



Міністерство освіти і науки України
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ІНЖЕНЕРНИЙ НАВЧАЛЬНО-НАУКОВИЙ ІНСТИТУТ
Кафедра міського будівництва і архітектури

Єгоров Ю.П.
Архіпова К.К.
Полікарпова Л.В.

Архітектурний дизайн і макетування

Методичні вказівки до виконання практичних робіт
денної і заочної форми навчання



Запоріжжя
2020

Міністерство освіти і науки України
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ІНЖЕНЕРНИЙ НАВЧАЛЬНО-НАУКОВИЙ ІНСТИТУТ
Кафедра міського будівництва і архітектури

Архітектурний дизайн і макетування

Методичні вказівки до виконання практичних робіт
денної і заочної форми навчання

Рекомендовано до видання на засіданні
кафедри міського будівництва і
архітектури
протокол №13 від 20.03.2020р.

Запоріжжя
2020

Архітектурний дизайн і макетування: методичні вказівки до виконання практичних робіт денної і заочної форми навчання: Запоріжжя: ЗНУ ІННІ, 2020. 60с

Методичні вказівки містять короткі відомості про дизайн, малюнок, графіку і макетування, а також стилі і стилеві напрямки виконання таких робіт.

Укладачі:

Єгоров Ю.П. к.арх.н., професор ЗДІА
Архіпова К.К., ст.викладач
Полікарпова Л.В. ст.викладач

Відповідальний за випуск:

Банах В.А., професор, к.т.н.

Зміст

1. Введення	
1.1 Короткі відомості про дизайн.....	5
1.2 Малюнок – основа образотворчого мистецтва.....	11
1.2.1. Етапи розвитку художніх шкіл.....	11
1.2.2. Послідовність виконання малюнка.....	11
1.3 Скорочено про графіку.....	13
1.4 Стили і стильові напрямки.....	18
1.5 Колір у дизайні.....	21
1.6 Дизайн міської середина.....	27
2. Тематика лабораторних та практичних робіт та клаузур.....	28
2.1 Роль засобів художньої виразності у дизайні.....	29
2.2 Лабораторні роботи та клаузури з дизайну міської середина.....	29
2.3 Лабораторні роботи та клаузури на тему «Дизайн квартири».....	29
2.4 Лабораторні роботи та клаузури на тему «Промисловий дизайн».....	29
2.5 Практичні заняття на тему «Книжковий дизайн».....	29

Додатки:

- Рисунок – основа образотворчого мистецтва.....	1, 2
- Композиція.....	3÷5
- Історичні етапи розвитку дизайну.....	6÷9
- Просте макетування з ватману.....	10÷12
- Макетування.....	13÷16
- Макети реальних проєктів.....	17÷19
- «Сенежська» студія.....	20÷22
- Містобудівельне макетування.....	23
- Пропорції, масштаб.....	24
- Ергономіка, антропологія.....	25
- «Дім моєї мрії» - арх. Райт.....	26
- Дизайн кухні.....	27
- Квартирний дизайн.....	28
- Ескізна клаузура.....	29÷32
- Книжковий дизайн (шрифт).....	33, 34
- Книжковий дизайн (обкладинки, суперобкладинки книг).....	35
- Книжковий дизайн (емблеми, товарні і фірмові знаки).....	36

1. Введение

1.1. Короткі відомості про дизайн

Терміни "дизайн" та "дизайнер" мають досі складний і дискусійний переклад.

У перекладі з англійської мови слово "design" означає і проект, і креслення, і конструкцію, і ескіз, і малюнок, і композицію, та багато що інше.

А слово "designer" може визначати і конструктора, і проектувальника, і кресляра, і художника, і декоратора, і навіть ... інтригана.

А якщо вдуматися в сенс перекладу, то як ще можна назвати художника, який заінтригував своїми творами здивованого оглядача?

Дизайн – рідний син архітектури, притому найяскравіший, молодший і улюбленіший. Щоб переконатися в цьому, треба досидіти і дослухати, а вірніше, дочитати хоч би ціле багато сторінок до кінця.

Спочатку декілька історичних віх. Якщо повернутися не так далеко - у 1907 рік в Німеччину, то можна спробувати знайти витоки дизайну у виробничому Союзі "Веркбунд", який об'єднав промисловців, архітекторів, художників і комерсантів. Програма союзу була дохідлива і не багатослівна:

- "Здійснити відбіру сіх кращих діючих можливостей в мистецтві, індустрії, ремеслі і найбільші промислові компанії починають запрошувати у фірми "Художніх директорів". Так прийшов в АЕГ (Загальна електрична компанія) торгівлі".

Надалі його учень - Вальтер Гропіус продовжує роботу, почату П.Беренсом в новій школі "Баухаз". Це був перший учбовий заклад, який готував художників для роботи в промисловості б в собі художні, духовні, творчі і технічні можливості. архітектор Петер Беренс, якого багато фахівців вважають першим дизайнером.

Дизайн школи ні свідбиток живопису, графіки і скульптури 20-х років зявним захопленням кубізму. Завдання школи – випуску собі що розвинених людей, які поєднували на протипагу "в'ялому" модерну.

У цій же школі проектувальники 80 років тому розробили зразки мінімальної кухні і зонуванням площ. Виявилось, що Г - образна форма кухні в плані забезпечує економію руху. Це були витоки ергономіки - науки, якою сучасні дизайнери приділяють значну увагу.

Слід об'єктивно відмітити, що аналогічна дизайнерська робота в ці ж роки виконувалася і в інших країнах.

Наприклад, значною віхою становлення дизайну стало відкриття у 1920 р. Московських державних вищих художньо – технічних майстерень (ВХУТЕМАС, з 1926 р. - ВХУТЕІН). База Строганівського училища і Училищаживопису, творення і архітектури дозволила швидко організувати випуск, по суті, перших дизайнерів.

Що очолював у той час металофакультет А. Радченко так коротко позначив "учбову програму" і цілі:

- Поставив перед собою завдання випустити конструктора для нашої промисловості по художньо-технічній обробці металу, аж до внутрішнього устаткування автомобіля та аероплана: конструктора-художника з творчою ініціативою і технічно підготовленою.

У 1925 р. на Міжнародній виставці декоративного мистецтва і промисловості в Парижі ВХУТЕМАС був відзначений Почесним дипломом за новий аналітичний метод, програми і учбово-експериментальні роботи студентів.

Правда, цей Почесний диплом не захистив авторів нового стилю і нового підходу до дизайну від затятої критики, якщо не сказати більше, прибічників старих уторованих доріг.

В авангарді нового напрямку в мистецтві 20-х років були В. Татлін, А. Родченко та Л. Попова.

Жінки архітектурі мистецтві 20...30-х років ХХ століття в Росії не були виключенням. Цей факт із захопленням, радістю і захватом відмічав знаменитий Ле Корбюз'є, який попрацював недовгий час в ці роки в Росії.

А що стосується знаменитого В. Татліна, то його проект і модель ажурного спіралеподібного пам'ятника III Інтернаціоналу знайомі всьому світу. Адже ця творча людина працювала на наступне століття. Він умів не лише мріяти, але і зробити своїми руками відмінну бандуру, спроектувати оригінальний металевий стілець або літальний апарат - "Летатлін".

Прочитавши цю оригінальну назву, придуману автором, можна сміливо стверджувати, що В. Татлін писав вірші, грав на музичних інструментах, співав, а може бути, і танцював. Та що там - можливо - точно танцював!

Якщо про іншого талановитого художника А. Родченко знають багато по публікаціях, по спадщині, то художник-конструктор Л. Попова відома небагатьом неспеціалістам цього профілю.

Л. Попова прожила коротке, завдовжки в 35 років, життя. Перший художник- конструктор або перша художниця дизайнер прийшла безпосередньо на виробництво, на фабрику, де нею створені новітні революційні малюнки тканин і раціональні моделі суконь з цих тканин. Можливо, у наш час вона була б найпершою "кутюрье". Роботі на фабриці передували багаторічні експерименти в області форми, матеріалу і кольору.

Реальні контакти Л. Поповой з молодим виробництвом охолоджували її невгомний творчий порив, який знаходив вихід в театральному мистецтві. У театрі Л. Попова могла реально побачити плоди своїх праць в області синтезу станкового живопису, архітектури, костюма.

І проте, в останній рік її стрімкому життю, у пресі, яка завжди була строго цензурною, промайнула строчка:

- Л. Попова - художниця, що пробила пролом в китайській стіні, яка завжди існувала між промисловістю і мистецтвом.

Список талановитих архітекторів і дизайнерів можна продовжити Л. Лисицьким, братами Весниними, І. Леонидовим і сотнями інших, про яких окрема розмова і не однією строчкою. Наприклад, про творчі роботи, що виконуються в майстерні М. Гинзбурга, можна написати не одну книгу, що вже і зроблено до нас.

А тепер трохи "математики". Ми усі прекрасно знаємо формулу архітектури Вітрувія: Архітектура=користь+міцність+краса.

А дизайн займається створенням красивих корисних предметів. Виходячи з цього, пропонується формула: дизайн=функція+форма+краса=архітектура.

Ось так легко і невимушено ми довели, що дизайн - рідний син архітектури. Вони вирішують одні і ті ж проблеми і ходять одними і тими ж дорогами. Важко помітити де кінчається архітектурна думка і починається дизайнерська.

Формула дизайну дуже проста, але творчий процес складний і нескінченний. Він здійснюється за наступною схемою:

ФУНКЦІЯ ↔ ФОРМА ↔ КРАСА

Схема характеризує кінцівку одного замкнутого циклу: функція → форма → краса та нескінченність численних циклів. Дизайнер десятки разів звертається і повертається від функції до форми, від форми до краси і знову від краси до функції, перш ніж створить "шедевр". Але замість шедевра може вийти "пшик".

У дизайні, як і в архітектурі, важлива залежність функції форми. Але що таке функція у предметному світі? - Це і експлуатаційне призначення

предмета, і його технічний пристрій, його технічний пристрій, і його соціальне значення.

Чи повинна форма йти за функцією або функція і форма мають бути єдина?

Важко сказати однозначно, тому що різні таланти по-різному тлумачать "форму, функцію, красу, естетику".

Але можна упевнено заявити, що форма пов'язана з конструкцією, технологією виробництва і фізіологією сприйняття. При цьому нам ясніші і зрозуміліші конструктивний і господарський сенс, але важко сприймається естетична сторона предмета.

З відносно нових наук, з якими стикається дизайн, необхідно відмітити ергономіку.

Практичне призначення предмету, а також поводження з ними пов'язане з можливостями людини, його особливостями, рівнем цивілізації.

Від стихійного пристосування знарядь праці до людини в епоху ремісничого виробництва людство наблизилося до ергономіки - науки, основним змістом якої стало вивчення функціональних можливостей людини. Одна з граней ергономіки - інженерна психологія, яка вивчає умови праці в різних ситуаціях. Вивчення психологічних чинників ведеться не лише при розробці дизайну диспетчерських пунктів управління польотами, але також і для елементарних "нешкідливих" ситуацій, наприклад, "кухонного працівника".

Наукою встановлено, що велику частину інформації людина отримує за рахунок зору. Дизайнер повинен знати, що в межах зорового поля є зона чіткого сприйняття, яка складає всього 3°, зона ефективної видимості (до 30°) і інші зони. Ці знання дозволяють йому правильно розташувати інформацію на пульті управління, ефективно склити кабіну сучасного автомобіля або авіалайнера.

Без знання антропометрії, яка є частиною ергономіки, не можна запроектувати висоту меблів, сидіння пілота або водія, намітити відстань до педалей і важелів. Ця система вимірів людського тіла міняється разом з розвитком людства.

Леонардо да Вінчі, Мікеланджело, А. Дюрер, Ле Корбюз'є і інші таланти в різні часи пропонували свої пропорції людини. І якщо наслідувати ці пропорції, то можна отримати і відповідний ним дизайн.

Дизайн і архітектура використовують одні і ті ж композиційні засоби для створення художнього образу.

Слово "композиція" з латинського "compositio" переводиться як з'єднання, зв'язок. Проблеми, пов'язані з функцією, формою, художнім задумом нероздільні в процесі створення композиції. Композиція визначає взаємодію художніх засобів, використовуваних в дизайні.

Головні композиційні засоби – симетрія асиметрія, нюанс і контраст, ритм і метр, пропорціонування, колір, фактура - азбука творчості як архітектора, так і дизайнера.

Необхідно пам'ятати, що архітектори різних епох використовували різні композиційні засоби. Наприклад, класицизму властива симетрія, а конструктивізм віддавав перевагу асиметричності об'ємів. У стилі бароко використовувався "відкритий" локальний колір, а в рококо - нюансні пастельні тонкі поєднання кольору.

Слід зазначити і роль масштабності в дизайні.

Масштабність - поняття, яке перейшло у дизайн з архітектури. А якщо взяти до уваги, що архітектура є матір'ю дизайну, то поняття масштабності як інші, вбиралося дизайном разом з молоком матері. Виявилось, що довільно збільшувати або зменшувати виріб, що має якийсь функціональний або художньо-естетичний сенс, не можна.

Наприклад, висота сходового обгороджування, сідців, сидінь, кабіни або салону автомобіля розраховані на певне зростання людини. Ці «мерителі масштабу» кінець кінцем пов'язані з розмірами людини.

Дробова або, навпаки, зайва укрупненість може викликати у замовника або глядача негативну реакцію:

- Якесь усе іграшкове, неправдоподібне!

Чи навпаки:

- Це претензія на Палац З'їздів!

І втому в іншому варіанті професіонали заявляють, що автор "не потрапив в масштаб", тобто виконав роботу не масштабну.

Як бачимо, поняття масштабності не числове, а порівняльне. Виходячи з формули "людина – міра усіх речей" поняття масштабу в архітектурі дизайні з кількісного переходить в якісне.

Упершій бесіді про дизайн необхідно коротко розповісти про предметне середовище.

Гармонійне середовище характеризується не лише ансамблем предметів, але також і простором, який об'єднує предмети і людину в середовищі. Простір може обмежуватися розмірами приміщень, або бути безмежним (відкритим).

Розміри простору впливають на наш психологічний стан. Але відношення людини до величини простору завжди особове. Наприклад, великий архітектор Ле Корбюз'є усе своє життя доводив, що для житлової кімнати досить висоти 2,16м. Правда, пізніше "поступився" і довів цю висоту до 2,26м. Ці параметри лягли в основу "лінійки пропорціонування"

Корбюз'є або МОДУЛОРА. Чи інший приклад: Петро I, маючи чималий зріст, дуже любив низькі стелі ітиснікімнати.

Але для багатьох людей тісні приміщення є причиною драгівливостіі дискомфорту. Наукою встановлено, що одна людина вприміщенні площею до 10...12м² почуває себе природно і нормально. Приміщення більше 50 м² людиною глядач але розбиваються на окремі фрагменти. Але це не означає, що він почуває себе в таких приміщеннях комфортно.

Дизайнер повинен знати, що предмет знаходиться взоні безпосереднього сприйняття людини на видаленні до 30 м.

Відомо також, що величезні масштаби штучного середовища можуть пригнічувати людину, тому архітектори розчленовують забудову на райони, квартали; розбивають архітектурними елементами протяжні стрічки фасадів будинків, розставляють акценти в композиції.

Простір, як вважають багато проектувальників, має три виміри. Правда, деякі фахівці заявляють, що у простору є інші виміри, наприклад, глибина або навіть тимчасовий вимір.

Архітектура вміщує в себе предметний світ і не існує без нього. Вона, архітектура, пов'язана не лише з живописом і скульптурою, але також і з побутовими предметами - меблями, посудом, сантехнічними і електричними приладами і багато чим іншим.

Свого часу ми називали проектування предметівірізних речей "художнім конструюванням", а саму теорію створення цих речей і предметів "технічною естетикою". Потім дизайн і художнє конструювання стали розглядатися як синоніми.

Але не припиняються суперечки про зміст дизайну, його ціліі можливості

Одні стверджують, що мета дизайну - створення цілого світу прекрасних форм, речей, які розкривали б істинний характер сучасноїцивілізації.

Інші вказують, що предмети споживання не можуть виконувати функції художнього твору.

Атреті - не сумніваються в тому, що дизайн виконує утилітарну функцію прямої залежності від потреб і запитів ринку.

Тому дизайн необхідно розраховувати на різного споживача і його рівень. Наприклад, європейський "артистичний дизайн" виник в країнах, де рівень споживання низький. Такий дизайн орієнтований на "елітарного" споживача. Масовий же дизайн розрахований на великий попит. Між ними зберігається дистанція. "Дистанція величезногорозміру ...".

1.2. Малюнок - основа образотворчого мистецтва

1.2.1. Етапи розвитку художніх шкіл

Як тільки з'явилась людина, з'явився і малюнок! Палицею на піску, глиною на скелі, зубилом по камінню, - так людина намагався відобразити пізнаваний ним світ.

На протязі існування людства функціонували різні «Академічні» школи малюнка. Далі будуть приведені характерні з них:

- Мемфіська при дворі школа архітекторів та скульпторів у др.Египті (початок теоретичного обумовлення правил малювання).

- Єфеська, Фіванська та Сикіонська школи малюнку у др.Греції (базувалось як на наукових даних, природознавства, так і на красоті та чуттєвому сприйнятті природи) Художні школи др. Риму (внесли вклад у розвиток «прикладного» образотворчого мистецтва)

- Художні школи епохи Ренесансу (створення книг про малюнок, живопис та архітектуру - Л.Альберті; А.Дюрер; вчення щодо пропорційності людини - Леонардо да Вінчі)

- Художні школи XVII - XIX ст. (період створення «Академії» - «Академія трьохнайважливіших мистецтв», «Академія св. Луки», «Академія братів Карачі» та ін.)

- Школи - студії XIX - XXст. (студія Антона Ашбе; студія Д.М. Кардовського; студія І.Е.Грабаря та ін.)

1.2.2. Послідовність виконання малюнка

Основний принцип малювання "від простого до складного" застосовується не лише у виконанні окремих малюнків, але є основою і в побудові усієї системи художньої освіти.

Усі завдання, які виконують по малюнку у своїй сукупності представляють безперервний ряд завдань, що поступово ускладнюються, і увесь шлях вдосконалення молодого художника повинен нагадувати сходи, піднімаючись по яким не можна крокувати через східці. Тому П. П. Чистяков називає хід розвитку художника "посходовим".

