государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области
средняя общеобразовательная школа «Образовательный центр» с. Александровка
муниципального района Большеглушицкий Самарской области

Рассмотрено:	Согласовано:	Утверждаю:
на заседании ШМО	зам. директора по УР	директор ГБОУ СОШ «ОЦ»
Протокол № 1 от «17» 08 2020 г	/Г.В.Пикало/	с. Александровка
	«18» августа 2020 г.	Л.И.Айтасова
		Приказ№ 123-од от 17.08.2020

Рабочая программа по предпрофильной подготовки «Промышленный дизайн» для 9 класса

Рабочую программу составил: Обидина Н.В., - учитель ИЗО и технологии

Пояснительная записка

Программа разработана для обеспечения предпрофильной подготовки учащихся к художественному творчеству, для выбора профессий, связанных с изобразительной деятельностью.

Цель: формирование интереса школьников к профессии художника-дизайнера путем ознакомления с особенностями и спецификой, возможно, будущей профессии; ознакомление с видами деятельности дизайнера, апробация их на курсовых занятиях.

Курс носит характер прогностики и помогает будущему выпускнику самостоятельно выбрать профессию с художественно-творческой направленностью.

Содержание курса реализуется на основе проблемно-поискового метода и метода проектов. Это способствует развитию творческого мышления, а значит, стимулирует заинтересованность учащихся в освоении профессии художника-дизайнера.

«Промышленный дизайн» - динамический курс, в котором заложена практическая и творческая деятельность на основе синтеза знаний предметов ИЗО, черчения, МХК, теории современного искусства. Методика преподавания ведется от простого к сложному, например, от плоскостных ритмических решений до сложных объемных конструкций.

.

Отслеживание результатов обучения

1.Композиция в графике: стилизация формы (штрих, пятно, линия).

2.Компоиция в цвете: стилизация формы (бабочка, цветок…).

3.Эскиз интерьера, архитектурного сооружения (визуализация пространства).

4. Эволюция формы (мебель, автомобиль, бытовая техника). Эскиз в изометрии.

5. Рефераты по истории дизайна.

Учебно – методический план

			1 четверть		
№	**разделы**	**дата**	**Темы занятий**	**Практическая работа**	**часы**
1	Вводная беседа		1. Понятие о дизайне. История дизайна.	ЭП	1

2 3	**Графический дизайн.** Теория композиции.		1Композиция, цвет, линия, пятно, ритм	Разработка композиции. Панно.	2
4 5	Общие закономерности развития формы. Эволюция формы. **Формообразование.** Тектоника, эргономика		Теория.	ЭП конспектирование	2
	Дизайн в легкой промышленности		1. Бижутерия. Стилизация. 2.Моделирование одежды	Стилизация предметов. Силуэт. Стиль, пропорция	
6 7 8 9.	**Дизайн объемов.** Объемно-пространственный дизайн.		1. Общественный транспорт 2. Автомобиль 3.Мебель. Стиль, пропорции 4.Конструирование мебели	Графические эскизы в изометрии	4
			2 четверть		
10 11 12 13 14 15	**Дизайн пространства** Формообразование пространства. Визуализация пространства. Архитектура. Объемно-пространственная структура.		1.История интерьера 2. визуализация пространства в интерьере. 3. Цвет в интерьере 4.Архитектура. Формообразование в архитектуре 5.Архитектурная форма из геометрических тел в изометрии 6. Формообразование архитектуры на основе предметных и природных форм.	Эскиз Эскиз в изометрии	6
16 17	Разработка и защита проекта		Разработка творческих проектов	Защита творческих проектов	2

Введение

В нашей стране во все времена внешнее оформление промышленных изделий оставляло желать лучшего. Как следствие – отечественные товары, несмотря на хорошие технические и качественные характеристики, уступают европейским товарам. Существенные недостатки в организации в формы товаров, их эстетического оформления, становятся препятствием на пути успешной торговли как внутри страны, так и за ее пределами. Таким образом, проблема качества в ее эстетическом аспекте требует привлечение в промышленность такой профессии, как дизайнер.

Ключевой вопрос дизайна – это единство функционирования промышленного изделия и его эстетического оформления. Говоря о красоте машин, станков, мебели или одежды, дизайнеры не видят особой разницы в терминологии искусстведческого и промышленного характера. Рассуждения о красивом телевизоре, нередко напоминают анализ живописи или скульптуры. Здесь, как в любом произведении искусства, дизайнер сталкивается с понятиями, объединяющими знания художника и художника – конструктора. Соответственно язык понятий делится на две группы: Первую группу можно обозначить, как художественную, ее термины пришли из живописи и скульптуры. Это такие как, композиция, стиль, пропорции, ритм, цвет, фактура, эскиз.

Вторая группа понятий – техническая, она пришла в дизайн из области техники, конструирования, строительства. К техническим понятиям относятся масштаб, эскиз, чертеж.

Композиционное решение изделия должно быть сплавом оригинального формообразования и высокого эстетического вкуса во внешнем оформлении. Нельзя принижать значение формы в технике и в других промышленных товарах. Эстетический уровень во многих случаях определяет успех товарного изделия, как на внутреннем, так и на внешнем рынке.

Мы живем в эпоху индустриализации, в эпоху борьбы за внешние рыночные отношения, поэтому, профессия художника – дизайнера в нашей стране должна быть востребованной и приоритетной.

Разработка предпрофильного курса имеет два текста. 1.Пояснительная записка с теоретической частью, предназначенная для учителя. Здесь раскрываются основные темы занятий. Второй текст предназначен для учащихся в виде рабочей тетради. Представленная рабочая тетрадь по искусству дизайна в основе обучающая с элементами творчества, это своего рода пробник, с помощью которого учащиеся тестируют и развивают свои способности на практике. Здесь представлена возможность учащимся проявить свой творческий потенциал в разных видах дизайна: кто- то прирожденный художник- конструктор, кто- то архитектор, стилист, модельер и т.д.

Если учащемуся понравиться та или иная тема, он может творчески разработать проект на ватмане или сделать макет.

Планирование работы с рабочей тетрадью рассчитано на учебное полугодие. Используется в качестве работы на курсах с теоретическим объяснением учителя той или иной темы.

1 раздел
Что такое дизайн?

Слово дизайн произошло от латинского «отмерять».

Дизайн проник во все области производства на западе в эпоху расцвета капитализма, в начале 19 века, когда появилась необходимость в сбыте товаров. Товар, имеющий эстетический вид, покупали лучше. Так возникла профессия дизайнера. Она востребована в разных отраслях производства товаров, формообразования пространства.

Дизайн – это результат художественно-технического проектирования. Если художника заботит только эстетическое наслаждение зрителя своими картинами, а инженера только его полезные для людей разработки, то дизайнер заботится о том, чтобы изделие инженера носило еще и эстетическое наслаждение. К примеру, дизайн кресла прошел долгий путь от первобытного камня, который служил человеку чисто функционально до современного мягкого, удобного и красивого домашнего кресла.

Дизайн существует одновременно в области искусства и в области технологии.

Такие понятия, как стиль, цвет, композиция, контраст, нюанс, фактура пришли в дизайн из искусства.

К техническим понятиям в дизайне относятся планировка, кубатура, масштаб, пропорция, эскиз, чертеж.

Дизайн бывает визуальный (плоскостной) (композиция на плоскости – панно, плакат) и Промышленный (дизайн объемов), дизайн среды.

Отрасли дизайна:

Графический: световой дизайн, граффити, товарные знаки, реклама. Дизайн на плоскости;

Объемный промышленный дизайн: механизмы, бытовая техника, мебель, транспорт, одежда, обувь.

Пространственный, визуальный или дизайн среды: ландшафт, интерьер, планировка города. Дизайн пространства.

Какие основные художественные приемы существуют в дизайне?

Композиция – от латинского - сочинение, составление. Центр композиции «держит» пространство в интерьере или пятна в изобразительном искусстве. Подчиняет своим законам. На центр композиции зритель в первую очередь обращает внимание. Задача дизайнера сделать так, чтобы центр композиции быстро улавливал зритель.

Контраст – это продолжение единства композиции другими средствами. Например, красное на белом, черное и белое (инь и янь)

Ритм - определенное чередование элементов формы или линий и пятен в композиции.

Нюанс – в переводе с французского - оттенок. Нюанс делает «скромный намек», на что нужно обратить внимание в композиции, или, акцент

Стиль – набор или совокупность определенных художественных приемов в предмете, архитектуре, интерьере. Например, интерьер в стиле барокко характерен декоративностью.

