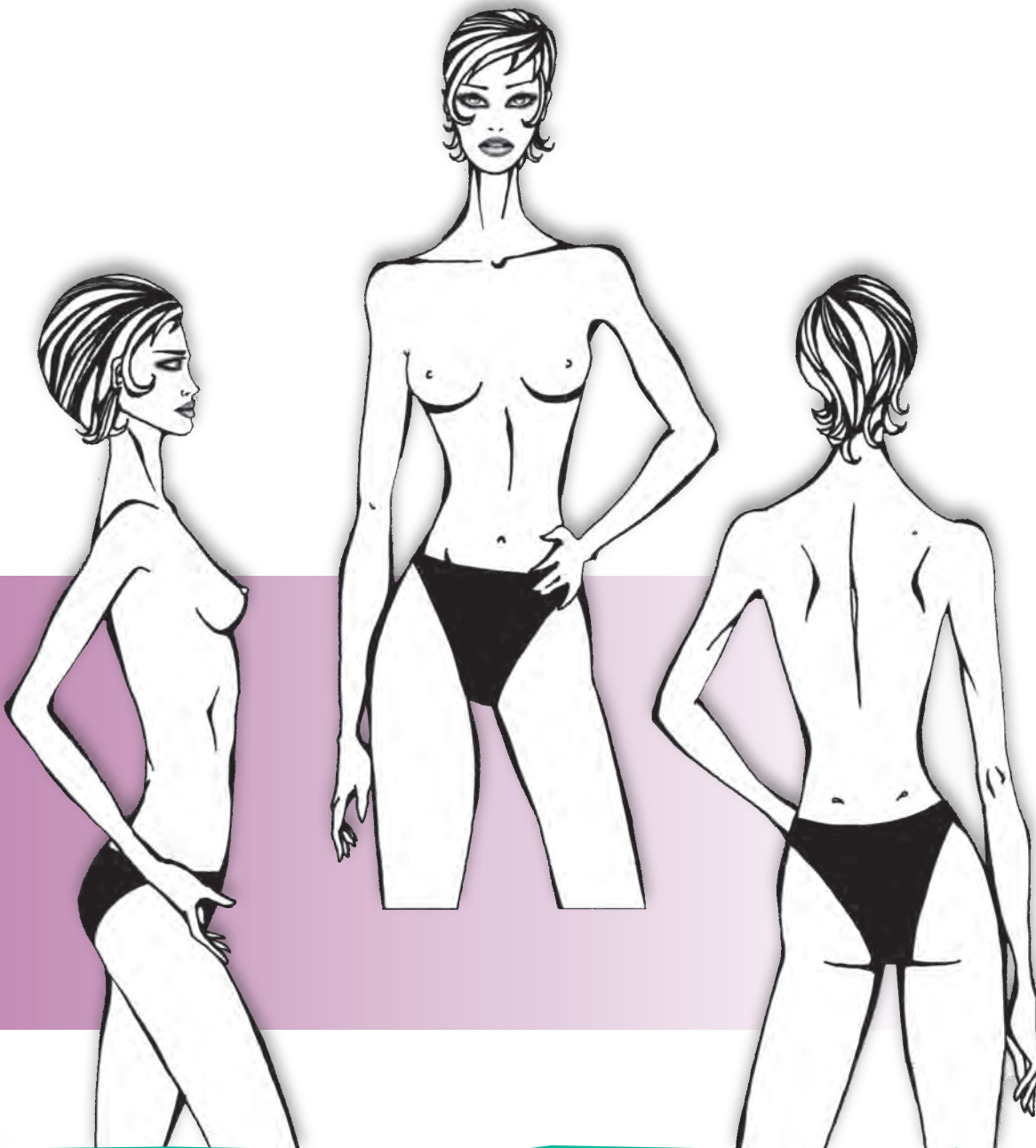
- Να γνωρίσεις τις βασικές αρχές σχεδιασμού ενός γυναικείου σκίτσου.
- Να σχεδιάζεις σωστά γυναικείο σκίτσο σε εμπρόσθια, οπίσθια και πλάγια θέση.

5.1 Ανάλυση της οπίσθιας ή ραχιαίας στάσης στον άξονα

Aναλύσαμε στο κεφάλαιο 2 τις αναλογίες του ανθρώπινου σώματος στον άξονα, με τη μέθοδο των 10 κεφαλιών. Δημιούργησες την εμπρόσθια γυναικεία στάση και της έδωσες πλαστικότητα.

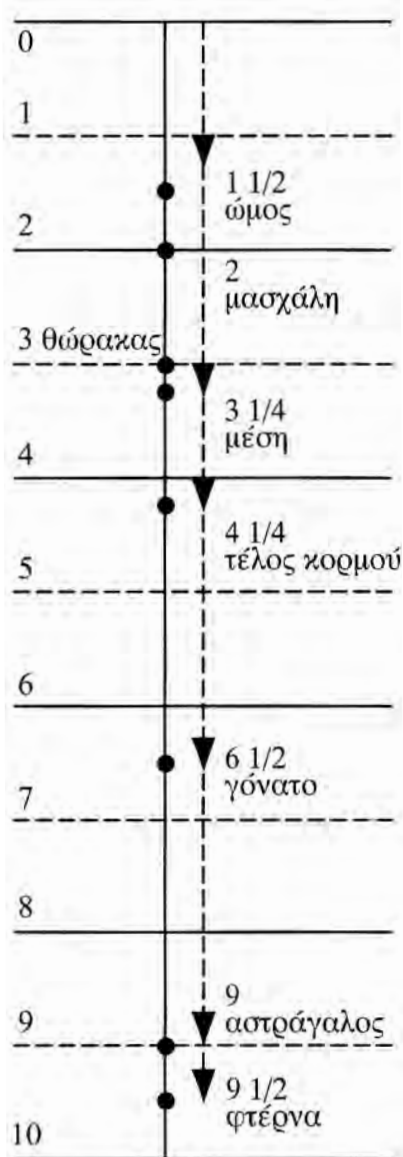
Στο ανθρώπινο σώμα, σε οπίσθια στάση, οι ώμοι, η μέση, η λεκάνη, τα άνω και κάτω άκρα και το κεφάλι παραμένουν αναλογικά στις ίδιες θέσεις.

Στην οπίσθια στάση βλέπεις το πίσω μέρος του κεφαλιού, του κορμού και των άνω και κάτω άκρων. Η σπονδυλική στήλη είναι τώρα το «κέντρο πίσω» του κορμού που τον ενώνει με το κεφάλι. Στη στάση αυτή βλέπεις μόνο το πίσω μέρος του κεφαλιού και το λαιμό. Στο τέλος του κορμού σχηματίζονται οι γλουτοί. Η φτέρνα φαίνεται ανφάς στο τέλος των κάτω άκρων.



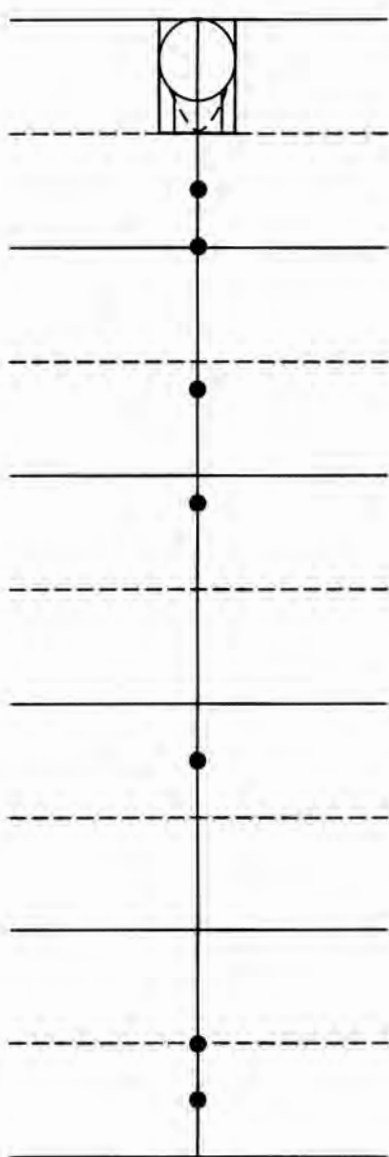
5.1.1 Οδηγίες σχεδίασης της οπίσθιας στάσης στον άξονα των 10 κεφαλιών

1 Σχεδίασε τον κάθετο άξονα, χώρισέ τον με τον γνωστό τρόπο σε 10 ίσα τμήματα από το 0 μέχρι το 10. Τοποθέτησε σ' αυτόν τα σημεία των αναλογιών της φιγούρας σου. Παρατήρησε τη θέση των κάτω άκρων και ότι αυτά τελειώνουν στο σημείο 9 1/2.



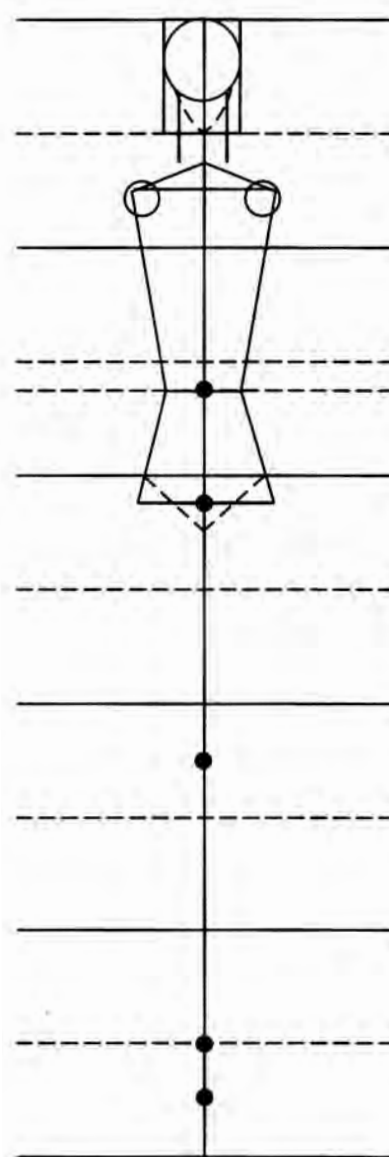
1

2 Τοποθέτησε το κεφάλι στο τμήμα 0-1. Τώρα δε βλέπεις τα χαρακτηριστικά του προσώπου, αλλά το πίσω μέρος του κεφαλιού που στηρίζεται στο λαιμό. Παρατήρησε πως ο λαιμός ξεκινάει πιο ψηλά.



2

3 Τοποθέτησε τις αναλογίες του κορμού και όρισε το μήκος τους στον άξονα. Τοποθέτησε το καβάλο και σχημάτισε το περίγραμμα του κορμού.

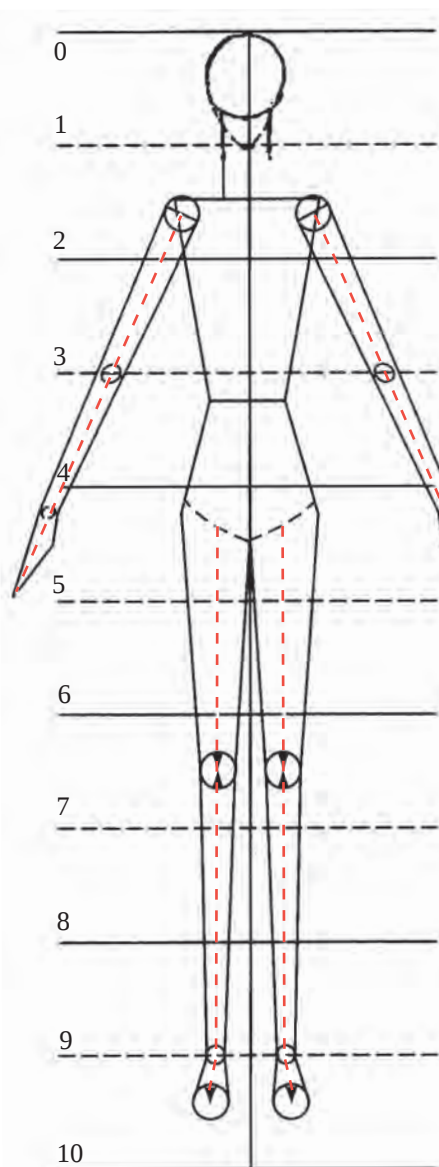


3

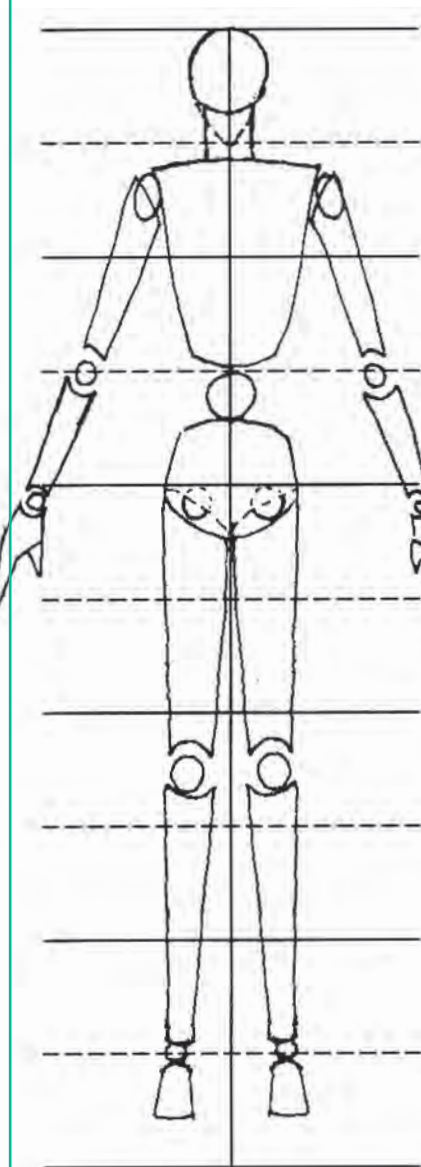
4 Στήριξε τον κορμό στα κάτω άκρα και τοποθέτησε τα άνω άκρα. Σχημάτισε το περίγραμμα της φιγούρας σου.

5 Τοποθέτησε οστά και αρθρώσεις.

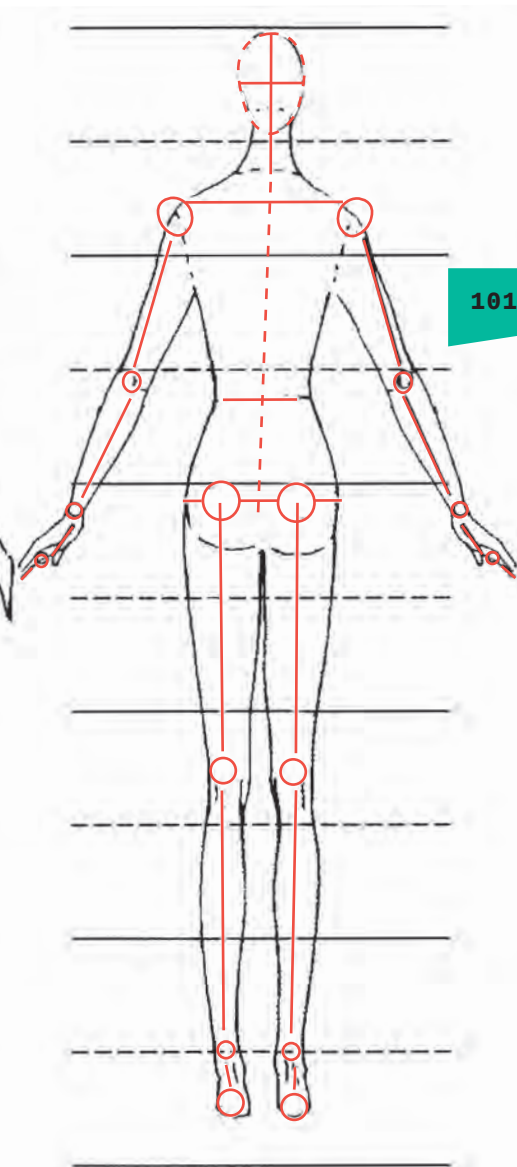
6 Δώσε πλαστικότητα στη φιγούρα σου. Δημιούργησε το διάγραμμα των αναλογιών της φιγούρας σου.



4



5



6

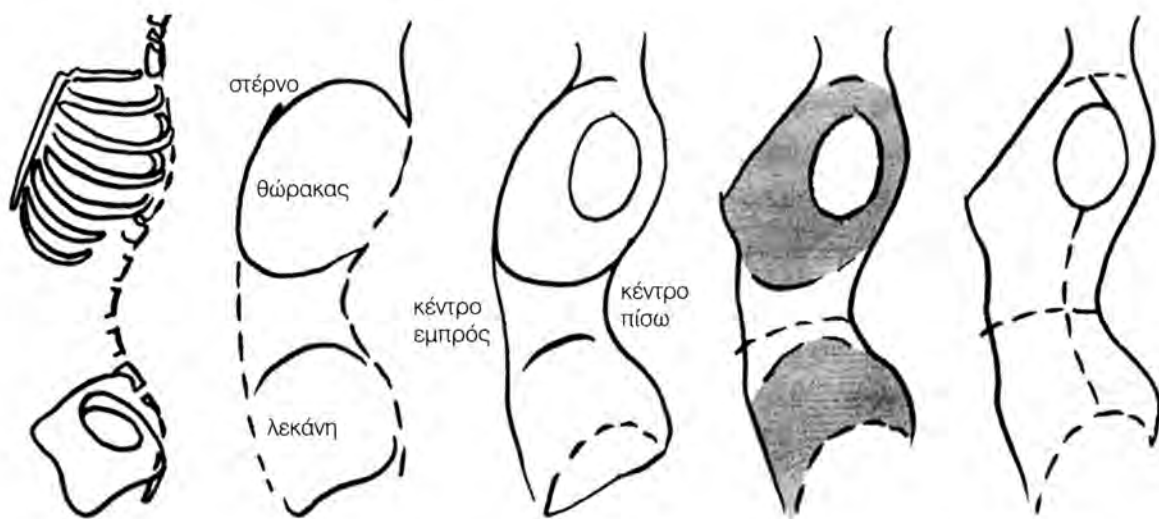
5.2 Ανάλυση πλάγιας στάσης (προφίλ)

Η πλάγια στάση της φιγούρας ονομάζεται και προφίλ. Στην εμπρόσθια και οπίσθια στάση τα «κέντρα εμπρός και πίσω» βρίσκονται στο κέντρο του κορμού. Στην προφίλ στάση τα «κέντρα εμπρός και πίσω» σχηματίζουν ανάλογα το μπροστινό και πίσω (σπονδυλική στήλη) περίγραμμα της φιγούρας.

Στη στάση αυτή βλέπεις τα μισά χαρακτηριστικά του προσώπου. Το περίγραμμα του κεφαλιού σχηματίζεται από το «κέντρο εμπρός» του προσώπου και το πίσω μέρος του κρανίου. Επίσης, βλέπεις το ένα χέρι και πόδι.

Παρατήρησε στην εικόνα 5.1:

- Τη θέση του θώρακα και της λεκάνης πάνω στη σπονδυλική στήλη.
- Τα «κέντρα εμπρός και πίσω» πώς σχηματίζουν το περίγραμμα του κορμού.
- Το σχήμα και την κλίση της λεκάνης, καθώς και το στέρνο μπροστά στο θώρακα.
- Τη θέση του βραχίονα, της μέσης και της γραμμής που ξεκινάει το πόδι.
- Πρόσεξε το σχήμα της λεκάνης και την κλίση της μέσης, για να τις σχεδιάσεις σωστά.



Εικόνα 5.1

5.2.1 Οδηγίες σχεδίασης της πλάγιας (προφίλ) στάσης στον άξονα των 10 κεφαλιών

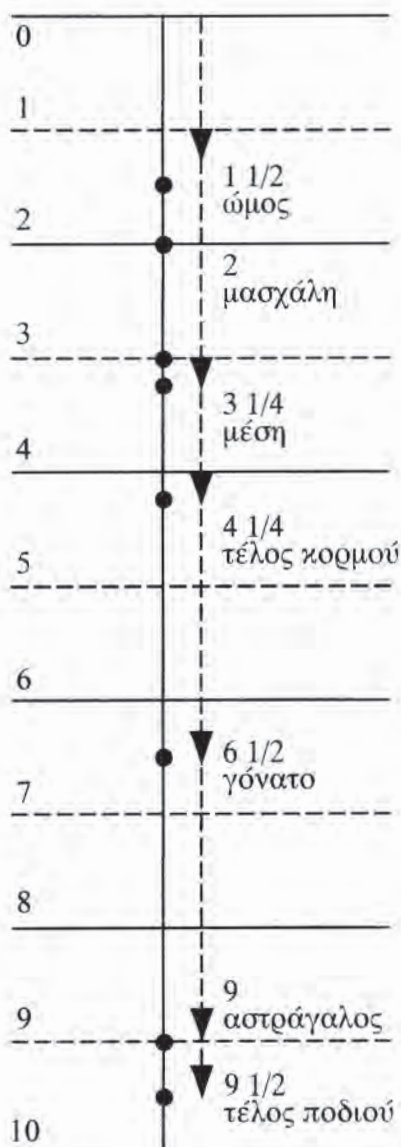
Στην πλάγια στάση βλέπεις μόνο το μισό θώρακα και το γοφό. Τα «κέντρα εμπρός και πίσω» σχηματίζουν το περίγραμμα του κορμού. Ο κορμός έχει περισσότερες και πιο έντονες καμπύλες στο στήθος, στη μέση και στους γλουτούς.

Στο προφίλ, το «κέντρο εμπρός» υπαγορεύει τη δράση της στάσης. Η σπονδυλική στήλη σπρώχνει το στήθος μπροστά και το γοφό προς τα πίσω.

Για να σχεδιάσεις το προφίλ πιο εύκολα, επικεντρώσου στο «κέντρο εμπρός» που σου δίνει την κίνηση του κορμού.

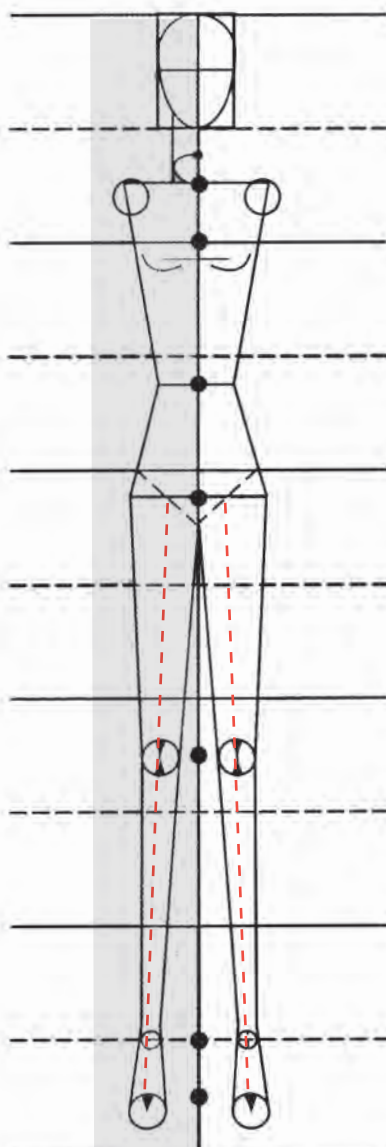
Ο σχεδιασμός της προφίλ στάσης είναι ίδιος με αυτόν που έμαθες για να σχεδιάξεις στον άξονα την εμπρόσθια και οπίσθια πρόοψη. Να θυμάσαι τα σχήματα του θώρακα και της λεκάνης.

1 Σχεδίασε τον άξονα των 10 κεφαλιών και τοποθέτησε τις αναλογίες του σώματος.



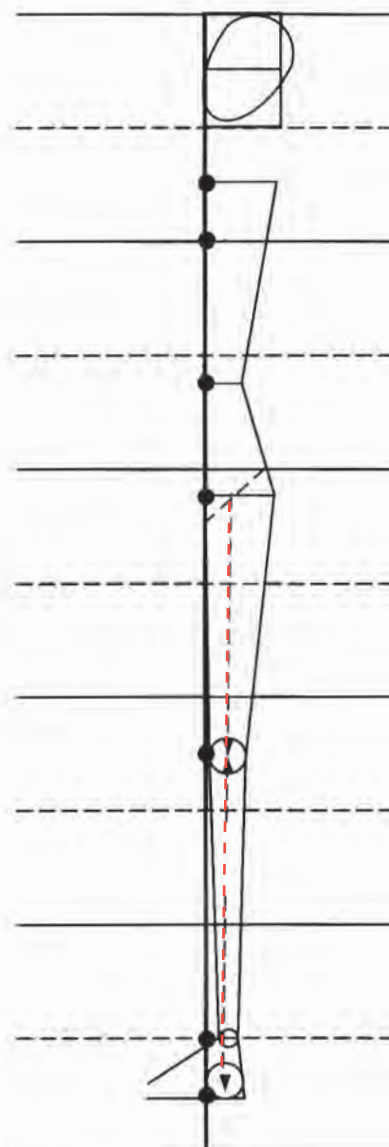
1

2 Σχημάτισε το κεφάλι, τον κορμό και τα κάτω άκρα του γυναικείου σώματος. Στην προφίλ πόζα βλέπεις το μισό σώμα. Το κέντρο του κορμού σχηματίζει το εμπρός, και το πλάι του το πίσω περίγραμμα της φιγούρας σε πλάγια στάση.



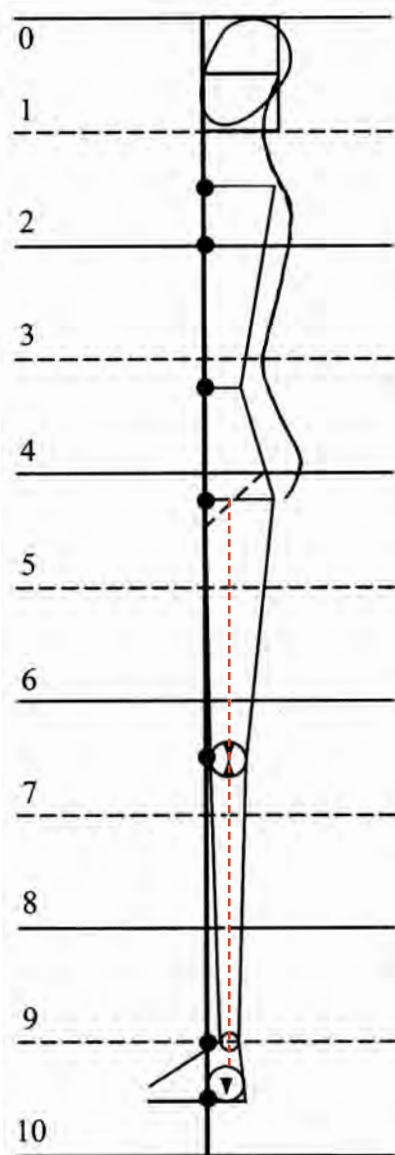
2

3 Το κεφάλι αλλάζει σχήμα. Βλέπεις τα μισά χαρακτηριστικά του προσώπου που σχηματίζεται από το «κέντρο εμπρός» και το περίγραμμα του κρανίου πίσω. Το πίσω τμήμα του λαιμού μεταφέρεται και ενώνεται με το κρανίο. Στο τέλος του κάτω άκρου βλέπεις τη φτέρνα και τα δάκτυλα του ποδιού. Το μήκος του πέλματος είναι περίπου ίσο με το ύψος ενός κεφαλιού. Παρατήρησε ότι το κάτω άκρο τελειώνει στο σημείο 9 1/2.



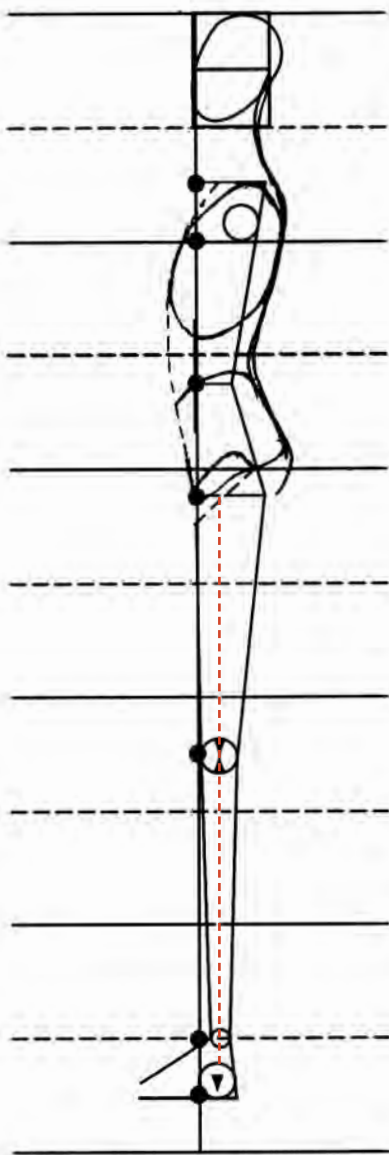
3

4 Άρχισε από το κρανίο και σχημάτισε ελεύθερα τη φόρμα της σπονδυλικής στήλης.



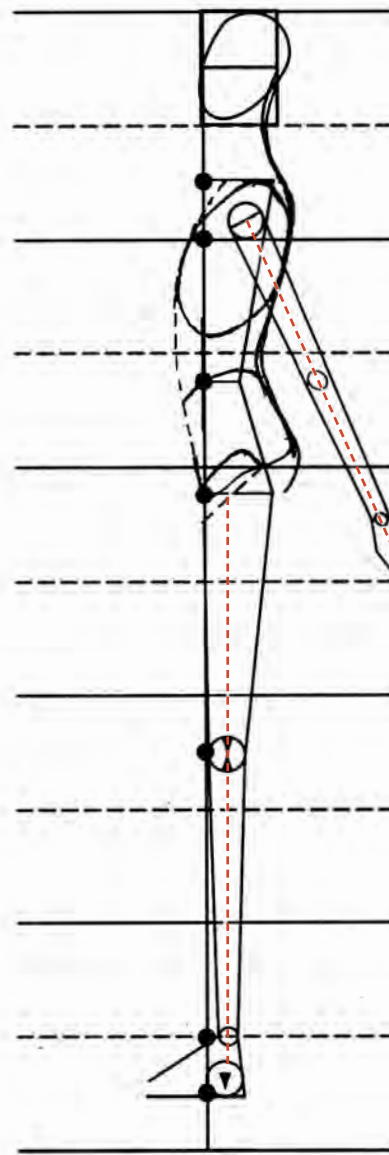
4

5 Σχημάτισε ελεύθερα το θώρακα και τη λεκάνη. Η κλίση της λεκάνης είναι παράλληλη με τη γραμμή, που το ένα άκρο της είναι στο καβάλο και το άλλο βρίσκεται στην τομή του περιγράμματος του κορμού με τη γραμμή. Όρισε τη θέση της άρθρωσης του βραχίονα στο θώρακα.



5

6 Τοποθέτησε το άνω άκρο στη θέση του.

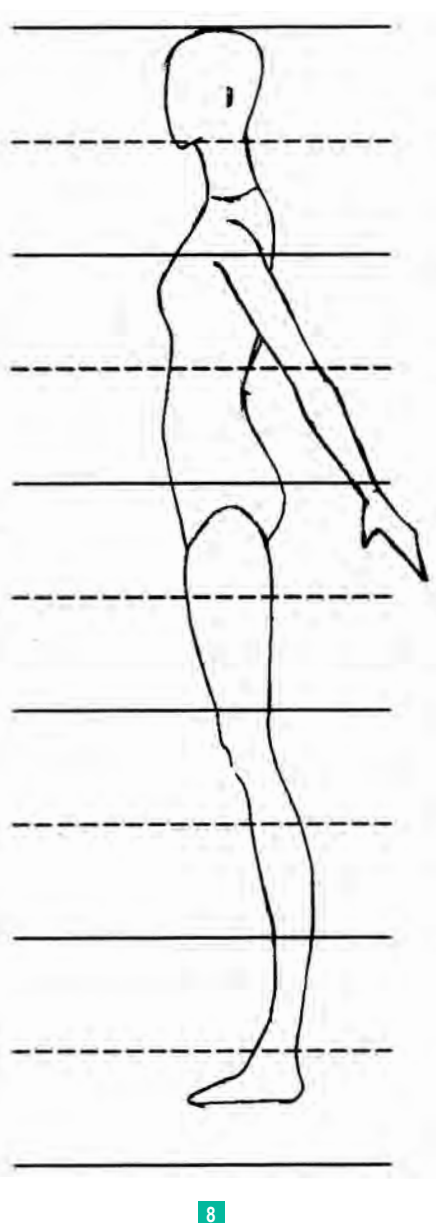
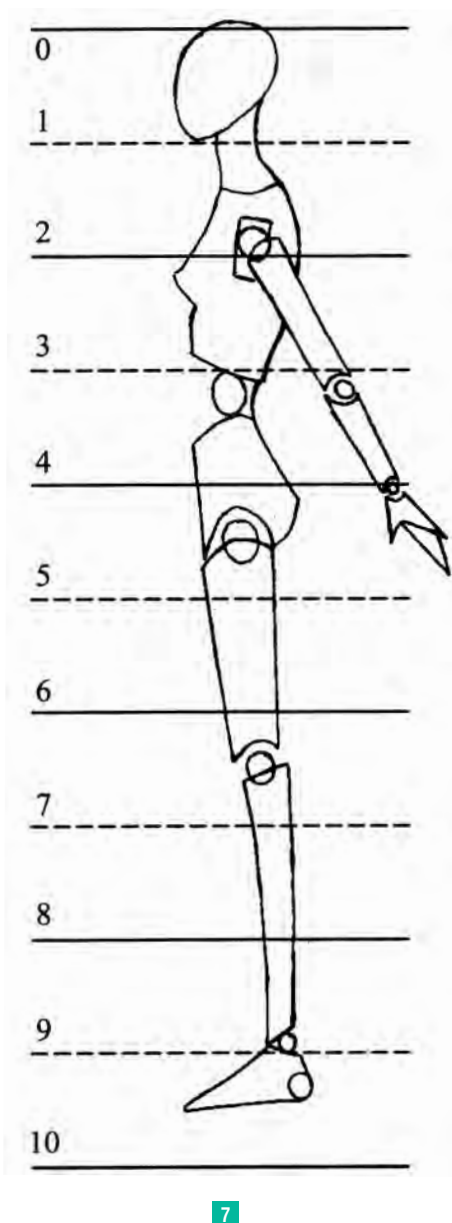


6

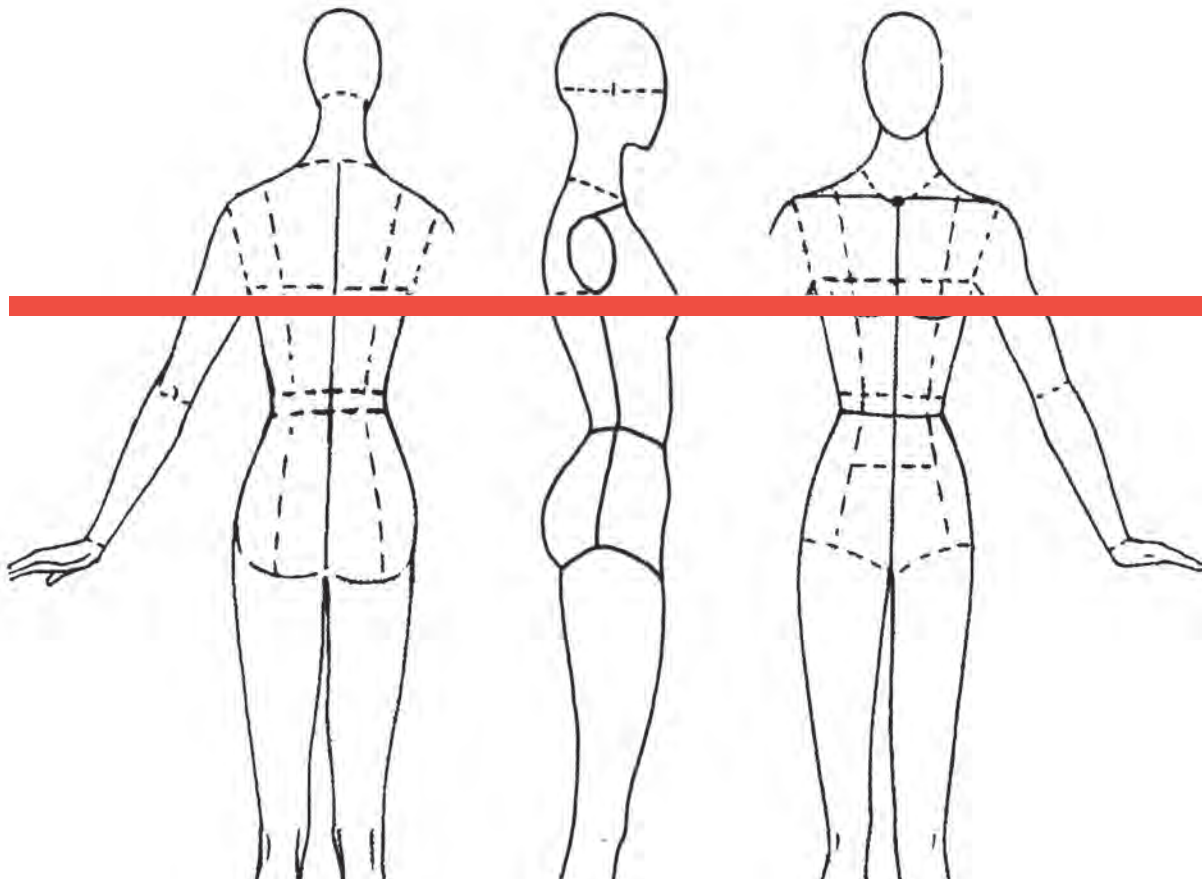
7 Τοποθέτησε οστά και αρθρώσεις

8 Σχεδίασε ελεύθερα την καμπύλη του στήθους και δώσε πλαστικότητα στη φιγούρα σου.

Δημιούργησες την προφίλ στάση της γυναικείας φιγούρας.



5.3 Ο ρόλος της εμπρόσθιας, οπίσθιας (ραχιαίας) και πλάγιας (προφίλ) στάσης στο σχεδιασμό ενδύματος



Εικόνα 5.2

Αναλύσαμε την εμπρόσθια, οπίσθια (ραχιαία) και πλάγια στάση της γυναικείας φιγούρας στον άξονα με τη μέθοδο των δέκα κεφαλιών για να τη σχεδιάσεις. Γνώρισες τις διαφορές που υπάρχουν μεταξύ μοντέλου προτύπου της αγοράς και μοντέλου μόδας. Η εμπρόσθια, η οπίσθια και πλάγια στάση είναι σημαντικές για το σχεδιασμό ενδυμάτων (εικόνα 5.2).

Στην εμπρόσθια και οπίσθια στάση βλέπεις τον άξονα συμμετρίας που περνά από το κέντρο της φιγούρας και τη χωρίζει στη μέση. Στην πλάγια (προφίλ) στάση βλέπεις τη μία της πλευρά που σχηματίζεται από τα «κέντρα εμπρός και πίσω».

Στην εμπρόσθια και οπίσθια στάση βλέπεις ολόκληρο τον κορμό, ενώ στην πλάγια στάση ολόκληρο το ένα χέρι και τη νοητή πλαϊνή γραμμή του κορμού. Από τις στάσεις αυτές βλέπεις το σώμα από όλες του τις πλευρές (τρεις διαστάσεις), καθώς και την εξέλιξή του από εμπρός προς το πλάι και την πλάτη.

Το σχέδιο μόδας περιγράφει μια ιδέα και δίνει γενικές πληροφορίες που δεν αρκούν για την υλοποίηση του ενδύματος, γιατί δεν ορίζει ακριβώς στο σώμα που βρίσκονται και πώς εξελίσσονται οι λεπτομέρειες του ενδύματος.

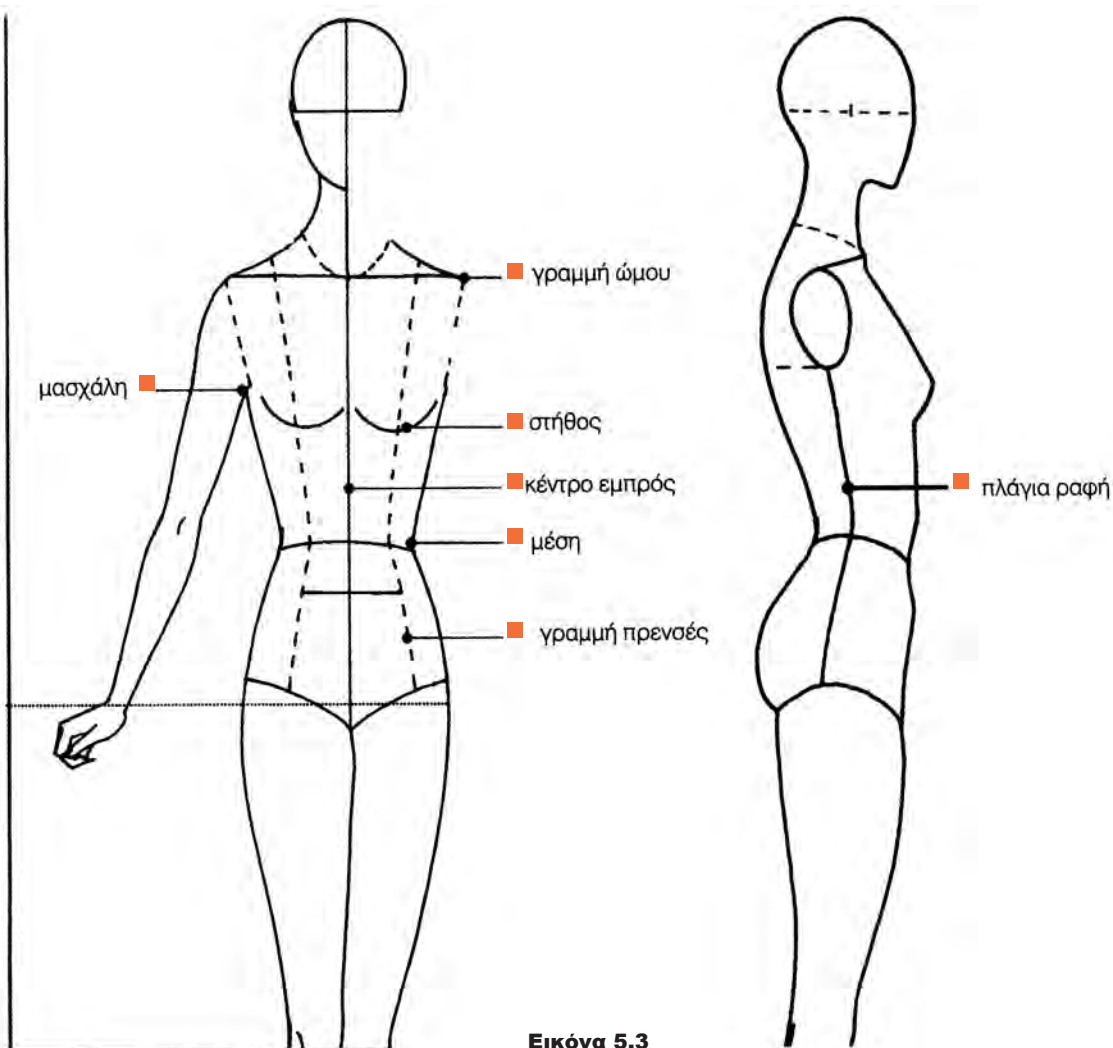
Για να σχεδιάσεις και να δώσεις ακριβείς πληροφορίες για ένα ένδυμα, πρέπει να γνωρίζεις τις βασικές γραμμές που ορίζουν και χαρακτηρίζουν τον κορμό.

Όπως βλέπεις στην εικόνα 5.3, επάνω στον κορμό της φιγούρας υπάρχουν συγκεκριμένες γραμμές, που χωρίζουν τον κορμό συμμετρικά σε τμήματα για να σε βοηθήσουν όταν ντύσεις τη φιγούρα σου και να σχεδιάσεις συγκεκριμένα τις λεπτομέρειες του ενδύματος.

Πρόσεξε πώς χωρίζεται σε τμήματα ο κορμός της φιγούρας στην εμπρόσθια και οπίσθια στάση. Κάθε τμήμα έχει μία απευθείας σχέση με το άλλο. Οι γραμμές δεξιά και αριστερά των «κέντρων εμπρός και πίσω» ανάλογα, χωρίζουν τον κορμό της φιγούρας σε τέταρτα. Οι γραμμές αυτές ονομάζονται «γραμμές πρενσές» (princess). Η φόρμα τους διαγράφεται καθαρά στην πλάγια στάση (προφίλ). Στην προφίλ στάση, η πλάγια γραμμή που χωρίζει το εμπρός από το πίσω της φιγούρας ονομάζεται «πλάγια ραφή». Οι γραμμές αυτές μιμούνται τις ραφές του ενδύματος και δείχνουν την εφαρμογή του (εικόνα 5.4). Όταν σε ένα σκίτσο σχεδιάζεις συγκεκριμένα τις λεπτομέρειες ενός ενδύματος, τότε το σκίτσο ονομάζεται τεχνικό σχέδιο.

Τι είναι το τεχνικό σχέδιο;

Τεχνικό σχέδιο είναι το σκίτσο που καταγράφει τη φόρμα και δίνει σαφείς πληροφορίες για τη δομή του ενδύματος. Στο τεχνικό σχέδιο απεικονίζεις πάντα την εμπρόσθια, οπίσθια ή την πλάγια στάση της φιγούρας με συμμετρία.

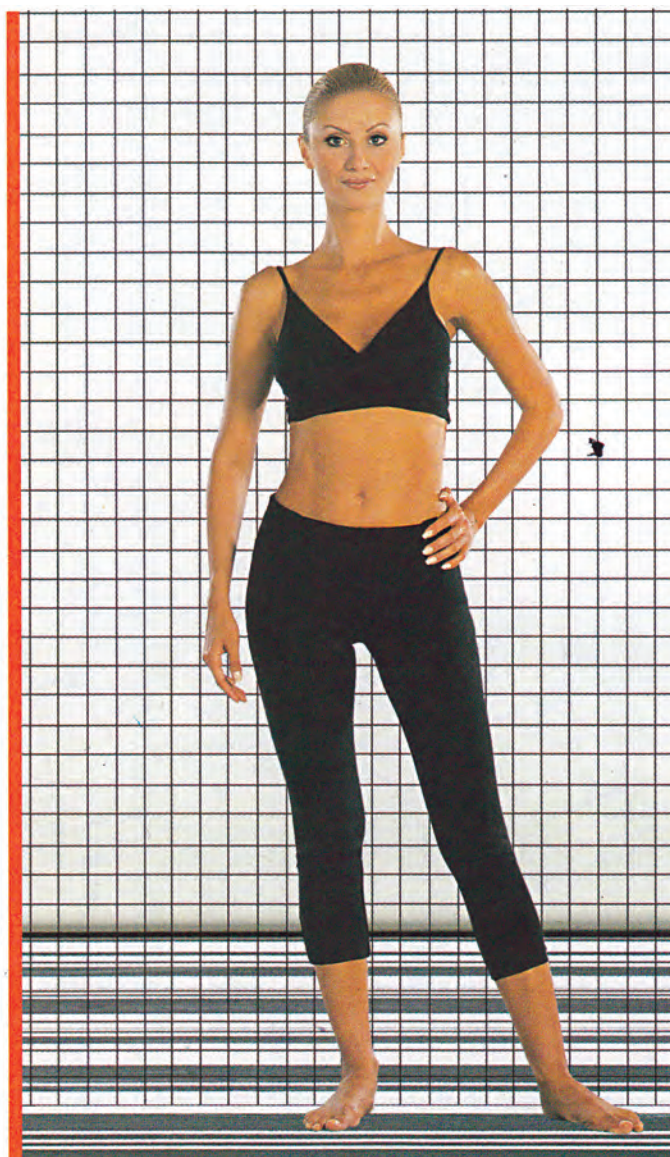


5.4 Θετικό και αρνητικό πεδίο

Όταν σχεδιάζεις φιγούρες πάντα να σκέπτεσαι την πόζα σου. Η στάση του κορμού, των άνω και κάτω άκρων πρέπει να είναι ανάλογη με τον τύπο του ενδύματος που θέλεις να απεικονίσεις.

Για παράδειγμα, η στάση της λεκάνης και των κάτω άκρων είναι διαφορετική αν θέλεις να σχεδιάσεις μια στενή φούστα ή παντελόνι, από τη στάση που σχεδιάζεις μια φαρδιά φούστα ή φαρδύ φουστάνι. Παρατήρησε τη φωτογραφία (εικόνα 5.4). Πρόσεξε το πλέγμα που διακρίνεις πίσω από τη φιγούρα ανάμεσα από τα χέρια και τα πόδια της. Η περιοχή στη φωτογραφία μεταξύ του θώρακα και των άνω άκρων, καθώς και της λεκάνης και κάτω άκρων ονομάζεται αρνητικό πεδίο. Η φιγούρα βρίσκεται ή είναι το θετικό πεδίο. Τα αρνητικά πεδία στο σχέδιο μόδας δίνουν έμφαση στην κίνηση της φιγούρας.

Πριν ξεκινήσεις να σχεδιάζεις μια πόζα, να σκέφτεσαι τη γραμμή κίνησής της και πώς θα την εκφράσεις με το διάγραμμα των αναλογιών της.



Εικόνα 5.4

5.5 Σχεδιασμός εμπρόσθιας, προφίλ και οπίσθιας στάσης από φωτογραφία

5.5.1 Σχεδιασμός εμπρόσθιας στάσης

Nα θυμάσαι ότι το σχέδιο είναι μία ικανότητα που αναπτύσσεται στον άξονα «βλέπω - παρατηρώ - αναλύω - συνθέτω». Μια πόζα από φωτογραφία τη χρησιμοποιείς ως ιδέα, όχι ως μοντέλο αντιγραφής. Πριν ξεκινήσεις να αντιγράψεις την πόζα (εικόνα 5.5), ανάλυσε τις αναλογίες της και βρες την κίνηση και τις κλίσεις των γραμμών δράσης σε σχέση με τον άξονα ισορροπίας του σώματος.

Η σύλληψη των αναλογιών, δηλαδή πόσο μεγαλύτερο ή πόσο μικρότερο είναι το ένα ευθύγραμμο τμήμα από το άλλο, βοηθά να μεταφέρεις τη φόρμα του μοντέλου στη σχεδιαστική σου επιφάνεια.

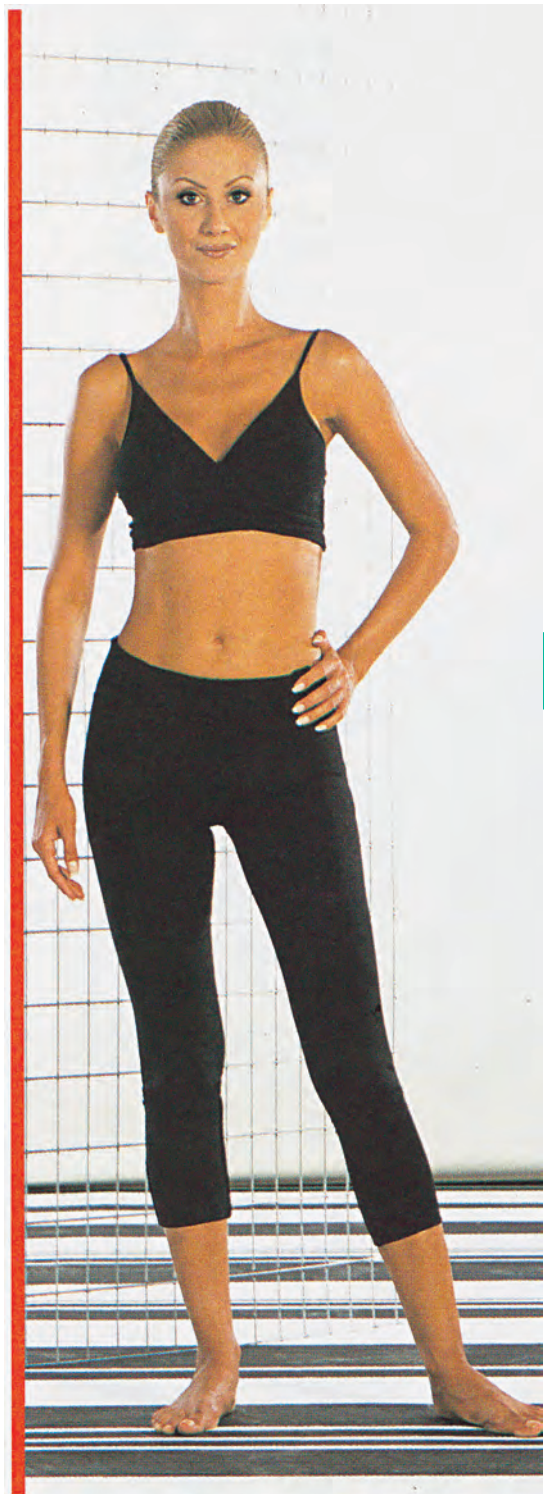
Για τη σωστή σχεδίαση του ανθρώπινου σώματος πρέπει να τηρείς τις αναλογίες. Βέβαια, δεν είναι απαραίτητο να ακολουθείς αυστηρά την κλίμακα όπως στο γραμμικό σχέδιο, ούτε όμως να ξεφεύγεις πολύ από τις πραγματικές αναλογίες.

Ένας σωστός τρόπος όταν ξεκινήσεις να σχεδιάσεις μια φιγούρα, είναι να αρχίσεις με το βασικό τμήμα του σώματος, τον κορμό, που αποτελείται από το θώρακα και τη λεκάνη. (Ένας άλλος αξιόπιστος τρόπος είναι να ξεκινήσεις το σχέδιό σου από το κεφάλι). Η κίνηση στον κορμό εξελίσσεται από τη γραμμή των ώμων μέχρι τη γραμμή του καβάλου. Το «κέντρο εμπρός» μιμείται το «κέντρο πίσω», που είναι η σπονδυλική στήλη. Ξεκίνησε με απαλές γραμμές και πρόσεξε πού θα οριοθετηθείς το θέμα στην επιφάνεια εργασίας σου. Χρησιμοποίησε στην αρχή το ανάλογο μολύβι. Όταν ξεκινήσεις να σχεδιάζεις, η πρώτη γραμμή για το περίγραμμα της φιγούρας ίσως και να μην είναι η σωστή. Μην τη σβήνεις, απλώς μετακίνησε λίγο την επόμενη γραμμή σου.

Στη σχεδιαστική πορεία πρέπει να συγκρίνεις συνέχεια το σκίτσο με το μοντέλο για να καταλαβαίνεις τα λάθη σου. Στο τέλος, όταν είσαι σίγουρος ότι η φιγούρα σου στέκει σωστά στο χώρο, τότε θα σχεδιάσεις με πιο έντονες γραμμές τις λεπτομέρειες, ενώ θα αφήσεις τις αρχικές γραμμές να φαίνονται.

Το σχέδιο μόδας ολοκληρώνεται ως σχεδιαστική εργασία, όταν είσαι ικανός να αναπτύξεις ένα προσωπικό στυλ μετά από πολλή εξάσκηση πάνω στις αναλογίες της φιγούρας.

Συνήθισε να σχεδιάζεις μια φιγούρα με όσο το δυνατόν λιγότερες γραμμές. Κάθε περιττή γραμμή επιβαρύνει το σκίτσο σου. Λίγες γραμμές αρκούν για ένα σκίτσο ζωντανό και αέρινο.



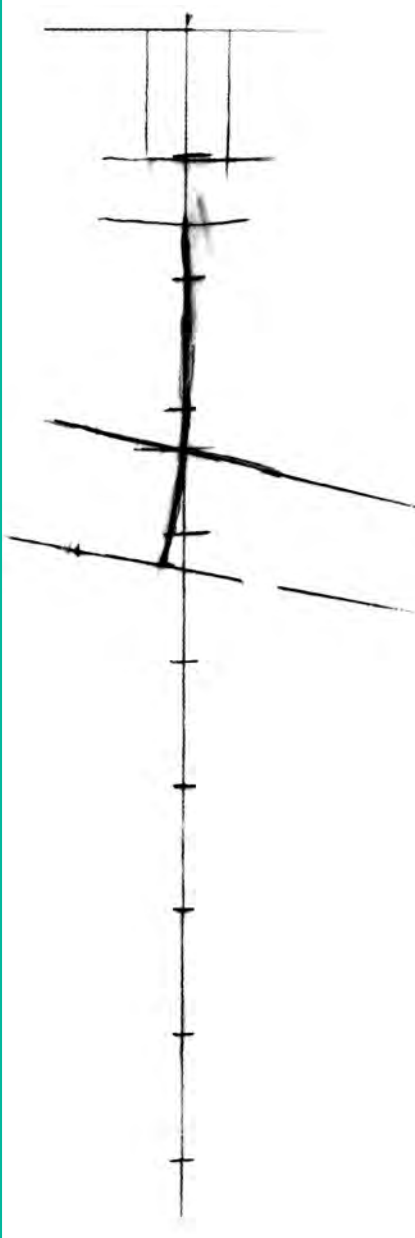
Εικόνα 5.5

1 Παρατήρησε προσεκτικά τη φωτογραφία. Όρισε το μέγεθος του κεφαλιού της φιγούρας σου και σχεδίασε ελεύθερα τον κατακόρυφο άξονα των αναλογιών (μέθοδος 10 κεφαλιών). Σημείωσε τις γραμμές δράσης στο σώμα του μοντέλου της φωτογραφίας και τη γραμμή κίνησής της και μετάφερε τις στον άξονά σου σε απόσταση αναλογίας μεταξύ τους.



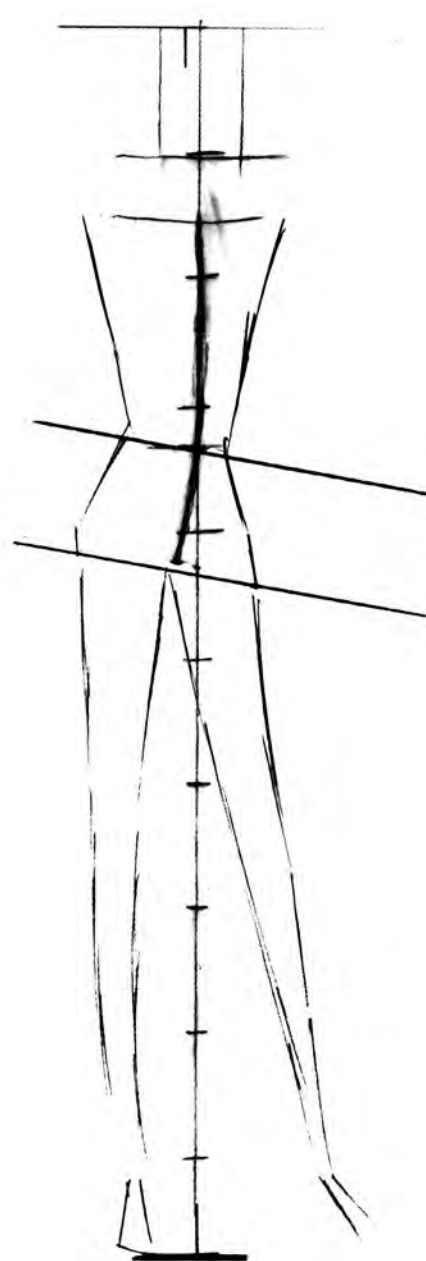
1

2 Παρατήρησε το «κέντρο εμπρός» στον κορμό του μοντέλου και σχημάτισέ το ανάλογα στον άξονα σου με απαλές γραμμές.



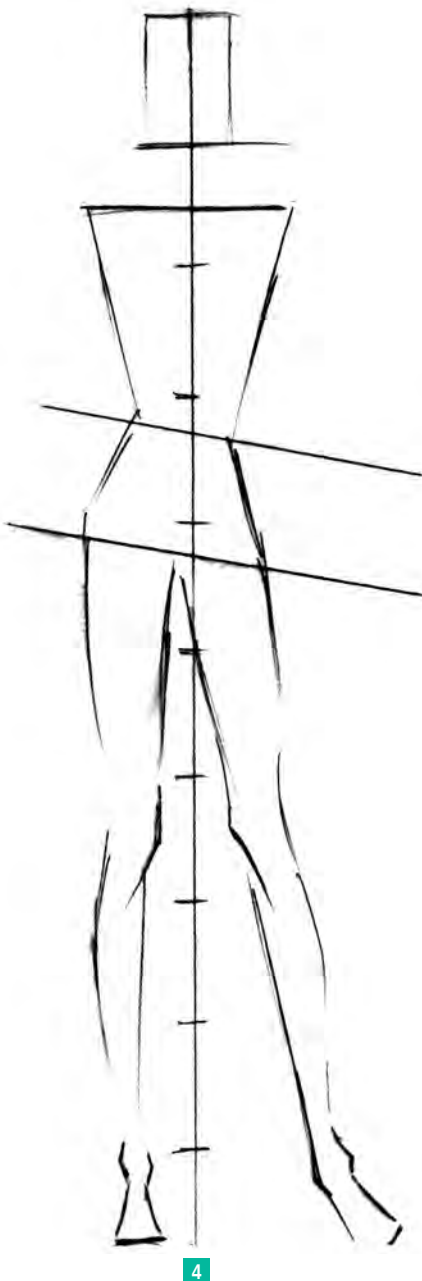
2

3 Με απαλές γραμμές άρχισε να σκισάρεις το περίγραμμα του κορμού. Στη συνέχεια σχημάτισε το πόδι στήριξης στο πιο ψηλό σημείο της λεκάνης και το πόδι κίνησης, για να μπορεί να σταθεί η φιγούρα σου στη γραμμή του εδάφους.



3

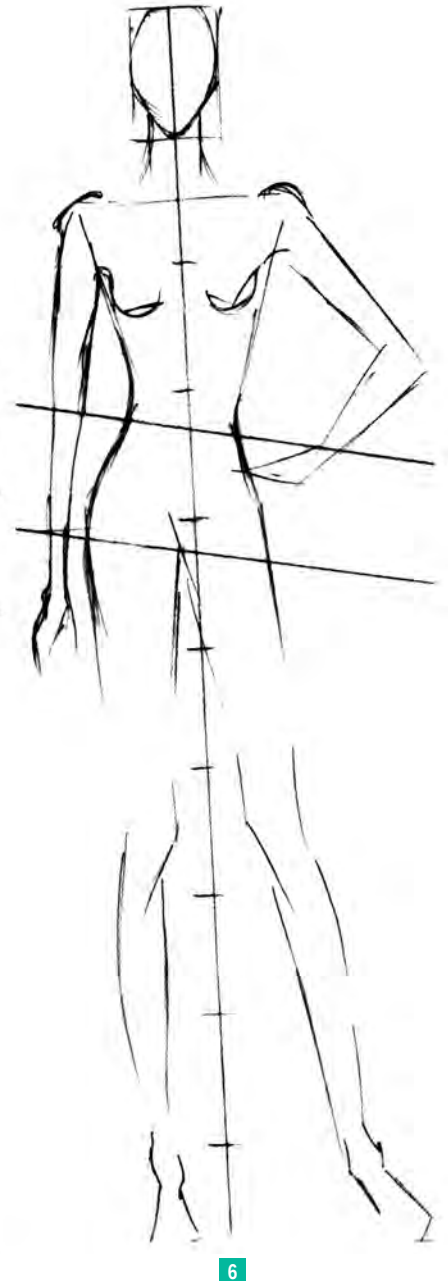
4 Τώρα που τοποθέτησες τα κάτω άκρα, ξεκίνησε από το πόδι στήριξης. Σχημάτισε το περίγραμμα του αστράγαλου και το τέλος του ποδιού. Συνέχισε με το πόδι κίνησης.



5 Τοποθέτησε το στήθος και συνέχισε με τα χέρια. Δώσε την εξωτερική καμπύλη στους ώμους. Φέρε την καμπύλη της μασχάλης προς το στήθος. Πρόσεξε τα αρνητικά πεδία που δημιουργούν τα άκρα σου.



6 Άρχισε να δίνεις μορφή στο σκίτσο σου τοποθετώντας το κεφάλι. Σύγκρινε και διόρθωσε τις αναλογίες του σχεδίου, γιατί γίνεται σιγά σιγά όλο και πιο συγκεκριμένο.



7 Άρχισε να δίνεις πλαστικότητα στο σκίτσο σου με απαλές γραμμές.



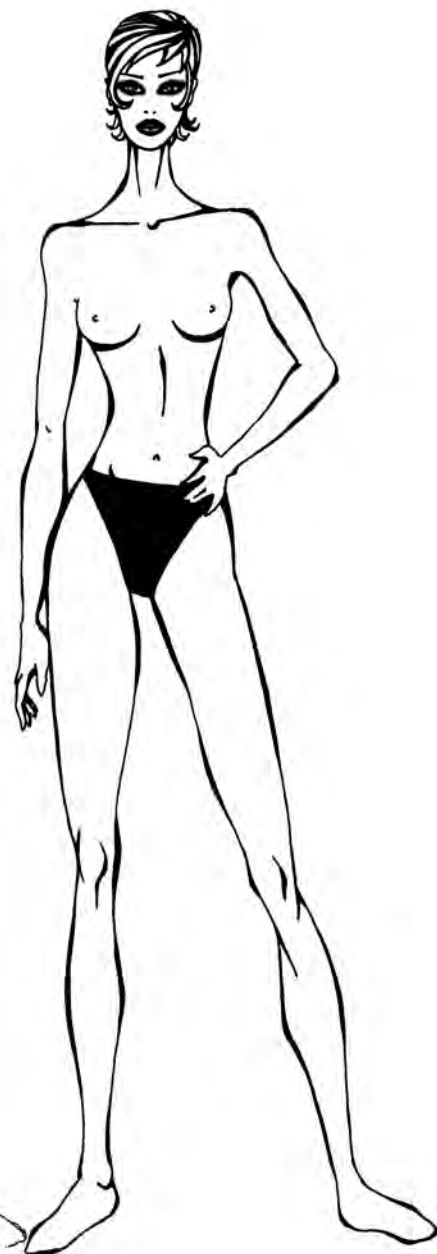
7

8 Ολοκλήρωσε το κεφάλι με τα χαρακτηριστικά του και την κόμηση.



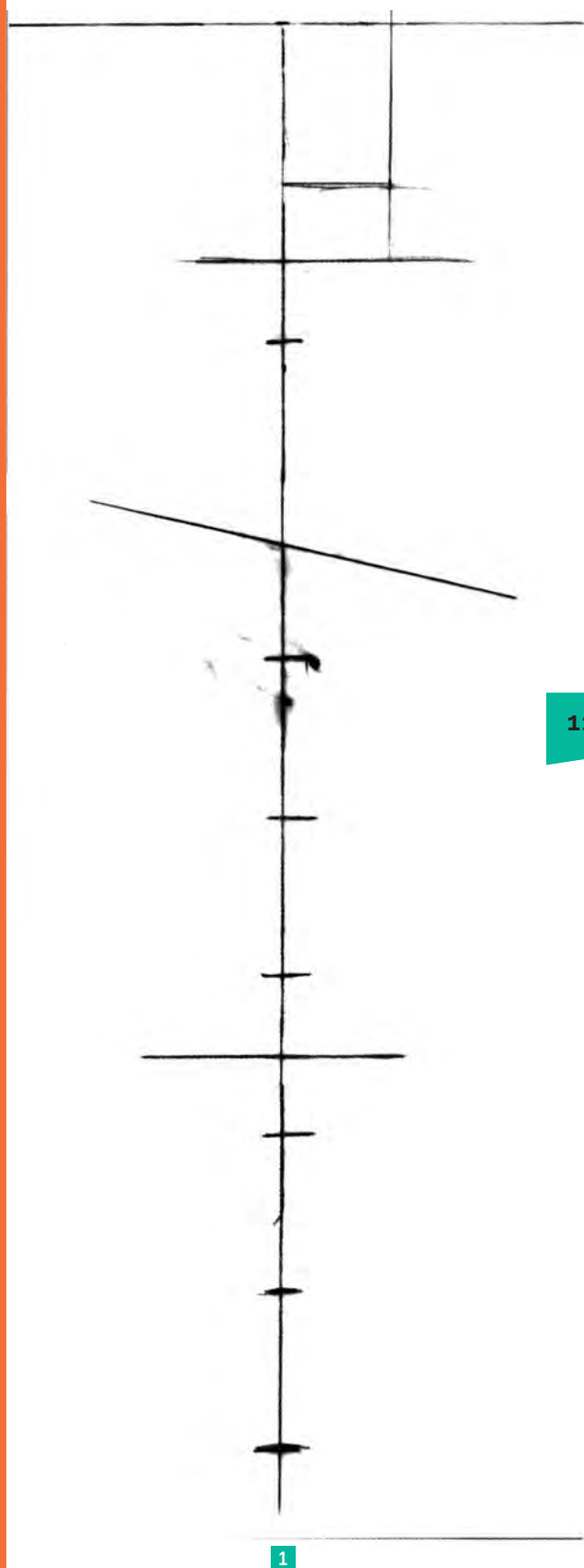
8

9 Τελείωσε το σκίτσο σου με τις ανάλογες καμπύλες και καθαρές γραμμές για να γίνει πιο αληθινό. Κάθε σχεδιαστής επιλέγει το στυλ των γραμμών ανάλογα με το ύφος που του ταιριάζει.

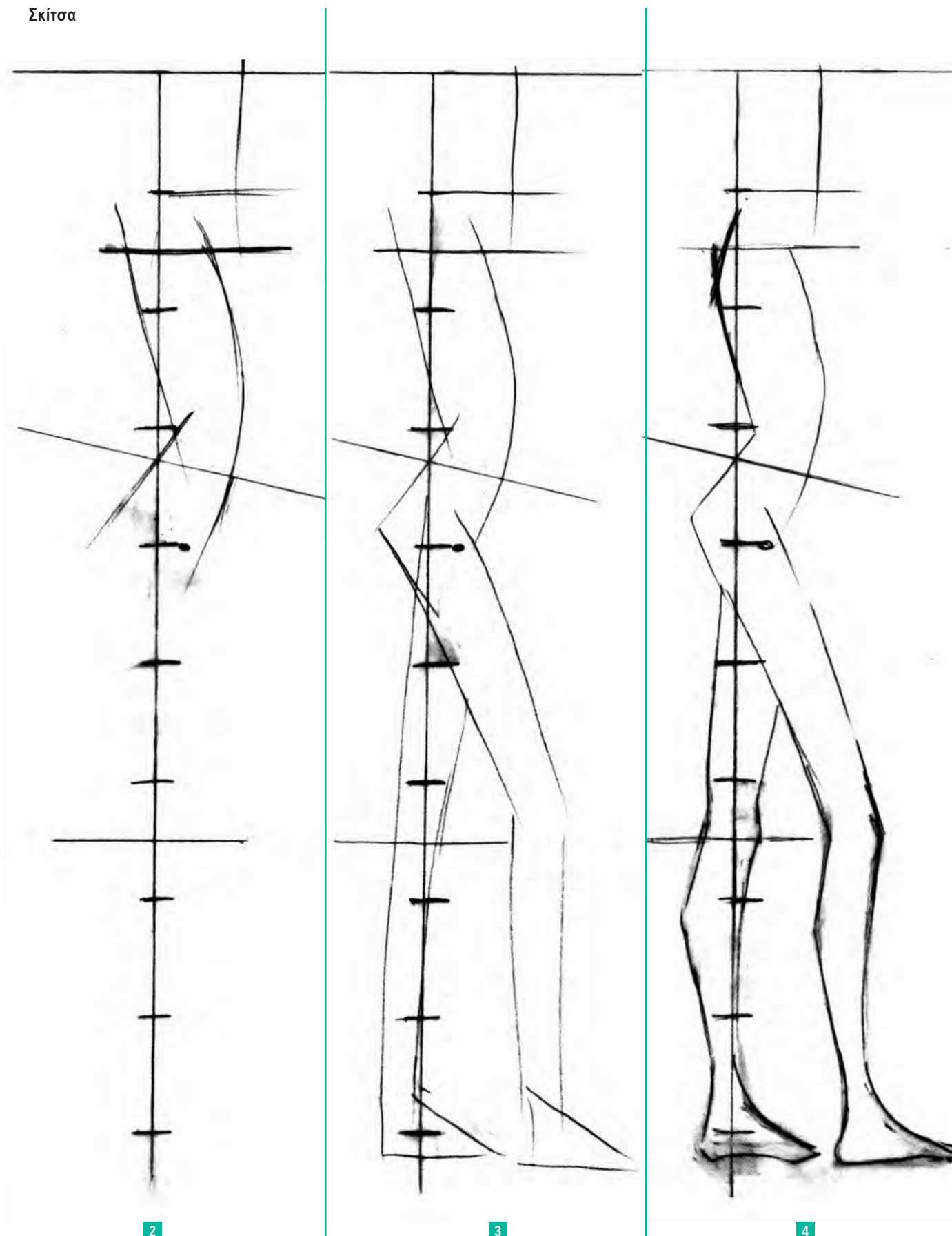


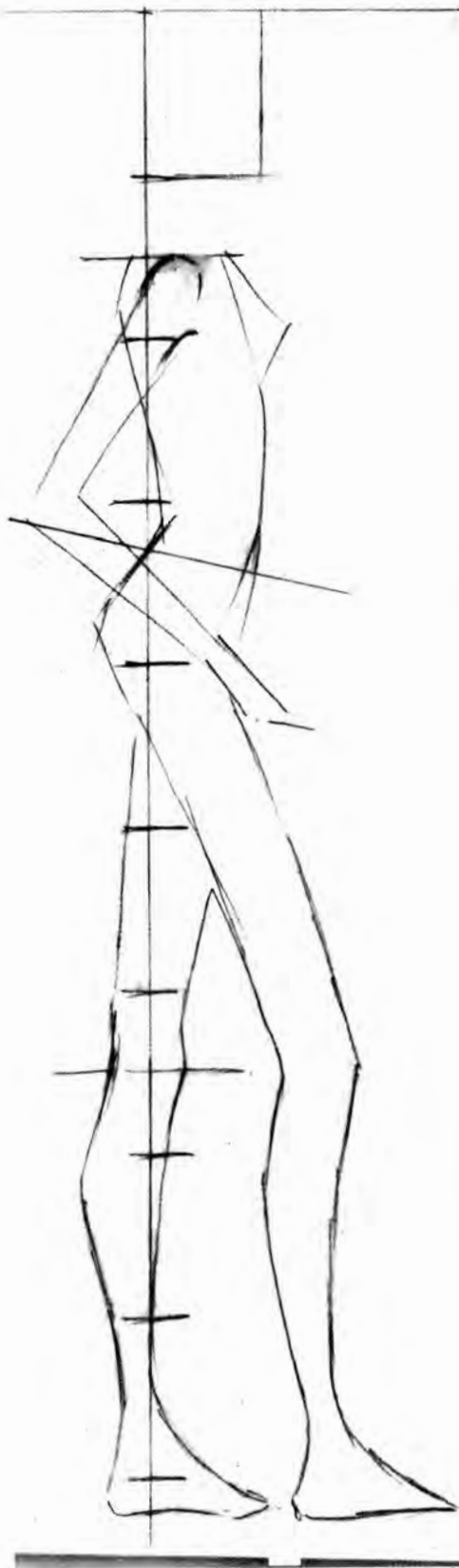
9

5.5.2 Σχεδιασμός πλάγιας στάσης βήμα βήμα

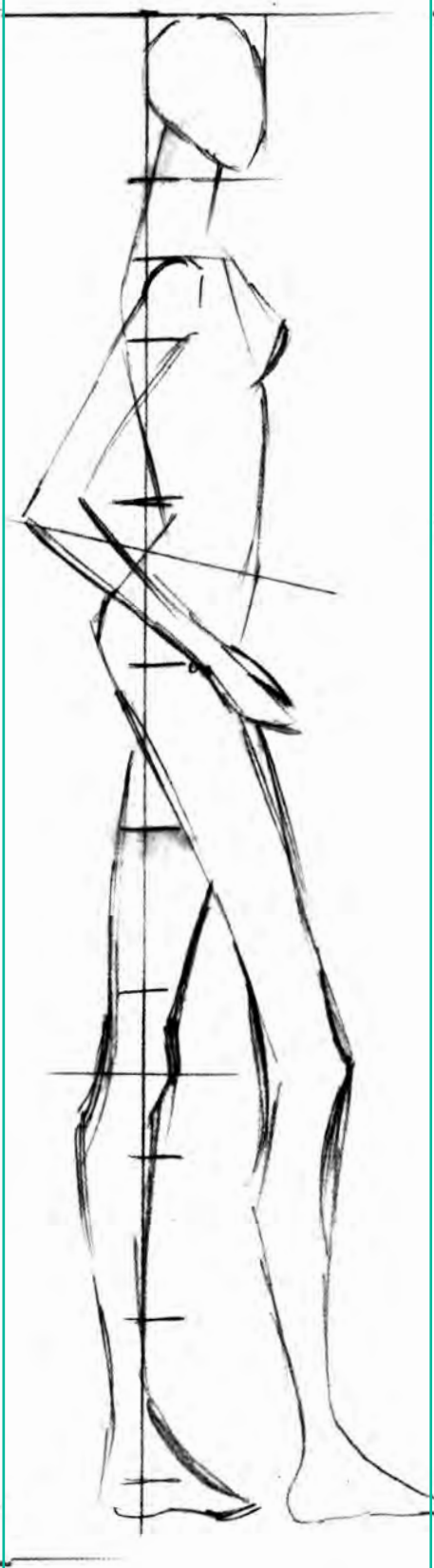


Σκίτσα





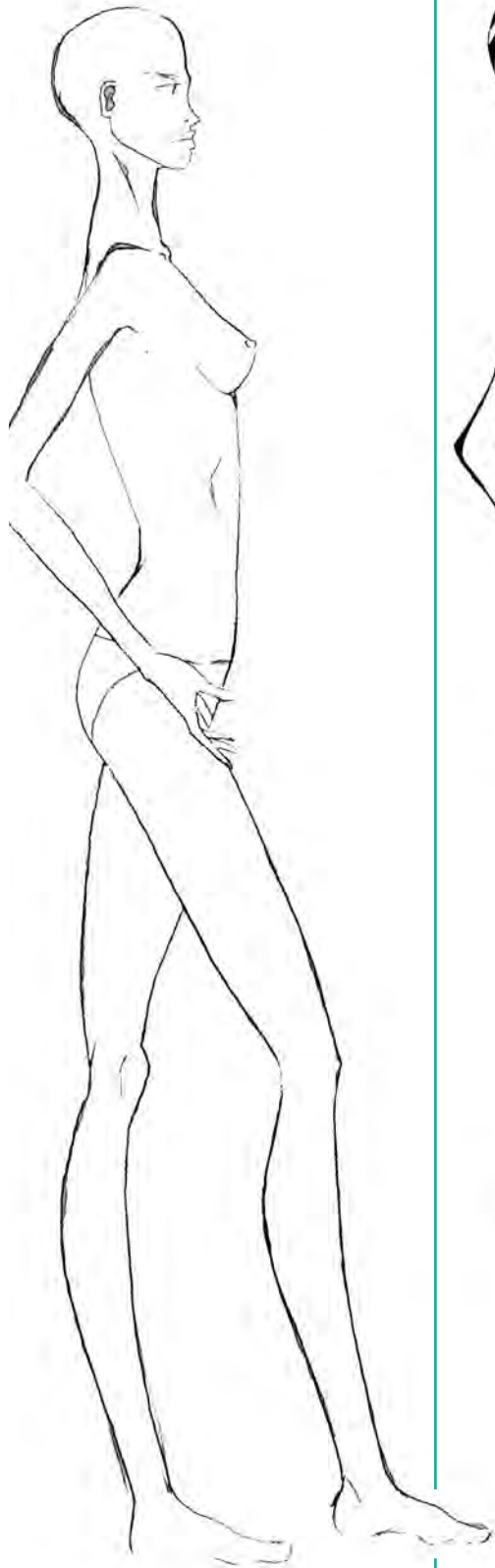
5



6



7

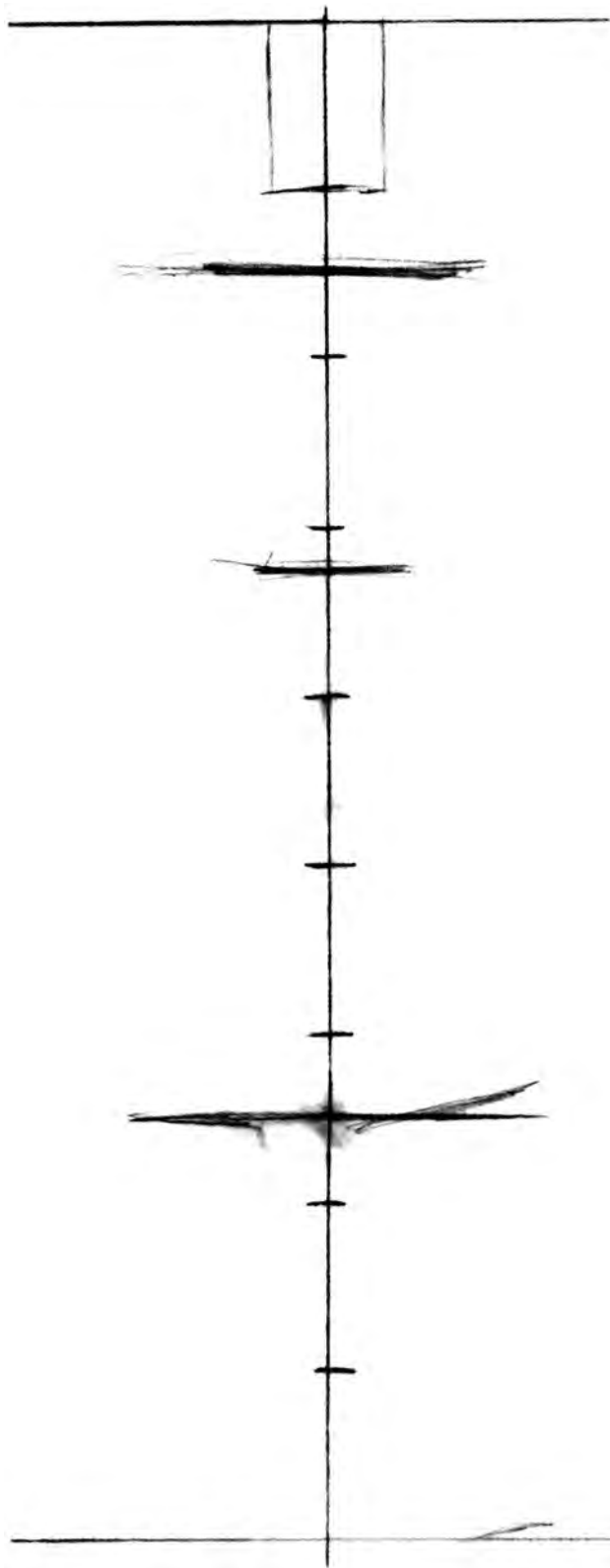


8

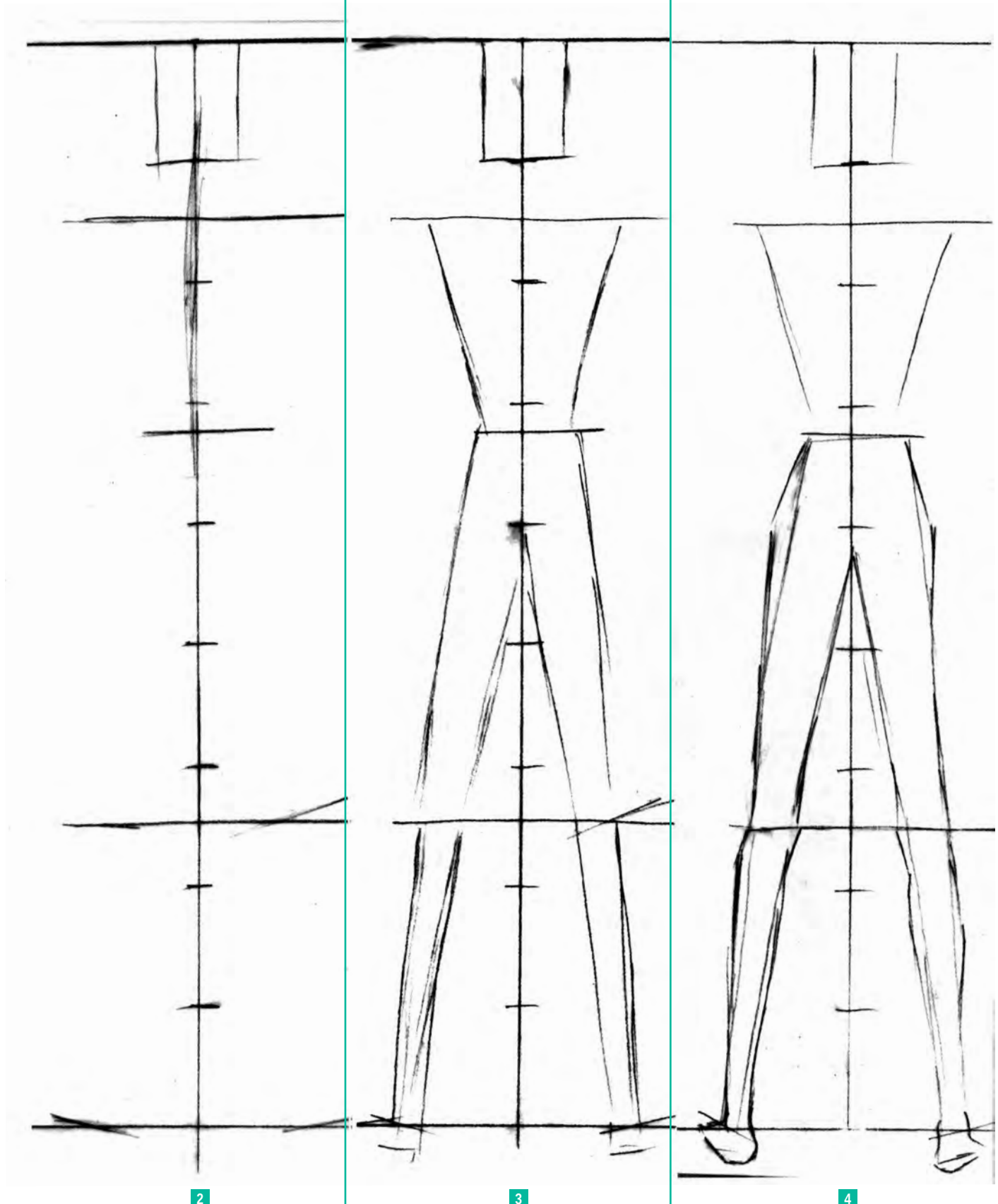


9

5.5.3 Σχεδιασμός οπίσθιας στάσης βήμα βήμα

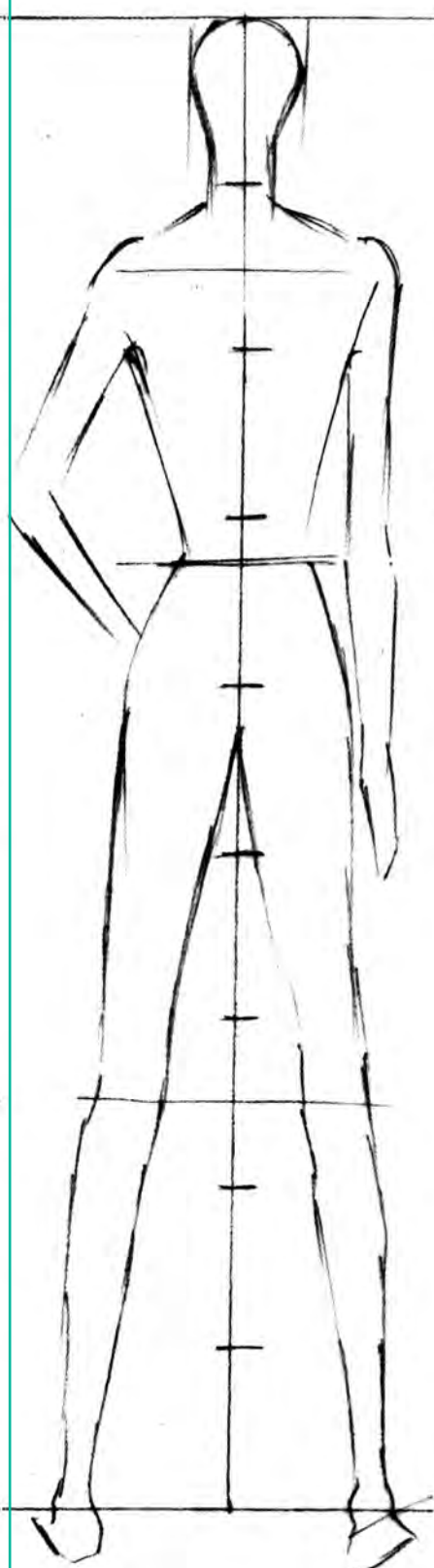


Οπίσθια στάση

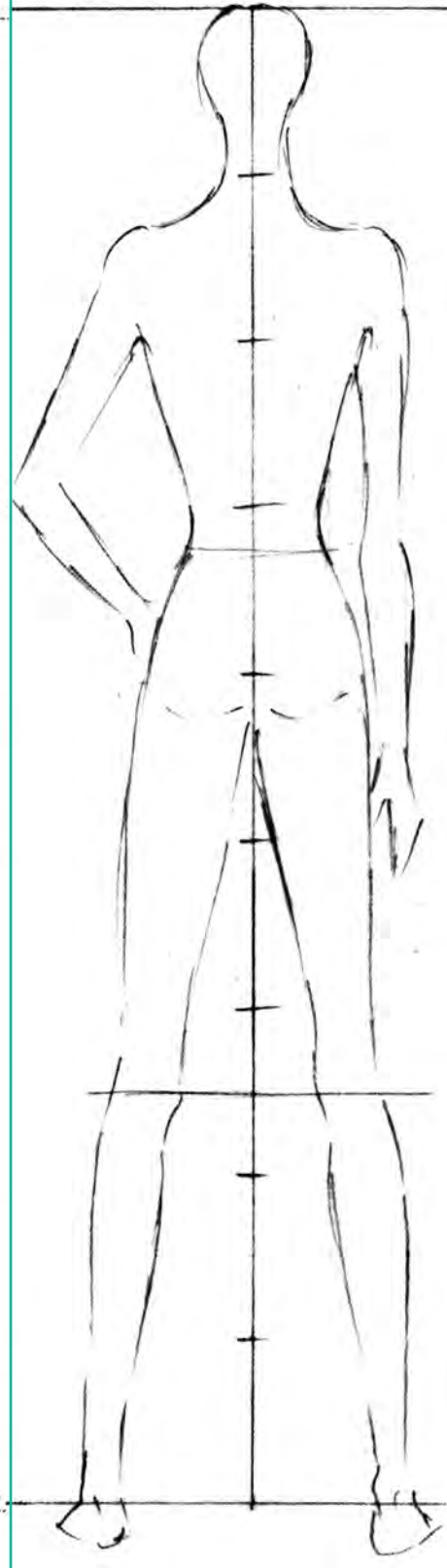




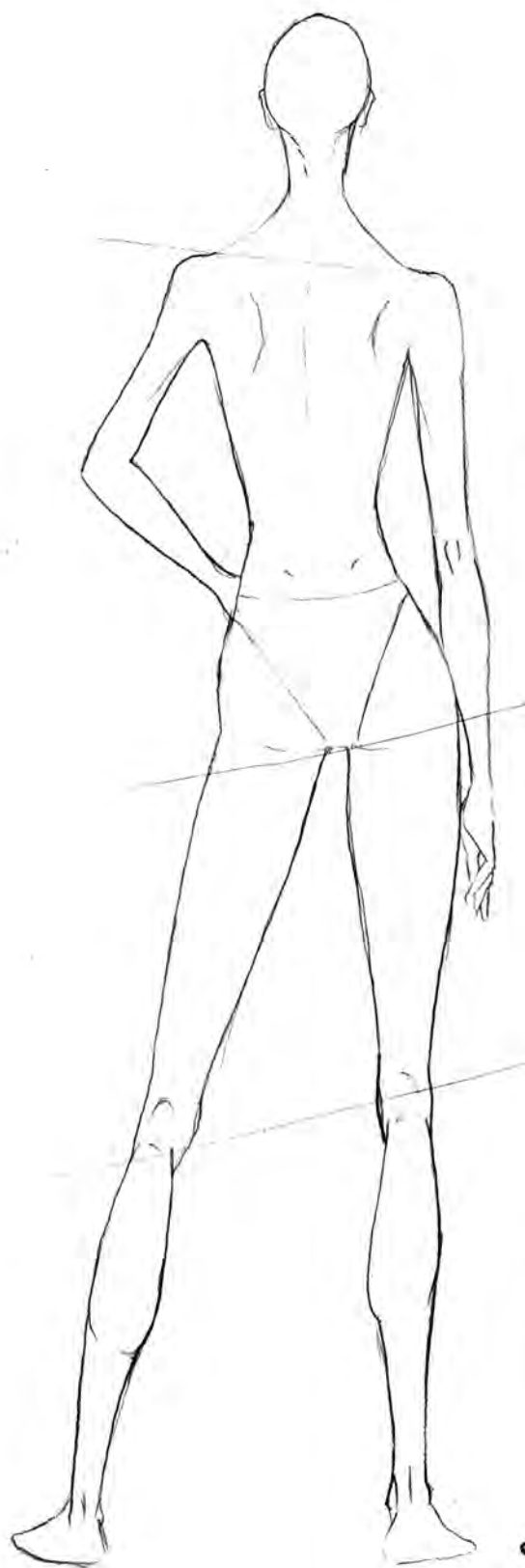
5



6



7



8



9

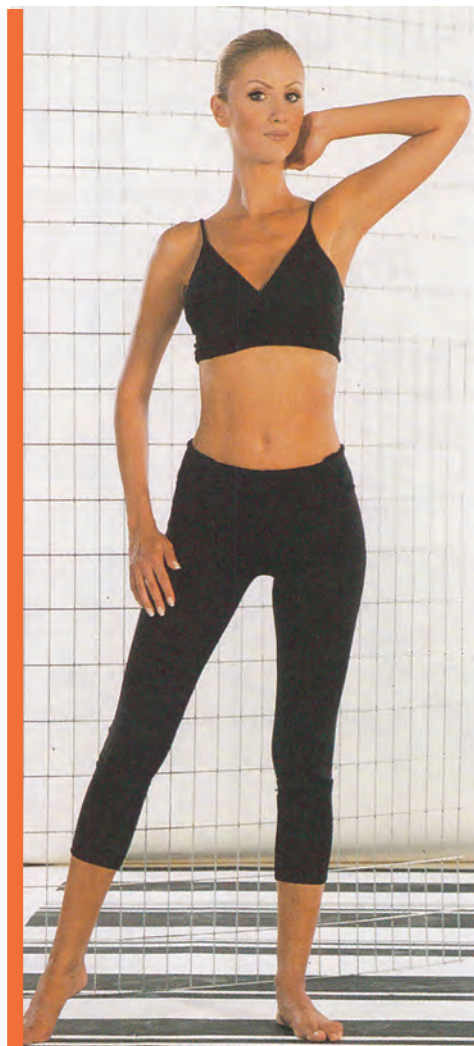
5.6 Ανακεφαλαίωση

M

ελέτησες τις αναλογίες στην εμπρόσθια, οπίσθια και προφίλ στάση της γυναικείας φιγούρας στον άξονα. Γνώρισες το ρόλο και τη σημασία των στάσεων αυτών για το τεχνικό σχέδιο του ενδύματος. Επίσης, γνώρισες τον τρόπο σχεδίασης της εμπρόσθιας, οπίσθιας και προφίλ θέσης του σώματος.

