

Министерство образования и науки Российской Федерации  
Государственное образовательное учреждение  
высшего профессионального образования  
«Амурский государственный университет»

Кафедра «Дизайн»

## **УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКИЙ КОМПЛЕКС ДИСЦИПЛИНЫ**

### **Архитектоника объемных форм**

специальность 260902.65 «Конструирование швейных изделий»

специализация «Конструирование изделий из ткани»

квалификация выпускника «Инженер»

Составитель: Т. Ю. Благова, доцент кафедры дизайна, канд. пед. наук

2012\_г.

УМКД рассмотрен и рекомендован на заседании кафедры

Протокол заседания кафедры от « \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 20\_\_ г. № \_\_\_\_

Зав. кафедрой \_\_\_\_\_ / Е.Б. Коробий /

**УТВЕРЖДЕН**

Протокол заседания УМСС \_\_\_\_\_

от « \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 20\_\_ г. № \_\_\_\_

Председатель УМСС \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ /

2012г.

## РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

Курс 3 Семестр 6

Зачет 6 (семестр)

Лекции 14 (час.)

Лабораторные занятия 14 (час.)

Самостоятельная работа 22 (час.)

Общая трудоемкость дисциплины 50 (час.)

### 1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

**Целью дисциплины** является изучение и проектирование композиции объемной формы одежды.

**Задачами дисциплины являются:**

изучение приемов компоновки объемной формы модели одежды;

изучение фактуры и пластики формы объемных структур;

проектирование и моделирование объемной формы модели одежды.

### 2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП ВПО

Дисциплина СД Ф.3 «Архитектоника объемных форм» входит в цикл спецдисциплин и является базовой для формирования профессионального мышления и практических навыков, развития эстетического вкуса. Композиционные навыки, освоенные на дисциплинах «Художественно-графическая композиция» «Композиция костюма» применяются на дисциплине «Архитектоника объемных форм» в реальной объемной форме костюма из макетных материалов. Отрабатывается макетное моделирование объемных форм, компоновка объемов и линий, пропорции и распределение их по фигуре. Дисциплина «Архитектоника объемных форм» развивает пространственное воображение и научает видеть фигуру и проектируемую форму.

Навыки и пространственное воображение, приобретенные студентами на дисциплине «Архитектоника объемных форм», необходимы в последующем на дисциплине «Конструктивное моделирование одежды».

### 3. ТРЕБОВАНИЯ К ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

**В результате изучения дисциплины студент должен:**

**знать:** основополагающие принципы развития и гармонизации объемной формы в пространстве, законы развития форм в природе, архитектуре, дизайне; влияние параметров структуры материала, его фактуры, художественно-колористического оформления на конструктивное и эстетическое восприятие изделий; образно-пластическую и орнаментально-конструктивную структуру костюма через практические навыки выполнения композиционных решений.

**уметь:** воспринимать костюм как композиционно и конструктивно взаимосвязанную систему.

**владеть:** навыками выполнения композиционных решений костюма различными выразительными художественно-графическими средствами.

### 4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Общая трудоемкость дисциплины составляет 50 час.

| № п/п | Раздел дисциплины  | Неделя семестра | Виды учебной работы, включая самостоятельную работу студентов и трудоемкость (в часах) |     |     | Формы текущего контроля успеваемости<br>Форма промежуточной аттестации   |
|-------|--|-----------------|--|-----|-----|--|
|       |  |                 | лек  | лаб | сам |  |
| 1     | <b>Раздел 1.</b> Основопологающие принципы развития и гармонизации объемной формы в пространстве, законы развития форм в природе, архитектуре, дизайне, костюме. | 1-8             | 8  | 8   | 10  | <i>Форма контроля:</i> образцы объемных структур.<br><i>Задание.</i> Изучение техник объемного моделирования (поиск и композиционный анализ иллюстраций, практическое выполнение объемных структур)  |
| 2     | <b>Раздел 2.</b> Проектирование авторской модели по эвристическим методам  | 9-14<br><br>14  | 6  | 6   | 12  | <i>Форма контроля:</i> Авторские наброски (10-20) Творческий эскиз 1<br>Одна модель одежды в натуральную величину объемной формы фантастического костюма из любых формоустойчивых материалов.<br><i>Задание.</i> Изготовление модели (моделирование и формование модели на манекене).<br><i>Зачет.</i> |
| Итого |  |                 | 14   | 14  | 22  |  |

## 5. СОДЕРЖАНИЕ РАЗДЕЛОВ И ТЕМ ДИСЦИПЛИНЫ

### 5.1. Лекции

| Тема раздела  | Содержание лекций  | 14 час |
|---|--|--------|
| <b>Раздел 1 –</b> Основопологающие принципы развития и гармонизации объемной формы в пространстве, законы развития форм в природе, архитектуре, дизайне, костюме. | Лекция 1. Основопологающие принципы развития и гармонизации объемной формы в пространстве, законы развития форм в природе, архитектуре, дизайне; влияние параметров структуры материала, его фактуры, художественно-колористического оформления на конструктивное и эстетическое восприятие изделий. | 2      |
|   | Лекция 2. Костюм как композиционно и конструктивно взаимосвязанная система, образно-пластическая и орнаментально-конструктивная структура (гармонизация, соподчинение, согласование формы, фактуры, линий, элементов)  | 2      |
| <b>Раздел 2 –</b> Проектирова-  | Эвристические методы дизайна в развитии и про-   |        |

|  |   |  |                       |
|--|---|--|-----------------------|
|  | ние авторской модели по эвристическим методам | ектировании новых форм костюма:<br>Лекция 1. Модульный, вставка, перестановка,<br>Лекция 2. Деконструкция, инверсия, дифференциация, интеграция<br>Лекция 3. Кинетический, перфорация, эффекты наслоений,<br>Лекция 4. Аналогия (бионическая, фантастическая, историческая, неология).<br>Лекция 5. Выход за пределы, вред на пользу, модернизация | 2<br>2<br>2<br>2<br>2 |
|  | <b>Итого</b>                                  |  | <b>14</b>             |

