

Материалы, техника: бумага, картон, самоклеящаяся пленка, краски (акриловые и др.), клей, коллаж, ассамбляж и др.

Рекомендуемая литература.

Браиловская Л.В. «Арт-дизайн. Красивые вещи «hand-made» [Текст] / Л.В. Браиловская– Ростов н/Д : Феникс, 2006. – 176 с.

Волкотруб И. Основы комбинаторики в художественном конструировании [Текст]: учеб. пособие / И.Волкотруб – Киев, 1986. – 230 с.

Денисов В.С. Восприятие цвета [Текст]/ В.С. Денисов, М.В. Глазова. – М. : Эксмо, 2008. – 176 с.

Иттен И. Искусство цвета [Текст]/ И. Иттен – М.: Изд. Д. Миронов, 2000. – 170 с.

Иттен И. Искусство цвета [Текст]/ И. Иттен – М.: Изд. Д. Миронов, 2000. – 170 с.

Маргулис Д. PHOTOSHOP для профессионалов. Классическое руководство по цветоведению [Текст] /И. Маргулис. – М.: СТВ-Медиа, 2001. – 177 с.

Морган, Тони. Визуальный мерчандайзинг [Текст] / Морган, Тони. – М. : «РИПОЛ классик», 2008. – 208 с.

Нестеренко О.И. Краткая энциклопедия дизайна [Текст]/ О.И. Нестеренко.– М. : Мол. гвардия, 1994. – 250 с.

Стили в интерьере. – СПб: Изд-во : Диля, 2006 – 56 с.

Устин В.Б. Композиция в дизайне: учеб. пособие [Текст]/ В.Б. Устин– М.: АСТ : Астрель, 2007. – 239 с.

Цвет в интерьере. Золотые правила дизайна [Текст] /авт.-сост. А.С. Мурзина. – Мн.: Харвест, 2006. – 242 с.

Программу составили:

доц. каф. ИД Степанов А.В., доц. каф. ДПИ Степанова Т.М.

8. СЦЕНАРНОЕ МОДЕЛИРОВАНИЕ

Учебная дисциплина «Сценарное моделирование» впервые вводится в курс обучения дизайнеров. Функционирование сценарного моделирования как литературно-графической технологии проектирования, используемой на этапе выявления возможных целей, подцелей, разработке планов, проектных программ и т.д., доказало свою эффективность на практике. Современные процессы проектирования в определенной степени начинают зависеть от успешной работы проектировщиков на этапе вербально-графического поиска, что позволяет считать сценарное моделирование существенной составляющей обучения дизайну.

Особое значение сценарное моделирование, как реализация возможностей сценарного подхода к средовому проектированию, имеет для арт-дизайнеров.

Построение сценария, в котором синтезируются «эмоциональный потенциал среды» и событийная структура, для арт-дизайнера служит отправной точкой в оформлении проектной идеи на том уровне, который направлен на изменение устаревающих функциональных процессов, поиск свежих средовых образных форм.

Овладение технологией сценарного моделирования позволит специалисту арт-дизайнеру осуществлять не только предметные преобразования пространственной среды, но и реализовывать идеи синтеза межвидовых средств искусства и дизайна, что для арт-дизайна является специфической задачей.

Умения и навыки построения «пространственно-поведенческого сценария» в «привязке» к конкретным средовым доминантам и компонентам категории времени приобретают особое значение в связи с актуальностью и востребованностью мультимедийного дизайна. Ориентировка арт-дизайнера на универсальность проектной деятельности, включающей навыки использования мультимедийных средств, даст ему перспективу активного вхождения в область реального проектирования и практического применения своего трудового ресурса.

Дисциплина «Сценарное моделирование» содержательно ориентирована на освоение широкого круга проектных объектов: декоративные предметные формы, торговые и выставочные экспозиции, театрализованные номера и мероприятия, спортивные и массовые праздники и др. Опыт проектирования объектов данной номенклатуры позволит будущему специалисту адаптироваться к реализации проектов с разнообразным содержанием образной формы.

