

Муниципальное автономное учреждение
дополнительного образования
«Детская художественная школа им. Р.С. Мэрдыеева»

Дополнительная общеразвивающая программа
В области изобразительного искусства

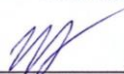
РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
УП «Основы дизайна»

Дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы
«АРТ-ДИЗАЙН»

Улан-Удэ
2023

«Утверждаю»

Зам. директора по УВР


_____ А.А. Ульзутуева

«31» августа 2021г.

Рассмотрено и принято Педагогическим советом ДХШ

«31» августа 2021 г.

Протокол №1

Составитель, автор: Крюкова Н.П. преподаватель высшей категории ДХШ
им. Р.С. Мэрдыеева.

Структура программы учебного предмета «Основы дизайн»

1. Пояснительная записка

- Характеристика учебного предмета, его место и роль в образовательном процессе
- Срок реализации учебного предмета
- Объем учебного времени, предусмотренный учебным планом образовательного учреждения на реализацию учебного предмета
- Сведения о затратах учебного времени и графике промежуточной аттестации
- Форма проведения учебных аудиторных занятий
- Цель и задачи учебного предмета
- Обоснование структуры программы учебного предмета
- Методы обучения - Описание материально-технических условий реализации учебного предмета.

2. Содержание учебного предмета

- Учебно-тематический план
- Содержание тем и разделов

3. Требования к уровню подготовки обучающихся, система оценок.

- Требования к уровню подготовки.

4. Формы и методы контроля.

- Аттестация: цели, виды, форма, содержание;

5. Методическое обеспечение учебного процесса

6. Список литературы.

І. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Характеристика учебного предмета, его место и роль в образовательном процессе

Программа учебного предмета «Основы дизайна» разработана для дополнительной общеразвивающей программы «Арт дизайн» в МАУ ДО «Детская художественная школа им. Р.С. Мэрдыеева» г. Улан-Удэ.

Учебный предмет «Основы дизайна» занимает важное место в комплексе предметов предпрофессиональной программы «Дизайн», реализуется в обязательной части учебного плана.

Программа предмета «Основы дизайна» направлена на создание условий для познания учащимися приемов работы в различных материалах, техниках с целью освоения проектной деятельности, на выявление и развитие потенциальных творческих способностей обучающегося, на формирование основ целостного восприятия художественной культуры через пробуждение интереса к изобразительному творчеству.

Программа обеспечивает знакомство учащихся с изобразительными средствами композиции, основами стилизации, основами плоскостной композиции, графическом дизайне, дизайне костюма. Содержание программы включает в себя основы выполнения изделий из ткани, шерсти, бумаги для творчества, картона и т.д..

Содержанием программы являются задания, составленные с учетом возрастных возможностей детей и спланированные по степени сложности. Выполняя задания, связанные с изобразительной деятельностью, дети учатся применять разнообразные графические материалы, организовывать композиционную плоскость, композиционный центр формата, учатся обращать внимание на выразительность пятна, линии, образность цвета. Знакомясь с направлением дизайна, они узнают о его многообразии, учатся создавать своими руками предметы, в которые вкладывают свои знания об окружающем мире, эмоции, фантазию.

Программа предусматривает использование различных форм проведения занятий: просмотр тематических фильмов, выполнение коллективных работ. По ходу занятий учащиеся посещают музеи, выставки, обсуждают особенности исполнительского мастерства профессионалов, знакомятся со специальной литературой по дизайну.

Срок реализации учебного предмета

Срок реализации учебного предмета «Основы дизайна» для обучающихся, поступивших в образовательную организацию в первый класс в возрасте 12-14 лет, составляет 2 года.

Форма проведения учебных аудиторных занятий

Занятия проводятся в групповой форме, численность учащихся в группе составляет от 7 до 15 человек. Групповая форма занятий позволяет преподавателю построить процесс обучения в соответствии с принципами дифференцированного и индивидуального подходов.

Целью программы является:

1. Художественно-эстетическое развитие учащихся. Умение видеть опыт дизайнеров прошлых лет, умение анализировать художественные стили в одежде.
2. Развитие творческих способностей учащихся, навыков в рисовании, знакомство с основами разработки композиции и дизайна костюма.
3. Способствовать к самовыражению и развитию личности посредством работы над дизайном костюма. Умение представлять свои творческие и учебные работы, участвуя на просмотрах, выставках, конкурсах.

Задачи:

- Изучение основ художественной графики костюма. Если обратиться к понятию «композиция», то оно подразумевает только «сочинение, соединение, составление», комбинаторику объекта. В контексте направления подготовки как законы, свойства и средства композиции преломляются в соответствии со спецификой проектируемого объекта.
- Программа предусматривает знакомство с основными принципами композиции, методами разработки эскизов, стилизации человеческой фигуры. Изучение стилей и стилевых направлений поможет расширить кругозор и повысить эрудицию в области дизайна. Закрепление теоретических знаний предполагается с помощью выполнения практических упражнений.
- Приобретение обучающимися навыков по выполнению дизайнерских работ в технике эскизирования, в том числе ознакомление с художественными понятиями:
 - свойства материалов, их возможностей и эстетических качеств в эскизе;
 - приёмы и последовательность создания эскизов в различных художественных техниках;
 - художественные и эстетические свойства цвета, основные закономерности создания цветового строя;
 - последовательность создания эскизов от построения фигуры человека до законченного образа в костюме.
 - дать представление о различных техниках, являющихся подготовительными при создании дизайнерского костюма (построение фигуры человека, создание эскиза и т.д.).
- Сформировать понятия: «дизайн», «костюм», «стиль», «стилизация», и т.д.
- Научить работать с натуры и по памяти.
- Способствовать приобщению к наследию отечественной и мировой художественной культуры дизайна.
- Развить пространственные представления, художественное и ассоциативное мышления, умение работать как в академическо-реалистическом, так и в декоративно-абстрактном стилях.
- Развить художественный вкус, творческий потенциал. Выявить и развить индивидуальный почерк.

Обоснование структуры программы

Программа содержит следующие разделы:

- сведения о затратах учебного времени, предусмотренного на освоение программы;
- распределение учебного материала по часам обучения;
- описание дидактических единиц учебного предмета;
- требования к уровню подготовки обучающихся;
- формы и методы контроля, система оценок;
- методическое обеспечение учебного процесса.

В соответствии с данными направлениями строится основной раздел программы «Содержание программы».