## 5.2 Лабораторные работы

|   | Тема раздела  | Содержание лабораторных работ   | лаб              | сам       |
|---|---|---|------------------|-----------|
| 1 | <b>Раздел 1.</b> основополагающие принципы развития и гармонизации объемной формы в пространстве, законы развития форм в природе, архитектуре, дизайне; влияние параметров структуры материала, его фактуры, художественно-колористического оформления на конструктивное и эстетическое восприятие изделий. | 1. Изучение пластических и декоративных возможностей различных материалов.<br>2. Декорирование плоскости перфорацией, сетчатые структуры<br>3. Распределение объемов, линий, фактуры костюма по человеческой фигуре.<br>4. Модульное моделирование. Приемы скрепления и наслоения модулей, формирование модулей. Декорирование модулей. | 2<br>2<br>2<br>2 | 10        |
| 2 | <b>Раздел 1.</b> Костюм как композиционно и конструктивно взаимосвязанная система. Образно-пластическая и орнаментально-конструктивная структура костюма через практические навыки выполнения композиционных решений.   | Проектирование модели:<br>1. Проектирование объемно-пространственной формы костюма. Выполнение авторских набросков, творческого проработанного эскиза.<br>2. Выбор модели. Выполнение творческого эскиза. Выбор техники моделирования и материала.<br>3. Изготовление костюма.  | 2<br>2<br>2      | 12        |
|   | <b>Итого</b>  |   | <b>14</b>        | <b>22</b> |

## 6. САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ РАБОТА – 14 ЧАСОВ

| № раздела дисциплины | Форма (вид) самостоятельной работы   | Трудоёмкость в часах |
|----------------------|--|----------------------|
| 1                    | Интерактивный банк иллюстраций: поиск и сбор в интернете, изучение и анализ форм и структур, доработка лабораторных заданий.   | 10                   |
| 2                    | Проектирование креативных образных моделей одежды (разработка набросков, итогового творческого эскиза). Изготовление одной макетной модели: моделирование объемной формы модели на манекене, компоновка и соединение деталей | 12                   |
| Итого                |  | 22                   |

### Примерные темы рефератов

1. Необычные структуры и фактуры в дизайне, архитектуре, костюме, природе.
2. Креативная мебель (ключевые слова: креативная мебель, дизайнерская мебель, юмор или шутка в мебели, смешная мебель).
3. Креативная керамика (ключевые слова: креативная керамика, необычная керамика, дизайнерская керамика, альтернативная керамика).
4. Креативные возможности пластика (ключевые слова: дизайнерская пластика, креативная пластика, возможности цветного пластика).
5. Креативные возможности валяния (ключевые слова: валяная скульптура, валяные аксессуары (сумки, бусы, цветы).
6. Креативная скульптура (ключевые слова: необычная скульптура, городская скульптура, юмор или шутка в скульптуре).
7. Использование архитектурных и скульптурных структур в костюме (использование формы полностью, использование фрагмента, использование образа – трансформация архитектурной структуры в костюме).
8. Использование природных структур в костюме (использование формы полностью, использование фрагмента, использование образа – трансформация природной структуры в костюме).
9. Скульптурный текстиль (скульптура из текстиля, из ткани, из старой одежды, из ненужной одежды).
10. Вязаная скульптура (каркасное обвязывание, формование и моделирование вязаных скульптур) .
11. Валяная скульптура (игрушки, вазы, мебель, предметы быта).
12. Керамическая необычная скульптура.
13. Скульптура из мусора.
14. Скульптура из проволоки.
15. Скульптура из пластика.
16. Необычная мебель из текстиля.
17. Скульптура из необычных материалов.
18. Платья из необычных материалов.
19. Платья из бумаги.

## 7.ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

|                        |   |
|------------------------|---|
| Лекции                 | <b>Интерактивный метод (объяснительно-иллюстративный).</b> На мультимедийной аппаратуре студентам демонстрируются слайды необычных структур в архитектуре, скульптуре. <b>Аналитический метод.</b> Преподаватель анализирует различные композиционные решения, обосновывает причины определенного выбора в зависимости от создаваемого эмоционального образа и проектируемой ситуации.  |
| Лабораторные           | В начале лабораторной проводится <b>экспресс-опрос</b> по теме лекции, затем студентам ставится задача <b>скопировать композиционное решение по теме</b> . Таким образом, на лабораторных занятиях преподаватель использует <b>репродуктивный метод</b> для закрепления полученных на лекции знаний. Подключение органов моторики и восприятия усиливает процесс запоминания. <b>Интерактивный метод.</b> Для разработки авторской композиции демонстрируются композиционные решения на различных объектах: в художественном творчестве, дизайне, природе, графике, фотографии, модной полиграфии, макияже, нейл-арте. <b>Эвристический метод.</b> После представленных примеров студент может разработать авторскую композицию. Преподавателем поощряется как можно большее изменение образца предложенной композиции. <b>Аналитический метод.</b> Преподаватель обучает студентов использованию аналитического метода в самоанализе своей творческой работы и анализе работ одногруппников. |
| Самостоятельная работа | В начале семестра преподаватель ставит задачу создания семестровой авторской композиции, выполненной в любом материале (керамике, пластике, пряже, шерсти, нитках, проволоке). В процессе выполнения данного задания студенты применяют <b>эвристический (продуктивный) метод</b> . Самостоятельный поиск гармоничного композиционного решения, активизирует процесс усвоения знаний, делает их актуальными, «рабочими».<br>В начале семестра преподаватель ставит перед студентами <b>проблемно-поисковую задачу</b> подготовки зачетной интерактивной или курсовой работы по выбранной теме. При подготовке студенты используют <b>исследовательский метод</b> . По выбранной теме студент предпринимает <b>поиск</b> информации в Интернете, <b>систематизирует, структурирует и анализирует</b> материал.   |

## 8.ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ, ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПО ИТОГАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ И УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ СТУДЕНТОВ

### Итоговый контроль. Примерные вопросы к зачету

Из каких материалов можно моделировать архитектурную форму костюма?