Данная учебная дисциплина интегративно связана с такими базовыми учебными дисциплинами, как «Рисунок», «Живопись», «Формообразование», «История и теория дизайна», «История искусства», «Русский язык и культура речи», «Философия», «Общая психология» и др.

При освоении содержания, наряду с дидактическими методами, большое внимание отведено методу проектов, который призван оказать положительное воздействие на формирование творческой самостоятельности и активности студентов.

В программе «Сценарное моделирование» учебная работа студентов направлена на гармоничное сочетание в процессе обучения ручной и компьютерной технологий, при определенном преимуществе компьютерной технологии в окончательной подаче проектного продукта

Виды и объем учебной работы, график изучения дисциплины «Композиционные основы арт-дизайна» для студентов очной формы обучения представлены в таблице 8

Таблица 8

Объем учебной работы, перечень и срок контрольных мероприятий	Количество часов
1. Виды и объем учебной работы в ч.	
1.1. Общая трудоемкость дисциплины	553
1.2. Аудиторные занятия	256
1.2.1. Лекции	32
1.2.2. Практические занятия	42
1.2.3. Лабораторные работы	166
1.3. Самостоятельная работа	297
1.3.1. Курсовой работа	100
1.3.2. Контрольная работа	-
1.3.3. Расчетно-графическая работа	-
1.3.4. Перевод упражнений и проектных решений в компьютерную графику	197
2. График изучения дисциплины	
2.1. Курс	1У, У
2.2. Семестр	7,8,9
2.3. Экзамен (семестр)	9
2.4. Зачет (семестр)	7,8
2.5. Курсовой проект (семестр)	8
2.6. Контрольная работа (семестр)	-

Содержание дисциплины.

№	Лекции	Практические занятия	Лабораторные занятия
1	Сценарный подход в средовом моделировании		
1.1	Введение: понятие «сценарный подход», сценарное моделирование.	-	-
1.2	Понятие «пространственно-поведенческий сценарий организации среды», его структура. Стабильные элементы среды. Комбинаторика «привязки» стабильных элементов среды к вариантам заданного вида деятельности.	Упражнения на комбинаторные Действия по моделированию вербально-графических схем пространственно-поведенческого сценария на заданные темы. Материалы: бумага, карандаш, тушь, перо, гуашь, темпера, акрил и др.	Разработка графической модели сценария на заданную тему, включающую организацию питания, торговли, зрелища, игр и т.д. Материалы: бумага, карандаш, тушь, перо, гуашь, темпера, акрил и др.
1.3	Построение сценария по принципу «хронометрирования». Организация ритмизированных структур в пространстве и вре-	Упражнения на комбинаторные действия по моделированию ритмизированных структур на	Разработка визуально-графической сценарной модели ритмизированной пространственно-

	мени.	заданную тему. Материалы: бумага, карандаш, тушь, перо, гуашь, темпера, акрил и др.	временной структуры, включающей цвет, свет, аудио-средства и др. Материалы: бумага, карандаш, тушь, перо, гуашь, темпера, акрил и др.
1.4	Построение сценария по принципу «кульминации». Выделение доминантного элемента композиции в пространстве и времени.	Упражнения на комбинаторные Действия по выделению доминантных элементов пространственно-временных композиций. Материалы: бумага, карандаш, тушь, перо, гуашь, темпера, акрил и др.	Разработка визуально-графической сценарной модели пространственно-временной композиции на заданную тему с выделением доминирующего элемента. Материалы: бумага, карандаш, тушь, перо, гуашь, темпера, акрил и др.
1.5	Сценарное мизансценирование. Мизансцена как элемент сценария, единство элементов пространственно-временной среды (ситуации) в сценарной модели.	Упражнения на проработку элементов пространственно-временной ситуации в мизансценах. Материалы: бумага, карандаш, тушь, перо, гуашь, темпера, акрил и др.	Разработка вербально-графического сценария на заданную тему с выделением доминирующего элемента. Материалы: бумага, карандаш, тушь, перо, гуашь, темпера, акрил и др.

