

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ТЕХНОЛОГІЙ ТА ДИЗАЙНУ

Факультет мистецтв і моди

Кафедра технології моди

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

на тему

«Розробка творчої колекції моделей сучасного чоловічого взуття в стилі «Фентезі» з урахуванням тенденцій моди»

Спеціальність 182
Технології легкої промисловості

Освітня програма Індустрія моди

Виконав: студент групи МГІМд-23
Протченко О.А.

Науковий керівник:
к.т.н., доц. Бабич А.І.

Рецензент:
к.т.н., доц. Липський Т.М.

Київ 2024

КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ТЕХНОЛОГІЙ ТА ДИЗАЙНУ

Факультет Мистецтв і моди Кафедра Технології моди
Освітньо-кваліфікаційний рівень магістр
Спеціальність 182 Технології легкої промисловості Освітня програма Індустрія
моди

ЗАТВЕРДЖУЮ

Завідувач кафедри Ольга ГАРАНІНА

“ _____ ” _____ 20__ року

З А В Д А Н Н Я

НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ СТУДЕНТУ

Протченко Олексію Анатолійовичу

(прізвище, ім'я, по батькові)

Тема проєкту (роботи) Розробка творчої колекції моделей сучасного чоловічого взуття в стилі «Фентезі» з урахуванням тенденцій моди

1. Науковий керівник роботи Бабич Антоніна Іванівна, к.т.н., доцент

(прізвище, ім'я, по батькові, науковий ступінь, вчене звання)

затверджений наказом вищого навчального закладу від « _____ » _____ 202__ року № _____.

2. Строк подання студентом проєкту (роботи) _____

3. Вихідні дані до проєкту (роботи) Допроєктні дослідження тенденцій моди щодо використання елементів фентезі у виробі чоловічого асортименту, теоретико-аналітичні дослідження різновидів матеріалів і технологій виготовлення взуття, розробка дизайну та пакету конструкторсько-технологічної документації на розробляємо у кваліфікаційній роботі взуття. Опрацювання каталогів існуючих виробів, застосовуваних матеріалів, фурнітури. Дослідження експлуатаційних характеристик взуття в процесі дослідного носіння. Виготовлення макетів і зразків взуття чоловічого асортименту в стилі фентезі.

4. Зміст дипломної роботи (перелік питань, які потрібно розробити) Вступ; Розділ 1. Допроєктні дослідження; Розділ 2 Графічна композиція колекції; Розділ 3 Конструкторсько-технологічний. Загальні висновки, Список використаних джерел, Додатки.

5. Перелік графічного матеріалу (з точним зазначенням обов'язкових креслень) Графічний матеріал подано в записці кваліфікаційної роботи. Візуалізація проєкту представлена макетами та відшитими зразками виробів.

6. Консультанти розділів дипломної магістерської роботи

Розділи	Прізвище, ініціали та посада консультанта	Підпис, дата	
		Завдання видав	Завдання прийняв
<i>Розділ 1</i>	доц. Бабич А.І.		
<i>Розділ 2</i>	доц. Бабич А.І.		
<i>Розділ 3</i>	доц. Бабич А.І.		
<i>Висновки</i>	доц. Бабич А.І.		

5. Дата видачі завдання 1 серпня 2024 р.

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№ з/п	Назва етапів дипломного магістерського проєкту (роботи)	Терміни виконання етапів	Примітка про виконання
1	Вступ	06.02.2024 - 20.02.2024 р.	
2	Розділ 1 Допроєктні дослідження	21.02.2024 - 30.03.2024 р.	
3	Розділ 2 Графічна композиція колекції	01.04.2024 - 05.06.2024 р.	
4	Розділ 3 Конструкторсько-технологічний розділ	06.06.2024 – 20.10.2024 р.	
5	Список літературних джерел	06.02.2024 - 15.02.2024 р.	
6	Висновки	20.10.2024 - 30.10.2024 р.	
7	Оформлення дипломного магістерського проєкту(роботи) (чистовий варіант)	01.11.2024 - 10.11.2024 р.	
8	Здача дипломного магістерського проєкту на кафедру для рецензування	12.11.2024 р.	
9	Перевірка дипломного магістерського проєкту на наявність ознак плагіату		
10	Подання дипломної магістерського проєкту на затвердження завідувачу кафедри	17.11.2024 р.	

Студент

Олексій ПРОТЧЕНКО

(підпис)

Науковий керівник роботи

Антоніна БАБИЧ

(підпис)

Анотація

Протченко О.А.

Розробка творчої колекції моделей сучасного чоловічого взуття в стилі «Фентезі» з урахуванням тенденцій моди

Актуальність теми. Використання творчих ідей та елементів фентезі у створенні дизайну та виготовленні взуття на замовлення.

Мета дослідження. Метою кваліфікаційної роботи є дослідження та аналіз питань використання елементів фентезі в дизайні взуття і як результат розробка дизайну віртуальної колекції, пакету конструкторсько-технологічної документації на виріб і виготовлення зразків за задумом автора.

Елементи наукової новизни. Полягають у розробці колекції чоловічого взуття з елементами фентезі, виготовленні та апробації зразків взуття сучасного дизайну, а також у доведенні теоретико-практичним шляхом можливості практичного використання елементів фентезі для створення ексклюзивного і носибельного взуття.

Практичне значення результатів роботи. Дослідження процесу виробництва виробів за індивідуальною технологією. Розробка асортименту виробів, виготовлення та апробація колекції взуття.

Ключові слова: взуття, стиль «Фентезі», розробка, дизайн, технологія.

Summary

Protchenko O.A.

Development of a creative collection of models of modern men's shoes in the "Fantasy" style, taking into account fashion trends

Actuality of theme. The use of creative ideas and elements of fantasy in the design and manufacture of custom shoes

The aim of the study. The purpose of the qualification work is the research and analysis of the use of fantasy elements in shoe design and, as a result, the development of the design of a virtual collection, a package of design and technological documentation for the product and the production of samples according to the author's idea.

Elements of scientific novelty. They consist in the development of a collection of men's shoes with elements of fantasy, the manufacture and testing of samples of shoes of modern design, as well as in proving in a theoretical and practical way the possibility of practical use of elements of fantasy to create exclusive and wearable shoes.

The practical significance of the results of work. study of the production process of products according to individual technology. Development of the range of products, production and testing of the shoe collection.

Keywords: shoes, "Fantasy" style, development, design, technology.

	стор
ЗМІСТ	
ВСТУП	6
РОЗДІЛ 1. ДОПРОЄКТНІ ДОСЛІДЖЕННЯ	9
1.1 Історія взуття: від давнини до наших днів	9
1.2 Історичні передумови, розвиток та створення напрямку «Фентезі»	19
1.3 Вплив релігії, міфології, фольклору, історії та культури на розвиток напрямку фентезі	21
1.4. Характеристика основних стильових властивостей формування проєктних образів костюму з використанням елементів фентезі	32
1.5. Висновки до розділу 1	38
РОЗДІЛ 2. ГРАФІЧНА КОМПОЗИЦІЯ КОЛЕКЦІЇ	39
2.1. Аналітика світових колекцій подіумної моди	39
2.2. Характеристика стильових рішень для формування проєктних образів взуття відомих колекцій з використанням елементів фентезі	51
2.3. Розробка творчої концепції колекції чоловічого взуття в стилі фентезі	62
2.3.1. Розробка творчої колекції взуття, структурний аналіз та трансформація ідеї в модель-образ	63
2.3.2. Структурний аналіз та трансформація ідеї в модель-образ	66
2.3.3. Вибір матеріалів та комплектуючих	69
2.4. Висновки до розділу 2	75
РОЗДІЛ 3. КОНСТРУКТОРСЬКО-ТЕХНОЛОГІЧНИЙ	76
3.1. Розробка комплекту чоловічого взуття колекції в стилі «Фентезі» і конструкторсько - технічної документації на виріб	76
3.1.1 Розробка конструкції та етапів виготовлення моделі чоловічого взуття в стилі «Фентезі»	76
3.1.2. Розробка технологічного процесу виробництва чоловічого взуття	79
3.2. Випробування готового взуття на відповідність до вимог стандартів за показниками якості і надійності виробів	89
3.3. Висновки до розділу 3	96
ВИСНОВКИ	97
СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ	98
ДОДАТКИ	104

ВСТУП

Людина здатна породжувати низки нових світів, які так схожі на наш світ, і так відрізняються від нього. Фантазія та допитливість людей, нерідко являлась двигуном прогресу, колись в голову людини прийшла думка посіяти зерно, зробити колесо, обробити шкіру. Фантазія людей росла, розвіталась, створюючи богів, фольклорі, міфології, культури та країни. Сьогодні більшість з цього використовують для створені літератури, фільмів та ігор.

Сьогодні, художній літературний напрямок умово можливо розділити на два великі напрямки, Фентезі та Фантастика, що правда, нерідко бувають випадки, коли грань між цими двома напрямками доволі мала відмінність. Фентезі, це напрям літератури, де лицаря та чарівники знову рятують світ, борються з драконами та демонами. В теж час, Фантастика це про далеке, чи не дуже далеке, майбутнє, де технології перевершують наші, та спонукають вчених на розвиток та відтворення більш розвитих технології.

Насправді, тема Фентезі та наука доволі погано поєднуються, одна з причин цього, це банальне чаклунство, деякі автори створюють технології, які й самі не розуміють як пояснити їх принцип роботи, одним за таких прикладів, являється фракція Орків з "Warhammer 40k", автори пояснюють принцип їх роботи простою фразою: «Вони вірять що воно працює, воно і працює». Здебільшого йдуть суперечки на тему реалістичності, будь то біологічна структура створінь, варіації зброї, чи одяг. Фентезі, це більше про вигадкування, чім про наукову дисципліну. Наукова Фантастика більше підходить для наукового проєкту, але сьогодні не про це.

В своїй кваліфікаційній роботі я збираюсь проаналізувати розвиток фентезі, в усіх його проявах, та розробити колекцію взуття з використанням елементів фентезі яка умісно виглядала би в якомусь фантазійному світі. Такі вироби можуть бути використані для тематичних тусовок, при створенні фільмів даного сегменту, а також як сценічне взуття. Це одночасно здається

легкою, та складною задачею, але вже є ідей для реалізацій, треба лише не відволікатися на інші справи.

Актуальність теми. Використання творчих ідей та елементів фентезі у створенні дизайну та виготовленні взуття на замовлення

Мета дослідження. Метою кваліфікаційної роботи є дослідження та аналіз питань використання елементів фентезі в дизайні взуття і як результат розробка дизайну віртуальної колекції, пакету конструкторсько-технологічної документації на виріб і виготовлення зразків за задумом автора.

Завдання дослідження:

- дослідження і аналіз розвитку течії фентезі;
- дослідження і аналіз елементів фентезі в костюмі, матеріалів, технологій, конструктивних особливостей виробів, шляхів втілення та використання задуму;
- розробити творче джерело за темою дослідження та сформувані асортимент виробів;
- розробити конструкторсько-технологічну документацію на виріб;
- виготовити дослідні зразки або макети взуття.

Об'єктом дослідження є процес використання елементів фентезі для створення дизайну і виготовлення взуття.

Предметом дослідження є чоловіче взуття, вироблене з різних матеріалів для підтримки стилю фентезі.

Методи дослідження. В роботі використано метод спостережень, аналізу та порівнянь та експериментальні методи дослідження.

Елементи наукової новизни. Полягають у розробці колекції чоловічого взуття з елементами фентезі, виготовленні та апробації зразків взуття сучасного дизайну, а також у доведенні теоретико-практичним шляхом можливості практичного використання елементів фентезі для створення ексклюзивного і носибельного взуття.

Практичне значення результатів роботи дослідження процесу виробництва виробів за індивідуальною технологією. Розробка асортименту виробів, виготовлення та апробація колекції взуття.

Публікації. За результатами дослідження автором роботи було представлено результати на конференції з друком тезисів у за темою кваліфікаційної роботи (додатк А).

Структура роботи. Кваліфікаційна магістерська робота за структурою складається зі вступу, трьох розділів, узагальнених висновків по роботі, списку використаних науково-інформаційних періодичних та технічних джерел, що складається з 66 найменувань, додатків. Текстова частина налічує 103 сторінки машинописного тексту, містить 8 таблиць та 51 рисунок.

РОЗДІЛ 1. ДОПРОЄКТНІ ДОСЛІДЖЕННЯ

1.1. Історія взуття: від давнини до наших днів

Достеменно сказати, коли з'явилося взуття, неможливо. Археологи виявляють залишки взуття ще з періоду верхнього палеоліту [1]. Історію, зміни і тенденції у взуттєвій моді можна розділити на основні епохи світової історії:

- передісторія (2,5 млн. до н. е. – 1250 р. до н. е.)
- античність (1250 р. до н. е. – 476 р.)
- середні віки (476 – 1453)
- ранній новий час (1453 – 1918)
- сучасні часи (1918 – наші дні).

У різні епохи існували різні погляди на світ, різні уявлення про культуру та мистецтво, різні економічні та політичні фактори, які відігравали важливу роль у матеріалах, формах та стилях, використовуваних у гардеробах людей. Відкриття та завоювання нових земель, нові технології та інші уявлення про світ змінили стиль і моду взуття.

На зміну первісному взуттю, популярному в доісторичні часи, прийшли сандалі, популярність яких зросла в давнину завдяки формуванню соціальних класів. У середні віки, що характеризуються скромністю та феодализмом, були сформовані перші конструкції взуття, а каблук був відкритим і широко використовуваним. Під час раннього Нового часу були періоди Ренесансу та Бароко, під час яких можна було побачити елементи сучасного взуття. У той час чоловіче і жіноче взуття були дуже схожі. Моделі взуття відрізнялися залежно від соціальних класів.

Крім того, в середні віки, коли існував феодализм, суспільство поділялося на класи, які визначали не тільки різні роботи та повинності, а й різний одяг і взуття. Селяни і негідні городяни носили важкі і темні шкіряні чоботи на підборах. Тим часом дворяни носили більш модне взуття, яке часто

мало дерев'яний каблук. Печатки, прикраси та інші елементи декору носили тільки дворяни. Замовляли це взуття у шевців. Кожне взуття було різне та декороване відповідно до настрою та побажань клієнта, тому кожна пара взуття була унікальною.

Нові часи змінили розуміння моди, а разом з тим і багаторічні традиції взуттєвої справи. Це сталося завдяки новим технологічним можливостям, які значно спростили весь процес виготовлення взуття.

Важливою датою в історії взуття є 1991р., тому що цього року на кордоні між Австрією та Італією археологи виявили природно муміфіковану людину на ім'я Етці з кам'яного віку, яка померла близько 3300 року до нашої ери. Цей альпійський турист носив черевики з оленячої шкіри на підшві з ведмежої шкіри (рис.1.1.).

