

**FAKULTA TEXTILNÍ
TU LIBEREC**

**ŠACH MAT
(ODĚVNÍ KOLEKCE DÁMSKÝCH A PÁNSKÝCH ODĚVŮ)**

**CHECKMATE
(CLOTHING COLLECTION WOMEN'S AND MEN'S APPAREL)**

TECHNICKÁ UNIVERZITA V LIBERCI

Fakulta textilní

Akademický rok: 2011/2012

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Nikolas Šimo**
Osobní číslo: **T09000539**
Studijní program: **B3107 Textil**
Studijní obor: **Textilní a oděvní návrhářství**
Název tématu: **Kolekce dámských a pánských oděvů "Šach Mat"**
Zadávající katedra: **Katedra designu**

Z á s a d y p r o v y p r a c o v á n í :

- 1) Inspirace šachovými figurami.
- 2) Výtvarné studie tématu.
- 3) Návrhové skici pro oděvní kolekci.
- 4) Vypracování stříhové dokumentace.
- 5) Vlastní realizace oděvní kolekce.

Rozsah grafických prací:

Rozsah pracovní zprávy: 25

Forma zpracování bakalářské práce: tištěná

Seznam odborné literatury:

GIZYCKY, J.: Šachy všech dob a zemí. první. Praha : ROH, 1975. 480 s.

ALSTER, L.: Šachy- hra královská. první. Praha : ROH, 1987. 296 s.

BRANDEJS, F.: Šachové panoptikum. první. Praha : ROH, 1975. 252 s.

PLISKA, K.: Učebnice šachu pro samouky : Začátečníci. první. Frýdek- Místek :

PLISKA, 1990. 76 s.

Vedoucí bakalářské práce:

Mgr. A. Jitka Huňková

Katedra designu

Datum zadání bakalářské práce: 4. října 2011

Termín odevzdání bakalářské práce: 9. května 2012

prof. RNDr. Aleš Linka, CSc.

děkan



Ing. Renata Štorová, CSc.

vedoucí katedry

V Jihlavě dne 26. března 2012

P r o h l á š e n í

Byl(a) jsem seznámen(a) s tím, že na mou bakalářskou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb., o právu autorském, zejména § 60- školní dílo.

Beru na vědomí, že Technická univerzita v Liberci (TUL) nezasahuje do mých autorských práv užitím mé bakalářské práce pro vnitřní potřebu TUL.

Užiji-li bakalářskou práci nebo poskytnu-li licenci k jejímu využití, jsem si vědom povinnosti informovat o této skutečnosti TUL; v tomto případě má TUL právo ode mne požadovat úhradu nákladů, které vynaložila na vytvoření díla, až do jejich skutečné výše.

Bakalářskou práci jsem vypracoval(a) samostatně s použitím uvedené literatury a na základě konzultací s vedoucím bakalářské práce a konzultantem.

Datum

Podpis

Pod'akovanie

V prvom rade ďakujem vedúcej práce Mgr. A. Jitke Huňkovej za pomoc a usmernenie počas celého procesu tvorby bakalárskej práce.

Ďalej by som chcel poďakovať rodičom za to, že ma psychicky, i finančne podporovali.

Moja vďaka patrí Kristýne Žákovej a Adamovi Bartoňovi, ktorí boli takí dobrí, že sa nechali v modeloch vyfotiť, a dodali im určité kúzlo. V nadväznosti ďakujem aj fotografovi Ondřeji Báčovi, bez ktorého by tie fotky ani nevznikli.

Ďakujem obchodnému domu RENO za požičanie topánok na fotenie.

Nakoniec by som poďakoval všetkým, ktorí mi ohľadne bakalárskej práce pomohli aspoň nejakou radou.

ANOTACE

Tato práce je věnovaná studiu šachu. Snaží se přiblížit funkce šachových figur, jejich vzhled, z čeho se taky odráží praktická část.

Na základě těchto studií je vytvořená kolekce osmi oděvů, složená ze čtyř dámských a čtyř pánských. Každý oděv co nejvíce znázorňuje jednu vybranou šachovou figuru, má individuální charakter a svým vzhledem odráží podstatu a funkci jednotlivých figur.

KLÍČOVÁ SLOVA: šach, šachová figurka, oděv pánský, oděv dámský

ANNOTATION

This work is devoted to study of chess. It seeks to bring closer the function of chessmen, their appearance, what is also reflected in practical part.

Based on these studies was created the collection of eight pieces of clothing, consisting of four women and four men. Each dress represents one of the selected chess figures as much as possible, has an individual character and its appearance reflects the nature and function of individual figures.

KEYWORDS: chess, chessman, men's clothing, women's clothing

OBSAH

ÚVOD	8
1. ŠACH.....	10
1.1. Čo vlastne šach je?	10
1.2. Vznik a história šachovej hry	10
1.3. Počiatky modernej hry	11
1.4. Pravidlá hry	12
2. ŠACHOVÉ FIGÚRY	14
2.1. Vývin a význam šachových figúr	14
2.2. Funkcie a popis jednotlivých figúr.....	15
2.2.1. Kráľ	15
2.2.2. Kráľovná	15
2.2.3. Veža	15
2.2.4. Strelec	16
2.2.5. Jazdec	16
2.2.6. Pešiak	17
3. POPIS KOLEKCIE.....	18
3.1.1. Model 1- Kráľovná	19
3.1.2. Popis modelu 1.....	20
3.2.1. Model 2- Kráľ	22
3.2.2. Popis modelu 2.....	23
3.3.1. Model 3- Veža- žena	26
3.3.2. Popis modelu 3.....	27
3.4.1. Model 4- Veža- muž	28
3.4.2. Popis odevu 4.....	29
3.5.1. Model 5- Strelec- žena	32
3.5.2. Popis modelu 5.....	33
3.6.1. Model 6- Strelec- muž.....	35
3.6.2. Popis modelu 6.....	36
3.7.1. Model 7- Jazdec- žena	39
3.7.2. Popis modelu 7.....	40
3.8.1. Model 8- Jazdec- muž	42
3.8.2. Popis modelu 8.....	43

ZÁVER	46
Zoznam skratiek.....	47
Zoznam citácií.....	47
Zoznam obrázkov.....	48
Zoznam použitej literatúry	49
Internetové zdroje:	49
PRÍLOHA	50
Fotodokumentácia.....	50

ÚVOD

Bakalárska práca je rozdelená na dve časti, ktoré na seba nadväzujú. Prvá časť je teoretická, a druhá praktická.

Teoretická časť bakalárskej práce obsahuje niekoľko kapitol. V prvej časti je priblížená problematika šachu, keďže je to hra, pri ktorej sa musí premýšľať nad jednotlivými ťahmi.

Následne je spomenutý vznik tejto hry. Doteraz sa totiž nepodarilo zistiť, kedy presne vznikla hra s pravidlami, aké poznáme dnes. Historici, odvolávajúci sa väčšinou na literárne odkazy, datujú vznik tejto hry približne do polovice 6. storočia nášho letopočtu. Anglický vedec a autor knihy „História šachu“ (1913), Harold James Ruthven Murray kategoricky tvrdí, že šach pochádza zo sedemdesiatych rokov 6. storočia.

Kým sa šach dostal do všetkých kútov sveta, jeho cesta bola spleťtá. V každej krajine bola hra interpretovaná rôzne. Súviselo to väčšinou s potrebami vládnucej triedy, vzhľadom na to, že ostatné vrstvy obyvateľstva nemali na hry čas. Nasledovali zmeny, vďaka ktorým dostal šach postupne podobu dnešnej hry. Časom sa hra vypracovala až na šport, keďže ide vlastne o cvičenie mozgu.

Ďalšia kapitola sa zaoberá šachovými figúrkami. Ich tvar sa v priebehu dejín menil, rovnako ako počet. Ani funkcie jednotlivých kameňov neboli vždy rovnaké, ako dnes. Každá zmena pravidiel si vyžadovala aj zmenu právomocí figúr. Niektoré dostali menšie úlohy, iným sa funkcia výrazne zvýšila.

Pri výtvarnom spracovaní odevných návrhov a nasledujúcej realizácii sa postupuje s veľkou rozvahou a niekedy zveličovaním. Vychádza sa od konkrétnej až k symbolickej podobe v danej téme. Z viacerých navrhnutých modelov, zložených väčšinou z dvoch odevov, je vybraných osem finálnych.

Strihy jednotlivých modelov sú riešené tak, aby čo naj dôveryhodnejšie vyjadrovali šachové figúrky. Niektoré svojím tvarom vystihujú siluetu vybraného kameňa, iné znázorňujú jeho funkciu a význam.

Dôležitá a podstatná je farebnosť, kedy museli byť zvolené iba materiály v čiernej a bielej farbe. Farebnosť modelov zodpovedá farebnosti šachových figúr, pričom je daný dôraz na to, aby každá figúrka bola zhotovená aj v bielej aj v čiernej. Farby sa taktiež striedajú v prevedení ako pánskych, tak aj dámskych modelov. To znamená, že

ak sú štyri modely pánske, dva z nich sú biele a dva čierne, čo vyjadruje rovnaké zastúpenie oboch farieb aj na šachovnici.

Kolekcia modelov je určená skôr mladšej vekovej kategórii, ale môže byť príťažlivá i pre strednú kategóriu, ak má zmysel pre jemnú extravaganciu. Väčšina odevov je prispôbena na bežné nosenie do spoločnosti, ale niektoré, napr. šaty, sa hodia viac na slávnostné príležitosti. V prípade potreby je možné ich doplniť módnymi doplnkami, či už ide o šperky alebo, v prípade dámskych odevov, elegantnými rukavičkami. Všetky doplnky by mali byť samozrejme v bielej alebo čiernej farbe, aby sa celkový dojem nestratil.

1. ŠACH

1.1. Čo vlastne šach je?