Рекомендуемая литература.

- Аронов В.Р. Художник и предметное творчество [Текст] / В.Р. Аронов – М. : Сов. Художник, 1987. – 232 с.
- Браиловская Л.В. «Арт-дизайн. Красивые вещи «hand-made» [Текст] / Л.В. Браиловская– Ростов н/Д : Феникс, 2006. – 176 с.
- Волкотруб И. Основы комбинаторики в художественном конструировании [Текст] : учеб. пособие / И.Волкотруб – Киев, 1986. – 230 с.
- Градова К.В. Театральный костюм [Текст] / К.В. Градова – М.: Союз театр. Деятелей, 1987. – 351 с.
- Дизайн. Иллюстрированный словарь-справочник [Текст] / Г.Б. Минервин, В.Т. Шико, А.В. Ефимов и др. : под общ. ред. Г.Б. Минервина и В.Т. Шимко. – М. : Архитектура-С, 2004, - 288 с.
- Иттен И. Искусство цвета [Текст] / И. Иттен – М. : Изд. Д. Миронов, 2000. – 170 с.
- Иттен И. Искусство формы [Текст] / И.Иттен – М. : Изд. Д. Миронов, 2000. – 240 с.
- Микалко М. Игры для разума. Тренинг креативного мышления [Текст] / Майкл Микалко – СПб. : Питер, 2008 – 448 с.

Нестеренко О.И. Краткая энциклопедия дизайнера [Текст] / О.И. Нестеренко. – М. : Мол. гвардия, 1994. – 250 с.

Панксенов Г.И. Живопись, цвет, изображение : учеб. пособие для студ. высш. худ. учеб. заведений [Текст] / Г.И. Панксенов. – М. : Академия, 2007. – 177 с.

Розенсон И.А. Основы теории дизайна : учеб. для вузов [Текст] / И.А. Розенсон – СПб. : Питер, 2007. – 219 с.

Рунге В.Ф., Сеньковский В.В. Основы теории и методологии Дизайна [Текст] / В.Ф. Рунге, В.В. Сеньковский – М. : МЗ-Пресс, 2003 – 232 с.

Устин В.Б. Композиция в дизайне : учеб. пособие [Текст] / В.Б. Устин – М. : АСТ: Астрель, 2007. – 239 с.

Программу составили:

доц. каф. ИД Степанов А.В., доц. каф. ДПИ Степанова Т.М.

9. КОМПЬЮТЕРНЫЙ ДИЗАЙН

Компьютерный дизайн относится к новым областям деятельности человека. Техническое оснащение отраслей экономики, производства, образования и др. отмечено внедрением актуальных информационных технологий, которые в последнее время проникают в самые разнообразные сферы жизнедеятельности человека.

Широкое распространение компьютерных информационных продуктов определяет потребность социума в квалифицированных специалистах, имеющих соответствующую подготовку в таких направлениях, как дизайн, визуальные коммуникации, компьютерные технологии и др. Особое значение придаётся подготовке кадров, способных к активному творчеству в постоянно изменяющихся условиях функционирования человека.

Подготовка арт - дизайнеров в большей степени ориентирована на формирование творческих качеств личности, умение генерировать и развивать самые разнообразные продуктивные идеи.

Данной цели можно достичь путем стимулирования образно - комбинаторного мышления, в развитии которого значительную роль имеет темпорально - комбинаторный аспект. Обеспечить необходимую высокую скорость и множественность поисковых комбинаций в процессе разработки творческих идей в значительной мере помогает компьютерная технология.

Освоение базовых приёмов компьютерного моделирования, таких как использование геометрических фигур, сплайнов, анимации и др., имеет важное значение как для развития образного мышления в целом, так и для овладения