Захоплюючись цікавою темою, недосвідчені малювальники часто беруться за складані постановки, що виявляються їм не під силу. В результаті - розчарування у своєму таланті охолодження до улюбленої справи. Краще брати завдання простіше, але до виконання її пред'являти серйозніші вимоги.

Це дає, зрештою, не випадкові удачі, а основу для подальшого розвитку художника.

Тим, хто ніколи не брав в руки олівця, але бажає познайомитися з елементарним малюванням, необхідно рекомендувати найпростіші вправи, що розвивають окомір і руку. Ці вправи пропонуються увазі учня у кінці глави.

Але основна робота в області малювання з натури починається з моменту розуміння малювальника завдань об'ємного зображення предметів, причому площина листа, на якому він малює, повинна сприйматися їм як простір.

Перехід від площинного лінійного малювання до об'ємного краще всього організувати за допомогою малювання дротяних фігур, що нагадують своїм характером лінії, з якими мав справу малювальник у своїх первинних вправах.

Надалі замальовки геометричних тіл (з гіпсу) допоможуть реальніше представляти об'єм в цілому. На цьому етапі до перспективної побудови слідує приєднати ісвітлотіньові рішення з урахуванням характеру освітлюваних тіл (округлих і гранованих).

Наступний ступінь в малюванні полягає в передачі комбінованих поверхонь, що утворюють предмет, з гранованими і округлими переходами. Для цих цілей добре мати гіпсові орнаменти різного характеру (квітка лотоса, кленовий лист, трилисник) і архітектурні деталі.

Складнішою постановкою є натюрморт з простих побутових предметів, близьких за формою до геометричних тіл. Мета завдання - застосування отриманих знань по наочній перспективі, визначення пропорцій, рішення світлотіньових завдань при зображенні конкретних предметів простої форми (відро, таз, табурет, тощо).

Поступово треба переходити до зображення предметів, різноманітних по своїй будові (наприклад, пакувального ящика, глобуса, товстої розкритої книги, глека), звикаючи таким чином розбиратися в конструкції складніших форм. Легше і приємніше працювати над натюрмортами тоді, коли вони складаються на певні теми (шкільний, військовий, колгоспний, мисливський, робочий, кухонний, тощо). У натюрморті необхідно зіставляти різноманітні матеріали (скло, метал, камінь, тканини), вчитися передавати їх твердість, м'якість, прозорість, матовість, глянцевість та інші якості. Слід враховувати, що при зображенні в просторі декількох предметів різного кольору і матеріалу тональні завдання ускладнюються.

Малювання античної вази і капітелієпідготовкою до таких складних і за формою і за освітленням об'єктами, як людська голова і фігура. Малюючи вазу малювальник познайомиться з одночасною побудовою парних форм, настільки характерною надалі для зображення людського тіла. Підготовкою до малювання живої голови також є робота над зліпками скульптурних творів Греції, Риму, Італії епохи Відродження.

При малюванні гіпсових голів треба особливо намагатися всіляко уникати механічного копіювання, домагаючись будування їх об'єму за правилами малювання живої натури.

Малюванню геометричних тіл, натюрмортів, ваз, орнаментів гіпсової голови і фігури будуть присвячені окремі статті в наступних випусках.

Жива голова людини є одним з найвідповідальніших об'єктів малювання. У роботі над нею об'єднуються і удосконалюються усі правила і прийоми малювання з натури. При малюванні голови уперше загострюється увага на характері та схожості з цією людиною. Тонка характеристика людини вимагає розвитку спостережливості художника, а також знання анатомії голови і міміки обличчя.

Малювання фігури людини приєднує до згаданих завдань нові, а саме: передачу різноманітних рухів людського тіла, ускладнених пропорцій, вивчення анатомії, тощо. Якщо у малюючих є можливість малювати античні фігури, необхідно заздалегідь зробити з них два-три малюнка. Для тих, що приступають до малювання людської фігури зручніше вивчати пропорції, будову, закони рівноваги на гіпсових зліпках. Надалі буде даний особливий розділ малювання людської фігури. Тут же ми тільки відмітимо, що ця робота є завершуючим етапом у розвитку художника в області учбового малюнка.

Отримані знання і досвід дадуть можливість надалі використовувати їх у будь-якому вигляді образотворчого мистецтва.

1.3. Коротко про графіку

От як трактують слово "графіка": це вид образотворчого мистецтва, основними художніми засобами якого є лінія, тон, світлотінь та колір.

Та за призначенням графіку теж можна класифікувати: станкова (малюнок, естамп, плакат); книжна (ілюстрації, заставки, шрифт); прикладна (реклами, промислова графіка); архітектурна (малюнок, креслення).

Нині багато видів графіки переросли в самостійні групи дизайну, наприклад, рекламний, книжковий дизайн.

А багато "зрілих" проєктувальників, що працюють з комп'ютером, із складним почуттям згадують методи "подачі" матеріалу: "тичкування", "тампування", "штрихування пером", "відмивання" і інші.

Більше того, різні гордилися своєю традиційною школою графіки. Наприклад, "прибалтійська" вища школа славилася штрихуванням і тичкуванням.

Уявіть собі планшет розміром 1м x 1м, який треба "утикати" суцільними точками різної щільності. При цьому перо необхідно постійно умочувати в туш. Праця – рабська! Ось тому помічників, що виконують курсові і дипломні роботи так і називали, - "раби". А розплачувалися чаркою "чаю".

Зараз комп'ютер в лічені хвилини може "утикати" картинну площину. І помічники вже дістали нову назву: "голова"!

Для того, щоб зрозуміти, що нас чекає в майбутньому, необхідно заглянути в історію.

Ще в XVI - XVII ст. у староруських кресленнях використовувалися прийоми іконописного мистецтва. Зображення часто представляли погляд на споруди з "пташиного польоту". Використовувався іконописний прийом зображення на картинній площині різних споруд, одне над іншим, без перспективного скорочення розмірів.

У кінці XVIII ст. з'явилося розподіл зображень на окремі проєкції. Креслення виконувалися з точністю до одного вершка, але не в масштабі. Стали застосовувати фарби для підфарбовування креслень.

У кінці XVIII ст. Г. Монж обґрунтував методи зображень, які точно передають на площині величини усіх трьох вимірів предмета (ортогональні проєкції). Але якщо креслення Тома-де-Томона були схожі на живописні твори, то проєкти Баженова, Казакова, Вороніхіна та інших класиків були вже реальними робочими кресленнями, по яких здійснювалося будівництво.

Багато нового і революційного в графіку вніс період 1920-30 рр., коли широко стали використовувати лінійний спосіб зображення, динамізм, контраст чорного і білого, поєднання червоно-чорно-білого, локальний колір, фактуру.

Якщо проаналізувати розвиток графіки, то можна помітити наступну "майже аксіому": коли новий графічний прийом сильно "набридає", то дизайнери повертаються до давно забутих і видають це за "супернову" графіку. Правда, при цьому звичайно-ж використовуються нові матеріали і техніка.

Якщо продовжити розмову про найважливіший елемент графіки, то це, звичайно-ж, - лінія!

Виконуючи допоміжні функції, лінія має художнє значення:

- може бути самостійним художнім елементом зображення, наприклад в лінійних орнаментах;
- як елемент зображення предмета для побудови предметної художньої форми.

Ми знаємо, що вертикальна лінія викликає відчуття стійкості, горизонтальна - спокою і простору. Лінія, спрямована по діагоналі, дає динамізм. А для того, щоб передати враження плинності або замкнутості, використовують кривілінії різного зображення.

Що може сказати про лінію «необізнаний»? - Та майже нічого. А "вчений" відразу згадає, що лінія може бути контрастною або нюансною по товщині наряду, а також по тональності рівною, щільною, повітряною, кольоровою, зигзагоподібною, переривчастою і суцільною ...

А окрім ліній в графіці важливий тон, світлотінь, колір та ще, й ще.

Про тон і колір можна упізнати в спеціальній главі книги. А про світлотінь, як про один із засобів зображення, ми розповімо далі.

Одна і та ж споруда залежно від сили і наряду освітлення, відстані до джерела світла, стану докільця сприймається нами світлим або темним, плоским або рельєфним, близьким або далеким, "легким" або "важким" .

- Форма, освітлення прямим світлом під кутом 90° до поверхні, сприймається як світлий силует на відносно темному фоні;

- Світло під кутом 45° до поверхні чітко виявляє об'ємні і фактурні якості трьох-мірної форми. Світло півтон, тінь, рефлекс, тінь, що падає, допомагають в цьому виявленні;

- Ковзаюче світло виявляє фактуру поверхонь;

- Форма освітлена з тилу, сприймається як темний силует на світлому фоні.

Зазвичай в ортогональних проекціях (фасади, генплани) прийнято освітлення зліва - направо під кутом 45° . Але не виключається і напрям справа - наліво під цим же кутом.

Але ці правила - не для творчих фахівців! Вони можуть поступити по своєму:

- Застосувати композицію з умовною світлотінню для виявлення об'ємності форм;

- Закомпонувати об'єми з умовною світлотінню для підкреслення центру і периферії композиції;

- Використовувати в композиції тільки власні або тільки падаючі тіні.

А тепер зовсім коротко про матеріали і техніку.

Про папір. Ще яких то п'ятдесятироків тому нас приводили у трепет одні тільки назви паперів: "Бристоль", "Госзнаю", "Торшон", "Ленінградський ватман". А зараз фіни, чехи, росіяни випускають десятки різновидів паперу. Їх назви не завжди викликають трепет. Але життя розвивається, удосконалюються матеріали, проводяться "тендери". Це слово ми знали раніше, але вимовляли по іншому: конкурсний проект, форпроект.

Італійці кілька років тому з метою вдосконалення дизайну на кращих сортах паперу провели дивний міжнародний конкурс "Співаючий папір". Переможці... - росіяни! Цьому конкурсу присвячена окрема глава книги.

А ми відмітимо головні напрями паперу в графіці:

- для лінійної графіки найбільш відповідним буде гладкий ватман або напівватман з незначною фактурою.

- для акварелі сангіни, гуаші і темпері кращим папером слід вважати ніздрювату (раніше - "держзнак").

- чорний папір добре використовувати для класичної білої ясно-жовтої графіки.

- охристий або ясно-жовтий папір рекомендується насичувати чорним, що дуже урочисто і значно.

Трохи не забули майже про головний. Папір слід натягувати на підрамник, планшет або картон, - тоді він після "водних" технологій буде при висиханні знову гладким, як скло.

Олівець, вугілля, сангіна, акварельна крейда

Олівці можуть бути свинцевими, вугільними, м'якими, твердими та щеїкольоровими.

Нагадуємо, що свинцевий олівець легко стирається гумкою, не залишає помітного сліду і добре зберігається без закріплення.

Твердий графіт залишає на ватмані світлу сріблясту лінію. М'який графіт - дає широку темну лінію.

Вугільні олівці не дають блиску і мають велику насиченість. Але прибрати його за допомогою гумки так само складно, як відчистити зубною щіткою бруківку. Вугільні олівці свого часу носили характерну назву "негро", Вугілля треба фіксувати!

Багато хто вже забув, що таке сангіна. Нагадуємо, що це - штучно приготований олівець червоного або коричневого кольору. Робота сангіною схожа з прийомами вугіллям.

Акварельна крейда по-сухому нагадує кольорові олівці. При роботі на сирому паперу кольорові лінії розпливаються і нагадують акварельну фарбу.

Перо, рейсфедер, фломастер.

Робота пером і рейсфедером з умочуванням їх у туш пішла в історичне минуле. Фломастер застосовують в кресленнях і малюнку для того, щоб різноманітнити їх по тону, кольору і фактурі. Гнучка лінія, м'якість і недбалість надає роботі виразність і різноманітність.

Туш і кисть.

Туш, як ми знаємо буває різної... тверда. Так, тверда, та ще й «китайська». Студенти архітектурних вузів ще 30 років тому натирали цю тверду туш пальцем або у фарфоровій піалушці. Для того, щоб тон туші був схожий на слабкий чай, потрібно натирати її не менше години. А потім - профільтрувати через ватку. А потім - наносити один шар, що просох, на інший десятиразів. А потім... отримати оцінку "незадов. з мінусом"!

Кисті теж можна розбити на класи: білячі, колонкові, з вушного волоса, щетинні, круглі та плоскі. Та ще й під номерами; чим більше номер, тим товще кисть.

Для відмивання придатні круглі білячі кисті. Якщо лизнути таку кисть, то її кінчик стає тонким, як голка. А якщо розчепіриться, як йорж на вудці,- поверніть кисть продавцеві.

Для роботи гуашшю, "маслом" придатні колонкові навіть щетинні кисті. Колонкова кисть і м'яка і пружна одночасно. А щетина - "вона і в Африці щетина"!

Для молодих дизайнерів повідомляємо, що в недалекі роки широко використовувалася техніка "суха кисть". Пружною кистю і сухою фарбою писалися портрети Великих людей для демонстрацій, виставок і галерей. А художники іменувалися в народі - "сухачи".

Техніка та відмивання.

"Йдуть фараони, а піраміди залишаються". Те ж саме можна сказати і про відмивання: "Приходить ійдерізнатехніка графічного виконання, а відмивання - залишається"!

Відмивання - це не лише світлотіньове моделювання, але й тональна розробка дизайну.

Для відмивання можна використовувати рідку і "китайську" туш та акварель. Хороший також міцно заварений чай.

Для відмивання треба укласти планшет з ухилом 30° і "накочувати" валик туші або акварелі на площину. Після висихання фарби процес багаторазово повторюється.

Розповідати про аплікацію, трафарет та фотографію немає потреби тому, що про ці графічні прийоми знає кожен школяр.

1.4. Стилї стильові напрями

Стиль - сукупність ознак, що характеризують мистецтво певного часу і напрямку за його змістом, формою і художніми засобами. Під стилем розуміється також сукупність ознак, що характеризують індивідуальну манеру того або іншого художника, дизайнера, архітектора.

Енциклопедичний словник, стор. 328.

Для того, щоб створити певний стиль, тим більше з новою назвою, необхідно вирішити наступні завдання:

- Створити сотні, а може й тисячі нових творів архітектури, дизайну, мистецтва.

- Переконати "обивателів" та фахівців в новизні ідей, форм і вираження.
- Непогано створити школу або спільність творчих людей.
- Добре б закріпити теорію практикою і широкою публікацією новинок.
- Не померти раніше створюваного тобою нового стилю або напрямку.

Та ще, й ще, й ще десятки різних умов, вимог і перешкод.

А якщо говорити про "чистоту" назви стилю, то як можна унаш час називати новий інтер'єр готичним, ампіром або романським, наприклад. Для цих стилів характерний певний період часу, епоха.

Краще називати такі стилі: "неоготика, неоампір", або якимось вишуканіше. І тут можна заперечити, тому що на певному етапі часу "неоготика" вже була.

Можна тільки позаздрити практикам, які як бачать, так і називають. Працюють собі напрацьовують кількість. А вже воно обов'язково переросте в якість.

А то зберуться разом дизайнери, наприклад, і визначать: яка колірна гамма буде в моді наступного року, яким підлогам не буде зносу, які вікна дозволять пропустити світло і відсічуть шум, які стелі змінять інтер'єр, але не висоту приміщення ..

І ось ця група вже диктуємісту ікраїні свої умови. Але найчастіше диктатор - "копійка"! Вірніше,- економіка. Але про неїтреба писати окрему книгу.

І проте, раз вже ми почали говорити про стилі і напрями, то повинні коротко нагадати про деяких з них.

Ампір - (від французького слова empire - імперія)- пізня фаза класицизму. У Росії це період Олександра I, а у Франції - Наполеона I. Цей стиль можна відрізнити по урочистості й суворості. Він "античніший" самій античності більш суворо за саму суворість. Інтер'єр не переобтяжений меблями, які стрункі й вишукані. Драпіровок - обмежена кількість.

Бароко - стиль, наступний в історії за ренесансом. Відрізнявся "хімерністю", динамікою форм, округлістю архітектурних ліній. Бронза або "золото" по ультрамарину або на його фоні! - характерна колірна гамма.

Бідермейєр - стиль, який не рекламувався так широко, як, наприклад два передуючих. Виник в Німеччині, Австрії, Швейцарії, в 1815 -1848 роках. Округлістю ліній дизайнерських форм рідниться з Бароко. Архітектура й дизайн функціональний. Манірний ампірцьому стилю - протипоказаний.

Готика - стиль, що з'явився в архітектурі XII - XIII стол. спочатку в західній Європі. Суцільна несуча стіна у цей період перетворилася на "дзвін колон", а завершення зведень стали стрільчастими. Про таку архітектуру стали говорити, як про "музику, яка застигла у камені".

Класика -архітектура античного світу, що стала прикладом для наступних поколінь, характерна системою ордерних композицій (тосканський, дорічеський, іонічний, корінфський).

Класицизм, як стиль, виник в ЗахіднійЄвропі в XVI столітті, вРосії в XVIII столітті. Антична архітектурата її прийоми склали основу композиції класицизму. Урочистість, величність, "скромна розкіш". Меблі - гладкі з прямими лініями. Інтер'єрне переобтяжений. Куди не глянь - скрізь вісь симетрії.

Модерн- стиль періоду XIX - XX стол. Цей стиль ввів в дизайн нові декоративні елементи, віддаючи їм перевагу перед конструктивними. Дизайн став трактуватися як самоцінний вид мистецтва. Від модерну виросли "гілки": сецесіон, югендестиль, ар нуво.

Сецесіон - стиль, що виник у Відні у кінці XIX століття. Об'єднання художників, архітекторів, дизайнерів з цією ж назвою. Дизайн меблів (віденської) відрізнявся мотивами сходу і готики.

Юнгельдестиль - зародився усередині модерну. Журнал "DieJugend" в Мюнхені уперше дав назву цьому стилю у кінці XIX століття. Художники

цього стилю ратували, за чистоту й оригінальність лінії в дизайні. Не приймали еkleктику і випадковість в проєкті.

Неоготика - як стильовий напрям з'явився у кінці XIX століття. Відродилися стрункі форми готики в конструкціях і декорі.

Неокласицизм - періодично повторюється на нових витках розвитку дизайну і архітектури з кінця XIX століття. Вісь симетрії, суворість ліній, часто застосовується ордер.