5.6.1 Ερωτήσεις

- 1 Τι είναι τεχνικό σχέδιο;
- 2 Ποιες στάσεις του σώματος σου είναι χρήσιμες για να απεικονίσεις ένα τεχνικό σχέδιο;
- 3 Ποια είναι η διαφορά μεταξύ ενός σχεδίου μόδας και ενός τεχνικού σχεδίου;
- 4 Στη στάση προφίλ από ποιες γραμμές σχηματίζεται ο κορμός;
- 5 Γιατί σου είναι χρήσιμη η σχεδίαση πόζας από φωτογραφία;
- 6 Όταν αρχίζεις να σχεδιάζεις μια πόζα, από ποιο τμήμα του σώματος ξεκινάς;
- 7 Ποιο είναι το αρνητικό πεδίο σε μια πόζα;



Εικόνα 5.6



Εικόνα 5.7



Εικόνα 5.8

5.6.2 Άσκηση 6

Τίτλος: Σχεδιασμός γυναικείου σκίτσου στις στάσεις ανφάς, οπίσθιας και προφίλ από φωτογραφία.

Σκοπός:

1. Η εφαρμογή των βασικών αρχών για το σχεδιασμό των αναλογιών γυναικείου σκίτσου σε εμπρόσθια, οπίσθια και πλάγια στάση.
2. Η εξάσκηση σε εμπρόσθια, οπίσθια και πλάγια στάση.

Όργανα, υλικά, μέσα:

Απλό χαρτί A4, μολύβια, λευκή γόμα.

Μεθοδολογία:

Ακολούθησε τα βήματα σχεδιασμού πόζας από φωτογραφία:

1. Σε ανφάς στάση (Παρ.: 5.5.1.)
2. Σε οπίσθια στάση (Παρ.: 5.5.3)
3. Σε πλάγια στάση (Παρ.: 5.5.2)

Διαδικασία εκτέλεσης άσκησης:

Σχεδίασε με τη μέθοδο των 10 κεφαλιών ελεύθερα στον άξονα από φωτογραφία:

- α. Την εμπρόσθια στάση (εικόνα 5.6)
- β. Την οπίσθια στάση (εικόνα 5.7)
- γ. Την πλάγια στάση (εικόνα 5.8)

1. Παρατήρησε προσεκτικά τη φωτογραφία.
2. Σημείωσε τις γραμμές δράσης στο σώμα του μοντέλου της φωτογραφίας και τη γραμμή κίνησης.
3. Όρισε το μέγεθος και τη θέση του θέματός σου στο χαρτί.
4. Σχημάτισε τον κορμό του μοντέλου.
5. Μετάφερε τις γραμμές δράσης στον άξονά σου.
6. Με απαλές γραμμές άρχισε να σκισάρεις το περίγραμμα του κορμού.
7. Σχημάτισε το πόδι στήριξης και το πόδι ξεκούρασης.
8. Τοποθέτησε το στήθος και τα χέρια.
9. Άρχισε να δίνεις μορφή στο σκίτσο σου τοποθετώντας το κεφάλι.
10. Σύγκρινε και διόρθωνε τις αναλογίες του σχεδίου, γιατί γίνεται σιγά σιγά όλο και πιο συγκεκριμένο.
11. Άρχισε να δίνεις πλαστικότητα στο σκίτσο σου με απαλές γραμμές.
12. Ολοκλήρωσε το κεφάλι με τα χαρακτηριστικά του και την κόμμωση. Τελείωσε το σκίτσο σου με τις ανάλογες καμπύλες και καθαρές γραμμές για να γίνει πιο αληθινό.

 ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ

- α. Μια πόζα από φωτογραφία τη χρησιμοποιείς ως ιδέα, όχι ως μοντέλο αντιγραφής.
- β. Για τη σωστή σχεδίαση του ανθρώπινου σώματος πρέπει να τηρείς τις αναλογίες. Βέβαια, δεν είναι απαραίτητο να ακολουθείς αυστηρά την κλίμακα όπως στο γραμμικό σχέδιο, δεν μπορείς όμως να ξεφύγεις πολύ από τις πραγματικές αναλογίες.

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ:

ΑΣΚΗΣΗ 6

Τίτλος:

Σχεδιασμός γυναικείου σκίτσου στη θέση ανφάς, προφίλ, πλάτη από φωτογραφία.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:

Ερωτήσεις:

- 1 Ποιο τμήμα του σώματος πρέπει να θυμάσαι καλά ως εικόνα, για να μπορείς να σχεδιάσεις σωστά την προφίλ στάση του σώματος;
- 2 Ποιες είναι οι διαφορές του σώματος στην οπίσθια από την εμπρόσθια στάση;
- 3 Στην προφίλ στάση ποια γραμμή σου δίνει την κλίση της λεκάνης;
- 4 Σε ποιες πόζες γίνονται μεταβολές των αναλογιών του ανθρώπινου σώματος στον κάθετο άξονα σχεδιασμού του;
- 5 Γατί η πόζα πρέπει να είναι ανάλογη με το ένδυμα που θα σχεδιάσεις;
- 6 Γιατί στη σχεδιαστική πορεία συγκρίνεις το σκίτσο σου με το μοντέλο της φωτογραφίας;
- 7 Με ποιο τρόπο είναι καλό να σχεδιάζεις ένα σκίτσο για να είναι ζωντανό και αέρινο;
- 8 Τι σου δίνουν στην κίνηση της φιγούρας τα αρνητικά πεδία;
- 9 Σε ποιο τμήμα του σώματος συναντάς τις γραμμές πρενσές (princess)
- 10 Ποια είναι η πλάγια γραμμή σε μια φιγούρα σε στάση προφίλ;
- 11 Ποιες πόζες σου είναι απαραίτητες για να δεις το σώμα και στις τρεις του διαστάσεις;

Κ Ε Φ Α Λ Α Ι Ο

6

Βασικό γυναικείο σκίτσο – κίνηση άκρων

ΣΤΟΧΟΙ:

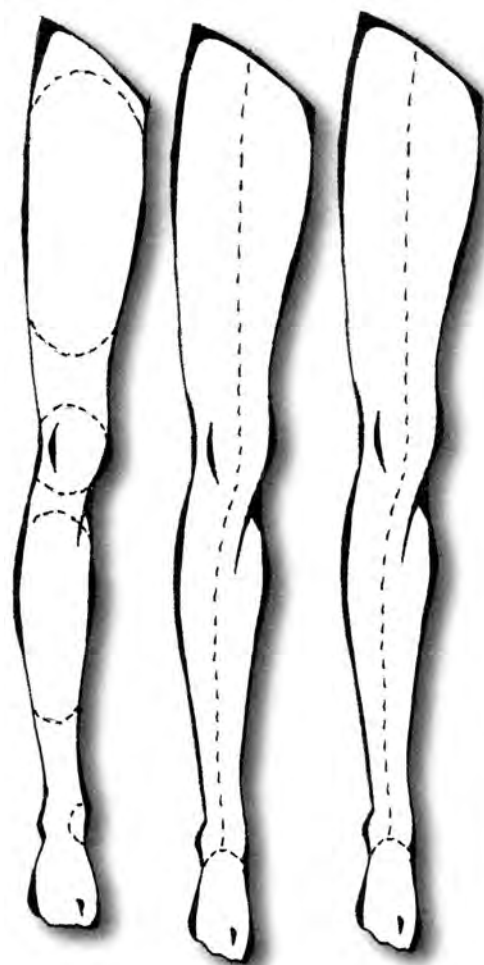
- Να γνωρίσεις τις αρχές σχεδιασμού γυναικείου σκίτσου σε κίνηση.
- Να σχεδιάζεις γυναικείο σκίτσο σε κινούμενη και έντονα κινούμενη όψη.

Γνώρισε τις αναλογίες της φιγούρας της μόδας σε εμπρός, οπίσθια και πλάγια στάση. Ο άξονας ισορροπίας και οι γραμμές δράσης του σώματος καθορίζουν την κίνηση της φιγούρας, ενώ τα «κέντρα εμπρός και πίσω» κάνουν την κίνησή της πιο έντονη. Στο σχέδιο αποδίδεις την κίνηση με το εξωτερικό περίγραμμα της φιγούρας. Όταν σχεδιάζεις μια φιγούρα σε κίνηση, κάποια τμήματα του σώματος φαίνονται μεγαλύτερα και άλλα μικρότερα. Αυτό έχει σχέση με την απόσταση που έχεις από τη φιγούρα και από ποιο σημείο την παρατηρείς, δηλαδή με την προοπτική. Για παράδειγμα, ένας ώμος που κινείται προς τα μπροστά, φαίνεται μεγαλύτερος από έναν ώμο που παραμένει πίσω και είναι πιο μακριά από το οπτικό σου πεδίο.

Όταν σχεδιάζεις, ανάλογα με την κίνηση της φιγούρας, τα τμήματά της που είναι μπροστά φαίνονται μεγαλύτερα ή μακρύτερα, ενώ τα τμήματα που είναι πίσω είναι μικρότερα ή κοντύτερα.

Η ανάλυση της κίνησης σε διάφορες πόζες θα σε βοηθήσει να κατανοήσεις τις θέσεις των γραμμών δράσης, του άξονα ισορροπίας, των «κέντρων εμπρός και πίσω» και πώς αυτές διαμορφώνουν την κίνηση της φιγούρας. Δώσε περισσότερη προσοχή στον τρόπο που θα αποδώσεις την κίνηση των άκρων, γιατί αυτά αναδεικνύουν τις λεπτομέρειες του σχεδίου σου και του χαρίζουν ζωντάνια και χάρη. Οι στάσεις ανφάς, προφίλ, ημιπροφίλ και οπίσθια είναι σημαντικές για το τεχνικό σχέδιο, γιατί δείχνουν το σώμα από όλες τις πλευρές (τρεις διαστάσεις) και επίσης την εξέλιξή του από εμπρός προς το πλάι και την πλάτη. Οι στάσεις αυτές σε βοηθούν στο σχεδιασμό και στην αποτύπωση της φόρμας και της δομής του ενδύματος στο τεχνικό σχέδιο.

Η κλίση των γραμμών δράσης, τα «κέντρα εμπρός και πίσω», η γραμμή κίνησης, ο άξονας ισορροπίας, καθώς και η θέση των κάτω άκρων είναι επίσης απαραίτητα για το τεχνικό σχέδιο του ενδύματος, επειδή καθορίζουν την κίνηση της φιγούρας.



Εικόνα 6.1

6.1 Κίνηση άκρων

6.1.1 Τα κάτω άκρα

Σε σχέση με τα οστά και τους μύες, το κάτω άκρο του σχεδίου μόδας είναι πιο λεπτό από το πραγματικό. Η καμπύλη του γόνατου βρίσκεται στη μέση του άκρου. Ο μηρός είναι πλατύτερος από τη γάμπα.

Το κέντρο εμπρός του ποδιού είναι μια βοηθή γραμμή που ακολουθεί τις καμπύλες του περιγράμματος του ποδιού και σου είναι χρήσιμη, όταν σχεδιάζεις το πόδι (εικόνα 6.1).



Εικόνα 6.2



Εικόνα 6.3



Εικόνα 6.4

Όταν το πόδι είναι σε στάση προφίλ, παρατηρείς μια βοηθή γραμμή στο κέντρο του, η οποία επίσης ακολουθεί το περίγραμμα του ποδιού. Αυτή η γραμμή ονομάζεται γραμμή ραφής (εικόνα 6.2).

Το «κέντρο εμπρός» του ποδιού ακολουθεί την κατεύθυνση της κίνησής του (εικόνα 6.3).

Το σχήμα του γόνατου αλλάζει ανάλογα με την κατεύθυνση του μηρού και της γάμπας. Παρατήρησε τις καμπύλες του γόνατου και της γάμπας, όταν τα πόδια έχουν την ίδια θέση στο έδαφος. Όταν η λεκάνη κινείται, το γόνατο του ποδιού στηρίξης βρίσκεται πιο ψηλά από το γόνατο του ποδιού κίνησής (εικόνα 6.4).

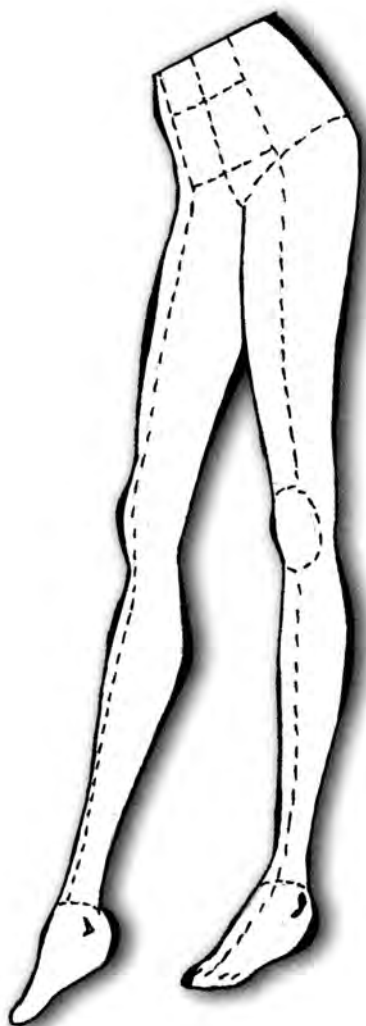
6.1.2 Σχεδιασμός των κάτω άκρων σε κίνηση

1 Το πόδι στήριξης είναι σε θέση ημιπροφίλ.

Στη στάση αυτή η νοητή γραμμή του «κέντρου εμπρός» μεταφέρεται αντίστοιχα κατά 3/4 στο γόνατο και στον αστράγαλο.

2 Το πόδι στήριξης είναι σε εμπρόσθια θέση. Αν ακολουθήσεις τους κανόνες αναλογιών, αυτό θα σε βοηθήσει να στηρίξεις τη φιγούρα σου όρθια.

3 Παρατήρησε ότι το πιο ψηλό σημείο της λεκάνης ακολουθεί το πόδι στήριξης και το πιο χαμηλό το πόδι κίνησης. Η λεκάνη και το γόνατο ανεβαίνουν πιο ψηλά.



1

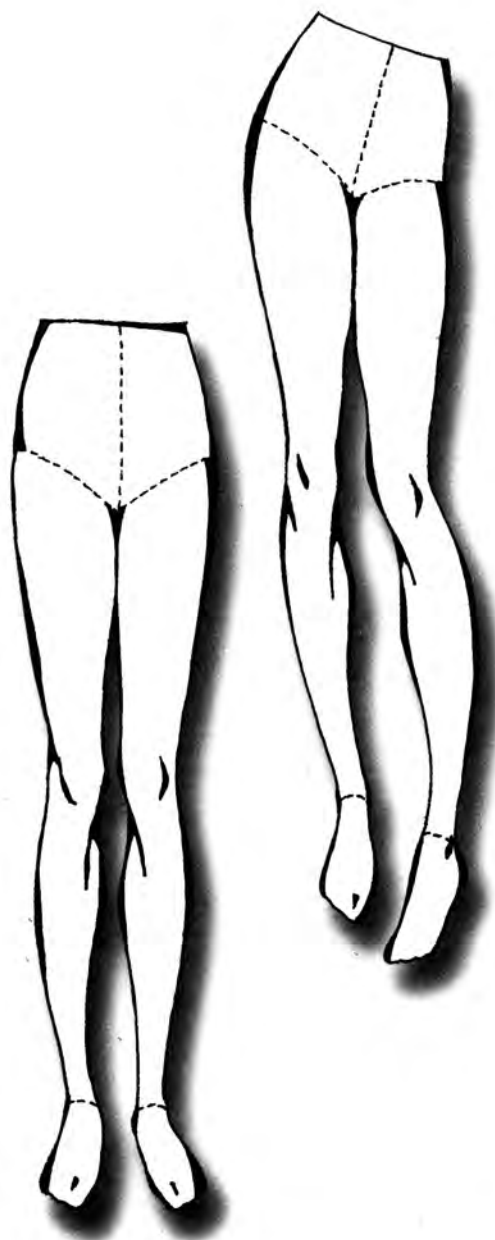


2



3

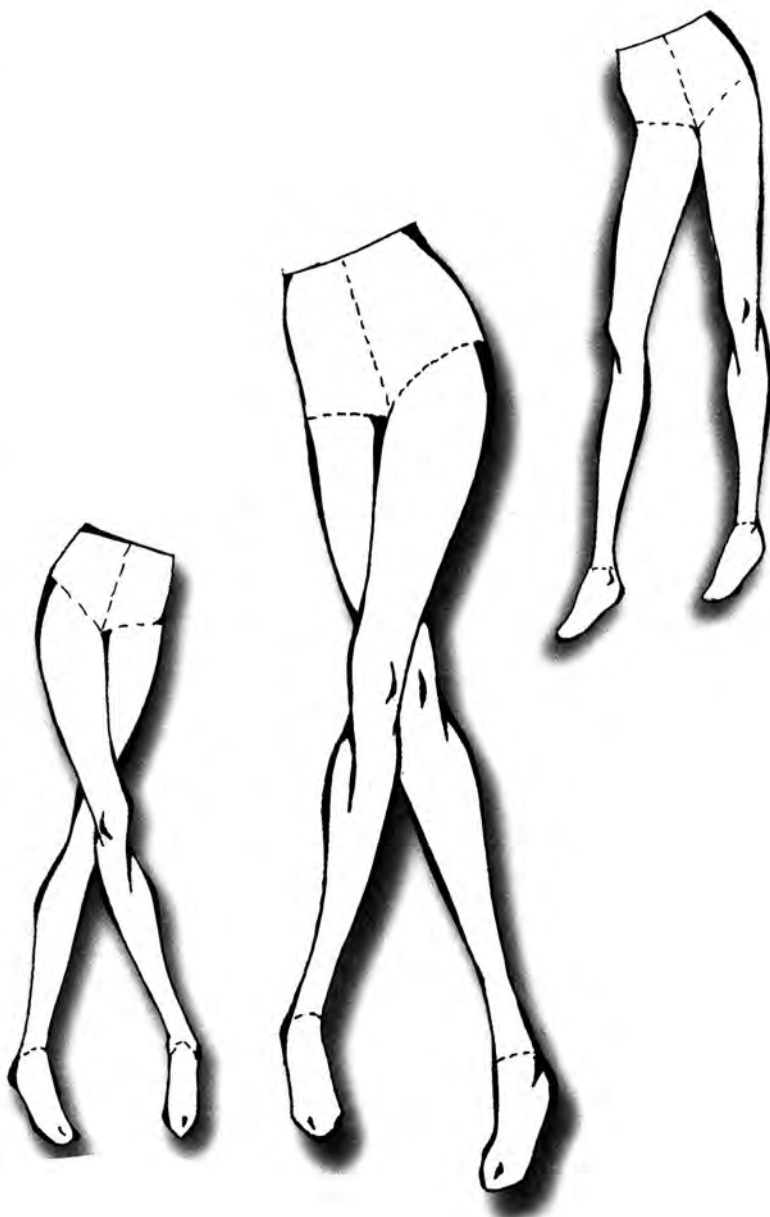
4 Στη στάση αυτή βλέπεις τη θέση του ποδιού κίνησης. Τα πόδια έχουν διαφορετικές θέσεις στο έδαφος και μπορείς να τις υπολογίσεις από την κλίση της λεκάνης.



4

5 Όταν τα άκρα είναι σε κίνηση και τα γόνατα πλησιάζουν μεταξύ τους, είναι δύσκολο να ακολουθήσεις τον κανόνα του ποδιού κίνησης (χαμηλός γοφός). Η εικόνα ακολουθεί αυτόν τον κανόνα, αλλά το σχέδιο φαίνεται άχαρο, γιατί το πόδι κίνησης δείχνει να είναι κάτω από το επίπεδο του εδάφους.

Όταν τα πόδια είναι σε κίνηση και τα γόνατα διασταυρώνονται, τότε και τα δύο πόδια, ανεξάρτητα από τον υψηλό ή χαμηλό γοφό, παραμένουν στο ίδιο επίπεδο εδάφους.



5

6.1.3 Προοπτική των κάτω άκρων

Όταν τα πόδια είναι στην ίδια θέση, δεν αλλάζουν και έχουν το ίδιο μήκος (εικόνα 6.5).

Στην εικόνα 6.6 το πόδι που κινείται προς τα πίσω φαίνεται πιο κοντό.

Αν σχεδιάζεις σωστά με προοπτική, ο μηρός του ποδιού που σηκώνεται είναι κοντύτερος, όπως και η γάμπα του ποδιού που στρώχνει προς τα πίσω.

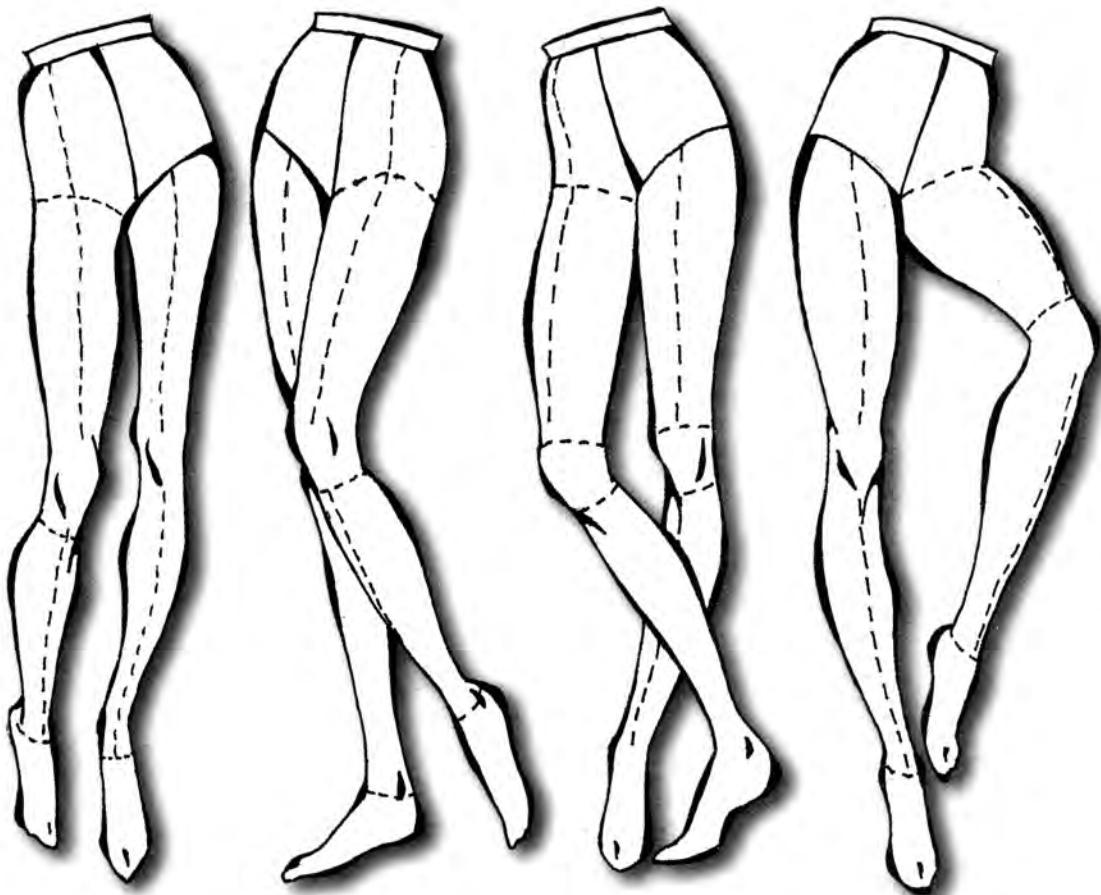
Στις εικόνα 6.7 και 6.8 βλέπεις διάφορες στάσεις ποδιών με προοπτική.



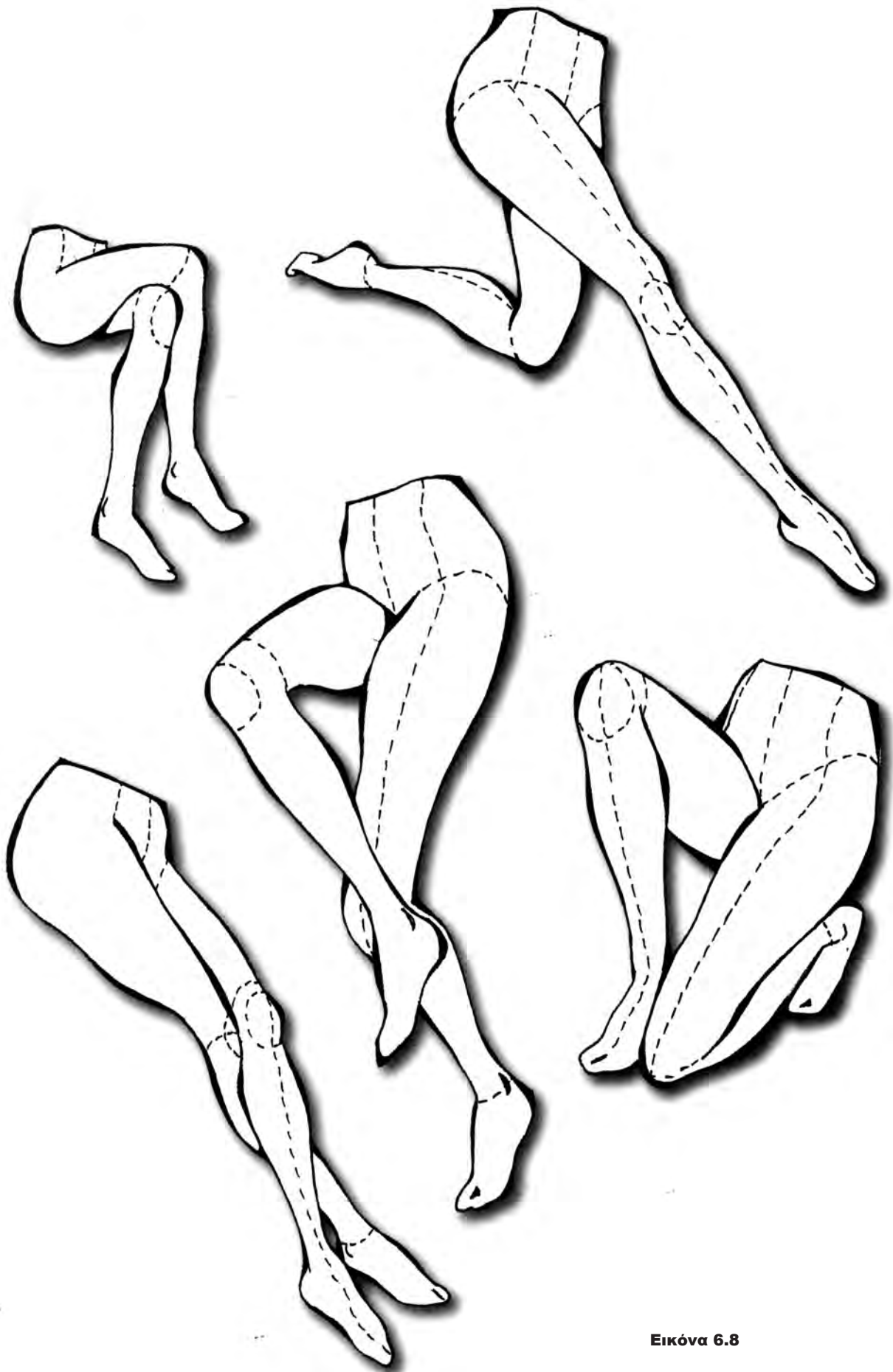
Εικόνα 6.5



Εικόνα 6.6



Εικόνα 6.7

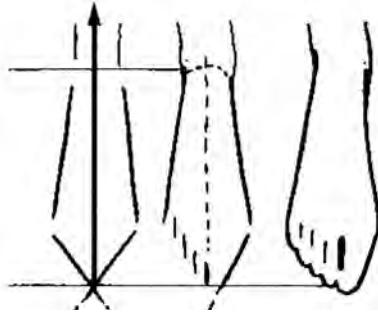


6.1.4 Σχεδιασμός πελμάτων

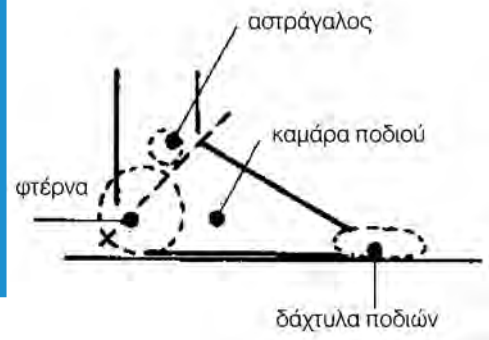
Παρατήρησε στη στάση προφίλ τα βασικά σημεία του ποδιού (εικόνα 6.9).

Εμπρόσθια θέση

Σχεδίασε ένα τραπεζοειδές σχήμα. Να θυμάσαι ότι η περιοχή των δαχτύλων σχεδιάζεται φαρδύτερη απ' ό,τι ο αστράγαλος (εικόνα 6.10).



Εικόνα 6.10

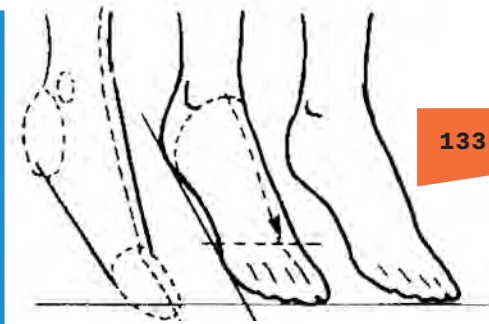


Εικόνα 6.9

Ημιπροφίλ

Παρατήρησε πως η στάση αυτή είναι συνδυασμός της εμπρόσθιας και της προφίλ στάσης (εικόνα 6.11).

Στην ημιπροφίλ στάση είναι πιο δύσκολο να σχεδιάσεις το πόδι, επειδή η φτέρνα, ο αστράγαλος και τα δάχτυλα φαίνονται πιο μικρά. Η έμφαση στη στάση αυτή δίνεται στο κουτουπιέ (ταρσός).



Εικόνα 6.11

Παρατήρησε τα πόδια σε διάφορες θέσεις (εικόνα 6.12).



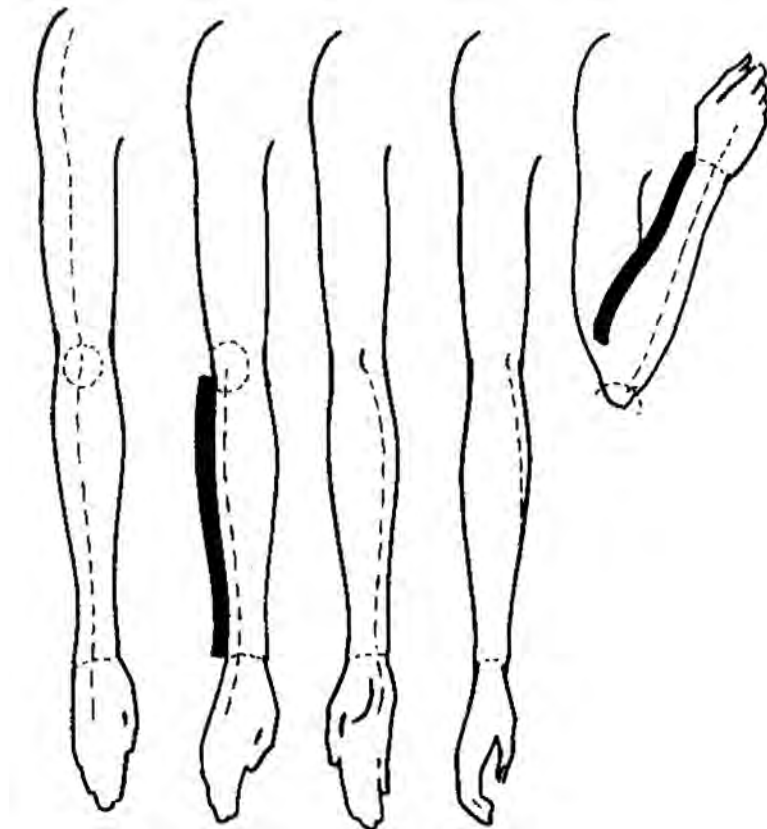
Εικόνα 6.12

6.1.5 Σχεδιασμός των άνω άκρων

Στο σχέδιο μόδας οι βραχιόνες σχεδιάζονται με καμπύλες γραμμές.

Γνωρίζεις ότι το μήκος του βραχίονα σχεδιάζεται ίσο με το μήκος του πήχη.

Παρατήρησε τις θέσεις των μυών και του αγκώνα. Το περίγραμμα του χεριού ακολουθεί τις καμπύλες τους (εικόνα 6.13).

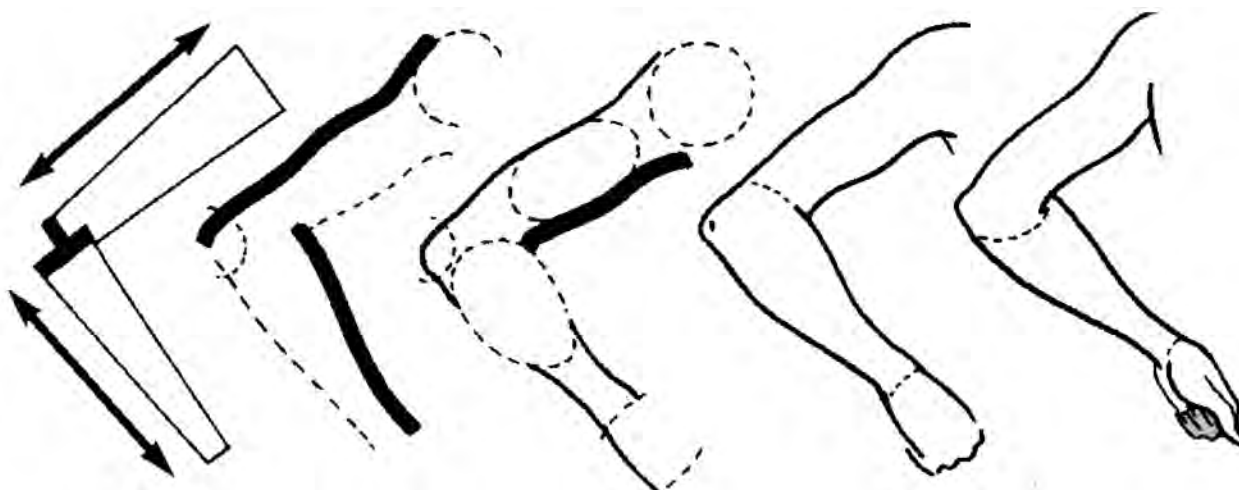


Εικόνα 6.13

Ο αγκώνας έχει μεγάλη σημασία για τη θέση του χεριού (εικόνα 6.14).

Όταν σχεδιάζεις το χέρι με κλίση, δημιουργείται μια εμπρόσθια και μια οπίσθια θέση.

Παρατήρησε τις καμπύλες του χεριού.

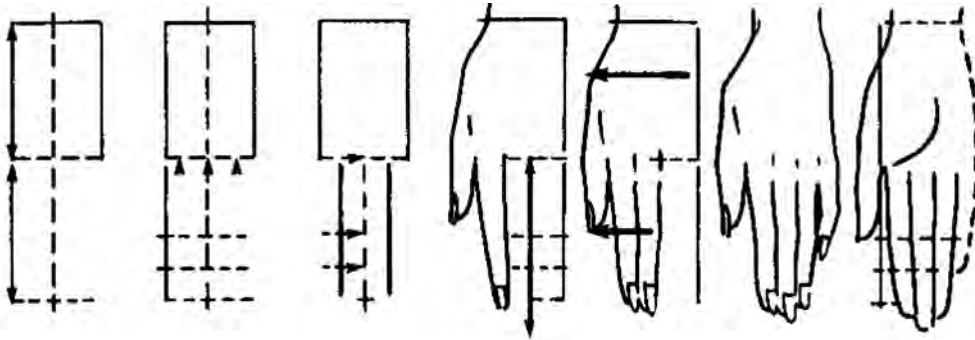


Εικόνα 6.14

Χέρια

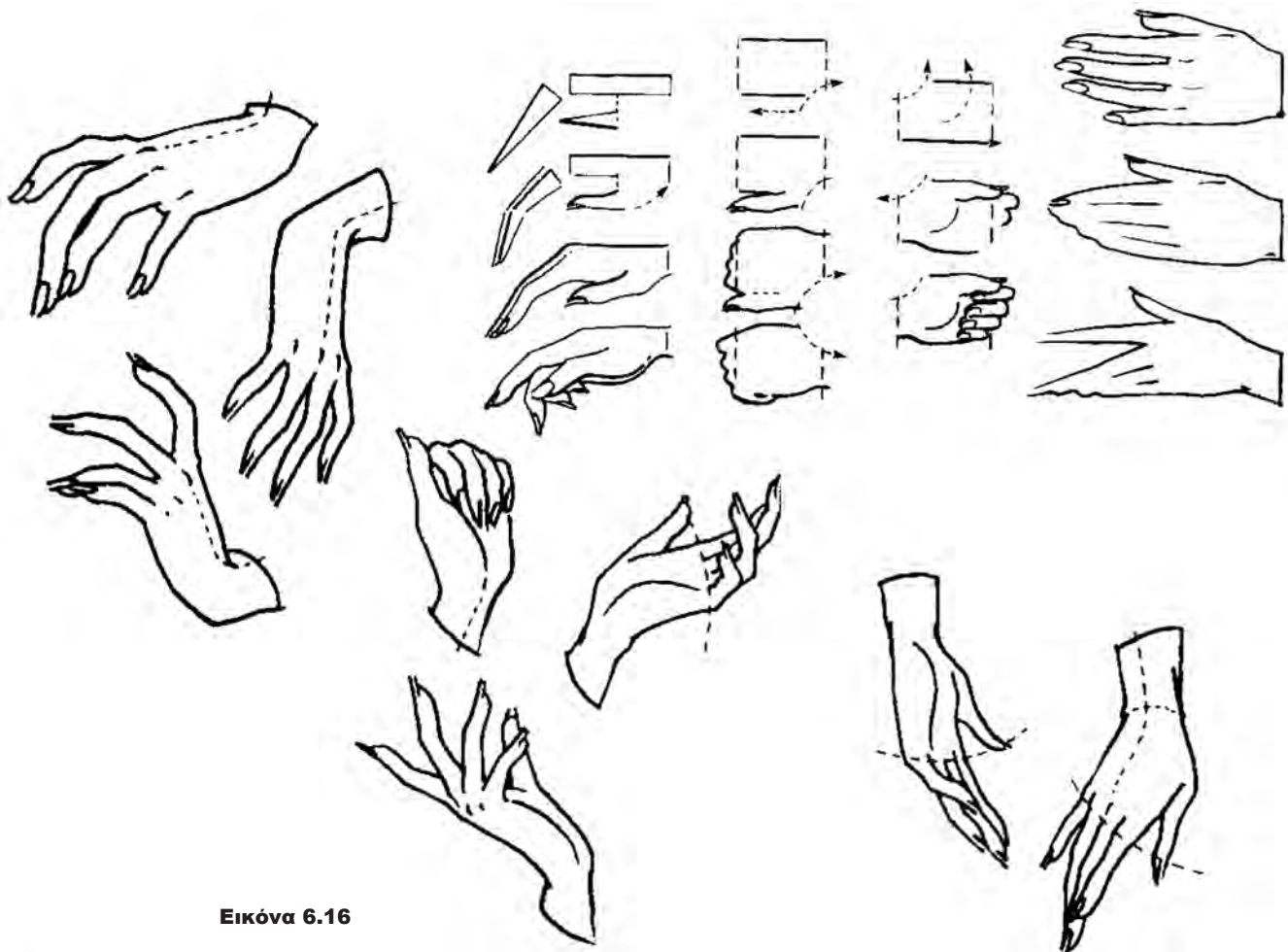
Τα χέρια στη μόδα σχεδιάζονται μακριά, κομψά και λεπτά, αλλά χωρίς έμφαση. Ανάλογα με τη θέση τους τα σχεδιάζεις εύκολα ή δύσκολα. Η εξάσκηση ταυτόχρονα και στα δύο χέρια θα σε βοηθήσει στο σχεδιασμό της φόρμας τους.

Γνωρίζεις ότι το μήκος του χεριού είναι τα 3/4 του ύψους του κεφαλιού. Παρατήρησε τις αναλογίες του χεριού (εικόνα 6.15).



Εικόνα 6.15

Το σχήμα του χεριού σε διάφορες στάσεις (εικόνα 6.16).



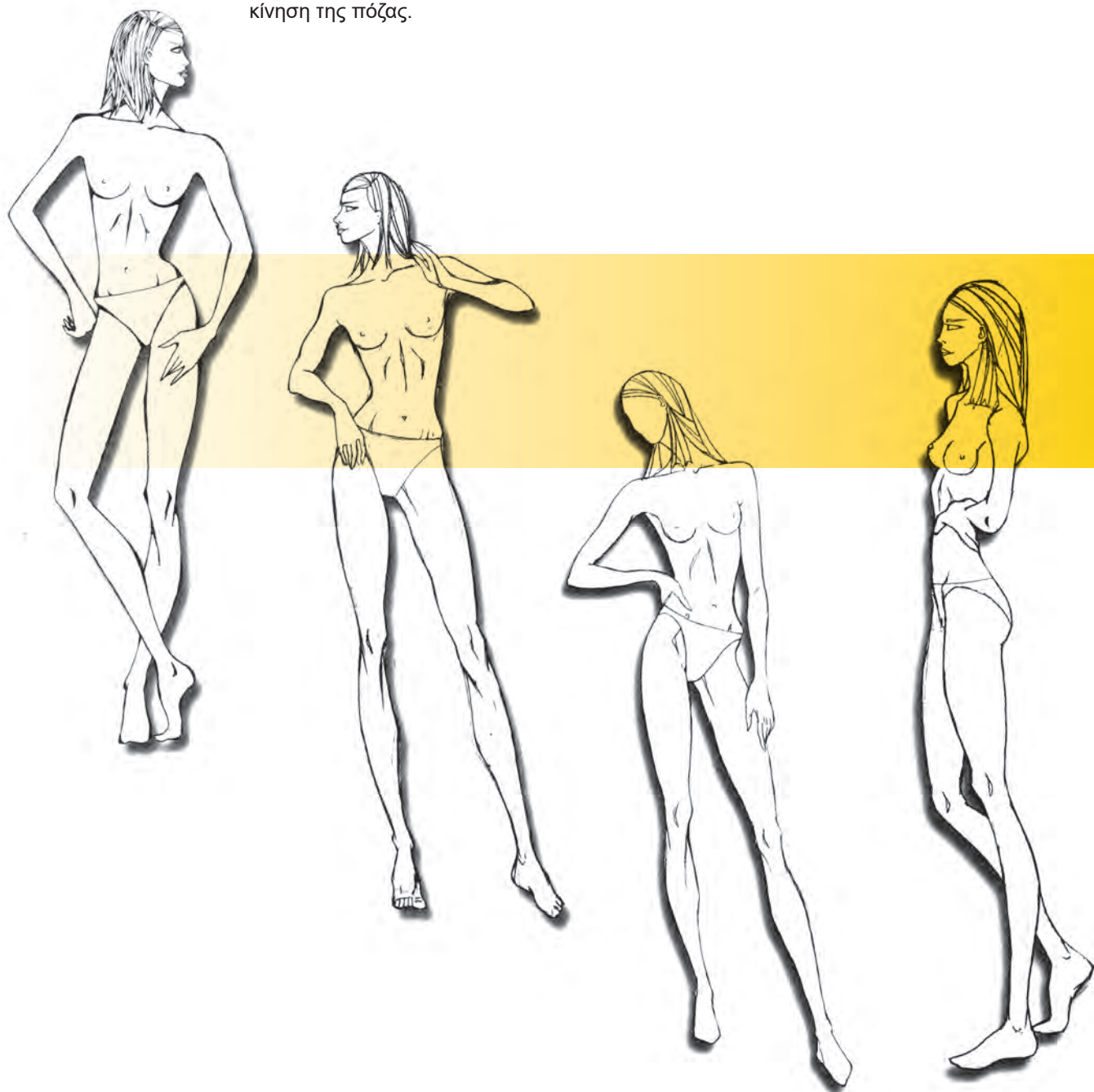
Εικόνα 6.16

6.2 Σχεδιασμός γυναικείας φιγούρας σε κίνηση

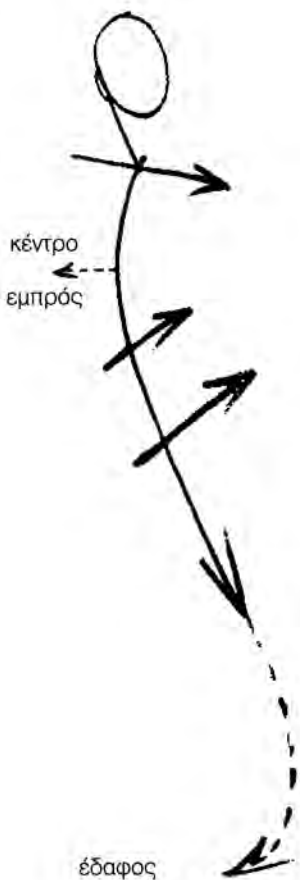
Γνώρισες την κίνηση των άκρων. Τώρα είναι πιο εύκολο να δώσεις κίνηση σε ολόκληρη τη φιγούρα.

Σε ένα σχέδιο με κίνηση, καλό θα ήταν να αρχίσεις με το σχεδιασμό του κεφαλιού. Το μέγεθος που θα επιλέξεις για το κεφάλι ορίζει το μέγεθος του σώματος. Αν σχεδιάσεις πρώτα το κεφάλι, έχεις αρχίσει αυτόματα να χωρίζεις το σώμα στα φυσικά του τμήματα. Τα τμήματα όπου λυγίζει το σώμα είναι μέρος της κίνησής του.

Ο σχεδιασμός των κινήσεων ακολουθεί παρακάτω σε βήματα. Σου δείχνουν κάθε στάδιο της δημιουργίας μιας πόζας. Μπορείς να αρχίσεις ένα σχέδιο κίνησης από το κεφάλι και το λαιμό. Το επόμενο βήμα είναι να σχεδιάσεις τον κορμό που χωρίζεται σε δυο τμήματα, το θώρακα και τη λεκάνη. Και τα δυο αυτά τμήματα επηρεάζουν την κίνηση της πόζας.



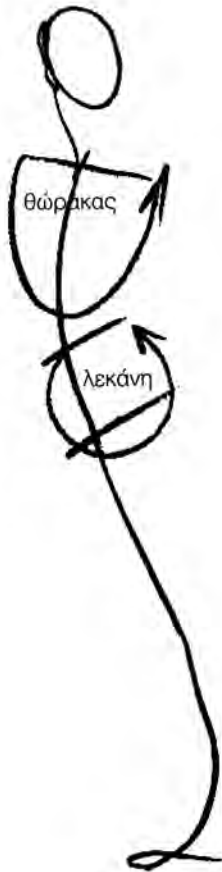
1 Σχεδιάσε το κεφάλι και φέρε τις γραμμές δράσης στον κορμό της φιγούρας σε απόσταση αναλογίας. Σχημάτισε το «κέντρο εμπρός στον κορμό, στήριξέ το στο έδαφος και όρισε τη γραμμή κίνησης.



1

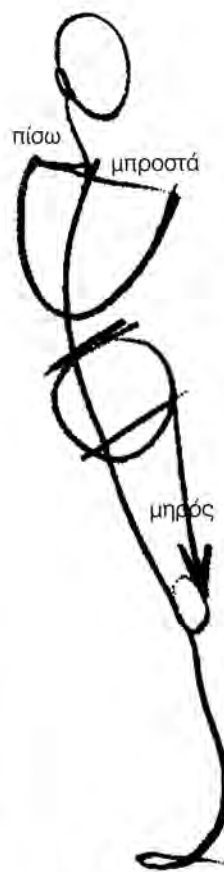
2 Σχημάτισε το θώρακα και τη λεκάνη της φιγούρας σου.

3 Σ' αυτή την πόζα βλέπεις το ένα μέρος του θώρακα πιο μπροστά και το άλλο πιο πίσω. Αυτό σου καθορί-



2

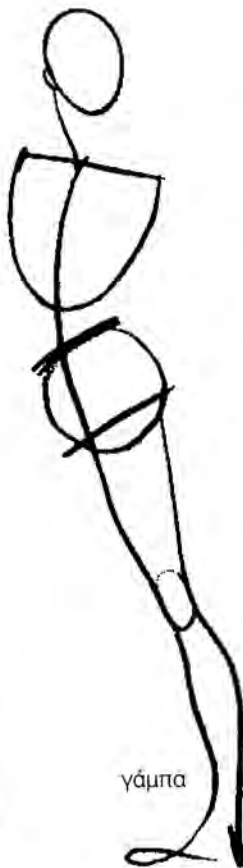
ζει πώς θα σχεδιάσεις αντίστοιχα το στήθος και τη λεκάνη. Η πλευρά που κινείται προς τα πίσω είναι μικρότερη από την πλευρά που κινείται προς τα μπροστά, γιατί βρίσκεται πιο μακριά στο



3

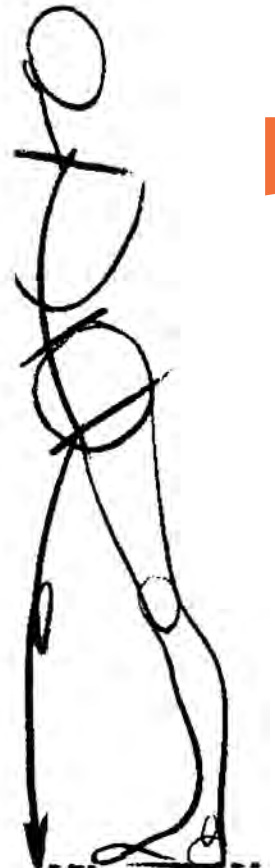
οπτικό σου πεδίο. Τώρα τοποθέτησε στο ψηλότερο σημείο της λεκάνης το μηρό και το γόνατο του ποδιού στήριξης.

4 Ολοκλήρωσε το πόδι στήριξης με τη γάμπα.



4

5 Ξεκίνα από το κέντρο εμπρός και καθόρισε τη θέση του ποδιού κίνησης. Τοποθέτησε το γόνατό του.



5

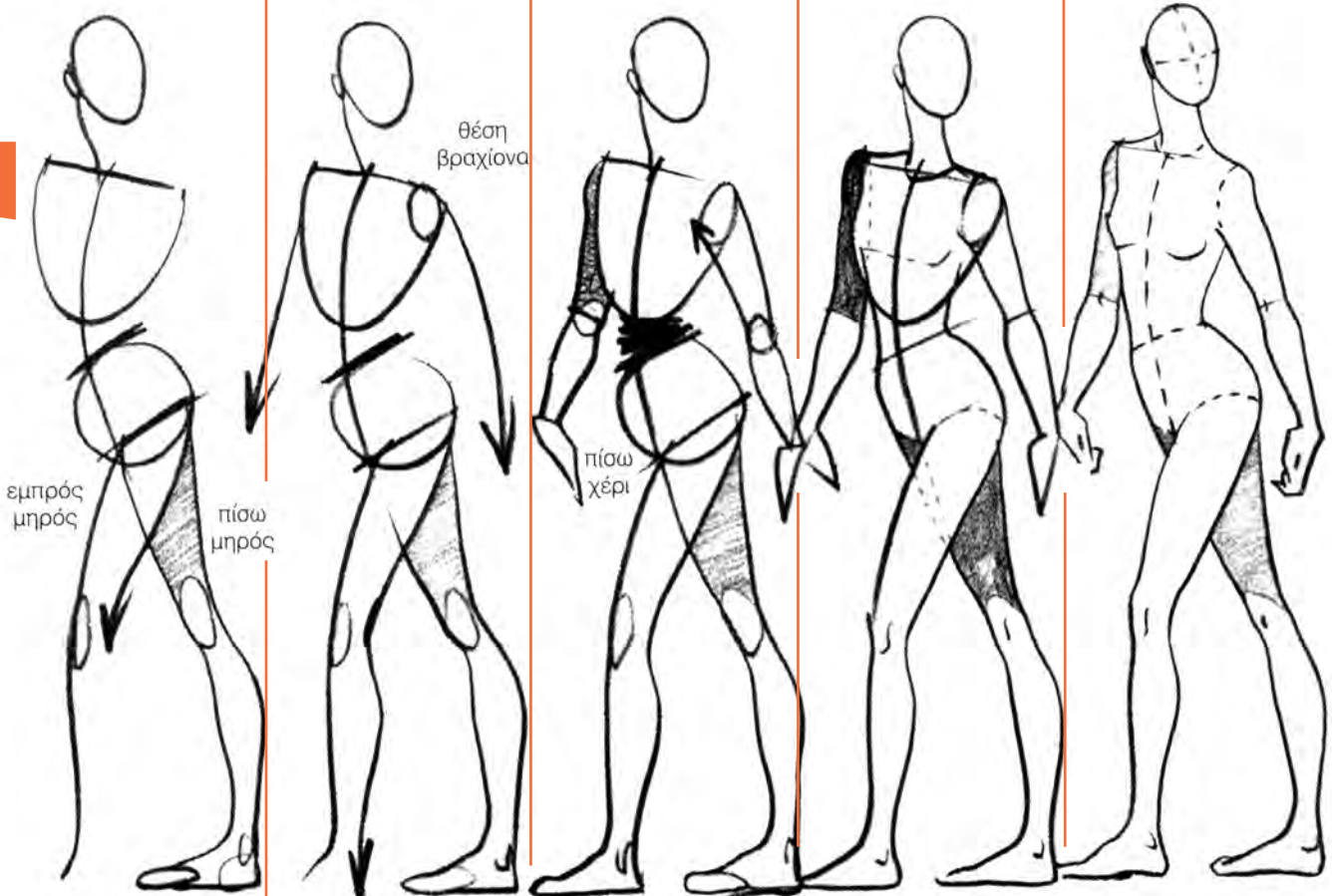
6 Ξεκίνα το σχεδιασμό του μηρού στο πόδι κίνησης από το ψηλότερο σημείο της λεκάνης. Το πόδι κίνησης είναι μεγαλύτερο, γιατί το τοποθέτησες μπροστά από το πόδι στήριξης. Σκίασε το μηρό στο πόδι στήριξης, αλλά μόνο στην περιοχή που δεν καλύπτει το πόδι κίνησης.

7 Ολοκλήρωσε το πόδι κίνησης και στήριξέ το στο έδαφος. Τοποθέτησε στη θέση του βραχίονα το χέρι που βλέπεις μπροστά και σχημάτισε την κίνηση των άνω άκρων.

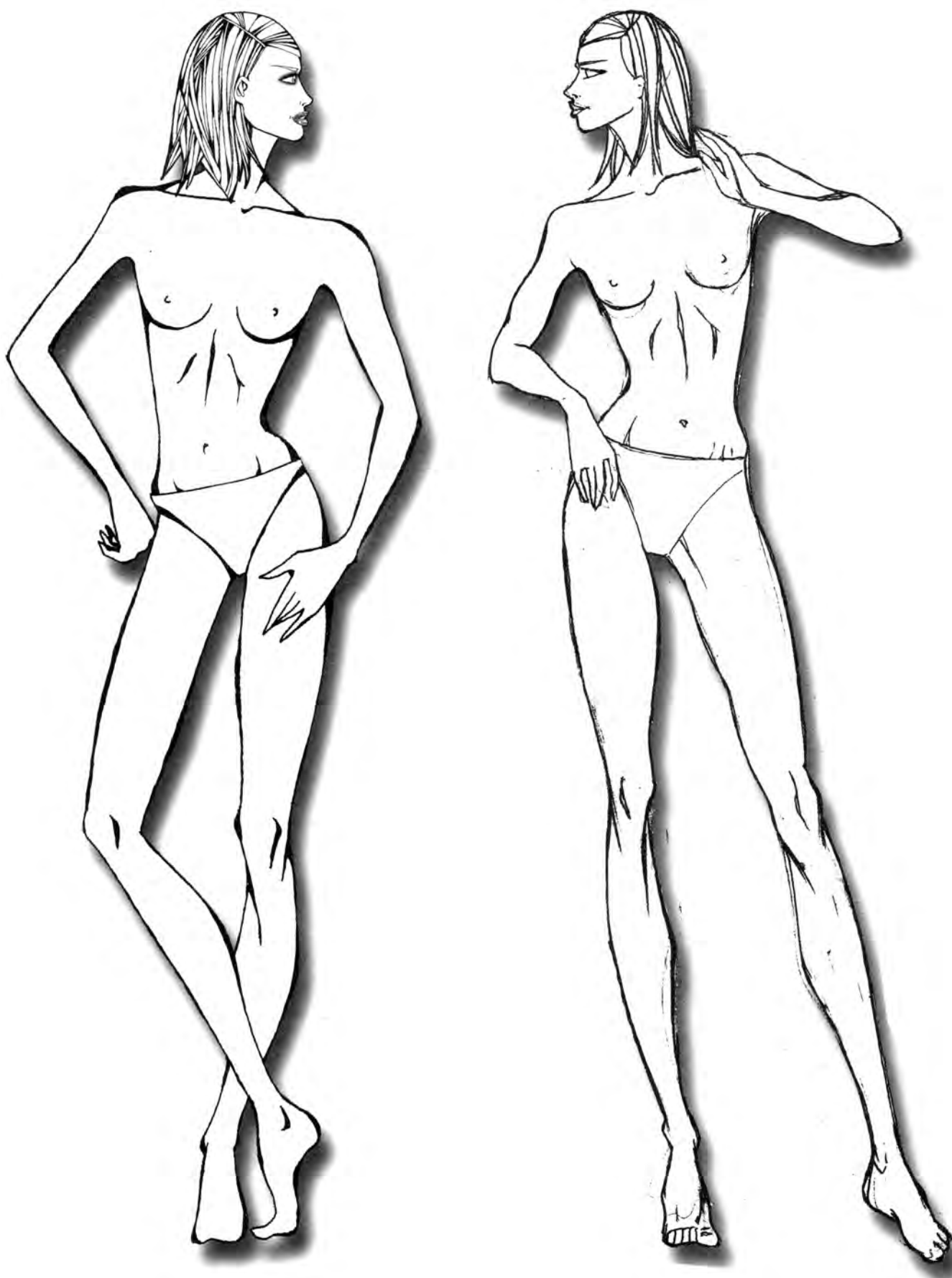
8 Ολοκλήρωσε τα άνω άκρα και ένωσε το θώρακα με τη λεκάνη για να δημιουργήσεις τον κορμό και την κλίση της μέσης. Σκίασε το τμήμα του βραχίονα που δεν κρύβει ο θώρακας.

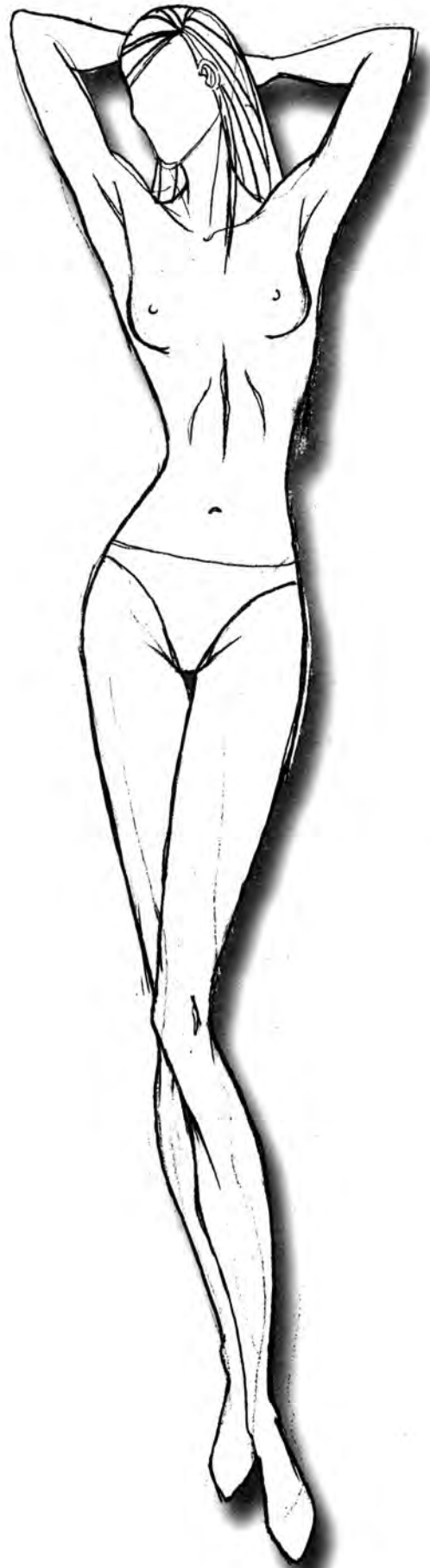
9 Ένωσε με καθαρές γραμμές και με τις ανάλογες κλίσεις το θώρακα με τη λεκάνη. Σχημάτισε και στήριξε το λαιμό. Όρισε τη θέση του στήθους και την αρχή του ποδιού κίνησης.

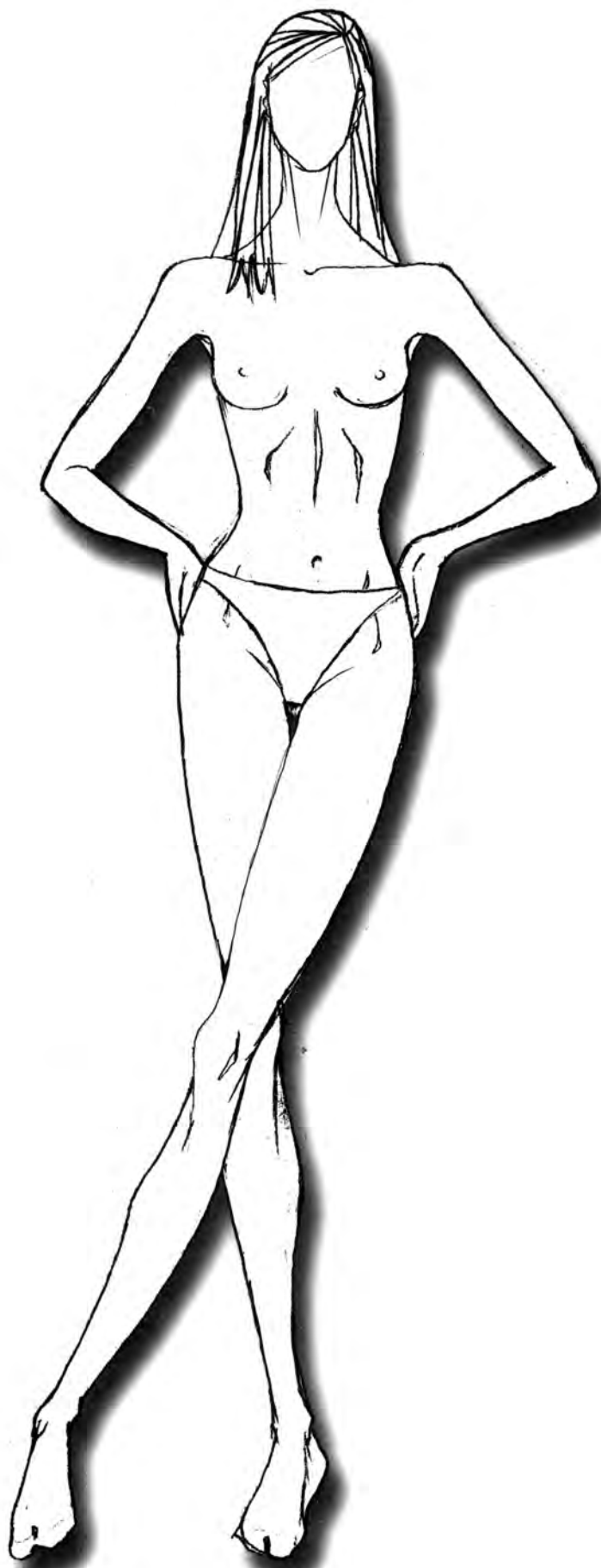
10 Δώσε πλαστικότητα στη φιγούρα με καμπύλες γραμμές. Σχεδίασε τα χέρια στο τέλος. Παρατήρησε πως τα τμήματα που βρίσκονται πιο πίσω είναι μεσκιά.

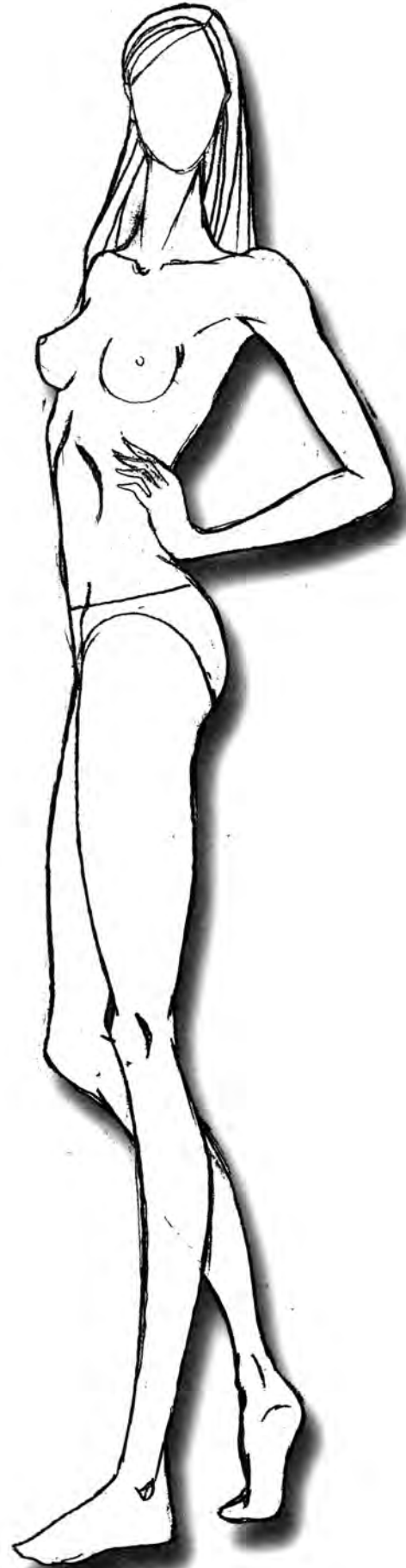
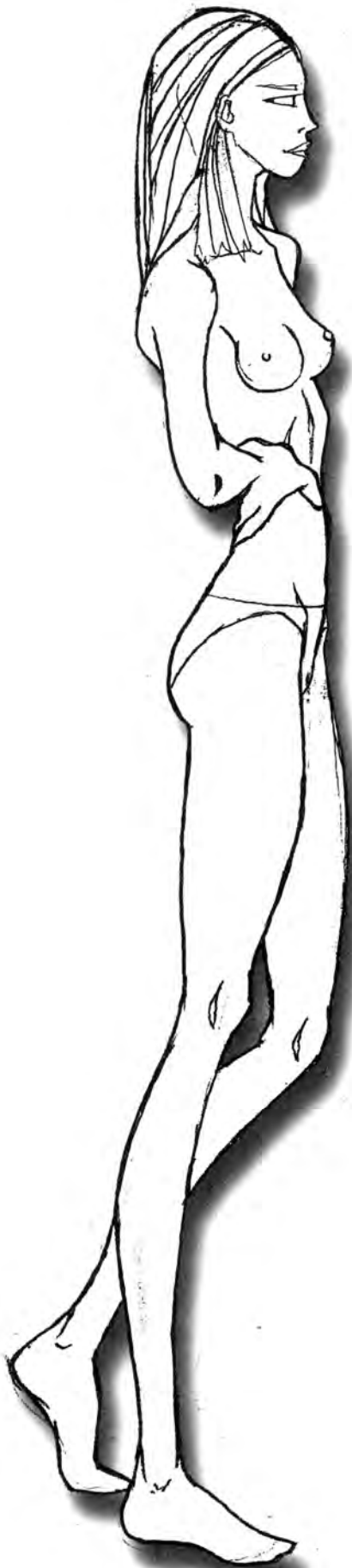


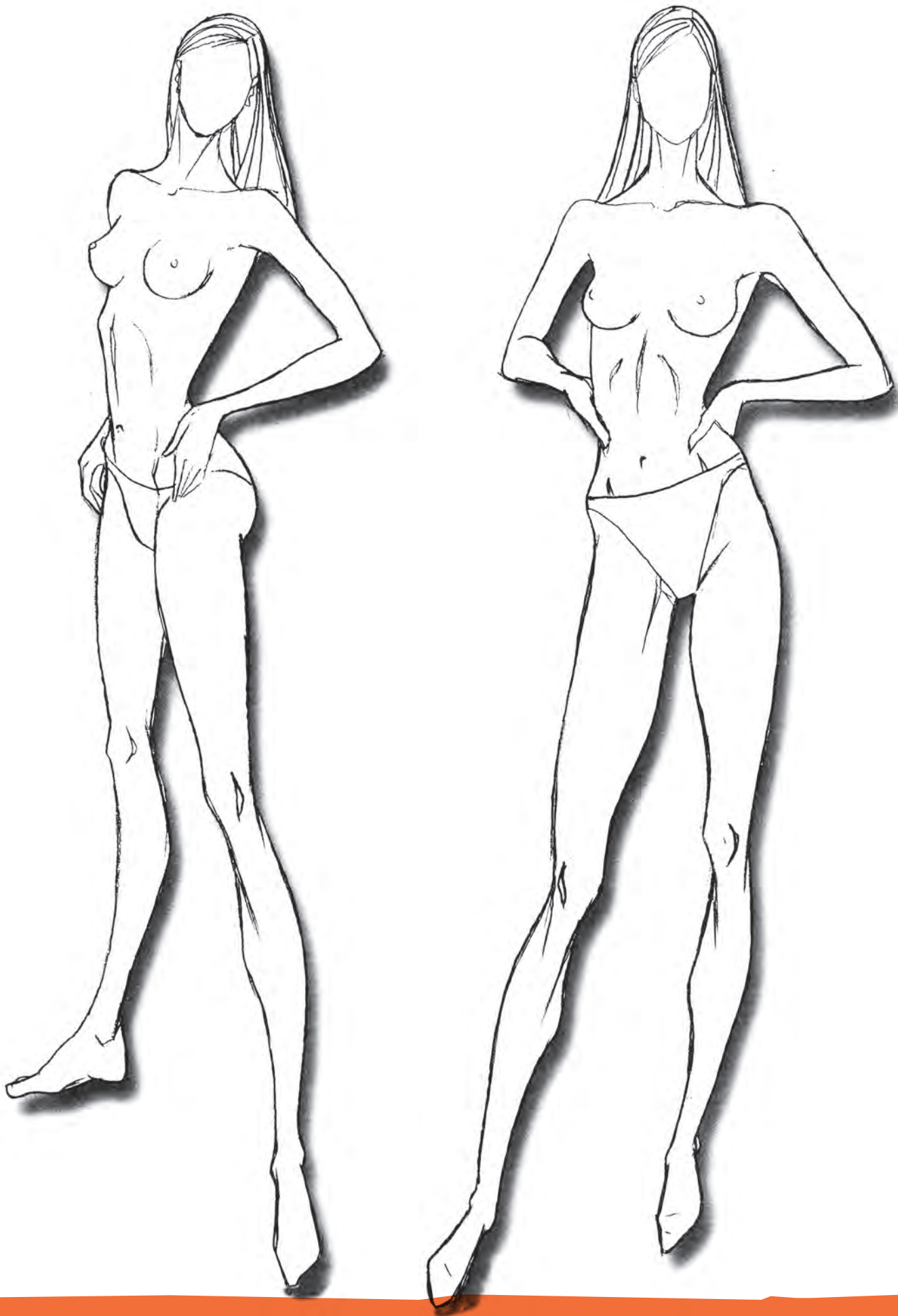
Παρατήρησε διάφορες πόζες σε κίνηση

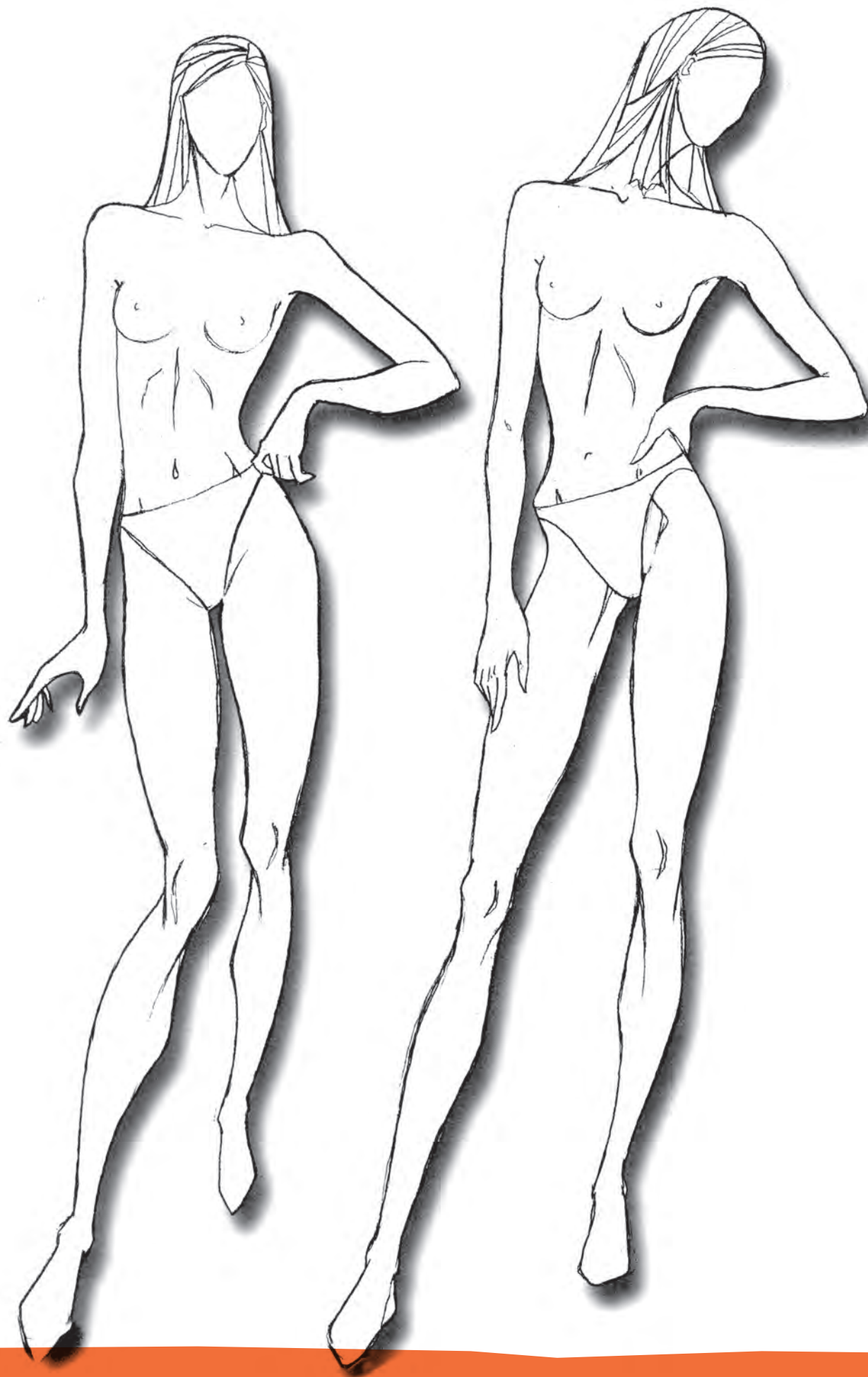


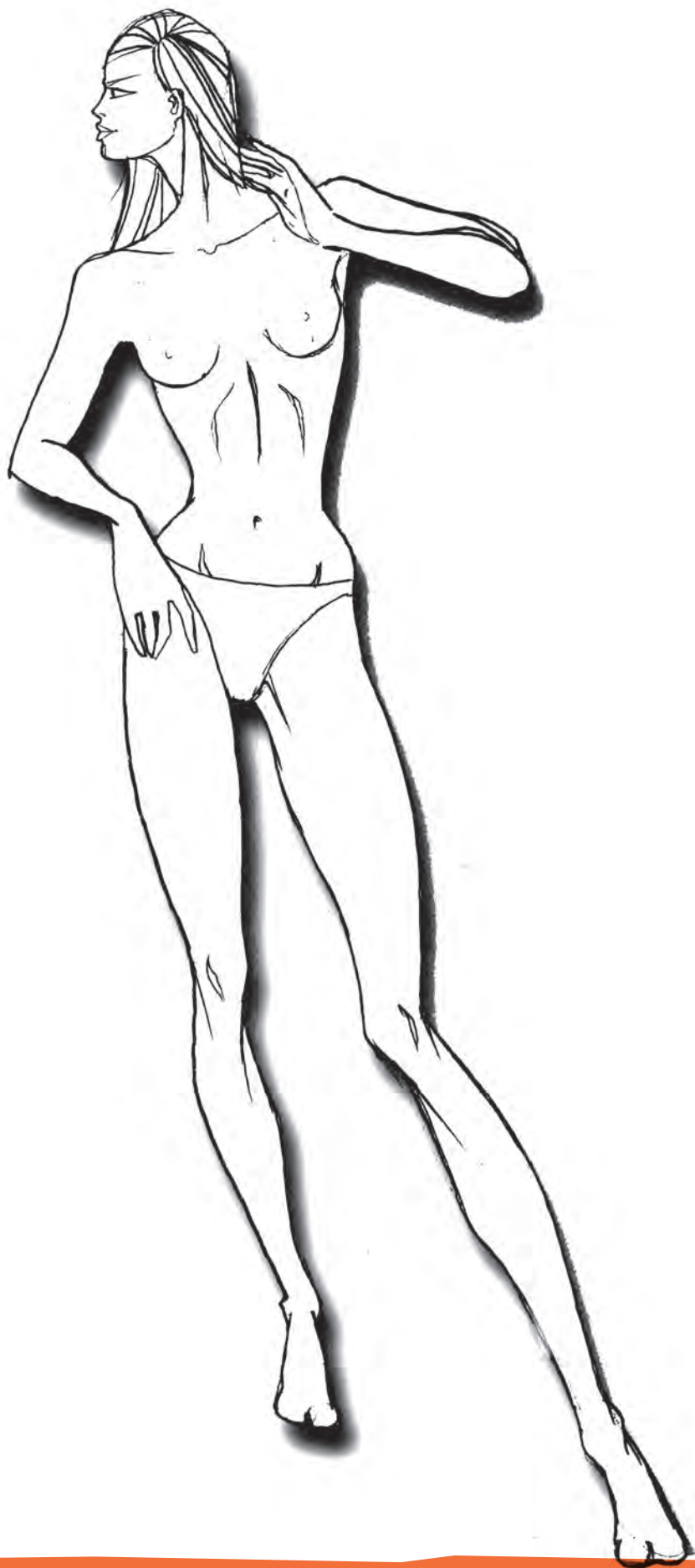


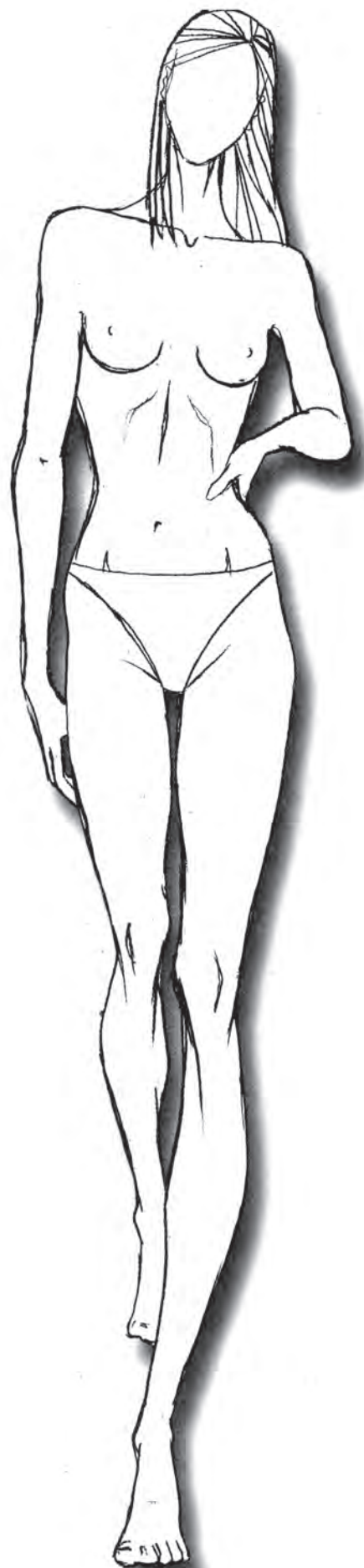




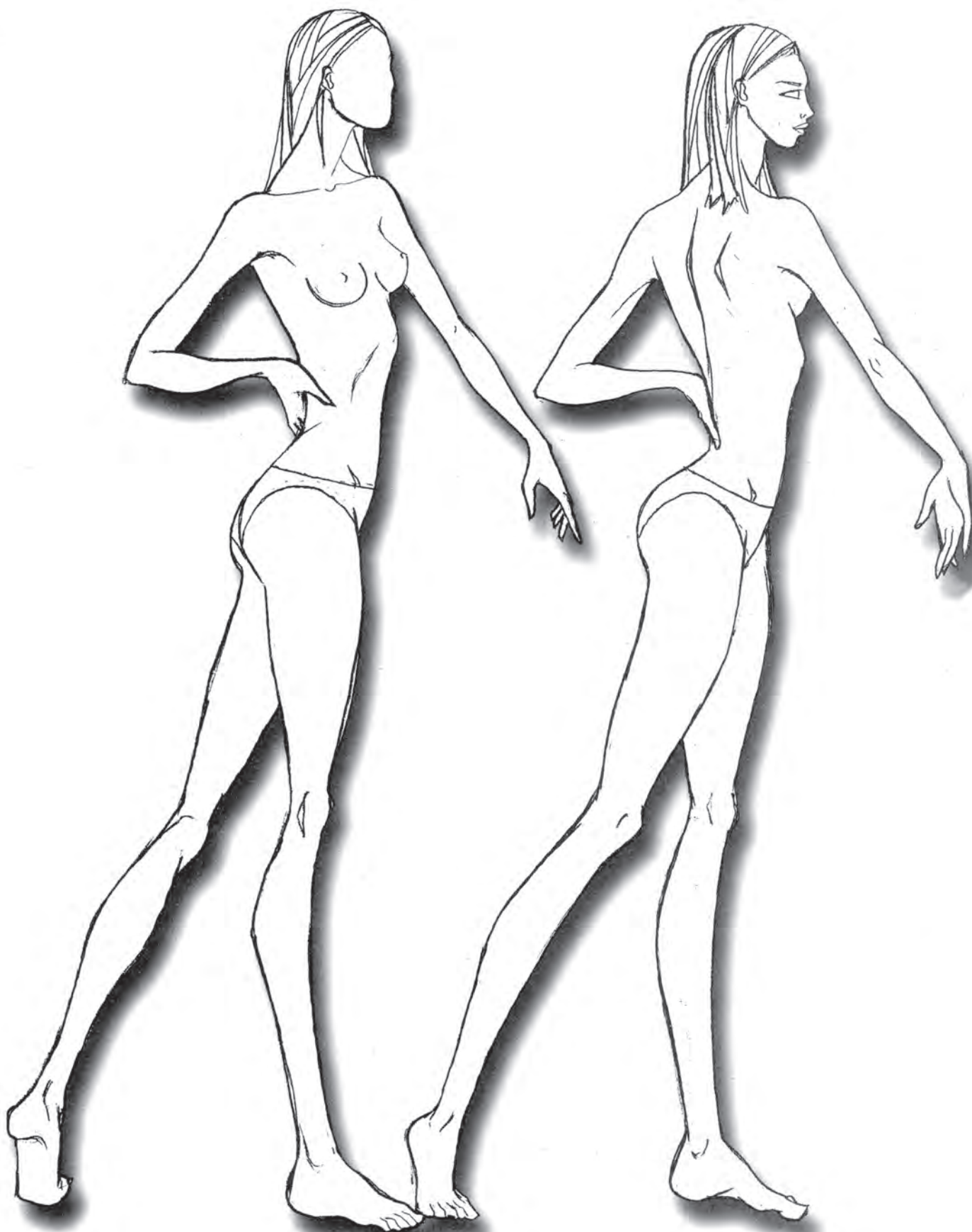


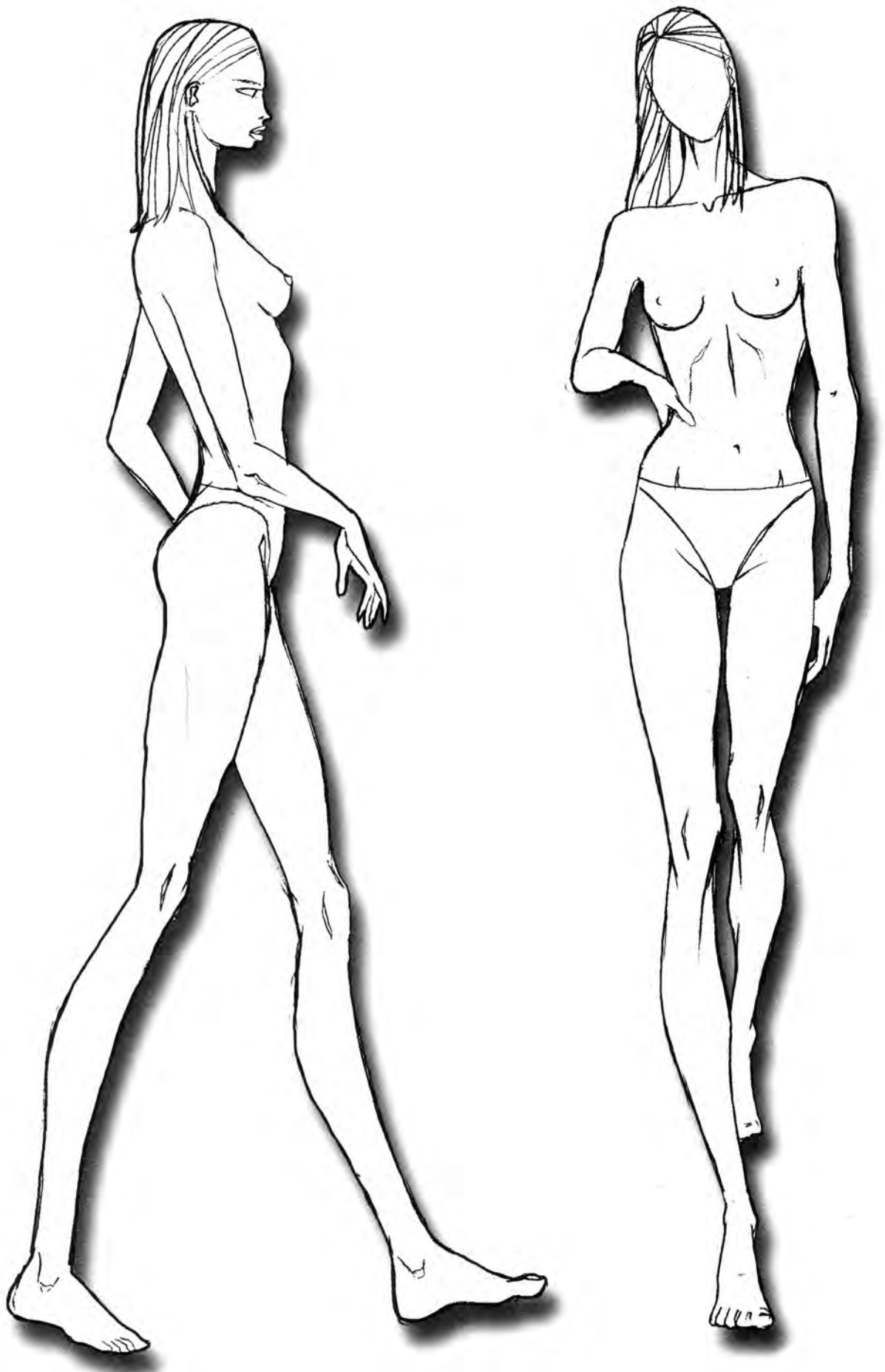






Βάδισμα





6.3 Ανακεφαλαίωση



νώρισε τη θέση και την κίνηση των άνω και κάτω άκρων. Έμαθε να τα σχεδιάζει. Δημιούργησε μία ολόκληρη φιγούρα σε κίνηση.

