

Зохиомж

Зохиомж буюу композиция гэдэг үг нь латин үгнээс гаралтай нийлэмж нэгдэл, хослол эмхэтгэл гэсэн утгатай үг юм.

Зохиомж гэдэг нь эдлэлийн хэлбэрийн элементүүдийг тодорхой арга, зарчмуудын тусламжтайгаар нэгэн бүхэл цогц болгон нэгтгэж уран сайхны хэлбэр үүсгэсэн шийдэл юм.

Зохиомжийг ангилалаар нь **хавтгайн, эзэлхүүнт, орон зайт** гэж 3 янзаар авч үздэг.

- **Хавтгайн зохиомж.** Үүнд даавуу материалын хээ хуар хивс, бүтээлэг зэргийн зохиомж хамаарах бөгөөд эдгээр нь урт, өргөн гэсэн 2 хэмжээтэй байна.
- **Эзэлхүүнт зохиомж.** Үүнд бүх төрлийн гутал, хувцас малгайны шийдэл орох бөгөөд урт өргөн, өндөр гэсэн 3 хэмжээтэй байна.
- **Орон зайт зохиомж.** Үүнд тухайн хувцас, эдлэл орчинтойгоо хэрхэн зохицсон байдал хамаарна.

Зохиомжийн аргууд:

- Харьцаа
- Давтамж
- Контраст буюу эрс тэс байдал
- Тэгш ба тэгш бус хэм

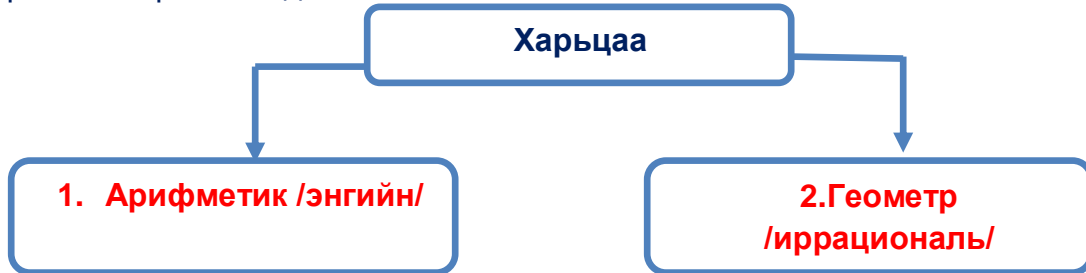
Зохиомжийн элементүүд:

- Хувцасны хэлбэр
- Хувцасны хэмжээ
- Хувцасны материал
- Хувцасны өнгө
- Хувцасны чимэглэл

Харьцаа



Ихэвчлэн хэлбэр ба биетийг тэнцүү биш хэсгүүдэд оновчтой хуваахад зохиомжийн энэхүү аргыг хэрэглэдэг. Эдлэл юмсын хэмжээ харьцааг зөв сонгож шийдсэнээр төгс зохиомж, хэлбэрийг үүсгэж болно. Практикт харьцааны хоёр төрөл хэлбэр зонхилдог.



Энгийн харьцаа нь бүхэл тоогоор илэрхийлэгдэнэ.

Иррациональ харьцаа нь геометрийн хялбар байгуулалтаар байгуулагдана. Үүний нэг жишээ нь **алтан огтлолын харьцаа** юм.

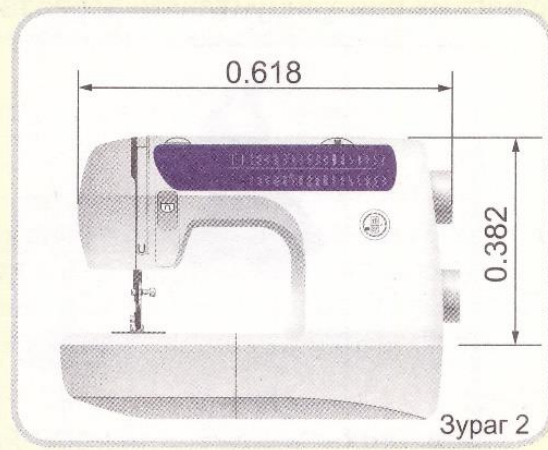
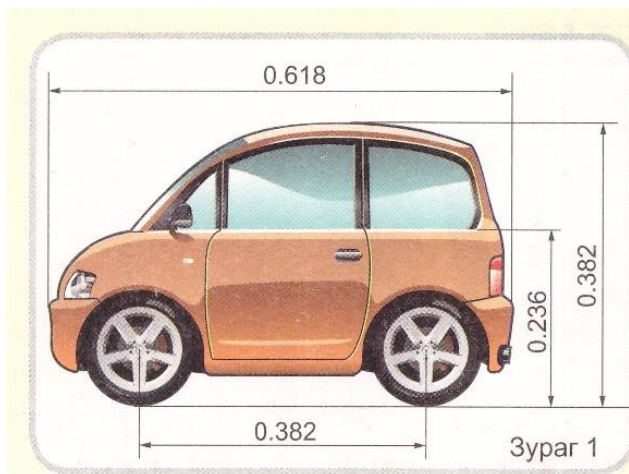
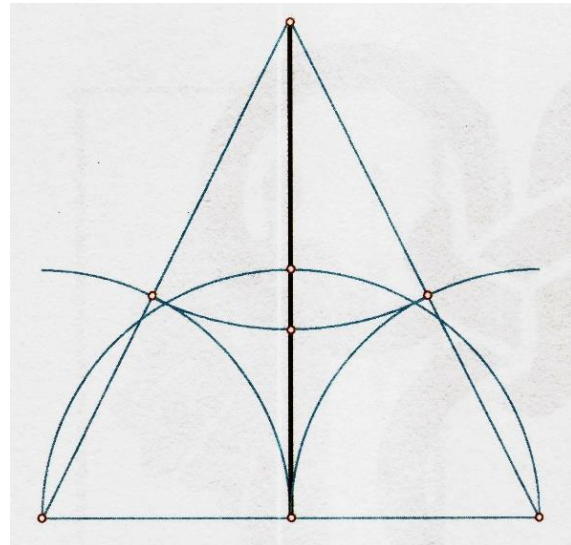
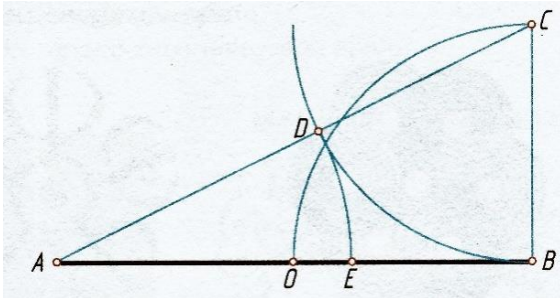