Šach je najlepšou gymnastikou mozgu [1]- tento okrídlený citát V. I. Lenina vystihuje vlastne všetko, čo sa môže povedať o význame tejto hry. Šach (z perzského شاه - šáh, kráľ) znamená v prenesenom slova zmysle kráľovská hra. Je to deterministická strategická hra pre dvoch hráčov, o ktorej výsledku rozhodujú ich taktické, strategické a plánovacie schopnosti, a taktiež ich vnímavosť a pozornosť. V žiadnom prípade nie je založený na náhode. Mnoho skúsených hráčov si dokáže premyslieť svoje ťahy niekoľko kôl dopredu. Cieľom hry je dať súperovi mat. Šach rozvíja logické myslenie a cvičí pamäť. Má v sebe prvky umenia, vedy a aj kúsok zo športu, spájajú sa v ňom rozumové prvky, ako aj estetické a súťaživé.

1.2. Vznik a história šachovej hry

Za kolísku šachu sa vyhlasuje niekoľko rôznych krajín, hoci v súčasnosti sa jeho prapôvod kladie do Indie. Tu bola jeho forma známa ako *čaturanga* (v novoperzskom jazyku najprv šatrang, neskôr šatrandž), čo vlastne znamená „štyri vojenské divízie“, ktorými boli: pechota, jazda, slony a vojenské vozy. Dnes ich reprezentujú pešiaci, jazdci, strelci a veže.

Svoju teóriu o pôvode hry zdôvodňuje Murray taktiež tým, že písomné zmienky zo skoršej doby ako z konca 6. storočia neexistujú, hoci pre to boli predpoklady.

V slávnom epose „Kniha kráľov“ (934) popísal veľký perzský básnik Firdausí, ktorý žil na prelome 10. a 11. storočia, dvakrát šachovú hru. V jednej z kapitol sa zmieňuje o legende, sprevádzajúcej vznik šachu (pomocou šachu si údajne mudrci prehrávali priebeh bitky, v ktorej zahynul kráľovič Thalhand). V ôsmej kapitole popisuje formou kronikárskeho zápisu príchod vyslancov indického maharadžu na dvor šacha Chosroesa 1. s darmi, medzi ktorými bola tiež šachová hra, zobrazujúca bitku dvoch armád. Bola to komplikovane vyzerajúca doska s vyrezávanými kúskami ebenu a slonoviny.

Okolo roku 800 sa hra dostala do Číny a je tam s pozmenenými pravidlami hraná pod názvom siang-čchi. Neobyčajne rýchly rozkvet šachu a nástup jeho triumfálnej cesty

po svete začal dobytím Perzie Arabmi. Označenie „šach“ je odvodené od hlavnej figúry, ktorú už Peržania na počesť svojho panovníka nazvali *šachom*, čiže kráľom. *Mat* (doslova „umrel“) je výraz arabský, nie perzský. Do Európy sa tak dostal počiatkom 9. storočia z juhu cez moslimské zeme, ale aj z východu cez Rusko. Okolo Roku 1000 tu už bol všeobecne známy. Najstarší európsky šachový text, latinská báseň *Versus de scachis*, je datovaná okolo roku 997. Niekedy v tejto dobe taktiež vznikla dnešná šachovnica, teda zvyk zafarbovania polí hracej dosky striedavo tmavou a svetlou farbou. Na Pyrenejskom polostrove, kam hru priniesli Maurovia, vznikol v 13. storočí pod vládou Alfonza X. Múdrego slávny rukopis *Libro de los juegos* (Kniha hier), ktorý okrem bagamonu a kociek popisuje i šatrandž.

1.3. Počiatky modernej hry

Okolo roku 1200 sa pravidlá začali v Taliansku a Španielsku meniť, nakoniec po niekoľkých veľkých zmenách roku 1475 dostala hra v zásade podobu, v akej je známa dnes. Najväčšou zmenou bola podstatne zvýšená bojová schopnosť kráľovnej, preto sa vtedy nášmu šachu hovorilo, na rozdiel od šatrandže „kráľovnin šach“ alebo „šach šialenej kráľovnej“.

Nové pravidlá sa rýchlo rozšírili po celom Západe. V zásade sa už zhodovali s dnešnými pravidlami, okrem niektorých ustanovení ohľadne konca hry a pate, líšiace sa od miesta k miestu a boli ustálené až začiatkom 19. storočia.

V tejto dobe taktiež začal rozvoj ranej šachovej teórie. Najstaršia zachovaná tlačená šachová kniha, *Repetición de amores y arte de ajedrez* (Opakovanie lásky a umenia hry v šachy) španielskeho kňaza Luisa Ramíreza de Lucena, vyšla v Salamanke roku 1497. Španielsky biskup Ruy López de Segura vytvoril základy teórie zahájenia, ako talianska hra, kráľovský gambit a španielska hra a začal analyzovať jednoduché koncovky.

V 18. storočí sa ťažisko európskeho šachového života presunulo z juhoeurópskych krajín do Francúzska. Dvaja najdôležitejší francúzski šachoví majstri boli hudobný skladateľ Francois-André Danican Philidor, ktorý objavil dôležitosť pešiakov pre šachovú stratégiu, a neskôr Louis-Charles Mahé de La Bourdonnais, víťaz slávnej série zápasov s najsilnejším britským pribojníkom svojej doby, Alexandrom McDonnellom z Írska, konané v roku 1834. Centrami šachového života tej doby boli

kaviarne vo veľkých európskych mestách, ako *Café de la Régence* v Paríži a *Simpson's Divan* v Londýne.

Behom 19. storočia sa rýchlo rozvíjala organizácia šachového života. Vzniklo množstvo šachových klubov, kníh a časopisov, a konali sa korešpondenčné zápasy medzi jednotlivými klubmi. Šachové problémy sa stali pravidelnou súčasťou periodík 19. storočia. Medzi ich významných tvorcov sa v tej dobe počítali napríklad Bernhard Horwitz, Jozef Kling a Sam Loyd. Roku 1843 vyšlo prvé z mnohých vydání najstaršieho súhrnného manuálu šachovej teórie, *Handbuch des Schachspiels* (Príručka hry šachovej), ktorý vytvorili nemeckí šachoví majstri Paul Rudolf von Bilguer a Tassilo von Heydebrand und der Lasa.

1.4. Pravidlá hry

Šach je hra, založená na ťahoch bieleho a čierneho hráča po šachovnici. Šachovnicou sa označuje hracia plocha, ktorá obsahuje 64 štvorcových polí (obr.1). Tie sú zoskupené do štvorca 8x8 políčok, pričom sa striedajú biele a čierne plochy. Na jednom poli môže stáť vždy iba jeden kameň.

Každá šachová partia má tri časti: otvorenie, stredná hra a koncovka. Otvorenie je úvodná časť partie. V ňom sa do hry uvádzajú pešiacy a ostatné figúry. Z otvorenia prechádza šachová partia do strednej hry, iba málokedy sa stáva, že priamo ku koncovke.

Stredná hra je úsek šachovej partie medzi otvorením a koncovkou. Ťažko sa dá jednoznačne určiť, kedy otvorenie prechádza do strednej hry a kedy stredná hra prechádza do koncovky. Stredná hra orientačne začína, keď sú figúry aspoň jedného hráča dostatočne vyvinuté. Hráči sa tu snažia vyžiť drobné výhody, ktoré dosiahli v otvorení. Hráč, ktorému sa podarí túto výhodu premeniť na materiálnu prevahu, sa pokúša zredukovať materiál na šachovnici, aby sa jeho materiálna výhoda zvýraznila v koncovke.

Kým otvorenia a koncovky sú teoreticky dopodrobna preštudované, stredná hra je natoľko bohatá, že hlavne v nej ešte zostáva priestor na šachovú tvorivosť a predstavivosť.

Koncovka, alebo koncová hra je úsek partie, keď sú už výrazne zredukované materiálne sily oboch súperov. Napriek zníženému počtu kameňov si koncovka

vyžaduje absolútne silné sústredenie a snáď ešte presnejšiu hru, ako v ostatných fázach partie, pretože aj tá najdrobnejšia nepresnosť vedie k prehre. V koncovej hre hrá okrem materiálnych výhod rozhodujúcu úlohu aj tempo. Tá istá pozícia môže byť vyhratá podľa toho, ktorý hráč je na ťahu. Obvykle vyhrá ten, kto je na ťahu, ale dosť často sa vyskytuje aj situácia, keď sa hráč, ktorý je na ťahu, dostane do nevýhody.

Každý hráč začína so 16 figúrkami- kráľom, kráľovnou, dvoma vežami, dvoma strelcami, dvoma jazdcami a ôsmimi pešiakmi. V základnej pozícii sú figúrky každého hráča umiestnené do prvých dvoch radov vzhľadom k hráčovej strane šachovnice. Keďže biely hráč má výhodu prvého ťahu, obvykle sa snaží z otvorenia získať iniciatívu. Čierny je naopak nútený odrážať súperove hrozby a usilovať sa o vyrovnanie hry a získanie protihry.

Hráči sa počas celej hry usilujú o to, aby pri pravidlami predpísanom chode svojich kameňov dali súperovi, respektíve jeho kráľovi, mat. Mat je situácia, kedy sa už nasledujúcim ťahom kráľa nedá zrušiť „šach“.



Obr.1: Šachovnica s figúrkami vo východiskovom postavení

2. ŠACHOVÉ FIGÚRY

2.1. Vývin a význam šachových figúr

Šachové figúry (obr.2) neodmysliteľne patria k hre šach. Je to vlastne armáda hráča, ktorý sa s nimi snaží vyhrať bitku. Hráč, alebo veliteľ, by sa mal snažiť zaobchádzať so svojimi figúrkami čo najrozumnejšie, pretože každý vyhodенý kameň znamená stratu. Niekedy je však nutné podstúpiť určitú obeť, preto je dôležité hrať tak, aby bola táto obeť iba minimálna.

Vzhľad šachových figúrok sa výrazne zmenil od čias čaturangy. Často znázorňovali panovníkov, zvieratá a hrady. Islam, napríklad, zakazoval zobrazovanie zvierat a ľudí v umení, preto mali šachové kamene rôzne abstraktné tvary, ktoré mali nejakým spôsobom vyjadrovať postavenie a funkciu daných figúrok.

