

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
ФГБОУ ВО «Удмуртский государственный университет»
Институт искусств и дизайна
Кафедра дизайна

С.Н. Зыков, Е.В. Яркова

Цифровые арт-объекты на основе авторской клаузуры
Часть 2
Практикум



Ижевск
2024

ISBN 978-5-4312-1243-7

© Зыков С.Н., Яркова Е.В., 2024
© ФГБОУ ВО «Удмуртский
государственный университет», 2024

УДК 7.012(075.8)
ББК 30.2-5-05я73-5
З-966

Рекомендовано к изданию Учебно-методическим советом УдГУ

Рецензенты: д-р техн. наук, профессор каф. «Автомобили и металло-обработывающее оборудование», ФГБОУ ВО «Ижевский государственный технический университет им. М.Т. Калашникова» **Н.М. Филькин**, д-р физ-мат наук, профессор, зав. кафедрой вычислительных технологий и интеллектуальных систем больших данных, ФГБОУ ВО «Удмуртский государственный университет» **А.П. Бельтюков**.

Зыков С.Н., Яркова Е.В.

З-966 Цифровые арт-объекты на основе авторской клаузуры : практикум. Ч. 2 / С.Н. Зыков, Е.В. Яркова. – Электрон. (символьное) изд. (4,5 Мб). – Ижевск : Удмуртский университет, 2024. – 48 с. – Текст : электронный.

Практикум адресован обучающимся направления подготовки 54.03.01 «Дизайн» (направленность подготовки: 54.03.01.06 «Инновационный дизайн») и предназначен для освоения умений и навыков формирования художественного творческого мышления в контексте создания объекта предметно-средового пространства на основе авторской клаузуры в рамках изучения дисциплины «Проектирование». При этом рассматриваются задания по проектному переосмыслению творческой художественно-смысловой композиции в форме создания объекта предметного дизайна. В качестве примеров выполнения используются учебные работы обучающихся Удмуртского государственного университета.

Минимальные системные требования:

Celeron 1600 Mhz; 128 Мб RAM; WindowsXP/7/8 и выше; разрешение экрана 1024×768 или выше; программа для просмотра pdf

ISBN 978-5-4312-1243-7

© Зыков С.Н., Яркова Е.В., 2024
© ФГБОУ ВО «Удмуртский
государственный университет», 2024

**Зыков Сергей Николаевич, Яркова Елена Владиленовна,
Цифровые арт-объекты на основе авторской клаузуры. Часть 2
Практикум**

Подписано к использованию 14.03.2025
Объем электронного издания 4,5 Мб
Издательский центр «Удмуртский университет»
426034, г. Ижевск, ул. Ломоносова, д. 4Б, каб. 021
Тел. : +7(3412)916-364 E-mail: editorial@udsu.ru

ВВЕДЕНИЕ

Настоящий практикум «Цифровые арт-объекты на основе авторской клаузуры. Часть 2» адресован обучающимся направления подготовки 54.03.01 «Дизайн» (направленность подготовки: 54.03.01.06 «Инновационный дизайн»). Освоение предложенного материала имеет целью формирование навыков создания объекта предметно-средового пространства на основе конструкторско-технологической интерпретации созданного (на предварительном этапе проектной работы) художественного-смыслового образа: последовательность и описание его формирования изложены в практикуме «Цифровые арт-объекты на основе авторской клаузуры. Часть 1». Рабочей программой дисциплины «Проектирование» определяются соответствующие цели и задачи обучения, а также перечень осваиваемых компетенций, индикаторы которых в качестве информации указываются ниже, а также в структуре заданий.

В процессе освоения дисциплины «Проектирование» у обучающихся формируются следующие компетенции:

Код и наименование компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции	Результат обучения
ОПК-3. Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления).	ОПК-3.1. Владеть методами выполнения комплексных дизайн-проектов, изделий и систем, предметных и информационных комплексов на основе методики ведения проектно-художественной деятельности.	<p><i>Знать</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – основные задачи профессиональной деятельности; <p><i>Уметь</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – решать профессиональные задачи на основе библиографической культуры; <p><i>Владеть</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – организационно-методическими основами проектной деятельности.
	ОПК-3.2. Владеть методами композиционного формообразования и объемного макетирования объектов дизайна с учетом эргономических, конструктивных и технологических требований.	<p><i>Знать</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – принципы формирования концептуальных подходов; <p><i>Уметь</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – ручными и программными графическими средствами воплощения проектно-художественного замысла; <p><i>Владеть</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – творческим многовариативным подходом к работе.
	ОПК-3.3. Владеть методами художественного и цифрового моделирования объектов дизайна с учетом требований проектной графики.	<p><i>Знать</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – приемы и инструментарий работы с рисунком (эскизирование); <p><i>Уметь</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – разрабатывать концепцию творческой задачи;

		<i>Владеть</i> – техникой ручного рисунка.
ОПК-4. Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики.	<i>ОПК-4.1.</i> Владеть рисунком и приемами работы, с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями.	<i>Знать</i> – методику формирования художественного образа дизайн-проекта; <i>Уметь</i> – владеть ручным и электронным макетированием (моделированием) разрабатываемых объектов; <i>Владеть</i> – способностью генерировать концепцию, основанной на художественном образе.
	<i>ОПК-4.2.</i> Уметь обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи.	<i>Знать</i> – характеристики творческого художественного и конструкторско-технологических подходов к решению дизайнерской задачи; <i>Уметь</i> – обосновать свои предложения проектной идеи; <i>Владеть</i> – навыками проектно-конструкторского мышления.
	<i>ОПК-4.3.</i> Уметь применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике и разрабатывать конструкцию изделия с учетом технологий изготовления: выполнять технические чертежи, разрабатывать технологическую карту исполнения дизайн-проекта.	<i>Знать</i> – требования информационной безопасности; <i>Уметь</i> – решать профессиональные задачи с применением информационно-коммуникационных технологий; <i>Владеть</i> – программным обеспечением электронного двухмерного и трехмерного моделирования.
ОПК-5. Способен организовывать, проводить и участвовать в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях.	<i>ОПК-5.1.</i> Владеть навыками организации проведения проектно-художественных мероприятий.	<i>Знать</i> – основные задачи профессиональной деятельности; <i>Уметь</i> – принимать решения по организации творческого процесса; <i>Владеть</i> – организационно-методическими основами проектной деятельности.
	<i>ОПК-5.2.</i> Уметь формировать заявки на участие в проектно-художественных мероприятиях.	<i>Знать</i> – принципы формирования концептуальных подходов; <i>Уметь</i> – обосновать свои предложения проектной идеи;

		<p><i>Владеть</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – способностью решать нестандартные ситуативные задачи.
	<p><i>ОПК-5.3.</i> Владеть навыками организации работы по реализации творческих концепций в практику.</p>	<p><i>Знать</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – особенности руководства творческим коллективом дизайнеров; <p><i>Уметь</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – работать в команде коллективом; <p><i>Владеть</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – навыками самоорганизации и организационной работы с коллективом дизайнеров.
<p>ОПК-6. Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности.</p>	<p><i>ОПК-6.1.</i> Уметь осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий.</p>	<p><i>Знать</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – способы и методики конструирования; <p><i>Уметь</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – создавать промышленные изделия различного назначения; <p><i>Владеть</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – комбинаторными навыками вариативного проектирования.
	<p><i>ОПК-6.2.</i> Уметь составлять подробную спецификацию требований к дизайн-проекту и готовить полный набор документации по дизайн-проекту.</p>	<p><i>Знать</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – нормативные документы по оформлению технической документации проекта; <p><i>Уметь</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – создавать комплекты и комплексы объектов, объединенных единым конструкторско-технологическим или художественно-стилевым решением; <p><i>Владеть</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – навыками профессиональной деятельности с учетом накладываемых требований, норм и ограничений.
	<p><i>ОПК-6.3.</i> Уметь использовать информационные ресурсы: современные информационные технологии и графические редакторы для реализации и создания документации по дизайн-проектам.</p>	<p><i>Знать</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – требования информационной безопасности; <p><i>Уметь</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – решать профессиональные задачи с применением информационно-коммуникационных технологий; <p><i>Владеть</i></p> <ul style="list-style-type: none"> – программным обеспечением электронного двухмерного и трехмерного моделирования.

Структура практикума и его использование

Данный практикум адресован бакалаврам 4 курса направления «Дизайн» и представляет собой комплекс практических материалов по дисциплине «Проектирование». Структурно перечень заданий входит в тематический план учебного курса. Примеры выполнения семестровых заданий по дисциплине студенты могут увидеть в практикуме в главе «Тематические задания практикума». При этом рассматриваются задания трехмерной геометрии и конструкторско-технологических формах на основе тематических художественно-смысловых композиций по образу известных личностей (созданных на предварительном этапе проектирования).

ТЕМАТИЧЕСКИЕ ЗАДАНИЯ ПРАКТИКУМА

При выполнении каждого из заданий практикума студент руководствуется предлагаемыми примерами выполнения, набором предлагаемых тематик, а также параметрами оценивания выполненной работы.

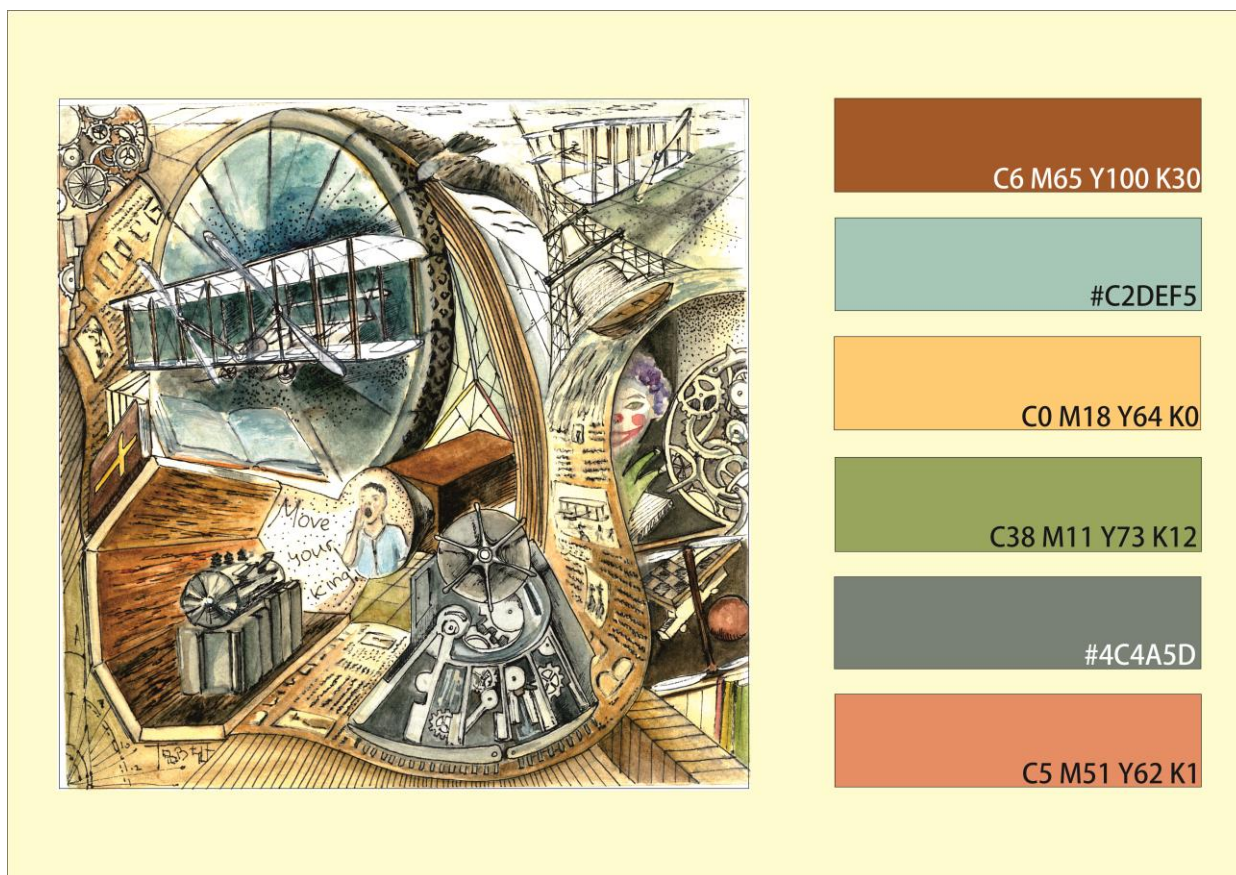
1. Образ известного конструктора/инженера

Код компетенции, код индикатора	Вид контроля
<i>ОПК-3 (ОПК-3.1, ОПК-3.2, ОПК-3.3)</i> <i>ОПК-4 (ОПК-4.1, ОПК-4.2, ОПК-4.3)</i> <i>ОПК-5 (ОПК-5.1, ОПК-5.2, ОПК-5.3)</i> <i>ОПК-6 (ОПК-6.1, ОПК-6.2, ОПК-6.3)</i>	<i>Текущий контроль</i>
	Содержание задания
Обучающемуся необходимо: – отразить художественно-смысловую композицию и описать ее цветовое решение; – описать стилистику проекта; – создать иконический знак проекта; – создать предметное наполнение в рамках художественно-стилевого решения и показать его эргономику.	
Темы для предметного наполнения средового пространства с художественно-смысловой тематикой:	
1.	Сикорский Игорь Иванович
2.	Жуковский Егор Николаевич
3.	Циолковский Константин Эдуардович
4.	Королев Сергей Павлович
5.	Эдисон Томас
6.	Тесла Никола
7.	Свободная тема по согласованию с педагогом

Художественно-смысловая идея – «Братья Райт»

Автор – обучающийся О.В. Скородумова

Исходная художественная композиция



Описание цветового решения

Цветовая гамма определяет будущий колорит проектируемых и разрабатываемых пространств. В представленной клаузуре присутствует 6 основных цветов: коричневый, голубой, персиковый, зеленый, серый и красная охра. Коричневый цвет олицетворяет стабильность и спокойствие, уют и уверенность в себе, он как цвет земли или дерева, также передает мир и жизнь. Зеленый цвет передает свежесть, молодость, мир, спокойствие, это символ природы и жизни. Голубой – цвет неба и воды, воздушный, легкий, прохладный, дает ощущение свободы и покоя. Цвет охры благотворно влияет на человека. Он помогает избавиться от тревоги и напряжения, вводит человека в ностальгическое состояние. Но, несмотря на малый набор цветов, композиция остается гармоничной, яркой, примечательной и изящной.

