

Тема 8. Особливості проектування швейних виробів із тканин в клітинку

Зміст

- 1.Характеристика одягових тканин в клітинку.
- 2.Вимоги до одягу із тканин в клітинку.
- 3.Особливості проектування та композиції одягу із тканин в клітинку.
- 4.Особливості моделювання окремих частин одягу із тканин в клітинку.

1.Тканини в клітинку займають значне місце в асортименті одягових модних тканин. Вони різноманітні по волокнистому вмісту, будові переплетення, виду лицевої поверхні, рапорту рисунка, виду клітинки, способу її утворення та контрастності. Залежно від виду використаних волокон та переплетення тканинам властиві різні якості – вони можуть бути м'якими та жорсткими, щільними та мало щільними, товстими та тонкими, із більшою чи меншою розтяжністю, обсипальністю, зсіданням, драпірувальністю. Відповідно до тих чи інших властивостей, тканини використовують для одягу різного призначення. Рисунки клітинок на тканині можуть бути різноманітними. В одних випадках вони утворюються переплетенням різно зафарбованих основних та підтканих ниток (шотландка, епонж, тафта, трико). В інших випадках рисунок в клітинку наносять на тканину печатним способом. Основними характеристиками рисунку тканини є розмір рапорту, ритм, контрастність та колір. Рапорт – це частина рисунка, яка повторюється. Рапорт визначається відстанню між двома точками рисунку, які повторюються. Залежно від розміру рапорта тканини в клітинку умовно поділяють на п'ять груп: тканини із клітинкою дрібною (до 0,5 см.); тканини із клітинкою середніх розмірів (0,5-5 см.); тканини із клітинкою великою (5-10 см.); тканини із клітинкою дуже великою (10-30 см.); тканини із клітинкою дрібною чи середніх розмірів, яка комбінується із рослинним або геометричним орнаментом. Незалежно від розміру клітинок, рисунки поділяють на 2 види: рисунки, утворені поєднанням квадратів різних кольорів, однакового розміру; рисунки отримані в результаті взаємного пересікання різних по ширині та кольору смуг (в результаті перетину смуг утворюються квадрати або прямокутники). При використанні ниток двох кольорів, наприклад, білого та синього, утворюється тканина із трьох кольорів. В цьому випадку третій колір утворюється від накладання синього та білого кольорів основних та підтканих ниток. Цей колір можна умовно назвати змішаним. Велике значення для моделювання має контрастність рисунку. Контрастними можна назвати такі тканини в клітинку, які складаються із чітких квадратів, що помітно виділяються на фоні тканини.

Тканини в клітинку багатокольорові, дуже важко точно визначити їх колір, так як різнобарв'я створює їх загальний колорит. Під терміном ритм варто розуміти закономірність чергування клітинок або смуг, що утворюють клітинку. Рисунок в клітинку буває симетричним та несиметричним: симетричний - рисунок в клітинку, в якому можна знайти лінії симетрії, тобто в результаті поділу рисунка на 2 однакові частини вони є дзеркальним відображенням як по формі, так і по кольору; несиметричний – це рисунок в клітинку, в якому неможливо провести лінію симетрії у всіх напрямках. При моделюванні виробів враховують симетричність рисунку в клітинку, ця характеристика впливає на розкрій виробів (розкладку лекал).

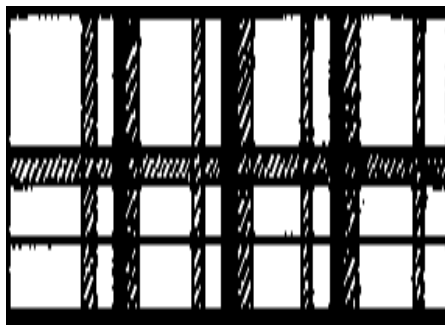


Рис. 1 Тканина в клітинку із несиметричним рисунком по основі та по пітканню

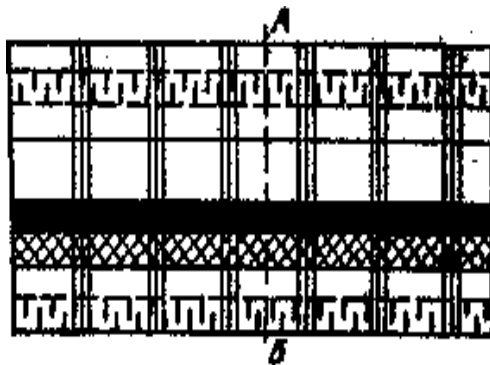


Рис. 2 Тканина в клітинку із несиметричним рисунком по пітканню і симетричним по основі