Среда – организованное дизайнером пространство: ландшафт, интерьер. Здесь внимание уделяется перспективному видению пространства. Например, если дизайнер задумал посадить самую красивую розу, то вдалеке от места посадки розы, не должно быть старых невзрачных построек. Роза должна цвести на определенном фоне.

I. Графический дизайн.

2 раздел. Теория композиции

Композиция (сочинение) существует во всех видах искусства. В музыке, литературе. В живописи художник работая над сюжетом картины, обязательно выделяет центр композиции, куда зритель должен фокусировать свой взгляд. Для достижения этой цели он ищет на полотне удачное место расположения своего «главного героя», будь то человек, дерево, лодка в океане и т.д., назовем это центральным композиционным пятном. Это пятно обыгрывается, подчеркивается другими цветовыми пятнами, но не заслоняют его, не выделяются контрастнее его. Центр композиции должен «держать» и использовать в свою пользу все линии и цветовые пятна на полотне.

Гениально это показал испанский художник 17 века Диего Веласкес в картине «Сдача Бреды»: он выделил на белом фоне черный ключ в середине картины. Зритель сразу фокусирует на нем свое внимание, несмотря на многофигурную композицию.

Основная задача композиции – вычленение главного на фоне второстепенного. Какое количество основных пятен допустимо в одной композиции?

Одно пятно привлекает взгляд зрителя, а остальные на одном уровне привлекают взгляд и приводят зрителя в замешательство: пятна спорят меду собой, но если их расположить по диагонали, и сделать меньше, то получится вполне допустимый композиционный диалог.

Три пятна объединяют композицию, если найти им интересный ритм и пропорциональность.

Человек устроен так, что увидев несколько одинаковых цветовых пятен, он невольно начинает их считать или делить, а задача художника – расположить цветовые пятна так, чтобы человек не занимался математикой, а получал эстетическое наслаждение, какое он получает от общения с природой.

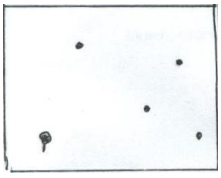
Центр композиции может располагаться в середине картины (на пересечении двух диагоналей) или смещен. Такие размещения центра называют симметрией (статической композицией) или асимметрией (динамической композицией).

Кроме пятна в дизайне используются линии, у которых тоже свои законы: они должны быть не параллельны, не ритмично искривлены, их пластика должна подчиняться основному ритму линии. Например, если рисунок центрального пятна в своей основе пластичен, то дополнительные линии не должны нарушать единства композиции.

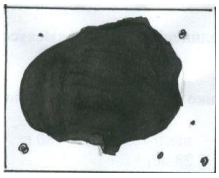
Динамическая композиция статическая композиция

Законы композиции. Ритм пятен и линий.

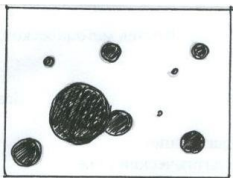
1. **Величина композиционных пятен.**
   а. много пустого пространства, композиционный центр не выделен.
   б. слишком крупное композиционное пятно.
   в. четко выделен центр композиции, пятна разной величины.



а.

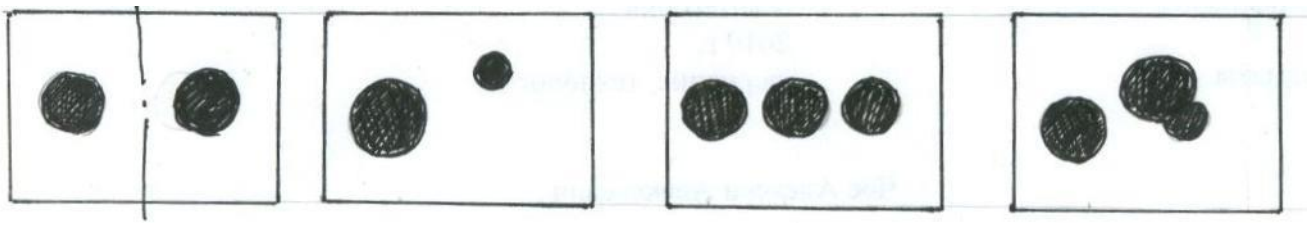


б.



в.

2. **Количество композиционных пятен.**
   а. Два одинаковых пятна делят композицию на две части.
   б. Два разных по величине пятна, расположенные по диагонали не делят композицию.
   в. Три пятна на одном уровне не делят композицию, но навязывают пересчет.
   г. Три пятна разные по величине, расположенные по диагонали, выделяют композицию.



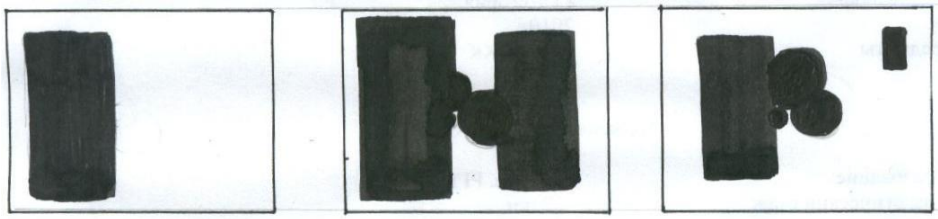
а. б. в. г.

3.**Равновесие пятен в композиции**

а. Левая сторона по насыщенности перевешивает правую сторону.

б. Композиция перегружена огромными пятнами

в. Равновесие пятен в композиции.

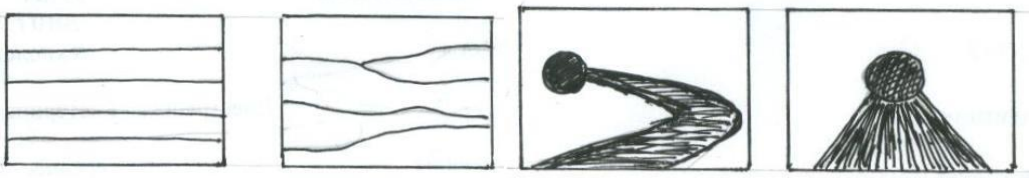


а. б. в.

4.**Ритм линий в композиции.**

а. Линии параллельны. Навязывается пересчет.

б. Линии не параллельны. Каждая линия звучит по - своему.



а. б. в. г.

5. **Основные виды композиции:**

в. Динамичная. Центр композиции смещен

г. Статичная. Композиция симметрична. Центр композиции на пересечении диагоналей

Стилизация в графическом дизайне

Стилизация – обобщенный образ художественной выразительности предмета.

Стилизация – самый древний художественный прием в прикладном декоративном искусстве. Например, морская волна в декоративном искусстве стилизуется до изображения волнистой линии. В Городецкой росписи стилизуются розы, ромашки, птицы, животные. Вот, к примеру, графический дизайн. Стилизованное изображение дельфина.

В разработке формирования любого объема - автомобиль, архитектура, мебель, или пространства – ландшафт, интерьер, начинается с эскиза. На стадии эскиза происходит художественная стилизация формы.

3. Общие закономерности развития дизайна

3 радел. Эволюция формы

Форма и функция, красота и польза. С глубокой древности продолжаются споры об их взаимосвязях.

История свидетельствует: во все времена люди придавали большое значение форме и красоте изготовляемых изделий. Каждый предмет, которым мы пользуемся, имеет свою историю развития и каждый пережил свой период детства. Рассмотрим некоторые из них.

Часы. Первые часы были солнечными. Основа циферблата до сих пор остается круг. В 15 веке солнечные часы превратились в предмет. Циферблат облачали в готическую форму замков со стрельчатыми башнями. В 17 веке появился стиль барокко. Тот же круглый циферблат стали украшать амурчики и причудливый декор, пока на смену не пришел строгий классицизм…, то есть, часы, дополнительно, стали предметом эстетики. Сейчас часы видоизменились, циферблат приобрел современные эстетические качества и материалы: пластмасс, дюраль, которые открыли новые технологии для дизайна.

Одежда. Эволюция одежды развивалась в непосредственным контактом с человеком. Функция одежды – защита от холода сохранилась до наших дней, но форма эволюционировала от шкур и набедренных повязок до сложных модельных выкроек.

Автомобиль. Человек едет в коляске без лошадей. Потрясающее чудо для людей 19 века. Новая функция торжествует свое рождение, а форма имеет вид привычной конной коляски. Совершенствуется технология, автомобиль облачается в новые современные формы, но единицей измерения двигателя до сих пор остается лошадиная сила. До сих пор, в основном двигатель располагается, как положено конной упряжи, впереди водителя (кучера).