Описание стилистики проекта

В художественно-образном решении дизайн-проекта стиль играет немаловажную роль. Он включает в себя общность образной системы, средств художественной выразительности, творческих приемов, обусловленных единством идейно-художественного содержания. Стиль данного дизайн-проекта магазина конструктивизм и ретро. Эти стили характеризуются: первый – строгостью, рациональностью, геометризмом, лаконичностью форм и монолитностью внешнего облика, а второй – плавными формами, полированными поверхностями, геометрическими линиями. Следовательно, образу магазина «Братья Райт» эти 2 стиля соответствуют.

В цветовом решении преобладают однотонные принты, при этом присутствуют яркие контрасты и акценты, в данном случае это освещение, в целом преобладают натуральные цвета материалов. Древесина, разноцветное стекло и подсветка, металл и некоторые плавные формы в современном интерьере смотрятся оригинально и богато.

Иконический знак

В структуру иконического знака легли элементы самолета и его силуэт, велосипедное колесо, вращающиеся лопасти и три оси вращения, складывающиеся в единый треугольник.



Предметное наполнение пространства и его конструктивное решение

Для оформления и наполнения предметно-пространственного оборудования в тематике «Идентификация личности» не требуется больших финансовых затрат, так как используемые материалы вполне доступны. Основным материалом чаще всего является дерево, стекло и металл. Так, например, входная группа изготавливается из стекла, дерева, черного пластика, металлического каркаса, ламп дневного света, витража и вращающихся дверей.

Полка для презентации новых товаров выполнена из дерева, металлической конструкции, на которых крепятся полки, внутри имеется подсветка и стекло.

Кассовая стойка состоит из дерева, стекла, столешницы, выполненной из деревянной клеено-гнутой конструкции, часов и металлического декора в стиле «стим-панк».

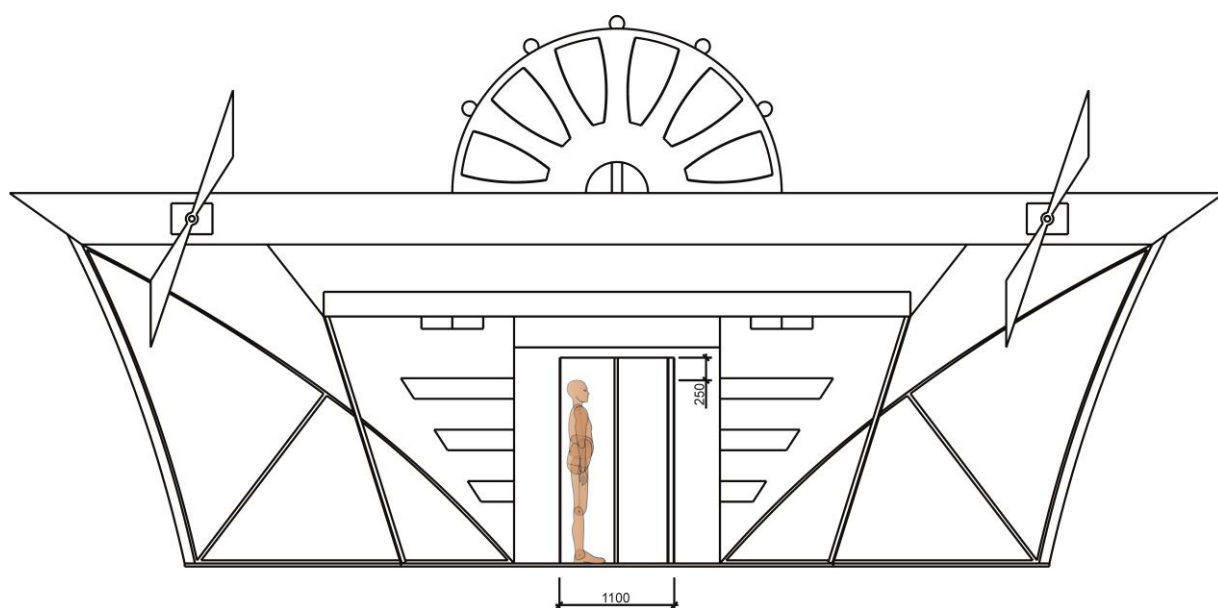
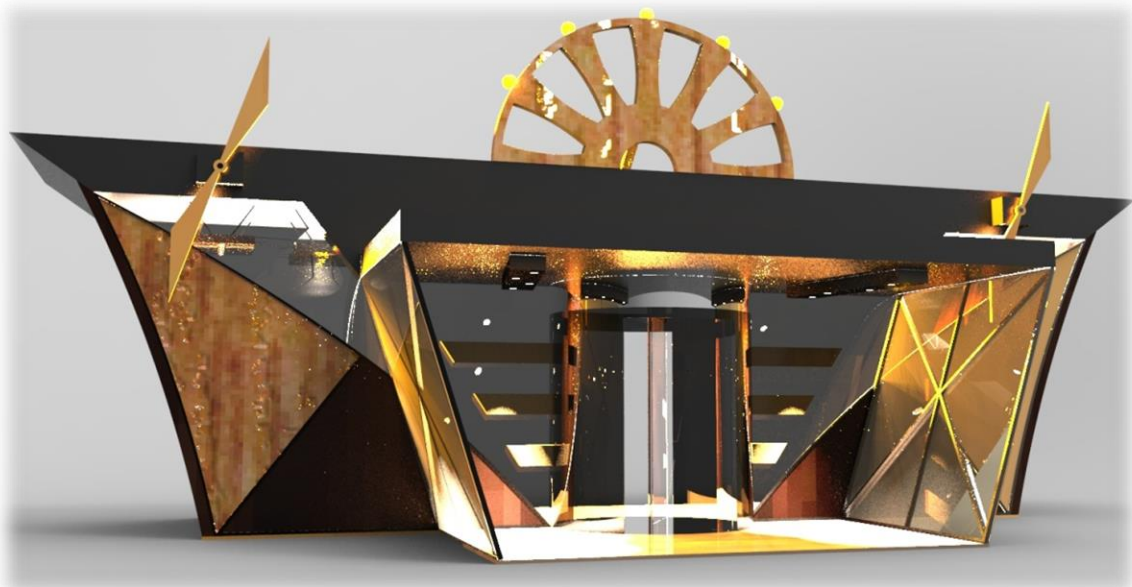
Стеллаж состоит из металлического каркаса, деревянных панелей, стеклянных и деревянных полок с подсветкой, металлической вешалки и зеркала.

Диван выполнен из дерева, мягкой обивки из набивного материала и плотной ткани, подсветки, а также декоративных деревянных элементов, внутри имеет металлический каркас.

Полки почти полностью выполнены из дерева, за исключением пластмассовых дополнительных элементов и подсветки.

Люстра состоит из металлической сетки, металлических труб, ламп дневного света и деревянного колеса.

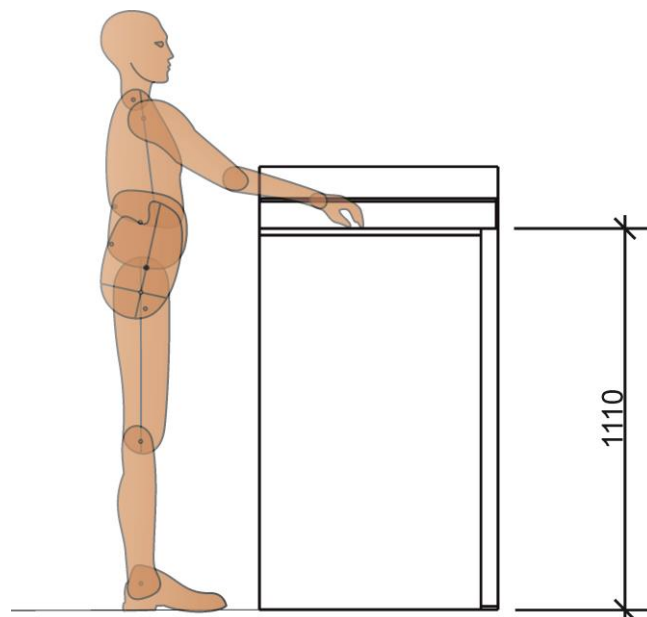
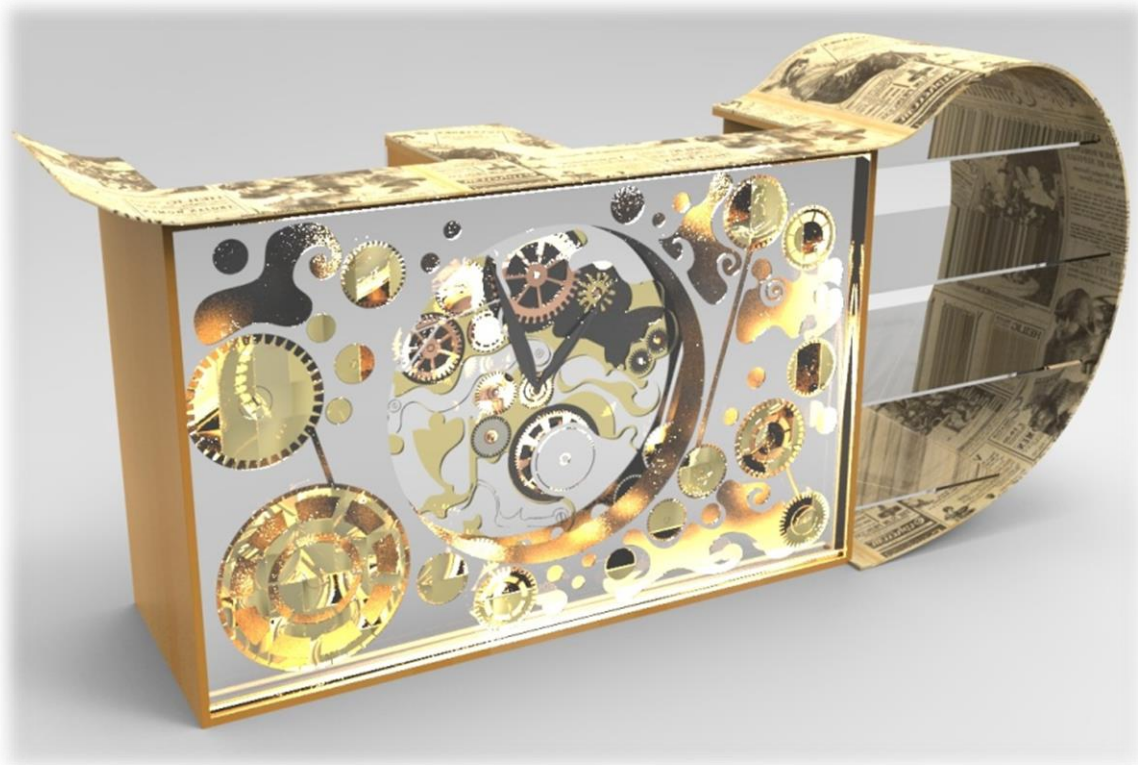
Входная группа



Входная зона характеризуется наличием оригинальной входной группы. Именно ее первой видит покупатель у входа в магазин. Она привлекает внимание, информирует покупателя о характере продаваемого товара. Поэтому в художественном образе входной группы наиболее полно отражены главные элементы клаузуры – образ «братьев Райт», их творческий путь и увлечения. Визуально входная группа напоминает силуэт самолета. На верхней ее части находится огромное полуколесо с лампочками, расположенными по окружности. Входная группа оборудована вращающимися дверями, как отражение того, что братья занимались велосипедным бизнесом, колесо является здесь связующим элементом. Присутствуют стеклянные и деревянные окна, которые поддерживает металлический каркас.

На переднем фасаде входной группы размещены вращающиеся лопасти самолета, подсветка имеется как снаружи, так и внутри. Если присмотреться, то входную группу можно мысленно разделить на две части: первая – парадная, входная часть, а вторая – проходная, напоминающая небольшой павильон, которые соединяют вращающиеся двери, а по их бокам, присутствуют элементы знака.