Какие виды конструкций вы знаете? (монолитная, каркасная, модульная)

Какие источники творчества могут являться вдохновлять модельера-конструктора для проектирования объемных структур костюма?

Назовите необычные природные конструкции.

Какие техники пластического моделирования вы знаете? (бумагопластика, оригами, макетирование из ткани, валяние, вязание, керамопластика, материалопластика)

## 9.УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

а) основная литература:

1. Архитектоника объемных форм: учеб. пособие/ АмГУ, ФДиТ; сост. М. И. Волчкова. - Благовещенск: Изд-во Амур. гос. ун-та, 2010. -76 с.
2. Гоменюк Е.А. Академическая скульптура: материалы, техника исполнения. Основы композиции : учеб. пособие/ Е. А. Гоменюк; АмГУ, ФПИ. -Благовещенск: Изд-во Амур. гос. ун-та, 2007. -40 с.

б) дополнительная литература:

1. Попов С.А. Академическая скульптура: материалы, техника исполнения: Учеб.-метод. пособие/ С. А. Попов, Ю. Г. Наконечный; АмГУ, ФПИ. -Благовещенск: Изд-во Амур. гос. ун-та, 2001. -32 с.
2. Киселева Т. В. Особенности формообразования и конструктивного моделирования современной одежды: моногр. / Т. В. Киселева. - Благовещенск : Изд-во Благовещ. гос. пед. ун-та, 2008. - 315 с.
3. Гаврилюк Е. А. Основы бумагопластики : учеб.-метод. пособие / Е. А. Гаврилюк, Н. В. Горбатенко, И. П. Павлова ; АмГУ, ФДиТ. - Благовещенск : Изд-во Амур. гос. ун-та, 2009. - 38 с.
4. Черемных А. И. Основы художественного конструирования женской одежды [Текст] : для худож.-конструкторов женск. одежды / А. И. Черемных. - 2-е изд. - М. : Легкая и пищевая пром-сть, 1983. - 192 с.
5. Ермолаев А. П. Основы пластической культуры архитектора-дизайнера : учеб. пособие: доп. УМО / А.П. Ермолаев, Т.О. Шулик, М.А. Соколова. - М. : Архитектура-С, 2005. - 464 с.
6. Объемно-пространственная композиция: учеб.: рек. Мин. обр. РФ / под ред. А. В. Степанова. - 3-е изд., стер. - М. : Архитектура-С, 2004, 2011 - 256 с. : ил.
7. Калмыкова Н. В. Макетирование: учеб. пособие / Н. В. Калмыкова, И. А. Максимова. - М.: Архитектура-С, 2004. - 95 с.

**б) Периодические издания РФ**

«Текстильная промышленность»

«Индустрия моды»

«Легкая промышленность»

«Ателье»

«International Textiles»

«L Industrie Textile»

«Burda»

«COLLEZIONI»

«КАК»

**в) Электронные ресурсы**



| № | Наименование ресурса   | Краткая характеристика   |
|---|--|--|
| 1 | <a href="http://museum.ru/m166">http://museum.ru/m166</a>        | Систематизация методики обучения студентов по разделу «Лепка головы человека» экорше, слепок античной головы   |
| 2 | <a href="http://www.artlib.ru/">http://www.artlib.ru/:</a>       | Библиотека изобразительного искусства содержит в разделе «ресурсы по искусству» каталог сайтов по всем направлениям изобразительного искусства, в том числе и скульптуре, а также содержит информацию о многих российских и зарубежных художниках. |
| 3 | <a href="http://www.biblioclub.ru">http:// www.biblioclub.ru</a> | Электронная библиотечная система «Университетская библиотека - online»: специализируется на учебных материалах для ВУЗов по научно-гуманитарной тематике, а также содержит материалы по точным и естественным наукам.                              |
| 4 | <a href="http://www.kak.ru">http:// www.kak.ru</a>               | Журнал о дизайне (приемах, методах, средствах, новейших течениях)  |

## 10.МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

*Дидактические средства:* литература и электронные материалы по архитектонике, дизайну, работы студентов предыдущих курсов, мультимедийное оборудование, экран, ноутбук.

*Технические средства:* учебная аудитория 517 а, оснащенная мультимедийной аппаратурой.

*Необходимые инструменты:* подложка для вырезания из бумаги, ножницы для бумаги и маникюрные, резак, циркуль, транспортир, лекала, линейка, угольник, карандаши простые.

## КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ ЛЕКЦИЙ

|  |  |   |
|--|--|---|
| <b>Раздел 2 – Проектирование авторской модели по эвристическим методам</b> | Эвристические методы дизайна в развитии и проектировании новых форм костюма: |   |
|  | Лекция 1. Модульный, вставка, перестановка,                                  | 2 |
|  | Лекция 2. Деконструкция, инверсия, дифференциация, интеграция                | 2 |
|  | Лекция 3. Кинетический, перфорация, эффекты наслоений,                       | 2 |
|  | Лекция 4. Аналогия (бионическая, фантастическая, историческая, неология).    | 2 |
|  | Лекция 5. Выход за пределы, вред на пользу, модернизация                     | 2 |

### **Метод ассоциаций**

Ассоциация – это связь между отдельными представлениями, при которой одно представление вызывает другое или один объект напоминает о другом. У художников и творческих людей с большим запасом образов и знаний высоко развита способность к ассоциированию. Используя ассоциации, связывая запоминаемый объект с каким-либо близко стоящим или похожим образом, легче запомнить объект. Ассоциирование проявляется в том, что дизайнер улавливает разносторонние явления окружающей действительности, берет из нее интересующие формы, структуры, фактуры и создает связи между ними и объектом своей деятельности. Таким образом, он создает новые идеи. Например, при создании современной архитектуры, мебели, керамики, одежды проектировщики часто вдохновляются биообъектами. Сплавляя их формы, структуры, фактуры с современными технологиями, получают новые эпатирующие и интригующие объекты.

#### ***Контрольные вопросы***

1. Что способствует развитию ассоциирования?
2. Каким образом происходит ассоциирование?