Эволюция формы автомобиля представляет особый интерес более чем за сто лет, автомобиль стремительно развивался, а вместе с ним его технические и дизайнерские характеристики. Форма автомобиля в современном мире становится визитной карточной новых тенденций в современном дизайне. Автомобиль, спустя век, изменился до неузнаваемости, его форма строится не на простых геометрических сопряжениях, а на лекальных образующих, непрерывно меняющих свой ритм, свое направление.

Мебель. Мебель представляет древнюю историю от сидения на камнях и возлежания на шкурах до современных удобных форм интерьерного быта. Разрабатываются новые модели на основе взаимосвязи мебели и пропорции человека, его роста, особенностей скелетного аппарата, которое легло в основу новой науки – эргономики. Функция, то есть предназначение мягкой мебели остается прежней, а форма меняется в зависимости от новых технологий, новых стилевых направлений в интерьере. Эргономика касается и машиностроения, ведь человек управляет машиной и ему нужны комфорт и удобство.

Компьютерная клавиатура. Ее родословная начинается с клавесина и простой гармошки, то есть, прообраз – музыкальный инструмент. На этом подобии в прошлом веке изобрели печатную машинку, только клавиши не издавали звук, а печатали буквы. На смену печатной машинке пришла современная компьютерная клавиатура.

Искусственный источник света. Прообраз – первобытный факел. На фотографии современной люстры просматривается форма факела и направление света – снизу вверх.

4. Формообразование (стилизация) объема.

Каждый природный предмет или предмет, созданный руками человека, имеет форму. Дизайнер, чтобы создать новый предмет, ищет аналогии с природой или с предметами, созданными до него.

Вот перед нами набор ракушек разной формы. Какие предметы можно сконструировать на этом материале?
Если пофантазировать, то можно увидеть дамскую сумочку, веер, пуговицу, да и просто, оригинальную бижутерию.
Итак: дизайнер выбрал одну из ракушек, чтобы на основе этой формы сконструировать дамскую сумочку. Начинает с конструирования: ведь практичность вещи должна тоже присутствовать. Ракушка округлая, но сумочка должна иметь удобное для потребителя основание, здесь начинается этап компромиссного решения: создать такой предмет, чтобы он был похож на ракушку и одновременно носил функции удобной сумочки. Он хочет выдержать в своей будущей разработке цвет и визуальную фактуру ракушки, значит, ему нужно столкнуться с материалами – кожа или ткань, продумать, как создать видимость ракушки, где крепить ручки и какими они должны быть? Может, они будут напоминать длинные морские водоросли? Каковы их цвет и фактура? Какой формы змейка или защелка подойдут к создаваемому новому образу сумочки? У дизайнера возникает еще много и много вопросов, пока форма ракушки не преобразуется в дамскую сумочку, то есть пока не произойдет окончательного формообразования предмета.

Дизайнеры берут свое вдохновение из внешнего мира. Они анализируют природные или геометрические объемы и на их основе разрабатывают те или иные модели предметного мира. Если внимательно посмотреть на модели автомобилей, то можно увидеть в них прообраз жука, крокодила, например, отечественный автомобиль «Победа», жукоподобные малолитражки военных и послевоенных лет. В современных автомобилях можно угадать кроссовки, рыбу скат и т.д.

Самолет, как известно, напоминает птицу, вертолет – стрекозу. Поезд напоминает длинных пресмыкающихся, а автобусы - гусениц…

Итак, **формообразование – это процесс создания формы предмета.**

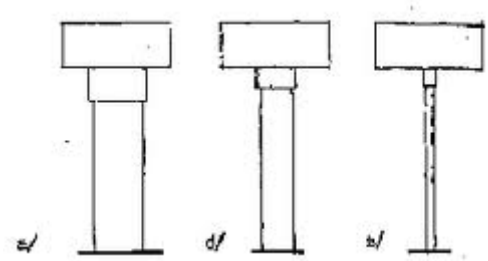
Процесс формообразования неразделимо связан с такими понятиями, как **тектоника и эргономика.**

Тектоника

Слово тектоника пришло к нам из греческого языка и означает «строительный», «строение». Тектоника в дизайн попала из географии, где под этим словом понимается строение Земной коры.

Тектоника в дизайне – соответствие формы и конструкции; технологии изготовления и материала.

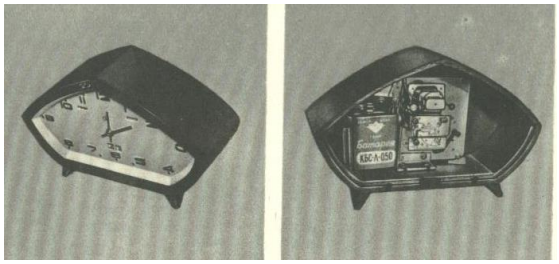
Рассмотрим рисунок с опорами. Здесь представлена система несущих и несомых частей. Задача конструкции – удержать с помощью несомых частей – опор несущую часть – балку. В первом случае (t) опора массивна, рассчитана на поддержание гораздо большего веса, в третьем варианте(h) опора не выдержит нагрузки, самый оптимальный вариант



(d). Если все конструкции выполнены из одного материала, допустим, из камня, то здесь есть соответствие формы и конструкции. Рассмотрим другой варрант: железная опора и деревянная несущая часть. В таком случае выдержат все опоры,

даже самая тонкая в диаметре. А вот, если она будет из хрусталя, а несомая часть из дерева или камня, то этот вариант проблематичен даже для самой толстой опоры.

Другой вариант соответствия формы и конструкции пронаблюдаем на примере часов. В древности люди определяли время по солнцу. Круг рисовали на песке, в середину круга помещали палку, которая показывала отбрасываемой тенью время суток, поэтому, первый циферблат был круглым. Круг - идеальная форма для часов.



Тектоника должна отражать в форме конструктивную основу. В изображении часов мы видим несоответствие формы и конструктивной основы. Часовая и минутная стрелки из-за приплюснутого корпуса не выразительно показывают время на некоторых участках циферблата. Дизайнер не учел, что стрелки описывают круг, но не вытянутый по горизонтали пятиугольник. Форма не отражает конструкцию часов, остается много пустого пространства, а это приводит к нерациональному использованию материала.

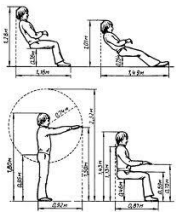
О взаимодействии формы и конструкции наглядно может показать обыкновенная лодка. Обязательным конструктивным элементом для нее служит киль. Он рассекает воду и таким образом лодка движется. Никакие другие конструкции, допустим, прямоугольная, круглая, для движения по воде не подходят. В средней части она расширяется для лучшей обтекаемости. Если мы пофантазируем и сконструируем лодку, напоминающую детские сани, т.е., лишим ее обтекаемости, движение по воде замедлится. Какие конструкции резиновых лодок подойдут рыбакам, отдыхающим на малых водоемах.

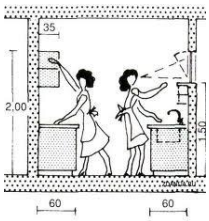
Дизайнер при разработке конструкции лодки возьмет за основу функциональные особенности лодки, кроме того, изучит особенности плавучих материалов – дерево, пластика, алюминий и т.д. и только тогда приступит к моделированию.

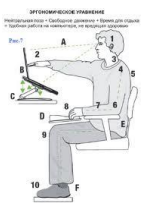
Итак: тектоника - это то, что объединяет художника и конструктора. Здесь неразделимы понятия материал и конструкция, форма и функциональные особенности, эстетика и современный дизайн. Без знаний тектоники предмета, невозможно его моделирование. Это касается как архитектуры, так и всех видов промышленных товаров: от одежды до самолетостроения.

Эргономика

Эргономика – приспособление человека к рабочему месту. Сюда входит организация пространства, удобный доступ к рабочим предметам.
Эргономика происходит от греческого слов «работа» и «закон»
Термин в написании (эргономия) впервые был использован польским ученым Войцехом Яштшембовским в 1857 году в его работе "План эргономики, т.е. науки, основанной на истинах, взятых из естественных наук"







Почему эта наука стала неотъемлемой частью дизайна? Представим себе, что дизайнеру нужно разработать мебель для школы. В школе учатся дети маленькие от 7 лет и взрослые, которым 16 лет. Если дизайнер разработает одинаковую по величине мебель для всей школы, рассчитанную на взрослого человека, то первокласснику будет очень неудобно сидеть за партой взрослого старшеклассника и наоборот, неуклюже будут выглядеть старшеклассники за детской партой. Дизайнер должен знать рост ребенка, возрастные особенности, прежде, чем разрабатывать школьную мебель.

