

TẠO MẪU TRANG PHỤC TRONG ĐÀO TẠO THIẾT KẾ THỜI TRANG

HOÀNG THỊ OANH

Email: oanh.moden69@gmail.com
Trường ĐHSP Nghệ thuật Trung ương

THE CUSTOM MODEL IN FASHION DESIGN

TÓM TẮT

Thời trang là sự hoà nhập giữa các yếu tố truyền thống và hiện đại, thể hiện trình độ văn hóa của các quốc gia, các châu lục khác nhau. Qua các sản phẩm thời trang, người ta cảm nhận được ý tưởng của nhà thiết kế, đọc được mong muốn của người tiêu dùng, trình độ thẩm mỹ, khoa học kỹ thuật, mức sống, lối sống...

Trong xu thế hội nhập, toàn cầu hóa hiện nay, sinh viên ngành Thiết kế thời trang không chỉ cần được đào tạo, bồi dưỡng đầy đủ các kiến thức thẩm mỹ cơ bản, nắm vững các kiến thức về công nghệ, về kỹ thuật và chất liệu may mặc mà còn cần được đào tạo về phương pháp sáng tác. Đó là khả năng nghiên cứu, tư duy, xây dựng các ý tưởng. Ngoài ra, trong đào tạo cần dạy cho sinh viên biết thẩm định đánh giá các thiết kế: thể nào là đẹp – xấu, phù hợp... và tại sao lại như vậy; thiết kế đưa ra có ưu điểm gì và nhược điểm như thế nào phân tích các ưu, nhược điểm đó để rồi rút kinh nghiệm cho các thiết kế nâng cao trình độ lý luận và thực hành chuyên ngành.

Chính vì vậy khi xây dựng chương trình đào tạo Thiết kế thời trang tại Trường ĐHSP Nghệ thuật TW thì việc đưa học phần Tạo mẫu trang phục vào giảng dạy chuyên ngành là điều hết sức cần thiết

Từ khóa: Thiết kế thời trang, Biểu tượng trang phục, bản vẽ kỹ thuật, bản rập

ABSTRACT

Fashion is the integration between traditional and modern elements, which shows the cultural level of different countries and continents. Through product fashion, one can feel the designer's idea, read the user's wishes, aesthetic level, science and technology, living standard, way of life...

In the current trend of integration and globalization, students do not only need to be fully trained and retrained in basic aesthetic knowledge, master the knowledge of technology, techniques, and materials which also need to be trained in composition methods. It is functional research, thinking, constructing ideas. In addition, in training, it is necessary to teach students how to evaluate designs: what is beautiful ugly, suitable... and why; What are the advantages and disadvantages of the proposed design? Analyze those advantages and disadvantages to draw experience for advanced designs and specialized implementation.

Therefore, when building a training program in Fashion Design at the National University of Art Education, it's essential to include the custom model into a specialized teaching.

Keywords: Fashion design, Expression costumes, Technical drawings, Stereotypical version.

ARTS

Thiết kế thời trang đang được coi là một nghề “hot” đối với nhiều bạn trẻ hiện nay. Từ góc nhìn của công chúng, đây là một nghề thời thượng, có thu nhập cao. Bởi nó đem lại cái đẹp cho con người, từ cách ăn mặc, đi đứng tạo dáng, cho đến cách thể hiện cá tính theo từng thể loại trang phục. Chính vì vậy mà nhiều bạn trẻ hiện nay đã chọn học ngành Thiết kế thời trang như là một định hướng trong lựa chọn nghề nghiệp của mình.