Методы обучения

Для достижения поставленной цели и реализации задач программы используются следующие методы обучения:

- словесный (объяснение, беседа, рассказ);
- наглядный (показ, наблюдение, демонстрация приёмов работы);
- практический (выполнение аудиторных заданий);

- эмоциональный (подбор ассоциаций, образов, создание художественных впечатлений).

Предложенные методы работы в рамках дополнительной образовательной программы являются наиболее продуктивными при реализации поставленных целей и задач программы и основаны на проверенных методиках и сложившихся традициях изобразительного творчества.

Описание материально-технических условий реализации программы

Образовательный процесс предполагает наличие оборудованного кабинета. Кабинет дизайна, должен быть оснащен столами, стульями, компьютером, экраном.

Художественные материалы для занятий дизайном

Общий список материалов:

- Карандаши графитные («простые») HB, B, 2B;
- ластик;
- краски гуашевые (лучше «Мастер-класс», можно «Гамма»), 12 и более цветов в наборе;
- краски акварельные;
- кисти плоские «синтетика» N 6, 8, 10, 16, 18;
- кисти круглые «синтетика» N 2, 4;
- кисти круглые «натуральная щетина» N 1, 2;
- палитра (бумажная отрывная для живописи или пластиковая);
- фломастеры;
- ручки гелевые (чёрный цвет), белый линер;
- карандаши цветные;
- альбом для черчения;
- шерсть для валяния.

II. СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

Содержание учебного предмета «Основы дизайна» разработано с учетом возрастных особенностей детей, а также с учетом особенностей их пространственного мышления и включает в себя теоретическую и практическую части.

Теоретическая часть предполагает знакомство учащихся с техническими способами работы с различными материалами, а практическая часть – это применение теоретических знаний в учебном и творческом поиске. За годы освоения программы обучающиеся получают знания об области дизайна, приобретают умения работать в различных графических техниках, технике коллажа, учатся создавать дизайн-проекты.

Содержание программы включает следующие основные направления:
изобразительные средства композиции; стилизация, плоскостная композиция; сфера применения плоскостной композиции; объемная композиция.

Содержание программы направленно на освоение различных способов работы с материалами, а также на ознакомление с традиционными народными ремеслами, другими видами декоративно-прикладного творчества.

**УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН
I ГОД ОБУЧЕНИЯ**

№	Наименование разделов и тем	Макс. учеб. нагрузка обучающегося, час.	Количество аудиторных часов			Просмотр
			Всего часов	Теоретические занятия	Практические занятия	
		99	49,5			49,5
1.	ПЕРВЫЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ Раздел 1: Изобразительные средства в живописи и графике. Линия, пятно, штрих, точка, цвет.					
1.1.	Графические средства: Линия, пятно, штрих, точка.		2,5	0,5	2	
1.2	Графические приёмы в дизайне костюма. Цвет. Фактура. Художественные материалы.		10	2	8	
2.	Раздел 2 Определение понятия композиция. Виды композиции.					
2.1	Формообразование в костюме.		6	1	5	
2.2	Средства композиции.		7	2	5	
2.3	Цвет в композиции костюма.		7	2	5	
3.	Раздел 3 Аксессуары в дизайне костюма					
3.1	Дизайн обуви		6,5	1,5	5	
3.2	Дизайн головных уборов		3	1	2	
3.3	Дизайн сумок		7,5	1,5	5	1 П
1.	ВТОРОЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ Раздел 1 Стилизация, интерпретация в композиции костюма.					
	1. Стилизация					
1.1	Геометрические мотивы		2,5	0,5	2	
1.2	Растительные мотивы		3,5	0,5	3	
1.3	Зооморфные мотивы		3,5	0,5	3	
	2. Природные мотивы в создании композиции костюма		3,5	0,5	3	
2.1	Времена года в композиции костюма					
2.2	Природные мотивы в композиции костюма		3,5	0,5	3	
3.1	3. Интерпретация по произведениям искусства Интерпретация по картинам эпохи Возрождения		6	1	5	
	4. Метод деконструктивизма в дизайне костюма		6	1	5	
4.1	Стиль кубизм в дизайне костюма					
4.2	Метод фантазии		4	1	3	
2.	Раздел 2 Декоративные и живописные приёмы в дизайне костюма					
5.1	Монотипия в композиции костюма		2,5	0,5	2	
5.2	Коллаж в композиции костюма		3,5	0,5	3	
3.	Раздел 3 Дизайн проект					
6.1	Дизайн сумки в технике мокрого и сухого валяния из шерсти		11,5	0,5	10	1 3

П – просмотр 3 - зачёт

ПЕРВЫЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ

Раздел 1:

Изобразительные средства в живописи и графике.

Линия, пятно, штрих, точка, цвет.

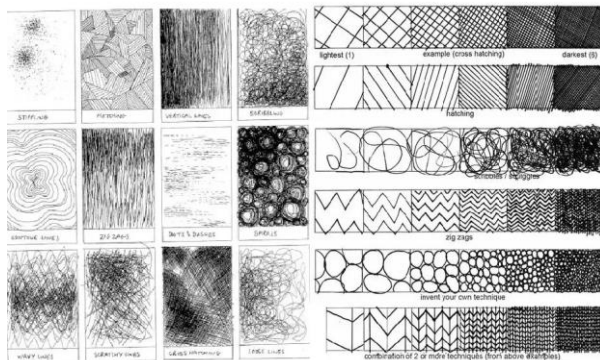
1.1. Графические средства: Линия, пятно, штрих, точка.



Линии различной конфигурации

- уверенная, правильная (рекомендуется для изображения костюмной ткани).
- упругая, легкая, плавная (рекомендуется для изображения шелка и органзы).
- динамичная, взрывная
- вялая, усталая (рекомендуется для изображения тонкого трикотажа).
- легкая, воздушная (рекомендуется для изображения шифона).
- неточная, порывистая (рекомендуется для изображения льна и хлопка).
- шероховатая, живописная (рекомендуется для изображения драпа).
- жесткая, ржавая (рекомендуется для изображения фактурного трикотажа).
- точная, сильная (рекомендуется для изображения драпа).
- кокетливая (рекомендуется для изображения трикотажа).
- изящная (рекомендуется для изображения тяжелого шелка).
- нервная (рекомендуется для изображения меха).
- неуравновешенная, динамичная (рекомендуется для изображения длинноворса).
- колючая (рекомендуется для изображения меха).

ФАКТУРЫ ШТРИХА



Практическая работа №1

1.1 Выполнение упражнения на характер линии и характера штриха.