Figúrky nemali len množstvo tvarov, ale bohatá bola aj škála materiálov, z ktorých boli zhotovené. Tie najstaršie a najjednoduchšie sa väčšinou vyrezávali z dreva. Ale žiadnou raritou neboli ani figúrky vytesávané z kameňov, alebo zhotovované z hlíny. Keď kráľovské dvory úplne podľahli šachovej hre, bolo pravdaže nedôstojné, aby vrchnosť hrala s takými obyčajnými kameňmi. Začali vznikať sady z luxusnejších materiálov, a to aj preto, že sa šachy často dávali ako dary. Veľmi vzácne boli figúry vyrezávané z ebenu a zo slonoviny, ktoré boli často ešte dozdobené zlatom. Rozšírené boli kúsky z polodrahokamov, neskôr sa odlievali z rôznych kovov.

V dnešnej dobe sú najrozšírenejšie figúrky vyrezávané z dreva, tie z ebenu patria dokonca medzi najdrahšie. Používajú sa aj rôzne emaily a čoraz viac obľúbené sú šachové sady zo skla.



Obr.2: Kráľ, kráľovná, strelec, jazdec, veža, pešiak

2.2. Funkcie a popis jednotlivých figúr

2.2.1. Kráľ

Kráľ je kameň, ktorý môže potiahnuť iba o jedno políčko frontálne, alebo diagonálne v akomkoľvek smere. Výnimku tvorí rošáda, teda spoločný ťah kráľa a veže. Behom hry je chránený a útok naňho býva hlavným cieľom protihráča. Na konci ale jeho bojová sila narastá a jeho hodnota je obvykle kvalifikovaná ako štyria pešiaci. Kráľ je najviac výnimočný tým, že nesmie vstúpiť na pole, ktoré je ohrozené súperovou figúrkou. Ak je napadnutý (tzn. ak by sa nepohol, súper by kráľa v nasledujúcom ťahu zajal), nazýva sa taká pozícia šach. Hráč, ktorý má kráľa v šachu, musí ihneď spraviť ťah, ktorým šach zruší.

Ak hráč nemôže zrušiť šach, prehráva hru.

2.2.2. Kráľovná

Kráľovná je najmocnejšou figúrkou na šachovnici, pretože sa môže pohybovať ľubovoľným smerom o ľubovoľný počet polí. Nie vždy ale mala takú veľkú bojovú silu. Napríklad až do začiatku 13. storočia bola v arabskom šachu, kde sa nazývala vezír, dosť podradnou figúrou. Bolo ju totiž možné posúvať iba o jedno pole priečne. Až v stredoveku vzrástol jej význam. V niektorých krajinách sa dokonca jej sila ešte zvýšila. V Rusku sa hralo s tzv. „kráľovnou absolútnou“ (ferz vsjaceskaja), ktorá ku svojmu všestrannému pohybu dostala ešte pohyb jazdca.

Má obrovský akčný rádius, je schopná z jedného miesta vykonávať veľké množstvo hrozieb. Vedenie matového útoku je oveľa jednoduchšie s kráľovnou na šachovnici, ako bez nej. Obeť kráľovnej je neobvyklá záležitosť.

2.2.3. Veža

Veža sa pohybuje o ľubovoľný počet polí po riadkoch alebo stĺpcoch. Je to druhá najmocnejšia figúrka hneď po kráľovnej.

Veža potrebuje priestor, na ktorom môže rozviť svoju bojovú silu. V počiatočných fázach partie si veža väčšinou príliš nezahrá. Na rad prichádza až vtedy, keď obsadí otvorený, či polootvorený stĺpec. Ideálna situácia je, keď ju podporí druhá veža (tzv. zdvojenie veží na jednom stĺpci) a obsadí siedmy rad. Sila veže nastáva v koncovke, kedy získava najviac priestoru. Približne 40% všetkých koncoviek sú vežové koncovky.

2.2.4. Strelec

Strelec sa pohybuje po prázdnej diagonále v ľubovoľnom smere o ľubovoľný počet polí. Ak na konci tejto diagonály stojí kameň odlišnej farby, smie ho brať. Každý hráč má dvoch strelcov- jedného na bielom poli a druhého na čiernom. Z toho vyplýva, že strelec nikdy nevstúpi na pole inej farby, než na akom začínal hru.

Tak, ako kráľovná, ani strelec sa nesmel kedysi pohybovať tak, ako dnes. Až do roku 1200 bol jeho pohyb obmedzený na tri polia v šikmom smere, mohol ale preskakovať jedno pole cez inú figúrku.

Sila strelca závisí na diagonále, na ktorej sa nachádza. Pokiaľ ju kompletne ovláda a má na nej cieľ, ktorý napadá, je strelec obvykle silný. Na rozdiel od jazdca je silný taktiež v otvorených pozíciách. V koncovke sa jeho sila zvyšuje, ak má ciele na viacerých miestach šachovnice. Nerovnopolní strelci (situácia, kedy jeden hráč má bielopolného a druhý čiernopolného strelca) zásadne zvyšujú šancu na remízu, pretože v koncovke sa potom pri tejto konfigurácii pri absencii ďalších figúr len ťažko presadzuje postup pešiakových formácií.

2.2.5. Jazdec

Pohyby jazdca sa odlišujú od pohybov ostatných figúr tým, že ako jediný smie skákať cez ostatné figúrky, ktoré mu stoja v ceste pri jeho pohybe. Jazdcov ťah začína o jedno pole vodorovne alebo zvisle a končí ťah o jedno pole diagonálne.

U jazdca však viac ako u ostatných figúr závisí jeho sila na okolnostiach, predovšetkým na postavení. Vďaka tomu, že ako jediný kameň môže preskakovať ostatné kamene, je relatívne silnejší v uzavretých postaveniach. Oproti jednotlivému

strelcovi má tú výhodu, že sa môže pohybovať po všetkých poliach (strelec len na jednej farbe). Ďalším faktorom, ktorý značne ovplyvňuje silu jazdca, sú oporné body.

2.2.6. Pešiak

Pešiak je kameň, ktorý kráča len po frontále smerom dopredu o jedno pole. Aj keď sú pešiaci najslabšími figúrkami v hre, majú niekoľko zaujímavých vlastností a často rozhodnú o výsledku celej hry. Pešiak sa pohybuje len dopredu a to po svojom stĺpci, nikdy dozadu alebo do strany. Ak stojí v základnej pozícii, môže potiahnuť o dve polia dopredu, pokiaľ mu v ceste nestojí iná figúrka. Môže zajať súperovu figúru, ktorá sa nachádza na políčku diagonálne pred ním.

Súčasťou ťahu pešiaka na posledné pole je jeho odstránenie zo šachovnice a nahradenie kráľovnou, vežou, strelcom, alebo jazdcom rovnakej farby na tom istom poli. Takýto ťah sa nazýva premena pešiaka: premení sa na jeden z uvedených kameňov bez ohľadu na druhy a počty ostatných kameňov na šachovnici. Funkčnosť takejto novej figúrky je okamžitá, teda napr. kráľovná, vzniknutá premenou pešiaka môže ihneď v tom istom ťahu dať šach alebo mat.

Pokiaľ súperov pešiak ťahal v predchádzajúcom ťahu o dve polia vpred tak, že sa týmto ťahom dostal na rovnaký rad, ako hráčov vlastný pešiak, ale na vedľajší stĺpec, môže hráč zajať súperovho pešiaka rovnakým spôsobom, ako by postúpil len o jedno pole. Taký ťah sa nazýva „en passant“ alebo branie mimochodom, a je možno tak zahrať iba hneď potom, čo súper ťahal o dve polia vpred. V ďalších ťahoch táto možnosť zaniká.

3. POPIS KOLEKCIE

Zámerom rozsiahlej kolekcie odevov je čo najlepšie stvárniť vybrané šachové kamene, ktorými sú tzv. vysoké figúry: kráľovská dvojica, strelec, jazdec a veža. Osem modelov zodpovedá počtu týchto figúrok na jednej strane šachovnice. Keďže v šachu je dodržaná rovnováha v podobe rovnakého množstva kameňov v dvoch rôznych farbách, kolekcia túto rovnováhu dodržiava dvoma spôsobmi.

Z ôsmich modelov sú štyri určené pre mužov a štyri pre ženy. Druhý spôsob spočíva vo farebnosti. Vždy sú dva odevy zhotovené v bielej, a dva v čiernej farbe, pričom sa to týka modelov pre obe pohlavia.

Modely sú strihovo zhotovené na základe šiat, saka, košele a bundy, pričom sú doplnené nohavicami a v jednom prípade sukňou. Ženské odevy vyzdvihujú atribúty ženskej krásy, akceptujú tvar ženského tela. Sú priliehavé a jemné, niekedy doplnené rafinovanými detailmi. Na druhej strane, mužské modely zväčša využívajú masívnosť, istým spôsobom zmohutňujú.

Pri väčšine strihov je využitá nadnesenosť, ktorou sú vyzdvihnuté určité vlastnosti daného šachového kameňa. Človek sa v odeve cíti ako figúrka, ktorá, keď je postavená na šachovnicu vie, aká je jej úloha.

Tkaniny, z ktorých sú odevy zhotovené, sú starostlivo vyberané tak, aby spĺňali účel, ktorý majú. Takmer všetky čierne textílie majú jemný lesk, čo evokuje skutočnosť, že od čiernych figúrok sa takmer vždy svetlo odráža. Na nohavice a sukňu boli zvolené ľahšie materiály, ktoré vynikajú miernou elasticitou. Pri výbere tkanín na vrchné odevy bol daný dôraz na to, aby súhlasil typ textílie s typom odevu. To znamená, že na košeľu je použitá ľahká bavlnená tkanina, a na saká a blejzre¹ trocha pevnejšia.

Pri bielych modeloch boli prioritou textílie, ktoré sú snehobielej farby, pretože majú vyjadrovať protipól čiernym. Tkaniny na blejzre sú o niečo ľahšie, ako v prípade čiernych odevov, pretože biela farba celkovo pôsobí odľahčenejšie, ako čierna. Nohavice bývajú spravidla zhotovené z ľahších materiálov, ako vrchné odevy, preto majú tieto takmer až letný charakter.