Биднийг хүрээлэн байгаа юм бүхэн өөр өөрийн хэмжээ харьцааны зохицолтой, түүгээрээ бусдаас ялгарч, өөрийн гэсэн хэлбэр дүрсээ олж гоо үзэмжээ илэрхийлж байдаг. Хүн байгалийн энэ зохицлын хуулийг танин мэдэж, хэрэгцээт зүйлээ тохиромжтой сайхнаар хийхдээ ашиглаж иржээ. Байгалийн ийм сонирхолтой харьцааны нэг илрэл бол “Алтан хуваарь” буюу **“Алтан огтлол”** гэж нэрлэгдсэн хууль юм.

*Тэнцүү биш хоёр хуваагдсан хэрчмийн бүхлийг урт хэсэгт харьцуулсан нь урт хэсгийг богинод харьцуулсантай тэнцүү гэдэг томъёолол нь **алтан огтлолын гол хууль** юм.*

Алтан огтлолын геометрийн байгуулалтыг 1:2 гэсэн катет бүхий тэгш өнцөгт гурвалжны тусламжтай амархан гүйцэтгэж болно.

1. С цэг дээр гортигний хөлийг байрлуулан СВ хэмжээтэй /радиус/ нум татаж, АС хэрчим дээр D цэг тэмдэглэнэ.
2. А цэг дээр гортигний хөлийг байрлуулж AD хэмжээтэй нум татаж, АВ хэрчим дээр E цэгийг олно. АВ хэрчмийн уртыг 1 гэж үзвэл АЕ хэрчмийн урт 0,618, ВЕ хэрчмийн урт 0,382-оор хуваагддаг. Энэ хэрчмийг алтан огтлол гэж нэрлэдэг. АВ хэрчмийг АЕ хэрчимд харьцуулсан харьцаа нь АЕ хэрчмийг ВЕ хэрчимд харьцуулсан харьцаатай тэнцүү байдаг. $AB:AE=AE:EB$



Алтан огтлолын хуваасан хэрчмийн харьцаа $1:1,62$ байдаг. Практик дээр $1:2,2:3$, $3:5,5:8,8:13,13:21$ гэсэн ойролцоо харьцаагаар алтан огтлол хэрэглэгддэг. Энэ харьцааны сүүлчийн гишүүн нь өмнөх харьцааны хоёр гишүүний нийлдбэртэй тэнцүү сонирхолтой тоон цуваа гарч байна. Жишээлбэл: 13 нь $5:8$ харьцааны нийлбэр юм. Энэ хуулийг XII зууны Италийн математикч Фибонначчи анх нээсэн тул **Фибонначчийн тоо** гэдэг.

Эртний сонгодог үеийн уран барилгын хаалга, цонхны хэмжээ тогтоох, ширээ шүүгээний тавцан, нүүрний харьцааг олох зэрэгт энэ харьцааг өргөн ашиглаж иржээ. Орчин үед төрөл бүрийн суурь машины хэмжээ харьцааг хүн ажиллахад тохиромжтой болгох, автомашины хөдөлгөөний тогтворжилтыг найдвартай болгох, урт, өргөний харьцааг тогтоох зэрэг олон асуудлыг шийдвэрлэхэд энэ хууль тус болдог юм. Хувцас, эдлэл, уран зураг бүгд алтан огтлолын хуулинд үндэслэгдсэн байдаг.