1.2 Выполните упражнение на силуэтность в costume

Пример:



- ЛИНИЯ



- ШТРИХ

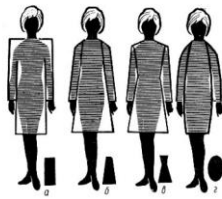


- ПЯТНО

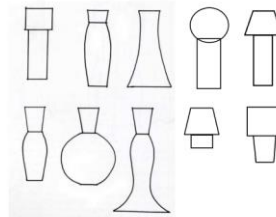
Силуэт в одежде

Силуэт — плоскостное, контурное изображение объемных форм одежды. Именно в нем, силуэте, прежде всего отражается направление моды.

Первое зрительное впечатление от одежды — это ее форма. Условно силуэты сравнивают с геометрическими фигурами: прямоугольные, квадрат, трапеция, овал, треугольник.



Основные силуэты: прямоугольный, трапеция, два треугольника, овальный



Комбинированные силуэты

Масса костюма в зависимости от геометрической формы и размера

1.2 Графические приёмы в дизайне костюма. Цвет. Фактура. Художественные материалы

Бумага: акварельная, пастельная, обёрточная, мелованная, тиснёная, офисная.

Форматы: А3, А4, А5.

Инструменты: кисти, перья, пульверизаторы, аэрографы, различные виды тампонов и валиков для нанесения краски на поверхность, трафареты.

Сухие красящие материалы: карандаши, пастель, фломастеры и их разновидности (роллеры, линеры, маркеры), а также гелевые ручки, заменяющие дизайнеру тушь.

Карандаши. Используют различные виды карандашей (графитовые, цветные и др.), а также карандаши без оболочки — сангина, уголь, пастель

Фломастеры применяются в качестве альтернативы традиционному туши и перьям для получения линии одной толщины.

Эскизы костюмов, выполненные фломастерами и гелиевой ручкой.

Тушь или чернила позволяют выполнять рисунки при помощи пера и кисти.

Акварельная техника. Техника акварели основана на эффекте прозрачности, который создает на белом фоне бумаги цветной пигмент, разведенный водой.

Гуашь. Для работы гуашевыми красками применяют беличьи и колонковые кисти, для придания изображению декоративных эффектов (например, техника «сухая кисть») — щетинные кисти.

«Сухая кисть». Это прием с применением незначительного количества красок, так, чтобы кисть оставалась почти сухой.

«По сырому» — этот прием подразумевает нанесение красок, в основном акварельных, на сырой лист, что дает эффект растекания.

Эскизирование приемом гризайль.

Приём шпателя подразумевает использование специального инструмента для живописных работ из нержавеющей стали с деревянной ручкой, называемого мастихином.

Монотипия. Это техника графической подачи эскиза, в которой изображение наносится на гладкую поверхность (стекло, пластик, линолеум и пр.) жидкими красками (тушь, акрил, гуашь и пр.) и прижимается наложенным сверху листом бумаги.

Коллаж - разновидность аппликации, предполагающая создание изображения с использованием разнофактурных материалов, которые позволяют более точно имитировать внешний вид проектируемой одежды.

Практическая работа №2

2.1 Выполнение практических упражнений на фактурность.

2.2 Выполнить работу различными цветными материалами.



Пастель



Цветные карандаши



Фломастеры

Маркеры



Акварель



Гуашь



Смешанные техники

Раздел 2. Определение понятия композиция. Виды композиции.

Композиция костюма — это объединение всех его элементов в одно целое, выражающее определенную идею, мысль, образ.

Элементами костюма являются все его составляющие:

- форма,
- материал и его свойства,
- цвет,
- конструктивные и декоративные линии.

В первую очередь человеком в костюме воспринимается:

- общая форма одежды
- цвет и составные элементы формы
- детали и подробности

2.1 Формообразование в костюме.

Характеристика способов формообразования.

Форма костюма становится целесообразной и выразительной при эстетически грамотном её решении, а именно – выразительности силуэта, точности пропорциональных отношений частей костюма, ясности ритмического строя деталей, соответствии цветового строя его назначению и т.д

задачи:

- выявить состояние внешней формы графического изображения из множества визуальных систем костюма, стремясь к упрощению её конфигурации и приближению к форме простых геометрических фигур;
- при формировании композиции костюма необходимо поддерживать баланс между простотой элементов и сложностью соотношений форм. Чем крупнее элементы деления, тем проще их соотношения.

Принято считать, что за основу формообразования костюма нужно выбирать три основные геометрические структуры: овальная, прямоугольная, трапециевидная.

Конструктивная форма характеризуется следующими её составляющими:

- 1) геометрический вид – силуэт; 2) конструкция; 3) масса; 4) фактура, цвет.

Можно выделить последовательно четыре уровня проектирования формы: 1) структурный уровень – внутренняя геометрическая характеристика формы и связь между частями (пропорции, геометрия, симметрия); 2) степень свободы костюма – (прибавки на моду); 3) материально- декоративный уровень – (цвет, декор, отделки, линии); 4) пластический уровень – пластика фигуры в костюме.

Буквенная классификация силуэтов. Силуэты также называют буквами: А-образный; Н-образный, П образный, Х-образный, О-образный,.

Классификация силуэтов в зависимости от степени прилегания к телу человека: 1.Свободный; 2. Расширенный; 3. Полуприлегающий; 4. Приталенный (прилегающий); 5. Зауженный книзу.

Практическая работа №3

Формирование коллекции по единому художественно-проектному образу.



2.2 Средства композиции.

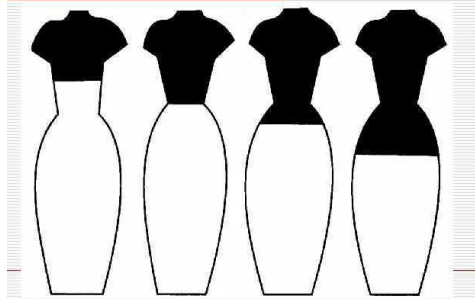
Придание композиции определенных свойств зависит от применения определенных **средств композиции**, к которым относятся:

- пропорции
- ритм
- симметрия-асимметрия
- нюанс и контраст
- цветовое решение

- Пропорции.

Пропорция в costume – это соотношение частей формы. Пропорционирование – это метод количественного согласования частей и целого, который способствует достижению эстетической целостности, гармоничности формы за счет объединения ее размеров в какую-либо систему. В организации костюма используют два основных вида пропорций: простые арифметические и сложные геометрические.

