

МБОУ СОШ № 44
с углубленным изучением отдельных предметов

Технология

Проект

Тема: костюм для праздника
«Дорога на Олимп»

Выполнила: **ученица 10 класса**
Бабушкина Наталья

Руководитель: **Турчина Елена Юрьевна**

Н.Новгород
2012 год

Содержание

1. Определение потребности
2. Краткая формулировка задачи
3. Дизайн и спецификация
4. Исследования
 - 4.1 возникновения Олимпийских игр
 - 4.2 греческий костюм
 - 4.3 венок
 - 4.4 орнаменты Древней Греции
 - 4.5 способы обработки срезов
 - 4.6 драпируемость и сминаемость
5. Первоначальные идеи
6. Выбор и проработка лучшей идеи
7. Планирование работы
8. Технологическая карта (венки)
9. Технологическая карта (костюм)
10. Экономический расчет
11. Самооценка
12. Литература

1. Определение потребности

В нашей школе в этом году будет проводиться спортивный праздник «Дорога на Олимп», в преддверии предстоящих Олимпийских игр в Сочи в 2014. Для этого мероприятия нашему классу необходимо сшить сценический костюм соответствующий греческому стилю и изготовить головной убор — лавровый венок.

2. Краткая формулировка задачи

Перед нами стоит задача разработать и изготовить костюм и головной убор — венок для школьного праздника.

3. Дизайн-спецификация

Костюм для предстоящего спортивного праздника должен быть связан с Древней Грецией, похожим на греческий, недорогим, удобным, сшит на девушку 10-11 класса.

Изделие должно быть изготовлено в единичном экземпляре, машинным способом, с использованием тесьмы.

В костюме должны присутствовать цвета, орнаменты и элементы одежды, характерные для греческого костюма.

4. Исследования:

4.1 Возникновение Олимпийских игр

Возникновение Олимпийских игр относится к далекому прошлому. Древние греки создали множество прекрасных легенд, рассказывающих о том, как появились Олимпийские игры.

Одной из древнейших является легенда о Пелопсе, которую упоминают древнеримский поэт Овидий в своих "Метаморфозах" и древнегреческий поэт Пиндар. Пелопс, сын Тантала, рассказывается в этой легенде, после того, как царь Трои Ил завоевал его родной город Сипил, покинул родину, и отправился к берегам Греции. На самом юге Греции он нашел полуостров и поселился на нем. С тех пор этот полуостров стали называть Пелопоннесом. Однажды увидел Пелопс красавицу Гиподамию - дочь Эномай. Эномай был царем Писы, города, расположенного на северо-западе Пелопоннеса, в долине реки Алфей. Пелопс влюбился в прекрасную дочь Эномай и решил просить у царя ее руки.

Но это оказалось делом не таким уж легким. Дело в том, что оракул предсказал Эномаю гибель от руки мужа его дочери. Чтобы предотвратить такую судьбу Эномай решил вообще не выдавать дочь замуж. Но как это сделать? Как отказывать всем претендентам на руку Гиподамии? Много достойных женихов сваталось за красавицу царевну. Отказывать всем без причины Эномай не мог и придумал жестокое условие: он отдаст Гиподамию в жены лишь тому, кто победит его в состязании на колеснице, но если он окажется победителем, то побежденный должен поплатиться жизнью. Во всей Греции не было равных Эномаю в искусстве управлять колесницей, да и кони его были быстрее ветра.

Один за другим приходили во дворец Эномай молодые люди, не боявшиеся лишиться жизни, лишь бы получить в жены прекрасную Гиподамию. И всех их убил Эномай, а чтоб неповадно другим было приходить свататься, прибил головы погибших к дверям дворца. Но это не остановило Пелопса. Он решил перехитрить жестокого правителя Писы. Тайно договорился Пелопс с возничим Эномай Миртилом о том, чтобы тот не вставлял чеку, удерживающую колесо на оси.

Перед началом состязаний Эномай, уверенный, как всегда, в успехе, предложил Пелопсу начать гонку в одиночестве. Колесница жениха срывается с места, а Эномай не спеша приносит жертву великому громовержцу Зевсу и только после этого бросается вдогонку. Вот уже колесница Эномай достигла Пелопса, уже чувствует сын Тантала горячее дыхание коней царя Писы, он оборачивается и видит, как царь с торжествующим смехом замахивается копьем. Но в этот момент колеса с осей колесницы Эномай соскакивают, колесница опрокидывается, и жестокий царь замертво падает на землю.

С торжеством возвратился Пелопс в Пису, взял в жены прекрасную Гиподамию, завладел всем царством Эномай и в честь своей победы устроил в Олимпии спортивный праздник, который решил повторять раз в четыре года.

Другие легенды утверждают, что в Олимпии около могилы Крона, отца Зевса, состоялись соревнования по бегу. И будто бы их организовал сам Зевс, который таким образом отпраздновал победу над своим отцом, сделавшую его властелином мира.

Но, пожалуй, самой популярной в древности была легенда, о которой упоминает в своих песнях в честь победителей Олимпийских игр Пиндар. По этой легенде Игры основал Геракл после свершения своего шестого подвига - очищения скотного двора Авгия, царя Элиды. Авгий обладал неисчислимыми богатствами. Особенно многочисленны были его стада. Геракл предложил Авгию очистить в один день весь его громадный двор, если он согласится отдать ему десятую часть своих стад. Авгий согласился, считая, что такую работу выполнить в один день просто невозможно. Геракл сломал с двух противоположных сторон стену, окружавшую скотный двор, и отвел в него воду реки Алфей. Вода в один день унесла весь навоз со скотного двора, и Геракл снова сложил стены. Когда Геракл пришел к Авгию требовать награды, царь не дал ему ничего, да еще и выгнал его.