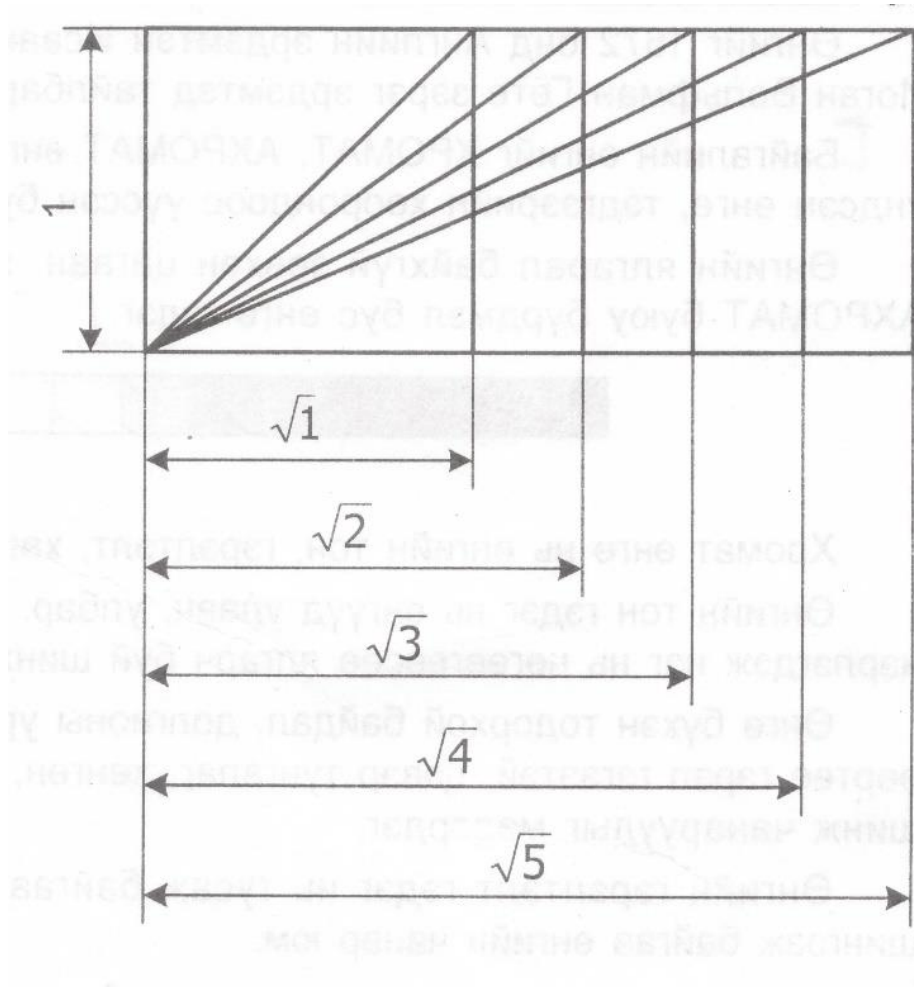
Харьцаа ба пропорц: Хувцасны загвар зохион бүтээлтэд харьцаа ба хамаарал нь нэг шинжтэй хоёр хэмжигдэхүүний хоорондын харьцуулалтын тухай ойлголт юм. Жишээ нь: шугаман хэмжээнүүд, эзэлхүүний хэмжээнүүд мөн хувцасны бусад элементүүд болох өнгө, фактур, масс, шугамыг харьцуулсан хамаарал байж болно.

Тэгш өнцөгтийн харьцаа

Тэгш өнцөгтийн харьцаа нь 1:1 буюу $1:\sqrt{1}$ гэсэн квадратын диагналыг квадратын суурийн үргэлжилсэн шугамд буулгахад үүссэн цэгээс шулуун татахад үүссэн тэгш өнцөгтийн талын урт нь $\sqrt{2}$ гэсэн хэмжээтэй байдаг.

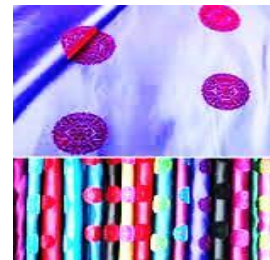
Шинээр үүссэн тэгш өнцөгтийн диагналыг мөн шулуун дээр дахин буулгахад 2 дахь тэгш өнцөгтийн талын урт нь $\sqrt{2}$ -той тэнцүү байна.

Дээрх адилаар үүсэж буй тэгш өнцөгтүүдийн талын урт нь $\sqrt{3}$, $\sqrt{4}$, $\sqrt{5}$ гэх мэтээр үргэлжлэх ба ийм харьцаа бүхий тэгш өнцөгтүүдийг **тэгш өнцөгтийн харьцаа** гэнэ.



Материалын гадаргуу

Хувцасны материал нь гадаргуугийн шинж чанараараа гөлгөр, барзгар, товгор хээтэй, үсэрхэг, торон гэх мэт олон төрөл байдаг. Материалын гадаргууг тодорхойлох үндсэн үзүүлэлт нь нэгж гадаргуу дээрх элементийн тоо ширхэг ба түүний хэмжээ юм. Нэгж гадаргуу дээрх элементийн тоо нь тоолж баршгүй олон, түүний хэмжээ нь маш бага бол гялгар, толигор материал байна. Ийм материалаар хийсэн хувцас нь хөнгөн, эзэлхүүнийг багасгаж харагдуулдаг. Нэгж гадаргуу дээрх элемент буюу материалын нэхээсний ширхэг, үс, товгор хээ гэх мэт тоо ширхэгээрээ тийм ч олон биш түүний хэмжээ нь харьцангуй том бол фактурлаг буюу барзгар, үсэрхэг, товгор хээтэй материал байна. Ийм материалаар хийсэн хувцас масс, эзэлхүүн ихтэй харагддаг



Материалын өнгө болон өнгийн зохицол

Хувцасны хэлбэрийн тоон утгаар хэмжигдэхгүй элементүүд болох шугамууд, өнгө, масс, хэлбэр, материалын гадаргуу зэргийг харьцуулахад дараах хамаарлууд үүсдэг. Үүнд:

- ✚ Ижил байх
- ✚ Ойролцоо буюу нарийн ялгаатай байх /нюанс/
- ✚ Эрс тэс, эсрэг тэсрэг байх контраст/

Эдгээр нь хувцасны зохиомжинд хэлбэрийн элементүүдийг нэгтгэх, тэдгээрийг уялдаа холбоотой болгох уран сайхны гол арга юм.

Материалын гадаргуу, фактурын хувьд эсрэг тэсрэг хослолыг сонгох нь хувцасны зохиомжинд маш сонирхолтой шийдэл гаргадаг.

Нэг төрлийн өнгө. Энэ нь өнгийн тойргийн нэг секторт зэргэлдээ оршдог өнгүүд бөгөөд хувцас эдлэлийн зохиомжинд зөөлөн, эвтэйхэн, тэнцвэртэй байдлыг илэрхийлдэг.

Нэг төрлийн контраст хослол. Энэ нь өнгийн тойргийн зэргэлдээ орших хоёр секторт байрлах бөгөөд ийм өнгийн хослол нь хувцас эдлэлд идэвхтэй гоёмсог, хөдөлгөөнтэй зохиомжийг үүсгэдэг.

