

Міністерство освіти і науки України
Чернігівський промислово-економічний коледж
Київського національного університету технологій та дизайну

ЗАТВЕРДЖУЮ

Заступник директора з НР

_____ С.В.Бондаренко

_____ 20__ р.

**Методичне забезпечення
лекційного курсу з дисципліни (Художнє проектування)
для студентів 3 курсу
спеціальності 5.02020701 «Дизайн»**

Уклав

Таїшева М.М., викладач

Розглянуто на засіданні

циклової комісії

(назва)

Протокол №__ від _____ 20__ року

Голова циклової комісії

(підпис)

Лекція № 1

Тема: Вступ.

Основні поняття і загальні відомості про процес художнього проектування

Мета: ознайомити студентів з базовою інформацією стосовно художнього проектування. Розглянути основні поняття в проектуванні. Розвивати творче мислення.

Методи: словесні, наочні.

План:

- 1 Вступ.
- 2 Дизайн як вид проектної діяльності: становлення, розвиток, перспективи.
- 3 Основні етапи розвитку світового дизайну.
- 4 Специфіка проектно-художньої діяльності дизайнера.

Матеріально-технічне забезпечення та дидактичні засоби, ТЗН:

- 1 Методичне забезпечення лекційного курсу.
- 2 Репродукції картин .

Література:

Перелік основної літератури

- 1 Розенблюм Евг. Художник в дизайне. - М.: Искусство, 1974.
- 2 Холмянский Л.М., Щипанов А.С. Дизайн. - М.: Просвещение, 1985.

Перелік додаткової літератури:

- 3 Ковешникова Н.А. История дизайна: учеб. пособие /Н.А. Ковешникова. 2-е изд., М.: Издательство «Омега-Л», 2012 р. – 256с.: ил. (Учебник).
- 4 Теория и практика графических изображений: Материалы науч.-практ. Конф./ Ижевск, 2002 .

Інтернет ресурси:

Національна бібліотека України імені В.В. Вернадського

<http://www.nbuv.gov.ua/>

Державна науково-педагогічна бібліотека України ім. В. О.

Сухомлинського www.dnpb.gov.ua/

Бібліотека українських підручників <http://pidruchniki.ws>

ВСТУП

Сьогодні на початку XXI сторіччя, стало абсолютно ясно, що дизайн був розглянутий протягом тривалого часу, щось на зразок здатність "організувати" тема просторової оснащення нашого життя - це мистецтво. Мистецтво нового етапу розвитку цивілізації, ери прав людини та ринкових відносин, на основі пріоритету споживача значень на шляху до життя суспільства. Професійно - для фахівців, що працюють в дизайні - це означає наявність ряду специфічних навичок і установок творчої діяльності та перегляд багатьох ортодоксальних положень естетики. І головне - нове розуміння категорії «художній образ», що вінчає роботу художника. Замість звичної «єдиності» твори художньої творчості - навмисне тиражування дизайнерської продукції. Замість активно вираженої духовності - опосередкування «високого» через зовні невибагливі життєві потреби, які синтезують «природні» і моральних засад. Замість підкреслення винятковості, навіть недосяжності ідеалу - впевненість, що ідеальне є норма, вираз оптимізму на рівні «сенсу буття».

Актуальність: Дизайн, як явище суспільного життя, буквально пронизав усі сфери людської творчості, переростаючи сьогодні в ще більш загальну категорію - «проектна культура». До його впровадження проектування речей називалося «художнім конструюванням», а теорія створення речей «технічною естетикою». Слово «дизайн» породило і похідні поняття: «дизайнер» - художник-конструктор, «дизайн-форма» - зовнішня форма предмета і т.д.

Дизайн є в даному разі результат безмежного розширення сфери прикладного мистецтва і його розвитку на промисловій основі, результат проникнення естетики в техніку, вторгнення художника у виробництво.

Об'єкт: художнє проектування

Предмет: процес художнього проектування

Мета: виявити сутність і процес художнього проектування в графічному дизайні завдання:

- аналіз сутності художнього проектування
- дослідження феномену графічного дизайну
- виявлення етапів художнього проектування
- виявлення закономірностей і принципів формоутворення об'єктів художнього проектування
- аналіз засобів композиції в художньому проектуванні

2 Дизайн як вид проектної діяльності: становлення, розвиток, перспективи.

Дизайн – вид художньо-проектної діяльності, спрямований на проектування предметного середовища, яке гармонійно поєднується з природним середовищем і задовольняє потреби людини.

Мета дизайну – створення штучного предметного середовища, гармонійного з природним, яке б задовольняло потреби людини.

Функції дизайну: конструктивна (перетворююча); інформативна; комунікативна

Задачі дизайну:

- проектування промислових виробів з новими робочими функціями;
- оновлення, оздоблення, оформлення зовнішньої форми виробу;
- розробка нових і модернізація старих промислових виробів з метою комерційної вигоди;
- формування масової споживчої культури;
- самовираження вільного художника;
- створення гармонійного предметного середовища;
- розвиток творчих здібностей особистості

Об'єктами дизайну є матеріальний і духовний світ, жива і нежива природа.

Результат дизайн-проекування – дизайн-проект, ескізний проект.

Види сучасної дизайнерської діяльності (види дизайну): графічний дизайн, промисловий дизайн, дизайн середовища. *Об'єкт проектування графічного дизайну* – переважно поліграфічна продукція та web-дизайн; *промислового дизайну* - промислова та побутова техніка, меблі, одяг, посуд, речі повсякденного вжитку; *дизайну середовища* – інтер'єр, екстер'єр, ландшафт.

3 Основні етапи розвитку світового дизайну

Основні історичні етапи розвитку дизайну		Основні історичні стилі
Епоха ремісничого виробництва	Первісний лад	Примітивізм
	Стародавній світ	Давньоєгипетський, давньогрецький, давньоримський та ін.
	Середньовіччя (5 – поч. 14 ст.)	Романський, готичний, візантійський, давньоруський
	Відродження (14 – 16 ст.)	ренесанс
	Нова доба (17 – поч. 19 ст.)	Бароко, рококо, класицизм, ампір, романтизм
Епоха промислового виробництва	Епоха великих відкриттів і промислових революцій (19 ст.)	Реалізм, модерн, раціоналізм
	Модернізм (поч. 20 ст.) – поява дизайну як самостійного виду діяльності, поява серійного виробництва	Кубізм, суперматизм, авангардизм, конструктивізм, абстракціонізм, експресіонізм, футуризм, сюрреалізм, ар-нуво
	Постмодернізм (2 пол. 20 ст. до нашого часу)	Еклектика стилів

У епоху модернізму в дизайні набула поширення **еклектика**, яка передбачала поєднання кількох стилів або їх елементів в одному інтер'єрі, виробі. Цей стиль «еклектика» вбирає всі найкращі риси і деталі різних стилів, що в поєднанні створюють цілісну і гармонійну картину. Нерідко стиль «еклектика» називають діалогом кількох різних культур.

Основні сучасні стилі в дизайні: класика, хай-тек, мінімалізм, етнічний, кантрі, ретро, поп-арт, кітч, екзотичний та ін.

Етнічний напрям в дизайні, який ще називають етнодизайном чи «фолк»-дизайном, на сьогодні дуже популярний і передбачає використання народних традицій у дизайні виробів та інтер'єру. Він спрямований на збереження етнічної культури в епоху

глобалізації (стирання меж між культурами різних народів). Часто етнодизайн черпає натхнення у творах декоративно-прикладного мистецтва.

Педагогічний дизайн, один із нових сучасних напрямків дизайну, набув значного поширення у зв'язку з популярністю комп'ютерних засобів навчання. Передбачає проектування наочних засобів навчання, підручників, навчальних посібників, у тому числі і електронних з метою забезпечення максимальної ефективності навчання.

4 Специфіка проектно-художньої діяльності дизайнера.

Дизайнер – фахівець, що працює у сфері дизайну і займається проектуванням (іноді створенням) естетичних і функціональних речей на основі єдності художнього, наукового і технічного підходів.

Зміст професійної діяльності дизайнера:

- відбір і аналіз патентної та іншої науково-технічної інформації;
- вивчення вимог замовника і технічних можливостей підприємства;
- порівняльний аналіз аналогічної вітчизняної і зарубіжної продукції, оцінка її естетичного рівня;
- пошук найбільш раціональних варіантів рішень, конструкційно-оздоблювальних матеріалів і деталей зовнішнього оформлення;
- здійснення об'ємно-просторового і графічного проектування, деталізації форми виробів;
- розробка компоновальних і композиційних рішень;
- підготовка даних для економічних розрахунків;
- розробка і оформлення документації на вироби, супровідних документів, пакування і реклами виробів;
- здійснення авторського нагляду.

Проектно-художня діяльність дизайнера має творчий характер

Творчість – процес творення нових матеріальних і духовних цінностей; властивість, від народження притаманна кожній людині, як здатність до саморозвитку, самобудування, творення власної особистості.

Характерні якості особистості успішного дизайнера:

- спостережливість;
- розвинута образна пам'ять;
- аналітичне і творче мислення;
- продуктивна уява і фантазія;
- художньо-конструкторська інтуїція;
- сформовані спеціальні знання, уміння і навички
- працелюбність, терпіння, наполегливість та ін.
- захопленість, вміння зосередитися на об'єкті творчості;
- творче піднесення, натхнення, осяяння

Джерела натхнення творчої діяльності: природа, національні традиції, архітектура, образотворче мистецтво, музика, поезія, фільми, література, людські стосунки тощо.

Продукт творчості дизайнера має комплексний характер – це ДИЗАЙН-ПРОЕКТ

Методи і прийоми дизайнерської творчості

Методи	Прийоми
метод спроб і помилок	емпатії
метод мозкового штурму, метод синектики	аналогії
метод отримання фантастичних ідей	зміни розмірів, форми
метод створення образу ідеального об'єкта	зміни матеріалів
метод фокальних об'єктів;	подрібнення
метод асоціацій	об'єднання
метод морфологічного ящика	змішування
метод комбінування; модульного проектування	дублювання
метод застосування біоформ	універсалізації
метод деконструкції	прийом «навпаки»

Лекція № 2

Тема: Етапи розробки дизайн-проектів

Мета: ознайомити студентів з базовою інформацією стосовно художнього проектування. Розглянути основні поняття в проектуванні. Розвивати творче мислення.

Методи: словесні, наочні.

План:

- 1 Суть та основні етапи дизайн-проекування
- 2 Послідовність дизайн-проекування

Матеріально-технічне забезпечення та дидактичні засоби, ТЗН:

- 3 Методичне забезпечення лекційного курсу.
- 4 Репродукції картин .

Література:

Перелік основної літератури

- 1 Розенблюм Евг. Художник в дизайне. - М.: Искусство, 1974.
- 2 Холмянский Л.М., Щипанов А.С. Дизайн. - М.: Просвещение, 1985.

Перелік додаткової літератури:

- 3 Ковешникова Н.А. История дизайна: учеб. пособие /Н.А. Ковешникова. 2-е изд., М.: Издательство «Омега-Л», 2012 р. – 256с.: ил. (Учебник).
- 4 Теория и практика графических изображений: Материалы науч.-практ. Конф./ Ижевск, 2002 .

Інтернет ресурси:

Національна бібліотека України імені В.В. Вернадського
<http://www.nbuv.gov.ua/>

Державна науково-педагогічна бібліотека України ім. В. О.
Сухомлинського www.dnrb.gov.ua/

Бібліотека українських підручників <http://pidruchniki.ws>

1 Суть та основні етапи дизайн-проекування

Мета дизайн-проектування - розробка формальних характеристик (параметрів форми) об'єкта проектування, які відповідають комплексу таких вимог: 1) технічна і технологічна доцільність; 2) ергономічність; 3) інформативність, образність; 4) цілісність і гармонійність композиції; 5) здатність викликати позитивні естетичні переживання.

Завдання дизайн-проектування

- загальна компоновка виробу з урахуванням конструкційних, техніко-технологічних вимог і законів композиції;
- визначення положення, розмірів та форми елементів, з якими безпосередньо контактує людина, на основі ергономічних вимог;
- пошук гармонійної композиції та зовнішнього оздоблення виробу на основі розробки нових художньо-конструкторських образів та з урахуванням технологічних і естетичних властивостей конструкційно-оздоблювальних матеріалів;
- розробка графічних елементів (знаків, написів та ін.), що розміщені на виробі, та супровідної документації.

Ескізний проект – це найкращий варіант конструктивного рішення об'єкту технологічної діяльності. Він виконується у вигляді креслення в ортогональних проєкціях або перспективного зображення. Основна *вимога* до ескізного проекту - мінімум зображень повинні надавати максимум інформації про об'єкт проектування.

До першої стадії художнього конструювання відносяться: виконання проектної пропозиції; розробка креслень, малюнків ескізного проекту; виготовлення макетів.

Друга стадія дизайну об'єктів технологічної діяльності - це розробка дизайн-проекту. Дизайн-проект об'єкта проектування складається з: загального вигляду виробу виконаного у ортогональних проєкціях; конструктивних розрізів; креслень вузлів та деталей; шаблонів тощо, тобто усіх проектних матеріалів, які необхідні для повноцінного виготовлення виробу.

Робочий проект відноситься до третьої стадії.

2 Послідовність дизайн-проектування

Стадії інженерного проектування	Етапи художнього конструювання	Результати роботи художника-конструктора
Технічне завдання	Розробка технічного завдання. Попередній аналіз проектної ситуації.	Узгодження з дизайнером технічного завдання
Технічна пропозиція	Розробка художньо-конструкторської пропозиції Дослідження, що стосуються соціологічних, ергономічних та інших даних про об'єкт проектування. Визначення вимог, що ставить дизайн до виробу, що проектується. Визначення художньо-конструкторських завдань. Розробка попередніх варіантів художньо-конструкторських пропозицій. Узгодження художньо-конструкторських	Художньо-конструкторська пропозиція Дані проектних досліджень. Формулювання вимог дизайну щодо виробу. Формулювання художньо-конструкторських завдань. Художньо-конструкторська пропозиція.

	пропозиції.	
Ескізний проект	<i>Ескізне проектування</i> Аналіз та відбір художньо-конструкторських пропозицій. Вивчення конструкції, матеріалів та технології виготовлення виробів. Розробка ескізних варіантів виробів в графіці та у об'ємі (з урахуванням ергономічних вимог тощо).	<i>Ескізний проект</i> Варіанти художньо-конструкторських пропозицій. Дані про конструктивні рішення, властивості матеріалів та технології. Ескізи та пошукові моделі виробів.
Технічний проект	<i>Художньо-конструкторський проект</i> Заключне компонування виробу. Художньо-конструкторська проробка форми. Розробка складних поверхонь. Вибір конструкційних та оздоблювальних матеріалів. Моделювання та макетування. Економічне обґрунтування рішення. Оформлення проекту. Узгодження технічного проекту.	<i>Художньо-конструкторський проект</i> Компонувальні креслення виробів. Ескізи робочих креслень складних поверхонь. Модель або макет виробу. Пояснювальна записка.
Розробка робочої документації	<i>Робоче проектування</i> Розробка креслень складних поверхонь. Розробка креслень вузлів та деталей. Узгодження робочої документації.	<i>Робочі креслення</i> Креслення складних поверхонь. Креслення вузлів та деталей, які є найбільш вагомими у зовнішньому вигляді виробів.
Дослідний зразок	Участь в авторському нагляді за процесом виготовлення та випробування.	Висока якість зразку.