Постмодернізм - стиль, що зародився всередині XX століття. Використовує прийоми минулого. Основна думка: "Усе вже було, - принципово нове створити неможливо".

Скандинавський стиль - відрізняється від інших національно-географічних шкіл лаконічністю, що поєднується з багатофункціональністю; пристрасно до природних матеріалів, головним чином до дерева; відсутністю яскравих насичених кольорів (переважає світла пастельна гамма); тяжіння до стилю кантрі.

Якщо вже заговорили про стиль **кантрі**, то можна пояснити, що цей "деревенський" або "сільський" стиль виник у вишуканих міських квартирах. Міський житель постійно прагне на природу, але можливості такого спілкування з селом обмежені. - А чом би не створити сільську квартиру в місті? Ось і з'являються плетені меблі, дубові "неотесані" столи, паркани та інші атрибути сільського інтер'єру і екстер'єру.

Техно-стиль, при якому інтер'єр насичений деталями та елементами техніки. Розсувні перегородки і двері, столики, що обертаються, істільці, домашній кінотеатр, механічні жалюзі... Та багато чого можна нагородити в сучасній квартирі при високому рівні техніки? Тільки треба це?

Еkleктика - у традиційному понятті, - це змішення стилів. А у наш час еkleктика трактується як самостійний стиль. І це декілька дивно. Здавалося б, немає нічого простішого творити в стилі "еклектики". Бери, що потрапило, і став, де завгодно. Але не тут то було! Виявляється, і тут потрібний добрий смак, чуття та знання.

Здається, що згадали про усі стилі, алені, є ще бруталізм, конструктивізм, авангардизм. І ще багато "ізмів".

Є ще десятки стилів і стильових напрямків, пов'язаних з релігією і філософією. Наприклад - "ДАО".

У старокитайській філософії існує напрям пошуку вічного щастя, яке легко досягається десятками добродіями і дотриманням заповідей. Це - Даосизм, що виник на основі вчення філософа Лао-цзи. Його трактат "Дао де цзин" за бажання можна перевести: "шлях до добра".

А потім, у XV столітті у священній книзі "Про вчинки і відплату" були сформульовані 212 повчань й заповіді.

У даосизмі обожнюють багато зірок, дерева і природні явища. П'ять елементів - метал, дерево, вода, вогонь і земля - мають душі, що займають в небесному пантеоні місце поряд з богами.

Не наша функція критикувати філософські течії, але не можна заперечувати величезний вплив філософії на побут, архітектуру і дизайн.

Ось і даосизм є своєобразним ДБНом (державні будівельні норми) для найкращого облаштування житла.

Ми будемо свій будинок там, де дозволить "влада". А даосисти живуть там, де перетинаються магнітні потоки Блакитного Дракона і Білого Тигра. У "них" бог вогнища щорічно дає звіт Небесному Владиці про поведінку мешканців будинку.

А поведінка мешканців має бути показово-позитивним. Тому, що за 300 добрих справ можна заслужити на безсмертя на землі а за 1300 - безсмертя на небі.

Ось тому у "них" зовсім інший підхід до дизайну житла .

Якщо перефразувати відому класичну фразу, то можна зробити висновок : "Кожен вибирає для себе жінку, релігію, дорогу і... дизайнерський стиль та напрям".

1.5. Колір у дизайні

Немає необхідності нагадувати про те, що з фізичного боку колір характеризується трьома основними величинами :

- Колірним тоном (завдовжки хвилі),
- Світловою (коефіцієнтом віддзеркалення);
- Насиченістю (мірою наближення кольору до чистого спектрального кольору).

На практиці зазвичай удаються до "альбому кольорів" або "атласу кольорів", в яких дані характеристики і рецептури кольорів.

Загально прийнято відносити жовтий, помаранчевий і червоний кольори до "тепліх", а фіолетовий, синій та зелений - до "холодних". Але не можна забувати про те, що й червоний може бути холодним, а зелений — теплими кольорами. Дивлячись який червоний та який зелений!

З урахуванням практичного досвіду малярів-альфрейників приводиться таблицю оптичної дії і сприйняття найбільш "ходових" кольорів нескінченної палітри кольорів.

Таблиця 1. - Таблиця оптичної дії сприйняття кольорів

Найменування кольору	Оптична дія	Сприймається
жовтий	світлий, близький, однорідний, розсіюючий	теплим, легким, нещільним, сухим
помаранчевий	світлий, близький, однорідний, виступаючий	1 теплим, нещільним, сухим
червоний	світлий, дуже близький, однорідний, випромінюючий	теплим, важким
фіолетовий	похмурий, далекий	важким, жорстоким, прохолодним
синій	темний, далекий	холодним, щільним, вологим
синьо-зелений	темний, далекий	холодним, важким, щільним, вологим
зелений	далекий, однорідний	прохолодним
чорний	щільний, темний	жорстким, важким
червоно-коричневий	щільний, темний	теплий, жорсткий
жовто-коричневий	світлий, виступаючий	нещільним, відносно легким
білий	світлий, однорідний	легким, нещільним

Чи означає це, що чорний колір завжди сприйматиметься важким і жорстким?

- Ні, ні, ні!

"Ні" тому, що на чорній полірованій поверхні, наприклад, можуть "заграти" веселі кольорові відблиски, побігти хвилі відбитого природного і штучного кольору, відбитися світлі меблі.

Дизайнераві треба врахувати усе, - навіть оптична зміна кольору при різних джерелах освітлення.

Так наприклад, зелений колір жовтіє, якщо його освітити лампами розжарювання, а пурпурно-червоний і більше того - сіріє. Фіолетового кольору при лампах розжарювання набув коричневий відтінок.

Немає потреби нагадувати про те, що насичений інтенсивний червоний колір при короткочасній дії активізуючим, при тривалому - стомливим. Але

якщо цей же червоний "крапнути" у великий об'єм білил, то дія на психіку людини зовсім інше.

Кожна людина має право на свій улюблений колір!

Незважаючи на індивідуальність колірної "смаку", існують загальні об'єктивні стани. Наприклад, відомий закон контрастних поєднань кольорів. Якщо в колірному крузі розмістити один за одним червоний, помаранчевий, жовтий, зелений, блакитний, синій і фіолетовий колір, то контрастні кольорові поєднання знаходяться на протилежних полюсах круга. Це відомо кожному школяру. А щоб краще запам'ятати порядок розташування цих кольорів один за одним, ми пам'ятаємо наївне бажання мисливців :

- Каждый Охотник Желает Знать Где Сидит Фазан.

Кольоропсихологія, яка з'явилася значно пізніше за мисливців, вважає, що для створення гармонійної стабільності в діях дизайнер може використовувати поєднання жовтих і синіх тонів. Багато хто представляє ці кольори як крон жовтий і ультрамарин. Але ж існують сотні різновидів жовтоохристих відтінків істільки ж синьо-блакитних небесно-смарагдових тонів синього кольору. Але загальний принцип поєднання цих тонів збережений, - вони контрастні на колірному крузі

Багато років вважалося, що поєднання червоного і зеленого кольору небажане. Але червоний відтінок - це кіновар червона, ікрапп-лак, і червоно-алая. А у поєднанні з білилами червоний колір стає пурпурним, ініжно-рожевим і таким, який словами не описати. Зелений же колір теж може бути різним: смарагдовим, весняно-зеленим, темно-зеленим міським, морським. Крім того, необхідно пам'ятати, що в інтер'єрі застосовується, як правило, колір, рясно розбавлений білилами. Тому, від так званих червоних і зелених кольорів залишається тільки легкий натяк у вигляді відтінків.

Правда, іноді входять в моду поєднання глибоких яскравих і "відкритих" кольорів, наприклад, вохри золотистої - ультрамарину. А то і ще "крутіше", - бронзи і чорного кольору.

Наукою визначені наступні гармонійні поєднання кольорів :

алий + смарагдовий;

жовтий + зелено-блакитний + вишневий;

помаранчевий + блакитний + жовто-зелений.

Це не означає, що інші кольорові поєднання негармонійні. Просто на підбір колірної гамми чинять вплив численні чинники:

- зонування елементів житла;
- орієнтація приміщень по сторонах світу;
- розміри і масштаб приміщень;
- психологічний чинник.

Дизайнери, що створюють інтер'єр сучасного житла автори, що визначають, наприклад, стиль фірми, оперують різними художньо-колірними засобами. Для фірмового стилю потрібний яскравий образ, що

запам'ятовується, - символ, а для житлового інтер'єру - функціональна повсякденна естетична обстановка.

Сучасні дизайнери знають, що при виборі колірної гамми невеликої квартири, треба уникати великої кількості яскравих або контрастних кольорів - це швидко тамує людину і починає її дратувати. Кольоропсихолог рекомендують для таких квартир світлі тони бежевих, сірих і ніжно-рожевих відтінків.

При виборі колірної гамми інтер'єру не можна забувати про колір "улюблених" предметів меблів, теле-і радіоапаратури. Наприклад, колір "металік" сучасного кіно-телевізора у вітальні може визначити вибір колірної гамми усій квартирі. А колір оббивки дивана-ліжка змінить ваші плани колірного рішення спальні.

Дизайнер повинен мати при собі набір практичних засобів у вигляді колірного круга, кольорове поєднання окулярів або спеціальної колірної лінійки. Про деяких з цих засобів ми розповімо в окремій главі "Дизайн-студія ЗДІАкадемія".

А зараз, продовжуючи тему "кольору", необхідно підкреслити, що найсвітліший і елегантніший - білий колір. Немає необхідності нагадувати, що це традиційно - українське надбання. Білий колір - це оптимальний фон для будь-яких колірних поєднань.

Спокійну, домашню, затишну атмосферу створює поєднання білого з натуральним кольором будь-якої породи дерева. Теплі червоні помаранчеві тони можуть непогано контрастувати з білим. Білий фон не пошкодить також і при дизайнерському рішенні інтер'єру в стилі "кантрі".

Кольоропсихологи в один голос стверджують, що білий колір у поєднанні зі свіжим зеленим бадьорить не гірше за червоний.

А знаменитий Казимир Малевич вершиною своєї творчості вважав не "чорний квадрат", а "білий квадрат на білому". І змусив повірити у свої шедеври увесь світ. Чи півсвіту.

Але якщо бути до кінця справедливим по відношенню до білого кольору, то треба прямо заявити, що чисто білого не існує. Він завжди "вписує" в себе які-небудь відтінки від денного або штучного світла, від навколишніх предметів. Ще Делакруа помітив, що білий в тіні стає ліловим. Але саме через те такий хороший білий колір!

А чим поганий "колір морської хвилі", "сталевий" і навіть ... сірий? Про сірий колір, з яким ми асоціюємо не лише мишок, але і нудьгу, смуток, рутину, ми знаємо усе.

Але, виявляється, цей жеколірможе продемонструвати не лише холоднувату дипломатичну елегантність, але й життєрадісність та затишок.

Чотириста років тому англійці епохи Ренесансу витончено оперували сотнями назвколюору в підборі колориту інтер'єру і екстер'єру будівель приміщень. Для того, щоб замовник міг по назвах представити той або інший колір, їм давали дуже оригінальні назви. Так, наприклад, гамма сірого кольору мала назви: "колір попелу", "сірий джентльменський", "сірий жебрацький", "перлинний", "колір пилу" ... Особливою популярністю в той далекий час користувався колір, який важко уявити собі сірим, тому що мав назву "Колір волосся молодих жінок".

І на закінчення глави про колір приводиться короткий словник ключових слів.

Колір в інтер'єрі прийнято визначати як забарвлення в заданих пропорційних стосунках. Чим більше додається в суміш складових, тим менше в ній кольорів і нижче його інтенсивність. Змішення багатьох кольорів дає негативний ефект - отримуємо сірий брудний.

Тон. На очніше тон проявляється в чорно-білій фотографії. Знайти сірий тонв інтер'єрі- означає правильно знайти міру розбілювання. Практично колірну тональність можна визначити через червоне або синє скло, яке "ховає" колір але показує тонові стосунки.

Насичений колір містить максимальну кількість основного без білил або чорного. У інтер'єрі застосовується як акцент з метою закріплення основної гамми.

Пастельний колір. Назва пішла від кольорової крейди, що поєднує крейду + барвистий пігмент. Пастельні тони хороші для м'яких нюансних поєднань.

Зближені кольори знаходяться поруч вспектрі (червоний і коричневий; синій і бузковий та ін.)

Колорит визначається як сопідлеглість трьох і більше кольорів. Буває теплим, холодним, збалансованим.

Таблиця 2. - Термінологія по колірному рішенню дизайну

Термін	Характеристика
Аналоговий колір	Будь-які три кольори, розташовані поруч на колірному крузі
Блідий тон	Колір. до якого доданий білий колір для освітлення
Вторинні кольори	Це - помаранчевий, зелений та фіолетовий кольори, створені шляхом змішування двох первинних в рівних пропорціях

Подвійні доповнюючі кольори	Кольори, розташовані з боків двох доповнючих кольорів на колірному крузі
Доповнюючі кольори	Кольори, розташовані один навпроти одного на колірному крузі!
Земляні тони	Нейтральні кольори, які домінують у природі
Насиченість	Яскравість або тьмяність кольору
Видаляючі кольори	Холодні світлі кольори, які віддаляють від нас поверхню
Відтінок	Різновид одного й того ж кольору
Пастель	Кольорова крейда; колір, до якого додана велика кількість білого кольору; «м'який» колір
Первинні кольори	Це - червоний, жовтий та синій (неподільні)
Перехідні кольори	Це - червоно-помаранчевий, жовто-помаранчевий, жовто-зелений, синьо-зелений, синьо-фіолетовий і червоно-фіолетовий (первинний+вторинний колір)
Наближаючі кольори	Теплі темні кольори, що зорозово наближають площину
Розділений доповнюючий колір	Колір, об'єднаний з двома кольорами з боків його доповнючого кольору
Тінь	Колір, до якого був доданий чорний колір для затемнення
Теплий колір	Відтінки червоного, помаранчевого, жовтого і коричневого кольорів
Тон	Колір, до якого доданий сірий колір для його зміни
Третинні кольори	Кольори, які створені шляхом змішування двох вторинних кольорів
Тріада	Будь-які три кольори, розташовані на однаковій відстані один від одного на колірному крузі
Холодні кольори	Це - зелений, синій, блакитний і фіолетовий та їх відтінки
Колірна схема	Група кольорів, використовуваних разом для створення візуальної гармонії
Колірний круг	Розташування по кругу основні кольори (6 або 12)
Четвертинні кольори	Кольори, створені шляхом змішування двох третинних кольорів
Чисті кольори	Основні неорганічні пігменти мінералів, використовувані для виготовлення масляних фарб
Шкала яскравості	Графічний інструмент, що вказує яскравість вибраного кольору по відношенню до білого та чорного
Яскравість	Освітленість або затемненість кольору

1.6. Дизайн міської середи

1.6.1. Міська середа призначена для інтегральних функціональних процесів.

«Міський дизайн» - сукупність «малих» дизайнів, які формують міську середу:

- проектування обладнання міських просторів;
- проектування інженерного оснащення;
- проектування графічних композицій у рекламі;
- ландшафтна організація простору;
- сценографічне проектування;
- декоративне оформлення.

1.6.2. Архітектурно – дизайнерські компоненти міської середи

Специфіка сучасної міської середи:

- появлення специфічних форм просторової організації об'єктів середовища та систем;
- різке зростання «маси» технічних пристроїв та структур, формуючих якість міського образу життя;
- зростання ролі усіх елементів та подій міської середи.

1.6.3. Місто як лабораторія проектування середи.

- Принципи формування нових структур (вертикальне зонування; підземний та надземний простір; мозаїчність плану; орієнтуюче русло; інтеграція нового та старого; перетікання просторів; єдність природної та штучної середи).
- Специфіка композиційних утворень (лінійні композиції; глибинне та фронтальне планування; естетика великих форм; акцентно-домінантна композиція; інтегральні композиційні структури).
- Моделі розвитку міської середи (моделювання ситуацій; техніцизм матеріальної середи; футуристичні проекти; типологія перспективних форм міської середи; синтез архітектури та дизайну).

1.6.4. Комп'ютерний дизайн

Комп'ютерне проектування сьогодні займає важливе місце у будівельній індустрії.

Побудування трьохвимірної моделі - основа уявлення щодо об'єкту, база для створення дизайнерської документації. Найбільшою популярністю у

дизайнерів користуються програми, що дозволяють відтворювати задумку у 3Д-моделі об'єкту (Photoshop, Painter, CorelDraw, Illustrator та ін.).

Шляхи формування тривимірної моделі можуть бути:

- об'ємне ескізування з переходом до детального опрацювання;
- з'єднання трьохвимірних елементів у єдину будівлю;
- побудування моделі з сукупності граней - площин, ув'язаних у просторі.

Найбільшою популярністю серед дизайнерів Запоріжжя користуються програми 3D Studio (Max), Autodesk (PC, SGI) як засіб професійного геометричного моделювання найхитромудріших форм.

Також широке розповсюдженні ArchiCAD / Gaphisoft (Mac,PC) та AutoCAD / Autodesk (PC).

Все більшою популярністю користується AtlantisRender 3.0 (Mac, PC).

Ринок комп'ютерних технологій розрахован на вузьку спеціалізацію:

MicroStation/ TriForma/ Bentley (Mac,PC); Mini Cad 7.0/ Diehl Gaphisoft ; Планикад (Autodesk); Intear 4.0 (PC).

2. Тематика лабораторних та практичних робіт та клаузур.

Для виконання лабораторних та практичних робіт, а також клаузур з «Дизайну» рекомендується наступна тематика (на думку викладача):

2.1. Роль засобів художньої виразності у дизайні.

2.1.1. Малюнок як основа образотворчого мистецтва:

- роль мистецьких шкіл у розвитку малюнка;
- малювання з натури (гіпсова композиція з геометричних об'ємів; капітелі колон та архітектурні орнаменти; малюнок гіпсової голови та ін.).

2.1.2. Практичні заняття «Роль ліній у композиції дизайну»

2.1.3. Лабораторні заняття «Площинні композиційні сполучення»

2.1.4. Лабораторні заняття «Об'ємні композиції по виявленню ритму, контрасту, динаміки, архітектурного масштабу, пропорцій та ін.»

2.2. Лабораторні роботи та клазури з дизайну міської середви.