Контраст хослол. Энэ хослол нь өнгийн тойргийн эсрэг секторуудад байрлаж байгаа өнгүүд юм. Ийм өнгийн зохиомж нь хурц, идэвхтэй, сэтгэл хөдлөлийг бий болгодог.

Өнгийн нэр	Өнгийн сэтгэл зүйд нөлөөлөх чанар	Өнгийн бэлэгдэл
Цагаан	Цайлган,эрхэм дээд,хөнгөн,гэгээн,амар амгалан,тайвшруулах	Ариун цагаан,сүүн цагаан,эхийн цагаан сэтгэл
Шар	Өөдрөг,сэргэлэн цовоо,хөгжөөх,баясгах,тогтворгүй хөдөлгөөнтэй сэтгэгдэл	Алт,нар
Улбар шар	Дулаан,бүлээн,хурц тод,баяр баясгалан,сэтгэл ханамж,зугаатай сэтгэл,амьдралын эрч хүч	Буян заяа,элбэг дэлбэг
Улаан	Цоглог,хөөрөл,уур хилэн,аймшиггүй зориг,идэвхтэй	Улаан хувьсгал,тэмцэл,ялалт,хайр дурлал,санта клаус
Нил ягаан	Хүйтэн цэвдэг,алс хол,тайлагдашгүй,нууцлаг,ганцаардал	Усан үзэм,тансаг,үлгэрийн ид шид
Цэнхэр	Найдвар,тайван,хүйтэн,сэрүүхэн,хүнд, Чимээгүй,алс хол	Далай тэнгис,ус мөрөн,тэнгэр,хөх монгол
Ногоон	Чимээгүй,тайван,хүйтэн,тэвчээртэй,амар амгалан,тайтгарал,шинэхэн	Үүрд мөнх,амьдрал,эрүүл мэнд,өсөж дэвжих
Хар	Алс хол,хүнд,дарамттай,уйтгар гунигтай,түгшүүр,гэм нүгэл	Бат бөх,гуниг,гашуудал,шудрага

Давтамж



Метрийн давтамж

Метрийн давтамж нь хэлбэр, элемент, байгуулалтын шугаман дараалал эрэмбэлж давтахыг хэлнэ.

Хэмнэлт давтамж

Хэмнэлт давтамж юмсын хэлбэр, эд ангийн элемент, байгуулалтын шугаман дараалал алдагдаж өөр төрлийн дүрс орж давтагдахыг хэлнэ.

Эдлэл юмсын хэлбэрийн элементүүд,байрлал,тоо,хэмжээ,өнгө нь тодорхой зүй тогтлын дагуу давтагдаж буй дарааллыг **давтамж гэнэ.**

Эдлэл юмсад өнгө, тодорхой бүрдэл хэсэг, зураас, хээ, гадаргуу зэргээр давтамж үүсэж болно. Давтамж нь байрлал, чиглэлийн хувьд хэвтээ чиглэлтэй, босоо

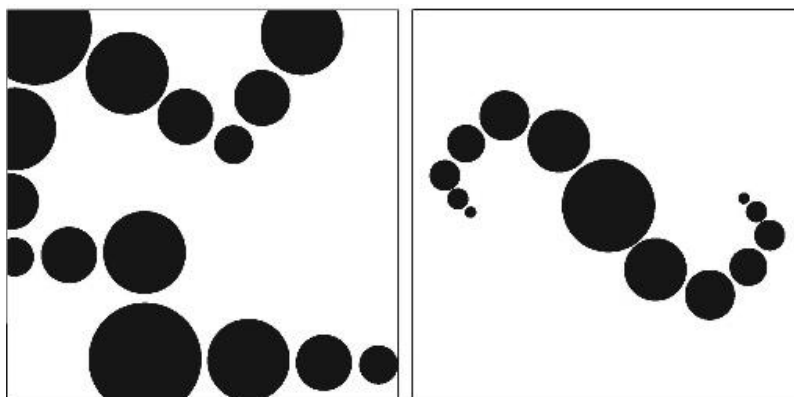
чиглэлтэй, нэг тийш чиглэсэн (чимэглэлийн тууз), цацраг хэлбэрийн (ширээний бүтээлэг, малгайны хээ, гэрлийн бүрхүүлийн хээ, унь) байж болно.

Давтамжийг **метрийн ба ритмийн** давтамж гэж 2 ангилдаг.

*Давтагдах элементийн хэлбэр, хэмжээ болон хоорондох зай нь ижил хэмжээтэй байвал **метрийн давтамж** гэнэ.*



*Давтагдах элементийн хэлбэр, хэмжээ болон хоорондох зай нь тодорхой зүй тогтлоор (геометрийн өсөх ба буурах дарааллаар) өөрчлөгдөж байвал **ритмийн давтамж** гэнэ.*



Давтамжийг бид нүдээрээ хараад зогсохгүй мөн сонсголоороо мэдэрч, хүлээн авах боломжтой. Давхиж буй морины төвөргөөн, бүжгийн хөгжим, галт тэрэгний чимээг сонсоход ритм буюу давтамжийг мэдэрнэ. Эдгээр дуу авиа, чимээ, цохилт нь нэгэн хэмээр давтагдаж байдаг.

Тэгш ба тэгш бус хэм

*Хавтгай, тэнхлэг, төвд эд ангийн хэлбэр элемент, өнгө зэргийг тэнцвэртэй, оновчтой байрлуулах зохиомжийн зарчмыг **тэгш хэм** гэнэ.*

Тэгш хэмийг оновчтой зөв сонгосноор эд юмсын тэнцвэрт байдал бий болдог. Жишээ нь: Цасан ширхэг, чулуулаг, ургамал гэх мэтийн тэгш хэмийг байгаль өөрөө бүтээдэг. Хүн машин техник, байшин барилга, ургамал навч, жигүүртэн араатан бүгд л тодорхой нэг талаасаа алтан голчийн хоёр талын тэнцвэрт байдлаараа тэгш хэмт биетийг бий болгодог.