Аналогом у дизайн-проекуванні називається виріб чи об'єкт що має таке ж призначення, як і об'єкт дизайн-проекування, і крім того має близькі суттєві зовнішні чи конструктивні ознаки.

Прототип – найбільш близький за суттєвими ознаками до об'єкту проектування існуючий зразок. Іншими словами, найбільш близький аналог називається прототипом.

Аналогів може бути кілька, а прототип один.

Творча суть художнього проектування (дизайну) складається в «образному схоплюванні», проясненні і втіленні життєвих цінностей. Основою є проектне уявлення (як базова професійна здатність): взаємозв'язок процесів мислення, спрямованих на виявлення вихідних ціннісних орієнтирів, основних формотворчих чинників і проектних образів майбутніх дизайнерських об'єктів. При цьому синтез факторів формоутворення не є механічна сума вимог до об'єкту - це система, в якій від місця і ролі окремих факторів (умов) залежить загальний підхід до процесів формоутворення.

Дизайнерське проектування спочатку виникло як привнесення в утилітарний об'єкт художнього початку, що поліпшує його споживчі властивості. Образні характеристики тут - мета другого і навіть третього (після гармонізації) порядку. Більше того, безліч предметів, речей, явищ, відпрацьованих дизайнерски, взагалі не в змозі придбати риси художнього образу самі по собі.

Процес художнього проектування передбачає перекомпонування об'єктів, а також можливість брати об'єкти компонування з самих різних областей - «від використання в техніці доцільних форм живої природи (те, чим займається біоніка) до виявлення тенденцій розвитку форм і прогнозування їх на майбутнє». Разом з тим на відміну від біоніки, яка прямо запозичує форми живої природи, дизайн їх як би пропускає крізь призму культури, тобто бере в культурно обробленому вигляді. Істинний арсенал форм дизайну - культура, в якій перероблені в світлі досвіду людства все враження буття.

Ми не можемо ще сьогодні домогтися повної ясності розуміння природи мовної реальності художнього проектування (і сумнівно, що коли-небудь зможемо цієї повноти досягти), але вже те, що вдалося виявити, дозволяє провести будова художньо-проектного «світу» принаймні досить послідовно .

Художнє проектування - діяльність, здійснювана в мовному полі, утвореному, по-перше, словами («форма», «домінанта», «образ» і т. Д.) І, по-друге, - візуальними образами (сюди входить побачене на вулиці, в журналі, в кіно, на виставці). Все це разом - особлива реальність; її матеріал і структура принципово піддаються спеціальному дослідженню.

Перший шар такого дослідження утворюється рефлексивним аналізом, тобто роботою самого проектувальника по усвідомленню і систематизації власних кроків у вирішенні проектної задачі. Така рефлексія неповно і ілюзорно відображає дійсність розумових процесів, і цей безжалісний закон мислення обійти неможливо. Але вона рішуче необхідна, оскільки іншого вихідного матеріалу для дослідження тут просто немає - продукт діяльності (зовні сприймається образотворча форма проекту) є лише поверхневим і різко спотвореним відбитком діяльності, дійсно приводить до його появи. Глибина «читання» проекту, проникнення в методику проектування залежить від рівня і спрямованості професійного знання «дешіфровщика» - вона так чи інакше замикається на індивідуальному знанні свого професійного «я».

Другий шар - це вже конструктивна робота по перетворенню матеріалу рефлексії засобами методології. Інакше кажучи, дизайнер-дослідник (методист) становить «картотеку» мовних засобів (якими є слова і «картинки») і розкладає свої «картки» до тих пір, поки між їх групами не виявляться структурні взаємозв'язку.

Третій шар - підключення засобів логіки «рефлексивних ігор», за допомогою яких вдається описати ту особливу діяльність, де дизайнер, наприклад, проектуючи радіоприймач, по черзі намагається уявляти себе в ролі замовника, інженера, покупця, критика - у всіх можливих ситуаціях. Уже зараз не підлягає сумніву, що будь-яке опис художньо-проектної діяльності засобами тільки формальної логіки, без аналізу складної рефлексивної гри всередині проектних процедур, приречене на невдачу.

Дизайнер не обмежується в своїй діяльності тільки чисто художніми мовними засобами. Він підбирає до них певні еквівалентні поняття, використовуючи слова буденної мови, мистецтвознавчі терміни і наукові категорії.

Дизайн є в даному разі результат безмежного розширення сфери прикладного мистецтва і його розвитку на промисловій основі, результат проникнення естетики в

техніку, вторгнення художника у виробництво. Дизайн проникає в усі сфери життя і діяльності людей, надає всеохопне вплив на широкі верстви населення. За масовістю і силою естетичного впливу він не тільки може зрівнятися з кіно і телебаченням, але в даному разі навіть перевершує їх. Адже щоб піти в кіно, потрібно викроїти час і купити квиток, щоб стати телеглядачем, необхідно купити телевізор і знайти дозвілля. Щоб піддатися естетичному впливу дизайну, досить бути нашим сучасником. Уникнути впливу дизайну, навіть маючи таку мету, неможливо, бо нікому не дано вистрибнути з культурного побуту епохи, обійтися без її атрибутів, без меблів, посуду, засобів транспорту, книг і т. Д. А все це - створення дизайну, на цьому лежить печать певного стилю. Вплив стилю на свідомість людини особливо глибоко і безпосередньо. Та чи інша форма ложки, молотка, автомобіля, телевізора не тільки служить цілям зручності і прагматики, а й цілям естетичного впливу. Останнє в продуктах споживання, створених за принципами дизайну, пов'язане з самим способом життя даного суспільства, типом мислення і діяльності даної епохи.

Дизайн пов'язує в єдиний вузол духовну і матеріальну культуру. Він місце їх зустрічі, фокус їх перетину. Крім того, в дизайні сполучаються також художня, науково-технічна та індустріально-технологічна культура. Тим самим він забезпечує культурну цілісність сучасної цивілізації. Дизайн - це продовження художньої традиції і смаку в сфері речей побуту і утилітарного споживання. Дизайн - це науково-технічний рівень даного суспільства, втілений в конкретні товари широкого споживання, в речах побуту і знаряддя праці, в засобах транспорту і в продуктах культури. Дизайн - це секрети виробництва (технологія створення) даного продукту в масовому, естетично досконалому і практично зручному вигляді.

Методика художнього проектування формувалася в результаті узагальнення досвіду роботи багатьох професійних дизайнерів. Вона закріплює положення і принципи, що характеризують відмінність сучасного дизайну від матеріально-художньої творчості минулого. Ці відмінності існують в характері і складності вирішуваних завдань, наукового і технічного забезпечення, взаємини дизайнера з виробництвом.

Проектування - це ще й цілеспрямована діяльність, яка володіє послідовністю процедур, що ведуть до досягнення ефективних рішень. Відповідно, повинна бути структура процесу рішення задачі проектування, яка допомагає відповісти на питання «Як це робити?». В даний час запропонований ряд структур і алгоритмів проектування, співпадаючих в основних рисах і розрізняються тільки в змісті або назві окремих етапів.



Мал. 12. «Схема процесу рішення задачі проектування»

Процес розробки виробів складається з наступних етапів:

- 1) Попередпроектне дослідження

- 2) Дизайнерський пошук (попереднє ескізування)
- 3) Розробка ескізного проекту
- 4) Складання проектної документації
- 5) Виготовлення

1. Передпроектна дослідження

На даному етапі проводиться збір і аналіз всієї інформації, що відноситься до розробляється типу виробів. Виявляються вимоги до нього. Робота починається зі з'ясування теми і дизайнерської завдання, сформульованих в завданні. У ньому вказується тема, найбільш загальні завдання і вимоги до виробу, склад проекту, вимоги до виконання проекту, терміни.

Завдання полягає в тому, щоб зібрати максимальну кількість інформації про досвід проектування і споживання розробляється об'єкта. Джерелами відомостей служать публікації у пресі (журнали, книги), каталоги промислових фірм і виставок, повсякденна практика, стандарти, патентні матеріали. Необхідно вивчити характеристики, зовнішній вигляд і конструкцію кращих світових зразків. У пошуках нового рішення допоможуть відомості про зміни в конструкції виробу за останні роки.

Прототипи виробу критично оцінюються з точки зору сучасних споживчих і виробничих вимог. Проектувальник повинен зібрати дані про новітні технології, перспективних матеріалах, інакше проект не буде задовольняти вимогам часу.

При аналізі естетичних особливостей прототипів треба виходити з сучасного розуміння художньої якості виробу. Воно визначається прогресивністю виробу в функціональному і конструктивному відношенні, лаконічністю форми, вмільм використанням матеріалів, кольорів, фактури, високим рівнем виконання. Етап завершується складанням переліку вимог до виробу і його проектних характеристик їм відповідають.

2. Дизайнерський пошук (попереднє ескізування)

Цей етап полягає у виробленні та втіленні початкових творчих ідей в ескізній графічній формі.

Процес ескізування йде від принципової схеми до деталей і потім - до спільного рішення виробу. Ескізи можуть мати характер розробки ідея проекту, відпрацювання розмірів і зміни форми об'єкта, окремих його вузлів, деталей і елементів. Вирішуються компоувальні схеми, заповнення внутрішніх ємностей, розміщення в інтер'єрі. Спочатку ескізи виконуються без точного масштабу.

На даному етапі особливого значення набуває застосування методу макетування виробу (в нашому випадку об'ємне моделювання за допомогою комп'ютерної технології). Це допомагає більш повно побачити задумане виріб, уточнити його форму, пропорції, колір, відкоригувати габарити.

Результат комплексу пошукових ескізних розробок - перший принципову пропозицію за рішенням нового виробу. Показується кілька проєкцій виробу або його перспективне зображення без масштабу.

3. Розробка ескізного проекту

Ескізний проект - остаточне творча пропозиція дизайнера, повно визначає всі характеристики виробу.

Пояснювальна записка до дизайнерським проектом містить опис функціонального призначення виробу, його конструктивних особливостей, використаних матеріалів, технології виготовлення та оздоблення.

4. Складання проектної документації

На даному етапі виготовляється документація, тобто робочі ескізи, начерки, креслення, необхідні для створення виробу або друкованої продукції. На виробництві або проектних бюро робочі креслення виконуються після затвердження ескізного дизайнерського проекту.

5. Виготовлення виробу - останній етап проектування.

В організації художньо - оформлювальних і дизайнерських практики істотну роль грає облік психологічних особливостей сприйняття її творів потенційними глядачами.

Психологічні особливості організації художнього оформлення та дизайну - певні здібності психіки людини реагувати на сильний подразник, представлений у вигляді образотворчого матеріалу.

Щоб організувати людини на сприйняття продукту художнього оформлення та дизайну, необхідно враховувати специфіку роботи його психіки. Для цього потрібно знати:

- психологічні особливості образотворчого матеріалу;
- специфічні риси образотворчого матеріалу;
- основні закономірності його сприйняття.

Продукт художньо - оформлювальних і дизайнерських практики - образотворчий матеріал - носить своєрідний характер, йому притаманні такі специфічні риси:

- відсутність подієвості;
- однозначність характеру;
- ускладненість процесу сприйняття образотворчого матеріалу умовами його існування (глядач знайомиться з ним стоячи або по ходу руху);
- образотворчий матеріал робить свій вплив тільки тоді, коли суб'єкт його впливу ненавмисно стикається з ним;
- спрямованість психічної діяльності людини на сприйняття образотворчого матеріалу виникає як результат впливу на мимовільну увагу.

Це означає, що художник - дизайнер не здатний створити заплановану спрямованість психічної діяльності людини без формування первинного інтересу глядача до образотворчого матеріалу. Отже, спрямованість психічної діяльності людини на сприйняття твору художнього оформлення та дизайну спочатку виникає як закономірний результат впливу на мимовільну увагу глядача.

Початковий етап мимовільного (ненавмисного) уваги - орієнтований рефлекс як реакція на новий подразник, на якусь зміну в навколишньому середовищі. При цьому орієнтований рефлекс, а слідом за ним і мимовільне увагу проявляються лише в процесі супутньої діяльності глядача, не пов'язаної з об'єктом спостереження (прогулянка, бесіда тощо).

Таким чином, перша психологічна особливість організації художнього оформлення та дизайну - створення умов для виникнення мимовільного (ненавмисного) уваги по відношенню до образотворчого матеріалу.

Але увагу недостатньо залучити, його потрібно утримати. Увага є не просто акт фіксації існуючого факту або явища психічної діяльності людини, а саму цю психічну діяльність. Неможливо звернути увагу, що не зосередивши його, на чомусь, хоча б і незначно. Зосередження уваги - результат певної діяльності людини (фізичної або розумової). Відносно продукту художнього оформлення та дизайну - це розумова діяльність глядача, що виникає в процесі його реакції на образотворчий матеріал.

Звідси випливає друга психологічна особливість організації художнього оформлення та дизайну - створення умов для навмисного сприйняття образотворчого матеріалу.

Однак зміст образотворчого матеріалу не буде осмислено глядачем, якщо подана інформація не дозволяє дізнатися щось нове, не впливає на нього емоційно, естетично, якщо не викликає ніяких асоціацій. Для того щоб виникла активна розумова діяльність, необхідна відповідність художніх образів поточним інтересам глядача. Все це визначає третю психологічну особливість організації художнього оформлення та дизайну - облік свідомих і підсвідомих інтересів глядача для створення умов його активної розумової діяльності в процесі сприйняття образотворчого матеріалу.

Перераховані психологічні особливості організації художнього оформлення та дизайну вимагають визначення факторів, що впливають на виникнення мимовільної уваги у потенційного глядача.

фактори:

1) Перший фактор - зовнішня форма образотворчого матеріалу. Однак відповідно до твердження фізіології будь-який сильний подразник на тлі інших сильних подразників перестає бути таким.

2) Другий фактор - зорові елементи, складові форму образотворчого матеріалу. Саме вони повинні служити сильними подразниками психіки. За ступенем залучення мимовільної уваги зорові елементи розподіляються наступним чином:

- світлина
- малюнок
- заголовок
- конструкція
- шрифт

3) Третій фактор - стиль художнього оформлення та дизайну. Глядач (в тому числі і не вміє аналізувати) підсвідомо віддає перевагу тим художньо-виразним рішенням, які відповідають естетичним вимогам сьогодення. В. Гюго відзначав: «Стиль - як кришталь: від чистоти його залежить його блиск».

4) Четвертий фактор - вроджені (безумовні) рефлексії людини. Глядач отримує естетичне задоволення від сприйняття предметів і явищ, які відрізняються:

- гармонійністю
- завершеністю
- відповідністю
- ритмічністю
- колірним поєднанням

Слід мати на увазі, що дієвість перерахованих факторів залежить від врахування вікових та освітніх особливостей глядачів. Мотивів їх діяльності, суспільних цінностей, що переважають настроїв, а також від конструктивних і композиційних закономірностей організації образотворчого матеріалу.

Основа існування тієї чи іншої форми художнього оформлення дизайну повинна будуватися відповідно до визначених конструктивними закономірностями організації образотворчого матеріалу. Необхідно, щоб образотворчий матеріал створювався з урахуванням відповідності його конструкції:

- функціональним призначенням;
- естетичним нормам;
- умов оптичного сприйняття.