6.3.1 Ερωτήσεις

1. Ποιοι άξονες καθορίζουν την κίνηση μιας πόζας;
2. Πώς αποδίδεις την κίνηση της φιγούρας στο σχέδιο;
3. Όταν σχεδιάζεις μια φιγούρα σε κίνηση, ποια τμήματα του σώματος φαίνονται μεγαλύτερα και ποια μικρότερα;
4. Το «κέντρο εμπρός» του ποδιού ποιες καμπύλες ακολουθεί;
5. Ποια σχέση έχει ο μηρός με τη γάμπα;
6. Ποια είναι η γραμμή ραφής του ποδιού σε στάση προφίλ;
7. Πότε το πόδι φαίνεται σχεδιασμένο χωρίς χάρη και γιατί;

6.3.2 Άσκηση 7

Τίτλος: Ελεύθερος σχεδιασμός φιγούρας σε κίνηση

Σκοπός:

1. Ο ελεύθερος σχεδιασμός γυναικείας φιγούρας σε κινούμενη και σε έντονα κινούμενη πρόοψη.
2. Η εφαρμογή των αρχών σχεδιασμού ενός γυναικείου σκίτσου σε κίνηση.

Όργανα, υλικά, μέσα:

Απλό χαρτί Α4, μολύβια, λευκή γόμα, χάρακας, τρίγωνο.

Μεθοδολογία:

1. Έχε ως μέτρο το κεφάλι και δημιούργησε τις γραμμές δράσης και τη γραμμή κίνησης (Κεφ.: 4, Παρ.: 4.2 και 4.6).
2. Τοποθέτησε τα κάτω άκρα σε κίνηση (Παρ.: 6.1.2).
3. Τοποθέτησε τα άνω άκρα σε κίνηση (Παρ.: 6.1.3).
4. Σχημάτισε τα χαρακτηριστικά του προσώπου (Κεφ.: 3, Παρ.: 3.2.3).
5. Δημιούργησε την κόμμωση (Κεφ.: 3, Παρ.: 3.4.3).

Διαδικασία εκτέλεσης άσκησης:

Συνδύασε τις κινήσεις των άνω και κάτω άκρων που έχεις μάθει και δημιούργησε ελεύθερα μια γυναικεία φιγούρα σε κίνηση και σε στάση ημιπροφίλ.

- α. σε απλή κίνηση
- β. σε έντονη κίνηση

1. Σχεδίασε το κεφάλι και όρισε τις γραμμές δράσης και τη γραμμή κίνησης στον άξονα.
2. Σχημάτισε το θώρακα και τη λεκάνη.
3. Τοποθέτησε το πόδι στήριξης και ολοκλήρωσέ το με τη γάμπα.
4. Ξεκίνα από το πόδι εμπρός και καθόρισε τη θέση του ποδιού κίνησης.
5. Βάλε σκιά στο τμήμα του μηρού που δεν κρύβεται από το πόδι κίνησης.
6. Τοποθέτησε το βραχίονα του χεριού που σχεδιάζεις μπροστά.
7. Ολοκλήρωσε τα άνω άκρα.
8. Ένωσε το θώρακα με τη λεκάνη.
9. Βάλε σκιά στο τμήμα του βραχίονα που δεν κρύβεται από το θώρακα.

✓ ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ

Το σχέδιο αναπτύσσεται στον άξονα «βλέπω-παρατηρώ-αναλύω-συνθέτω»
Αρχισε να σχεδιάζεις σιγά σιγά με απαλές γραμμές.

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ:

ΑΣΚΗΣΗ 7

Τίτλος: Ελεύθερος σχεδιασμός φιγούρας σε κίνηση

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:

Ερωτήσεις:

- 1 Όταν τα πόδια είναι σε κίνηση, πώς πρέπει να είναι τα γόνατα για να παραμείνουν στο ίδιο επίπεδο εδάφους;
- 2 Ονόμασε τα βασικά σημεία του ποδιού στη στάση προφίλ.
- 3 Το περίγραμμα του χεριού ποιες καμπύλες ακολουθεί;
- 4 Πώς σχεδιάζεις τα χέρια στη μόδα;
- 5 Τι σχήμα έχει η παλάμη;
- 6 Ποια περιοχή των δακτύλων σχεδιάζεται φαρδύτερη;
- 7 Γιατί πρέπει να εξασκείσαι στη σχεδίαση και των δύο χεριών μαζί;
- 8 Πότε σχεδιάζεις το χέρι με μία εμπρόσθια και μία οπίσθια θέση;

Κ Ε Φ Α Λ Α Ι Ο

Βασικό ανδρικό σκίτσο

7

151

ΣΤΟΧΟΙ:

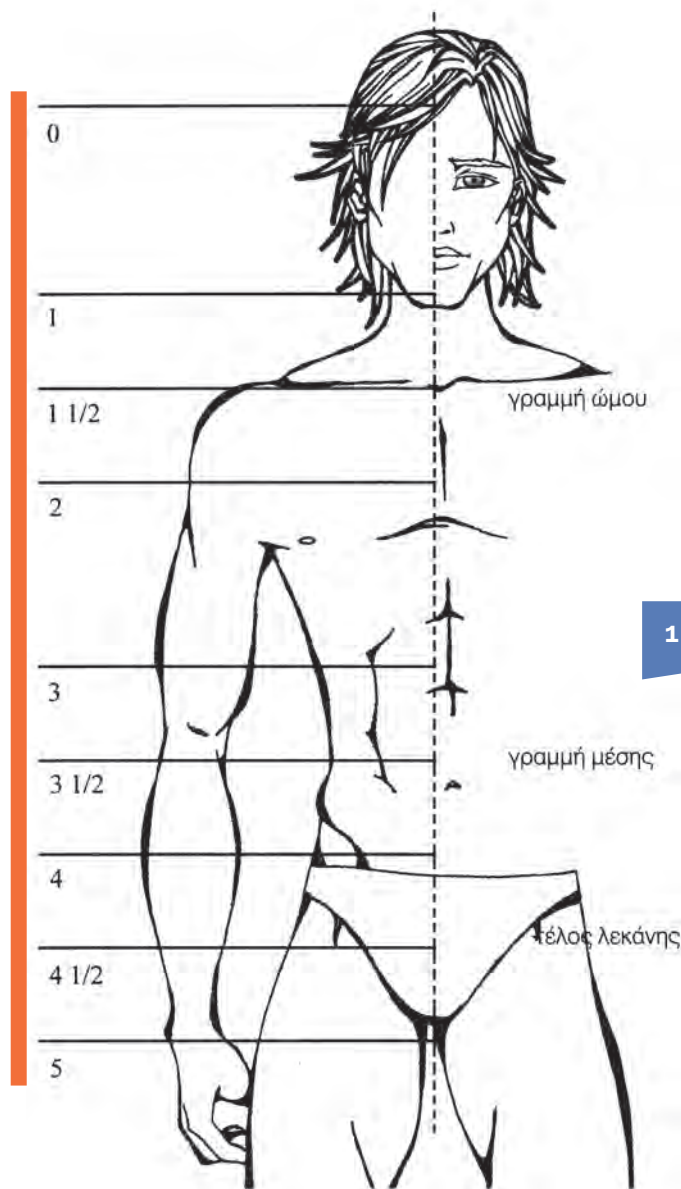
- Να γνωρίσεις και να εφαρμόσεις τις βασικές αρχές σχεδιασμού ανδρικού σκίτσου.
- Να σχεδιάζεις βασικό ανδρικό σκίτσο με τα κάτω άκρα σε διαφορετικές θέσεις.

7.1 Η ανδρική φιγούρα της μόδας

Ολοι οι βασικοί κανόνες της μόδας για την ολοκλήρωση της ανδρικής φιγούρας μόδας περιέχονται σε αυτό το κεφάλαιο. Κάθε μια σελίδα θα οδηγήσει την προσοχή σου στις αναλογίες και τη δομή της. Ο σχεδιασμός της ανδρικής φιγούρας έχει απλουστευθεί, ώστε να σε βοηθήσει να γνωρίσεις τα βασικά. Μετά θα έχεις τις ικανότητες να δημιουργήσεις τη δική σου εκδοχή του ανδρικού σχεδίου μόδας.

Για να σχεδιάσεις την ανδρική φιγούρα μόδας, θα εργαστείς με ένα ιδανικό σώμα, όπως ακριβώς έχεις κάνει με το γυναικείο σχέδιο μόδας (10 κεφάλια). Και εδώ πάλι η φιγούρα υπερβαίνει ή μιμείται την ανθρώπινη φόρμα, ωστόσο συχνά είναι έξω από τις φυσικές αναλογίες του ανθρώπινου σώματος. Όταν θα έχεις μάθει πώς να σχεδιάζεις και να δημιουργείς ένα γενικό τύπο ανδρικής φιγούρας για σχεδίαση μόδας, τότε θα μπορείς να σχεδιάζεις μια πιο αληθινή φιγούρα που θα ταιριάζει περισσότερο στις ανάγκες σου. Θα πρέπει να αφαιρέσεις από το σχεδιασμό την περίπλοκη πραγματικότητα μιας ζωντανής φιγούρας και να ακολουθήσεις την απλότητα της μόδας για τη δημιουργία μιας φιγούρας με στυλ. Αφού έχεις ολοκληρώσει αυτή τη διαδικασία, μπορείς να δημιουργήσεις τη δική σου καλλιτεχνική εκδοχή μιας φιγούρας σ' ένα περισσότερο προσωπικό στυλ.

Στο κεφάλαιο αυτό θα γίνει ανάλυση των δεδομένων της σχεδίασης της ανδρικής φιγούρας που την κάνει να ξεχωρίζει από τη γυναικεία. Αυτό το σχέδιο δεν αντιπροσωπεύει την πραγματική ανδρική φιγούρα.



Ανδρικές αναλογίες

7.2 Ανάλυση της ανδρικής φιγούρας

Το ανδρικό στήθος στο σχέδιο μόδας, σε σύγκριση με το γυναικείο, θυμίζει περισσότερο ένα V από ό,τι το γυναικείο. Ο λαιμός του είναι παχύτερος και οι ώμοι, τα χέρια και τα πόδια του φαρδύτεροι. Όμως οι γοφοί είναι στενότεροι, χωρίς την καμπύλη που αποδίδεται στο γυναικείο σχέδιο μόδας. Στο ανδρικό, οι ώμοι μπορούν να έχουν φάρδος ίσο με το ύψος 2 κεφαλίων (ή περισσότερο).

Η μέση του μπορεί να είναι φαρδύτερη, ίση με το $1 \frac{1}{4}$ του ύψους του κεφαλιού. Οι γοφοί μπορεί να έχουν το ίδιο φάρδος περίπου με τη μέση του.

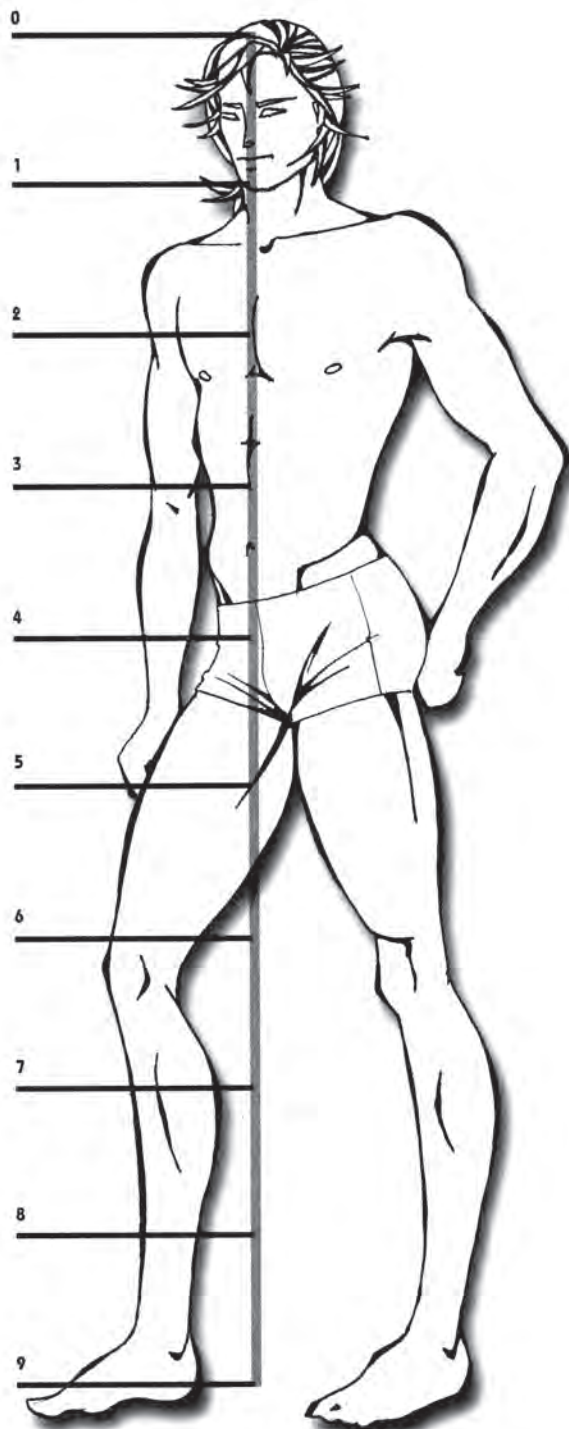
Για τον σχεδιασμό της ανδρικής φιγούρας θα ακολουθήσεις την ίδια μέθοδο όπως και στη γυναικεία. Αρχικά θα τη χωρίσεις σε τμήματα (εικόνα 7.1).

Με τον τρόπο αυτό, όταν την αναλύσεις και τη συναρμολογήσεις κομμάτι-κομμάτι, θα τη μελετήσεις καλύτερα:

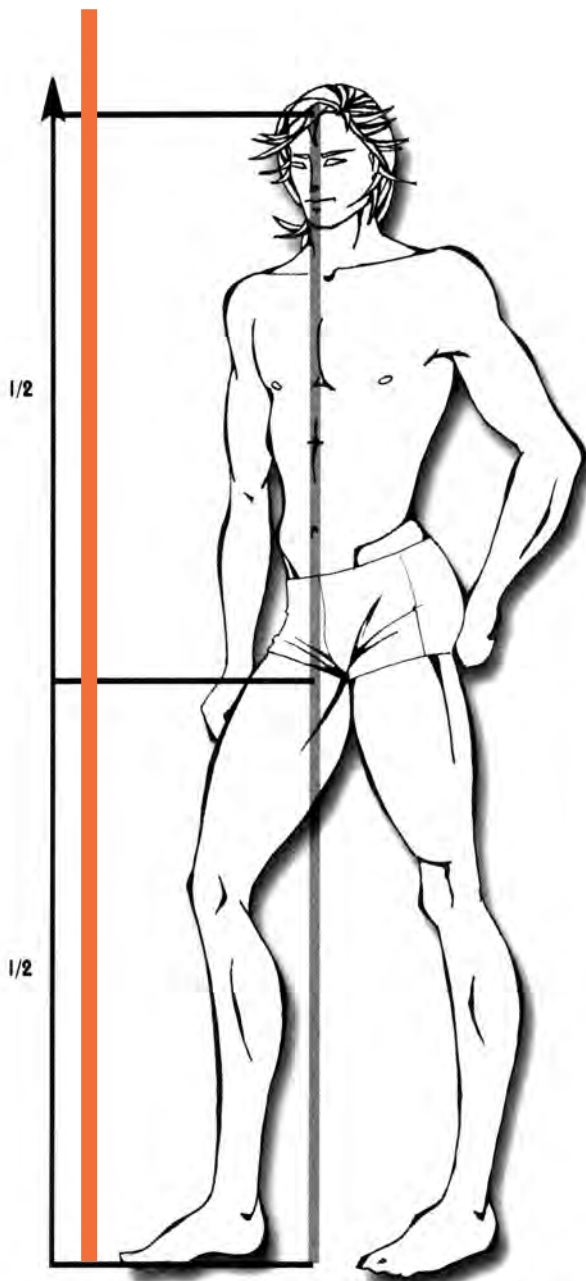
α. Χώρισε τη φιγούρα σου στη μέση ($1/2$) (εικόνα 7.2). Το ένα τμήμα περιέχει το κεφάλι και τον κορμό, το άλλο τα κάτω άκρα. Δίπλωσε τη φιγούρα στο καβάλο και στο τέλος του κορμού (το $1/2$ της φιγούρας). Τα πέλματα θα αγγίξουν την κορυφή του κεφαλιού.

β. Χώρισε τη φιγούρα σου σε τρία ίσα μέρη ($1/3$) (εικόνα 7.3). Το πρώτο τμήμα είναι από το κεφάλι μέχρι το τέλος του θώρακα, το δεύτερο από το τέλος του θώρακα μέχρι τα γόνατα και το τρίτο από τα γόνατα μέχρι τα δάκτυλα των ποδιών.

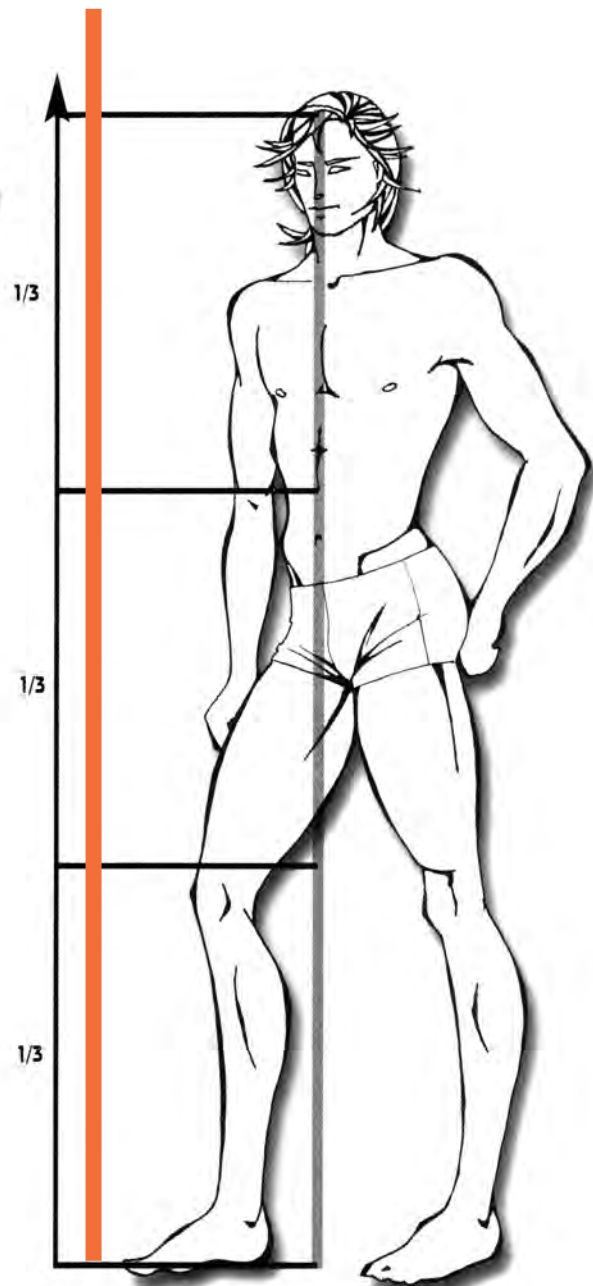
Όπως στη γυναικεία φιγούρα μόδας έτσι και στην ανδρική υπερβάλλουμε στη σχεδίασή της. Και στις δυο κατηγορίες οι φόρμες επιμηκύνονται. Επομένως, είναι λιγότερο ρεαλιστικές και με περισσότερο στυλ.



Εικόνα 7.1



Εικόνα 7.2

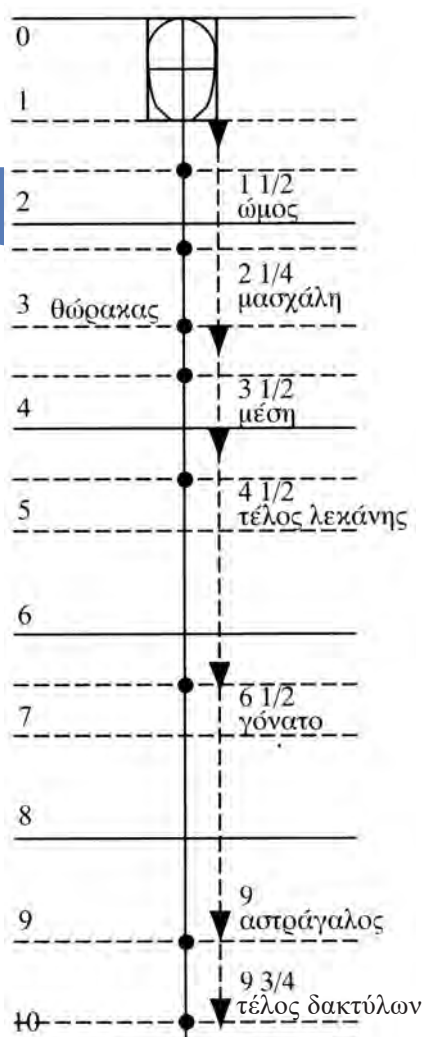


Εικόνα 7.3

7.2.1 Σχεδιασμός της ανδρικής φιγούρας σε πρόοψη

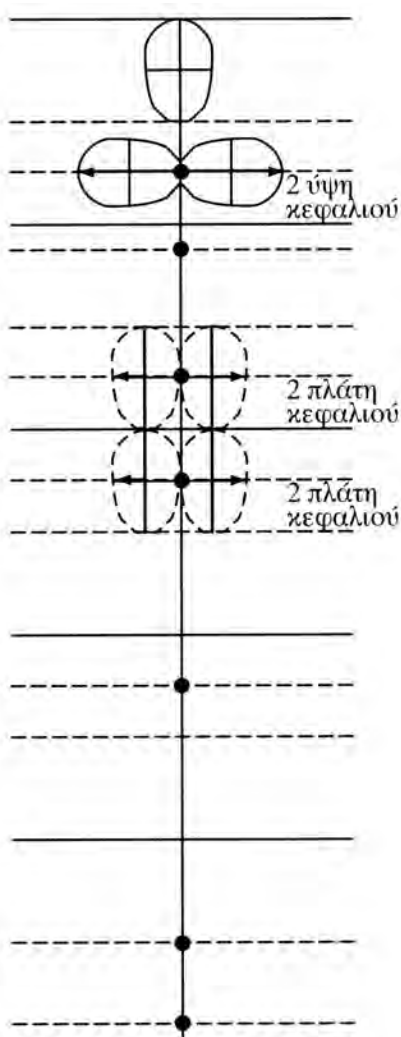
Να εργαστείς με το ίδιο σύστημα αξόνων (μέθοδος 10 κεφαλιών), όπως έκανες για τη γυναικεία φιγούρα, και έχει ως μονάδα μέτρησης το ύψος του κεφαλιού.

1 Σχεδίασε τον άξονα συμμετρίας του σώματος και χώρισέ τον σε 10 ίσα τμήματα. Αρίθμησε τα από το 0 έως το 10. Σχεδίασε το κεφάλι στο τμήμα 0-1. Τοποθέτησε σημεία στο μήκος του άξονα για τις αναλογίες της ανδρικής φιγούρας, όπως σου δείχνει το παρακάτω διάγραμμα.



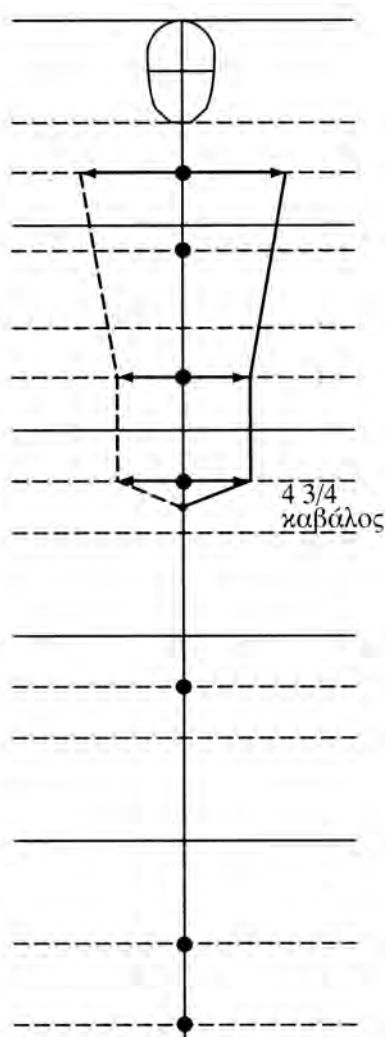
1

2 Φέρε καθέτους στον άξονα, στα σημεία των ώμων, μέσης και τέλους της λεκάνης. Τοποθέτησε σ' αυτές το κεφάλι, έχοντας ως μέτρο το μήκος του. Τώρα οι αναλογίες του κορμού έχουν σχηματισθεί, όπως βλέπεις στο παρακάτω διάγραμμα, αφού έχεις υπολογίσει ως μέτρο το ύψος του κεφαλιού για το μήκος των ώμων, της μέσης και το τέλος του κορμού. Οι αναλογίες του πλάτους των άκρων εξακολουθούν να υπολογίζονται με το πλάτος του κεφαλιού.



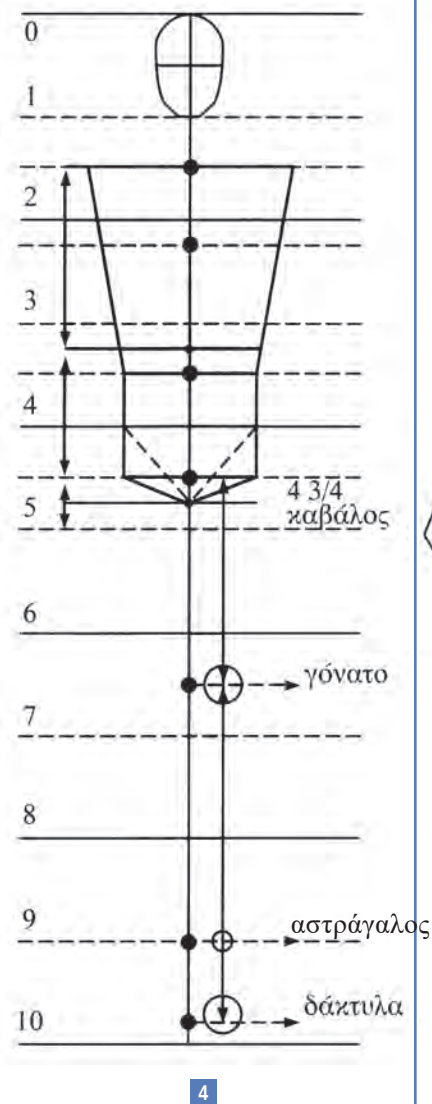
2

3 Κράτησε τα μήκη των γραμμών που ορίζουν το ύψος και το πλάτος του κεφαλιού. Διαπιστώνεις ότι το πλάτος της μέσης είναι ίσο με το φάρδος του τέλους της λεκάνης. Επίσης η μέση έχει κατέβει κατά 1/4 πιο κάτω από τη γυναικεία. Τοποθέτησε το καβάλο στο σημείο $4 \frac{3}{4}$ στον κάθετο άξονα. Ένωσε ώμους, μέση, τέλος της λεκάνης και καβάλο, δεξιά και αριστερά του άξονα συμμετρίας. Έχεις σχηματίσει το περίγραμμα του κορμού της φιγούρας σου.

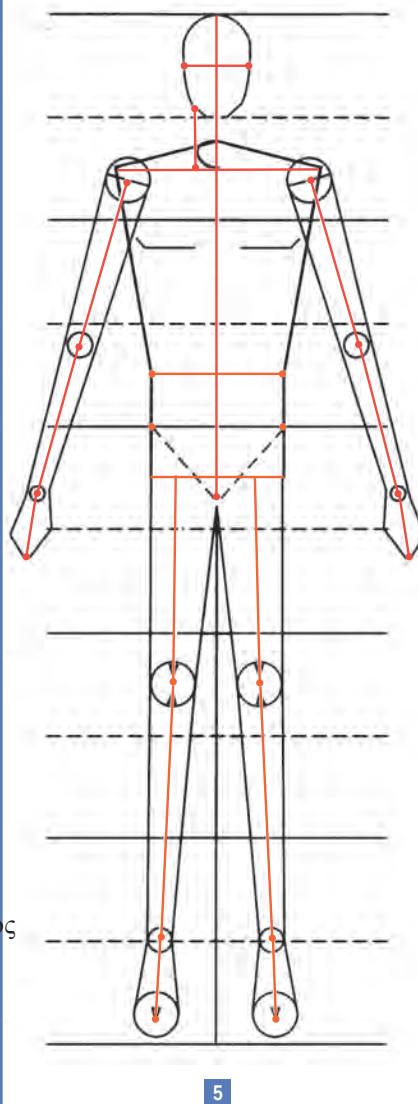


3

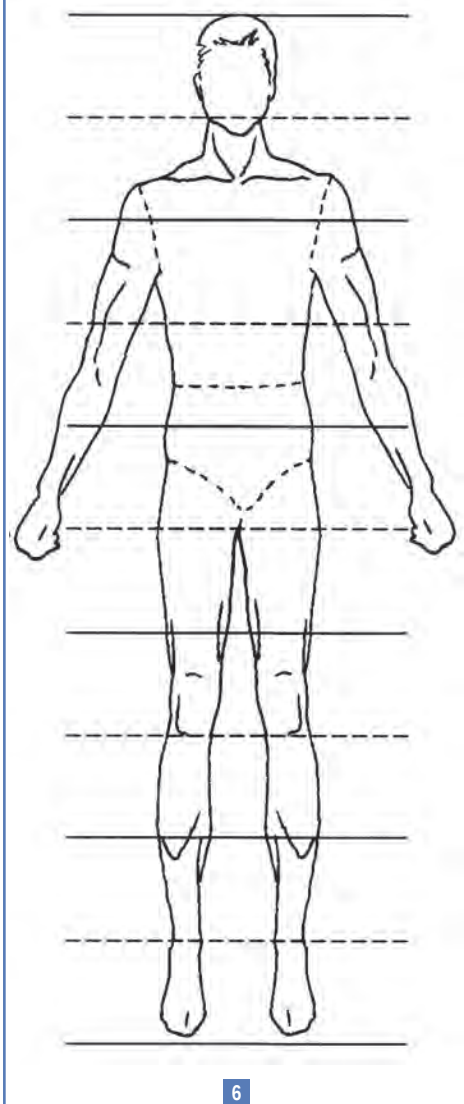
4 Ένωσε το καβάλο με το σημείο που η γραμμή 4 συναντάει τον κορμό. Έχεις ορίσει το τέλος της λεκάνης και την αρχή του ποδιού (κάτω άκρο). Τοποθέτησε και σχημάτισε τα κάτω άκρα για να στηρίξεις τον κορμό. Τα γόνατα και οι αστράγαλοι στο ανδρικό πόδι σχεδιάζονται φαρδύτεροι από τα γυναικεία. Όρισε τη θέση των άνω άκρων.



5 Ο θώρακας ενώνεται με τη σπονδυλική στήλη στον 7ο αυχενικό σπόνδυλο. Σχεδίασε το λαιμό και σχημάτισε το περίγραμμα των άνω άκρων. Οι αγκώνες και οι καρποί είναι επίσης φαρδύτεροι από τους γυναικείους.

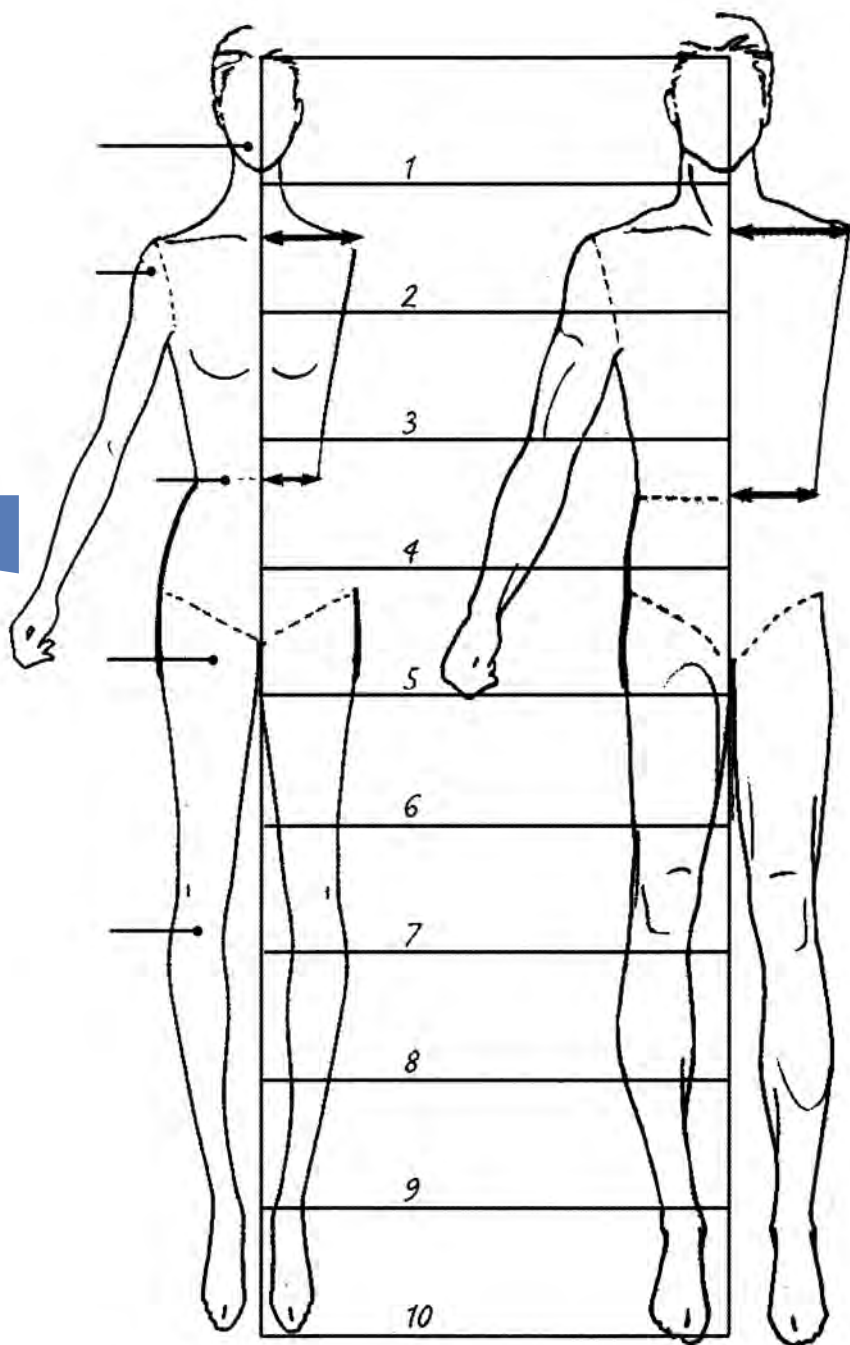


6 Δώσε πλαστικότητα στη φιγούρα σου για να γίνει πιο αληθινή.



7.2.2 Συγκρίσεις ανδρικού και γυναικείου σώματος

Στη μόδα οι σχεδιαστικές διαφορές μεταξύ ανδρικού και γυναικείου σώματος επιτυγχάνονται με το διαφορετικό περίγραμμα και τον όγκο του σώματος. Αν συγκρίνεις την ανδρική με τη γυναικεία φιγούρα, διαπιστώνεις τις ομοιότητες και τις διαφορές μεταξύ τους. Και οι δυο φιγούρες έχουν το ίδιο ύψος. Σχεδιάσθηκαν με τη μέθοδο των δέκα κεφαλιών. Η τοποθέτηση των αναλογιών του σώματος στον άξονα συμμετρίας είναι όμοια και στις δύο φιγούρες (εικόνα 7.4).



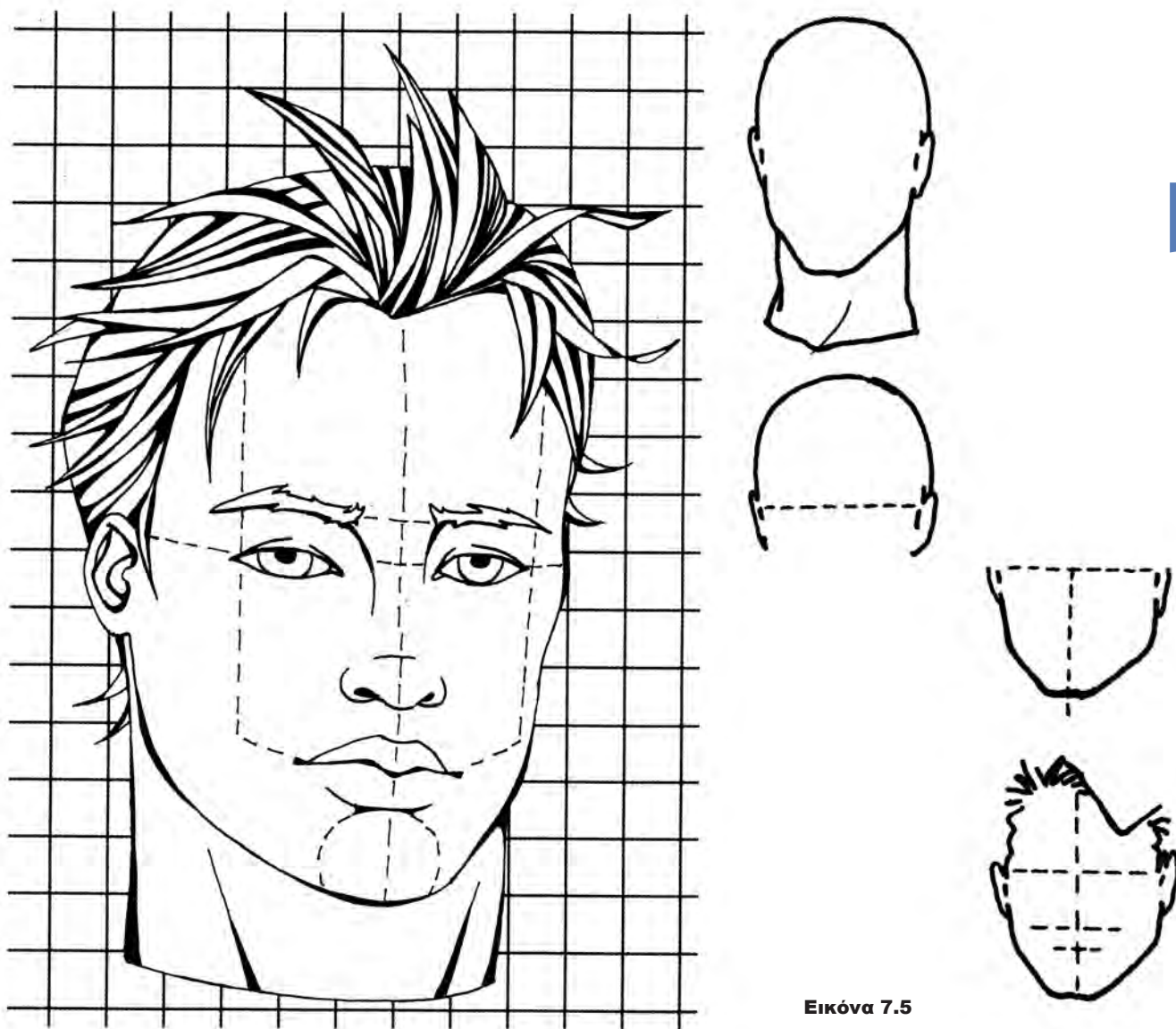
1. Στην ανδρική φιγούρα η γραμμή του σαγονιού και ο λαιμός έχουν αποδοθεί με περισσότερη έμφαση. Η γραμμή σαγονιού στον άνδρα είναι σχεδιασμένη πιο έντονη. Ο ανδρικός λαιμός είναι φαρδύτερος από το γυναικείο.
2. Οι ώμοι της ανδρικής φιγούρας είναι πολύ φαρδύτεροι από της γυναικείας. Μέτρησε την απόσταση από το «κέντρο εμπρός» μέχρι το εξωτερικό άκρο του ώμου, κατά πλάτος του ανδρικού σώματος. Η απόσταση αυτή είναι μεγαλύτερη από την αντίστοιχη της γυναικείας. Παρατήρησε πως τα ανδρικά μπράτσα είναι σχεδόν διπλάσια στο φάρδος από τα γυναικεία.
3. Η γυναικεία μέση στενεύει κατά πολύ, ενώ η ανδρική είναι αναλογικά σχεδόν ρεαλιστική στο σχέδιο μόδας και σχεδιάζεται χαμηλότερα από τη γυναικεία.
4. Η καμπύλη του γοφού της ανδρικής φιγούρας δεν είναι τόσο στρογγυλεμένη όσο της γυναικείας.
5. Τα ανδρικά πόδια είναι σχεδιασμένα πιο χοντρά και δείχνουν κοντύτερα από τα γυναικεία. Τα γόνατα, οι αστράγαλοι και το τέλος των δακτύλων είναι πιο έντονα και οι μύες στις περιοχές του μηρού και της γάμπας σχεδιάζονται με υπερβολή.

Εικόνα 7.4

7.3 Σχεδιασμός ανδρικών κεφαλιών

Τα ανδρικά κεφάλια σχεδιάζονται με υπερβολή στο περίγραμμα. Τα απεικονίζεις περισσότερο τραχιά και πιο έντονα γύρω από την γραμμή του σαγονιού. Να θυμάσαι πως, όταν σχεδιάζεις ανδρικά κεφάλια, κάνεις το σχήμα τους με εντονότερες γραμμές (εικόνα 7.5).

1. Το ανδρικό κεφάλι μόδας είναι φαρδύ και το πηγούνι πολύ πιο πλατύ από ό,τι το γυναικείο.
2. Παρατήρησε πως τα φρύδια στο ανδρικό πρόσωπο είναι εντονότερα και τα μάτια λιγότερο καμπυλωτά και πολύ πιο κοντά στα φρύδια.
3. Η γέφυρα της μύτης και η βάση της είναι επίσης πλατύτερες και πιο έντονες. Παρατήρησε το στόμα. Είναι και αυτό πλατύτερο, λεπτότερο και πιο ίσιο.
4. Χρησιμοποίησε σκιά στο ανδρικό κεφάλι μόδας. Έτσι μπορείς να δημιουργήσεις τις επιφάνειες του προσώπου με περισσότερες γωνίες.



Εικόνα 7.5

7.3.1 Σχεδιασμός ανδρικών κομμώσεων

Οι ανδρικές κομμώσεις αλλάζουν με τις τάσεις της μόδας. Μπορείς να σχεδιάσεις διαφορετικούς τύπους ανδρών, αρκεί να αλλάξεις το μήκος και τον όγκο των μαλλιών ή να προσθέτεις φαβορίτες. Οι φαβορίτες σχεδιάζονται δίπλα στο αφτί και το μήκος τους ποικίλλει ανάλογα με τον τύπο άνδρα που θέλεις να απεικονίσεις.

Για να σχεδιάσεις ευκολότερα ανδρικά μαλλιά προσάρμοσε την κόμμωση στον τύπο του άνδρα που σχεδιάζεις και στις στάσεις ανφάς, προφίλ και ημιπροφίλ του κεφαλιού (εικόνα 7.6).

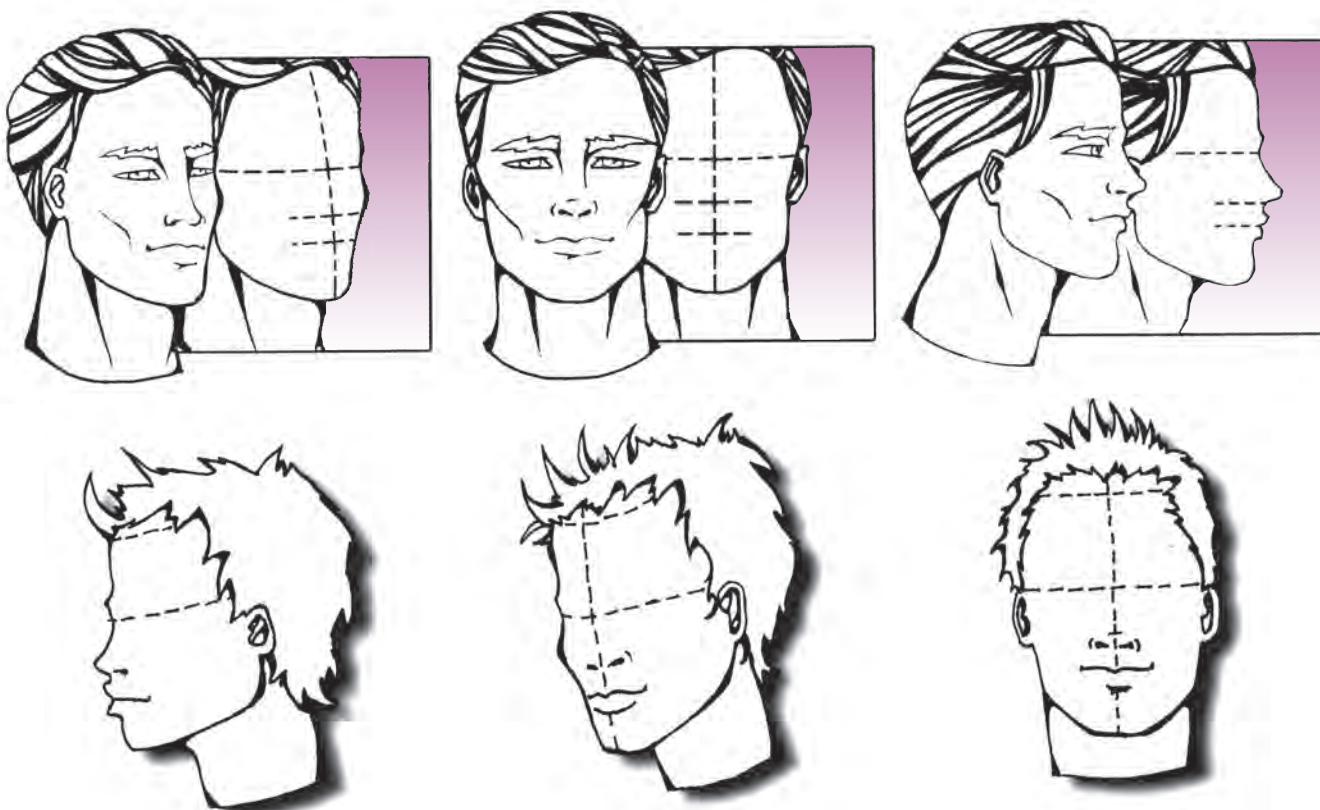
Εξασκήσου με το να σχεδιάζεις την ίδια κόμμωση, για τον ίδιο τύπο άνδρα, στις 3 βασικές πόζες. Άρχισε από το κούτελο, στο «κέντρο μπροστά», και συνέχισε αριστερά και δεξιά πίσω από τους κροτάφους για να τελειώσεις στην περιοχή του αφτιού.

Καθώς εξασκείσαι στη σχεδίαση κεφαλιών και μαλλιών για την ανδρική μόδα, θυμήσου να δημιουργήσεις το σωστό ύφος στο πρόσωπο, ανάλογα με τον τύπο άνδρα που σχεδιάζεις (εικόνα 7.7).

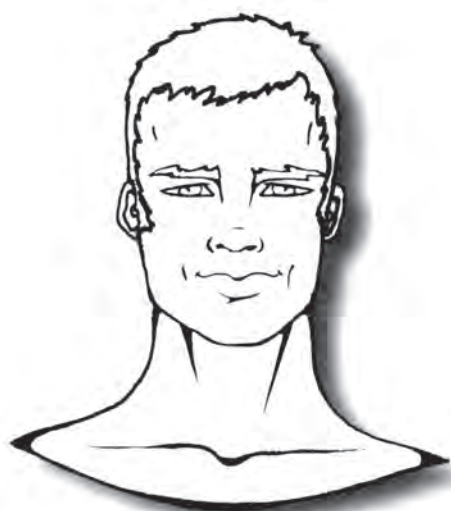
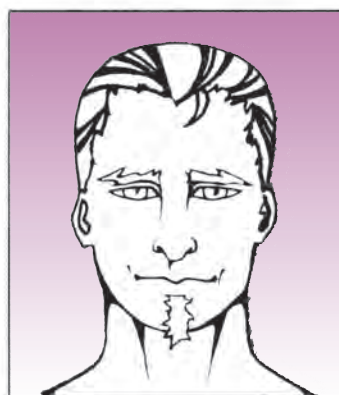
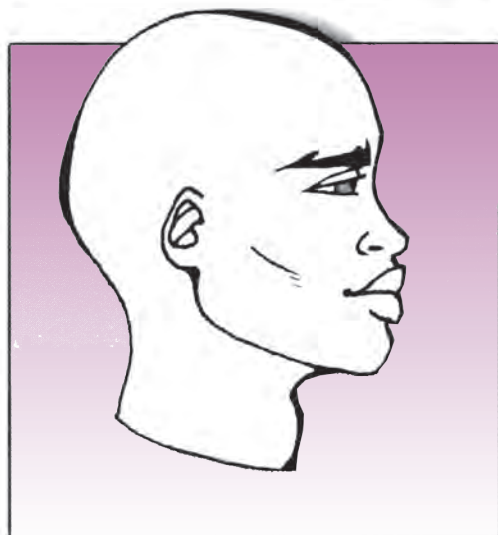
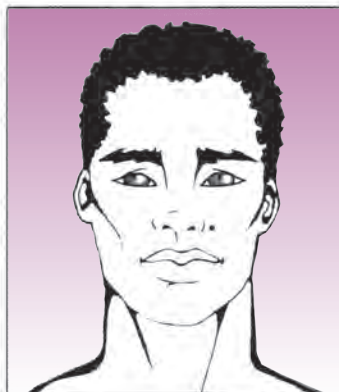
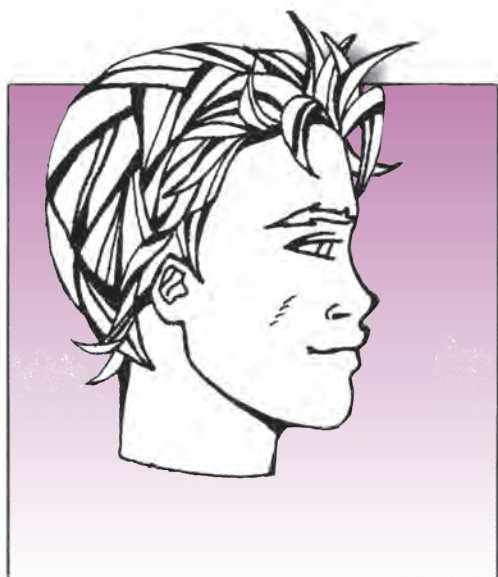
Εξασκήσου με το να σχεδιάζεις μαλλιά για τύπους ανδρών διαφορετικών ηλικιών και εθνικοτήτων.

Όταν σχεδιάζεις μαλλιά, έχε υπόψη σου τόσο το σχήμα, όσο και την κατεύθυνση της κόμμωσης. Το σχήμα ορίζει το στυλ της κόμμωσης. Η κατεύθυνση έχει σχέση με την κίνηση ή τον τρόπο με τον οποίο τα μαλλιά είναι χτενισμένα.

Για καθόλου μαλλιά ο τρόπος είναι απλός, ένα απασφύρμα γύρω από το κρανίο.



Εικόνα 7.6



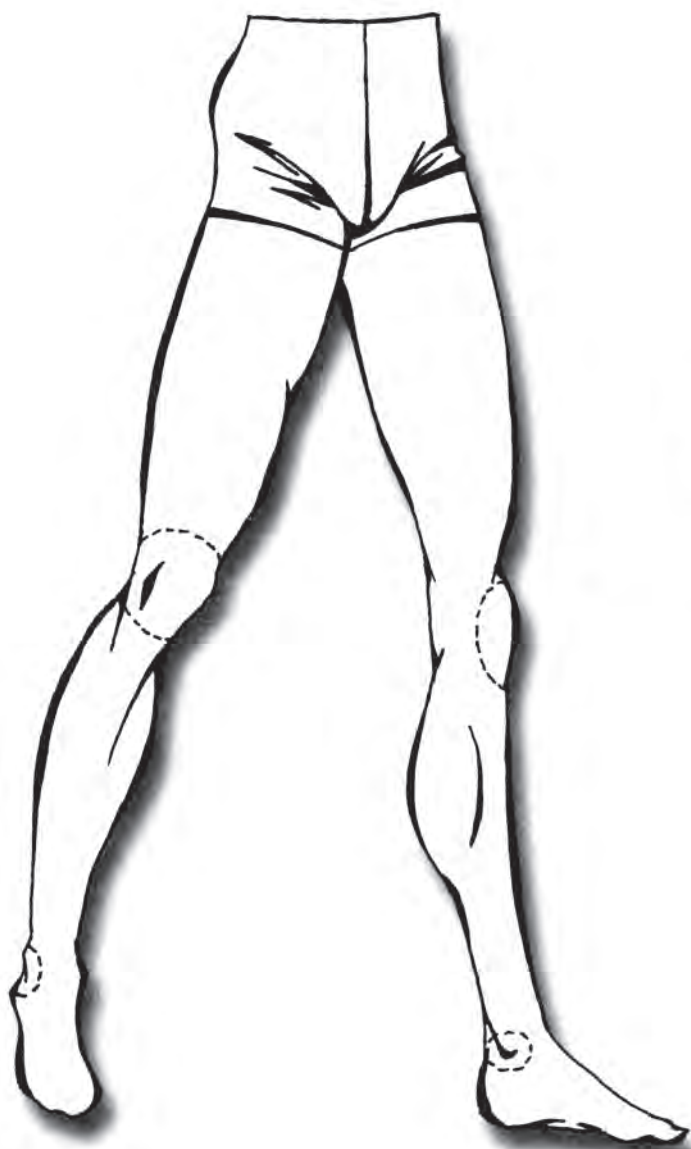
Εικόνα 7.7

7.4 Σχεδιασμός ανδρικών άκρων

7.4.1 Σχεδιασμός ανδρικών κάτω άκρων

Η γάμπα και ο μηρός έχουν το ίδιο μήκος, αλλά στο πλάτος ο μηρός είναι πιο χοντρός από τη γάμπα. Τα γόνατα και οι αστράγαλοι τονίζονται για να αποδώσουν ένα ανδρικό πόδι.

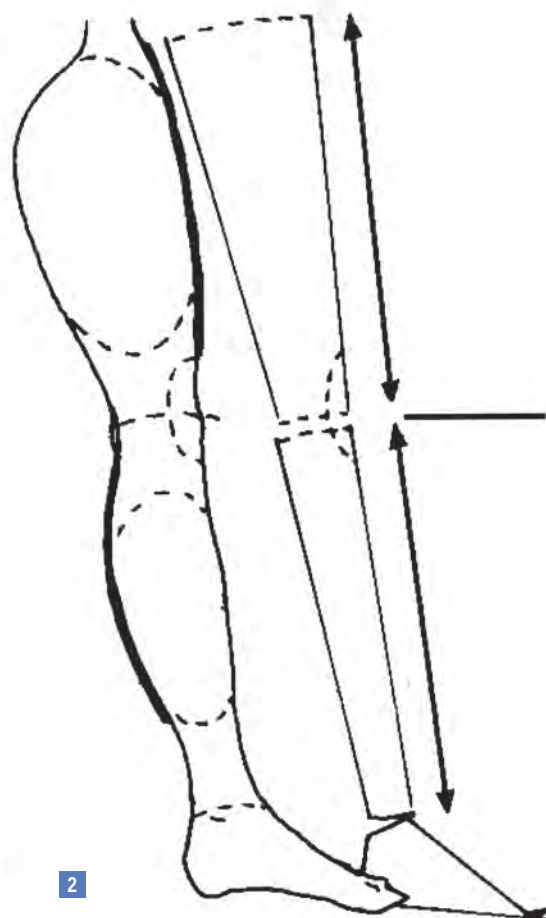
1 Το πόδι διαιρείται σε ίσα τμήματα και το γόνατο τοποθετείται στη μέση. Το πόδι είναι φαρδύτερο στην κορυφή του μηρού και στενεύει προς τα κάτω μέχρι το τελείωμα του αστράγαλου.



1

2 Όταν σχεδιάζεις το ανδρικό πόδι, δίνεις έμφαση στην μπροστινή πλευρά του περιγράμματος του μηρού και στην πίσω πλευρά του περιγράμματος της γάμπας.

3 Ανάλογα με την κίνηση του ποδιού σχεδιάζεις το γόνατο περισσότερο ή λιγότερο κυκλικό. Όταν το πόδι είναι στη στάση ημιπροφίλ, το γόνατο είναι πιο στρογγυλό, ενώ ο αστράγαλος είναι πιο ελλειπτικός. Στη θέση προφίλ το γόνατο παίρνει ελλειπτικό σχήμα, ενώ οι αστράγαλοι γίνονται πιο κυκλικοί.



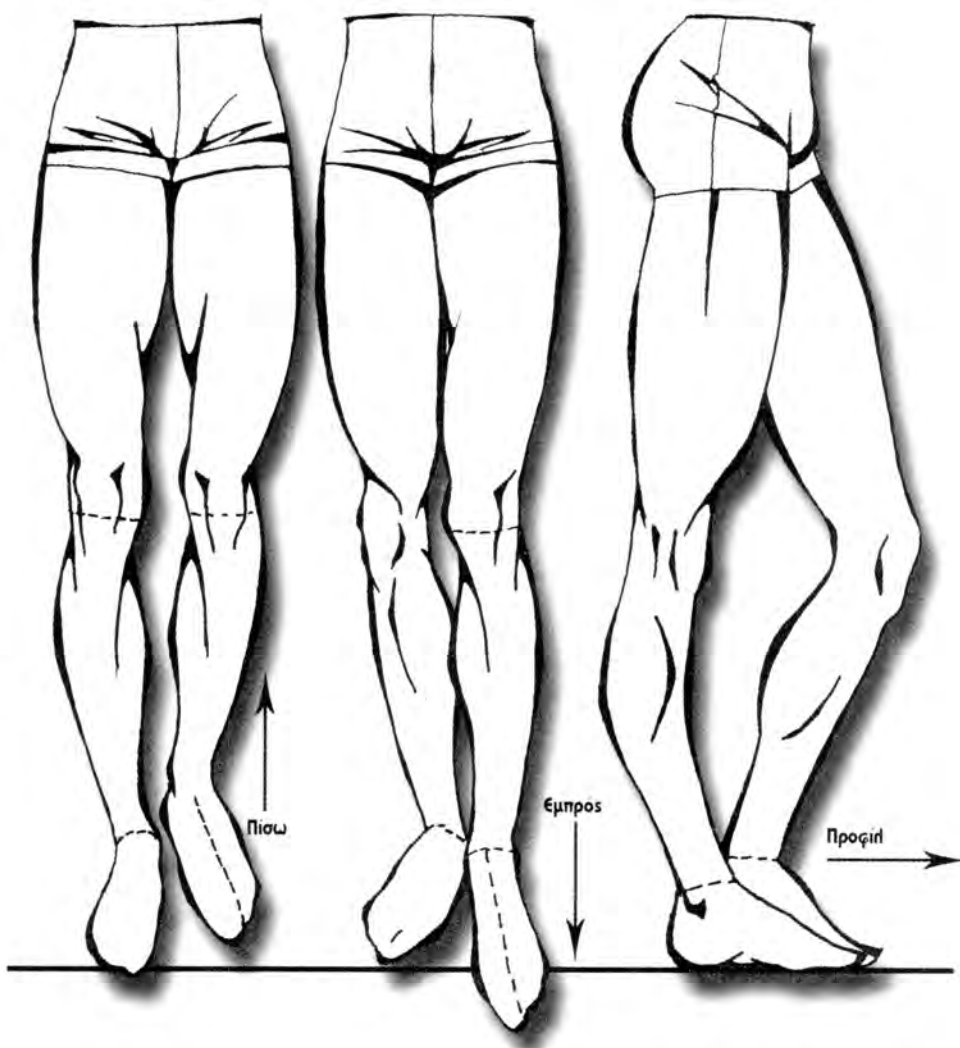
2

7.4.2. Σχεδιασμός ανδρικών κάτω άκρων σε εμπρόσθια, προ-φίλ, ημιπροφίλ στάση

Την ανδρική φιγούρα στη μόδα δεν την σχεδιάζεις με ανεβασμένο γοφό και περίπλοκες πόζες όπως έκανες στη γυναικεία. Οι ανδρικές κινήσεις είναι πολύ απλές με εξαίρεση όταν σχεδιάζεις αθλητικές φιγούρες (εικόνα 7.8).

Ο σχεδιασμός των ανδρικών ποδιών είναι λιγότερο περίπλοκος από το σχεδιασμό των γυναικείων. Για παράδειγμα, στο σχεδιασμό μιας βασικής τυπικής ανδρικής πόζας, το πόδι στήριξης πατά σταθερά χωρίς να ανεβαίνει η λεκάνη, ενώ το πόδι κίνησης κινείται κάτω από το γόνατο και λυγίζει προς τα πίσω ή προς τα μπροστά. Το πόδι αυτό δε χρειάζεται να κινηθεί υπερβολικά όπως στα γυναικεία πόδια. Αυτή η εύκολη στάση σχεδιάζεται ρεαλιστικά, με απλές γραμμές στο σχέδιο μόδας.

Οι παρακάτω τρεις εικόνες εκφράζουν τη δυναμική της πόζας που περιγράφουμε. Παρατήρησε το πόδι κίνησης, καθώς λυγίζει μπροστά ή πίσω στην ανφάς στάση. Στη στάση προφίλ υπάρχει περισσότερο κενό μεταξύ των ποδιών από ό,τι στη στάση ανφάς. Οι στάσεις αυτές είναι χαρακτηριστικές για το σχεδιασμό παντελονιών στο τεχνικό σου σχέδιο.



Εικόνα 7.8

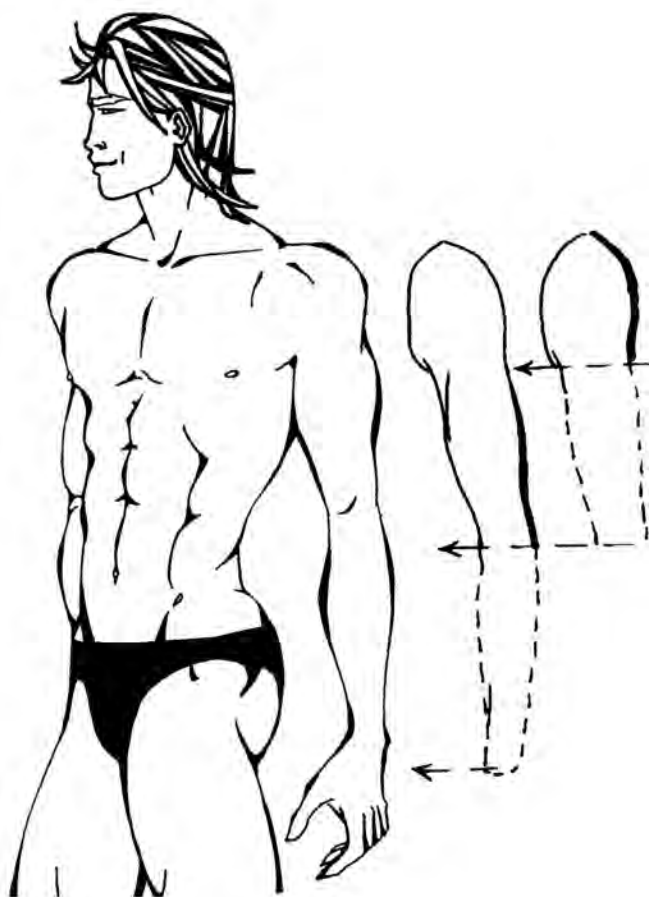
7.4.3 Σχεδιασμός ανδρικών άνω άκρων

Τα ανδρικά μπράτσα σχεδιάζονται ελαφρώς πιο χοντρά και έτσι φαίνονται πιο κοντά από τα γυναικεία. Όταν σχεδιάζεις ένα πιο χοντρό μπράτσο, πρέπει να δώσεις έμφαση στη μυϊκή ανάπτυξη του περιγράμματός του.

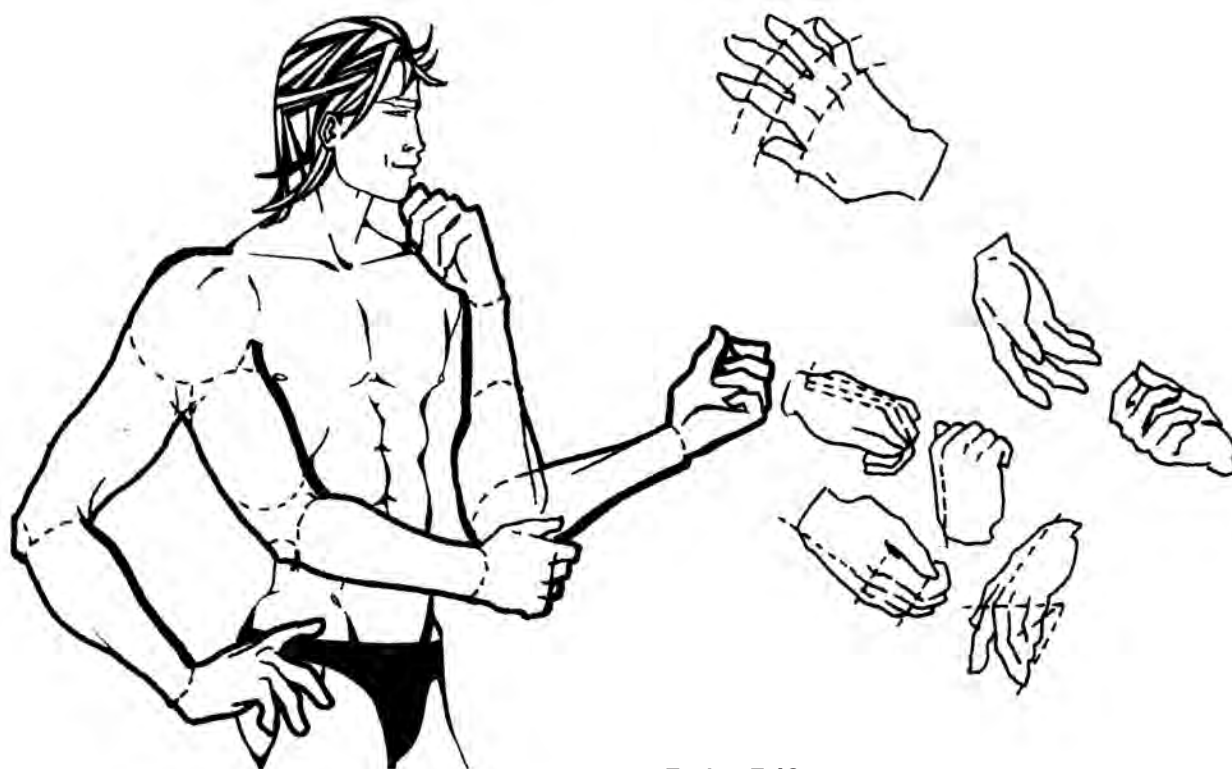
Άρχισε να σχεδιάζεις ανδρικά χέρια από τον ώμο και συνέχισε προς τα κάτω τις καμπύλες του χεριού. Σχεδίασε πρώτα το πάνω μέρος του χεριού μέχρι τον αγκώνα. Συνέχισε μετά προς τα κάτω, κατά μήκος του καρπού (εικόνα 7.9).

Ολοκλήρωσε το σχεδιασμό των άνω άκρων και πρόσθεσε τον καρπό και την παλάμη με τα δάκτυλα. Το 1/2 του μήκους της παλάμης είναι περίπου ίσο με το 1/2 του μήκους των δακτύλων στο σχεδιασμό μόδας.

Οι αρθρώσεις του ανδρικού καρπού και της παλάμης είναι πιο έντονες από ό,τι σε ένα γυναικείο χέρι. Προσπάθησε να εξασκηθείς και σχεδίασε ανδρικά χέρια σε διαφορετικές κινήσεις. Να θυμάσαι πως τα ανδρικά δάχτυλα, όταν τα συγκρίνεις με τα γυναικεία, είναι παχύτερα, στιβαρά και δεν είναι χαριτωμένα (εικόνα 7.10).



Εικόνα 7.9



Εικόνα 7.10

7.5 Κίνηση της ανδρικής φιγούρας

Γνώρισε τις αναλογίες του ανδρικού σώματος, των άνω και κάτω άκρων, καθώς και την κίνησή τους. Ο σχεδιασμός μιας φιγούρας σε κίνηση είναι ο συνδυασμός των κινήσεων των άνω και κάτω ακρών, πάντα σε σχέση με τον κορμό. Πριν αρχίσεις να σχεδιάζεις μια φιγούρα, πρέπει να σκεφθείς το ένδυμα με το οποίο θα τη ντύσεις, για να της δώσεις την ανάλογη κίνηση. Όταν σχεδιάζεις τη φιγούρα σου, αξιολόγησε την ισορροπία της πόζας και υπολόγισε το πόδι στήριξης.

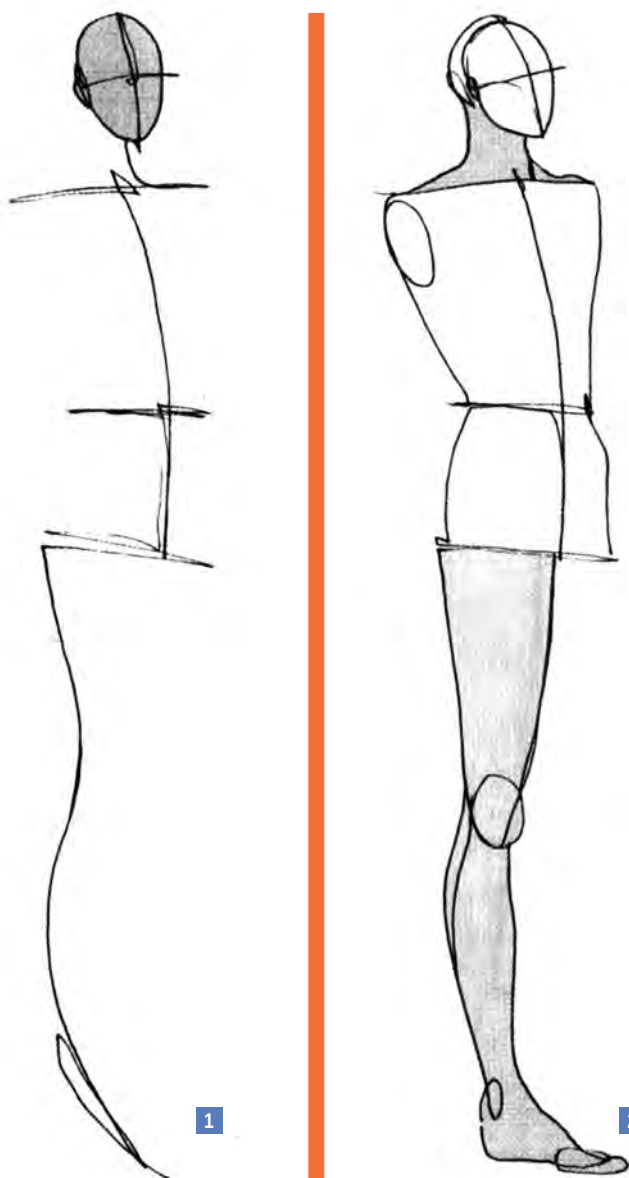
Όπως γνωρίζεις, οι στάσεις ανφάς, προφίλ και οπίσθια είναι σημαντικές για το τεχνικό σχέδιο, γιατί δείχνουν το σώμα από όλες τις πλευρές (τρεις διαστάσεις) και επίσης την εξέλιξή του από εμπρός προς το πλάι και την πλάτη.

Η κλίση των γραμμών δράσης, τα «κέντρα εμπρός και πίσω», η γραμμή κίνησης, ο άξονας ισορροπίας, καθώς και η θέση των κάτω άκρων είναι, επίσης, απαραίτητα για το τεχνικό σχέδιο του ενδύματος, επειδή καθορίζουν την κίνηση της φιγούρας.

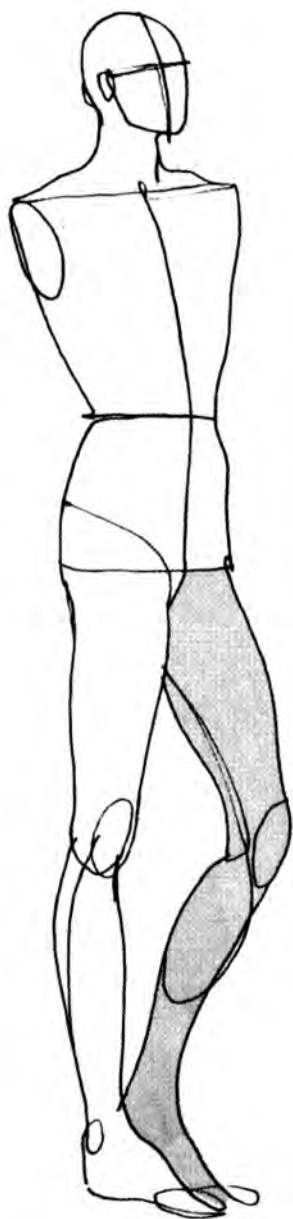
7.5.1 Σχεδιασμός ανδρικής φιγούρας σε κίνηση

1 Ξεκίνησε την πόζα με μια γραμμή κίνησης. Η γραμμή ξεκινάει από το κεφάλι, γιατί αυτό θέτει τις αναλογίες του σώματος. Σχεδίασε τους ώμους, τη μέση και το τέλος του κορμού. Σχημάτισε τη θέση του «κέντρου εμπρός» και σχεδίασε στη συνέχεια το μήκος και τη θέση του ποδιού που στηρίζει τον κορμό.

2 Σχεδίασε το λαιμό, το θώρακα και τους γοφούς. Τοποθέτησε το γόνατο και το πέλμα, για να δείχνει σταθερό το πόδι που στηρίζει τη λεκάνη. Όρισε τη θέση του βραχίονα στο τμήμα του κορμού που φαίνεται περισσότερο.

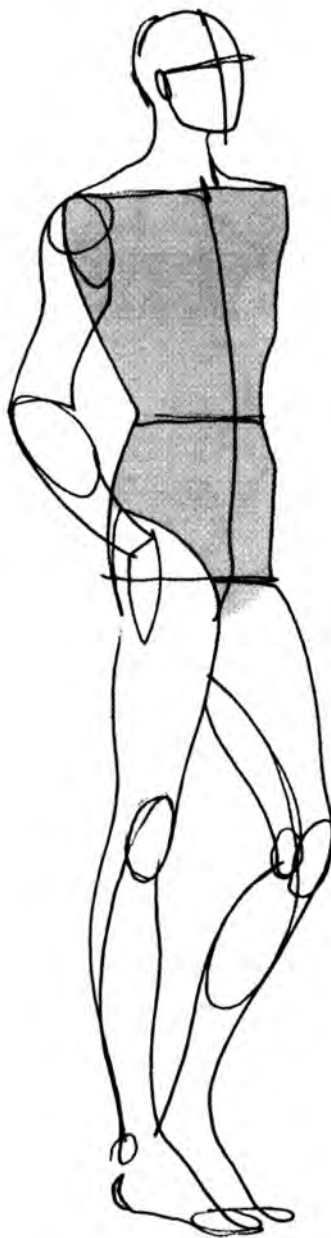


3 Σχημάτισε την καμπύλη που δείχνει την αρχή του κάτω άκρου. Σχεδίασε το πόδι κίνησης για να ολοκληρώσεις τη στήριξη του κορμού στο έδαφος. Τοποθέτησε τη γάμπα.



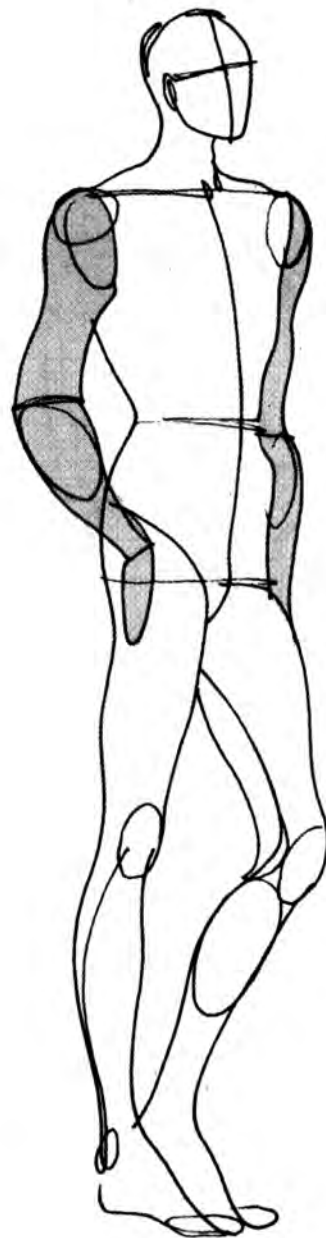
3

4 Τοποθέτησε το χέρι στη θέση του βραχίονα που σχεδίασες.



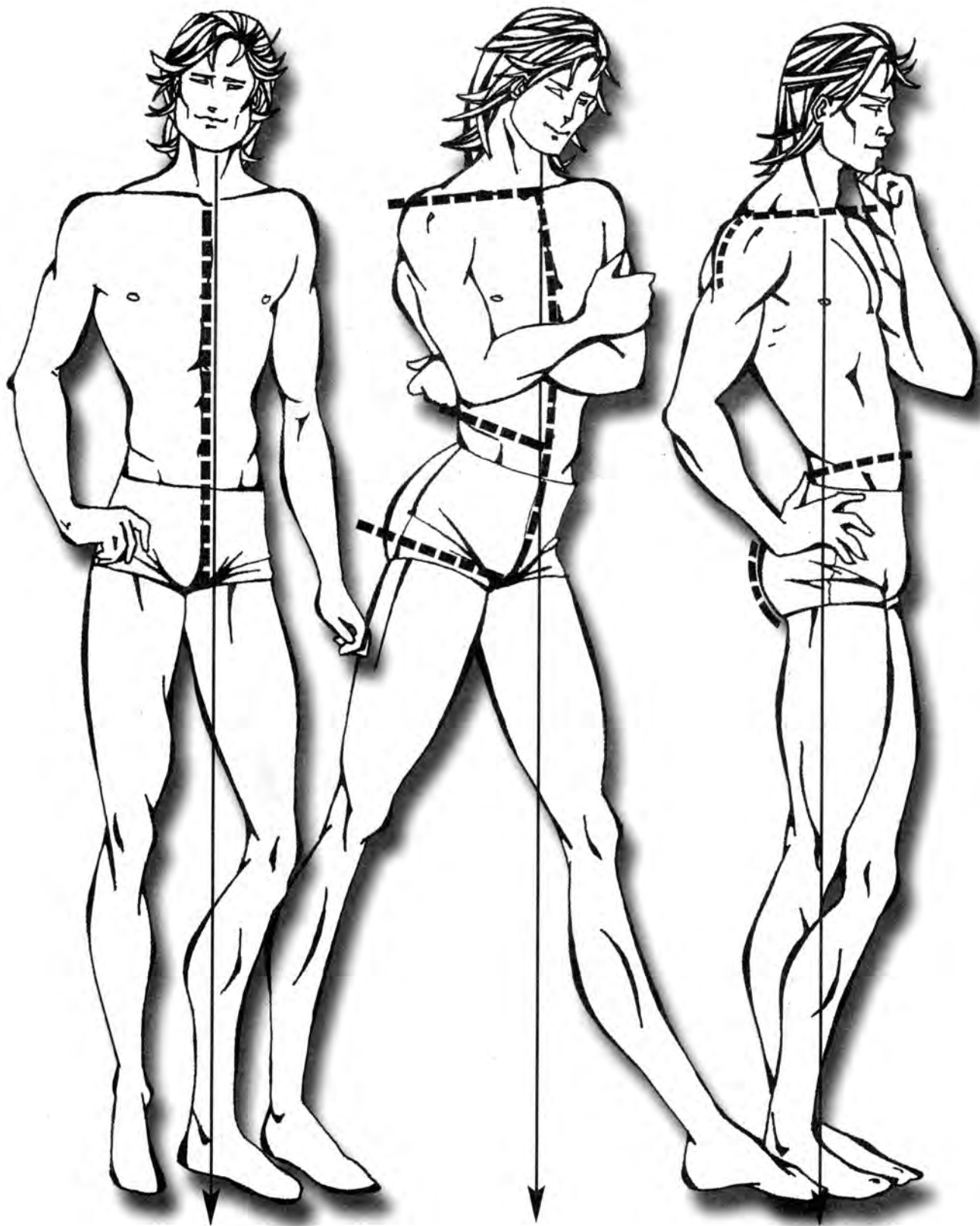
4

5 Σχημάτισε έντονα την άρθρωση του ώμου για να τονίσεις την ανδρική φιγούρα. Σχεδίασε, επίσης, την άρθρωση του ώμου στο άλλο χέρι και ολοκλήρωσε το. Το χέρι αυτό το σχεδιάζεις λεπτότερο, γιατί ένα μεγάλο τμήμα του κρύβεται από τον κορμό.