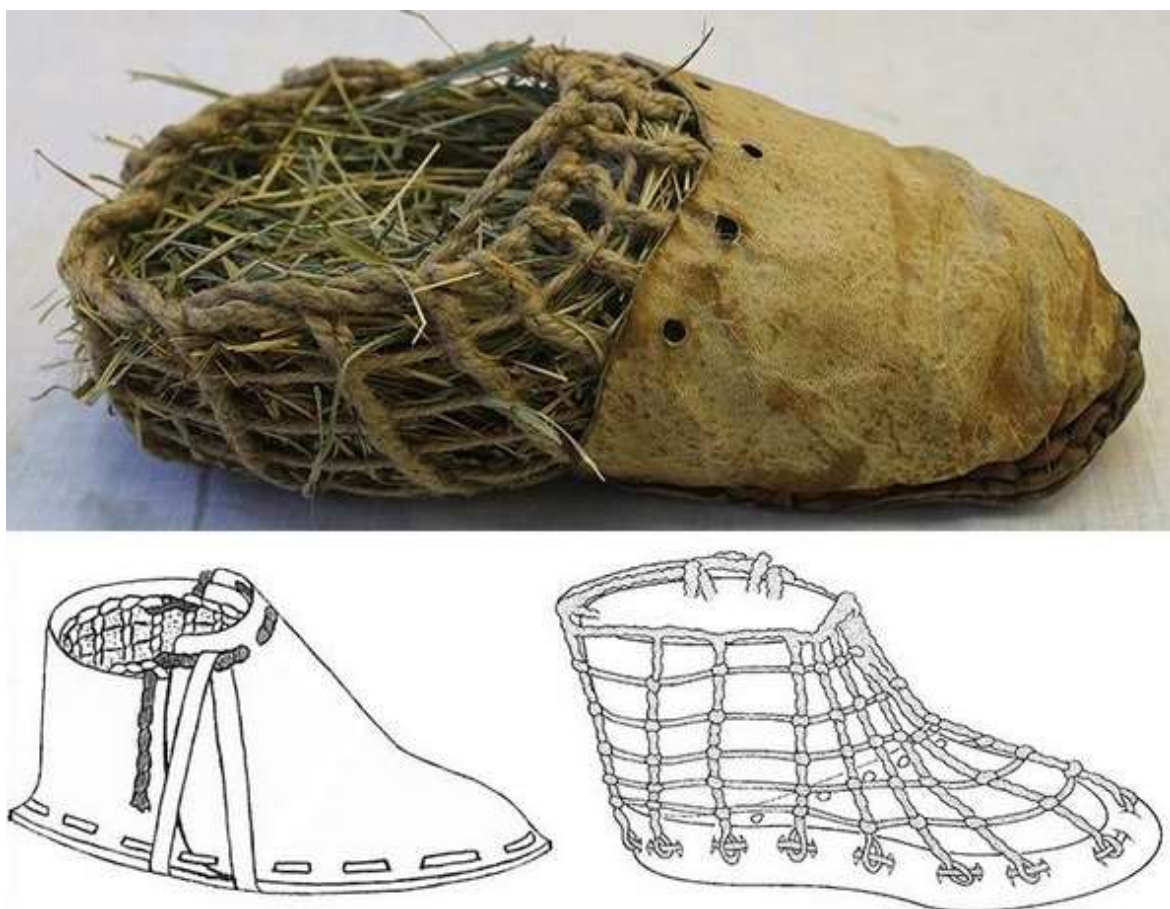


Рис. 1.1 - Взуття первісної людини

Не існує конкретної пари взуття, яка б поклала початок історії взуття. Це пояснюється тим, що для різних кліматичних умов було дуже різне взуття, а в різних регіонах використовувалися різні матеріали для взуття. У північних районах взуття шили з товстої шкіри і утеплювали хутром і сіном. Тим часом у південних районах сандалі виготовляли переважно з пальмового листя або папірусу. Незважаючи на клімат, людям потрібне було взуття для захисту ніг від природних зовнішніх впливів.

Багато змін і вдосконалення моделей взуття з'явилося в період переселення (IV-VI ст.) і під час хрестових походів (XI-XIII ст.), коли європейці йшли на схід. У цей час Європа наповнилася єгипетськими сандалями і гостроносими туфлями. Незабаром був винайдений каблук і почала розвиватися західна мода на взуття, яка в духовному та суворому середньовічному світі була міцно пов'язана з соціальним класом людини. Найбільш унікальні та популярні напрями процвітали в Італії та Іспанії, країнах, де були розташовані найбільші порти Європи, швидкими темпами розвивалися ремісничі майстерні та торгівля, де були створені перші фінансові центри. Тож ці країни були справжньою колискою взуття та модного одягу.

Сучасні дизайнери взуття часто повертаються до історії в пошуках нових ідей, натхнення та творчості. Методи виготовлення взуття, шиття, прання, випалювання та фарбування шкіри практично не змінилися з кінця 1800-х років.

Взуття в давнину і античність (1250 р. до н.е. – 476 р.)

Перші сандалі з'явилися в Стародавньому Єгипті. Їх виготовляли з пальмового листя, волокна папірусу та натуральної шкіри. Ці сандалі розтягувалися і зав'язувалися на кінці стопи. Спочатку їх носили тільки

жерці і фараони, але пізніше сандалі почали носити всі стародавні єгиптяни, а різні кольори символізували певний соціальний клас.

Також варто згадати Китай. Багатьом жителям Заходу важко зрозуміти китайські тенденції. Протягом багатьох десятиліть каноном краси в Китаї були золоті лотосові стопи, популярність яких зростає в основному в X-XI століттях. Золоті лотосові стопи - це ломка і згинання пальців на ногах, щоб стопи належним чином помістилися в спеціальному взутті. Справжньою красою в східному світі вважалися маленькі ніжки (рис.1.2.).



Рис. 1.2 – Золоті лотосові стопи

Класична античність бере свій початок з грецького і римського культурного періоду, коли починається розквіт раннього етапу шевського ремесла. Фрагменти розвитку та еволюції залишилися в картинах і малюнках. Першою і однією з найпопулярніших моделей взуття Греції та Риму були сандалі. На відміну від єгипетських, ці сандалі були довгими, доходили до половини колін і мали багато шнурків. В обох країнах взуття не поділялося на чоловіче і жіноче. Всі носили їх однаково, але були певні правила. У Стародавній Греції сандалі могли носити тільки вільні громадяни, яких легко було відрізнити від рабів. У Стародавньому Римі одяг і взуття були символом

влади і цивілізації, тому взуття носили відповідно до положення людини в суспільстві і його соціального стану. Ось приклад: римські солдати носили сандалі. Чим більше шнурків на сандаліях і тонша підошва, тим вище звання солдата. Деякий час сандалі були домінуючим взуттям у Європі. Виготовляли їх у духовному, військовому, елітарному та селянському стилях (рис.1.3).



Рис. 1.3 – Сандалі стародавнього Риму

У кельтських землях носили зручні туфлі, часто зроблені з дерева. Вони швидко стали взуттям для селян і бідняків.

Взуття Середньовіччя (476 – 1453 рр.)

Хоча середньовіччя вважалося похмурым, саме в цей час з'явилося багато нових тенденцій моди та взуття. Цікаво, що коли винайшли каблук, спочатку його носили тільки чоловіки. Крім того, гостроносі туфлі з'явилися в Середньовіччі.

У ранньому Середньовіччі еспадрілі потрапили в Центральну Європу з Піренеїв і стали дуже популярними. Це взуття виготовлялося з джутового полотна, було легким і зручним, але його доводилося носити в теплих кліматичних умовах, тому через клімат воно не прижилося в Північній Європі.

У Північній і Центральній Європі носили шкіряні чоботи, вивернуті навиворіт і зшиті підошвою. Це була майже безшовна конструкція, оскільки шви залишалися всередині взуття, щоб захистити та зміцнити її, але цю конструкцію можна було використовувати лише з м'якою та гнучкою шкірою. Перевагою цього взуття було те, що його можна було носити в різні пори року, додавши всередину взуття трохи сіна або хутра в холодну пору року.

У період готики процвітало незвичайне взуття з довгими загостреними кінчиками, яке називалося пуліне. Іноді кінці цього взуття досягали півметра. Деякі з цих черевиків були настільки довгими, що їх доводилося прив'язувати до ніг спеціальними шнурками, щоб правильно ходити. Цей тип взуття виготовлявся з різних матеріалів, наприклад, оксамиту, і прикрашався химерними елементами (рис.1.3.).



Рис 1.3 - Взуття Середньовіччя

Взуття раннього Нового часу (1453-1918 рр.)

Чоловіча і жіноча мода в цей період була різною, і до кінця XVIII століття її диктували переважно чоловіки. Чоловіки першими стали носити високі підбори. До кінця 18 століття еталоном краси вважалися чоловічі ноги. Хоча жінки теж носили модне взуття, воно ховалося під довгими спідницями. Тож саме чоловіки диктували моду, особливо взуттєву.

У минулому мода змінювалася набагато повільніше, і нові модні тенденції та виробництво почалися в країнах із хорошою економічною ситуацією. Наприклад, Іспанія та Італія відігравали велику роль у дизайні костюма в 16 столітті. Згодом взуття, виготовлене в цих країнах, поширилося по всій Європі. Він мав наймодніші прикраси та візерунки і був виготовлений з найновіших і наймодніших матеріалів того часу.

В епоху Відродження європейські королі часто носили дуже високі підбори, щоб показати свою перевагу. Крім того, вони могли спокійно ходити прямо по калюжах, адже підбори досягали 30 см. Це взуття стало прототипом сучасного взуття на платформі. Король Франції Людовик XIV, також відомий як Король-Сонце, зіграв важливу роль у популяризації високих підборів. Навіть зараз історики моди називають чоловічі каблукі французькими туфлями (рис.1.4.).



Рис. 1.4 – Взуття епохи Відродження

В епоху Відродження на зміну пуантам прийшли туфлі з качками, з широкими квадратними носами. У той же час жінки почали носити взуття на високих підборах.

Бароко - один із найбільш суперечливих культурних періодів, який характеризується складністю, претензійністю, драматизмом і тяжінням до величі. Тому не дивно, що взуття в цей культурний період виготовляли з дорогих матеріалів, таких як оксамит, атлас, шовк, прикрашали штучними квітами, стрічками та дорогоцінним камінням. Знатні чоловіки носили туфлі на червоних підборах, щоб показати свій високий аристократичний статус.

У 17 столітті чоловіки почали носити чоботи з модними носками. Взуття стало більш важливим для жінок, тому взуття в стилі бароко, яке раніше було скромним, тепер отримало різноманітні вишивки та декоративні елементи (Рис.1.5.).



Рис. 1.5 – Взуття епохи Рококо

На зміну бароко прийшло рококо (пізнє бароко). Основним акцентом рококо є пряжка і каблук для жіночого взуття.

Лише на початку 19 століття чоловічі та жіночі туфлі почали відрізнятися за фасоном, кольором, формою каблука та передньої частини. У той час висота каблука чоловічого взуття становила не більше 2,5 см, але жінки стали носити взуття на більш високих підборах. Закінчилася епоха, коли чоловіки носили більш високі підбори, ніж жінки, тепер, навпаки, жінки почали носити туфлі на підборах, а чоловіки поступово відмовилися від каблуків зовсім.

Однак найбільший прорив у виробництві взуття стався під час промислової революції. Винахідники та ремісники у Великобританії та Північній Америці винайшли сучасну швейну машину та почали масове виробництво тканинного взуття. Ян Ернст Мацелігер розробив метод виготовлення взуття, який дозволив йому виготовляти близько 700 пар взуття щодня. Взуття стало доступним кожному і, нарешті, з середини 19 століття взуття для лівої і правої ноги стало відрізнятися!

У 19 столітті популярність мереживного взуття почала зростати після того, як наприкінці 18 століття американці почали зміцнювати кінці шнурків. Чоботи на шнурівці довжиною вище щиколотки стали одним з найпопулярніших стандартних видів взуття для чоловіків.

Взуття сучасних часів (1918 р. – по наші дні)

У другій половині 20 століття стався величезний прорив у взуттєвій індустрії, чому сприяла американська поп-культура, яка асоціювалася з бажанням бути іншим, неповторним і бути частиною певної субкультури. Дешевша сировина, нові структури та інший спосіб життя змінили образ чоловіків і жінок. На зміну модному та якісному взутті прийшла модна, постійно мінлива яскрава взуття (рис.1.6.). Голлівудські актори та співаки мали великий вплив на формування та популярність цього нового взуття.

«Бітлз» популяризували черевики «Челсі», актриса Одрі Хепберн — туфлі на підборах, а школярки в 1950-х роках носили «Мері Джейн».



Рис. 1.6 - Модель Одрі Хепберн та Вік Маті

Спортивне взуття мало найбільший вплив на подальшу модне взуття. Першим кроком до революції став винахід спортивного взуття для баскетболістів компанією Converse в 1917 році. Це були перші кроки до створення модного спортивного взуття.

В кінці 19 століття, в 1892 році компанія «U.S. Rubber Company» створила сучасну, зручну, красиву модель спортивного взуття з тканини на гумовій підшві. Так народився «Кедс». Приблизно через 25 років, коли це взуття було вдосконалено та запатентовано, почалося масове виробництво. З середини 1940-х років почалася помітна революція в спортивному взутті та одязі.

Історія взуття цікава і захоплююча. Вивчаючи, як змінювалося взуття, ми виявляємо строгий поділ суспільства на класи в минулому, зміни моди в різні епохи. На відміну від сьогодення, мода минулого змінювалася кожні 10

чи навіть 100 років, а не кожного сезону. Був час, коли жінки не могли носити підбори, раби не мали взуття, щоб відрізнити їх від інших людей, а знатні люди змагалися один з одним у тому, наскільки витонченим і витонченим було їхнє взуття. Історія появи взуття також дає багато інформації для антропологів, оскільки взуття та сандалі, які носили римські легіонери, християнські паломники Середньовіччя або французькі аристократи епохи Відродження, можна простежити до того, як змінювалася сама людина [1-4].

1.2. Історичні передумови, розвиток та створення напрямку «Фентезі»

Саме зародження напрямку Фентезі можливо рахувати з доісторичних часів, коли ще печерні люди намагалися дати пояснення дощу, вітру, вогню, та іншим природним явищам. Це ми зараз, знаємо звідки береться вогонь, чому йде дощ тощо. Намагаючись знайти відповідь на свої питання, люди почали створювати символи віри, покори і поклоніння. Так з'явився у грецькій міології Боги такі як: Зевс, Один, Перун та інші, які в свою чергу породили і інших Богів, створюючи релігію [5].

Релігія сама по собі є потужним мотиватором і джерелом натхнення для різних творців, таким чином у різних культурах народів світу практично одночасно люди створювали релігії та міфи. Творіння людей тих часів й досі доволі часто зустрічаються у вигаданих чи омріяних світах, при цьому як правило береться за основу місцева культура, яка зрозуміла пересічному мешканцю.

Завдяки міфам люди намагались пояснити не зрозумілі явища та катаклізми, попередити про небезпеку, виправдати свої страхи. Саме страх людей породив усіх можливих монстрів та демонів – це саме те чого ми так боїмося та намагаємось уникнути. Страхи, почали породжувати й вигаданих добрих героїв, лицарів у сяючих обладунках, невидані істоти, а згодом

вчених алхіміків, які знайдуть філософський камінь і вирішать проблеми людства.

В цій історичній схемі еволюції людини і її фантазійних надбань немало історичних персонажів, з часом обростали певними міфами, та дійшли до наших часів як легенди у епосах. Усі ці події і надбання людства певною мірою стали основою наряду фентезі і сформували певний жанр творчості і стиль у костюмах героїв фентезі творів, які араз ми із захопленням читаємо у книжках, дивимось у фільмах чи проходимо у раундах відео-ігор. Саме в нашій історії, культурі та міфології криються витoki сучасної творчості митців, а з часом наші дні, будуть вважатися нащадками черговою легендою минулого, як наприклад міфи про героїчних Спартанців, які дали бій Персам (рис.1.7) [6-7].



Рис. 1.7 - Фреска «Середньовіччя»

1.3. Вплив релігії, міфології, фольклору, історії та культури на розвиток напрямку «Фентезі»

Вплив Релігії. Напевно, більше за все саме релігія вплинула на сучасний напрям і жанр Фентезі, оскільки напевно нема більш підходящого джерела натхнення, ніж релігійні праці. Ця заява скоріш за все образить більшість віруючих людей, але на мою думку, найпопулярніша книга з жанру Фентезі - це Біблія. Події описані в цій книзі, майже неможливо підтвердити, наприклад Ковчег Ноя. Навіть якщо уявити, що Ковчег таки мав достатні габарити, щоб умістити усіх тварин, то сама сім'я Ноя фізично могла не встигнути доглядати за усіма тваринами, оскільки їх була величезна кількість. Можемо припустити, що з Божою поміччю вони не відчували голоду, холоду, спраги, їм не потрібно було справляти нужду тощо.

Проведемо аналіз про те, що привнесла Релігія у світі Фентезі. Напевно саме очевидне, це власне самих Божеств. В різних Світах, (я інколи буду казати замість Фентезі, Світи, для зручності), Релігія відрізняється одна від одної, але є певні контури які поєднують усіх божеств. Одним з таких контурів, є Безсмертя та Велика сила, але саме божество може бути як матеріальною сутністю, тобто мати власне тіло яке можливо побачити і відчувати на дотик, або бути не матеріальною сутністю, яка своєю волею так чи інакше впливає на перебіг події (рис.1.8). Також можливо зустріти у міфології та релігії смертних створінь рівня божества, наприклад Геркулес, учні Ісуса [7-9].



Рис. 1.8 - Візуалізація сутності бога

Щодо впливу релігії на мозок людини і втілення його фантазій хочу почати з всесвіту "Warhammer 40,000".

В цьому Світі, є п'ять рас зі своїми Богами. Для розуміння контексту концептуально події світу "Warhammer 40,000" відбуваються у далекому майбутньому нашої галактики, десь через сорок тисяч років. Люди вимушені виборювати своє право на існування, стримуючи удари пришельців, голодних жуків з іншої галактики та слуг Богів Хаоса. На стражі людства стоять генно-модифіковані люди, так звані Асстартес, які створені волею Імператора всього людства. Саме завдяки Асстартес, яких вели його сини, Імператор повернув людям більшу частину галактики, але все пішло по відомому сценарію, коли одного з його синів звабили Боги Хаоса [10-11].