2.2.1. Макетування малих архітектурних форм:

- виконання з ватману або картону макета зупинок міського транспорту (трамваю, тролейбусу, автобусу, таксі).
- виконання з ватману або картону макету «дитячого містечка» у житловому мікрорайоні, парку.
- виконання з ватману або картону макета рекламних та інформаційних щитів, тумб, та ін.

2.2.2. Клазури на тему «Нічне світлове оформлення міста»

- виявити основні міські доміанти (телевізійні радіовежі, висотні будівлі, дома з вежами та шпилями, пам'ятники архітектури та ін.).
- використання колірних і світлових засобів виразності (локальний, контрастний колір і світло; метр і ритм; ілюзорність та ін.).

2.3. Лабораторні роботи та клаузури на тему «Дизайн квартири»

2.3.1. Оптимальне розташування картонних площинних шаблонів меблів (див.Додаток) на планах кімнат (планування - типове або з курсових проєктів студентів).

- двоповерховий котедж;
- однокімнатна квартира;
- двохкімнатна квартира;
- трьохкімнатна квартира та ін.

2.3.2. Практичні заняття на тему «Раціональна колірна гамма»

- виконання колірного поєднання у квартирах в жаркому кліматичному поясі.
- колірна гамма квартир, орієнтованих на "північ" та квартир в холодних кліматичних поясах.

2.3.3. Розробка характерних деталей інтер'єру сучасних стилів:

- авангардний стиль;
- техностиль;
- деконструктивизм;
- стиль «кантрі»
- ретростиль (романський, готика, класицизм, бароко, експресіонізм, модерн та ін.).

2.4. Лабораторні роботи та клаузури на тему «Промисловий дизайн»

2.4.1. Виконання з ватману або картону макетів окремих цехів (мартенівські, прокатні, металокордні, ливарні, електролізні, складальні цехи та ін.).

2.4.2. Виконання з ватману або картону промислових агрегатів,

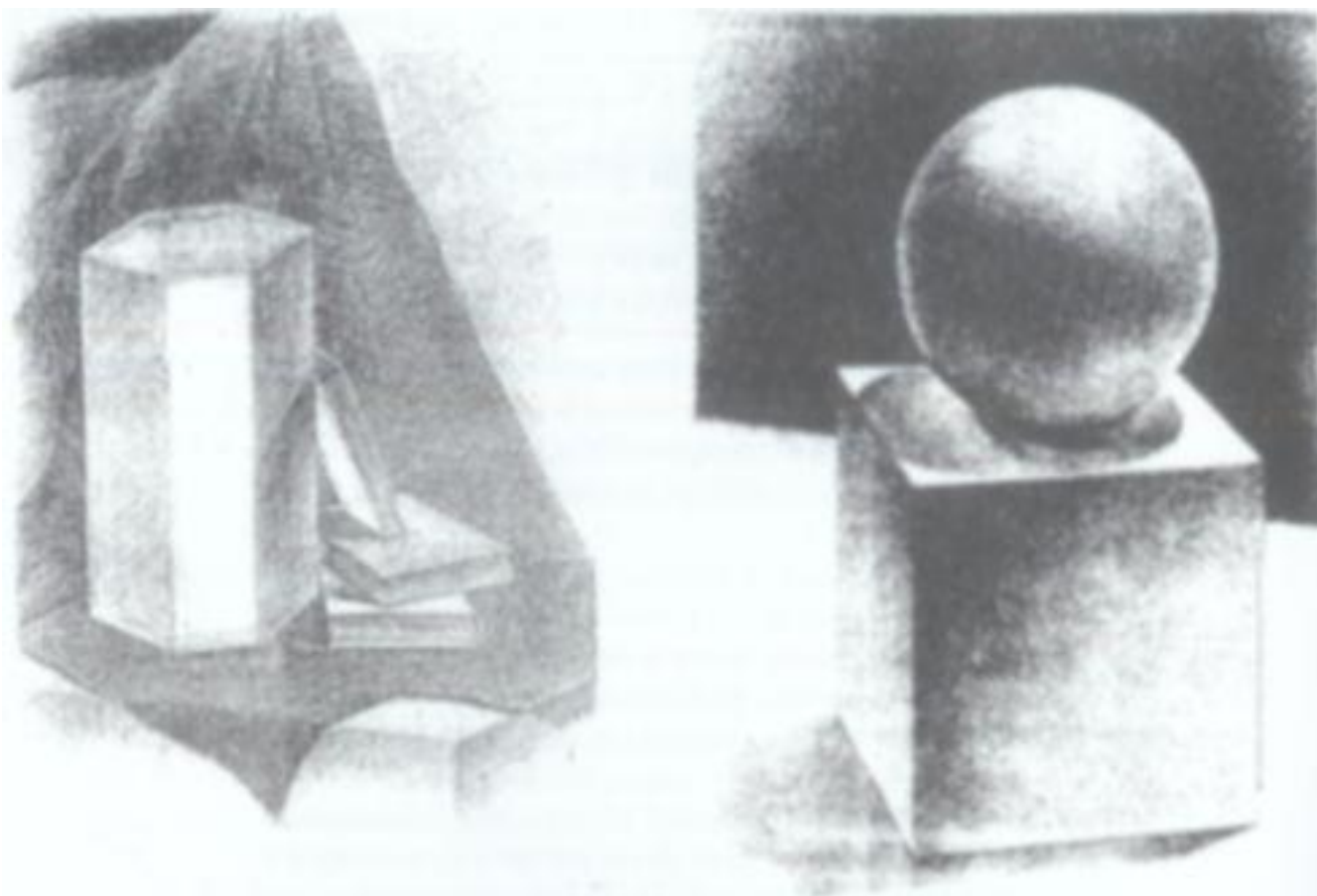
устаткування інженерних споруд (прокатний стан, домна, прес, очисник повітря, градирня, галерея, опора високовольтних дротів, водонапірна вежа, подрібнювальні установки та ін.).

2.5. Практичні заняття на тему «Книжковий дизайн»

2.5.1. Виконання в ескізному виді обкладинок і суперобкладинок книг ("Архітектурний дизайн", "Філософія архітектури", "Архітектурне макетування", "Історія архітектури" та ін. - на розсуд викладача).

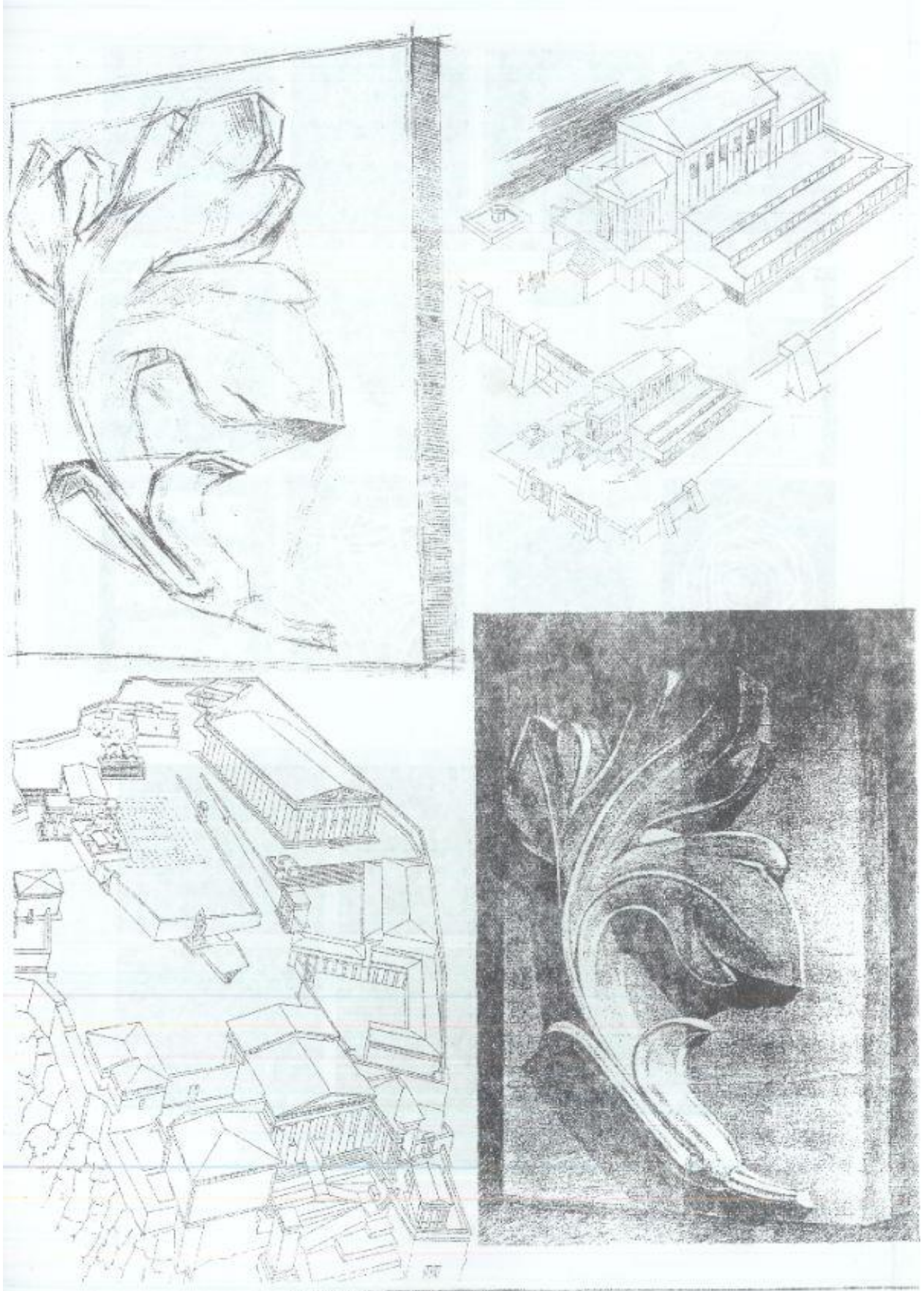
2.5.2. Розробка товарних і фірмових емблем, екслібрисів (емблема ЗДІА, кафедри ПЦБ, МБГ та ін.).

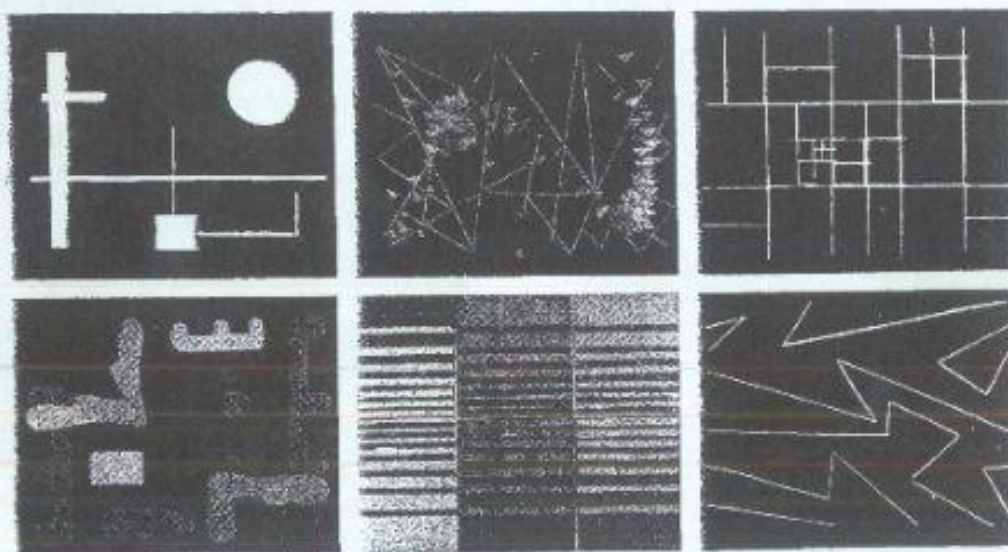
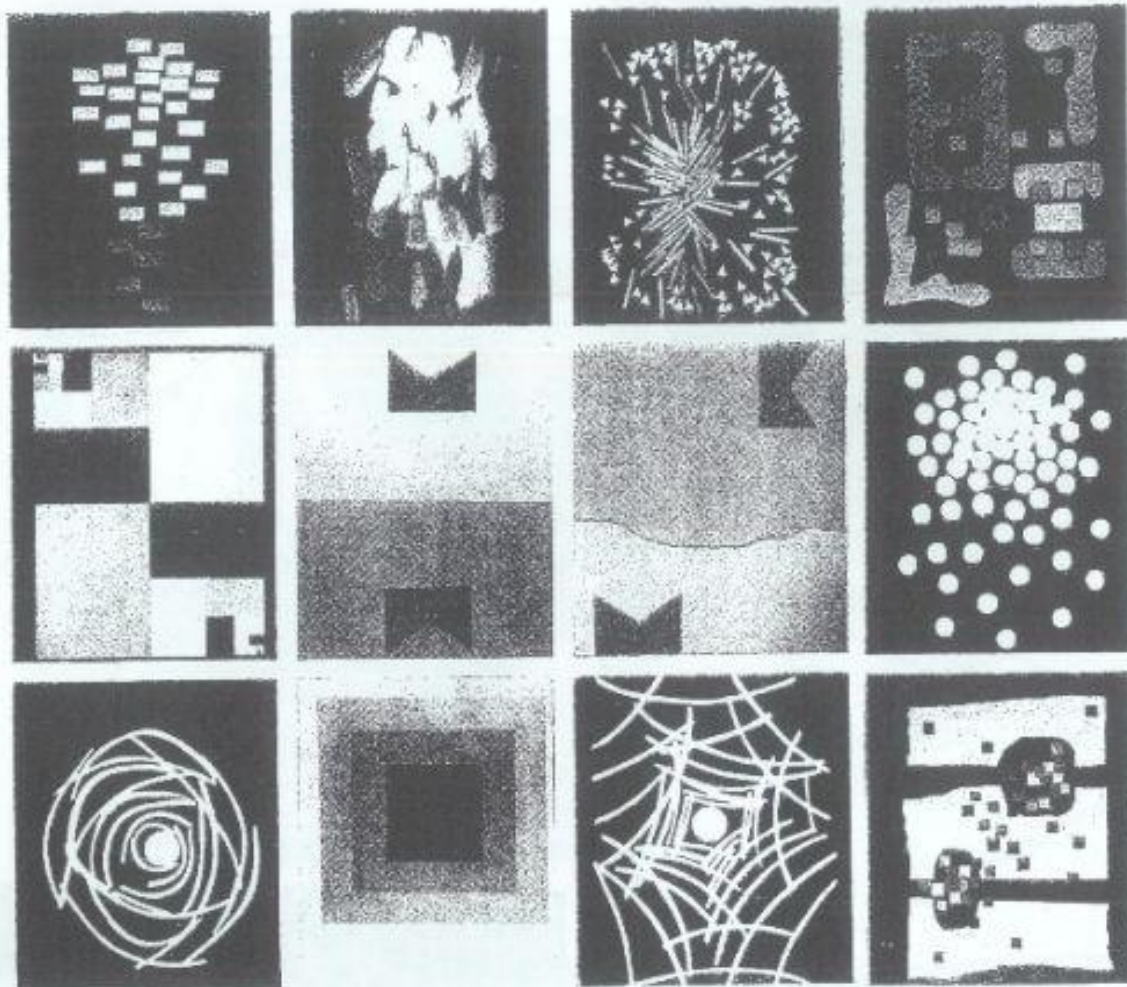
2.5.3. Розробка заголовних букв для книжкових акцентів.

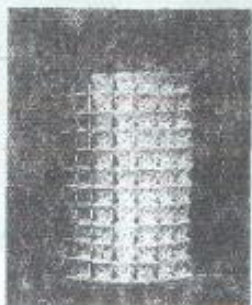
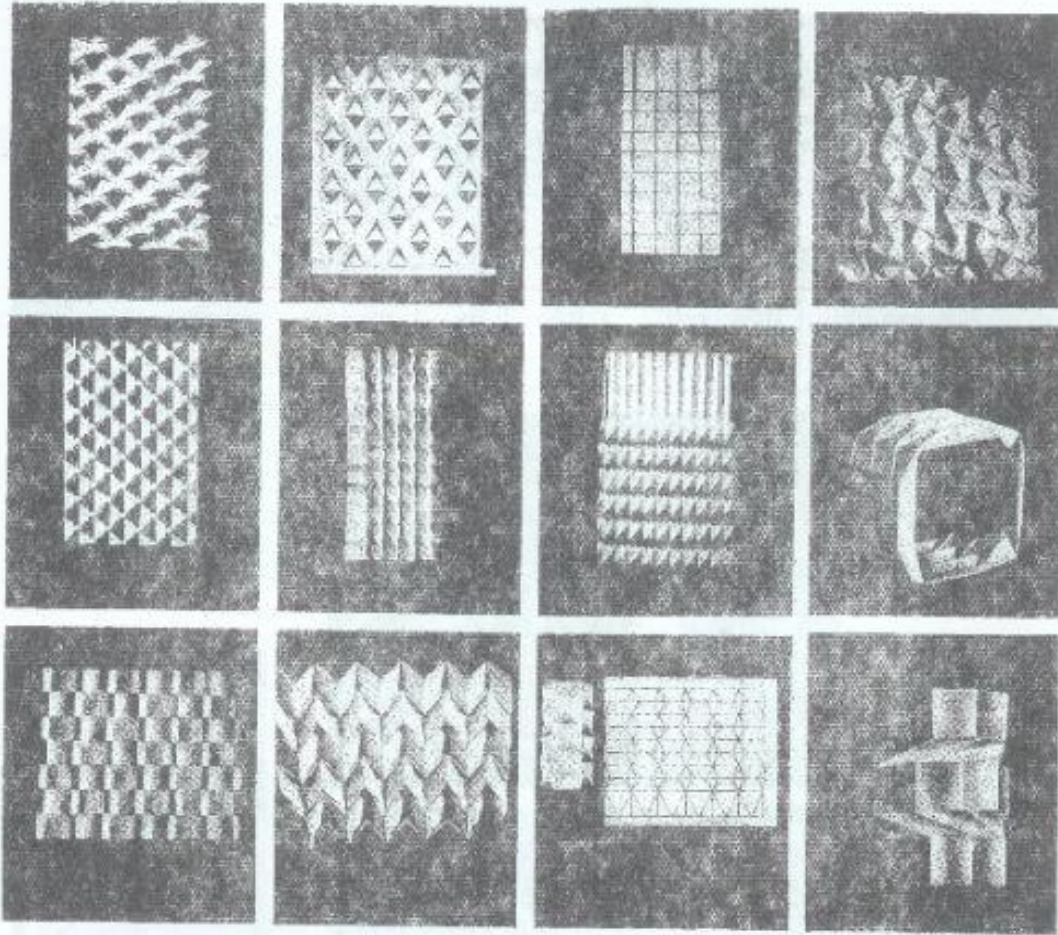