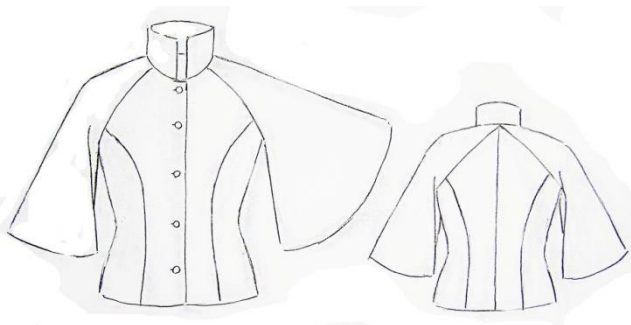
¹ Blejzer- sako športového štýlu

3.1.1. Model 1- Kráľovná

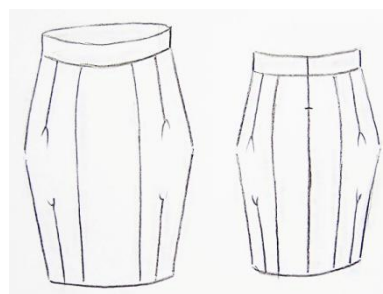
Pri tvorbe odevu kráľovnej bolo dohliadané na hlavné atribúty odevu panovníčok, z ktorých boli prevzaté len určité znaky. Vysoký golier je tu symbolom vznešenosti, ale aj akejsi nadradenosti. Pri sukni bol zvolený krátky strih, ktorý je v určitom kontraste so skutočnosťou, že figúrka kráľovnej je vždy jedna z najvyšších. Pri chôdzi sa mení tvar sukne vďaka protichodným protizáhybom, ktoré sa otvárajú. Táto zmena vyjadruje rôznorodosť pohybov kráľovnej po hracej ploche.

V kontraste s upnutou sukňou a trupom saka sú široké rukávy, ktoré svojou veľkoleposťou napodobňujú panovnícke rúcha. Na rozdiel od celého odevu ale nie sú čierne. Tvorí ich malé biele a čierne štvorce, zošité striedavo tak, že znázorňujú šachovnicu. Symbolizuje to fakt, že kráľovná je vďaka svojej moci skutočnou vládkyňou hracej plochy.

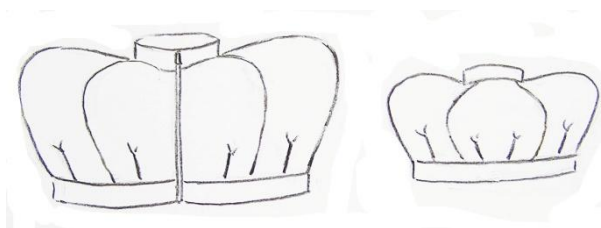
Súčasťou tohto modelu je aj „koruna“ ktorá sa nasadzuje na plecia. Je taktiež zhotovená z kociek.



Obr.3: Technický nákres saka- Model 1



Obr.4: Technický nákres sukne- Model 1



Obr.5: Technický nákres koruny- Model 1

3.1.2. Popis modelu 1

Technický opis saka:

Dámske sako, zhotovené z čierneho bavlneného diftínu, má priliehavý strih. Na predných aj zadných dieloch je vypracované princesové členenie. Chrbát je navyše tvarovaný aj zadným stredovým švom. Na zapínanie slúži rad gombíkov v prednom kraji. Vysoký stojačikový golier sa nezapína.

Klinové rukávy sú enormne rozšírené a končia uprostred medzi laktom a zápästím. Celé sú tvorené bielymi a čiernymi štvorcami o rozmeroch 5x5 centimetrov, zošitými striedavo a v náväznosti tak, aby tvorili šachovnicu.

Sako je podšité podšívkovinou z čierneho polyesteru.

Materiál, použitý na sako: diftín

farba: čierna

zloženie materiálu: 80% CO, 20% PES

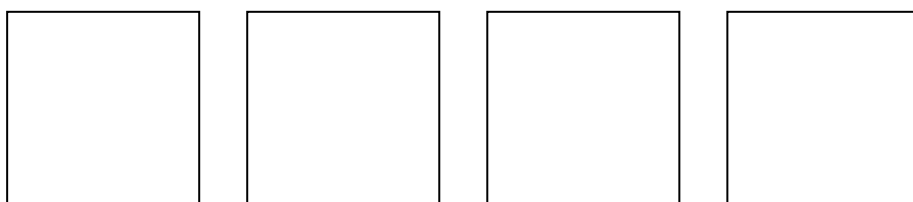
Materiál, použitý na štvorce: šatovka

farba: čierna, biela

zloženie materiálu: 65% PES, 35% CO

zloženie podšívkového materiálu: 100 % PES

Údržba odevu: Odporúča sa prať pri teplote 40°C s nižším počtom otáčok. Odev môže byť čistený chemicky. Maximálna teplota žehlenia je 150°C.



Technický opis sukne:

Hladká sukňa, ktorá sa smerom nadol mierne zužuje, je zhotovená zo zmesovej tkaniny bavlny a polyesteru. Predný aj zadný diel je rozdelený pozdĺžnymi členiacimi švami. V bočných častiach dielov sú zhora i zdola odšité protizáhyby, ktoré sa ale nespájajú. Pri chôdzi sa otvárajú a umocňujú dojem zúženej sukne.

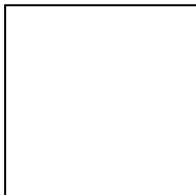
Pásový okraj je zapravený páscom. Sukňa sa zapína skrytým zipsom, všitým do zadného stredového šva. Dolný kraj je zapravený ručným zapošívacím stehom.

Použitý materiál: šatovka

farba: čierna

zloženie materiálu: 65% PES, 32% CO, 3% lycra

Údržba odevu: Odporúča sa prať pri teplote 50°C s nižším počtom otáčok. Odev môže byť chemicky čistený. Maximálna teplota žehlenia je 150°C.



Technický opis koruny:

Koruna je zhotovená z bielych a čiernych kociek, zo zmesy bavlny a polyesteru. Je rozdelená na sedem častí, ktoré sú tvarované do oblúka. Od stredu sa smerom k ramenám zväčšujú, aby padali cez plecia. V dolných krajoch sú odšité protizáhyby, aby sa docielil nafúknutý efekt. V prednom stredovom šve je zhotovené zipsové zapínanie.

Horný okraj koruny je všitý do stojačikového goliera z čiernej tkaniny, použitej na kocky. Dolné kraje sú začistené pásom z rovnakého materiálu. Koruna je celá podšitá čiernou polyesterovou podšívkou.

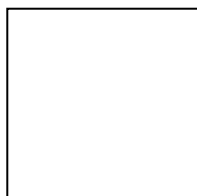
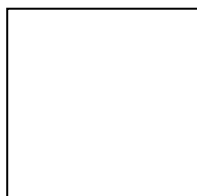
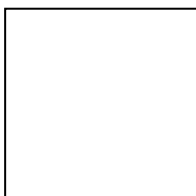
Použitý materiál: šatovka

farba: čierna, biela

zloženie vrchového materiálu: 65% PES, 35% CO

zloženie podšívkového materiálu: 100% PES

Údržba odevu: Odporúča sa prať pri teplote 40°C s nižším počtom otáčok. Odev môže byť čistený chemicky. Maximálna teplota žehlenia je 150°C.



3.2.1. Model 2- Kráľ

Figúrka kráľa má na sebe skoro vždy vyobrazený kríž. Či už vyrytý, alebo vymodelovaný priamo na hlave. Do odevu bol preto zakomponovaný formou členení. Predný diel je preto rozčlenený na päť dielov, pričom stredný diel má tvar kríža.

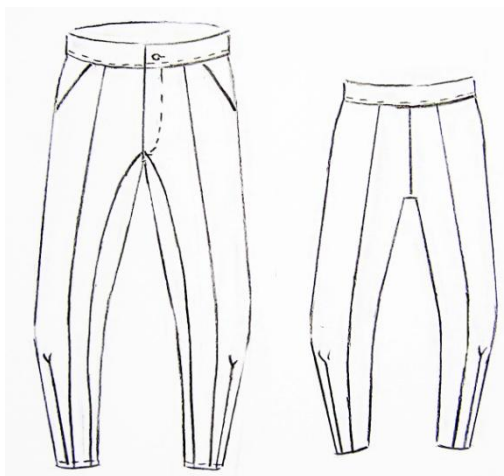
Aby bol tento symbol viditeľný aj z diaľky, riešenie spočíva vo farebnej kontrastnosti. Rohové dieliky sú preto zhotovené zošívaním čiernych a bielych štvorcov, čo opäť symbolizuje šachovnicu. Tá je najviac zastúpená v sedle na zadnom diely, čo predstavuje skutočnosť, že kráľ na šachovnici vždy stojí trochu v úzadí.

Keďže kráľ sa vždy pozerá na poddaných s istou upätosťou a väčšinou zvrchu, je tento problém vyriešený golierom. Vysoký stojáčik je pomerne úzky, a tým akoby zabraňuje, aby v ňom človek zohol hlavu, a tým vyjadril určitú podradenosť.

Ďalším atribútom panovníka je jeho zbroj. Plečné dieliky na rukávoch predstavujú časť brnenia, ktorú má na sebe kráľ v bitke, za ktorú sa dá považovať aj šachová partia.



Obr.6: Technický náčrt bleyzru- Model 2



Obr.7: Technický náčrt nohavíc- Model 2

3.2.2. Popis modelu 2

Technický opis bleyzru:

Bleyzer rovného strihu je zhotovený z bielej bavlnenej tkaniny, s malým percentom polyesteru. Predný diel je strihaný v priechybe, a zapína sa na zips, siahajúci pod hrudnú priamku. Má odčlenené štyri menšie diely, ktoré sú zhotovené zošitím čiernych a bielych štvorcov.

Zadný diel má taktiež odčlenené dva menšie diely, a sedlo, ktoré sú tvorené zošitými štvorcami. V strede spodnej časti sa nachádza zadný stredový šev.