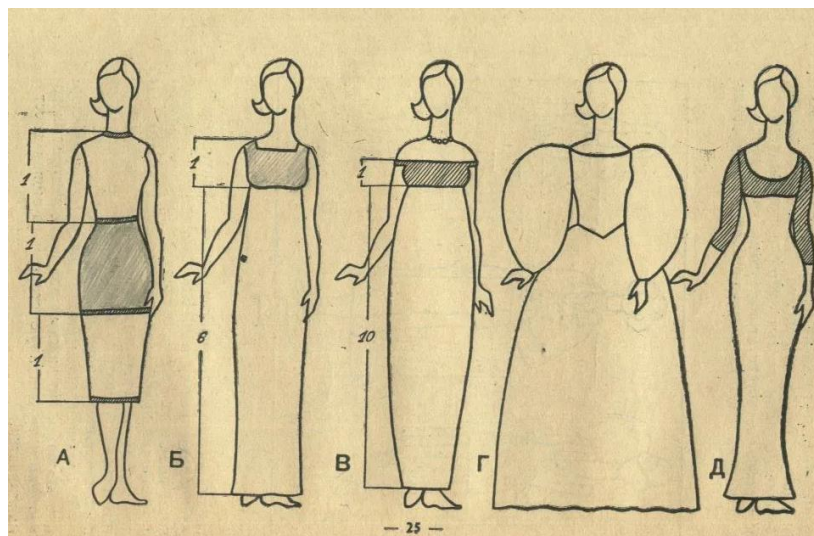
Пропорциональные соотношения
в композиции костюма



Практическая работа №4

Выполнить упражнение на пропорциональные отношения в костюме.



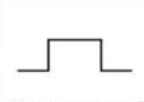





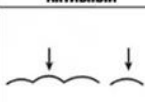
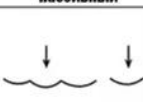
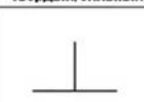

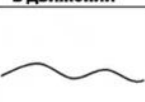
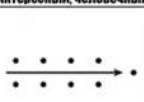
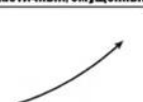
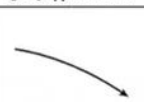

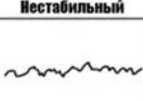

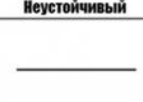





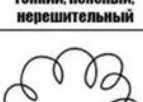





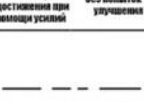


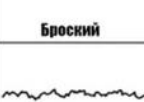





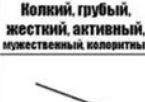
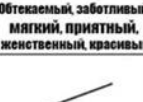
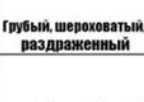

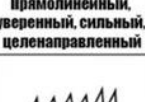



Пример:



- Ритм.

Ритм в costume – это определенная закономерность сочетания линий, деталей, объемов, цветовых пятен. Ритм обладает высокой силой эмоционального воздействия. Художественный эффект ритма достигается с помощью закономерного расположения элементов, интервалов между ними, качественного их изменения и развития. Достаточно 3-5 элементов, чтобы сформировался ритм.

Ритм может иметь различную направленность: вертикальную, горизонтальную, диагональную, радиально-лучевую, спиральную.

 Активный	 Пассивный	 Структурированный, твердый, сильный	 Отсутствие структуры, текучий, мягкий	 В движении	 Извилистый, повседневной, расслабленный, интересный, человеческий	 Эксцентричный, неуловимый, хаотичный, смущенный	 Логичный, запланированный, упорядоченный
 Стабильный	 Нестабильный	 Устойчивый	 Неустойчивый	 Текущий, катящийся	 Формальный, святой, властный, догматичный	 Подъем, оптимистичный, успешный, счастливый	 Падение, пессимистичный, разрушающий, депрессивный
 Позитивный, смелый, мощный	 Тонкий, неясный, нерешительный	 Вертикальный, благородный, драматичный, вдохновенный, стремительный	 Горизонтальный, приземленный, спокойный, обыденный, удовлетворенный	 Нерешительный, слабый, медлительный	 Прогрессивный	 Деградирующий	 Взлет, достижение при полете, успехи / Падение, без вылета, ухудшение
 Примитивный, простой, решительный	 Несдержанный	 Броский	 Чистый	 Уклончивый, медлительный	 Сосредоточенный, объединяющий	 Рассеянный, бегство	 Сломленный, прерванный, разрыв
 Колкий, грубый, жесткий, активный, мужественный, колоритный	 Обтекаемый, заботливый, мягкий, приятный, женственный, красивый	 Грубый, шероховатый, раздраженный	 Плавный, высокопарный, скользкий	 Прямой, уверенный, сильный, целенаправленный	 Противостояние	 Соединение пересечений	 Параллельный, глагольное противостояние
 Сниженный, сокращенный	 Повышенный, расширенный	 Динамичный	 Статичный, сфокусированный, неподвижный	 Возбужденный, нервный, тревожный	 Противостояние, трения	 Расхождение, разделение	 Рост, развитие

Статический (простой) ритм – это чередование какого-либо элемента формы через равные промежутки: - чередование одинаковых элементов с нулевым интервалом между ними (интервалом является граница раздела между элементами); - чередование одинаковых элементов с интервалом определенной фиксированной величины; Статический ритм обеспечивает композиции покой, уравновешенность, но, с другой стороны, придает статичность и некоторую монотонность.

Динамический ритм – это чередование изменяющихся элементов или интервалов композиции. Закономерность динамического ритма может соответствовать различным схемам: - чередование равных элементов формы при изменении интервалов между ними (возрастание или убывание); - чередование изменяющихся элементов формы (возрастание или убывание) при неизменных интервалах между ними; - чередование изменяющихся элементов формы (возрастание или убывание) при изменении интервалов между ними (возрастание или убывание); Динамический ритм может развиваться по арифметической и геометрической прогрессии.

Арифметическая прогрессия

Геометрическая прогрессия

Сложный динамический ритм – это сгущение и разрежение элементов композиции, изменение их величины, формы, цвета, а также наложение ритмов.