Tuy nhiên Thiết kế thời trang cũng là một ngành học có tính đặc thù cao đòi hỏi tư duy sáng tạo và khả năng cảm thụ chính vì thế việc dạy những kiến thức chuyên ngành một cách có hệ thống là điều hết sức quan trọng. Điều này đòi hỏi người thầy phải rất giỏi về chuyên môn để có thể nêu cho sinh viên những khái niệm cơ bản nhất, giúp họ hiểu bản chất vấn đề. Nó cũng đòi hỏi sinh viên có đủ trình độ để tiếp thu kiến thức, có đủ giáo trình tài liệu tham khảo, có điều kiện vật chất phục vụ cho việc học. Chúng ta đều biết trong thời trang có sự hoà nhập giữa các yếu tố truyền thống và hiện đại, thể hiện trình độ văn hóa của các quốc gia, các châu lục khác nhau. Qua các sản phẩm thời trang, người ta cảm nhận được ý tưởng của nhà thiết kế, đọc được mong muốn của người tiêu dùng, trình độ thẩm mỹ, khoa học kỹ thuật, mức sống, lối sống.

Trong thời đại công nghệ thông tin, trước một lượng thông tin tràn ngập, người giảng viên phải có trình độ chuyên môn vững, biết chọn lọc và sử dụng thông tin có hiệu quả; có trình độ ngoại ngữ; làm chủ trang thiết bị công nghệ hiện đại. Người giảng viên phải biết truyền tải những kiến thức cơ bản nhất, lược bỏ những nội dung không còn phù hợp, bổ sung những kiến thức và công nghệ mới làm cho bài học phong phú. Đặc biệt đối với những giảng viên của chuyên ngành Thiết kế thời trang, giảng dạy bằng phương pháp nêu vấn đề, gợi mở cách tư duy cho sinh viên tự học, tự trang bị kiến thức, kích thích trí tò mò sáng tạo là một đòi hỏi mang tính thiết yếu.

Trong xu thế hội nhập, toàn cầu hóa hiện nay, sinh viên ngành Thiết kế thời trang không chỉ cần được đào tạo, bồi dưỡng đầy đủ các kiến thức thẩm mỹ cơ bản, nắm vững các kiến thức về công nghệ, về kỹ thuật và chất liệu may mặc mà còn cần được đào tạo về phương pháp sáng tác. Đó là khả năng nghiên cứu, tư duy, xây dựng các ý tưởng. Từ những ý tưởng cụ thể, cần hướng dẫn cho sinh viên cách nghiên cứu, phân tích các khả năng sáng tạo, hình thành tư duy thẩm mỹ cho tác phẩm. Thời trang là một ngành học mang tính nghệ thuật cao, việc đào tạo cho sinh viên biết cảm nhận cái hay, cái đẹp, cái tiêu biểu của cuộc sống từ đó hình thành nên những cảm xúc thẩm mỹ là chất xúc tác cho việc định hình những thiết kế độc đáo là hết sức cần thiết. Ngoài ra, trong đào tạo cần

dạy cho sinh viên biết thẩm định đánh giá các thiết kế: thế nào là đẹp – xấu, phù hợp... và tại sao lại như vậy; thiết kế đưa ra có ưu điểm gì và nhược điểm như thế nào phân tích các ưu, nhược điểm đó để rồi rút kinh nghiệm cho các thiết kế đồng thời nâng cao trình độ lý luận thể hiện trong các bài viết lý luận, thực hành chuyên ngành.

Thời trang là một ngành học luôn đòi hỏi cái mới và tính sáng tạo thực tế này đòi hỏi một cách dạy, học năng động. Vậy như thế nào là dạy và học một cách năng động. Dạy thiết kế thời trang không chỉ là cầm tay chỉ việc mà dạy về tư duy sáng tạo và khả năng ứng dụng. Bên cạnh những kiến thức cần thiết về mặt lý thuyết như thiết kế mẫu, tạo mẫu cần dạy cho sinh viên khả năng thích ứng và chủ động trong việc thực hành, phát triển mẫu, ứng dụng mẫu trong thực tế.

Chính vì vậy khi xây dựng chương trình đào tạo Thiết kế thời trang tại Trường ĐHSP Nghệ thuật TW thì việc đưa môn học. Tạo mẫu trang phục vào giảng dạy chuyên ngành là điều hết sức cần thiết. Môn học định hướng cho SV hệ thống các kiến thức cơ bản trong thiết kế may mặc, giúp phát huy tối đa khả năng sáng tạo, thẩm mỹ riêng của mỗi cá nhân.