Геракл страшно отомстил царю Элиды. С большим войском он вторгся в Элиде, победил в кровопролитной битве Авгия и убил его смертоносной стрелой. После победы собрал Геракл войско и всю добычу у города Писы, принес жертвы олимпийским богам и учредил Олимпийские игры, которые проводились с тех пор каждые четыре года на священной равнине, обсаженной самим Гераклом оливами, посвященными богине Афине Палладе.

Существует и множество других версий появления и создания Олимпийских игр, но все эти версии, чаще всего мифологического происхождения, остаются версиями.

По неоспоримым приметам появление Олимпийских игр относится к IX веку до н. э. В те времена тяжелые войны разоряли греческие государства. Ифит— царь Элиды, небольшого греческого государства, на территории которого находится Олимпия - отправляется в Дельфы, чтобы посоветоваться с оракулом, как он, царь маленькой страны, может уберечь свой народ от войны и грабежа. Дельфийский оракул, предсказания и советы которого считались непогрешимыми, посоветовал Ифиту: *"Нужно, чтобы ты основал Игры, угодные богам!"*

Ифит без промедления отправляется на встречу со своим могущественным соседом - царем Спарты Ликургом. Очевидно, Ифит был хорошим дипломатом, так как Ликург решает, что отныне Элида должна быть признана нейтральным государством. И все маленькие раздробленные государства, бесконечно воюющие друг с другом, соглашаются с этим решением. Тотчас Ифит, чтобы доказать свои миролюбивые стремления и отблагодарить богов, учреждает "атлетические Игры, которые будут проходить в Олимпии каждые четыре года". Отсюда и название их - Олимпийские игры. Это произошло в 884 году до н. э.

Так в Греции установился обычай, по которому раз в четыре года в разгар междоусобных войн все откладывали оружие в сторону и отправлялись в Олимпию, чтобы восхищаться гармонично развитыми атлетами и славить богов.

Олимпийские игры стали событием общенациональным, объединившим всю Грецию, в то время как до и после них Греция являла собой множество разрозненных, враждующих между собой государств.

Через некоторое время грекам пришла идея учредить единый календарь Олимпийских игр. Было решено проводить Игры регулярно каждые четыре гола "между жатвой и сбором винограда". Олимпийский праздник, состоявший из многочисленных религиозных церемоний и спортивных состязаний, проводился сначала в течение одного дня, затем - в течении пяти дней, а позже продолжительность праздника достигала целого месяца.

Когда праздник продолжался только один день, он обычно устраивался в восемнадцатый день "священного месяца", начинавшегося с первого полнолуния после летнего солнцестояния. Праздник повторялся каждые четыре года, которые и составляли "*олимпиаду*"- греческий олимпийский год.

Вывод: в процессе исследования вопроса возникновения олимпийских игр нам пришлось обратиться к истории и мифологии. Мы выяснили, что существует несколько версий, тем самым расширили свой кругозор.

4.2 Греческий костюм

Костюм греков состоял из нескольких кусков материи, которые не выкраивались и не сшивались, а изящно драпировали тело в самых разнообразных формах. Умение красиво драпироваться и упражнения в этом искусстве составляло предмет школьного обучения.

Благодаря конструктивной логике, внешней простоте и изяществу параллельно спадающих складок античный костюм напоминал стройные колонны храмов. Строгость и простота ценились более всего.

Обычно принято думать, что греческие костюмы были исключительно белыми, и греков представляют себе как толпу, задрапированных в белые плащи. Это представление сложилось ошибочно – видимо из-за нашего знакомства с мраморными античными статуями. Как все южане, греки любили яркие цвета, хотя белый цвет действительно считался самым красивым и нарядным.

Толпа, заполнявшая улицы греческих городов, была пёстрой, яркой, разнообразной. Основными цветами, в которые окрашивались ткани, были жёлтый (охра различных оттенков), синий, красный, светло-зелёный, пурпурный. Пурпурная краска была очень дорогой, т. к. эту краску добывали из сока морских моллюсков. Белые одежды обыкновенно украшались яркой орнаментальной каймой.

Сама форма драпированной одежды способствовала выработке у греков гордой и изящной осанки.

Греческая одежда состояла из двух главных частей: нижнего одеяния – «хитона», и верхнего – «гиматия». Хитон изготовляли из куска шерстяной или льняной ткани, сложенной по вертикали пополам, а на плечах скрепляли двумя пряжками – «фибулами». Иногда хитон мог иметь небольшие рукава, сделанные из того же куска ткани.

Длина хитона могла быть различной, но в классическую эпоху хитон доходил до колен. Длина хитона зависела также и от возраста: пожилые люди носили более длинный хитон, а молодёжь – более короткий.

Укороченный хитон – «экзомий», доходивший до середины бёдер, носили воины, ремесленники, рабы. Такой хитон обычно скалывали только на левом плече, оставляя правую руку свободной для движений. Укороченный хитон – экзомий, доходивший до середины бедер, носили воины, ремесленники, рабы.

Верхней одеждой, которую надевали выходя на улицу был «гиматий». Гиматий представлял собой прямоугольный кусок ткани, размером 1,7 на 4 метра, драпировавшийся вокруг фигуры различными способами в зависимости от занятий человека.

Наиболее простой способ драпировки заключался в следующем: ткань набрасывали на спину и на левое плечо так, чтобы она закрывала левую руку и спадала вниз на две трети своей длины. На правое плечо гиматий обычно не накидывали, а пропускали ткань под правой рукой. Плащ охватывал всю фигуру спереди, от груди до ступней ног, и



закидывался назад через левое плечо.