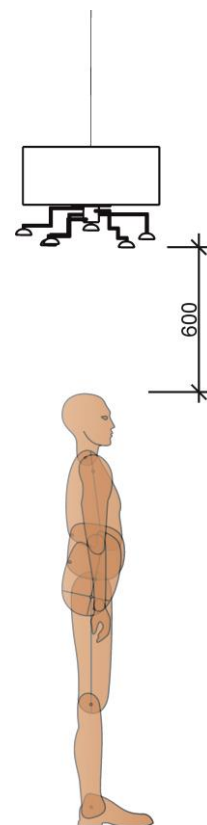
Кассовая стойка



Приступим к рассмотрению кассовой стойки. Она находится в зоне продаж. На кассовой стойке присутствует декор, выполненный в стиле «стимпанк», он характеризуется неким историзмом и областью фантастики, моделирующим цивилизацию, в совершенстве освоившую механику и технологии паровых машин, что непосредственно связано с братьями Райт. На декоре кассы присутствуют элементы в виде шестеренок, а центром в этой композиции являются огромные часы, все это образует собой своеобразный «печатный станок» братьев. Исходя из клаузуры и основываясь на биографии, братья занимались печатной продукцией, изготавливая свою газету и печатные станки. Касса рассчитана так, что наивысший уровень стола, с одной стороны, подходит для стоячих мест, то есть для покупателей, а с другой стороны, наименьший – для сидящих мест, то есть для персонала. Сама кассовая стойка представляет собой печатный станок, так как стол является своеобразной газетой, а «внутренний механизм» и часы – самым станком, печатающим газету.

В дополнение к ней, присутствуют прозрачные полки для товаров.

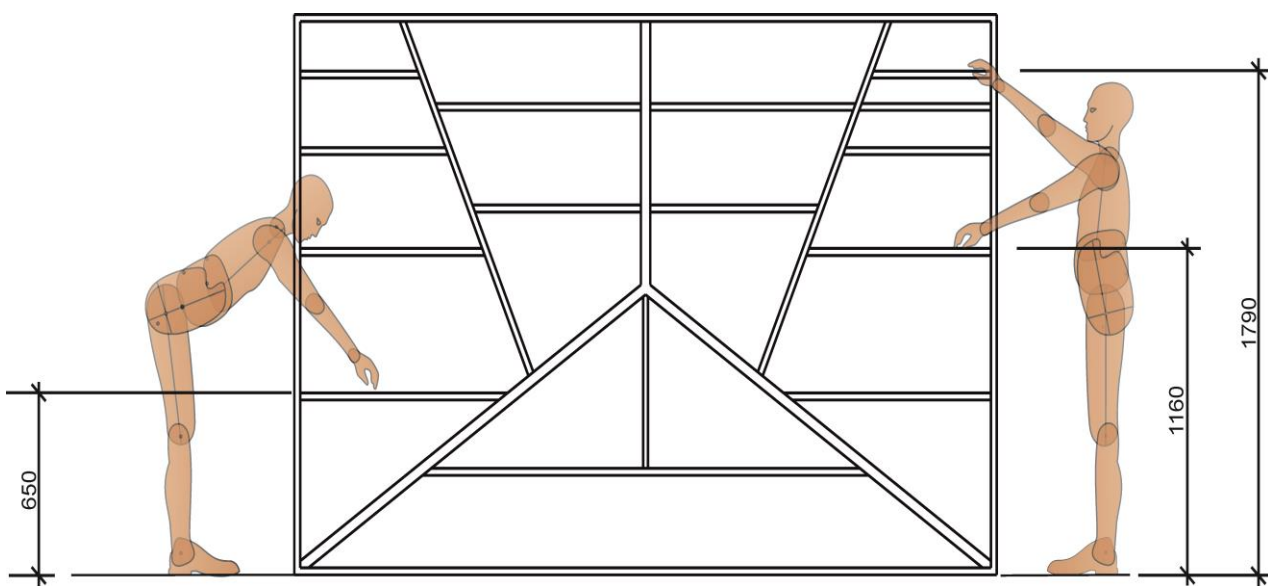
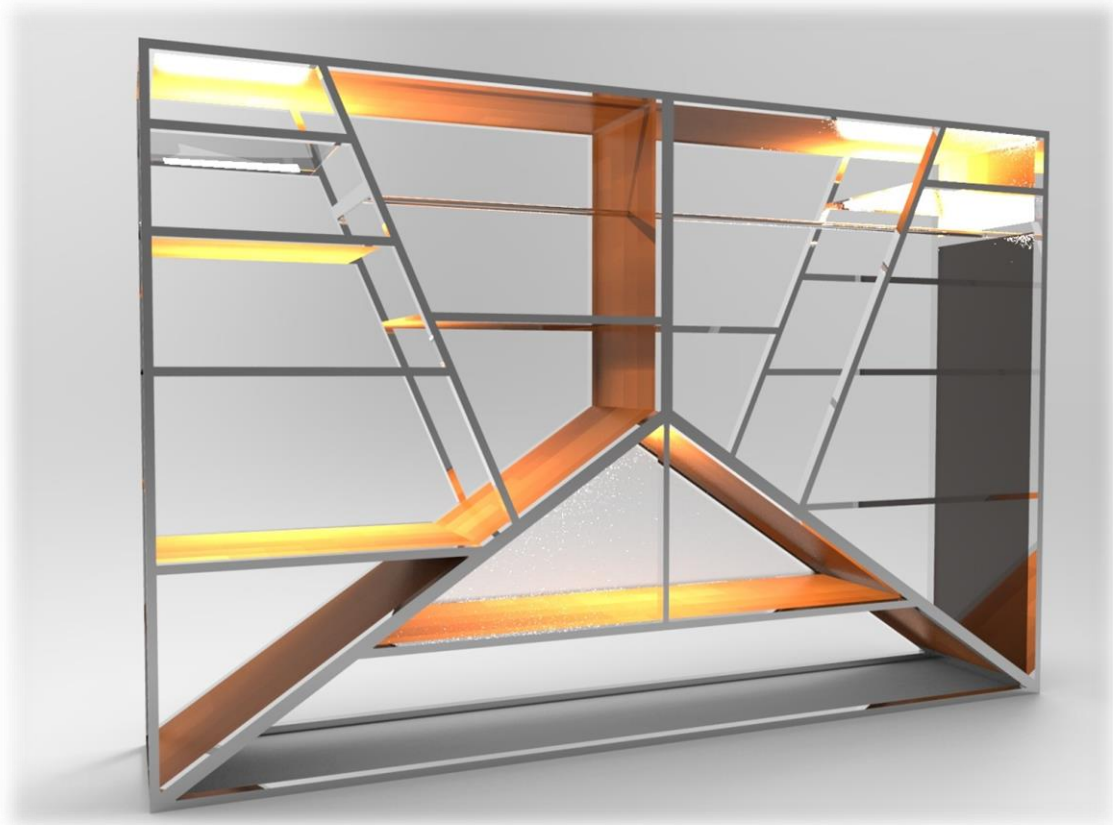
Люстра



Следующим разработанным объектом является люстра, которая размещена по всем зонам магазина. Люстра немного необычна по форме. На первый взгляд, она кажется массивной из-за колеса в основании, и металлических труб, которые заканчиваются плафонами с лампочками. Братья Райт занимались велосипедным бизнесом, создавали и продавали свои велосипеды.

Отражением этого жизненного этапа является образ люстры. Если рассматривать ее со стороны, то кажется, что она невесома и висит в воздухе, благодаря арматурной сетке, которая обтягивает ее как абажур. Внутри люстра также оснащена светом.

Стеллаж

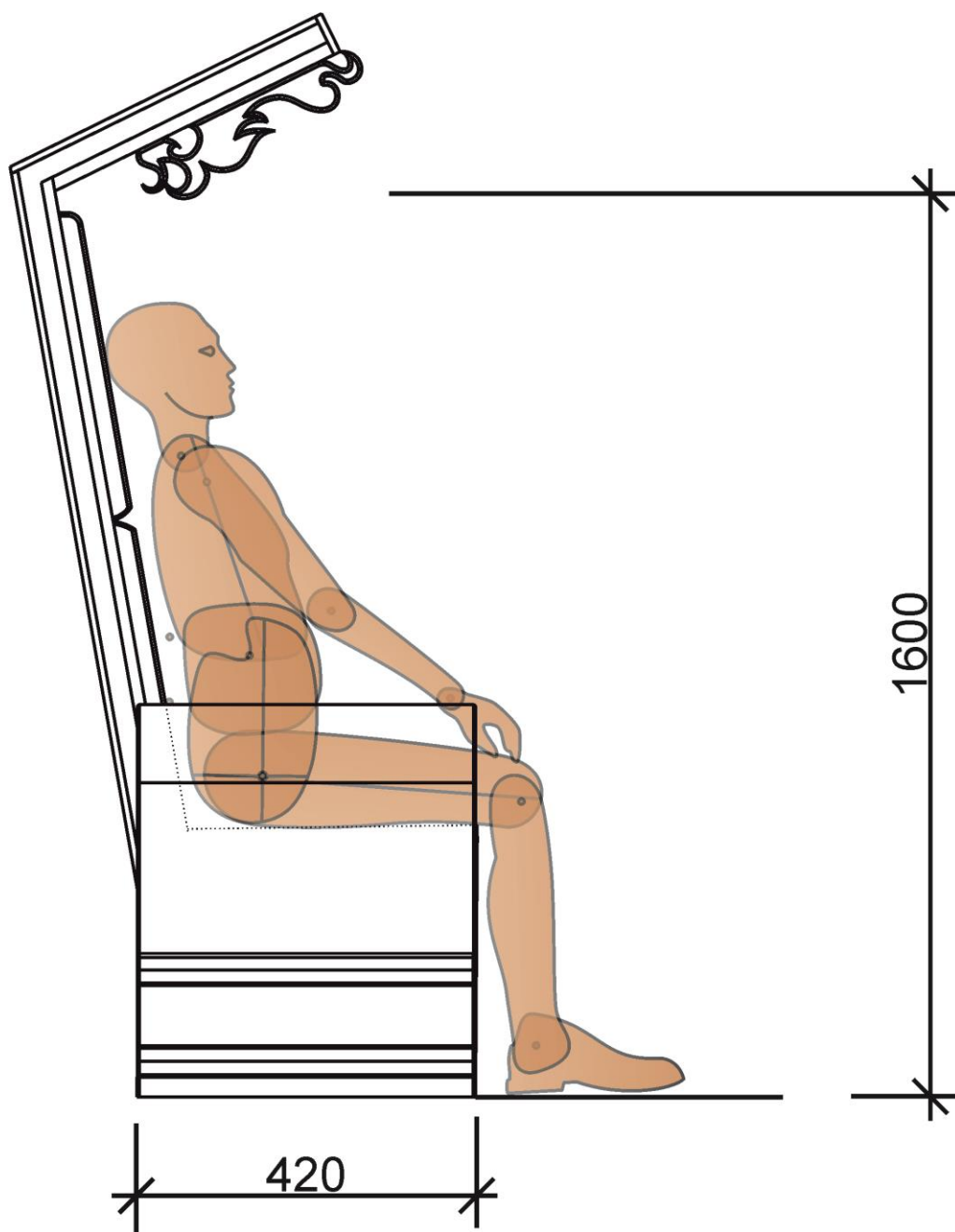


Стеллаж находится в зоне товаров. Создан по принципу трех осей вращения, которые впервые в истории были открыты братьями Райт (свое отражение они находят в клаузуре). Также стеллаж по форме похож на стилизованный самолет, как главное дело жизни братьев Райт.

В стеллаже имеются деревянные и стеклянные полки с дополнительным освещением и вешалка для одежды. Стеллаж состоит из металлического каркаса, следовательно, все полки держатся на нем. С одной из сторон имеется зеркало для увеличения пространства, создается ощущение, что стеллаж бесконечен и огромен.

Диван

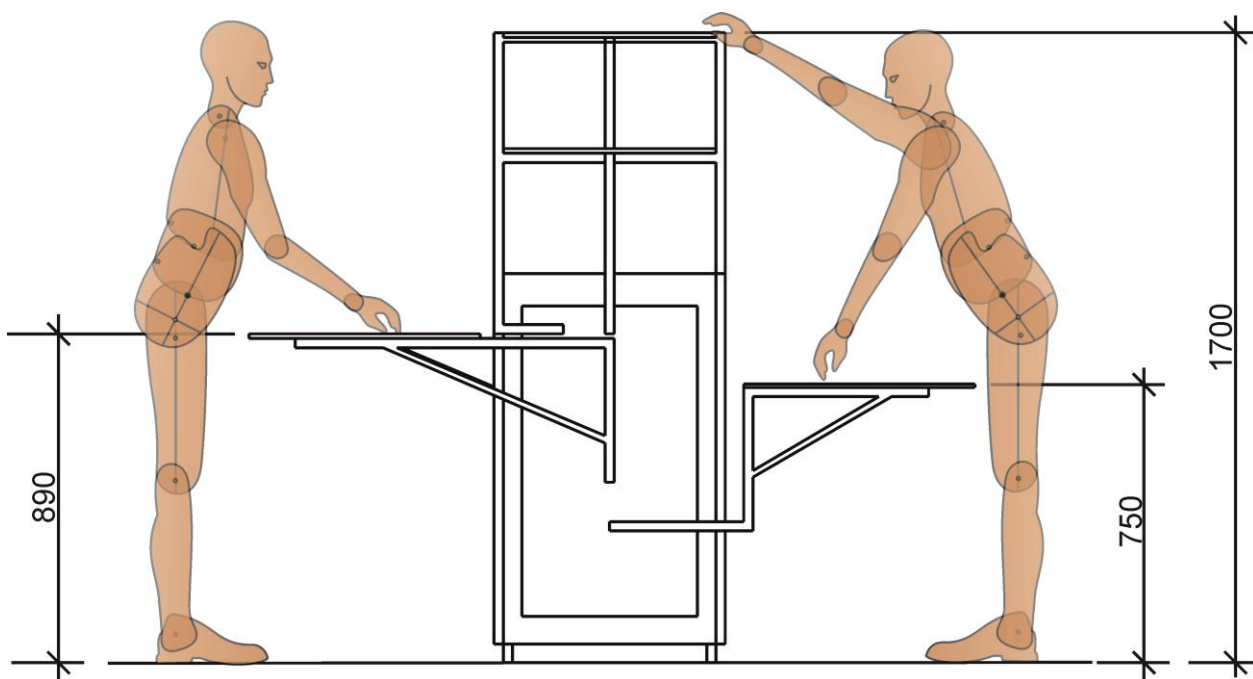




Диван, который находится в зоне продаж, выполнен по принципу старых массивных английских диванов с элементами декора. Это связано с эпохой викторианской Англии и раннего капитализма, в которых оказались братья Райт. На тот момент мебель была массивной, монументальной, с элементами стилевых направлений таких как барокко, рококо, классицизм и пр.