Художнє проектування має свою неповторну мову. Значення одиниць мови образотворчого матеріалу представлені в семантиці. Слово "семантика" в перекладі з грецького - позначає. В основі семантики лежить психологічний вплив геометричної форми предмета на людину. В одному випадку форма являє собою єдине ціле, в іншому - утворена шляхом поєднання (сполуки) двох і більше елементів.

Мова семантики допомагає художнику-дизайнеру надати художньому виробу зовнішню форму, яка б відповідала призначенню речі і пестила погляд глядача.

Отже, психологічні особливості організації художнього оформлення та дизайну ґрунтуються на антропометричних властивості людини і знаходяться в тісному взаємозв'язку зі специфічними рисами образотворчого матеріалу, його конструктивними композиційними закономірностями побудови.

Сутність художнього оформлення та дизайну знаходиться в тісному взаємозв'язку з головною метою цього виду творчої діяльності - з формуванням гармонійно розвиненої особистості.

Художнє оформлення та дизайн використовують візуально-наочні образи, що відображають навколишню дійсність, предметний світ, емоційно впливають на почуття глядача.

Повний вплив образотворчого матеріалу можливо лише в тому випадку, коли при його створенні враховуються психологічні, конструктивні та композиційні закономірності його організації і грамотне використання зображально-виражальних засобів.

Лекція № 3

Тема: Вимоги до кінцевих результатів художнього проектування

Мета: ознайомити студентів з базовою інформацією стосовно художнього проектування. Розглянути основні поняття в проектуванні. Розвивати творче мислення.

Методи: словесні, наочні.

План:

- 1 Вступ до кольорознавства.
- 2 Фізичне сприйняття кольору.
- 3 Фізіологічне сприйняття кольору.
- 4 Психологічне сприйняття кольору.

Матеріально-технічне забезпечення та дидактичні засоби, ТЗН:

- 1 Методичне забезпечення лекційного курсу.
- 2 Репродукції картин .

Література:

Перелік основної літератури

- 1 Розенблюм Евг. Художник в дизайне. - М.: Искусство, 1974.
- 2 Холмянский Л.М., Щипанов А.С. Дизайн. - М.: Просвещение, 1985.

Перелік додаткової літератури:

- 3 Ковешникова Н.А. История дизайна: учеб. пособие /Н.А. Ковешникова. 2-е изд., М.: Издательство «Омега-Л», 2012 р. – 256с.: ил. (Учебник).
- 4 Теория и практика графических изображений: Материалы науч.-практ. Конф./ Ижевск, 2002 .

Інтернет ресурси:

Національна бібліотека України імені В.В. Вернадського

<http://www.nbuv.gov.ua/>

Державна науково-педагогічна бібліотека України ім. В. О.

Сухомлинського www.dnrb.gov.ua/

Бібліотека українських підручників <http://pidruchniki.ws>

1. Як специфічна область творчості, графічний дизайн являє собою результат поступового злиття двох напрямків в художній культурі. З одного боку, популярного комерційного мистецтва (афіші, реклама, газетні і журнальні ілюстрації), що отримав розвиток в кінці ХІХ - першій половині ХХ століття і відкрив нову образотворчу мову художника архітекторам і дизайнерам. З іншого - сучасного образотворчого мистецтва, що розвивалося у Європі в перші три десятиліття ХХ століття.

2. Спочатку цей термін означав художнє розташування і монтаж на друкованому аркуші тексту із зображенням в процесі створення візуально-словесного ряду. В даний час сфера діяльності графіків-дизайнерів істотно розширилася, включивши комп'ютерну графіку, теле- і відеопрограми, просторово-конструктивні експерименти і ін.

3. Графічний дизайн зараз - це інтернаціональне явище (одне з його сучасних назв «viscom» - «візуальний комунікатор»), вирішальне такі комплексні завдання проектування складних структур, як вироблення єдиних систем знаків, створення фірмових стилів, способу цілих галузей промисловості, оновлення візуально-інформаційного ряду підручників, створення візуальних комплексів для великих заходів, виставок і тд.

4. Мета графічного дизайну - формування комфортного візуального середовища з високими естетичними і комунікативними якостями. Основними засобами графічного дизайну є шрифти, знаки, малюнок, геометричні фігури, фотографія, символи як стандартні, так і індивідуальні. Основними видами техніки оформлення елементів графічного дизайну є:

- типографический набір (фотографічний, лазерний);
- макетування викрійкою;
- фотомонтаж;
- аерографічний, штриховий, лінійний і інші види малюнка.

Залежно від об'єкта проектування розрізняють такі види графічного дизайну:

5. Типографіка – книжкова і газетно-журнальна графіка, основний об'єкт проектування – словесний текст



(Мал.6);

6. Промышленная графика — товарные и фирменные знаки, этикетки, упаковка и пр., основной объект разработки — графический элемент, непосредственно связанный с предприятием и его продукцией;



Мал.7

7.Рекламная графіка - плакат, рекламне оголошення листівка, буклет, каталог, значки, наклейки та ін., Об'єкти проектування пов'язані з рекламною компанією організацій і підприємств.



Мал.8

8.Архіграфіка - система візуальної комунікації, суперграфіка, піктограми і т.п., графічні елементи як інтер'єрного (експозиції, вітрини), так і архітектурного простору (вулиці, площі);



Мал.9

9.Компьютерна графіка - web-дизайн, моделювання програмних продуктів, анімаційних, відео- і кіноматеріалів, мережу Інтернет та т.д.



Мал.10

10. Телевізійна графіка - телевізійні заставки, кліпи, телесеріали та ін., Об'єкт розробки - все графічні елементи, які використовуються в кінематографі і на ТБ.



Мал.11

Дизайнерів об'єднує сьогодні орієнтація на візуалізацію нашого оточення, пізнання його через зорове сприйняття. Як професійний ідеал ними розглядається «цілісне оформлення середовища» через «якісну форму», здатну активізувати емоційний освоєння. З іншого боку, ця діяльність розуміється як відтворення смислів різного роду повідомлень, подій, понять, директив, цінностей і т.п. у візуальній формі. Ця функція реалізації абстрактного мислення в наочному вигляді особливо актуальна там, де наукові знання необхідно зробити доступними широкому загалу, а також в сфері ділового світу.

Графічний дизайн в наш час являє собою досить розвинену і надзвичайно насичену смисловими відтінками область мистецькому житті суспільства. Більш того, наводить на думку про самостійну цінності цього стрімко виділяється із загального світу естетичної діяльності практично нового виду мистецтва. З іншого боку, графічний дизайн, як особлива форма естетичного мислення, надзвичайно активно впливає на інші види дизайну, вливаючись таким чином в строкату інтегральну картину сучасного, синтетичного по суті, світовідчуття.

Лекція № 4

Тема: Методи (способи) моделювання об'єктів предмету діяльності

Мета: ознайомити студентів з базовою інформацією стосовно художнього проектування. Розглянути основні поняття в проектуванні. Розвивати творче мислення.

Методи: словесні, наочні.

План:

1 Засоби проектного моделювання

Матеріально-технічне забезпечення та дидактичні засоби, ТЗН:

- 1 Методичне забезпечення лекційного курсу.
- 2 Репродукції картин .

Література:

Перелік основної літератури

- 1 Розенблюм Евг. Художник в дизайне. - М.: Искусство, 1974.
- 2 Холмянский Л.М., Щипанов А.С. Дизайн. - М.: Просвещение, 1985.

Перелік додаткової літератури:

- 3 Ковешникова Н.А. История дизайна: учеб. пособие /Н.А. Ковешникова. 2-е изд., М.: Издательство «Омега-Л», 2012 р. – 256с.: ил. (Учебник).
- 4 Теория и практика графических изображений: Материалы науч.-практ. Конф./ Ижевск, 2002 .

Інтернет ресурси:

Національна бібліотека України імені В.В. Вернадського

<http://www.nbuv.gov.ua/>

Державна науково-педагогічна бібліотека України ім. В. О.

Сухомлинського www.dnpb.gov.ua/

Бібліотека українських підручників <http://pidruchniki.ws>

1 Засоби проектного моделювання

Проектне моделювання – відтворення істотних властивостей і форм конкретного об'єкту або явища у вигляді умовної копії (схеми).

При проектуванні дизайнерських об'єктів, особливо складних, використовується значний арсенал різних засобів моделювання: функціональні схеми, блок-схеми, системні моделі, усіякі матриці й класифікаційні таблиці, моделі типологічні й т.д. Разом з тим використовуються можливості й засоби художні, приналежні мистецтву. До найбільш вживаних з них можна віднести візуально-графічні й просторово-

пластичні засоби моделювання. Останнім часом виділяють також словесні методи проектного моделювання. Менш традиційні для дизайну в цілому, але гостро необхідні в ряді конкретних ситуацій (при проектуванні великих комплексних об'єктів, розробці галузевих програм й ін.) засоби драматургії, театру, кіно, сценографії, аудіовізуальної техніки, журналістики й ін.

Засоби проектного моделювання: словесні, візуально-графічні, предметно-пластичні

1. Словесні засоби – збір інформації, аналіз моделей-аналогів, формулювання технічного завдання та системи вимог до об'єкту проектування, інтерв'ювання споживачів, анкетне опитування, обробка результатів опитування респондентів. Словесні засоби використовують переважно на етапі передпроектних досліджень.

Передпроектний аналіз - початкова стадія робіт з дизайнерського проектування, метою якої є перетворити умови завдання в принципи її рішення, створити з опису потреби модель матеріально-просторового об'єкта, що задовольняє цю потребу. Суть методики передпроектного аналізу в дизайні складається в розчленовуванні процесу дослідження пропонованої дизайнерові ситуації на ряд етапів, самостійних за цілями і результатами роботи.

Перший - обстеження, знайомство із ситуацією, контекстом розміщення майбутнього об'єкта, переліком властивостей, якими він повинен володіти. Загальновідома техніка цього етапу: вивчення аналогів, огляд літературних даних і реальних прототипів, з'ясування їх позитивних і негативних якостей, формулювання прямих завдань подальшої роботи.

Особливості методу починають проявлятися на другому етапі, коли проектувальник ставить собі завдання проблематизації завдання. Її суть - сприйняття завдання як проблеми, тобто зіткнення протиріч між обставинами майбутнього існування об'єкта й експлуатаційних характеристик його структур. Наступний етап - тематизації - вибору арсеналу можливих рішень проблемної ситуації.

Завершує передпроектний аналіз порівняння пропозицій, що розв'язують окремі аспекти проблем, вибір серед цих варіантів найбільш ефективного. Це ще не проект, а дизайн-концепція, принципова дизайнерська ідея майбутнього проекту. Як правило, формулюється дизайн-концепція у вигляді якої-небудь парадоксальної тези, несподіваної метафори, що найбільше виразно відбиває зміст дизайнерської пропозиції.

ЗБІР ІНФОРМАЦІЇ - комплекс прийомів і способів одержання вихідних даних для проектування. Методи збору інформації діляться на дві групи: 1) елементарні (спостереження, пряма анкета, інтерв'ю, вільна бесіда, тест, психофізіологічні дослідження, вивчення документів, аналіз змісту); 2) синтетичні (непряма анкета, зіставлення джерел, аналогії й т.д.). Вибір методу збору даних залежить від програми досліджень і наявності джерел інформації.

2. Візуально-графічні засоби проектного моделювання (проектна графіка):

Художня графіка: академічний малюнок, декоративний малюнок, конструктивний малюнок.

Технічна графіка: ескіз, креслення, наочне зображення (технічний малюнок, аксонометрія, диметрія).

Наукова графіка: таблиці, схеми, діаграми.

Малюнок (рисунок), креслення - традиційні графічні засоби, характерні для індивідуального підходу до проектування. Особливі прийоми малюнка дозволяють ефективно відтворювати середовище, матеріал, конструкцію, особливості фактури й текстури проектного об'єкта. У завдання проектного малюнка входить відтворення на двовірній площині даних про тривимірний простір.

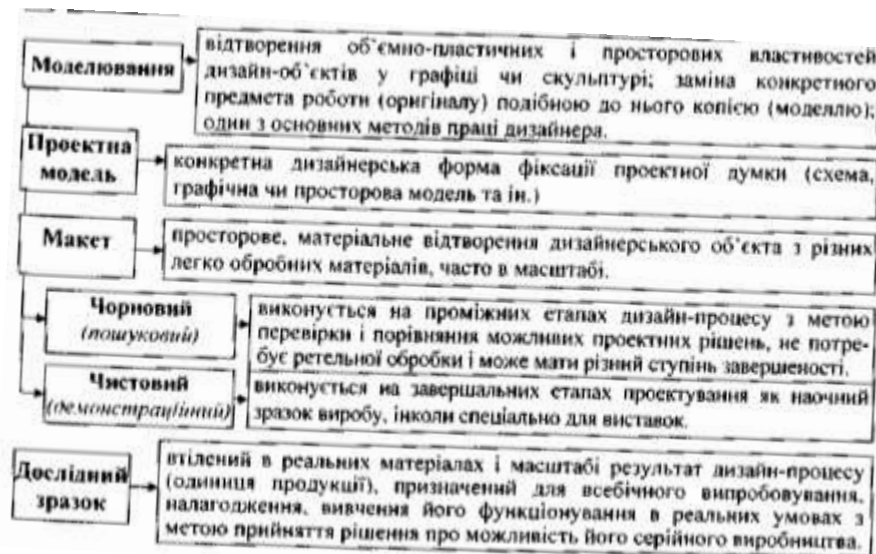
3. Предметно-пластичні засоби проектного моделювання (макетування)

Проектна модель, макет, дослідний зразок

№ 6 Предметно-пластичні засоби проектного моделювання.

Предметно-пластичні засоби проектного моделювання (макетування)

Проектна модель, макет, дослідний зразок



Макет - просторовий об'єкт, що відтворює візуальні або окремі функціональні характеристики виробу (споруди, комплексу).

За винятком демонстраційних макетів, метою яких є створення подання про зовнішній вигляд як проектованих, так й існуючих виробів, інші види макетів служать переважно проектним цілям.

На різних етапах проектування використовуються наступні макети: пошукові (для визначення основних об'ємно-просторових або компоновальних характеристик проектного виробу, зіставлення альтернативних проектних пропозицій); доводочні (для більше детального пророблення окремих елементів виробу); посадкові (різновид доводочних макетів, створюваний в натуральну величину з метою відпрацювання ергономічних якостей виробу); діючі (для порівняння з існуючими аналогами, для перевірки функціонування окремих елементів виробу).

Макетування (від італ. "macetto" - ескіз, начерк) – процес умовного або "натурального" об'ємно-просторового зображення об'єкта в певному масштабі, що дозволяє вести пошук й оцінку естетичних, функціональних, конструктивно-технологічних або споживчих якостей нових виробів і форм, у комплексі аналізувати різні аспекти конкретного проектування.

Макетування дає можливість відтворювати й вивчати різні явища в лабораторних умовах, сприяє механізації процесу проектування, дозволяє оперативно одержувати наближені до природи матеріали випробувань дизайнерських об'єктів. Макети розрізняють: залежно від імітованих сторін об'єктів дизайну (художньо-естетичних, конструктивних, технологічних); залежно від етапу проектування (робочі,

ескізні, демонстраційні, для лабораторних випробувань); за масштабом (у натуральну величину, зменшені, збільшені); за об'ємністю (тривимірні - об'ємні, напівоб'ємні діорами, циклорами, перспективні макети, макети-декорації, площинні); за матеріалами виготовлення (від паперу, тканини, дерева, що умовно передають форми майбутніх об'єктів, до прямого відтворення задуманих матеріалів, фактури, кольору).