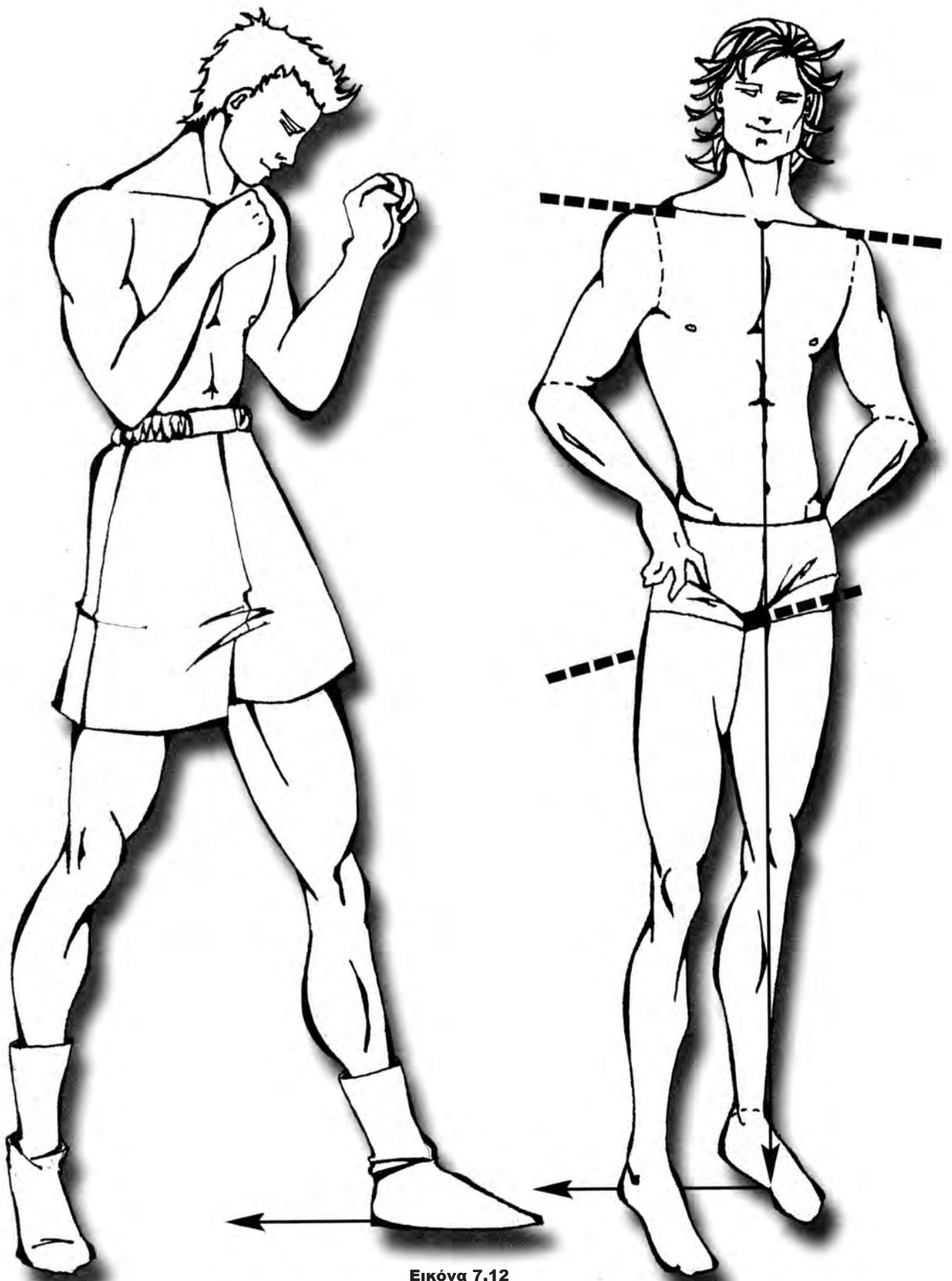


5

Παρατήρησε τις γραμμές δράσης, το «κέντρο εμπρός» και τη θέση του ποδιού στηριξης και κίνησης στις παρακάτω ανδρικές πόζες που είναι χρήσιμες για το σχεδιασμό ανδρικών ενδυμάτων (εικόνες 7.11, 7.12).



Εικόνα 7.11

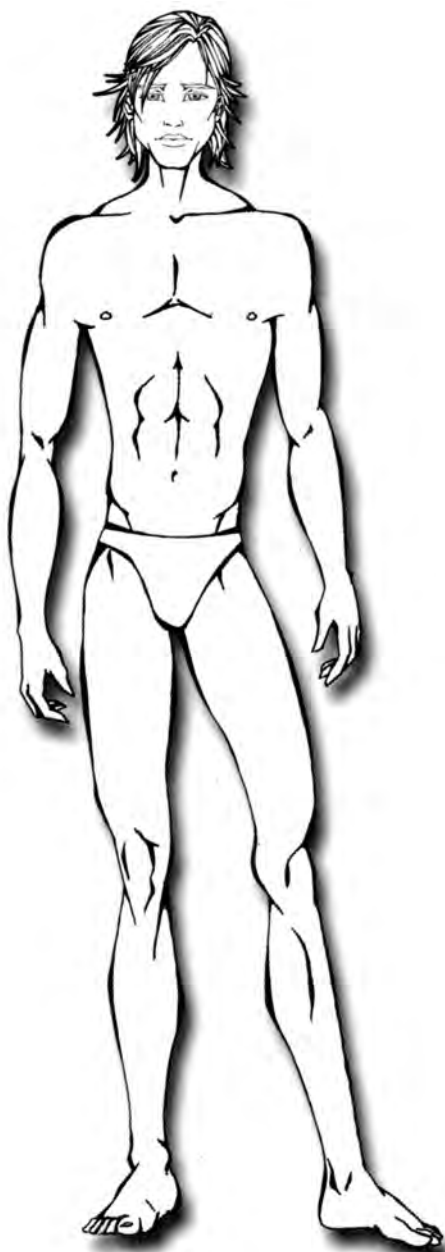


Εικόνα 7.12

7.6 Σχεδιασμός εμπρόσθιας, προφίλ και οπίσθιας στάσης από φωτογραφία

- α. Μια πόζα από φωτογραφία τη χρησιμοποιείς ως ιδέα και όχι ως μοντέλο αντιγραφής.
- β. Για τη σωστή σχεδίαση του ανθρώπινου σώματος πρέπει να τηρείς τις αναλογίες. Βέβαια δεν είναι απαραίτητο να ακολουθείς αυστηρά την κλίμακα όπως στο γραμμικό σχέδιο, δεν μπορείς όμως να ξεφύγεις πολύ από τις πραγματικές αναλογίες (Κεφ.: 5, παρ.: 5.5.1)

7.6.1 Σχεδιασμός εμπρόσθιας στάσης (εικόνες 7.13 και 7.14)

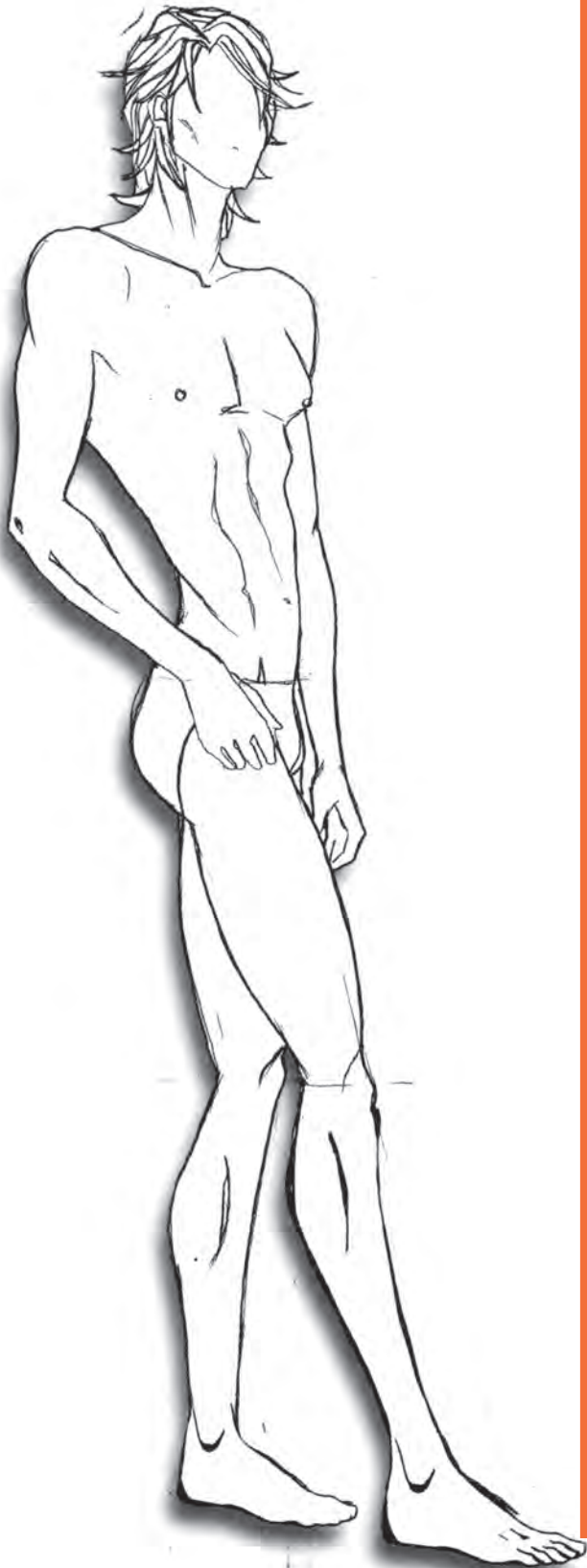


Εικόνα 7.13



Εικόνα 7.14

7.6.2 Σχεδιασμός ημιπροφίλ στάσης (εικόνες 7.15 και 7.16)

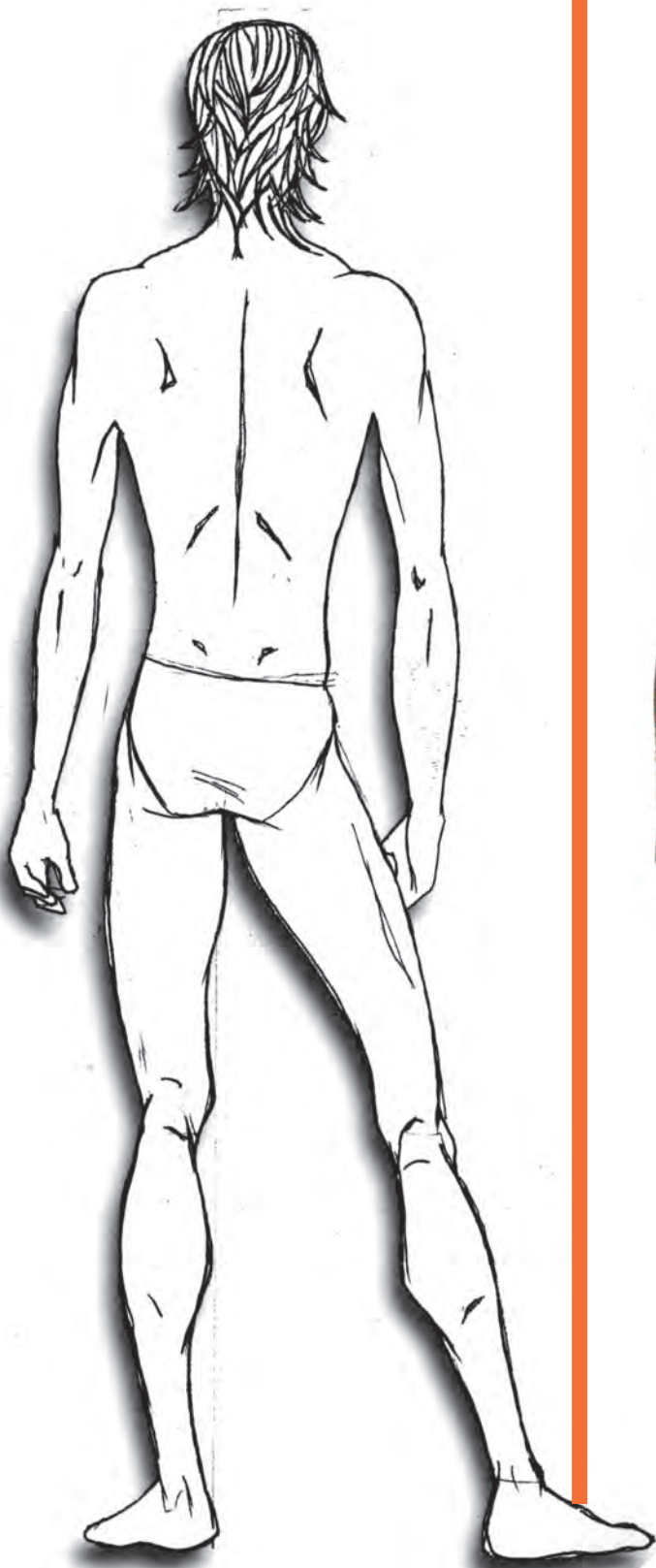


Εικόνα 7.15



Εικόνα 7.16

7.6.3 Σχεδιασμός οπίσθιας στάσης (εικόνες 7.17 και 7.18)



Εικόνα 7.17



Εικόνα 7.18

7.7 Ανακεφαλαίωση



το κεφάλαιο αυτό έμαθες να σχεδιάζεις την ανδρική φιγούρα στον άξονα, με τη μέθοδο των 10 κεφαλιών και να τη συγκρίνεις με τη γυναικεία. Μελέτησες τα χαρακτηριστικά του ανδρικού κεφαλιού, τις κομμώσεις και τις θέσεις των άνω και κάτω άκρων. Επίσης σχεδίασες την ανδρική φιγούρα στις στάσεις ανφάς, ημιπροφίλ (3/4) και προφίλ.

7.7.1 Ερωτήσεις

- 1 Με ποιο τρόπο διαφοροποιείς την ανδρική από τη γυναικεία φιγούρα στη σχεδίαση μόδας;
- 2 Με τι γραμμές σχεδιάζεις το ανδρικό κεφάλι;
- 3 Ποιες είναι οι διαφορές του ανδρικού κορμού με το γυναικείο;
- 4 Με τι είδους γραμμές αποδίδεις την πλαστικότητα στην ανδρική φιγούρα;
- 5 Ποιο σχήμα σου θυμίζει το ανδρικό στήθος στη σχεδίαση μόδας;
- 6 Ποια αναλογική σχέση έχουν οι γοφοί με τη μέση της ανδρικής φιγούρας;
- 7 Με ποιο τρόπο δημιουργείς γωνίες στο ανδρικό κεφάλι;

7.7.2 Άσκηση 8

Τίτλος: Ελεύθερος σχεδιασμός ανδρικής φιγούρας σε ημιπροφίλ στάση από φωτογραφία.

Σκοπός:

1. Η εφαρμογή των βασικών αρχών σχεδιασμού ανδρικού σκίτσου.
2. Η τοποθέτηση των άκρων στο σκίτσο σε διαφορετικές θέσεις.

Όργανα, υλικά, μέσα:

Απλό χαρτί A4, μολύβια, λευκή γόμα, χάρακας, τρίγωνο.

Μεθοδολογία:

1. Έχε ως μέτρο το κεφάλι και δημιούργησε τις γραμμές δράσης και τη γραμμή κίνησης (Κεφ.: 4, Παρ.: 4.2 και 4.6).
2. Τοποθέτησε τα κάτω άκρα σε κίνηση (Παρ.: 7.4.1)
3. Τοποθέτησε τα άνω άκρα σε κίνηση (Παρ.: 7.4.3)
4. Σχημάτισε τα χαρακτηριστικά του προσώπου (Παρ.: 7.3)
5. Δημιούργησε την κόμμωση (Παρ.: 7.3.1)

Διαδικασία εκτέλεσης άσκησης:

Δημιούργησε τη δική σου φιγούρα αφού αντιγράψεις την κίνησή της από την εικόνα 7.19.

1. Παρατήρησε προσεκτικά τη φωτογραφία.
2. Σημείωσε τις γραμμές δράσης στο σώμα του μοντέλου της φωτογραφίας και τη γραμμή κίνησής του.
3. Όρισε το μέγεθος και τη θέση του θέματός σου στο χαρτί.
4. Μετάφερε τις γραμμές δράσης στον άξονά σου.
5. Σχημάτισε τον κορμό της φιγούρας.
6. Με απαλές γραμμές άρχισε να σκισάρεις το περίγραμμα του κορμού.
7. Σχημάτισε το πόδι στήριξης και το πόδι κίνησης.
8. Τοποθέτησε το στήθος και τα άνω άκρα.
9. Τοποθέτησε το κεφάλι για να δώσεις μορφή στο σκίτσο σου.
10. Σύγκρινε και διόρθωνε τις αναλογίες του σχεδίου, γιατί γίνεται σιγά σιγά όλο και πιο συγκεκριμένο.
11. Άρχισε να δίνεις πλαστικότητα στη φιγούρα σου με απαλές γραμμές.
12. Ολοκλήρωσε το ανδρικό κεφάλι ανάλογα με τα χαρακτηριστικά του και την κόμμωση.
13. Δώσε την τελική μορφή στη φιγούρα χωρίς πολλές καμπύλες. Προσπάθησε να το αποδώσεις με καθαρές γραμμές για να γίνει πιο αληθινό.

✓ ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ

- α. Μια πόζα από φωτογραφία τη χρησιμοποιείς ως ιδέα και όχι ως μοντέλο αντιγραφής.
- β. Για τη σωστή σχεδίαση του ανθρώπινου σώματος πρέπει να τηρείς τις αναλογίες. Βέβαια, δεν είναι απαραίτητο να ακολουθείς αυστηρά την κλίμακα όπως στο γραμμικό σχέδιο, ούτε όμως να ξεφύγεις πολύ από τις πραγματικές αναλογίες.



Εικόνα 7.19

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ:

ΑΣΚΗΣΗ 8

Τίτλος: Σχεδιασμός ανδρικής φιγούρας σε εμπρόσθια στάση από φωτογραφία.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:

Ερωτήσεις:

- 1 Τι πρέπει να έχεις υπόψη σου όταν σχεδιάζεις ανδρικά μαλλιά;
- 2 Πώς σχεδιάζεις έναν ανδρικό τύπο χωρίς μαλλιά;
- 3 Τι σχήμα έχουν το γόνατο και ο αστράγαλος ενός ανδρικού ποδιού σε στάση ημι-προφίλ;
- 4 Πώς σχεδιάζεις το πόδι στήριξης στην ανδρική φιγούρα σε σχέση με τη λεκάνη;
- 5 Γιατί τα ανδρικά άκρα φαίνονται πιο κοντά από τα γυναικεία;
- 6 Από ποιο τμήμα ξεκινάς το σχεδιασμό του ανδρικού άνω άκρου;
- 7 Πώς σχεδιάζεις τα ανδρικά δάκτυλα σε σχέση με τα γυναικεία;
- 8 Πού διαφέρουν η γάμπα και ο μηρός, παρόλο που έχουν το ίδιο μήκος;

Κ Ε Φ Α Λ Α Ι Ο 8

Βασικό παιδικό σκίτσο

ΣΤΟΧΟΙ:

- Να γνωρίσεις τις αναλογίες του παιδικού σώματος ανά ηλικιακή ομάδα.
- Να εφαρμόζεις τις αναλογίες του παιδικού σώματος ανά ηλικιακή ομάδα για να σχεδιάζεις σωστά ένα παιδικό σκίτσο

8.1 Σχεδιασμός παιδιών

Η πρόκληση για να σχεδιάσει κανείς παιδιά στο σχέδιο μόδας είναι πολύ μεγάλη. Η σύλληψη της νεότητας, της έκφρασης των τρυφερών χρόνων και της αθωότητας, όπως και η αποτύπωσή τους στο χαρτί είναι πολύ δύσκολη, πολλές φορές σχεδόν αδύνατη. Η παιδική έκφραση δεν είναι δυνατόν να σχεδιαστεί, γιατί τα παιδιά δεν μπορούν να μιμηθούν τα μοντέλα. Η καλύτερη παιδική πόζα (έκφραση) διαρκεί μόνο μια στιγμή και μετά χάνεται. Γι' αυτό η σχεδίαση παιδιών για εικονογραφήσεις μόδας γίνεται συνήθως από φωτογραφίες. Μόνο η φωτογραφία μπορεί να αποτυπώσει αυτή την έκφραση της στιγμής που χρειάζεται κανείς να την αποδώσει.

Στη σχεδίαση παιδιών υπάρχουν οι ίδιες οπτικές απόψεις στις στάσεις (πόζες) με αυτές της φιγούρας των ενηλίκων. Τις παιδικές στάσεις πρέπει να μάθεις να τις σχεδιάζεις πιο δυναμικά, παιχνιδιάρικα, ακόμη και αδέξια. Σε αντίθεση με τους ενήλικες, τα παιδιά σχεδόν δεν έχουν λαιμό, έχουν χαριτωμένα, παχουλά χέρια και πόδια. Οι στρογγυλεμένες κοιλίτσες τους, τα στοιχεία της χαράς και της έκπληξης σχεδιάζονται έτσι, ώστε να αποδώσουν το χαριτωμένο της παιδικής ηλικίας στη μόδα.

Η σχεδίαση παιδιών για την εικονογράφιση της μόδας, δεν έχει σχέση μόνο με τη στάση (πόζα), αλλά και με την ηλικιακή ομάδα που ανήκουν. Ο ρόλος της ηλικίας στη μόδα είναι πρωταρχικός, επειδή έχει σχέση με το μέγεθος που είναι σημαντικό, όταν σχεδιάζει κανείς παιδικά ενδύματα για το εμπόριο.

Στο κεφάλαιο αυτό θα γνωρίσουμε τις παιδικές ηλικιακές ομάδες και τις αναλογίες τους. Θα αναλύσουμε, λοιπόν, και θα σχεδιάσουμε μια ηλικιακή ομάδα. Αν ακολουθήσεις τα βασικά βήματα της παιδικής φιγούρας, θα σε βοηθήσει να σχεδιάζεις παιδιά οποιασδήποτε ηλικίας. Απλώς θα προσαρμόζεις το μέγεθος ανάλογα, αν σχεδιάζεις για μεγάλα ή μικρά παιδιά.



8.2 Ηλικιακές ομάδες παιδιών

Για να σχεδιάσεις παιδιά στο σχέδιο μόδας, πρέπει να τα χωρίσεις σε ηλικιακές ομάδες, ανά χρονική περίοδο. Οι ομάδες αυτές είναι:

- η βρεφική: από 0 μέχρι 1 έτους
- η νηπιακή: από 1 έτος μέχρι 3 ετών
- η παιδική: από 3 ετών μέχρι 10 ετών
- η προεφηβική: από 10 ετών μέχρι 12/13 ετών

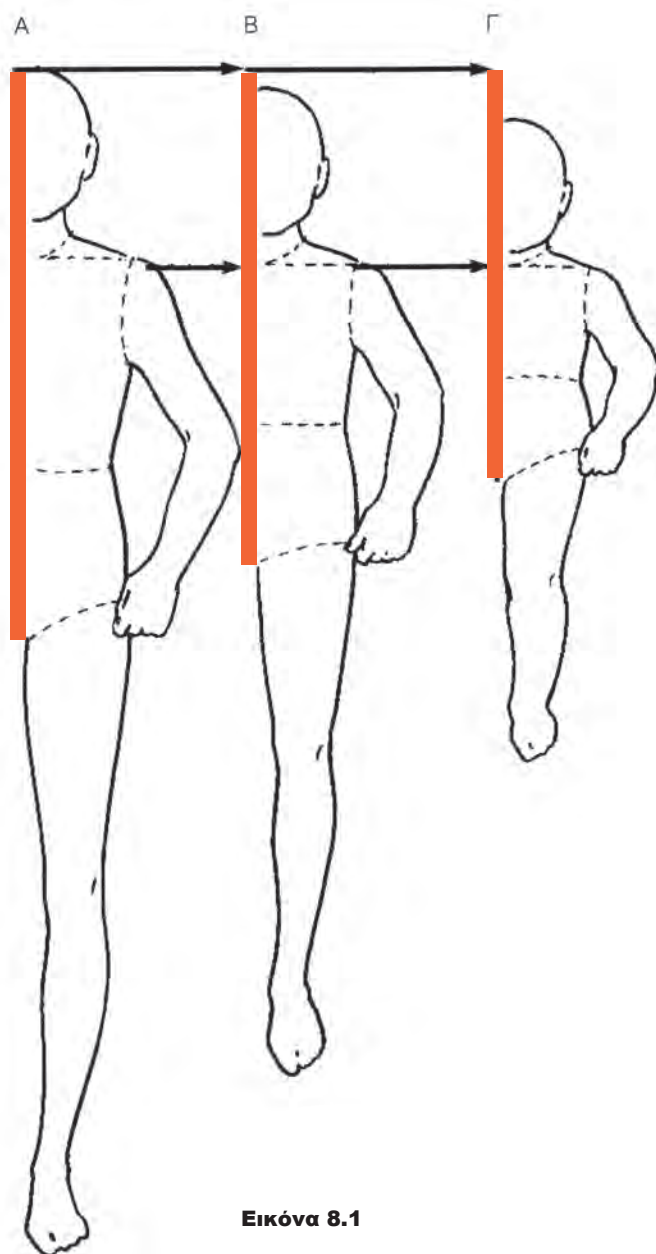
Τα παιδικά ρούχα που σχεδιάζονται για την αγορά αφορούν αυτές τις ομάδες. Οι περίοδοι βρεφική, νηπιακή, παιδική και προεφηβική δεν προσδιορίζουν πάντα τους πραγματικούς δείκτες ύψους. Για παράδειγμα, ένα τριχρόνο παιδί μπορεί να έχει το ίδιο ύψος με ένα πεντάχρονο. Αυτοί οι περίοδοι βοηθούν στο σχεδιασμό παιδικών ρούχων και στη διαφοροποίηση του μεγέθους από τη μια ηλικιακή ομάδα στην άλλη. Οι εταιρείες κατασκευής παιδικών ενδυμάτων σχεδιάζουν ενδύματα που αφορούν στη βρεφική, νηπιακή, παιδική και προεφηβική περίοδο.

8.2.1 Συγκρίσεις ηλικιακών ομάδων

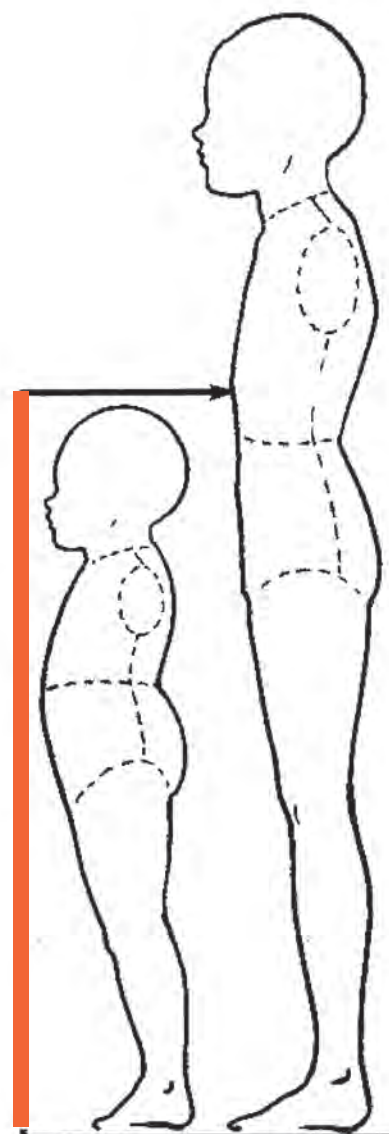
Στις φιγούρες Α, Β και Γ επισημαίνονται οι διαφορές στις ηλικιακές ομάδες σε σχέση με το μέγεθος και το ύψος και καθορίζονται οι αναλογίες (εικόνα 8.1):

- α.** Και οι τρεις φιγούρες, διαφορετικών ηλικιακών ομάδων, ευθυγραμμίζονται στον ώμο. Σύγκρινε και διαπίστωσε ότι, έτσι όπως είναι τοποθετημένες, ο ώμος είναι το μοναδικό κοινό σημείο τους. Το κεφάλι, τα μπράτσα, το μήκος των ποδιών, όπως και η περίμετρος της μέσης και το ύψος του κορμού διαφέρουν.
- β.** Ένας άλλος τρόπος για να υπολογίσεις τη σχέση του ύψους παιδιών διαφορετικής ηλικίας είναι να τα συγκρίνεις, όταν στέκονται όρθια στο ίδιο επίπεδο, σε θέση προφίλ (εικόνα 8.2). Η κατανόηση της διαφοράς στο ύψος θα κάνει τη σχεδίαση παιδιών πιο εύκολη.

Παρατήρησε τις αναλογίες της προεφηβικής ομάδας στον άξονα, που είναι παρόμοιες με των ενηλίκων.

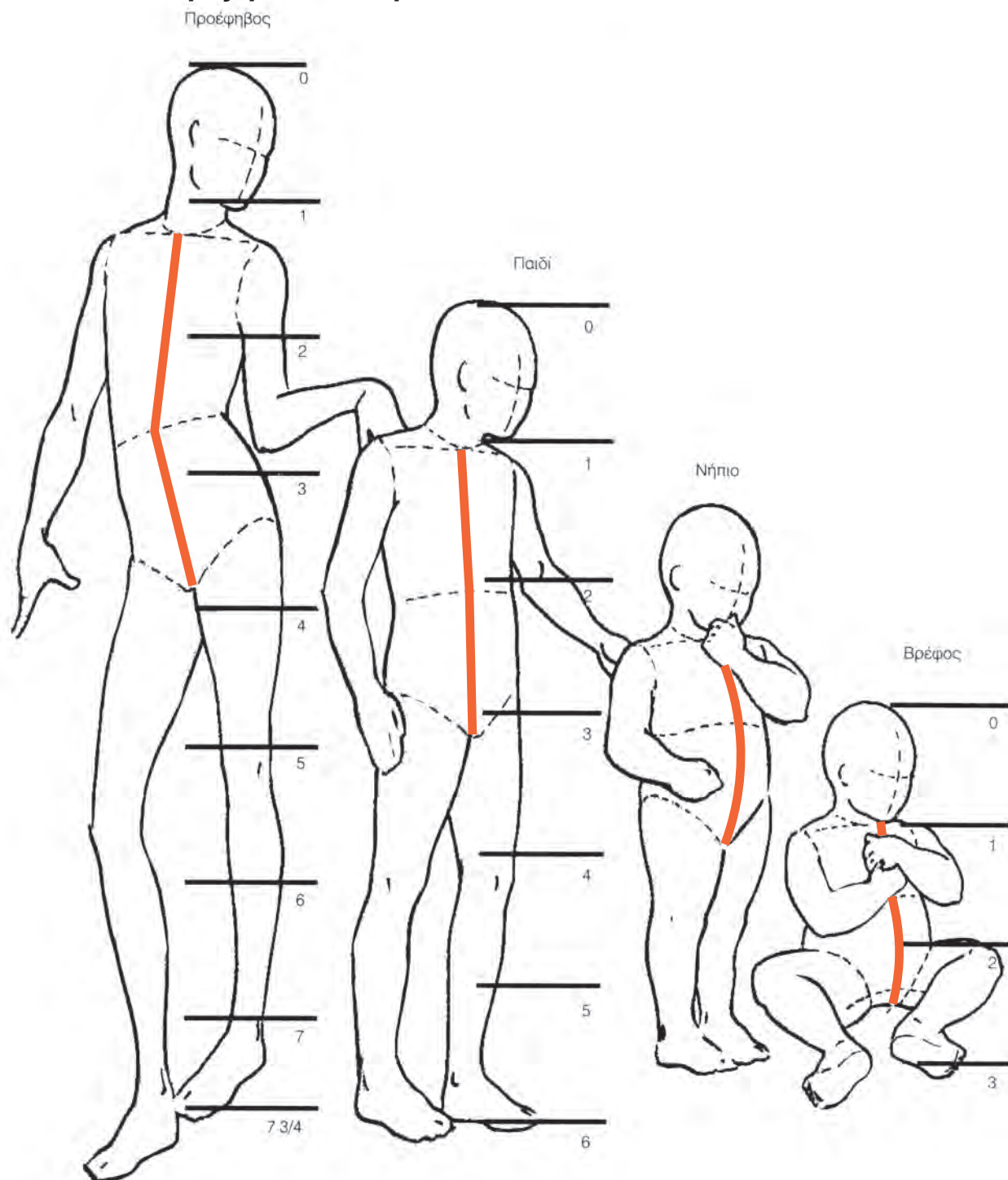


Εικόνα 8.1



Εικόνα 8.2

8.2.2 Αναλογίες ηλικιακών ομάδων παιδιών



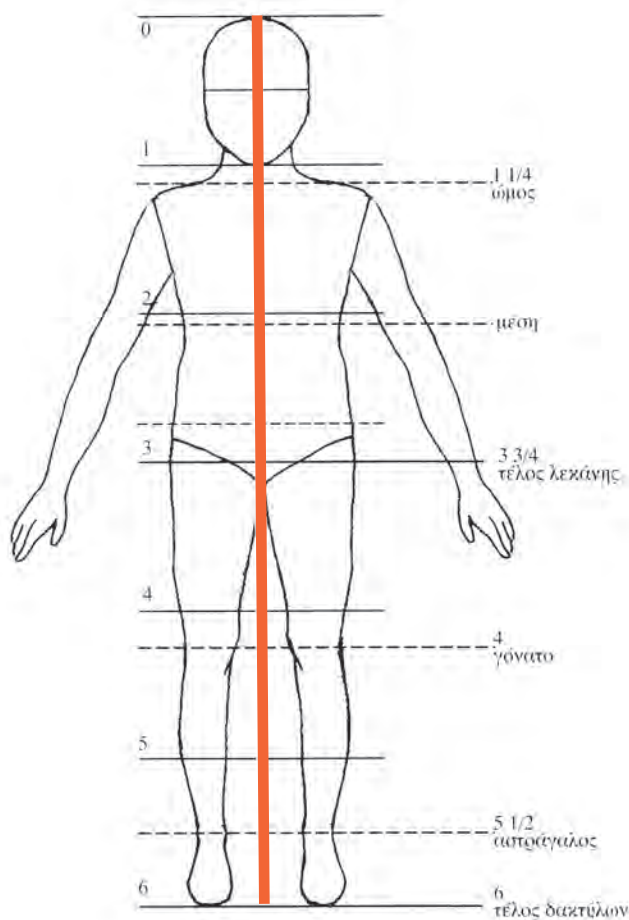
Εικόνα 8.3

Όταν σχεδιάζεις παιδιά στο σύστημα αξόνων και έχεις ως μέτρο το ύψος του παιδικού κεφαλιού, ολόκληρη η φιγούρα θα κοντύνει αντί να μακρύνει, αντίθετα με τη φιγούρα των ενηλίκων που είναι λεπτή και ψηλή. Ο λόγος είναι ότι ένα παιδικό κεφάλι είναι μεγαλύτερο σε σχέση με το σώμα του. Τα παιδιά σχεδιάζονται με πιο φυσικές φόρμες. Οι ώμοι, η μέση και ο κορμός των παιδιών έχουν περίπου το ίδιο μήκος και πλάτος.

Πρέπει πάντα να υπολογίζεις σωστά τη διαφορά ύψους μεταξύ των ηλικιακών ομάδων: βρεφική, νηπιακή, παιδική και προεφηβική (εικόνα 8.3). Επίσης, πρέπει να έχεις υπόψη σου το φυσικό παιδικό πάχος και το πραγματικό βάρος ενός παιδιού. Τα παιδιά έχουν κοιλίτσα, κάτι που αγνοούμε στους ενήλικες, όπως επίσης έχουν λίγη ή καθόλου μέση. Η κοιλίτσα τους προεξέχει σε στάση προφίλ. Τα βρέφη τα σχεδιάζεις πάντα καθιστά.

Παρατήρησε την εικόνα 8.3 με τις αναλογίες των βρεφών, νηπίων, παιδιών και προεφήβων στον άξονα συμμετρίας.

8.2.3 Οδηγίες σχεδίασης παιδικής φιγούρας



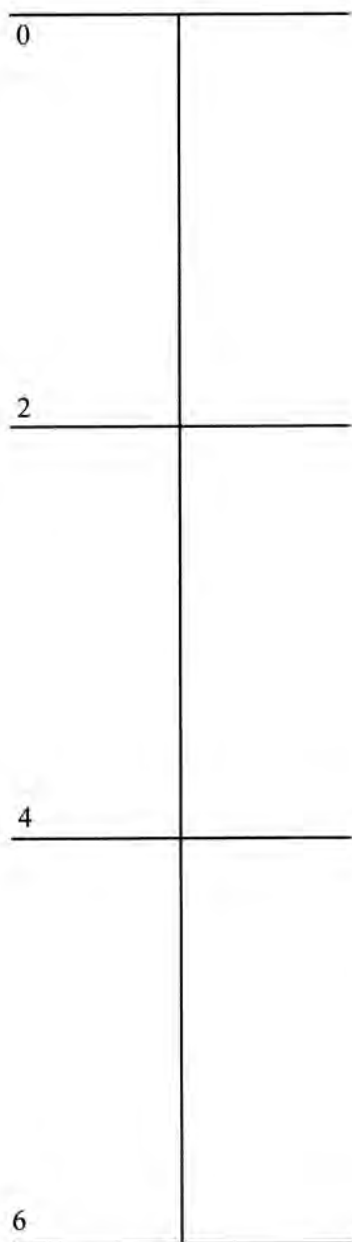
Εικόνα 8.4

Στα παρακάτω βήματα σχεδίασης της παιδικής φιγούρας επιλέξαμε την παιδική ομάδα. Την ίδια τεχνική (βήματα) θα ακολουθήσεις οποιαδήποτε ηλικιακή ομάδα και αν επιλέξεις να σχεδιάσεις.

Επειδή το παιδικό σώμα συνεχώς εξελίσσεται και διαμορφώνεται, είναι δύσκολο να υπολογιστεί ακριβώς το ύψος του σε κάθε ηλικιακή ομάδα. Στα παρακάτω βήματα σχεδίασης της παιδικής φιγούρας επιλέξαμε να σχεδιάσουμε την παιδική ομάδα. Θα αναλύσουμε τις αναλογίες ενός παιδιού ηλικίας 6-7 ετών, που το ύψος του αντιστοιχεί στα 6 κεφάλια περίπου (εικόνα 8.4).

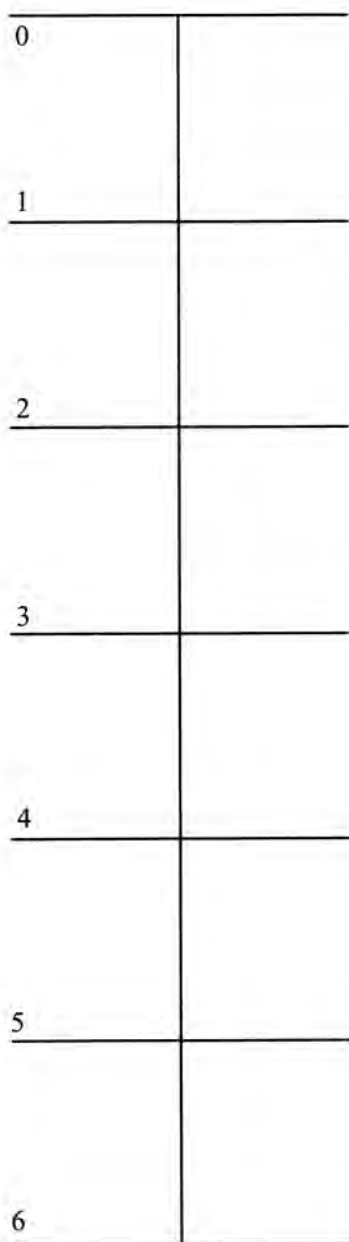
Εφάρμοσε τις παρακάτω αρχές για να μπορείς να σχεδιάζεις διάφορες ηλικιακές ομάδες. Θα ακολουθήσεις τα ίδια βήματα οποιαδήποτε ηλικιακή ομάδα και αν επιλέξεις να σχεδιάσεις.

1 Φέρε μία κάθετη γραμμή στη σελίδα σου, στο μήκος που επιθυμείς. Φέρε μικρές οριζόντιες γραμμές στην αρχή και το τέλος της κάθετης. Χώρισε τον κάθετο άξονα σε τρία ίσα τμήματα και φέρε στο ύψος αυτών παράλληλες γραμμές προς τις οριζόντιες που έχεις ήδη ορίσει στην αρχή και στο τέλος της κάθετης. Σημείωσε όλες τις παράλληλες με ζυγούς αριθμούς από το 0 ως το 6.



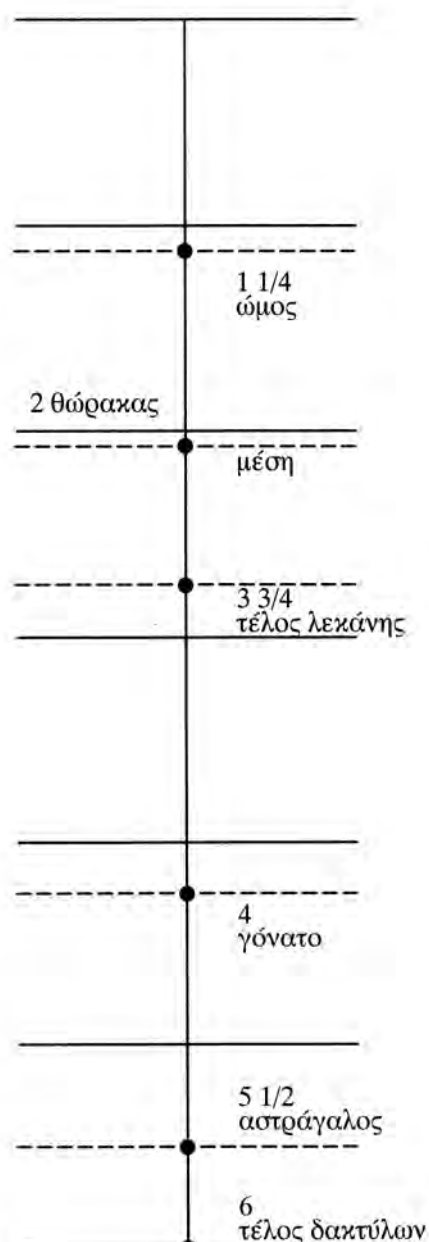
1

2 Χώρισε κάθε τμήμα που έχει σχηματιστεί, στη μέση. Σ' αυτά τα νέα σημεία φέρε πάλι παράλληλες γραμμές στις οριζόντιες και σημείωσέ τις με μονούς αριθμούς από το 1 ως το 5.



2

3 Ο άξονας για το σχεδιασμό του παιδικού σώματος είναι έτοιμος. Τα τμήματα που δημιουργήσες ορίζουν το ύψος του κεφαλιού. Παρατήρησε πως η παιδική φιγούρα σου αποτελείται κατά μήκος από έξι κεφάλια. Τοποθέτησε τα σημεία που ορίζουν τις θέσεις των ώμων, θώρακα, μέσης, τέλος του κορμού, γόνατου, αστράγαλου και δακτύλων του ποδιού κατά μήκος του άξονα, όπως σου δείχνει το διάγραμμα. Φέρε καθέτους στα σημεία αυτά στον άξονα.



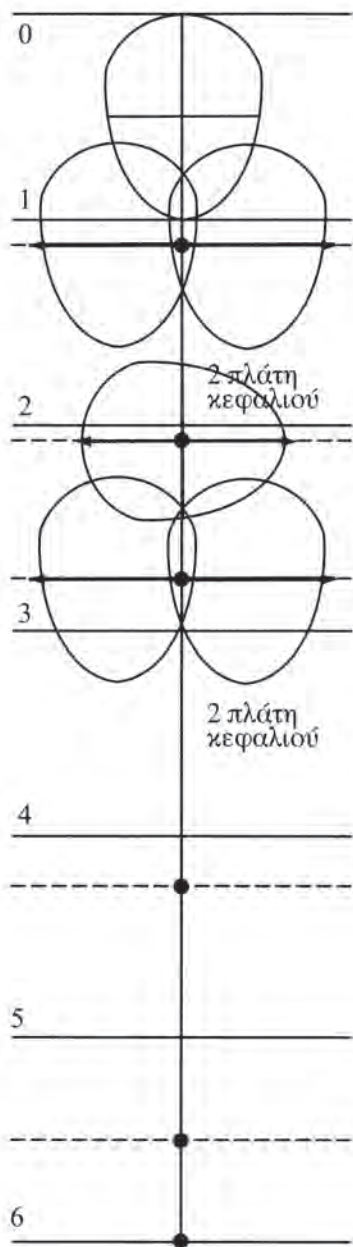
3

4 Το παιδικό κεφάλι είναι συνήθως πιο στρογγυλό. Σχεδιάσε το στο τμήμα 0-1 στον άξονά σου και έχει το ως μέτρο. Τοποθέτησε το στις θέσεις: των ώμων, της μέσης, του τέλους της λεκάνης, των γónατων, του αστράγαλου και των δακτύλων των ποδιών, όπως βλέπεις στο διάγραμμα. Σχημάτισε τις αναλογίες του παιδικού σώματος.

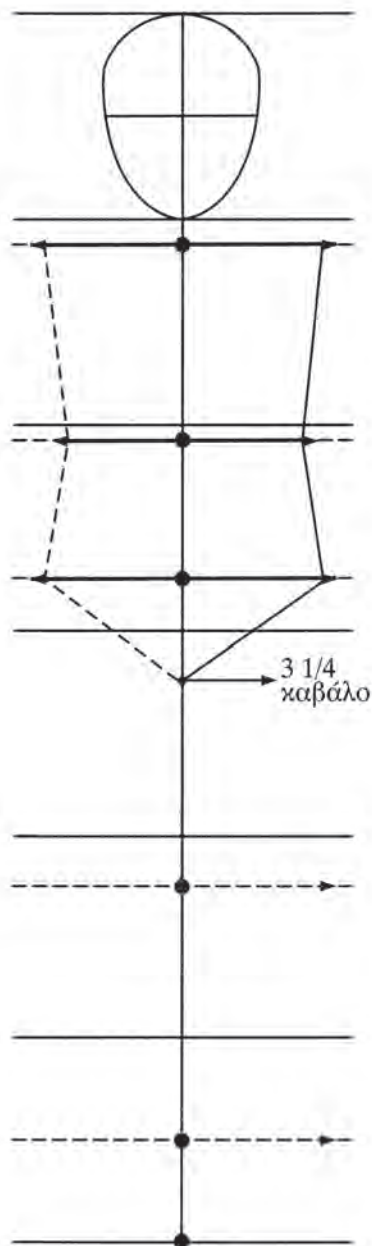
5 Κράτησε τα μήκη των γραμμών που όρισες με μέτρο το κε-

φάλι. Παρατήρησε ότι οι ώμοι, το τέλος του κορμού και η μέση έχουν το ίδιο περίπου πλάτος. Τοποθέτησε το καβάλο στο σημείο $3 \frac{1}{4}$ πάνω στον άξονα. Ένωσε τους ώμους, τη μέση, το τέλος του κορμού και το καβάλο, δεξιά και αριστερά του άξονα. Σχημάτισε το περίγραμμα του κορμού της φιγούρας σου. Ένωσε το καβάλο με το τέλος του κορμού. Έχεις ορίσει το τέλος της λεκάνης και την αρχή του ποδιού της φιγούρας σου.

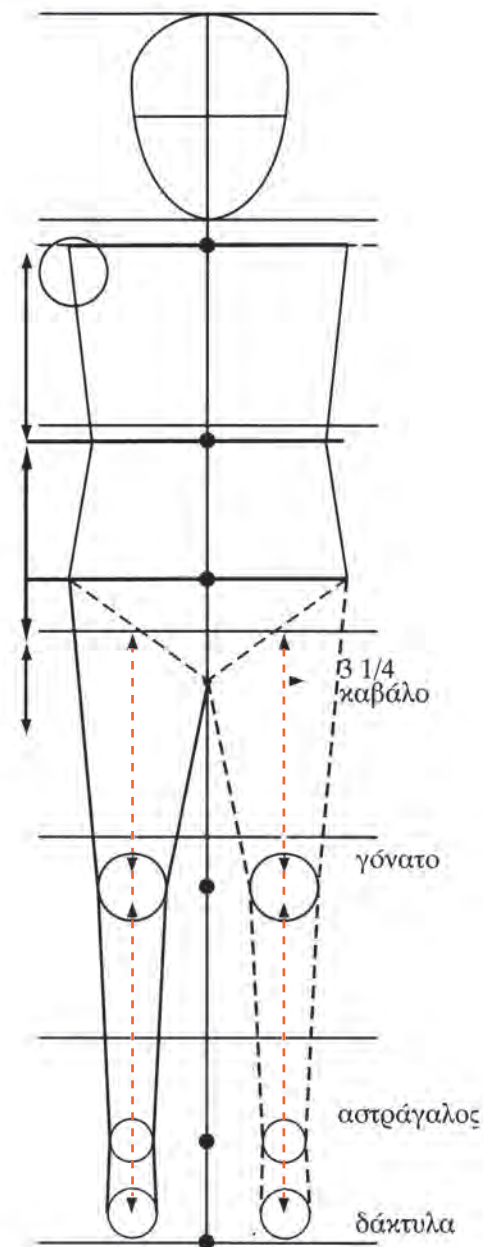
6 Τοποθέτησε και σχημάτισε τα κάτω άκρα για να στηρίξεις τον κορμό. Όρισε τη θέση των άνω άκρων. Τα παιδικά χεράκια είναι μικρά και πλατιά. Με τον ίδιο τρόπο σχεδιάζεις οποιαδήποτε ηλικιακή ομάδα.



4

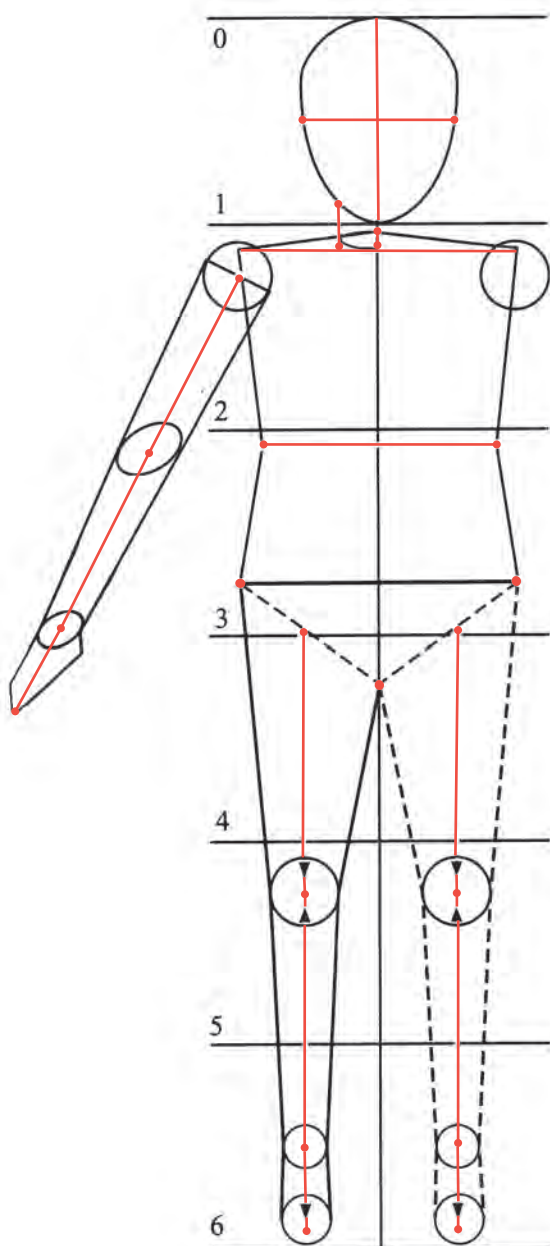


5



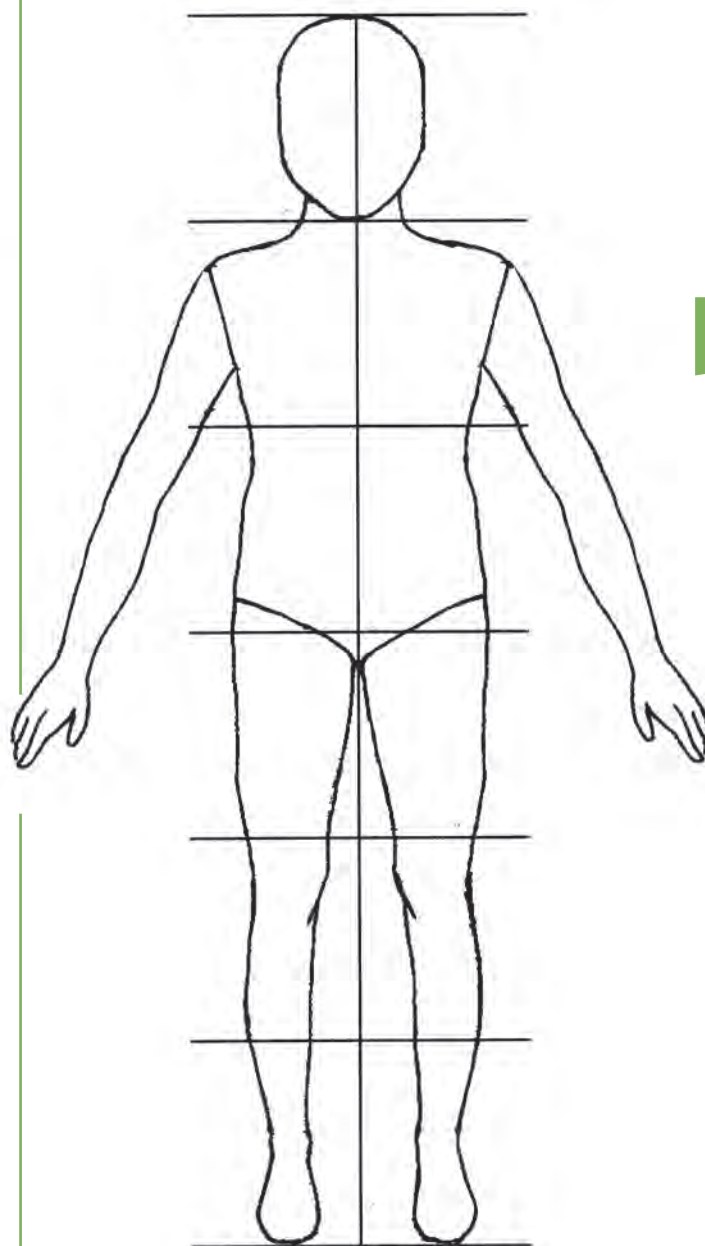
6

7 Τοποθέτησε το λαιμό και σχημάτισε το περίγραμμα των άνω άκρων. Παρατήρησε ότι ο παιδικός λαιμός είναι κοντός και πλατύς.



7

8 Δώσε πλαστικότητα στη φιγούρα σου. Αν αναλύσεις τις αναλογίες οποιασδήποτε ηλικιακής ομάδας, μπορείς να τη σχεδιάσεις στον άξονα.



8

8.3. Σχεδιασμός παιδικών κεφαλιών

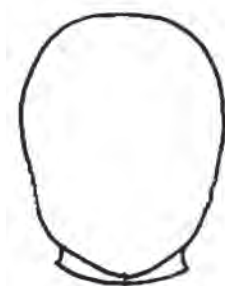
Οι βασικές αρχές της σχεδίασης του κεφαλιού έχουν αναλυθεί στα κεφάλαια με τις γυναικείες και ανδρικές φιγούρες (κεφ. 7). Το παιδικό κεφάλι όμως έχει αρκετές ιδιαιτερότητες. Πέρα από το φύλο και τη χάρη, αν παρατηρήσεις ένα παιδικό πρόσωπο, είναι συνήθως πιο στρογγυλό, χαριτωμένο και δροσερό. Τα μάτια, η μύτη και το στόμα, επειδή δεν είναι ακόμα σχηματικά ολοκληρωμένα, κάνουν τη σχεδίαση πιο ενδιαφέρουσα. Ένα ιδιαίτερο χαρακτηριστικό της σχεδίασης του παιδικού κεφαλιού είναι το στρογγυλοποιημένο σχήμα τόσο του κεφαλιού, όσο και του προσώπου, και το μεγάλο κούτελο (εικόνα 8.5).

8.3.1 Σχεδιασμός παιδικού κεφαλιού σε στάση ανφάς

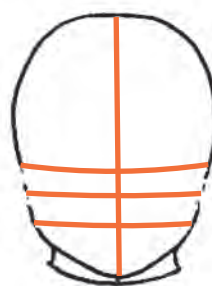


Εικόνα 8.5

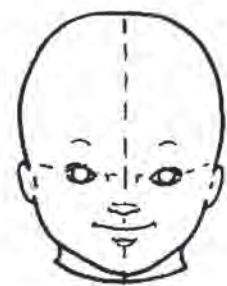
1. Παρατήρησε το μέγεθος του παιδικού κεφαλιού. Το σχήμα του στη βρεφική και νηπιακή ηλικία είναι, συνήθως, πιο στρογγυλό, αλλά με μεγάλο κούτελο (εικόνα 8.6).
2. Οι αποστάσεις των γραμμών των χαρακτηριστικών του προσώπου είναι πιο κοντινές και έτσι τα χαρακτηριστικά πλησιάζουν μεταξύ τους (εικόνα 8.7).
3. Έχε υπόψη σου την ηλικία του παιδιού. Για παράδειγμα, ένα νεαρότερο παιδί ίσως έχει μεγαλύτερα μάτια, ενώ ένα μεγαλύτερο έχει ζυγωματικά που εξέχουν. Σχεδιάζεις ένα παιδικό πρόσωπο ανάλογα με το ύψος που θέλεις να του δώσεις (εικόνα 8.8).



Εικόνα 8.6



Εικόνα 8.7



Εικόνα 8.8

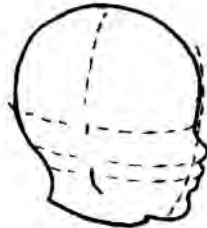
8.3.2. Σχεδιασμός παιδικού κεφαλιού σε στάση προφίλ

1. Όταν σχεδιάζεις ένα κεφάλι σε στάση προφίλ, υπάρχει μια μεγάλη περιοχή μεταξύ του αφτιού και του πίσω μέρους του κεφαλιού που φαίνεται. Το παιδικό κεφάλι το σχεδιάζεις πιο στρογγυλό (εικόνα 8.9).



Εικόνα 8.9

2. Τοποθέτησε τις γραμμές των ματιών, της μύτης και του στόματος. Οι γραμμές των χαρακτηριστικών του προσώπου στη στάση προφίλ στενεύουν, όπως και στη στάση ανφάς. Να θυμάσαι ότι τα χαρακτηριστικά του κεφαλιού πλησιάζουν μεταξύ τους (εικόνα 8.10).



Εικόνα 8.10

3. Σχεδίασε τα μάτια, το στόμα και τη μύτη με την ίδια τεχνική που χρησιμοποίησες στην αντίστοιχη στάση των ενηλίκων, αλλά μην ξεχνάς ότι τώρα σχεδιάζεις παιδιά (εικόνα 8.11).



Εικόνα 8.11

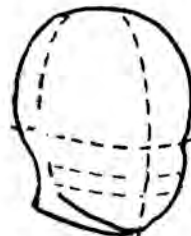
8.3.3. Σχεδιασμός παιδικού κεφαλιού σε στάση ημιπροφίλ

- 3 Όταν σχεδιάζεις το παιδικό κεφάλι σε στάση ημιπροφίλ, μειώνεται η απόσταση μεταξύ του αφτιού και του πίσω μέρους του κεφαλιού σε σύγκριση με αυτή στη στάση προφίλ (εικόνα 8.12).



Εικόνα 8.12

- 3 Τοποθέτησε και εδώ τις γραμμές των ματιών, της μύτης και του στόματος. Παρατήρησε ότι πάλι και εδώ οι γραμμές των χαρακτηριστικών του προσώπου στενεύουν. Τα μάτια, η μύτη και το στόμα πλησιάζουν μεταξύ τους (εικόνα 8.13).



Εικόνα 8.13

- 3 Σχεδίασε τα μάτια, το στόμα και τη μύτη με την ίδια τεχνική που χρησιμοποίησες στην αντίστοιχη στάση των ενηλίκων. Μην ξεχνάς ότι τα παιδικά χαρακτηριστικά είναι χαριτωμένα (εικόνα 8.14).



Εικόνα 8.14

8.4 Παιδικές κομμώσεις

Οι παιδικές κομμώσεις σχεδιάζονται με χάρη όπως και τα πρόσωπα. Οι αλλαγές στην έκφραση των παιδικών προσώπων είναι πολύ έντονες. Έτσι, τις παιδικές κομμώσεις δεν μπορείς παρά να τις σχεδιάσεις με ανάλαφρη διάθεση και ξενοιασιά (εικόνα 8.15).

Για να σχεδιάσεις τα μαλλιά, ακολουθείς τα γνωστά βήματα και ξεκινάς με το να ορίσεις το περίγραμμα της κόμμωσης. Έχε υπόψη την ηλικία και συμπλήρωσε τα μαλλιά που ταιριάζουν σε ένα παιδικό πρόσωπο.

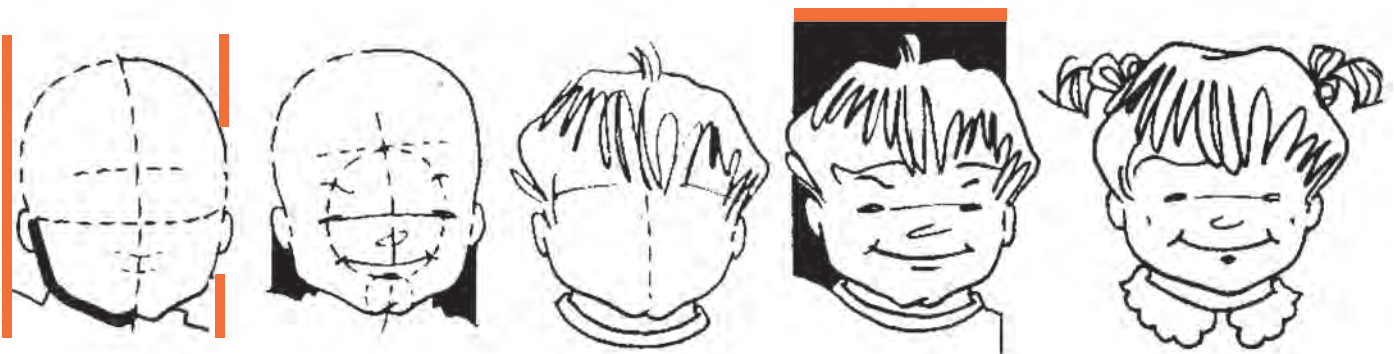


Εικόνα 8.15

8.4.1 Σχεδιασμός μαλλιών σε διαφορετικούς τύπους παιδικών προσώπων

Οι παιδικές κομμώσεις, στο σχέδιο μόδας, μπορούν εύκολα να αλλάξουν, ώστε να ταιριάζουν τόσο σε αγόρια, όσο και σε κορίτσια. Για τα μαλλιά των κοριτσιών επιλέγεις συνήθως αξεσουάρ, όπως τσιμπιδάκια και φιογκάκια ή δετά κορδελάκια και υφασμάτινα κοκαλάκια. Τα μαλλιά των αγοριών τα σχεδιάζεις έτσι, ώστε να δείχνουν λίγο πολύ ανακατεμένα ή απεριποίητα. Απόφευγε τις κομμώσεις ενηλίκων στο σχεδιασμό παιδικών κεφαλιών. Παρατήρησε τους τύπους των παιδικών προσώπων και την κόμμωση στις παρακάτω εικόνες.

- α.** Σε ένα στρογγυλό παιδικό πρόσωπο διαμορφώνεις συνήθως το περίγραμμα γύρω από το κεφάλι με ασύμμετρες τούφες. Τις αφέλεις μπορείς να τις σχεδιάσεις με μια ακανόνιστη γραμμή που κινείται από τη μια μέχρι την άλλη πλευρά του κεφαλιού (εικόνα 8.16).



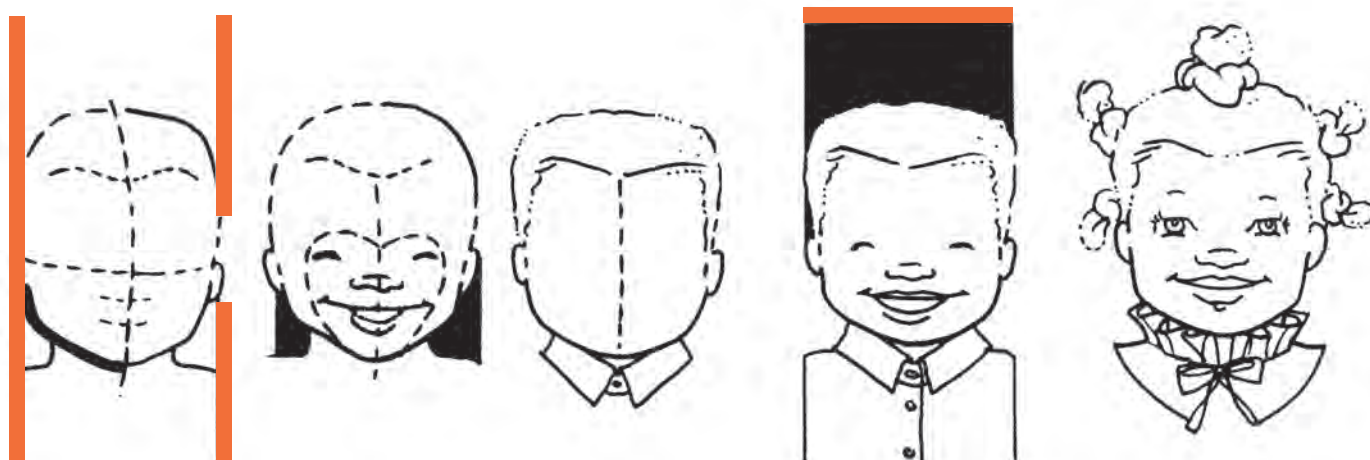
Εικόνα 8.16

- β.** Σε ένα κεφάλι σχεδιασμένο με πιο τετραγωνισμένο πρόσωπο είναι προτιμότερο να σχεδιάσεις μια κυματοειδή, διακεκομμένη και ακανόνιστη γραμμή μαλλιών. Σ' αυτήν την περίπτωση σχεδιάζεις τα μαλλιά με γωνίες και ανυψωμένες μικρές γραμμές που περιγράφουν το πρόσωπο (εικόνα 8.17).



Εικόνα 8.17

- γ.** Σε ένα πρόσωπο σε σχήμα καρδιάς καλό είναι να σχεδιάσεις τη γραμμή των μαλλιών με ένα περίπου κεντράρισμα σημείου στη μέση του κεφαλιού. Αυτή η γραμμή των μαλλιών μπορεί να περιέχει τελείες και ακανόνιστες γραμμούλες που περνούν πίσω από τους κροτάφους και σταματούν δίπλα στα αφτιά (εικόνα 8.18).



Εικόνα 8.18

8.5 Σχεδιασμός παιδικών άνω άκρων



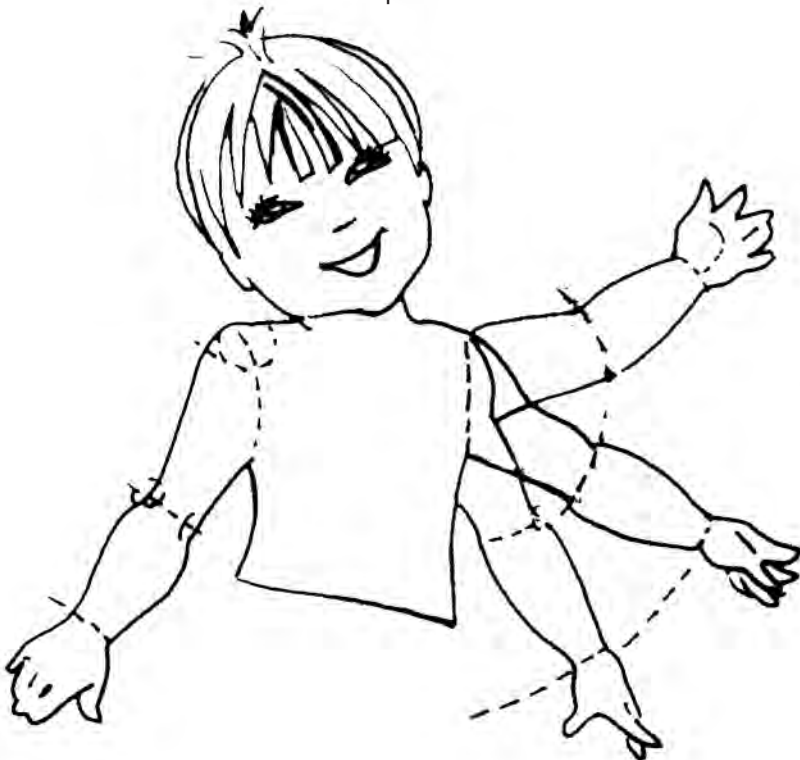
Εικόνα 8.19

Στο σχέδιο μόδας η φόρμα των χεριών των παιδιών είναι παρόμοια με αυτή των ενηλίκων. Το πάνω και κάτω μισό τμήμα του χεριού έχει περίπου το ίδιο μήκος. Ο αγκώνας παραμένει στη μέση. Η κύρια διάφορα μεταξύ του αγκώνα ενός παιδιού και ενός ενήλικα είναι ότι ο παιδικός αγκώνας σχεδιάζεται με πολύ λιγότερη υπερβολή.

Στην εικόνα 8.19 το πάνω μέρος του χεριού έχει το ίδιο μήκος με το κάτω. Παρατήρησε πως η γκρι περιοχή στον αγκώνα φανερώνει όλο το λύγισμα στο χέρι, πέρα από την πραγματική περιοχή του αγκώνα.

Στην εικόνα 8.20 δεν υπάρχει λύγισμα του αγκώνα. Το χέρι είναι εντελώς τεντωμένο. Δε χρειάζεται να χρησιμοποιήσεις επιπλέον κενό για τη σχεδίαση της περιοχής του αγκώνα.

Όταν σχεδιάζεις τα μικρά παιδικά χέρια (εικόνα 8.21), μπορεί αυτά να μοιάζουν με καρικατούρες γελοιογραφίας. Τα μικροκαμωμένα δάχτυλα στρογγυλεύουν σε μεγάλο βαθμό. Το παιδικό χέρι είναι σε απόλυτη αντίθεση με το λεπτεπίλεπτο, γυναικείο χέρι ή με το ογκώδες, στιβαρό ανδρικό χέρι της μόδας. Όλες οι λεπτομέρειες σε ένα παιδικό χέρι χάνονται από τη μικρότητα του σχεδίου σου. Καθώς σχεδιάζεις χέρια για κάθε παιδική ηλικία, εξασκήσου στις χαριτωμένες, παιχνιδιάρικες στάσεις των χεριών. Παρατήρησε τα δάχτυλα, το εσωτερικό της παλάμης ή το πίσω μέρος του χεριού των παιδιών.



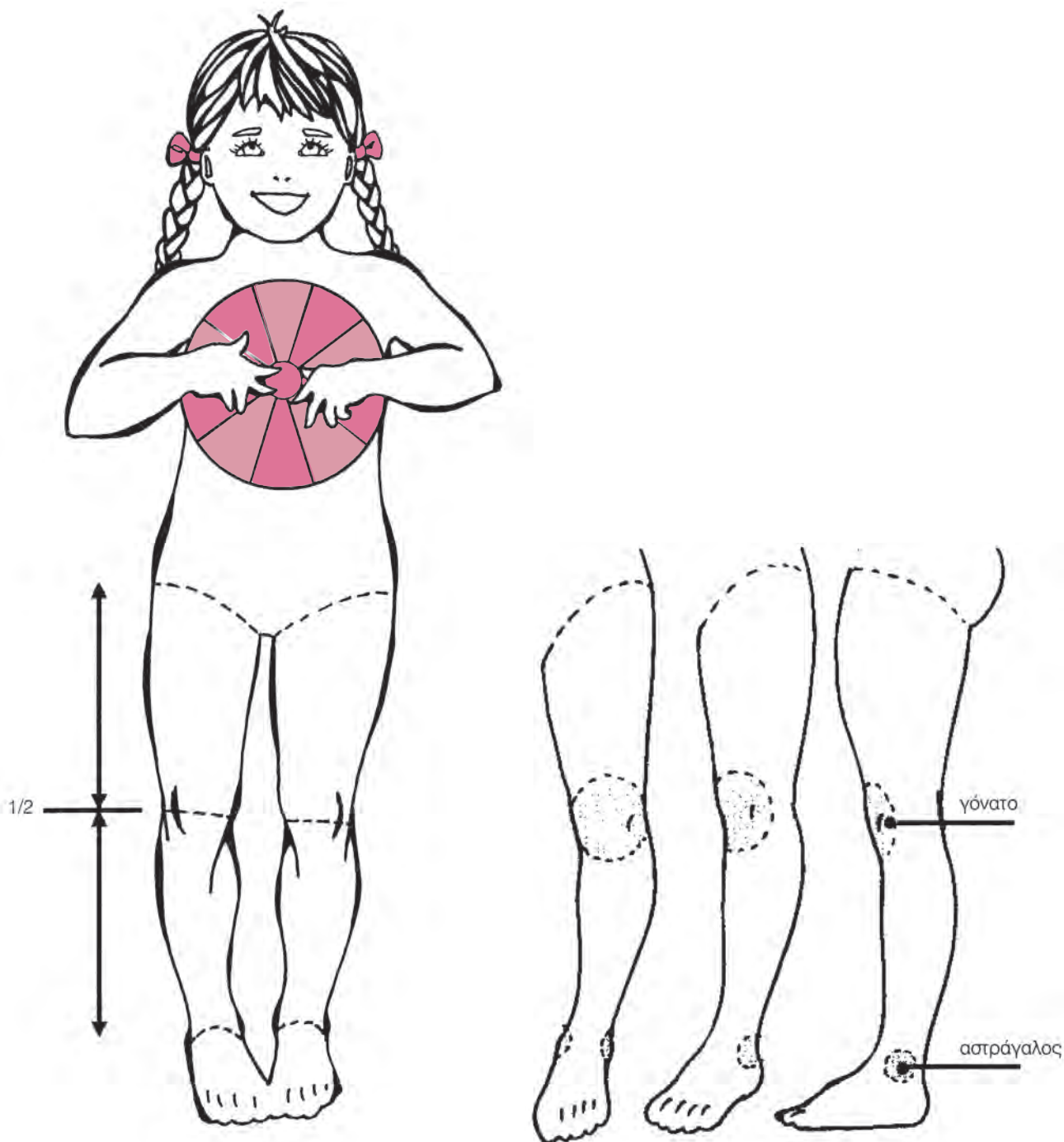
Εικόνα 8.20



Εικόνα 8.21

8.6 Σχεδιασμός παιδικών κάτω άκρων

Στο σχέδιο μόδας γνωρίζεις ότι στα πόδια των ενηλίκων ο μηρός είναι ίσος με τη γάμπα. Αυτή η αναλογία, στη σχεδίαση μόδας, ισχύει και για τα παιδιά (εικόνα 8.22) με τη διαφορά ότι ενώ τα παιδικά πόδια είναι κοντά και γεροδεμένα, τα πόδια των ενηλίκων είναι υπερμεγέθη ως προς το μήκος. Ακολούθησε αυτή την αναλογία και στα παιδιά και παρατήρησε, καθώς το πόδι περιστρέφεται, το γόνατο και τον αστράγαλο. Εξασκήσου με το να σχεδιάζεις τόσο το δεξί, όσο και το αριστερό πόδι.

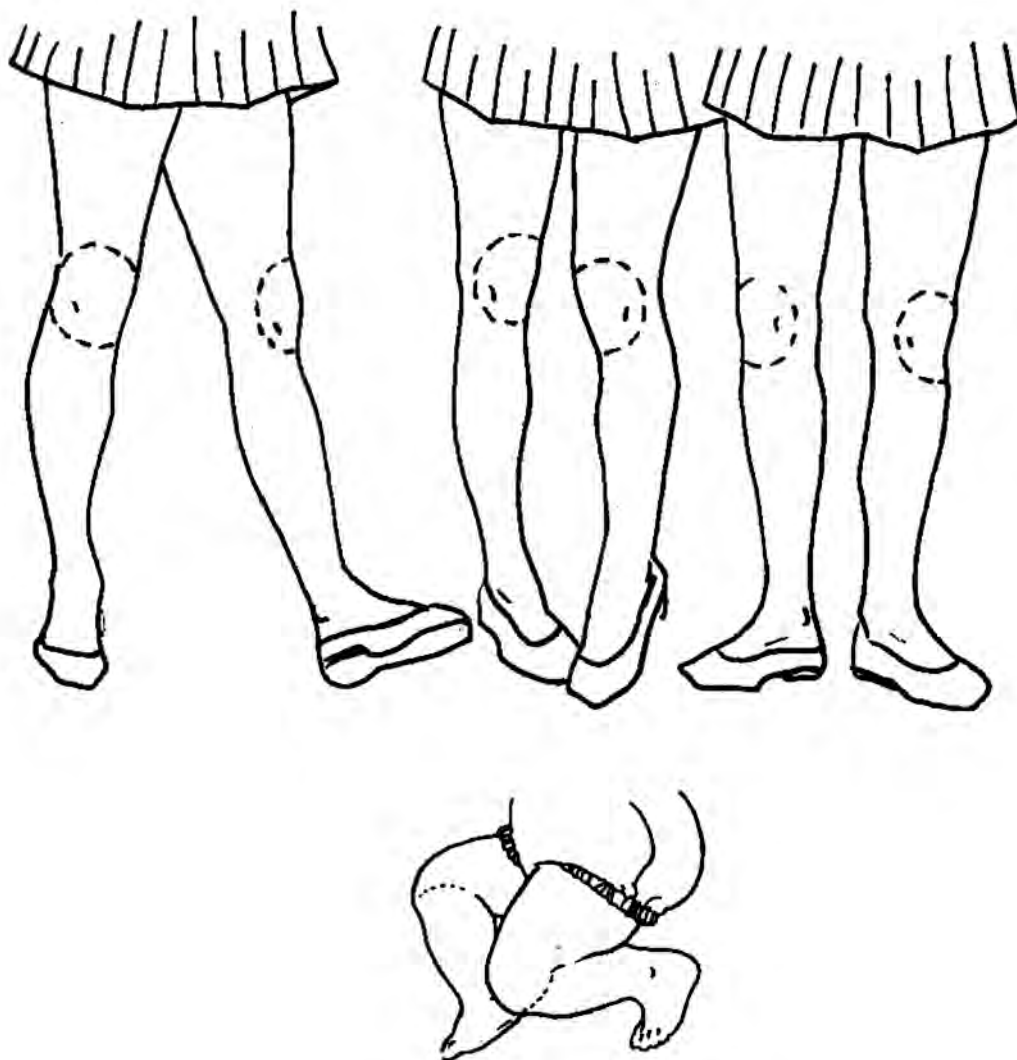


Εικόνα 8.22

Γνώρισες τον τρόπο σχεδίασης παιδικών κάτω άκρων και είσαι έτοιμος να τα σχεδιάσεις ανάλογα με την ηλικιακή ομάδα που θέλεις να απεικονίσεις. Στην εικόνα 8.23 τα πόδια που βλέπεις αφορούν την παιδική ηλικιακή ομάδα.

Όταν σχεδιάζεις παιδικά πόδια, να επιλέξεις την ηλικιακή ομάδα που επιθυμείς και να απεικονίζεις την παιχνιδιάρικη διάθεση και αδεξιότητα των παιδιών, ανάλογα με την ηλικία που σχεδιάζεις.

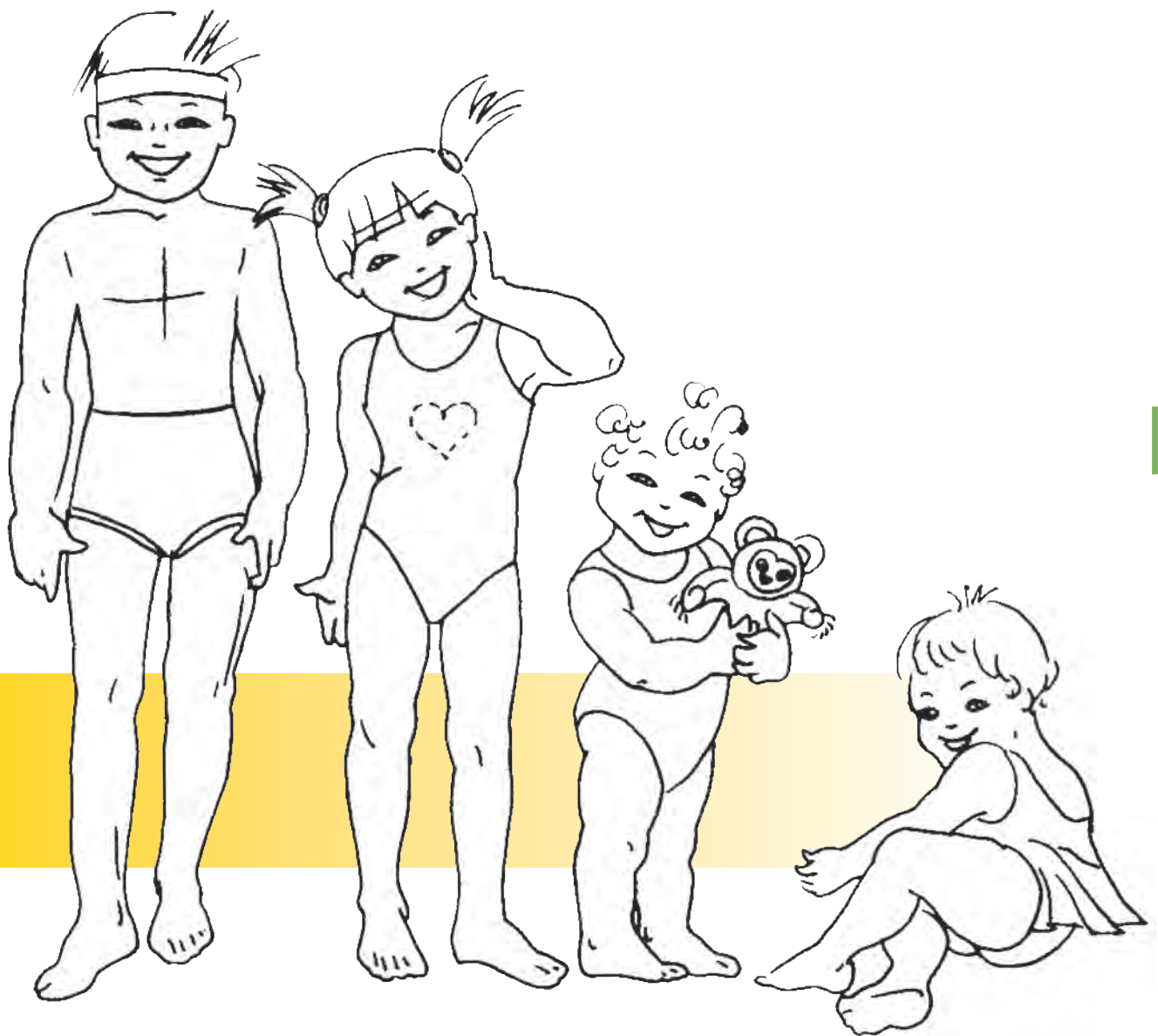
Μην ξεχνάς ότι τα βρέφη τα σχεδιάζεις καθιστά, επειδή δε στηρίζονται στα δικά τους πόδια.



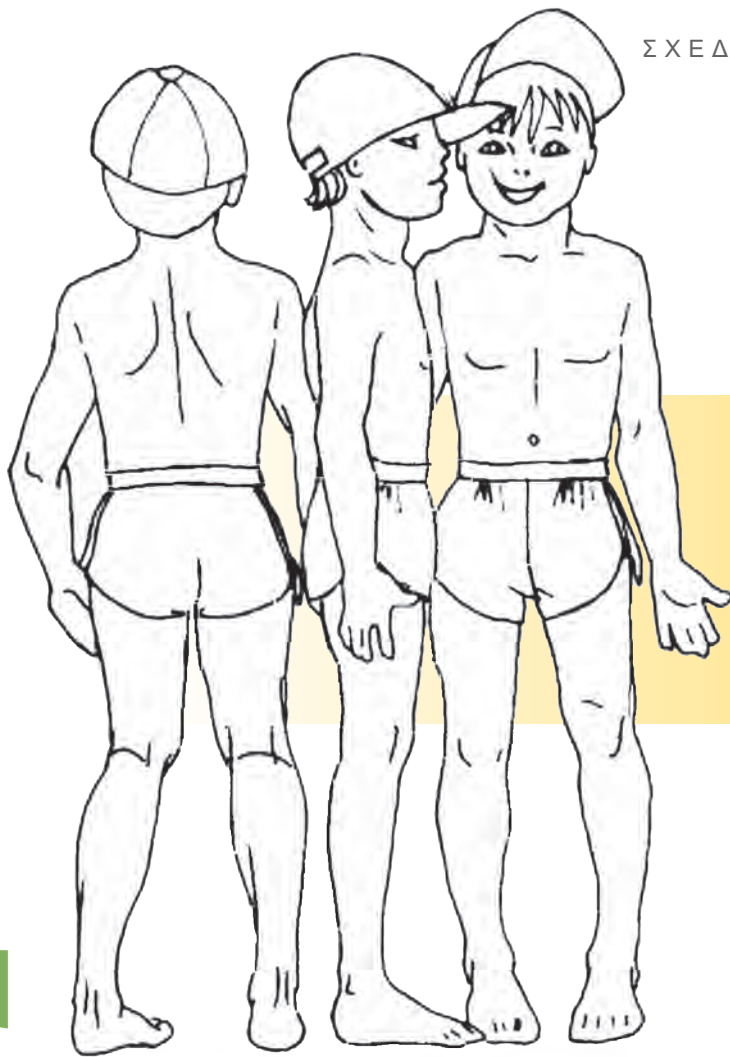
Εικόνα 8.23

Παιδικές πόζες σε διαφορετικές ηλικιακές ομάδες

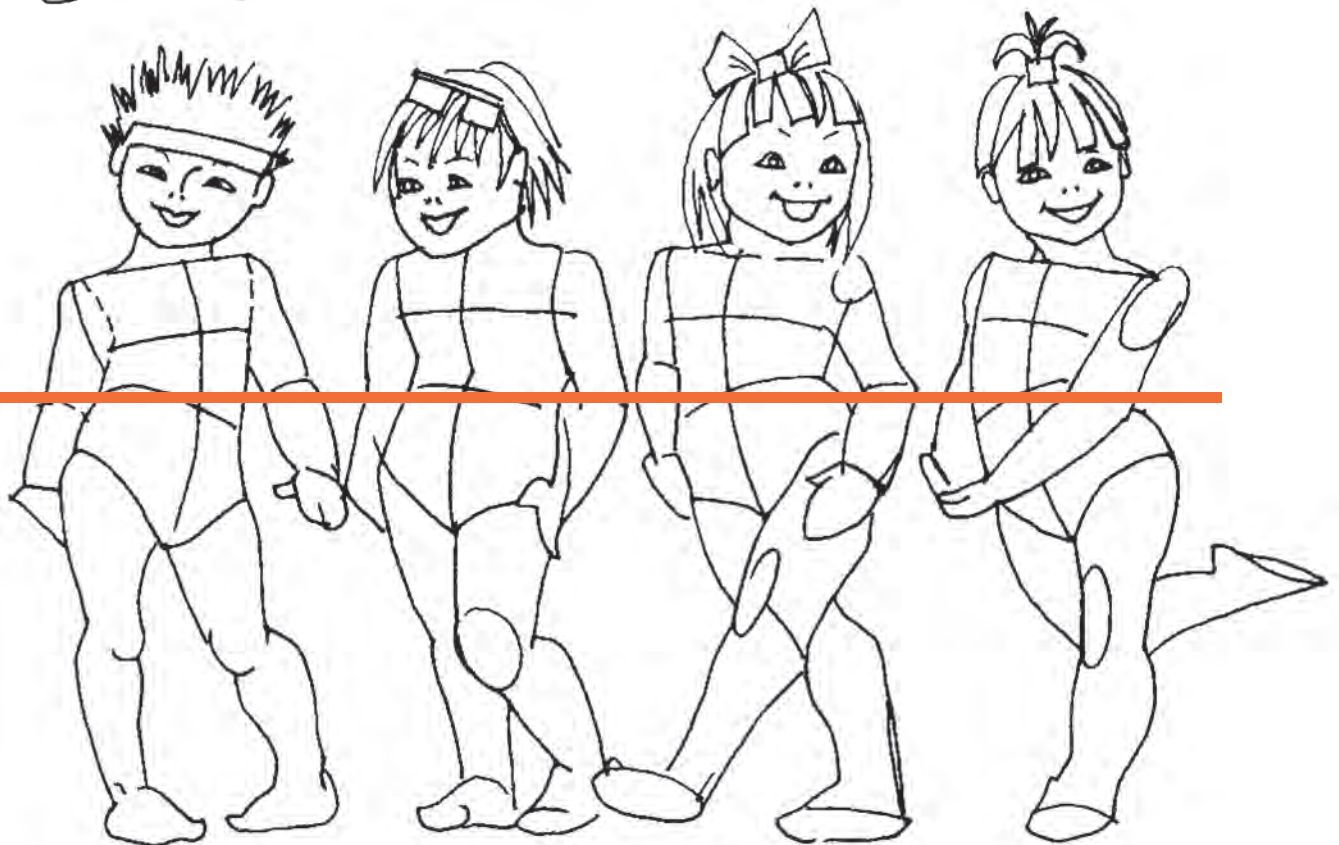
Μελέτησε στις εικόνες 8.24, 8.25, 8.26 τις πόζες που αφορούν τις διαφορετικές ηλικιακές ομάδες.



Εικόνα 8.24



Εικόνα 8.25



Εικόνα 8.26

8.7 Ανακεφαλαίωση



το κεφάλαιο αυτό γνώρισες τις ηλικιακές ομάδες των παιδιών. Σύγκρινες τις αναλογίες των νηπίων, παιδιών και προεφήβων μεταξύ τους, αλλά και με εκείνες των ενηλίκων. Σχεδίασες στον άξονα την παιδική φιγούρα. Έμαθες να σχεδιάζεις το κεφάλι με τα χαρακτηριστικά του, τις κομμώσεις όπως και τις θέσεις των άνω και κάτω άκρων των παιδιών σε πόζα ανφάς, ημιπροφίλ (3/4) και προφίλ.