Чтобы ткань не соскальзывала, сзади в край ее зашивали грузки — кусочки свинца. Правая рука при такой драпировке оставалась свободной. Красота этого плаща, как и других греческих одежд, заключалась в изяществе драпировки струящихся складок.

Существовал еще другой, более сложный способ драпировки гиматия, при котором обе руки были спрятаны под плащом. Такие гиматий обычно носили люди умственного труда, в связи с чем этот тип гиматия назывался ораторским.

Этот способ драпировки заключался в следующем: сначала гиматий обертывали вокруг фигуры, затем слева со спины его перекидывали вперед так, чтобы он закрывал левое плечо, и спускали до уровня талии. Здесь ткань перегибали и перебрасывали назад через правое плечо так, чтобы она охватывала и закрывала согнутую в локте правую руку. Перекинутым назад куском ткани закрывали спину, левое плечо и левую руку, скрывая ее почти полностью. Изящным считался гиматий, доходивший до середины икр.

Верхней одеждой юношей, а также всадников являлся небольшой плащ овальной или прямоугольной формы — хламис. Его накидывали на спину и на оба плеча, скалывая на груди пряжкой — фибулой. Иногда хламис скалывали на правом плече, оставляя таким образом свободной правую руку. Одетых в хламисы юношей можно видеть на рельефах фриза греческого храма Парфенона.

Обувью грекам служили сандалии различных типов. Наиболее характерный вид сандалий — иподиматы, состоявшие из подошвы (кожаной, деревянной) и нескольких ремней, которыми подошва прикреплялась к ноге. Более сложный вид обуви — крепиды, имевшие вид подошвы с небольшими бортиками. В отверстия, находившиеся в бортике, продевали тонкие ремни, которыми крест-накрест обвязывали йогу до щиколотки. Крепиды часто имели задник.

Кроме сандалий, греки носили мягкие кожаные полусапоги, а также высокие резные сапоги — эндромиды. Они состояли из подошвы и кожаных голенищ, закрывавших ногу сзади, а спереди стянутых сложной шнуровкой. Пальцы ног в этих сапогах были открыты. Надевали эндромиды обычно в торжественных случаях, главным образом военачальники. Бедняки чаще всего надевали мягкие туфли, сшитые из кожи, — постолы.

Обувь, особенно парадные крепиды, изготавливали из цветной кожи, иногда золоченой, а иногда даже расшитой жемчугом.

Голову греки обычно не покрывали. Только отправляясь в путешествие или во время непогоды они надевали очень простые по форме головные уборы — петас, кюнэ, пилей, изготовленные из войлока, соломы, тканей.



Костюмы греческих женщин подчинялись тем же эстетическим требованиям, что и мужские. Однако этические соображения требовали, чтобы женский костюм был более закрытым более длинным.

Хитоны могли быть широкие, так называемые дорийские, и узкие — ионийские. У женского хитона часто над грудью был отворот — диплодион, напоминавший короткую безрукавную кофточку. Он получался из отогнутого по всей ширине верхнего края хитона.



Верхняя одежда называлась пеплос. По форме и способу драпировки пеплос напоминал хитон, но был длиннее и с большим количеством складок. Ткань для пеплоса была примерно 1,5 м в ширину и 3—4 м в длину. Красота его заключалась в изяществе драпировки. Пеплос мог быть как белым, так и цветным.

Предпочиталась ткань желто-коричневого или красного цвета различных оттенков, хотя встречались и ткани голубых тонов. Самой нарядной и дорогой была ткань, окрашенная пурпурной краской, имевшей оттенки от голубого до красно-фиолетового.

Чтобы складки хитона и пеплоса были более объемными, в подол одежды вшивались небольшие кусочки свинца.

Поверх хитона и пеплоса (а иногда просто сверх хитона) женщины накидывали прямоугольный плащ, напоминающий гиматий. Однако женские плащи были меньшего размера и всегда богаче орнаментированы. Считалось модным сочетание в одежде различных цветов: хитон или пеплос одного цвета, а плащ другого. В непогоду край плаща набрасывали на голову, ибо специальных головных уборов женщины обычно не носили. Иногда костюм дополняли легким шарфом из полупрозрачной ткани — калиптрой.

Обувью женщинам служили сандалии, а также мягкие туфли и даже полусапожки. Обувь изготавливали из свиной или телячьей кожи, окрашенной в яркие цвета или золоченой. Отделявали ее металлическими бляшками, иногда вышивкой. Обувь была без каблука, и это придавало походке плавность.

Облик гречанки дополняла изысканная причёска. Греческие женщины носили длинные волосы. Самыми красивыми считались волосы светлые («златокудрые» греки Гомера). Костюм гречанки дополнялся ювелирными украшениями. Это могли быть золотые серьги с подвесками, диадемы, бусы, кольца, браслеты. Особенно изящными считались браслеты из золота в виде свернувшейся змеи. Браслеты надевали на руки у предплечья и у запястья, а также на ноги у лодыжек. Но, несмотря на обилие украшений, греческий костюм всегда сохранял простоту линий и изящество отделки.

Рабы и рабыни носили разнообразную одежду, частью сохранявшую национальный характер, но в основном состоявшую из куска грубой ткани, примитивно сколотой на теле. Обычно эту ткань и обувь рабовладелец выдавал рабам два раза в год.

Вывод: Для костюма мы выбираем белый цвет, так как он соответствует цвету одежды богов, представителей знати и царской власти.