Живучи у 2024 році в Україні, можемо провести аналогію між фентезі твором і військовими подіями в країні. Все повторюється і те, що письменник описує як майбутнє існує зараз в контексті сьогодення. Різні божества чи фентезі створіння за допомогою релігії увійшли в світ драматургії уособлюючи певні стехії, страхи, емоції, вподобання, пороки людини тощо. Так і Боги Хаоса, в описаному попередньо творі, уособлюють одну з чотирьох

сил Іматеріума – Різню, Розкладання, Зміни та Надмірність. Усі релігійні чи фантазійні божества не здатні матеріалізуватись і проникнути у реальність, але вони здатні впливати на неї.

Послідовники богів і божерст у різних культурах матеріального світу возносять молитви, приносять їм жертва, в обмін на дари чи можливості і вірять, що саме так і буде.

Вплив міфології та фольклору. Міфологія, як продовження Релігії, являється одним з основних джерел натхнення для творців. Створіння описані в стародавніх міфах часто зустрічаються в різних "Фентезі", це можуть бути як конкретні особи чи створіння, наприклад дракони (рис.1.9), мінотаври (рис.1.10), так і цілі народи зі своїми особливостями характеру, фігури, здібностей та магічних можливостей (хобіти, гноми).



Рис.1.9 - Візуалізація світу "Warhammer 40,000"



Рис.1.10 - Візуалізація образу мінотавра

Деякі істоти з міфології перейшли до літератури майже без змін, деякі змінилися доволі кардинально. В цілому було описано набагато більше істот та народів, чим використовуються при створенні фільму, книги чи гри. В цілому здебільшого використовуються одні й ті самі створіння, наприклад мінотаври та гарпії. Також не мало предметів, елементів одягу чи зброї з різних міфів, наприклад тризуб Посейдона знайшли місце в реальному житті людей і відтворені на гербах, армійських нашивках тощо.

Більш ніж за два тисячоліття, люди створили не мало міфів, але здебільшого згадуються лише деякі з них – Грецька та Скандинавська міфології. Міфологія цих двох культур зустрічається набагато частіше, за інші, хоча й можливо знайти згадування арабської міфології, як вже згадувалось вище у Heroes of Might and Magic, згадування міфології ацтеків, які можливо знайти в грі Total war Warhammer, де одна з вигаданих фракцій, насправді, цей світ, Warhammer, який є одним з творінь Games Workshop, де також згадуються і інші культури, наприклад Слов'янська у якій є тролі, лісові мавки, домові, водяні.

Оскільки кожна країна має окремий перелік літературних творів, фільмів, мультиків та комп'ютерних ігор, який створено розробниками певної конкретної країни, таким є і світосприйняття цих робіт глядачем чи читачем. Звісно роботи закордонних фентезі сценаристів захоплюють своєю наповненістю та спецефектами, тому мабуть більше полонили серця глядачів кіно роботи з використанням міфів Греції, книги про Гаррі Потера (рис.1.11), а ніж про бабу ягу та домового. Кентавр, наприклад - це химера з тулубом людини вище поясу та тулубом коня нижче. Це поодинокі створіння, які не мають ні своєї держави, ні окремого міста, однак часто виступають у якості охоронця та наставника головного героя твору фентезі [12-15].



Рис.1.11 - Візуалізація образу кентавра

(образ кентавра зустрічається в таких фільмах як: "Гаррі Поттер", "Зена - Королева воїнів", "Геркулес")

Звичні нам з дитинства гноми, вперше з'явилися у казках різних народів світу, наприклад «Білосніжка і сім гномів» та у романі Джона Толкіна, "Володар Перстнів", де вони були представлені працелюбивим народом, хоча жадним та гордовитим. Цю ідею Гномів розвила студія Games Workshop, їх Даві зберегли риси Гномів Толкіна, та культуру Скандинавів (рис.1.12,а).

З виходом "World of Warcraft", розробники вирішили створити більш маленьку расу Гномів, та більш розвинуту за класичного скандинавського аналога, а раніше створені Дварфам (рис.1.12,б) лишилися звичні риси Гномів. Комуś таки зміни сподобались, а комуś ні, але деякі автори так само відокремили Гномів та Дварфів, наприклад в "Dragons and Dungeons" це теж дві окремі раси [16-17].



а



б

Рис. 1.12 - Візуалізація гномів

а- скандинавський прототип гномів;

б – американський прототип гномів Дварфам

Від міфології до фольклору. Зазвичай творці напряму фентезі частіше використовують фольклор власної родини або країни при створенні вітчизняного фентезі продукту, хоча здебільшого використовують у своїх творах фольклор країн Європи. Як приклад - це Англійський фольклор, легенда про корале Артуре розійшлась по всьому світу, і навіть зазнала не мало змін, наприклад легендарний меч Екскалібур, який Артур отримав від Володарки Озера, а не витягнув з каменю. Інший приклад зміни в легенді про великого, це зміна його статі, показана в аніме серіалі "Fate ", де також показані й інші персони з легенд, міфів та фольклору. Сам Артур, та його лицарі круглого столу, були показані в жіночому обліку. Нажаль, легенда про короля Артура доволі сильно змінилась у наші дні, не мало частин було прибрано, заради спрощення сюжету, нажаль це не йде на користь цієї легенди, а з часом, люди все менше звертаються до першоджерел. Подібна трансформація відбувається як із стародавніми легендами, так й відносно нових історій, чий автори продали своє дітище, або вже вмерли та це зробили їх нащадки [18-22].





Рис. 1.13 - Візуалізація образу короля Артура
(легенда про подвиги короля Артура та лицарів круглого столу,
англійський фольклор)

Образи і створіння німецького фольклору з'являються також часто у фентезі творах. Одним з головних істот історій, казок та страшилок є вовки, оскільки вони являлись головним ворогом фермерів. Найбільш популярним різновидом вовків у таких творах є оборотні, або вервутьфи. Різниця між цими істотами доволі невелика, одна завжди знаходиться у формі монстра, інший перетворюється в монстра при певних умовах, наприклад повнолуня. Іншим створінням з Німецького фольклору, яке стало більш популярним, хоча й зазнало доволі сильних змін є ельфи. Сучасні ельфи являються продуктом Толкіна, саме він описав їх такими, якими ми знаємо їх сьогодні, у самому фольклорі вони згадуються більше як карлики, які дуже полюбили пакостити та мститися тим, хто їх образив [23-25]. В романі "Володар Перстнів", вони описані більш схожими на людей, навіть вище їх, хоча й зберегли одну з головних рис, надмірну самооцінку (рис.1.14). Ельфи, як й вище згадані Гноми, являються однією з ключових рас жанру Фентезі, які майже не притерпіли змін з часів Толкіну, хоча й отримали декілька різновидів. Народ ельфів як правило ділять на три частини, Лісних, Темних та Вищих, різниця між ними може бути як незначною, так й кардинальною, і

може виражатись як в кольори шкіри, так у культури та суспільстві. Одним з прикладів згадування ельфів, є вже згадуваний світ Waehammer, де існують три різні культури ельфів, які колись були єдиною, Азури, Друкхі та Асраи. Вони були одним народом, але є причини, чому нині це не так [26-27].



Рис.1.14 - Візуалізація ельфів з світу "Warhammer Fentesy"

Вплив історії. В історичних епосах є немало персонажів, які обросли своїми міфами та легендами. Такі персонажі можуть служити як прототипом для вигаданого персонажу фільму, так й виступати повноцінними героями історії. Одним з таких прикладів є Жанна Д'арк. Це відомий історично, героїчний персонаж франції. Однак її можна зустріти в сучасному аніме "Гнів Бахамута", де автори додали історію Жанни до своєї. Якість подібних сценаріїв здебільшого залежить від самих авторів, оскільки доволі складно передати характер персонажа чи людини, про яку відомо доволі мало. Поганим прикладам подібної практики, можливо назвати серіал "Проклята", від компанії Нетфликс. Ідея полягала в тому, щоб показати інший розвиток історії, якби Екскалібур достався іншому. Але автори вирішили повністю змінити історію, та походження благородного короля Артура, через що зіпсували як гарну легенду, так й свій задум, адже проблема не в тому, що

змінився володар у Екскалібура, адже Артур і без нього став королем, а від історичного прототипу лишилось тільки ім'я [29-31].

Повертаючись до впливу історії на жанр Фентезі творці, крім самих історичних персонажів, можуть черпати натхнення з подій описаних в історичних епосах та документальних творах. Так, події війни війни стали джерелом натхнення для Джорджа Мартіна при створенні серії книг «Гра Престолів», славно звісна книжка «Володар Перстнів» також стала результатом натхненням від війни, але вже першої світової. Джон Толкін був одним з тих, хто щиро сподівався на те, що більше не буде таких страшних війн, нажаль його сподівання не виправдались. Також, натхненням слугують й цілі епохи, будь то Античність, Відродження, Середньовіччя та інші. Жанр і напрям Фентазі в цілому більше асоціюється саме з цим проміжком часу історії людства, хоча сам жанр не має обмежень та може охоплювати будь який часовий проміжок історії, навіть майбутнє. Напевно не дуже очевидним прикладам жанру Фентезі, являється світ «Зоряних Війн».

В цілому Фентезі, як напрям творчості і жанр в кінематографі не має меж, розвивається і трансформується повсякчас. Так чи інакше, кожна релігія, міфологія та фрагментарна історія залишає слід на шлягу творення напряму і жанру фентезі [32-34].

Взаємний вплив фентезі та культури. Взаємний вплив напряму і жанру фентезі та культурної спадщини народів світу складно назвати незначним, головна причина цього, сама сутність фентезі.

Фентезі з англійської - це фантазія або вимисел автора, його світосприйняття, емоції, бажання, страхи. Людина від природи є мрійником, тому фантазія та інженерна думка людини стала двигуном прогресу і допомогла створити реальні двигуни, машини, мости, будівлі, ліки тощо.

Так само з розвитком у людині поняття краси, моди та естетики в голові людини (архітектор, художник, ландшафтник) народжувались прекрасні сади, архітектурні форми, невидані краєвиди, які відомі нам з картин, будівель, скульптур, пісень тощо. Нажаль, сучасне поняття терміна фентезі

доволі обмежило його можливості, але не зменшило вплив фантазій на наше життя, врешті решт, ми усі уявляємо своє майбутнє чи минуле.

Сьогодні напрям фентезі почав виходити за рамки книжкових сторінок перетікаючи у наше реальне життя стаючи стилем фентезі. В моді стали з'являтися ельфійські чи кошачі вушка наліпки чи обручі на голову (в світах фентезі, одна з популярних рас, це Табакси, це гуманоїди дуже схожих на котів), косплеї, елементи в одязі та взутті у вигляді чешушок шкіри дракона, різноманітні фігурки, наліпки, брелоки з героями різноманітних книжок та багато іншого. Напевно не мало людей віддали б перевагу вигаданому світу, якій здається більш цікавим та кольоровим, де вони були б хоробрими авантюристами якогось світу повного магії та лицарів, хотіли б вивчати космічні простори, хотіли б мати пігулки для щастя та безсмертя, щоб вжити їх не думаючи про буденні побутові проблеми. Саме із-за цього індустрія відеоігор так стрімко розвивається і підсажує споживача на віртуальне життя. Тому з часом стало мало проявів справжніх емоцій і бажань відчувати справжні емоції від бою з мечами чи іншою зброєю, або просто відчувати на собі усі ті емоції від чарівного пейзажу та дивних міст. Одним з результатом таких бажань, стали різноманітні групи та організації які проводять так звані реконструкції подій і боїв, ігри живої дії (далі ІЖД), які відокремились від організації і груп по реконструкції події минулого. ІЖД здебільшого створюються фанатами для фанатів, люди збираються у групи, створюють костюми та декорації для проведення цікавих фентезі сюжетів які можуть тривати від пари днів до цілого місяця. Це сприяє як суспільному розвитку, хтось знаходить нових друзів, хтось другу половинку. ІЖД проходять по всьому світу, в якості локацій використовуються різноманітні ділянки, які як правило орендуються у місцевої влади, це може бути ділянка чистого поля, так і ділянка з лісом, озером, річкою чи болотом, але будь-яка жила забудова знаходиться за її межами, щоб не заважати організації та проведенню самої гри, як правило, вона знаходиться у меж умовного ігрового поля, щоб люди змогли спокійно орендувати будинок чи номер у готелі для відпочинку та

приймання водних процедур. Усі будівлі в межах ігрового поля, як правила будуються організаторами, це як правило легкі у будівництві споруди, які можливо демонтувати згодом. Виготовлення костюмів для ІЖД вже здебільшого лягає на плечі гравців, які мають самі виготовити костюми для свого персонажу [35-39].

З урахуванням вищесказаного в даній кваліфікаційній роботі має бути здійснена спроба створення та візуалізації елементів костюму (взуття, аксесуари) в стилі фентезі з можливих для цього матеріалів.

1.4. Характеристика основних стильових властивостей формування проєктних образів костюму з використанням елементів фентезі

Частіше за все, взуття та одяг пов'язаний з фентезі, можливо побачити в театрах, ігрової та кіно індустріях, рідше їх можливо побачити на фестивалях пов'язаних з продукцією ігор або фільмів, та на польових реконструкціях історичних подій.

В фільмах та театральних сценах можливо побачити цікаві образи підтримані за стилізацією певним костюмом (взуття, одяг, аксесуари, зачіска тощо). Такі костюми відшивають на замовлення, але розробники відео ігор, та в деяких випадках режисери фільмів, використовують комп'ютерну графіку, що дозволяє зробити важкі для пошиття деталі віртуально.

На фантастичних фестивалях та польових іграх можливо зустріти різний одяг та взуття, предмети побуту фантазійного спрямування вигаданого і взятого за основу з відеоігор або фільмів, яке відшивали чи виготовляли вручну за певними технологіями майстри для подібних зустрічей.

Взагалі, напрям фанатського косплею став набувати великої популярності, теж саме стосується і польових фантастичних ігор де можна зустріти улюбленого героя або фантастичного персонажа.

Роботи по створенню костюмів фентезі напряму для акторів дуже складні в реалізації, не завжди є зручними, носибельними і легкими. Невеличкий факт, зі слів акторів, які грали роль Пітера Паркера, з кіно вселеної Marvel свідчить про те, що самий зручний костюм був у Тобі Магвайра (рис.1.15, а). Актор міг в костюмі спокійно ходити увесь день, в той час, як у Тома Голланда був не дуже зручний костюм (рис.1.15, б), в якому неможливо було навіть нормально сходити до вбиральні. Однак, треба визнати, що він досить гарно виглядав після доопрацювання за допомогою комп'ютерної графіки [40].



Рис. 1.15 - Візуалізація сценічних костюмів Пітера Паркера з кінострічки
Вселенна Marvel

(а - зручний костюм Тобі Магвайра; б – не зручний костюм Тома
Голланда)

Раніше, коли комп'ютерна графіка була слабо розвинена, віддавали перевагу "живим" костюмам та мінімальній роботі з графікою. З розвитком технологій, стали віддавати перевагу комп'ютерним технологіям, і не мало де, "живі" декорації, замінили на зелений фон. Технології змінили правила гри в кіно індустрії, але не витиснули "живі" декорації зовсім. Також,

хочеться відмити педантичність деяких студій, в підході до костюмів акторів. Ось узяти за приклад два серіали, один від HBO, а саме "Game of Tron", та серіал від Amazon, а саме "The Wheel of Time". В "Game of Tron" більш відповідально підійшли не тільки до питання костюмів, сукні придворних дам виглядають випрасуваними та доглянутими, в той час як у воїнів одяг брудний та пом'ятий, але є і помилки, які почались в останніх сезонах серіалу, я про легкі шкіряні курточки у війська бездоганних, коли події відбувались серед таких сильних холодів. У "The Wheel of Time" протилежна ситуація, костюми героїв завжди чисті, інколи це доходить до абсурду, коли персонажі в білому одязі ходять не перший тиждень по лісу, а виглядають так, наче щойно вийшли з дому.

В кіно є два підходи до створення персонажу та його костюму – створення 3D моделі костюму/персонажу, або за допомогою костюмів та гриму досягти того ж самого результату. Деякі люди сперечаються, який варіант кращий та є більш реалістичним, адже за допомогою гриму та спец ефектів, доволі складно змусити персонажа палати як факел, як один з героїв фільму "Fantastic Four". Також, не завжди графіка є на користь, інколи створіння або локації зроблені в живу, виглядають на багато краще, теж саме може віднести і до костюмів. Тож, що краще, це особиста точка зору режисера, але неможливо заперечувати розвиток технології, і можливості, які вони нам дають.