8.7.1 Ερωτήσεις

- 1 Γιατί είναι πιο εύκολος ο σχεδιασμός των παιδιών από φωτογραφία;
- 2 Πώς ονομάζουμε τις παιδικές ηλικιακές ομάδες;
- 3 Τα ενδύματα που κυκλοφορούν στην αγορά σε ποιες ηλικιακές ομάδες αναφέρονται;
- 4 Ποια είναι η σχέση του παιδικού κεφαλιού με το σώμα του;
- 5 Όταν σχεδιάζεις παιδικά ενδύματα για διαφορετικές ηλικιακές ομάδες, τι πρέπει να έχεις υπόψη σου;
- 6 Στην ηλικιακή ομάδα «παιδί» σε πόσα κεφάλια αντιστοιχεί το ύψος της;

8.7.2 Άσκηση 9

193

Τίτλος: Σχεδιασμός της προεφηβικής ομάδας σε εμπρόσθια στάση.

Σκοπός:

1. Η εφαρμογή των αρχών σχεδιασμού παιδιών διαφορετικών ηλικιακών ομάδων.
2. Η εξάσκηση στο σχεδιασμό διαφορετικών ηλικιακών ομάδων παιδιών.

Μέσα, όργανα, υλικά:

Απλό χαρτί A4, μολύβι, λευκή γόμα, χάρακας, τρίγωνο.

Μεθοδολογία:

1. Σημείωσε τις θέσεις των αναλογιών της προεφηβικής ομάδας στον άξονα (Παρ.: 8.2.2).
2. Σχεδίασε την προεφηβική ομάδα (Παρ.: 8.2.3).
3. Σχημάτισε τα χαρακτηριστικά του προσώπου (Παρ.: 8.3.1).
4. Δημιούργησε την κόμμωση (Παρ.: 8.4.).
5. Σύγκρινε τις αναλογίες της προεφηβικής ηλικιακής ομάδας με την παιδική (Παρ.: 8.2.3).

Διαδικασία εκτέλεσης άσκησης:

- α. Σχεδίασε στον άξονα σε εμπρόσθια στάση την προεφηβική ομάδα
- β. Σύγκρινε τις αναλογίες του κορμού και των άνω και κάτω άκρων με εκείνες της παιδικής ηλικιακής ομάδας.

- α. 1.** Χώρισε σε 8 ίσα τμήματα τον άξονα αναλογιών. Όρισε το κεφάλι.
- 2.** Σχεδίασε τις γραμμές των ώμων, της μέσης, του τέλους της λεκάνης, και σχημάτισε το περίγραμμα του κορμού.
- 3.** Τοποθέτησε το καβάλο.
- 4.** Τοποθέτησε τα κάτω άκρα και δώσε τους τη θέση που επιθυμείς.
- 5.** Τοποθέτησε με τον ίδιο τρόπο τα άνω άκρα.
- 6.** Σχεδίασε το περίγραμμα των άνω και κάτω άκρων.
- 7.** Δώσε πλαστικότητα στη φιγούρα σου.
- 8.** Ολοκλήρωσε το κεφάλι με τα χαρακτηριστικά του και την κόμμωση.
- β.** Σύγκρινε τη φιγούρα που σχεδίασες με εκείνη της παιδικής ηλικιακής ομάδας σε σχέση με τον κορμό και τα άνω και κάτω άκρα.

✓ ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ

- 1.** Άρχισε να σχεδιάζεις σιγά σιγά με απαλές γραμμές.
- 2.** Το σχέδιο αναπτύσσεται στον άξονα «βλέπω-παρατηρώ-αναλύω-συνθέτω».
- 3.** Να θυμάσαι πως το σχήμα του κεφαλιού, όσο μεγαλώνει το παιδί, τείνει να μοιάζει με εκείνο του ενήλικα.

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ:

ΑΣΚΗΣΗ 9

Τίτλος: Σχεδιασμός της προεφηβικής ομάδας

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:

Ερωτήσεις:

- 1** Ποια είναι η διαφορά των χαρακτηριστικών του προσώπου σε ένα παιδί από εκείνα του ενήλικα;
- 2** Πώς διαμορφώνεις το παιδικό πρόσωπο, όταν είναι στρογγυλό;
- 3** Τι αξεσουάρ επιλέγεις να σχεδιάσεις για τα κοριτσίστικα κεφάλια;
- 4** Ποιες είναι οι διαφορές των παιδικών χεριών από εκείνα των ενηλίκων;
- 5** Τι ύφος δίνεις στα παιδιά, όταν τα σχεδιάζεις;
- 6** Σε ποια στάση σχεδιάζεις τα βρέφη;
- 7** Τι αναλογική σχέση έχουν οι ώμοι, η μέση και το τέλος της λεκάνης στον παιδικό κορμό;

Κ Ε Φ Α Λ Α Ι Ο

Ενδυματολογικές λεπτομέρειες

9

195

ΣΤΟΧΟΙ:

- Να γνωρίσεις τις γραμμές ενδυμάτων.
- Να γνωρίσεις και να σχεδιάσεις σωστά τα ενδύματα σαν απλά σχήματα (φούστες, παντελόνια, κ.τ.λ.).
- Να γνωρίσεις και να σχεδιάζεις σωστά τις ενδυματολογικές λεπτομέρειες στη φιγούρα (γιακάδες, τσέπες, μανίκια, βολάν, φραμπαλάδες, ζαμπό κ.τ.λ.).

9.1 Ένδυμα και σχήμα

Οσο ο θεατής απομακρύνεται από το ένδυμα, παύει να βλέπει καθαρά την εικόνα του. Διακρίνει γενικά τον όγκο, το σχήμα, την κίνηση και τα χρώματά του.

Βλέπει το ένδυμα με ευθείες, κυκλικές, τραπεζοειδείς και ευμετάβλητες φόρμες πάνω στο σώμα.

Η σπουδή των γραμμών του ενδύματος δεν είναι τίποτε άλλο από την έρευνα των όγκων, των σχημάτων και των λεπτομερειών του.

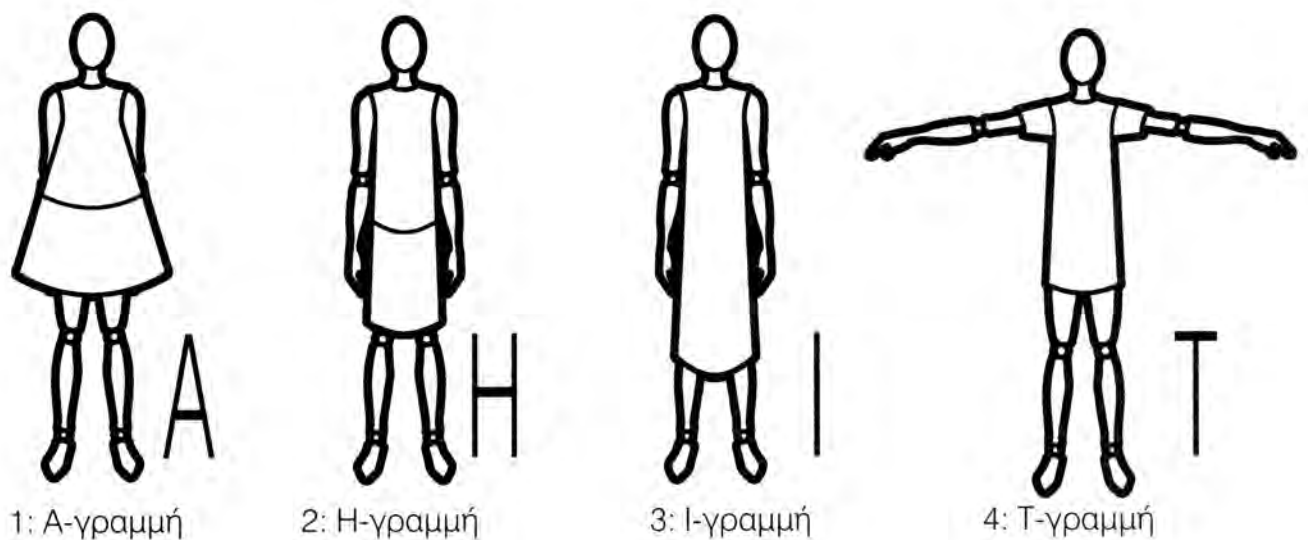
Η μόδα συνεχώς εξελίσσεται και δίνει καινούργιες ονομασίες στα σχήματα των ενδυμάτων. Τα σχήματα των ενδυμάτων αλλάζουν ανάλογα με τη σεζόν και τις τάσεις της μόδας.

Στις παρακάτω σελίδες θα ανακαλύψεις τα βασικά σχήματα και τις κλασικές ονομασίες τους, καθώς επίσης τη δομή και τις λεπτομέρειές τους ανά κατηγορία.

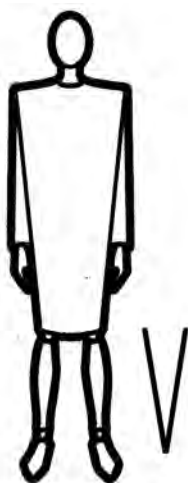
Το σχήμα του ενδύματος ονομάζεται «γραμμή». Τα ενδύματα φορεμένα δημιουργούν σχήματα πάνω στο σώμα αν λάβεις υπόψη σου:

- α) τη σχέση των αναλογιών του μήκους και του πλάτους τους,
- β) την πορεία των οριζόντιων και κάθετων ραφών τους,
- γ) τη θέση της μέσης,
- δ) το σχήμα των μανικιών και του γιακά,
- ε) τον τρόπο που κουμπώνουν.

Η μόδα χρησιμοποιεί γράμματα και ονομασίες γεωμετρικών σχημάτων για να περιγράψει τα σχήματα των ενδυμάτων (εικόνες 9.1, 9.2)



Εικόνα 9.1



5: V-γραμμή



6: Χ-γραμμή



7: Υ-γραμμή



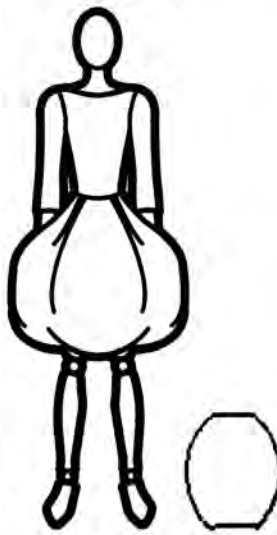
8: Τραπεζίο



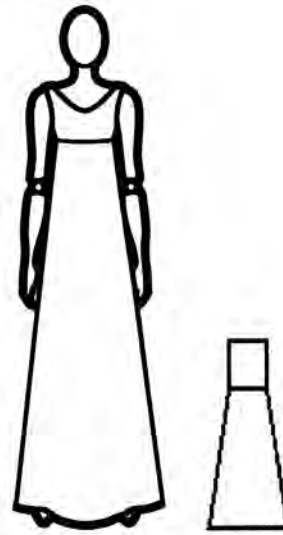
9: Σκηνή



10: Τρούλος



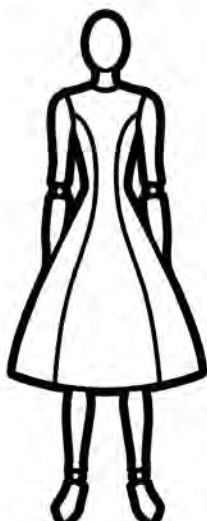
11: Μπαλόν



12: Empire



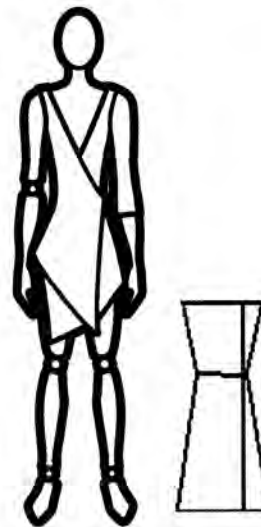
13: Charleston



14: Πριγκίπισσα



15: Συμμετρική γραμμή



16: Ασύμμετρη γραμμή

9.1.1 Τα σχήματα των ενδυμάτων

Στις παρακάτω σελίδες θα γνωρίσεις τα βασικά σχήματα και τις ονομασίες τους ανά κατηγορία. Κάθε κατηγορία αντιπροσωπεύει τον πυρήνα της δομής του ενδύματος και τις λεπτομέρειές του. Τα σχήματα μιας κατηγορίας ενδυμάτων μπορεί να τα συναντήσεις και σε κάποια άλλη με διαφορετική ονομασία. π.χ. το σχήμα ενός παλτού μπορεί σε άλλη κατηγορία να το συναντήσεις σαν ρόμπα σπιτιού. Η σπουδή των σχημάτων των ενδυμάτων βοηθά τους αρχάριους να αποφύγουν βασικά σχεδιαστικά λάθη στην απεικόνισή τους.

9.1.2 Τοπ και Μπλούζες



1

φανελάκι



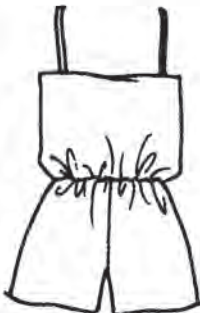
2

μπλουζάκι, τετράγωνη γραμμή



3

T-shirt



4

teddy (τέντυ)



5

φανελάκι με μπρατέλες



7

σουτιέν



6

φόρμα φουφούλα



8

γιλέκο



9

μπλούζα αμερικαίν



10

μακρύ γιλέκο



11

πολό (πόλο)



12

στράπλες



13

φαρδύ πουκάμισο πέτο γιακά

Τοπ και Μπλούζες



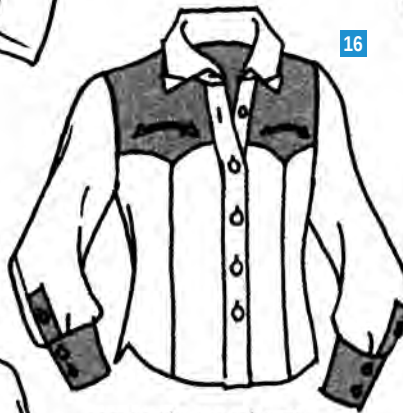
14

ναυτικό πουκάμισο



15

πουκάμισο Κοζάκου



16

καουμπιόη πουκάμισο



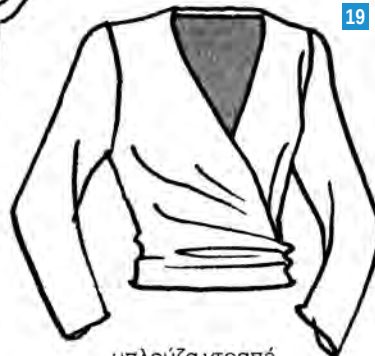
17

πουκάμισο χιτώνας



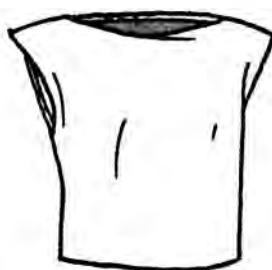
18

επίσημο πουκάμισο



19

μπλούζα ντραπέ
κρουαζέ



20

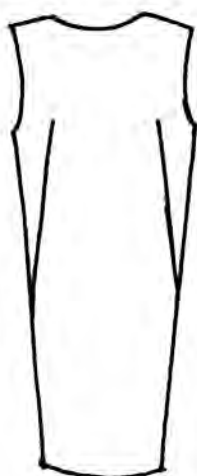
μπλούζα γραμμή
πανοπλίας



21

μπλούζα τσιγγάνικη

9.1.3 Φορέματα



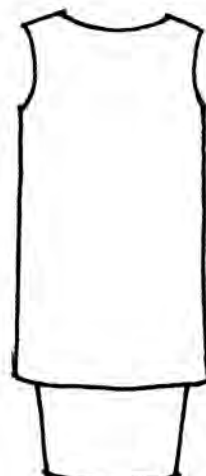
1

πένσα στήθος



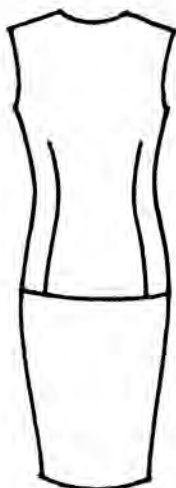
2

αμπίρ



3

τουνίκ



4

χαμηλή τάλια



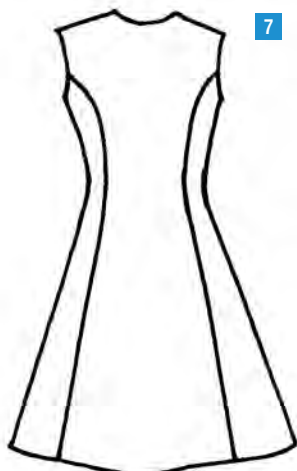
5

γραμμή «V» υποκαμίσου



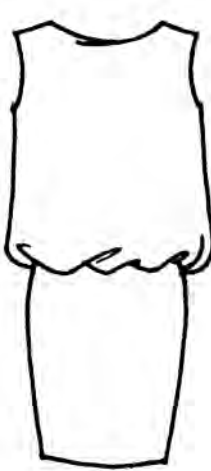
6

ραφή στη μέση



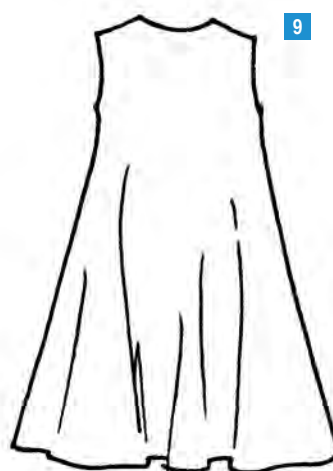
7

γραμμή princesse



8

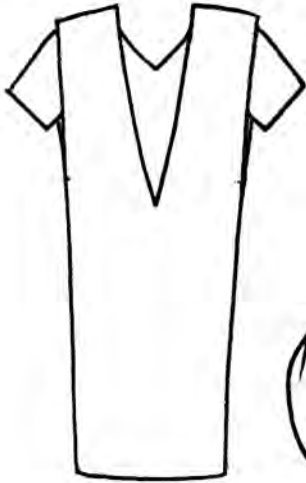
μπουφάν



9

κλος

Φορέματα



10

γραμμή «V»



11

στυλ μπουλ



12

φόρεμα ποδιά



13

στυλ ποδιά



14

σεμιζιέ



15

καλοκαιρινό



16

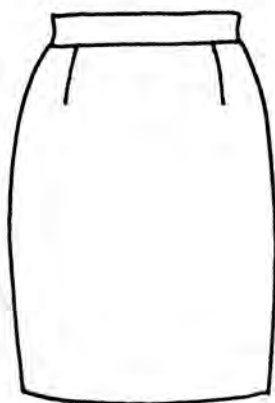
κομπινεζόν



17

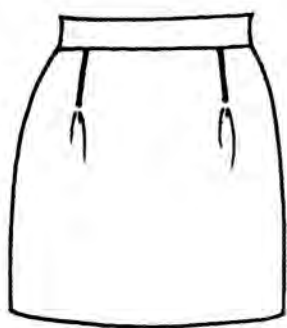
κινέζικο

9.1.4 Φούστες



1

κοντή με κλειστές πένες



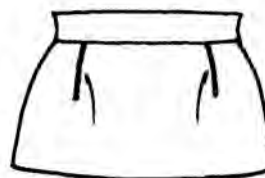
2

μίνι με άσβηστες πένες



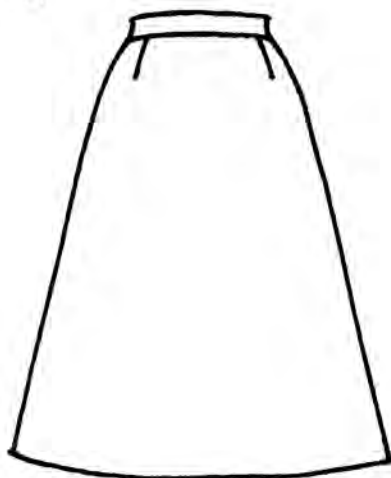
3

μεγάλη μπάσκα με
άσβηστες πένες



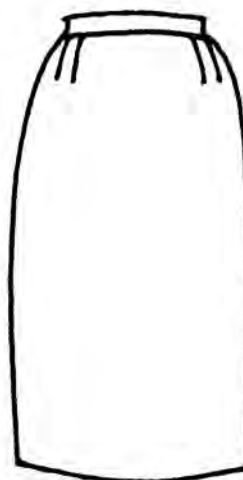
4

μπάσκα με
άσβηστες πένες



5

γραμμή «Α»



6

φιζό ίσια



7

κλός με σούρες



8

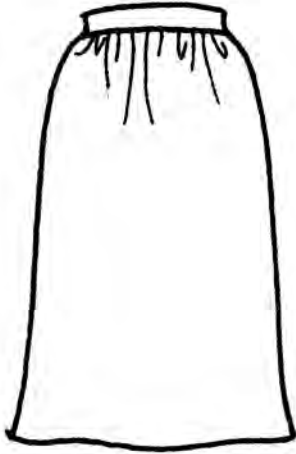
ντραπέ στην περιφέρεια



9

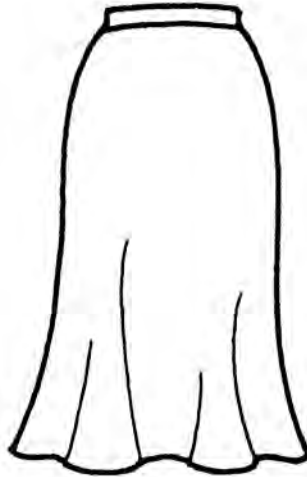
ντραπέ μονόπλευρη στενή

Φούστες



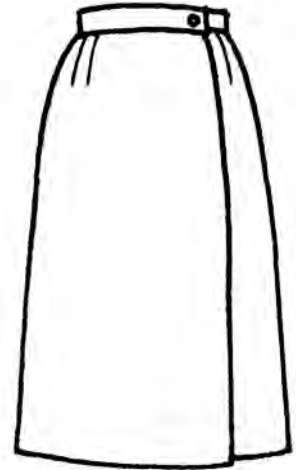
10

ίσια με σούρες στη μέση



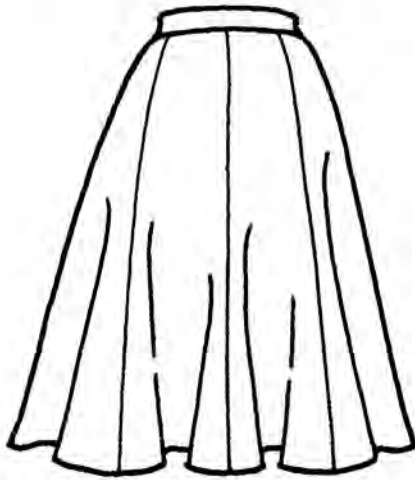
11

ίσια με λούκια



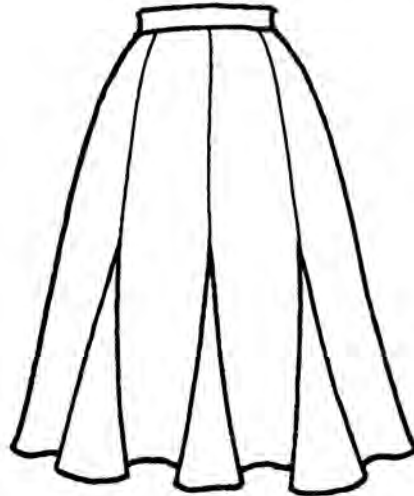
12

φάκελος



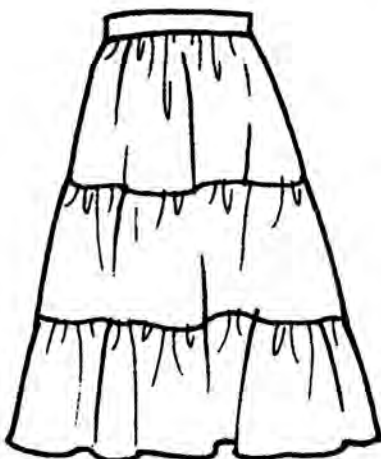
13

γκοντέ



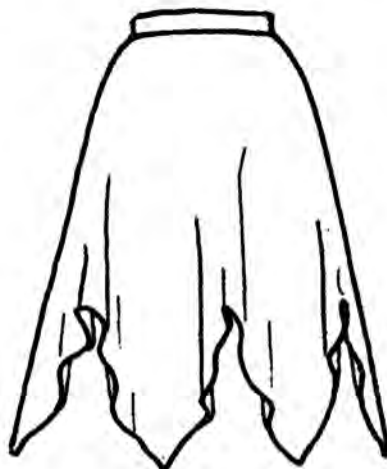
14

γκοντέ με λοξά μαντήλια



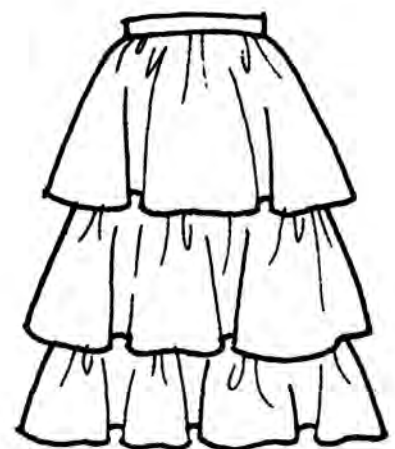
15

βολάν με σούρες



16

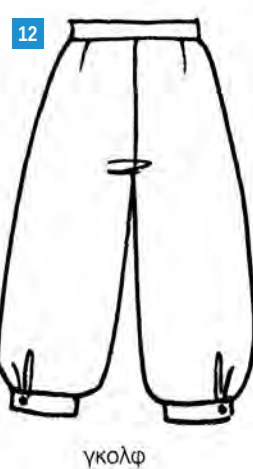
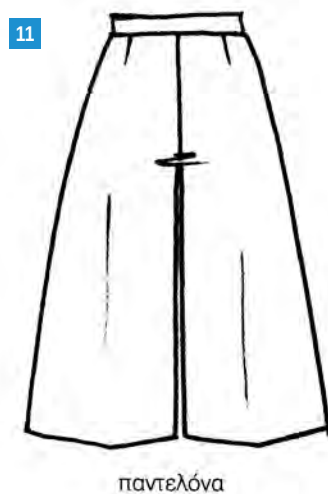
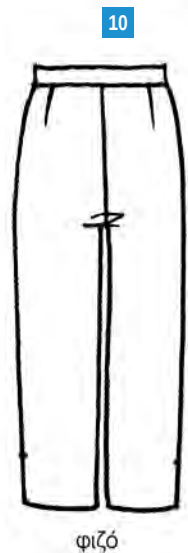
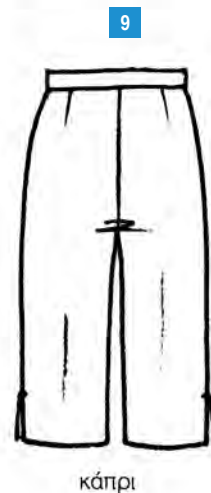
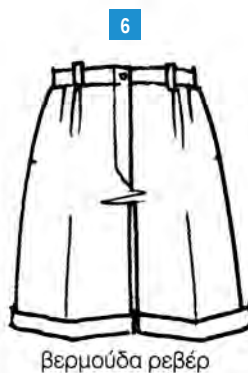
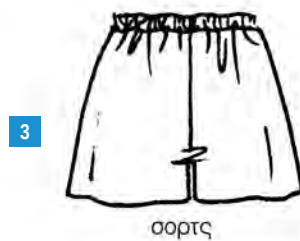
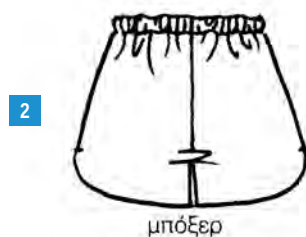
κλος με μύτες



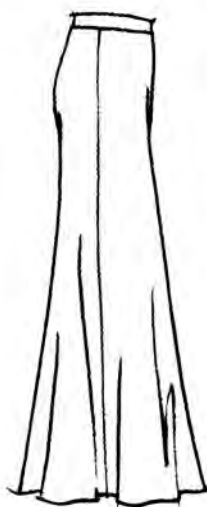
17

βολάν σε επίπεδο

9.1.5 Παντελόνια

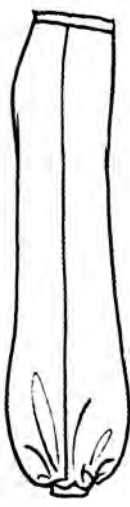


Παντελόνια



15

κλος



16

χαρέμι



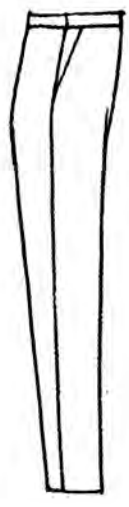
17

σαλοπέτ



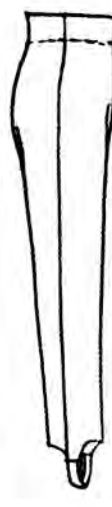
18

τζιν



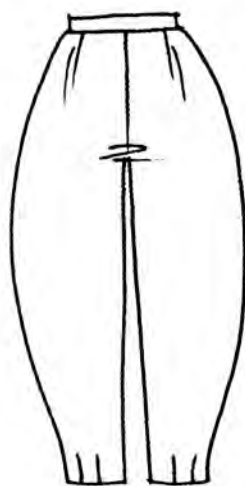
19

σιγκαρέτ



20

σκι



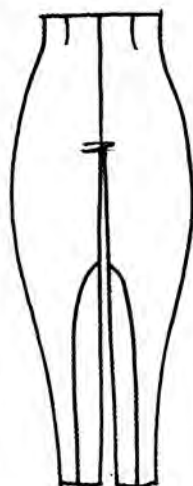
21

αγροτικό



22

βράκα

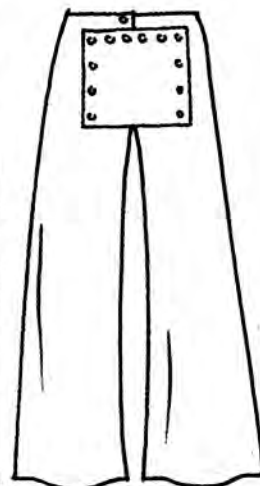


23

ιππασίας
ψηλόμεσο

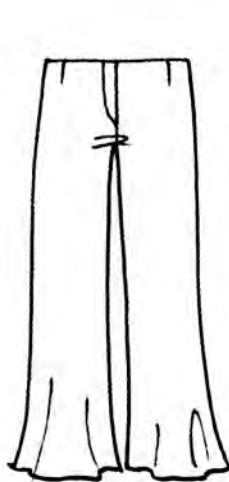
24

σαλβάρι



25

ναυτικό

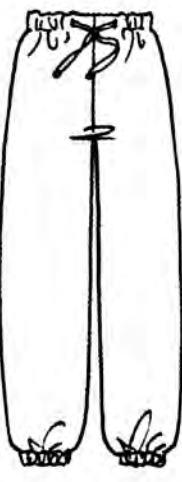


26

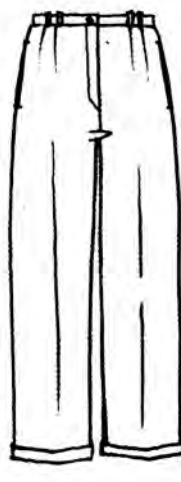
εβαζέ χαρέμι



27

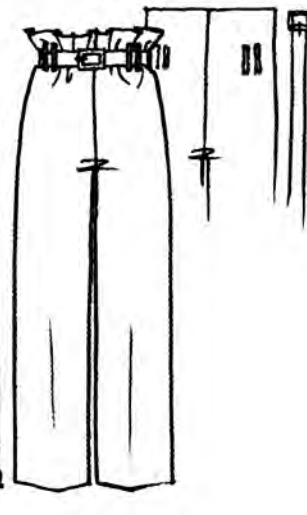
αθλητικό με
λάστιχο

28

αθλητικό με
κορδόνι

29

ανδρικό



30

παραλληλόγραμμο

9.1.6 Γυναικείες ζακέτες



1

μπλεϊζερ



2

καρτιγκάν



3

σμόκιν



4

σανέλ



5

μπουφάν στρατιωτικό



6

μπολερό



7

εγγλέζικη με ζώνη



8

κρουαζέ ναυτικό



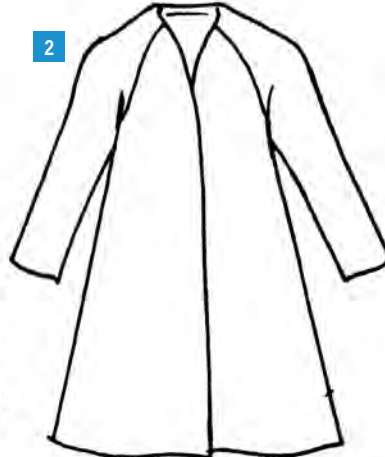
9

σαφάρι

9.1.7 Γυναικεία παλτό



κάπα



ραγκλάν τραπέζιο



σαγκούν



πρενοές



ριχτό μπόρα μπορ(χωρίς κουμπιά)



καμπαρντίνα ή τρέϊνς σκοτ



πρενοές με κόψιμο
στη μέση



μπουρνούζι



εγγλέζικο

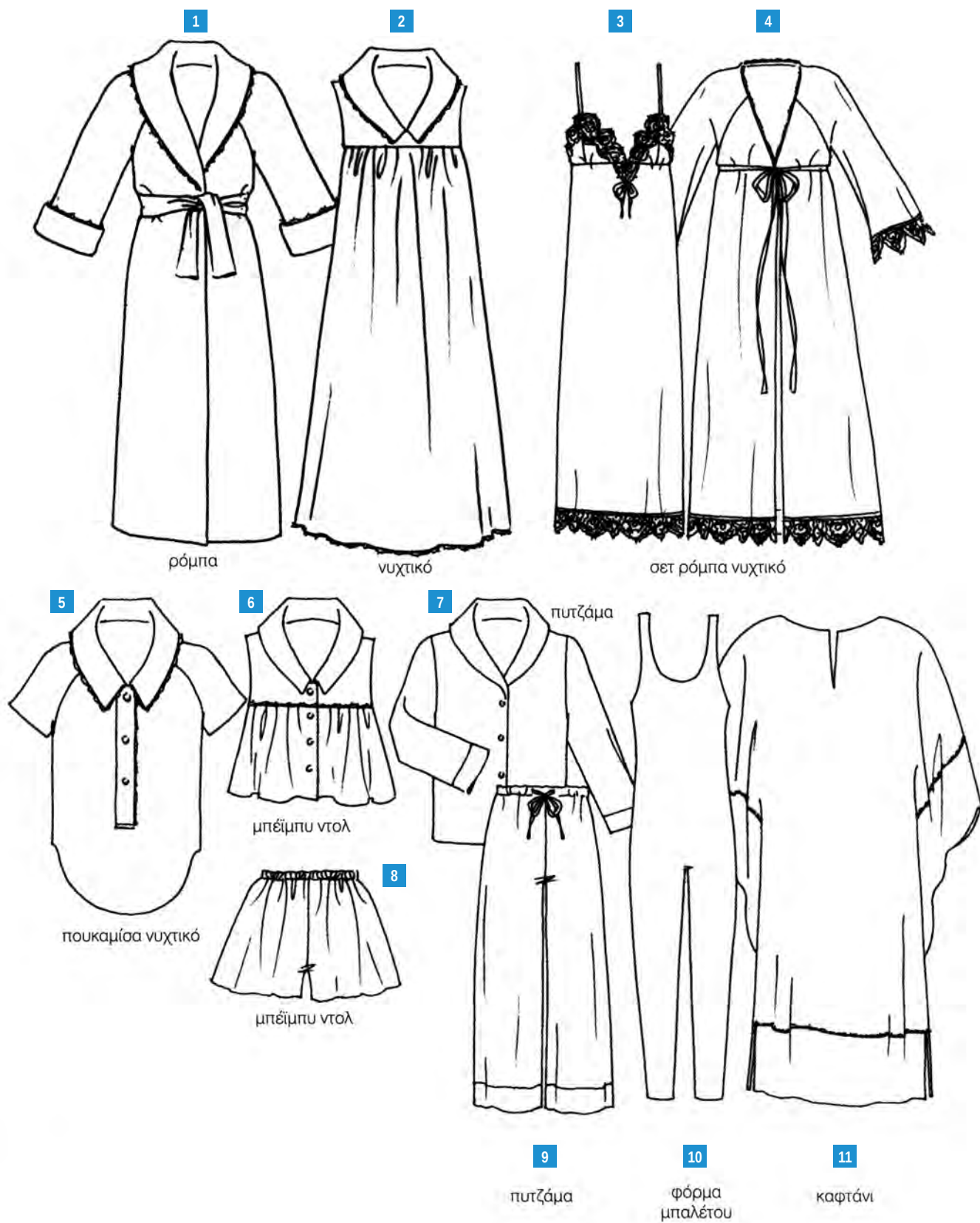
9.1.8 Ανδρικά τζάκετ



9.1.9 Ανδρικά παλτό

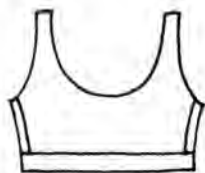


9.1.10 Νυχτικά



9.1.11. Εσώρουχα

1



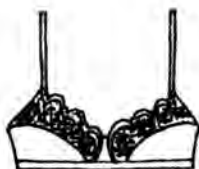
τοπ-σπορ

2



μπαντό

3



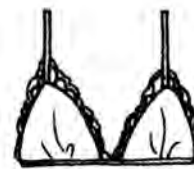
κλασικό σουτιέν

4



ενισχυμένο σουτιέν

5



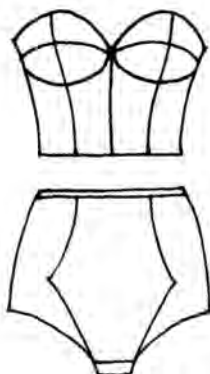
μαλακό σουτιέν

6



body απλό

7



11

λαστέξ

8



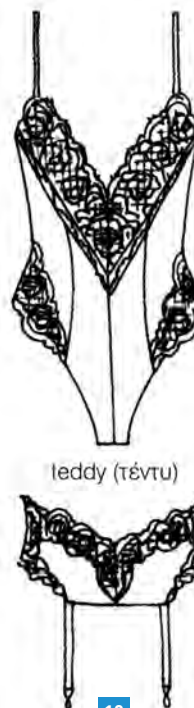
κομπινεζόν

9



ανοάμπλ κομπινεζόν

10

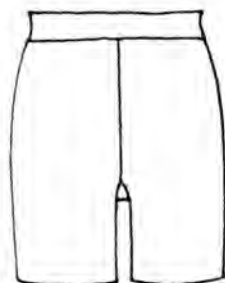


teddy (τέντυ)

12

ζαρτιέρες

13



μακριά κιλότα

14



μπόξερ

15



κιλότα

16



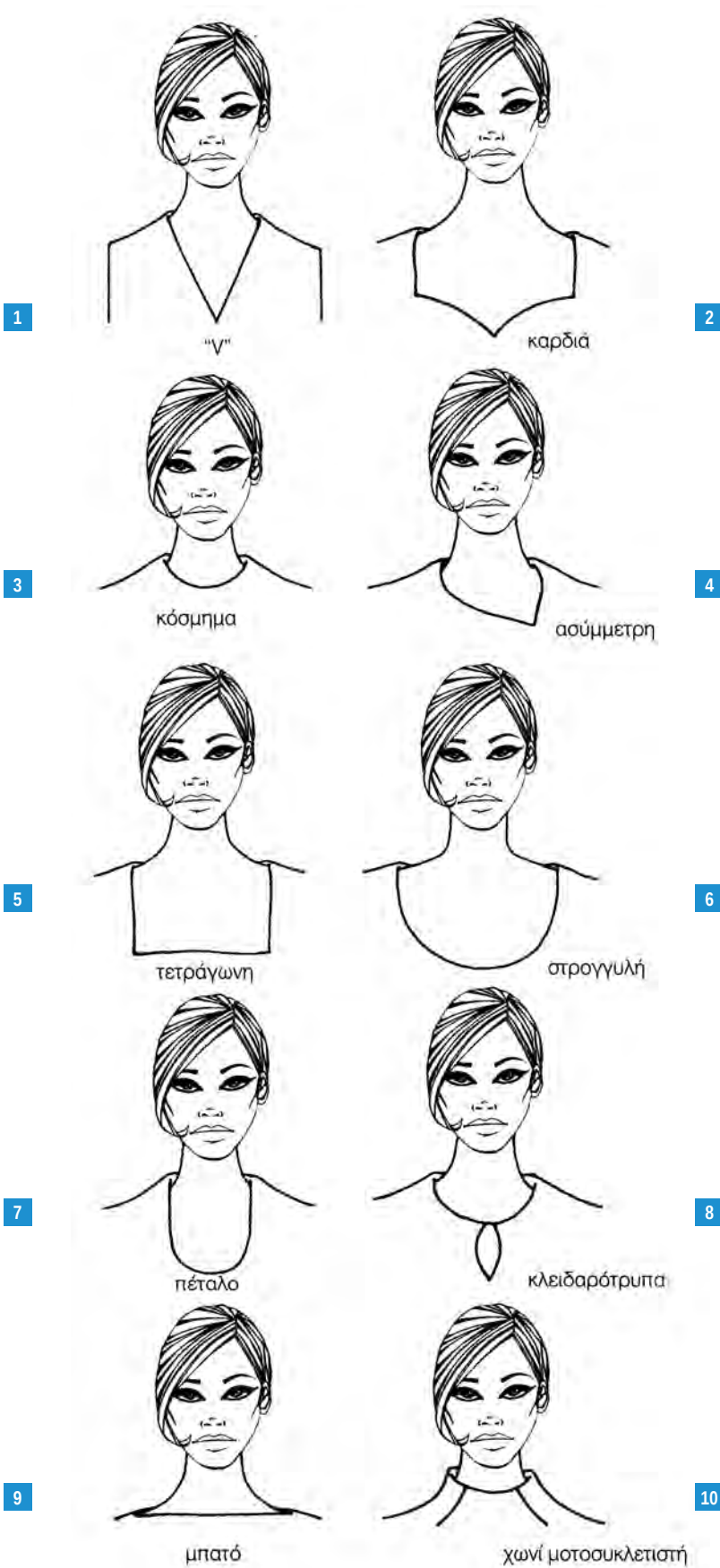
μπικίνι

17



τάνγκα

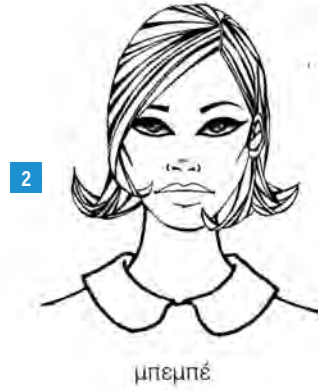
9.1.12 Λαιμοκόψεις



9.1.13 Γιακάδες



ναυτικός



μπεμπέ



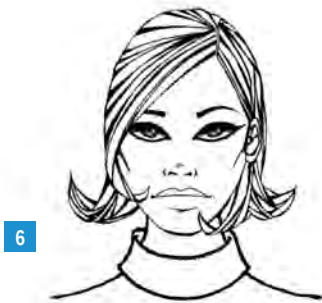
μπέρτα



πέτο γιακάς



καρδινάλιου



ζιβάγκο



μονοκόμματο πέτο



στρατιωτικός



ανδρικός χωρίς ποδαράκι

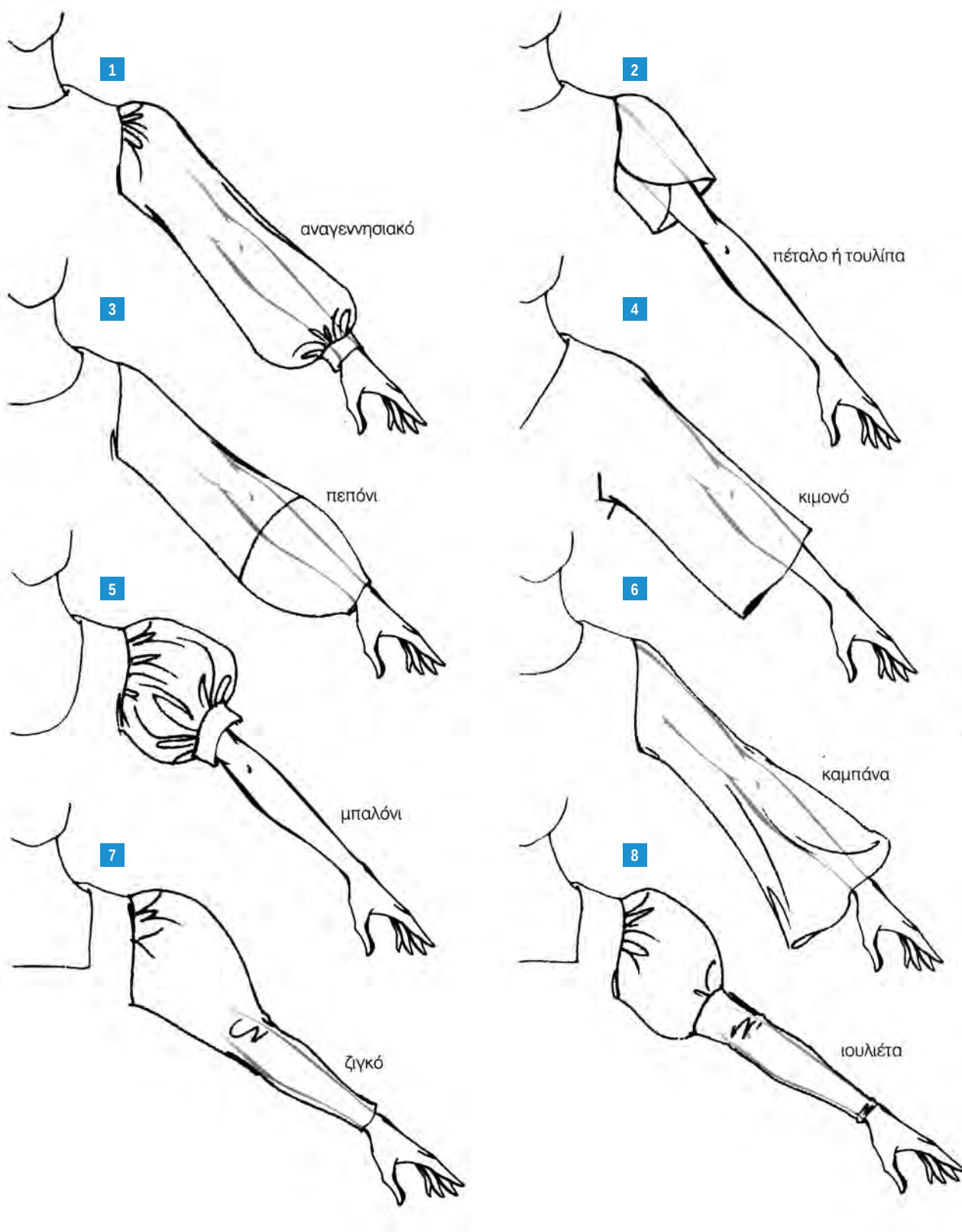


ανδρικός με ποδαράκι

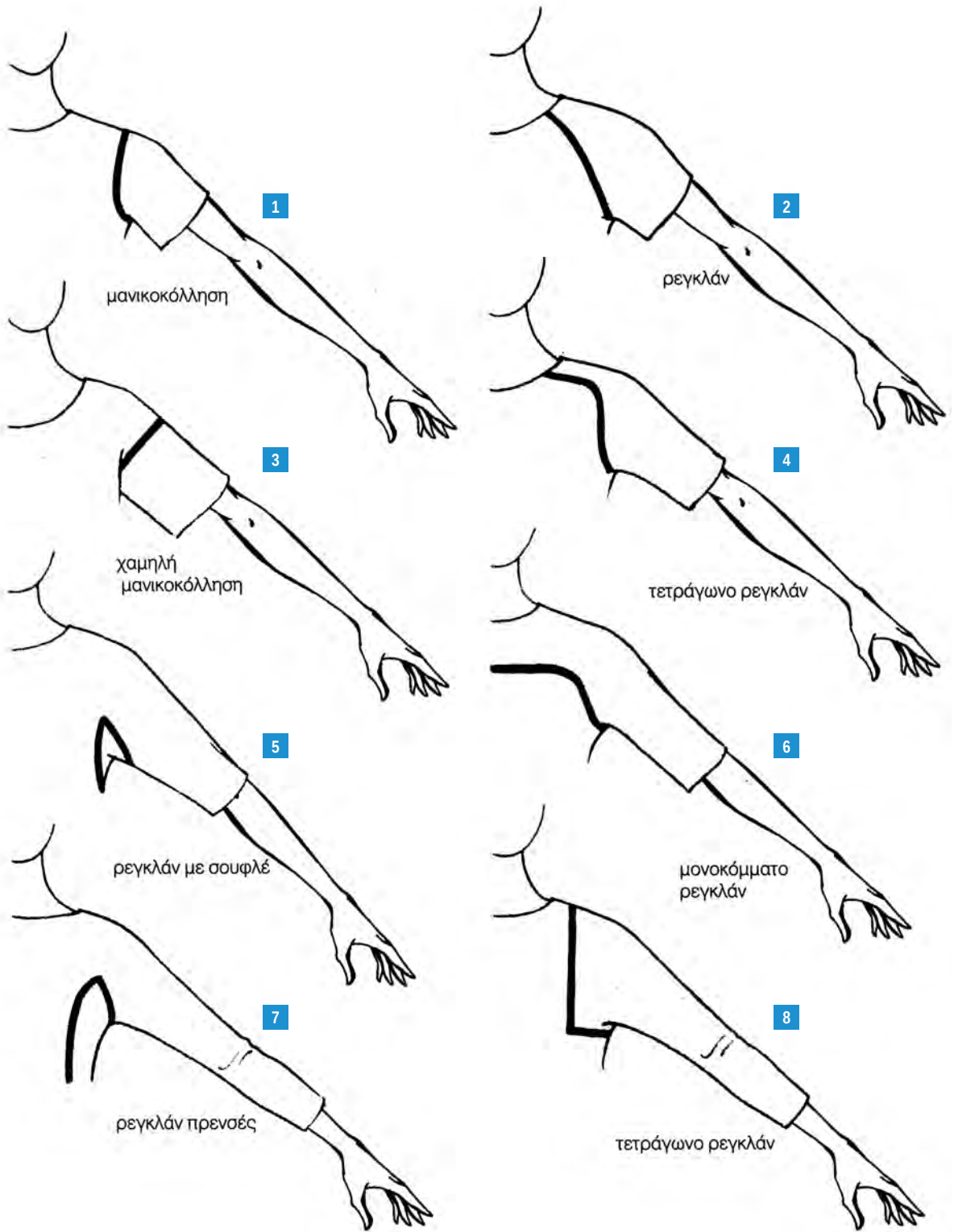


επίπεδος ανδρικός

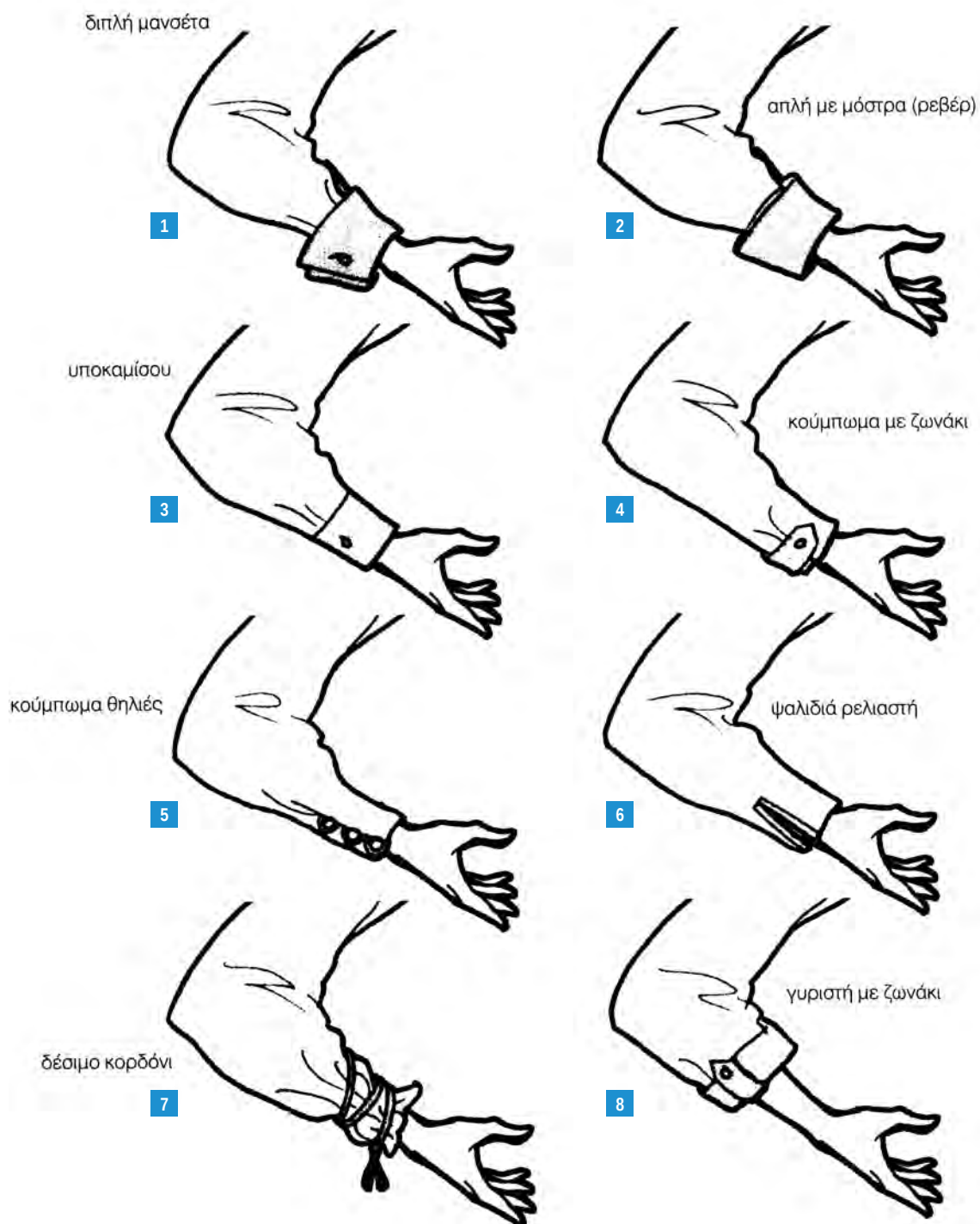
9.1.14. Μανίκια



Μανίκια



9.1.15 Μανσέτες



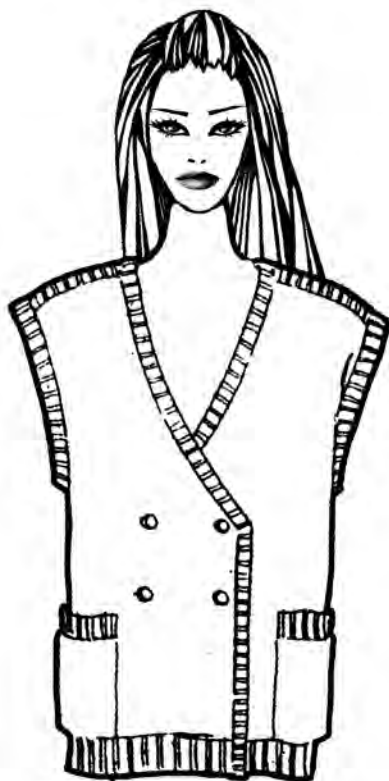
9.1.16 Πλεκτά



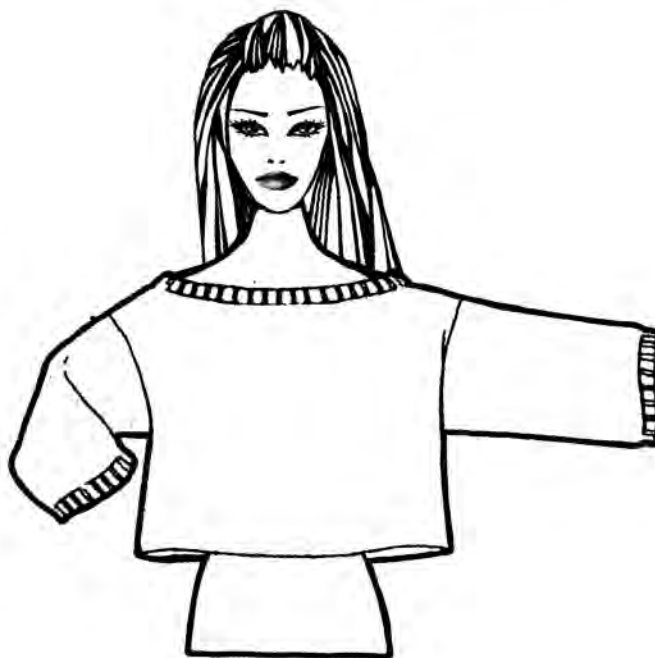
- 1 Γιακάς drapé (ντραπέ)
Σταύρωμα εμπρός croisé (κρουαζέ)
Ριχτός ώμος
Μεγάλο άνοιγμα μασχάλης
Φαρδιά γραμμή



- 2 Ζιβάγκο
Φαρδιά μανσέτα
Μεγάλο άνοιγμα μασχάλης
Εφαρμοστό με μεγάλο λάστιχο στο τελείωμα, που δημιουργεί ελαφριά σούρα



- 3 Βαθύ «V»
Croisé (κρουαζέ)
Μεγάλο άνοιγμα μασχάλης
Μήκος πλεκτού στο ύψος των γοφών
Πλαϊνή τσέπη



- 4 Bateau (μπατό)
Ριχτός ώμος
Μανίκι 3/4
Μεσαίο άνοιγμα μασχάλης
Κοντό πλεκτό

9.1.17 Λεπτομέρειες πλεκτών



1 Rib (ρίμπ)



2 Rib μανσέτα με πατλέτα Rib



3 Rib 2x2



4 Rib μανσέτα με πατλέτα δίπλακη



5 Rib 3x3



6 Φρεστόνι

Διάφοροι τύποι Rib Γιακάδων



7



8



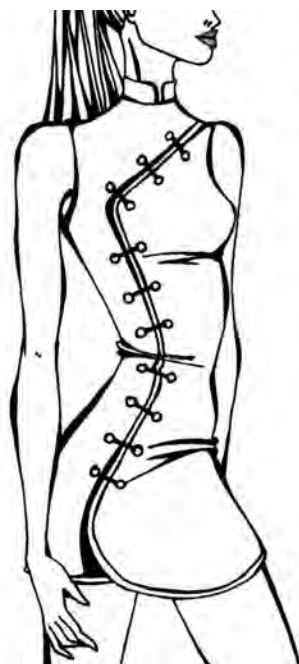
9

9.2 Ενδυματολογικές λεπτομέρειες

Οι ενδυματολογικές λεπτομέρειες δημιουργούν στο σχήμα του ενδύματος στυλ.

9.2.1 Κουμπώματα

Τα κουμπώματα στα ενδύματα διευκολύνουν τη χρήση τους. Το μήκος και η θέση των κουμπωμάτων σχετίζεται με τη γραμμή και το στυλ του ενδύματος. Τα κουμπώματα βρίσκονται συνήθως σε κατακόρυφο άξονα. Τα κουμπώματα, συνήθως, έχουν πρακτικό σκοπό, αλλά πολλές φορές έχουν και διακοσμητικό χαρακτήρα.



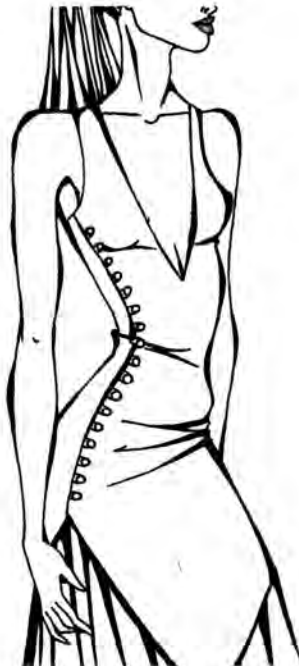
1



2



3



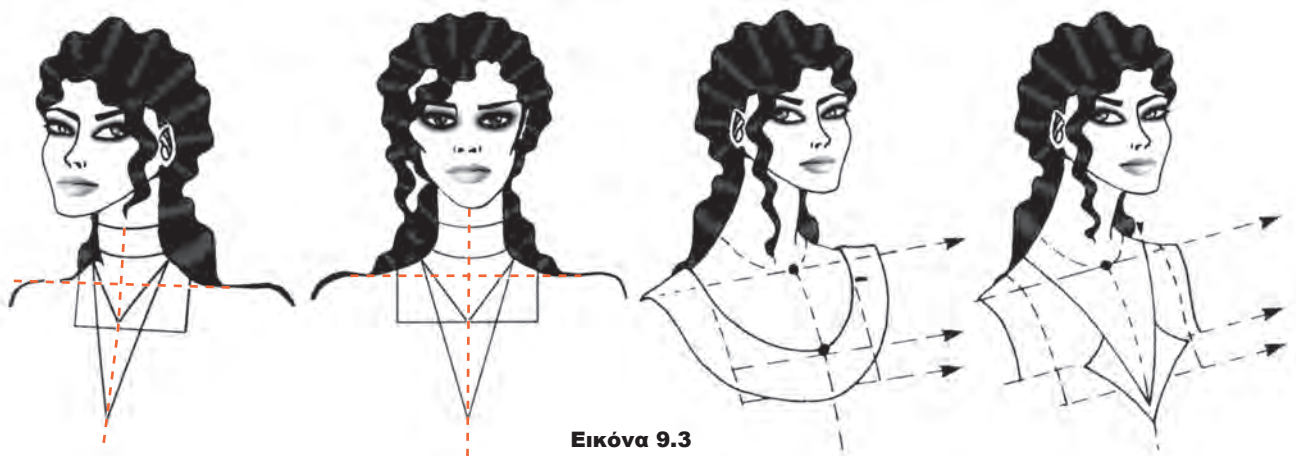
4

9.2.2 Λαιμοκόψεις

Οι καταλήξεις των ενδυμάτων στο λαιμό ονομάζονται «λαιμοκόψεις».

Η βάση του λαιμού έχει σχήμα κυκλικό. Το «κέντρο εμπρός» του περιγράμματος του βρίσκεται στο σημείο που η γραμμή των ώμων τέμνεται από το στέρνο, ενώ το «κέντρο πίσω» του λαιμού βρίσκεται στο σημείο του 7ου αυχενικού σπονδύλου. Όταν σχεδιάζεις λαιμοκόψεις και γιακάδες, έχει υπόψη σου την κλίση των ώμων και φρόντισε να περιγράψεις και το πίσω μέρος τους (πλάτη). Το «κέντρο εμπρός» και η γραμμή των ώμων είναι σημεία αναφοράς για συμμετρική πορεία.

Οι λαιμοκόψεις ονομάζονται ανάλογα με το σχήμα τους και τον τρόπο κοπής και επεξεργασίας τους. Τα ανοίγματα γύρω από το λαιμό, όταν είναι μεγάλα, ονομάζονται décolleté (ντεκολτέ) (εικόνα 9.3.)



Εικόνα 9.3

9.3 Γιακάδες

Σε οποιονδήποτε γιακά και αν σχεδιάζεις, όρισε πρώτα το σχήμα της λαιμοκοψής.

Οι γιακάδες, όπως όλες οι λεπτομέρειες του ενδύματος, ακολουθούν τα κέντρα «εμπρός και πίσω» του σώματος και τις γραμμές δράσης του.

9.3.1 Επίπεδος γιακάς

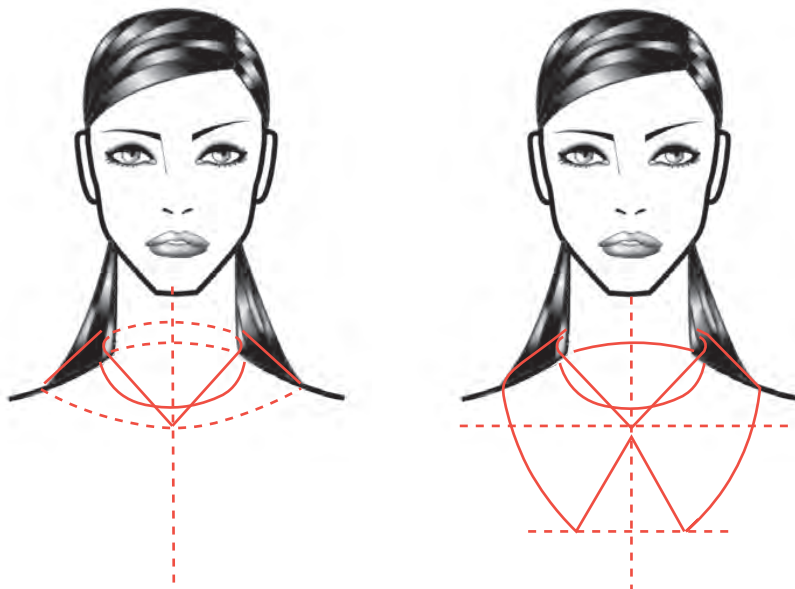
Επίπεδοι ονομάζονται όλοι οι γιακάδες που κάθονται στους ώμους, το θώρακα και την πλάτη (εικόνα 9.4.)



Εικόνα 9.4

9.3.2 Σπαστός γιακάς

Σπαστοί είναι όλοι οι γιακάδες που τοποθετούνται στη λαιμόκοψη και δημιουργούν ένα χαρακτηριστικό σπάσιμο αναδίπλωσης (εικόνα 9.5.)



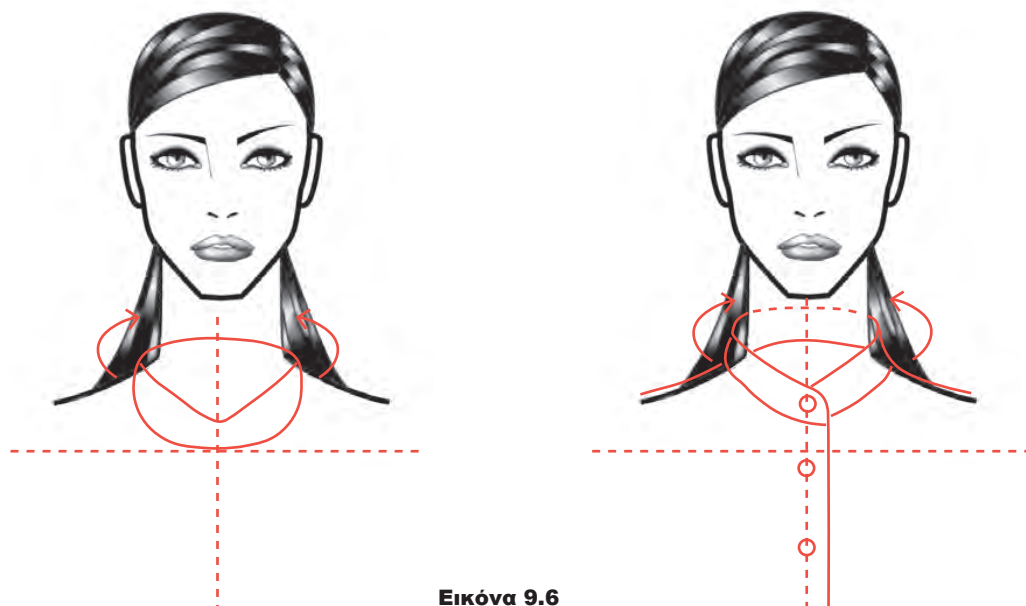
Εικόνα 9.5

9.3.3 Όρθιος γιακάς

Ο όρθιος γιακάς αρχίζει από τη λαιμόκοψη και αγκαλιάζει κυκλικά το λαιμό, περισσότερο ή λιγότερο σφιχτά, ανάλογα με τον τύπο του ενδύματος.

Μπορείς να τον σχεδιάσεις με ή χωρίς κούμπωμα.

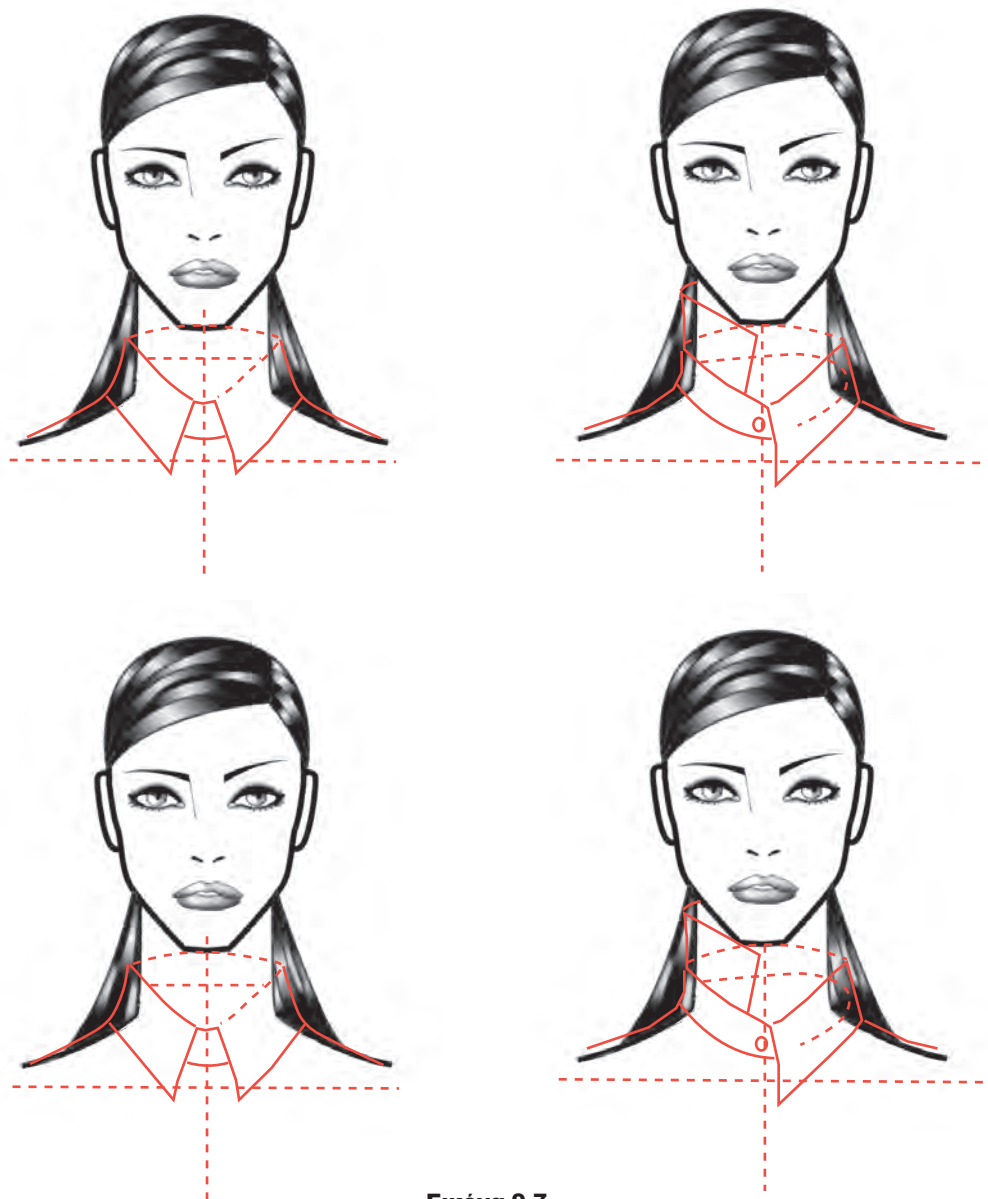
Ξεκίνησε να σχεδιάζεις το πλάτος του γιακά από το πίσω μέρος του λαιμού (εικόνα 9.6.)



Εικόνα 9.6

9.3.4 Γιακάς υποκαμίσου

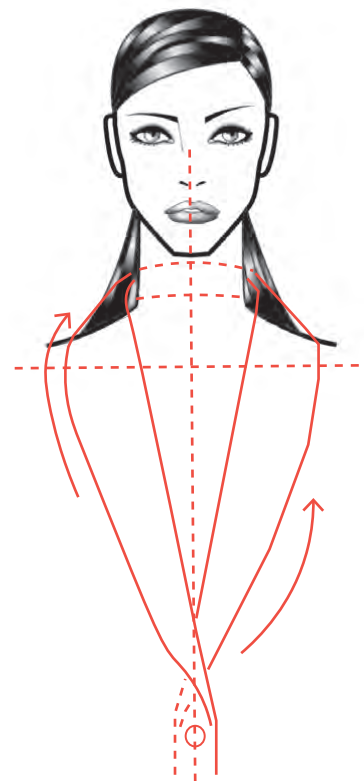
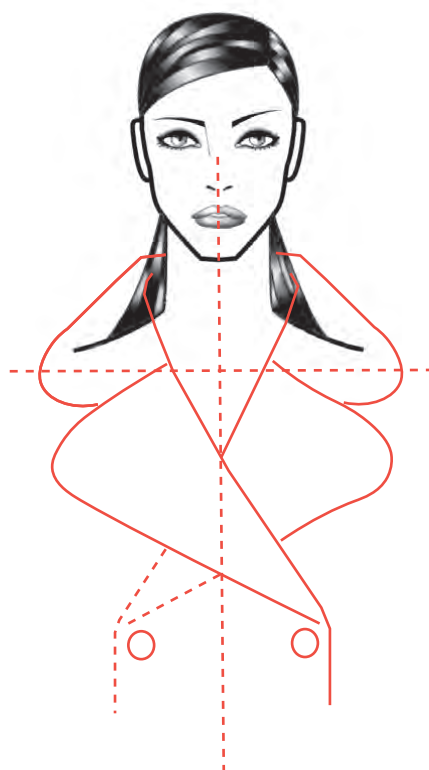
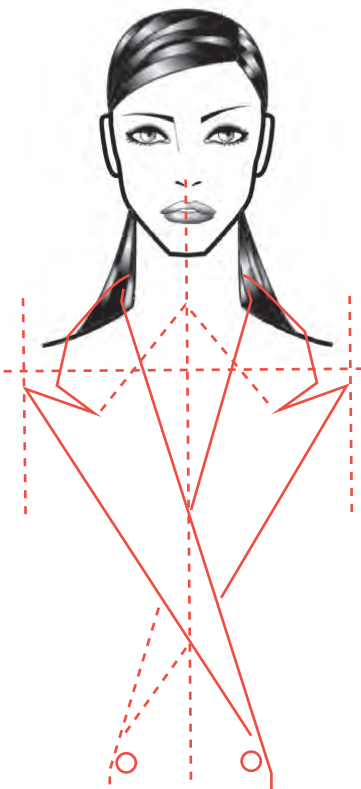
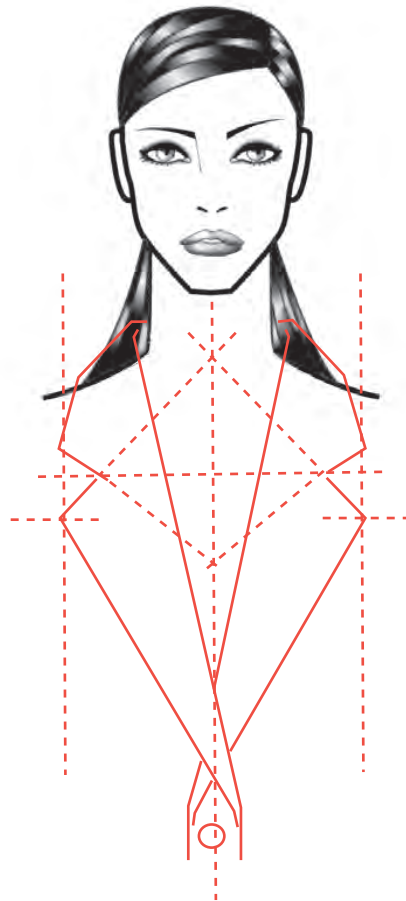
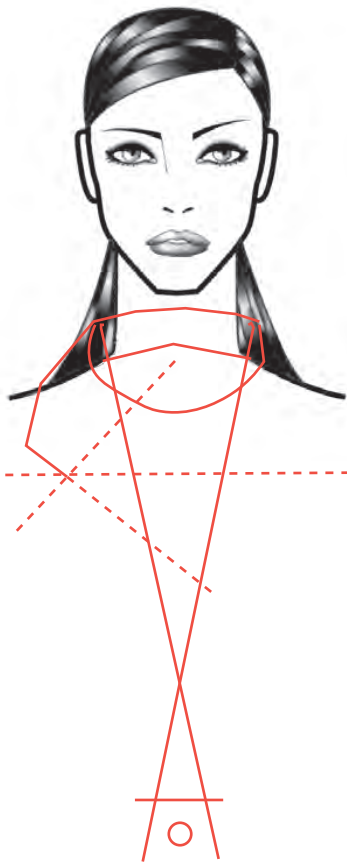
Είναι όρθιος και σπαστός γιακάς. Δημιουργείται από το ποδαράκι (όρθιος γιακάς) και από το γιακά (σπαστός). Το σχήμα των τμημάτων του γιακά του υποκαμίσου αλλάζει σύμφωνα με τις τάσεις της μόδας (εικόνα 9.7.)



Εικόνα 9.7

9.3.5 Πέτο γιακάς ή γιακάς ρεβέρ

Το πέτο γιακάς είναι σπαστός γιακάς που ενώνεται στο πέτο του ενδύματος. Ανάλογα με τη θέση της ένωσης δημιουργείται διαφορετικό πέτο στο ένδυμα. Το ένδυμα με πέτο γιακά μπορεί να κλείνει με μία (μονοκούμπωτο) ή δύο (σταυρωτό) σειρές κουμπιών (εικόνα 9.8.)

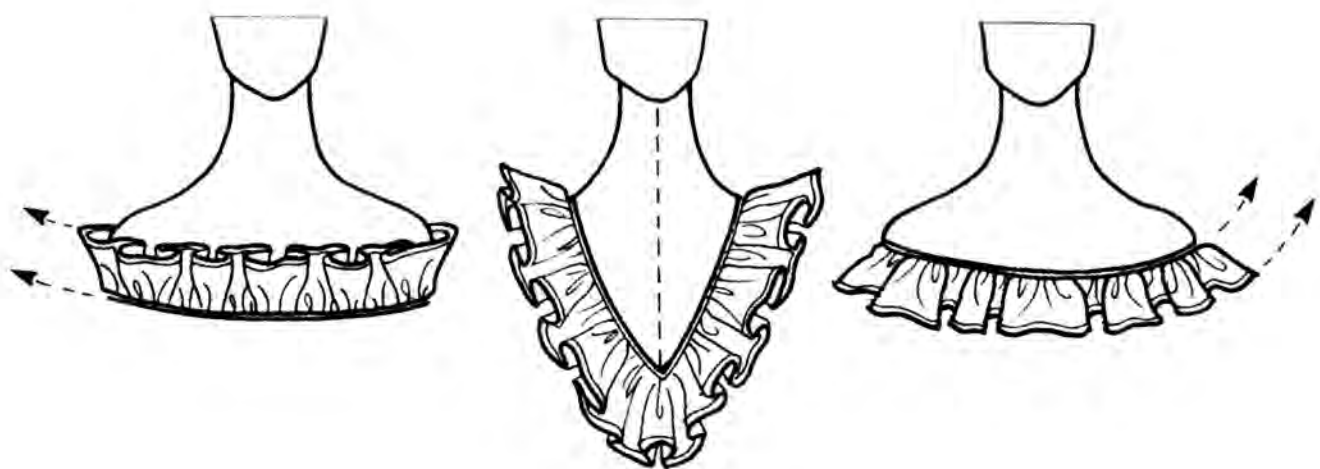


Εικόνα 9.8

9.4 Φραμπαλάδες

Οι φραμπαλάδες είναι διακοσμητικές γαρνιτούρες του ενδύματος. Σχηματίζονται από παραλληλόγραμμα λωρίδες υφάσματος που σουρώνονται από τη μια πλευρά τους με ραφή.

Όταν μια λωρίδα υφάσματος σουρώνεται από τη μία πλευρά, εκεί δημιουργούνται πυκνές πτυχώσεις, ενώ από την άλλη μεγάλες ελεύθερες που ονομάζονται φραμπαλάδες. Η κλίση τους μπορεί να είναι προς τα πάνω, προς τα κάτω ή στο πλάι (εικόνα 9.9.)



Εικόνα 9.9

α. Όρθιοι φραμπαλάδες

1 Σχεδιάσε τη ραφή που θα τοποθετήσεις το φραμπαλά με μια γραμμή.

Με διακεκομμένη γραμμή όρισε το ύψος του.

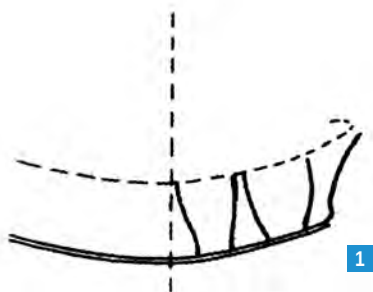
Σχημάτισε τις πτυχώσεις του φραμπαλά με ανόμοιες, εναλλασσόμενες γραμμές τοποθετημένες τη μια κοντά στην άλλη και ξεκίνησέ τις από την αρχή της ραφής. Επειδή οι πτυχώσεις εί-

ναι διαφορετικές σε όλο το μήκος τους, μην τις σχεδιάσεις όμοιες. Κράτησε όμως το ίδιο ύψος.

Παρατήρησε πως στους όρθιους φραμπαλάδες φαίνεται το πάνω μέρος των πτυχώσεων.

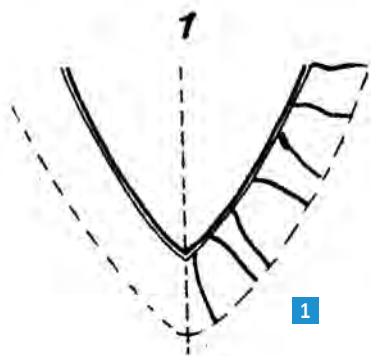
2 Σχεδιάσε στο πάνω μέρος του φραμπαλά τις πτυχώσεις με εναλλασσόμενες καμπύλες μέσα και έξω, όπως βλέπεις στο σχήμα.

3 Παρατήρησε πώς διπλώνουν οι πτυχώσεις στους φραμπαλάδες, πίσω, εμπρός, πάνω και κάτω, η καθεμία σε σχέση με την άλλη. Οι πτυχώσεις σχηματίζονται από τη σούρα στη ραφή. Όσο πιο σφιχτή είναι η σούρα, τόσο πιο πολλές πτυχώσεις θα σχεδιάσεις.

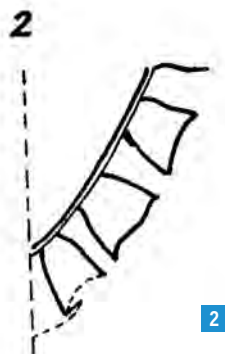


β. Πλάγιοι φραμπαλάδες

1 Οι πλάγιοι φραμπαλάδες σχεδιάζονται με τον ίδιο τρόπο όπως οι όρθιοι. Η διαφορά τους είναι ότι οι πτυχώσεις τους έχουν κλίση προς τα κάτω, δεξιά και αριστερά.



2 Όρισε τις εξωτερικές σου πτυχώσεις.

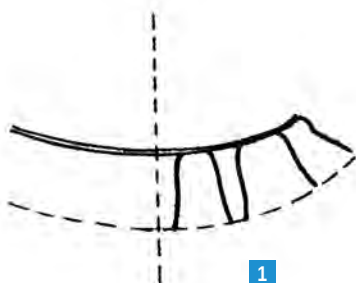


3 Ολοκλήρωσε τις πτυχώσεις του φραμπαλά με εναλλασσόμενες καμπύλες μέσα και έξω, όπως βλέπεις στο σχήμα.

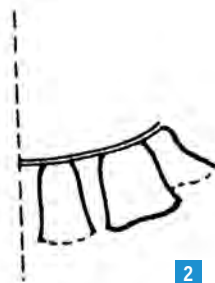


γ. Φραμπαλάδες με κλίση προς τα κάτω

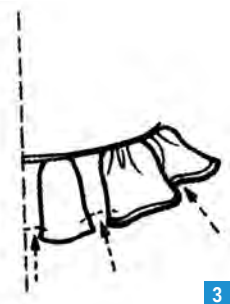
1 Δημιούργησε το φραμπαλά και τις πτυχώσεις του με τον ίδιο τρόπο, όπως στα προηγούμενα παραδείγματα.



2 Παρατήρησε όμως ότι στους φραμπαλάδες με κλίση προς τα κάτω, δε βλέπεις το εσωτερικό των πτυχώσεων.

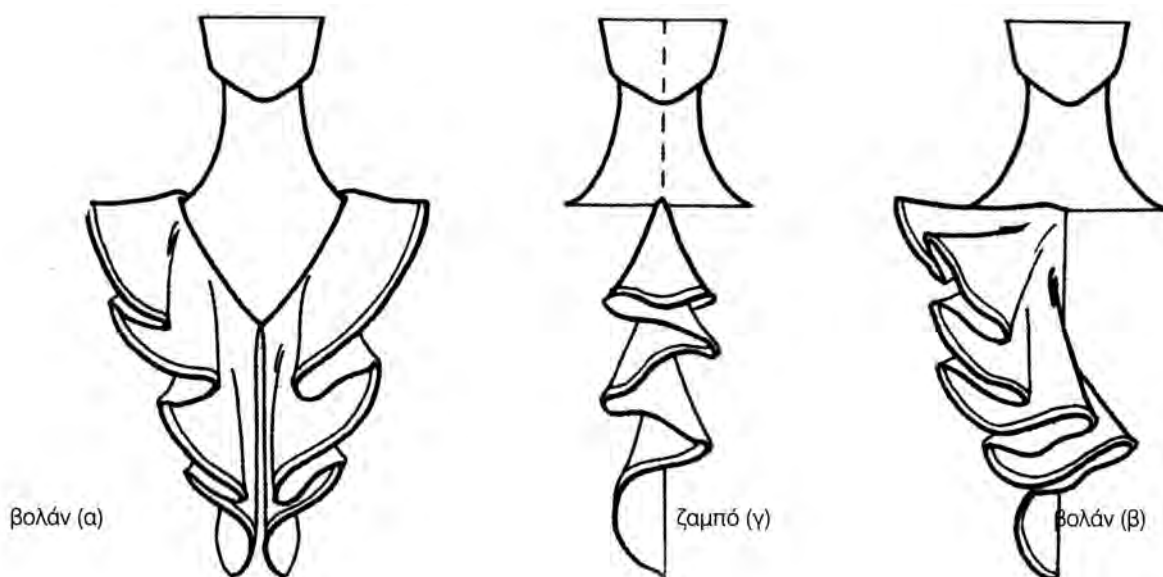


3 Σχεδίασε στο κάτω μέρος του φραμπαλά τις πτυχώσεις με εναλλασσόμενες καμπύλες μέσα και έξω, όπως βλέπεις στο σχήμα.



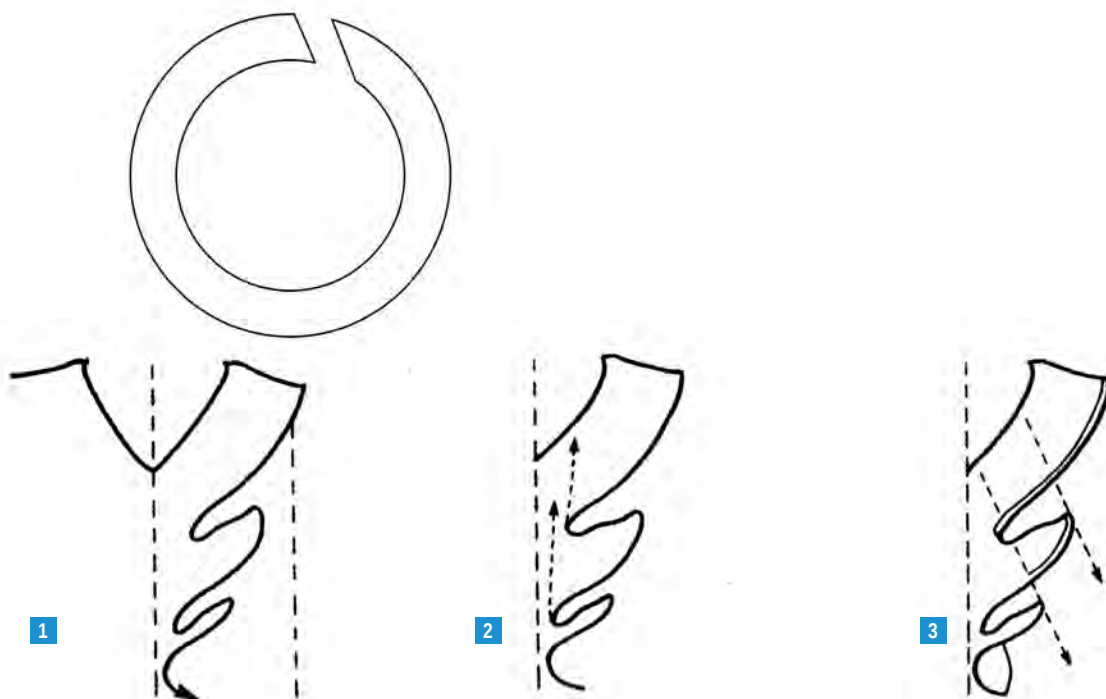
9.4.1 Βολάν

Τα βολάν είναι διακοσμητικές γαρνιτούρες του ενδύματος χωρίς σούρα στη ραφή τους και δημιουργούνται από κυκλικά ή ελικοειδώς κομμένα υφάσματα. Οι πτυχώσεις τους εξαρτώνται από το σχήμα τους. Όσο μικρότερη είναι η διάμετρος του εσωτερικού κύκλου των βολάν που στερεώνεται στη ραφή, τόσο μεγαλύτερες πτυχώσεις δημιουργούνται, και το αντίθετο. Οι πτυχώσεις τους αρχίζουν από το σημείο ραφής τους και κυματίζουν άνισα, ενώ καλύπτει το ένα βολάν τμήμα της πτύχωσης του άλλου, ανάλογα με το σχήμα του. Τα βολάν μπορούν να τοποθετηθούν σε ραφή ή σε σημείο (εικόνα 9.10.)