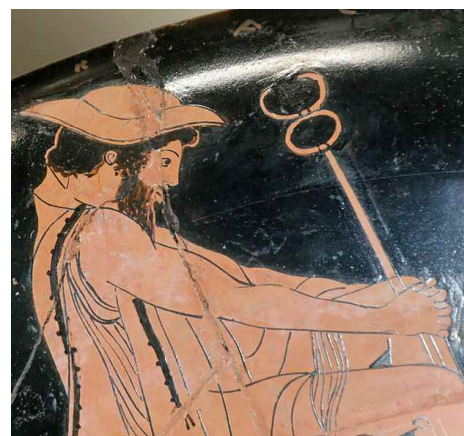
4.3 Венок

Головными уборами греки пользовались редко. Только для работы (в поле, на винограднике) или в дорогу они надевали петас — низкую шляпу с широкими круглыми или четырёхугольными полями, которая удерживалась на голове при помощи ремешка, завязанного под подбородком. Особенно охотно носили петас торговцы, которым приходилось подолгу находиться в разъездах. Поэтому и бога Гермеса, покровителя торговли, было принято изображать именно в такой шляпе.

Войлочные колпаки — пилосы и круглые кожаные шапки — кюне были в обиходе у ремесленников и моряков. Рабы головных уборов не носили никогда.

Особое место среди головных уборов занимали **венки**. Они обозначали сан, заслуги, свидетельствовали о положении в обществе, являлись знаком уважения и признания со стороны сограждан. Так, победителей Олимпийских игр награждали венками из ветвей священной оливы, перевязанными белой шерстяной лентой, а тех, кто одержал победу в Истмийских играх, посвящённых Посейдону — венками из сосновых веток или из свежего сельдерея. Выдающихся ораторов, поэтов, драматургов и актёров увенчивали ветками лавра — дерева, посвящённого Аполлону, покровителю всяческих искусств (отсюда слово «лауреат»). Миртовый венок надевали те, кто выступал в Народном собрании, в знак того, что они выполняют свой гражданский долг и их личность неприкосновенна. Венок из золотых дубовых или лавровых листьев служил символом царской власти (такой венок был найден в гробнице царя Филиппа II, отца Александра Македонского). Венки были также обязательным головным убором на пирах и во время праздников. Для таких случаев плели венки из душистых трав и цветов, причём особенно любили розы и фиалки. Для пиршественных венков часто использовали плющ, так как верили, что он предохраняет от опьянения

Лавровый венок или ветвь лавра — со времён античности — символ славы, победы или мира.





Триумфаторы надевали лавровый венок; суда победителей украшались лаврами. В торжественных случаях весь народ венчался лавровыми венками; жрецы при жертвоприношениях надевали лавровые венки. Лавр был посвящён Аполлону, в объяснение чего создан миф о Дафне; в пифийских играх лавровый венок был наградой победителю, и им же награждали «любимцев Аполлона» — поэтов. Этим отношением между Аполлоном и лавром объясняется и приписывание лавру пророческого дара: его ели жрецы, чтобы узнать будущее (лавророды). Существовало также убеждение, что лавр спасает от молнии.

В древнегреческой культуре лавр олицетворял победу и мир и был посвящен Аполлону и Дионису. Согласно мифу, Аполлон преследовал нимфу Дафну, давшую слово сохранить целомудрие. Дафна взмолилась о помощи, и боги превратили ее в лавровое дерево, которое тщетно обнимал Аполлон. Отныне лавр стал его священным растением. Вот почему в Греции музыкантов, поэтов, танцоров, покровителем которых был Аполлон, награждали именно лавровыми венками, в то время как спортсменов, атлетов увенчивали оливковыми или сельдерейными венками. Лавровые рощи росли на вершине Парнаса, обители муз, и окружали храмы Аполлона. Из лавровых листьев плели праздничные гирлянды и венки, на празднествах в честь Аполлона зрители носили лавровые венки. Лавру приписывалась не только целительная сила, но и сила очищения от душевного осквернения. Лавровые листья ритуально очищали от пролитой крови, Аполлон очистил ими себя после умерщвления Пифона. Богиня победы Ника изображалась с лавровым венком в руках, который она возлагает на головы героев-победителей.

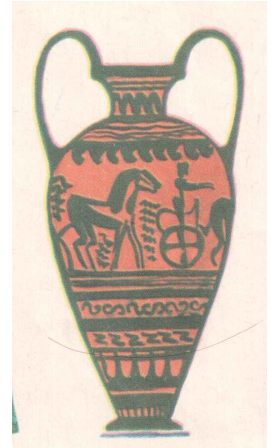
Вывод: Для дополнения костюма мы выбираем лавровый венок, так как он служил символом царской власти.

4.4 Орнаменты Древней Греции

Древнегреческую цивилизацию нередко называют колыбелью европейской культуры. На рубеже III-II тысячелетий до н.э. на острове Крит и на полуострове Пелопоннесе образуются первые города-государства с богато украшенными дворцами; культуру этого периода называют критской или минойской. В то время на глиняных вазах появляются орнаменты, включающие как декоративные вставки, так и изображения обитателей моря — различных раковин, осьминогов с извивающимися щупальцами, играющих в воде дельфинов.

Выбор морской тематики неудивителен. Древние греки жили, по сути, на архипелаге; море окружало их почти со всех сторон. Оно играло главенствующую роль во многих областях их деятельности. Шум прибоя, говор волн, их не умолкающий плеск рядом с домом воспринимались с детства как естественный ритм природы вместе с покачиванием на руках у матери или кормилицы. Неудивительно, что позже эта ритмика проявлялась у древнегреческих мастеров в виде волнистых линий на горлах и туловах расписных ваз и выступала извивами причудливых завитков меандров. Этот характерный для прикладного древнегреческого искусства декоративный элемент получил свое название по имени извилистой реки Меандр (ныне — Большой Мендрес), протекающей в Малой Азии.