Покупатели приходят в мебельный салон и выбирают мебель не только по красоте, но и по удобству. Никто не купит мебель, даже самую красивую, если она будет неудобной. Автомобиль, даже самый красивый внешне, не купят, если покупателя не устроит салон, а самое главное – кресло водителя. Оно должно быть удобным для позвоночника, сидение достаточно мягким, так же должно устраивать и расстояние до руля и педалей.

В кухонном интерьере настенные шкафчики имеют двухстворчатые дверцы. Почему? Хозяйке в этом случае не придется уклонять голову от слишком длинной дверцы. Предметы служат людям, поэтому, дизайнер в первую очередь обращается к эргономике, к истине, взятой из естественных наук.

Виды промышленности

В современном мире существует легкая и тяжелая промышленность. К легкой относится производство ткани, одежды, обуви, мелкая пластика, бытовая техника, мебель. К тяжелой промышленности относят - станкостроение, транспорт.

Дизайн в легкой промышленности

История ткачества

Первым этапом ткачества можно назвать плетения из полосок кожи животных, травы, тростника, волос. Подстилки, корзины, сети, были первые виды ткацких изделий. Человек открыл прядильную способность волокон некоторых растений, среди которых были дикорастущая крапива, «окультуренные» лен и конопля. Развитие скотоводства обеспечивало людей дополнительно шерстью. Самая старая ткань, по мнению археологов можно считать изготовлена около 6500 лет до .н.э., найденная на территории Турции, это был лен. В древнем Египте, благодаря мумификации фараонов, до нас дошли ткани периода неолита (3000 лет до н.э.)

Найдены ткани с основными и уточными нитями одинаковой толщины и с плотностью по основе - 48 нитей на сантиметр, по утку- 60 нитей на сантиметр. Это гораздо тоньше, чем современные льняные ткани.

В отдельных тканях египетских мумий плотность по основе превышает 200 нитей на сантиметр, а современное ткацкое оборудование не позволяет вырабатывать ткани более чем на 150 нитей.

Одежда

На раннем этапе развития цивилизации, использовали драпировочные и накладные виды одежды. Бесшовную одежду использовали в Египте, Греции, странах Востока.

Древний Египет. Одежда, мужская, и женская на протяжении веков, практически, менялась. долгое время одежда разных сословий отличалась только по качеству ткани и по отделке. Единственная одежда мужчин была **схенти**, набедренная повязка или узкий передник - полосу ткани, обмотанную вокруг бёдер.

У женщин древнейшей одеждой был **калазирис** - узкий длинный сарафан, облегавший тело и держался на двух бретельках.

В эпоху Нового царства у мужчин и женщин в моду вошёл сирийский **намарник**. Его покрой представлял собой прямое полотнище ткани, длиной в два человеческих роста, с прорезью для головы, по бокам сшивали, оставляя отверстия для рук. Его надевали поверх схенти или калазириса и подпоясывались. Женщины поверх нарамника накидывали тонкий плащ.

Женская одежда в Древней Греции

Общее развитие культуры, остро развитое чувство красоты, воспитанное поколениями, определяли покрой греческой женской одежды. Еще в период архаики женские греческие одежды отличались стройностью линий, создаваемых струящимися тканями. В классическую эпоху одежда подчеркивала красоту женского тела, облагороженную мягко падающими тканями, сквозь которые слегка намечаются, а при движении ясно проступают его формы.

Женская одежда была разнообразнее и красочнее мужской. Основными ее видами были также **хитон** и **гиматион**, но кроме них существовали и другие.

Из женской одежды можно выделить два основных типа хитонов: хитон с отворотом – диплойдий и широкий хитон с застежками вдоль рук или без застежек. Хитон с отворотом представлял собой прямоугольный кусок ткани больше человеческого роста. Верхний край его отгибали на 50-60 сантиметров и скрепляли пряжками – фибулами на плечах. В местах скреплений отворот драпировался, затем одежду подпоясывали. Иногда делали напуск поверх пояса, который назывался **колпос**. Часто колпос сверху скрепляли еще одним поясом. Иногда излишек отворота от спины служил головным убором.

Отворот хитона был главным предметом моделирования одежды греческих женщин. Отворот мог доходить до груди, бедер и коленей.

Легкий хитон контрастировал с плотной, богато расшитой тканью **гиматиона** – верхней одежды греческих женщин. Без него греческая женщина обычно не показывалась на улице.

Спартанские девушки носили хитоны не сшитые хитоны по краям, образовывали складки. Такой хитон называется **пеплос**. Свободные кромки ткани обделывались каймой или вышивкой и драпировались. Великий греческий скульптор Фидий изобразил богиня мудрости Афину в пеплосе.

Мужская одежда в Древней Греции

Мужская одежда состояла из двух частей **– хитона и гиматиона**.

Хитон одевался прямо на тело, а на плечах скреплялся пряжками – фибулами. Длина хитона могла быть различной, но чаще всего доходила до коленей. В IV веке до н.э. мужчины стали облачаться в длинные хитоны с двойной длинной – **диплойдон**. На эту модель влияние оказала одежда Востока.

Фарос - верхний плащ, из египетского пупруного полотна, который носился поверх хитона, его носила аристократия в классический период. Более скромный плащ назывался **хлаина**. Постепенно он удлинился и получил название **гиматион**. Это самая распространенная верхняя одежда из шерстяной ткани.

Материал по данной теме взят реферативно из интернета. См. похожие.

Моделирование одежды

Мы познакомились с накладными драпировочными видами одежды, но время шло,

усложнялось и моделирование одежды. На севере Европы южные греческие и египетские одежды не подходят по погодным условиям. Главная проблема – спрятать руки от холода, как разработать такую одежду? Ведь лекал для проймы еще не было. На старых образцах живописи Северного Возрождения, мы видим, как прикреплялись рукава к основе платья, прототипу намарника. На портрете работы Леонардо да Винчи мы видим рукав, который крепится к блузе шнуровкой.

У Лоренцо Карпаччо в картине «Куртизанки» мы видим еще один из множества вариантов крепления рукава.

В работе Лукаса Кранаха – немецкого художника Позднего Возрождения, шнуровка используется на талии и не рукавах, причем в области предплечья и локтя, Надо полагать, что рукав выполнен из двух отдельных полотнищ и натягиваются на руки подобно чулкам.

Отсутствие выкройки на рукава, по-видимому, диктовало моду на пышные рукава в эпоху Возрождения. Не было в это время просто выкроек на одежду, костюмы выкраивали по типу распашонки, или непосредственно, прикладывая ткань на человека. Такие варианты кроя использовали до 19 века. Расход материала в этом случае был большим, поэтому такую роскошь могли себе позволить богатое сословие. Народный костюм выкраивался по прямой линии. К примеру, русский сарафан представляет собой два прямоугольных полотнища на бретелях. С развитием капитализма, расслоение общества на бедных и богатых, костюм становится демонстрацией достатка. В костюмы вшивались драгоценные камни и благородные металлы, в моду входят пуговицы, застежки, аксессуары. Сам костюм складывается из сложных накладных драпировок, сочетанием тяжелого бархата и легкого кружевного метериала. В эпоху Возрождения была найдена золотая середина, которую подчеркивали на талии. В 18 веке талию подчеркивали, благодаря лифу на шнуровке до предельно узких объемов. Для усиления контраста талии и бедер, в моделировании использовали китовый ус.

Фабричное производство одежды началось два столетия назад. С ней костюм потерял индивидуальность. Ширпотреб развил технологию изготовления костюма. Появилось понятие размера, силуэта, пропорций, ритма, моделирования одежды.

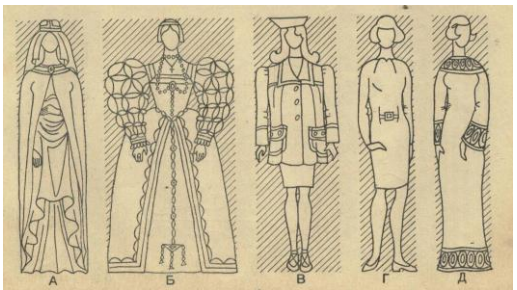
По книге Градовой К.В. Театральный костюм Москва, изд. «Высшая театральная школа»,1976год.
Одежда классифицируется:

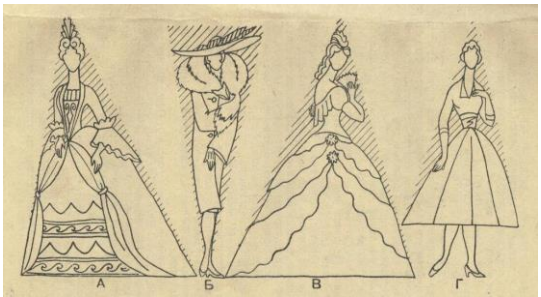
1. накладные формы (опора на плечевой и пояс);
2. распашные формы (опора на плечевой пояс с разрезом спереди);
3. цельнокроеные формы одежды (платье на плечевой опоре);
4. отрезные формы одежды, прилегающие по фигуре.