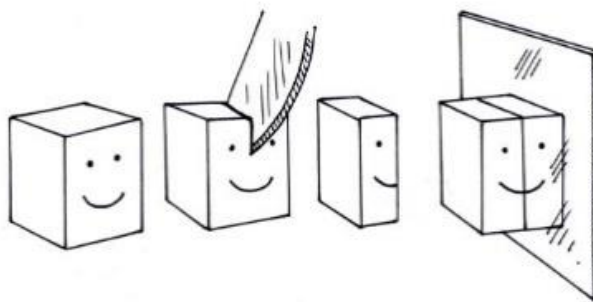
Тэгш хэмийг гэж 3 ангилдаг

1. Толин тэгш хэм
2. Тэнхлэгийн тэгш хэм
3. Шурган тэгш хэм

Ихэнх хувцаснууд тэгш хэмтэй зохиогддог. Учир нь хүний бие галбир өөрөө тэгш хэмт хэлбэртэй байдаг. Эд юмсын загвар дизайн тэгш бус хэмээр шийдэгдэх тохиолдолд түүнийг нэгдмэл байлгах гол нөхцөл нь тэгш бус хэмт хэсгүүдийг тэнцвэрийн тэнхлэгтэй хамааралтайгаар тэнцвэртэй байлгах явдал юм. Гоёлын хувцасыг ихэвчлэн тэгш бус хэмт байдлаар шийдэх нь элбэг байдаг.

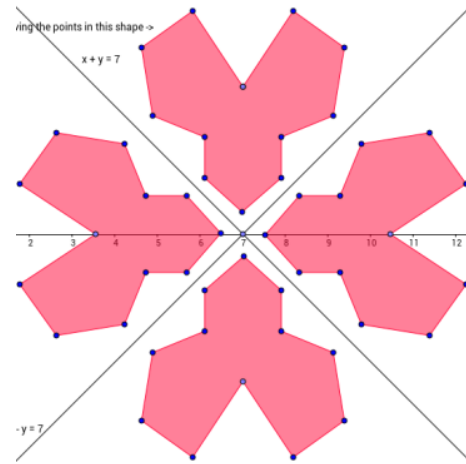
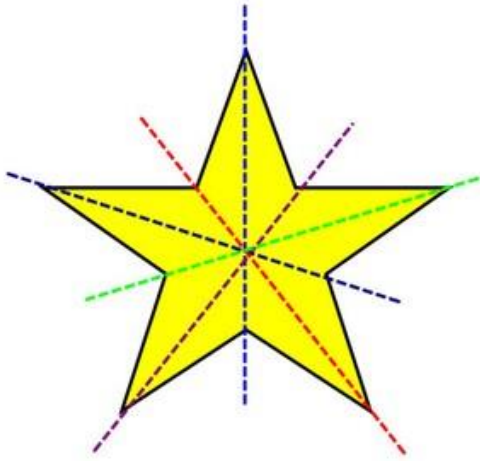
Толин тэгш хэм

Эд юмсын нэг хагас нь нөгөө хагастайгаа тэнцвэрт байдалтай, өнгийн хувьд адил бөгөөд толинд туссан мэт ижил бол толин тэгш хэмтэй гэнэ. Хэлбэрийг тэг дундуур нь хувааж буй хавтгайг тэгш хэмийн хавтгай гэнэ.



Тэнхлэгийн тэгш хэм

Нэг тэнхлэг дээр эргүүлэхэд нэг дүрс нөгөөтэйгээ үл хамаарч эргэхийг тэнхлэгийн тэгш хэм гэнэ. Ийм тэгш хэмт хэлбэр ховор тааралдана. Энэ нь төвийн зохиомжинд хэрэглэгдэнэ.



Шурган тэгш хэм

Шураг нь байгаль ба техникт түгээмэл тохиолддог. Байгаль дахь шургийн жишээ нь эмгэн хумсны хясаа, аргалын эвэр. Техник дахь шургийн жишээ нь боолт, бэхэлгээнд зориулсан төрөл бүрийн шураг, эрээстэй эд ангиуд орно.



Силуэт

Үгийн гарал үүсэл

• Силуэт нь “Silhouette” франц үгнээс гаралтай. Бараан, сүүдэр зураг, нэг өнгөт зураг гэсэн үг юм.

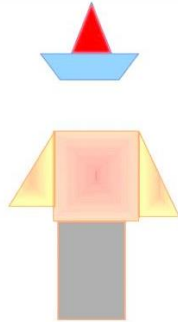


Силуэт

Силуэт нь хүн ба юмсийн дүрсийг нэг өнгөөр хавтгай дээр зурсан буюу даавуу цаас зэрэг бусад материал ашиглан хайчилж наасан дүрслэл юм.

Силуэт нь 3 дүрсэд хуваагддаг

Силуэт нь хувцас загварт хувцасны гадаад төлөв байдлыг тодорхойлж өгдөг. Ингэхдээ геометрийн энгийн дүрсээр, мөн үсгэн хэлбэрээр төлөөлүүлэн авч үздэг.



▲ дүрсээр гоёлын даахинз буюу дэрэвгэр трапец маягийн хувцаснуудыг илэрхийлдэг.



Силуэт нь үндсэн 3 дүрсэд хуваагддаг

■ Дүрсээр шулуун загварын хувцасыг хийнэ.