Практическая работа №4

Выполнить упражнение на применение ритма в композиции костюма



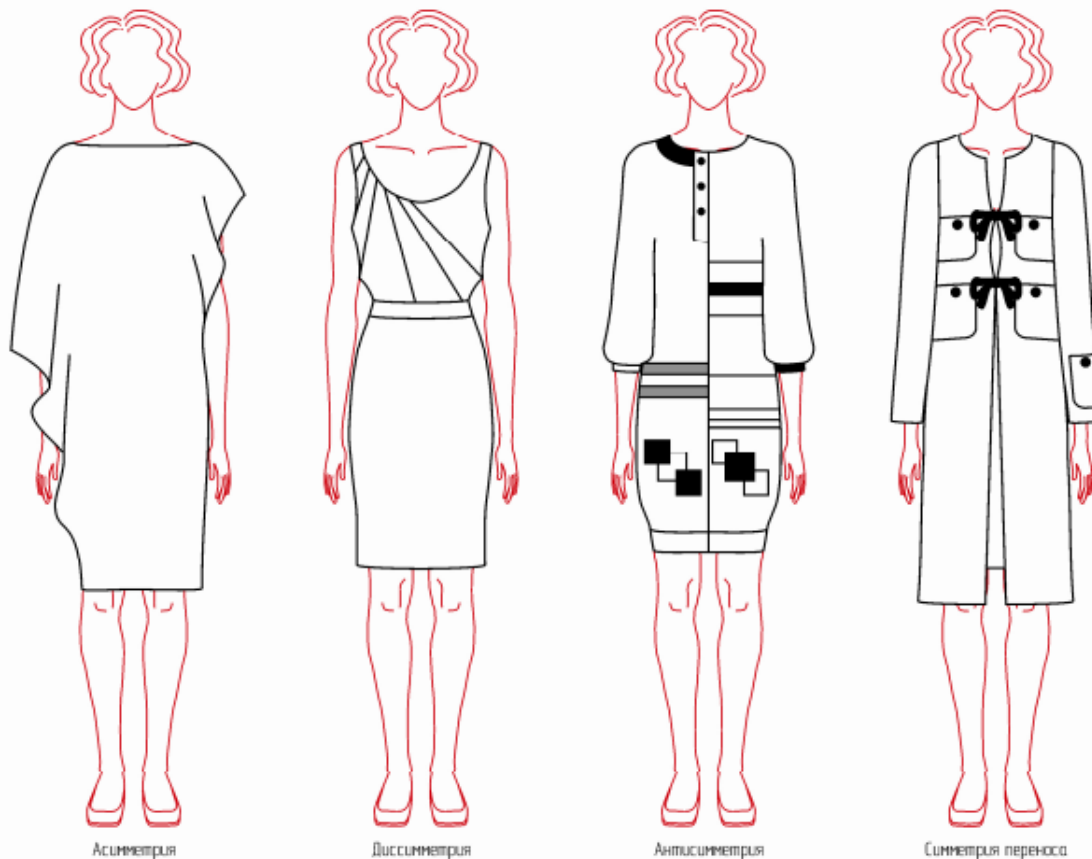
- Симметрия-асимметрия

Симметрия – закономерное расположение одинаково равных частей относительно друг друга. Это значит, что части формы могут обмениваться местами и совмещаться с помощью преобразований. Основными преобразованиями являются отражение, поворот, вращение, и перенос.

Виды симметрии:

1. Зеркальная (симметрия отражения);
2. Симметрия переноса;
3. Симметрия поворота;
4. Симметрия подобия - афинная (симметрия растяжения, сжатия, сдвига);
5. Криволинейная (симметрия кручения, сдавливания, слома, простого изгиба).

Симметрия в одежде



- Пластика костюма: статика и динамика

Статика и динамика элементов формы являются приемами композиции костюма. Композиция костюма может строиться на различных сочетаниях статики и динамики, которые проявляются в форме, материале, конструктивных и декоративных линиях, цвете и цветовых пятнах.

Статика в костюме – это зрительное ощущение статичности. Она проявляется в строгих прямоугольных формах; жестких, непластичных материалах; горизонтальных и вертикальных конструктивных и декоративных линиях; монохромном решении костюма (в одном цвете).

Динамика в костюме – это зрительное ощущение движения. Она проявляется в трапециевидных, овальных, сложных комбинированных формах; пластичных, текучих материалах; диагональных и кинетических линиях; ритмической организации цветовых пятен.



Статика



Динамика



Практическая работа №5

Выполнить упражнение на применение закона динамики в композиции костюма



- Равновесие

Равновесие – это такое состояние композиции, при котором все ее элементы сбалансированы между собой. Равновесие зависит от расположения основных масс композиции, от организации композиционного центра, от пластического и ритмического построения композиции, от ее пропорциональных членений, от цветовых, тональных и фактурных отношений отдельных частей между собой и целым. Поиски равновесия происходят в процессе затемнения или высветления элементов композиции, усиления или ослабления насыщенности тона, увеличения или уменьшения размера элементов, в усложнении или упрощении пятна, в изменении значимости композиционного центра, в организации ритмического построения. Виды равновесия: Статическое равновесие возникает при симметричном расположении элементов костюма. Динамическое равновесие возникает при асимметричном расположении элементов или срезов в костюм.

Равновесие выполняется относительно листа.



Практическая работа №5

Выполнить упражнение на применение закона равновесия в композиции костюма



2.3 Цвет в композиции костюма

Характеристики цвета: хроматические, ахроматические, тёплые, холодные, родственные, контрастные, светлые, тёмные.



Ахроматические цвета



Хроматические цвета



Тёплые цвета



Холодные цвета



Родственные цвета



Контрастные цвета



Яркие и тёмные цвета



Нюанс и цветовой акцент

Практическая работа №7

Выполнить упражнение на применение законов цветоведения

Работа по цветовым схемам



Например:



Раздел 3. Аксессуары в дизайне костюма.

3.1 Дизайн обуви

История обуви в мировой моде. Этапы создания обуви из натуральной кожи.
Этапы работы над эскизом

Практическая работа №8 Разработать эскиз обуви

Пример:



3.2 Дизайн головных уборов

История головных уборов в мировой моде. Виды головных уборов. Материалы для создания головных уборов.
Этапы создания эскизов.

Практическая работа №9 Разработать эскиз головного убора

Пример:



3.3 Дизайн сумок

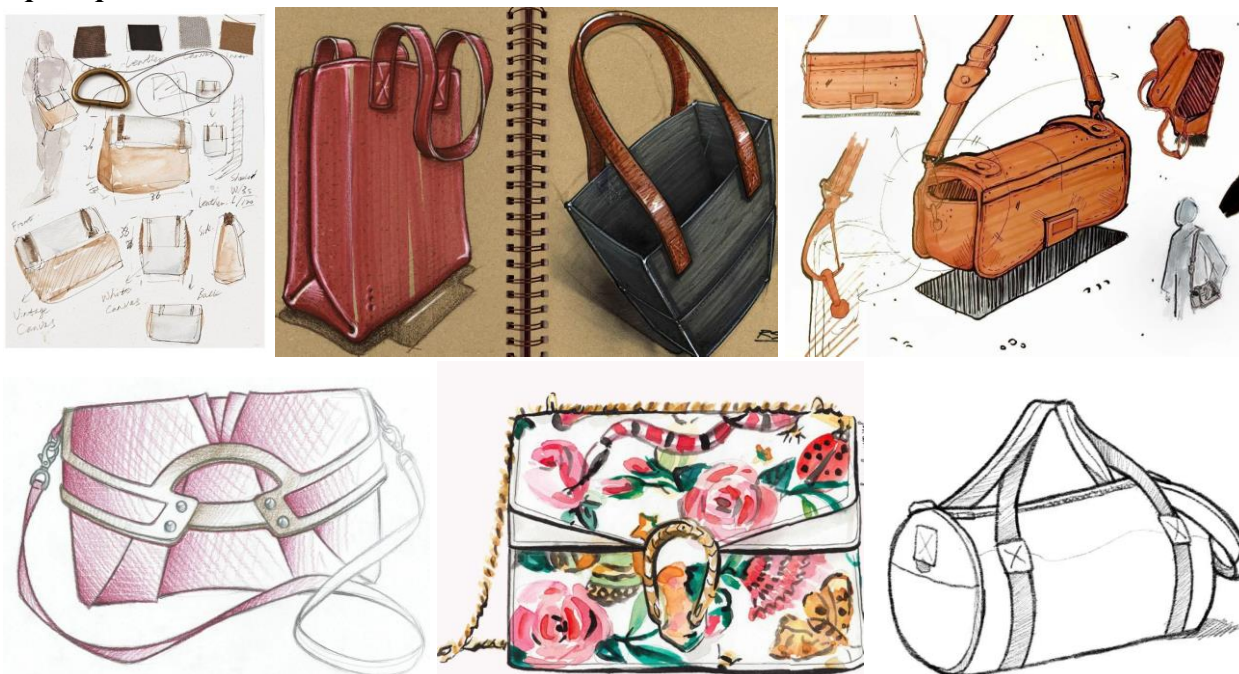
Виды сумок, разнообразие материалов для сумок.

Этапы работы над эскизом

Практическая работа №10

Разработать эскиз сумки

Пример:



ВТОРОЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ

Раздел 1

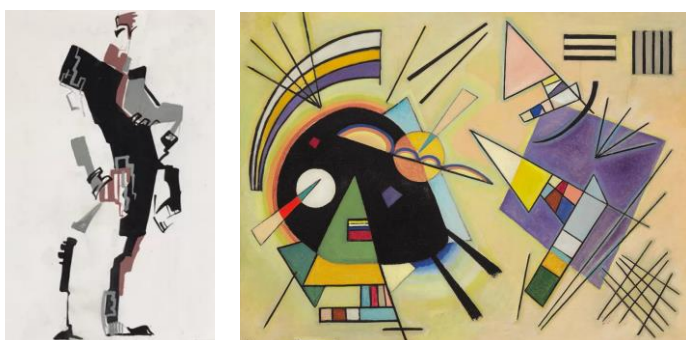
Стилизация, интерпретация в композиции костюма

1. **Стилизация** является художественным приемом при создании новых произведений искусства. Намеренное использование формальных признаков и образной системы того или иного стиля в новом, необычном для него художественном контексте. Она предполагает свободное обращение с прототипами, в частности трансформацию форм, сохраняя при этом связь с исходным стилем.

Практическая работа № 1,2,3

Выполнить упражнения на стилизацию

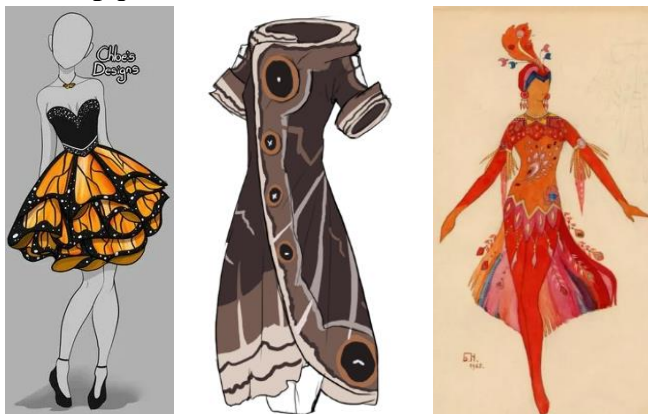
1.1 Геометрические мотивы



1.2 Растительные мотивы



1.3 Зооморфные мотивы



2. **Природные мотивы** в создании композиции костюма.

2.1 Времена года в композиции костюма

Разбор цветовых сочетаний по сезонам: зима, весна, лето, осень.

Практическая работа № 4

Времена года в композиции костюма

Материалы: бумага для черчения, гуашь, акварель, кисти плоские и круглые, палитра.

Пример:



2.2 Природные мотивы в композиции костюма

Практическая работа № 5

2.2 Природные мотивы в композиции костюма

Пример:



Материал: бумага формат А3, А4, гуашь, акварель, маркеры, гелиевая ручка.

Использование смешанных техник, коллаж.

3. Интерпретация по произведениям искусства

3.1 Эпоха Возрождения

Художественная самостоятельность сюжета орнамента порождает необычайное разнообразие конкретных решений, мотивов. Он чрезвычайно насыщен по колориту, так как вобрал в себя и сочность цветов римского декора, и интенсивность готического. Орнамент приобретает качества повышенной живописности, реалистичности, находясь

под сильным влиянием изобразительного искусства, игравшего определяющую роль в художественной культуре Ренессанса. В композиционных структурах господствуют спокойные, уравновешенные горизонтально-линейные, вертикальные «канделябрные» мотивы, а также полуциркульные, украшавшие многочисленные тимпаны.

В содержательном смысле ренессансный орнамент соединил и образно переосмыслил три главных компонента: римский, арабо-мусульманский и готический, из которых римский был основным, стилистически определяющим.

В орнаментах широко используются листья аканта, дуба, виноградной лозы, разные элементы животного Мира в сочетании с изображением обнаженного человеческого тела. Кроме того, применяются ионики, бусы, меандр, плетенка, чешуя, лента, широко используется мотив раковины.

Наиболее характерным типом ренессансного декора является так называемый гротеск.