Диван достаточно высокий и большой. В нем имеются мягкие подушки, подлокотники с резным рисунком, над сиденьем находится навес с подсветкой и декоративные элементы.

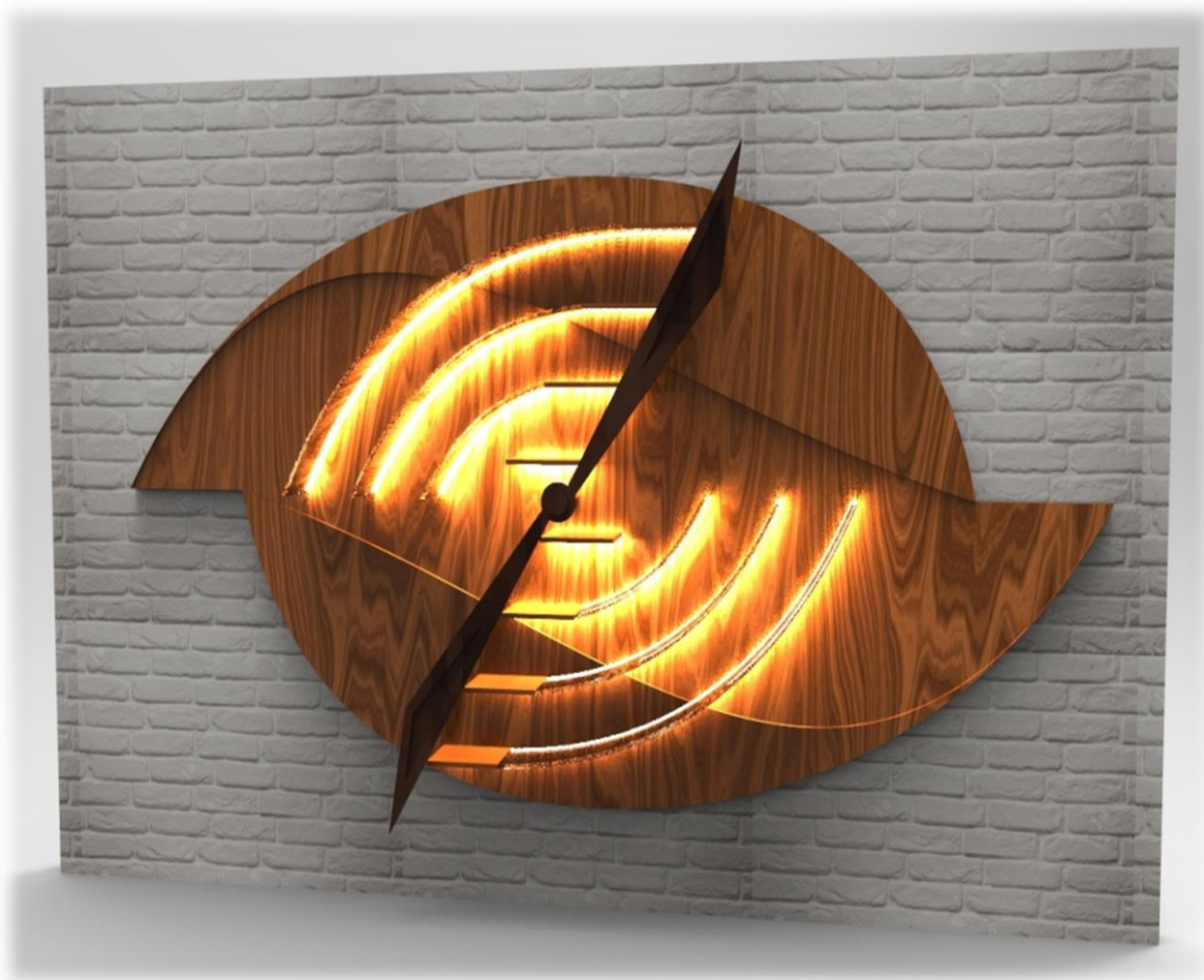
Напольная полка

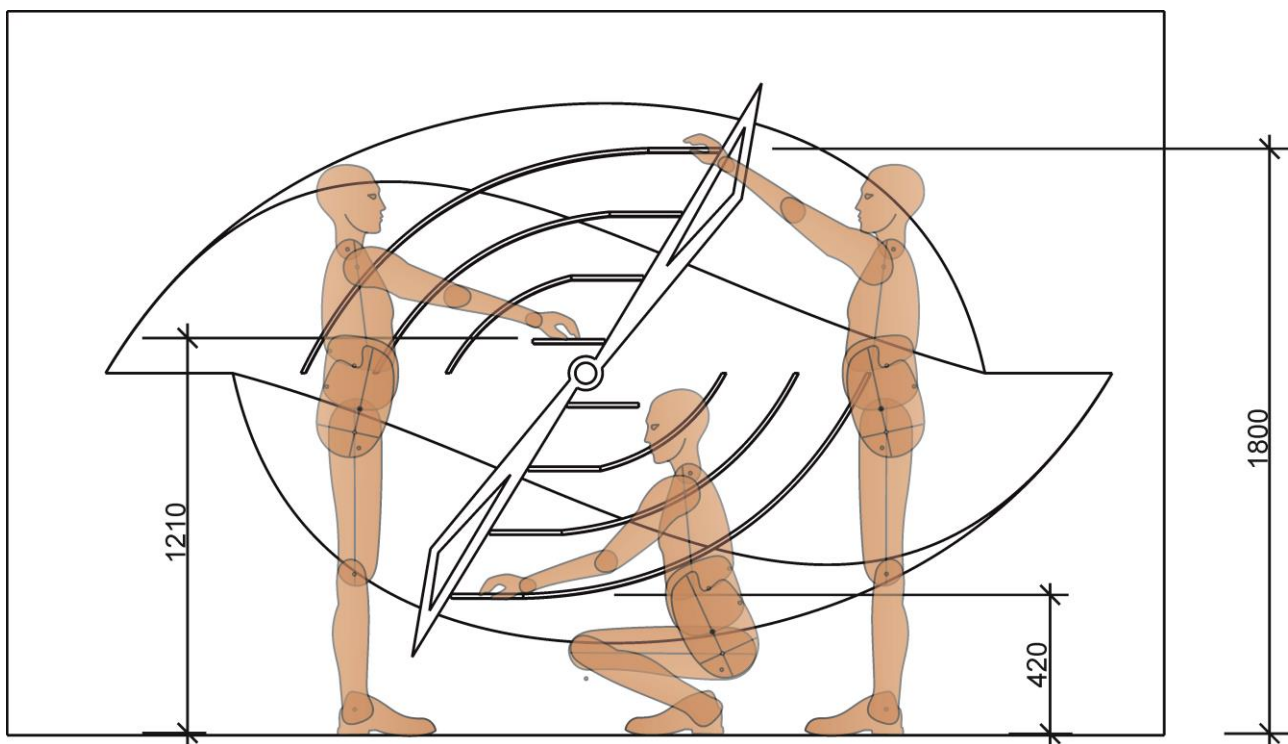


Напольная полка размещается в зоне товаров и предназначена для презентации нового товара. Ее художественное решение также прослеживается через образ великих авиаторов. В комплект полки входит несколько полок как дере-

вянных, так и белых, выполненных из пластмассы. Их поддерживает металлический каркас, который одновременно служит как конструктивным элементом, так и декоративным, повторяя силуэты самолета и знака. Нижняя массивная часть полки является опорным элементом всей конструкции. Сверху она покрыта стеклом с подсветкой, а также по сторонам вырезан знак магазина.

Настенные полки





Полки имеют необычную форму и находятся в зоне товаров. Они будто запечатлены в момент вращающегося пропеллера самолета. Присутствующие элементы, повторяющие вращающиеся движения пропеллера, создают собой определенную динамику, и еще больший эффект этому придает подсветка. Элементы для раскладывания товара располагаются по диагонали. А поверх полок размещается сам пропеллер, как элемент декора. Сами полки выполнены из дерева, а дополнительные элементы из прозрачного пластика.

2. Образ известного писателя/журналиста

Код компетенции, код индикатора	Вид контроля
ОПК-3 (ОПК-3.1, ОПК-3.2, ОПК-3.3) ОПК-4 (ОПК-4.1, ОПК-4.2, ОПК-4.3) ОПК-5 (ОПК-5.1, ОПК-5.2, ОПК-5.3) ОПК-6 (ОПК-6.1, ОПК-6.2, ОПК-6.3)	<i>Текущий контроль</i>
	Содержание задания
<p>Обучающемуся необходимо:</p> <ul style="list-style-type: none"> – отразить художественно-смысловую композицию и описать ее цветовое решение; – описать стилистику проекта; – создать иконический знак проекта; – создать предметное наполнение в рамках художественно-стилевого решения и показать его эргономику. 	
<p>Темы для предметного наполнения средового пространства с художественно-смысловой тематикой:</p>	
1.	Александр Блок
2.	Александр Пушкин
3.	Михаил Лермонтов
4.	Даниэль Дефо
5.	Роберт Стивенсон
6.	Уильям Шекспир
7.	Свободная тема по согласованию с педагогом

Художественно-смысловая идея – «Владимир Маяковский» Автор – обучающийся П.В. Фефилова

Исходная художественная смысловая композиция



Описание цветового решения

Была разработана колерная карта проекта. Цвета, используемые в композиции, передают личность Маяковского.

Красный цвет является символом бунта, борьбы, любви и страсти. Этот цвет передает всю многогранность личности, большое количество любовниц у поэта, главная тема любви раскрывается в его стихотворениях «Лиличке, вместо письма», «Татьяне Яковлевне» и других, революционное настроение и несколько арестов, за подозрение в подпольной типографии.

Желтый и черный цвета символизируют смерть и траур. В возрасте 13 лет у Владимира Владимировича погибает отец от заражения крови, после чего у него развивается бактериофобия (боязнь заражения крови через укол), которая осталась пожизненной.

Описание стилистики проекта

На клаузуре представлены самые яркие моменты жизни Маяковского. Центром композиции является револьвер, из которого Маяковский застрелился. От центра отходят несколько наиболее важных частей его жизни: кино-

пленка, кий с шарами и булавка. Насколько известно, Маяковский был артистичным, снимался в кино и сам писал сценарии и пьесы. На пленке изображена шляпа – любимый головной убор. Одно из главных увлечений – бильярд, который ассоциируется с азартностью поэта. В левом нижнем углу расположены строчки из его стихотворения «Любовь». В левом верхнем углу можно увидеть цветы, которые он посылал всю жизнь своей первой любви Татьяне Яковлевне. Сверху нарисована тетрадь, с которой и началась творческая деятельность Маяковского, и которая была при нем во время задержания под стражу за подозрение в подпольной типографии

Также на клаузуре можно увидеть журнал «Леф», в котором Маяковский работал редактором. В нижней части композиции показана большая любовь поэта к путешествиям. Он писал: «Мне необходимо ездить. Обращение с живыми вещами почти заменяет мне чтение книг...».

Большое количество элементов клаузуры подчеркивают яркую и незаурядную личность Маяковского, что дает уникальную возможность дизайнеру создать предметное наполнение, благодаря чему интерьер книжного магазина получится оригинальным и индивидуальным.

Иконический знак

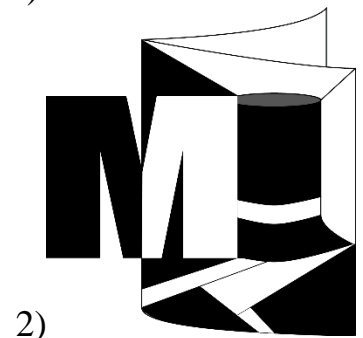
Разработаны несколько вариантов комбинированного иконического знака магазина, который должен был раскрывать личность Маяковского и специфику товаров книжного магазина.

За основу знака было принято взять полураскрытую книгу, как символ и обозначение книжного магазина, а также заглавную букву «М».



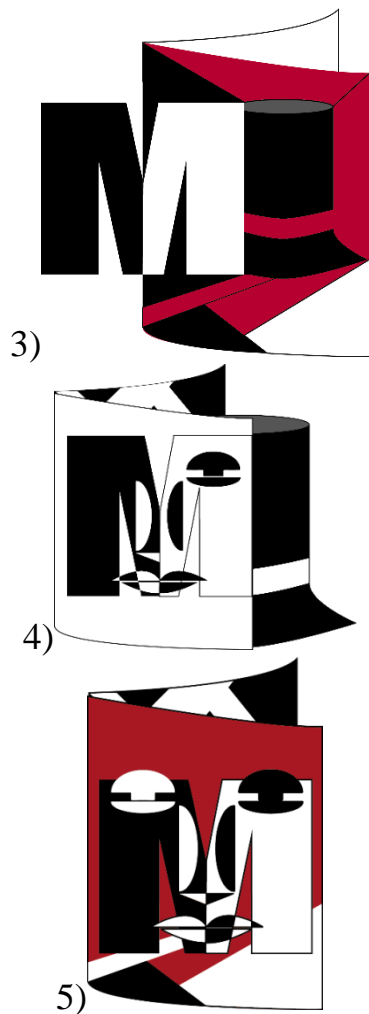
Вариант знака № 1

состоит из основных элементов, а также дополнительных, таких как кинопленка, согнутая по кругу, и белый луч. Знак раскрывает Маяковского в качестве актера.