Đặc biệt trong giai đoạn hiện nay công nghệ 4.0, thế giới phẳng đòi hỏi kiến thức chuyên ngành trong đào tạo phải được xây dựng có hệ thống bắt nhịp với xu hướng hội nhập toàn cầu là một đòi hỏi thách thức đối với các chương trình đào tạo đặc biệt là đào tạo Thiết kế thời trang. Do vậy chương trình đào tạo Thiết kế thời trang luôn đòi hỏi phải cập nhật đổi mới đáp ứng nhu cầu chất lượng nguồn nhân lực phục vụ xã hội trong lĩnh vực Thiết kế mẫu thời trang may mặc.

Học phần Tạo mẫu trang phục 1 là một trong năm học phần thuộc chuyên ngành chính trong chương trình đào tạo Thiết kế thời trang. Nó được xây dựng xuyên suốt trong 4 năm học với khối lượng kiến thức khoa học, logic từ thấp đến cao. Học phần tạo mẫu trang phục 1 giới thiệu cho sinh viên các khái niệm cơ bản về Tạo mẫu trang phục trong thiết kế thời trang. Các dạng bố cục trang phục, nguyên tắc bố cục, các thủ pháp xây dựng bố cục trang phục. Bước đầu sinh viên thiết kế được bộ sưu tập trang phục trẻ em theo các phương pháp thiết kế cơ bản.

Vận dụng những kiến thức đang học trong chuyên ngành Thiết kế thời trang.như: Hình họa chuyên ngành, Trang trí chuyên ngành, Đồ họa thời trang, Sáng tác mẫu vải, Sáng tác phụ trang, Cơ sở tạo hình, Tin học chuyên ngành... để làm nền tảng, phương tiện nghiên cứu, học tập và sáng tác.

Bước đầu giúp sinh viên có khả năng cảm nhận vẻ đẹp của trang phục, gợi mở, hướng dẫn sinh viên thể

ARTS

hiện khả năng thông qua bài tập về Tạo mẫu trang phục. Nắm được các nguyên tắc bố cục trang phục cơ bản ứng dụng vào sáng tác thiết kế mẫu trang phục, phục vụ cho cuộc sống. Sinh viên biết cách xây dựng ý tưởng trang phục và triển khai ý tưởng bằng ngôn ngữ thị giác một cách nhanh chóng tạo biểu tượng trang phục, là những kiến thức tiền đề cho các bài tập sau này. Bài thi kết thúc học phần là bài vận dụng các bước thiết kế vào Tạo mẫu trang phục trẻ em. Cung cấp cho sinh viên kỹ năng thực hành cơ bản, bước đầu thiết kế được bộ sưu tập trang phục trẻ em theo cảm nhận thẩm mỹ riêng của từng cá nhân. Phát huy tính chủ động sáng tạo làm việc độc lập.

Các bước thiết kế Trang phục trẻ em

Đối với trang phục trẻ em cần được tiến hành trình tự theo các bước sau:

Bước 1 : Nghiên cứu đối tượng

Khi thiết kế trang phục dành cho trẻ em phải chú ý đến rất nhiều tiêu chí. Đầu tiên là sức khỏe, đến sự phù hợp, đến thẩm mỹ. Chính vì vậy mà việc nghiên cứu đối tượng phải được đặt lên hàng đầu khi tiến hành thiết kế trang phục cho trẻ. Việc nghiên cứu này sẽ được thông qua nghiên cứu về:

* Đặc điểm sức khỏe của trẻ, Môi trường vận động, Tâm sinh lý của trẻ: Để đưa ra các hình dáng trang phục sao cho phù hợp với đối tượng trẻ em. Mỗi lứa tuổi lại có hình dáng cơ thể khác nhau, tâm sinh lý cũng thay đổi khác nhau. Do vậy hình dáng, màu sắc, kết cấu chất liệu hình thức trang trí cũng phải thay đổi cho phù hợp

Bước 2 : Lựa chọn và phân tích ý tưởng

Trong thiết kế trang phục có 2 hình thức tìm ý tưởng
1. Ý tưởng mang tính cụ thể là : Là ý tưởng dựa trên những đối tượng thực tế tồn tại, hiện hữu và có thể xác định được rõ ràng.