### **Метод фокальных объектов**

Ассоциации выстраиваются сами по себе, когда дизайнер «насыщен» яркими впечатлениями от действительности, они при этом плавно перетекают в новые образы. Известные мировые дизайнеры путешествуют по миру, посещают музеи, изучают культуру других народов, альбомы по искусству, чтобы «насытиться» новыми впечатлениями. Когда в конкретный момент нет таких условий, а перед дизайнером стоит задача создать что-то новое, он пользуется самым примитивным методом – методом фокальных объектов.

Название метода определяется тем, что внимание дизайнера *фокусируется* на определенном дизайн-объекте или на детали объекта, для которого необходимо создать новый образ или интерпретацию. Затем внимание дизайнера *фокусируется* на 3-5 случайно выбранных отвлеченных объектах, находящихся либо в поле зрения дизайнера, либо в «случайно плавающих в сознании мыслях». Можно также открыть любую книгу и выбрать 3-5 случайных существительных, взять иллюстрированный журнал и вдохновиться каким-либо изображением. После этого разрабатываемый объект совмещается со случайно выбранным изображением или с его отдельной характеристикой.

Идея метода состоит в том, что если на совершенствуемый объект перенести признаки других, случайно выбранных объектов, то резко возрастает число неожиданных образных, конструктивных или технологических решений.

Алгоритм метода фокальных объектов определяет следующий порядок действий:

1. Выбор фокального объекта.
2. Выбор трех-пяти случайных объектов.

3. Составление для каждого случайного объекта признаков, их характеризующих, и перенесение какой-либо характеристики: формы, фактуры, структуры, цвета или технологии на интересующий объект.

4. Генерирование идей путем присоединения к фокальному объекту признаков случайных объектов.

5. Развитие и доработка полученных сочетаний путем свободных ассоциаций.

6. Оценка полученных идей и отбор полезных решений.

#### ***Контрольные вопросы***

1. Что может являться импульсом для развития идеи дизайнера?

2. Какие импульсы вдохновляют вас на создание нового изделия?

### **Метод прямой аналогии**

Этот метод построен на закономерностях ассоциативности мышления. Если метод ассоциаций – это свободное слияние различных объектов, при котором дизайн-объект только напоминает о другом объекте, то метод аналогии – это конкретное использование в проектируемом объекте аналогичных конструктивных, технологических и образных решений объектов из других отраслей деятельности.

#### ***Контрольные вопросы***

1. Чем отличается метод аналогии от метода ассоциаций?

2. По каким характеристикам объекта дизайнер может использовать аналогии?

### **Личная аналогия или метод эмпатии**

Этот метод заключается в отождествлении себя с проектируемым объектом. Дизайнеру необходимо учиться вживаться в образ совершенствуемого изделия, погружая себя в условия его функционирования и пытаться представить возникающие при этом ощущения, успешность или неудачу функционирования. Это позволяет выявить ряд факторов, связанных с решением проблемы, но обычно ускользающих от внимания.

#### ***Контрольные вопросы***

1. Какое театральное качество использует дизайнер по костюму в методе эмпатии? Что дает ему это качество?

2. Как может трансформироваться стакан или кружка в зависимости от назначения?

### **Фантастическая аналогия**

Метод фантастической аналогии заключается в использовании фантастических или парадоксальных образов при разработке дизайн-объекта, «одевании» его в необычную форму. Можно помещать объект в космические условия или условия других планет. Этот метод развивает умение преодолевать психологические барьеры, нейтрализует инертность мышления, учит смелости и свободе выражения дизайнерской мысли. Делается это для того, чтобы максимально абстрагироваться от реальных условий и выпустить фантазию на волю.

#### ***Контрольные вопросы***

1. Необходима ли в методе фантастической аналогии критическая оценка?

2. Насколько необходимо использование фантастических идей в повседневной жизни?

### **Трансформированная аналогия, или метод неологии**

Это метод производный от аналогии, заключается в использовании чужих идей в своей интерпретации. В чистом виде чужие идеи использовать нельзя. Необходимо их трансформировать, вносить авторские изменения, использовать новые материалы, технологии, перекомпоновку, колористическое решение. В процессе заимствования необходимо поставить следующие вопросы (и ответить на них): что нужно изменить в прототипе? что можно улучшить в прототипе? каким образом? что интересного в прототипе? как это можно использовать в своих целях? Использование прототипа, заимствование без изменения чревато профессиональным скандалом и обвинениями в плагиате. С другой стороны, мода – это заимствование и тиражирование актуальных идей до тех пор, пока не наступит психологическое перенасыщение.

Метод неологии состоит также в поиске сходных чужих идей (журналы мод, выставки, показы моделей одежды, посещение магазинов, бутиков, оптовых рынков), в тщательном анализе их достоинств и недостатков. Применение этого метода позволяет решить трудную задачу, используя чужой опыт проектирования. Необходимо посмотреть, как справляются с этой задачей другие дизайнеры, их пути могут стать толчком для выдвижения видоизмененных или совершенно новых идей. Используя чужой опыт, дизайнер получает импульс для дальнейшей работы.

#### ***Контрольные вопросы***

1. На каком этапе становления дизайнерского профессионализма данный метод актуален?
2. Назовите имена дизайнеров, авторитетных для вас.

#### **Бионическая аналогия или бионический метод**

Это метод заимствования аналогичных решений из природных объектов. Он заключается в анализе конкретных объектов бионики и использовании в дизайн-объекте бионических форм, фактур, рисунков, конструкций (способов работы органов или выполняемых действий). Например, механика крыльев летучих мышей использовалась при разработке складного зонта.

Бионический подход в дизайне позволяет получить неординарные конструктивные решения, новые свойства поверхностей, фактур, конструктивных структур. Кроме того, этот метод направляет пристальное внимание дизайнера к объектам природы, позволяет увидеть в них интересную идею, принцип, способ.

#### ***Контрольные вопросы***

1. Какие «биоидеи» используют современные дизайнеры наиболее часто?
2. Какие природные идеи вдохновляют вас?