Асортимент сучасних тканин у клітинку



Вважається, що винахід і популяризація картатого малюнку у клітинку належить шотландським чоловікам. Але це не зовсім так. Нещодавно, під час проведення археологічних розкопок в Єгипті, вчені виявили стародавню мумію, загорнуту в картатий саван. Крім того, відомим історичним фактом є те, що знать в Стародавньому Римі носила картаті тоги, а самураї Японії - картаті кімоно. У костюмах візантійської епохи часто зустрічається малюнок у вигляді великих квадратів або ромбів, у яких можна побачити зображення тварин. У стародавній Русі поширеним був малюнок у вигляді ромбовидних решіток з колами в центрі або зірки на тлі квадратів. Однак в сучасності світ асоціює тканину в клітинку з Шотландією.

ШОТЛАНДСЬКА КЛІТИНКА

Перша згадка про тартан відноситься до 325 р. нашої ери. Дуже пошарпаний шматочок тканини зберігається в Національному музеї Шотландії в Единбурзі. Слово «тартан» в буквальному розумінні означає «малюнок».



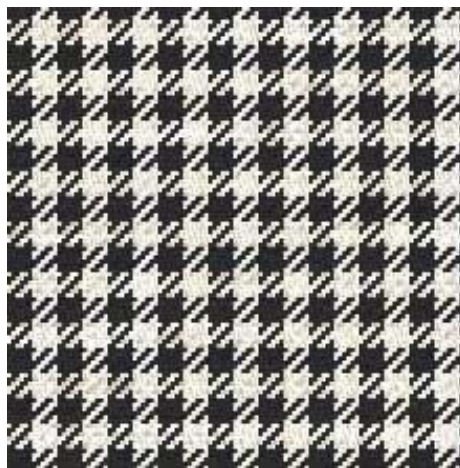
1. «Каледонія» - універсальний тартан, який може носити кожен шотландець;
2. «Блек Вотч» - військовий тартан, що став основою для багатьох кланових тартанів, наприклад «Гордон» і «Кемпбелл»;
3. «Дрес Кемпбелл» - парадний тартан клану Кемпбелл;
4. «Берберрі» - тартан, створений для компанії в 1920 році і занесений в реєстр в 1985-му;
5. «Дрес Гордон» - ошатний варіант тартана клану Гордон;
6. «Ройял Стюарт» - найвідоміший у світі тартан.

Спочатку тартани, які ткали в Шотландії, не мали ніякої спеціальної назви і значення. Ткалися вони з певного набору ниток, пофарбованих барвниками з місцевих рослин, плодів. Безумовно, що тартани ткалися і поширювалися в прилеглий місцевості. Тому в кожній місцевості були свої забарвлення, що утворювалися місцевими барвниками. Моду на тартан ввела королева Британії Вікторія, яка обожнювала «все шотландське». Саме вона з чоловіком Альбертом оздобила свою резиденцію картатими декоративними тканинами. За часів промислової революції тканину стали виготовляти на фабриках. Відтоді англійське суспільство немов збожеволіло на картатому принті.

Офіційний рік народження клітинки - 1924. Тренчі, винайдені Томасом Берберрі напередодні Першої світової війни, дуже швидко набули шаленої популярності. Прямі непромокаючі пальта, довжиною до коліна, підв'язані поясом, спочатку призначалися для солдатів, але припали до смаку широкому загалу. А разом з ними і клітинка, адже для створення підкладки пальто використовували візерунок з чотирьох кольорів: чорного, білого, пісочного і червоного.