Практическая работа № 4

Выполнить упражнение на интерпретацию по картинам эпохи Возрождения



Пример:



4. Метод деконструктивизма в дизайне костюма

Метод деконструктивизма (деконструкции) заключается в таком подходе к моделированию одежды, при котором сознательно создается конфликт между привычным обликом вещей и проектируемым. Он предполагает зрительное разрушение формы, создание ощущения полного беспорядка, переоценку привычных канонов красоты и гармонии. Деконструктивизм громко заявил о себе в искусстве, архитектуре, костюме в

начале 1980-х годов. Первыми дизайнерами- деконструктивистами стали японские модельеры Ямамото и Кава- кубо. Их идеи нашли свое развитие в творчестве бельгийских дизайнеров Дриса ван Нотена и Анн Демельмейстер, а также представителей французской моды Готье и Гальяно. Современный этап развития моды можно охарактеризовать как тотальное увлечение идеями деконструктивизма, которые передают стремление дизайнеров привлечь к себе внимание, выделиться, заявить о своем собственном стиле.

Сегодня уже можно говорить о ряде приемов, сложившихся в рамках деконструктивизма: асимметрия в крое, «рваные» края одежды, необработанные швы, отсутствие одного рукава или одной штанины, деструкция ткани, наличие прорезей, чулки со «стрелками», нарочитое нарушение традиционной технологии, отсутствие в изделиях базовых деталей (полочек, спинок) и т.д.

4.1 Стиль Кубизм в дизайне костюма

Кубизм — узнаваемый стиль, который зародился в начале XX века, и многие его приемы востребованы до сих пор. Характерны: прямое использование геометрических форм, узкий круг сюжетов (портреты, натюрморты или здания), деформации, угловатость, полное отсутствие реалистичности.

Практическая работа № 5

Выполнить упражнение на интерпретацию по картинам в стиле Кубизм

Пример:



4.2 Метод фантазии

Метод фантазии предполагает создание новых, нереальных образов, которые могли бы гармонично существовать только в каком-то виртуальном мире. Модели, созданные методом фантазии, имеют определенный уровень условности и, как правило, намеренно отстранены от привычных образов. В настоящее время этот метод имеет широкое применение в области создания компьютерных игр, кинофильмов, а также эпатажных образов в одежде.

Практическая работа №6
Выполнить композицию на тему «Космическая фантазия»

Пример:



Практическая работа №7
Выполнить композицию на тему «Жар птица»

Пример:



Раздел 2

Живописные и декоративные приёмы в дизайне костюма

5.1 Монотипия в композиции костюма

Это вид графической печати, при котором краски вручную наносятся на идеально гладкую поверхность из стекла, пластика или металла (т. е. из материала, не впитывающего влагу). Затем на эту пластину накладывается лист бумаги и плотно прижимается к ней. В результате получаются удивительные цветовые узоры.

Пример:



Практическая работа №7

Выполнить композицию костюма применив технику монотипия

5.2 Коллаж в композиции костюма.

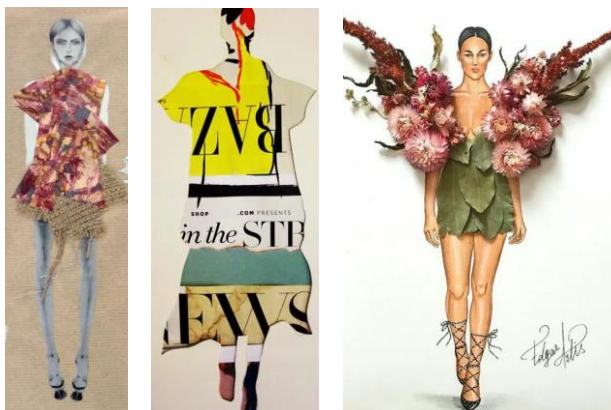
Коллаж — разновидность аппликации, предполагающая создание изображения с использованием разнофактурных материалов, которые позволяют более точно имитировать внешний вид проектируемой одежды. Возможна доработка изображения красками, тушью и т.д. Эскизы **костюмов**, выполненных в технике **коллажа**, имеют ряд особенностей: пятновое изображение; обобщенное (условное) изображение **костюма**, почти полное отсутствие линий и деталей.

Практическая работа № 8

Аппликация в костюме

Материалы: бумага для черчения (либо картон белого цвета), журналы, ткани, бисер, сухоцветы, цветная бумага, ножницы, клей карандаш.

Пример:



Раздел 3 Дизайн проект.

6.1 Дизайн сумки в технике мокрого и сухого валяния из шерсти.

Практическая работа №9: Дизайн сумки в технике мокрого и сухого валяния из шерсти.

Материалы: цветная шерсть, основа для валяния, жидкое мыло, игла для валяния.

Пример:



3.ТРЕБОВАНИЯ К УРОВНЮ ПОДГОТОВКИ ОБУЧАЮЩИХСЯ

Результатом освоения программы «Основы дизайна» является представление об основных этапах истории моды и дизайна, знание основных стилей и направлений прошлого и настоящего. Учащийся должен в свободной технике (графической, живописной, с использованием любых материалов) выполнять эскизы любого вида одежды в любой ассортиментной группе по заданию на фигуре человека. Учащийся должен быть знаком с общими понятиями об анатомии фигуры человека. Знать цветовой круг; основные и составные цвета; цветовой тон, насыщенность цвета. Свободно оперировать понятиями «объём», «форма», «ритм», «фактура», «пропорции», «пятно», «силуэт» и другими понятиями композиции костюма. Обучающийся попробует на практике различные виды современных графических техник. Обучающийся будет знаком с последовательностью работы над эскизом, начиная с идеи и заканчивая воплощением на бумаге, а отдельных элементов – в материале. В области художественно-творческой деятельности Обучающийся будет уметь: смешивать цвета; владеть светотеневой и цветовой контрастностью; тёплыми и холодными цветами; определять локальный цвет, передавать колорит композиции, гамму, владеть навыками передачи объёма, фактуры.

Обучающийся по окончании курса должен уметь:

- грамотно компоновать изображение на бумаге – как одну фигуру, так и группу фигур в положениях покоя и движения;
- грамотно передавать цветовые и тональные отношения элементов костюма;
- грамотно передавать объём, пропорции и силуэт комплектов одежды на человеке;
- грамотно передавать материальность, фактуру тканей и элементов костюма, аксессуаров;
- уметь стилизовать фигуру и костюм на эскизе;
- уметь полученные впечатления, образы, возникшие ассоциации использовать в создании эскизов моделей одежды.

Для аттестации учащихся созданы фонды оценочных средств, которые включают в себя методы контроля, позволяющие оценить приобретенные знания, умения и навыки.

Промежуточная аттестация проводится в форме просмотров работ обучающихся в конце каждой четверти и в виде проекта в конце учебного года.

Текущий контроль:

- просмотр по окончании каждого задания;
- контролирование исполнения домашних работ.

Промежуточная аттестация:

- просмотры по четвертям.

По завершении изучения предмета «Основы дизайна» проводится в форме **зачёта** в рамках итоговой аттестации.