Vd: Động vật, cây cối, hoa lá, đồ vật,...

2. Ý tưởng mang tính trừu tượng: Là những ý tưởng dựa trên hình ảnh được rút ra từ những thứ tồn tại phi vật thể và bao hàm những trải nghiệm giác quan (hình ảnh, âm thanh, màu sắc...)

Vd: mùa thu, cơn bão, tình yêu, ...

Bước 3: Xây dựng biểu tượng trang phục dựa trên ý tưởng

Biểu tượng là sự thể hiện trí tưởng tượng của con người thể hiện bằng hình ảnh cô đọng mang tính ẩn dụ, tượng trưng, cô đọng, hay loại suy, những hình ảnh thể hiện dấu hiệu nhận biết đặc trưng... để biểu thị một ý tưởng, một vật tồn tại ở dạng vật chất hay tinh thần. Biểu tượng mang lại những cảm nhận trực tiếp cho con người, phong phú hơn dấu hiệu, gây cảm xúc, tạo động lực, khơi gợi trí nhớ và trí tưởng tượng cho người thiết kế.

Biểu tượng trong thời trang được ví như một hình mẫu, một form dáng, nét đặc trưng cho cả bộ sưu tập.

Biểu tượng trang phục: Là những hình khối cơ bản, những đường nét cô đọng, đặc trưng mang tính đại diện được đặt trên nhân thể người phản ánh từ những hình ảnh đã được cách điệu để diễn tả hình ảnh nghiên cứu. Biểu tượng trang phục mang tính định vị cho cả hệ thống mẫu phác thảo. Người thiết kế phải thông qua ngôn ngữ của đồ họa cơ bản để xây dựng biểu tượng. Như vậy với ngôn ngữ riêng biệt, cách xây dựng đối tượng điển hình, chất lọc, khả năng diễn tả bằng mảng, hình, nét giúp cho việc xây dựng biểu tượng có tiếng nói cô đọng, mạnh mẽ, khả năng nhân bản nhanh, chất lượng, đồ họa cơ bản trở thành một loại hình nghệ thuật phổ biến và đại chúng. Nó có từ lâu đời và ngày càng phát triển cao hơn, phong phú hơn nhiều thể loại, góp tiếng nói chung với nhiều loại hình nghệ thuật làm đẹp cho cuộc sống con người. Việc sử dụng đồ họa đen trắng để xây dựng biểu tượng trong thiết kế thời trang không nằm ngoài các ngôn ngữ thể hiện của đồ họa cơ bản nói trên.

Để khai thác, xây dựng ý tưởng việc đầu tiên người thiết kế phải phân tích được ý tưởng có những đặc điểm nào nổi trội, đặc trưng khiến cho người thiết kế có những liên tưởng tạo hình đến vẻ đẹp cơ thể con người mà cụ thể đối với trang phục của trẻ em. Trước khi xây dựng biểu tượng người thiết kế phải chọn được ý tưởng thông qua hình nghiên cứu, trải qua một bước quan trọng đó là cách điệu đối tượng. Đối tượng nghiên cứu được giản lược thông qua 2 phương pháp cách điệu. Cách điệu tự nhiên và cách điệu cấu trúc. Phương pháp cách điệu theo tự nhiên thường chỉ dùng là mô típ trang trí. Phương pháp cách điệu theo cấu trúc là phương pháp được sử dụng xây dựng biểu tượng phù hợp. Do yêu cầu cách điệu theo phương pháp này rất hiệu quả. Về phương pháp tiến hành, người thiết kế phải chọn lọc đối tượng để phù hợp với lối trang trí nói trên mà đặc điểm của nó là hình, dáng, kết cấu tương đối rõ ràng dứt khoát, có một vài chi tiết rất đặc trưng, tiêu biểu. Để cách điệu đối tượng, người thiết kế phải trải qua một bước quan trọng đó là bước khái quát hóa và ký hà hóa.