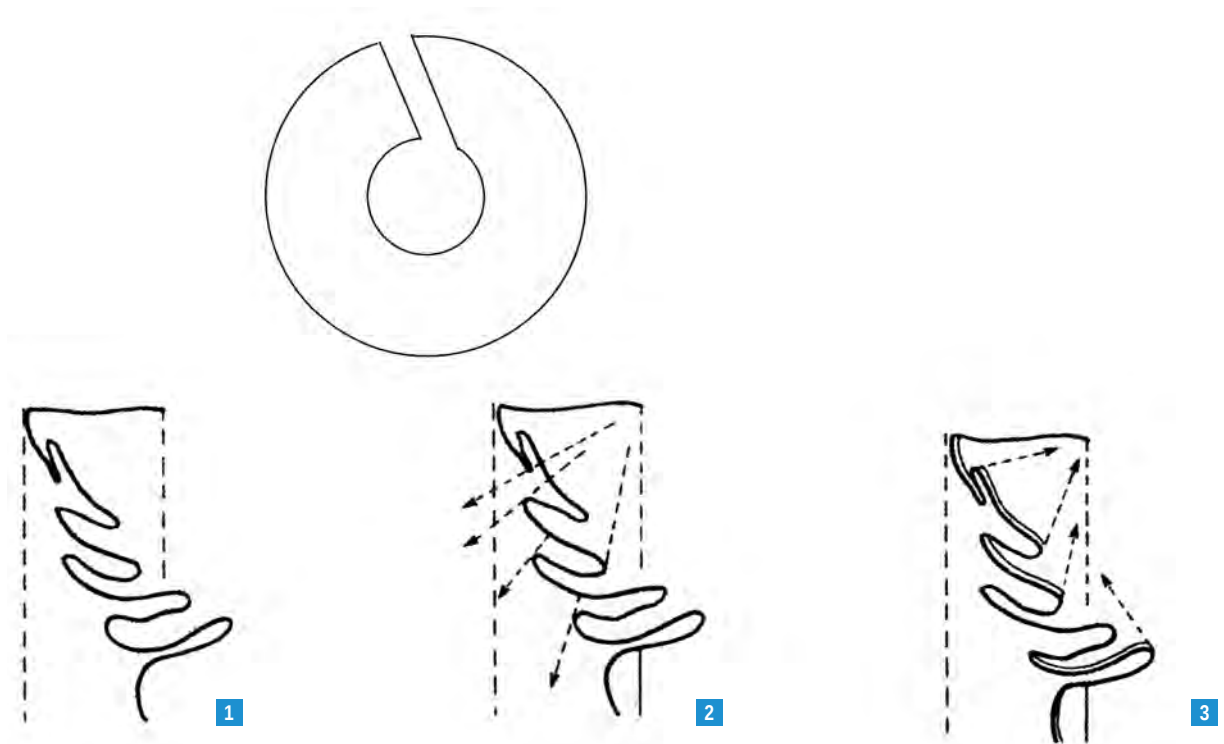


Εικόνα 9.10

α. Βολάν με μεγάλη περίμετρο κύκλου ραφής

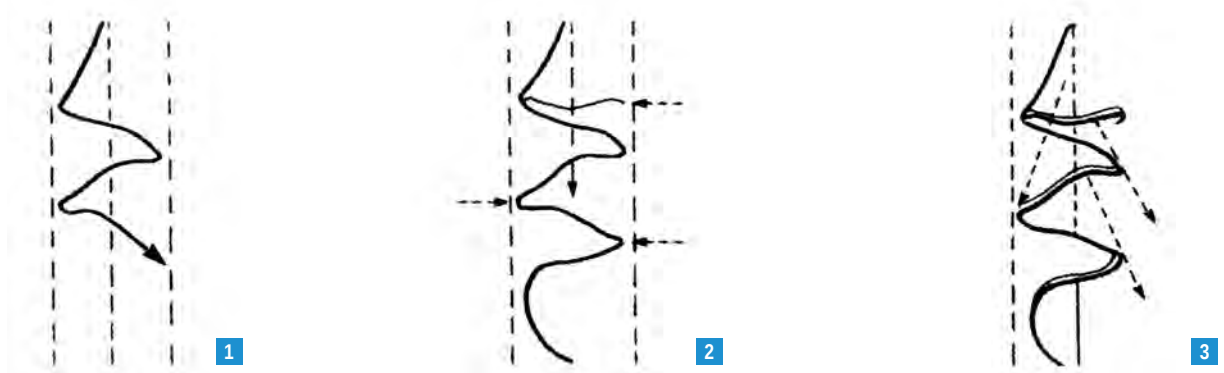


β. Βολάν με μικρή περίμετρο κύκλου ραφής



γ. Ζαμπό

Όταν ένα βολάν στερεώνεται από ένα σημείο του σε μια ραφή, ονομάζεται ζαμπό. Τα ζαμπό τοποθετούνται, συνήθως, σε πουκάμισα και μπλούζες και κάποιες φορές για να καλύπτουν το κούμπωμα.



9.5 Τα μανίκια

Στο σχεδιασμό του μανικιού το σχήμα της μανικοκόλλησης ακολουθεί ανάλογα την κλίση του «κέντρου εμπρός» του κορμού. Στην εικόνα 9.11 παρατήρησε την κλίση της μανικοκόλλησης σε σχέση με το «κέντρο εμπρός».

Το μανίκι έχει σχήμα κυλινδρικό που αρχίζει από το τέλος του ώμου, αρχή του βραχίονα και τελειώνει, συνήθως, στον καρπό. Το περίγραμμα της κορυφής του μανικιού λέγεται μανικοκόλληση. Τα μανίκια έχουν διαφορετικό μήκος.

Στα κοντά και όχι εφαρμοστά μανίκια σχεδιάσε και την εσωτερική πλευρά του μανικιού.

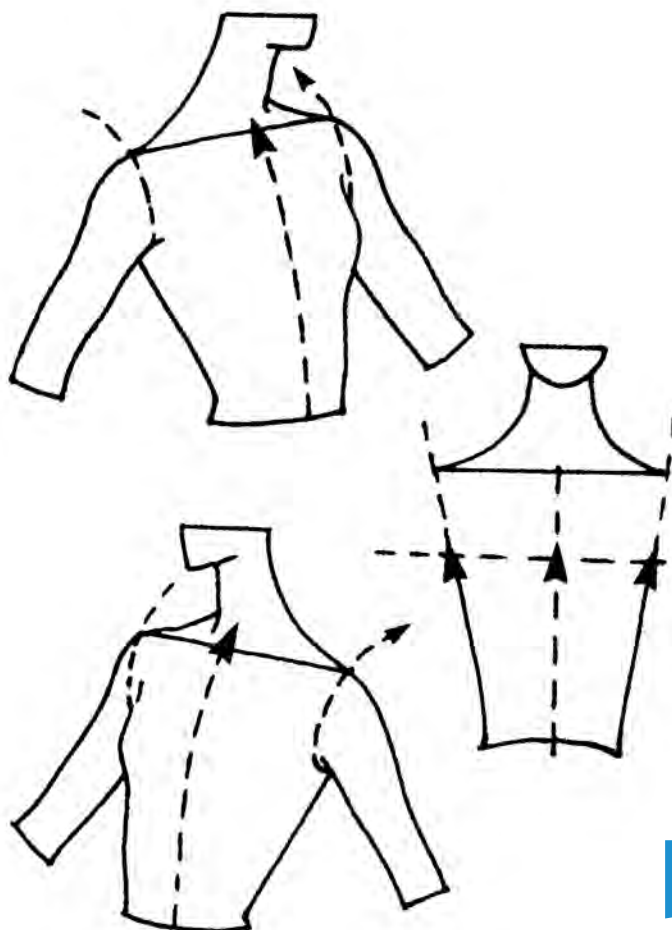
Τα μακριά μανίκια σχεδιάσε τα έτσι, ώστε το τέλος τους να αγκαλιάζει τον καρπό και σχημάτισε πτυχωσεις εσωτερικά του αγκώνα (εικόνα 9.12.)

α. Μανίκι κιονόκρανο

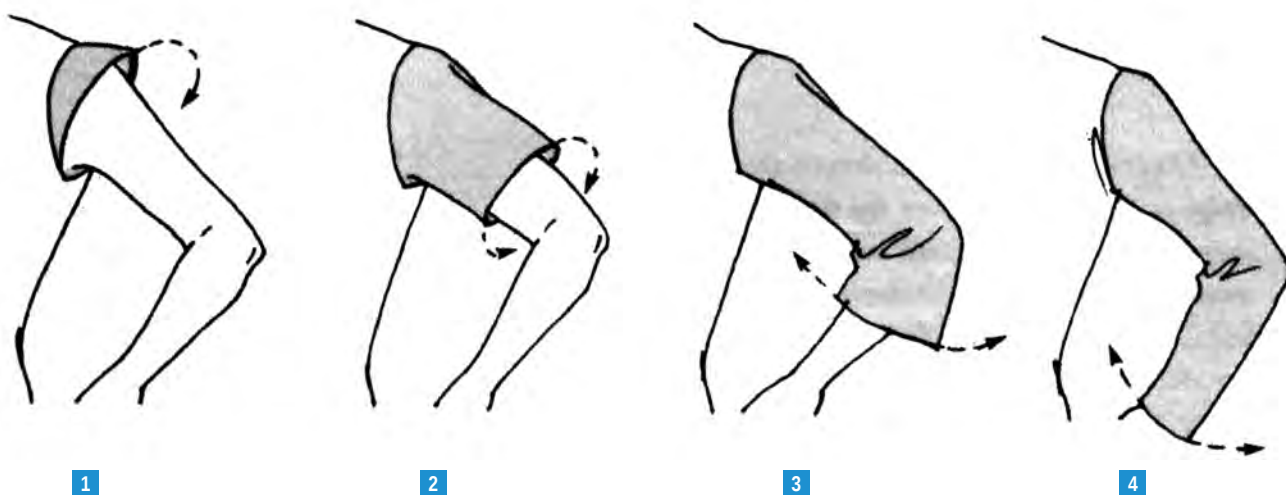
β. Κοντό μανίκι

γ. Μανίκι trois quarts (τρουά καρ). Όταν σχεδιάζεις μανίκι κάτω από τον αγκώνα, δε δείχνεις το εσωτερικό του.

δ. Μακρύ μανίκι



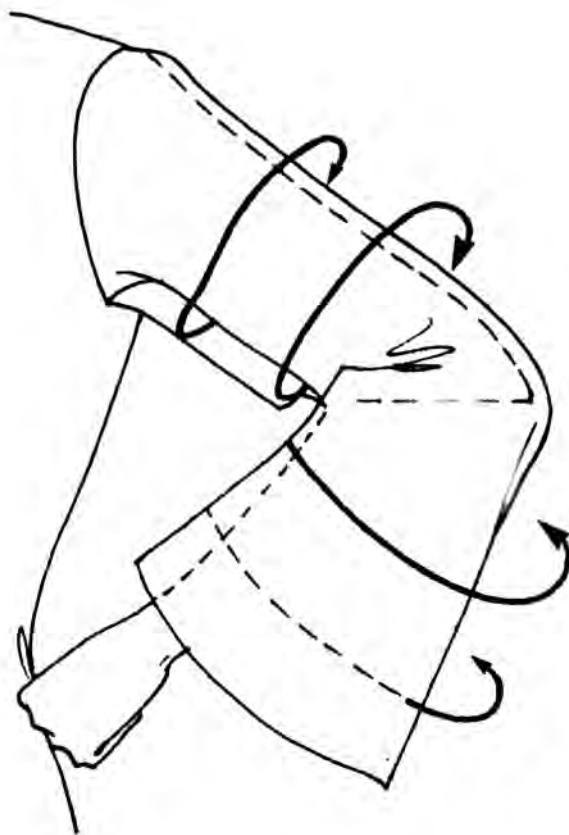
Εικόνα 9.11



Εικόνα 9.12

Το μανίκι ακολουθεί το σχήμα του χεριού. Στην εικόνα 9.13 παρατήρησε την κλίση του, πάνω και κάτω από τον αγκώνα και έχει το υπόψη, όταν σχεδιάζεις το μήκος του μανικιού.

- α. Bishop (μπίσσοπ): μανίκι καμπάνα, εφαρμοστό στον ώμο και φαρδύ στον καρπό που σουρώνει στη μανσέτα.
- β. Fitted (φίτεντ): εφαρμοστό μακρύ μανίκι.
- γ. Juliet (Τζούλιετ): μακρύ εφαρμοστό μανίκι με φούσκα στον ώμο.
- δ. Dolman (Ντόλμεν): φαρδύ μανίκι που ξενικά χαμηλά από την πλαϊνή ραφή του κορμού.



Εικόνα 9.13



1



2



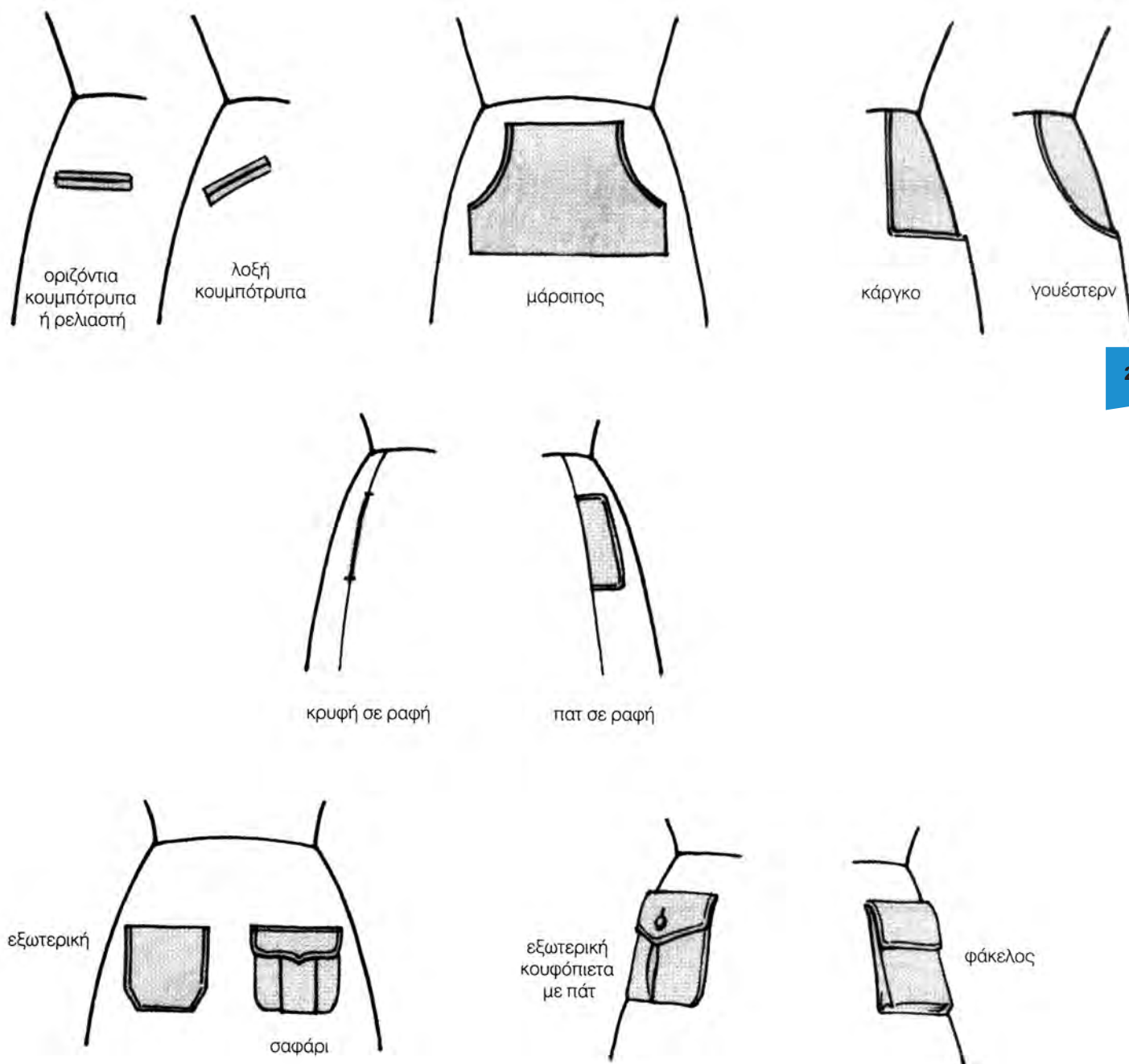
3



4

9.6 Τσέπες

Οι τσέπες είναι λειτουργικά στοιχεία σε όλα τα ενδύματα, κυρίως στα παλτό, καμπαρτίνες, σακάκια, μπουφάν, παντελόνια και πουκάμισα, ενώ παράλληλα δίνουν στυλ και ως διακοσμητικά στοιχεία. Οι τσέπες τοποθετούνται συμμετρικά ως προς τα «κέντρα εμπρός» και πίσω του ενδύματος, στο ίδιο ύψος και στο ίδιο σημείο. Στα κλασικά σχήματα ανδρικών και γυναικείων κουστουμιών, αλλά και στα παλτό να προτιμάς τις κρυφές τσέπες, ενώ στα αθλητικά και σπορ ενδύματα τις εξωτερικές ή και τους δυο τύπους μαζί. Στην εικόνα 9.14 παρατήρησε διάφορους τύπους τσεπών.



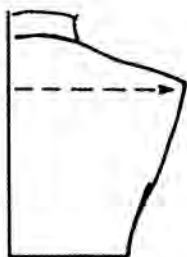
Εικόνα 9.14

9.7 Πτυχώσεις - Drapé

Οι πτυχώσεις που δημιουργούνται από τη φόρμα του ενδύματος ονομάζονται drapé (ντραπέ). Τα drapé αγκαλιάζουν ιδιαίτερα τη φόρμα του σώματος και είναι αναγνωρίσιμα από το χαρακτηριστικό τους περίγραμμα. Όταν σχεδιάζεις drapé ενδύματα έχει υπόψη σου τη φόρμα του σώματος για να δώσεις την ανάλογη κλίση στις πτυχώσεις και το περίγραμμά τους. Παρατήρησε πώς σχηματίζονται οι πτυχώσεις στο γιακά (εικόνα 9.15) και στη φούστα (εικόνα 9.16.)



Εικόνα 9.15



Εικόνα 9.16

9.8 Ανακεφαλαίωση



το κεφάλαιο αυτό γνώρισες τη γραμμή και το σχήμα των ενδυμάτων ανά κατηγορία, καθώς και το σχεδιασμό των λεπτομερειών τους.

9.8.1 Ερωτήσεις

- 1 Τι ονομάζουμε drapé;
- 2 Ονόμασε τρία σχήματα φορεμάτων.
- 3 Πώς τοποθετείς τις τσέπες στο ένδυμα;
- 4 Τι ονομάζουμε λαιμόκοψη;
- 5 Τι ονομάζεται μανικοκόλληση;
- 6 Ποιο είναι το μανίκι Bishop και ποιο το Dolman;
- 7 Σε ποια ενδύματα τοποθετείς ζαμπό;
- 8 Ονόμασε τρία σχήματα παντελονιών.
- 9 Τι είναι τα βολάν;

9.8.2 Άσκηση 10

233

Τίτλος: Σχεδιασμός ενδυματολογικών λεπτομερειών.

Σκοπός

Η αναγνώριση και ο σχεδιασμός των γραμμών ενδυμάτων.
Ο σχεδιασμός λεπτομερειών του ενδύματος στις φιγούρες.

Όργανα - υλικά - μέσα

Απλό χαρτί A4, μολύβι, γόμα λευκή, χάρακας, εικόνες ενδυμάτων.

Μεθοδολογία

Όρισε το μέγεθος και τη θέση του θέματός σου στο χαρτί (Παρ.: 1.5.3. και 1.5.4.).
Όρισε την κλίση των φραμπαλάδων (Παρ.: 9.4.).
Ακολούθησε τα βήματα σχεδιασμού των φραμπαλάδων (Παρ.: 9.4.).

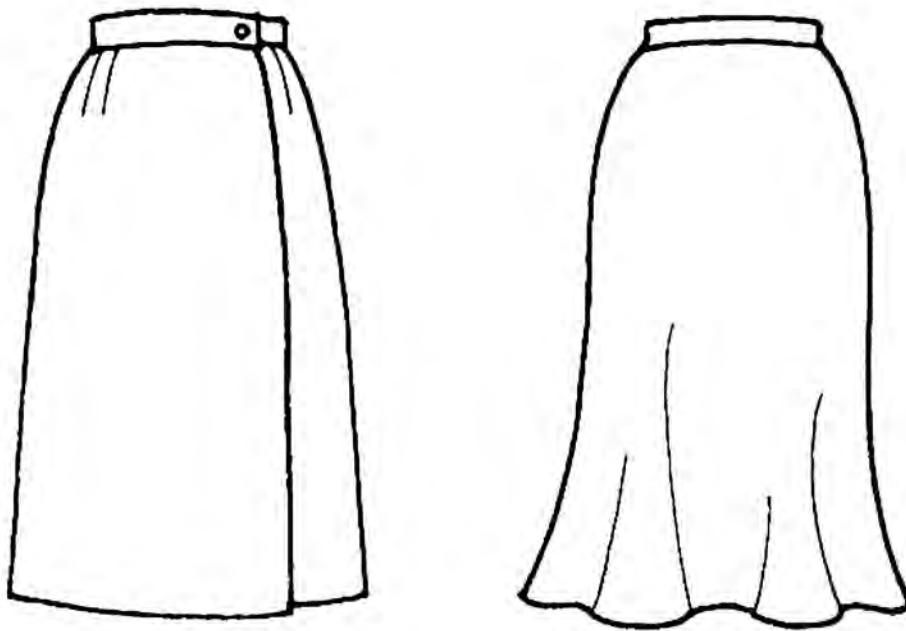
Διαδικασία εκτέλεσης της άσκησης:

Σχεδίασε φραμπαλάδες στις φούστες (εικόνα 9.17.)

1. Σχεδίασε τους ανάλογους φραμπαλάδες στις φούστες.
2. Όρισε το μέγεθος του φραμπαλά με διακεκομμένη γραμμή έξω από τη ραφή που θα τους τοποθετήσεις.
3. Σχημάτισε τις πτυχώσεις του φραμπαλά με ανόμοιες εναλλασσόμενες γραμμές τη μία κοντά στην άλλη. Ξεκίνησέ τις από την αρχή της ραφής.
4. Σχεδίασε στην άκρη του φραμπαλά τις καμπύλες που δημιουργούνται από τις εναλλασσόμενες πτυχώσεις μέσα και έξω.
5. Ολοκλήρωσε το σχέδιό σου με σούρες στη ραφή του φραμπαλά.

✓ **ΣΥΜΒΟΥΛΗ**

Να επιλέξεις την κλίση των φραμπαλάδων που ταιριάζουν στις φούστες.



Εικόνα 9.17

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ:**ΑΣΚΗΣΗ 10**

Τίτλος: Σχεδιασμός ενδυματολογικών λεπτομερειών.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:

Ερωτήσεις:

- 1 Τι είναι οι φραμπαλάδες;
- 2 Ποιες είναι οι κλίσεις που μπορείς να δώσεις στους φραμπαλάδες;
- 3 Ονόμασε τρία σχήματα ανδρικού παλτό.
- 4 Τι είναι ο γιακάς υποκαμίσου;
- 5 Τι είναι το πέτο γιακάς;
- 6 Ονόμασε τρία σχήματα φούστας;
- 7 Τι είναι το décolleté;
- 8 Με ποιο τρόπο η μόδα περιγράφει τα σχήματα των ενδυμάτων;
- 9 Από τι εξαρτώνται οι πτυχώσεις των βολάν;
- 10 Ποιοι είναι οι επίπεδοι γιακάδες;
- 11 Ονόμασε τρία σχήματα τσέπης.

Κ Ε Φ Α Λ Α Ι Ο

Ένδυση φιγούρας 10

ΣΤΟΧΟΙ:

- Να γνωρίσεις τα βασικά σχήματα «S» «X» και «T» της φιγούρας και να την ντύσεις με τις ανάλογες γραμμές ενδυμάτων.
- Να γνωρίσεις τη σημασία της πόζας μιας φιγούρας για τη σωστή σχεδίαση του ενδύματος και των λεπτομερειών του.
- Να σχεδιάζεις φιγούρες σε πόζες κατάλληλες για την απεικόνιση των ανάλογων ενδυμάτων.
- Να αναφέρεις τις ιδιαιτερότητες των ενδυμάτων.

10.1 Βαρύτητα, γραμμές δράσης, προοπτική

Ο σχεδιασμός ενδυμάτων σε φιγούρα γίνεται ανάλογα με το σχήμα τους και τη στάση της φιγούρας. Για το σωστό σχεδιασμό ενδυμάτων στη φιγούρα πρέπει να έχεις υπόψη σου:

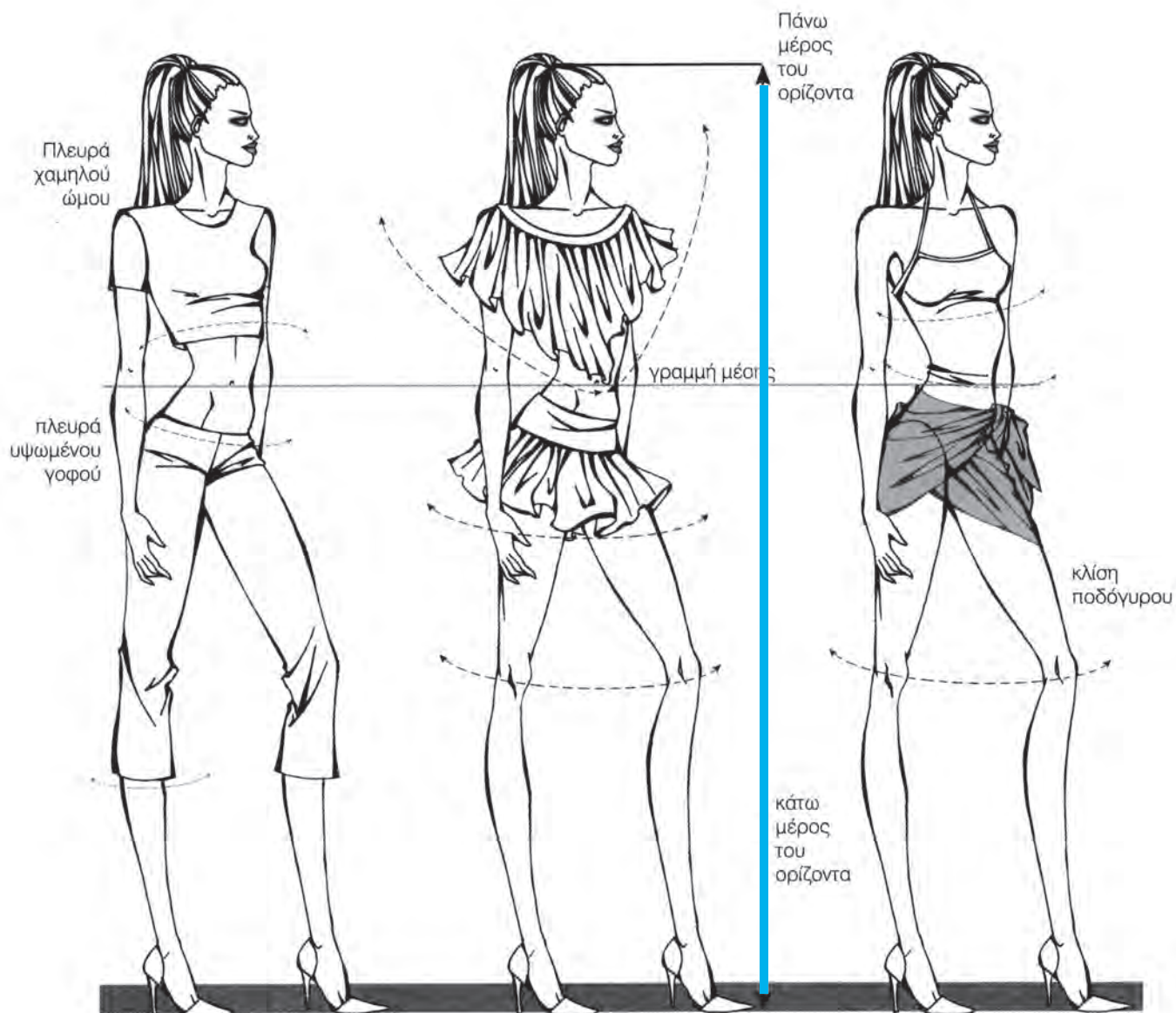
- α.** τον νόμο της βαρύτητας που ακολουθεί η φόρμα τους,
- β.** τις γραμμές δράσης της φιγούρας, γιατί δημιουργούν πτυχώσεις στο ένδυμα και
- γ.** την προοπτική, που του δίνει πλαστικότητα.

Οι πτυχώσεις στο ένδυμα δε δημιουργούνται τυχαία, αλλά ακολουθούν τους στατικούς νόμους των δυνάμεων πίεσης και βαρύτητας και είναι δύο ειδών:

α. πτυχώσεις που δημιουργούνται από τέντωμα του υφάσματος μεταξύ δύο σημείων και σχηματίζονται στις αρθρώσεις, στους αγκώνες, στα γόνατα και τους γοφούς.

β. πτυχώσεις που σχηματίζονται στην πλευρά που χαλαρώνει το σώμα, ενώ στην άλλη αντίστοιχα δημιουργείται τέντωμα. Τέτοιου είδους πτυχώσεις συναντάς στις κλειδώσεις, τον αγκώνα και τη μέση.

Ο τρόπος που σχεδιάζεις το ένδυμα και τις πτυχές του εξαρτάται από το είδος του υφάσματος.

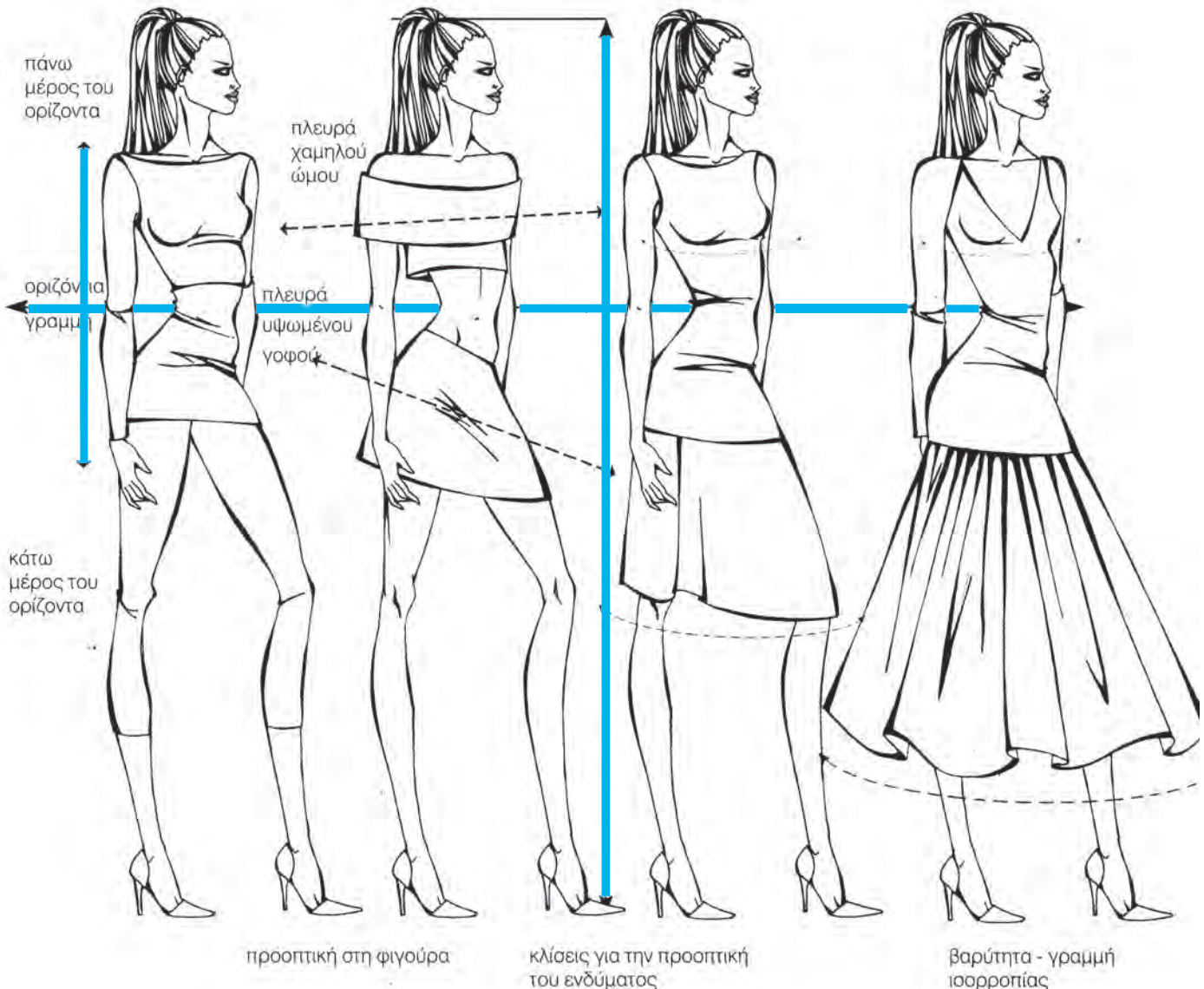


Τα εφαρμοστά πλεκτά φορέματα λόγω της ελαστικότητας του υλικού δε δημιουργούν σχεδόν καθόλου πτυχώσεις και τις αποδίδεις με μια μικρή καμπύλη. Τα λινά και τα ανάλογα καλοκαιρινά υφάσματα «πέφτουν» όμορφα στο σώμα. Ο ποδόγυρος των ενδυμάτων σχεδιάζεται με ελλειψοειδείς κύκλους για να του δώσεις προοπτική.

Οι αναλογίες του σώματος κάτω από το ένδυμα πρέπει να διακρίνονται καθαρά, ανεξάρτητα από τη φόρμα ή τις πτυχές του.

Στο σχεδιασμό ενδυμάτων η μέση αντιστοιχεί με τη γραμμή του ορίζοντα και σημειώνεται με ευθεία γραμμή. Κάθε γραμμή πάνω από αυτήν είναι καμπύλη ανοδικής πορείας στο κέντρο, ενώ γραμμές κάτω από τη μέση ακολουθούν την αντίθετη κλίση. Την παραπάνω αρχή δεν ακολουθούν οι λαιμοκόψεις και οι γιακάδες.

Η εφαρμογή του ενδύματος επηρεάζει το περίγραμμά του πάνω στο σώμα.



10.2 Γυναικεία πόζα και ένδυμα

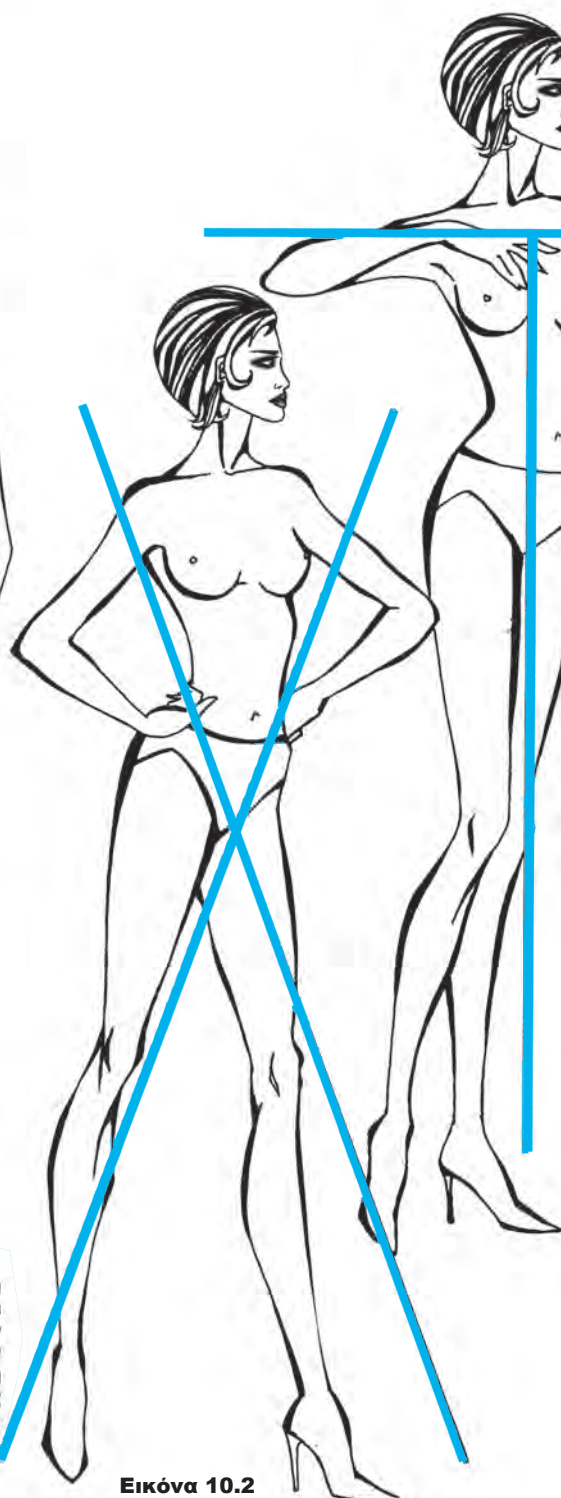
Για το σωστό σχεδιασμό ενδύματος πρέπει να επιλέξεις την κατάλληλη πόζα, ανάλογα με τη γραμμή του. Η κλίση του κορμού και των άκρων δημιουργεί το σχήμα της.

Στις εικόνες 10.1, 10.2 και 10.3 παρατήρησε τρεις χαρακτηριστικές πόζες και τα σχήματα που δημιουργούν.



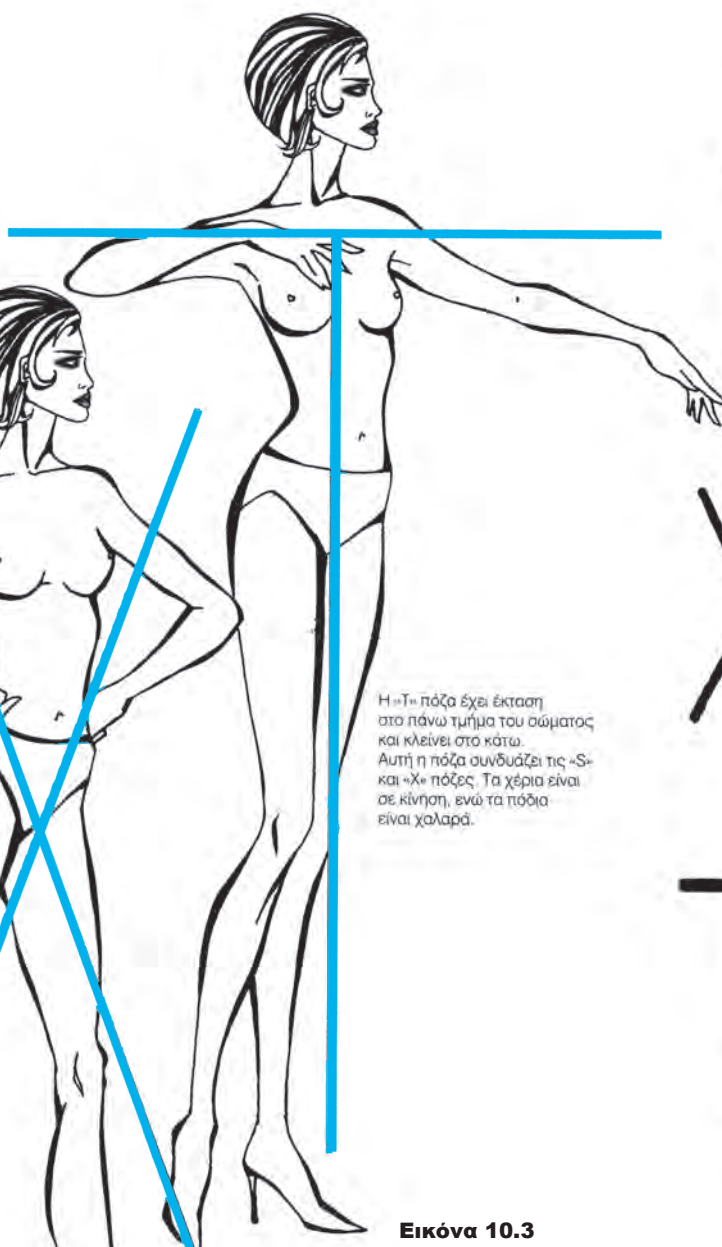
Η «S» πόζα σπηρείζεται χαλαρά και συγκρατημένα στην περιφέρεια, ενώ έχει ακίνητα χέρια και πόδια.

Εικόνα 10.1



Η «X» πόζα, με τα άνω και κάτω άκρα μακριά από τον κορμό, δίνει την αίσθηση της κίνησης και της δράσης.

Εικόνα 10.2



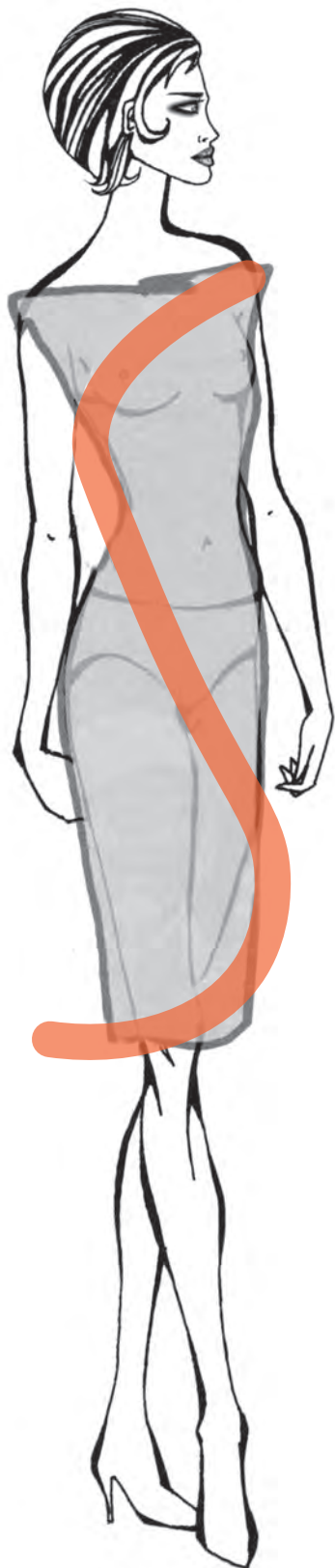
Η «T» πόζα έχει έκταση στο πάνω τμήμα του σώματος και κλείνει στο κάτω. Αυτή η πόζα συνδυάζει τις «S» και «X» πόζες. Τα χέρια είναι σε κίνηση, ενώ τα πόδια είναι χαλαρά.

Εικόνα 10.3

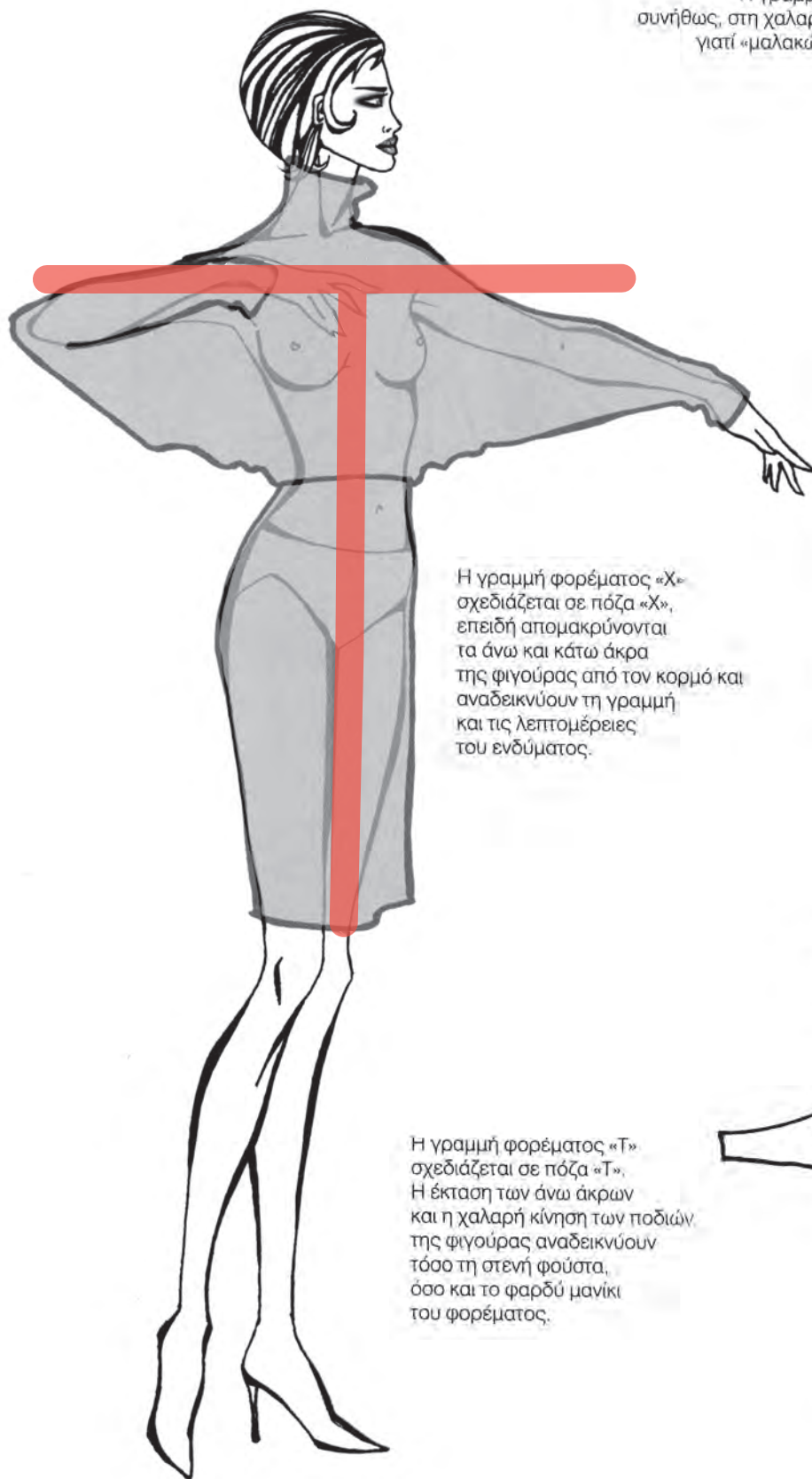


Τα σχήματα «S», «X» και «Τ» έχουν ταυτιστεί με το σχεδιασμό συγκεκριμένων γραμμών ενδυμάτων. Η σωστή επιλογή πόζας αποκαλύπτει το σχήμα και το στυλ του.

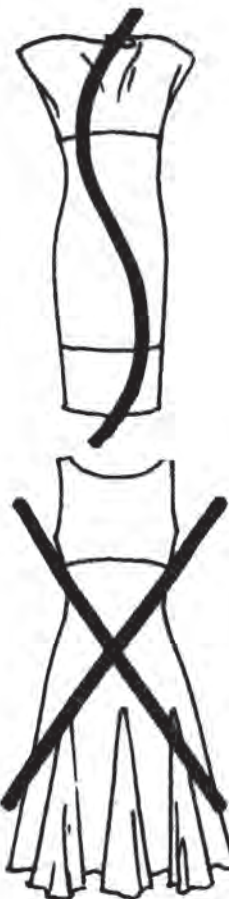
Σκέψου το φόρεμα σχήματος «Τ» σχεδιασμένο σε μια «S» πόζα. Θα έχανες τη λεπτομέρεια του μανικιού.



Η γραμμή φορέματος «Τ» σχεδιάζεται, συνήθως, στη χαλαρή και συγκρατημένη πόζα «S» γιατί «μαλακώνει» την αυστηρή γραμμή «Τ».



Η γραμμή φορέματος «X» σχεδιάζεται σε πόζα «X», επειδή απομακρύνονται τα άνω και κάτω άκρα της φιγούρας από τον κορμό και αναδεικνύουν τη γραμμή και τις λεπτομέρειες του ενδύματος.



Η γραμμή φορέματος «Τ» σχεδιάζεται σε πόζα «Τ». Η έκταση των άνω άκρων και η χαλαρή κίνηση των ποδιών της φιγούρας αναδεικνύουν τόσο τη στενή φούστα, όσο και το φαρδύ μανίκι του φορέματος.



10.3 Σχεδιασμός γυναικείων ενδυμάτων σε φιγούρα

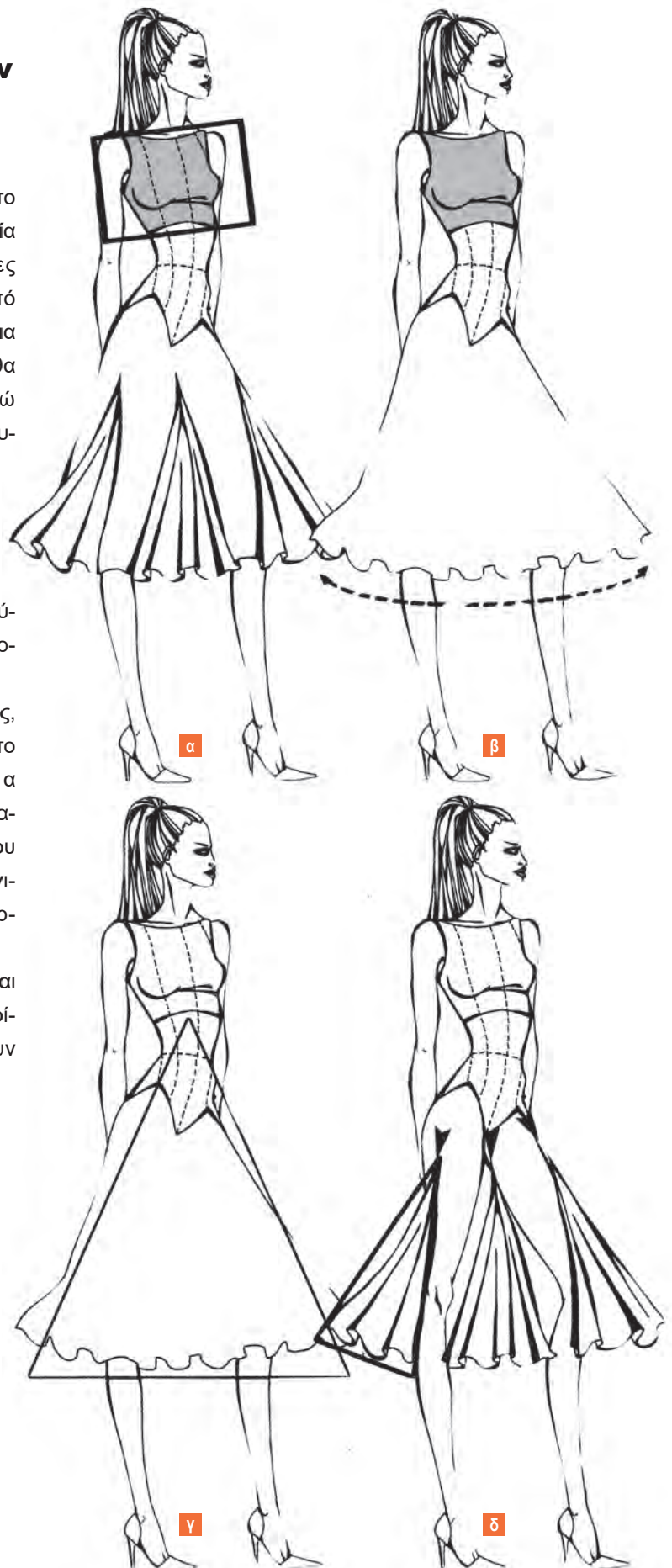
Στις πιο κάτω σελίδες θα γνωρίσεις το σχεδιασμό ενδυμάτων ανά κατηγορία πάνω στο σώμα της φιγούρας. Φόρμες ενδυμάτων που χρησιμοποιούνται από άνδρες και γυναίκες θα δοθούν σχεδιαστικά μια φορά. Π.χ. ο σχεδιασμός κλασικού σακακιού θα δοθεί στο σχεδιασμό ανδρικών ενδυμάτων, ενώ ο σχεδιασμός εφαρμοστού, στο σχεδιασμό γυναικείων.

10.3.1 Φόρεμα

Για να σχεδιάσεις ένα ένδυμα πρέπει να αναλύσεις τη γραμμή του και να υπολογίσεις την εφαρμογή στο σώμα της φιγούρας.

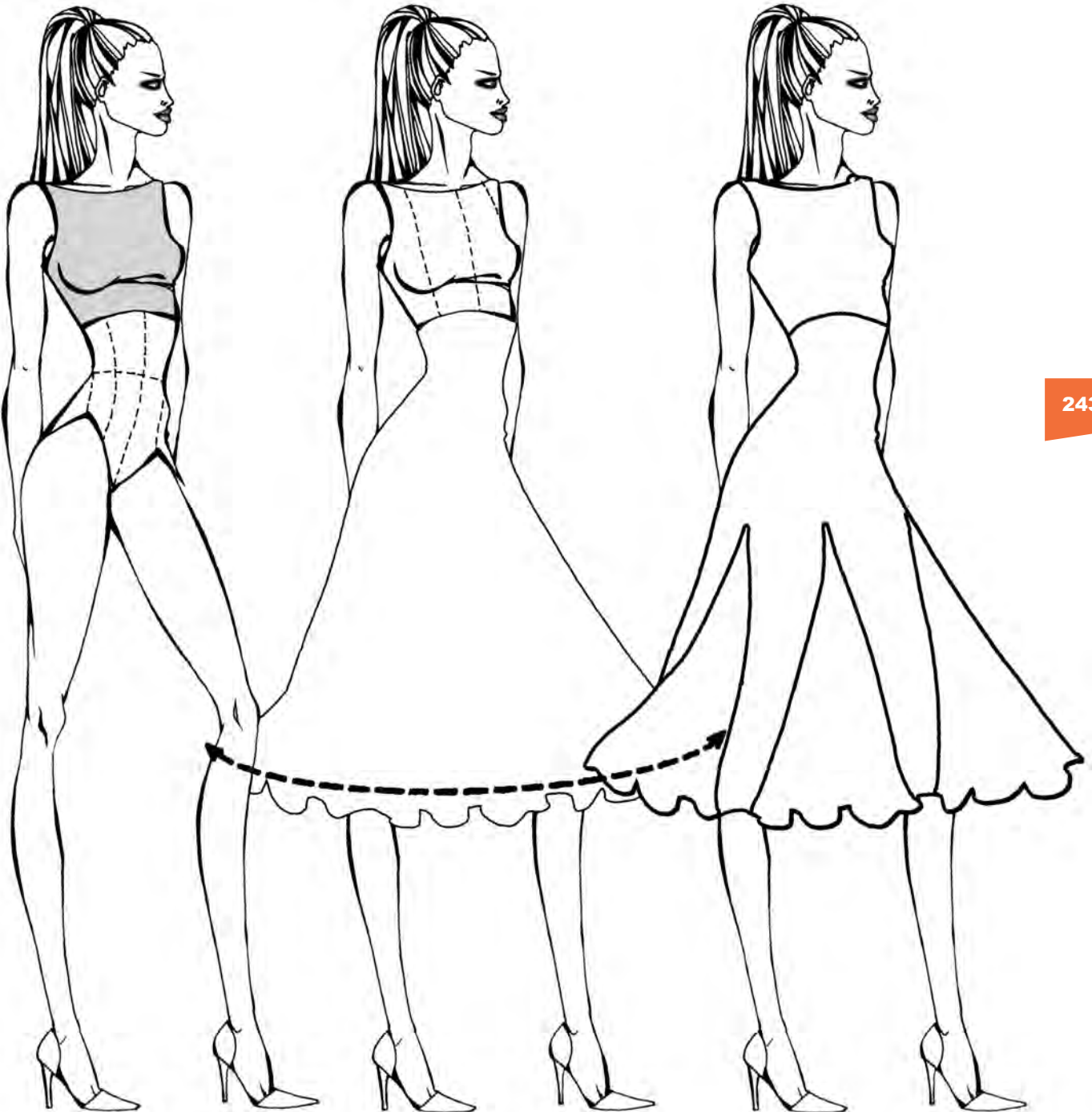
Χώρισε το φόρεμα σε μικρές ενότητες, χρησιμοποιώντας τις γραμμές ραφής για να το σχεδιάσεις πιο εύκολα. Στις διπλανές εικόνες α και β, αναλύεται με παραλληλόγραμμα σχήματα στο θώρακα η γραμμή του πάνω μέρος του φορέματος, ενώ στις εικόνες γ και δ, με τριγωνικά σχήματα η φούστα του (κάτω μέρος του φορέματος).

Η εφαρμογή του ενδύματος βρίσκεται στα σημεία που τα παραλληλόγραμμα και τα τρίγωνα, που ορίζουν τη γραμμή του, συμπίπτουν με τις γραμμές ραφής του σώματος.



Αφού ανέλυσες το σχήμα και την εφαρμογή του ενδύματος, εύκολα μπορείς να ντύσεις τη φιγούρα σου (εικόνα 10.4.)

- Ξεκίνησε από το θώρακα της φιγούρας και σχεδίασε το πάνω μέρος του φορέματος.
- Συνέχισε με το σχήμα της φούστας του φορέματος.
- Τοποθέτησε τις λεπτομέρειες των godet (γκοντέ) και ολοκλήρωσε με τον ποδόγυρο.



Εικόνα 10.4

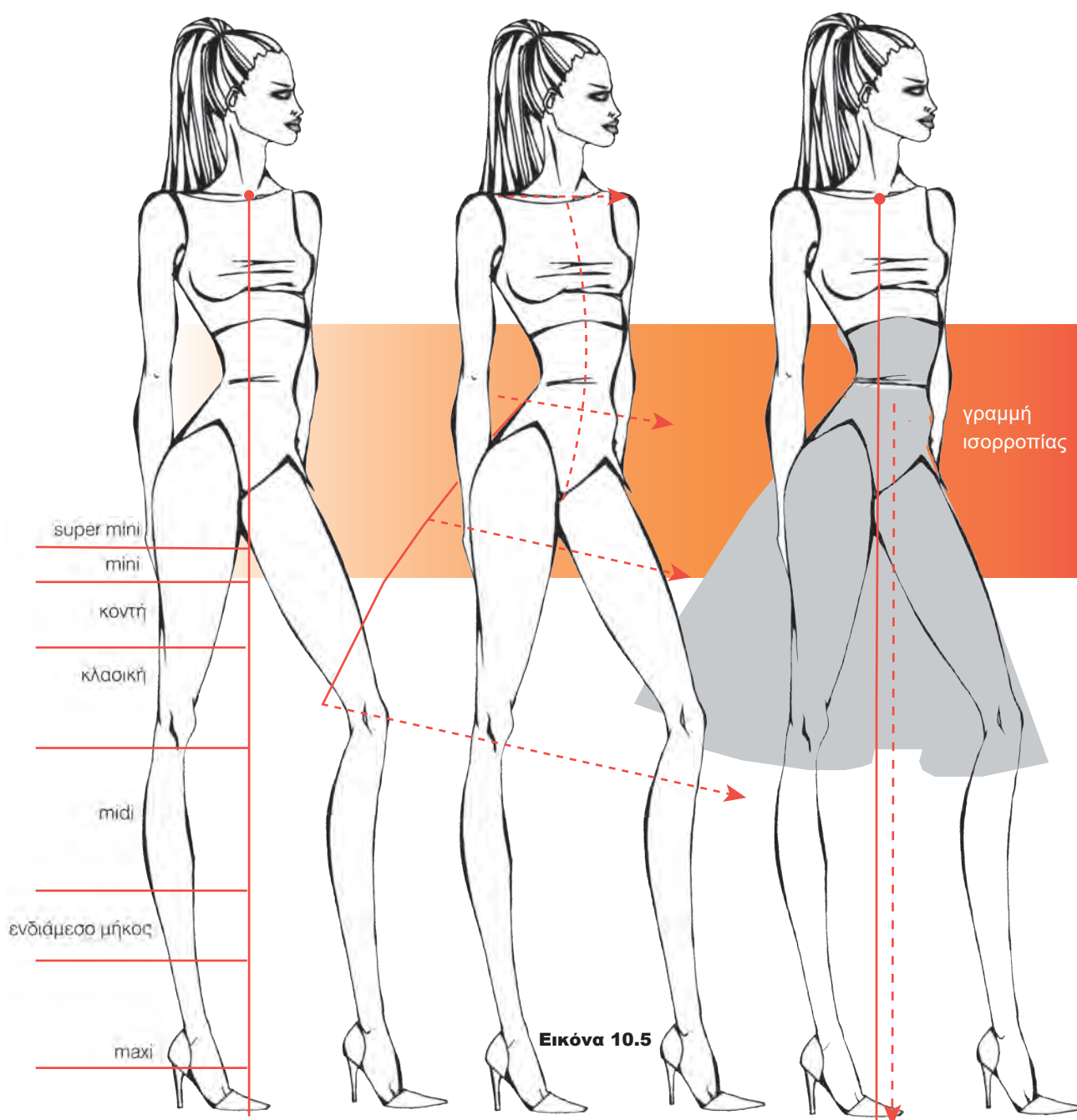
10.3.2 Φούστα

Η φούστα αρχίζει από τη μέση και τελειώνει στον ποδόγυρο. Χαρακτηρίζουμε τη φούστα ανάλογα με τη θέση του ποδόγυρου. Στην εικόνα 10.5 βλέπεις τις ονομασίες διάφορων μηκών που μπορεί να αλλάζουν ανάλογα με τη μόδα.

Σχεδιάσε τη φούστα έτσι, ώστε το ύφασμα να αγκαλιάζει τη μέση, την περιφέρεια και τους μηρούς. Η κλίση του ποδόγυρου ακολουθεί αναλογικά την κλίση της γραμμής δράσης των γοφών και τον σχεδιάζεις παράλληλα προς αυτούς.

Οι πλαϊνές ραφές, οι πιέτες ή οποιαδήποτε άλλη λεπτομέρεια της φούστας ακολουθούν το «κέντρο εμπρός» του σώματος και τη γραμμή ισορροπίας.

Η πόζα επηρεάζει το σχεδιασμό του ενδύματος και την κίνηση του υφάσματος πάνω στο σώμα της φιγούρας.

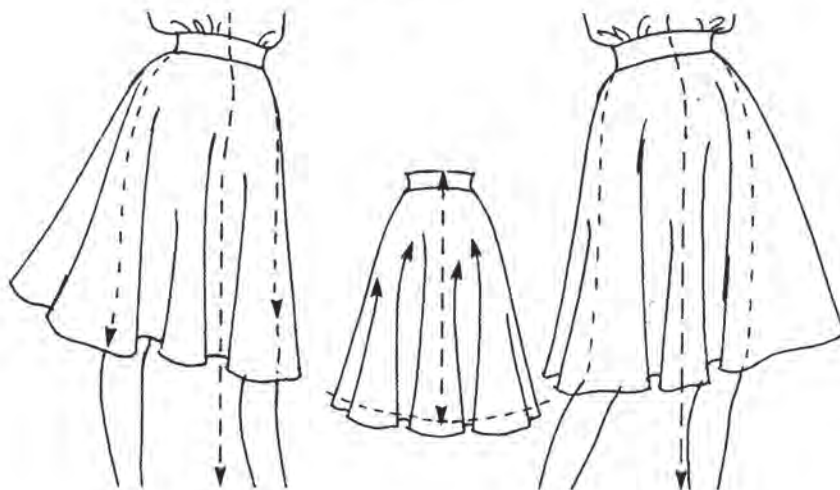
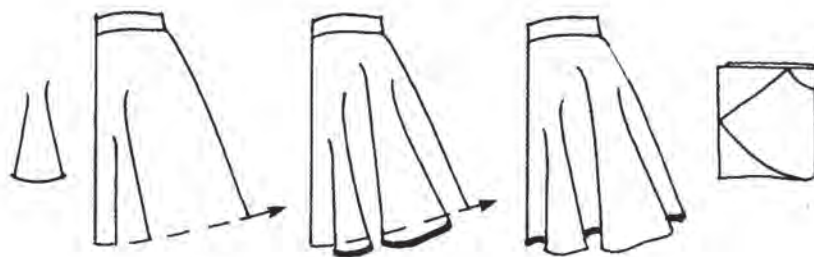


Εικόνα 10.5

Φούστες κλος

Οι κλος φούστες με ή χωρίς σουρά στη μέση δημιουργούν λούκια στον ποδόγυρο που τα σχεδιάζεις ελεύθερα.

Για να δώσεις έμφαση στα λούκια, σχεδιάσέ τα με διαφορετικό μέγεθος και ακολούθησε την κίνηση της πόζας. Τα πιο φαρδιά λούκια ξεκινούν πάνω από την περιφέρεια.

**Εικόνα 10.6**

Παρατήρησε την εικόνα 10.6.

Τα λούκια ξεκινούν από το ζωνάκι της φούστας.

Τα λούκια δημιουργούν πτυχές στον ποδόγυρο.

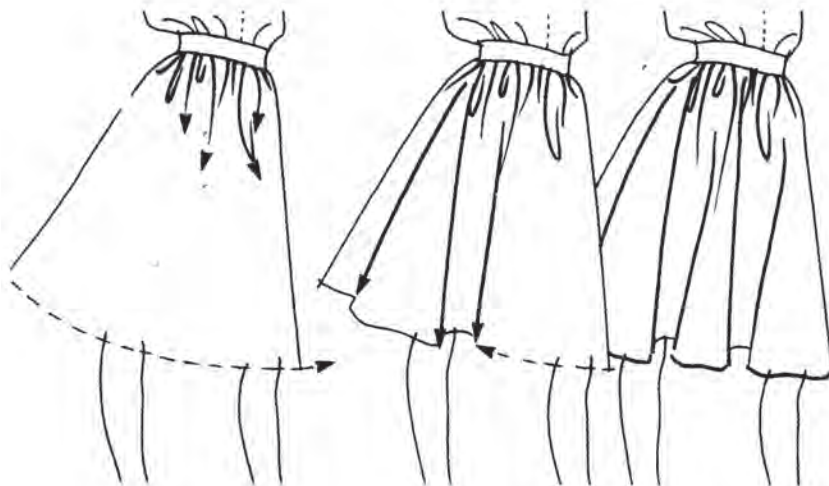
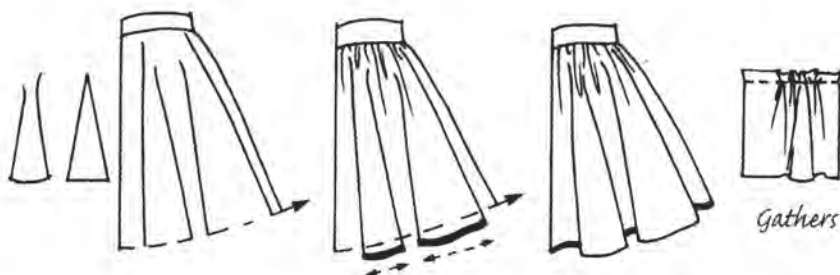
Ο ποδόγυρος σχηματίζεται μέσα και έξω από τα λούκια.

Παρατήρησε την εικόνα 10.7.

Οι σουρές ξεκινούν από το ζωνάκι της φούστας.

Οι σουρές δημιουργούν πτυχές στον ποδόγυρο.

Ο ποδόγυρος σχηματίζεται μέσα και έξω από τις πτυχές.

**Εικόνα 10.7**

Φούστες με πιέτες

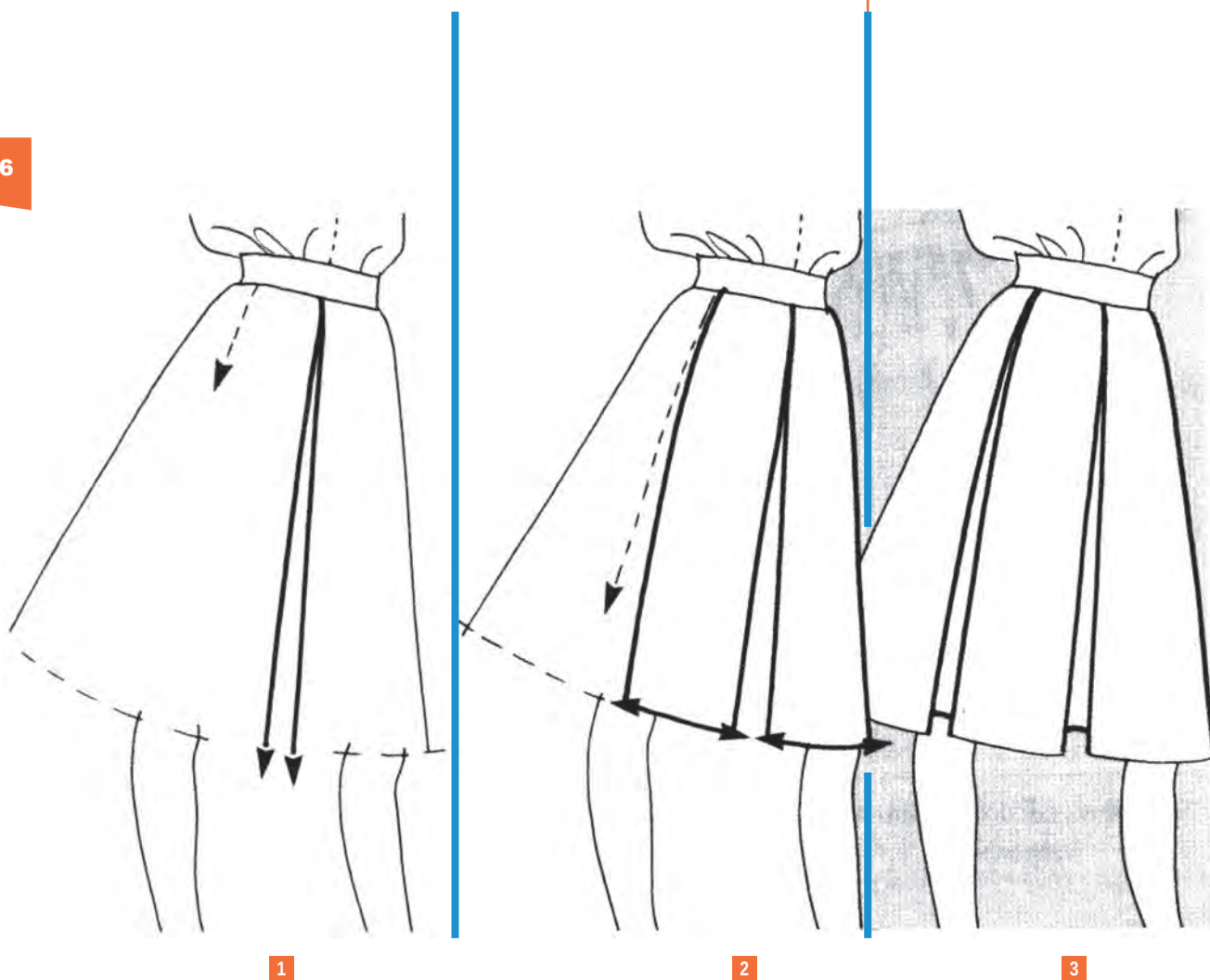
Οι πιέτες στις φούστες δημιουργούν ελευθερία και άνεση στην κίνηση.

1 Σχημάτισε την πιέτα σου σχεδιάζοντας ένα τρίγωνο που ξεκινά από τη μέση της φούστας και ανοίγει στον ποδόγυρο. Σχεδιάσε το φάρδος και τη θέση της πρώτης πιέτας.

2 Σχεδιάσε δύο ίσα φύλλα δεξιά και αριστερά της πιέτας.

3 Ολοκλήρωσε με τον ποδόγυρο και δείξε το βάθος της πιέτας μέσα στο τρίγωνο.

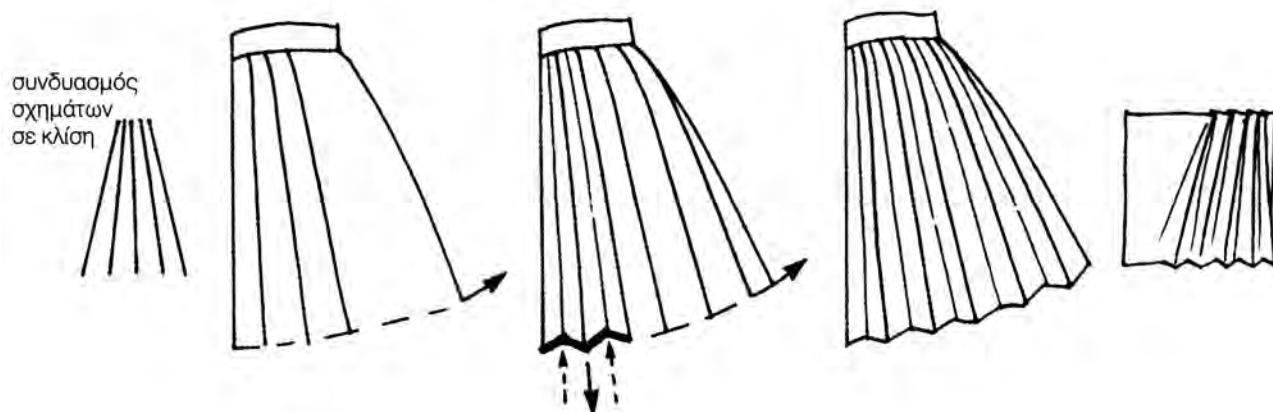
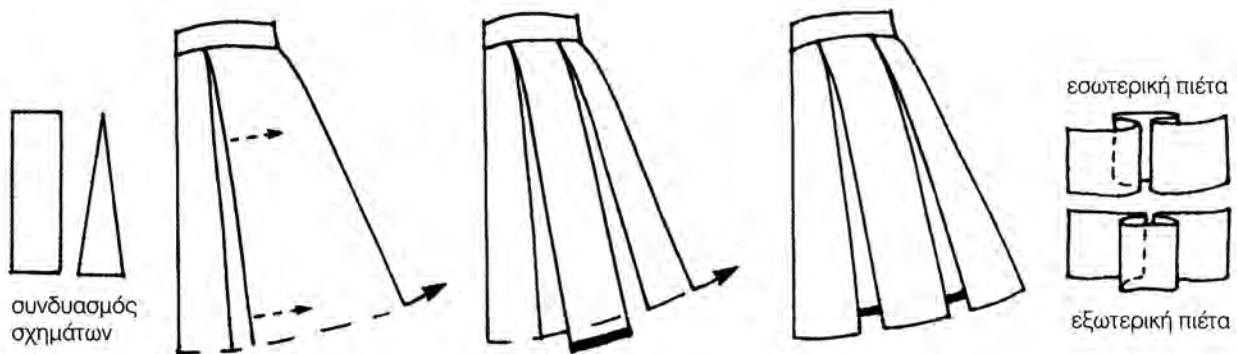
Όταν σχεδιάζεις πιέτες, τοποθέτησέ τις δεξιά και αριστερά από το «κέντρο εμπρός» του ενδύματος. Τα παραλληλόγραμμα που δημιουργούνται συγκλίνουν στη μέση, με αποτέλεσμα να δείχνουν πως φαρδαίνουν στον ποδόγυρο. Μεταξύ δύο παραλληλογράμμων, στο τρίγωνο που σχημάτισες, βλέπεις ένα τμήμα από το εσωτερικό της πιέτας.



1

2

3

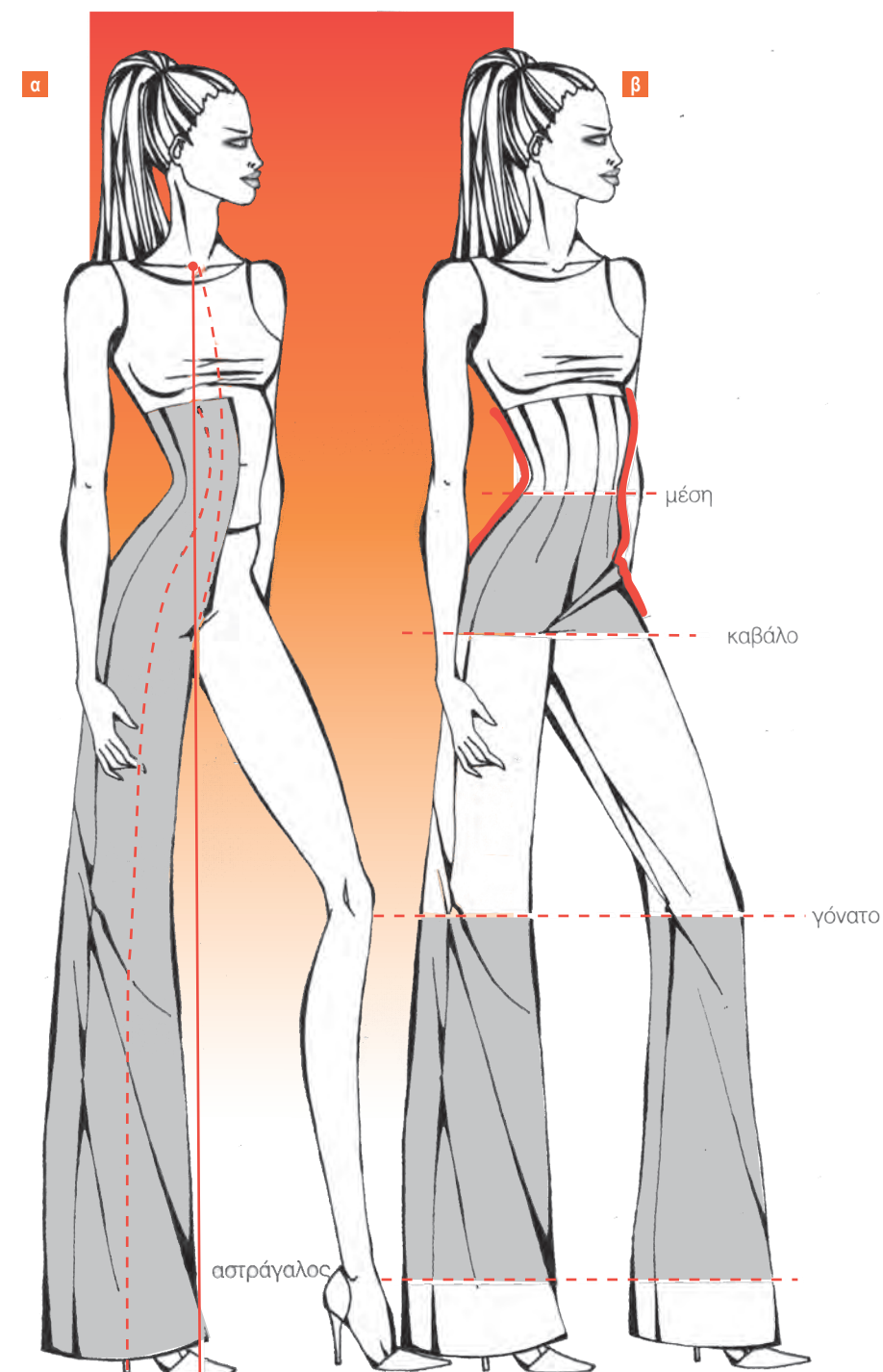


10.3.3 Παντελόνι

Το παντελόνι μπορεί να ξεκινά πάνω από τη μέση και να τελειώνει στον αστράγαλο. Η κλίση του γόνατου επηρεάζει το σχεδιασμό του.

Παρατήρησε στην εικόνα (α): το πόδι στήριξης μέσα από το παντελόνι και το «κέντρο εμπρός» του με τη διακεκομμένη γραμμή που βρίσκεται στη θέση του «κέντρου εμπρός» του κορμού. Η θέση του καβάλου σημειώνεται, συνήθως, με μια τεθλασμένη γραμμή (Z).

Στην εικόνα (β): παρατήρησε την κλίση της γραμμής δράσης της λεκάνης, που σου υπαγορεύει την κλίση του ποδόγυρου του παντελονιού.

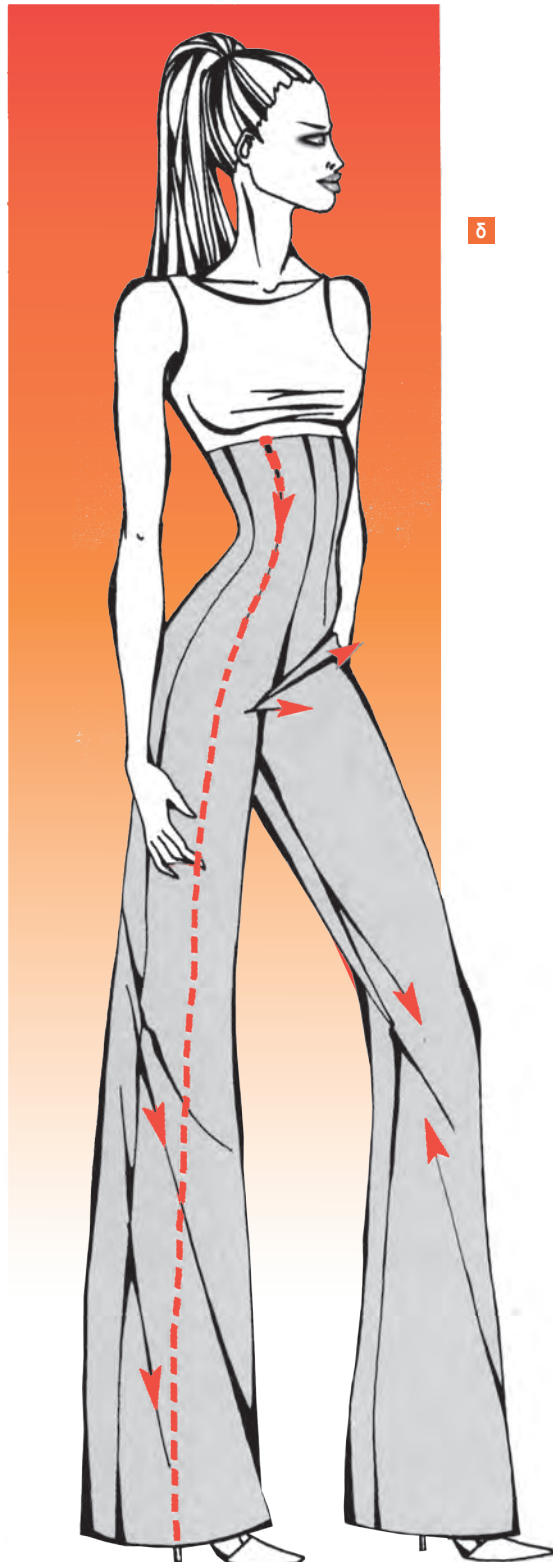


Στην εικόνα (γ): το πόδι κίνησης είναι ελαφρά λυγισμένο, με αποτέλεσμα να δημιουργούνται μικρές πτυχώσεις στο τέλος του κορμού και στην περιοχή του γόνατου.

Σχεδιάσε με καθαρές και λιτές γραμμές το σχήμα, τις λεπτομέρειες και το στυλ του παντελονιού, εικόνα (δ).



γ



δ

Η πόζα επηρεάζει το σχεδιασμό του παντελονιού ανεξάρτητα αν αυτό είναι φαρδύ, στενό, κοντό ή μακρύ. Χρησιμοποίησε τις γραμμές δράσης της λεκάνης και των κάτω άκρων για να το σχεδιάσεις σωστά.

1 Φέρε τις γραμμές δράσης της λεκάνης και των γονάτων. Παρατήρησε πώς επηρεάζουν τη στάση του γόνατου και του αστράγαλου.

2 Όρισε το κέντρο του ποδιού και ένωσε το με τις γραμμές princess του κορμού. Με αυτόν τον τρόπο υπολογίζεις το φάρδος του παντελονιού.

3 Τα κοντά παντελόνια και τα σορτς ψηλά στη λεκάνη (μικρή περιφέρεια) τα σχεδιάζεις φαρδύτερα.

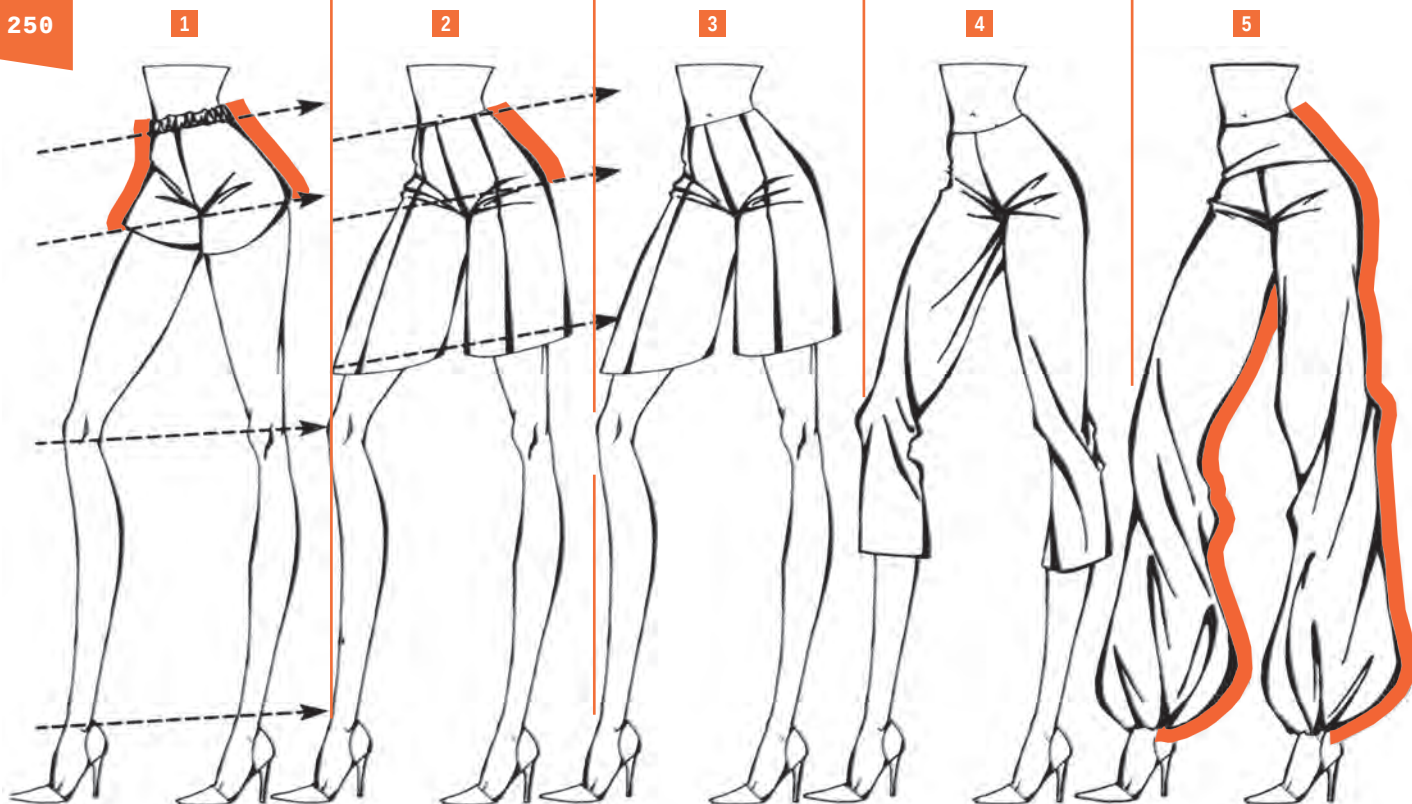
4 Δημιούργησε πτυχώσεις στο περίγραμμα του

παντελονιού στην περιοχή του γόνατου με απαλές γραμμές.