Критерии оценок

Оценивание работ осуществляется по двум направлениям: практическая работа и теоретическая грамотность. Важным критерием оценки служит качество исполнения, правильное использование материалов, оригинальность художественного образа, творческий подход, соответствие и раскрытие темы задания. Это обеспечивает стимул к творческой деятельности и объективную самооценку учащихся.

При выставлении оценок учащимся используется 5-балльная система или качественное оценивание (отлично, хорошо, удовлетворительно, неудовлетворительно).

5 (отлично) – ученик выполнил работу в полном объеме с соблюдением необходимой последовательности, составил композицию, учитывая ее законы, проявил организационно-трудовые умения.

4 (хорошо) – есть незначительные «промахи» в композиции и в цветовом решении, при работе в материале есть небрежность.

3 (удовлетворительно) – работа выполнена под неуклонным руководством преподавателя, самостоятельность учащегося практически отсутствует, ученик неряшлив и безынициативен.

4. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Программа составлена в соответствии с возрастными возможностями и учётом уровня развития детей. Помимо методов работы с учащимися, указанными в разделе «Методы обучения», для воспитания и развития навыков творческой работы применяются следующие методы: объяснительно-иллюстративные (демонстрация методических пособий, иллюстраций); частично-поисковые (выполнение вариативных заданий); исследовательские (исследование свойств бумаги, красок, тканей, а также возможностей других материалов); творческие (творческие задания). Основное время на занятиях отводится практической работе, которая проводится на каждом занятии после объяснения теоретического материала. Создание творческой атмосферы урока способствует появлению и укреплению у учащихся заинтересованности в собственной художественной деятельности. С этой целью педагогу необходимо знакомить детей с работами признанных мастеров-классиков дизайна и современных художников-модельеров. Важной составляющей творческой заинтересованности учащихся является посещение детьми швейных и обувных мастерских и предприятий, музеев, различных концертов, выставок. Несмотря на направленность программы на развитие индивидуальных качеств личности каждого ребенка, рекомендуется проводить коллективные обсуждения выполненных творческих заданий.

Для лучшего усвоения материала программой предусмотрены занятия для самостоятельного обучения, которые включают в себя:

- посещение выставок;
- поиск необходимого материала в сетевых ресурсах;
- чтение дополнительной литературы;
- выполнение кратковременных эскизов в домашних условиях;
- усиленное копирование шедевров мирового искусства в области дизайна;
- выполнение аудиторных заданий по памяти.

5. СРЕДСТВА ОБУЧЕНИЯ

1. Материальные: учебная аудитория «Композиции костюма». Мастерскую необходимо оборудовать столами, стульями, компьютером, экраном и магнитной доской.

2. Наглядно-плоскостные: наглядные методические пособия по темам, иллюстрации по дизайну и т.д.

3. Демонстрационные: работы учащихся, настенные иллюстрации.

4. Электронные и аудиовизуальные образовательные ресурсы: мультимедийные учебники, мультимедийные универсальные энциклопедии, сетевые образовательные ресурсы, видео-фильмы.

5. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ И СРЕДСТВ ОБУЧЕНИЯ

Основная учебная и методическая литература

1. Быстрова Т.Ю. Вещь. Форма. Стиль: Введение в философию дизайна. М., 2001
2. Глазычев В. Л. Дизайн как он есть. Изд 2-е, доп. - М., Европа, 2006
3. Калмыкова Н.В., Максимова И.А. Дизайн поверхности. Композиция, пластика, графика, колористика. Учебное пособие. М., Книжный дом «Университет», 2010
4. Лаврентьев А.Н. История дизайна. Учебное пособие. М., Гардарики, 2007
5. Розенсон И.А. Основы теории дизайна. СПб, Питер, 2008
6. Устин В.Б. Композиция в дизайне. Методические основы композиционно-художественного формообразования в дизайнерском творчестве: учебное пособие. 2-е изд. уточненное и доп. М., АСТ: Астрель, 2007
7. Шимко В.Т. Основы дизайна и средовое проектирование. Учеб. пособие. М., ИМДТ, 2007

Дополнительная учебная и методическая литература

1. Безмоздин Л.Н. В мире дизайна. Монография. Ташкент: ФАН, 1990
2. Безмоздин Л.Н. Дизайн в современной культуре // Искусство в системе культуры. Сост. и отв. ред. М.С.Коган. Л.: Наука, 1999
3. Бытачевская Т.Н. Искусство как формообразующий фактор в дизайне. – М., 2004
4. Воронов Н.В. Что такое дизайн. М., Знание, 1969
5. Глазычев В. О дизайне. Очерки по теории и практике дизайна на Западе. М.: Искусство, 1970
6. Грожан Д.В. Справочник начинающего дизайнера. Ростов-на-Дону, Феникс, 2006
7. Гропиус В. Границы архитектуры. М., Творчество, 1986
8. Дизайн: учебное пособие. Пер. с англ. – М.: ТОО Дека, 1994
9. Дизайн для всех: альб. / Союз дизайнеров России, Твор. студия «Дизайн-слово». М., 2002
10. Дружкова Н.И. В.Кандинский в Баухаузе: (Теорет. основы художеств.-пед. деятельности): Дис. канд. искусствоведения / МГУ им. М. В. Ломоносова. Ист. фак. каф. истории отечеств. искусства. М., 2000
11. Дружкова Н.И. Теория цвета В.Кандинского // Изобразительное искусство в школе. - 2001, №1
12. Иконников А.В. Зарубежная архитектура: от «новой архитектуры» до постмодернизма. М., Стройиздат, 1982
13. Ковешникова Н.А. Дизайн: история и теория. Учебное пособие. М., Омега-Л, 2006
14. Кулеева Л.М., Михайлов С.М. Основы дизайна. М., Новое знание, 1999
15. Михайлов С.М. История дизайна: учебник: в 2 т. М., Союз дизайнеров России, 2003
16. Холмянский Л.М., Щипанов А.С. Дизайн: книга для учащихся. М., Просвещение, 1985
17. Цыганкова И.Г. У истоков дизайна. М., Наука, 1977

<https://shei->

[sama.ru/publ/osnovy_khudozhestvennogo_proektirovaniya_odezhdy/8_osnovy_kompozicii_kostyuma/40-1-0-364](https://shei-sama.ru/publ/osnovy_khudozhestvennogo_proektirovaniya_odezhdy/8_osnovy_kompozicii_kostyuma/40-1-0-364)

https://studref.com/638015/kulturologiya/proektirovanie_kostyuma !!!!!

<https://pandia.ru/text/79/234/17015.php>