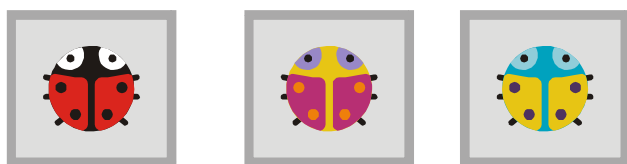
Hình 1: Con bọ cánh cứng

Trước khi tìm hiểu vấn đề này, cần phân biệt chúng với khái niệm cách điệu thường thấy trong nghệ thuật trang trí. Khái quát hóa và ký hà hóa trong bản thân nó đã bao gồm công việc cách điệu, nhưng ở chúng sự

ARTS

cách điệu được tiến hành bằng những phương pháp đặc biệt, theo phương pháp công nghiệp bằng cách biến những đường nét, hình khối trong thiên nhiên thành những hình khối mang tính tổ chức và hình khối kỹ hà, theo logic của hình khối các vật thể nhất định. Sự đơn giản, khái quát, tượng trưng là mục đích chúng phải hướng tới. Mục đích ở đây

người thiết kế phải đặt trí tưởng tượng của mình thông qua hình khối, đường nét có những đặc điểm nào gắn với hình dáng, kết cấu, trang trí mà nó hướng tới. Đối với trang phục trẻ em, các lứa tuổi được phân cấp nhiều do đặc thù tâm lý, lứa tuổi. Ví dụ con bọ cánh cứng là con vật có hình khối gần với trang phục của trẻ.



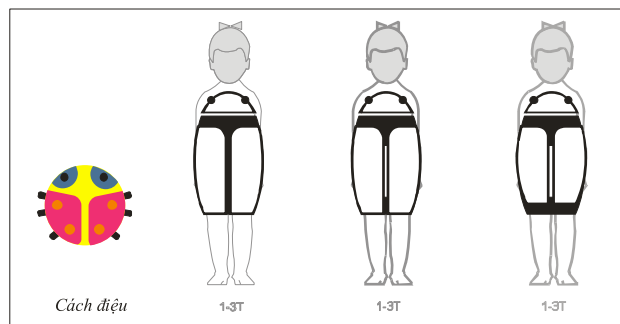
Hình 2: Cách điệu con bọ cánh cứng

Trên hình cách điệu con bọ cánh cứng, hình khối của con vật và những chi tiết như kết cấu của cánh con bọ được biến điệu gần với kết cấu trong trang phục. Chấm bi trên mình con bọ sẽ là những gợi ý cho việc trang trí trên bề mặt vải để từ đó chuyển sang bước xây dựng biểu tượng trang phục.

Biểu tượng trang phục là những hình khối cơ bản, những đường nét cô đọng, đặc trưng mang tính đại diện được đặt trên nhân thể người phản ánh hình ảnh đã được cách điệu để diễn tả nội dung của hình ảnh nghiên cứu. Thông qua nguyên tắc bố cục trang phục để xây dựng hệ thống phác thảo mẫu vẽ. Với con bọ cánh cứng, việc liên tưởng hình khối của con vật gần với hình dáng quần áo mà người thiết kế hướng tới đó là hình ôvan được đặt từ phần ngực trẻ đến gần đầu gối. Bề ngang của con vật sẽ được thu hẹp hơn so với tỷ lệ của hình cách điệu. Với cách thu hẹp này sẽ khiến con vật gần với tỷ lệ nhân thể của trẻ hơn. Trên bề mặt của hình biểu tượng, cần đưa thêm mảng, nét được khai thác từ hình cách điệu giúp liên tưởng nhiều đến những đường kết cấu, những chi tiết dễ dàng cho việc phối chất liệu cũng như mảng màu, cách xử lý khác nhau bằng công nghệ may. Dùng ngôn ngữ thể hiện của đồ họa đen trắng cơ bản để xây dựng biểu tượng trong thiết kế thời trang giúp cho người thiết kế định hình được sắc độ đậm nhạt trên trang phục khi phối hợp màu sắc.