Перед тим, як продовжити аналіз, хочеться згадати ще одну річ, а саме увага режисерів до костюмів полягає не тільки в їх якості та кількості деталей, а й в їх змінах під впливом сюжету та обставин. Одне діло коли умовний принц ходить по двору свого батька, в чистих латах, і зовсім інше коли він пройшов скрізь пекло битви, и залишається в тих самих чистих латах, немов їх щойно відполірували (рис.1.16 а, б).



а



б

Рис. 1.16 - Візуалізація костюмів фентезі від «The Wheel of Time»
від Amazon

Хотілось би сказати, що цим моментом нехтують не тільки мало бюджетні фільми/серіали, але навіть в дорогих стрічках зустрічаються такі проблеми. Як приклад, "The Wheel of Time" від Amazon, де траплялись моменти коли обличчя героїв були в бруді, а одяг наче щойно з хімчистки. Я вважаю це більше результат малого опиту команди, яка працює над фільмом/серіалом, оскільки нанести багнюку на одяг, не така вже й складно. (Рис.16 а,б). Створення костюмів та гриму, не завжди являються більш зручним способом візуалізації образу героя за костюми зроблені завдяки 3D. Напевно, нанесення гриму та підготовка костюму один з не багатьох моментів, які можуть зайняти не тільки купу часу, а й бути доволі не зручним процесом.

Що стосується самих костюмів, для фільму чи сцени, їх розробка, підбір матеріалів, пошив, підгонка під параметри фігури актора – це тривалий процес. Як правило, костюми відповідають віковому проміжку часу історичної епохи фільму, тому можуть використовувати не тільки тканину чи шкіру, але й інші матеріали, для надання йому потрібної форми чи форми, наприклад папір, пластик або пінопласт. Костюми відрізняються по стилю не тільки від кіно/серіалу до кіно/серіалу, але й в культурних межах вигаданої

історії та всесвіту. Саме перше що кожному може прийти на згадку, це вишукане вбрання аристократії, та брудний одяг безхатків. Але не відмінностей може бути набагато більше, представники культури, релігії, таємного суспільства чи влади, можуть мати як особисті костюми так і якісь маленькі деталі або символи.

Тепер що стосується костюмів, які ми бачимо вже після обробки завдяки 3D. Для використання новітніх технологій, актора одягають в спеціальній костюм, який захватує рухи та передає їх в спеціальні програми. Таким способом створюють костюми не тільки для головних героїв, але й для масовки, наприклад, армії. Поверх костюму, які надягають актори, можуть одягати частини костюма, який буде створюватися в комп'ютері, це роблять для подальшого спрощення роботи. Такий підхід можливо зустріти в фільмах студій "Marval", як приклад Людина-павук та Залізна людина, їх костюми використовують спец ефекти, через що й використовується комп'ютерна графіка. Такі костюми можуть потребувати більше часу для створення, та можуть бути більш незручними для самих акторів.

Оскільки, як в кіно, люди не можуть гратися кадром, косплеери створюють спеціальне взуття для своїх костюмів, завдяки якому вони стають вище, але й ходи в такому не так зручно, оскільки доводиться більше прикладати зусиль для підняття ноги. Також, є люди, які завдяки механізму змогли подовжити руки своїх костюмів, або додати їм об'єму. Такі костюми може й не будуть важкими, оскільки для їх створення не використовують важких матеріалів, лише ті, які тримають форму, але й зручними вони теж не будуть, оскільки йде більше навантаження на ноги, та в деяких випадках на руки, особливо якщо персонаж ще несе й якусь зброю. Для створення таких костюмів нерідко використовують щільний пінопласт, через його легкість та формостійкість, також можуть використовувати схожі матеріали. Інший метод створення костюмів, це більш звичний метод створення костюмів, пошив одягу. Костюми з тканини доповнюють різними вставками з інших матеріалів, наприклад шкіри або пластику(рис.1.17).



Рис. 1.17 - Візуалізація фентезі костюму з пластику

Також, частиною косплею є макіяж, оскільки персонажі можуть мати якісь характерні особливості, наприклад шрам через ліве око, тому людям, які займаються косплеєм, потрібно і собі робити цей шрам, через макіяж звичайно. Люди, як й з пошиттям костюма, орієнтуються з своїх можливостей, якщо люди розуміє, що не зможе накласти собі грим, то або звертається до фахівця, або опускає цю деталь свого образу, врешті решт, вони не зобов'язанні повністю відповідати персонажу [41-44].

1.5.Висновки до розділу 1

У першому розділі кваліфікаційної магістерської роботи розглянуто та описано історичні передумови, розвиток та створення напрямку «Фентезі».

Досліджено теоретичним шляхом та описано вплив релігії, міфології, фольклору, історії та культури на розвиток напрямку фентезі у різних сферах життя та діяльності людини.

Подано описово характеристика основних стильових властивостей формування проєктних образів костюму з використанням елементів фентезі.

За результатами теоретико-аналітичних досліджень сформульовано задачі і практичний напрям досліджень даної роботи.

РОЗДІЛ 2. ГРАФІЧНА КОМПОЗИЦІЯ КОЛЕКЦІЇ

2.1. Аналітика світових колекцій подіумної моди

Взуття – це не тільки предмет вбрання, але й вираз власного стилю та особистості. Сучасні тенденції у виборі взуття відображають різноманіття стилів та індивідуальних уподобань, які надихають молодих дизайнерів експериментувати та виражати себе через взуття. Інновації в дизайні та матеріалах дозволяють відкривати нові горизонти у світі моди щодо взуття.

Тренди сезону осінь-зима 2024/2025 – справжня вибухова суміш думок і фантазій. Відомі дизайнери схиляються до мінімалістичної моди, наприклад лаковані офіцерські чоботи стриманих класичних моделей, новачки експериментують із стилями бохо та формою каблука, матеріалом і факурою верху, наприклад чоботи з широким зморщеними халявами та верхом заготовки.

Завдяки Chloé чоботи в стилі бохо будуть домінувати на осінньо-зимовому подіумі. Чоботи з вільним, часто спадаючим і зморщеним верхом, є сміливим трендом сезону осінь/зима 2024/25. Витримані у модній естетиці, slouchy (англійською: недбалий). Чоботи з матеріалу велюр та хром, а саме натуральної шкіри ВРХ з'явилися на подіумах у кількох варіаціях – з бахромою, у ковбойському та байкерському стилі та варіаціях штучно зістарених поверхонь деталей виробів, які створюють вид вживаного, потертого часом виробу (рис.2.1).

Черевики у байкерському стилі були широко представлені на подіумах світової моди, а також їх можна побачити в хітовому фільмі «Байкери» з Томом Харді та Остіном Батлером у головних ролях. Злегка потерті і пошарпані часом моделі з'явилися на подіумах Burberry, Coach і Miu Miu. Модні чоботи типу «biker shoes» мають злегка закований та замащений верх, сильно зрізані та пошарпані носки, а також характерні для даного стилю ремінці з пряжками (рис. 2.2.).



Рис.2.1 - Візуалізація образу колекції Isabel Marant



Рис.2.2 - Візуалізація образу колекції Miu Miu

Відомі у світі моди модельєри-дизайнери анонсують на даний сезон ефектне повернення важких черевиків у стилі мілітарі з високими халявами. Моделі взуття з гладкої або лакованої натуральної шкіри на більш товстій підошві, кольору «хакі» або чорного кольору були представлені на подіумах такими будинками моди як Prada, Valentino і Gucci. Варто відзначити не тільки класичні довгі жіночі офіцерські чоботи, а й високі чоботи з приталеним верхом, схожі на ботфорти і їх в даному сезоні носять також і чоловіки з шкіряними шортами та косухами (рис.2.3).



Рис.2.3 - Візуалізація образу колекції Valentino

До того, як випаде перший сніг, який змушує носити взуття на вищій підошві, варто дати шанс мокасинам і різним моделям лоферів. Це миле, дещо наївне шкільне взуття - ідеальний вибір для осені 2024 року, як переконують нас моделі будинків моди Miu Miu, Max Mara або Gucci.

Лаковане взуття (бажано з бахромою або пряжкою) створить модне поєднання в дуєті з товстими шкарпетками і трапецієподібною спідницею

Серед найновіших трендів сезону 2024-2025рр. знайдуться також моделі, натхненні класикою чоловічої моди – від оксфордів на шнурівці до шкіряних напівчеревикув типу дербі та монкі (рис.2.4).



Рис.2.4 - Візуалізація образу колекції Max Mara

Наймодніші ботильйони та чоботи в сезоні осінь-зима 2024-2025 - це взуття з леопардовимпринтом, плямами різної величини та кольорової гами, а також принтом змії на шкурах ВРХ чи з використанням справжньої зміїної шкіри. Популярність таких принтів зумовлена модним трендом *mob wife* (рис.2.5). На цьогорічних показах не бракувало сміливих ідей дизайнерів з використанням на матеріалі різних тваринних принтів та однотонних пальт кольору «хакі».



Рис.2.5 - Візуалізація образу чобіток з принтом змії
колекції Isabel Marant

Тренди на осінь та зиму 2024/2025 демонструють захоплення Диким Заходом. Звідси популярність ковбойських чобіт, бахроми і потертих моделей. На подіумах також можна було побачити зрізані ковбойські каблукі, тонкі танкетки та платформи. Класичні підбори поступилися місцем математичним конусам (Prada, Altuzarra, Chloé), а класичні прямі підбори були настільки вигнутими, що суперечили законам фізики (Tory Burch, Schiaparelli) (рис.2.6).



Рис.2.6 - Візуалізація образу колекції Eckhaus Latta

Мода на взуття з квадратним носком повертається регулярно кожні кілька сезонів. Чоботи square toe володіють незаперечною красою, яку чудово можна побачити на подіумах ексклюзивних брендів: Eckhaus Latta, Jil Sander і Prada. Сильно зрізані носки додають стилізації модного штриху (рис.2.7)



Рис.2.7 - Візуалізація образу колекції Eckhaus Latta

Дизайнери різних країн світу щосезону презентують нам новинки щодо конструкцій виробів та безліч елементів виробів, які зачасту базуються на класиці, але є їх реплікою у новому форматі. Наприклад, будинок моди Gussi серед трендів на осінь-зиму 2024/2025 в чоловічій моді презентує на показах елегантні мокасини, але на товстій підошві (рис.2.8). У свою чергу, бренд Dsquared2 представляє ковбойські чоботи, наповнені брутальними мотивами Дикого Заходу, але у золотій кольоровій гамі.



Рис.2.8 - Візуалізація образу колекції Gucci

Багато подіумних колекцій чоловічого взуття, представлених найкращими світовими дизайнерами в сезоні осінь-зима 2024/2025, об'єднані спільною ноткою вишуканої естетики, в основі якої лежать елегантні вироби та аксесуари які модними, вишуканими і є позачасом.

На подіумах модних будинків, таких як Hermès, Fendi та Gucci, бачимо багато моделей лоферів (рис.2.9). У Gucci вони варіювалися від лакованої класики з фірмовими пряжками до моделей зі сріблястими шпильками. У свою чергу, на подіумі JW Anderson з'явилися чоловічі лофери у вигляді мюлі, тобто шльопанців з закритим носком.

Білі снікери – безумовний must-have для чоловічого гардеробу. Їх мають у своїх колекціях не лише спортивні бренди, а й такі модні будинки,

як Loewe та Valentino. Серед трендів чоловічої моди сезону осінь-зима 2024/2025 можна було побачити на подіумах багато моделей спортивного взуття сніжних відтінків. Tommy Hilfiger, король стилю preppy, представив образи в університетському стилі, де головним елементом були білі снікери з мінімалістичним дизайном (рис.2.9).



Рис.2.9 - Візуалізація образу колекції Tommy Hilfiger

Туристичні черевики - будуть однією з наймодніших моделей чоловічого взуття цієї осені та зими. Класичні туристичні черевики медового відтінку, а також темніші відтінки в колекціях провідних дизайнерів. Louis Vuitton представив їх у total beige look, що нагадує Дикий Захід. Натомість на подіумі іспанського будинку моди Loewe були представлені чоловічі велюрові та нубукові туристичні черевики з контрастними чорними шнурками (рис.2.10).



Рис.2.10 - Візуалізація образу колекції Louis Vuitton

Одним із помітних трендів у моді, як чоловічій, так і жіночій, сезону осінь та зима 2024/2025 став стиль cowboy. З'явилися куртки, пальта та сумки, прикрашені бахромою, а завершили образ замшеві total look та ковбойські чоботи. У Louis Vuitton ковбойські чоботи нагадували щось з вестерну, і поєднувалися зі шкіряними штанами А-силуету, сорочками та краватками. У колекції Dsquared2 з'явилися чоловічі ковбоські чоботи футуристичного дизайну, які сяяли сріблясто-золотими кольорами (рис.2.11).

Чоботи Челсі, які вперше одягла сама королева Вікторія, регулярно з'являються на модних подіумах світу. У цьому сезоні в колекцію модного будинку Hermès увійшли трохи масивніші челсі на суцільній підшві. Моделі представили їх у комплектах зі спортивними куртками та джинсами regular fit, а також шкіряними штанами і безрукавками (рис.2.12).



Рис.2.11 - Візуалізація образу колекції Dsquared2



Рис.2.12 - Візуалізація образу колекції Hermès

Унікальне чоловіче взуття, яке буде модним восени та взимку 2024/2025 - чоботи. Короткі чоботи до середини ікри носив на подіумі король елегантності Giorgio Armaniго. У свою чергу, класичні чоботи до коліна представив модний дім Dolce & Gabanna(рис.2.13).



Рис.2.13 - Візуалізація образу колекції Dolce & Gabanna

На модних подіумах даного сезону були також представлені комплекти, сильно натхненні стилями готика, панк і рок. Чоловічі чорні тотал-луки базуються на різноманітних фактурах матеріалів, зокрема вовни, деніму та шкіри. Щодо взуття, то багато чорних чобіт вище щиколотки або до середини ікри на масивній підошві, а також моделей з металевими пряжками. Тому перше місце серед трендів чоловічої моди 2024/2025 так звані “важкі черевики” (рис.2.14).



Рис.2.14 - Візуалізація образу колекції Yohji Yamamoto

Отже, підсумовуючи все вищесказане можна зазначити, що мода час від часу повторюється у певних елементах, трансформується та оновлюється. Виникають нові назви, стилі та течії моди однак основа зароджена багато тисячоліть тому є не змінною і надихаючою молодих дизайнерів створювати шедеври моди [45].

2.2. Характеристика стильових рішень для формування проєктних образів взуття відомих колекцій з використанням елементів фентезі

Взуття є елементом костюму, що підтримує і завершує образ, безпосередньо як виріб захищає ноги від пошкоджень, холоду, бруду. Проте щороку модельєри та дизайнери з усього світу створюють нові моделі та

колекції, які вражають нашу уяву своєю формою та красою, але не завжди є комфортними, носибельними та зручними анатомічно.

Дизайнери-модельєри взуття експериментують із матеріалами та технологіями, отримуючи досить несподівані результати. Багато виробів виглядає так, наче потрапили до нас із майбутнього чи паралельної реальності. Але буває щось феєричне (рис.2.15).







Рис.2.15 - Візуалізація фантазійних образів [46]

Креативний японський дизайнер Масая Кусіно (Masaya Kushino) створює взуття (рис.2.16), використовуючи незвичайні матеріали: роги, копита та пір'я. Його роботи є справжніми предметами мистецтва, оскільки саме взуття виготовлене з шовку та парчі, зітканої японською фірмою «Akichu Ito», а підбори розроблені та виконані скульптором Атсуші Накамура.



Рис.2.16 - Візуалізація образу колекції Масая Кусіно [47]

Роботи філіппінського дизайнера Керміта Тесоро (рис.2.17) зробили його всесвітньо відомим після того, як на них звернула увагу Леді Гага – їй особливо сподобалися черевики на підборах із черепами. За словами

дизайнера, його взуття - відображення біологічних і психологічних відхилень особистості, це внутрішні конфлікти, імпульси, девіантна поведінка.



Рис.2.17 - Візуалізація образу колекції Керміта Тесоро [48]

Лондонський дизайнер взуття Чау Хар Лі (Chau Har Lee) використовує для свого взуття досить незвичайні матеріали: сталь, дерево, акрил (рис.2.18). Все для того, щоб, за її словами, створити максимально зручне взуття.



Рис.2.18 - Візуалізація образу колекції Чау Хар Лі [49]

Британський дизайнер Яніна Еллейн (Janina Alleune) створює взуття із пластику за допомогою 3D-принтера. Нижче представлені черевики з колекції «Екзоскелет» (рис.2.19).



Рис.2.19 - Візуалізація образу колекції Яніна Еллейн [50]

Технологія 3D-друку стає все більш популярною серед дизайнерів і допомагає їм втілювати свої фантастичні ідеї.