Природа для древних греков, была полна божественного. По их представлениям, всюду обитало множество богов и богинь. Одни, рангом повыше, жили в труднодоступных местах — на горе Олимп, в океане, под землей. Другие, рангом пониже (божества природы) селились в реках, рощах и скалах. В лесах обитали нимфы дриады, в горах — ореады. В каждом ручье и ручейке плескались наяды, в море веселыми стайками плавали nereиды. Даже в болотах жили нимфы, их звали лимнады. Рощи были заселены нимфами ольсеидами. Некоторые из них

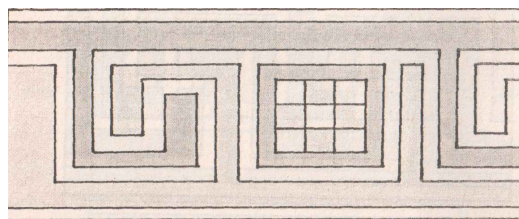


предпочитали деревья определенных пород. Мелиады, например, встречались только среди листвы ясеней.

Такие явления природы, как дождь, гроза, шторм, были проявлениями божественных сил. Неудивительно, что и объекты растительного мира — цветы, листья, плоды воспринимались греками как внешние проявления божественной красоты.

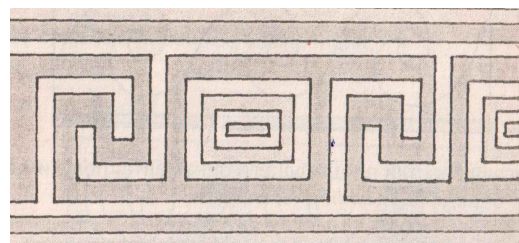
В IX-VIII веках до н.э. греки умели вытягивать удивительной красоты сосуды, покрытые несложными, с нашей точки зрения орнаментами, основными элементами которых были простые линии, квадраты, треугольники, ромбы, зигзаги. Неслучайно такой стиль росписи современные искусствоведы назвали геометрическим. В этих несложных, на первый взгляд, знаках была зашифрована определенная информация. Геометрические символы отражали представления об устройстве мира.

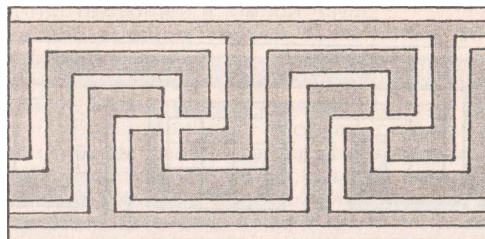
Меандры



Классический меандр мог разбавляться различными элементами вставок. В данном случае это решетчатые квадраты.

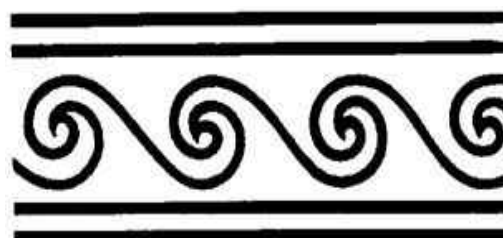
Прерывистый меандр. В качестве вставок использованы вписанные друг в друга прямоугольники.





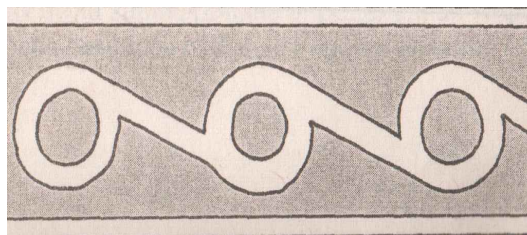
При пересечении двух меандрических линий возникает изображение свастики — очень древнего символа эволюции, появившегося, вероятно, впервые в Индии.

Нетрудно увидеть в изгибах волнистой тот же принцип меандра, только лишенный своей геометрической четкости.



линии

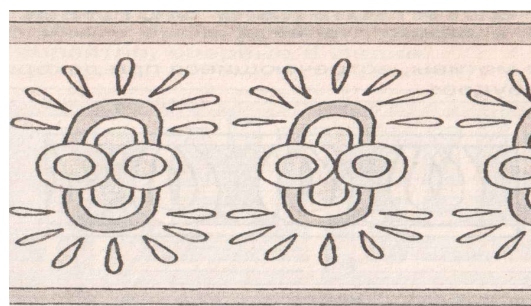
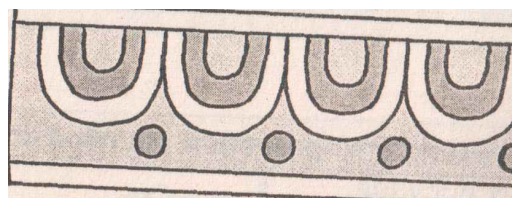
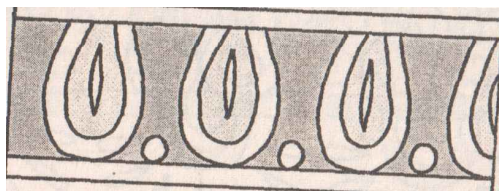
Скруглив завитки предыдущего орнамента, получим соединенные определенным образом



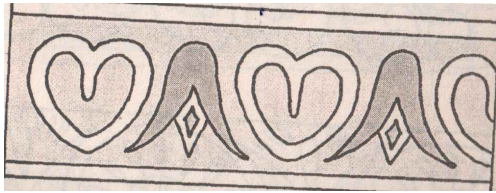
круги.