#### **Историческая аналогия, или метод историзма**

Это заимствование аналогий из исторических источников. Заимствоваться могут: силуэт, конструкция, технология, форма, декор. Они используются как цитаты, актуальные для современного дизайна. Метод историзма отличается от метода символической аналогии, где необходимо в обобщенной форме реконструировать исторический костюм.

#### ***Контрольные вопросы***

1. Назовите периоды в истории зарубежного костюма, когда европейцы использовали идеи античности.
2. Где и как современная мода использует исторические художественные стили?

#### **Метод сценирования**

Это метод проектирования в воображаемых условиях. Он используется как прием в методах личной и фантастической аналогии. В личной аналогии дизайнер вживается в дизайн-объект или образ клиента и проигрывает в уме ситуацию, для которой проектируется объект. В фантастической аналогии дизайнер помещает себя или придуманного героя в

фантастические условия. Аналогично необходимо помещать себя в реальные условия, для которых проектируется объект. Метод сценирования помогает проникнуть в условия окружающей среды и вероятной психологической атмосферы и представить игру объекта в этих условиях.

#### ***Контрольные вопросы***

1. Зачем дизайнер придумывает фантастические объекты?
2. Зачем дизайнеру необходимо помещать себя в воображаемые условия?

#### **Метод игры**

Многие эвристические методы дизайна основаны на игре – это приемы деконструкции, перестановки, инверсии, трансформации, совмещения несовместимого, фокальных объектов, аналогии и др. Они предлагают эпатировать окружающих, вызвать интерес, нарушить правила. Это методы свободного манипулирования формой и конструкцией объекта. Без игры невозможно создание новых объектов. Игра дает возможность свободного поиска новых решений.

Свободный дух, театральность, риск, забава, незавершенность — все это игровые элементы. Некоторые дизайнеры специально выпускают незавершенные или незакомпонованные объекты, чтобы потребитель сам завершил их по своему усмотрению.

Игра всегда связана с инновационной деятельностью, она вызывает смену модных изделий и образов, стимулирует поиск. Стиль игры может быть строгим или веселым. Некоторые дизайнеры создают объекты шутки.

#### ***Контрольные вопросы***

1. Расскажите о моделях одежды, в которых вы использовали игру?
2. Что такое эпатаж?

#### **Метод карикатуры**

Это метод доведения образного решения продукта дизайна до гротескного, абсурдного, приводящий к нахождению нового, неожиданного решения. Этот метод наводит на парадоксальные ассоциации, эпатирует, шокирует.

#### ***Контрольные вопросы***

- 1 В каких ситуациях уместен данный метод?
2. Какие качества должны быть развиты у дизайнера, чтобы работать в данном методе?

#### **«Метод складного ума», или метод выяснения мнения «других»**

Это метод маркетинговых исследований, когда обобщается мнение определенной группы потребителей, на которую ориентирован дизайн-объект. Востребованность дизайн-объекта напрямую зависит от направленности на конкретную социальную группу, учета ее ценностей и потребностей. «Метод складного ума дизайнер использует также, когда просит знакомых и родственников оценить свои дизайн-объекты. Вопросы к знакомым могут звучать следующим образом: «Нравится ли вам объект?», «Есть ли здесь недостатки?». На основе множества высказанных замечаний определяется оптимальный вариант решения проектной задачи.

Чтобы продвинуть свой дизайнерский продукт на рынке сбыта, дизайнеру необходимо учесть мнение будущих покупателей. Предпроектные исследования (сбор информации в литературе и Интернете, опросы, интервью, изучение аналогов) помогают сформировать цели проекта. Все это приводит к появлению новой информации и прояснению ситуации. Например, дизайнер спроектировал несколько интерпретаций одной модели, ему из всех нравится одна, а большинство респондентов выбирает другую. В этом случае для дизайнера, необходимо выполнить волю потребителей, а не реализовать свои творческие амбиции. Опираясь на мнение потребителей, дизайнер творит более продуктивно и востребовано.

Захотели бы вы приобрести данную вещь?

Что неучтено в данной модели?

Как бы вы улучшили данную модель?

Какой новый внешний вид данной вещи был бы интересен для вас?

**Контрольные вопросы**

1. Используете ли вы данный метод? До изготовления изделия или после?
2. Какие вопросы вы ставите?

**Метод hi-tech**

Это метод высоких технологий. К нему относится использование новых материалов с необычными функциональными свойствами или визуальными спецэффектами, например, световоды и светодиоды, высокоэластичные материалы и высокопрочные металлы, пластики. Существуют материалы с жидкими кристаллами, меняющие свой цвет при нагревании или при разных углах зрения, высвечивающие надписи и рисунки, светоотражающие материалы, синтетические пластики, глины, лаки, краски.

**Контрольные вопросы**

1. Какие приемы характерны для метода hi-tech?
2. Какие новые материалы вы знаете?

**Коллективный метод «мозговой атаки»**

Это метод генерирования идей коллективом разных профессионалов в очень сжатые сроки. Он основан на предположении, что среди большого числа идей может оказаться несколько хороших. Этот метод продуктивен, если перед специалистами стоит некая неразрешимая проблема. Для этого собирается коллектив представителей разных профессий, которые не связаны с решением данной проблемы, но которые способны высказать необычный взгляд на проблему и предложить неожиданное решение. Они собираются в каком-нибудь не связанном с производством месте (пароход, хижина в горах, дача и т. д.), чтобы атмосфера производства не оказывала на них давящего воздействия. При этом соблюдается несколько условий:

**Контрольные вопросы**

1. Какие условия необходимы для проведения «мозговой атаки»?
2. Почему разделяются процессы генерирования и критики идей?

**Индивидуальный метод мозговой атаки**

Каждый из нас един в трех лицах: «фантазер», «критик» и «практик». Проектируя новое изделие, необходимо учесть множество требований и решить много задач, но в мышлении человека часто наблюдается однобокость: то «практик» бывает чересчур робким; то безудержный «фантазер» не может сосредоточиться, набраться терпения и воплотить хоть одну идею до конца; то «критик» не дает придумать что-либо, так как сразу пресекает все фантазии. Для успешного решения необходимо включить все три своих Я, чтобы они работали на одну цель. Для этого следует «включать» их последовательно.