Одночасне врахування і розв'язання на одній моделі різних задач проектування (наприклад, функціональних, матеріально-конструктивних й естетичних) у сполученні із графічними матеріалами забезпечують на практиці реалізацію комплексного підходу в проектуванні.

Нові моделі і макети об'єктів дизайнери виконують з різних матеріалів: пластиліну, пінопласту, картону, текстилю, дерева тощо. Той чи інший матеріал добирається залежно від дизайнерських завдань, наявності матеріалів, а також власних уподобань автора проекту.

Прекрасним матеріалом для макетування є пластилін. Він надзвичайно пластичний. З цього матеріалу за короткий час можна легко виготовити деталь будь-якої форми, а також створити багато варіантів одного й того самого виробу. Проте пластилін має й недоліки. Його, наприклад, не можна пофарбувати у будь-який колір, передати тонкі деталі. Під час створення макетів одягу, взуття, головних уборів із пластиліну, його не можна одягнути на манекен для примірки.

Папір і картон – одні з найбільш вживаних матеріалів для макетування. Вони не потребують спеціального обладнання, легко обробляються, мають різноманітну фактуру поверхні. Але є і недоліки: якщо у процесі роботи над макетом у пластиліні можна легко вносити зміни, то паперовий макет змінити складно, тож доводиться його переробляти. Для моделювання одягу папір зручний передусім тим, що з нього можна попередньо розкрюювати деталі (відповідно до лекал) і з'єднувати їх у готовий виріб. Тут видно недоліки у місцях з'єднання деталей (на плечовому і бічному швах, по лінії пройми тощо). Проте під час моделювання одягу треба враховувати, що папір значно жорсткіший порівняно з тканиною, а тому не точно передає форму об'єкта, зокрема, ним важко передати складні драпірувальні елементи.

Одним із поширених матеріалів для макетування, особливо об'єктів будівництва, техніки є пінопласт. Він легко піддається механічній обробці і добре склеюється. Пінопласт можна різати ножівкою, електроспіраллю, а також обробляти на деревообробних верстатах. Для склеювання використовують клей ПВА. Оброблений пінопласт можна покривати пластиліном, промисловим воском тощо.

Дерев'яні моделі можуть із фотографічною точністю передавати оригінал. Моделі з деревини надзвичайно міцні, довго зберігаються, легко транспортуються. Їх можна пофарбувати, полакувати. Для обробки деревини застосовують різні інструменти: ножівки, ножі, наждачний папір, ручні дрилі тощо. Окремі деталі моделі можна склеїти натуральними або синтетичними клеями. Найкраще деревину склеює столярний клей.

Для макетування нових моделей одягу використовують різні текстильні матеріали. Вони найповніше передають характеристики об'єкта, що проектується: форму, колір, м'якість, пластичність тощо. Для з'єднання деталей можуть бути застосовані ті самі технологічні процеси, що і в майбутньому оригіналі: зшивання, склеювання, з'єднання за допомогою гудзиків, блискавок тощо. Макет моделі одягу може бути виконаний як у певному масштабі, так і в натуральну величину.

Лекція № 5

Тема: Особливості моделювання об'єкту дизайну з різних видів сучасних матеріалів

Мета: ознайомити студентів з базовою інформацією стосовно художнього проектування. Розглянути основні поняття в проектуванні. Розвивати творче мислення.

Методи: словесні, наочні.

План:

- 1 Вступ до кольорознавства.
- 2 Фізичне сприйняття кольору.
- 3 Фізіологічне сприйняття кольору.
- 4 Психологічне сприйняття кольору.

Матеріально-технічне забезпечення та дидактичні засоби, ТЗН:

- 1 Методичне забезпечення лекційного курсу.
- 2 Репродукції картин .

Література:

Перелік основної літератури

- 1 Розенблюм Евг. Художник в дизайне. - М.: Искусство, 1974.
- 2 Холмянский Л.М., Щипанов А.С. Дизайн. - М.: Просвещение, 1985.

Перелік додаткової літератури:

- 3 Ковешникова Н.А. История дизайна: учеб. пособие /Н.А. Ковешникова. 2-е изд., М.: Издательство «Омега-Л», 2012 р. – 256с.: ил. (Учебник).
- 4 Теория и практика графических изображений: Материалы науч.-практ. Конф./ Ижевск, 2002 .

Інтернет ресурси:

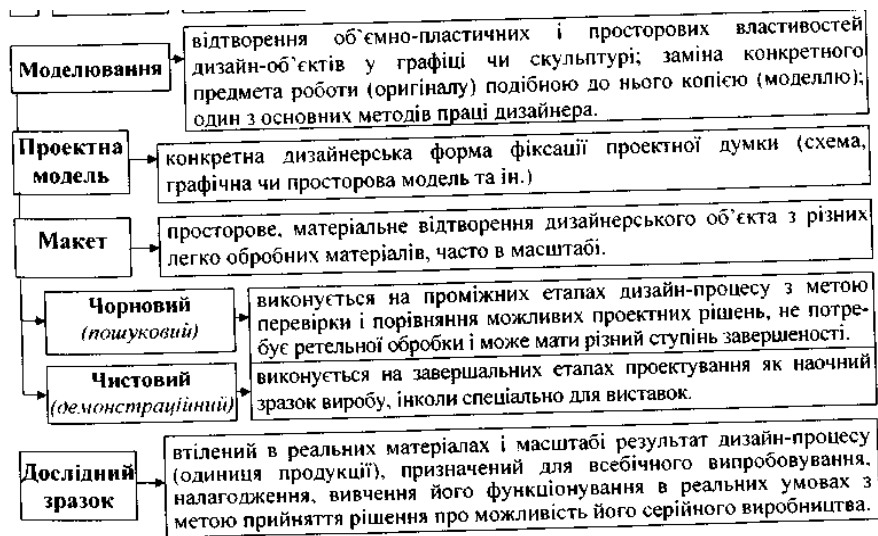
Національна бібліотека України імені В.В. Вернадського
<http://www.nbuv.gov.ua/>

Державна науково-педагогічна бібліотека України ім. В. О.
Сухомлинського www.dnrb.gov.ua/

Бібліотека українських підручників <http://pidruchniki.ws>

Предметно-пластичні засоби проектного моделювання (макетування)

Проектна модель, макет, дослідний зразок



Макет- просторовий об'єкт, що відтворює візуальні або окремі функціональні характеристики виробу (споруди, комплексу).

За винятком демонстраційних макетів, метою яких є створення подання про зовнішній вигляд як проєктованих, так й існуючих виробів, інші види макетів служать переважно проектним цілям.

На різних етапах проектування використовуються наступні макети: пошукові (для визначення основних об'ємно-просторових або компоновальних характеристик проєктованого виробу, зіставлення альтернативних проектних пропозицій); доводочні (для більше детального пророблення окремих елементів виробу); посадкові (різновид доводочних макетів, створюваний в натуральну величину з метою відпрацювання ергономічних якостей виробу); діючі (для порівняння з існуючими аналогами, для перевірки функціонування окремих елементів виробу).

Макетування (від італ. "macetto" - ескіз, начерк) – процес умовного або "натурального" об'ємно-просторового зображення об'єкта в певному масштабі, що дозволяє вести пошук й оцінку естетичних, функціональних, конструктивно-технологічних або споживчих якостей нових виробів і форм, у комплексі аналізувати різні аспекти конкретного проектування.

Макетування дає можливість відтворювати й вивчати різні явища в лабораторних умовах, сприяє механізації процесу проектування, дозволяє оперативно одержувати наближені до природи матеріали випробувань дизайнерських об'єктів. Макети розрізняють: залежно від імітованих сторін об'єктів дизайну (художньо-естетичних, конструктивних, технологічних); залежно від етапу проектування (робочі, ескізні, демонстраційні, для лабораторних випробувань); за масштабом (у натуральну величину, зменшені, збільшені); за об'ємністю (тривимірні - об'ємні, напівоб'ємні діорами, циклорами, перспективні макети, макети-декорації, площинні); за матеріалами виготовлення (від паперу, тканини, дерева, що умовно передають форми майбутніх об'єктів, до прямого відтворення задуманих матеріалів, фактури, кольору).

Одночасне врахування і розв'язання на одній моделі різних задач проектування (наприклад, функціональних, матеріально-конструктивних й естетичних) у сполученні

із графічними матеріалами забезпечують на практиці реалізацію комплексного підходу в проектуванні.

Нові моделі і макети об'єктів дизайнери виконують з різних матеріалів: пластиліну, пінопласту, картону, текстилю, дерева тощо. Той чи інший матеріал добирається залежно від дизайнерських завдань, наявності матеріалів, а також власних уподобань автора проекту.

Прекрасним матеріалом для макетування є пластилін. Він надзвичайно пластичний. З цього матеріалу за короткий час можна легко виготовити деталь будь-якої форми, а також створити багато варіантів одного й того самого виробу. Проте пластилін має й недоліки. Його, наприклад, не можна пофарбувати у будь-який колір, передати тонкі деталі. Під час створення макетів одягу, взуття, головних уборів із пластиліну, його не можна одягнути на манекен для примірки.

Папір і картон – одні з найбільш вживаних матеріалів для макетування. Вони не потребують спеціального обладнання, легко обробляються, мають різноманітну фактуру поверхні. Але є і недоліки: якщо у процесі роботи над макетом у пластиліні можна легко вносити зміни, то паперовий макет змінити складно, тож доводиться його переробляти. Для моделювання одягу папір зручний передусім тим, що з нього можна попередньо розкрюювати деталі (відповідно до лекал) і з'єднувати їх у готовий виріб. Тут видно недоліки у місцях з'єднання деталей (на плечовому і бічному швах, по лінії пройми тощо). Проте під час моделювання одягу треба враховувати, що папір значно жорсткіший порівняно з тканиною, а тому не точно передає форму об'єкта, зокрема, ним важко передати складні драпірувальні елементи.

Одним із поширених матеріалів для макетування, особливо об'єктів будівництва, техніки є пінопласт. Він легко піддається механічній обробці і добре склеюється. Пінопласт можна різати ножівкою, електроспіраллю, а також обробляти на деревообробних верстатах. Для склеювання використовують клей ПВА. Оброблений пінопласт можна покривати пластиліном, промисловим воском тощо.

Дерев'яні моделі можуть із фотографічною точністю передавати оригінал. Моделі з деревини надзвичайно міцні, довго зберігаються, легко транспортуються. Їх можна пофарбувати, полакувати. Для обробки деревини застосовують різні інструменти: ножівки, ножі, наждачний папір, ручні дрилі тощо. Окремі деталі моделі можна склеїти натуральними або синтетичними клеями. Найкраще деревину склеює столярний клей.

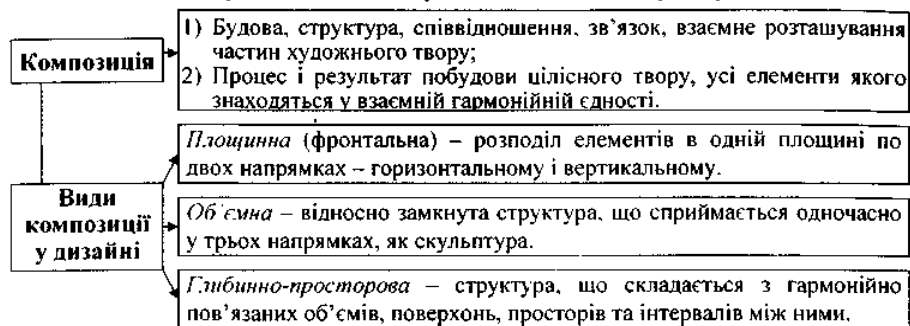
Для макетування нових моделей одягу використовують різні текстильні матеріали. Вони найповніше передають характеристики об'єкта, що проектується: форму, колір, м'якість, пластичність тощо. Для з'єднання деталей можуть бути застосовані ті самі технологічні процеси, що і в майбутньому оригіналі: зшивання, склеювання, з'єднання за допомогою гудзиків, блискавок тощо. Макет моделі одягу може бути виконаний як у певному масштабі, так і в натуральну величину.

Застосування закономірностей композиції у дизайн-проекуванні.

Композиція(від лат. compositio - створення, складання, з'єднання) у дизайні - будова (структура) твору дизайнерського мистецтва, розташування й зв'язок його частин, обумовлені їхнім компоуванням, що відповідає призначенню й технічній ідеї цього твору і його художньому (образному) задуму, що відбиває емоційно-почуттєві очікування споживача дизайнерського продукту.

Засоби й прийоми композиції в дизайні складаються як наслідок системи традиційних і сучасних методик проектування. Класичні засоби - пропорційність,

симетрія й асиметрія, масштабність, ритмічна організація, нюанс, тотожність, контраст - сполучаються із сьогодишнім трактуванням способів формування дизайну-продукції - асамбляж, комбінаторика, інсталяція, монтаж й ін. Кінцева мета застосування цих засобів - комплексна естетична організація матеріально-конструктивних і візуальних складових речі (плаката, системи середовища та ін.), як результат формотворчої діяльності.



Ритм – закономірне чергування елементів композиції.

Орнаментальні смуги складаються на основі ритмічного чи метричного повтору елементів через певні інтервали (або без них). Метричні ряди більш монотонні і спокійні, а ритмічні більш динамічні

Лекція № 6

Тема: Особливості художнього проектування в залежності від умов виконання, призначення та мети дизайн-проекту

Мета: ознайомити студентів з базовою інформацією стосовно художнього проектування. Розглянути основні поняття в проектуванні. Розвивати творче мислення.

Методи: словесні, наочні.

План:

- 1 Вступ до кольорознавства.
- 2 Фізичне сприйняття кольору.
- 3 Фізіологічне сприйняття кольору.
- 4 Психологічне сприйняття кольору.

Матеріально-технічне забезпечення та дидактичні засоби, ТЗН:

- 1 Методичне забезпечення лекційного курсу.
- 2 Репродукції картин .

Література:

Перелік основної літератури

- 1 Розенблум Евг. Художник в дизайне. - М.: Искусство, 1974.

2 Холмянский Л.М., Щипанов А.С. Дизайн. - М.: Просвещение, 1985.

Перелік додаткової літератури:

3 Ковешникова Н.А. История дизайна: учеб. пособие /Н.А. Ковешникова. 2-е изд., М.: Издательство «Омега-Л», 2012 р. – 256с.: ил. (Учебник).

4 Теория и практика графических изображений: Материалы науч.-практ. Конф./ Ижевск, 2002 .

Інтернет ресурси:

Національна бібліотека України імені В.В. Вернадського

<http://www.nbuv.gov.ua/>

Державна науково-педагогічна бібліотека України ім. В. О.