Растительные мотивы

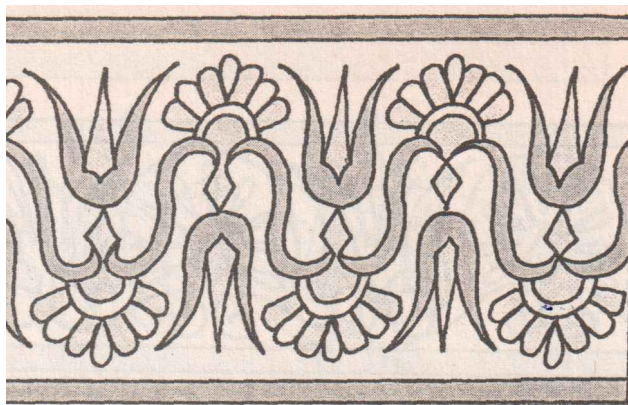
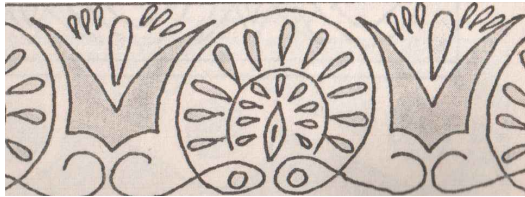
Простейшие мотивы, встречающиеся при декорировании керамических сосудов:



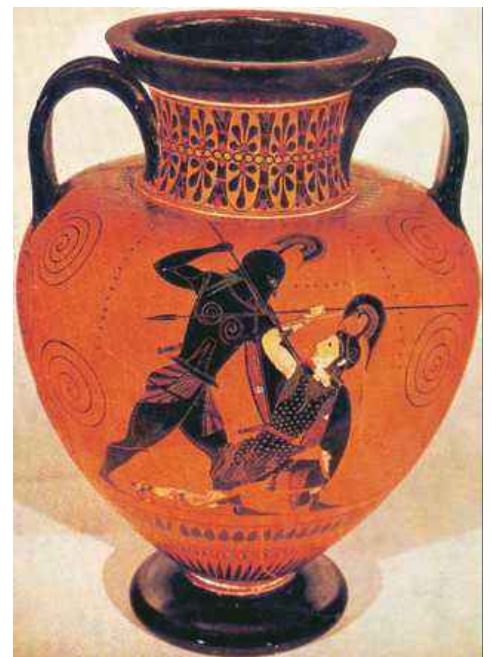
Более сложные линейные композиции



Элементы сложной декоративной росписи краснофигурных и чернолаковых сосудов

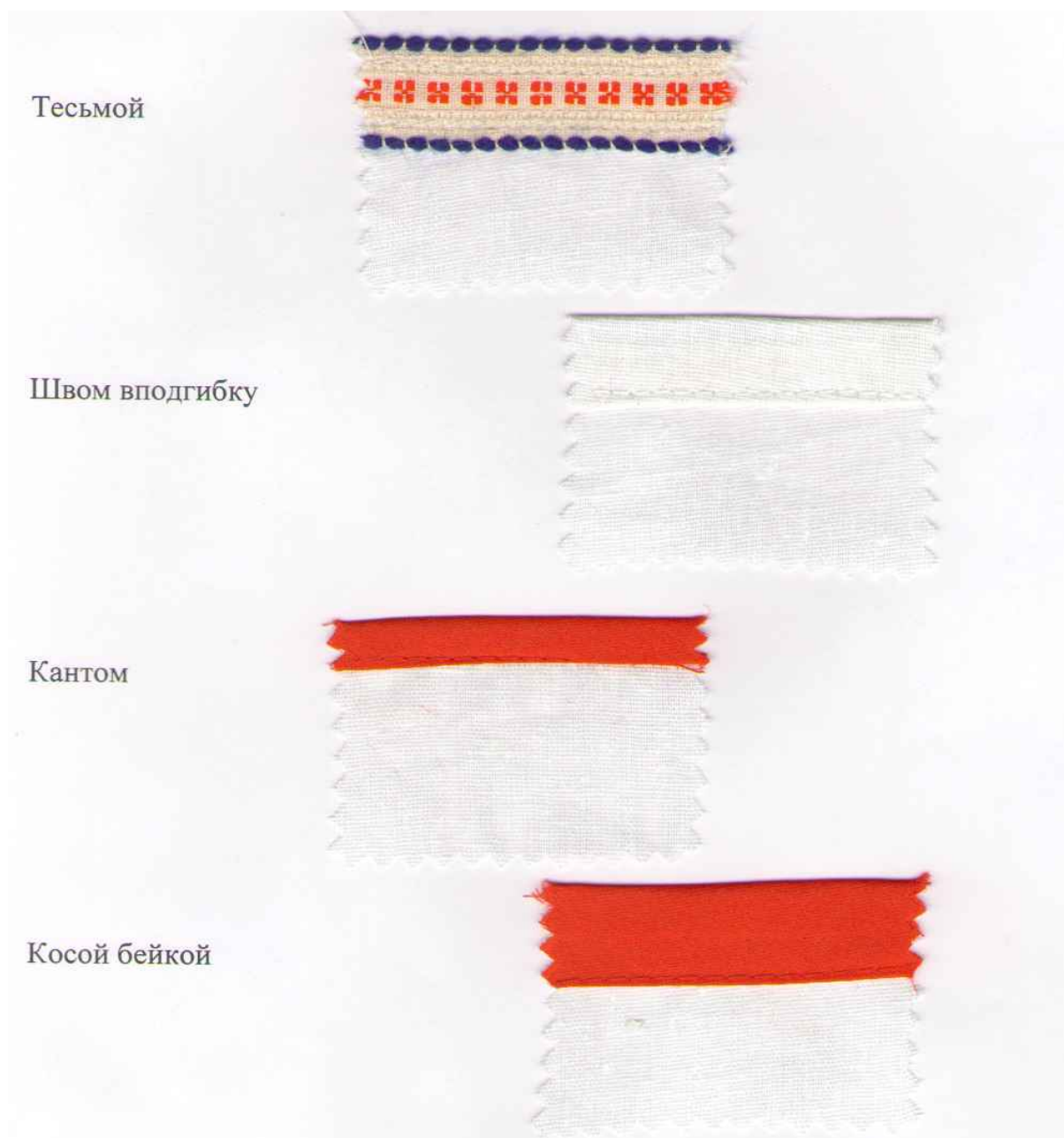


Экзекий. Амфора с изображением Ахилла и амазонки Пентесилеи. Древняя Греция. Ок. 530 г. до н. э.