ГУСЯЧА ЛАПКА

Цей візерунок має різні назви залежно від місцевості походження діалектів: «куряча лапка» («п'є-де-кок»), «гусяча лапка» («п'є-де-пуль»), «собачий зуб».



Таку дивну назву візерунок придбав за дуже простих причин - його орнамент дійсно схожий на передні ікла собаки або ж на відбитки гусячих лап. Тканини з таким малюнком ввела в моду Коко Шанель в 20-40-і роки ХХ століття. В Англії та Фінляндії цей малюнок більших розмірів називається «собачий зуб».

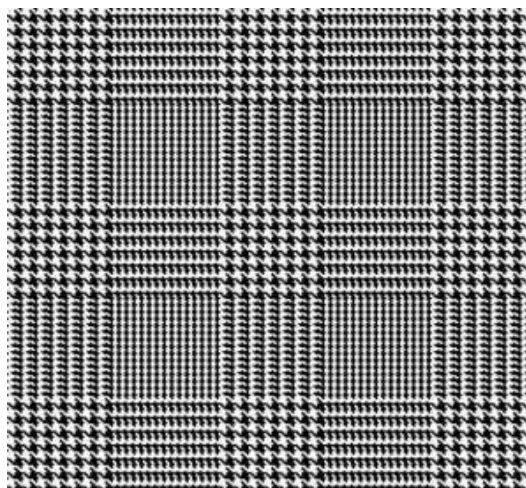
ПЕПІТА

«Гусячу лапку» часто плутають з візерунком «Пепіта» - дрібний малюнок на тканині у вигляді квадратів із своєрідними завитками. Пепіта була названа на честь іспанської танцівниці Жозефа Де-ла-Олива. Пепіта де Олива було її прізвисько. Візерунок «Пепіта» складається з невеликих за розміром двоколірних клітинок з діагональним з'єднанням, на відміну від «курячої лапки», де з'єднання між кожною клітиною проходить строго під прямим кутом. Розмір окремої клітини Пепіта до 1 см.



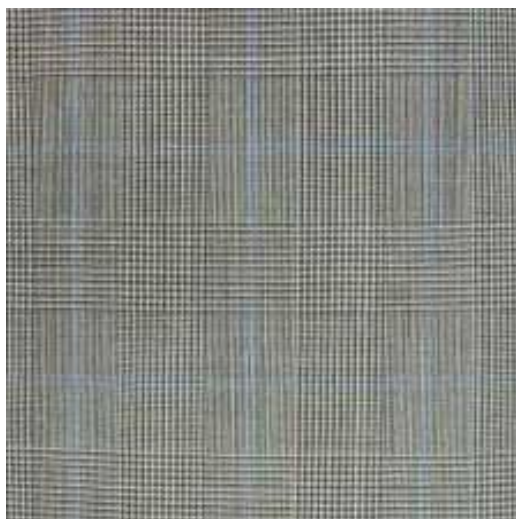
ГЛЕНЧЕК

Говорячи про тартан не можна не сказати про класику - гленчек (Glen Urquhart Check). Батьківщина цього класичного тартана - землі замка Urquhart, що знаходиться в гірській Шотландії.



ВІНДЗОРСЬКА КЛІТИНКА

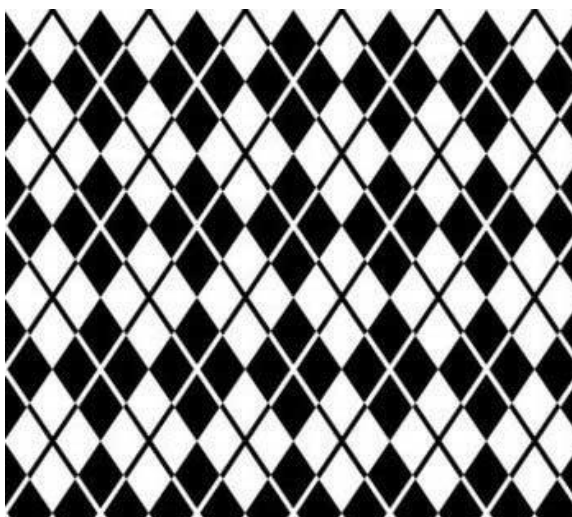
Але якщо на нього накладається ще одна велика клітина, контрастного кольору, то цей тартан називають «Принц Уельський» (Віндзорська клітина).