Сухомлинського www.dnrb.gov.ua/

Бібліотека українських підручників <http://pidruchniki.ws>

Сутність і зміст завдань сучасного дизайну найбільш повно ілюструються теорією і практикою трьох видів дизайнерської діяльності - графічного дизайну, промислового дизайну і дизайну середовища. Кожен з них має свій спектр проблем і рішень, свою мету і напрямки роботи. Одне, «графічне», покликане «прикрасити» оточує нас, зробити її яскравіше, виразніше. Друге, «промислове», прагне «обладнати» її, оснастити кожен життєвий процес, кожен вид діяльності потрібними для цього приладами і речами. Третє - «середовє» - має «влаштувати» світ, перетворити його в предметно-просторове ціле, де було б комфортно і зручно жити, працювати, міркувати і розважатися. Також існує безліч видів, які або ще не знайшли досить авторитетного статусу, або відносяться відразу до декількох сфер додатка творчої праці:

- Транспортний дизайн
- Інформаційний дизайн
- Проектування взаємодії
- Проектування програмного забезпечення
- Веб-дизайн
- Дизайн інтер'єрів
- Світовий дизайн
- Дизайн церемоній
- Книжковий дизайн
- Поліграфічний дизайн
- Ландшафтний дизайн
- Екодизайн
- Архітектурний дизайн
- Футуродизайн
- Звуковий дизайн

Також можна розділити види дизайну за такими категоріями (Також можна розділити види дизайну за такими категоріями (Мал.2):



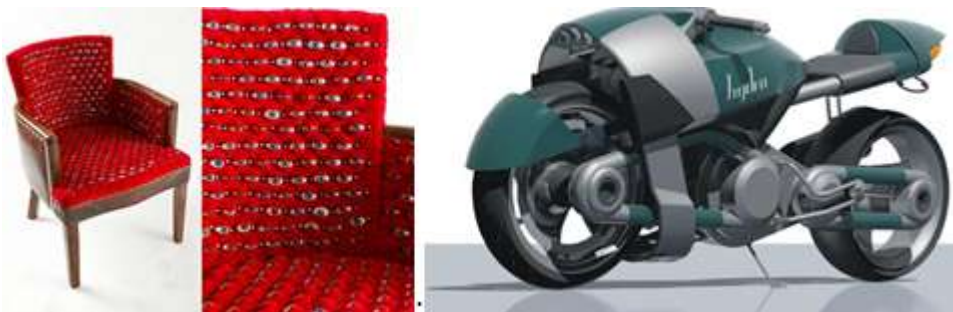
Мал.2

Всі три «основних» виду сучасного дизайну історично обумовлені, виступають свого роду спадкоємцями попередніх поколінь художників і ремісників. Графічний дизайн увібрив праці і шукання декораторів, каліграфів, друкарів; промисловий - продовжив справу прикладного мистецтва, який створював речі і пристрої, потрібні для праці і побуту - від прядок до посуду; дизайн середовища успадкував і розвинув належали здчим проблеми формування інтер'єрів, по-новому осмисливши завдання синтезу мистецтв і технічних рішень в просторах будь-якого типу.

Промисловий дизайн:

Сфера проектної діяльності, зайнята художнім проектуванням елементів предметного наповнення середовища проживання людини, що створюються методами індустріального виробництва. Його можна розглядати як виняткове явище в проектній культурі, що поклала початок всій області проектної діяльності, що отримала в ХХ столітті назву «дизайн».

Основною відмінністю промислового дизайну від інших областей проектного творчості вважається його орієнтація на масове промислове виробництво.



Мал.3

Традиційне відміну промислового дизайну - його націленість на ринок. Втім, і її не можна вважати характерною тільки для цієї галузі дизайну. В деякій мірі це властиво і іншим його видам. Та й у об'єктів промислового дизайну це проявляється

по-різному: більш явно - у транспортних засобів, побутового обладнання, менш - у виробничого.



Рис.4

Повноцінним критерієм виділення промислового дизайну в якості самостійного течії в загальному потоці проектної культури слід вважати непоодинокі ознаки, а їх комплекс. І найважливішим серед них треба визнати тип зв'язку продукції промдизайна з побутовими і виробничими потребами людини це перш за все різного роду штучно створене обладнання життя, інструментарій для реалізації її процесів, речі, предмети, машини, механізми, прилади як би стоять між людиною і прилеглої просторовим середовищем зрозуміло в окремих випадках комбінації цих речей і машин можуть самі стати свого роду середовищним простором, але це аж ніяк не скасовує глобальної ролі творів промислового дизайну як утилітарно необхідного посередника між людиною і оточуючими його структурами. Однак їх власні художні та функціональні рішення настільки оригінальні, а сукупний внесок в становлення сучасної культури людства, зміни його способу життя і обставин виробничої діяльності настільки значний, що впору вважати ці сфери дизайну свого роду символом сьогоденного шляху розвитку цивілізації.

При всій розмитості кордонів різних областей дизайнерської діяльності основною сферою промислового дизайну було і залишається художнє проектування об'єктів масового промислового виробництва, з яких можна виділити наступні основні категорії:

- побутові предмети (посуд, радіо-, електрообладнання тощо);
- об'ємні елементи обладнання інтер'єру (меблі і великогабаритне устаткування);
- технологічне або виробниче обладнання (верстати та інші елементи обладнання виробничого середовища);
- транспортні засоби;
- інженерні пристрої і споруди;
- візуальні комунікації;
- унікальні об'єкти промислового виготовлення.

Різноманіття цих об'єктів обумовлює неоднаковість стоять перед дизайнером творчих завдань, що в свою чергу диктує різну специфіку його професійної діяльності. Так, художнє проектування виробів масового споживання тісно пов'язане з такими поняттями, як мода, спосіб життя; на перший план виходять питання збуту продукції; дизайн таких об'єктів часто набуває яскраво виражений комерційний характер, зводиться до зовнішнього оформлення предмета.

Дизайн середовища:

Сьогодні все, що крім образного початку має ще й прикладний характер, - посуд, меблі, тканини, книги, вивіски, аж до архітектури - вважається дизайном: промисловим, графічним, архітектурним і т.д. Але для людини різні «конкретні дизайни» аж ніяк не рівнозначні: крім обов'язкових для життя «користі, міцності і краси» він шукає від спілкування з дизайном щось більш високе - гармонію взаємодії з навколишньою дійсністю, узгодженість світовідчужань.



Рис.5

Дизайн середовища інтегрує в єдину функціонально-художетвенную цілісність досягнення дизайнерів інших спеціальностей, які проектують обладнання, предметне оснащення, систему декоративно-графічних рішень і, в тому числі, просторову ситуацію. Крім того, саме середовище, в кінцевому рахунку, є ареною робіт по синтезу мистецтв. Стає зрозуміло, чому дизайн середовища має всі права на роль завершального ланки загальної системи робіт з художнього проектування.

Дизайн середовища сьогодні прагне до охоплення всіх аспектів навколишнього середовища, обумовленої промисловим виробництвом. Поняття «середовище» має на увазі під собою готове простір, яке може бути відкритим або ж закритим. У першому випадку це дизайн ландшафтів, у другому - інтер'єрів. Кожне з цих напрямків, в свою чергу, включає в себе ряд гілок.

Дизайн інтер'єрів обумовлюється специфікою приміщення. Розробка дизайну приватного інтер'єру в корені відрізняється від створення дизайну інтер'єру індустриального. Фахівці нашої групи володіють необхідною кваліфікацією і досвідом для вирішення будь-яких завдань в сфері розробки дизайну інтер'єрів різного рівня складності і виду. При цьому роботи можуть вестися як на комплексній основі, так і у вигляді розробки дизайну окремих випадків. Дизайн дитячої кімнати, кімнати для презентацій і т.д. - всі ці види робіт виконуються нами на належному якісному рівні з урахуванням специфіки.

Лекція № 7

Тема: Закономірності проектування в графічному дизайні

Мета: ознайомити студентів з базовою інформацією стосовно художнього проектування. Розглянути основні поняття в проектуванні. Розвивати творче мислення.

Методи: словесні, наочні.

План:

- 1 Вступ до кольорознавства.
- 2 Фізичне сприйняття кольору.
- 3 Фізіологічне сприйняття кольору.
- 4 Психологічне сприйняття кольору.

Матеріально-технічне забезпечення та дидактичні засоби, ТЗН:

- 1 Методичне забезпечення лекційного курсу.
- 2 Репродукції картин .

Література:

Перелік основної літератури

- 1 Розенблюм Евг. Художник в дизайне. - М.: Искусство, 1974.
- 2 Холмянский Л.М., Щипанов А.С. Дизайн. - М.: Просвещение, 1985.

Перелік додаткової літератури:

- 3 Ковешникова Н.А. История дизайна: учеб. пособие /Н.А. Ковешникова. 2-е изд., М.: Издательство «Омега-Л», 2012 р. – 256с.: ил. (Учебник).
- 4 Теория и практика графических изображений: Материалы науч.-практ. Конф./ Ижевск, 2002 .

Інтернет ресурси:

Національна бібліотека України імені В.В. Вернадського

<http://www.nbuv.gov.ua/>

Державна науково-педагогічна бібліотека України ім. В. О.

Сухомлинського www.dnrb.gov.ua/

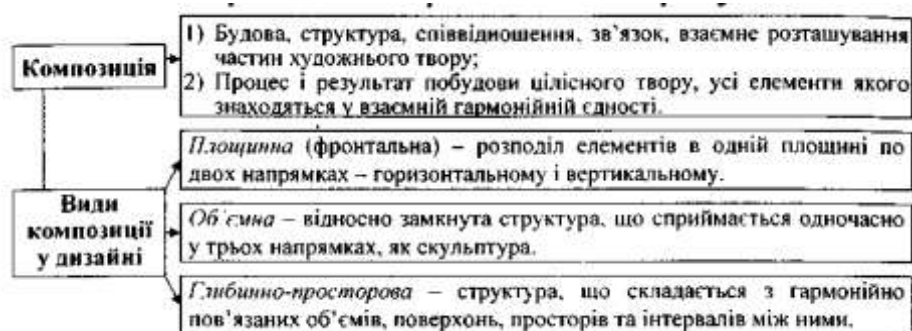
Бібліотека українських підручників <http://pidruchniki.ws>

Застосування закономірностей композиції у дизайн-проектуванні.

Композиція (від лат. compositio - створення, складання, з'єднання) у дизайні - будова (структура) твору дизайнерського мистецтва, розташування й зв'язок його

частин, обумовлені їхнім компонованням, що відповідає призначенню й технічній ідеї цього твору і його художньому (образному) задуму, що відбиває емоційно-почуттєві очікування споживача дизайнерського продукту.

Засоби й прийоми композиції в дизайні складаються як наслідок системи традиційних і сучасних методик проектування. Класичні засоби - пропорційність, симетрія й асиметрія, масштабність, ритмічна організація, нюанс, тотожність, контраст - сполучаються із сьогоднішнім трактуванням способів формування дизайну-продукції - ассамбляж, комбінаторика, інсталяція, монтаж й ін. Кінцева мета застосування цих засобів - комплексна естетична організація матеріально-конструктивних і візуальних складових речі (плаката, системи середовища та ін.), як результат формотворчої діяльності.



Ритм – закономірне чергування елементів композиції.

Орнаментальні смуги складаються на основі ритмічного чи метричного повтору елементів через певні інтервали (або без них). Метричні ряди більш монотонні і спокійні, а ритмічні більш динамічні

Симетрія та асиметрія як засоби композиції, види симетрії

Симетрія – один з найбільш сильних, “вагомих” засобів організації форм в композиції, що сприяє встаткуванню цілісності сприйняття – закономірне розташування елементів відносно осі чи центру симетрії.

Види симетрії: осьова (дзеркальна), центрова (променева), симетрія повороту, симетрія переміщення

Асиметрія – порушення симетричності розташування елементів, або відсутність симетрії.

Контраст і нюанс як засоби композиції

Контраст – протиставлення, візуальне підкреслення значних відмінностей, які існують між елементами композиції.

Нюанс – спосіб організації елементів композиції, який є протилежним до контрасту. Він полягає у знаходженні спільних рис, відтворенні незначних відмінностей, встановленні візуальних зв'язків між елементами композиції за однією, або цілою сукупністю ознак (формою, кольором, масою і фактурою).



Пропорційні співвідношення як основа, на якій будується вся композиція

Будь-яка композиція завжди являє собою певне угруповання частин, які підпорядковані одна до одної і укладені в змістовну єдність. Всі ці частини мають не просто взаємодіяти між собою, а складати логічно і естетично обґрунтовані гармонійні угруповання, як по відношенню одна до одної, так і по відношенню до цілісної площини. Велику роль у цьому відіграють пропорції – співвідношення частин і цілого, співвідношення частин цілого між собою.

Серед гармонійних пропорційних співвідношень найбільш розповсюдженими є такі, що отримали назву “Золотого перерізу”.

Золотий переріз – це такий гармонійний, пропорційний поділ відрізка або площини на нерівні частини, при якому менша частина відрізка або площини так відноситься до більшої, як більша до загального цілого. Однією з властивостей Золотого перерізу є здатність продовжувати себе до нескінченності. Математично виведене значення числа Φ становить 0,128.

Значна кількість об'єктів рослинного і тваринного світу, що існує у природі, відзначаються наявністю у своїй структурі співвідношень, обумовлених пропорціями Золотого перерізу. Крім того, такі пропорційні співвідношення є невід'ємною складовою найкращих творів мистецтва і архітектури всіх часів. За такими

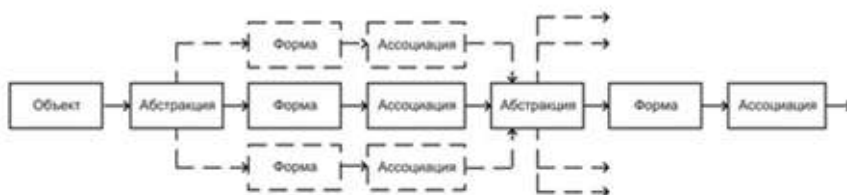
пропорціями будувались єгипетські піраміди і давньогрецькі храми, створювались предмети побуту.

Пропорції також можуть бути контрастними і нюансними.

Засоби композиції в художньому проектуванні

Композиція є (лат. Compositio - складання, зв'язування, складання, з'єднання) - основна складова художнього проектування. Мистецтво композиції, стилістики та прикраси основний інструмент творчого процесу проектувальника (дизайнера, архітектора) (Мал.13 Принципова схема творчого процесу в рішенні композиційних завдань.)

Рис.2. Принципиальная схема творческого процесса в решении композиционных задач.

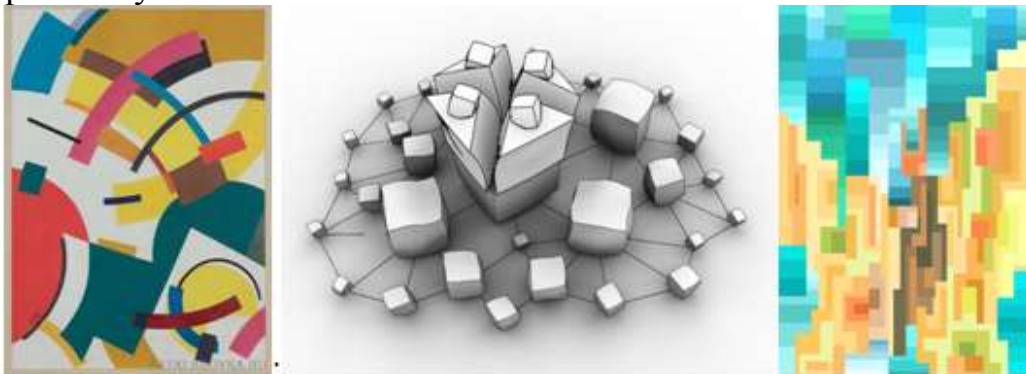


Мал.13. «Принципова схема творчого процесу в рішенні композиційних завдань»

У першого ступеня композиція визначає особливе значення об'єкту, що виявляється людиною в ситуації естетичного сприйняття, емоційного, чуттєвого переживання і оцінки ступеня відповідності об'єкту естетичному ідеалу суб'єкта. Елементи візуальної системи, окремо, проектуються за законами композиції. Композиція, в свою чергу, має три основних види:

У графічному дизайні абстрактна композиція визначає сенс знака і склад елементів, з яких він складається.