Như vậy với ngôn ngữ riêng biệt, cách xây dựng đối tượng điển hình, chất lọc, khả năng diễn tả bằng mảng, hình, nét giúp cho việc xây dựng biểu tượng có tiếng nói cô đọng, mạnh mẽ, khả năng nhân bản nhanh, chất lượng, đồ họa cơ bản trở thành một loại

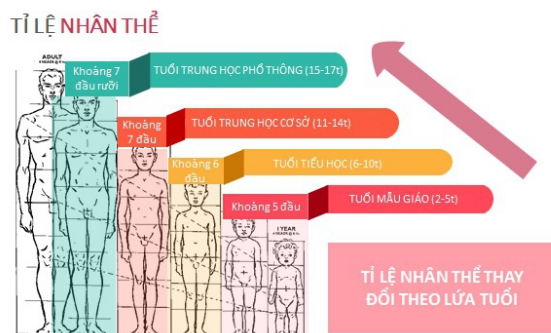
hình nghệ thuật phổ biến và đại chúng đặc biệt trong việc xây dựng biểu tượng trang phục.



Hình 3: Các phương án biểu tượng trang phục

Bước 4: Triển khai hệ thống phác thảo

Đây là khâu quan trọng nhất, thể hiện khả năng phát triển thẩm mỹ của người nghiên cứu. Trước khi tiến hành triển khai mẫu vẽ người thiết kế xây dựng nhân thể ở trạng thái tĩnh, đặt ở dạng mặt phẳng. Bởi cách trải mẫu trên mặt phẳng sẽ có cái nhìn tổng thể mẫu vẽ một cách bao quát nhất.



Hình 4: Nhân thể trẻ em



Hình 5: Dáng mẫu trẻ em thay đổi



Hình 6: Dáng mẫu trẻ em thay đổi

ARTS

Khả năng nhân bản mẫu từ biểu tượng cho ra hệ thống phác thảo đó là chuỗi mẫu thiết kế gần nhau về form dáng và tuân theo các thay đổi sau:

+ Tỷ lệ hình khối

+ Kết cấu

+ Vị trí trọng tâm

(Kết cấu dựa vào xu hướng mốt)

Hệ thống phác thảo còn phải dựa vào các nguyên tắc bố cục:

- Bố cục cân đối

- Bố cục lệch

- Bố cục nhịp điệu

- Bố cục tự do

Hình con bọ cánh cứng đã được xây dựng biểu tượng dựa vào bố cục cân đối vậy khi ra hệ thống phác thảo nhất thiết phải tuân thủ theo bố cục đã được định sẵn ở biểu tượng thời trang.



Cách điệu



Biểu tượng trang phục

Hình 7: Cách điệu và biểu tượng trang phục



Hình 8: Hệ thống phác thảo dạng động

Đưa hình khối Ở đây người thiết kế phải đưa ra hình kết cấu, phương án màu, chất liệu, cuối cùng là những seri mẫu thể hiện.

Bước 5: Triển khai mẫu thực tế sản phẩm mẫu thật

Thiết kế bản vẽ kỹ thuật

Thiết kế bản vẽ kỹ thuật hay còn gọi là thiết kế bản Rập cắt may, là tạo nên bản gốc cho một mẫu quần áo thời trang nào đó, nó được gọi là mẫu chuẩn. Từ mẫu đó có thể nhảy size lên xuống và sản xuất hàng loạt. Bản vẽ kỹ thuật-Rập: là khuôn mẫu của sản phẩm, được cắt trên giấy theo hình dáng của chi tiết trên sản phẩm, ráp được đặt lên vải cắt ra bán thành phẩm, ráp dùng để cắt vải với số lượng lớn và có thể tái sử dụng nhiều lần

cho sản xuất.