Rukávy sú dlhé a smerom nadol sa zužujú. V mieste lakťového šva je dole všitý zips, slúžiaci na jednoduchšie navliekanie. V hlavici je všitý menší dielik, pozostávajúci opäť z čiernych a bielych štvorcov. Stojačikový golier o niečo presahuje prednú strednicu a zapína sa na dva gombíky.

Bleyzer je celý podšitý polyesterovou podšívkou bielej farby.

Materiál, použitý na bleyzer: glot

farba: biela

zloženie materiálu: 80% CO, 20% PES

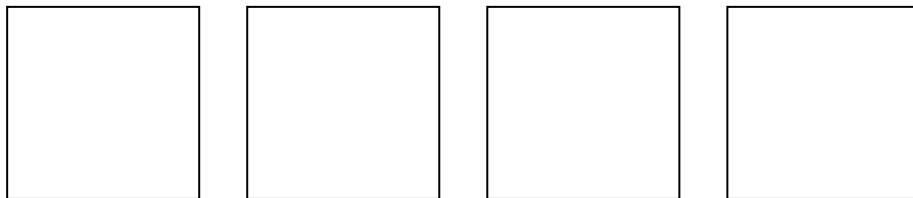
Materiál, použitý na štvorce: šatovka

farba: biela, čierna

zloženie materiálu: 65% PES, 35% CO

zloženie podšívkového materiálu: 100% PES

Údržba odevu: Odporúča sa prať pri teplote 40°C s nižším počtom otáčok. Odev môže byť čistený chemicky. Maximálna teplota žehlenia je 150°C.



Technický opis nohavíc:

Biele nohavice sú zhotovené z bavlnenej tkaniny. Predné diely sú prečlenené dvoma pozdĺžnymi členiacimi švami. Sú tu zhotovené šikmé vrecká. Zadné diely majú len jeden členiaci šev. Nohavice sa zužujú od kolennej priamky nadol. Na dieloch, spájajúcich sa v bočnom šve sú zdola odšité protizáhyby.

Horný okraj je začistený páscom a na zapínanie slúži zips a gombík. Dolné kraje sú preštepované.

Použitý materiál: šatovka

farba: biela

zloženie materiálu: 100% CO

Údržba odevu: Odev sa smie prať pri vyššej teplote, s maximálnym počtom 700 otáčok za minútu. Pri žehlení znesie i vyššie teploty.



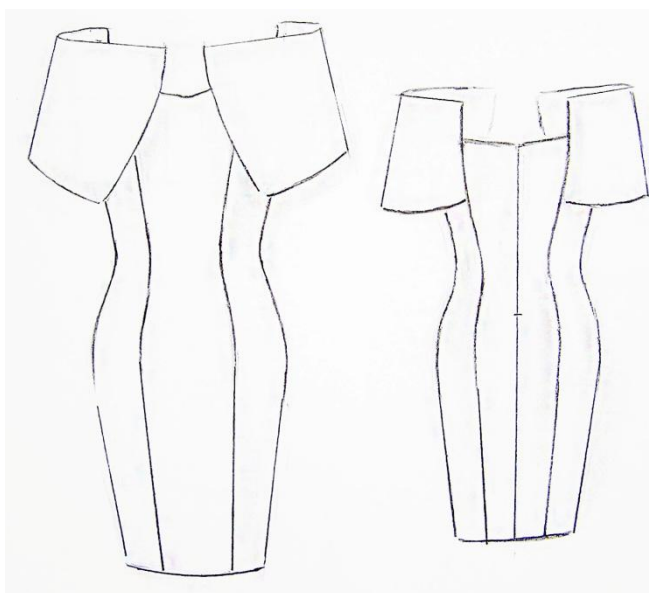


Obr.8: Návrhová skica modelov Kráľ a Kráľovná

3.3.1. Model 3- Veža- žena

Pri tvorbe ženského odevu na vežu bol braný zásadný charakter tejto stavby, a to ten, že veža je braná ako vysoká a štíhla. Zvoleným modelom boli šaty, ktoré sa svojou celistvosťou viac podobajú vežiam, ako dva kusy odevu. Šaty obopínajú postavu, čím sa spĺňa predpoklad štíhlosti. Členenia sú vytvarované tak, aby pripomínali hrany, prechádzajúce do cimburí². Tento efekt je najviac viditeľný na členení predného dielu, kde na prsiach vybočuje z priameho smeru.

Vzhľad cimburia ešte umocňujú diely, ktoré sú všité do členiacich švov. Tieto dieliky sa tiahnu okolo ramena, takže udržiajú dojem, že sa za ne dá schovať. Medzi nimi sú vynechané otvory, jeden vpredu a jeden vzadu, vyjadrujúce výrezy v cimburiach, kde sa niekedy pristavovali delá.



Obr.9: Technický náčrt šiat- Model 3

² Cimburie- zubaté ozdobné zakončenie stredovekých hradieb a hradných veží

3.3.2. Popis modelu 3

Technický opis šiat:

Dámske šaty majú veľmi priliehavý strih a sú zhotovené zo zmesovej tkaniny bavlny a polyesteru. Polpredky a chrbát sú tvarované vďaka pozdĺžnym členiacim švom. V zadnom stredovom šve je všitý skrytý zips.

Horný okraj je jemne tvarovaný. V polovičných prieamkoch sú všité ramienka, ktoré vedú okolo ruky. Na ramienkach spočívajú dva väčšie diely, presahujúce horný okraj šiat, ktoré sú iba čiastočne všité do členiacich švov.

Šaty sú podšité bielou polyesterovou podšívkou, ktorá v hornom kraji prechádza do podsádky z vrchového materiálu.

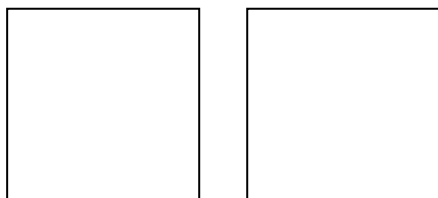
Použitý materiál: šatovka

farba: biela

zloženie vrchového materiálu: 65% PES, 35% CO

zloženie podšívkového materiálu: 100% PES

Údržba odevu: Odev sa odporúča čistiť chemicky. Maximálna teplota žehlenia je 150°C.

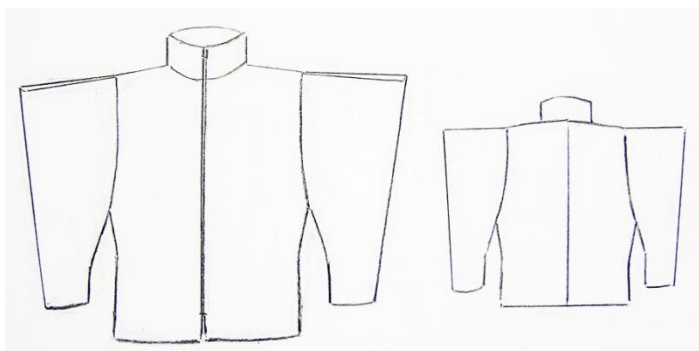


3.4.1. Model 4- Veža- muž

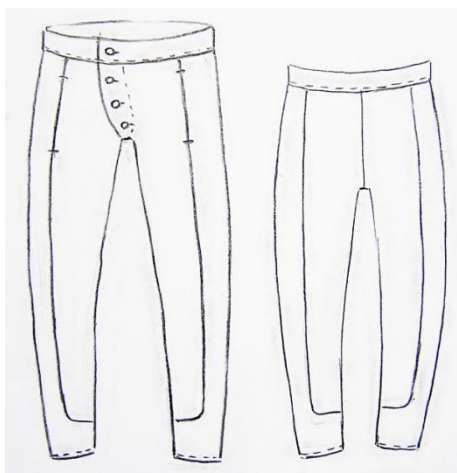
Odev muža, ktorý znázorňuje vežu, bol braný z trocha iného pohľadu na túto stavbu. Kým u ženy bolo prioritou vyjadriť štíhlosť, u muža je tu práve mohutnosť hlavným aspektom. Diely sú úplne jednoduché a hladké, ale dôraz je daný na rukávy. Opticky rozširujú ramená, čo v konečnom dôsledku vyjadruje aj rozšírenie veže vo vrchnej časti, ktoré prechádza do cimburia. Rukávy nie sú dlhé, aby bol patrný rozdiel medzi rozšírenou časťou, a samotným telom veže.

Dojem váženej stavby, ktorá je vlastne dutá, je vyjadrený golierom. Je primerane vysoký, ale neprilieha ku krku. Je širší, necháva si akoby odstup, čím vzniká medzi ním a krkom určitý priestor.

Hrany veže sú vyjadrené v nohaviciach, a to v členení. Členenie ale naspodku odbočuje s priamej linky a prechádza do kolmej priamky. Má to význam pätky, ktorou je zakončená každá veža, a to hlavne v šachu. Taktiež je to akési prepojenie. Prepája oba smery, ktorými sa veža po šachovnici pohybuje.



Obr.10: Technický náčrt bledzu- Model 4



Obr.11: Technický náčrt nohavíc- Model 4

3.4.2. Popis odevu 4

Technický opis blejzru:

Pánsky bleyzer má rovný strih, mierne zúžený v páse a je zhotovený z čierneho bavlneného diftínu. Predné aj zadné diely sú hladké, v strede chrbta je zhotovený zadný stredový šev. Plecnice sú skrátané.

Zapínanie na zips je umiestnené z prednom kraji a ťahá sa až ku stojacičku. Rukávy sú trojštvrťové. V pokračovaní plecného šva je na nich zhotovený protizáhyb. Prieramky sú veľmi prehĺbené, a plecnice sú zdvihnuté vďaka plecným vložkám.

Bleyzer je celý podšitý čiernou polyesterovou podšívkou a v prednom kraji sa nachádza podsádka.