На початку XX століття її ввів в моду Едвард VIII, принц Уельський, який відрізнявся оригінальними модними уподобаннями і виявляв неабияку сміливість у створенні власного стилю. Саме завдяки йому клітинка стала модним візерунком і перетворилася в один з класичних малюнків в клітинку чоловічого одягу.

АРГАЙЛ

Історія цього малюнку має загадковий характер. Одні стверджують, що в його основу ліг Андріївський прапор (державний прапор Шотландії). Інші вважають, що Argyle є творчим переосмисленням візерунка на кілтах шотландського клану Campbell. Так чи інакше, але візерунок Argyle нерозривно пов'язаний з ім'ям Роберта Прінгла, який заснував в 1815 році компанію Pringle of Scotland. Перші сто років вона займалася виробництвом трикотажної білизни і панчох. Саме вона ввела в світову моду візерунок з ромбів. Піку своєї популярності Argyle досяг після Першої світової війни. Адже вироби Pringle of Scotland став носити Едуард VIII під час гри в гольф.



До 30-х років XX століття Argyle прикрашав найменш помітний предмет одягу - шкарпетки. А в 1930-х роках його почали використовувати у виробництві трикотажного одягу. До 50-х років XX століття Pringle of Scotland досягла піку популярності і перетворилася на культову марку.

МАДРАС

Яскрава щільна бавовняна тканина з друкованим малюнком у багатоколірну клітинку великого розміру з асиметричним рішенням композиції називається Мадрас - на честь великого промислового міста Індії.



ВІШИ

У 1850 р. у французькому містечку Віши місцевими ткачами було створено особливий різновид клітинки - «Віши». Це невелика клітинка, в основному з двох кольорів, один з яких найчастіше білий. В англomовних країнах її називають Gingham.



Спочатку клітинку «Віши» використовували для постільної білизни, але поступово орнамент набував все більшої популярності і з часом перейшов на серветки, скатертини, оббивку меблів, штори. Така клітинка виразно асоціюється з французьким Провансом, стилем кантрі. Саме таку клітинку використовував французький модельєр Жак Естерель при створенні весільної сукні Бريدжитт Бардо в 1959 році.

2. Моделі одягу із тканин в клітинку повинні відповідати модним тенденціям. Завдяки колориту тканини в клітинку використовують та рекомендують для сучасного чоловічого, жіночого та дитячого одягу. Сформулюємо основні вимоги до зовнішнього виду одягу із тканин в клітинку. Відповідно до галузевих стандартів ГОСТ 12566 - 79 «Вироби швейні побутового призначення. Визначення сортності», ГОСТ 4103 – 78 «Методи перевірки якості готових виробів», якісними вважають швейні вироби, в яких дотримано симетричність та правильність напрямку рисунку в парних деталях, співпадання рисунку при з'єднанні деталей на ділянках, передбачених технічною документацією.