Бразильський дизайнер із Сан-Паулу Андрій Чавес (Andreia Chaves) створює неординарні моделі чітких геометричних форм (рис.2.20).



Рис.2.20 - Візуалізація образу колекції Андрія Чавес [51]

Відомий архітектор Заха Хадід (Zaha Hadid) займалася не лише будівництвом унікальних будівель, а й створенням незвичайного взуття. Одним із прикладів є пара взуття, зовнішня частина якого виконана з хромованого вінілу, підкладка - з телячої шкіри, а підошва - з гуми (рис.2.21).



Рис.2.21 - Візуалізація образу колекції Заха Хадід [52]

Туфлі Young Shoe від японського дизайнера Майкла Янга (Michael Young) (рис.2.22).



Рис.2.22 - Візуалізація образу колекції Майкла Янга

Туфлі UNX2, що створив Бен ван Беркель (Ben van Berkel) (рис.2.23).



Рис.2.23 - Візуалізація образу колекції Бен ван Беркель

Вироби фантазійного спрямування вражають вишуканим дизайном та стилем, а вибір матеріалів для їх виготовлення не обмежує фантазій авторів колекцій, які поєднують не поєднуване і тим самим є новаторами моди свого часу [46].

2.3. Розробка творчої концепції колекції чоловічого взуття в стилі фентезі

Концепція – це спосіб обґрунтування поглибленого та всебічного дослідження проблеми, формування принципових шляхів її вирішення. У процесі проблематизації узагальнено окреслюється концептуальний задум комплексного об'єкта, що проектується.

Колекція (від лат. *Sollectio* - «зібрання») — це систематизоване зібрання однорідних предметів, що становлять науковий, історичний чи художній інтерес. У моделюванні колекцією називають кілька моделей, побудованих на основі єдиного образотворчого рішення, фасону, форми, колірного рішення, основного задуму.

Дизайн взуття – це творчий процес, який визначається промисловим виробництвом [53].

Основним завданням наукової роботи є створення взуття в єдиному стильовому рішенні. Формування моделюючих властивостей розглядається за рахунок взаємодії пластичних і конструкційних властивостей матеріалів, впливу зовнішнього середовища та призначення виробу. Водночас визначення формальних якостей взуття, таких як підошва, каблук, фурнітура та інші засоби оздоблення основної форми, допомагає виявити конструктивні та функціональні зв'язки. Це пов'язано з якістю зовнішнього вигляду, оціночними характеристиками моделі, що підвищує інтерес споживача, роблячи товар гідним об'єктом для індустрії моди.

2.3.1 Розробка творчої ідеї колекції взуття, структурний аналіз та трансформація в модель-образ

У процесі та на етапах формування концепції креативної колекції взуття певного стилістичного спрямування велике значення має індивідуальний чи особистий підхід до проблеми автора дизайну, що відображає його уподобання, характер дизайнера, почерк елементів і деталей, що точно відображає його погляд на проблему і втілює сміливі ідеї у виробництві колекції взуття.

Дизайн колекції взуття в стилі фентезі передбачає реалізацію авторської світоглядної концепції та світоглядної ідеї розвитку сучасної моди з використанням різноманітних матеріалів індустрії, нетипових для індустрії матеріалів та інноваційних технологій з метою майбутнє чи минуле.

Робота модельєра-дизайнера взуття по створенню сучасної колекції подіумних або носибельних щоденно виробів у будь-якому стилі проводиться у три етапи:

Етап перший – це затвердження творчої концепції, визначення мети розробки, об'єкту дослідження та проектування і джерела творчого натхнення (колаж).

Етап другий – це прогнозування успішності моделі щодо реалізації, структури, властивостей та характеристик одиничного виробу чи виробів колекції.

Етап третій – це робочий алгоритм реалізації даної творчої концепції колекції взуття в матеріалі, де визначаються та описуються шляхи, методи, засоби вирішення поставлених проектних завдань та технологічних етапів виготовлення моделей виробів [54].

Початковими даними для розробки концепції колекції подіумних або носибельних щоденно виробів є пошук творчого джерела натхнення шляхом дослідження сегменту інформації за тематикою, аналіз результатів

пошукового теоретико-практичного дослідження та підсумок результатів допроектних пошукових досліджень.

Узагальненою метою проектування нових моделей і їх форм у взутті певного стилю є створення віртуального і далі реалістичного художнього образу людини в костюмі (одяг, взуття, аксесуари), який би відповідав задуму автора, естетичній та функціональній складовій, був би доцільним у загально-прийнятій концепції для людини.

Художній образ людини в костюмі — це візуалізація думок автора розробки, так званий віртуальний проєктний образ, який визначається стилем, має певне призначення виробу і використання в реалістичній ситуації.

Пошук художнього образу чи образної виразності взуття фентезі стилю на основі фільму «Володар обручок», «Ксена-воїн» інше, в даному конкретному випадку, залежить від особистого бачення дизайнера даного образу, технічної і матеріальної спроможності втілювати будь-які творчі ідеї. Розуміння фентезі стилю чи фентезі елементів у виробі в кожного своє, тому на загал колекція може не відображати загально відомі елементи стилю і напряду.

З точки зору споживача взуття фентезі стилю може подобатись не кожному. Вигаданий не звичайний виріб ізуально, який не пасує звичному стилю не всім до душі. Однак такі вироби також мають свою споживчу нішу і мають право на життя.

Художній образ колекції взуття можна відтворити і візуалізувати за допомогою mood-board або колажу, в якому представлені на існуючих реальних прикладах з фільмів, подіумів, інстаграм тощо, бажані деталі, фасони, вироби, матеріали у системі «одяг-людина-середовище» (рис. 2.22). В колажі зображено конкретні вироби, кольорові ефекти, елементи творчого натхнення(саванна, ліс, гори, море), фактури (драпіровка, метар, шипи) тощо.

Для візуалізації творчого джерела розробляємої в кваліфікаційній роботі колекції взуття в стилі та з елементами фентезі було створено колаж у для візуалізації бажанбачення стилю фентезі автором колекції.

Даний колаж було створений в програмному середовищі Canva, що дало можливість об'єднати елементи творчого джерела в одне ціле (рис.2.24). Якщо навичок роботи в програмному середовищі автор не має, колаж можна відтворити шляхом аплікації (вирізати елементи з журналів і наклеїти на аркуш паперу). Ці картинки і є джерелом натхнення автора для створення виробів колекції в єдиному стилі. Не забуваймо про кольоровий спектр виробів. Палітру кольорів ми можемо побачити на рис.2.25.



Рис. 2.24 - Творчий колаж художнього образу колекції взуття в стилі Фентезі

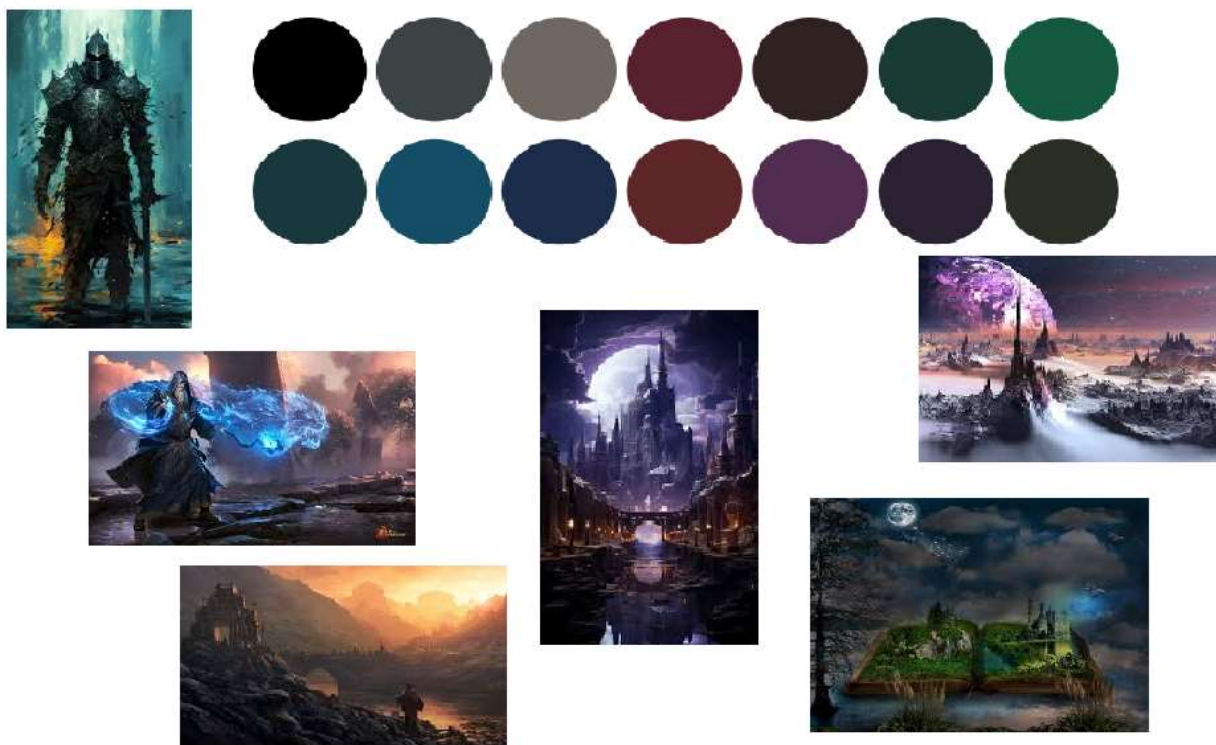


Рис. 2.25 - Палітра ідей кольорої гамаи колекції взуття в стилі фентезі

Отже, наприкінці розділу хочу зазначити, що творчий процес створення колажу джерела натхнення і палітри кольорів для використання в проєкті є одним із вирішальних етапів у створенні колекції взуття даного проєкту. Природа, середовище, оточення - є найкращим банком ідей для творчого розвитку і вибору джерела натхнення, тому черпаємо натхнення у природи, живемо і втілюємо сміливі ідеї у реалістичні проєкти.

2.3.2. Структурний аналіз та трансформація ідеї в модель-образ

У першому розділі кваліфікаційної магістерської роботи на прикладах кіноіндустрії досліджено, описано та визначено можливості можливого композиційного конструктивного, оздоблювального та технічного вирішення зовнішнього вигляду моделей чоловічого взуття у стилі фентезі.

Асортимент колекції: чоловічі черевики та напівчеревики повсякденного призначення для молоді та середньої вікової групи чоловіків, які вподобали даний стиль. Відтворивши моделі взуття за допомогою колажу (рис. 2.22) та

обравши колір і фактуру матеріалу для виробів колекції (рис.2.23) можна перейти до наступного етапу проектних робіт, а саме створення моделі прогнозу творчої колекції взуття. Це має бути універсальна модель, яку можна взути у більшість життєвих ситуацій і де ця модель взуття буде комфортною, модною та умісною за тематичним призначенням заходу.

Конструкція взуття згідно задуму має відрізнi деталі, тому вона буде зручною сидіти на нозі і водночас брутално виглядати, що відповідає характеру колекції.

Розроблені креативні ескізи моделей взуття на основі мудборду (колажу) та кольорової гами обраної палітри виконано з детальним відтворенням силуетних ліній моделей взуття, їх пластики, характеру формотворчих ліній, конструктивності. рішення окремих його елементів, внутрішнього оздоблення та декору (рис.2.26).

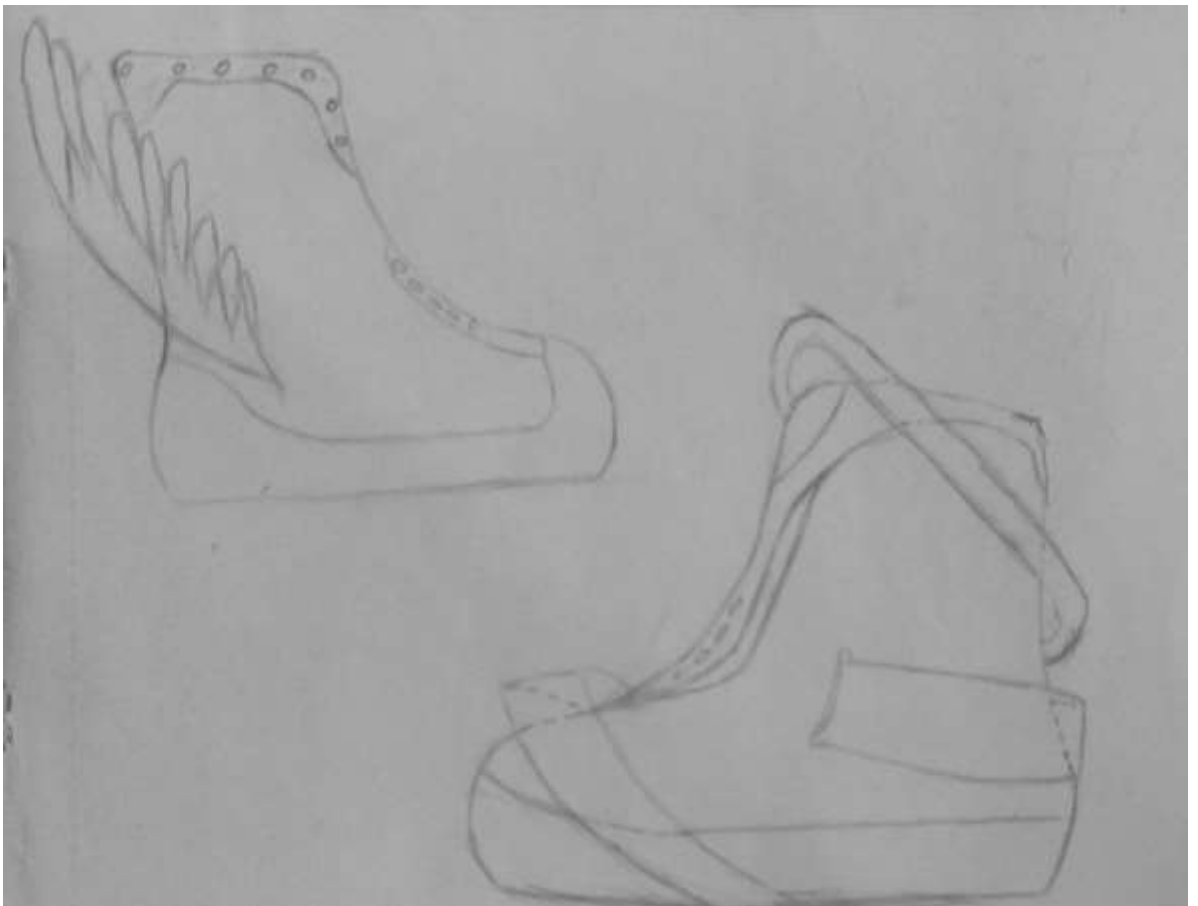


Рис. 2.26 - Ескізи творчої колекції чоловічого взуття в стилі «Фентезі»



Рис. 2.26 - Ескізи творчої колекції чоловічого взуття в стилі «Фентезі»

У результаті аналізу отримуємо модель-прогноз творчої колекції.

Після детального аналізу творчого джерела натхнення та його структури, ескізів і колажів створено ідею розробки сучасного взуття, у вигляді технічного рисунку моделі-прогнозу творчої колекції (рис.2.27).



Рис. 2.27 - Технічний рисунок розробляємої прогноз-моделі черевиків в стилі «Фентезі»


2.3.3. Вибір матеріалів та комплектуючих

Асортимент матеріалів для виробництва взуття в класичному варіанті їх підбору – це натуральна шкіра для верху і підкладки є підходящим для даного стилю. Все залежить від фасону і харизми носія. Текстильні матеріали на сьогодні є також достатньо використовуємі для даних деталей взуття. Крім того їх асортимент і спектр властивостей є досить широким порівняно з натуральною шкірою. Для деталей низу взуття асортимент матеріалів і готових деталей теї досить широкий, а саме: чепрак-натуральна шкіра для підошви, поліуретани, порувата гума, гума ЕВА, латекс, монолітна гума, картон тощо.

При ретельному догляді за виробом матеріал збереже первісний вигляд і властивості, а також підтримуючи виріб у належному стані можна зберегти його красу протягом довгих років.

Параметри та характеристики матеріалів для взуття, яке розробляється в кваліфікаційній роботі наведено в таблицях 2.1-2.4, параметри і характеристика ниток та фурнітури, конфекційна карта виробу.

Таблиця 2.1.