Вывод: в оформлении костюма для отделки мы будем использовать меандровый рисунок

4.5 Способы обработки срезов









Вывод: Обработать срезы можно всеми способами. Но тесьмой хорошо обрабатывать прямые срезы. Московский шов трудно выполнять на сыпучей ткани. В качестве дополнительной отделки можно использовать и окантовочный шов, и косую бейку. Для обработки прямых срезов костюма мы выбираем обработку швом вподгибку с закрытым срезом, а для имитации вышивки - срезы обрабатываем тесьмой с рисунком.

4.6 Драпируемость и сминаемость

Это те свойства, которые являются важными на наш взгляд для сценического костюма.

Драпируемость — способность ткани в подвешенном состоянии образовывать мягкие, подвижные округлые складки.

Сминаемость – это способность ткани во время сжатия и давления на нее образовывать мелкие морщины и складки

	Драпируемость	Сминаемость	Образцы ткани
Хлопчатобумажная	Средняя	Средняя	
Льняная	Плохая	Большая	
Шерстяная	Хорошая	Малая	
Натуральный шелк	Хорошая	Малая	
Искусственный шелк	Средняя	Большая	
(Плохая	Несминаем	

Вывод: Для воссоздания греческого костюма лучше всего подошли бы шерстяная, шелковая или хлопчатобумажная ткань.

5. Первоначальные идеи

Идея 1

Костюм в греческом стиле из легкого натурального шелка. В качестве ремешка мы используем плетения из тесьмы оранжевого цвета.

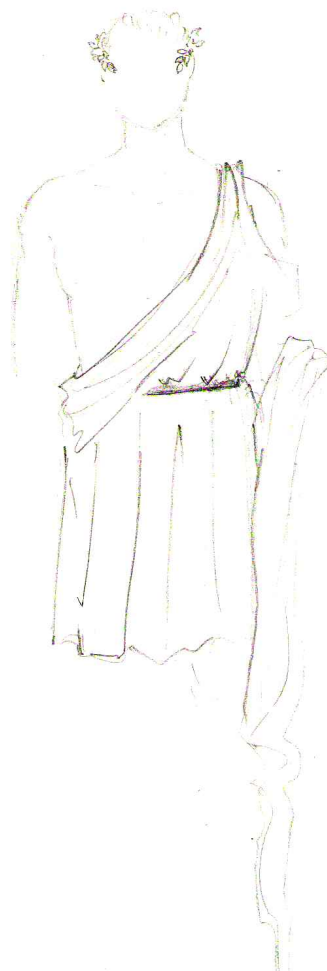
Идея 2

В качестве материала для костюма мы возьмем тонкую хлопчато-бумажную ткань. На талию наденем голубой ремешок, а в качестве плечевых фибул используем искусственные небольшие пряжки.



Идея 3

Материала для искусственный качестве отделки рисунком. Пояс – золотого цвета.



пошива костюма - шелк белого цвета. В тесьма с меандровым плетеной тесьма Пряжки – фибулы.

Идея 4

В качестве костюма хлопчато- Украсим костюм придаст костюму

материала для пошива используем плотную бумажную ткань. кожаным ремнем, что мужественность.

6. Выбор и проработка лучшей идеи

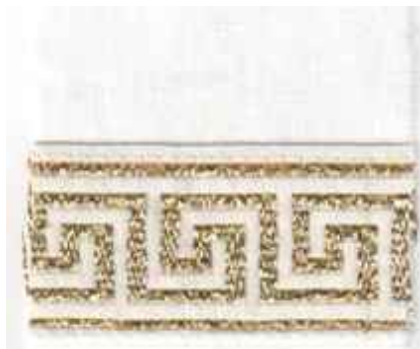
Для нашего костюма мы выбираем идею №3, так как такой костюм прост в изготовлении и достаточно универсален.

В качестве материала для пошива костюма в греческом стиле используем шелковую ткань шириной 1.5м и длиной 2.5м. Ткань имеет блестящую лицевую сторону и матовую изнаночную, поэтому при пошиве костюма для отгибающейся части учитываем это. Срезы обработаны швом вподгибку с закрытым срезом. Костюм украсим тесьмой с золотым меандровым рисунком. В качестве плечевых фибул используем клипсы для штор. Завершим костюм золотым плетеным поясом. Дополнит костюм золотой лавровый венок из



самоклеющейся бумаги.