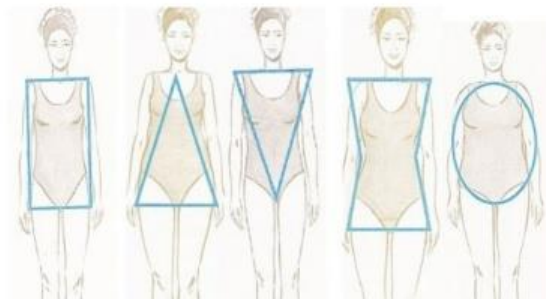


Силуэт нь үндсэн 3 дүрсэд хуваагддаг

● Дүрсээр чөлөөт болон үслэг сүлжмэл, дулаалгатай хувцасыг дүрслэнэ.



Хүний биеийн галбир



Хувцасны түүх

Хувцас гэж хүн бие дээрээ өмсөж болох биеийг бүхэлд нь буюу хэсэгчлэн халхалж ,түүнийг гадаад орчны нөлөөнөөс хамгаалж байдаг нөмрөгийг хэлнэ.

Хувцас үүссэн түүх нь хүн төрөлхтний хөдөлмөрлөх үйл ажиллагаа, гадаад орчинтойгоо зохицох чадвартай байдагтай холбоотой. Хамгийн анхны хувцас бол **бус** юм.

Хүний хөгжлийн хамгийн анхны үе шат болох мөстлөгийн үед хувцас үүссэн гэж судлаачид үздэг.

Хувцасны хөгжилд нөлөөлсөн хүчин зүйлд:

1. Байгаль цаг уурын өөрчлөлт
2. Хүний хөдөлмөр

Бидний өвөг дээдэс балар эртний үед байгалийн хадан агуй, модны хонгилд хоноглон аж төрж, ургамлын навч ,амьтны арьс, шувууны өд, загасны хайрс зэргийг биеэ хамгаалах зорилгоор халхалж, нөмөрч хэрэглэдэг байжээ.

Улмаар аж ахуй эрхлэх болсноор малын үс ноос,ургамлын ширхэглэг зэргийг ашиглан нэхмэл даавуу хийх болсон нь хувцас хийх үндсэн материал болсон.

Хувцсыг хүний биеийн хэлбэр,галбирт тааруулан оёх санааг анх дорно дахинд сэдсэн боловч Европт хэрэгжүүлж эхэлсэн гэж судлаачид үздэг.

➤ Эртний Египет / МЭӨ 3000 /

Хувцасны түүх эртний Египет, Грек, Римээс үүсэлтэй гэж үздэг. Эрт үед эрэгтэй, эмэгтэй хүний хувцас бараг ялгаа байдаггүй байсан. Эртний Египетүүдийн үндсэн хувцас нь бөгсөн биеэр ороосон даавуу төдий хувцас байсан бөгөөд үүнийг **СХЕНТИ** гэж нэрлэдэг байсан. Энэ нь одоогийн бүстэй хувцасны эхлэл байсан.

➤ Эртний Грек,Рим / МЭӨ VIII-V зуун/

Энэ үеийн хүмүүс янз бүрийн урт, өргөнтэй ямарч оёдолгүй дөрвөлжин болон зуйван дугуй хэлбэртэй нөмрөг, орхимжийг хуниас нугалаас гарган биеэрээ ороож өмсдөг байсан. Ийм хувцасыг **ГИМАТИЙ** гэж нэрлэдэг байсан.Энэ үеэс эмэгтэйчүүдийн хувцас битүү болж эрэгтэй хувцаснаас ялгаатай болсон.

➤ Готик стилийн үе / XIII – XV зуун /

Энэ үеийн хувцас нь маш бариу хэлбэртэй байсан бөгөөд зарим үед ханцуйгаа өмссөн хойноо оёод, тайлахдаа ханзалдаг байжээ. Уран барилга, хувцас хэрэглэлд шовх гурвалжин, цоройсон хэлбэр голлож байв. Энэ нь тухайн үеийн хувцас, малгай, гуталны хэлбэрт тодорхой харагддаг. Малгай нь нарийссан конус хэлбэрийн, хормой нь хурц өнцөг үүсгэн чирэгдсэн байдаг.

➤ Сэргэн мандалтын үе / XIII зуун /

Энэ үед Италийн хувцасны орчин үеийн моод загварын урсгал тавигдаж эхэлсэн. Сайн чанарын торгоор хийсэн, битүү хатгамалтай, үрчлээ хуниас ихтэй цамц, бөмбөгөр том хормойтой платье өмсдөг байв. Мөн хөлний хэлбэрийг гаргасан, гоёмсог бариу, цагаан өнгөтэй тирко өмсдөг байв.

➤ **XIX зууны үеийн хувцас**

XIX зууны сүүлчээс эмэгтэй хувцасэнгийн хэлбэр, загвартай болж эхэлсэн. Эмэгтэйчүүд юбка цамцны хослол өмсөх болсон. Эрэгтэй эмэгтэй хувцсанд шоон хээтэй даавууг хэрэглэх болсон. Энэ үеэс юбка нь бүстэй хувцасны нэг төрөл болж хөгжжээ.

➤ **XX зууны үеийн хувцас**

Дэлхийн I дайны дараа хүмүүсийн амьдрал ихээхэн өөрчлөгдсөн бөгөөд улмаар хувцасны моод загварт өөрчлөлт орсон. Загварын чиг хандлагад цэргийн хувцасны элементүүдийг ашиглах болсон. Эмэгтэйчүүд өмд өмсөж эхэлсэн ба 1920-иод оноос өвдөг дөнгөж хаасан юбка өмсөх болжээ.

Готик стиль XIV – XV зуун

39



Бидермейер ба романтизм (1820-1840)

1820-1840 оны романтизмын үе гэдэг. Романтизм стилийн үеийг бидермейерын үе гэнэ ба энэ нь өмд, шүрлэг, юбка, хувцасны элементүүдийг хамардаг. Романтизм үеийн хувцасны элементүүдийг бидермейер гэдэг нь үүсгэгчид, өмд, шүрлэг, юбка, хувцасны элементүүдийг хамардаг. Романтизм үеийн хувцасны элементүүдийг бидермейер гэдэг нь үүсгэгчид, өмд, шүрлэг, юбка, хувцасны элементүүдийг хамардаг.