Вариант знака № 2

содержит дополнительные элементы такие как: шляпа и декоративные линии. Знак показывает творческую и эксцентричную сторону поэта. Но черно-белая цветовая гамма придает строгости, что не свой-



ственно для буйной природы Маяковского. Поэтому была разработана цветная вариация знака с добавлением красного цвета

Вариант знака № 3

Вариант знака № 4

имеет оригинальные очертания стилизованного лица Владимира Владимировича, выполненного в технике его графики. Задняя страница раскрытой книги была декорирована черно белыми линиями, буква и лицо находятся на обложке, а шляпа будто выходит из нее.

Вариант знака № 5 имеет обложку книги красного цвета.

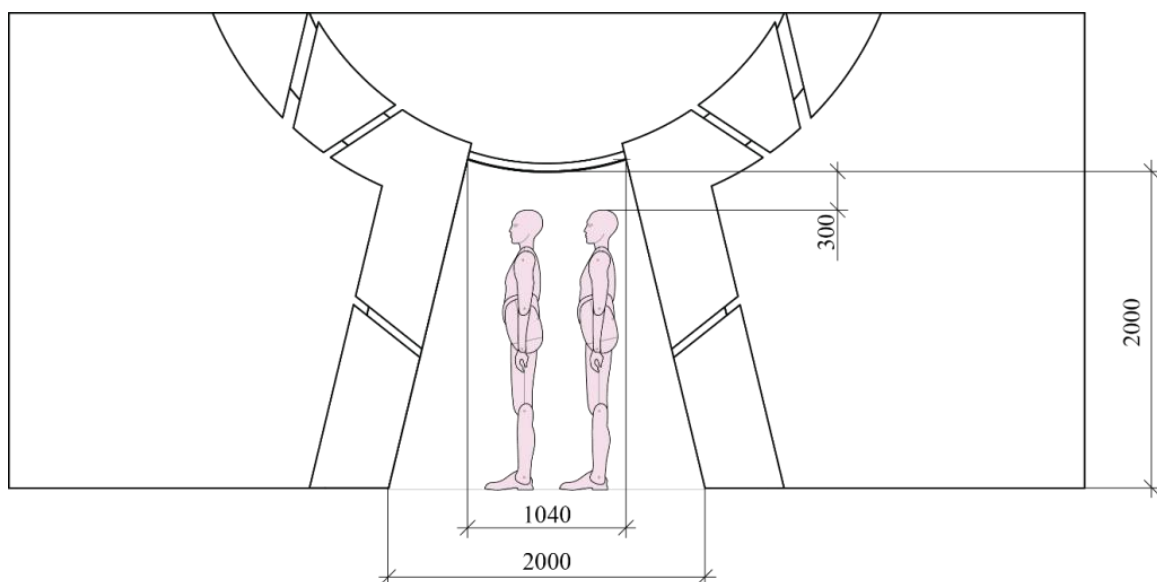
Предметное наполнение пространства и его конструктивное решение

Следующий этап разработки – это проработка предметно-пространственного наполнения. На экспликациях представлен набор проектируемых элементов таких как:

1. Входная группа.
2. Кассовая стойка.
3. Стеллаж.
4. Полки.
5. Арт-лампа.
6. Стойка для журналов.
7. Настенный светильник.

Форма и внешний вид проектируемых элементов задается клаузурой, яркими моментами судьбы, стилем жизни и письма Маяковского.

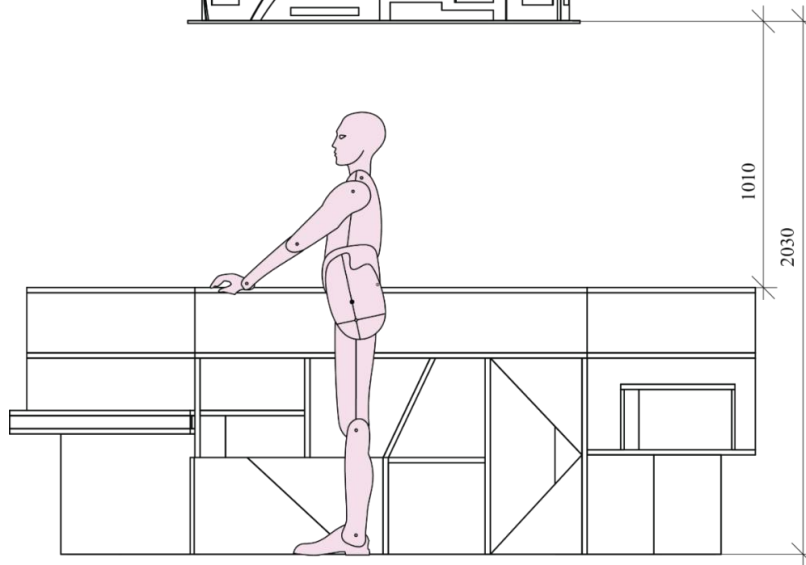
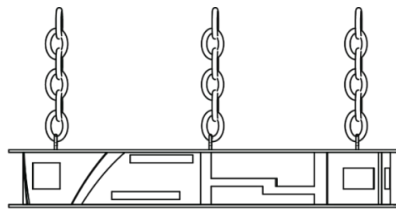
Входная группа



Входная группа является одним из главных объектов и центральной частью интерьера. Образ входной группы взят из центральной части клаузуры. Вход представляет собой стилизованную киноленту.

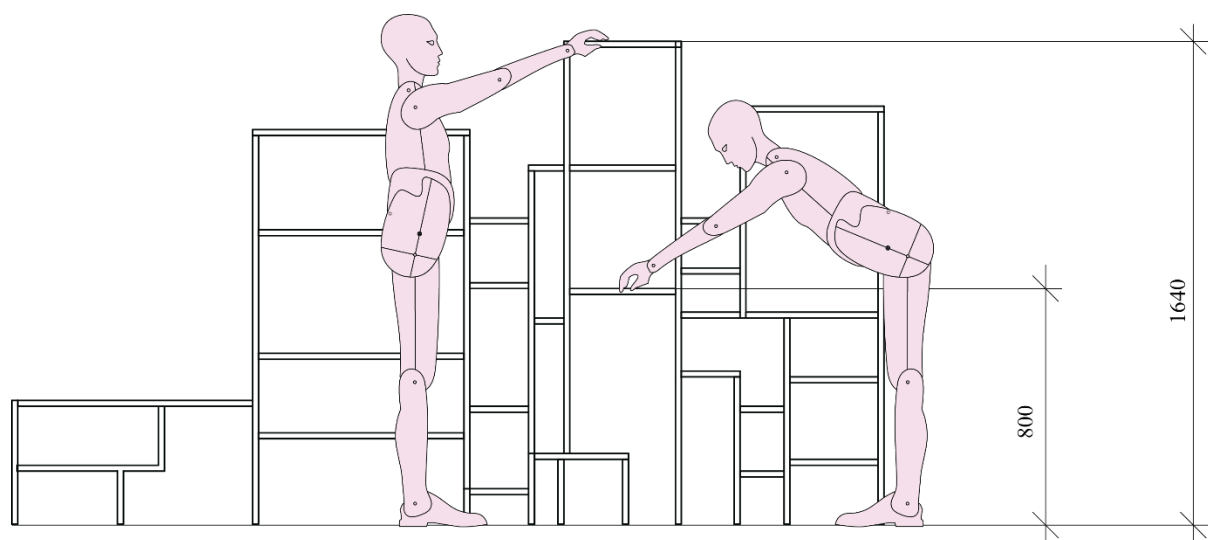
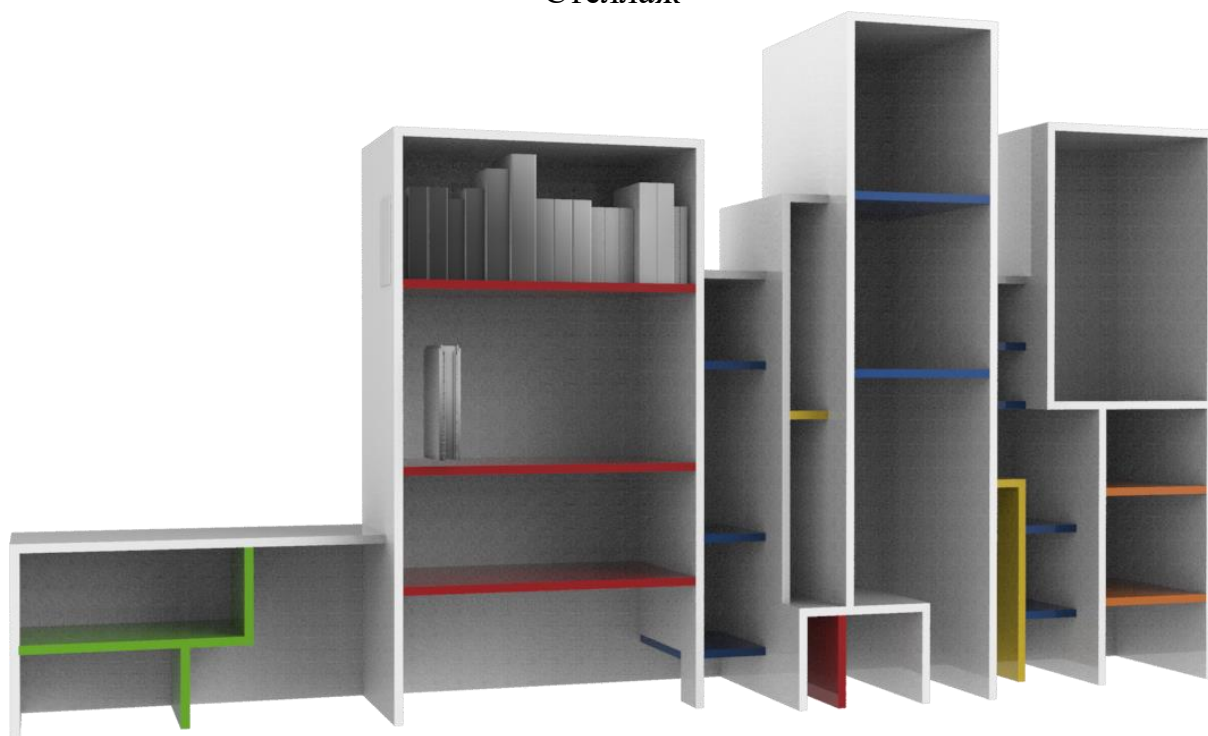
В центральной части которой располагается название и знак магазина. На витринное стекло нанесена печатная плакатная графика со строками из различных стихотворений, выделенные буквы составляют слово «Маяковский». Между стеклами располагаются стилизованные теплоход и солнце, которые показывают любовь поэта к путешествиям, с другой стороны листы со стихами.

Кассовая стойка



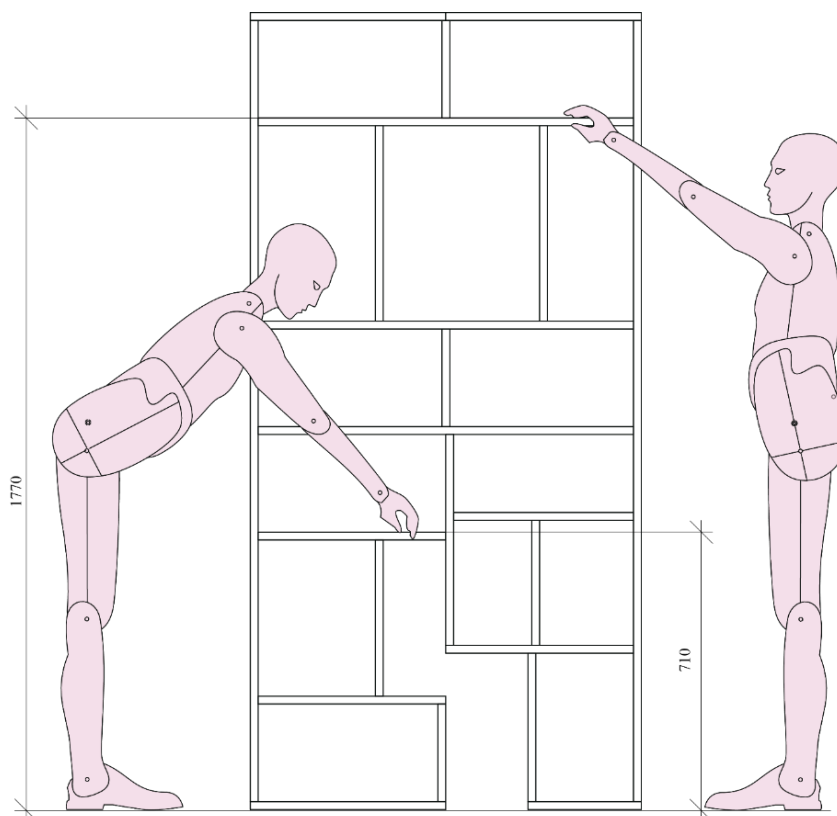
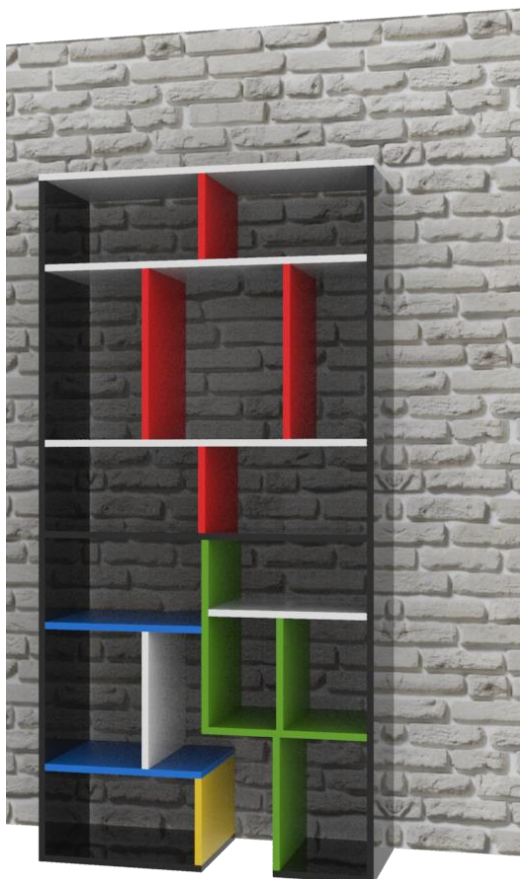
Кассовая стойка. Прямое четкое разделение композиции кассовой стойки отражает необычную технику письма, звучные рифмы и четкие слоганы Маяковского.