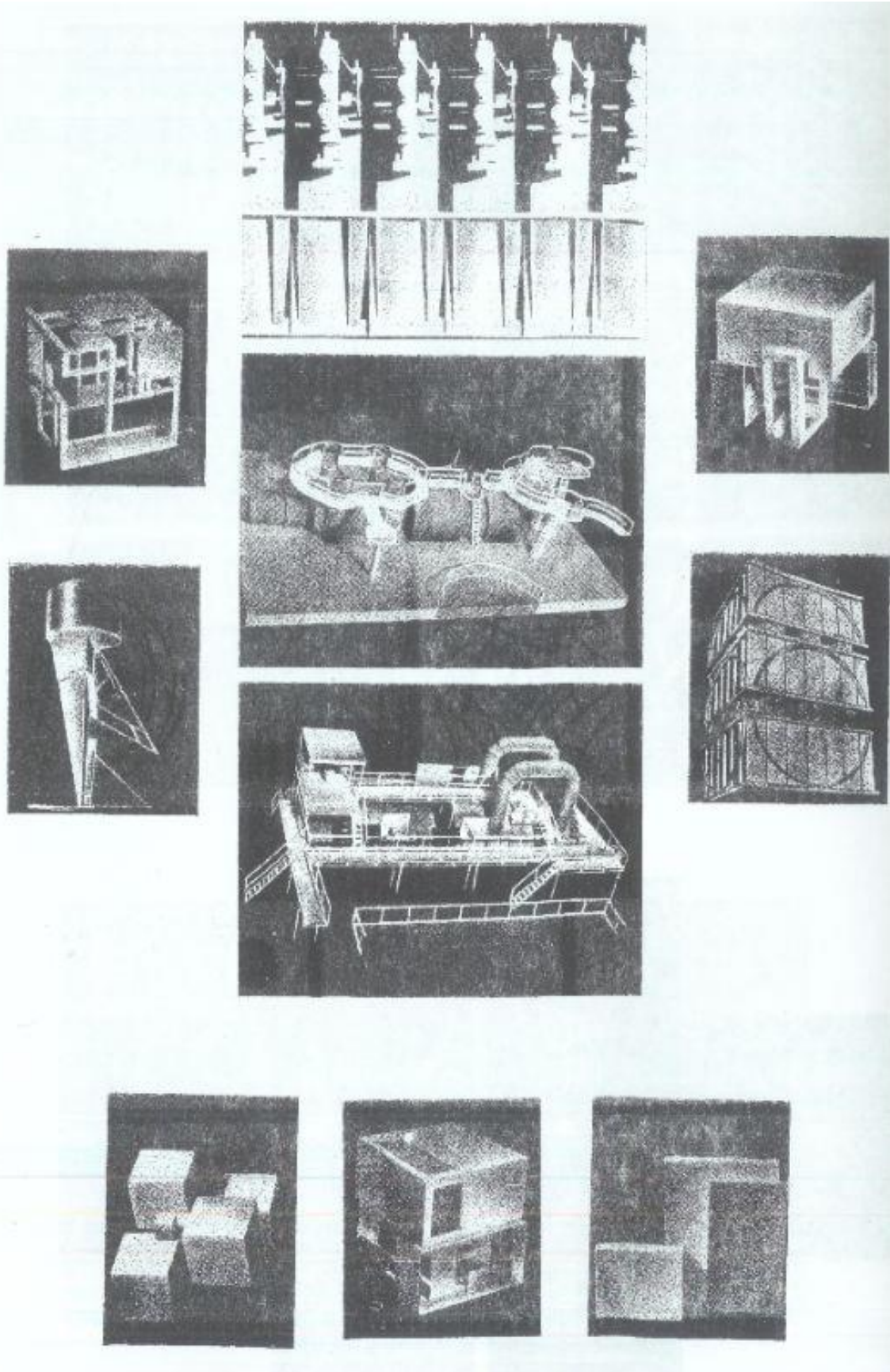
студія ЗДАкадемія

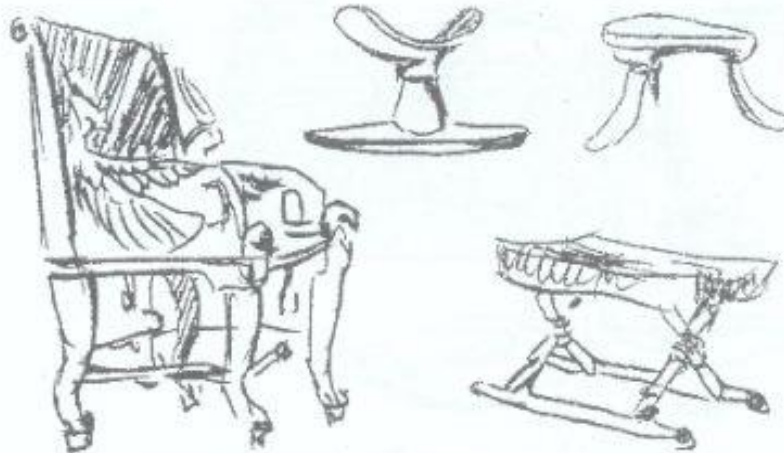








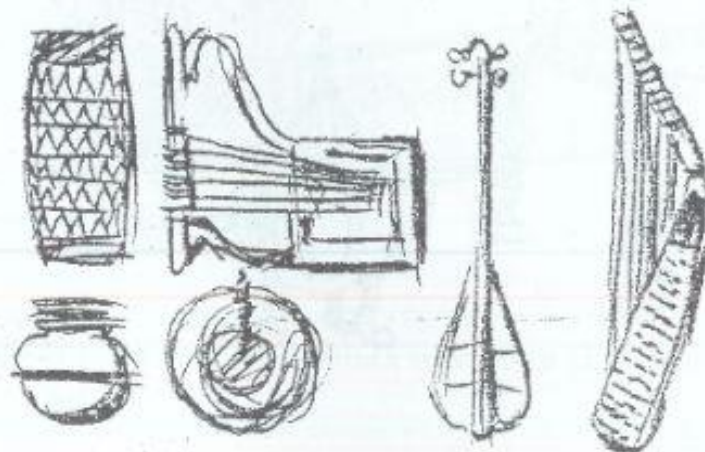




Древний Египет. Такую мебель пользовали древние египтяне: опора для головы, табурет, сиденье, трон фараона.



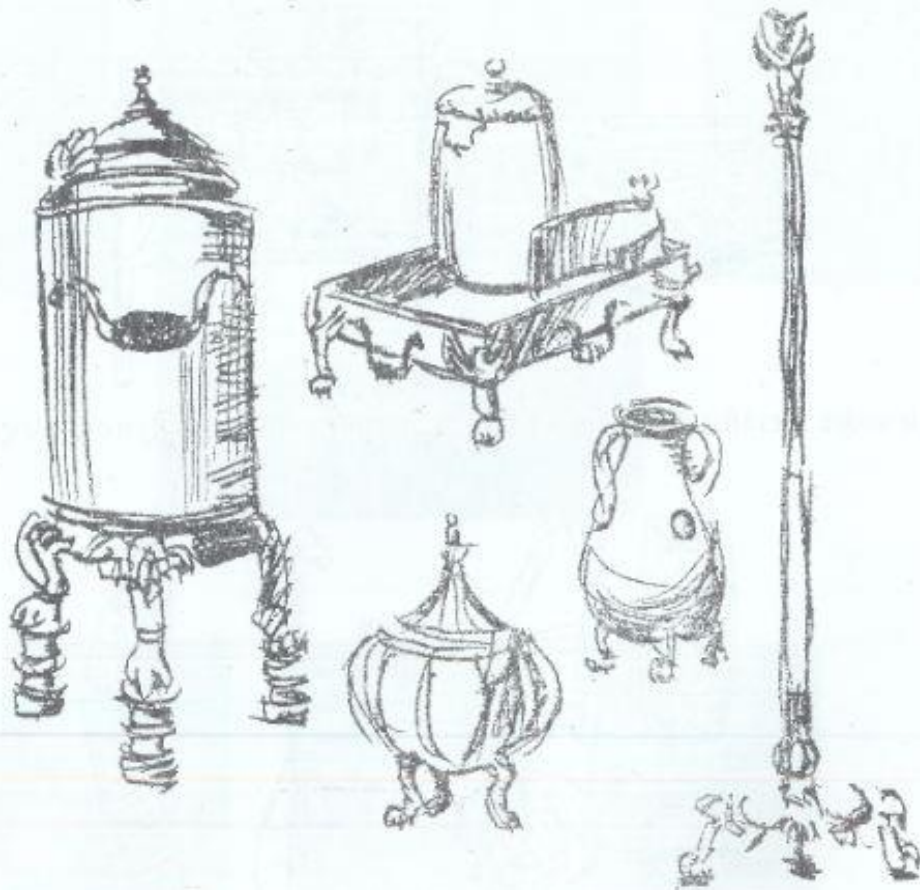
Это тоже дизайн Древнего Египта: переносной сундучок, емкость.



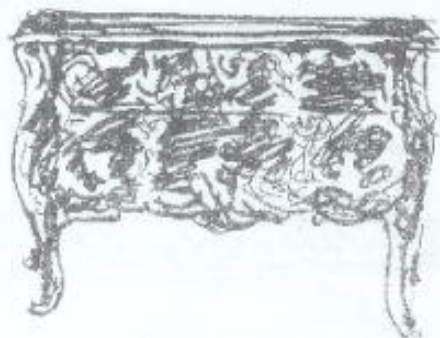
Музыкальный инструмент древних египтян немногим отличается от современного.



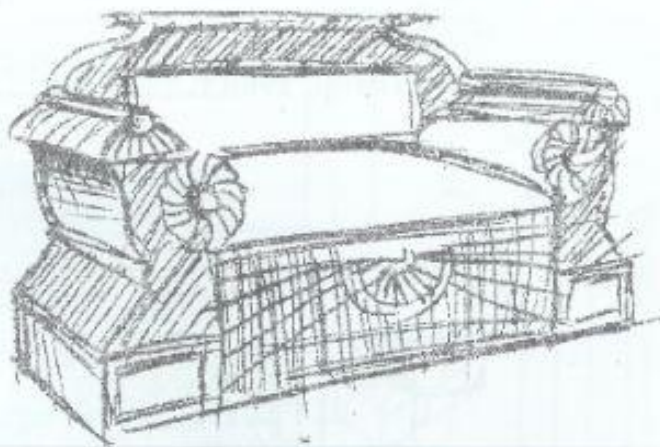
Бытовая керамика Древней Греции
(кратер, амфора, гидрия, лекиф, килик, масляный светильник)



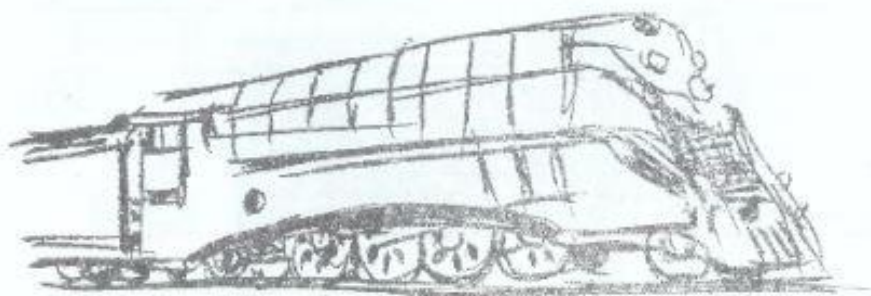
Бытовые предметы Древнего Рима (переносная бронзовая печь, аутепса, нагреватель жидкости, нагреватель пищи, бронзовый канделябр, треножник)



Стиль рококо (комод и столик)



Диван работы крепостных мастеров (Россия XIX в.)



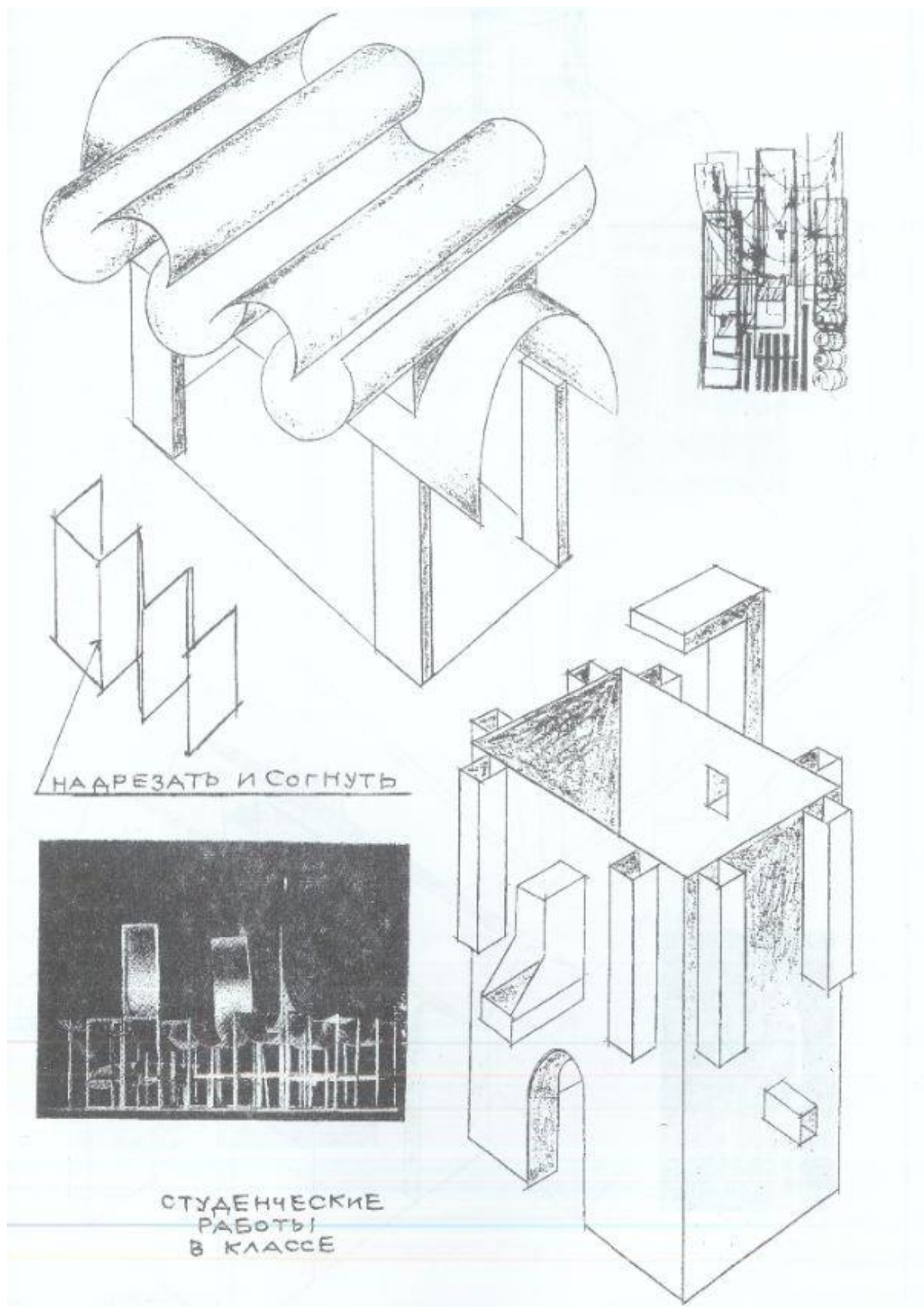
Локомотив. 1932 г.