Основні вимоги до проектування одягу із тканин в клітинку

- в пілочках плечових виробів: паралельність клітинок (смуг) по лінії напівзаносу; співпадання поперечного рисунку лівої та правої пілочки по лінії борту або по середньому шву; співпадання поперечного рисунка пілочки і відрізного бочка від лінії кишені до низу (в костюмах); співпадання рисунку верхньої планки із рисунком переду (в чоловічих сорочках, сукнях).
- в лацканах або верхній частині підбортів: паралельність смуг по відношенню до краю лацкана (крім виробів із овальним лацканом) на відстані 2/3 довжини лацкана від уступа; симетричність поздовжніх та поперечних смуг (при симетричному рисунку клітинки);
- в кокетках: співпадання поздовжніх смуг кокетки із поздовжніми смугами на пілочках і спинці;
- у зшивних спинках: співпадання горизонтальних смуг по середньому шву спинки; симетричність рисунку в обох деталях (при симетричному рисунку); симетричність найбільш яскраво виражених поздовжніх смуг в частинах спинки (при несиметричному рисунку клітинки);
- в комірі: симетричність рисунку на ділянці кінців коміра (при симетричному рисунку клітинки); симетричність смуг по підканню та однакова відстань від кінців коміра найвираженіших смуг по основі (при несиметричному рисунку клітинки по основі та підканню);
- в клапанах, листочках, накладних кишенях: співпадання поздовжніх смуг на ділянках з'єднання з основною деталлю; підгонка поперечних смуг в

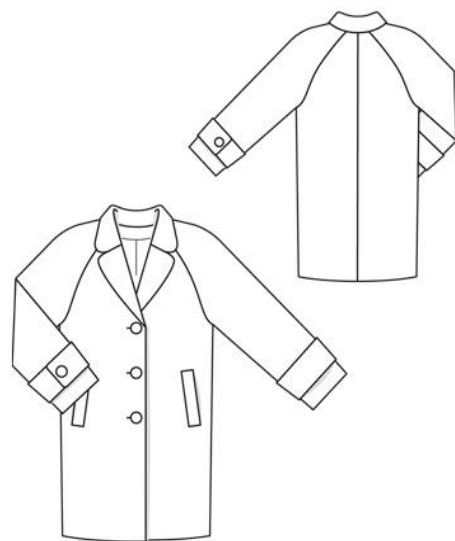
ділянках, передбачених технічним описом на модель; симетричність рисунку у парних кишнях, викроєних по косій;

- в рукавах: співпадання поперечного рисунку в лівому та правому рукавах; симетричність поперечного рисунку внизу коротких рукавів; симетричність поздовжнього рисунку з лицевого боку манжет;

- в поясах виробів (спідницях, штанах): співпадання поперечного рисунку по бічному шву від лінії коліна до низу (штани), по передньому та задньому швах (спідниці); спів падання рисунку на клапані задньої кишені і задньої частини штанів; співпадання поперечних смуг на передній частині штанів та відрізнному бочку.

Недотримання вказаних вимог може призвести до серйозних дефектів в готових виробах та випуску неякісної швейної продукції.

Розміщення рисунку у клітинку відповідно до вимог проектування





3.В процесі моделювання одягу із тканин в клітинку необхідно враховувати особливості рисунка тканини та його розміщення у виробі, щоб в повній мірі проявити художні якості рисунку тканини. У зв'язку з цим необхідно ретельно продумувати крій виробу, розміри та форму деталей, розміщення швів, виточок. Перш за все враховують строгість, геометричність рисунка клітинок, який в певній мірі обмежує творчі задуми художника-модельєра. Моделі, побудовані на складних асиметричних лініях, з використанням драпірувань для цих тканин є неприйнятними. Невміле поводження із клітчастою тканиною призводить до того, що красива у відрізі тканина

втрачає привабливість у виробі. І, навпаки, не дуже цікава у відрізі тканина при вмілому використанні в одязі ніби народжується знову. Особливості рисунку на тканинах в клітинку найвдаліше проявляються при простій композиції. Вироби із м'яких тканин (шотландка, штапельне полотно) добре сидять на фігурі при косому і повздовжньому напрямі клітинок. Якщо тканина жорстка (тафта, шотландка із віскозного шовку), її краще викроювати в косому напрямку. Виріб із жорсткої тканини розкrojений по нитці основи буде не якісно сидіти на фігурі. У виробках із сипучих тканин (крепи, епонж) не варто проектувати рельєфи складної форми, підрізи, суцільнокrojений рукав із ластовицею. При розробці фасону першочергово визначають, в якому напрямку буде виконуватись розкрій (по нитці основи, в поперечному напрямку, по косій, по напівкосій), перевіряють симетричність рисунка. Для того, щоб легше було визначити характеристики тканини в клітинку, рекомендують її накинути на манекен чи фігуру і визначити таким чином, при якому напрямку клітинок тканина виглядає найпривабливіше. При використанні тканин у дрібну та середню клітинки немає ніяких обмежень (для виробів різного асортименту та дитячих). Проектуючи вироби із тканин у велику клітинку з яскравою колористикою, необхідно розуміти, що вони повнять фігуру. Такі тканини рекомендують для одягу худим, струнким жінкам. Особливе місце займають комбіновані вироби, які поєднують гладко фарбовані тканини і тканини в клітинку. Підбираючи тканини для комбінованої моделі, враховують не тільки спільну колористику, але й фактуру: тканини повинні органічно поєднуватись, доповнювати, продовжувати одна одну. Для виробів із тканин в клітинку характерне поєднання повздовжнього рисунку клітинок із косим. Це стосується великих та дрібних деталей виробу. Оригінальний зовнішній вигляд виробу також надає поєднання у ньому тканин в клітинку різних розмірів.