Абстракція (від лат. Abstractio - «відволікання») - відволікання в процесі пізнання від несуттєвих властивостей, зв'язків предмета або явища з метою виділення їх істотних, закономірних ознак; абстрагування. Абстрагування - це один з основних процесів розумової діяльності людини, що спирається на знакове перетворення, і дозволяє перетворити в об'єкт сприйняття різні властивості предметів. Тому абстрактна композиція той розділ композиційного мистецтва, який відповідає за освіту ідеї - прототипу нового об'єкта.



Мал.14. Абстрактна композиція.

Формальна композиція; Формальна композиція є мистецтво складання об'єкта моделювання. Модель (Об'єкт моделювання) - це штучно створюваний об'єкт, який замінює деякий об'єкт реального світу і відтворює обмежене число його властивостей.

Поняття моделі належить до фундаментальних загальнонаукових понять, а моделювання - це метод пізнання дійсності, який використовується різними науками, здійснюваний на базі певних абстракцій, ідеалізацій і штучних символічних мов.



Мал.15. Формальна композиція.

Асоціативна композиція:

Асоціація (лат. Associatio - з'єднання, взаємозв'язок) - психологічний зв'язок уявлень про різні предмети та явища, вироблених життєвим досвідом. Фактично кожен предмет викликає будь-якої асоціації, кожна форма висловлює певний характер (Літак - птах; Єгипетські піраміди - гори; підводний човен - риба). Асоціативна композиція - це зв'язок між елементами композиції, в результаті якої поява одного елемента, в певних умовах, викликає образ іншого, пов'язаного з ним. За типом освіти асоціації розрізняють:

- асоціації за подібністю;
- асоціації за контрастом;
- асоціації по суміжності в просторі або в часі;
- причинно-наслідкові асоціації.



Мал. 16



Мал. 17



Мал. 18



Мал. 20

Асоціації створюють передумови для абстрагування. На основі існуючих образів (предметів, явищ, дій), створюються нові образи (ідеї-прототипи), які формалізуючи

через моделювання, утворюють нові асоціації. Згодом, нові асоціації створюють нові передумови для абстрагування. Тут спостерігається циклічна взаємозв'язок між основними видами композицій: абстрактної - формальної - асоціативної.



Мал.21. «Вплив законів композиції і засобів гармонізації художньої форми на формування об'єкта проектування»

Організація форми відбувається за законами, що визначає принципи формоутворення, і засобами композиції. Виходячи з цього, з урахуванням існуючих розробок, системно викладено теоретичні основи композиції і запропонували методики практичного навчання, можна розкрити ситуацію і постійно розвивається систему, знайти закономірності її формування, виявити її особливості і вибудувати систему взаємозв'язків у структурі.

Далі можна перейти до виділення найбільш важливих аспектів композиційної підготовки проектувальників. Виявлення того, як «необхідні якості композиції забезпечуються в процесі мистецько-конструкторської розробки проекту відповідними композиційними засобами».

Закон домінанти висловлює виявлення композиційного центру. У графічному дизайні це головний смисловий елемент плаката, бренду і т.д. У промисловому дизайні - головний функціональний елемент технічного засобу. У дизайні архітектурного середовища домінантою є «лідер», який організовує простір, як правило, це центральна будівля на площі, вхідна група в будівлю і т.д. В інтер'єрі житла в старовину домінантою був так званий «червоний кут», зараз будь-якої іншої елемент, в залежності від функціональних призначень інтер'єру.

Закон цілісності виражений через композиційну структуру і пропорційну відповідність. Надає структурну впорядкованість об'єктів проектування, створюючи ієрархію за ступенем значущості елементів, підпорядковані їх між собою, органічно пов'язує їх в єдине ціле. Цілісність форми виникає при супідрядності елементів цілому, при відповідно форми і змісту, форми і функції. У графічному дизайні цей вислів смисловий канви брендингу через візуальну виразність символічної структури бренду і його елементів, існуючих і працюючих як цілісна система.

Закон рівноваги висловлює через засоби композиції стан форми, при якому всі елементи збалансовані між собою. Розподіл мас, наявність центру ваги, осі симетрії, пропорційність і статичність в композиції продукту проектування надають стійкість і тектоничність, міцність і впорядкованість об'єкту. При цьому асиметричні і динамічні форми, елементи та об'єкти теж можуть бути врівноважені через рівномірний розподіл мас. У графічному дизайні закон рівноваги надає внутрішню емоційну силу, значимість і спроможність проєктованих об'єктів.

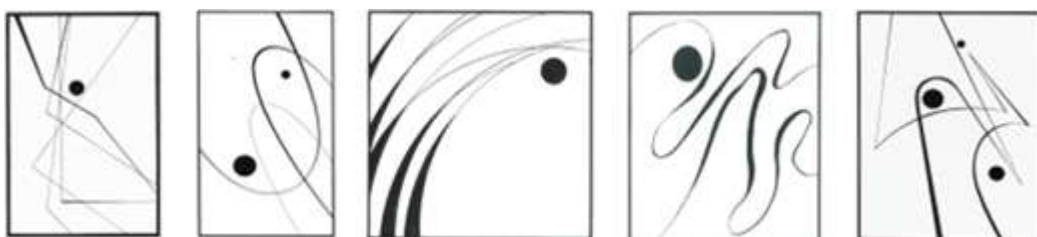
Закон типізації виражений через схожість елементів композиції. Типовість, нюансування і повтор тотожних елементів відображають стильове єдність і характер функціональних процесів об'єктів проектування. У графічному дизайні висловлює корпоративну ідентифікацію елементів фірмового стилю.

Закон контрастів відображає різноманітні контрасти, велика відмінність, протилежності, які не порушують цілісності композиції. В єдності протилежностей посилюється виразність композиції за рахунок виникнення акцентів. У графічному дизайні закон контрастів підсилює емоційну значимість і смислове виразність продукту дизайну, наприклад, в константах фірмового стилю і т. Д

Таким чином, закони і засоби композиції, впливаючи на художнє проектування, утворюють з ним принципові взаємозв'язку і володіють універсальністю, так як в рівній мірі впливають на всі види художнього проектування. Пропедевтика, будучи наукою про композиційних засадах, відображає вплив законів і засобів композиції на проектування в різних видах дизайну та архітектури і виявляє принципи взаємозв'язків, охоплюючи в цілому всю предметну середу.

З позиції сучасних вимог предметно-просторове середовище повинна володіти комплексом естетичних, функціональних, ергономічних та соціальних переваг. В даний час змінилися вимоги до вирішення проектних завдань, які відображені в появі нових можливостей і форм виконання проєктів, при збереженні теоретичних основ композиції, які вимагають більш поглиблених теоретичних розробок. При цьому кошти побудови композиції: точка - лінія - площа - обсяг - простір залишаються колишніми. Засоби гармонізації художньої форми і принципи композиційно-художнього формоутворення постійно збагачуються новими поглядами, так як сучасність диктує пошук нових методів і прийомів навчання, розробляються нові методики.

Формальні композиції з першоелементів - точки і лінії (мал. 22) несуть в собі закони композиції, що визначають принципи площинного формоутворення і засоби гармонізації художньої форми: вони мають доміанту, цілісні, структурно збудовані, динамічні, але досить врівноважені, мають єдність стилю, через тотожність, нюанс і ритм, так і композиції на моделювання об'ємної форми. Композиційні вправи сприяють формуванню культури мислення і графічного чуття, виявляють характер взаємодії з графічним дизайном через поняття: структура, морфологія.



Мал.22. Композиція з точок і ліній. Динаміка. Виявлення домінанти.



Мал.23. Лінійні композиції. Динаміка, статика, симетрія, асиметрія, площинна композиційна структура.

Статичні і динамічні, симетричні і асиметричні, лінійний орнамент (мал. 23) побудова площинний композиційної структури і активним виявленням композиційного центру, допомагають засвоїти композиційні категорії, властиві всім видам дизайну.



Мал. 24

Проектувальнику необхідно створювати стилістична єдність системи об'єктів, і дане вправу на початковому етапі навчання допомагає формувати його вміння відсікати все зайве і робити жорсткий відбір (Мал.24).



а) Тепло; б) Холод; в) Нюанс; г) Контраст

Мал.25. Тотожні колористичні композиції з виявленням композиційного центру



а) Сангвінік; б) Холерик; в) Флегматик; г) Меланхолік

Мал.26. Абстрактно - асоціативні площинні композиції на тему: «Типи характерів»

Площинні колористичні композиції (мал. 25, 26), передують основи проектування в графічному дизайні, розвивають образно - аналітичне мислення і творчу фантазію через поняття «художній образ», «метафора» і «цілісність». Вони сприяють придбанню знань і навичок організації площині, що допомагають в подальшому пов'язати їх з проектним методом розробки основних елементів графічного дизайну.

Лекція № 8

Тема: Ергономічні вимоги до об'єкта проектування

Мета: ознайомити студентів з базовою інформацією стосовно художнього проектування. Розглянути основні поняття в проектуванні. Розвивати творче мислення.

Методи: словесні, наочні.

План:

- 1 Вступ до кольорознавства.
- 2 Фізичне сприйняття кольору.
- 3 Фізіологічне сприйняття кольору.
- 4 Психологічне сприйняття кольору.

Матеріально-технічне забезпечення та дидактичні засоби, ТЗН:

- 1 Методичне забезпечення лекційного курсу.
- 2 Репродукції картин .

Література:

Перелік основної літератури

- 1 Розенблюм Евг. Художник в дизайне. - М.: Искусство, 1974.
- 2 Холмянский Л.М., Щипанов А.С. Дизайн. - М.: Просвещение, 1985.

Перелік додаткової літератури:

- 3 Ковешникова Н.А. История дизайна: учеб. пособие /Н.А. Ковешникова. 2-е изд., М.: Издательство «Омега-Л», 2012 р. – 256с.: ил. (Учебник).
- 4 Теория и практика графических изображений: Материалы науч.-практ. Конф./ Ижевск, 2002 .

Інтернет ресурси:

Національна бібліотека України імені В.В. Вернадського

<http://www.nbuv.gov.ua/>

Державна науково-педагогічна бібліотека України ім. В. О.

Сухомлинського www.dnpb.gov.ua/

Бібліотека українських підручників <http://pidruchniki.ws>

Ергономіка (від грецьк. *ergon* – робота, *nomos* – закон) вперше запроваджена в Англії в 1949 р. – це є наука про пристосування знарядь праці та умов праці до людини. Вона вивчає функціональні можливості та особливості людини в трудових процесах з метою створення оптимальних умов, в яких праця стає високопродуктивною. Важлива частина ергономіки – інженерна психологія – ставить своєю задачею погодження (взаємне) можливостей людини і техніки в системі “людина-машина-середовище”. За своїм з

містом і значенням ергономіка становить природну основу технічної естетики.

СИСТЕМА "ЛЮДИНА-ТЕХНІКА-СЕРЕДОВИЩЕ" (СЛТС) - складається з людини-оператора (групи операторів) і машини, за допомогою якої він (вони) здійснює трудову діяльність, і предметно-просторового середовища, у якій ця діяльність здійснюється.

СЛТС - одне з базових понять ергономіки, що розкриває механізм побудови оптимальних почуттєвих, експлуатаційних, функціональних зв'язків між суб'єктом діяльності, людиною і її результатом - середовищем перебування - через раціональність, комфортність й ефективність пристрою проміжної між людиною й середовищем ланки, "машини" (так в ергономіці називають сукупність технічних засобів, що використовується людиною-оператором у процесі діяльності).

ЕРГОНОМІКА - дисципліна, що вивчає об'єктивні характеристики людського організму (антропометричні, біомеханічні, фізіологічно, психологічні) з метою оптимізації його взаємодії з виробом або середовищем.

Результати ергономічних досліджень фіксуються у вигляді нормативів, стандартів і т.д., безпосередньо використовуваних у процесі дизайнерського проектування. Врахування ергономічних вимог визначається також шляхом натурних випробувань на посадкових макетах, за допомогою ергономічного аналізу виробів-аналогів.

Основні вимоги ергономіки до проектування об'єктів:

Антропометричні – характеризується правильно вибраним параметром конструкції з точки зору анатомічних особливостей людського тіла – розмірів, маси, фізичної сили, можливостей руху з врахуванням робочого положення та користування виробом.

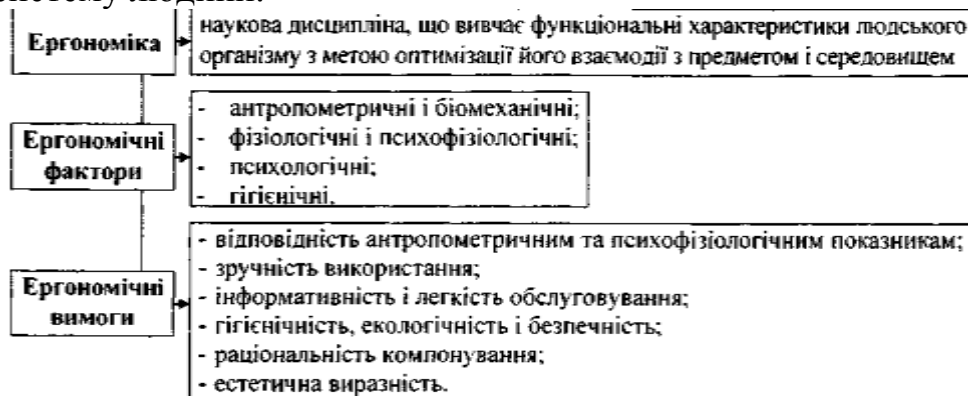
Фізіологічні – визначається особливістю зору, слуху, запаху. Вивчення функцій модельного організму дає можливість правильно враховувати вимоги, які визначають оптимальні умови різних психофізичних процесів, що виникають під час праці та віддиху.

Естетичні – емоційне задоволення людини від зорового сприйняття з точки зору естетики (гармонійність, пропорції, масштабність) при повній відповідності виробу функціональному призначенню.

Врахування ергономічних вимог може стати визначальним у формоутворенні окремих типів виробів і середовищних об'єктів. У дизайні архітектурного середовища ергономіка є сполучною ланкою між поняттями "середовище" (кінцевий продукт проектної творчості) і "людина" (замовник і споживач середовища).

У вимогах і принципах ергономіки все більше враховуються основні виробничі питання, оскільки розвиток техніки поступово веде до зміни умов праці людини. У

швидкісних машинах різко збільшується об'єм інформації за одиницю часу на реакцію персоналу, який обслуговує ці машини. Відповідно і зростає навантаження на нервову систему людини.



Лекція № 9

Тема: Основні стилі. Розвиток сучасних стилів в дизайнерській діяльності

Мета: ознайомити студентів з базовою інформацією стосовно художнього проектування. Розглянути основні поняття в проектуванні. Розвивати творче мислення.