День первый. Дайте волю «фантазеру», пусть он работает без передышки, придумает несколько вариантов решения проблемы и претворения данного решения в жизнь. В это время полностью отключите своего критика, иначе он не даст развернуться вашей фантазии, и все усилия будут потрачены зря.

День второй. Теперь вашему «критику» есть из чего выбирать. Среди нескольких сотен идей наверняка найдется десяток простых и удачных проектов.

День третий. Время вступить в игру «практику». Лучшие решения отобраны, осталось воплотить их в жизнь.

**Контрольные вопросы**

1. Какова последовательность индивидуальной «мозговой атаки»?

## 2. Почему необходимо разделить процесс на три дня?

### **Комбинаторные методы**

Комбинаторика – метод формообразования в дизайне, основанный на поиске комбинаций (композиционных вариантов) таких типизированных элементов формы как пространственные, конструктивные, функциональные и графические структуры. Комбинаторные методы – это трансформация, кинетизм, комбинирование рисунков на плоскости при создании геометрических, узорных, растительных композиций орнаментов; комбинирование типизированных стандартных элементов – модулей при создании целостной формы; комбинирование деталей, пропорциональных членений внутри определенной формы.

Комбинаторика «оперирует» определенными приемами комбинирования: перестановкой, вставкой, группировкой, переверотом, организацией ритмов.

#### ***Контрольные вопросы***

1. Какие элементы одежды можно комбинировать?
2. Как вы применяли данный метод в своей практике?

### **Метод коллажа или мозаики**

Частным методом комбинирования является метод коллажа – составление объекта из целостных модулей или кусков произвольной формы других объектов, гармоничных по цвету и подходящих по толщине. Куски «лепят» форму изделия либо встык с зазором различной величины, либо накладываясь друг на друга.

#### ***Контрольные вопросы***

1. Что такое коллаж?

**Прием перестановки** предполагает перестановку, перекомпоновку конструктивно-функциональных элементов или их замену. Этот прием получил широкое применение в проектной практике как наиболее простой и дающий достаточно неожиданные результаты. В процессе перекомпоновки исходный объект можно довести до гротеска, абсурда и затем обнаружить необычное или даже рациональное решение.

#### ***Контрольные вопросы***

1. Какие виды перестановки вы можете выделить?

### **Метод вставок**

Это врезание в простую форму декоративных или функциональных деталей. Вставки могут быть другой фактуры или материала и не менять исходную форму, но могут быть из основного материала гораздо большего размера, чем отверстие или разрез и существенно изменить первоначальную форму объекта. Число вставок может возрастать от одной – двух до такого числа, которое необходимо для создания определенной формы. Если использовать материалы с другой фактурой или цветом, то получаются необычные декоративные решения.

#### ***Контрольные вопросы***

1. Какие способы вставок вы знаете?
2. Какие виды вставок вы знаете?

### **Кинетизм**

Это метод проектирования, в основе которого лежит идея движения формы фактического или кажущегося, основанного на оптических иллюзиях или графических спецэффектах. Эффект движения можно создавать с помощью движущихся деталей или создавать иллюзию движения с помощью фактурных, нарисованных или конструктивных линий. Метод кинетизма заключается в создании динамичной формы, декора, рисунков.

Ярким представителем идей кинетизма и оп-арта является французский художник Виктор Вазарели. С помощью деформации простые геометрические фигуры на плоскости

в черно-белой графике он превращает в объемные на основе иллюзий зрительного восприятия. Его картины явились толчком для создания книг со зрительными иллюзиями.

Идея кинетического рисунка позволяет создать необыкновенные и парадоксальные эффекты графики. Кинетизм дает возможность создать мощную динамику внутри статичной формы.

#### ***Контрольный вопрос***

1. С помощью каких приемов можно создать эффект движения формы?

### **Трансформация**

Transformatio – превращение. Это метод создания трансформирующегося объекта или группы объектов с возможностью перекомпоновки. Процесс трансформации определяется превращением одной формы – в другую. Процесс превращения позволяет играть с объектом, манипулировать им, получать многообразные формы, вследствие чего изделие не надоедает и срок его эксплуатации продлевается.

#### ***Контрольные вопросы***

1. Какие изделия-трансформеры вы знаете?
2. Какие способы трансформации вы знаете?

### **Метод объекта-монолита**

Это метод проектирования объекта из листа материала любой формы. Исходная плоская форма с помощью преобразований превращается в объемную и выполняет утилитарную функцию. Таким методом делают столы и стулья из формоустойчивого пластика, который предварительно нагревают. Сюда же относится различная упаковка из бумаги и картона. Объемная форма получается либо за счет только складывания-оригами, либо за счет усложнения формы листа и использования надрезов.

#### ***Контрольные вопросы***

1. Какой метод конструирования используется при создании одежды из целого куска ткани?
2. Какие материалы можно использовать для создания «быстрой» одежды?

### **Модульный метод проектирования**

Модульный метод проектирования позволяет создавать многообразные объекты из одинаковых модулей (кирпичиков) или из небольшого разнообразия различных модулей. Наличие унифицированных узлов и деталей и соединение их в различных сочетаниях позволяют преобразовывать конструкции одних изделий в другие. Основной принцип унификации – разнообразие продуктов дизайна при минимальном использовании унифицированных элементов (модулей). Модуль может быть законченным изделием или являться составной частью изделия, в том числе другого функционального назначения.

Модуль – это исходная единица измерения, которая повторяется и укладывается без остатка в целостной форме (объекте). Возможность из ограниченного числа элементов создавать разнообразные и необычные произведения дизайна и искусства – вдохновляет дизайнеров и художников. Многие национальные орнаменты создаются из небольшого набора элементов. Этим приемом пользовались всегда и в архитектуре, и в прикладном искусстве.

Модули могут быть простой геометрической формы или сложной: в виде цветов, листьев и т.д.

#### ***Контрольные вопросы***

1. Какие возможности трансформации дает одежда из модулей?
2. Как можно обрабатывать модули в зависимости от используемого материала?