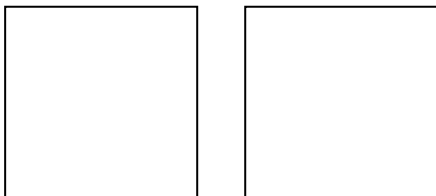
Použitý materiál: diftín

farba: čierna

zloženie materiálu: 80% CO, 20% PES

zloženie podšívkového materiálu: 100% PES

Údržba odevu: Odporúča sa prať pri teplote 40°C s nižším počtom otáčok. Odev môže byť čistený chemicky. Maximálna teplota žehlenia je 150°C.



Technický opis nohavíc:

Čierne nohavice sú zhotovené zo zmesy bavlny a polyesteru. Od kolennej priamky sa smerom dolu zužujú. Predné i zadné diely sú rozdelené tvarovaným členením. V členiacich švoch predných dielov sú zhotovené vrecká. Na zapínanie slúži tvarovaný rázporok s gombíkmi.

Horný okraj je začistený páscom. Dolné kraje nohavíc sú preštepované z lícnej strany.

Použitý materiál: šatovka

farba: čierna

zloženie materiálu: 65% PES, 35% CO

Údržba odevu: Odporúča sa prať pri teplote 50°C s nižším počtom otáčok. Odev môže byť chemicky čistený. Maximálna teplota žehlenia je 150°C.





Obr.12: Návrhová skica modelov Veža

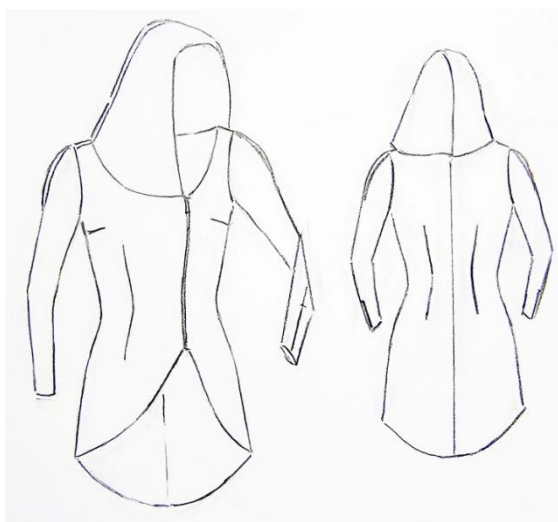
3.5.1. Model 5- Strelec- žena

Figúrka strelca nemá s týmto typom bojovníka nič spoločné. V anglickom jazyku sa mu hovorí *bishop*, čo znamená biskup, a samotný šachový kameň aj znázorňuje tohto cirkevného hodnostára. Najväčším ukazovateľom je zárez na jednej strane hlavy figúrky, ktorý predstavuje biskupskú mitru.

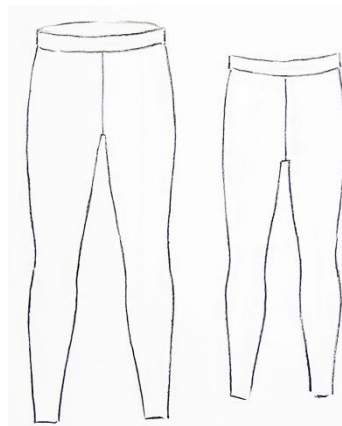
Pri tvorbe odevu bola braná práve tá anomália, nesúrodosť medzi jednotlivými stranami šachovej figúrky. Model je z toho dôvodu asymetrický. Je to vidieť najmä na predných dieloch, kde je zapínanie výrazne posunuté do ľavej strany.

Pohyb strelca do dvoch rôznych smerov je zase vyjadrené v kapucni. Tá má akoby každú polovicu vychýlenú do iného smeru. Vpredu zakrýva takmer polovicu tváre, ale je všitá len do polovice. Druhá strana siaha iba kúsok za plečnicu, ale keď je kapučňa zdvihnutá, tak ide zároveň s ramenom. Ak sa kapučňa zloží, tak spočíva iba na jednom ramene, druhá strana padá na chrbát.

Biskupská mitra je ale znázornená aj na rukávoch. V hornej časti sa totiž otvárajú protizáhyby. Tie sú akoby zárezom, rovnakým, aký je zhotovený na šachovej figúre.



Obr.13: Technický náčrt kabáta- Model 5



Obr.14: Technický náčrt legín- Model 5

3.5.2. Popis modelu 5

Technický opis kabáta:

Biely dámsky kabátik je zhotovený z bavlnenej tkaniny, s prímiesou polyesteru. Strih je veľmi priliehavý. Asymetrické polpredky sú vytvarované pásovými a prsnými vybraniami. Ľavý polpredok je užší, preto má pásové vybranie zakomponované do predného kraja, kde sa nachádza zapínanie na zips. Predné kraje sú dole vykrojené, a smerom k bočným švom klesajú.

Zadné diely sú o niečo dlhšie, pretože až k stredovému švu pokračuje klesanie dolného kraja z polpredkov. V páse sú vytvarované pásovými vybraniami.

Rukávy sú dlhé, a v dolnom kraji veľmi úzke. Pre ľahšie obliekanie sú v stredovom šve všité zipsy s podsádkami. Šev pokračuje po celej dĺžke rukávov a je v ňom všitý dvojité protizáhyb, ktorý sa na ramene pri pohybe rúk otvára. Široký výstrih je vpredu asymetrický a je v ňom všitá kapučňa, ale iba po zadný stredový šev z pravej strany.

Kabátik je celý podšitý polyesterovou bielou podšívkou. V dolných krajoch rukávov a predných krajoch sú podsádky z vrchového materiálu. Kapučňa je zdvojená.

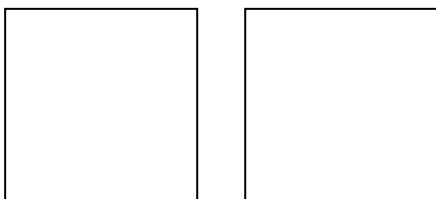
Použitý materiál: glot

farba: biela

zloženie materiálu: 80% CO, 20% PES

zloženie podšívkového materiálu: 100% PES

Údržba odevu: Odporúča sa prať pri teplote 40°C s nižším počtom otáčok. Odev môže byť čistený chemicky. Maximálna teplota žehlenia je 150°C.



Technický opis legín:

Dámske legíny z bielej pleteniny majú jednoduchý a hladký strih. Pásový kraj je zapravený páscom, zatiaľ čo dolný kraj ostáva nezapravený.

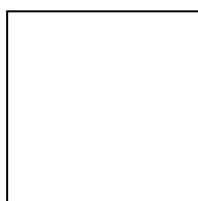
Použitý materiál: úplet

farba: biela

zloženie materiálu: 90% VI, 10% lycra

Údržba odevu: Odporúča sa prať pri teplote maximálne 40°C s nižším počtom otáčok.

Odev by sa nemal chemicky čistiť, ani žehliť.

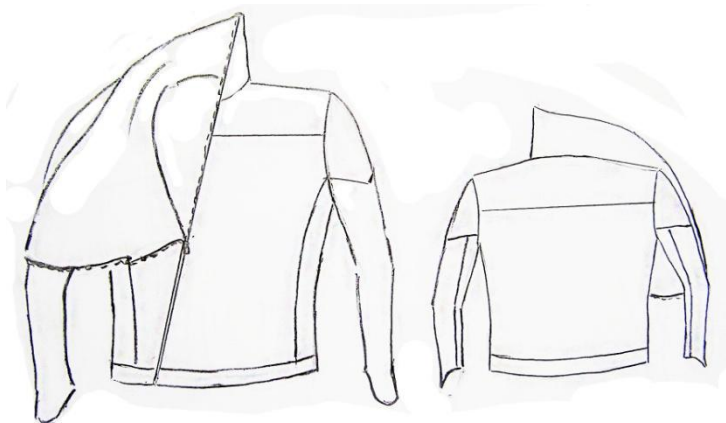


3.6.1. Model 6- Strelec- muž

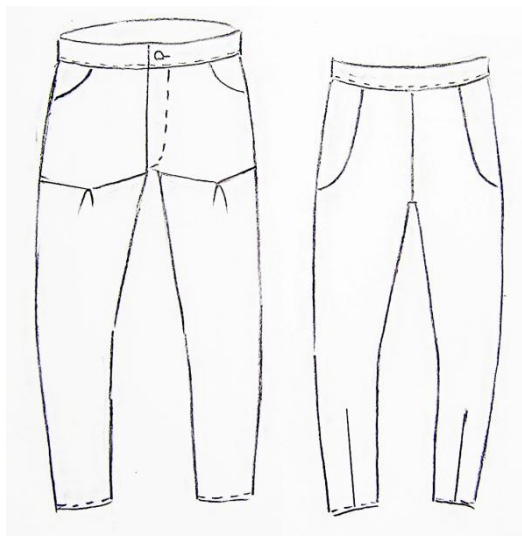
Pri tvorbe mužského odevu, ktorý predchádzal ženskému, bolo smerodajné aby bol asymetrický, vzhľadom na nerovnaké polovice šachovej figúrky. V samotnom modeli sa popritom nachádza niekoľko odkazov na biskupa.

V prvom rade je to nápadný veľký golier. Tým, že je prevesený na jedno rameno, vyjadruje určitú spojitosť s kutňou, ktorú biskupi nosia. Golier je navyše variabilný. Vďaka zipsu sa dá docieľiť, aby spadal vpredu na hrud', pripomínajúc úpravu typu voda. Zips je šikmý, čo je zase odkazom na diagonálny pohyb figúrky po šachovnici.

Ďalej sú to rukávy. Vo hlavicovej časti sú členené tak, aby jemne pripomínali biskupskú mitru. V dolnom kraji je táto silueta použitá vo forme predĺženia do oblúčika.



Obr.15: Technický nákres bundy- Model 6



Obr.16: Technický nákres nohavíc- Model 6

3.6.2. Popis modelu 6

Technický opis bundy:

Pánska bunda je zhotovená z čierneho bavlneného diftínu a siaha po sedovú priamku. Polpredky sú asymetrické, prečlenené sedlom a na boku pozdĺžnym členením. Chrbát je strihaný v priehybe, a taktiež prečlenený celistvým sedlom. Dolný kraj bundy je zapravený do pásca.