Методи: словесні, наочні.

План:

- 1 Вступ до кольорознавства.
- 2 Фізичне сприйняття кольору.
- 3 Фізіологічне сприйняття кольору.
- 4 Психологічне сприйняття кольору.

Матеріально-технічне забезпечення та дидактичні засоби, ТЗН:

- 1 Методичне забезпечення лекційного курсу.
- 2 Репродукції картин .

Література:

Перелік основної літератури

- 1 Розенблюм Евг. Художник в дизайне. - М.: Искусство, 1974.
- 2 Холмянский Л.М., Щипанов А.С. Дизайн. - М.: Просвещение, 1985.

Перелік додаткової літератури:

- 3 Ковешникова Н.А. История дизайна: учеб. пособие /Н.А. Ковешникова. 2-е изд., М.: Издательство «Омега-Л», 2012 р. – 256с.: ил. (Учебник).
- 4 Теория и практика графических изображений: Материалы науч.-практ. Конф./ Ижевск, 2002 .

Інтернет ресурси:

Національна бібліотека України імені В.В. Вернадського

<http://www.nbuv.gov.ua/>

Державна науково-педагогічна бібліотека України ім. В. О.

Сухомлинського www.dnpb.gov.ua/

Бібліотека українських підручників <http://pidruchniki.ws>

Стилі в графічному дизайні

Класичний стиль.

Основа класичного стилю це лаконічність, чіткість і стрункість .. Використовуються здебільшого типологічні риси образу. Класика це суворі рамки з золота і срібла, багаті декоративні елементи. Колористика в рамках класичного стилю передбачає використання насичених відтінків і контрастних сполучень: густо-коричневий, малиновий. Класичний стиль слід кращим традиціям античної архітектури і італійського Високого Відродження. Класичний стиль в графічному дизайні як правило вибирають державні структури, великі банки і деякі мистецькі заклади.



Класичний стиль

Мінімалізм.

Простота і лаконічність це основа мінімалізму. Цей стиль зародився в мистецтві в 1960-х роках в Америці і був на той момент протиставлений експресіонізму. Мінімалізм це звільнення композиції від усіх незначних, другорядних деталей і акцент на найголовнішому. Звільняється при цьому простір працює як лінза висвітлюючи все найважливіше. Колористика мінімалізму скупа як втім і образи. Найчастіше використовують 2-3 кольори.



Мінімалізм

Поп-арт.

Поп-арт (скорочення від popular art - популярне мистецтво) - напрям в образотворчому мистецтві виникло в 1950-1960 роках. Основоположник цього графічного стилю Енді Уорхол змусив нас запам'ятати найбільш яскраві образи поп-арту: Ернесто Че Гевара, Мерилін Монро. Характерні риси поп-арту це:

- яскраві кольори
- виразні, м'які силуети
- несподівані і динамічні композиційні рішення
- використовується техніка колажу і усвідомлена кітчєвість
- невід'ємна риса поп-арту це використання яскравих образів зірок політики, шоу-бізнесу та кіно.

Поп-арт орієнтований на молодь звідси береться його несерйозність і пропагується споживацьке ставлення.



Поп-арт

Вінтаж.

Вінтаж цей напрям яке було популярно в 50-х роках 20-го століття. Саме слова «Вінтаж» має на увазі під собою певний предмет, типову річ свого часу, що несе особливі стильові тенденції. Вінтаж додає атмосферу ностальгії і змушує нас звернутися до минулого. Типовий прийом даного стилю це «состаривание» фотографій і образів. Що стосується колористики то це або сірі монохромні композиції, або м'які розбілений кольору немов вицвілі з часом. Часто використовуються специфічні ретро-шрифти. Вантажний графічний стиль несе в собі цінність минулого через сьогодення.



Вінтаж

Типографіка.

Використання тексту як основного елемента в композиції - ось відмінні риси типографіки як стилю в графічному дизайні. Використання шрифтових гарнітур для створення форм і образів підсилює смислове навантаження і глибину візуального повідомлення. На даний момент це один з найдієвіших інструментів впливу в рекламі. Верстаючи буклет, плакат або вивіску ми працюємо з різними гарнітурами і шрифтами, і то як ми це робимо має першорядне значення. Розміщуючи текстову інформацію як основний елемент нам доводиться пильніше подивитися на доцільність використання тих чи інших гарнітур і особливості сприйняття шрифтів.



Типографіка

Ампір.

(Від фр. Empire style - «імперський стиль») Ампір виник у Франції в другій половині ХІІІ століття, завершуючи своїм початком останній етап класицизму. Цей імперський стиль характеризується величчю, потужністю, монументальністю. Ампір це багате декорування з вмістом елементів військової символіки. Художні форми запозичені насамперед у культури стародавнього Риму, Греції і Єгипту. Ампір був покликаний щоб підкреслювати ідею могутності влади і держави, наявність сильної армії. Звідси і відповідний декор - це лаврові вінки, щити, обладунки, орли і т.д. Цей графічний стиль найчастіше використовується виробниками алкогольної продукції підкреслюючи мужність і солідність марки.



Ампір

Модерн.

Модерн або арт-нуво (від фр. Moderne - сучасний), ар-нуво (фр. Art nouveau, «нове мистецтво»), художній напрям в мистецтві, яке набуло широкого поширення в кінці XIX, початку XX століття. Основні відмінні риси це відхід від прямих ліній і кутів, на користь більш природних форм. Протиставляється класиці і ампіру. Художні особливості стилю це асиметрії, нестандартність пропорцій, рослинний орнамент. Колористика модерну це стримані постільні тони. Часто використовується для залучення жіночої аудиторії.



Модерн

Ар-деко

Ар-деко (арт-деко) (фр. Art déco - «декоративне мистецтво»). Перебіг в образотворчому мистецтві першої половини XX століття, що зародився у Франції в 1920-х роках. Ар-деко це слід в архітектурі, живописі, моді. Еклектичний стиль поєднує в собі модерн і неокласицизм. Походить від авангардизму. Відмінні риси стилю це сміливі геометричні форми, сувора закономірність, щедрі орнаменти і етнічні геометричні візерунки, багатство кольорів. Стилю властива екзотичність виражається за допомогою елементів культури різних країн і народів.



Ар-деко

Гранж

(Англ. Grunge - бруд, гидота) - стиль виник в музиці в середині 1980-х років як піджанр альтернативного року. Цей стиль швидко перекинувся з музики в усі інші сфери творчої діяльності. Гранж переріс в нову молодіжну субкультуру, ставши протилежністю гламуру і «глянсовості».



Зараз ми можемо спостерігати гранж в дизайні одягу, в веб дизайні, графічному дизайні і т.д. Гранж характеризується навмисною недбалістю і відмовою від театральності. Основні відмінні риси стилю гранж це недбалі мазки, бруд, плями, потертості, помятості, грубі обшарпані фактури та інша неохайність. Колірна гамма приглушена, спокійна: чорний, коричневий, бежевий і сірий кольори.

Швейцарський стиль.

Швейцарський міжнародний стиль (1945-1985) названий так за місцем його зародження. Це одне з головних напрямків модерністської течії періоду другої половини XIX століття. Основою візуальної комунікації швейцарського стилю послужили прості геометричні та абстрактні форми. Дизайн ставати науково обгрунтованим, з чіткою структурою і порядком. Завдяки використанню модульної сітки структура дизайну легко засвоюється і зчитується споживачами, що робить цей стиль популярним і зараз. Відмінні риси - це відмова від національних особливостей і декору, що і робить цей стиль інтернаціональним.

Психоделіка.

Психоделік (psyche - душа, delicious - розширювати). Назва виникла від психоделічних наркотиків популярних в той час серед молоді (1960-1975гг). Цей стиль старанно намагається передати нам настрій і відчуття після вживання наркотичних засобів. Звідси яскраві, кричущі кольори, нерозбірливість і хаос в дизайн-макетах. Плавні лінії запозичені у арт-нуво, але додані контрастні форми і кольору, нерозбірливі і криві шрифти. Психоделіческий дизайн чаще не притягує, а отталкиваєт





Кітч

Американський кітч або «мистецтво 50-х» як його ще називають був популярний в з'єднаних штатах в 1940-1960гг. Для американського кітчу характерна надмірна емоційність, як правило це вульгарність, сентиментальність, претензійність. З німецької мови кітч перекладається як «поганий тон». Твори в стилі кітч виконані на високому професійному рівні іноді надто драматичні і експресивні, але не несуть в собі істинної культурної цінності подібно справжнім творам мистецтва. Шрифти цього стилю немудрі, іноді рукописний, вони акцентують нашу увагу на захоплюючому сюжеті і емоційних персонажах.



Цифровий стиль (Digital).

Цифровий стиль (1985 - теперішній час). Комп'ютер дозволяє сучасним дизайнерам набагато більше, ніж будь-коли ще. У сучасному дизайні ми можемо побачити графіку з вебдизайну (web 2.0) і комп'ютерних ігор, неіснуючі 3D форми і перспективи. Цифровий стиль складно класифікувати по яким би то не було критеріям, основна особливість це використання комп'ютера як основного інструменту, без якого створення композиції стало б неможливим, або важкодоступним.



Вікторіанський стиль.

Вікторіанський стиль (Victorian age) зародився в Англії в 1840-1900гг на тлі бурхливого промислового зростання тих років. Правління королеви Вікторії зробило сильний прямий вплив на образотворче мистецтво тієї епохи. Головними виявилися такі мотиви як: ностальгія, романтизм, сентиментальність і деталізована краса. Для вікторіанського стилю властива насиченість деталями і витонченість. Об'єкти розміщені на плакатах вікторіанської епохи мають овальні або викривлені форми, шрифти із зарубками, правильне симетричне розташування на полотні, обрамлення. Висока інформаційна насиченість дизайн-макетів є візитною карткою тієї епохи.



Хіпстер (Hipster style).

Хіпстера (інді-кіди) з'явилися в 40-х роках ХХ-го століття Сполучених штатах Америки. Поняття виникло від англійського виразу «tobehip» - «бути в темі». Звідси виникло родинне «хіпі». На даний момент це актуальна молодіжна субкультура, яку об'єднує одяг, аксесуари, споживчий образ життя, бажання бути в тренді.



Стилю властиві тренди графічного дизайну. Як однотонні контрастні ілюстрації з відсиланням в вінтажний стиль, так і яскраві, контрастні аляпісто колірні поєднання. Подібна колірна контрастність перекладається і на шрифтову складову цього напрямку. В одному знакові в «стилі хіпстера» можуть використовуватися від 3 до 5 різних гарнітур, від рукописних до акцидентної. Активно використовуються фотографії, як правило вони служать «підкладкою» для оригінальних шрифтових рішень. Логотипи в стилі «хіпстера» однотонні і насичені стрічками, лініями, хрестиками та іншими нескладними елементами.

Інфографіка.

Інфографіка представляє інформацію за допомогою графіки. Цей спосіб донесення інформації зародився в другій половині ХХ століття, але став особливо популярний в останні роки з-за чого я вирішив виділити його в цій статті. Інфографіку можливо поки не можна виділити в окремий стиль, але не впізнати її важко. Це завжди графіки, цифри і сухі факти. Інфографіка здатна доносити максимальну кількість інформації в мінімальні терміни, що робить її вкрай ефективною.

Лекція № 10

Тема: Стильове рішення об'єкту дизайну

Мета: ознайомити студентів з базовою інформацією стосовно художнього проектування. Розглянути основні поняття в проектуванні. Розвивати творче мислення.

Методи: словесні, наочні.

План:

- 1 Вступ до кольорознавства.
- 2 Фізичне сприйняття кольору.
- 3 Фізіологічне сприйняття кольору.
- 4 Психологічне сприйняття кольору.

Матеріально-технічне забезпечення та дидактичні засоби, ТЗН:

- 1 Методичне забезпечення лекційного курсу.
- 2 Репродукції картин .

Література:

Перелік основної літератури

- 1 Розенблюм Евг. Художник в дизайне. - М.: Искусство, 1974.
- 2 Холмянский Л.М., Щипанов А.С. Дизайн. - М.: Просвещение, 1985.

Перелік додаткової літератури:

- 3 Ковешникова Н.А. История дизайна: учеб. пособие /Н.А. Ковешникова. 2-е изд., М.: Издательство «Омега-Л», 2012 р. – 256с.: ил. (Учебник).
- 4 Теория и практика графических изображений: Материалы науч.-практ. Конф./ Ижевск, 2002 .

Інтернет ресурси:

Національна бібліотека України імені В.В. Вернадського

<http://www.nbuv.gov.ua/>

Державна науково-педагогічна бібліотека України ім. В. О.

Сухомлинського www.dnrb.gov.ua/

Бібліотека українських підручників <http://pidruchniki.ws>

Історичні аспекти стилюобрання в дизайні. Закономірності розвитку соціокультурного фактора і стилюобрання. Причини формування стилю на прикладі одного з стилістических напрямків. Конструктивізм, арт-деко, постмодерн, модернізм, ракетний, Аеростиль і ін. Доцільність вибору стильових рішень відповідно до проектних завдань на прикладі середового дизайну.

Стиль (від грец. Stylos - паличка для письма) - склад письменника, прийом, метод, спосіб роботи - це сукупність стійких художніх форм, синтез мистецтв (архітектури, скульптури, живопису), властивих даному часу і народу. Стиль не вмирає безслідно, він переходить в інший - нову сукупність стійких форм (функціональних, конструктивних, художніх). Немає стилів в чистому вигляді, в них завжди присутні частини старого і паростки нового.

Функціоналізм - ось що визначає можливі шляхи пошуку в цьому напрямку. А це означає використання найрізноманітніших прийомів і засобів, апробованих практикою дизайну. Змішання різних стилів в одному виробі прийнято називати еkleктикою, від грецького слова «еклектікос» (eklektikos) - вибирає.

Одна з перших Класифікацій «стилів» предметного світу, характерних для періоду з кінця 20-х до початку 60-х рр. минулого століття, запропонована Джиффорд Джексоном (1962р): п'ять послідовно змінювали один одного стилів:

1. «ступінчастий» (стиль «хмарочос»), що характеризувався уступами, а також виступами, заглибленнями, пазами);
2. «обтікаючий» (який втілював захоплення аеродинамічними формами);
3. «трапецієподібний» («конусний»), який відрізнявся скосами або звуженням форм
4. «нормальний» («Планшетний»), що характеризується переважанням форми паралелепіпеда;
5. «скульптурний», виділявся складністю обрисів, утворених еліпсоїда, гіперболоїда, параболоїда, що сприяють пластичної виразності форми

Це були не стилі і навіть не стильові напрями, а просто модні стилізації, властиві в той час американському комерційному дизайну - «стайлінгу». Стильове єдність художньо освоєваної предметного середовища людського буття, колись властиве епох «великих стилів», починаючи ще з епохи Відродження стало поступово замінюватися стильовим різноманіттям. Це було пов'язано з переходом від канонічного підходу до естетично значимого створення об'єктів до все більшої індивідуалізації художньої творчості. Паралельне існування різних стильових напрямків стало закономірністю розвитку художньої творчості в усьому його розмаїтті. Ця закономірність ще в більшій мірі стосується дизайну оскільки на еволюцію предметного середовища життєдіяльності людей впливають фактори не тільки соціально-культурного, а й науково-технічного, і соціально-економічного прогресу. Крім згадки джексоновської «класифікації стилів в дизайні» в літературі, присвяченій дизайнерському творчості, нерідко згадуються і описуються стильові напрями, породжені різними школами дизайну.