4. Перед ліфа: конструктивною особливістю переду ліфа є нагрудні виточки, які необхідні для надання потрібної форми у грудному та плечовому конструктивних поясах жіночої фігури. При роботі із тканинами в клітинку особливу увагу приділяють оформленню виточок ліфа, тому що по лінії зшивання виточок рисунок в клітинку змінює свій напрям, викривлюється (що є достатньо непривабливим).

Оформлення класичної нагрудної (верхньої) виточки від плечових зрізів при повздовжньому напрямку рисунку тканини: при зшиванні нагрудної виточки від плечових зрізів рисунок клітинки викривлюється - з однієї сторони виточки рисунок зберігає поздовжній напрям, з іншої сторони виточки (біля пройми) він розміщується по косій (таке оформлення виточок дуже погіршує зовнішній вигляд виробу). Оформляти таким чином нагрудну

виточку дозволяється за умови невеликого розхилу виточки і якщо вона буде прихована коміром. Щоб зберегти у верхній частині ліфа повздовжній напрям клітинок, нагрудну виточку переводять у пройму або бічний зріз (враховуючи специфіку рисунку клітинок). У виробках, щільно прилягаючих до фігури, нагрудну виточку переносять у тальову. У ліфі вільної форми нагрудну виточку переносять у м'яку, падаючу фалду. Нагрудну виточку переносять в горловину, формуючи її у вигляді м'якої склади, зборок. Верхню виточку також можна перенести в підріз із зборками. Якщо на ділянках підрізів рисунок клітинок викривлюється, ділянки необхідно частково прикрити деталями. Верхня виточка може бути замінена зборками, які виходять з під кокеток різної форми. Верхня виточка може бути переміщена в рельєфний шов. Таку конструкцію рекомендують для тканин в дрібну та середню клітинку, щоб не було помітне неспівпадання рисунка.

Оформлення тальових виточок: у виробках, які щільно прилягають до фігури, крім верхніх виточок проектують тальові. Якщо верхні виточки можуть переміщатись у різні ділянки конструкції, то тальові виточки займають чітко визначене положення. Тальові виточки оформляють двома способами:

- рисунок клітинки може зберегти повздовжній напрям з однієї сторони виточки (ближчої до середини), і напівкосий напрям з іншої сторони (при цьому бічний теж буде розміщений по напівкосому).
- рисунок клітинки може мати напівкосий напрям з обох сторін виточок, якщо клітинки при зшиванні сходяться «ялинкою».

Перед ліфа із розміщенням клітинок по косій: тканина, розміщена по косій, більш податлива, пластична, краще облягає фігуру, обрисовує її контури. Тканини в клітинку по косій використовують в легкому одязі, рідше у верхньому (це пов'язано із труднощами обробки бортів, петель та інших деталей пілочок). Хоча тканина по косій достатньо пластична, в ліфі все ж необхідно проектувати верхню виточку. Якщо виточка від плечового зрізу, необхідно продумати оригінальність конструкції. При перенесенні виточки у бічний зріз напрям виточки суміщають із напрямом рисунку по косій.