### **Метод деконструкции**



Метод деконструкции был предложен японскими дизайнерами Ё. Ямамото и Р. Кавакубо в начале 1980-х гг. (рис. 21), затем разработан представителями «бельгийской школы» в дизайне одежды (Д. ван Ноттен, А. Домельмейстер), его использовали Жан-Поль Готье и Джон Гальяно.

Метод деконструкции заключается в новом подходе к моделированию одежды, который представляет собой свободное манипулирование формой, ломание привычных представлений о конструкции изделия. Работы японских дизайнеров оказали сильнейшее влияние на модельеров Европы, которые с интересом использовали асимметричный крой, неровные края одежды; разрывы, всевозможные прорезы и отверстия; деление конструкции на правую и левую половины; застежки в нетрадиционных местах.

***Контрольные вопросы***

1. Какие дизайнеры придумали метод деконструкции?
2. Какой стереотип преодолевает метод деконструкции?

**Метод инверсии**

Это метод «переворота», проектирования «от противного». Если перевернуть объект, он приобретает новый вид или даже функцию. Возможность игры с объектом дает потребителю эмоциональный импульс.

***Контрольные вопросы***

1. Что обозначает понятие «инверсия»?
2. Какой стереотип преодолевает метод инверсии?
3. Какие виды инверсии вы можете выделить?

**Метод интеграции**

Интеграция (от лат. integration – объединение, совмещение, сокращение и упрощение функций и элементов в одну систему).

***Контрольные вопросы***

1. Что обозначает понятие «интеграция»?
2. Проанализируйте иллюстрации, представленные в данном методе и расскажите какие приемы интеграции деталей и изделий здесь используются.

***Задание***

1. Разработайте варианты интеграции отделочных деталей изделия.
2. Разработайте варианты интеграции двух изделий.
3. Разработайте варианты интеграции отделочной детали с изделием.

**Метод дифференциации**

Дифференциация (от лат. different – различие) – разделение функций и элементов системы: ослабляются функциональные связи между частями изделия, повышается степень их свободы, происходит их отделение от основного изделия или превращение в самостоятельное изделие. Этот метод по своему принципу противоположен предыдущему.

***Контрольные вопросы***

1. Что означает метод дифференциации?
2. Какие виды дифференциации вы можете выделить?

**Метод «вред – на пользу»**

Этот метод преобразования дефекта в элемент декора или конструкции вещи, он позволяет вещам прожить вторую жизнь.

***Контрольные вопросы***

1. Какие способы решения проблемы вы можете предложить, если к вам пришел клиент с новым дорогим, но ставшим узким для него платьем?
2. Какие способы решения проблемы вы можете предложить, если к вам пришел клиент с короткими брюками, которые необходимо удлинить?

### **Метод многослойности**

Многослойными могут быть как самостоятельные изделия (юбки, блузки, туники, платья), так и несколько вещей, одетых друг на друга. Одевание прозрачных, полупрозрачных, разнофактурных и разнорисунчатых тканей, а также выглядывание друг из-под друга слоев с различными фигурными краями дает новые эффекты.

#### ***Контрольные вопросы***

1. Какие современные и исторические приемы многослойности вы знаете?
2. Каких эффектов можно добиться, накладывая друг на друга различные слои?

### **Метод мультиплицирования**

Латинское multiplier означает умножение. Данный метод предполагает многократное использование однородных элементов: Этот метод позволяет создавать необычную фактуру.

### **Метод асимметрии**

Использование этого метода предусматривает сознательный переход от симметричной формы – к асимметричной. Из чисто интуитивных соображений человек стремится к симметричности, упорядоченности, создавая различные изделия. Иногда отход от привычных симметричных форм позволяет внести динамизм и креативный вид объекта, эпатажу публику. Этот метод удобен для трансформации и модернизации морально устаревших вещей. ***Контрольные вопросы***

1. Что вносит асимметрия в изделие?
2. Какие примеры асимметрии вы знаете из истории костюма?

### **Метод стилизации**

Наиболее актуальный на сегодняшний день. Профессия стилиста отделилась от профессии дизайнера. Если дизайнер сам придумывает новую форму дизайн-объектов, то стилист компокует объекты, создает стиль, образ, костюма или интерьера. Стилист может стилизовать объект с помощью деталей в историческом стиле или любом другом.

### **Метод управления вниманием**

Это сознательное проектирование дизайнером композиционных центров в необходимых, выигрышных местах и отвлечение внимание от несущественных сторон объекта или даже дефектов.

### **Метод гиперболизации**

Это сознательное преувеличение части объекта или детали, или самого объекта с целью создания нового образа.

**Метод минимизации** – это метод сильного уменьшения изделия или детали с целью создания необычного декора.

#### ***Контрольные вопросы***

1. В каких случаях уместен метод гиперболизации?
2. Какой метод является противоположным данному?

### **Метод совмещения несовместимого**

Совмещаться могут несовместимые на первый взгляд стили, материалы, детали, декор. Этот метод рождает не только новый внешний вид дизайн-объекта, но может объединять разные объекты в единое целое ранее не существовавшее.

### **Метод перфорации**

Это «продырявливание» готового изделия с целью декорирования. Отверстия могут иметь форму орнамента, рисунка или абстрактной композиции, они создают эффект

кружева. Этот метод используется для создания декоративной фактуры верхнего слоя, через который может быть виден второй слой или другие спецэффекты. К этому методу относится не только продырявливание, но и создание «кружевного» материала-конструкции.

#### Метод имитации

Создается ложное впечатление, что при этом методе на одежде присутствуют карманы или застежка, либо на одежде рисуется тело таким образом, что не понять: в одежде человек или нет. Модные хлястики и ремешки имитируют функциональность. Многие синтетические материалы имитируют натуральные: хлопок, лен, шерсть, шелк. Имитируется синтетический мех под норку, овчину, леопарда...

#### Метод «выход за пределы»

Данный метод интересен тем, что дизайнер преодолевает границы изделия, ограниченные конструктивными линиями и линиями края изделия. Обычная, традиционная деталь или отделка выходят за рамки конструктивных частей изделия. Удлиняются, выходят за пределы изделия, застежки, бейки, карманы. Вышивка может не ограничиваться пространством полочки или спинки, а заходить на плечо или рукав, проходить по швам. Аппликация или декоративные детали могут выходить за края изделия.

### МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО ВЫПОЛНЕНИЮ ЛАБОРАТОРНЫХ И САМОСТОЯТЕЛЬНЫХ РАБОТ

|  | лаб | сам |   |
|--|-----|-----|---|
| <b>Раздел 1.</b> Основополагающие принципы развития и гармонизации объемной формы в пространстве, законы развития форм в природе, архитектуре, дизайне, костюме. | 8   | 10  | <i>Форма контроля:</i> образцы объемных структур.<br><i>Задание.</i> Изучение техник объемного моделирования (поиск и композиционный анализ иллюстраций, практическое выполнение объемных структур).<br><i>Цель:</i> научиться чувствовать материал, его декоративные возможности.<br><i>Задачи:</i> научиться различным техникам декоративно-конструктивной обработки материала на примере бумаги. |

Для изучения техник объемного моделирования и проработки фактуры использовать следующее учебное пособие:

Гаврилюк Е. А. Основы бумагопластики : учеб.-метод. пособие / Е. А. Гаврилюк, Н. В. Горбатенко, И. П. Павлова ; АмГУ, ФДиТ. - Благовещенск : Изд-во Амур. гос. ун-та, 2009. - 38 с.

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

**Техники объемного моделирования**

КУКОЛЬНЫЕ ПЛАТЬЯ ИЗ БУМАГИ

**Техники проработки фактуры**

**Объемное кружево**

## Объемная аппликация

### Перфорация

|   |   | лаб | сам |   |
|---|---|-----|-----|---|
| 2 | <b>Раздел 2.</b> Проектирование авторской модели по эвристическим методам | 6   | 12  | <i>Форма контроля:</i> Авторские наброски (10-20) Творческий эскиз 1<br>Одна макетная модель костюма в натуральную величину объемной формы фантастического костюма из любых формоустойчивых материалов.<br><i>Задание.</i> Изготовление модели (моделирование и формование модели на манекене).<br><i>Цель:</i> научиться чувствовать пространственную форму, объем, пропорции, линии костюма.<br><i>Задачи:</i> выполнить макетную модель костюма в натуральную величину из любых макетных материалов. Основной акцент на достижении гармоничной формы при минимуме технологической обработки. |

Для проектирования модель одежды в натуральную величину объемной формы использовать следующие издания:

Архитектоника объемных форм: учеб. пособие/ АмГУ, ФДиТ; сост. М. И. Волчкова. - Благовещенск: Изд-во Амур. гос. ун-та, 2010. -76 с.

Черемных А. И. Основы художественного конструирования женской одежды [Текст] : для худож.-конструкторов женск. одежды / А. И. Черемных. - 2-е изд. - М. : Легкая и пищевая пром-сть, 1983. - 192 с.

Ермолаев А. П. Основы пластической культуры архитектора-дизайнера : учеб. пособие: доп. УМО / А.П. Ермолаев, Т.О. Шулик, М.А. Соколова. - М. : Архитектура-С, 2005. - 464

Объемно-пространственная композиция: учеб.: рек. Мин. обр. РФ / под ред. А. В. Степанова. - 3-е изд., стер. - М. : Архитектура-С, 2004, 2011 - 256 с. : ил.

Калмыкова Н. В. Макетирование: учеб. пособие / Н. В. Калмыкова, И. А. Максимова. - М.: Архитектура-С, 2004. - 95 с.

**б) Периодические издания РФ**  
«Текстильная промышленность»  
«Индустрия моды»  
«Легкая промышленность»  
«Ателье»  
«International Textiles»  
«L Industrie Textile»  
«Burda»  
«COLLEZIONI»  
«КАК»

**Руководство коллекциями студентов. «Магия моды 2012»**

Коллекция студентов 1-го курса Пика Марии и Савиной Анастасии «Пешком до неба» - Диплом 1 степени в номинации «Авангард»

Коллекция студентов 1-го курса Оленниковой Екатерины и Скакун Алины «Дикий Сад» номинация «Авангард»

**«Магия моды 2011»**

Дисциплина «Архитектоника объемных форм»

|   |
|---|
| Коллекция студентки 1-го курса<br>Малец Елизаветы «Бумажное<br>кружево» в номинации «Аван-<br>гард» |
|---|

Коллекция модельера конструктора Ткач Любы в номинации «Авангард» 3 курс

Коллективная коллекция модельеров-конструкторов в номинации «Авангард» 3 курс

Дисциплина «Скульптура и пластмоделирование»  
специальность «дизайн костюма»

Метод модуля и перфорации. Квач А.

Корсет до бедер и юбка на каркасе. Тарасова М.





**Примеры моделей одежды в натуральную величину объемной формы**

ПЛАТЬЯ ИЗ БУМАГИ

ПЛАТЬЯ ИЗ МЕТАЛЛА

Платье художницы Робин Баркус. США

**Модели с использованием перфорации**

**Модульные модели**

## **ОБЪЕМНАЯ ФОРМА**

**Модели с использованием оригами**

**Модели с использованием складок**

**Модели с использованием спиральных объемных образований**

**Модели с гиперболизированными петлями**

## **КОЛЛЕКЦИЯ ИЗ БУМАЖНЫХ МОДУЛЕЙ**

**Бумажная мода от Zoe Bradley.**

**КОЛЛЕКЦИЯ ИЗ ВОЗДУШНЫХ ШАРИКОВ**

**Воздушная мода от Daisy Balloon. Японии**

## ПЛАТЯ ИЗ ШОКОЛАДА

ИЗ ДЕНЕГ

ИЗ УПАКОВОК

ИЗ СУМОК

ИЗ ЗОЛОТА

ИЗ РАСПИСНОГО ШЕЛКА

ИЗ ДЕРЕВА

ИЗ ЛИСТЬЕВ

**ИЗ ПОДСОЛНУХОВ**

Платья из бумага

**ИЗ БИТОГО ФАРФОРА**