Стиль в дизайні - «закономірне єдність всіх елементів форми виробу (набору, комплексу, системи, ансамблю, середовища), втілюється в певній системі стійких характерних ознак, які забезпечуються спільністю композиційних прийомів, які формують художній образ творів дизайну»

Модернізм: форма предмета слід за його функцією - це свого часу сказав Луїс Саллівен

Постмодернізм: форма предмета не слід за його функцією. Використання готових форм - основоположний ознака такого мистецтва. Походження цих готових форм не має принципового значення. Постмодерн в загальному і цілому не визнає пафосу, він іронізує над навколишнім світом або над самим собою, тим самим рятуючи себе від вульгарності і виправдовуючи свою споконвічну вторинність.

Синтетичність або синкретизм - в постмодернізмі можна бачити сплав, буквальне зрощення різних ознак, прийомів, особливостей різних стилів, що представляють нову авторську форму.

Постіндустріалізм: форма слідує за ергономікою. Великі ігри з сучасними технологіями.

Конструктивізм: радянський авангардистський метод, що отримав розвиток в 1920 - початку 1930 років. Характеризується суворістю, геометризмом, лаконічністю форм і монолітністю зовнішнього вигляду. Найцікавішим моментом є в конструктивізм його раціональність. Без цієї властивості конструктивізм не мислимо. конструктивізм є необхідною потребою і постійної приналежністю всього укладу нашого життя і що без конструктивних почав немислимо дозволити більшість питань техніки і мистецтва. Види конструктивізму: впровадження, зажим, зчеплення, скручування, обхват).

Ар-деко, варіанти: ар деко, арт деко - течія в декоративному мистецтві першої половини ХХ століття, що проявилася в архітектурі, моді і живопису .. Відмінні риси - сувора закономірність, етнічні геометричні візерунки, розкіш, шик, дорогі, сучасні матеріали. (Лев Бакст-дизайнер, модельєр варвара степанова).

Аеростиль. навесні 1948 року, відбувся дебют першої з серії 62 моделі Cadillac. З її появи бере свій початок одна з найбільш радикальних напрямків в автодизайні, іменоване Аеростиль. Ідея додати автомобілю літакові риси народилася не на порожньому місці. Америка переживала в той час економічний підйом. Друга світова війна дала сильний поштовх розвитку нових технологій. На вістрі технологічного прогресу, природно, знаходилася військова авіація. З нею в післявоєнній Америці асоціювалося все саме передове і досконале. Авіація увійшла в моду. У 1953 р в Аеростиль з'являється новий напрям - ракетний стиль - відповідно більш стрімке і агресивне.

Дизайн середовища - процес формування доцільних, комфортних і естетично повноцінних умов для здійснення побутової, громадської та виробничої діяльності людини.

В основу сучасного дизайну лягли принципові зміни в технології, теоретичні та практичні досягнення конструктивізму і функціоналізму початку століття. При всій обмеженості і суперечливості цих течій в результаті гострого зіткнення ідей на зміну «красивості» склалося уявлення про доцільність як основний характеристиці речі. Доцільність включає оптимальне відповідність конструкції (як органічної частини конструктивного спектра) конкретної функції і оптимальне відповідність форми як зовнішнього вираження конструкції закономірностям оптичного сприйняття і умов, що змінюються нормам естетичної оцінки.

Абстракціонізм (лат. Abstractio - видалення, відволікання) - напрям нефігуративного мистецтва, який відмовився від наближеного до дійсності зображення форм у живопису і скульптурі. Одна з цілей абстракціонізму - досягнення «гармонізації», створення певних колірних поєднань і геометричних форм, щоб викликати у глядача різноманітні асоціації. Те ж саме і в понятті «абстрактна композиція».

Композиція у вигляді промислової форми же представляє структуру або відмінні риси будь-якого предмета. Гармонія в ній теж важлива, проте вона зазвичай не викликає у глядача асоціацій, а дає чітке уявлення про зображений предмет і його функції.

Формоутворення (formgestaltung (gebung) - нім.) - процес створення форми в діяльності художника, архітектора, архітектора-дизайнера відповідно до спільними ціннісними установками культури і тими або іншими вимогами, що стосуються естетичної виразності майбутнього об'єкта, його функції, конструкції і використовуваних матеріалів.

Формоутворення в художньому проектуванні включає просторову організацію елементів виробу (комплексу, середовища), яка визначається його структурою, компановки, технологією виробництва, а також естетичної концепцією дизайнера.

Формоутворення - вирішальна стадія дизайнерської творчості; в його процесі закріплюються як функціональні характеристики об'єкта проектування, так і його образне рішення.

Важливо не ототожнювати такі терміни, як проектування, формоутворення і композиція, що веде до теоретичної неточності викладу питань формоутворення. Так, якщо під проектуванням слід розуміти процес створення чогось нового, в тому числі нових формальних рішень, які, в свою чергу, можуть бути індивідуальними або типовими, то під формоутворенням - сенс цього процесу, який полягає в створенні нової змістовної форми, тоді як композиція є процес (частина процесу) проектування і підсумок, в якому фіксується результат організації форми як би зсередини, шляхом специфічного структурування матеріалу об'єкта проектній діяльності.

Одні теоретики розглядають формоутворення, в основному, як проектування художньої форми. Інші стверджують, що форми структурують насамперед реальне середовище життєвих процесів і тому тісно взаємопов'язані з урахуванням всього комплексу соціально-економічних, функціональних, інженерно-технічних та інших об'єктивних чинників.

Стили графічного дизайну

Класичний стиль

Основа класичного стилю це лаконічність, чіткість і стрункість. Використовуються здебільшого типологічні риси образу. Класика це суворі рамки з золота і срібла, багаті декоративні елементи. Колористика в рамках класичного стилю передбачає використання насичених відтінків і контрастних сполучень: густо-коричневий, малиновий. Класичний стиль дотримується кращих традицій античної архітектури і італійського Високого Відродження. Класичний стиль в графічному дизайні як правило вибирають державні структури, великі банки і деякі мистецькі заклади.

Мінімалізм

Простота і лаконічність це основа мінімалізму. Цей стиль зародився в мистецтві в 1960-х роках в Америці і був на той момент протиставлений експресіонізму. Мінімалізм це звільнення композиції від всіх незначних, другорядних деталей і акцент на найголовнішому. Звільняється при цьому простір працює як лінза висвітлюючи все найважливіше. Колористика мінімалізму скупа як втім і образи. Найчастіше використовують 2-3 кольори.

Поп-арт

Поп-арт (скорочення від popular art — популярне мистецтво) — напрям в образотворчому мистецтві виникло в 1950–1960 роках. Основоположник цього графічного стилю Енді Уорхол змусив нас запам'ятати найбільш яскраві образи поп-арту: Ернесто Че Гевара, Мерилін Монро. Характерні риси поп-арту це:

- яскраві кольори;
- виразні, м'які силуети;
- несподівані і динамічні композиційні рішення;
- використовується техніка колажу і усвідомлений кітч;
- невід'ємна риса поп-арту це використання яскравих образів зірок політики, шоу-бізнесу та кіно.

Поп-арт орієнтований на молодь звідси береться його несерйозність і пропагується споживацьке ставлення.

Вінтаж

Вінтаж цей напрям яке був популярний в 50-х роках 20-го століття. Саме слово «вінтаж» має на увазі під собою певний предмет, типову річ свого часу, що несе особливі стильові тенденції. Вінтаж додає атмосферу ностальгії і змушує нас звернутися до минулого. Типовий прийом даного стилю це ефект «старіння» фотографій і образів. Що стосується колористики то це або сірі монохромні композиції, або м'які розбілений кольору немов вицвілі з часом. Часто використовуються специфічні ретро-шрифти. Вантажний графічний стиль несе в собі цінність минулого через сьогодення.

Типографіка

Використання тексту як основного елемента в композиції — ось відмінні риси типографіки як стилю в графічному дизайні. Використання шрифтових гарнітур для створення форм і образів підсилює смислове навантаження і глибину візуального повідомлення. На даний момент це один з найдієвіших інструментів впливу в рекламі. Верстаючи буклет, плакат або вивіску ми працюємо з різними гарнітурами і шрифтами, і то як ми це робимо має першорядне значення. Розміщуючи текстову інформацію як основний елемент нам доводиться пильніше подивитися на доцільність використання тих чи інших гарнітур і особливості сприйняття шрифтів.

Ампір

Ампір (від фр. Empire style — «імперський стиль») виник у Франції в другій половині XIII століття, завершуючи своїм початком останній етап класицизму. Цей імперський стиль характеризується величчю, потужністю, монументальністю. Ампір це багате декорування з вмістом елементів військової символіки. Художні форми запозичені насамперед у культури стародавнього Риму, Греції і Єгипту. Ампір був покликаний щоб підкреслювати ідею могутності влади і держави, наявність сильної армії. Звідси і відповідний декор — це лаврові вінки, щити, обладунки, орли і тому подібне. Цей графічний стиль найчастіше використовується виробниками алкогольної продукції підкреслюючи мужність і солідність марки.

Модерн

Модерн або арт-нуво (від фр. Moderne — сучасний), ар-нуво (фр. Art nouveau, «нове мистецтво»), художній напрям в мистецтві, яке набуло широкого поширення в кінці XIX, початку XX століття. Основні відмінні риси це відхід від прямих ліній і кутів, на користь більш природних форм. Протиставляється класиці і ампіру. Художні особливості стилю це асиметрії, нестандартність пропорцій, рослинний орнамент. Колористика модерну це стримані постільні тони. Часто використовується для залучення жіночої аудиторії.

Ар-деко

Ар-деко (арт-деко) (фр. Art déco — «декоративне мистецтво»). Перебіг в образотворчому мистецтві першої половини XX століття, що зародився у Франції в 1920-х роках. Ар-деко це слід в архітектурі, живописі, моді. Еклектичний стиль поєднує в собі модерн і неокласицизм. Походить від авангардизму. Відмінні риси стилю це сміливі геометричні форми, сувора закономірність, щедрі орнаменти і етнічні геометричні візерунки, багатство кольорів. Стилю властива екзотичність виражається за допомогою елементів культури різних країн і народів.

Гранж

(англ. Grunge — бруд, гидота) — стиль виник в музиці в середині 1980-х років як піджанр альтернативного року. Цей стиль швидко перекинувся з музики в усі інші сфери творчої діяльності. Гранж переріс в нову молодіжну субкультуру, ставши протилежністю гламуру і «глянсовості».

Зараз ми можемо спостерігати гранж в дизайні одягу, в веб дизайні, графічному дизайні і тому подібному. Гранж характеризується навмисною недбалістю і відмовою від театральності. Основні відмінні риси стилю гранж це недбалі мазки, бруд, плями, потертості, помятості, грубі обшарпані фактури та інша неохайність. Колірна гамма приглушена, спокійна: чорний, коричневий, бежевий і сірий кольори.

Швейцарський стиль

Швейцарський міжнародний стиль (1945-1985) названий так за місцем його зародження. Це одне з головних напрямків модерністської течії періоду другої половини XIX століття. Основою візуальної комунікації швейцарського стилю послужили прості геометричні та абстрактні форми. Дизайн ставати науково обґрунтованим, з чіткою структурою і порядком. Завдяки використанню модульної сітки структура дизайну легко засвоюється і зчитується споживачами, що робить цей стиль популярним і зараз. Відмінні риси - це відмова від національних особливостей і декору, що і робить цей стиль інтернаціональним.

Психоделіка

Психоделіка (psyche — душа, delicious — розширювати). Назва виникла від психоделічних наркотиків популярних в той час серед молоді (1960–1975гг). Цей стиль старанно намагається передати нам настрій і відчуття після вживання наркотичних засобів. Звідси яскраві, кричущі кольори, нерозбірливість і хаос в дизайн-макетах. Плавні лінії запозичені у арт-нуво, але додані контрастні форми і кольору, нерозбірливі і криві шрифти. Психоделічний дизайн частіше не притягує, а відштовх

Кітч

Американський кітч або «мистецтво 50-х» як його ще називають був популярний в з'єднаних штатах в 1940–1960гг. Для американського кітчу характерна надмірна емоційність, як правило це вульгарність, сентиментальність, претензійність. З німецької мови кітч перекладається як «поганий тон». Твори в стилі кітч виконані на високому професійному рівні іноді надто драматичні і експресивні, але не несуть у собі істинної культурної цінності подібно справжніх творів мистецтва. Шрифти цього стилю немудрі, іноді рукописний, вони акцентують нашу увагу на захоплюючому сюжеті і емоційних персонажах.

Цифровий стиль (Digital)

Цифровий стиль (1985 - теперішній час). Комп'ютер дозволяє сучасним дизайнерам набагато більше, ніж будь-коли ще. У сучасному дизайні ми можемо побачити графіку з вебдизайну (web 2.0) і комп'ютерних ігор, неіснуючі 3D форми і перспективи. Цифровий стиль складно класифікувати по яким би то не було критеріям, основна особливість це використання комп'ютера як основного інструменту, без якого створення композиції стало б неможливим, або важкодоступним.

Вікторіанський стиль

Вікторіанський стиль (Victorian age) зародився в Англії в 1840–1900 роки на тлі бурхливого промислового зростання тих років. Правління королеви Вікторії зробило сильний прямий вплив на образотворче мистецтво тієї епохи. Головними виявилися такі мотиви як: ностальгія, романтизм, сентиментальність і деталізована краса. Для вікторіанського стилю властива насиченість деталями і витонченість. Об'єкти розміщені на плакатах вікторіанської епохи мають овальні або викривлені форми, шрифти із зарубками, правильне симетричне розташування на полотні, обрамлення. Висока інформаційна насиченість дизайн-макетів є візитною карткою тієї епохи.

Хіпстер (Hipster style)

Хіпстера (інді-кіді) з'явилися в 40-х роках ХХ-го століття Сполучених штатах Америки. Поняття виникло від англійського виразу «tobehip» — «бути в темі». Звідси виникло родинне «хіпі». На даний момент це актуальна молодіжна субкультура, яку об'єднує одяг, аксесуари, споживацький спосіб життя, бажання бути в тренді.

Стилю властиві тренди графічного дизайну. Як однотонні контрастні ілюстрації з відсиланням в вінтажний стиль, так і яскраві, контрастні аляпісто колірні поєднання. Подібна колірна контрастність перекладається і на шрифтову складову цього

напрямку. В одному знакові в «стилі хіпстера» можуть використовуватися від 3 до 5 різних гарнітур, від рукописних до акцидентної. Активно використовуються фотографії, як правило вони служать «підкладкою» для оригінальних шрифтових рішень. Логотипи в стилі «хіпстера» однотонні і насичені стрічками, лініями, хрестиками та іншими нескладними елементами.

Інфографіка

Інфографіка представляє інформацію за допомогою графіки. Цей спосіб донесення інформації зародився в другій половині ХХ століття, але став особливо популярний в останні роки з-за чого я вирішив виділити його в цій статті. Інфографіку можливо поки не можна виділити в окремий стиль, але не впізнати її важко. Це завжди графіки, цифри і сухі факти. Інфографіка здатна доносити максимальну кількість інформації в мінімальні терміни, що робить її вкрай ефективною.