Силуэт – самое обобщенное выражение костюма, как бы проекция на плоскость.

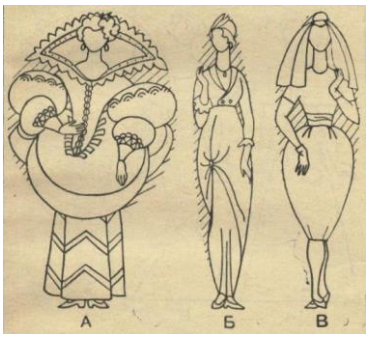
Существуют

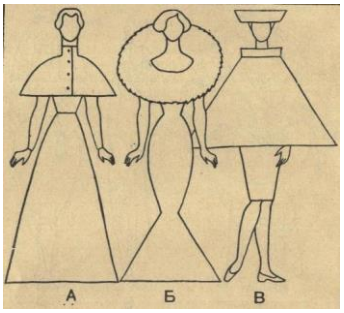
прямоугольные, треугольные, овальные, сложные



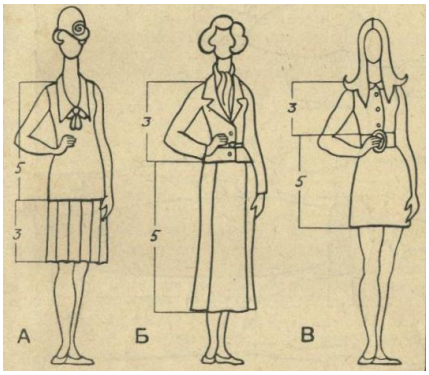


силуэты.



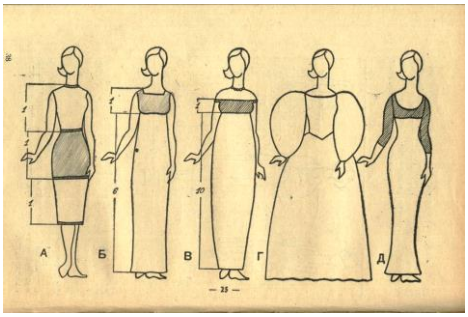


Пропорции – соразмерные отношения частей костюма в зависимости от пропорций человеческого тела.



Принцип «золотого сечения»

Пропорции бывают:

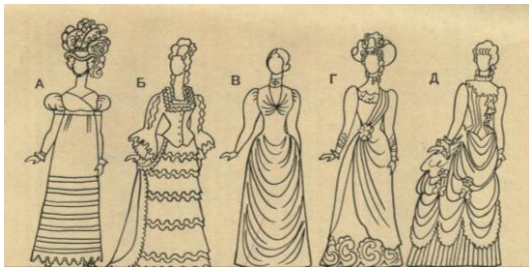


А.- гармоничные пропорции
Б, В – контрастные пропорции
Г, Д – подобные пропорции

Линии. С помощью линий можно добиться выразительности силуэта костюма. Линии бывают конструктивными и декоративными:

А, Б – линии декоративные подчиняются конструктивным;
В,Д – декоративные линии;
Г – конструктивные линии.
Линии имеют вертикаль, горизонталь, диагональ.

Ритм. Под ритмом в композиции костюма подразумевают чередование элементов костюма. Различают две группы ритмического построения: Статические и динамические ритмы.



Цвет. Цвет в костюме сочетается по принципу дополнительных цветов и сближенных цветовых отношений.

II. Дизайн объемов

5. Основные виды объемно - пространственных форм в промышленном дизайне.

1. Мелкая пластика. Форма имеет объем, но нет внутреннего содержания (электроники, механизмов). К их числу относят бижутерию, кухонную утварь, рабочие инструменты – пассатижи, отвертки и т.д.
2. Малые объемные формы, имеющие внутри себя «начинку» - электронную или механическую. К таким объемам относят, например, бытовую технику – швейная машина, электродрель… В этом случае художник ведет работу от габаритов «начинки».
3. Большие объемно – пространственные формы, где решается проблема внешнего вида и внутреннего удобства на базе габаритов механизмов. К таким изделиям относят транспорт. Объемно пространственным формам относится и мебель, которая при разработке дизайнером, более тесно сопряжена с эргономикой.

1. **формообразование в категории мелкая пластика.**

При разработке бижутерии, художник может использовать природные формы – цветы, листья, насекомых и т.д. оригинальность изделия зависит от способности художника стилизовать природные формы, приблизив ее к вещи. Допустим, художник выбрал для ушных сережек форму кисти красной смородины. Как превратить ее в изделие из золота, какие камни применить для имитации красных ягод, какое должно быть их крепление к основе сережки? Вес, габарит изделия, стилизация и художественная обработка, все входит в процесс формообразования.

2. Формообразование в категории малые объемные формы.

Вытяжка**.** Строгие требования к размерам и форме предметов, не дают «разгуляться» фантазии художнику, но даже в этих

условиях, он находит достойный выход.

В объемном дизайне существует правило морального устаревания формы. Если формат изделия невозможно изменить, его облачают в современный материал, украшают декором, в общем, внутреннюю «начинку» одевают в современное платье. Швейная машина начала 20 века имела свой современный дизайн. Прошло время и современная швейная машина, имеющая те же функциональные особенности формы, преобразилась как внутри, так и снаружи, но основные рабочие параметры остались прежними.

3.Формообразование в категории промышленный дизайн.
Транспорт
По книге Сомова Ю.С. Композиция в технике. Москва, изд. «Машиностроение», 1977 год.

Простота геометрических объемов легко используется в промышленном дизайне. Работа с геометрическими формами, которые можно легко дополнить или «вырезать» из них форму, наиболее распространена в объемном дизайне.

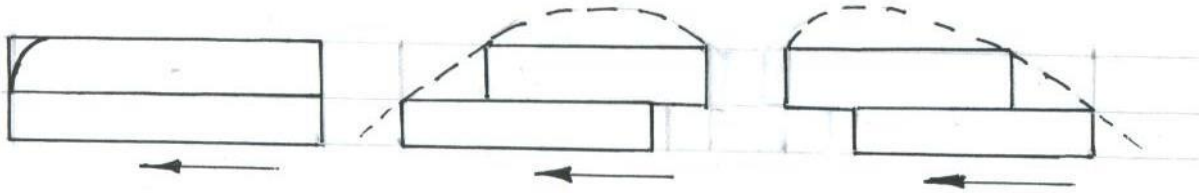
Форму, активно направленную в одностороннее пространство, принято считать динамичной. Динамичность связана с пропорциями. Контраст в отношениях пропорций создает визуальное движение.

Сравним куб и параллелепипед. Куб создает впечатление статичности, обездвиженного постоянства. Параллелепипед определяется движением вдоль длинной грани, но нет ощущения одностороннего движения. Как создать ощущение движения в одну сторону?

Ощущение одностороннего динамического движения можно придать любой объемной форме. Она свойственна не только автомобилям, самолетам, но и станкам, архитектуре, скульптуре. И здесь не лишним будет вспомнить памятник Петру I. Работы скульптора Фальконе. Движение гранитной глыбы усиливает порыв всадника.

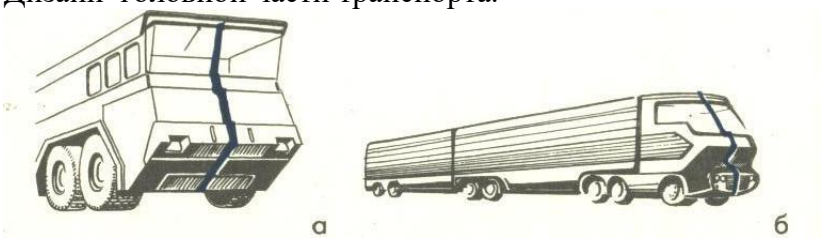
Обратимся к параллелепипедам, положенных друг на друга:.