Характеристика матеріалів		
Назва	Зображення	Характеристики
Нубук		<p>Склад: 100% шкіра Ширина: 196 см Щільність: 295 г/кв.м</p> <p>Нубук – це різновид полірованої шкіри, яка за тактильними характеристиками та зовнішнім виглядом нагадує замшу або оксамит. Однак на відміну від тієї ж замші матеріал нубук відрізняється більшою довговічністю, що значно підвищує його первісну вартість.</p> <p>Основна відмінність між даними матеріалами відрізняється у поліруванні. У нубука полірується зовнішня сторона, а в замші – внутрішня.</p> <p>Виділяють такі основні види нубуку:</p> <ul style="list-style-type: none"> - натуральний – після вироблення шкіри рогатої худоби її дублять за допомогою мінеральних солей, а потім обробляють дрібнофракційними речовинами (наприклад, піском). Натуральний нубук відрізняється приємною тактильністю та високим рівнем повітропроникності. Оксамитова текстура матеріалу зробила його дуже популярним у цінителів дійсно якісного та красивого взуття. - синтетичний – штучний нубук значно

		<p>відрізняється від натурального, для виробництва використовується сучасний полімерний матеріал, волокна якого напильюють один на одного. Синтетичний нубук практично не вбирає воду, що робить його чудовим варіантом як для взуття, так і для меблевої оббивки. За тактильними характеристиками штучний аналог практично нічим не відрізняється від натурального.</p> <p>- промаслений - цей вид нубука також виготовляється з натуральної шкіри, проте спосіб обробки значно відрізняється. Він довший і складніший. Дублення шкіри в такому випадку передбачає промаслювання за допомогою спеціального складу (саме тому матеріал називається «nubuck oil»). Через це тактильно промаслений нубук здається трохи вологим і важким, ніж натуральний варіант. Такий матеріал має практично нульову гігроскопічність, що робить його відмінним варіантом для взуття.</p>
<p>Козлина</p>		<p>Склад: 100% Шкіра кози</p> <p>Ширина: 185 см</p> <p>Щільність: 240 г/кв.м</p> <p>Козліна – шкіра домашніх кіз або, рідше, шкура диких кіз із роду гірських козлів. Козліна в основному використовується для виготовлення найкращих сортів м'якої шкіри, а також для вироблення хутра та хутряних виробів.</p> <p>Шкіра, що виготовляється з козліни, перевершує за якістю інші види шкіри, які виготовляються з інших порід свійських тварин. Зокрема, шкіри з козліни суттєво</p>

		<p>перевершують інші шкіри за міцністю, еластичністю («тягучістю»), красою та гігієнічними властивостями. З козену виготовляють найцінніші види шкір — «шевро», найкращий сорт, який використовується для виробництва модельного взуття, та «лайку», що використовується, наприклад, для виробництва лайкових рукавичок.</p> <p>Сучасне виробництво всіх типів цапової шкіри здійснюється методом дублення: обробки шкіряної цапи дубильними речовинами, виготовленими з використанням хромокалієвих галунів. Типи шкіри, виробленої з козліни, різняться залежно від породи кіз та його віку. Так, зі шкіри маленьких козенят виготовляється «лайка», шкіри «шевро» виготовляються з тварин не старше 5 місяців, при цьому площа шкірки не перевищує 60 дм². Нарешті, шкіра, отримана з тварин старше 5 місяців площею понад 60 дм², називається «хромовою козлиною».</p>
--	--	--

Таблиця 2.2

Характеристика ниток і фурнітури

Назва	Призначення	Характеристика
Швейні нитки Mara 30	Для зшивання деталей виробу; для обметування та прокладання оздоблювальних строчок	Синтетичні нитки, мають високу щільність та стійкість
Застібка-блискавка	Для фіксації виробу на спинці чи бічному шві	Зубці застібки з пружинного шнура, мілкі, основа текстиль.







Таблиця 2.3

Технологія обробки зрізів взуття, ниткові шви

Назва технологічної обробки	Схематичне зображення
Обробка зрізів черевиків	
Ниткові шви для з'єднання деталей виробу	
Мягкий кант	

Конфекційна карта

Назва виробу: Черевики чоловічі (повсякденного) призначення для молоді та людей середнього віку з НШ

Замальовка моделі	Основні матеріали		Підкладкові матеріали		Прикладні матеріали		Фурнітура	
	Зразки матеріалів	Назва, артикул	Зразки матеріалів	Назва, артикул	Зразки	Назва, артикул	Зразки матеріалів	Назва, артикул
		Нубук чорний		Козлина чорна				Вощені нитки
								Застібка блискавка
								НИТКИ

Висновки до розділу 2

В 2 розділі дипломної магістерської роботи розроблена творча концепція колекції чоловічого взуття в стилі «Фентезі».

Створено художній образ людини у взутті, що відповідає естетичній складовій і функціональній доцільності у системі «взуття-людина-середовище».

Вивчено класичні типи моделей взуття, створено творчий колаж, підібрано кольорову гаму для виробів згідно концепції проєкту. Створено модель-прогноз та творчі джерела для розробки колекції.

Асоціативне рішення творчого образу моделей взуття перетворено у структурний аналіз колекції.

Поєднавши художній образ з асоціативним рішенням створено фор-ескізи майбутньої колекції та модель-прогноз (черевики).

Досліджено властивості матеріали і розроблено конфекційну карту на модель черевиків.

В колекції будуть використані матеріали: натуральна шкіра - нубук, натуральна шкіра - козлина, текстиль, гума пориста, шнуровка текстильна. Виріб буде оздоблено аплікацією, декоративними швами.

РОЗДІЛ 3. КОНСТРУКТОРСЬКО-ТЕХНОЛОГІЧНИЙ

3.1. Розробка комплексу чоловічого взуття колекції в стилі «Фентезі» і конструкторсько - технічної документації на виріб

3.1.1 Розробка конструкції та етапів виготовлення моделі чоловічого взуття в стилі «Фентезі»

У виготовленні взуття традиційним є комплекс етапів, операцій і процесів пов'язаних з розробкою конструкторсько-технологічної документації на виріб, а саме: композиційний лист, ескізи, карта матеріалів, паспорт моделі, технічний опис моделі, технологічний процес виготовлення виробу, технологічні карти виконання операцій, розрахунки собівартості моделі та її економічності та інші складові документації.

Якісне і послідовне виконання кожного з етапів конструкторсько-технологічної документації на виріб дозволяє досягти необхідних параметрів і властивостей виробу, підтвердити його відповідність до вимог сучасних стандартів якості і надійності.

Найбільш важливими етапами є проєктний і технологічний, а корегуючі етапи при виробництві взуття – це дизайн, ескізування, проєктування й конструювання колодок і деталей взуття. Розробка креслень деталей верху й низу, підбір матеріалів також є роботою модельєра. Розкрій деталей, складання заготовки верху взуття, кріплення заготовки верху до деталей низу-це основний технологічний цикл операцій по виготовленню виробу.

Проєктування взуття розробляемого в кваліфікаційній роботі проводиться на основі класичної технології складання заготовки з урахуванням вимог нормативної документації на виріб, сучасних досягнень науки і техніки, практичних навичок магістранта.

На початковому етапі проєктування взуття виконується ескіз чи технічний рисунок, пакет креслень і технологічний розгорнутий процес.

Складання деталей у заготовку здійснюється по-вузловим методом, а потім окремі вузли і деталі складають в заготовку клейовим методом.

В процесі роботи над виготовленням авторського виробу взуття мають місце машинні і ручні операції (у більшості випадків), спочатку необхідно обробити деталі крою, потім з'єднати плоскі деталі на швейних машинах. Складання деталей та вузлів заготовки виконують по гофрах, наколках або позначках на заготовці (на деталях). Попереднє склеювання перед складанням деталей у заготовку рекомендується при виготовленні взуття і скріпленні деталей складної конфігурації.

Всі деталі верху взуття з натуральна шкіра перед складанням в заготовку попередньо обробляють. Характер обробки деталей верху взуття залежить від таких чинників: складність конструкції заготовки, вид та призначення взуття, наявність цілих і розрізних деталей; вид матеріалу верху та підкладки; варіант обробки верхнього канту і деталей заготовки, типи швів що з'єднують деталі; вид оздоблення та спосіб його закріплення на деталях верху взуття, метод кріплення деталей низу, спосіб фіксації на стопі тощо.

Отже, операції формування заготовки належать до основних операцій технологічного циклу складання взуття, від правильності виконання яких залежить зовнішній вигляд, формостійкість і довговічність взуття.

Заготовка верху взуття формується на обладнанні різними способами з використанням різних виконавчих інструментів: кліщів, пластин, роликів, скоб, розсувних колодок і форм. Ручна затяжка взуття здійснюється на клей і цвяхи кліщами і молотком.

Як наслідок проведених в роботі попередньо досліджень і отриманих під час навчання знань і вмінь, було проаналізовано у розділі 2 існуючі моделі взуття для сезону весна-літо, розроблено фор-ескізи, з них вибрано найкращі і представлено на рисунку (рис.2.27, розділ 2).

За італійською методикою вироблене УРК моделі (рис 3.1), робочі креслення і лекала деталей виробу для моделі черевиків (рис.3.2). Підібрано

матеріали, розроблено технологічний процес складання заготовки і взуття (таблиця 3.1), виготовлено промисловий зразок (макет) взуття.





3.1.2. Розробка технологічного процесу виробництва чоловічого взуття



Рис.3.4 - Візуалізація моделі чоловічого взуття
(промисловий зразок)

Таблиця 3.1

Карта матеріалів для виготовлення чоловічого взуття

№пп	Зразок матеріалу	Вид матеріалу, призначення
1		натуральна шкіра
2		підкладкова шкіра, козлина
3		термопласт
4		гранитоль для задника та підноска

5		кожкартон та плотний кожкартон устілкові
6		мікропора для підошви
7		гума для декору

Таблиця 3.2

Структурна таблиця деталей верху і низу черевиків чоловічих

№ п/п	Найменування деталі	К-ть на пару	Товщина, мм	Найменування матеріалу	ДСТУ на матеріал
<i>Зовнішні деталі верху</i>					
1.	Відрізний носок	2	1,0-1,4	Натуральна шкіра ВРХ, нубук	ДСТУ 2726
2.	Союзка цільна з язичком	2	1,0-1,4		
3.	Берці – зовнішня частина	2	1,0-1,4		
4.	Берці - внутрішня частина	4	1,0-1,4		
5.	ЗЗР	2	1,0-1,4		

6.	Бокові накладки (смужки)	2	1,0-1,4		
Внутрішні деталі верху					
4.	Підкладка під берці- зовнішні	2	1,0-1,1	НШ підкладкова, козлина	ДСТУ 2726
5.	Підкладка під союзку і язичок цільна	2	1,0-1,1		
6.	Підкладка під берці- внутрішні	2	1,0-1,1		
7.	Устілка вкладна	2	1,0-1,1		
8.	Шкіряна кишенья	2	1,0-1,1	Спилок	За НТД
Проміжні деталі верху					
9.	Жорсткий задник	2	0,8-1,2	Термопласт	ТУ 17-958
10.	Підносок	2	0,8-1,2	Термопласт	ТУ 17-958
11.	М'який підп'яток	2	1,5-2,0	пінополіуретан	За НТД
12.	Міжпідкладка під союзку	2	0,5-0,6	Термо текстиль	ТУ 17-910
13.	Міжпідкладка берці	4	0,5-0,6	Термо текстиль	ТУ 17-910
Зовнішні деталі низу					
14.	Підошва	2	20,0-50,0	Гума порувата	ISO 20883
15.	Обводка підошви	2	1,5-2,0	Гума еластична	ISO 20883
Внутрішні деталі низу					
16.	Устілка основна	2	2,0-2,2	Картон устілковий	ТУ 17-21- 537
Проміжні деталі низу					
17.	Геленок	2	--	Метал	ISO/TR 20883:2007
18.	Простилка	2	2,0-2,5	Картон простилковий	За НТД
Фурнітура					
19.	Шнурівка	4	2,0-2,2	тасьма	За НТД
20.	Застібка-блисквка	2	Ш=20мм	Полотно, зубці	За НТД

21.	Тасьма укріплююча	-		текстиль	За НТД
-----	-------------------	---	--	----------	--------

Таблиця 3.4

Розгорнутий технологічний процес виготовлення черевиків чоловічих

	Найменування операції	Хар-ка робіт	Найменування обладнання	Допоміжні матеріали	Технологічні нормативи, режими, вимоги
Ділянка оброблення деталей верху взуття					
1	Проклеювання по краю берець укріплювальної тасьми	Р	Стіл СТ-Б	Тасьма паутинка на клейовій основі	Тасьму проклеюють праскою на край деталей з відступом від краю деталі на 2,0 мм
2	Дублювання деталей верху міжпідкладкою	М	01539/P2	Пластини	Деталі дублюють за один прохід
Ділянка складання заготовки деталей верху взуття					
3	Настрочування деталей відрізного носка на созки цільні з язичком	М	441 ф.Pfaff	нитки: ЛХ 65/44 голки: 0335-33-90(100)	Відстань строчки від краю 1-1.2мм.Частота строчки 5-6 стібків на 10мм шва
4	Зістрочування п'яtkового контура берець зшивним швом	М	441 ф.Pfaff	нитки: ЛХ 65/44 голки: 0335-33-90(100)	Відстань строчки від краю 1-1.2мм.Частота строчки 5-6 стібків на 10мм шва
5	Прасування зшивного шва з проклеюванням тасьми	Р	Стіл СТ-Б	Тасьма паутинка на клейовій основі	Тасьму проклеюють праскою на край деталей з відступом від краю деталі на 2,0 мм
6	Декоративна строчка на верхній частині берець	М	441 ф.Pfaff	нитки: ЛХ 65/44 голки: 0335-33-90(100)	Відстань строчки від краю 1-1.2мм.Частота строчки 5-6 стібків на 10мм шва

7	Настрочування ЗЗР на берці	М	441 ф.Pfaff	нитки: ЛХ 65/44 голки: 0335-33-90(100)	Відстань строчки від краю 1-1.2мм.Частота строчки 5-6 стібків на 10мм шва
8	Настрочування бокової стрічки клапана і блискавки на внутрішній берець підкладки	М	441 ф.Pfaff	нитки: ЛХ 65/44 голки: 0335-33-90(100)	Відстань строчки від краю 1-1.2мм.Частота строчки 5-6 стібків на 10мм шва
9	Нанесення клею на підкладку під берці та шкір кишеню. Сушка	Р	Стіл, втяжка	Клей НК 7-10%, щіточка	Шар нанесення клею однорідний, рівний
10	Пристрочування підкладки під берці до шкіркишені	М	441 ф.Pfaff	нитки: ЛХ 65/44 голки: 0335-33-90(100)	Відстань строчки від краю 1-1.2мм.Частота строчки 5-6 стібків на 10мм
11	Настрочуванняд еталей підкладки берець по канту на вузол верху. Вивертання. Околочування	М	441 ф.Pfaff	нитки: ЛХ 65/44 голки: 0335-33-90(100)	Відстань строчки від краю 1-1.2мм. Частота строчки 5-6 стібків на 10мм
12	Обстрочування лінії канту та застібки- блискавки	М	441 ф.Pfaff	нитки: ЛХ 65/44 голки: 0335-33-90(100)	Відстань строчки від краю 1-1.2мм.Частота строчки 5-6 стібків на 10мм
13	Зіставлення вузла верху з вузлом підкладки союзки, обстрочування по лінії язичка	М	441 ф.Pfaff	нитки: ЛХ 65/44 голки: 0335-33-90(100)	Відстань строчки від краю 1-1.2мм.Частота строчки 5-6 стібків на 10мм

14	Зістрочуванняде талей верху вузлів берець і союзки, формування закріпки	М	441 ф.Pfaff	нитки: ЛХ 65/44 голки: 0335-33-90(100)	Відстань строчки від краю 1-1.2мм. Частота строчки 5-6 стібків на 10мм. Підкладка має бути нижче верха на 2,0-3,0 мм
15	Чистка заготовки. Шнурування.	М	Стіл з витяжною шафою	Молоток, ножиці, щітка, шпагат	Заготовку піддають чищенню від залишків клею, кінців ниток так, щоб не пошкодити верх заготовки.
Обробка деталей низу взуття					
16	Зняття фаски устілок в носково-пучковій частині	М	ШН-2-О	Шліфувальна шкурка № 63-100	Виконується з бахтармяної сторони під кутом 40-45 ⁰ . Ширина і товщина спущеного краю 1-1,5мм
17	Спускання країв півустілки	М	АСГ-12	товщиномір	Ширина спуска по передньому краю 12-17мм, п'ятково-геленковому краю 8-14мм, товщина спущеного краю 0,8-1мм
Ділянка складання низу взуття					
18	Підбір і чистка колодок. Прикріплення устілок до сліду колодки	М	02015 РЗ	Дріт скобковий 1,03×0,67	Устілку накладають лицьовою стороною на слід колодки. Скоба повинна виступати на 2-3мм, довжина скоби 12-15мм
19	Вставка задника в заготовку. Попереднє формування п'яткової частини	М	ЗФП-О (02031Р1)	Формуючі півматриці	$T_{п/м1} = 100-110^0C$; $T_{п/м2} = \text{до } 5^0C$; Час формування 25-30 сек