Стеллаж



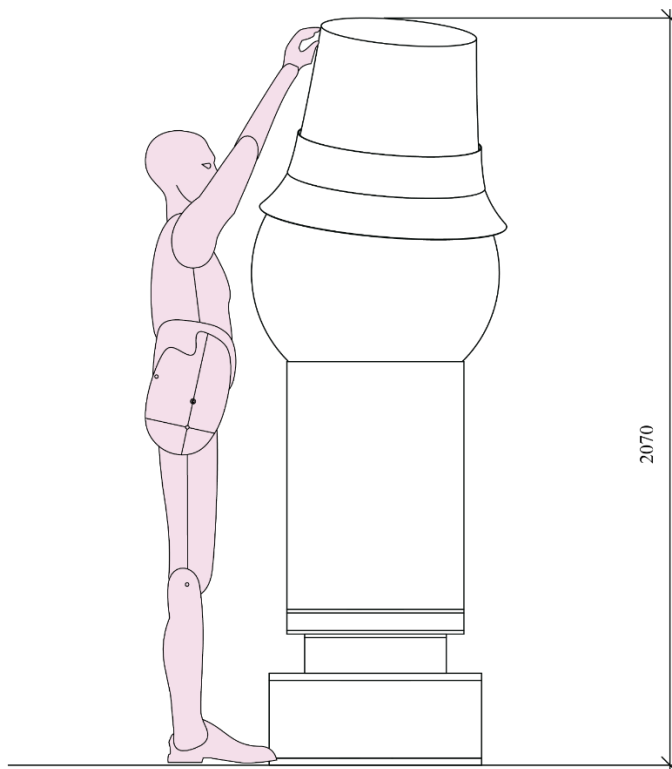
Стеллаж имеет силуэт города. Такая форма была взята из-за большого количества объезженных городов Маяковским, а также то, что он жил и работал большую часть своей жизни в Москве.

Полки



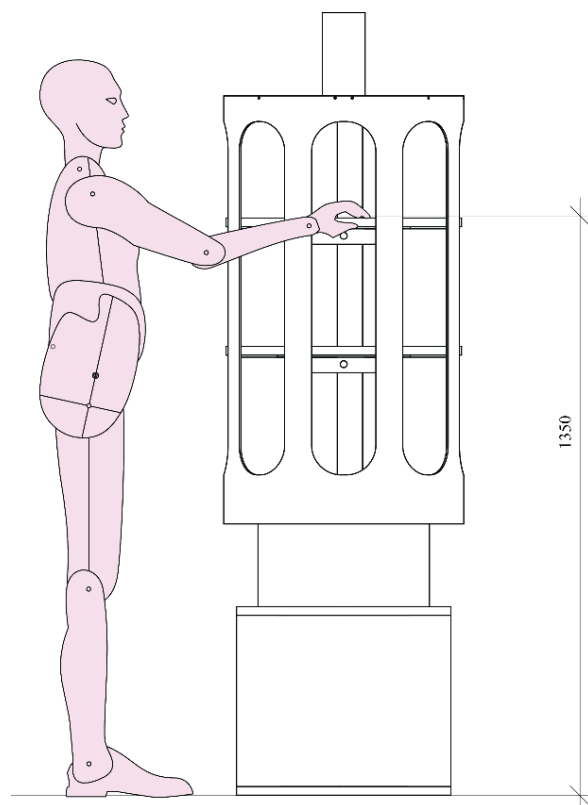
Полки символизируют страну, где жил, творил и которую полностью объехал Маяковский – СССР.

Арт-лампа



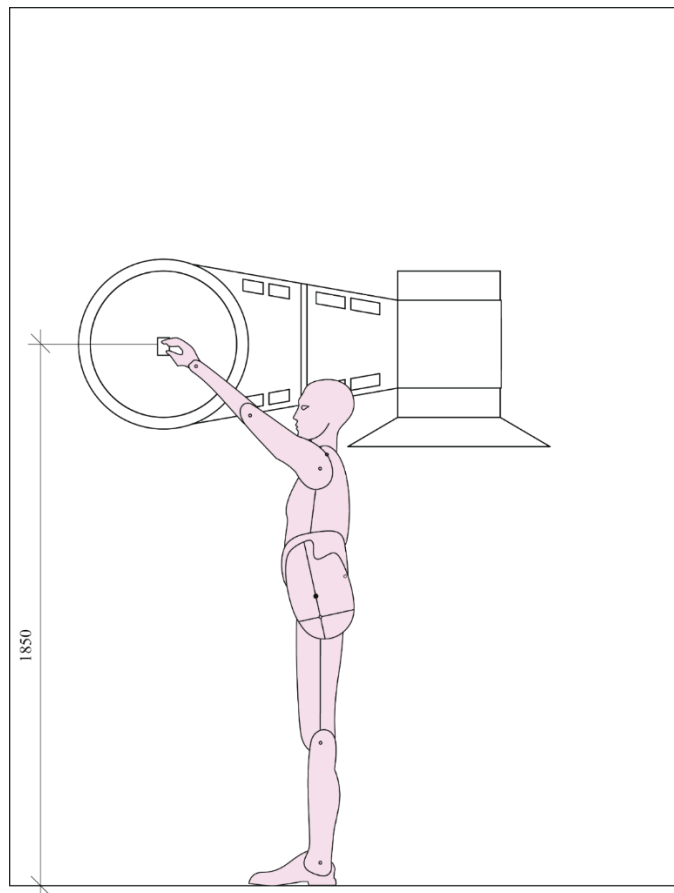
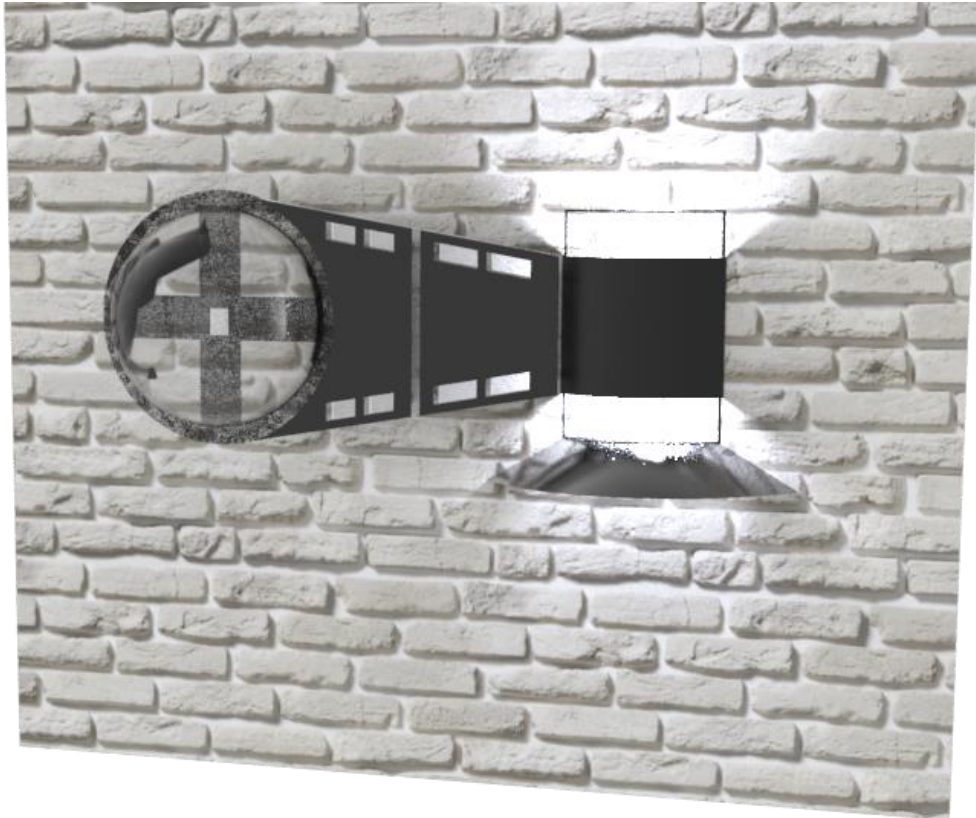
Арт-лампа украшена стилизованной графикой характерной для Маяковского. Белый шар в черной шляпе, любимом головном уборе, располагаются на стеклянном цилиндре, в котором размещаются лампа со стихотворениями.

Стойка для журналов



Стойка для журналов. Трагичный конец Маяковского отражается в стойке для журналов, выполненной в форме барабана и стилизованного дула револьвера, из которого он покончил с собой, не смерившись с «бронзовым веком».

Настенный светильник



Настенный светильник. Форма светильника создается из шляпы, кино- пленки и полусферы с напечатанным револьвером, как на центральной части клаузуры.

3. Образ известного деятеля искусства

Код компетенции, код индикатора	Вид контроля
ОПК-3 (ОПК-3.1, ОПК-3.2, ОПК-3.3) ОПК-4 (ОПК-4.1, ОПК-4.2, ОПК-4.3) ОПК-5 (ОПК-5.1, ОПК-5.2, ОПК-5.3) ОПК-6 (ОПК-6.1, ОПК-6.2, ОПК-6.3)	<i>Текущий контроль</i>
	Содержание задания
<p>Обучающемуся необходимо:</p> <ul style="list-style-type: none"> – отразить художественно-смысловую композицию и описать ее цветовое решение; – описать стилистику проекта; – создать иконический знак проекта; – создать предметное наполнение в рамках художественно-стилевого решения и показать его эргономику. 	
<p>Темы для предметного наполнения средового пространства с художественно-смысловой тематикой:</p>	
1.	Пьер Ришар
2.	Александр Зайцев
3.	Петр Чайковский
4.	Андриано Челентано
5.	Ли Анкрич
6.	Джордж Лукас
7.	Свободная тема по согласованию с педагогом

**Художественно-смысловая идея – «Ив Сен-Лоран»
автор – обучающийся А.Д. Иванова**

Исходная художественная смысловая композиция



Описание цветового решения

Исходя из клаузуры формируется колерная карта. Эти цвета будут использованы при оформлении интерьера и самих объектов проектирования.

Красный: этот цвет считается стимулирующим, способствует активности. Дает уверенность в себе, готовность к действию, способствует заявлению о силе и возможностях. Красный цвет так же и ассоциируется со страстью и вспыльчивостью. Этот цвет напрямую относится к Ив Сен-Лорану, он был очень уверенным в себе и активным человеком. Так же он очень любил в своих показах использовать красный цвет как аксессуар. Он ассоциировался у него со страстью и любовью.

Желтый: самый легкий цвет в спектре. Этот солнечный цвет не только повышает настроение, но и способствует умственной работе, улучшает внимание и интуицию. Ив Сен-Лоран был очень жизнерадостным и веселым человеком, он всегда умел поднять настроение своему коллективу и близким. Так же это один из основных цветов его коллекции «Мондриан», выпущенной модельером в 1962 году.

Синий: символ тайны, цвет неба и спокойствия. Люди, предпочитающие синий цвет, так же любят покой и умиротворённость. После тяжелых, творческих будней Ив вместе со своим спутником жизни, любил провести время в состоянии покоя и одиночества.

Зеленый: цвет спокойствия и один из главных цветов ислама. Зеленый считается цветом жизни. В исламе цвет живой природы и священный цвет религии, а также цвет, связанный с представлением о рае. Известно, что модельер до семнадцати лет прожил в Алжире – исламском государстве и исповедовал ислам.

Описание стилистики проекта

Темой является разработка предметно-пространственного наполнения среды арт-пространства. Художественным образом послужила идентификация личности Ива Сена-Лорана. Разрабатываемые объекты выдержаны в одном стиле и подойдут не только конкретному арт-пространству. Объекты разработаны таким образом, что, глядя на них, сразу возникают ассоциации с миром высокой моды и творчеством. Все объекты проектирования, ассоциативно связаны с личностью Ива Сена-Лорана, как какие-либо события в его жизни, вещи, случаи, которые повлияли на него в процессе становления личности.