Dlhé dvojšvové rukávy sa smerom nadol zužujú. V hlavici sú prečlenené tvarovaným sedlom. Dolný kraj je takisto tvarovaný a predĺžený vpredu do oblúčika. Golier je asymetrický s výrazne rozdielnymi prednými dĺžkami. Keď sa zapne pomocou zipsového zapínania, zhotoveného v prednom kraji, v záhyboch padá nadol.

Bunda je podšitá čiernou polyesterovou podšivkou. Na pravom polpredku je zhotovené vnútorné dvojvypustkové vrečko. Dolné kraje rukávov a predné kraje polpredkov sú zapravené podsádkami z vrchového materiálu.

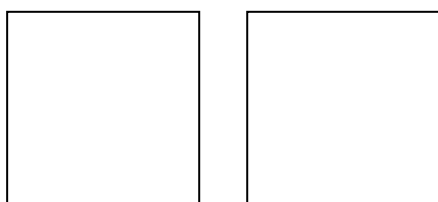
Použitý materiál: diftín

farba: čierna

zloženie materiálu: 80% CO, 20% PES

zloženie podšivkového materiálu: 100% PES

Údržba odevu: Odporúča sa prať pri teplote 40°C s nižším počtom otáčok. Odev môže byť čistený chemicky. Maximálna teplota žehlenia je 150°C.



Technický opis nohavíc:

Nohavice zo zmesovej tkaniny bavlny a polyesteru sú čiernej farby. Predné diely sú v rozkrokovej priamke rozdelené na dva diely. V hornej časti sú zhotovené vykrojené vrecká. Spodná časť sa výrazne zužuje smerom nadol, čo umocňuje odšitý protizáhyb v strede horného kraja.

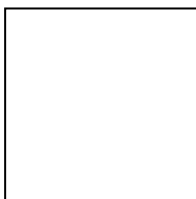
Zadné diely majú malé členenie na boku, ktoré je vlastne pokračovaním priečne členených predných dielov. V oblasti lýtky sú tvarované vybraním. Horný kraj nohavíc je zapravený páscom. Na predných dieloch je zhotovený zipsový rázporok. Dolné kraje nohavíc sú preštepované.

Použitý materiál: šatovka

farba: čierna

zloženie materiálu: 65% PES, 35% CO

Údržba odevu: Odporúča sa prať pri teplote 50°C s nižším počtom otáčok. Odev môže byť chemicky čistený. Maximálna teplota žehlenia je 150°C.





Obr.17: Návrhová skica modelov Strelec

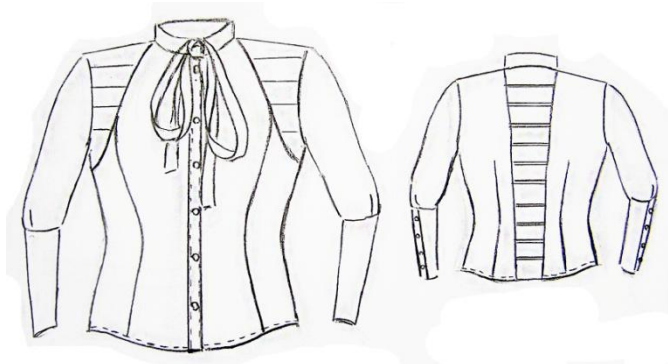
3.7.1. Model 7- Jazdec- žena

Odev jazdca, či už dámsky, alebo pánsky, vychádza z jazdeckého oblečenia. To by malo byť pohodlné, a malo by poskytovať priestor k pohybu.

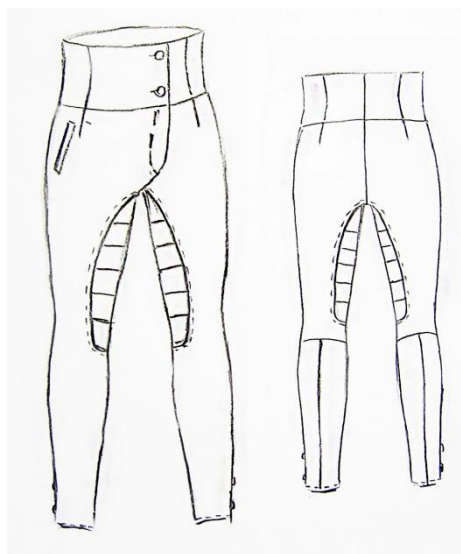
Dámska blúzka má viazačkový golier, ktorý pôsobí športovým dojmom. Celý model ale odkazuje aj na hlavný atribút figúrky jazdca, a tým je kôň. Silueta odevu je štíhla, akceptujúca ženské krivky, ale znázorňujúca aj štíhlosť a ladnosť koňa.

Členenie na predných dieloch má za úlohu vyjadriť v prenesenom zmysle konskú hrivu. Jednotlivé vlasy sú interpretované vo forme pásov, ktoré sú zošité. Tento efekt sa nachádza aj na chrbte, ale tu je posunutý ešte o niečo vyššie. Pásky totiž nie sú zošité, takže sa pri pohybe posúvajú, prekrývajú a celkovo pôsobia, akoby to bola hriva, lietajúca počas behu.

Rovnaký detail je vypracovaný aj na nohaviciach. Nachádza sa na vnútornej strane stehien, a pôsobí veľmi elegantne a zároveň vyzývavo.



Obr.18: Technický náčrt blúzky- Model 7



Obr.19: Technický náčrt nohavíc- Model 7

3.7.2. Popis modelu 7

Technický opis blúzky:

Čierna dámska blúzka je zhotovená z ľahkej bavlnenej tkaniny a má priliehavý strih. Polpredky sú vytvarované princesovým členením. Od plecnice sa do bočného kraja ťahá ďalšie členenie. Tento dielik je rozdelený na päť priečných pásov. V prednom kraji je zhotovená lišta, na ktorej sa nachádza gombíkové zapínanie.

Chrbát je v strede predelený od plecného krčného bodu smerom nadol. Tento priestor je vyplnený priečnymi pásmi, ktoré sú zdvojené a nie sú zošité spolu, čím vznikajú medzi nimi otvory. Diely sú tvarované pomocou pásových vybraní.

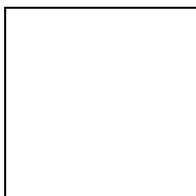
Dlhé rukávy sú rozdelené na dve časti a majú tzv. šunkový vzhľad. Dolná polovica je zdvojená, priliehavá a nachádza sa na nej zapínanie na gombíky. Golier je viazačkový. Dolný kraj blúzky je mierne tvarovaný, dvakrát podohnutý a preštepovaný z líca.

Použitý materiál: šatovka

farba: čierna

zloženie materiálu: 100% CO

Údržba odevu: Odev sa smie prať pri vyššej teplote, s maximálnym počtom 700 otáčok za minútu. Pri žehlení znesie i vyššie teploty.



Technický opis nohavíc:

Dámske jazdecké nohavice, zhotovené zo zmesovej tkaniny bavlny a polyesteru čiernej farby, majú priliehavý strih. Predné aj zadné diely sú v oblasti stehien pri krokovom šve vykrojené. Tu sú všité zdvojené pásy, ktoré sa pri pohybe otvárajú. Na pravom prednom diely je zhotovené lištové vrecko.

Zipsový rázporok je tvarovaný a končí v pásovej priamke. Ďalej pokračuje gombíkové zapínanie na zvýšenom páse. Ten je vytvarovaný vďaka členiacim švom, ktoré prechádzajú aj do dielov v podobe odševkov.

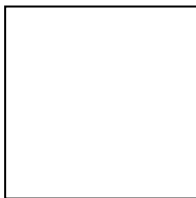
Zadné diely sú pod kolennou priamkou rozčlenené, pričom diely sú ešte rozdelené stredovým švom so zakomponovaným vybraním, aby lepšie priliehali na lýtkach. V bočných krajoch sa naspodku nachádza zapínanie na dva gombíky.

Použitý materiál: šatovka

farba: čierna

zloženie materiálu: 65% PES, 35% CO

Údržba odevu: Odporúča sa prať pri teplote 50°C s nižším počtom otáčok. Odev môže byť chemicky čistený. Maximálna teplota žehlenia je 150°C.

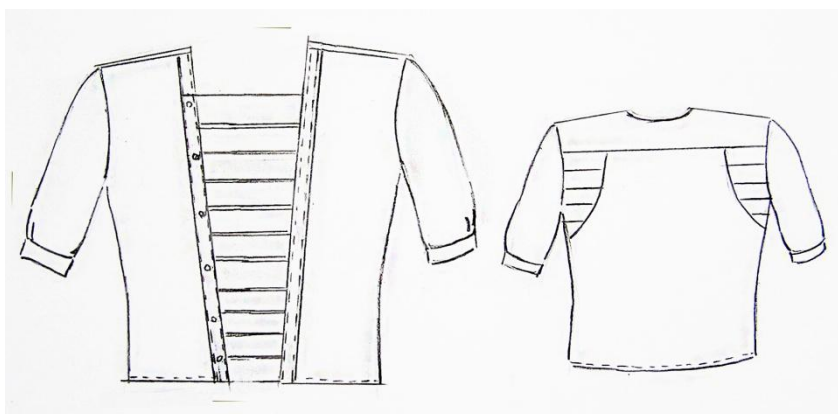


3.8.1. Model 8- Jazdec- muž

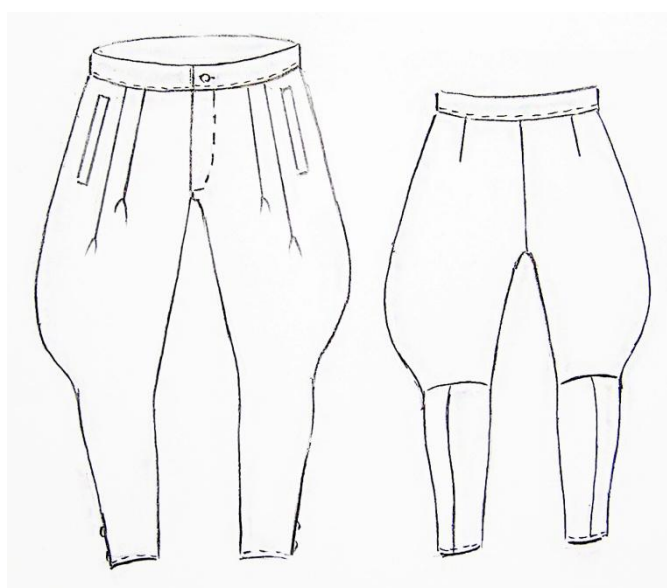
Pánsky model je ležérny, voľnejší a športovejšieho vzhľadu. Dopomohli tomu aj kratšie rukávy a výstrih bez goliera. Vpredu sa nachádzajú nezošité pásy, ktoré rovnako ako u dámskeho modelu, znázorňujú konskú hrivu. Košeľa tak pôsobí odvážnym dojmom, a pritom nie je príliš odhaľujúca.