1. никакой односторонней направленности
2. вырез дает обратное движение в противовес движению глаза
3. движение появилось.



1 2 3

Дизайн головной части транспорта.



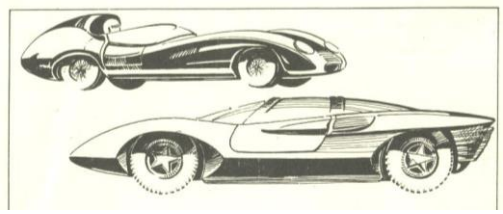
а. динамичность формы тягача достигается путем введения активного угла
б. динамичность выражена активнее.

Автомобиль. Если в автобусах больше внимания уделяется передней части, а задняя часть идет, как завершение общей идеи, своего рода, хвост, то в легковых автомобилях внимание уделяется всей форме. Формообразование может идти от геометрических форм, а может и от лекальных кривых линий.

1. форма задана прямыми линиями
2. форма задана наклонными линиями
1. веретенообразное движение формы

1 2 3

пример нахождения формы с помощью лекальных кривых



Формообразование мебели. Разрабатывая кресло или диван, дизайнер главный акцент делает на эргономике. Форма кресла должна повторять размеры человеческого тела в сидящем положении, диван должен иметь рост человека – около двух метров. Обязательное условие при разработке – выполнить мебель с наименьшими затратами на материал и с большей эстетической ценностью одновременно.

За основу разработки на стадии эскиза, как и в транспорте, принимается геометрическая форма – куб или параллелепипед. Из этих основ вырезается все лишнее до получения искомого результата.

III. Дизайн пространства. Визуализация пространства

По книге Степанова Н.Н. Цвет в интерьере. Киев, изд. «Высшая школа» 1985 год.

Основой формирования визуализации интерьера, являются закономерности взаимодействия цвета и объемно-пространственной формы.

Взаимодействие между цветом и объемом имеют прямую и обратную связь: цвет активно влияет на визуальное восприятие, а форма влияет на взаимодействие цветосочетаний.

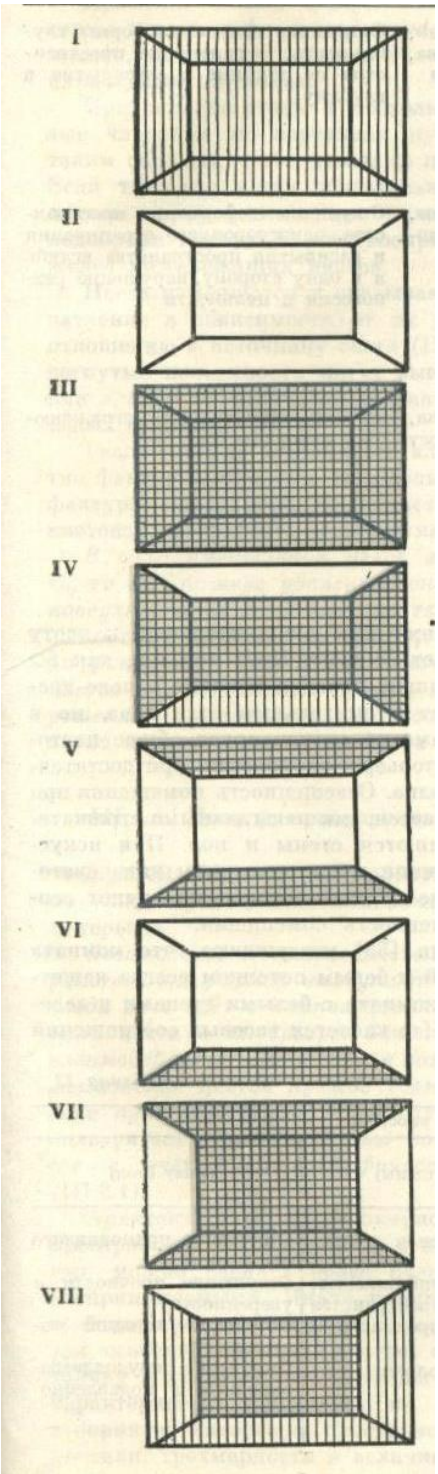
Схема пространства	особенности зрительного восприятия
	Тона средней насыщенности. Форма и величина пространства воспринимаются, как подлинные. Ощущение неустойчивости пола.
	Светлые холодные тона. Форма воспринимается как подлинная. Иллюзия расширения пространства. Ощущение неустойчивости пола.
	Выступающие , теплые, насыщенные тона. Форма воспринимается как подлинная. Иллюзия сужения пространства. Ощущение замкнутости, цельности пространства. Неопределенность основания.
	Выступающие цвета стен, отступающий - потолка, локальный пола. Ощущение ограниченности глубины, иллюзия увеличения высоты пространства.
	Отступающие цвета стен, выступающие - пола и потолка. Ощущение понижения высоты, расширение глубины.
	Отступающие цвета стен и потолка, выступающие – пола. Форма воспринимается, как подлинная. Ощущение устойчивости пола, раскрытие, расширение и легкости пространства.
	Выступающие цвета фронтальной стены, пола и потолка, отступающие - боковых стен. Ощущение ограничения пространства по высоте и глубине, его понижение и расширение.
	Выступающий цвет фронтальной стены, отступающий – потолка. Ощущение сокращения глубины, значимость фронтальной плоскости.

Таблица из книги Степанова Н.Н. Цвет в интерьере.

Цвет в интерьере

Без цвета немыслим мир. На человека постоянно влияет цветовая среда, в которой он обитает. Еще на заре цивилизации цвет служил людям средством информации, источником эмоциональных переживаний.

Цвет оказывает на людей неоспоримое влияние, поэтому возникает желание сделать цвет союзником, а не врагом и всегда стремиться к цветовой гармонии, окрашивая определенным образом пространство.

Соотношение цветов в природе хорошо воспринимается при пониженной освещенности интерьера, могут выглядеть плохо. Так, белый цвет в плохо освещенной комнате выглядит грязно, в тенях от солнечного света появляется раздробленность.

Задача художника – дизайнера – сохранить цельность цветовой гармонии, достичь целостности цветовой гаммы.

Роль цвета в интерьере – компенсировать однообразие и упрощенность формы и цвета пространства, мебели, бытовой техники.

При проектировании цветовой гаммы интерьера, нужно учитывать освещение (юг, север), размер комнаты (маленькая комната должна быть светлой, большую визуально уменьшат темные цвета). Важен вид из окна – море, дерево, плющ и т.д. Назначение комнаты – детская, гостиная, спальня… мера цвета разная, но есть дре четко делимые группы:

1. Хроматические цвета – красные, желтые, синие, зеленые…
2. Ахроматические цвета – белые. Черные. Серые.

Надо учитывать, что цвета влияют на психику человека. Перенасыщенность цвета раздражает, приводит к быстрой утомляемости. Недостаток цвета вызывает вялость, равнодушие.

В истории искусства известно, что абстрактные сочетания цветов могут быть выразительными и художественно самоценными.

Ставим цель: установить закономерности целостных и более совершенных гармонических цветосочетаний. Это могут быть сочетания чистых дополнительных цветов и сближенных цветовых отношений.

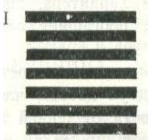
Сближенные цветовые отношения

Дополнительные цветовые отношения

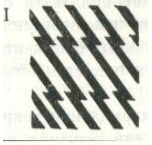
Закономерности взаимодействия цвета и объемно-пространственной формы

рисунок обоев, рельеф стен **зрительное восприятие**

Ощущение устойчивости, сужения и повышения формы пространства

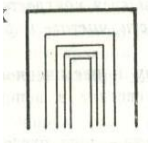


Ощущение покоя, расширения и понижения формы пространства



Динамизм

Иллюзия закругления плоскости

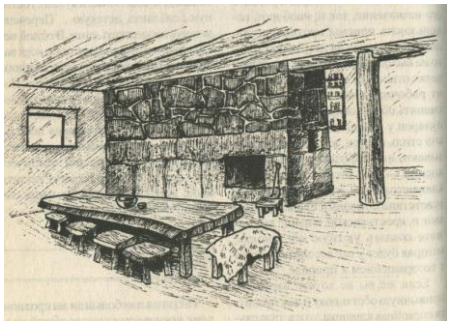


Иллюзия перспективности на плоскости.

История интерьера

Конспект книги Афанасьева О.В. «Дизайн интерьера дачного дома теория и практика. М., «ЭКСМО» 2003г.