Иконический знак

Были разработаны варианты логотипа и концептуальные варианты



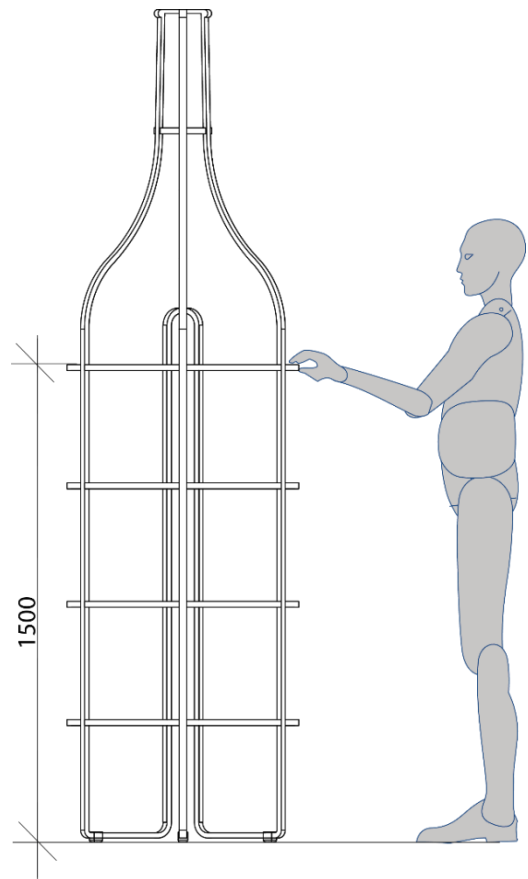
Предметное наполнение пространства и его конструктивное решение

Следующий этап разработки – это проработка предметно-пространственного наполнения. На экспликации представлен набор проектируемых элементов таких как:

1. Витрина.
2. Кресло «Мондриан».
3. Навесная полка.
4. Лампа.
5. Тахта.
6. Вешало для одежды.
7. Кафедра.

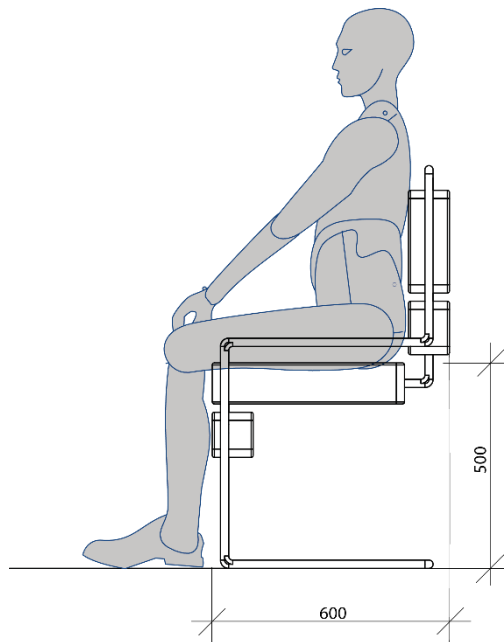
Форма и внешний вид проектируемых элементов задается клаузурой, яркими моментами судьбы, стилем жизни.

Витрина



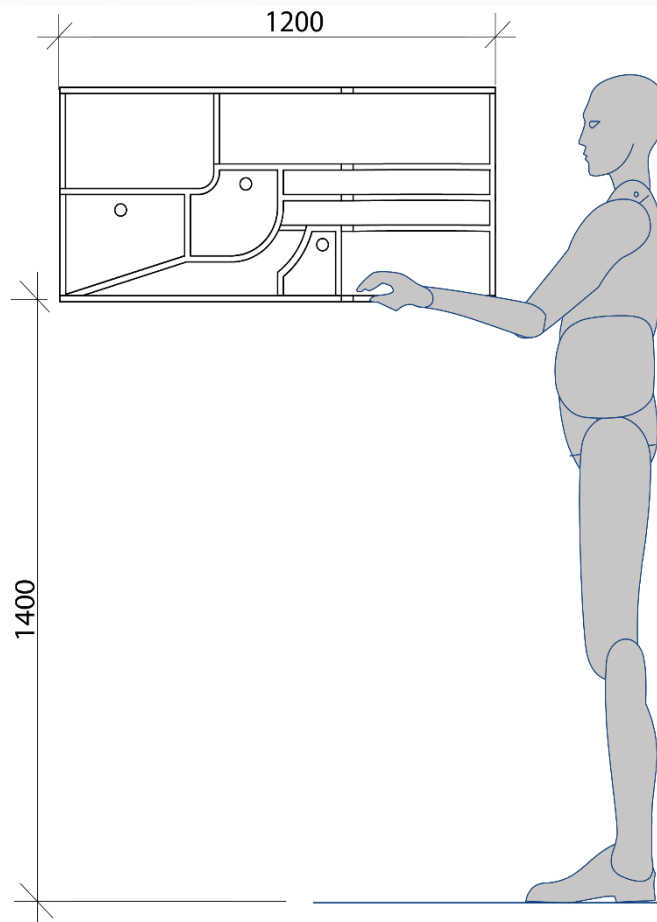
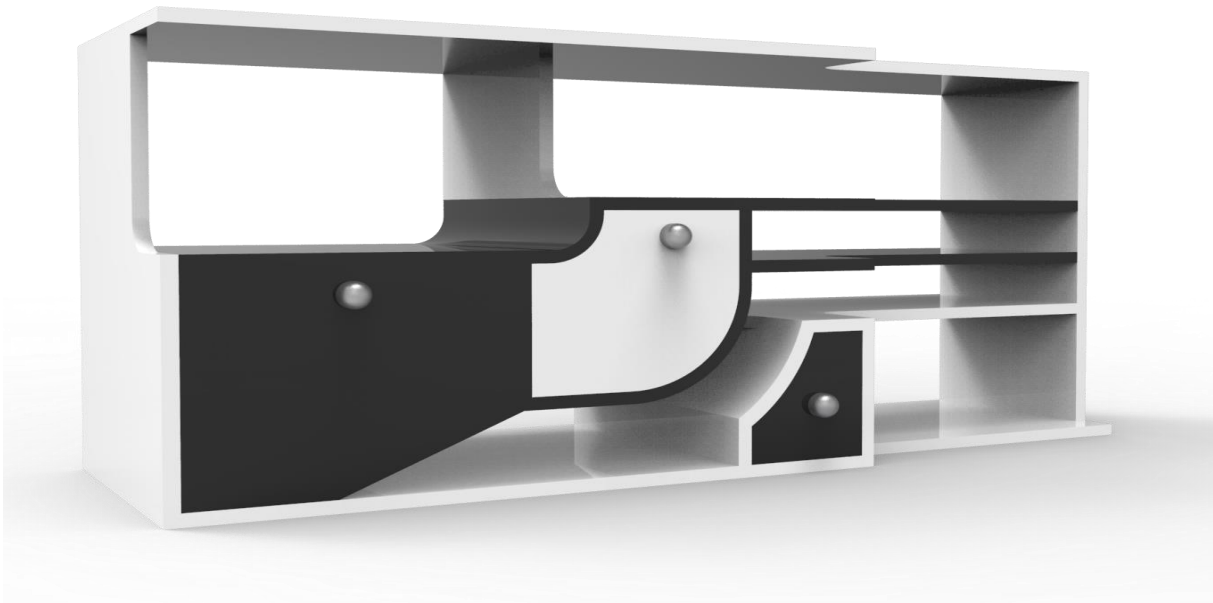
Формообразование витрины напоминает бутылку. Витрина сделана из стекла и металла. Каркас витрины выполнен из металла и окрашен в черный цвет. Полки витрины выполнены из стекла бутылочно-зеленого цвета. В центре витрины имеются светодиоды. За счет преломления света они освещают полочки.

Кресло «Мондриан»



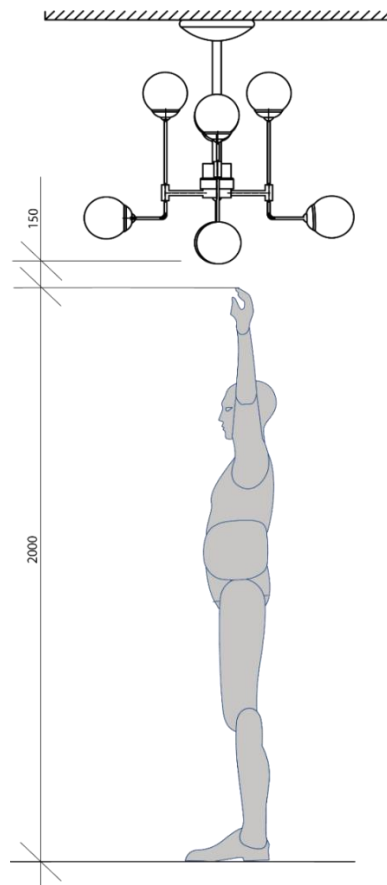
Мягкое кресло «Мондриан» имеет семь подушек на твердом основании разного размера, которые скрепляются между собой металлическими трубами черного цвета. Каркас кресла выполнен из металла, окрашен в черный цвет. Подушки окрашены в пять цветов: синий, красный, желтый, белый и черный.

Навесная полка



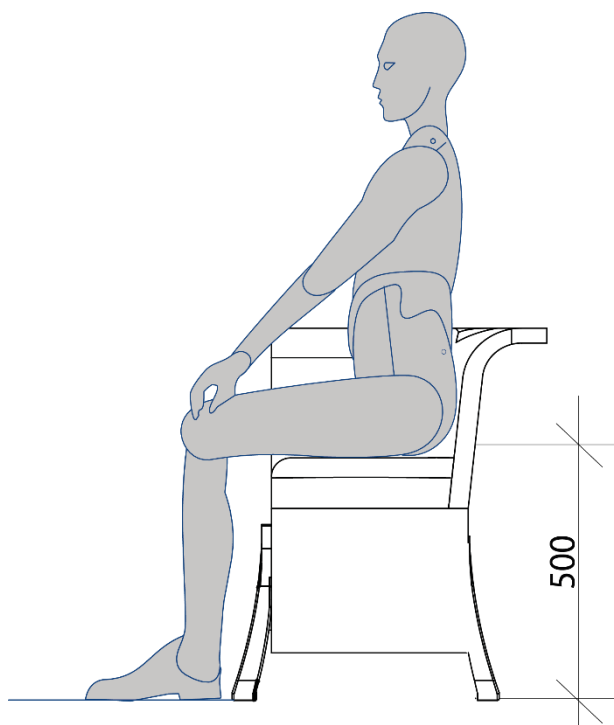
Полка выполнена из древесины. Полка имеет три ящика и шесть полочек, которые создают силуэт автомата. Навесная полка окрашена в ахроматические цвета, черный и белый. Так же полка имеет хромированные детали, выполняющие функцию ручек.

Лампа



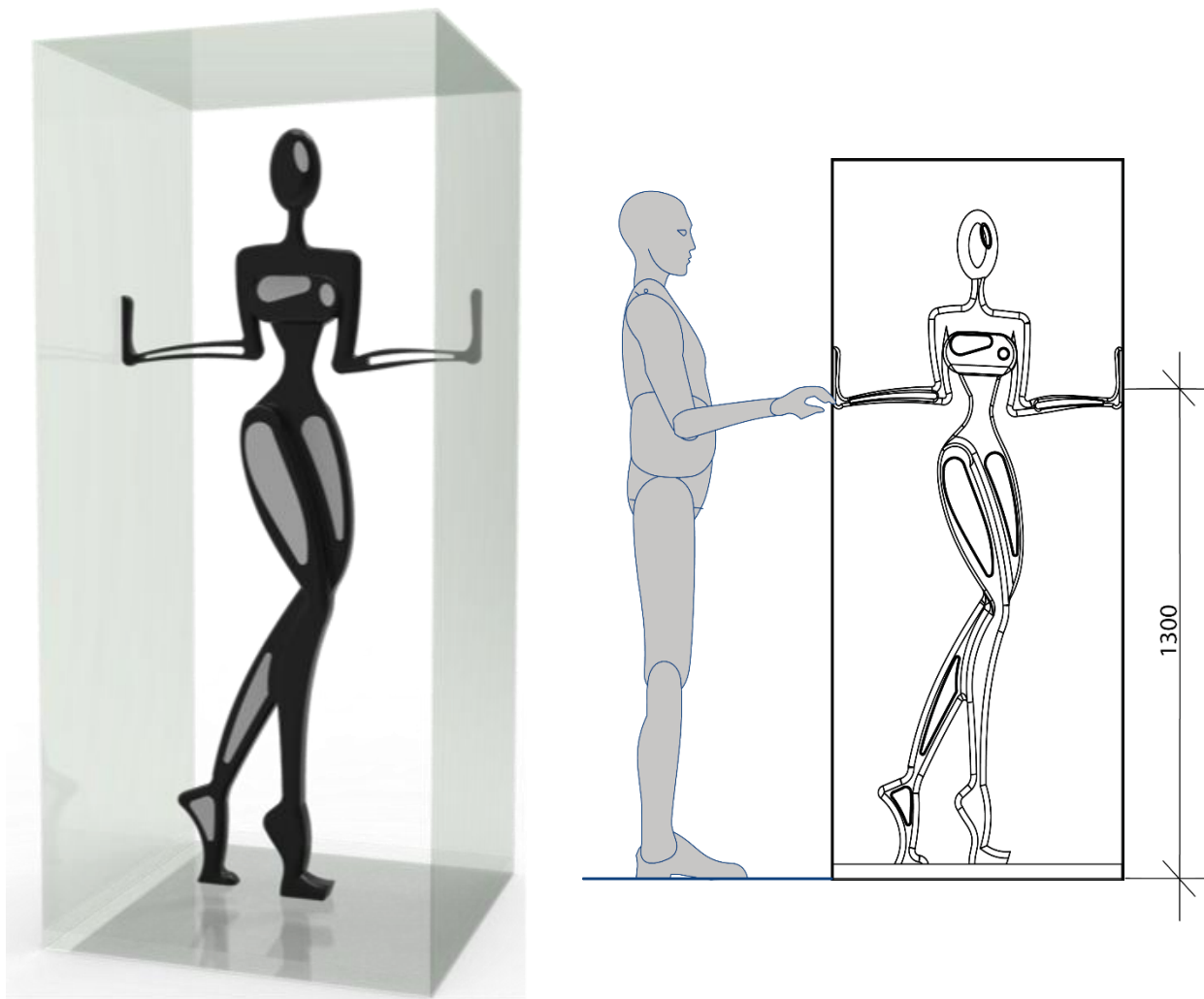
Потолочная лампа выполнена из стекла и металла. Лампа имеет восемь стеклянных плафонов в виде коробочки мака. Плафоны закреплены на металлическом основании. В центре лампа имеет металлический цилиндр, на который крепятся основания. Каркас лампы окрашен в черный цвет, а некоторые детали в бронзовый цвет, плафоны в бутылочно-зеленый.