5 Ξεκίνα πάντα το σχεδιασμό του παντελονιού από τη μέση, το «κέντρο εμπρός» του και την περιφέρεια, τοποθέτησε

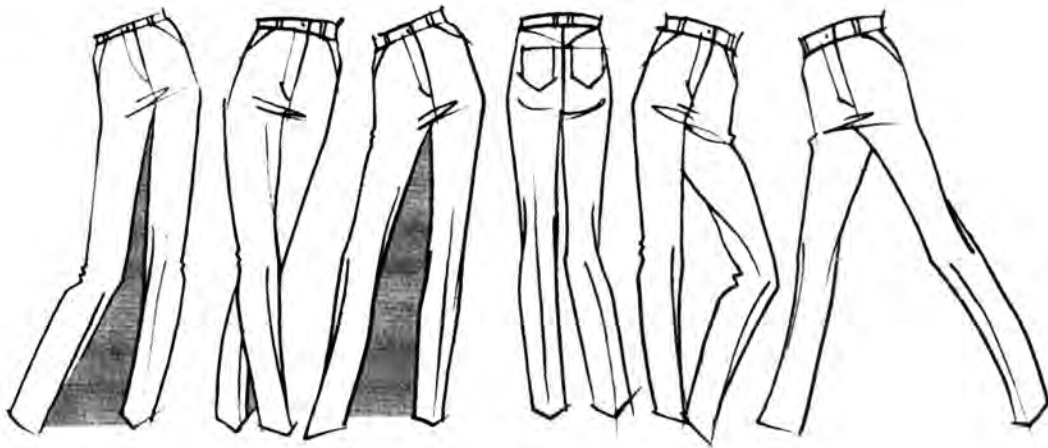
το καβάλο και συνέχισε με το πόδι στήριξης, που ακολουθεί το πιο ψηλό σημείο της λεκάνης. Ολοκλήρωσε με τις πτυχώσεις του ανάλογα με το φάρδος και το στυλ του παντελονιού που σχεδιάζεις.

250

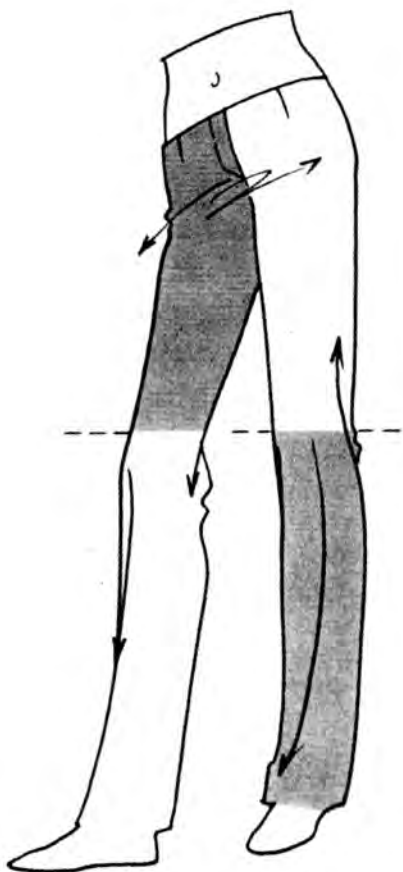


Παρατήρησε χαρακτηριστικές πόζες που δίνουν έμφαση στο στυλ ενός παντελονιού.

1 Τα δύο πόδια είναι ανοιχτά και δημιουργούν το ανάλογο αρνητικό πεδίο έτσι, ώστε να φαίνεται καλύτερα η γραμμή και το στυλ του παντελονιού.



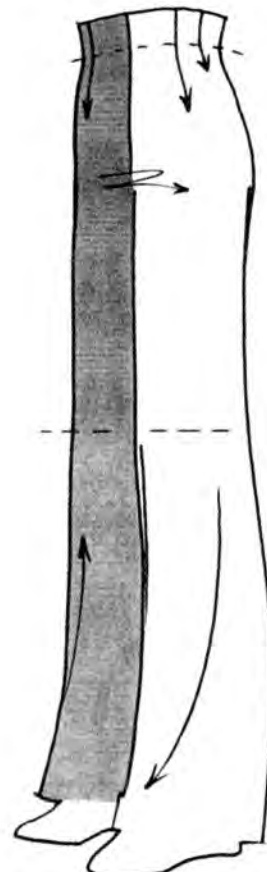
2 Το ένδυμα πρέπει να ακολουθεί τη φόρμα και την κίνηση του σώματος. Γι' αυτό δώσε την ανάλογη άνεση με πτυχώσεις στο ύφασμα στους γοφούς, το καβάλο, το μηρό και τη γάμπα.



3 Παρατήρησε το σχεδιασμό του παντελονιού, όταν το πόδι κίνησης είναι μπροστά από το πόδι στήριξης στην πόζα.



4 Η θέση των ποδιών στην πόζα και το στυλ του ενδύματος δεν σου επιτρέπουν να διακρίνεις αν είναι παντελόνι ή φούστα. Για να δείχνει παντελόνι, σχεδίασε μια έντονη γραμμή ανάμεσα στα πόδια για να ξεχωρίσουν.



10.3.4 Μπλούζα

Παρατήρησε τον τρόπο σχεδιασμού μπλούζας μέσα από παντελόνι ή φούστα, βήμα βήμα:

1 Όρισε το «κέντρο εμπρός», τις γραμμές «princesse» και τη βάση του λαιμού της φιγούρας σου. Παρατήρησε τα επίπε-

δα που δημιουργούνται στο πάνω μέρος του θώρακα.

2 Ξεκίνησε να σχεδιάζεις τη βάση του για-

κά γύρω από το λαιμό. Ο γιακάς αγκαλιάζει το λαιμό και κάθετα πάνω στους ώμους.

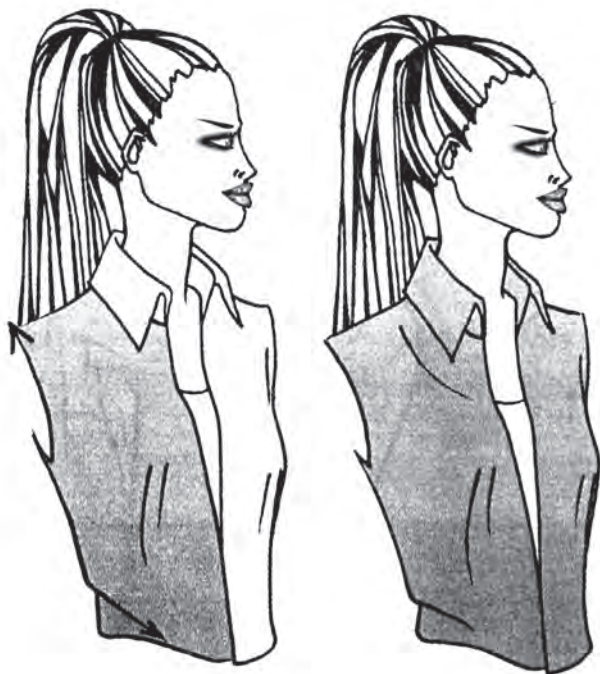
3 Τοποθέτησε το

άνοιγμα της μπλούζας σου στο «κέντρο εμπρός».

4 Όρισε τη θέση των ώμων.



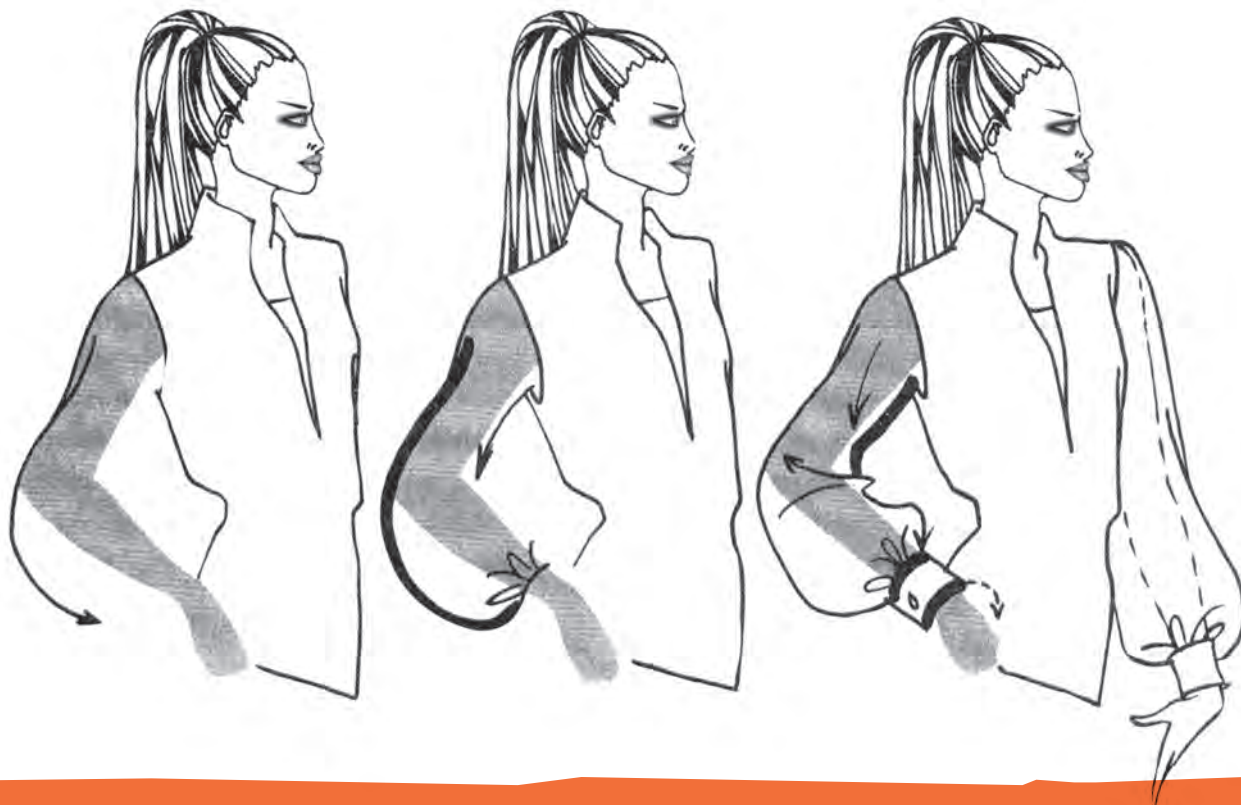
5 Συνέχισε με το σχεδιασμό πρώτα της κοντινής πλευράς της μπλούζας και τοποθέτησε τη μανικοκόλληση. Συνέχισε με την απόμακρη πλευρά της φιγούρας. Σχημάτισε πτυχές κάτω από το στήθος και στην περιοχή της μέσης για να δείξεις πως η μπλούζα μπαίνει μέσα στο παντελόνι ή τη φούστα.



6 Τοποθέτησε τα μανίκια. Όρισε την εξωτερική μεριά του κοντινού μανικιού.

Επειδή το χέρι είναι λυγισμένο, το ύφασμα αγκαλιάζει το πάνω μέρος. Επειδή το μανίκι είναι φαρδύ, οι πτυχώσεις του βρίσκονται στο κάτω μέρος.

7 Συνέχισε με την εσωτερική πλευρά του μανικιού και σχημάτισε πτυχώσεις εσωτερικά στον αγκώνα. Ολοκλήρωσε το μανίκι με τη μανσέτα να αγκαλιάζει τον καρπό.

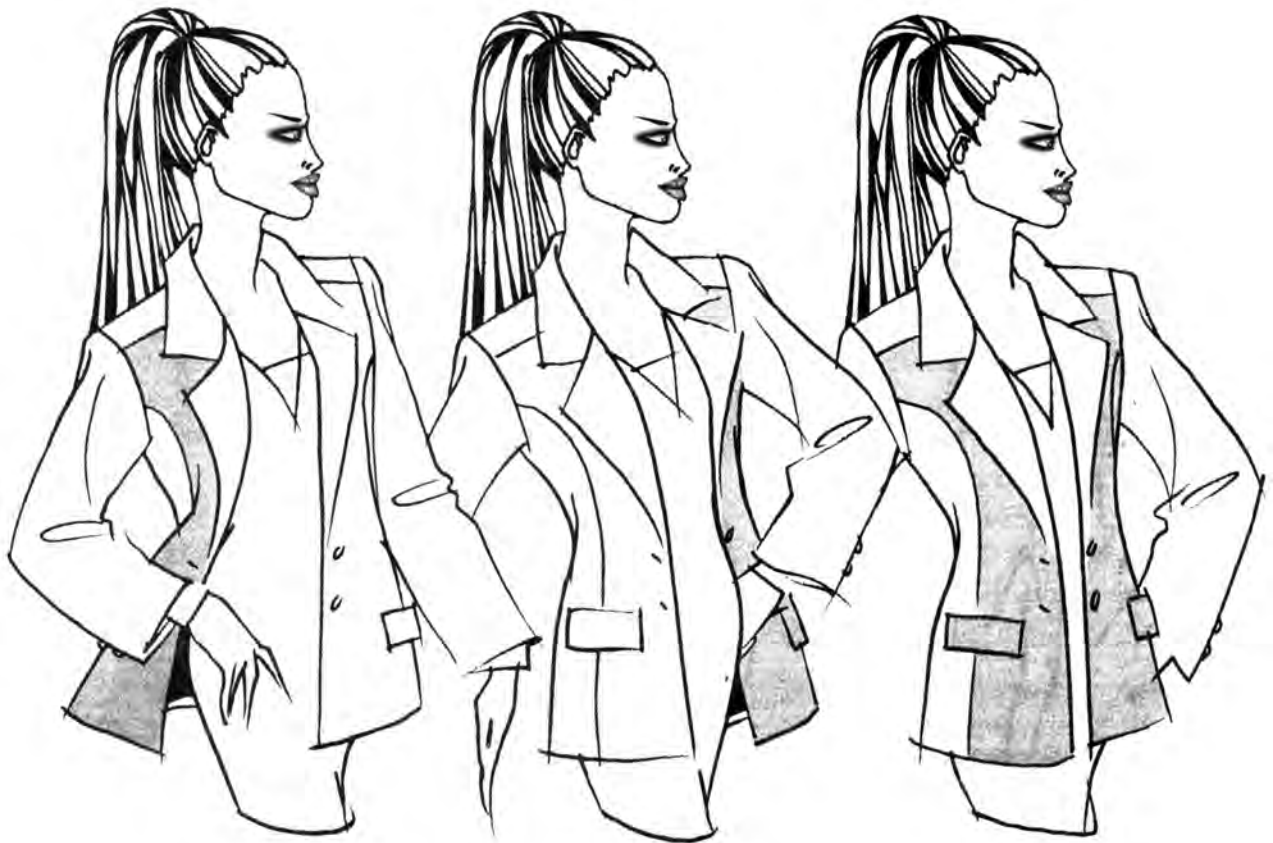


10.3.5 Σακάκι

Τα σακάκια μπορεί να σχεδιαστούν ανοικτά ή κλειστά, με περισσότερη ή λιγότερη εφαρμογή, ανάλογα με το σχέδιο τους. Ένα σακάκι μπορεί να σχεδιαστεί με μεγαλύτερη εφαρμογή στο σώμα από ό,τι ένα παλτό. Για να απεικονίσεις αυτή την εφαρμογή πρέπει να επιλέξεις την ανάλογη πόζα.

Ακολουθήσε τις κλίσεις του κορμού. Σε βοηθούν να αποδώσεις τις σχεδιαστικές λεπτομέρειες του ενδύματος.

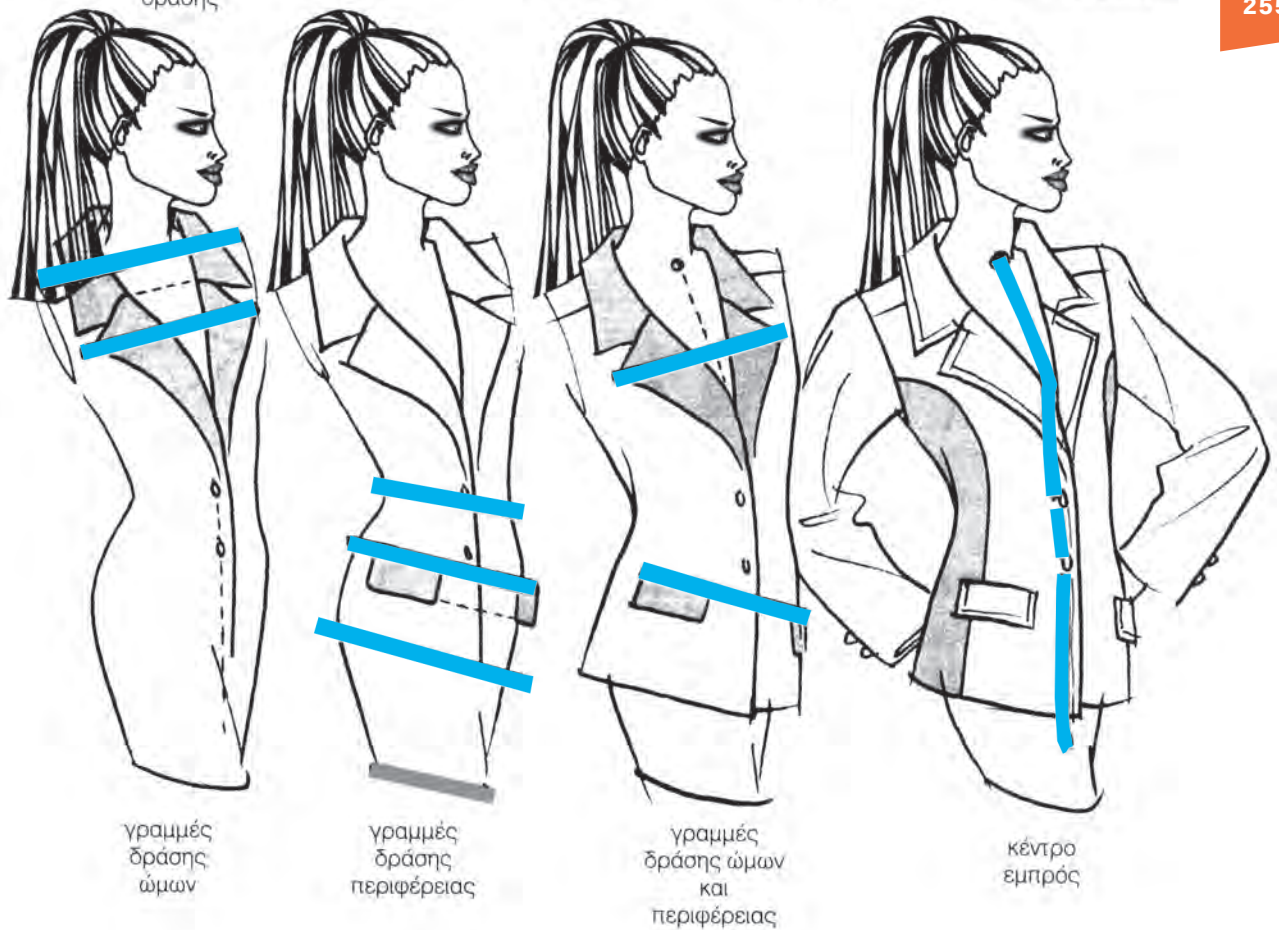
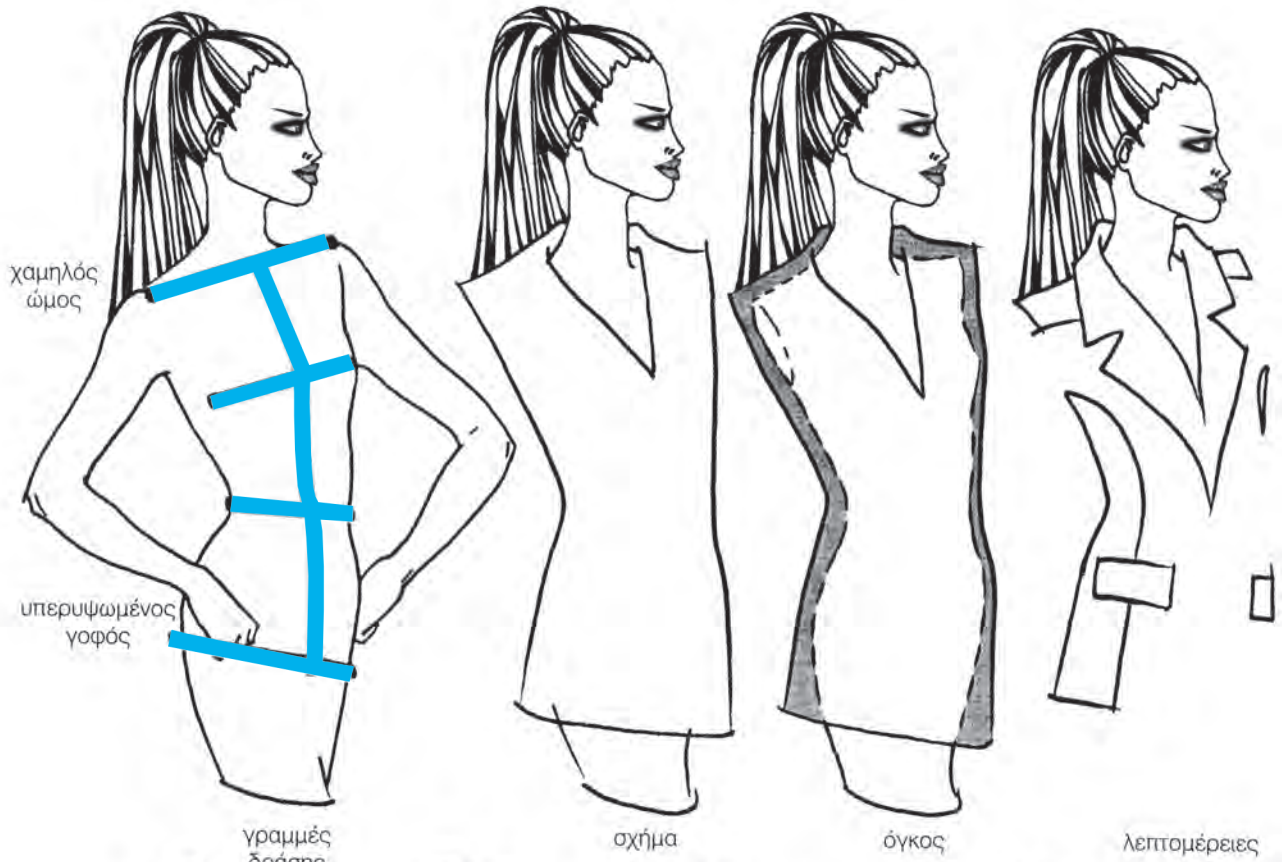
Παρατήρησε τις σχέσεις αφενός μεταξύ της γραμμής των ώμων και των σημείων του γιακά και αφετέρου μεταξύ της γραμμής των γοφών και των σημείων της τσέπης. Η εφαρμογή και το σχήμα του σακακιού εξαρτάται από το βάρος και τον όγκο του υφάσματος. Το κούμπωμα του σακακιού επηρεάζεται από την θέση του «κέντρου εμπρός». Αν θέλεις να το σχεδιάσεις ανοικτό, υπολόγισε το άνοιγμά του δεξιά και αριστερά από το κέντρο εμπρός και φρόντισε να διατηρήσεις το σχήμα του.



σακάκι ανοικτό στην
αριστερή πλευρά
(όπως βλέπουμε το
σχέδιο)

σακάκι ανοικτό στη
δεξιά πλευρά
(όπως βλέπουμε το
σχέδιο)

σακάκι ανοικτό
στο κέντρο



Σχεδιασμός κοντού σακακιού

Το σχήμα του κοντού σακακιού είναι περίπου τετράγωνο και δεν εφαρμόζει στο σώμα. Έχε υπόψη σου τις κλίσεις του σώματος, γιατί διευκολύνουν το σχεδιασμό του.

1 Όρισε το «κέντρο εμπρός» και τις γραμμές δράσης του κορμού. Σύγκρινε τη δεξιά με την αριστερή πλευρά του.

2 Όρισε τον ποδόγυρο του σακακιού πάνω στον κορμό, στην πλευρά που φαίνεται πιο κοντά σου.

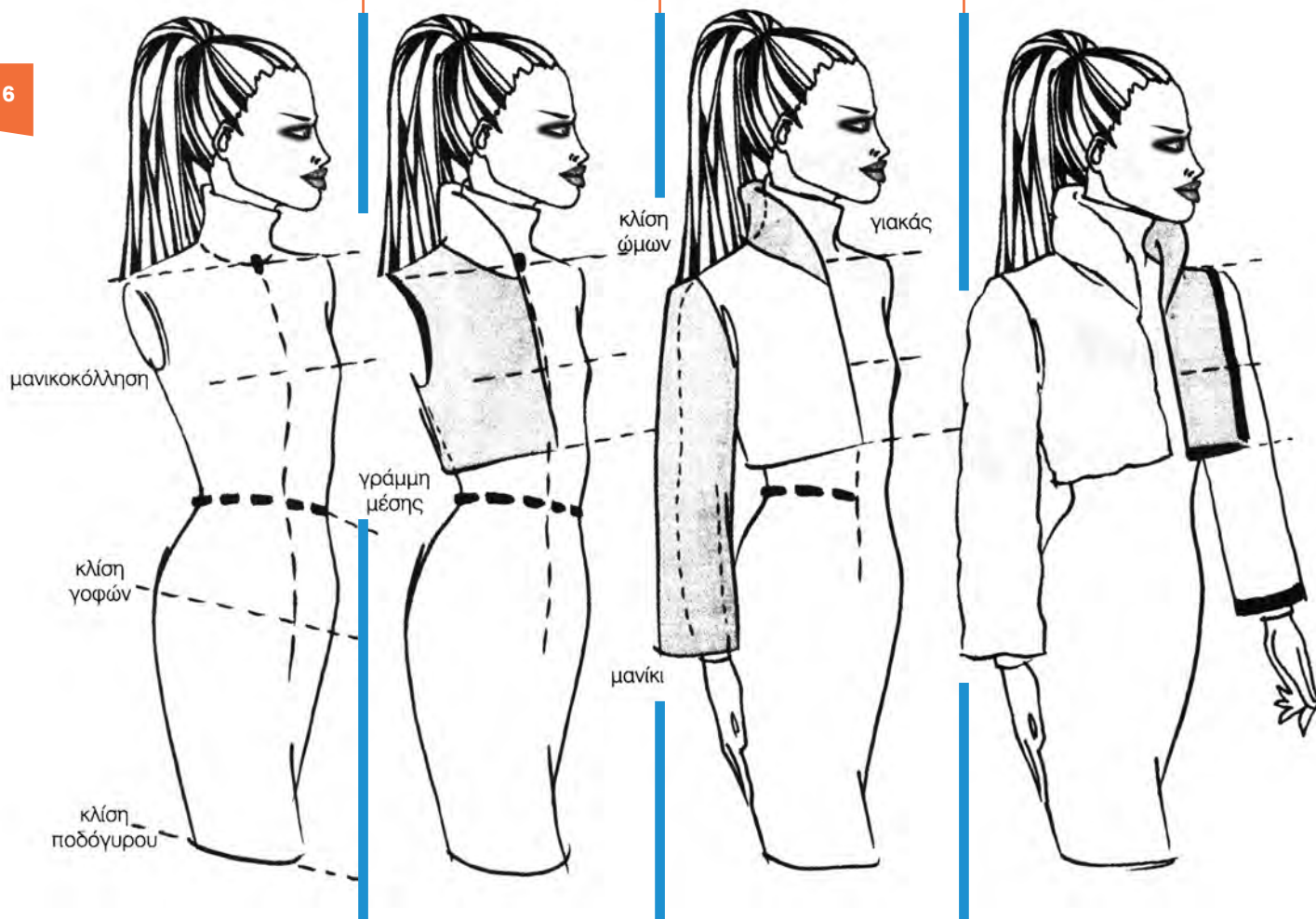
Ο ποδόγυρός του ακολουθεί την κλίση της γραμμής των ώμων.

3 Παρατήρησε το φαρδύ γιακά του σακακιού. Πρόσθεσε όγκο στο γιακά που αγκαλιάζει το πίσω μέρος του λαιμού και συνέχισε τον γύρω από την γραμμή των ώμων.

Τοποθέτησε το μανίκι και δώσε του ανάλογα φάρδος και όγκο έτσι, ώστε να καλύπτει ολόκληρο το χέρι από τη μέσα και έξω πλευρά του.

4 Σχεδίασε την άλλη πλευρά του σακακιού. Παρατήρησε ότι στο απόμακρο μανίκι, στην

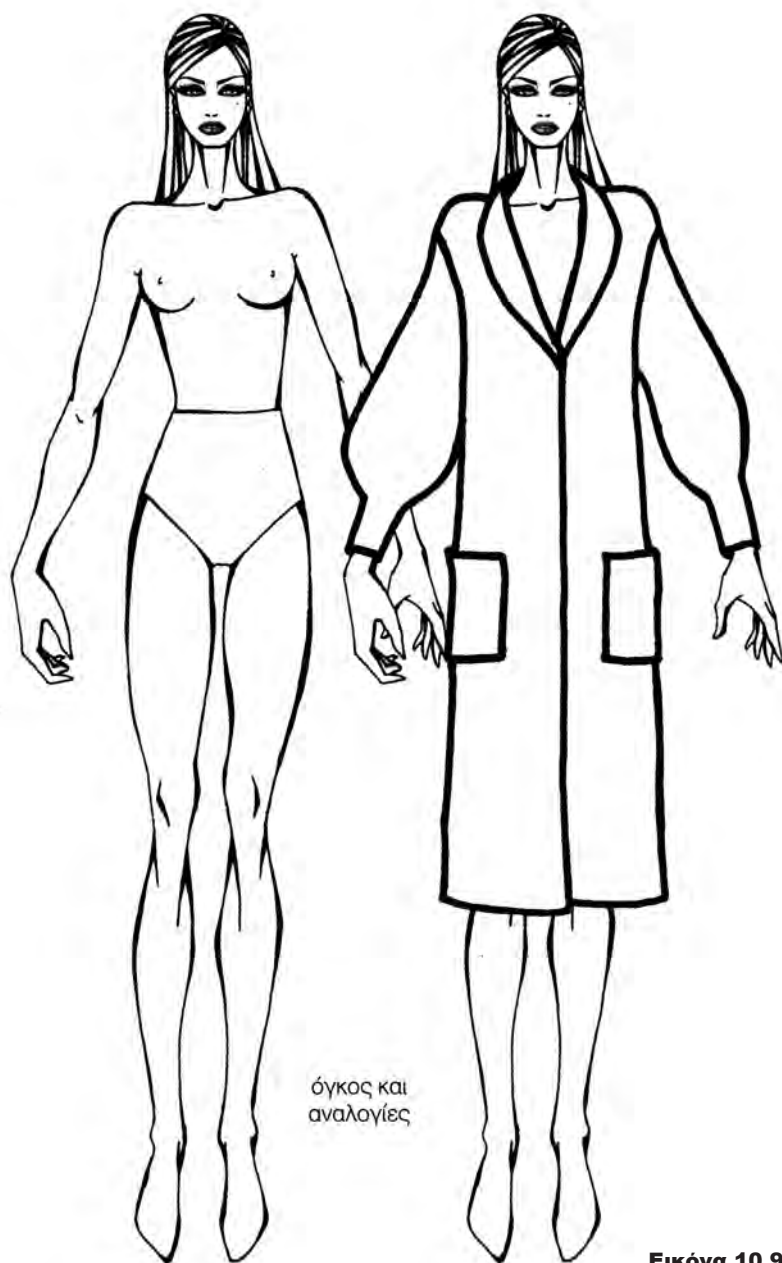
περιοχή που καλύπτεται από το στήθος, δεν φαίνεται καλά η μανικοκόλληση. Δώσε του τον ανάλογο όγκο. Το φάρδος του γιακά από αυτή την πλευρά ξεκινάς να το σχεδιάζεις από πίσω από το λαιμό και το ολοκληρώνεις κάτω από το σαγόνι.



10.3.6 Παλτό

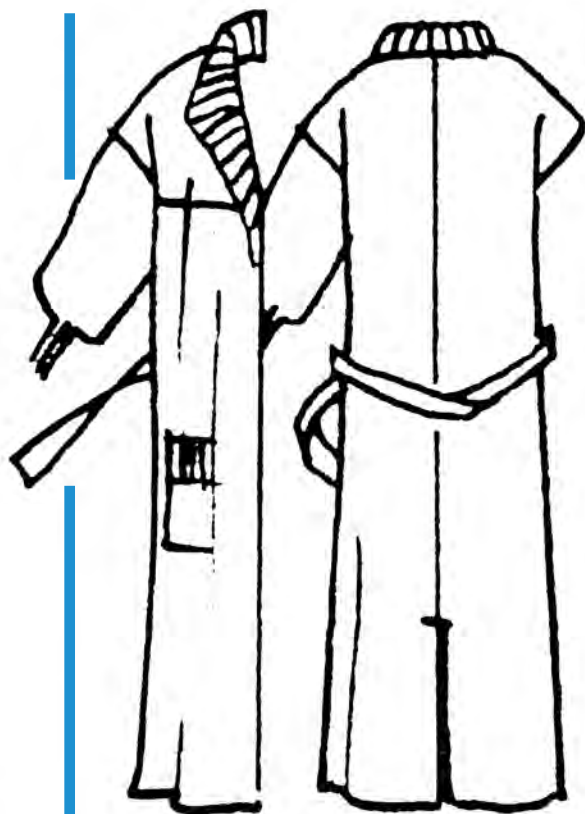
Όταν σχεδιάζεις το παλτό κουμπωμένο, δίνεις έμφαση στο σχήμα και στο σχέδιό του, ενώ όταν το σχεδιάζεις ανοικτό για να δείξεις και το ένδυμα που υπάρχει μέσα από αυτό.

Το παλτό που επιλέξαμε για σχεδιαστικό παράδειγμα έχει γραμμή «I» (εικόνα 10.9).



όγκος και
αναλογίες

Εικόνα 10.9



στυλ παλτού



γραμμή παλτού

1 Κουμπωμένο παλτό

Σχεδίασε το παλτό κουμπωμένο σε πόζα χαλαρή με ελαφρά κίνηση του γοφού. Το κούμπωμά του ακολουθεί το «κέντρο εμπρός» του κορμού και τη γραμμή ισορροπίας της φιγούρας.

2 Ανοικτό παλτό

Η φιγούρα εδώ έχει περίπου την ίδια πόζα με την προηγούμενη. Ωστόσο η κίνηση του γοφού βοηθά

να ανοίξει το παλτό για να δείξεις τα ενδύματα που η φιγούρα φορά από μέσα.

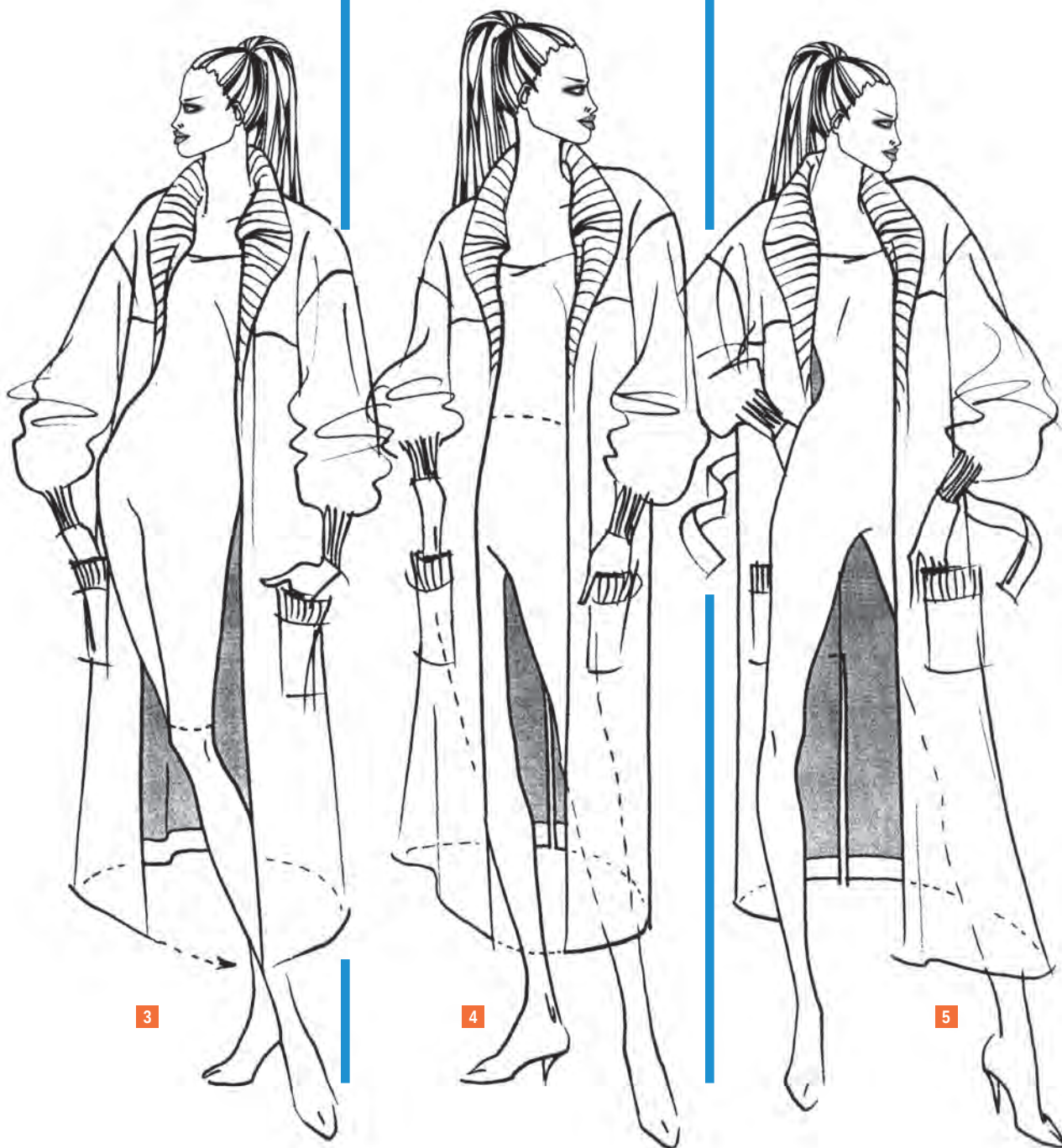
Παρατήρησε στην πόζα αυτή πώς η μια πλευρά του παλτού καλύπτει το σώμα, ενώ η άλλη απομακρύνεται. Επίσης, παρατήρησε ότι οι δύο πλευρές του έχουν περίπου το ίδιο φάρδος και πως το ελλειπτικό σχήμα του ποδόγυρου περικυκλώνει το σώμα. Η φόδρα που φαίνεται χρησιμεύει ως φόντο για να ολοκληρωθεί το υπόλοιπο σχήμα.



3 Στην πόζα αυτή ο γοφός της φιγούρας είναι προτεταμένος και η αντίστοιχη πλευρά του παλτού κρύβεται πίσω από αυτόν. Όμως το παραλληλόγραμμο σχήμα και οι λεπτομέρειές του εξακολουθούν να φαίνονται. Αυτή η πόζα είναι κατάλληλη για να δείξεις φούστα μέσα από το παλτό.

4 Στην πόζα αυτή τα πόδια είναι ανοικτά και φαίνεται το κέντρο εμπρός της φιγούρας. Φαίνονται οι δυο πλευρές του παλτού και το πίσω άνοιγμα του. Μια τέτοια πόζα είναι κατάλληλη για να δείξεις παντελόνι μέσα από παλτό.

5 Στην πόζα αυτή τα πόδια είναι πολύ ανοικτά και το μπροστινό τμήμα του παλτού, που βρίσκεται πίσω από τους γοφούς, αποκαλύπτει την περιφέρεια και τη μέση. Αυτή η πόζα είναι κατάλληλη για να δείξεις λεπτομέρειες στην περιοχή των γοφών και ποδιών.



10.3.7 Drapé (ντραπέ)

Τα drapé ενδύματα δεν έχουν συγκεκριμένες λεπτομέρειες κατασκευής και υλοποιούνται με λεπτά και souples (σουπλ) υφάσματα. Οι αρχαίοι Έλληνες πρώτα και οι Ρωμαίοι στη συνέχεια χρησιμοποίησαν στα ενδύματά τους πτυχώσεις (εικόνα 10.10.) Στο σχεδιασμό τους πρέπει να υπερβάλλεις ως προς την ποσότητα του υφάσματος που ντύνεις τη φιγούρα. Η πόζα της φιγούρας κατευθύνει την κίνηση και την ελεύθερη φόρμα των πτυχώσεων του υφάσματος.

Στην οπίσθια όψη (εικόνα 10.10) βλέπεις τις πτυχώσεις του ενδύματος να κατευθύνονται από τον ώμο προς την πλάτη. Σχεδιάσε τις με κοίλες γραμμές που ξεκινούν από την ωμοπλάτη και τελειώνουν στη μέση.



Εικόνα 10.10

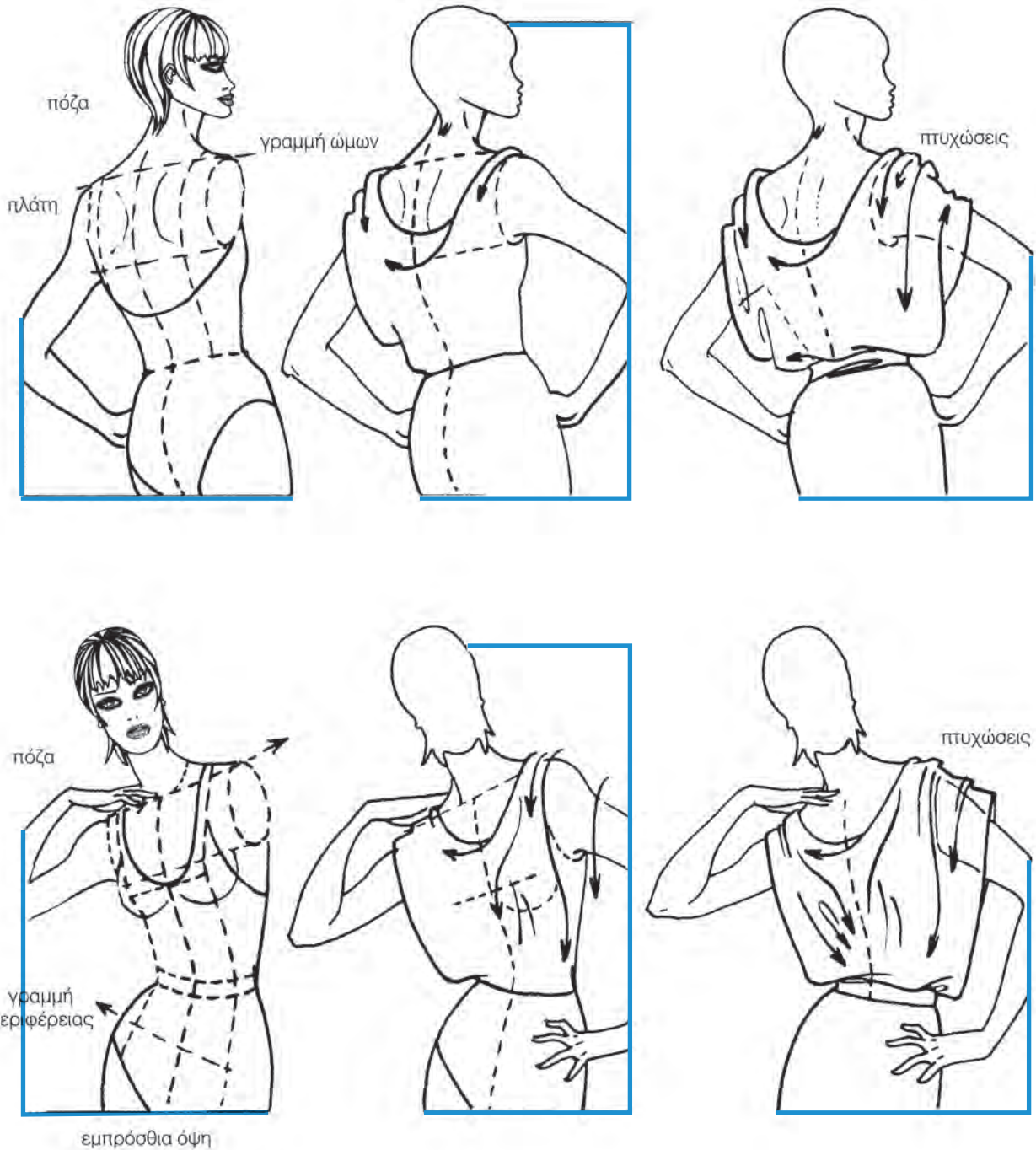
Στην εμπρόσθια όψη (εικόνα 10.11) οι πτυχώσεις διαγράφουν την περιοχή του στήθους. Σχεδίασε τις πτυχώσεις με γραμμές που ξεκινούν από τον ώμο, ακολουθούν τις καμπύλες του στήθους και κατευθύνονται προς τη μέση. Παρατήρησε τις διαφορετικές πτυχώσεις στο εμπρός και πίσω μέρος του ενδύματος.

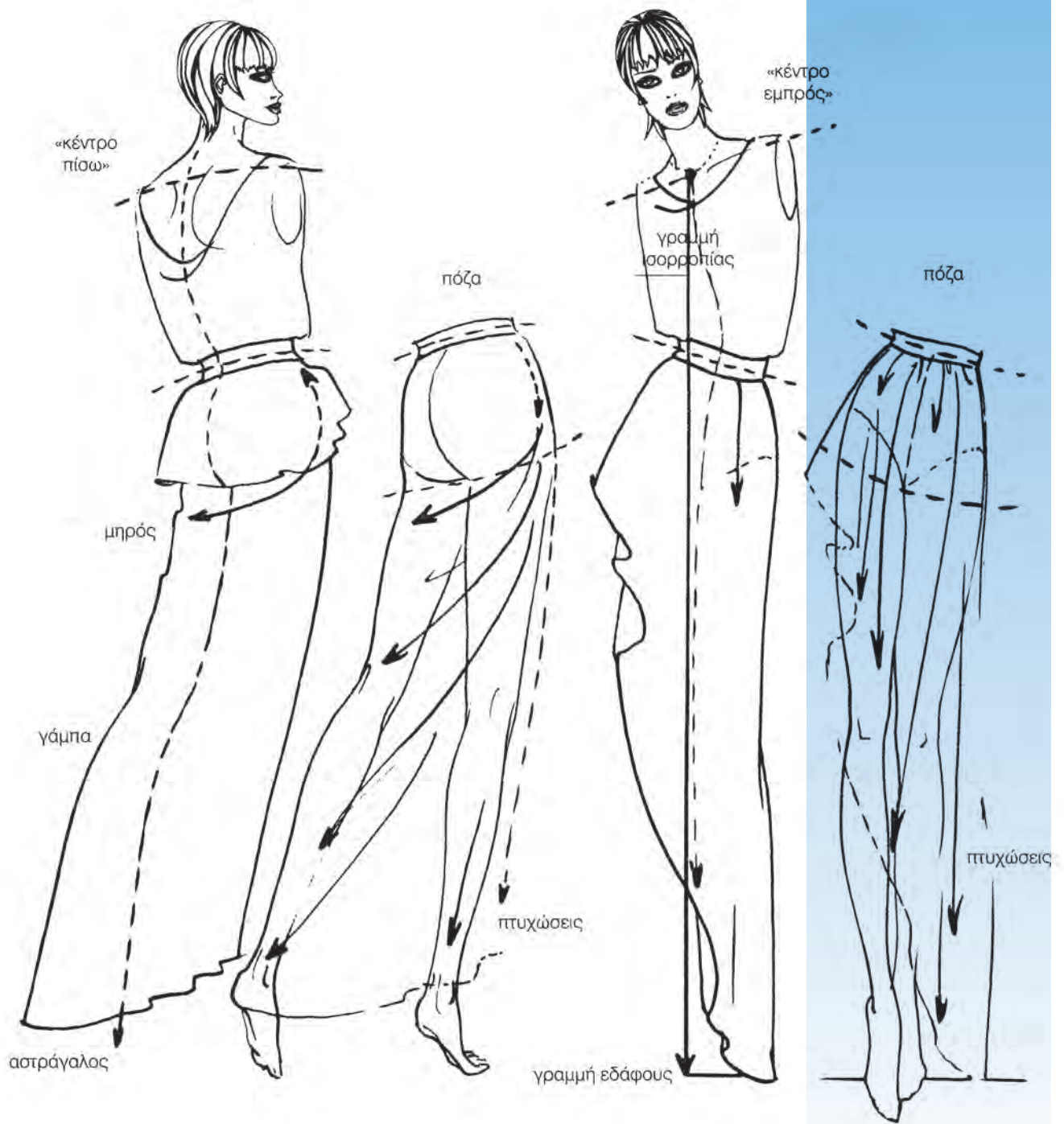


Εικόνα 10.11

Σχεδιασμός drapé βήμα βήμα

Στις εικόνες 10.12, 10.13 παρατήρησε βήμα βήμα το σχεδιασμό του drapé ενδύματος σε οπίσθια και εμπρόσθια όψη.

**Εικόνα 10.12**

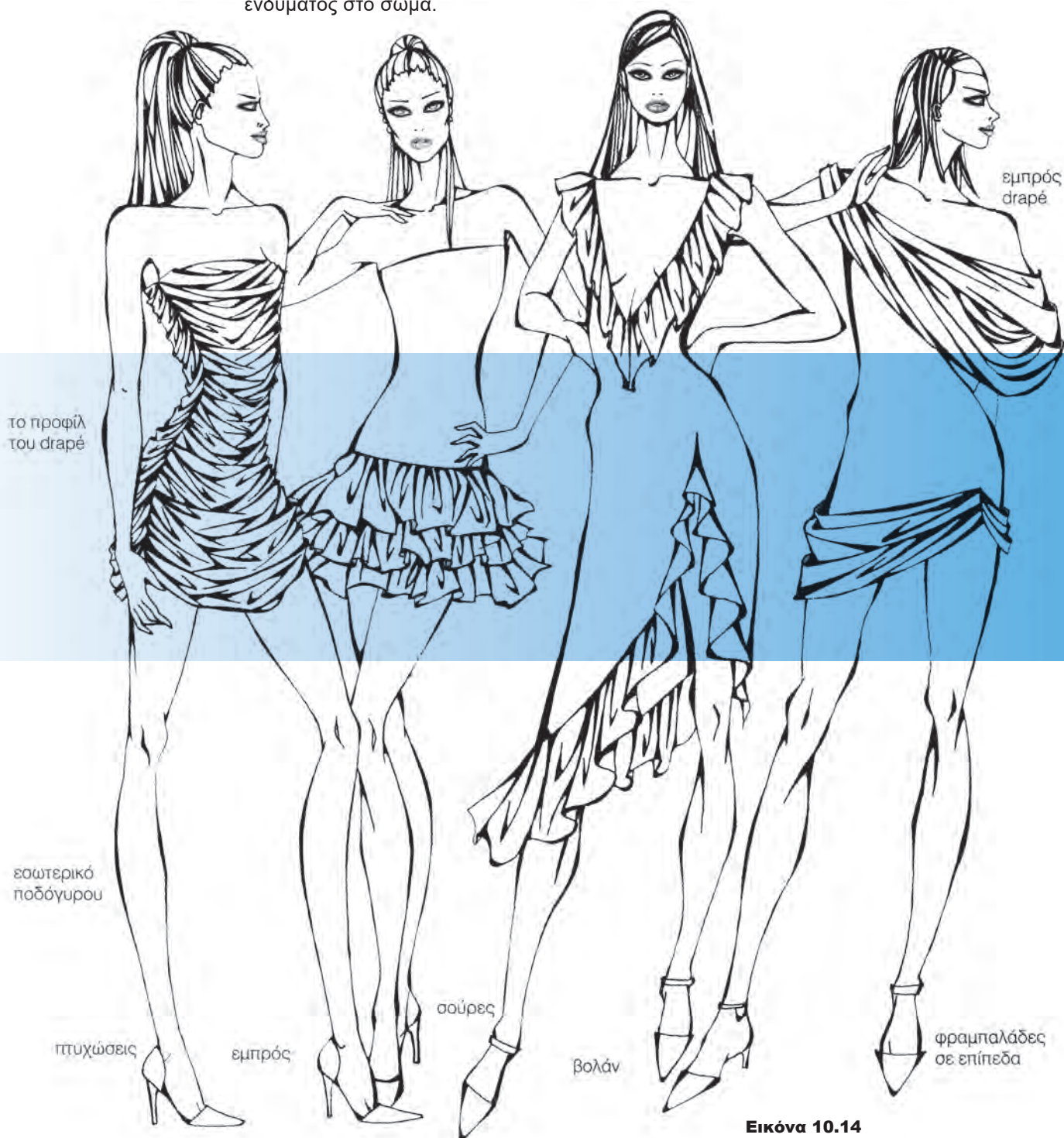


Εικόνα 10.13

10.3.8 Σχεδιασμός λεπτομερειών στο γυναικείο ένδυμα

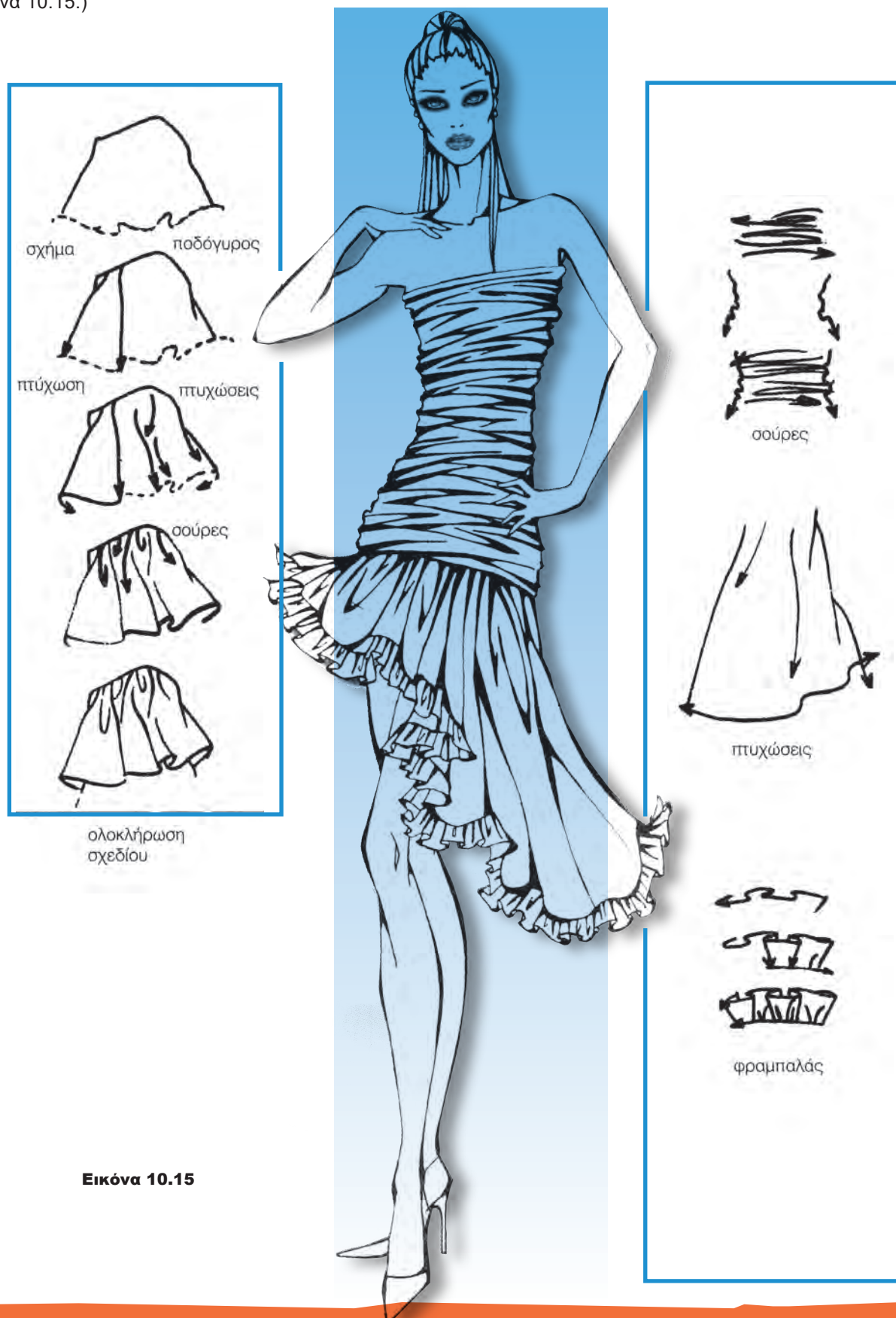
Τα ενδύματα στην εικόνα 10.14 σχεδιάστηκαν, αφού ακολουθήθηκαν οι οδηγίες των προηγούμενων κεφαλαίων.

Παρατήρησε τη συμπεριφορά του υφάσματος σε διαφορετικές πόζες και γραμμές ενδυμάτων. Η πόζα και η βαρύτητα διαμορφώνουν ανάλογα τη φόρμα του ενδύματος στο σώμα.



Εικόνα 10.14

Γνώρισες τις γραμμές των ενδυμάτων και τις λεπτομέρειές τους. Μπορείς να δημιουργήσεις δικά σου σχέδια. Διάλεξε τη γραμμή του ενδύματος, την ανάλογη πόζα και το στυλ των λεπτομερειών του και δώσε έμφαση στο ένδυμα που σχεδιάζεις (εικόνα 10.15.)



Εικόνα 10.15

10.4 Σχεδιασμός ανδρικών ενδυμάτων

10.4.1 Ανδρική πόζα και ένδυμα

Οι ανδρικές πόζες είναι απλές και συνήθως στατικές. Η κίνηση των γοφών και των ώμων στην ανδρική πόζα είναι περιορισμένη σε σύγκριση με εκείνη της γυναικείας.

Στο κλασικό κουστούμι αντιλαμβάνεσαι την κίνηση της φιγούρας μέσα από τις πτυχώσεις του ενδύματος και των λεπτομερειών του.

Τα σχήματα των εξωτερικών ενδυμάτων, όπως των μπουφάν, σακακιών και παλτών τα σχεδιάζεις ορθογώνια και άνετα (εικόνα 10.16.) Στα εσωτερικά ενδύματα όπως π.χ. στο πουκάμισο, η κίνηση του ενδύματος είναι εντονότερη.

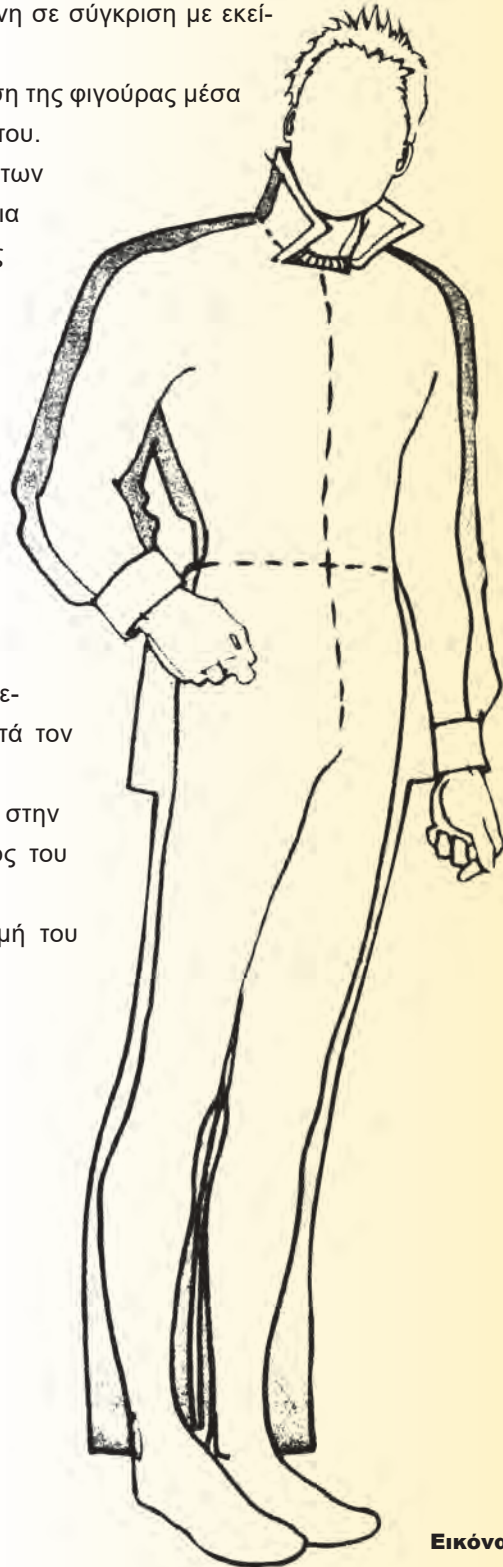
Σχεδιάσε τα παντελόνια λεπτά και μακριά με πτυχώσεις στο γόνατο και τον ποδόγυρο ανάλογα.

Παρατήρησε στην εικόνα 10.16 πώς οι αναλογίες της φιγούρας επηρεάζουν τα ενδύματα και σου ορίζουν τη σχέση μεταξύ πόζας και όγκου ενδύματος.

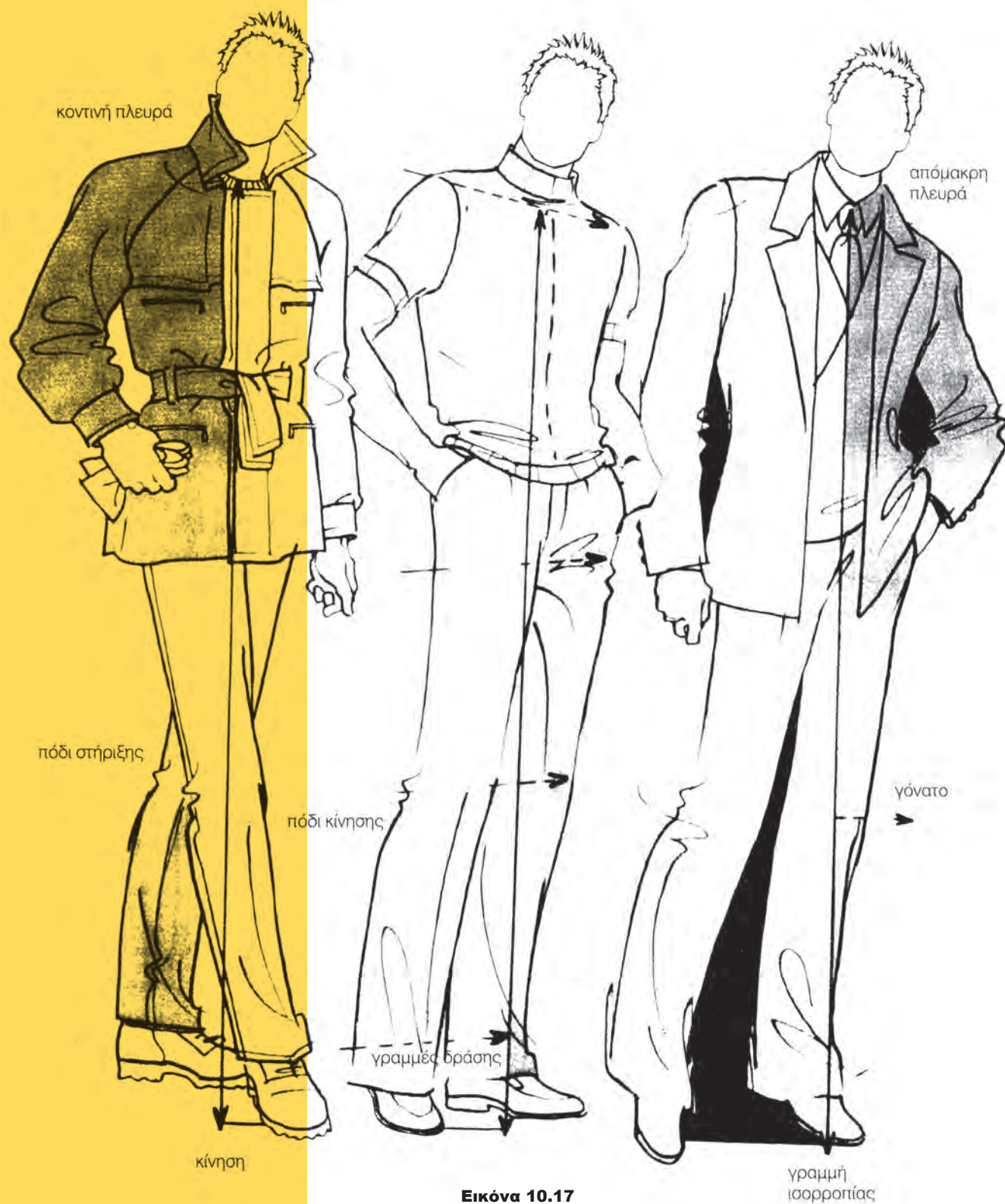
Στην κοντινή πλευρά της φιγούρας σχεδιάζεις το μεγαλύτερο όγκο και λεπτομέρειες του ενδύματος. Η απόμακρη πλευρά του σώματος της φιγούρας χάνει τις περισσότερες σχεδιαστικές λεπτομέρειες. Υπολόγισε σωστά τον όγκο των ενδυμάτων με τα οποία θα ντύσεις τη φιγούρα.

Χρησιμοποίησε τις γραμμές δράσης ως οδηγό στην πόζα σου για τις σχεδιαστικές λεπτομέρειες στο πλάτος του κορμού.

Έλεγε την ισορροπία της φιγούρας στη γραμμή του εδάφους.



Εικόνα 10.16

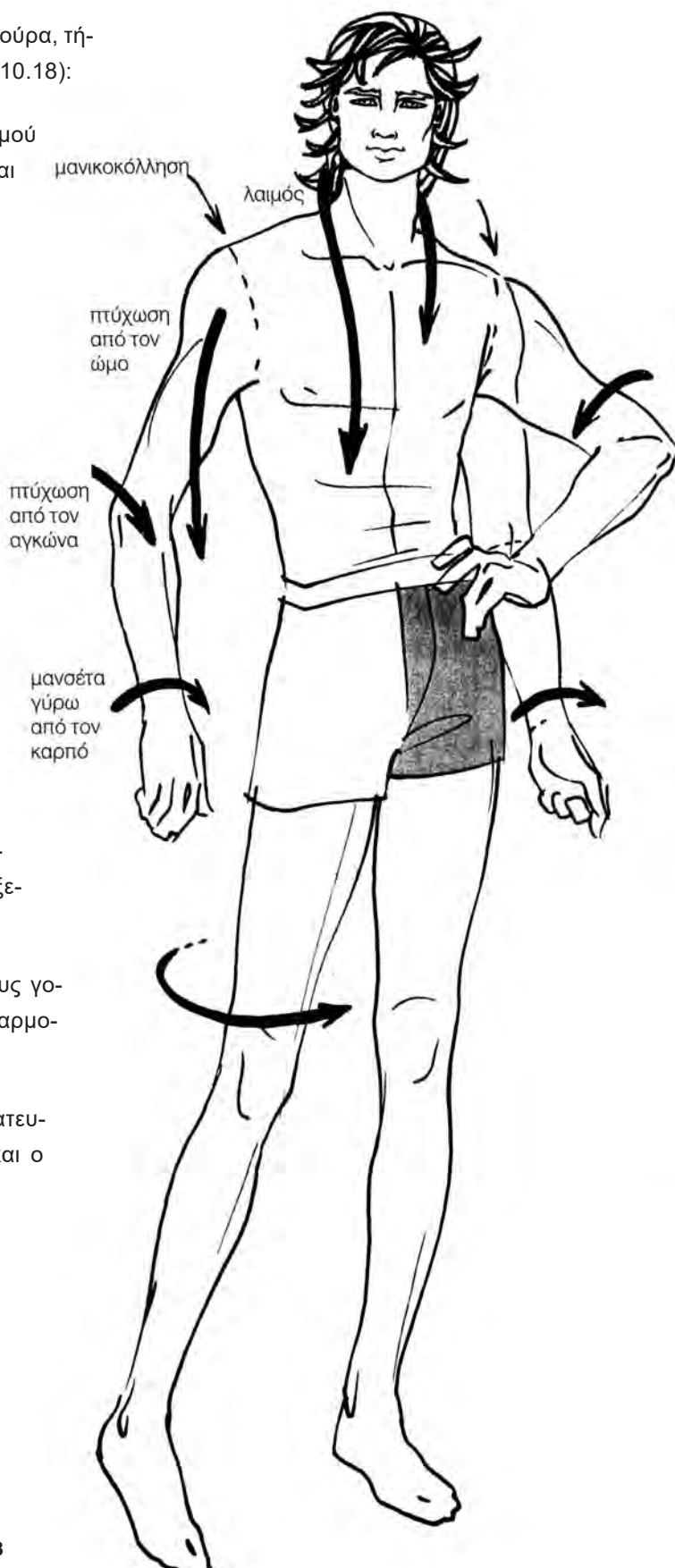


Εικόνα 10.17

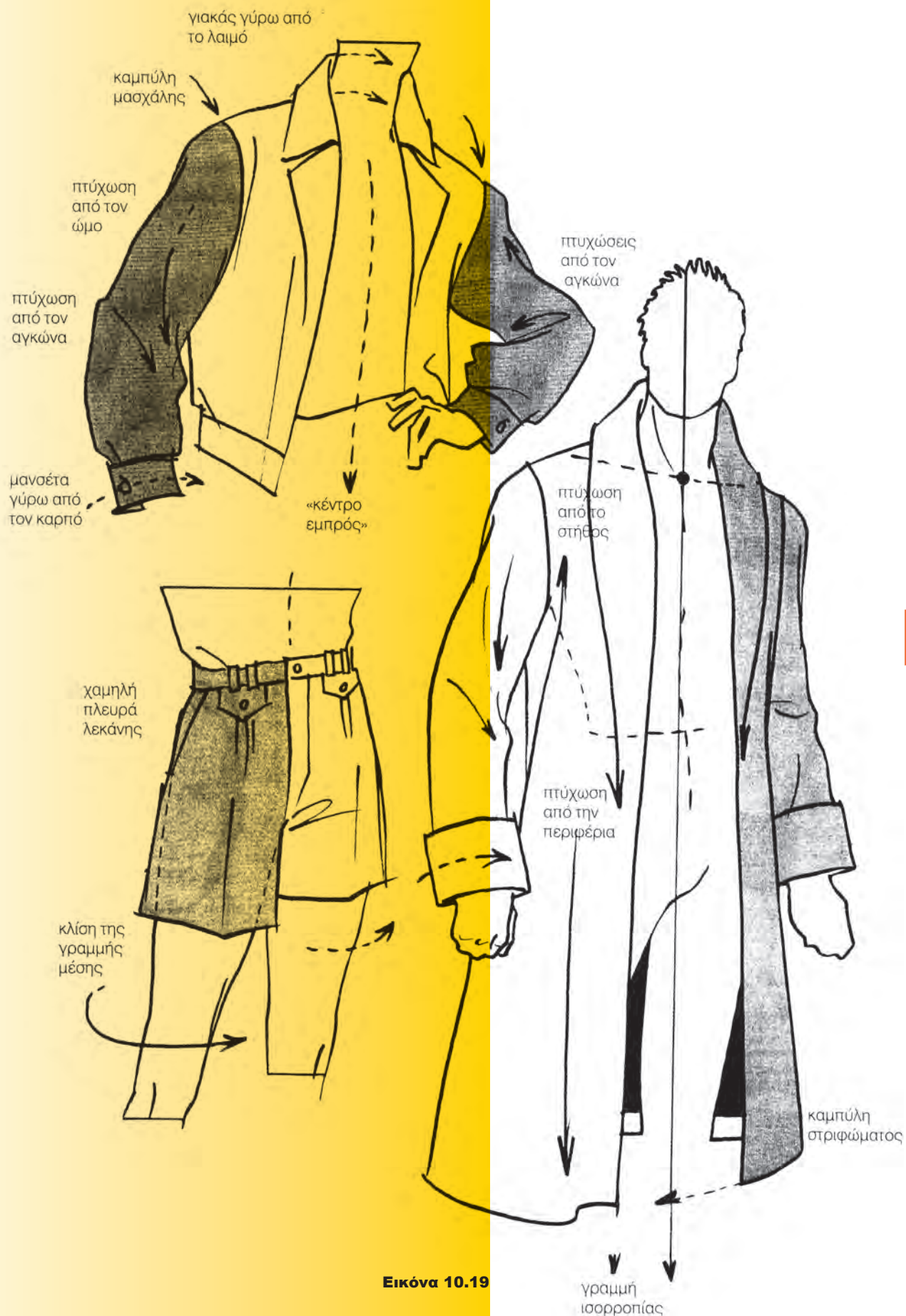
10.4.2 Λεπτομέρειες ανδρικών ενδυμάτων

Για το σχεδιασμό ανδρικών ενδυμάτων στη φιγούρα, τηρήσε τους παρακάτω κανόνες (εικόνες 10.17, 10.18):

1. Ο γιακάς αγκαλιάζει το πίσω μέρος του λαιμού και στρώνει στο σημείο ένωσης λαιμού και ώμου.
2. Οι πτυχώσεις στο μανίκι του ενδύματος ξεκινούν από την περιοχή της μανικοκόλλησης και εξελίσσονται προς τα κάτω.
3. Οι πτυχώσεις που δημιουργούνται εσωτερικά στον αγκώνα εξαρτώνται από το βάρος και τον όγκο του υφάσματος.
4. Το φάρδος της μανσέτας ή το τελείωμα του μανικιού υπολογίζονται ανάλογα με τη θέση του καρπού. Η μανσέτα αγκαλιάζει συνήθως τον καρπό.
5. Το «κέντρο εμπρός» είναι πάντα το σημείο αναφοράς για το κούμπωμα του ενδύματος, ακόμα και αν αυτό είναι ανοικτό (ξεκούμπωτο).
6. Τα χέρια της φιγούρας τοποθετημένα στους γοφούς επηρεάζουν την πτύχωση και την εφαρμογή του ενδύματος στο σώμα.
7. Η θέση του γόνατου και του αστράγαλου κατευθύνουν τον ποδόγυρο του παντελονιού και ο καρπός την κλίση της μανσέτας.



Εικόνα 10.18



Εικόνα 10.19

10.4.3 Ανδρικό κουστούμι

Πριν ξεκινήσεις το σχεδιασμό αποφάσισε τον τύπο του ενδύματος που θέλεις να σχεδιάσεις, π.χ. φιγούρα με μονοκούμπωτο ανδρικό κουστούμι.

Διάλεξε με ποια γραμμή ενδυμάτων θα ντύσεις τη φιγούρα σου, καθώς και τις λεπτομέρειες της.

Σκέψου ποια είναι η κατάλληλη πόζα που αναδεικνύει τη γραμμή και τα βασικά σχεδιαστικά στοιχεία του προς σχεδιασμό κουστουμιού.

Οργάνωσε τις σχεδιαστικές του προτεραιότητες πριν αρχίσεις το σχεδιασμό.

Στην εικόνα 10.20 παρατήρησε τον άνδρα με το μονοκούμπωτο κοστούμι γραφείου που είναι σε ημιπροφίλ στάση με ελαφρά κλίση στη μέση. Το πόδι κίνησης λυγίζει, ενώ στο πόδι στήριξης είναι τοποθετημένο το χέρι μέσα στην τσέπη του παντελονιού. Η πόζα αυτή απεικονίζει καθαρά το μονοκούμπωτο σακάκι. Πρόσεξε τις πτυχώσεις στο σακάκι στην περιοχή πάνω δεξιά από τη μέση, αλλά και αυτές που βρίσκονται στην αντίθετη πλευρά αριστερά στο γόνατο του πανταλονιού.

Απόφευγε να σχεδιάσεις πολλές πτυχώσεις στο ένδυμα, γιατί τότε δείχνει τσαλακωμένο.



Εικόνα 10.20

10.4.4 Ανδρικό σακάκι

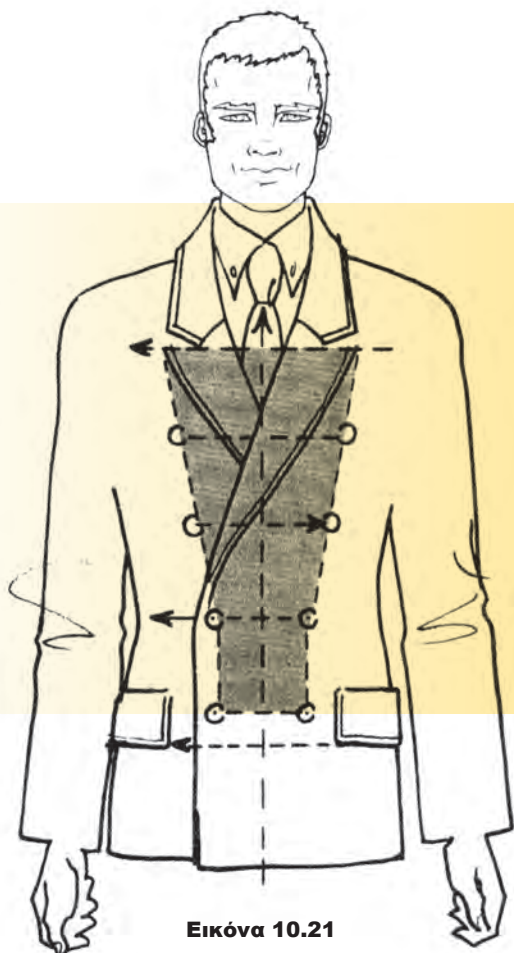
Τα σακάκια είναι μονοκούμπωτα ή σταυρωτά. Τα ανδρικά σακάκια κουμπώνουν προς τα αριστερά της φιγούρας, ενώ τα γυναικεία κλείνουν αντίθετα προς τα δεξιά. Με όποιον τρόπο και αν κουμπώνει ένα σακάκι, το «κέντρο εμπρός» του βρίσκεται στην ίδια ευθεία με το «κέντρο εμπρός» του σώματος. Παρατήρησε στην εικόνα 10.21, σε πόζα ανφάς, όλες τις λεπτομέρειες: γιακά, κουμπιά και τσέπες με καπάκι που βρίσκονται σε ίση απόσταση δεξιά και αριστερά από το «κέντρο εμπρός».

Στην εικόνα 10.22, η φιγούρα είναι στραμμένη προς την ίδια κατεύθυνση που κουμπώνει το σακάκι και δεν καλύπτεται καμιά λεπτομέρεια του ενδύματος. Στο σχέδιο παρατήρησε τα κουμπιά που είναι τοποθετημένα στην απόμακρη πλευρά του σώματος και μακριά από τις πτυχώσεις του υφάσματος, στη μέση.

Στην εικόνα 10.22, η άλλη φιγούρα είναι στραμμένη προς την αντίθετη κατεύθυνση. Παρατήρησε ότι στο μονοκούμπωτο σακάκι το κουμπί βρίσκεται στο «κέντρο εμπρός» της φιγούρας, ενώ στο σταυρωτό κούμπωμα τα κουμπιά βρίσκονται τοποθετημένα σε ίση απόσταση δεξιά και αριστερά του «κέντρου εμπρός».

✓ ΣΥΜΒΟΥΛΗ

Να θυμάσαι, όταν στρέφεις μια πόζα να ελέγχεις το κούμπωμα του σακακιού, ώστε να είναι ανάλογο με το ανδρικό ή γυναικείο ένδυμα που σχεδιάζεις.



Εικόνα 10.21



Εικόνα 10.22

10.5 Σχεδιασμός πλεκτών ενδυμάτων

Τα πλεκτά είναι πάντα στη μόδα και αποτελούν ένα βασικό τμήμα της σχεδίασης ενδυμάτων. Παρατήρησε στις εικόνες 10.23 και 10.24, τον τρόπο με τον οποίο τελειώνουν τα πλεκτά στο λαιμό και το τέλος του μανικιού. Όταν σχεδιάζεις πλεκτά ενδύματα ακολούθησε τους ανάλογους κανόνες ένδυσης της φιγούρας. Φρόντισε η πόζα σου να προβάλλει τις λεπτομέρειες του πλεκτού.

Τα πλεκτά διαφέρουν από τα σταθερά υφάσματα ως προς τον τρόπο που αγκαλιάζουν το σώμα. Όταν σχεδιάζεις πλεκτά, χρησιμοποίησε για τις γραμμές σου ραπιδογράφους με παχιά και με λεπτή μύτη.



Εικόνα 10.23



10.6 Ανακεφαλαίωση



το κεφάλαιο αυτό γνώρισες το σχεδιασμό ενδύματος ανάλογα με το σχήμα του και τη γραμμή της φιγούρας για να αποδώσεις με τον καλύτερο τρόπο την εφαρμογή και τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά του.

10.6.1 Ερωτήσεις

- 1 Για το σωστό σχεδιασμό ενδυμάτων στη φιγούρα τι πρέπει να έχεις υπόψη σου;
- 2 Στο σχεδιασμό ενδυμάτων η γραμμή του ορίζοντα σε ποιο σημείο του σώματος της φιγούρας αντιστοιχεί;
- 3 Από τι επηρεάζεται ο σχεδιασμός της γραμμής του ενδύματος πάνω στο σώμα;
- 4 Με τι είδους καμπύλες σχεδιάζεις γραμμές πάνω και κάτω από τη μέση;
- 5 Από ποια σημεία βρίσκεις την εφαρμογή του ενδύματος στο σώμα της φιγούρας;
- 6 Όταν σχεδιάζεις λούκια, με ποιο τρόπο τους δίνεις έμφαση;
- 7 Από πού μπορεί να ξεκινά και πού να τελειώνει το παντελόνι;
- 8 Με τι γραμμή σημειώνεις τη θέση του καβάλου;
- 9 Σε ποια σημεία του παντελονιού σχεδιάζεις πτυχώσεις;
- 10 Με μεγαλύτερη εφαρμογή στο σώμα σχεδιάζεις το σακάκι ή το παλτό;

10.6.2 Άσκηση 11

Τίτλος: Σχεδιασμός ενδύματος στη φιγούρα

Σκοπός:

Να επιλέξεις την κατάλληλη πόζα και να την ντύσεις ανάλογα με τη γραμμή του ενδύματος.

Να αποδώσεις με τον καλύτερο τρόπο τις λεπτομέρειες του ενδύματος.

Να σχεδιάζεις φιγούρες σε ανάλογες πόζες για την απεικόνιση ενδυμάτων.

Όργανα - υλικά - μέσα:

Απλό χαρτί Α4, μολύβι, γόμα λευκή, χάρακας, τρίγωνο, εικόνα με σχήμα ενδύματος

Μεθοδολογία:

Όρισε το μέγεθος και τη θέση του θέματός σου στο χαρτί (Παρ.: 1.5.3. και 1.5.4.).

Να επιλέξεις την κατάλληλη πόζα (Παρ.: 10.2. και 10.3.6).

Ντύσε την φιγούρα με το παλτό ανάλογα (Παρ.: 10.3.6).

Σχεδίασε το παντελόνι στη φιγούρα (Παρ.: 10.3.3).

Τοποθέτησε τις ενδυματολογικές λεπτομέρειες (Παρ.: 10.3.8.).

Σχεδίασε πτυχώσεις. (Παρ.: 10.4.2).

Διαδικασία, εκτέλεσης άσκησης:

Σχεδίασε σε φιγούρα το σχήμα του παλτό που βλέπεις στο ανοικτό παλτό για να φαίνεται από μέσα το παντελόνι.

1. Σχεδίασε την ανάλογη φιγούρα.
2. Έλεγξε την ισορροπία της φιγούρας στη γραμμή του εδάφους.
3. Όρισε τις γραμμές δράσης και το «κέντρο εμπρός» του κορμού ως οδηγό για να ντύσεις τη φιγούρα.
4. Σχεδίασε το γιακά ώστε να αγκαλιάζει το πίσω μέρος του λαιμού και να στρώνει στο σημείο ένωσης λαιμού και ώμου.
5. Τοποθέτησε το κούμπωμα στο «κέντρο εμπρός» που είναι πάντα το σημείο αναφοράς του, ακόμα και αν αυτό είναι ανοικτό (ξεκούμπωτο).
6. Τα χέρια της φιγούρας τοποθετημένα στους γοφούς επηρεάζουν την πτύχωση και την εφαρμογή του ενδύματος στο σώμα.
7. Το φάρδος και το τελείωμα του μανικιού υπολογίζονται ανάλογα με τη θέση του καρπού. Το τέλος του μανικιού αγκαλιάζει τον καρπό.
8. Σχεδίασε το παντελόνι με πτυχώσεις στο γόνατο και τον ποδόγυρο ανάλογα.
9. Σχεδίασε τον ποδόγυρο του παντελονιού ανάλογα με τη θέση του γόνατου και του αστράγαλου.
10. Ολοκλήρωσε με τις λεπτομέρειες του ενδύματος. Οι πτυχώσεις στο μανίκι ξεκινούν από την περιοχή της μανικοκόλλησης και εξελίσσονται προς τα κάτω, ενώ οι πτυχώσεις που δημιουργούνται εσωτερικά στον αγκώνα εξαρτώνται από το βάρος και τον όγκο του υφάσματος.

✓ ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ

1. Πριν ξεκινήσεις το σχεδιασμό, παρατήρησε τον τύπο του ενδύματος που θα σχεδιάσεις.
2. Σκέψου ποια είναι η κατάλληλη πόζα που αναδεικνύει τη γραμμή και τα βασικά σχεδιαστικά στοιχεία του προς σχεδιασμό ενδύματος.
3. Οργάνωσε τις σχεδιαστικές σου προτεραιότητες πριν αρχίσεις το σχεδιασμό.
4. Να θυμάσαι ότι τα παλτό τα σχεδιάζεις λιγότερο εφαρμοστά από τις ζακέτες.
5. Τα σχήματα των εξωτερικών ενδυμάτων, όπως των μπουφάν, σακακιών και παλτό, τα σχεδιάζεις ορθογώνια και άνετα.
6. Οι αναλογίες της φιγούρας επηρεάζουν τα ενδύματα και σου ορίζουν τη σχέση μεταξύ πόζας και όγκου ενδύματος.
7. Στην κοντινή πλευρά της φιγούρας σχεδιάζεις το μεγαλύτερο όγκο και τις λεπτομέρειες του ενδύματος. Η απόμακρη πλευρά του σώματος της φιγούρας χάνει τις περισσότερες σχεδιαστικές λεπτομέρειες. Υπολόγισε σωστά τον όγκο των ενδυμάτων με τα οποία θα ντύσεις τη φιγούρα.

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ:

ΑΣΚΗΣΗ 11

Τίτλος: Σχεδιασμός ενδύματος στη φιγούρα

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:

Ερωτήσεις:

- 1 Πώς σχεδιάζεις το παλτό, όταν θέλεις να δώσεις έμφαση στο σχήμα;
- 2 Ποια πόζα θα επιλέξεις για να σχεδιάσεις παντελόνι μέσα από παλτό και ποια για φούστα μέσα από παλτό;
- 3 Η πόζα της φιγούρας κατευθύνει. Τι κατευθύνει την κίνηση και την ελεύθερη φόρμα των πτυχώσεων του υφάσματος στο σχεδιασμό drapé;
- 4 Με τι σχήματα σχεδιάζεις τα μπουφάν, σακάκια και παλτό;
- 5 Σε ποιες περιοχές του μανικιού σχεδιάζεις πτυχώσεις;
- 6 Από ποια πλευρά σχεδιάζεις το κούμπωμα των γυναικείων σακακιών;
- 7 Ποιο είναι το σημείο αναφοράς του κουμπώματος ενός σακακιού;
- 8 Γιατί αποφεύγεις να σχεδιάζεις πολλές πτυχώσεις στο ένδυμα;
- 9 Σε τι διαφέρουν τα πλεκτά από τα μάλλινα υφάσματα;
- 10 Ποια κλίση ακολουθεί ο ποδόγυρος της φούστας;

Κ Ε Φ Α Λ Α Ι Ο 11

Accessories

277

ΣΤΟΧΟΙ:

- Να γνωρίσεις τις βασικές τεχνικές σχεδιασμού των accessories (παπούτσια, μαντήλια, τσάντες, ζώνες, καπέλα, γάντια, κοσμήματα, γυαλιά, ομπρέλες).
- Να σχεδιάζεις σωστά accessories (παπούτσια, μαντήλια, τσάντες, ζώνες, καπέλα, γάντια, κοσμήματα, γυαλιά, ομπρέλες).

11.1 Εισαγωγή

Mε τον όρο accessory (αξέσορυ) εννοούμε τα πρόσθετα στοιχεία που ολοκληρώνουν μία σύγχρονη και μοντέρνα εμφάνιση. Στην ιστορία της ενδυμασίας ο ρόλος των accessories υπήρξε ίδια χαρακτηριστικός με αυτόν του χρώματος και της σιλουέτας. Σήμερα η μόδα συνδυάζει διάφορα στυλ, σε αντίθεση με το παρελθόν που έπρεπε να ταιριάζουν με το στυλ του ενδύματος.