Энэ үеэс эрчүүд их өмдтэй байсан бөгөөд өмд, шүрлэг, юбка, хувцасны элементүүдийг хамардаг. Романтизм үеийн хувцасны элементүүдийг бидермейер гэдэг нь үүсгэгчид, өмд, шүрлэг, юбка, хувцасны элементүүдийг хамардаг.

Энэ үеэс эрчүүд их өмдтэй байсан бөгөөд өмд, шүрлэг, юбка, хувцасны элементүүдийг хамардаг. Романтизм үеийн хувцасны элементүүдийг бидермейер гэдэг нь үүсгэгчид, өмд, шүрлэг, юбка, хувцасны элементүүдийг хамардаг.

45




Эртний Египет / МЭӨ3000- МЭӨ525 /

17

Эртний Грек



Эртний Грек үеийн хувцасны элементүүдийг хамардаг. Романтизм үеийн хувцасны элементүүдийг бидермейер гэдэг нь үүсгэгчид, өмд, шүрлэг, юбка, хувцасны элементүүдийг хамардаг.

18

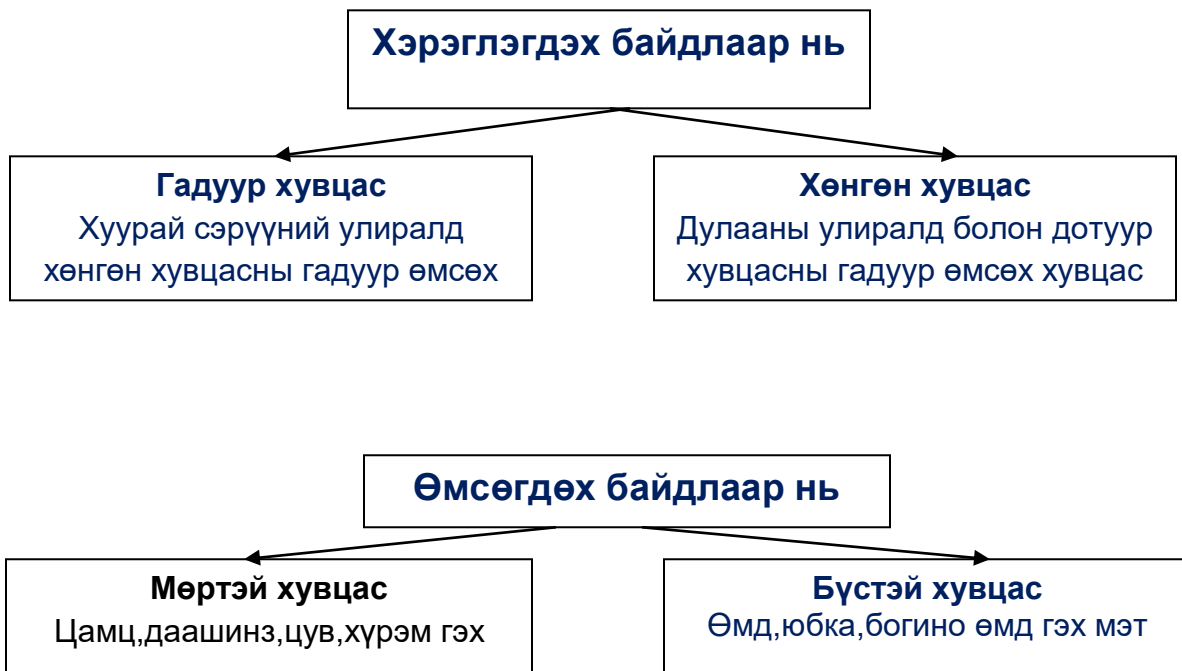
Хувцасны ДИЗАЙН



Эртний Грек үеийн хувцасны элементүүдийг хамардаг. Романтизм үеийн хувцасны элементүүдийг бидермейер гэдэг нь үүсгэгчид, өмд, шүрлэг, юбка, хувцасны элементүүдийг хамардаг.

Хувцасны төрөл ангилал

Хувцас нь хүний амьдрал үйл ажиллагаанд ихээхэн үүрэг гүйцэтгэдэг бөгөөд зориулалтын хувьд олон янз байдаг. Хувцасыг хэрэглэх байдлаар нь хамааруулан дараах байдлаар ангилдаг.



Хувцсыг дараахь байдлаар ерөнхийд нь 2 ангилдаг.

1. Ахуйн зориулалтын

- Өдөр тутмын хувцас
- Гэрийн хувцас
- Гоёлын хувцас
- Үндэсний хувцас

2. Тусгай зориулалтын

- Дүрэмт хувцас
- Ажлын хувцас
- Тайзны хувцас гэж дотроо 7 ангилдаг.

Дүрэмт хувцас



Ажлын хувцас



Үндэсний хувцас



Гэрийн хувцас



Гоёлын хувцас



Өдөр тутам



Хувцсанд тавигдах шаардлага

Аливаа эдлэл, бүтээгдэхүүний загвар зохион бүтээхэд түүнд тавигдах шаардлагуудыг баримтлаж ажиллах хэрэгтэй. Бүтээгдэхүүнийг зохион бүтээхэд дараах үндсэн шаардлагуудыг тавигддаг. Тухайн бүтээгдэхүүн ямар үүрэг зориулалттай, өнгө үзэмжтэй байх, үнэ хөлс нь ямар байх, ямар нөхцөлд хийгдэх зэргийг тусгасан байдаг.