Na chrbte je opäť zhotovené členenie, pozostávajúce zo zošitých pásov. Nachádzajú sa na lopatkách, ale majú iný význam, ako členenia na dámskej blúzke. Interpretujú svaly, ktoré sa napínajú koňom pri cvale, alebo boji, tak ako na šachovnici. Keď sa napne členenie na človeku, zvýraznia sa lopatky.

Nohavice sú jazdecké, ale majú klasický strih s voľnou stehennou časťou. Táto forma nekladie takmer žiadny odpor pohybu.



Obr.20: Technický náčrt košele- Model 8



Obr.21: Technický náčrt nohavíc- Model 8

3.8.2. Popis modelu 8

Technický opis košele:

Pánska košeľa je zhotovená z jemnej bavlnenej tkaniny. Polpredky sú hladké, bez vreciek. Predný kraj sa ťahá šikmo nadol od plečného krčného bodu. Nachádzajú sa tu lišty, ktoré ho začisťujú. Do lišty ľavého polpredku sú všité zdvojené pásy, ktoré nie sú zošité spolu. Pásy končia lištou, na ktorej sa nachádza gombíkové zapínanie.

Chrbát je strihaný v priehybe a prečlenený sedlom. Pri prieramkoch sa nachádza ešte tvarované členenie, ktoré je následne rozdelené na priečne pásy.

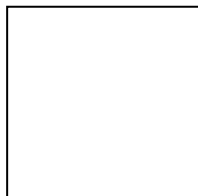
Rukávy majú polovičnú dĺžku, siahajú po lakeť. Dolné kraje sú všité do manžiet a sú tu zhotovené dva záhyby. Dolný kraj košele je predšitý pásikom tkaniny, a preštepovaný z líca. Košeľa nemá golier.

Použitý materiál: plátno

farba: biela

zloženie materiálu: 97% CO, 3% lycra

Údržba odevu: Odev sa smie prať pri vyššej teplote, s maximálnym počtom 700 otáčok za minútu. Teplota žehlenia sa odporúča maximálne do 150°C.



Technický opis nohavíc:

Pánske nohavice, zhotovené z bavlnenej tkaniny, majú strih klasických jazdeckých „piños“. V oblasti stehien sú balónovito rozšírené a od kolien nadol sú veľmi priliehavé. Na každom prednom diely sú odšité dva protizáhyby, nerovnako dlhé. Medzi protizáhybmi a bočnými švami sú vypracované lištové vrecká.

Zadné diely odšité pásové vybranie. Pod kolennou priamkou sú predelené, pričom spodná časť je ďalej rozdelená na dva diely. V tomto stredovom šve je zapracované vybranie, kvôli lepšej prilnavosti na lýtko. V bočných švoch naspodku je zhotovené gombíkové zapínanie.

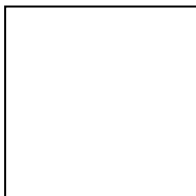
Horný okraj nohavíc je zapravený do pásca. Dolné kraje sú preštepované z lícnej strany.

Použitý materiál: šatovka

farba: biela

zloženie materiálu: 100% CO

Údržba odevu: Odev sa smie prať pri vyššej teplote, s maximálnym počtom 700 otáčok za minútu. Pri žehlení znesie i vyššie teploty.





Obr.22: Návrhová skica modelov Jazdec

ZÁVER

V bakalárskej práci som sa snažil aspoň okrajovo priblížiť históriu vznešenej hry šach. Využil som vlastné poznatky, veľmi mi pomohli knihy o hre a jej pravidlách, ale aj internet. Jadro práce nie je venované hre samotnej, ale práve základným faktorom, a to sú hracie figúrky. V praktickej časti som totiž práve na ne upriamil všetku svoju pozornosť.

Praktickú časť tvorí osem modelov. V nich sú obsiahnuté poznatky a detaily šachových figúr, s výnimkou pešiakov. Ako inšpirácia mi poslúžili rôzne tvary hracích kameňov, ale dôležité tu boli aj ich vlastnosti a právomoci na šachovnici. Každá figúrka sa s niečím spája, a práve tieto črty som najviac využíval pri tvorbe odevov.

Jednotlivé odevy som vytvoril tak, aby bolo jasné, ktorú figúrku zobrazujú. Niekedy pôsobia až teatrálne a divadelne, ale zámeru tento fakt neškodí. Väčšinou som nejakým spôsobom zvýraznil určitú črtu figúry, alebo dokonca zhyperbolizoval. U odevov kráľa a kráľovnej som si vytvoril akoby vlastnú tkaninu, pretože som potreboval vyjadriť ich vládu nad hracou plochou. Kvôli tomu som nastrihal a pozošival čierne a biele štvorce, a výsledok bol presne taký, ako som očakával.

Materiály, potrebné na prácu som vyberal starostlivo, pričom to nebolo vždy úplne jednoduché. Potreboval som čisto čierne a snehobiele textílie, bez nejakých aplikácií, aby bola dodržaná čistota šachových figúrok. S vybranými materiálmi sa mi pracovalo výborne a svojmu účelu poslúžili najviac, ako sa dalo.

Celkovo sa bakalárska práca vyvíjala podľa mojich predstáv. Väčšinou som sa držal predstavy, ktorú som mal pri vytváraní odevných skíc. Pri niektorých modeloch som musel trochu vybočiť z plánu, pretože nie všetko, čo je na papieri, sa dá tak ľahko aj zrealizovať. Odchýlky boli ale minimálne, a zväčša viedli k tomu, aby model vyzeral ešte lepšie, ako v prvotnom pláne.

Práca podľa mňa vytvára presne ten dojem, aký mala. Odevy sú niekde odľahčené, inde upäté, ale v podstate splňajú predstavu, že by sa v nich mal človek cítiť, akoby vstúpil na šachovnicu a začal hrať svoju hru.

Zoznam skratiek

obr.= obrázok

tzv.= takzvané

%= percent

PES= polyester

CO= bavlna

VI= viskóza

Zoznam citácií

[1] *Šach je najlepšou gymnastikou mozgu*- Vladimir Il'jič Lenin

http://www.relaxovat.sk/bratislava/Zariadenie_38713_Slovensk%C3%BD_%C5%A1achov%C3%BD_zv%C3%A4z

Zoznam obrázkov

Obrázok 1: šachovnica s figúrkami vo východiskovom postavení

<http://www.chesschronicle.org/online-chess-game.html>

Obrázok 2: Kráľ, kráľovná, strelec, jazdec, veža, pešiak

[http://www.alibaba.com/product-](http://www.alibaba.com/product-free/11599852/Staunton_Design_Ebony_Cedar_Wood_Chess.html)

[free/11599852/Staunton Design Ebony Cedar Wood Chess.html](http://www.alibaba.com/product-free/11599852/Staunton_Design_Ebony_Cedar_Wood_Chess.html)

Obrázok 3: Technický nákres saka- Model 1

Obrázok 4: Technický nákres sukne- Model 1

Obrázok 5: Technický nákres koruny- Model 1

Obrázok 6: Technický nákres bleyzru- Model 2

Obrázok 7: Technický nákres nohavíc- Model 2

Obrázok 8: Návrhová skica modelov Kráľ a Kráľovná

Obrázok 9: Technický nákres šiat- Model 3

Obrázok 10: Technický nákres bleyzru- Model 4

Obrázok 11: Technický nákres nohavíc- Model 4

Obrázok 12: Návrhová skica modelov Veža

Obrázok 13: Technický nákres kabáta- Model 5

Obrázok 14: Technický nákres legín- Model 5

Obrázok 15: Technický nákres bundy- Model 6

Obrázok 16: Technický nákres nohavíc- Model 6

Obrázok 17: Návrhová skica modelov Strelec

Obrázok 18: Technický nákres blúzky- Model 7

Obrázok 19: Technický nákres nohavíc- Model 7

Obrázok 20: Technický nákres košele- Model 8

Obrázok 21: Technický nákres nohavíc- Model 8

Obrázok 22: Návrhová skica modelov Jazdec

Zoznam použitej literatúry

GIZYCKY, Jerzy. *Šachy všech dob a zemí*. první. Praha : ROH, 1975. 480 s.
ALSTER, Ladislav. *Šachy- hra královská*. první. Praha : ROH, 1987. 296 s.
BRANDEJS, František. *Šachové panoptikum*. první. Praha : ROH, 1975. 252 s.
KOPÁČ A KOLEKTIV, Luboš. *Abeceda šachového problému*. první. Praha : OLYMPIA, 1973. 258 s.
PLISKA, Karel. *Učebnice šachu pro samouky : Začátečníci*. první. Frýdek- Místek : PLISKA, 1990. 76 s.

Internetové zdroje:

sach.wgz.cz

http://sk.wikipedia.org/wiki/%C5%A0ach_%28hra%29

<http://prirucky.mrazovci.eu/sach-pravidla-sachu>

<http://www.princeton.edu/~jedwards/cif/intro.html>

<http://math.uww.edu/~mcfarlat/177hist.htm>

<http://www.benesport.sk/index.php?id=177>

PRÍLOHA

Fotodokumentácia