Hình 9: Bản rập mẫu váy bé 2 tuổi

Dự kiến chất liệu phù hợp với trang phục trẻ em

Trong thời trang, chất liệu vải có thể nói là yếu tố được dùng để quyết định làm nên xu hướng trang phục. Lựa chọn và nghiên cứu các loại chất liệu để chắc chắn rằng nó phù hợp với mẫu thiết kế, với xu hướng, với mùa Thu-Đông/ Xuân-Hè

Việc dự kiến chất liệu thông qua tìm hiểu xu hướng thời trang giúp định hình tinh thần xuyên suốt của bộ sưu tập, tạo ra những điểm nhấn mới mẻ thêm cho sản phẩm. Đặc biệt trong thiết kế trang phục trẻ em chất liệu luôn là yếu tố ưu tiên hàng đầu để đảm bảo sức khỏe và an toàn cho trẻ.

Dụng mẫu thử - điều chỉnh mẫu

Sau khi có mẫu Rập, tiến hành kiểm tra toàn bộ các chi tiết và ghi đầy đủ các thông tin cần thiết

Trong quá trình may mẫu thử cần phải thực hiện các yêu cầu sau:

Phải tuyệt đối trung thành với mẫu Rập như canh sợi, yêu cầu kỹ thuật ghi trên mẫu.

Khi phát hiện điểm bất hợp lý trong rập sản phẩm thì điều chỉnh trên mẫu thử và đánh dấu vào bản Rập.

Sau khi hoàn thành xong mẫu thử, tiến hành nghiên cứu mẫu thử lấy đó làm cơ sở để may hoàn thiện mẫu thật, xem xét kiểu dáng xem đã phù hợp với ý đồ thiết kế của bộ sưu tập chưa. Kết cấu, kiểu dáng đã phù hợp với ý tưởng thiết kế chưa.

Hoàn thiện may mẫu thật

Việc hoàn thiện mẫu sáng tác phải được lựa chọn ra những mẫu thời trang có kết cấu và màu sắc có sự đồng nhất với biểu tượng. Và từ đó những mẫu được chọn để hoàn thiện mẫu thật phải được tính toán chính chu về kết cấu, sau đó tiến hành cắt may trên chất liệu vải phù hợp.

Các bước tiến hành để may hoàn thiện mẫu thật.

-Kiểm tra lại số đo của người mẫu khớp với mẫu dựng thử.

- Đọc, kiểm tra lại bản vẽ thiết kế mẫu giấy.

ARTS

- Đặt mẫu giấy trên vải và cắt theo trên chất liệu đã lựa chọn.
- May lắp ráp các chi tiết của từng bộ phận trang phục.
- Hoàn thiện đính khuy cúc, các họa tiết trang trí.
- Kiểm tra, vệ sinh lại mẫu đã hoàn thiện.
- Kết quả là hoàn chỉnh mẫu thật.



Hình 10: Mẫu hoàn thiện cho bé 2 tuổi

Để làm được điều đó thì ngay từ khi ngồi trên ghế nhà trường các bạn sinh viên cần phải nắm vững quy trình thiết kế các bài tạo mẫu trang phục với các chủ đề khác nhau nhằm đưa ra những ý tưởng, sản phẩm thiết kế mới mẻ đặc sắc, phù hợp với thị hiếu của doanh nghiệp, của người tiêu dùng.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Trần Thủy Bình (2005), *Giáo trình Mỹ thuật trang phục*, Nxb Giáo dục
2. Trần Thủy Bình, Phạm Hồng (1993), *Kỹ thuật tạo mốt và vật liệu thời trang*, Nxb Khoa học kỹ thuật.
3. Đặng Bích Ngân (chủ biên) (2012), *Từ điển, thuật ngữ Mỹ thuật phổ thông*, Nxb Giáo dục.
4. Nguyễn Duy Lãm (2016), *Biểu trưng*, Nxb Từ điển Bách khoa.
5. Nguyễn Quân (2006), *Ngôn ngữ của hình và màu sắc*, Nxb Văn hóa Thông tin.
6. Nguyễn Quang Quyền (1974), *Nhân trắc học và sự ứng dụng nghiên cứu trên người Việt Nam*, Nxb Y học, Hà Nội.
7. Anh Vũ (BS) (2007), *Phương pháp vẽ thiết kế thời trang*, Nxb Văn hoá thông tin.
8. Oliver Gerval (2009), *Studies in fashion: Fashion accessories*