20	Вставка підноскок. Поверхнєве воложення заготовки	Р	Стіл СТ-Б	Зволожувач	Зволожити рідиною носково-пучкову частину заготовки.
21	Обтяжка зтяжка носково-пучкової частини	М	РАПД – 9 ф. USM	Клей-розплав полієфірний	Зтягну кромку до устілки прикріплюють на клей-розплав. Ширина зтягнутої кромки – 15 ± 1 мм. Температура нагріву пластин $110-120^{\circ}\text{C}$, час формування 6-10 сек.
22	Зтяжка п'яtkово-гелєнкової частини	М	Маш. №6 ф. USM	Цвях №9, Клей-розплав полієфірний	Ширина зтягнутої кромки 15 ± 1 мм. Зтягну кромку в п'яtkовій частині прикріплюють цвяхами. Відстань цвяха від грані сліду 9 ± 1 мм, між центрами цвяхів 5 ± 1 мм
25	Волого-теплова обробка	М	Машина №8 ф. USM	Зволожувач	При ВТО відбувається послідовна дія 1. вологого теплового повітря протягом 1,5-2хв при температурі $60-70^{\circ}\text{C}$ і відносній вологості 100%; 2. сухого гарячого - 2,5-7хв при $80-100^{\circ}\text{C}$; 3. холодного повітря при температурі навколишнього середовища протягом 1-2хв
26	Видалення кріпителя устілки 3	Р	Спецстіл	Скобовитягач	Скобки витягають з устілки не пошкоджуючи заготовки

27	Обрізка залишків зтяжної кромки	М	14 С „Морбах”	Ніж, абразивне полотно, лінійка	Ширина зтяжної кромки повинна бути не менше 14мм
28	Простилання сліду заготовки	М	02015 P5	Клей наірітовий (конц 10-12%)	На поверхню устілки між зтяжними кромками накладають простилку, яка повинна заповнювати заглиблення і не заходити на зтяжну кромку
29	Намазування зтяжної кромки заготовки і підошви клеєм. Сушка	М,Р	Спецстіл, сушило СОХ-38	Клей НТ (конц 10-25%)	На скйовджену зтяжну кромку рівним шаром наносять клей на відстані 0,5-1 мм від грані сліду. Клейову плівку висушують на протязі 20-30хв
30	Термоактивація клейових плівок	М	ТА-О	Гаряче повітря	Клейову плівку на зтяжній кромці активують при температурі 250-270 ⁰ С протягом 2-3 сек. тепловим ударом
31	Фіксація підошви до сліду взуття. Вистій взуття	М	IR-24/А ф. Maint Grup	Кліщі, кусачки	Підошву накладають на слід взуття без перекоосу. Приклеювання 40-60 сек. при тиску 0,3-0,35 МПа. Вистій взуття - 30 хв
32	Зняття взуття з колодок	М	Машина №3 ф. БУСМК	молоток	Взуття знімають обережно, без пошкодження
33	Перевірка і чистка цвяхів всередині взуття	Р	Спецстіл	Шорошки, кусачки	Кінці цвяхів, які виступають над поверхнею устілки видаляють. Нерівності на поверхні устілки усувають

34	Вкладання вкладних устілок	М, Р	1016 „Гестіка”	Клей ЛНТ (конц.7-9%)	Вкладну устілку склеюють з підп'ятником і вклеюють у взуття так, щоб основна устілка була повністю закрита.Недопускаються зморшки, перекося, складки
35	Прасування складок на взутті	М	04219P5	Біметалевий термометр	Температура на поверхні праски не повинна перевищувати 100 ⁰ С
36	Тонування і ручне опорядження взуття	Р	Спецстіл	Етилацетат, змивна рідина, фарба	Всі забруднення на взутті видаляють, Тонують
37	Маркування взуття	МР	КТЗ-1-О	Клейма, фарба	Маркується взуття відповідно до вимог нормативних документів
38	Шнурування. Упаковка взуття	Р	Спецстіл	Коробка, папір, шнурки	У взуття вставляється каркас, загортають у папір і складають попарно в коробки носком до п'ятки

Підсумовуючи хочу зазначити, що виготовлення однієї пари взуття складає 1100 грн з урахуванням використання матеріалів верху, витрат на підошву, підкладку та комплектуючі. Крім того модель можна ще здешевити випускаючи без підкладки або на текстильній підкладці, як варіант.

3.2. Випробування готового взуття на відповідність до вимог стандартів за показниками якості і надійності виробів

Якість продукції є одним з важливих чинників утриматись виробнику на ринку. Через це виробники взуття приділяють особливу увагу забезпеченню високої якості взуття, встановлюючи перевірку на всіх етапах виробничого циклу, починаючи з контролю якості матеріалів та комплектуючих, які будуть використовуватись для виробництва, закінчуючи відповідністю готової продукції технічним характеристикам та параметрам не лише під час контролю на виробництві, але й під час випробування в лабораторії та під час експлуатації.

Для проведення дослідження та експертизи взуття в даній роботі було обрано взуття чоловічого асортименту. Взуття було виготовлене в умовах та на обладнанні підприємства ТОВ «Litini», що знаходиться в м. Києві.

Підприємство почало свою роботу в 2005 році. До 2015 року компанія займалась ремонтом взуття і виготовленням взуття на замовлення, згодом вони почали виготовляти взуття серіями.

Об'єктом дослідження на даному етапі роботи є чоловіче взуття розроблене в даній магістерській роботі - черевики.

Матеріал верху – натуральна шкіра нубук, колір матеріалу – чорний, для підкладки використано натуральну шкіру підкладкову козлину та підошва з гуми пористої.



Рис.3.5 - Досліджуваний зразок чоловічого взуття

Експерти для визначення показників якості взуття використовують різні методи. За способом тримання інформації ці методи можна поділити на:

1. Метод з використанням об'єктивних способів вимірювання;
2. Метод з використанням евристичних способів оцінювання (органолептичний, соціологічний, експертний);
3. Статистичний метод оцінки показників якості.

Перший метод – об'єктивний, базується на інформації, яка була отримана за допомогою стендових випробувань, лабораторних аналізів та контрольних вимірювань. Основною перевагою є об'єктивність, цей метод дає змогу отримати найбільш вірогідні результати, відтворювані числові значення властивостей та показників якості, що виражаються в конкретних одиницях.

Зазвичай цей метод використовують для визначення більшості техніко-експлуатаційних показників: споживчих товарів – еластичність і

вологостійкість взуття; засобів праці – продуктивність, потужність та точність обробки матеріалів; предметів праці – міцність фарбування матеріалів тощо.

Якщо спостерігаються явні дефекти, несиметричність розмірів деталей виробу, використовують саме вимірювальний метод. Проводяться лінійні заміри самого взуття та його деталей. Основні місця для лінійних вимірів наведені на рис.3.6.

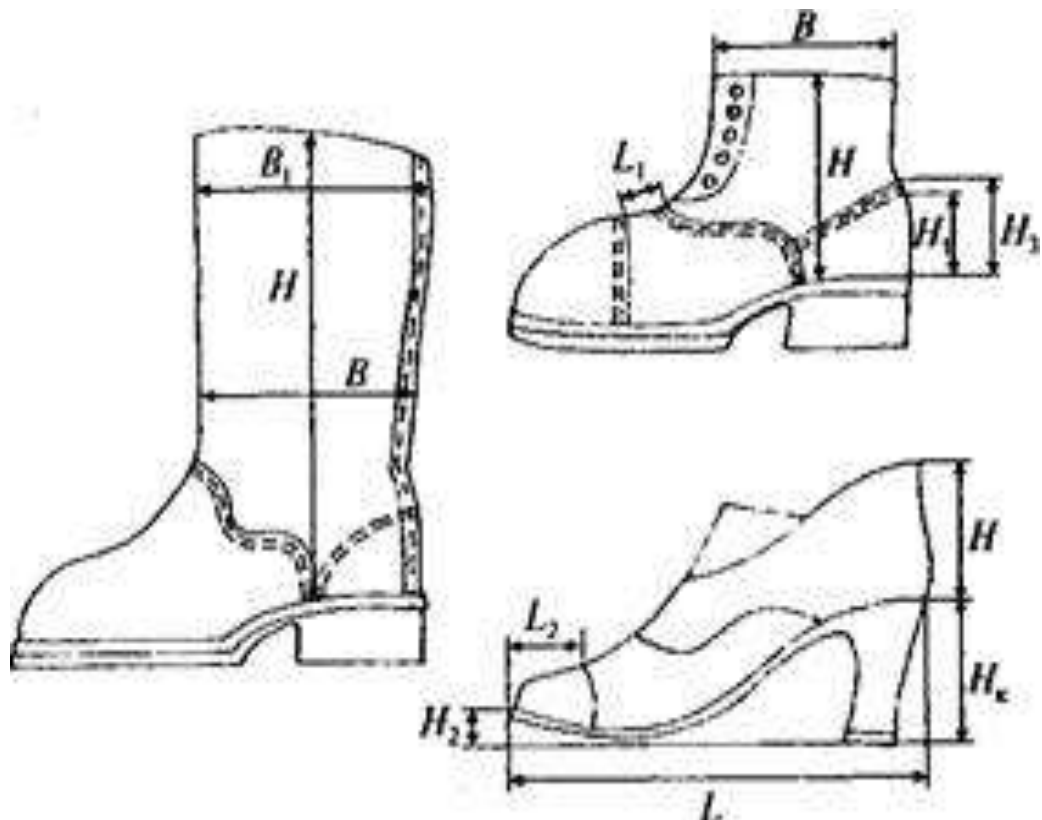


Рис. 3.6 - Підходи до вимірювання параметрів відповідності взуття

(H – висота черевика і туфлі; $H1$ – висота задника; $H2$ – висота носкової частини; $H3$ – висота задника; $Hк$ – висота каблука; L – довжина взуття; $L1$ – довжина союзки; $L2$ – довжина носка; B – ширина халяви; $B1$ – ширина берців)

Органолептичний метод ґрунтується на використанні інформації, що отримана за допомогою органів чуття людини. При цьому використання деяких технічних засобів не є винятком, це тільки підвищить роздільну здатність органів чуття людини.

Під час використання цього методу застосовують систему оцінювання показників якості на підставі стандартного переліку характеристик, які доцільно охоплюють головні якісні властивості виробу. Кожній оцінці відповідає певна кількість балів.

Закордонні експерти розділяють органолептичні методи в залежності від техніки і використаних прийомів на описові та розрізняльні. Описові дають змогу підсумувати властивості товару, проаналізувати ці ж властивості, а в окремих випадках і послідовність прояву деяких складових властивостей товарів. Використовуються описові методи в рамках комплексної оцінки. Розрізняльні методи використовуються для порівняння оцінок зразків.

Простота, швидка оцінка та відсутність в потребі технічних засобів являються основними перевагами органолептичного методу. Недоліками можна назвати суб'єктивність та обмеженість досліджуваних характеристик, неможливість точної кількісної оцінки.

У вітчизняній літературі органолептичні методи перевірки якості взуття розділяють на візуальні, нюхові, смакові і дотикові.

Візуальний – використовують для того, щоб визначити зовнішній вигляд взуття, його форму, колір, блиск та інші властивості.

Для взуття практикується близько десяти методів перевірки, вони наведені на рис. 2.3.

Нюховий метод – за допомогою органів нюху людини, які знаходяться в носовій порожнині, визначають запах товару. Смаковий метод – це органолептичний показник якості товарів, який характеризується сприйняттям смаку рецепторами мови. Дотиковий метод характерний відчуттям властивостей за допомогою дотику, сприйманням властивостей товару рецепторами, які розташовані на шкірі.

Об'єктивний та органолептичний метод використовується для знаходження абсолютного рівня якості певних видів продукції.

Експертний метод – джерелом його інформації є досвід та інтуїція експерта. Використовують його коли визначення комплексних чи одиничних показників неможливе або важко використовувати об'єктивні методи.

Статистичний метод дозволяє визначити: середнє значення показників якості та їх довірчі границі та інтервали розподілу; закони розподілу показників якості; коефіцієнт кореляції між двома показниками якості з метою встановлення можливості зв'язку; параметри залежності досліджуваного показника якості від інших показників або числових характеристик факторів, які впливають на показник якості який досліджується.

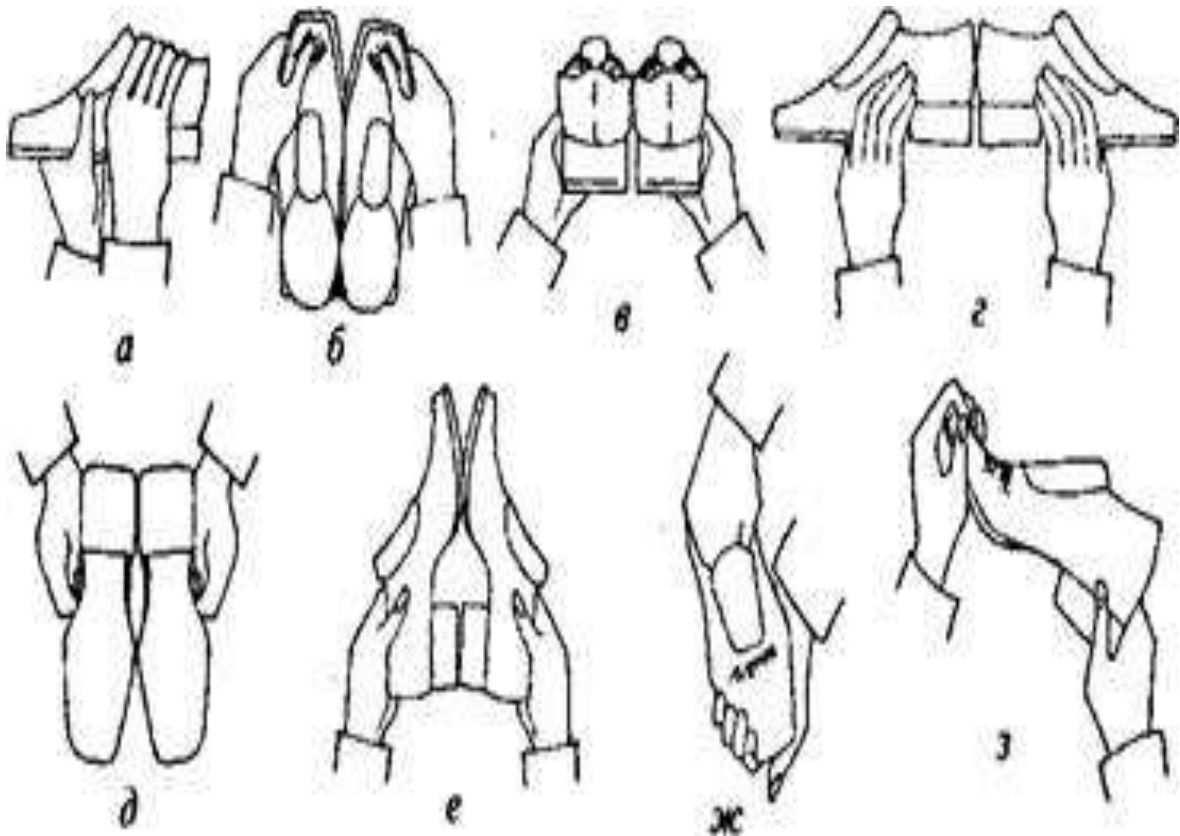


Рис. 3.7 - Методи перевірки якості взуття (органолептична експертиза)

(а – перевірка маркування; б – перевірка стану заготовки та носків, якість матеріалів, швів та симетричність деталей; в – перевірка стану п'яткової частини, якість кріплення каблука, формування заготовки, висота задників, задні шви; г – перевірка стану зовнішньої та внутрішньої сторони взуття; д – перевірка стану підшови та набійки; е – відповідність розмірів взуття; ж – перевірка підкладки, відсутність зморщування, якість проклеювання, механічні пошкодження; з – перевірка гнучкості взуття)

Існує також диференційний та комплексний метод перевірки якості продукції.

Диференційний характеризується на порівнянні одиничних показників виробів з відповідними показниками таких же виробів або базовими показниками стандартів. Оцінювання рівня якості за допомогою цього методу полягає в обчисленні значень відносних показників, що порівнюються з стандартами, які беруть за одиницю.

Комплексний метод базується у визначенні підсумкового показника якості товару, який оцінюється.