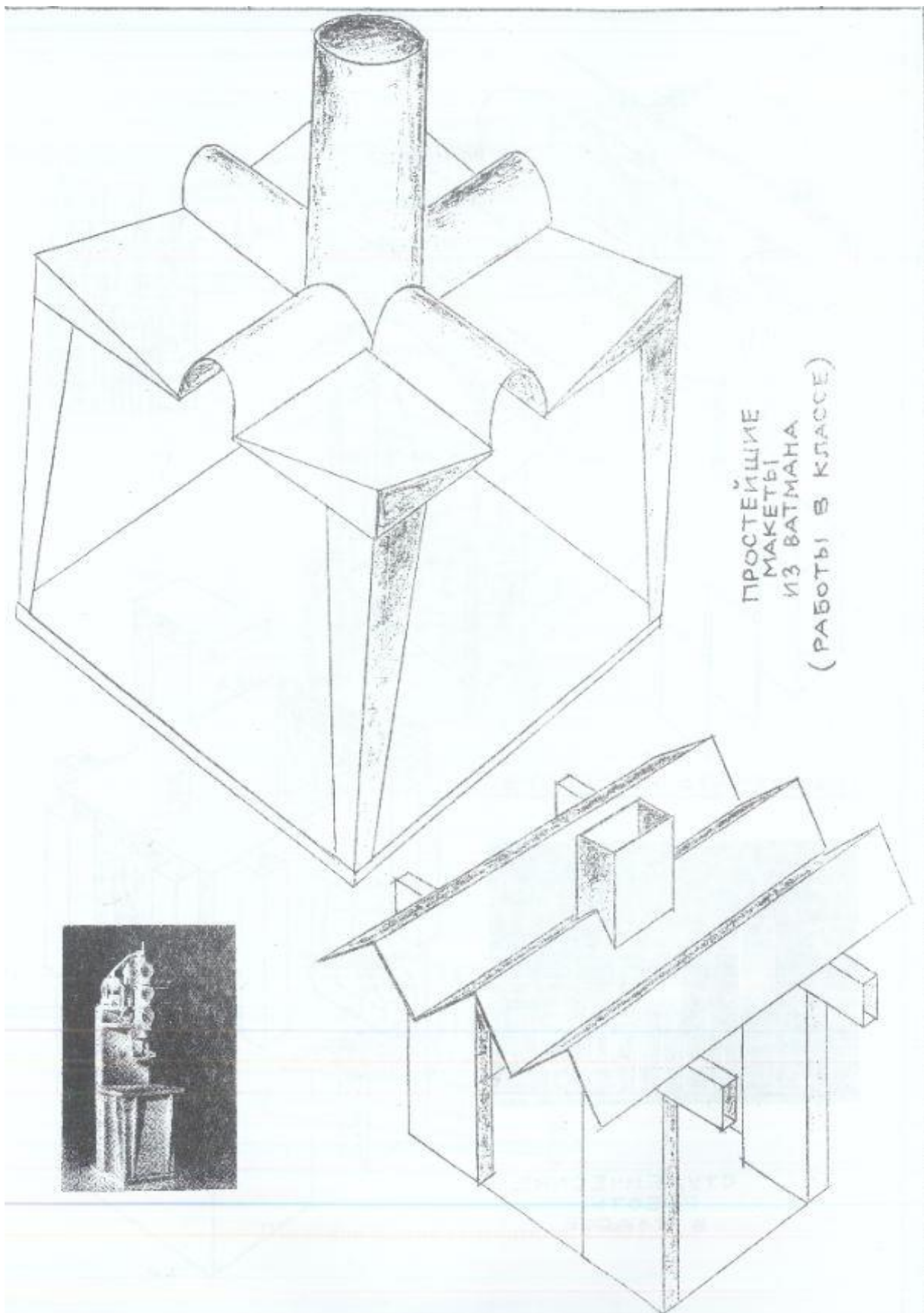


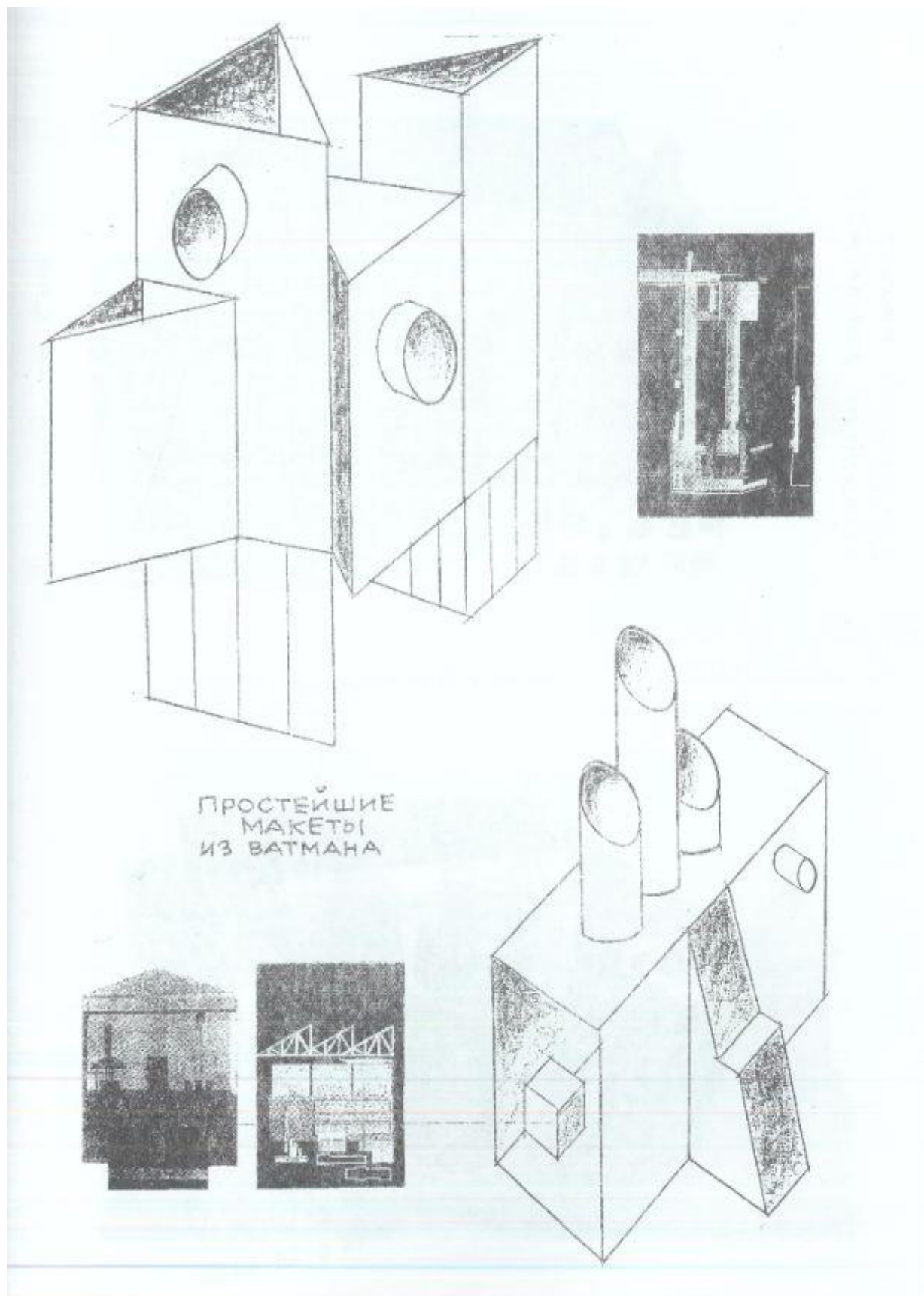
Трактор. 1960 г.



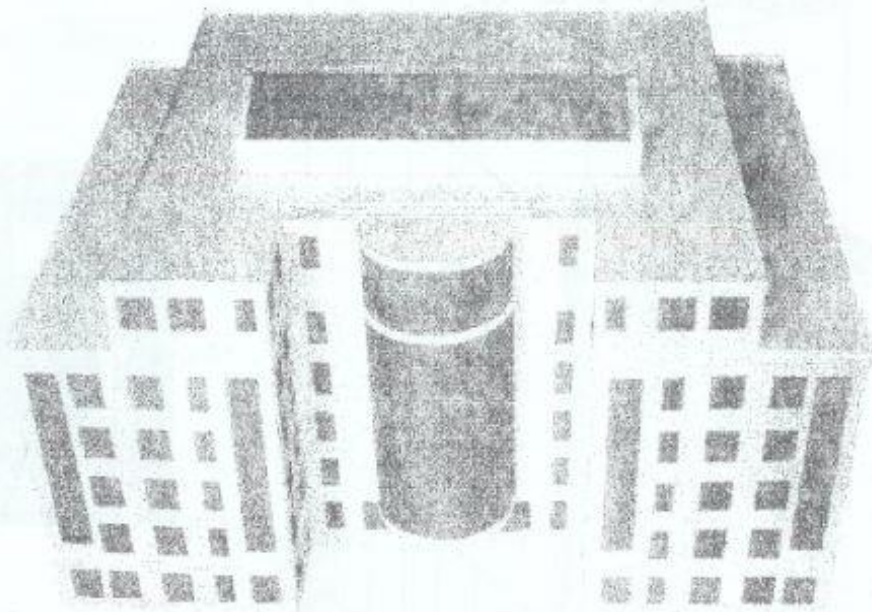
Швейная бытовая машина. 1960 г.



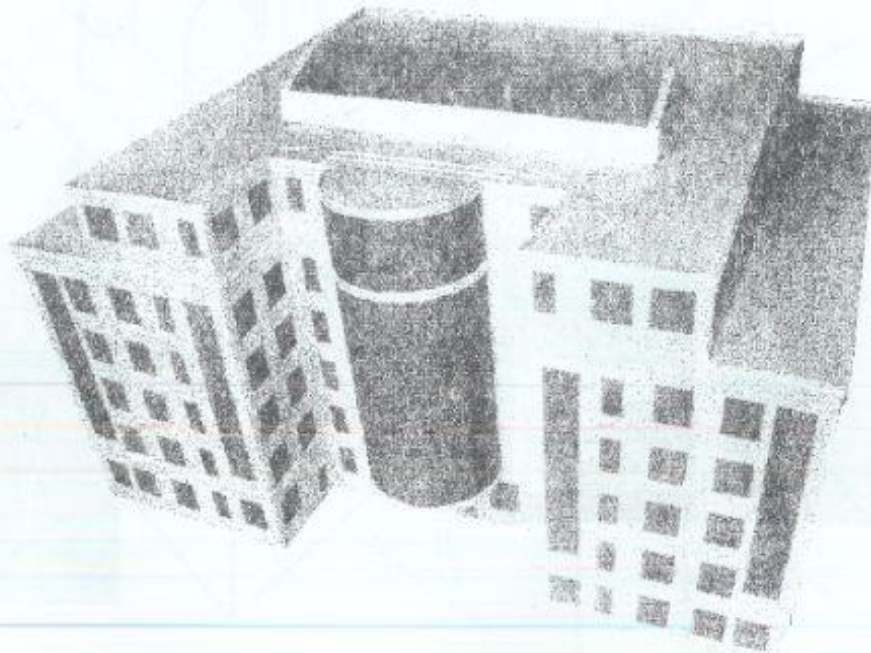




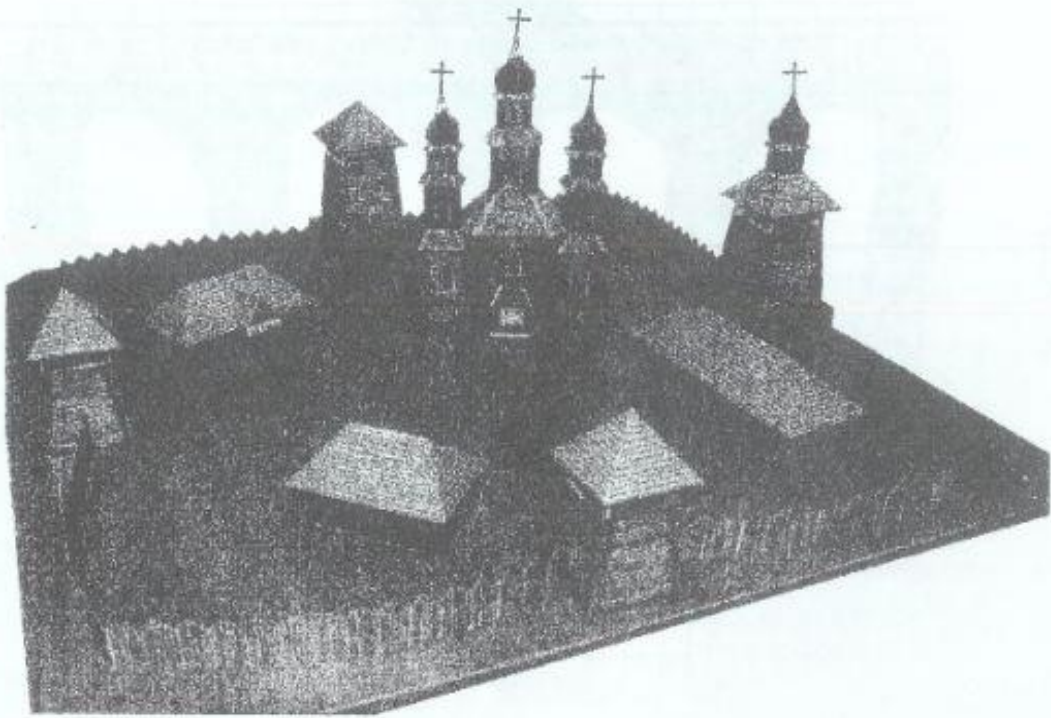
ДИПЛОМНИЙ ПРОЕКТ :
«ОФИСНЫЙ КОМПЛЕКС»



автор А. Горячева



«Запорожская Сечь»