**Тесьма с меандровым
рисунком для отделки**



тесьма для пояса

Листья для венка



7. Планирование работы

- 1) Подобрать материалы и инструменты
- 2) Обработать срезы у хитона
- 3) Собрать костюм
- 4) Сделать головной убор
- 5) Оформить проект

8. Технологическая карта головного убора (венка)

Операции	Инструмент
Подготовить материалы: бумагу и проволоку	
Разметить листья на бумаге	Карандаш
Вырезать детали листьев	Ножницы
Склеить листья, вставляя между слоями проволоку	
Готовые элементы собрать в венок	

9. Технологическая карта (костюм)

Операции	Инструмент
Подготовить ткань	
Проверить качество ткани	
Определить лицевую сторону	
Отрезать от прямоугольного куска полосу шириной 25 см	Ножницы
Приметать полосу для получения отворота	Игла, Нитки
Притачать полосу для получения отворота	Швейная машина
Заметать срезы по утку швом вподгибку с закрытым срезом	Игла, Нитки
Закрепить срезы швом вподгибку с закрытым срезом	Швейная машина
Вдоль долевого среза наметать и настроить тесьму	
1. Сложить лицевую сторону тесьмы с изнаночной стороны изделия, сметать	Игла, Нитки
2. Притачать	Швейная машина
3. Отогнуть тесьму на лицевую сторону, заметать	Игла, нитки
4. Приутюжить	Утюг
5. Притачать тесьму	Швейная машина
Разметить места соединения переда и спинки	Булавки
Закрепить	Игла, нитки
Прикрепить пряжки	Игла, нитки
Отутюжить изделие	Утюг

10. Экономический расчет

Расчет себестоимости изделия производится по формуле: $C = M_3 + A_0 + P_{оп}$, где:

M_3 – материальные затраты на производство и реализацию (стоимость материалов, электроэнергии, транспортные расходы),

A_0 – амортизационные отчисления на восстановление основных производственных фондов,

$P_{оп}$ – расходы на оплату труда.

В работе я использовала капитальные и текущие ресурсы.

Капитальные	Текущие
❖ Иглы швейные	❖ Ткань

- ❖ Ножницы
- ❖ Швейная машина
- ❖ Утюг

- ❖ Нитки
- ❖ Оплата электроэнергии

Расчет текущих затрат.

1. Расчет затрат на приобретение материалов.

Наименование	Цена	Количество	Стоимость
Ткань	70р	2.5м	175р
Нитки	5р	1шт	5р
Тесьма с рисунком	38р	2.5м	95р
Тесьма плетеная	28р	1.5	42р
Клипсы для штор	37р	1 комплект	37р
Бумага золотая	130р	0.25м	32.5р
		ИТОГО:	386.5 рублей.

2. Расчет затрат на э/энергию.

За время работы я пользовалась утюгом около 30 минут.

Утюг потребляет мощность 1,5 кВт, следовательно, за 1 час работы будет потрачена энергия в 1,5 кВт, следовательно, за 30 минут работы

$1,5 \text{ кВт/час} / 2 = 0,75 \text{ кВт}$.

Стоимость 1 кВт/час электроэнергии = 4,30 коп, следовательно,
 $0,75 \text{ кВт} \times 4,30 \text{ коп} = 3,23 \text{ коп}$.

ИТОГО: 3,23 коп

3. Расчет заработной платы.

Моя заработная плата как ученицы 10 рублей в час.

Я работала 5 дней по 1.5 часа в день = 7.5 час.

$10 \times 7,5 = 75 \text{ р}$.

Частичный расчет капитальных затрат.

Расчет амортизационных отчислений.

№	Наименование инструментов, приспособлений, оборудования	Стоимость (руб)	Срок службы (лет)
1	Утюг	950	2
2	Ножницы	100	2
3	Набор ручных игл	12	2
	ИТОГО:	1062	

$A_0 \text{ (в год)} = 1062 : 2 = 531 \text{ р}$.

$A_0 \text{ (в месяц)} = 531 \text{ р} : 12 \text{ мес.} = 44,25 \text{ р}$.

$A_0 \text{ (в день)} = 44,25 : 24 \text{ раб. дня} = 1,84 \text{ коп}$.

$A_0 \text{ (в час)} = 1,84 : 6 \text{ час} = 0,3 \text{ коп}$

$A_0 = A_0 \text{ (в час)} \times K_{\text{часов}} = 0,3 \times 7,5 = 2,25 \text{ р}$.

ИТОГО: 15р.

Примерный расчет себестоимости изделия.

№	Вид затрат.	Сумма (руб).
1.	На приобретение материалов.	386,5
2.	На э/энергию.	3,23
3.	Амортизационные отчисления.	2,25
4.	Заработная плата.	75
	ИТОГО:	466,98



11. Самооценка

Изделие получилось красивое, элегантное, выполненное в греческом стиле. Оно полностью соответствует заявленным требованиям. Все характерные элементы сохранены.

В итоге мы имеем прекрасный костюм для школьных Олимпийских игр.

Костюм дополняется лавровым венком. Так же образ можно дополнить украшениями и прической.

Считаем, что с поставленной задачей справились успешно. На празднике олимпийские боги в нашем костюме были великолепны.

12. Литература

1. История костюма от древности до Нового времени. Вольфганг Брун, Макс Тильке, М.: «Эксмо» 1997.
2. Орлова Л. Азбука моды. М.: Просвещение 1988
3. Орнаменты народов мира: практическое пособие./Афонькин С.Ю., Афонькина А.С.-СПб: Кристалл 1998.
4. Технология: учебник для учащихся 8 класса общеобразовательных учреждений./ под ред. В.Д.Симоненко.- М.: Вентана-Граф, 2006
5. Трудовое обучение: Проб. Учеб.пособие для 7кл. сред. шк/А.К.Бешенков, Е.В.Васильченко, А.И. Иванов и др. – М.: Просвещение, 1990
6. Игра «История моды» Першина В.С.
7. http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Achilles_embassy_Louvre_G264_n3.jpg
8. <http://www.antica.lt/page-id-226.html>
9. http://dic.academic.ru/dic.nsf/enc_pictures/498/Вазопись
10. <http://ru.wikipedia.org/wiki/>
11. <http://www.olympiady.ru/cgi-bin/olgames/games.cgi?event=mythology&part=2>