Не дивлячись на те, яким методом відбувалась перевірка взуття, експерти можуть виявити певні дефекти (допустимі та недопустимі). Допустимі дефекти не погіршують в цілому зовнішній вигляд товару та стійкість його властивостей, проте вони знижують якість товару. В такому випадку при продажі такого взуття покупців повинні попередити про наявність певного дефекту та встановити на такий товар знижку. Недопустимі дефекти навпаки погіршують зовнішній вид взуття та його надійність, при його наявності виріб переводять в брак.

В готовому взутті не допускаються такі дефекти як:

- м'які підноси та задники, які швидко втрачають свою форму;
- деформація заготовки та взуття в цілому;
- погане формування заготовки, наявність зморщок на деталях;
- механічні пошкодження використовуваних матеріалів;
- відлущування фарбника;
- невідповідність якості фурнітури матеріалам заготовки;
- забруднення деталей;
- невідповідність кольору використовуваних ниток;
- сильно виражені дефекти шкіри та текстильних матеріалів;
- погана проклейка підошви, щілини між деталями низу;
- нестійкість геленкової частини;
- занадто піднята носкова чи набійкова частина;

- не приклеєна підкладка до задника чи підноско;
- недостатня стійкість матеріалів та кріплення деталей;
- наскрізні тріщини та розриви матеріалів і кріплень;
- погано обрізана підкладка, що виступає за краї верху заготовки;
- перелом каблука та геленка.

Таким чином наприкінці перевірки роблять загальні висновки стосовно якості перевіреного взуття на відповідність нормативним документам.

Висновки до розділу 3

В розділі описано основні положення щодо розробки асортименту взуття, підбору матеріалів та розробки етапів технологічного ланцюжка складання чоловічого взуття.

На основі ескізів і робочих креслень розроблено пакет документації на взуття і дотримуючись розробленого технологічного процесу виготовлено дослідний зразок взуття.

Отже, взуття невеликої серії або одиничного зразка потребує чіткого визначення комерційної стратегії виробника і вимог ринку. Для вдалого завершення проєкту і успішної реалізації задуму мало виготовити виріб, його потрібно продати. Тому необхідно постійно моніторити ринок, вивчати і аналізувати потреби і можливості споживача, потрібно реально оцінювати свої можливості ресурси, розуміти найближчих перспектив. Це дає змогу зацікавити більшу аудиторію в проєкті і досягти успіху, адже кожна людина обирає для себе ту пару взуття, яка є естетичною, комфортною, не дорогою і зможе підкреслити її індивідуальність та стиль.

ВИСНОВКИ

В кваліфікаційній магістерській роботі досліджено і проаналізовано питання щодо виготовлення взуття в стилі «Фентезі».

Визначено, що модна індустрія в Україні розвивається і оновлюється швидкими темпами, мода не стоїть на місці, а увесь час змінюється.

Розроблено ескізний ряд колекції чоловічого взуття з натуральної шкіри і супровідну конструкторсько-технологічну документацію.

Виготовлено дослідний зразок взуття. Доведено теоретично доцільність розробки.

Визначено, що сьогодення ситуація на ринку виробництва виробів розвивається відповідно до кризових ситуацій в країні і принципів теорії попиту. Суттєво змінилися критерії, за якими споживач обирає і купує взуття. В пріоритеті індивідуальність і помірна ціна.

За результатами наукового пошуку та апробації результатів роботи виконано кваліфікаційну магістерську роботу. Апробація результатів роботи здійснена на науково-практичних конференціях шляхом доповідей і оприлюднення результатів дослідження та друку тезисів.

СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ

1. <https://travel-in-time.org/uk/istoriya-vinahodiv/istoriya-sandaliy-vid-davnini-do-nashih-dniv/>
2. <https://mirobuvi.com.ua/ua/articles/pervaya-obuv-v-evrope>
3. <https://pustunchik.ua/ua/online-school/history/modnyj-razgovor-Istorija-obuvi>
4. <https://www.poznavayka.org/uk/nauka-i-svit/istoriya-vzuttya-vid-davnini-do-nashih-dniv/>
5. Світові релігії // Українська Релігієзнавча Енциклопедія. <https://ure-online.info/encyclopedia/svitovi-religiyi/>
6. https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%86%D1%81%D1%82%D0%BE%D1%80%D1%96%D1%8F_%D1%84%D0%B5%D0%BD%D1%82%D0%B5%D0%B7%D1%96
7. Репетій К., Шуба Ю. Особливості жанру фентезі. Актуальні проблеми природничих і гуманітарних наук у дослідженнях молодих учених «Родзинка–2019» / XXI Всеукраїнська наукова конференція молодих учених. Черкаси: ЧНУ ім. Б. Хмельницького, 2019. С. 547–548
8. Міфологія : навчальний посібник / Оксана Дарморіз. – Львів : ЛНУ імені Івана Франка, 2010. – 248 с.
9. Walter, Philippe. Christian mythology : revelations of pagan origins (вид. Second edition). Rochester, Vermont.
10. Gamespot:Games Workshop Interview
11. <https://fantasy-worlds.org/series/id1812/>
12. <https://myths.com.ua/skandunavska-mifologiya/>
13. <https://myths.com.ua/gretska-mifologiya/>
14. lack Sharon. The Magic of Harry Potter: Symbols and Heroes of Fantasy.Children’s Literature in Education, 2003, 34 (3), 237–247

15. <https://valliza-book.com.ua/blogs/blogs/dzhoan-rouling?lang=ua&srsltid=AfmBOooZZk-CvjdJt5xdHBJYPV7SX1VR6IbtF1nKIbjKNQpDDH3Z-LDP>
16. https://uk.wikipedia.org/wiki/World_of_Warcraft
17. https://en.wikipedia.org/wiki/Dungeons_%26_Dragons
18. https://en.wikipedia.org/wiki/English_mythology
19. https://www.bestiary.us/cult/mifologija-narodov-evropy/mifologija-narodov-zapadnoj-evropy/mifologija-britanskih-ostrovov#google_vignette
20. <https://lvivmedievalclub.wordpress.com/2021/06/24/%D0%BA%D0%BE%D1%80%D0%BE%D0%BB%D1%8C-%D0%B0%D1%80%D1%82%D1%83%D1%80-%D0%BC%D1%96%D1%84-%D1%82%D0%B0-%D1%96%D1%81%D1%82%D0%BE%D1%80%D1%96%D1%8F/>
21. Ashe G. The Discovery of King Arthur. Stroud : The History Press, 2017. 244 p.
22. Горбачевська І. Артуріана // Лексикон загального та порівняльного літературознавства. Чернівці : Золоті литаври, 2001. С. 43–46.
23. <https://wolf.ua/uk/blog/volk-kak-simvol-v-kulturah-raznyh-narodov-mira/?&srsltid=AfmBOorjiUBiAgWIyPjtMmiBwfifF4kHvjO3mV0mlPED87tcIVB9o8VY>
24. <https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%95%D0%BB%D1%8C%D1%84%D0%B8>
25. <https://wow-deutsch.com/folklor-ta-lehendy-dusha-nimetskoi-kultury/>
26. <https://www.bbc.com/ukrainian/articles/c51ylqey243o>
27. https://silmarillion.fandom.com/uk/wiki/%D0%A0%D0%BE%D0%BC%D0%B0%D0%BD-%D1%82%D1%80%D0%B8%D0%BB%D0%BE%D0%B3%D1%96%D1%8F-%22%D0%92%D0%BE%D0%BB%D0%BE%D0%B4%D0%B0%D1%80_%D0%BF%D0%B5%D1%80%D1%81%D0%BD%D1%96%D0%B2%22

28. <https://idealist.org.ua/2020/05/25/%D1%81%D1%83%D1%87%D0%B0%D1%81%D0%BD%D0%B0-%D0%BC%D1%96%D1%84%D0%BE%D0%BB%D0%BE%D0%B3%D1%96%D1%8F/>
29. https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%96%D0%B0%D0%BD%D0%BD%D0%B0_%D0%B4%27%D0%90%D1%80%D0%BA
30. <https://www.pngwing.com/uk/free-png-kdnzp>
31. <https://ua-zone.com/2180-prokljataja.html>
32. <https://starylev.com.ua/news/ce-ne-prosto-fantastyka-z-chogo-pochaty-znayomstvo-z-fentezi?srsltid=AfmBOoqFxcfSvglJ19fQVv1joCwsOMeKk35KdRjqd1OCpeSFBAYLLQua>
33. <https://booknet.ua/blogs/post/149808>
34. Ситник Н. Жанрові особливості фентезі Дж. Р. Р. Толкіна.
URL:<http://surl.li/gquku>
35. Логвіненко Н. Фентезі як вид фантастичної прози. Українська література в загальноосвітній школі, 2014, № 5. С. 38–40.
36. Кравченко І. Жанр фентезі у сучасній англійській літературі.
URL: http://eprints.cdu.edu.ua/3712/1/rodzinka_2018_2-124-126.pdf
37. Бондарева О. Міф і драма у новітньому літературному контексті: поновлення структурного зв'язку через жанрове моделювання : монографія. Київ : Четверта хвиля, 2006. 512 с.
38. https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A0%D0%BE%D0%BB%D1%8C%D0%BE%D0%B2%D0%B0_%D0%B3%D1%80%D0%B0_%D0%B6%D0%B8%D0%B2%D0%BE%D1%97_%D0%B4%D1%96%D1%97
39. [https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D1%96%D1%82%D0%B5%D1%80_%D0%9F%D0%B0%D1%80%D0%BA%D0%B5%D1%80_\(%D0%9A%D1%96%D0%BD%D0%BE%D0%B2%D1%81%D0%B5%D1%81%D0%B2%D1%96%D1%82_Marvel\)](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D1%96%D1%82%D0%B5%D1%80_%D0%9F%D0%B0%D1%80%D0%BA%D0%B5%D1%80_(%D0%9A%D1%96%D0%BD%D0%BE%D0%B2%D1%81%D0%B5%D1%81%D0%B2%D1%96%D1%82_Marvel))

40. [https://ukrayinska.libretexts.org/%D0%93%D1%83%D0%BC%D0%B0%D0%BD%D1%96%D1%82%D0%B0%D1%80%D0%BD%D1%96_%D0%B%D0%B0%D1%83%D0%BA%D0%B8/%D0%A2%D0%B5%D0%B0%D1%82%D1%80_%D1%96_%D0%BA%D1%96%D0%BD%D0%BE/%D0%9A%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B0%3A_%D0%92%D1%81%D1%82%D1%83%D0%BF_%D0%B4%D0%BE_%D1%82%D0%B5%D1%85%D0%BD%D1%96%D1%87%D0%BD%D0%BE%D0%B3%D0%BE_%D1%82%D0%B5%D0%B0%D1%82%D1%80%D1%83_\(Sanders\)/01%3A_%D0%A0%D0%BE%D0%B7%D0%B4%D1%96%D0%BB%D0%B8/1.10%3A_%D0%9A%D0%BE%D1%81%D1%82%D1%8E%D0%BC%D0%B8_%D1%82%D0%B0_%D1%81%D1%82%D0%B2%D0%BE%D1%80%D0%B5%D0%BD%D0%BD%D1%8F_%D0%BF%D0%B5%D1%80%D1%81%D0%BE%D0%BD%D0%B0%D0%B6%D1%96%D0%B2](https://ukrayinska.libretexts.org/%D0%93%D1%83%D0%BC%D0%B0%D0%BD%D1%96%D1%82%D0%B0%D1%80%D0%BD%D1%96_%D0%B%D0%B0%D1%83%D0%BA%D0%B8/%D0%A2%D0%B5%D0%B0%D1%82%D1%80_%D1%96_%D0%BA%D1%96%D0%BD%D0%BE/%D0%9A%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B0%3A_%D0%92%D1%81%D1%82%D1%83%D0%BF_%D0%B4%D0%BE_%D1%82%D0%B5%D1%85%D0%BD%D1%96%D1%87%D0%BD%D0%BE%D0%B3%D0%BE_%D1%82%D0%B5%D0%B0%D1%82%D1%80%D1%83_(Sanders)/01%3A_%D0%A0%D0%BE%D0%B7%D0%B4%D1%96%D0%BB%D0%B8/1.10%3A_%D0%9A%D0%BE%D1%81%D1%82%D1%8E%D0%BC%D0%B8_%D1%82%D0%B0_%D1%81%D1%82%D0%B2%D0%BE%D1%80%D0%B5%D0%BD%D0%BD%D1%8F_%D0%BF%D0%B5%D1%80%D1%81%D0%BE%D0%BD%D0%B0%D0%B6%D1%96%D0%B2)

41. <https://ux.pub/solodovnykov/stvoriennia-odiaghu-v-3d-477g>

42. Каннінгем, Ребекка. 1993 рік. Чарівний одяг: принципи дизайну костюмів. Проспект Хайтс: Waveland Pr Inc. «Національна асоціація споживачів» ND доступ 16 серпня 2018 року.

43. <https://www.costumers.org/>

44. <https://blog.evzuttya.com.ua/%D1%82%D1%80%D0%B5%D0%BD%D0%B4%D0%B8-%D0%B2-%D1%87%D0%BE%D0%BB%D0%BE%D0%B2%D1%96%D1%87%D1%96%D0%B8-%D0%BC%D0%BE%D0%B4%D1%96-%D0%BF%D0%BE%D0%B4%D0%B8%D0%B2%D0%B8%D1%81%D1%8C-%D1%8F%D0%BA/>

45. <http://batona.net/148489-strannaya-dizaynerskaya-obuv-kotoruyu-nevozmozhno-nosit-13-foto.html>

46. <http://www.masayakushino.jp/creation.html>

47. <http://betar.org.ua/nezvichajna-vzuttya-kermita-tesoro-8-foto/>

48. <https://notjustalabel.com/chau-har-lee>

49. <https://www.arch2o.com/exoskeleton-collection-janina-alleyne/>

50. <https://notjustalabel.com/andreia-chaves>
51. <https://arzamas.academy/micro/shoes/4>
52. Розробка колекцій одягу: Навчальний посібник / А. М. Малинська, К. Л. Пашкевич, М. Р. Смирнова, О. В. Колосніченко. – К. : ПП НВЦ Профі, 2014. – 140 с.
53. Чертенко Л. П., Кернеш В. П. Практикум з моделювання і проектування взуття: Навчальний посібник. Київ: КНУТД, 2022, 128 с.
54. Колосніченко М. В. Мода і одяг. Основи проектування та виготовлення одягу: Навч. посібник / М. В. Колосніченко, К. Л. Процик. – К.: КНУТД, 2011. – 238 с.
55. Бабич А.І. Технології виготовлення виробів з різних матеріалів. Навчальний посібник рекомендовано Вченою Радою КНУТД / Бабич А.І – //К.:КНУТД, 2021. – 247 с.
56. Бегняк В.І. Основи конструювання і проектування виробів із шкіри : навч. посібник / Віра Іванівна Бегняк – Хмельницький, 2002. – 260 с.
57. Домбровський А. Б., Лобанова Г. Є., Михайловська О. А., Солтик І. Т. Основи технології виробів. Технологічні процеси: навч. посіб. Хмельницький: ХНУ, 2019. 122 с.
58. Володін В. П. Технологічне оснащення у виробництві профільних виробів: підручник. Львів: Видавництво Знання, 2021. 520 с.
59. Гурін В. А., Востріков В. П., Кузьмич Л. В. Основи промислових технологій і матеріалознавства: навч. посібник. Рівне: НУВГП, 2020. 310 с.
60. Єрмаков А. С. Обладнання швейних і взуттєвих виробництв : навч. Посібник. Рівне: НУВГП, 2018. 432 с.
61. Володін В. П. Технологічне оснащення у виробництві профільних виробів: підручник. Львів: Видавництво Знання, 2021. 520 с
62. Взуття. Деталі та заготовки верху. Технічні умови : ДСТУ 3923-99 (ГОСТ 30678-2000). – [Чинний від 2000-10-31]. – К.: Держспоживстандарт України, 1999. – 55 с. – (Національні стандарти України).

63. Взуття. Методи визначення лінійних розмірів : ДСТУ 3164-95.– [Чинний від 1996-01-07]. – К.: Держстандарт України, 1995. – 30 с.
64. Взуття. Номенклатура показників якості : ДСТУ 3485-96. – [Чинний від 1998-01-01]. – К.: Держстандарт України, 1998. – 16 с. – (Національний стандарт України)
65. <https://obuv-complekt.com/ua/a427123-vidy-naturalnoj-kozhi.html>
66. <https://portnovskie-kolodki.com.ua/ru/category/tehnologiya-obrabotki-detalej-shvejnyh-izdelij>

ДОДАТКИ