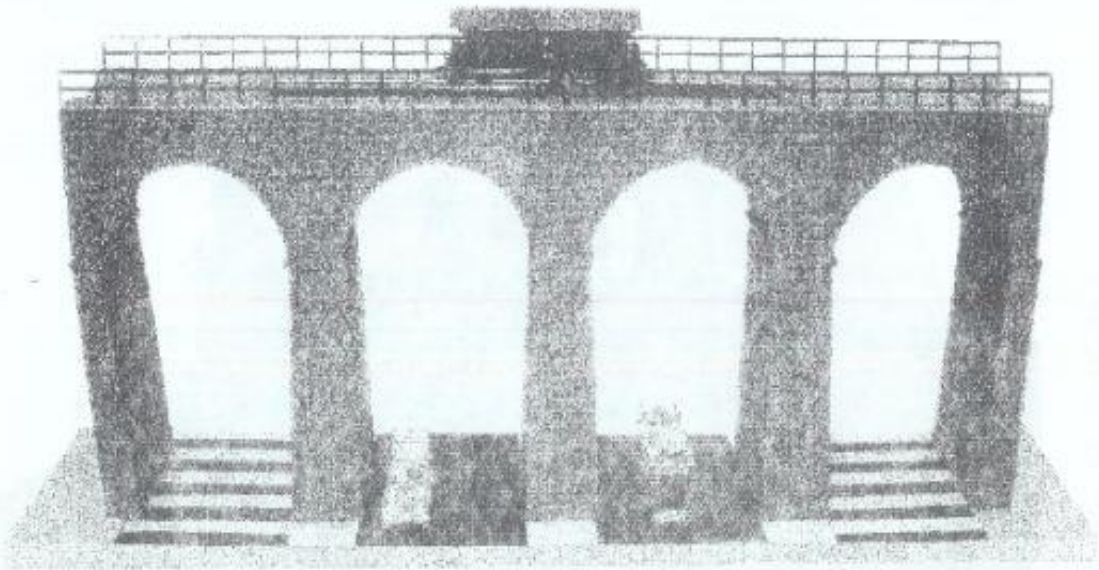


автор В. Танцура

студія ЗДІАкадемія



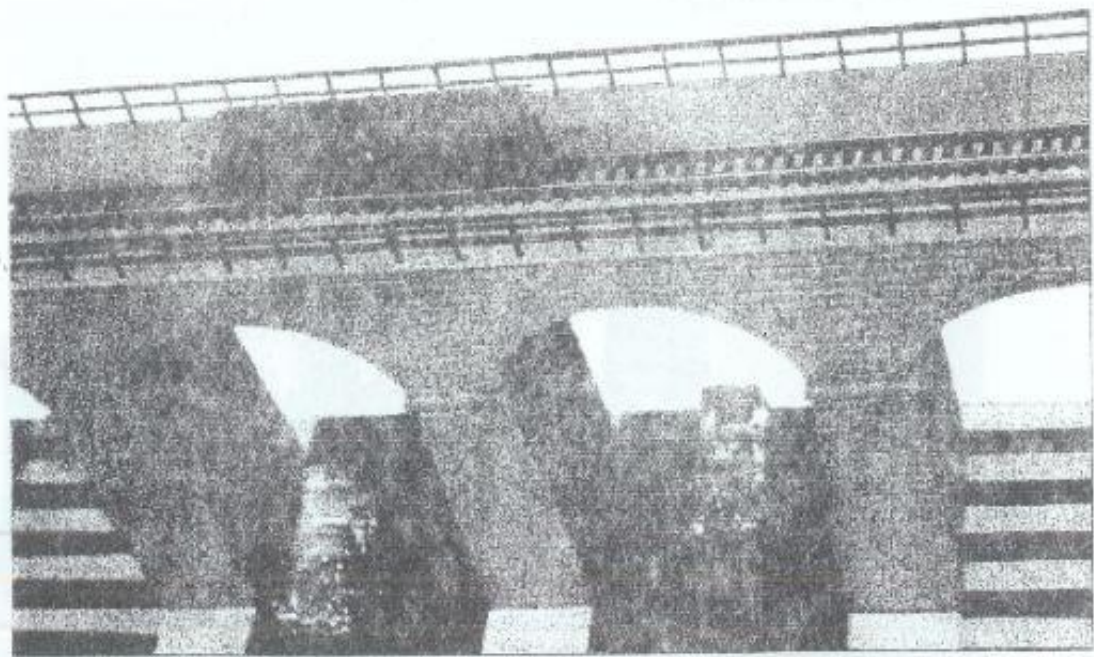
ВИАДУК



автор В. Танцура

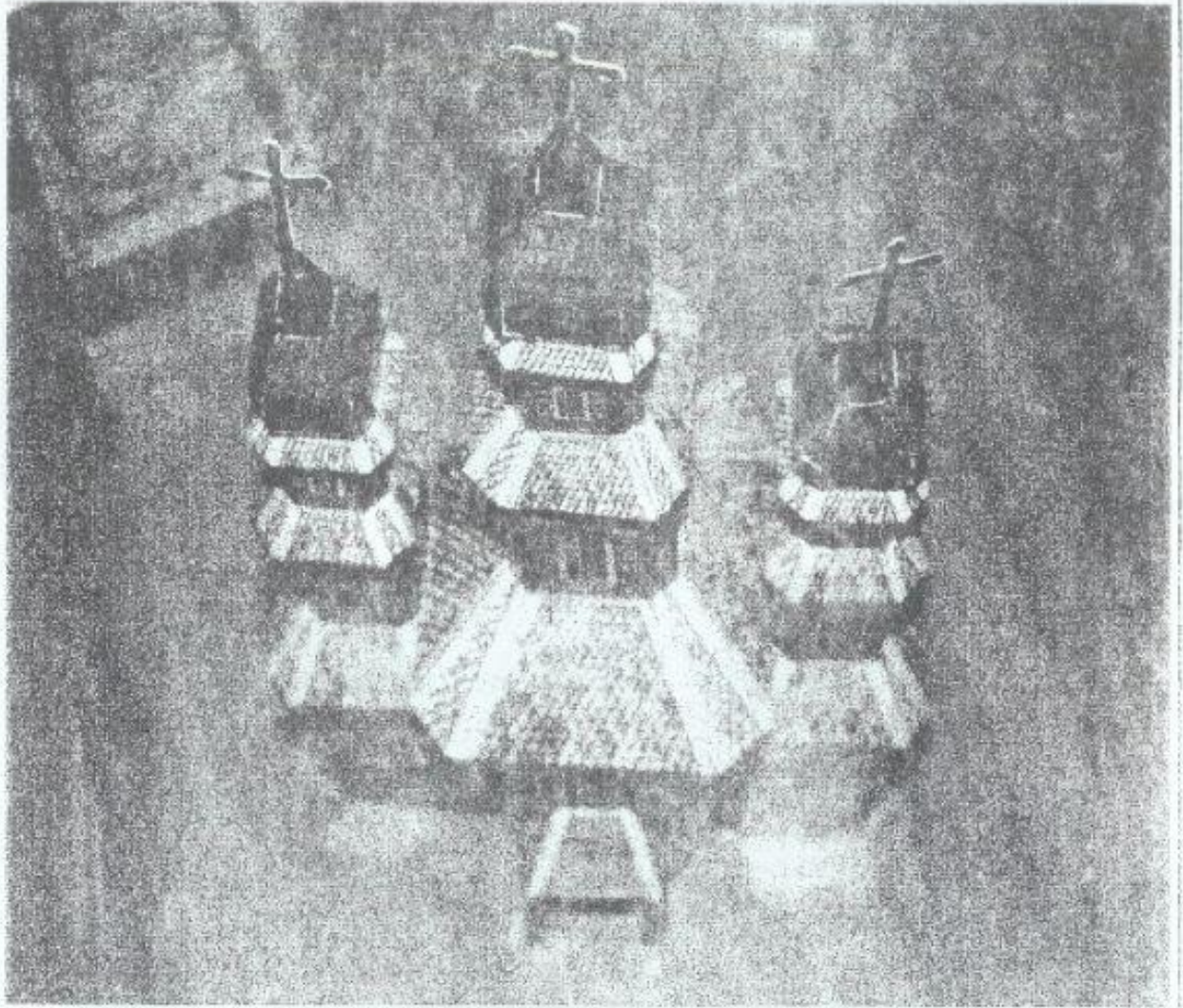
студія ЗДІАкадемія

ВИАДУК



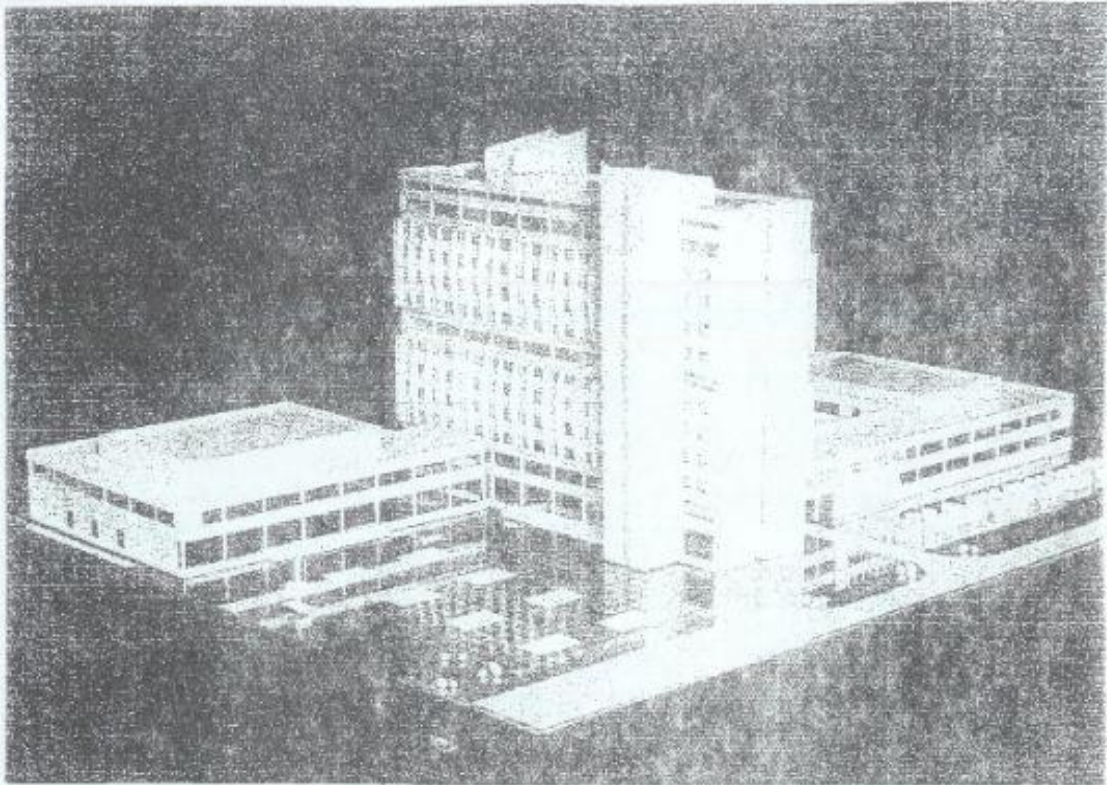
студія ЗДІАкадемія

«Запорожская Сечь»



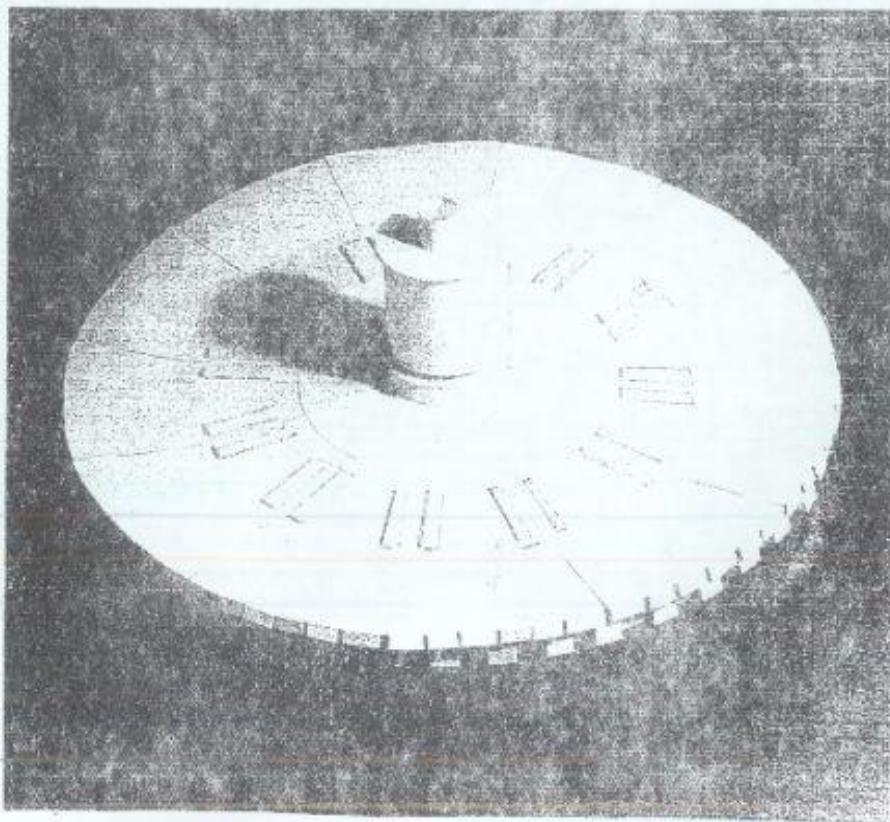
автор В. Танцура

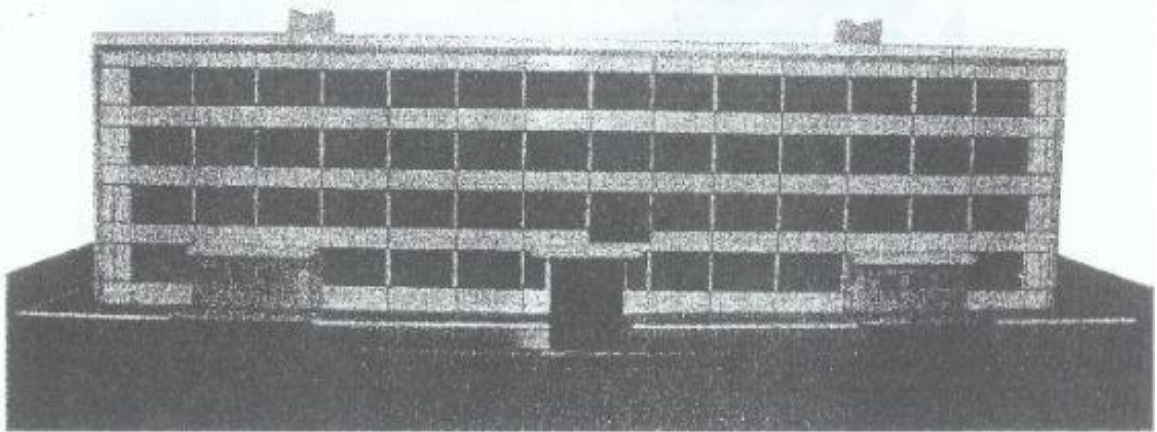
ИНЖЕНЕРНЫЙ КОМПЛЕКС ЗАВОДА
«ПРЕОБРАЗОВАТЕЛЬ» • г. ЗАПОРОЖЬЕ



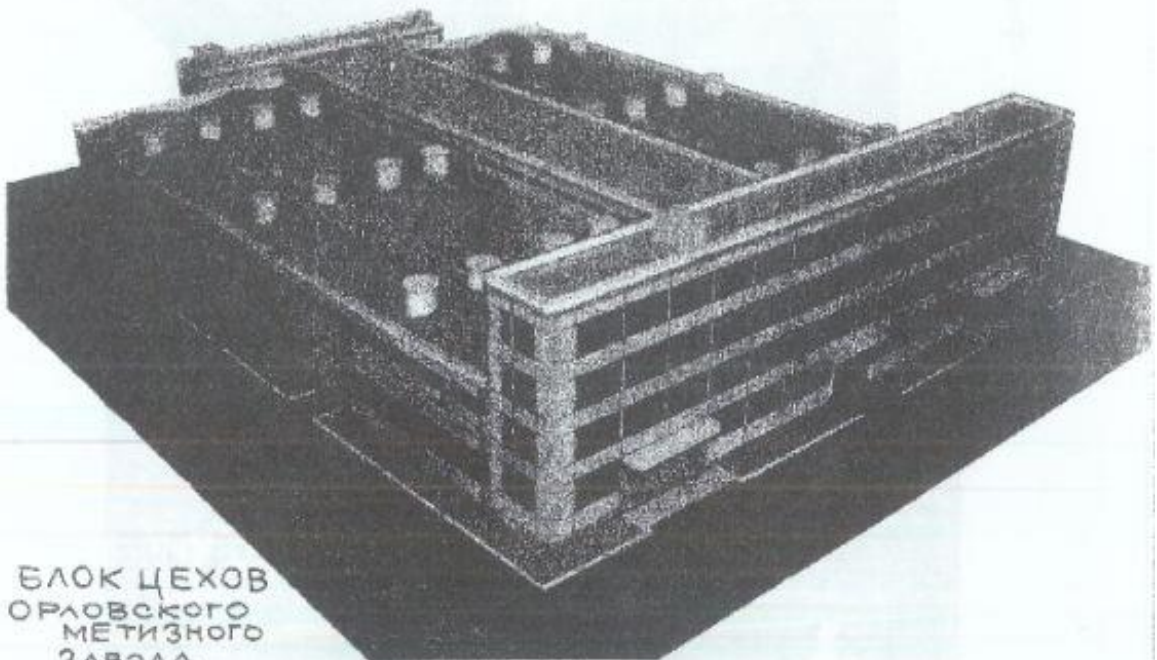
автори : Ю.Сгоров, Б.Глова

ЦЕХ МЕТАЛКОРДА О.С.П.З.



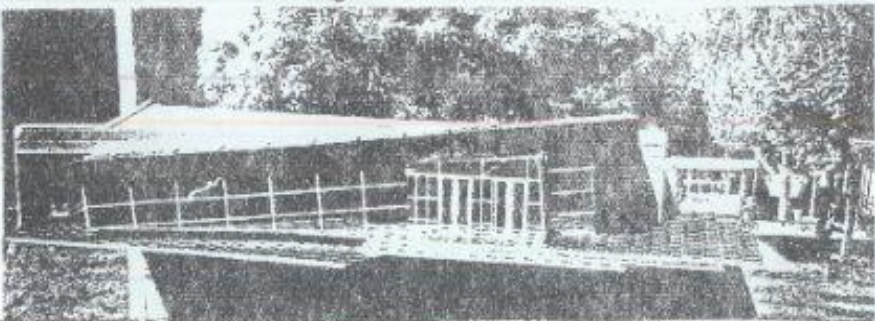
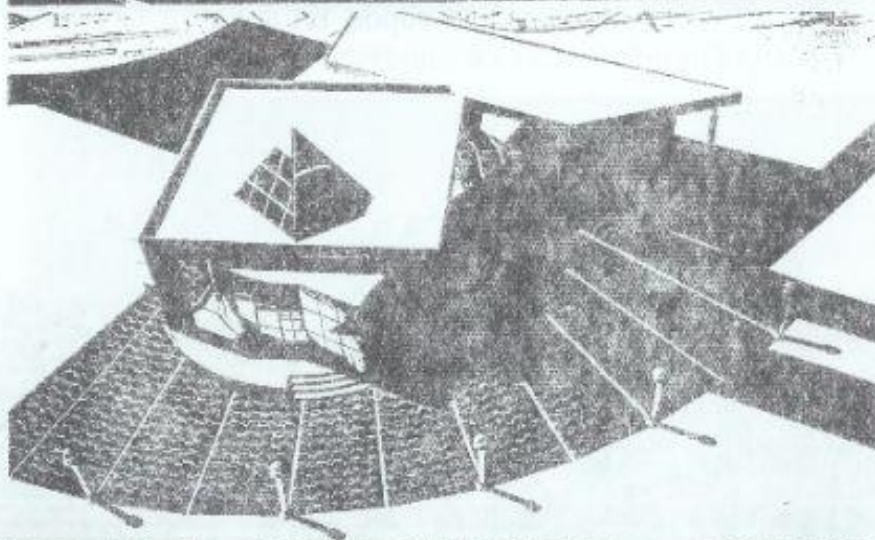
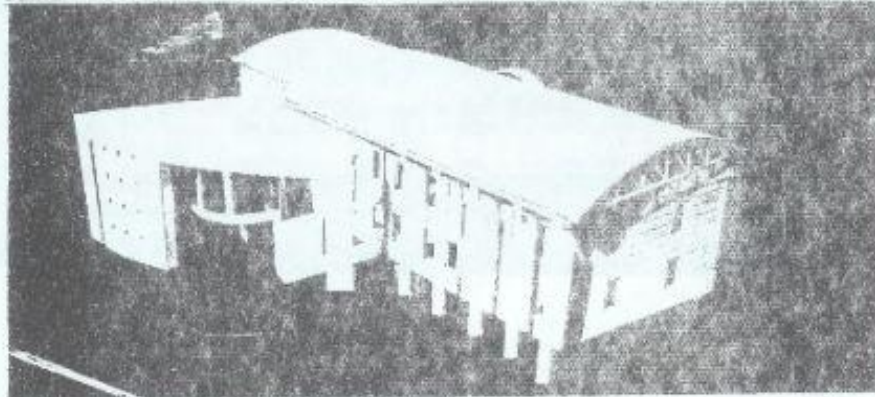


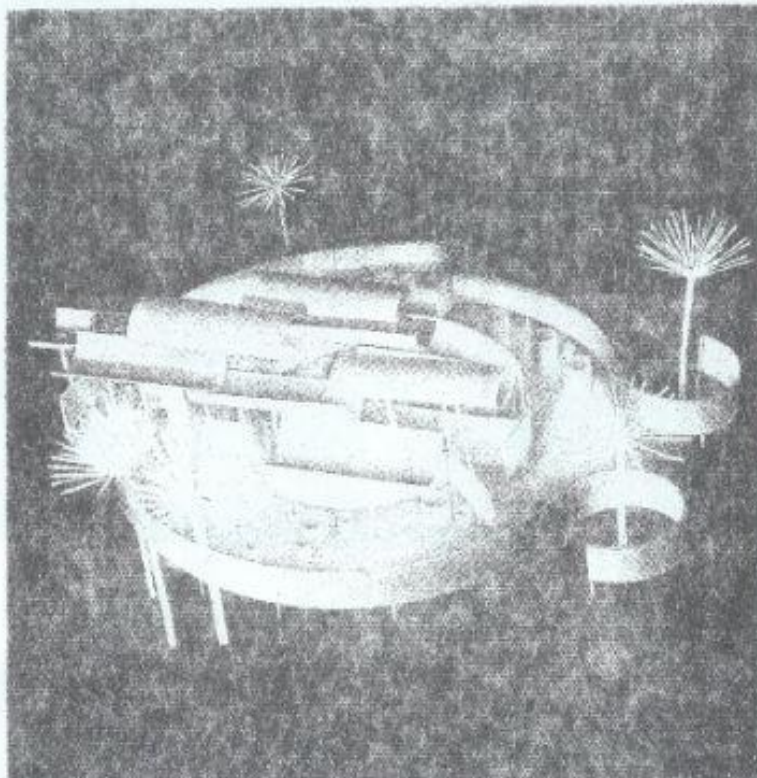
автори : Ю.Егорев, Б.Глова



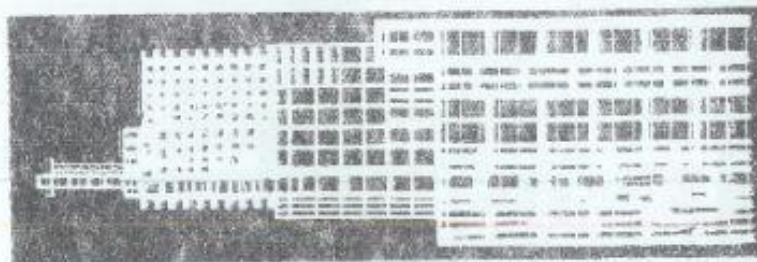
БЛОК ЦЕХОВ
ОРЛОВСКОГО
МЕТИЗНОГО
ЗАВОДА
(Россия)

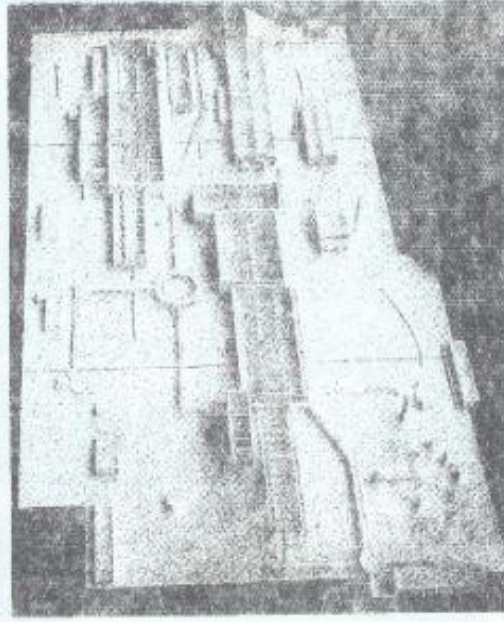
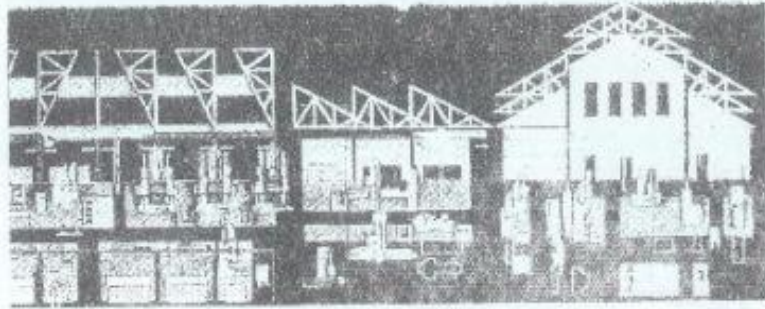
АВТОРЫ: АРХ. ФОМИНА С. МУРИНЧЕНКО И.