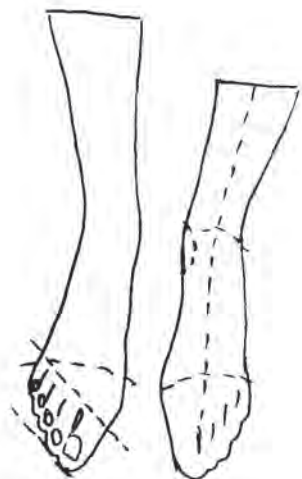
Τα accessories μπορεί να έχουν συγκεκριμένη χρησιμότητα όπως παπούτσια, τσάντες, γάντια, ομπρέλες, καλύμματα κεφαλιού, είτε να χρησιμεύουν μόνο για στολισμό του ενδύματος (κοσμήματα). Τα accessories μπορούν να αποτελέσουν το μοναδικό αντικείμενο του σχεδίου σου και τότε ορίζεις το σχήμα τους καθαρά και με λεπτομέρειες.

Όταν όμως συμπληρώνουν την εικόνα του ενδύματος πάνω στο σώμα, τότε σχεδιάζονται αφαιρετικά και αναλογικά ως προς το μέγεθος και τη στάση της φιγούρας.



11.2 Σχεδιασμός accessories

11.2.1 Παπούτσια

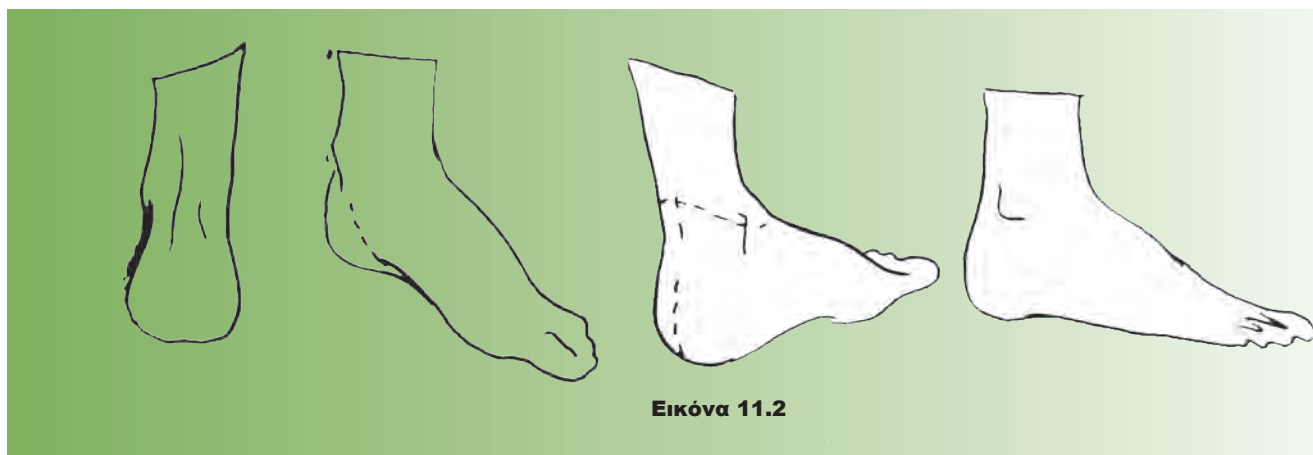


Εικόνα 11.1

Όταν σχεδιάζεις παπούτσια, έχει υπόψη την ανατομία του ποδιού και το περίγραμμα του πέλματος. Παρατήρησε την αρχή και το τέλος των δακτύλων, καθώς και την κλίση μεταξύ της άκρης του μεγάλου και μικρού δακτύλου του ποδιού. Το «κέντρο μπρος» του πέλματος τελειώνει στο μεγάλο δάχτυλο του ποδιού. Το τρίγωνο που σχηματίζει το «κέντρο εμπρός» του ποδιού με τα δάκτυλα είναι σε κίνηση (εικόνα 11.1.)

Σχεδίασε τα πόδια γυμνά, πριν ξεκινήσεις τα παπούτσια, για να έχεις τις σωστές αναλογίες του πέλματος. Ζωγράφισε το πόδι στενό και μακρύ για να του δώσεις στυλ, όπως έκανες για τη φιγούρα μόδας. Για το σωστό σχεδιασμό παπουτσιών πρέπει να γνωρίζεις το σχήμα και τη θέση του «κέντρου εμπρός» του πέλματος στην ανάλογη στάση του κάτω άκρου.

Στην εικόνα 11.2, βλέπεις πέλματα χωρίς τακούνια σε διάφορες στάσεις. Παρατήρησε τα δάχτυλα του ποδιού, το κουτουπιέ, τον αστράγαλο και τη φτέρνα.



Εικόνα 11.2

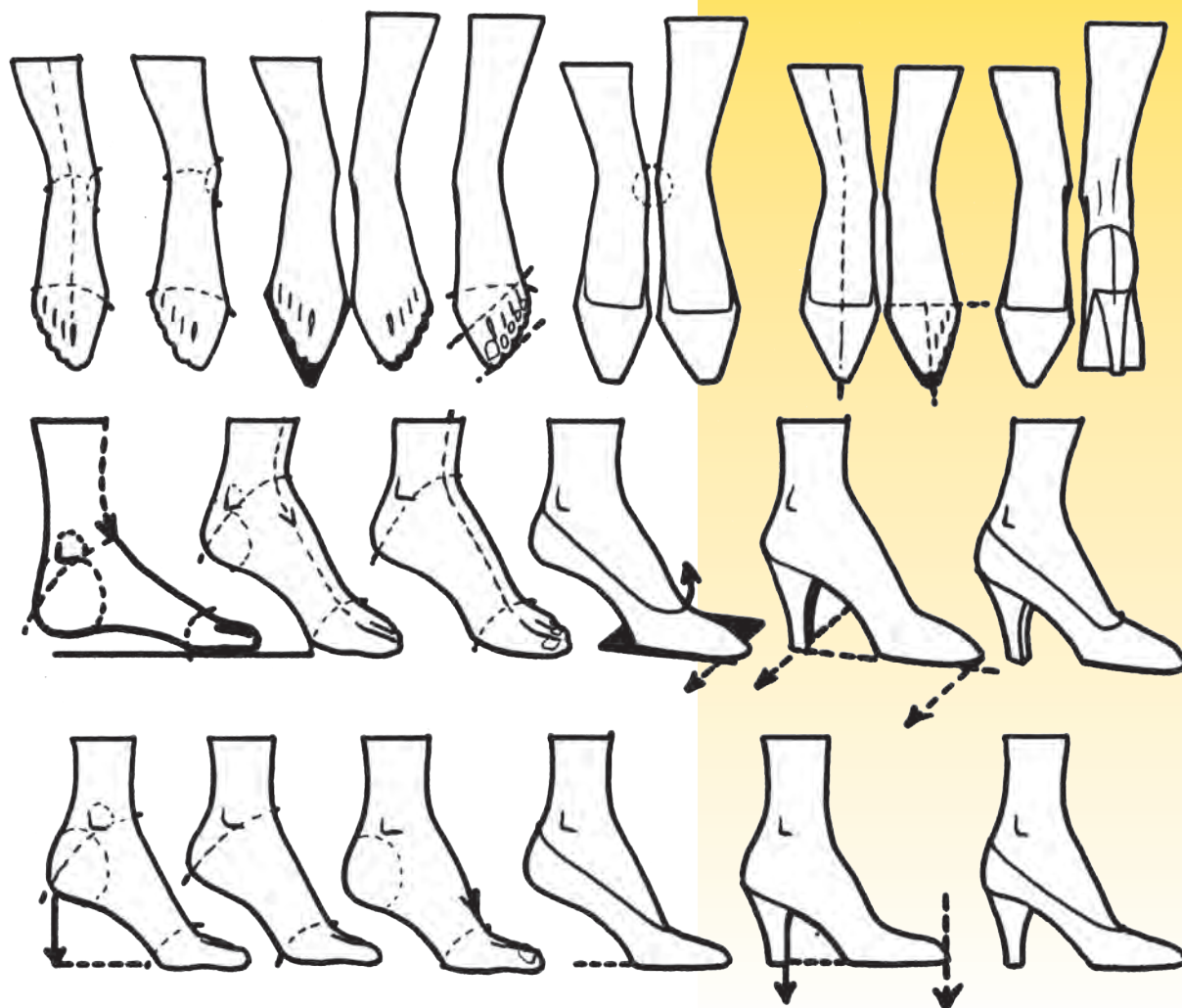
Το ύψος του τακουνιού ορίζει την απόσταση της φτέρνας από το έδαφος. Η καμάρα που δημιουργείται στο πέλμα μεταξύ των δακτύλων του ποδιού και της φτέρνας είναι ανάλογη με το ύψος του τακουνιού (εικόνα 11.3.)



Εικόνα 11.3

Στην εικόνα 11.4, παρατήρησε βήμα βήμα το σχεδιασμό παπουτσιών πάνω στο πόδι σε εμπρόσθια, ημιπροφίλ και προφίλ θέση.

Εξασκήσου στην αρχή σε κλασικά σχέδια παπουτσιών για να μπορέσεις στη συνέχεια να σχεδιάσεις πιο μοντέρνα υποδήματα.



Εικόνα 11.4

α. Επίπεδα (φλατ) παπούτσια

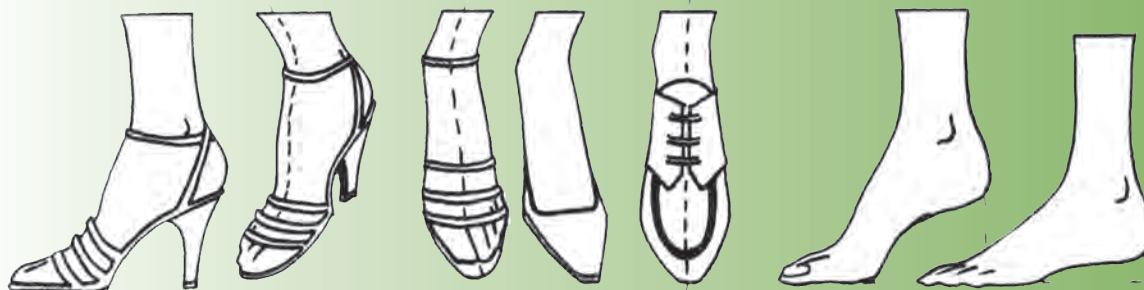
Δώσε το ελάχιστο ύψος στη φτέρνα από το έδαφος για να μπορέσεις να σχεδιάσεις το χαμηλό τακούνι του παπουτσιού. Τα παπούτσια με κορδόνια δένουν, συνήθως, στο «κέντρο εμπρός» του ποδιού (εικόνα 11.5.)



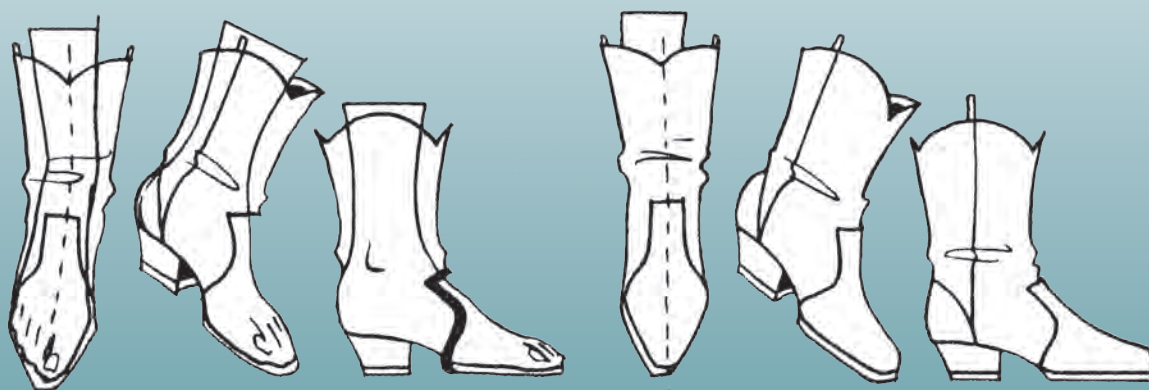
Εικόνα 11.5

β. Παπούτσια με τακούνια

Δώσε το κατάλληλο ύψος στη φτέρνα από το έδαφος για να μπορέσεις να σχεδιάσεις το ανάλογο τακούνι του παπουτσιού. Σχεδιάσε το πέλμα με καμάρα (καμπύλη). Τα πέλματα με τακούνι, συνήθως, δένουν γύρω από τον αστράγαλο (εικόνα 11.6.)

**Εικόνα 11.6****γ. Μπότες**

Σχεδιάσε το τακούνι της μπότας στο ύψος που θέλεις. Οι μπότες καλύπτουν τον αστράγαλο και μπορεί να τελειώνουν στη γάμπα ή στο γόνατο (εικόνα 11.7.)

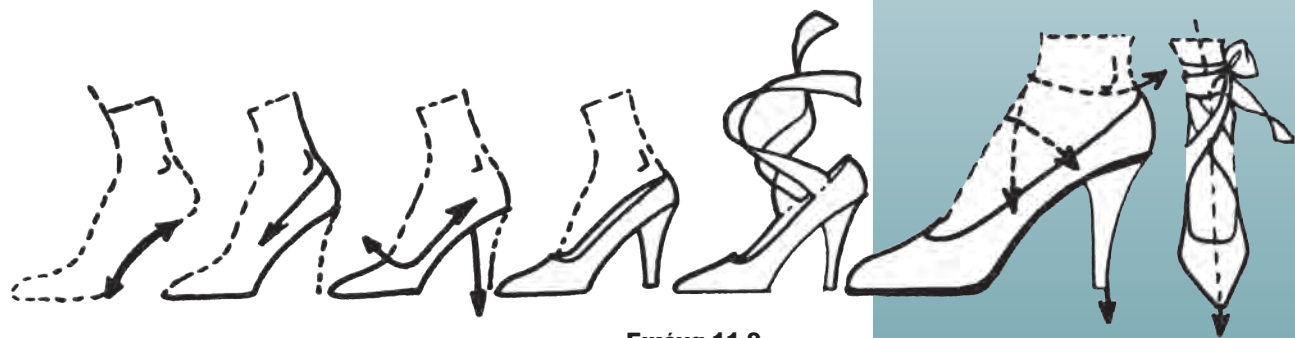
**Εικόνα 11.7****11.2.2 Σχεδιασμός παπουτσιών**

Το παπούτσι αποτελείται από τη σόλα, το τακούνι, το φόντι (άνω τμήμα του παπουτσιού) και τον εσωτερικό πάτο. Η εμπρόσθια άκρη του παπουτσιού είναι η πόντα, ενώ το πίσω άκρο που αγκαλιάζει τη φτέρνα ονομάζεται φόρτι. Στην μπότα το τμήμα της από τον αστράγαλο και επάνω προς τη γάμπα, ονομάζεται γαμπάλι (εικόνα 11.8.)



Εικόνα 11.8

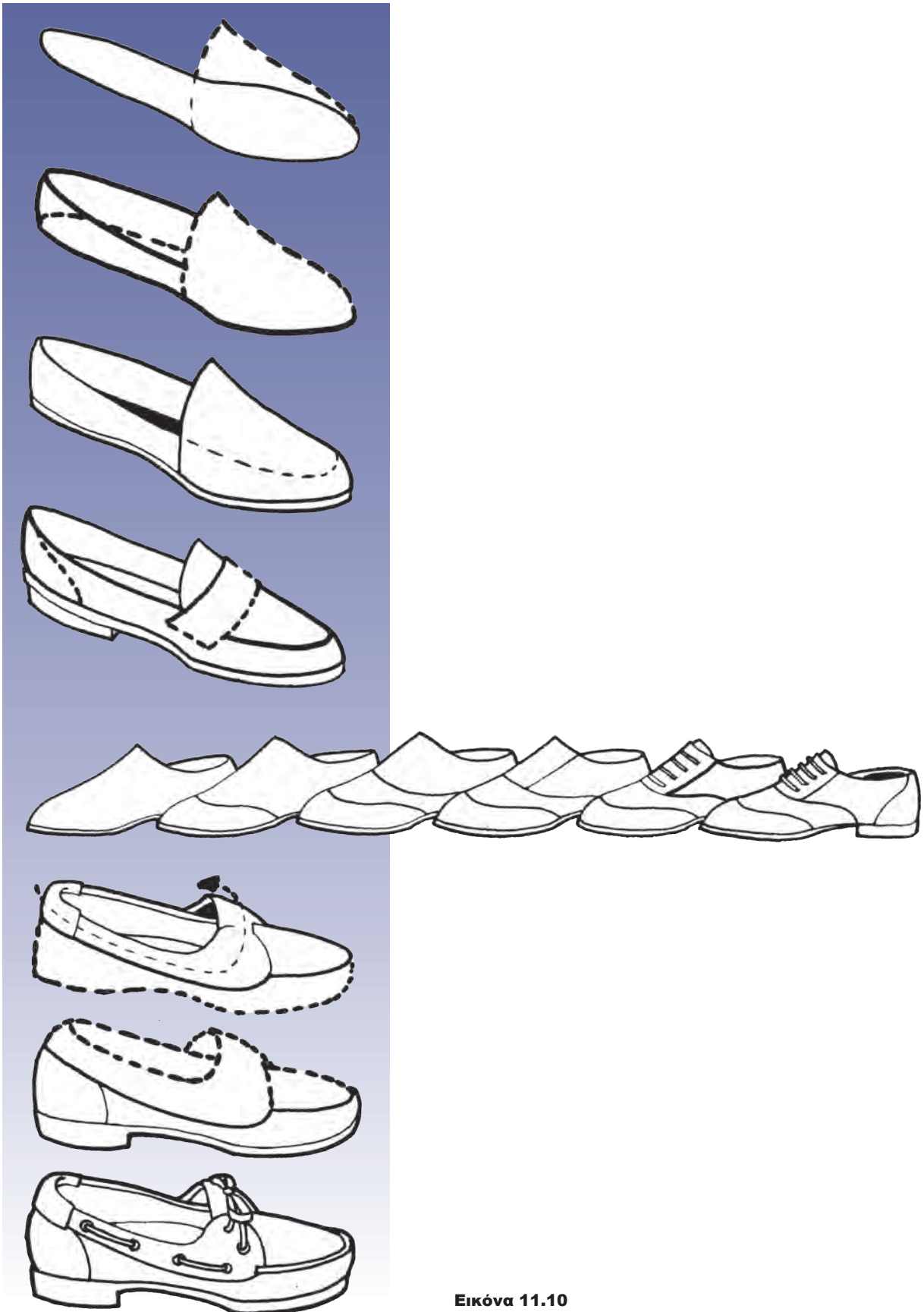
Όταν σχεδιάζεις παπούτσια χωρίς πόδι, ξεκίνησε από την εσωτερική σόλα, συνέχισε με το τακούνι και ολοκλήρωσε με το φόντι (εικόνα 11.9.)



Εικόνα 11.9

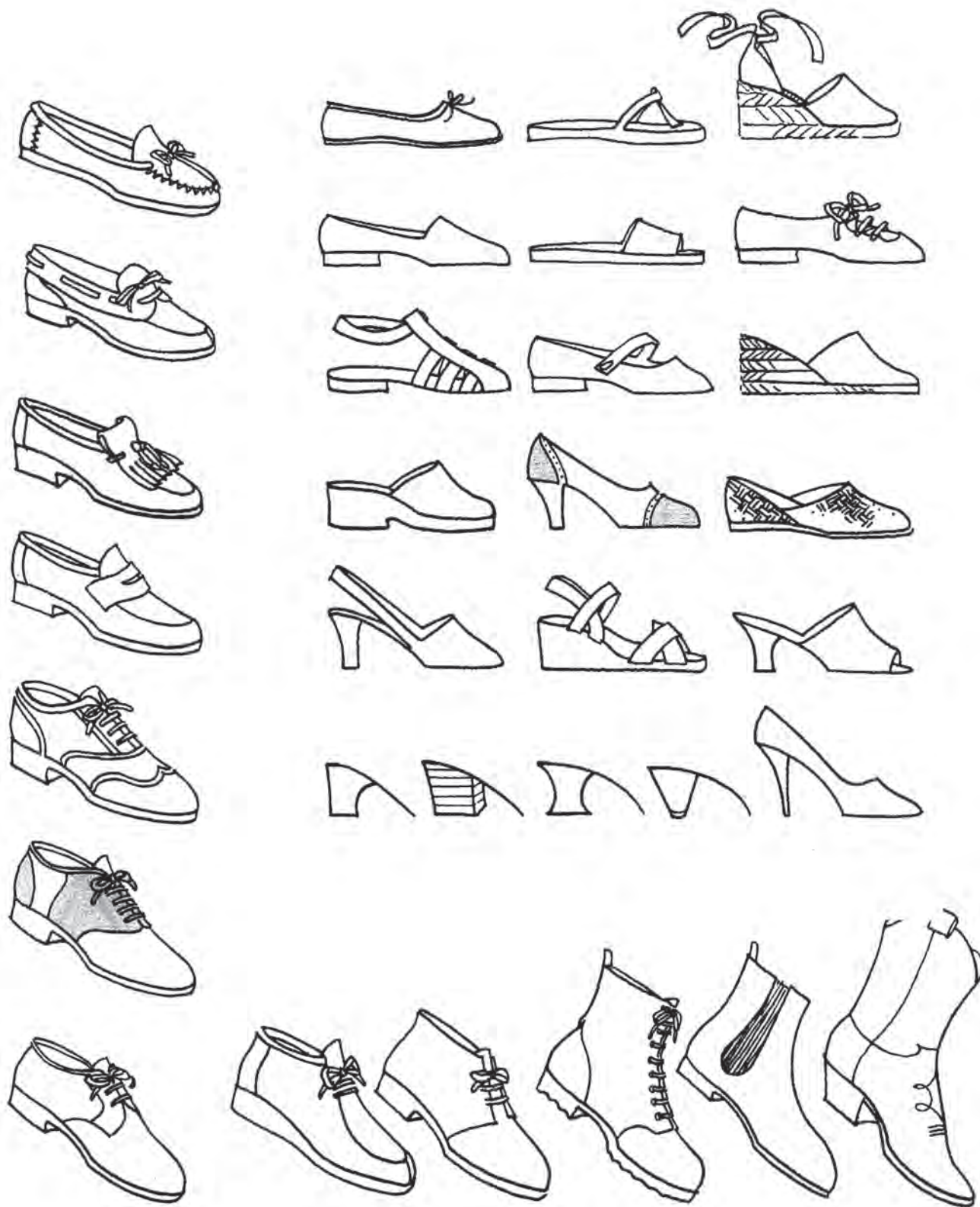
11.2.3 Σχεδιασμός ανδρικών παπουτσιών

Παρατήρησε στην εικόνα 11.10 βήμα βήμα το σχεδιασμό ανδρικών παπουτσιών.



Εικόνα 11.10

Διάφοροι τύποι ανδρικών και γυναικείων παπουτσιών



11.3 Τα μαντήλια

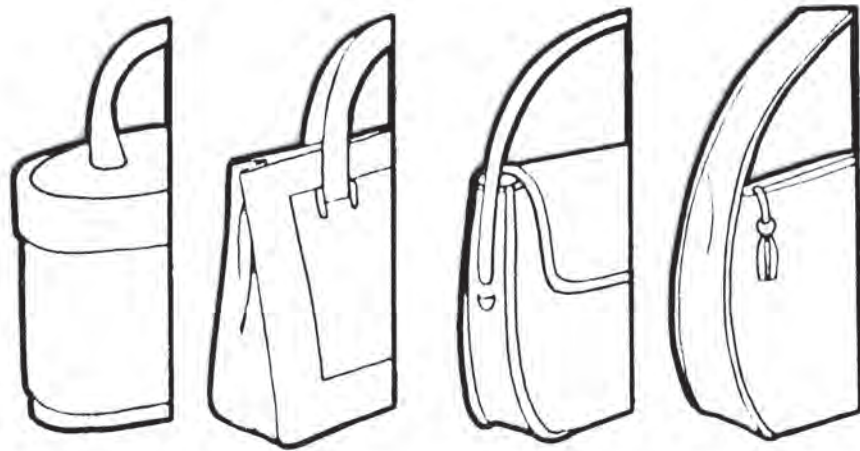
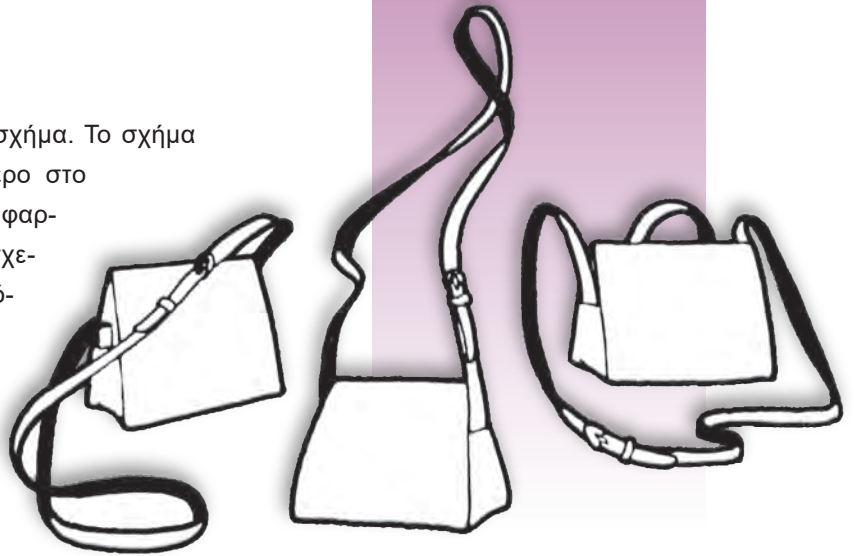
Τα μαντήλια είναι υφασμάτινα accessories και έχουν γεωμετρικό σχήμα (ορθογώνιο, τετράγωνο ή τρίγωνο). Ανάλογα με τις τάσεις της μόδας, καλύπτουν ή διακοσμούν το κεφάλι και το αγκαλιάζουν σύμφωνα με την κόμμωση. Τα μαντήλια μπορεί ακόμα να δένονται γύρω από το λαιμό ή να τοποθετούνται διακοσμητικά πάνω στο ένδυμα.



11.4 Τσάντες

Οι τσάντες έχουν γεωμετρικό σχήμα. Το σχήμα τους είναι συνήθως στενότερο στο πάνω περίγραμμά τους και φαρδύτερο προς τα κάτω. Όταν σχεδιάζεις τσάντες, προτίμησε την απεικόνισή τους σε θέση ημιπροφίλ για να αποδώσεις τον όγκο τους. Τοποθέτησε τα χερούλια ή το λουρί τους ανάλογα με την τσάντα που σχεδιάζεις.

Η φιγούρα μπορεί να κρατά την τσάντα από τα χερούλια της ή να την έχει κρεμασμένη στον ώμο από το λουρί της.

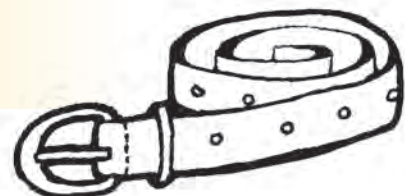
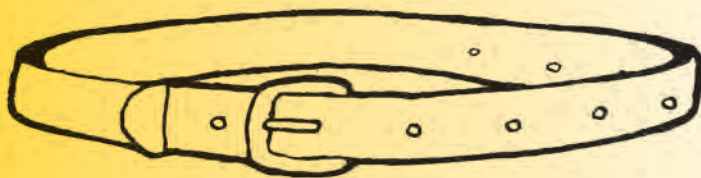
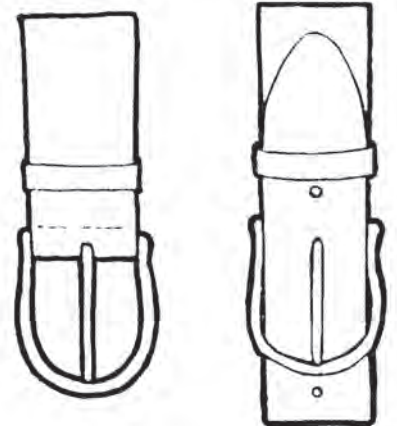


287

11.5 Ζώνες

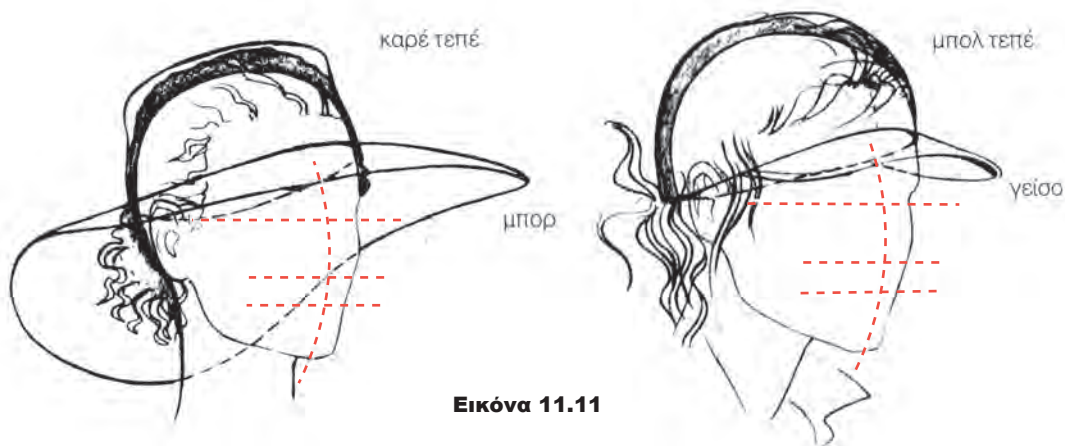
Όταν σχεδιάζεις μια ζώνη ξεκίνησε από το σχήμα της, όρισε το πλάτος, συνέχισε με το μήκος και ολοκλήρωσε με το κούμπωμά της. Το κούμπωμα είναι συνήθως αγραφε (αγκράφα), αλλά μπορεί να είναι και κορδόνι. Η ζώνη μπορεί να σχεδιαστεί ανοιχτή, κουμπωμένη, διπλωμένη ή τυλιγμένη.

Οι ζώνες φορεμένες στο σώμα αγκαλιάζουν κυκλικά τη μέση ή την περιφέρεια της φιγούρας. Ζώνες υφασμάτινες μπορεί να υπάρχουν πάνω στο ένδυμα και να αποτελούν στοιχείο του σχεδίου του.



11.6 Καπέλα

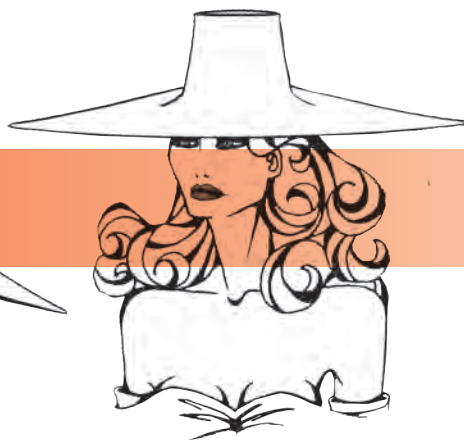
Ο σχεδιασμός καπέλου πάντα εξαρτάται από την κλίση του κεφαλιού και το σχήμα του προσώπου. Το «κέντρο εμπρός» του κεφαλιού σε βοηθά στο σχεδιασμό του καπέλου. Το καπέλο αποτελείται από το τεπέ που καλύπτει το κρανίο. Το τεπέ όταν έχει ημισφαιρικό σχήμα, ονομάζεται μπολ τεπέ, ενώ, όταν το σχήμα του είναι κυλινδρικό, ονομάζεται καρέ τεπέ. Κάθε επιφάνεια που εκτείνεται γύρω από το τεπέ ονομάζεται μπορ, ενώ, όταν εκτείνεται σε ένα μόνο τμήμα του, ονομάζεται γείσο (εικόνα 11.11.)



Εικόνα 11.11

288

Όταν σχεδιάζεις κάπελα, πρέπει να λαμβάνεις υπόψη σου το στυλ τους, αλλά και το πρόσωπο που θα δημιουργήσεις. Το καπέλο επηρεάζει άμεσα τη συνολική εικόνα του σχεδίου σου. Το σχήμα του κεφαλιού, τα χαρακτηριστικά του προσώπου, το ύψος και ο λαιμός είναι τα στοιχεία που θα σου υπαγορεύσουν το σχεδιασμό του ανάλογου καπέλου. Στην εικόνα 11.12 υπάρχουν τέσσερα διαφορετικά πρόσωπα με το ίδιο καπέλο. Παρατήρησε ότι η εντύπωση που προκαλεί το καπέλο στο σχέδιό σου κάθε φορά, αλλάζει ανάλογα με το ύψος του προσώπου που επέλεξες να σχεδιάσεις.



Εικόνα 11.12

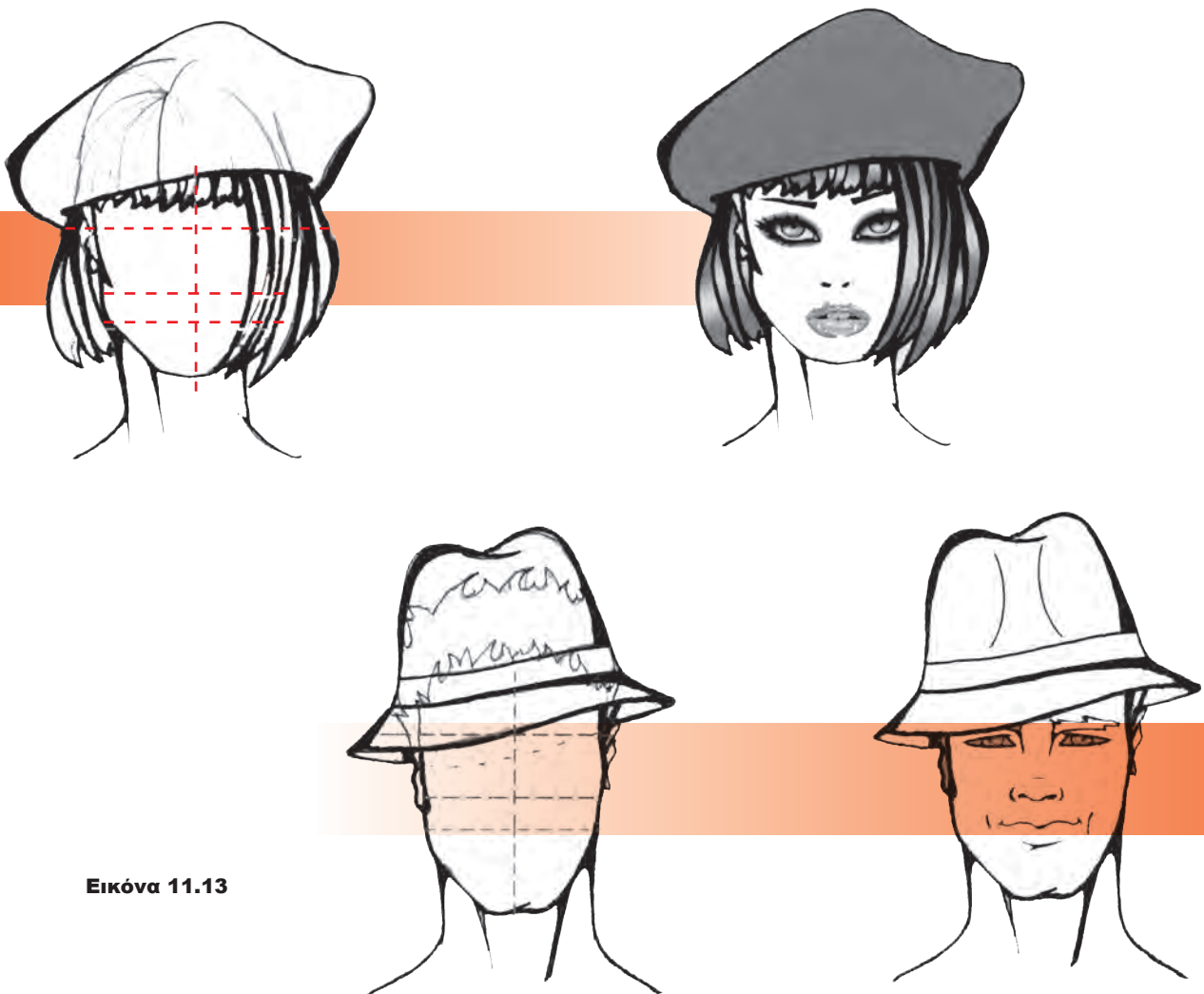
11.6.1 Σχεδιάζοντας καπέλα

Όταν σχεδιάζεις καπέλα, πρέπει να λάβεις υπόψη σου το σχήμα και την εφαρμογή τους, γιατί αυτά είναι σημαντικά στοιχεία για τη σωστή απόδοσή τους.

Τα περισσότερα καπέλα εφαρμόζουν γύρω από το κούτελο. Το σχήμα τους, συνήθως, είναι κυκλικό γύρω από το μέτωπο.

Τα καπέλα μπορεί να σχετίζονται με την εποχή, τον καιρό ή να αντικατοπτρίζουν μία διάθεση. Υπάρχουν διάφοροι τύποι καπέλων ανάλογα με τη σαιζόν και το ύψος: για το χειμώνα, για το καλοκαίρι, σπορ ή βραδινά ή μιας μόδας περασμένης περιόδου, π.χ. ρετρό δεκαετίας '20. Τα καπέλα φοριούνται με την καθημερινή ενδυμασία, την επίσημη ενδυμασία ή την αθλητική περιβολή. Μπορεί να διακοσμούνται με υλικά στολισμού (γαρνιτούρες) όπως σειρήτια, κορδέλες, λουλούδια, φτερά, τούλια και υφάσματα ανάλογα με το στυλ και τη χρήση τους. Όταν σχεδιάζεις καπέλα, λάβε υπόψη σου το στυλ και τη γενική εικόνα της μόδας που επικρατεί.

Ξεκίνησε να σχεδιάζεις το τεπέ του καπέλου, συνέχισε με το μπορ ή το γέισο του ανάλογα και ολοκλήρωσε με τις γαρνιτούρες (εικόνα 11.13.)



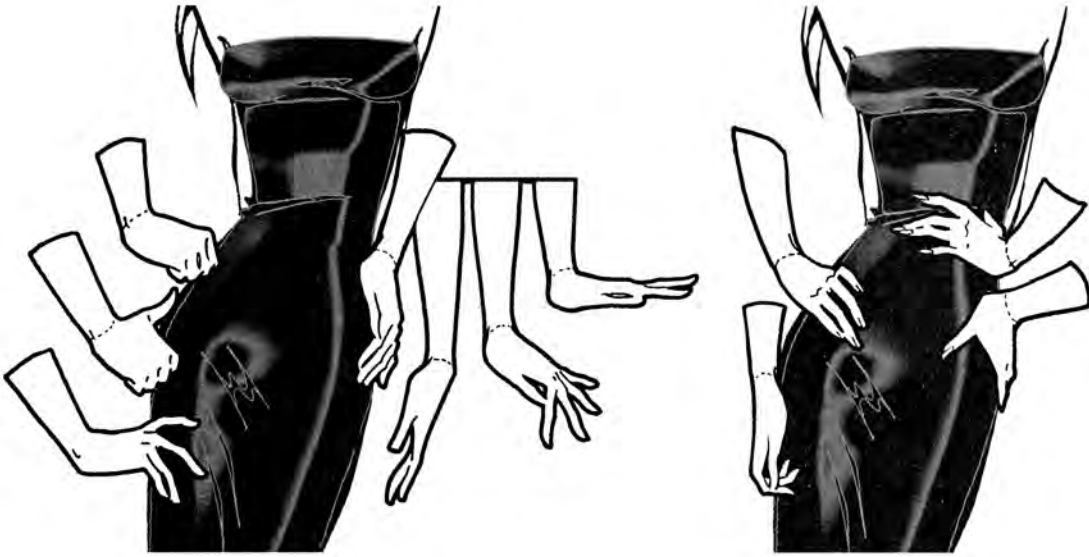
Εικόνα 11.13



11.7 Γάντια

Για το σωστό σχεδιασμό γαντιών λάβε υπόψη σου την ανατομία του χεριού και των δακτύλων. Τα λεπτά και αναλογικά σχεδιασμένα χέρια δίνουν χάρη στο σχέδιο μόδας.

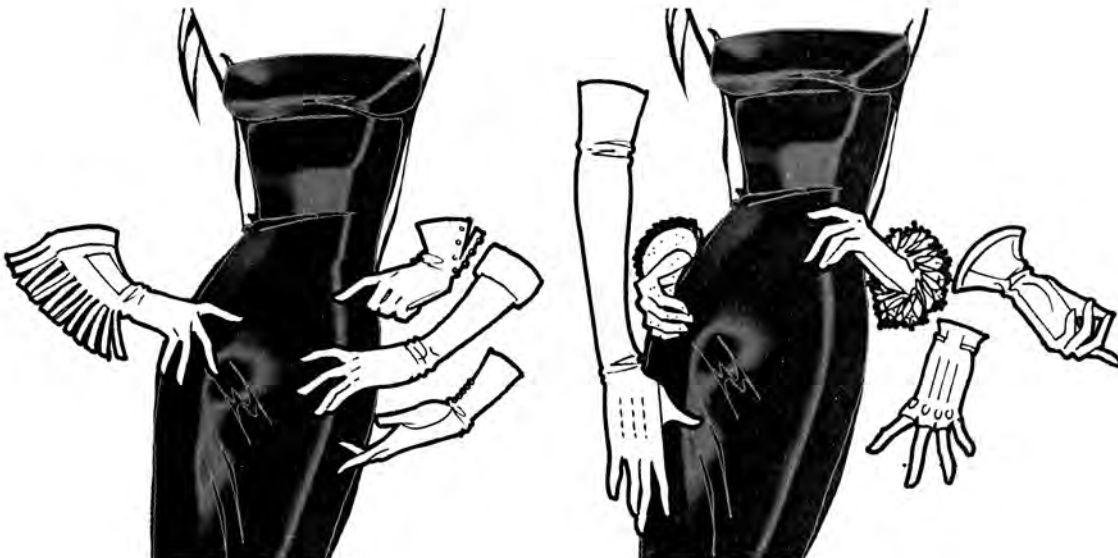
Παρατήρησε τα χέρια στην εικόνα 11.14 σε διάφορες στάσεις.



Εικόνα 11.14

Τα γάντια ακολουθούν τη φόρμα του χεριού και των δακτύλων και τελειώνουν πάνω από τον καρπό του χεριού ανάλογα με το στυλ και τη χρήση τους.

Τα γάντια έχουν ραφές γύρω από τα δάκτυλα και στον αντίχειρα υπάρχει ραφή που ακολουθεί το περίγραμμα της βάσης του. Όταν τα σχεδιάζεις, δημιούργησε πτυχώσεις στον καρπό και τον αγκώνα ανάλογα με το γάντι. Οι λεπτομέρειες δίνουν χάρη στο σχέδιο μόδας (εικόνα 11.15.)



Εικόνα 11.15

11.8 Κοσμήματα

Τα κοσμήματα σχεδιάζονται ελεύθερα και για μεγαλύτερη ακρίβεια στην απόδοση σε χαρτί μιλιμετρέ. Το σχήμα τους δημιουργείται από καμπύλες, κύκλους και ελλείψεις.

Τα βραχιόλια και τα δακτυλίδια έχουν σχήμα κύκλου. Το σχήμα τους αλλάζει και γίνεται ελλειπτικό ανάλογα με την οπτική γωνία που τα σχεδιάζεις. Τα πλατιά βραχιόλια έχουν άνοιγμα από τη μία πλευρά τους. Για να φανεί αυτό το άνοιγμα πρέπει να σχεδιάσεις την εσωτερική και την εξωτερική τους πλευρά. Τα λεπτά βραχιόλια σταθερού σχήματος ονομάζονται βέργες.

Τα βραχιόλια και τα δακτυλίδια αγκαλιάζουν κυκλικά το σχήμα του χεριού ή των δακτύλων αντίστοιχα (εικόνα 11.16.)

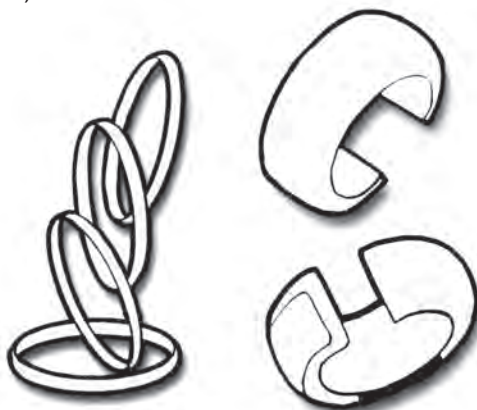
Τα σκουλαρίκια αγκαλιάζουν το αφτί ή κρέμονται από αυτό.

Παρατήρησε σκουλαρίκια σε προοπτική ανάλογα με τη στάση του κεφαλιού.

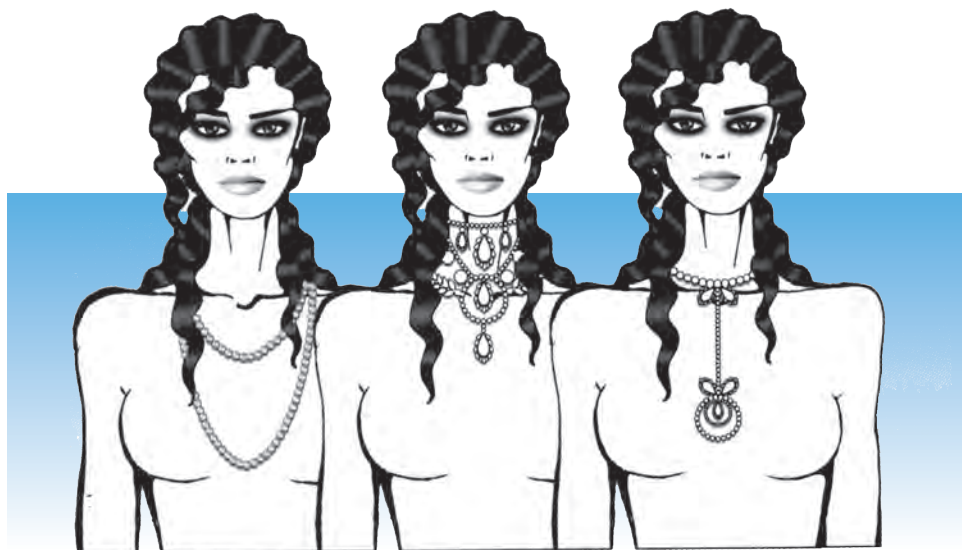
Τα choker (τσόκερ) σχεδιάζονται γύρω από το λαιμό.

Τα κολιέ σχεδιάζονται, συνήθως, γύρω από τη βάση του λαιμού ή κάτω από το λαιμό και ακολουθούν την κλίση του ώμου.

Τα κρεμαστά κοσμήματα στο λαιμό ακολουθούν το «κέντρο εμπρός» (της φιγούρας) και πέφτουν στο «κέντρο εμπρός» του θώρακα ανάλογα με το μήκος τους (εικόνα 11.17.)



Εικόνα 11.16



Εικόνα 11. 17

11.9 Γυαλιά

Όταν σχεδιάζεις γυαλιά σε πρόσωπο, λάβε υπόψη σου τις αναλογίες του, την κλίση και τη θέση του κεφαλιού.

Εκτός προσώπου μπορείς να σχεδιάσεις το σχήμα και τις λεπτομέρειές τους πιο εύκολα σε μιλιμετρέ χαρτί για μεγαλύτερη ακρίβεια.

Τα γυαλιά αποτελούνται από τη βάση του σκελετού και τους βραχίονες. Στη μέση της βάσης του σκελετού βρίσκεται η γέφυρα. Δεξιά και αριστερά της γέφυρας, κυρίως στους μεταλλικούς σκελετούς, βρίσκονται τα επιρρίνια για να στηρίζουν τα γυαλιά στη γέφυρα της μύτης. Το σχήμα τους αποτελείται από ευθείες, καμπύλες, κύκλους και ελλείψεις (εικόνα 11.18.)

Ο ανφάς και προφίλ σχεδιασμός των γυαλιών μάς περιγράφουν πλήρως τις λεπτομέρειές τους. Στο σχεδιασμό γυαλιών εστίασε την προσοχή σου στους βραχίονες, το σχήμα της βάσης του σκελετού και τη γέφυρά της (εικόνα 11.19.)



Εικόνα 11.18



Εικόνα 11.19

11.10 Ομπρέλες

Σχεδιάσε τις ομπρέλες με γεωμετρικά σχήματα, ανοιχτές ή κλειστές. Οι ομπρέλες αποτελούνται από το βασικό άξονα που στην αρχή του υπάρχει το χερούλι και τις ακτίνες που βρίσκονται κυκλικά γύρω από αυτόν.

Όταν σχεδιάζεις μία ομπρέλα δίπλα από τη φιγούρα, λάβε υπόψη τη στάση και το μέγεθος της φιγούρας σου.



11.11 Ανακεφαλαίωση



το κεφάλαιο αυτό γνώρισες τα accessories ως σχήματα σύμφωνα με τη χρησιμότητα ή το διακοσμητικό τους ρόλο στο ένδυμα. Έμαθες να τα σχεδιάζεις μόνα τους ή πάνω στο σώμα αναλογικά ως προς το μέγεθος και τη στάση της φιγούρας.

11.11.1 Ερωτήσεις

- 1 Από τι αποτελείται το παπούτσι;
- 2 Πώς ονομάζεται η εμπρός άκρη του παπουτσιού;
- 3 Ποιο είναι το φόντι του παπουτσιού;
- 4 Ποιο είναι το φόρτι του παπουτσιού;
- 5 Ποιο τμήμα της μπότας ονομάζεται γαμπάλι;
- 6 Τι σχήμα έχουν συνήθως οι τσάντες;
- 7 Ποια θέση προτιμάς για να σχεδιάσεις μια τσάντα μόνη της;
- 8 Πώς μπορεί να σχεδιαστεί μια ζώνη;
- 9 Ποιο είναι το σχήμα των μαντηλιών;
- 10 Σε ποιες στάσεις μπορείς να περιγράψεις πλήρως τις λεπτομέρειες των γυαλιών;
- 11 Ποιο είναι το τεπέ του καπέλου;
- 12 Ποια είναι η διαφορά μεταξύ μπορ και γείσου;

11.11.2 Άσκηση 12

Τίτλος: Σχεδιασμός παπουτσιών

Σκοπός:

Η αναφορά των βασικών τεχνικών σχεδιασμού των accessories και ο σχεδιασμός τους.

Όργανα - υλικά - μέσα:

Απλό και μιλιμετρέ χαρτί Α4, μολύβι, γόμα λευκή, χάρακας, φωτογραφία.

Μεθοδολογία:

Όρισε το μέγεθος και τη θέση του θέματός σου στο χαρτί (Παρ. :1.5.3. και 1.5.4.).

Ακολούθησε τα βήματα σχεδιασμού του παπουτσιού (Παρ. :11.2.2.).

Διαδικασία εκτέλεσης της άσκησης:

Σχεδίασε τη γραμμή του παπουτσιού που βλέπεις στη φωτογραφία (εικόνα 11.20).

α. στην εμπρόσθια στάση.

β. στην ημιπροφίλ στάση.

γ. στην προφίλ στάση του ποδιού.

1. Όρισε τη θέση της φτέρνας από το έδαφος ανάλογα με το τακούνι και σχεδίασε τα πόδια γυμνά σε στάση ανφάς, ημιπροφίλ και προφίλ.

2. Τοποθέτησε το «κέντρο εμπρός» του πέλματος στην ανάλογη στάση του ποδιού.
3. Άρχισε να σχεδιάζεις το παπούτσι στο πόδι από τη σόλα.
4. Τοποθέτησε το τακούνι του.
5. Σχημάτισε την πόντα και το φόρτι.
6. Ολοκλήρωσέ το με το φόντι του.



Εικόνα 11.20

✓ ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ

1. Το σχέδιο αναπτύσσεται στον άξονα «βλέπω - παρατηρώ - αναλύω - συνθέτω».
2. Ζωγράφισε το πόδι στενό και μακρύ για να του δώσεις στυλ, όπως έκανες για τη φιγούρα μόδας.
3. Όταν σχεδιάζεις παπούτσια, έχει υπόψη την ανατομία του ποδιού και το περίγραμμα του πέλματος.

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ:**ΑΣΚΗΣΗ 12****Τίτλος:** Σχεδιασμός παπουτσιών

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:

Ερωτήσεις:

- 1 Όταν σχεδιάζεις γυαλιά, πού εστιάζεις την προσοχή σου;
- 2 Από τι αποτελείται ο σκελετός των γυαλιών;
- 3 Τι σχήμα έχουν τα βραχιόλια και τα δακτυλίδια;
- 4 Πώς ονομάζονται τα λεπτά βραχιόλια σταθερού σχήματος;
- 5 Σε ποιο σημείο του λαιμού σχεδιάζονται συνήθως τα κολιέ;
- 6 Σε ποιο σημείο του προσώπου εφαρμόζουν τα καπέλα;
- 7 Τι πρέπει να λάβεις υπόψη σου για το σωστό σχεδιασμό του καπέλου;
- 8 Σε ποια σημεία των γαντιών τοποθετείς ραφές;
- 9 Σε ποια σημεία των γαντιών τοποθετείς και πτυχώσεις;
- 10 Ποια είναι η διαφορά μεταξύ μπολ τεπέ και καρέ τεπέ;

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Jerkin Jones S.** *Fashion Design*, Laurence King Publishing Ltd., London 2002.
- D. D'Ortenzio A.** *Fashion Sketching*, Delmar Publishers, London.
- Abling B.** *Advanced Fashion, Sketchbook*, Fairchild Fashion Group, New York 1991.
- Boyes J.** *Essential, Fashion Design*, B.T.Batsford Ltd, London 1998.
- Tate S.L.** *Inside Fashion Design*. Second Edition. U.S.A.
- Davis Burns L-O'Bryant N.** *The Business of Fashion*, Fairchild publications, New York 1997.
- Images of the human body*. Agile rabbit editions, Netherlands.
- Taschen.** «*Fashion*» *A history from the 18th to the 20th Century*, Taschen publications, London 2002.
- Victoria and Albert Museum.** *Four Hundred Years of Fashion*, V&A Publications, London 1984.
- McDowell C.** *Fashion Today*, Phaidon Publications, London 2000.
- Seeling C.** *Fashion, The Century of the Designer*, Konemann Publications, London 1999.
- Dr. Paul Richer** *Artistic Anatomy*, Watson-Guptill Publications/NY, Pitman Publishing/ London.
- Bammes G.** *Figurliches Gestalten*, Ravensburger Buchverlag, Berlin.
- Gordon L.** *Portratzeichnen anatomisch richtig*, Bauverlag GmbH, Wiesbaden und Berlin.
- Alston R.** *Figure drawing*, Phoenix House, London.
- Morelli A., Morelli G.** *Anatomia per gli Artisti*, Fratelli Lega Editori, Faenza, Italy.
- Leonardo Collection Anatomy for Artists*, Published by Vinciana, Milan.
- Leonardo Collection The Fundamentals of Drawing*, Published by Vinciana, Milan.
- M. Parramon Vilasalo J.** *Como Dibujar*. Parramon Ediciones S.A., Barcelona.
- Wucius Wong** *Αρχές & Μορφές Σχεδίου*.
- Χοσέ Μ Παρραμόν**, Φως και σκιά στη ζωγραφική, εκδόσεις Ντουντούμης, Αθήνα 1991.
- Hatton Richard G.**, *Figure drawing*, Dover Publications Inc, New York.
- Camp J.** «*Draw*» *How to master the Art*, Andre' Deutch Editor, London.
- Buch vom Zeichnen und skizzieren Jose Das grosse*, M. Parramon Edition, Michael Fisher.
- VanDyke S.** «*From Line to Design*» *Design Graphics Communication*, Van Nostrand Reinhold, New York.

Μιχάλης Εμμ. Αρφαράς, *Το ελεύθερο σχέδιο «Ο Άνθρωπος»*, εκδόσεις ΙΩΝ, Αθήνα Ελλάς.

Alfred D., D' Ortenzio *Ελεύθερη Σχεδίαση Μόδας*, εκδόσεις ΙΩΝ, Αθήνα Ελλάς.

Σχέδιο Μόδας I Βιβλιοθήκη ενδυματολόγου Ευρωπαϊκές Τεχνολογικές Εκδόσεις.

Σχέδιο Μόδας II Βιβλιοθήκη ενδυματολόγου Ευρωπαϊκές Τεχνολογικές Εκδόσεις.

Μόδα και Design, εκδόσεις Οργανισμός Δημητρίλη.

Payne, Winakor, Farrell, Beck *Ενδυματολογία Ιστορία της ενδυμασίας*, εκδόσεις ΙΩΝ.

E.H. Gombridge, *Σκιαί Ερριμμένοι*, εκδόσεις Άγρα, Αθήνα.

Francis D. K. Ching, *Ελεύθερη σχεδίαση. Μια δημιουργική διαδικασία*, επιμέλεια Βασίλης Γεωργιάννης, εκδόσεις ΙΩΝ, Αθήνα.

Στέλιος Λυδάκης, *Οι Έλληνες ζωγράφοι*, εκδόσεις Μέλισσα, Αθήνα 1976.

Χέρμπερτ Ρηντ, *Λεξικό Εικαστικών Τεχνών*, εκδόσεις Υποδομή, Αθήνα 1986.

Caroline Tatham & Julian Seaman, *Fashion design drawing course*, Thames & Hudson Publications, London 2003.

ΓΛΩΣΣΑΡΙΟ

Agrafe: κούμπωμα.

Alix Gres (1899-1993): Γαλλίδα δημιουργός μόδας. Κατασκεύαζε φορέματα χωρίς πατρόν κόβοντας το ύφασμα απευθείας επάνω στο σώμα των πελατισσών της. Τα φορέματά της κυρίως λευκά με περίτεχνες πτυχώσεις, χωρίς κεντήματα και ιδιαίτερα accessories, θύμιζαν Ελληνικούς χιτώνες. Η γραμμή των φορεμάτων της Madame Gres μέχρι και σήμερα παραμένει στη μόδα ως κλασική.

Alta moda: υψηλή ραπτική (Ιταλικά).

Atelier: εργαστήριο.

Avant-garde: πρωτοπορία.

Baron Adolph de Meyer (1868-1949): Ο πρώτος έμμισθος φωτογράφος μόδας. Το 1914 προσλαμβάνεται μόνιμα από το περιοδικό Vogue. Το 1921 αποχωρεί για να εργαστεί στο Harper's Bazaar.

Bateau: décoltté καράβι, χαμόγελο

Boutique: μικρό κατάστημα.

Caravaggio (1573-1610): Ιταλός ζωγράφος που θεωρείται από τους μεγάλους καινοτόμους στην ιστορία της τέχνης. Τόσο η συνήθειά του να ζωγραφίζει κατευθείαν από το μοντέλο όσο και η από μέρους του επιλογή μοντέλων από τον υπόκοσμο που τα απεικόνιζε όπως ακριβώς ήταν στα μεγάλα του θρησκευτικά έργα, ερχόταν σε πλήρη σύγκρουση με την παράδοση. Μια άλλη τεράστιας σημασίας καινοτομία του ήταν η ενίσχυση του δραματικού στοιχείου, μέσω ενός κατασκευασμένου, συχνά έντονα τεχνητού φωτισμού όπου κυριαρχεί η φωτοσκίαση (chiaro-scuro). Έργα του: «Η χειρομάντισσα», «Καλάθι με φρούτα», «Η μουσική γιορτή», «Ο Άγιος Ματθαίος και ένας Άγγελος», «Δείπνο ή πορεία εις Εμμαούς», «Ο θάνατος της Παρθένου», «Η αποκαθήλωση» κ.τ.λ.

Chiaro - scuro: Φωτοσκίαση (Ιταλικά) φωτεινό - σκοτεινό. Η χρησιμοποίηση έντονων αντιθέσεων φωτός και σκιάς στη ζωγραφική με στόχο την ενίσχυση του δραματικού στοιχείου.

Choker: μαντήλι λαιμού - κολάρο.

Coco Chanel: Γαλλίδα δημιουργός μόδας. Η δραστηριότητά του οίκου της αρχίζει το 1910 και εξακολουθεί μέχρι και σήμερα. Η Gabrielle Chanel κατανόησε απόλυτα τις μεγάλες αλλαγές του 20ου αιώνα και φρόντισε τα ρούχα της να ανταποκρίνονται στην προσπάθεια της μοντέρνας γυναίκας για ανεξαρτητοποίηση. Η Chanel δεν αντιλαμβανόταν ένα ρούχο ως ένα απλό ένδυμα αλλά ως ένα έργο τέχνης και με τις ενδυματολογικές της προτάσεις έφτασε στην απλοποίηση του ρούχου. Για τη COCO ήταν σημαντικό να αισθάνεται άνετα και καλά, η γυναίκα μέσα στο ρούχο. Η μόδα Chanel ήταν πάντα προσανατολισμένη στην ίδια την γυναίκα. Κάτω από την δική της επιρροή δημιουργήθηκαν: η πουκαμίσια, το λεπτό πουλόβερ, η φούστα κάτω από το γόνατο. Τα ταγιέρ με το σακάκι cardigan, έγιναν κλασικά και εξακολουθούν μέχρι σήμερα να αποτελούν τη βάση στην γυναικεία γκαρνταρόμπα. Τα ρούχα της, απλά, κομψά, καλά εφαρμοσμένα, σχεδιασμένα για μία δραστήρια ζωή, είχαν τα ίδια στοιχεία, με αυτά που ζήτησαν τότε από την αρχιτεκτονική και την επίπλωση.

Πρότεινε πρωτοποριακά κοσμήματα, όπως αλυσίδες και κολιέ μέχρι τη μέση, από μαργαριτάρια, σμαράγδια, ρουμπίνια και ζαφείρια. Όλα απόλυτα ψεύτικα «faux», που επιβεβαιώνουν ανεπιφύλακτα το γούστο του κοσμήματος, για το κόσμημα.

Η Chanel ανταποκρίθηκε στους πόθους μίας νέας εποχής, με μεγάλες οικονομικές και κοινωνικές αλλαγές. Ένα μεγάλο μέρος τους επαναλαμβάνεται ακόμα και σήμερα στις δημιουργίες του οίκου της.

Collection ενδυμάτων: Σύνολο μοντέλων (ενδυμάτων) που ανταποκρίνονται στις απαιτήσεις της αγοράς.

Couture: ραπτική.

Couturier: ράπτης.

Correggio (1494-1534): Ιταλός ζωγράφος που πειραματίστηκε με τα δραματικά εφέ του τεχνητού φωτισμού. Θεωρείται ο συνδετικός κρίκος ανάμεσα στις πρώτες απόπειρες παραισθητικής - ονειροπώλας ζωγραφικής του Μαντένια. Έργα του «Ο Ερμής νουθετεί τον έρωτα μπροστά στην Αφροδίτη», «Η αγωνία στον κήπο της Γεσθημανή», «Άγια Νύχτα» κ.τ.λ.

Corset: γυναικείο εφαρμοστό μπούστο με μπανέλες που χρησιμοποιείται για να δώσει σχήμα στο γυναικείο σώμα.

Cristobal Balenciaga (1895-1972): Ισπανός δημιουργός υψηλής ραπτικής που εργάστηκε και καθιερώθηκε στο Παρίσι. Θεωρείται ο αρχιτέκτονας του ενδύ-

ματος. Ο Hubert de Givenchy και ο Christian Dior τον αποκαλούσαν «Δάσκαλο».

Croisé: σταυρωτό.

Drapé: Πτυχωτό. Όταν σε ένα ένδυμα υπάρχουν πτυχωώσεις.

Edward Steichen (1879-1973): Φωτογράφος. Σπούδασε καλές τέχνες, ασχολήθηκε με τη λιθογραφική εκτύπωση. Κατά τη διάρκεια του πρώτου παγκοσμίου πολέμου εργάστηκε ως φωτογράφος για το στρατό, όπου ανέπτυξε το δικό του μοναδικό στυλ στην εναέρια φωτογραφία. Στη συνέχεια ασχολήθηκε με τη μόδα. Το φωτογραφικό του στυλ είναι επηρεασμένο από τη μοντέρνα ζωγραφική. Θεωρείται ο διάδοχος του Baron Adolph de Meyer. Εργάστηκε για μεγάλα περιοδικά μόδας.

Elle: Γαλλικό γυναικείο περιοδικό μόδας.

Elsa Schiaparelli: Η δραστηριότητα της εντοπίζεται στην περίοδο από 1928 μέχρι 1958. Η Ιταλίδα Elsa Schiaparelli ήταν από τις μεγαλύτερες μοδίστρες του Παρισιού. Στις αρχές του 1930, οι προτάσεις της έφεραν στην υψηλή ραπτική καινούργια πνοή και πρωτοτυπία, βασισμένη στη κλασική παράδοση αλλά πολύ αυθεντική και ισορροπημένη. Τα λεπτά μαύρα φορέματά της έγιναν πασίγνωστα, όπως και τα τέλεια ταγιέρ της. Το ένστικτό της για την αναλογία ήταν αλάθητο.

Folklore: Λαϊκή παράδοση, λαϊκή ενδυμασία.

Francois Lesage: Ο δημιουργός κεντημάτων και διευθυντής του atelier Lesage στη Γαλλία. Το εργαστήριό του δημιουργεί πρωτότυπο κέντημα υψηλής ποιότητας για όλους τους μεγάλους σχεδιαστές μόδας από τις αρχές του 19ου αιώνα. Πειραματίζεται μέχρι σήμερα στις τεχνικές του κεντήματος και των πρώτων υλών του. Η σχολή κεντημάτων Lesage εκπαιδεύει εργατικό δυναμικό υψηλών προδιαγραφών.

George Hoynigen-Huene (1900-68): Φωτογράφος. Ξεκίνησε την καριέρα του ως ζωγράφος και εικονογράφος μόδας, στη συνέχεια ασχολήθηκε με τη φωτογραφία. Θεωρείται ένας από τους μεγαλύτερους φωτογράφους των χρόνων του μεσοπολέμου. Δουλειές του έχουν παρουσιαστεί στο Harper's Bazaar, Fairchild's Magazine, Vogue και αλλού. Το φωτογραφικό του στυλ είναι μοναδικό τόσο για τον άψογο φωτισμό όσο και τις άρτιες συνθέσεις του.

Godet: Λούκι που δημιουργείται με την τοποθέτηση υφάσματος τριγωνικού σχήματος μεταξύ δύο ραφών του ενδύματος.

Haute couture: υψηλή ραπτική (Γαλλικά).

Τα ενδύματα της haute couture είναι μοναδικά και ραμμένα στο σώμα του πελάτη. Η ποιότητα των υφασμάτων, υλικών και ραφής τους είναι άριστη.

Hippie: Επαναστάτης, μέλος του αντικορφορμιστικού κινήματος της δεκαετίας του 60, αρνούμενος τις κοινωνικές και πνευματικές αξίες του σύγχρονου κόσμου (χίπιτικο ντύσιμο). Προέρχεται από την αγγλική λέξη hippy (μυημένος).

Horst P. Horst (1906-99): Φωτογράφος. Σπούδασε αρχιτεκτονική, αλλά ασχολήθηκε με τη φωτογραφία. Επηρεάστηκε από τον George Hoynigen - Huene. Στη φωτογραφικά συνδύασε τα ιδεώδη ομορφιάς των ελληνικών αγαλμάτων με την παρακμάζουσα κομψότητα του 1930. Εργάστηκε για μεγάλα περιοδικά μόδας.

Kenzo Takada (1939): Ιάπωνας σχεδιαστής μόδας που διαπρέπει στο Παρίσι. Συνδυάζει το απλό κόψιμο του κιμονό με Νοτιοαμερικάνικα, Ανατολίτικα, και Σκανδιναβικά στοιχεία. Αυτό το μείγμα γραμμών και στυλ χαρακτηρίζει τη δουλειά του Kenzo. Σχεδιάζει γυναικείες, ανδρικές και παιδικές collection prêt à porter, καθώς επίσης κουρτίνες και υφάσματα για ταπετσαρίες.

Jeanne Lanvin (1867-1946): Γαλλίδα δημιουργός μόδας που σχεδίασε ενδύματα για όλη την οικογένεια. Εισήγαγε τη νεανικότητα στη μόδα. Απλά, αθώα κοψίματα, δροσερά χρώματα και κυρίως το διάσημο σήμερα Λανβέν-μπλε έκανε τις γυναίκες όλων των ηλικιών να φαίνονται θηλυκές και ρομαντικές, αλλά ποτέ σέξι ή πομπώδεις. Τα φορέματά της μέχρι τον αστράγαλο φτιαγμένα από απαλά αεράτα υφάσματα έμειναν στην ιστορία ως «robe de style».

Leonardo da Vinci (1459-1519): Φλωρεντίνος ζωγράφος, αλλά και αρχιτέκτονας, πολεοδόμος, γλύπτης, σχεδιαστής, εφευρέτης, επιστήμονας, μουσικός και συγγραφέας. Θεωρείται ο προάγγελος του chiaro - scuro. Οι αυθεντικοί πίνακές του που σώζονται είναι ελάχιστοι, ενώ κανένα γλυπτό του που μπορεί να θεωρηθεί έργο του, δεν υπάρχει. Έργα του: «Η Παρθένος των βράχων», «Ο μουσικός δείπνος», «Ο Βαπτιστής», «Η Παναγία με το βρέφος και την Αγία Άννα», «Μόνα Λίζα», «Η κυρία με την ερμίνα» και άλλα.

Madeleine Vionnet: Η δραστηριότητα της εντοπίζεται στην περίοδο από 1912 μέχρι 1939. Γαλλίδα δημιουργός μόδας που έδωσε στην υψηλή ραπτική τη μαεστρία του λοζού. Ένα φόρεμα της Vionnet φοριέται από το κεφάλι, γλιστράει πάνω στο σώμα και παντρεύεται με τις καμπύλες. Οι πτυχώσεις της είναι μοναδικές. Χρησιμοποίησε το λοξό για γιακάδες, για φορέματα, για τιράντες, για φούστες, για φαρδιά φορέματα φτιαγμένα από τέσσερα κομμάτια ύφασμα, κομμένα σαν μαντήλι. Τα ρούχα που δημιούργησε έδιναν την εντύπωση της απλότητας και ήταν το αποτέλεσμα πολλών ερευνών και δοκιμών πάνω σε μανекέν μινιατούρες.

Για να απαντήσει στις αυστηρές απαιτήσεις του λοζού, η Vionnet ζήτησε να της φτιάξουν ειδικά μεταξωτά υφάσματα, 1,40 εκατοστά πλάτος. Στα χέρια της το crêpe de Chine έγινε ύφασμα για φόρεμα, ενώ μέχρι τότε χρησίμευε μόνο για φόδρα. Ολοκληρωμένη δημιουργός η Madeleine Vionnet ήταν μία αληθινή αρχιτεκτόνισσα του ενδύματος, είχε την αίσθηση των αναλογιών, των ισορροπιών και της αρμονίας μεταξύ φορέματος και ρυθμού του σώματος. Τα φο-

ρέματα της ήταν περιορισμένα σε γραμμές λιτότητας, γυμνά από κάθε παραπάνισιο στολίδι. Η Madeleine Vionnet ήταν πάντα μια ειδική περίπτωση, δεν αντέγραψε κανέναν και κανένας δεν την αντέγραψε, γιατί δεν θα τα κατάφερνε. Η Madeleine Vionnet θεωρείται χωρίς αμφιβολία ως η πιο σημαντική από τους μεγάλους δημιουργούς μόδας του 20ου αιώνα.

Man Ray (Emmanuel Rudnitzky (1890-1976): Φωτογράφος. Ασχολήθηκε με τη ζωγραφική, αλλά τον κέρδισε η φωτογραφία που την αντιμετώπισε ως τέχνη. Το 1921 εγκαταστάθηκε από την Αμερική στο Παρίσι και εργάστηκε για μεγάλα περιοδικά μόδας, όπως το Harper's Bazaar και Vogue. Με τον συνεταιρό του Lee Miller δημιούργησαν φωτογραφίες με τρισδιάστατη ζωγραφική εντύπωση. Η πρωτοπορία του Man Ray δημιούργησε νέους φωτογραφικούς ορίζοντες.

Mary Quant (1934): Αγγλίδα σχεδιάστρια μόδας. Η δημιουργός του μίνι, των γεωμετρικών χτενισμάτων και των γυναικείων καλσόν με φωτεινά χρώματα και σχέδια. Η πρώτη που χρησιμοποίησε PVC για παλτό και μπότες και σχεδίασε τσάντες με μεγάλες λωρίδες για τον ώμο. Τα γυναικεία κοστούμια, τα καυτά εσώρουχα και οι χαμηλά κρεμασμένες στους γοφούς ζώνες της ανταποκρίθηκαν στον παλμό της νεολαίας της δεκαετίας του '60 και αγαπήθηκαν ιδιαίτερα.

Paul Poiret (1879-1944): Ο πρώτος σχεδιαστής μόδας. Η δραστηριότητα του γάλου σχεδιαστή μόδας, εντοπίζεται στην περίοδο από 1904 μέχρι 1925. Κατάργησε τον κορσέ και εφηύρε το σουτιέν, κατασκεύασε τον ευλύγιστο κορσέ και τις γυναικείες κάλτσες.

Δημιούργησε κατά γράμμα την μοντέρνα γυναίκα, αδύνατη και ελεύθερη. Την οδήγησε μέσα σε έναν κόσμο με χρώματα και φαντασία. Συνεργάστηκε με καλλιτέχνες, όπως τους Lepane, Iribé και Erté, που σχεδίαζαν για αυτόν ενδύματα και καταλόγους, καθώς και τον Raul Dufy και τον Matisse για τα υφάσματα του. Εργάστηκε ως ενδυματολόγος στο θέατρο.

Στις δημιουργίες του όπως και στη ζωή του, ο Poiret ήξερε πολύ καλά να αγγίζει την ίδια την ουσία.

Pierre Cardin (1922): Γάλλος σχεδιαστής μόδας που καθιερώθηκε στη δεκαετία του '60. Μαθήτευσε στους οίκους Paquin, Schiaparelli και Dior. Το 1959 ήταν ο πρώτος σχεδιαστής που δημιούργησε ολοκληρωμένη collection ετοιμών ενδυμάτων και για το λόγο αυτό αποβλήθηκε από το Chambre Syndicale. Σχεδίασε την πρώτη unisex collection που ένωσε άνδρες και γυναίκες σε ένα κοινό τρόπο ζωής.

Καινοτόμος μόδιστρος ασχολήθηκε επιστημονικά με την έρευνα και δημιούργησε το δικό του υλικό, την ίνα cardine.

Pop stars: Αστέρια της μοντέρνας μουσικής, οι δημοφιλείς, οι λαοφιλείς, είναι αυτοί που τους αγαπά ο κόσμος.

Prêt à porter ή Ready to wear: Έτοιμο να φορεθεί. Τα ενδύματα που παράγονται σε μεγάλες ποσότητες.

Punk: Στα τέλη της δεκαετίας του '70 εμφανίζεται στην Αγγλία το κίνημα των punk που το χαρακτηρίζει η αντιμóδα. Στην πραγματικότητα όμως ήταν ένα γεγονός που εξαρχής συνδεόταν με τη μόδα. Οι punks αγνοούν τα έπαθλα και τα αγαθά του πολιτισμού σνομπάρουν το κατεστημένο και χλευάζουν την υψηλή κοινωνία φορώντας τα ενδύματά της και τα σήματα της δύναμης της με απρεπή τρόπο. Κυνικοί, παρά ουτοπιστές απορρίπτουν την «ιδεολογία των παιδιών των λουλουδιών» (ειρήνη, αγάπη, φύση) και εκφράζουν θυμό και μηδενισμό και «απόρριψη της φύσης». «Ναι στο πλαστικό όχι στο βαμβακερό». Φετίχ τους το δέρμα, οι παραμάνες και οι αλυσίδες. Συνδυάζουν αταίριαστα αξεσουάρ. Το κούρεμά τους είναι στυλ μοϊκάν, βάφουν τα μαλλιά τους με έντονα χρώματα συνήθως κόκκινα ή πράσινα και μακιγιάρουν το πρόσωπό χλωμό. Καλύπτουν το σώμα τους με τατουάζ και τοποθετούν σκουλαρίκια. Φορούν οτιδήποτε είναι μη αποδεκτό από την κοινωνία όπως, σακούλες σκουπιδιών, t-shirts με συνθήματα ή λεοπάρ τυπώματα, στρατιωτικά ενδύματα και αξεσουάρ, σκοτσέζικες φούστες ή εργατικά πανταλόνια.

Στη δεκαετία του '70 η σχεδιάστρια μόδας Vivienne Westwood (Βίβιεν Γουέστγουντ), υιοθέτησε τη φιλοσοφία των punks και το σύνθημά τους «No Future» αντήχησε στις πασαρέλες.

Rib: λάστιχο δίπλακο πλεκτό

Skater: παγοδρόμος, τροχόδρομος, πατινέρ.

Sonia Rykiel (1930): Σχεδιάστρια μόδας με ιδιαίτερη δραστηριότητα στα πλεκτά.

Souple: ευλύγιστο.

Surfer: κυματοδρόμος.

Tintoretto (1518-94): Βενετσιάνος ζωγράφος. Έργα του: «Ο Μυστικός Δείπνος», «Η Σταύρωση» και άλλα.

Toni Frissel (1907-88): Φωτογράφος. Γεννήθηκε στην Νέα Υόρκη και φωτογράφησε την ανέμελη ανώτερη κοινωνική τάξη στον ελεύθερο χρόνο της: στην παραλία, παίζοντας τένις, στα σκάφη τους. Οι φωτογραφίες της διακρίνονται για τη ζωντάνια και το συναίσθημα του στιγμιότυπου στην αντίληψη της κλασικής τεχνοτροπίας.

Vincent van Gogh (1853-90): Ολλανδικής καταγωγής Γάλλος αυτοδίδακτος ζωγράφος, που με τα έργα του επηρέασε σημαντικά την τέχνη του 20ου αιώνα. Έργα του: «Αυτοπροσωπογραφία», «Ηλιοτρόπια», «Νύχτα με άστρα» κ.τ.λ.

Yves Saint Laurent (1936): Σχεδιαστής μόδας, μαθητής της Elsa Schiaparelli. Εργάστηκε πολύ νέος για τον οίκο Dior με επιτυχία. Το 1962 δημιούργησε τον

προσωπικό του οίκου και έγινε προάγγελος κοινωνικών τάσεων. Από τη δεκαετία του 60 ο Yves Saint Laurent υπήρξε μια κατευθυντήριος και αποφασιστική δύναμη στη σύγχρονη μόδα. Τα «αντρικά» κουστούμια για τις γυναίκες εξέφρασαν την πεμπτουσία του φεμινισμού, όπως και τα διάφανα υφάσματα του το 1968 που αντικατόπτρισαν τη σεξουαλική απελευθέρωση. Πήρε στοιχεία από τη μόδα του δρόμου και το ντύσιμο των χωρικών και τα μετέτρεψε σε πολυτελείς εκδοχές για γυναίκες. Ήταν εκείνος που παρουσίασε για πρώτη φορά το σταυρωτό ναυτικό σακάκι.

Το Metropolitan Museum της Νέας Υόρκης υπήρξε το πρώτο μουσείο που παρουσίασε δημιουργίες ενός σχεδιαστή μόδας. Το 1985 τιμήθηκε από τον Francois Mitterrand (Φρανσουά Μιτεράν), όπως και από τον Jacques Chirac (Ζαν Σιράκ) αργότερα. Το πορτρέτο του κοσμούσε μέχρι πρότινος τα γραμματόσημα της Γαλλίας όπως και τα κέρματα των πέντε, δέκα και πενήντα φράγκων. Στις 22 Ιανουαρίου 2002 εγκαταλείπει τη μόδα και την υψηλή ραπτική για να εκφράσει με άλλους τρόπους τις καλλιτεχνικές του ανησυχίες.

Απόχρωση: Με τον όρο «απόχρωση» εννοούμε τη βαθμιαία μεταβολή ενός χρώματος από το ανοικτότερο προς το σκουρότερο.

Ανφάς στάση: Πόζα σε εμπρόσθια πρόοψη.

Βιτρούβιος: Ρωμαίος αρχιτέκτονας και μηχανικός την εποχή του Καίσαρα και του Αυγούστου.

Γιάννης Τσαρούχης (1910-1989): Έλληνας ζωγράφος, χαράκτης, σκηνογράφος, εικονογράφος βιβλίων. Γεννήθηκε στον Πειραιά, σπούδασε στην Ελλάδα, στην Α.Σ.Κ.Τ., και στο Παρίσι. Ανήκε στους λίγους Έλληνες καλλιτέχνες που διέθεταν αξιόλογη τεχνοϊστορική κατάρτιση. Έργα του: «Η άνοιξη», «Το καφενείον Νέον, βράδυ», «Οι τέσσερις εποχές», «Οι δώδεκα μήνες», «Η νύφη της Ελευσίνας» «Ο αθλητής με την προτομή του Ερμή», «Ο νέος με τον επίδεσμο», «Ο ναύτης», «Η ξεχασμένη φρουρά», «Το μαρτύριο του Αγίου Σεβαστιανού», «Ο νέος με άσπρα λινά», «Ο Θεόφιλος ως Μέγας Αλέξανδρος» «Ο τσάμικος και ο ζεϊμπέκικος», «Το σπίτι στην οδό Ασωμάτων» και πολλά άλλα.

Παρουσίασε τη δουλειά του σε μεγάλες gallery του στο Παρίσι, Λονδίνο, Ν. Υόρκη. Έργα του υπάρχουν σε μουσεία και ιδιωτικές συλλογές. Εικονογράφησε, επίσης, βιβλία των Σεφέρη και Ελύτη, εξώφυλλα δίσκων του Χατζηδάκη και σχεδίασε κουστούμια και σκηνικά για θεατρικά έργα στην Ελλάδα και το εξωτερικό.

Γιαπωνέζικη ζωγραφική: Μονοχρωματική ζωγραφική με πενάκι σούμινε. Η τεχνοτροπία αυτή σε μεγάλο βαθμό έχει τις ρίζες της στη κινέζικη τεχνοτροπία των βεν-τζέν.

Γραμμή: Το σύνολο πολλών σημείων ονομάζεται γραμμή (σημειοσύνολο).

Εφαρμοσμένες τέχνες: Κάθε μορφή τέχνης που περιβάλλει την καθημερινή μας ζωή. Οι τέχνες που μπορούμε να υλοποιήσουμε και συγκεκριμένα έχουν σχέση με την αρχιτεκτονική, βιομηχανικό σχέδιο, γραφικές τέχνες, ψηφιακή δημιουργία, μόδα κόσμημα κ.τ.λ.

Ημιπροφίλ στάση: Τρουά καρ (3/4).

Κλασικό ένδυμα: Μορφή ενδύματος που αντέχει στο χρόνο.

Κυβισμός: Το πρώτο κίνημα αφηρημένης τέχνης του 20ου αιώνα. Ο όρος οφείλεται στον κριτικό Louis Voxel (Λουί Βωξέλ), αλλά και στις ρίζες του Matisse (Ματίς) που μιλούσε για «μικρούς κύβους» του Brach (Μπράκ). Τα χρόνια της μεγάλης άνθησης του κυβισμού είναι από το 1907-1914, περίοδος που ο Picasso (Πικάσο) και ο Μπράκ συνεργάζονταν στενά. Καθαρά κυβιστικά έργα θεωρούνται εκείνα στα οποία αντικείμενα, τοπία και άνθρωποι απεικονίζονται σαν πολύπλευρα ή πολυεδρικά γεωμετρικά σχήματα.

Μόδα: (Γαλλ.mode = τρόπος, ήθος). Με την ευρύτερη έννοια του όρου περιγράφει κανείς την έκφραση του γούστου που επικρατεί σε μία κοινωνία, π.χ. σε σχέση με έναν ορισμένο τρόπο ντυσίματος, τρόπο ζωής, τρόπο σκέψης, τέχνη. Με τη στενή έννοια, μόδα είναι η μεταβαλλόμενη μορφή των ενδυμάτων που έχει τις ρίζες της στην ανάγκη των ανθρώπων να στολίζονται και να έχουν κάποια αναγνώριση από τους συνανθρώπους τους.

Προφίλ στάση: πλάγια πόζα.

Χαμηλή κουλτούρα: Η μόδα του δρόμου. Δραστηριότητες που γίνονται από ομάδες με ειδικό ενδιαφέρον εκτός του κύριου ρεύματος π.χ. skateboarding). Οι τάσεις της μόδας γενικά θεωρείται ότι γεννιούνται από τρεις κύριες πηγές: α) Από την τέχνη, λογοτεχνία, κλασική μουσική, θέατρο κ.τ.λ.), που δημιουργούν την υψηλή κουλτούρα, β) Από την τηλεόραση, δημοφιλή μουσική, κινηματογράφο κουλτούρα διασημοτήτων και δημιουργούν τη δημοφιλή κουλτούρα, γ) Από τη μόδα του δρόμου, που δημιουργεί τη χαμηλή κουλτούρα.

Χόλιγουντ (Hollywood): Η καρδιά του κινηματογράφου στο Los Angeles Η.Π.Α.

Σκίτσο: Το γρήγορο σχέδιασμα προσώπου ή αντικειμένου με απλές γραμμές, που αποσκοπεί στη γενική περιγραφή του (σκαρίφημα).

Σκιά: Το κομμάτι του χώρου που δε φωτίζεται ονομάζεται σκιά.

Σουρεαλισμός: Ζωγραφικό κίνημα στη δεκαετία του '30. Στόχος του σουρεαλισμού ήταν να αναμείξει το λογικό με το άλογο και χρησιμοποιώντας τα όνειρα, το στοιχείο του τυχαίου και έναν πέρα από κάθε αισθητική ή ηθική μέριμνα αυτοματισμό, να δημιουργήσει μια νέα πραγματικότητα, μια υπερ-πραγματικότητα (sur-realite).

Στυλ: καλλιτεχνικό ύφος, το παρουσιαστικό, ο τύπος, τεχνοτροπία: Προέρχεται από τη γαλλική λέξη style και από τη λατινική stilus.

Ιμπρεσιονισμός: Το σημαντικότερο κίνημα στην τέχνη του 19ου αιώνα. Ο όρος προέρχεται από ένα πίνακα του Monet με τίτλο «Impression» και υποδηλώνει το έργο των καλλιτεχνών που προσπαθούσαν να «συλλάβουν» την οπτική εντύπωση της στιγμής που γεννάει μια σκηνή (συνήθως τοπίο) αντί να επιχειρήσουν μια «πραγματική» αναφορά σε αυτή. Χαρακτηριστικό των ιμπρεσιονιστών ζωγράφων είναι το έντονο ενδιαφέρον τους για τα παιχνίδια του φωτός. Αντιπροσωπευτικοί ιμπρεσιονιστές ζωγράφοι: Monet, Renoir, Pisaro.

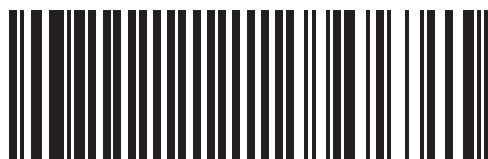
Φωβισμός: Το πρώτο χρονολογικά από τα μεγάλα κινήματα στη ζωγραφική του 20ου αιώνα. Ο όρος οφείλεται στον Λουί Βωξέλ. Οι Φώβ επηρεασμένοι από τους νεοϊμπρεσιονιστές και τον Van Gogh λατρεύουν το χρώμα και το θεωρούν ως το κύριο στοιχείο κάθε πίνακα.

Βάσει του ν. 3966/2011 τα διδακτικά βιβλία του Δημοτικού, του Γυμνασίου, του Λυκείου, των ΕΠΑ.Λ. και των ΕΠΑ.Σ. τυπώνονται από το ΙΤΥΕ - ΔΙΟΦΑΝΤΟΣ και διανέμονται δωρεάν στα Δημόσια Σχολεία. Τα βιβλία μπορεί να διατίθενται προς πώληση, όταν φέρουν στη δεξιά κάτω γωνία του εμπροσθόφυλλου ένδειξη «ΔΙΑΤΙΘΕΤΑΙ ΜΕ ΤΙΜΗ ΠΩΛΗΣΗΣ». Κάθε αντίτυπο που διατίθεται προς πώληση και δεν φέρει την παραπάνω ένδειξη θεωρείται κλεψίτυπο και ο παραβάτης διώκεται σύμφωνα με τις διατάξεις του άρθρου 7 του νόμου 1129 της 15/21 Μαρτίου 1946 (ΦΕΚ 1946,108, Α').

Απαγορεύεται η αναπαραγωγή οποιουδήποτε τμήματος αυτού του βιβλίου, που καλύπτεται από δικαιώματα (copyright), ή η χρήση του σε οποιαδήποτε μορφή, χωρίς τη γραπτή άδεια του Υπουργείου Παιδείας, Θρησκευμάτων και Αθλητισμού / ΙΤΥΕ - ΔΙΟΦΑΝΤΟΣ.



Κωδικός Βιβλίου: 0-24-0427
ISBN 978-960-06-3130-2



(01) 000000 0 24 0427 1