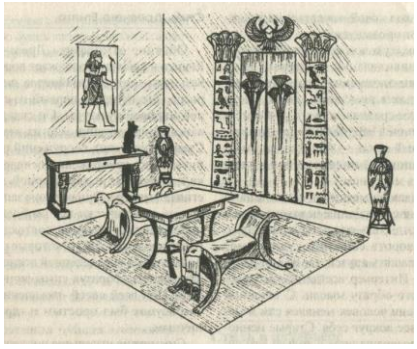
Интерьер – это искусственно созданная человеком среда его обитания. Это вторая природа с особой разнообразной формообразующей и светоцветовой картиной. История дизайна интерьеров определяется развитием художественных стилей и оснащения дома. Это развитие происходило под влиянием культур и обычаев, климата и доступных материалов, научных изобретений и торговли, событий в экономике, политике и социальной жизни.



Пещерный стиль:

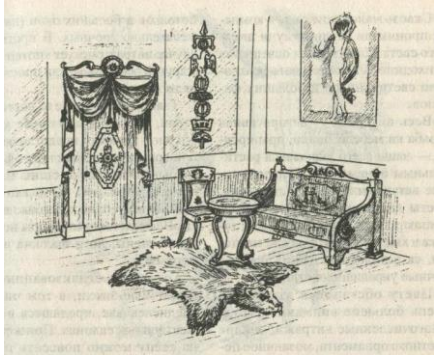
Низкие потолки, натуральные материалы: камень, дерево. Ковры, пледы, имитирующие шкуры животных. Теплая цветовая гамма интерьера. Источник света снизу, имитирующий костер, факел.

Египетский стиль:



Интерьер симметричен, освещение точечное, повторяющиеся элементы декора. Цветовое решение – охра. Египетские мотивы используются в тканях, обоях. Керамической плитке, посуде. Статуэтки животных, напольные вазы, изображение фантастических цветов. Ножки мебели имитируют звериные лапы.

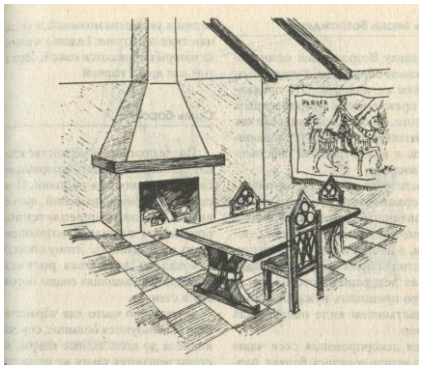
Древнегреческий и древнеримский стиль:



Древнегреческий стиль: цветовое решение – белый фон, возможен красный. Рациональность, простота, естественность. Керамические полы. Геометрический орнамент, фреска, рельеф, колонны, небольшие светильники, напольные вазы (амфоры). Дверные ручки в виде головы животного.

Похожий древнеримский стиль: арки, стены расчленены на прямоугольные фресковые картины. На полу – шкуры животных. Ножки мебели имитируют лапы животных. Резная мебель, тяжелая драпировка с перехватами и кисточками, изделия из бронзы и стекла.

Средневековый стиль:

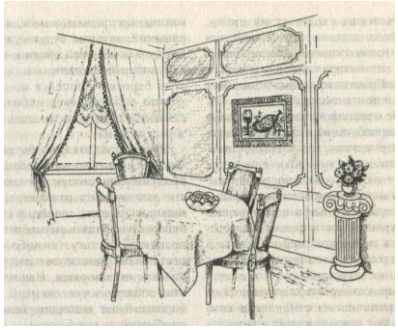


Мрачный, уютный интерьер. Грубая мебель, на стенах сучья, чучела животных, гобелены. Витражные стекла, камин, мозаичный пол. Стулья вытянуты вверх (повторяют стрельчатость готических архитектурных форм). Орнамент на просвет (трилистник).

Стиль эпохи Возрождения:

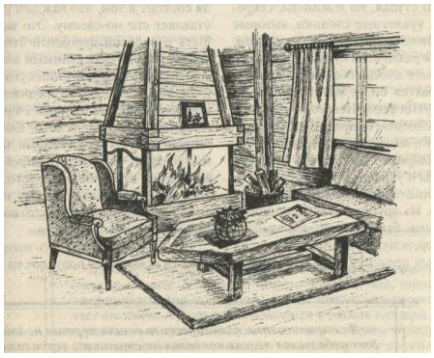
Возврат к идеалам античности. Отличительные черты: появление комодов, мягких кресел, использование в отделке стен и мебели парчи и кожи.

Стиль барокко и рококо:



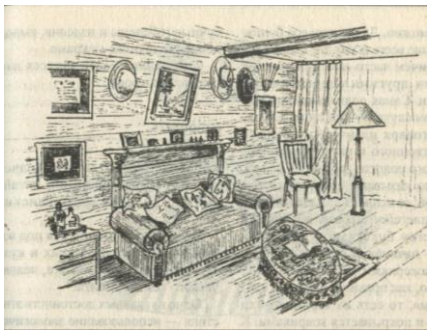
Изысканность, роскошь. Цветовое сочетание – белое с позолотой. Тканевые ковры, зеркала, панно. Декор из лепнины. Мебель – тонкая резьба по дереву, рюши. Декор, сочетание легких и тяжелых тканей. Канделябры, богато декорированные окна, шкатулки, бронзовые статуэтки амурчиков, античных богинь. Криволинейность интерьера и мебели.

Классический стиль:



Возврат к традициям античности. Простота, рациональность. В планировку дома входит строительство комнаты под кабинет, демонстрация хобби хозяина. Кабинет – характерная черта русского и английского интерьеров.

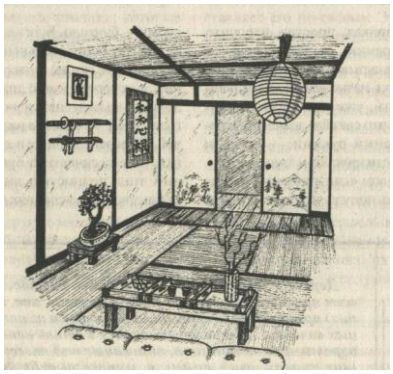
Стиль кантри:



Интерьер из старой мебели разных стилей. Деревенский, дачный стиль. Материал – дерево, плетенка, лоскутная графика.

Этностиль (этнический): это может быть интерьер в русском, японском, турецком стиле.

японский стиль:

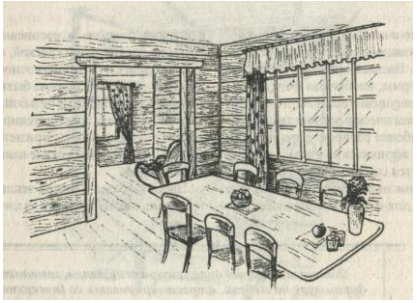


Низкий потолок, четкое членение интерьера на прямоугольные формы, низкая мебель, напольные икебана. Много пустого пространства. Люстры формы фонаря. Общий фон белый.

Восточный стиль:

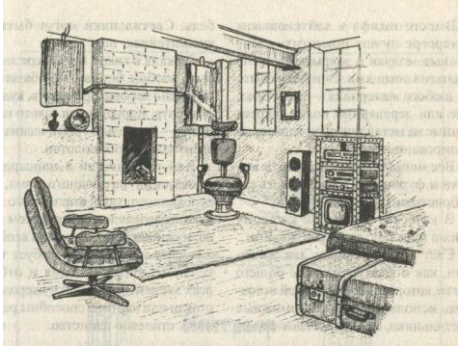
Общий фон интерьера – охристые, теплые тона. Ковры, гобелены, макраме, на полу ковры, ковровые дорожки. Низкие диваны, подушки. Стены пустые.

Рустикальный стиль:



Вариант кантри с пещерным стилем. Характерны сложные цвета, имитация поверхности природного материала – камень, штукатурка, грубое неошкуреное дерево. Мебель – имитация под грубо сколоченные доски, бревна, ткани грубой фактуры, печь из неокрашенного кирпича, деревянные стены.

Стиль хай - тек



Интерьер высоких технологий. Гармоничное сочетание пространства, цвета и формы. Мебель офисная. Материалы – стекло, металл, пластик. Поверхности мебели гладкие, четкие, контрастные. Отсутствие тканевого дизайна.

Архитектура.