Тахта



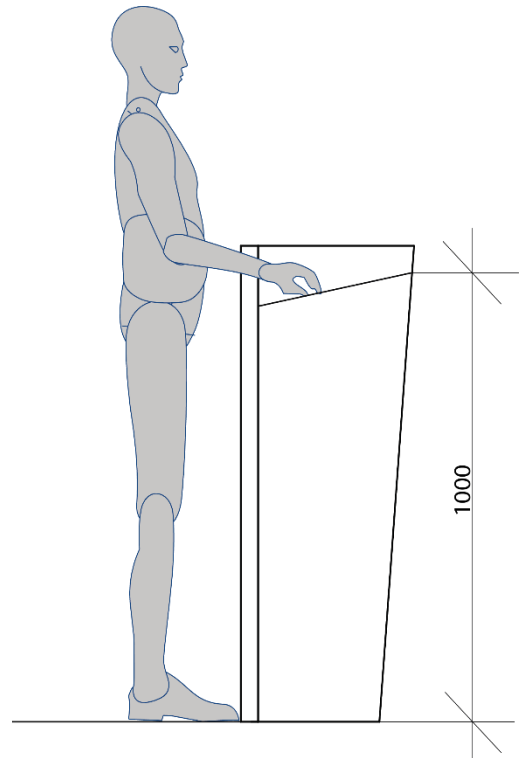
Тахта имеет стилизованный силуэт собаки. Она выполнена из дерева и окрашена в ахроматические цвета. Имеет один подлокотный валик. Спинка тахты многофункциональна, она может выполнять функцию подлокотника или столика. На нее можно положить журнал или поставить чашку кофе.

Вешало для одежды



Вешало имеет силуэт женщины. Выполнено из полипропилена, окрашенного в черный цвет. Силуэт заключён в стеклянный короб, на нем имеются декоративные накладки белого цвета. На руках расположены зубчатые элементы, предназначенные для демонстрации товара.

Кафедра



Кафедра выполнена из ДСП и окрашена в белый, красный и черный цвет. Формообразование кафедры – это верхняя часть разрабатываемого знака. В центре кафедры расположен сам знак арт-пространства. В центральной части кафедры, знак подсвечивают двадцать светодиодных лампочек.

КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ

Шкалы оценивания уровня сформированности компетенций/элементов компетенций		
Уровни освоения	Критерии оценивания	Баллы/ Оценка
		29–30 отлично
Повышенный	<p>Обучающийся в полной мере, точно, правильно, в соответствии с заявленными критериями</p> <p>Знает 31: особенности различных технологий дизайн-проектирования; 32: последовательность проведения конструкторских работ;</p> <p>Умеет У1: создавать интерактивные образы изделий и различных предметов дизайн-проектирования; У2: критически анализировать оптимальность принимаемых проектно-конструкторских решений на основе созданных интерактивных объектов;</p> <p>Владеет В1: информацией о технологии создания виртуальных интерактивных объектов; В2: прикладными программными средствами генерации виртуальных объектов.</p> <p><i>Обучающийся всесторонне и глубоко знает учебный материал, умеет свободно выполнять практические задания, предусмотренные программой, усвоил основную литературу и знаком с дополнительной литературой, рекомендованной программой.</i></p>	
		24–28 хорошо
Базовый	<p>Обучающимся допускаются незначительные ошибки. В большинстве случаев, в основном</p> <p>Знает 31: особенности различных технологий дизайн-проектирования; 32: последовательность проведения конструкторских работ;</p> <p>Умеет У1: создавать интерактивные образы изделий и различных предметов дизайн-проектирования; У2: критически анализировать оптимальность принимаемых проектно-конструкторских решений на основе созданных интерактивных объектов;</p> <p>Владеет В1: информацией о технологии создания виртуальных интерактивных объектов;</p>	

	<p>В2: прикладными программными средствами генерации виртуальных объектов.</p> <p><i>Обучающийся достаточно полно знает учебный материал, успешно выполняет предусмотренные программой практические задания, усвоил основную литературу, показывает систематический характер знаний по дисциплине и способен к их самостоятельному пополнению и обновлению в ходе дальнейшей учебной работы и профессиональной деятельности.</i></p>
	19–23 удовлетворительно
Пороговый	<p>Обучающимся допускаются ошибки.</p> <p>В основном:</p> <p><i>Знает</i></p> <p>31: особенности различных технологий дизайн-проектирования;</p> <p>32: последовательность проведения конструкторских работ;</p> <p><i>Умеет</i></p> <p>У1: создавать интерактивные образы изделий и различных предметов дизайн-проектирования;</p> <p>У2: критически анализировать оптимальность принимаемых проектно-конструкторских решений на основе созданных интерактивных объектов;</p> <p><i>Владеет</i></p> <p>В1: информацией о технологии создания виртуальных интерактивных объектов;</p> <p>В2: прикладными программными средствами генерации виртуальных объектов.</p> <p><i>Обучающийся демонстрирует знания основного учебного материала в объеме, необходимом для дальнейшей учебы и предстоящей работы по профессии, справляется с выполнением практических заданий, предусмотренных программой, знаком с основной литературой, рекомендованной программой. Допускает погрешности в ответе вопросы и при выполнении заданий, но обладает необходимыми знаниями для их устранения под руководством преподавателя.</i></p>
	1–18 неудовлетворительно
Не освоено	<p>Обучающийся не</p> <p><i>Знает</i></p> <p>31: особенности различных технологий дизайн-проектирования;</p> <p>32: последовательность проведения конструкторских работ;</p> <p><i>Умеет</i></p> <p>У1: создавать интерактивные образы изделий и различных предметов дизайн-проектирования;</p> <p>У2: критически анализировать оптимальность принимаемых проектно-конструкторских решений на основе созданных интерактивных объектов;</p>

	<p><i>Владеет</i></p> <p>В1: информацией о технологии создания виртуальных интерактивных объектов;</p> <p>В2: прикладными программными средствами генерации виртуальных объектов.</p> <p><i>У обучающегося обнаруживаются пробелы в знаниях основного учебного материала, он допускает принципиальные ошибки в выполнении предусмотренных программой практических заданий. Обучающийся не может продолжить обучение или приступить к профессиональной деятельности по окончании образовательного учреждения без дополнительных занятий по соответствующей дисциплине.</i></p>
--	--

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

При помощи представленного в практикуме материала у обучающегося формируется представление о специфике создания цифровых арт-объектов в форме предметного наполнения средового пространства на основе предварительно созданного художественно-смыслового источника – авторской клаузуры. Эти навыки и умения входят в перечень профессиональных компетенций, которыми должен обладать современный дизайнер. Они формируются при выполнении различных творческих и конструкторских проектных заданий, объединенных единой последовательностью реализации.

Учебно-методическая литература и ресурсы сети Интернет, рекомендованные для работы в рамках выполнения заданий

Основная литература:

1. Байер В.Е. Материаловедение для архитекторов, реставраторов, дизайнеров: учеб. пособие / В.Е. Байер. – М.: Астрел», 2005. – 250 с.
2. Гамов Е.С. Техническая эстетика и дизайн: словарь/ Е.С. Гамов и др. – М.: Академический Проект, Культура, 2015. – 389 с.
3. Устин, В.Б. Композиция в дизайне. Методические основы композиционно-художественного формообразования в дизайнерском творчестве: учебное пособие / В.Б. Устин. – М.: АСТ; Астрель, 2007. – 239 с.
4. Филимонов Б.П. Современные материалы и новые технологии: учеб. пособие / Б.П. Филимонов. – М.: АСВ, 2004. – 173 с.
5. Элам, К. Геометрия дизайна. Пропорции и композиция / К. Элам. – СПб: Питер, 2013. – 112 с.

Дополнительная литература:

1. Грашин, А.А. Методология дизайн-проектирования элементов предметной среды. Дизайн унифицированных и агрегированных объектов: Учеб. пос. / А.А. Грашин. – М.: «Архитектура-С», 2004. – 232 с.: ил.
2. Джонс, Дж. К. Методы проектирования: Пер. с англ. / Дж. К. Джонс. – 2-е изд., доп. – М.: Мир, 1986. – 326 с.
3. Дизайн. Иллюстрированный словарь-справочник / Г.Б. Минервин, В.Т. Шимко, А.В. Шимко, А.В. Ефимов и др.: Под общ. ред. Г.Б. Минервина и В.Т. Шимко. – М.: «Архитектура-С», 2004. – 288 с., ил.
4. Проектирование и моделирование промышленных изделий: учеб. для вузов / С.А. Васин, А.Ю. Талашук, В.Г. Бандорин и др.; Под ред. С.А. Васина, А.Ю. Талашука. – М.: Машиностроение-1, 2004. – 692 с., ил.
5. Сомов, Ю.С. Композиция в технике / Ю.С. Сомов. – 3-е изд., перераб. и доп. – М.: Машиностроение, 1987. – 288 с.: ил.
6. Теоретические и методологические исследования в дизайне: избр. материалы / Сост. :О.И. Генисаретский, Е.М. Бизунова; Шк. культур. политики. – М.: Изд-во Шк. культур. политики, 2004. – 371 с.
7. Чернышев, О. В. Формальная композиция / О. В. Чернышев. Творческий практикум. – Мн.: Харвест, 1999. – 312 с.
8. Шпара, П.Е. Техническая эстетика и основы художественного конструирования / П.Е. Шпара, И.П. Шпара. – 3-е изд., перераб. и доп. – Киев: Выща школа, 1989. – 247 с.

Ресурсы информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»:

1. <http://archvuz.ru/> – Архитектон: известия вузов (электронный журнал) – УралГАХА.
2. <http://enidtp.ru/> – Дизайн. Теория и практика (электронный журнал) – МГУПИ.
3. <http://designet.ru/>
4. <http://www.rudesign.ru/>
5. <http://www.cardesign.ru/>
6. <http://www.novate.ru/>
7. <http://www.sdrussia.ru/>
8. Поисковые системы Сусанин, Яндекс, Рамблер, Апорт, Yahoo, Google.

Электронно-библиотечные системы:

1. Elsevier – журналы издательства <http://www.sciencedirect.com/>
2. SCOPUS – реферативная научно-исследовательская БД <http://www.scopus.com/>.
3. ВИНТИ – Всероссийский институт научной и технической информации Российской академии наук – (<http://www.viniti.ru>).
4. ГПНТБ Государственная публичная научно-техническая библиотека – <http://www.gpntb.ru/>.
5. МАРС – библиотечная корпорация (межрегиональная аналитическая роспись статей) – <http://mars.udsu.ru/>.
6. НЭБ – Научная электронная библиотека – <http://www.elibrary.ru/>

Для студентов имеется библиотека кафедры дизайна:

– Техническая эстетика и дизайн. Ч. 1 [Электронный ресурс]. – Электрон. дан. (527 Мб). – Ижевск: Изд-во НБ УдГУ, 2004. – 1 электрон. опт. диск (CD-ROM): 13 кн. в PDF-формате.

– Техническая эстетика и дизайн. Ч. 2 [Электронный ресурс]. – Электрон. дан. (566 Мб). – Ижевск: Изд-во НБ УдГУ, 2004. – 1 электрон. опт. диск (CD-ROM): 19 кн. в PDF-формате.

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	3
ТЕМАТИЧЕСКИЕ ЗАДАНИЯ ПРАКТИКУМА	7
1. Образ известного конструктора/инженера	7
2. Образ известного писателя/журналиста	20
3. Образ известного деятеля искусства	31
КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ	42
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	45
Учебно-методическая литература и ресурсы сети Интернет, рекомендованные для работы в рамках выполнения заданий	46

ОПИСАНИЕ ФУНКЦИОНАЛЬНОСТИ ИЗДАНИЯ:

Электронное издание имеет интерактивное содержание, позволяющее переходить к тексту по щелчку компьютерной мыши.

МИНИМАЛЬНЫЕ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

Минимальные системные требования: Celeron 1600 Mhz; 128 Мб RAM; Windows XP/7/8 и выше; 8x CDROM; разрешение экрана 1024×768 или выше; программа для просмотра pdf.

СВЕДЕНИЯ О ЛИЦАХ, ОСУЩЕСТВЛЯВШИХ ТЕХНИЧЕСКУЮ ОБРАБОТКУ И ПОДГОТОВКУ МАТЕРИАЛОВ:

Оформление электронного издания : Издательский центр
«Удмуртский университет»

Компьютерная верстка: Т.В. Опарина
Авторская редакция.