Спинка ліфа: якщо спинка із середнім швом, то по лінії шва не повинен порушуватися рапорт рисунка (для середніх та великих клітинок, для дрібних це немає значення). Для створення якісної посадки виробу на фігуру по лінії плечового зрізу проектують виточку розхилом до 2 см. При зшиванні плечових, тальових виточок рисунок клітинок повинен розміщуватись «ялинкою». На спинці виробу із середнім швом, (прилеглого

силуету) по лінії шва до талії рисунок теж повинен сходитись «ялинкою». У виробах вільної форми із середнім швом при розміщенні рисунку по косій повинен сходитись «ялинкою» по лінії шва.

Рукави: рукави складних, перевантажених конструкцій, з великою кількістю швів, підрізів не рекомендують проектувати із тканин в клітинку. Така конструкція тільки порушує ритм рисунка клітинок. Найрозповсюдженішими є одношовні прямі, завужені, типу «ліхтарик», широкі призібрані зверху та знизу рукави; у верхньому одязі традиційні двошовні рукави. Класичний двошовний рукав (із передніми та ліктьовими швами) використовують у верхньому одязі. При розкроюванні суміщають рисунок клітинок по лініях переднього та ліктьового зрізів. Повного співпадання клітинок досягти важко. Такий рукав проектують для тканин із дрібним та середнім рисунками клітинок. Викроювати класичний двошовний рукав по косій не допустимо. У двошовному рукаві із верхніми та нижніми швами верхній шов є продовженням плечового шва. Співпадання рисунку по лінії верхнього шва обов'язкове. Рисунок клітинок на правому та лівому рукавах повинен бути ідентичним. При розкроюванні слідкують, щоб рисунок рукавів співпадав із рисунком переду та спинки. Це впершу чергу стосується тканин у середню та велику клітинки. Рукав крою реглан використовують рідше. Даний крій вимагає співпадання рисунку клітинок по верхньому шву, а також по лінії пройми.

Коміри: форма коміра залежить від композиції моделі. Проектують коміри різних видів. При розкроюванні слідкують, щоб рисунок був розміщений однаково по кінцях коміра, на лацканах. Якщо комір із середнім швом, обов'язково має співпадати рапорт рисунку, або клітинки при зшиванні повинні сходитись «ялинкою» (при розкроюванні по косій).

Спідниці: проектують спідниці різних видів. У спідницях слідкують за співпаданням рисунку клітинок по бічних, рельєфних швах, швах з'єднання клинів. Розповсюдженою моделлю є спідниця у склад, завдяки лініям клітинок полегшується заправування склад, не потрібно додатково їх намічати.

Дрібні деталі та оздоблення: оздоблення не є самостійним елементом композиції – це доповнення, прикраса, яка носить естетичний, а іноді утилітарний характер. Оздоблення є одним із компонентів виробу, тому воно має бути пов'язане із конструкцією – формою, лініями, тканиною, кольором. Не варто використовувати різнохарактерні оздоблення, оздоблення у надмірній кількості, при цьому перевантажується композиція виробу в цілому. Моделі із тканин у велику, яскраву клітинку не потребують оздоблень, такі тканини самі по собі дуже виразні. Значно більше потребують

оздоблень тканини із блідим рисунком та рисунком у дрібну клітинку. Дрібні деталі стають виразнішими та оздоблюють виріб, коли їх розміщувати по косій. В тканинах із великими клітинками не варто проектувати деталі по косій. В основному для оздоблення виробів із клітчатих тканин використовують тканину, трикотаж, шкіру, хутро, тасьму, кант, шнур, бахрому, репсову стрічку, мереживо, фурнітуру. Крім того, використовують бейки, волани, пліссе, банти. Оздоблювальну строчку використовувати не варто, вона буде ледь помітна на клітинці. Фурнітура може бути самостійним оздобленням та поєднуватись з іншими видами оздоблень. Дуже яскраві, затійливої форми гудзики неприйнятні для виробів в клітинку.

Особливості оздоблення моделей одягу із тканин в клітинку