Формообразование в архитектуре

В формообразовании архитектуры основополагающим фактором является тектоника. Она диктует устойчивость формы, полезную площадь обитания человека, его удобства. Архитектуре много тысяч лет, но она сохранила в строительстве эти требования. К примеру, в эпоху Неолита (новокаменного века 3000 лет до н.э.) жилища строились круглыми, и это было оправдано с точки зрения тектоники, ведь в середине «интерьера» был огонь. В лесных районах, где в избытке было дерево и не было камня, строили жилища квадратные или прямоугольные, вкапываясь в землю для теплоизоляции. огонь и дерево в жилище несовместимы, поэтому. Из камня делались печи, обмазанные глиной. Двускатная крыша появилась впервые в северных странах Европы и в России, там, где есть снег. В странах средиземноморья, в Египте строили крыши прямые, как защита от солнечных лучей.

Шедевры архитектуры оправдано строились в тех районах, где было тепло, в изобилии камень, известняк, мрамор, и человек не зависел от очага. В странах Азии, в Египте, в Греции создавались грандиозные храмовые сооружения. Они также имеют свою историю.

Представьте, человек, скрываясь в пустыне или степи от солнца, ставит 4 столба, на них вешает шкуру, он уже защищен тенью. Чтобы крыша была устойчивее, он поддерживает крышу еще парой столбов по центру. В течение времени, у человека при строительстве храма возникает та же идея поддерживать крышу рядами столбов по бокам здания и в середине двумя рядами столбов. Так появляются первые храмы в Египте, которые послужили прообразом европейской базилики.

Другой вариант, северный. Чтобы укрыться от холода и иметь двускатную крышу, человеку необходимо поставить по периметру жилища гораздо больше столбов. Для поддержания крыши по центру жилища столбы не ставят, там – очаг. По периметру – решение более рационально, ведь пустоту между столбов необходимо чем – то заполнить, то есть, сделать теплые стены. Так появляется каркасно-столбовая система строительства, образец которому - Парфенон. Общепринято карскасно - столбовую систему строительства называть ордерной системой. Ордер – это порядок. Необходимо для полной гармонии прямоугольного сооружения поставить на определенном расстоянии друг от друга колонны (прототипы - столбы), с фронтальной стороны их должно быть четное количество для центрального входа. Так появляется понятие о симметрии, соотношении частей здания, пропорции и масштабе. Какой тип строительства стал называться классическим и вошел в историю архитектуры Европы и России в 18 – 19 веках.

Восточные страны и Римское градостроительство, благодаря изобретению бетона в 3 веке до н.э., стали использовать в строительстве арку. И аркада, и колоннада стали атрибутами классической архитектуры.

Говоря об истории архитектуры, нельзя не упомянуть шатровые, башенные, пирамидальные типы зданий. Это относительно более поздние сооружения. Для русского деревянного зодчества характерным было неповторимое искусство строительства храмов и колоколен осьмерик на четверике, впоследствии дерево было заменено на камень, но башенный тип храма сохранился, например. Церковь Вознесения в селе Коломенском.

Пирамидальные архитектурные сооружения характерны для России. Для этого типа зданий характерна симметрия, ансамблевая объемно-пространственная структура.

В эпоху Возрождения архитектура стала подчиняться законам перспективы, золотого сечения, как линии красоты. Это просто объяснить на фигуре человека. Известно, что середина человеческой фигуры проходит на уровне бедер, но талию на этом месте никто не подчеркивает. Линия талии делает человека более изящным. Это и есть для человека золотое сечение. Подобное членение происходило в архитектуре эпохи Возрождения. В архитектуре появляются такие понятия, как тяжеловесность, легковесность, пропорциональность.

В 16 веке появляются более сложные архитектурные формы, идущие от сложных объемов. Итальянский архитектор Палладио, который использует в строительстве загородных вилл объем полусферы.

На фоне классической архитектуры, стиль барокко в 18 веке привнес криволинейность, динамичность, асимметрию.

20 век обогатил городскую архитектуру идеями модернизма и эклектики, благодаря новым строительным материалам - железобетону, металлическим конструкциям, стеклу.

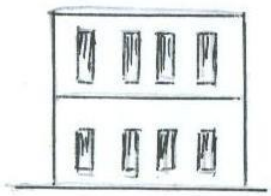
основные категории композиции в архитектуре.

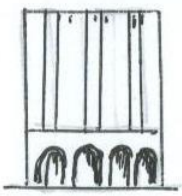
К основным категориям композиции в архитектуре являются тектоника и объемно-пространственная структура.

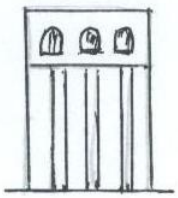
Тектоника – зримое отражение в форме работы конструкции. Например, если художник при изображении человека будет игнорировать построение скелета, то фигура «развалится», рисунок просто не состоится. Тектоника и есть тот скелет, на котором держится «тело» архитектуры, это конструкция, выделение и распределение несущих и несомых частей здания.

1. Свойства конструкции:

пропорциональность тяжеловесность легковесность

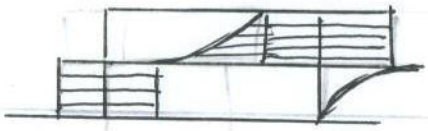


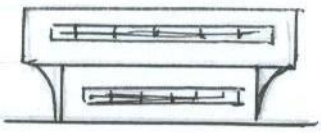




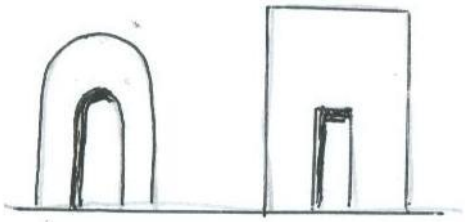
2.Единство характера:

Динамичность статичность





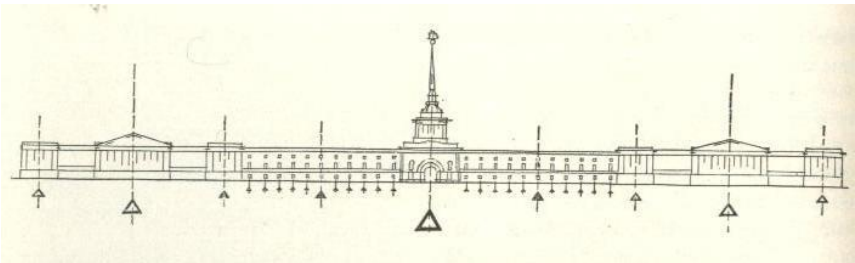
3. Единство стиля:



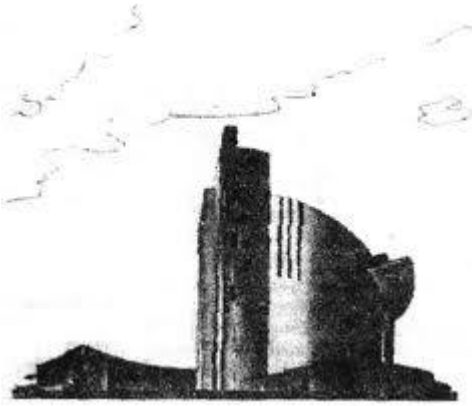
Решение фронтальной композиции в архитектуре

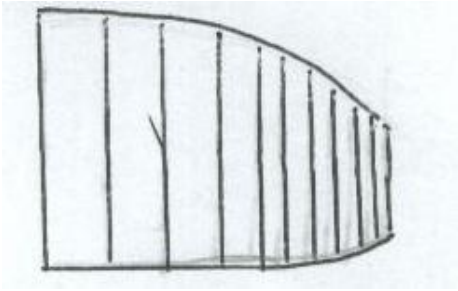
Симметрия в архитектуре

Симметрия достигается равномерным членением объема по вертикали и горизонтали:



Асимметрия в архитектуре

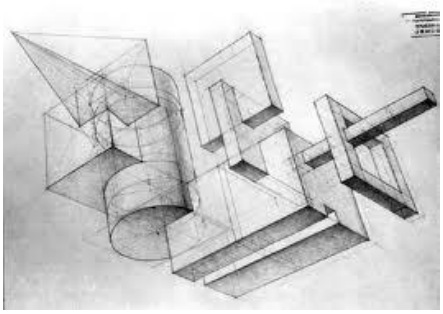




Стилизация в архитектуре

Шар, куб, призма, пирамида, цилиндр, конус наиболее просто взаимодействуют в пространстве. Главное, что позволяет это сделать, - не столько простота объемов, сколько закономерность, лежащая в основе строения формы.
Вот пример набора геометрических тел, в основе которых лежит призма:

На модели архитектурного сооружения доминантой служит цилиндр:



Моделирование архитектурных сооружений по аналогии с природой, предметами.

Расческа акула шкафчики