Технологийн шаардлага нь бүтээгдэхүүнийг зориулалтын тоног төхөөрөмжөөр, хялбар дэвшилтэт технологиор, илүү зардал гаргалгүйгээр үйлдвэрлэх шаардлага юм.

Технологийн шаардлагыг хангасан бүтээгдэхүүн үйлдвэрлэл	Технологийн шаардлага хангаагүй бүтээгдэхүүн үйлдвэрлэл
<ul style="list-style-type: none">Хөдөлмөр бага зарцуулсан / механик ба автомат ажиллагаагаарЗориулалтын тоног төхөөрөмжөөр хийсэнХялбар оновчтой технологиор хийсэн	<ul style="list-style-type: none">Гар ажиллагаа ихээр шаардсанОрлуулсан тоног төхөөрөмжөөр хийсэнТехнологи ажилбарыг хангалтгүй боловсруулсан

Технологийн шаардлага нь эдийн засгийн шаардлагатай харилцан хамааралтай байдаг. Зарим тохиолдолд дээрх хоёр шаардлага бие биедээ сайн зохицдог бол зарим тохиолдолд зөрчилддөг.

Эдийн засгийн шаардлага нь эдлэлийг хамгийн бага зардлаар үйлдвэрлэж, түүний ашиглалтын өндөр ашиг олох арга юм. Эдлэлийг хэр нарийн үйлдвэрлэхээс түүний эдийн засгийн үзүүлэлт хамаардаг. Эдлэлийг хэр зэрэг өндөр нарийвчлалтай үйлдвэрлэнэ, түүнд зарцуулах цаг хугацаа, эрчим хүч, ажиллах хүч төдий чинээ нэмэгдэх ба эдлэл төдий чинээ үнэтэй болдог.

Эргономикийн шаардлага нь үйлдвэрлэсэн бүтээгдэхүүн нь хүний эрч хүч, хөдөлгөөн, хүчийг бага зарцуулах, түүнийг хэрэглэхэд эвтэйхэн байх шаардлага юм.

Экологийн шаардлага нь эдлэлийг үйлдвэрлэхэд болон хэрэглэхэд хүрээлэн буй орчинд сөрөг нөлөө үзүүлэхгүй байх шаардлага юм.

Хувцасны стиль

Хувцасны стиль нь моодтой шууд холбоотой боловч түүнээс ялгарах онцлог бий. Моод ямагт өөрчлөгдөж, солигдож байдаг бол стиль нь тогтвортой шинжтэй бөгөөд байнга өөрчлөгддөггүй. Орчин үеийн хувцсанд дараах чиглэлийн стиль төлөвшин тогтсон байдаг.

- Классик буюу сонгодог
- Спорт
- Романтик
- Фольклор буюу үндэсний

Классик стиль. Костюм пиджак, брюкэн өмд, свитер цамц, шулуун юбка зэрэг нь классик стилийн загварууд юм. Классик ба сонгодог стилийн хувцсанд хэлбэр загвар нь хуучирч хоцрогддоггүй, ажил хэрэгч байдлыг илтгэсэн хувцсууд ордог. Классик стилийн хувцасыг ихэвчлэн байгалийн гаралтай чанар сайтай даавуугаар хийдэг./ноос, ноолуур, олсон даавуунууд/ Ийм хувцсыг ихэвчлэн ажил хэргийн баяр ёслолын үед өмсдөг. Сурагчийн дүрэмт хувцас нь классик стилийн хувцас юм.

Спорт стиль. Спорт стилийн хувцас нь спортоор хичээллэхэд зориулагдсан биеийн тамирийн хувцас биш, харин өдөр тутмын хувцас юм. Спорт стилийн хувцас нь биед эвтэйхэн, сул чөлөөтэй, хөнгөн, цоглог өнгөтэй байдаг.Ийм хувцсыг янз бүрийн ил халаас, цахилгаан товч, уяа бүч, кант, зураг, бичгээр чимэглэдэг. Спорт стилийн хувцсыг хийх материал нь чийг дулаан сайн нэвтрүүлдэг, бат бөх, удаан эдэлгээтэй байх ёстой. Өнгөний хувьд хурц тод, эрс тэс өнгө голлодог. Спорт хувцасны хамгийн их өргөн тархсан хэлбэр нь жинсэн хувцас юм.

Романтик стиль. Романтик стилийн хувцас нь маш гоёмсог загвартай хувцсууд байдаг. Ийм стилийн хувцсыг капрон, тор, торго зэрэг уян зөөлөн материалаар төрөл бүрийн салбан, хуниас нугалаас гарган хийсэн байдаг.Ихэвчлэн гоёлын хувцас, зуны хувцсыг ийм загвар стилээр хийдэг.

Хувцасны чимэглэл

Хувцсыг туузаар, даавуугаар, шүр сувс, торон материал, хуниас нугалаасаар гэх мэт олон янзаар чимэглэдэг. Хувцасны дизайны шийдэлд төрөл бүрийн арга техникүүдийг хэрэглэх, аксессуарын дизайн гаргаж, сонгосон чимэглэл, зүүсгэлийг өөрийн гараар гүйцэтгэж чимэглэж болно. Чимэглэлийн олон арга техникүүдийг туршиж дадлага эзэмшсэнээр хувцасны загварын донж, өгүүлэмжинд тохируулан арга техникийг сонгох, уран бүтээлдээ чимэглэлийн янз бүрийн техникийг ашиглаж хэрэглэж болно.

Шинэ загвар зохион бүтээхэд төрөл бүрийн гоёлын оруулга, оёдол чимэглэлийг ашиглахаас гадна хуучин хувцсыг орчин үеийн чиг хандлагад оруулан засч хувцсан дээрээ төрөл бүрийн гар хатгамал болон гар чимэглэлийг хийж болно.

Үсний чимэглэл

