

Библиографический список

1. Глазычев В. «Дизайн как он есть» М.: Европа, 2006. – 251 с.
2. Розенсон Л.И. Основы теории дизайна. СПб.: Питер, 2006. — 224 с.
3. Ковешникова Н. А. Дизайн: история и теория. Издательство: ОМЕГА-Л, ГРУППА КОМПАНИЙ, 2007. 321 с.
4. Бхаскаран Лакшми Дизайн и время. СПб.: Арт-родник, 2009. – 268 с.
5. Дональд А. Норманн Дизайн привычных вещей The Design of Everyday Things. М.: «Вильямс», 2006. С. 384.
6. Миронова Л.Н. Цветоведение. – Мн.: Высэйшая школа, 1984. – 286 с.

Е.М.Лебедева

Развитие интереса к творчеству средствами компьютерного дизайна у глухих детей

Творчество - средство самовыражения, доступное только человеку, высшая из всех его потребностей. Творческая самореализация личности - это профилактика возникновения различных психических и личностных проблем, приобщение к миру прекрасного, получение удовольствия от деятельности, развитие эмоциональной сферы и воображения, приобретение коммуникативных навыков, осознание себя. Творчество может реализовываться практически через любой вид деятельности человека, и особую важность приобретает занятие искусством, в том числе и изобразительным.

В работе с детьми-инвалидами с различными ограничениями возможностей здоровья, проявляющимися в бедности восприятия, несоответствии представлений действительности и как следствие - скудности впечатлений, используются такие техники, которые помогают компенсировать имеющиеся недостатки. Это акварель (монотипия, ассоциация с пятном), мелкая пластика, батик, коллаж, а также компьютерная графика. Особенности этих техник: простота, доступность, отсутствие специальных художественных навыков у учащихся, спонтанность, свобода, раскрепощенность, возможность экспрессии, высокое качество и широкий ассортимент предлагаемых материалов и средств.

Компьютерная графика (КГ) - это новый, интересный и перспективный предмет, предлагающий создание и изменение изображений при помощи компьютера. Работая с большим интересом, дети легко и быстро входят в мир компьютерной графики. Этому способствуют доступные интерфейсы современных графических оболочек. Например, программа Corel Painter - шедевр своего класса, она имитирует многие приемы традиционной живописи.

В полном соответствии со своим названием (Painter - художник) она позволяет редактировать изображения, а именно создавать художественные произведения в технике станковой живописи, акварели, гравюры, мозаики. Это уникальный графический редактор, не похожий ни на один другой, представленный на рынке. Программа легко поддается освоению детьми даже восьми - девятилетнего возраста, вот почему они ее так любят. А их работы радуют глаз своими яркими, насыщенными красками. Работая в Corel Painter, дети становятся подготовленными для освоения более сложных программ, таких как Corel DRAW, Adobe Photoshop и других.

Компьютерная техника имитации акварельной живописи обладает неисчерпаемым запасом средств живописной выразительности, ее возможно использовать при работе с любыми возрастными категориями. Хорошие результаты на начальном этапе обучения живописи, возможно, получить используя приемы работы с пятном, монотипию, ассоциации с палитры, живописи по сырой и мятой бумаге, использование восковых мелков. Главное условие успешной работы в технике акварельной живописи - при наложении цвета не делать более двух слоев (иначе теряются звонкость и яркость цвета).

Работа пером развивает мелкую моторику, фантазию, образное мышление, а глухим детям помогает научиться ориентироваться в рабочем пространстве. Работа с инструментом «текстура» дает возможность новых тактильных переживаний и нового чувственного опыта, что очень важно для всех детей с различными ограничениями сенсорных возможностей. С фактурой можно играть и придумывать разные сказки и истории, что очень значимо при работе со страхами, тревожностью и развитием коммуникативных навыков.

Иногда дети отказываются начинать работать с инструментом «Текстура». Обычно это связано с цветом и консистенцией виртуального материала. В этих случаях не нужно торопить ребенка и подталкивать к взаимодействию с инструментом. Со временем, на втором или третьем занятии он «доверится» ощущениям и сам незаметно для себя, «подружится» с ними.

Очень привлекательна для детей имитация техники «батик». Она имеет сходство с акварельной живописью, только вместо бумаги используется ткань, а вместо акварельных красок - акриловые. Дети на занятиях с удовольствием погружаются в мир новых терминов и понятий, новых материалов и красок. В процессе работы формируется отношение к этим занятиям как к таинству. Ребята легко учат новые понятия и с удовольствием их используют: резерв, акрил, контур... на этих занятиях они становятся «профессионалами», поддерживают «новичков», гордо рассказывают другим ребятам об этой

технике, демонстрируя свои шедевры. Работы в этой технике получаются яркими и эмоциональными. Работая над виртуальным батиком ребенок сосредоточен и аккуратен. Ему важно представить плотность натянутой ткани, скорость распространения цветового пятна по шелку, насыщенность цвета. Но есть и варианты свободной живописи в технике «батик», это «игра с пятном», монотипия, живопись «по-сырому». Эта работа позволяет насладиться созерцанием процесса взаимодействия цветовых контрастов, почувствовать свободу и воздушность красок.

Инструменты и эффекты программы Painter позволяют получить очень яркие, насыщенные работы на любые темы, например: подводный мир, фантастический пейзаж, космос.

С более сложными программами дети работают с одиннадцатилетнего возраста. На примере программы Painter и Adobe Photoshop дети осваивают азы растровой графики. Возможности векторной графики изучаются на основе программы Corel DRAW.

Ребенок сам управляет компьютером, компьютер является просто инструментом в руках ребенка, таким же, как карандаш, перо или кисть, но, обладающим своими специфическими возможностями. При таком взаимодействии «компьютер-ребенок» не компьютер диктует условия, а ребенок получает мощный инструмент для реализации своих замыслов. Опыт работы показывает, что для проблемного ребенка тот вид деятельности, в котором он чувствует себя успешным, становится особенно привлекательным. Именно поэтому в целях развития интереса к творчеству мы считаем возможным использование всех техник, отвечающих приведенным выше требованиям.

М.В. Панкина

Роль дизайнера в управлении социокультурными коммуникациями

В среде, окружающей человека, существует несколько составляющих: природные объекты, социум и архитектурная среда (от промышленных, общественных, жилых ансамблей и инфраструктуры городов и поселков до интерьера). Среди архитектурных пространств разного масштаба необходимо выделить интерьер. Именно он как место, защищенное от неблагоприятного воздействия природных явлений, в котором собственно и проходит большая часть жизни человека, является целью создания архитектурного объекта. Совокупность внутренних пространств является проекцией функциональных