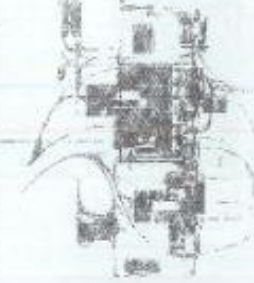
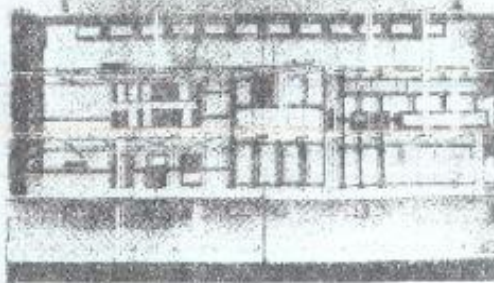
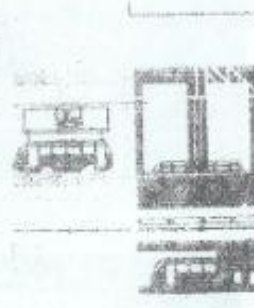
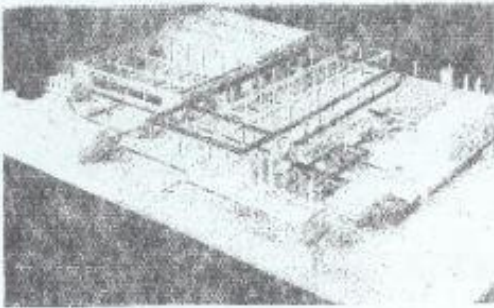


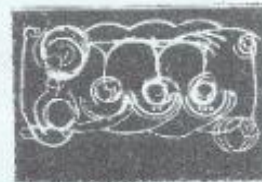
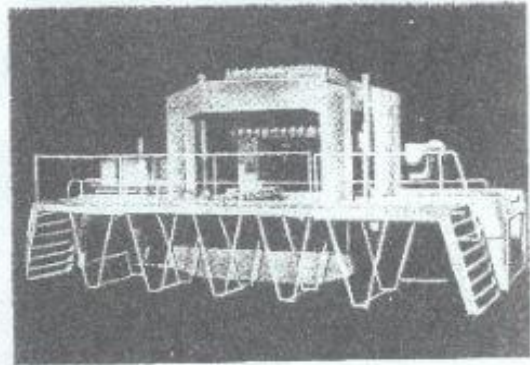
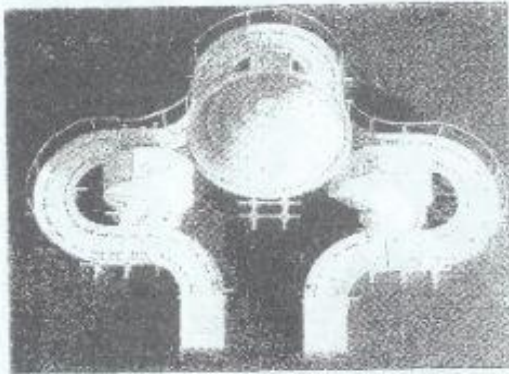
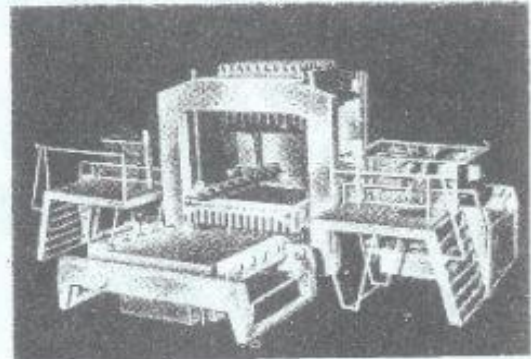
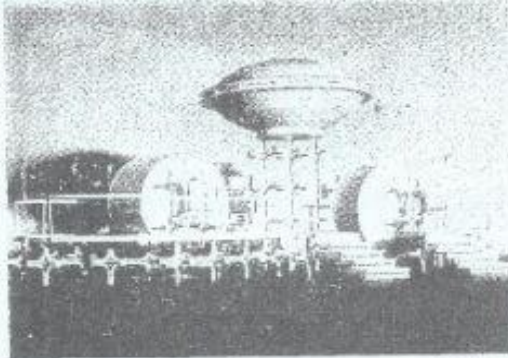
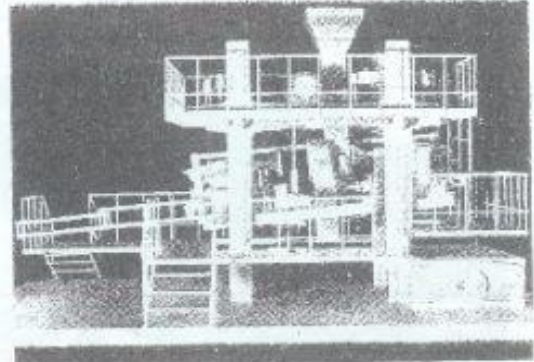
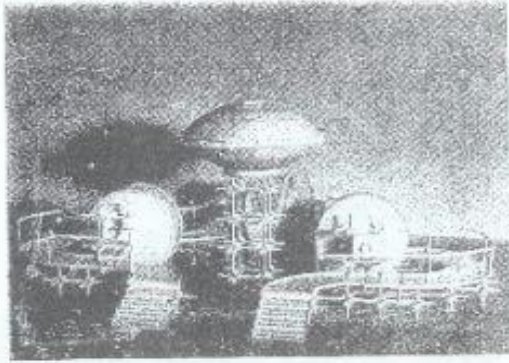
МАКЕТЫ ИЗ ВАТМАНА

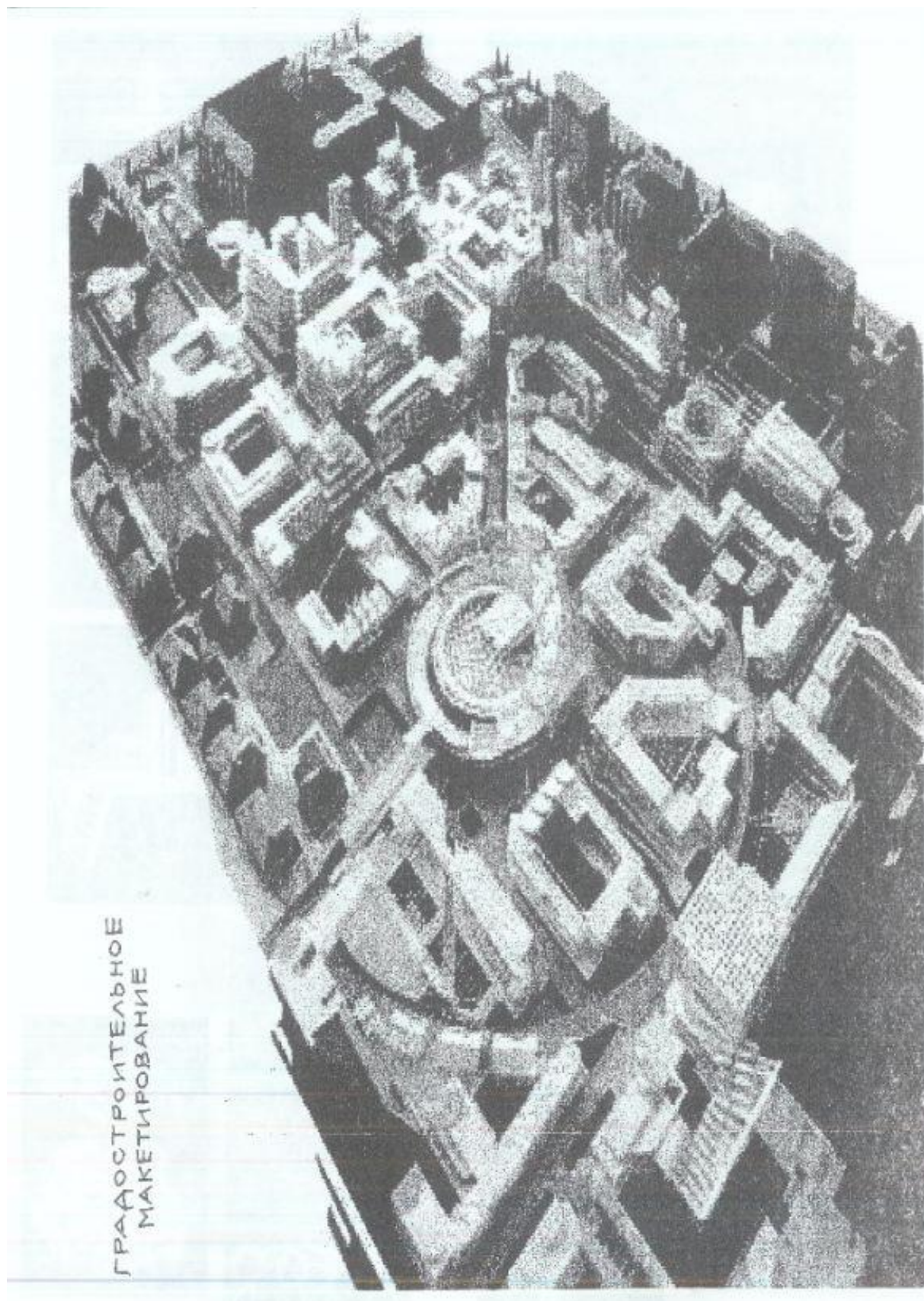


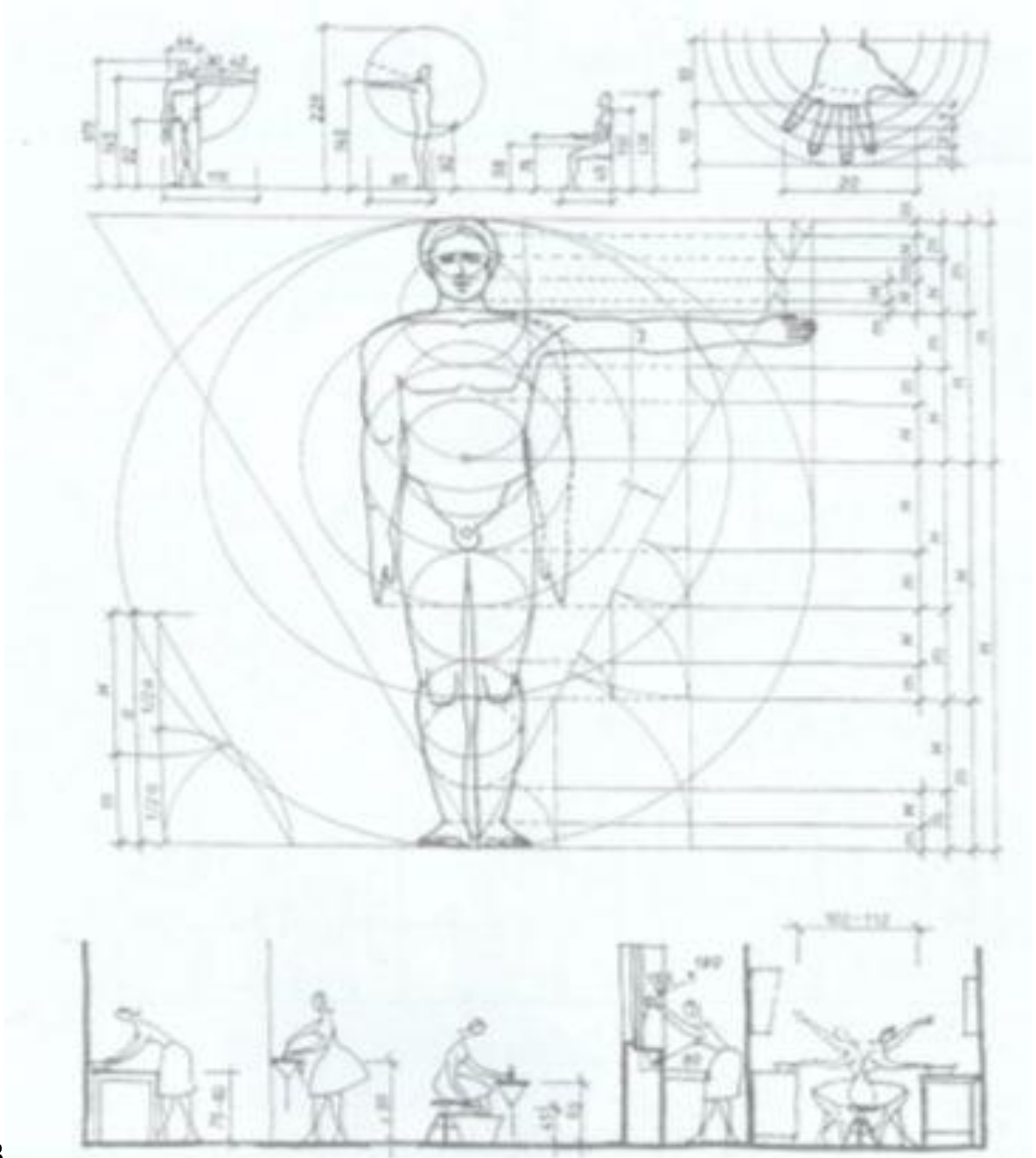


ПРОМЫШЛЕННЫЙ ДИЗАЙН

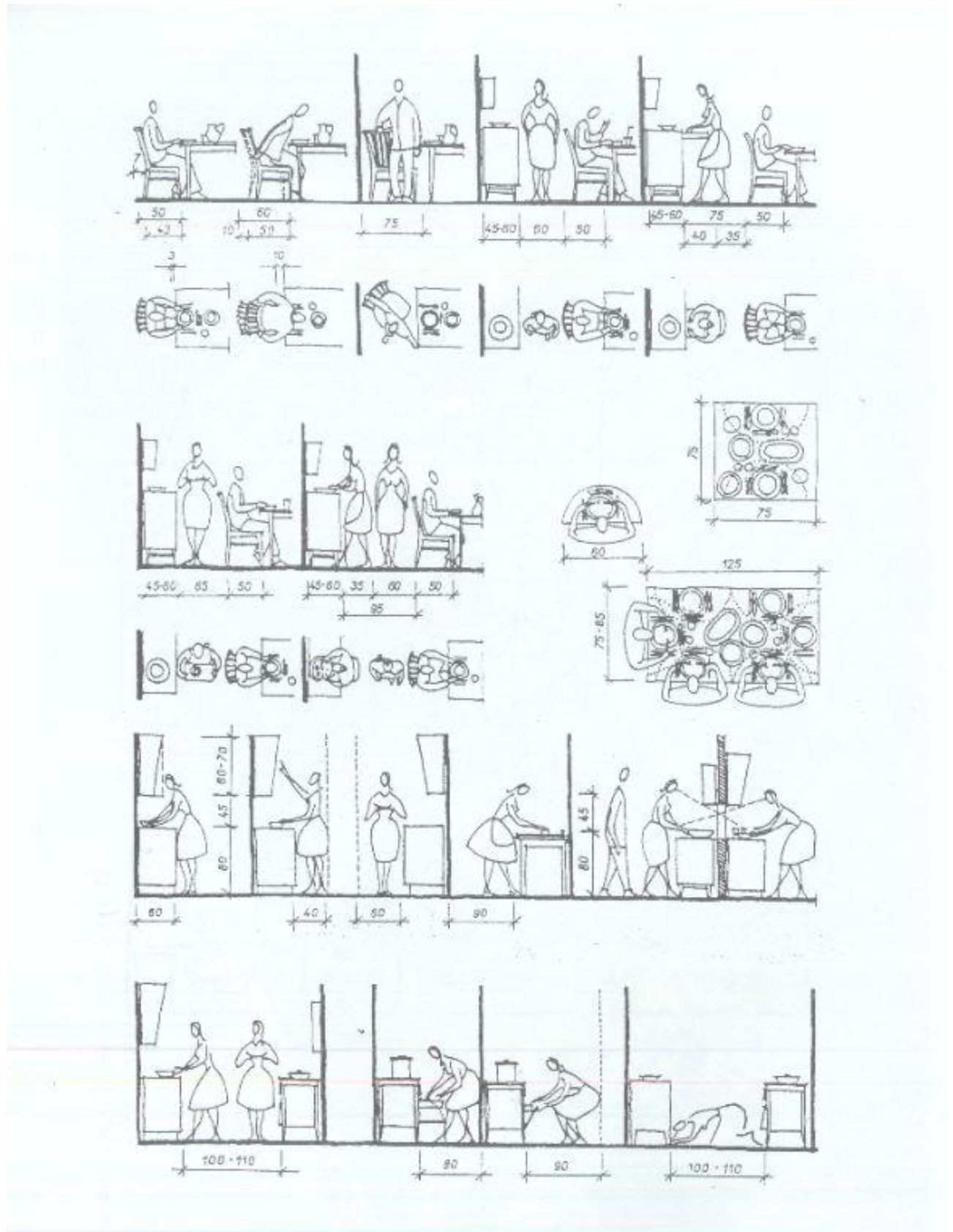








53



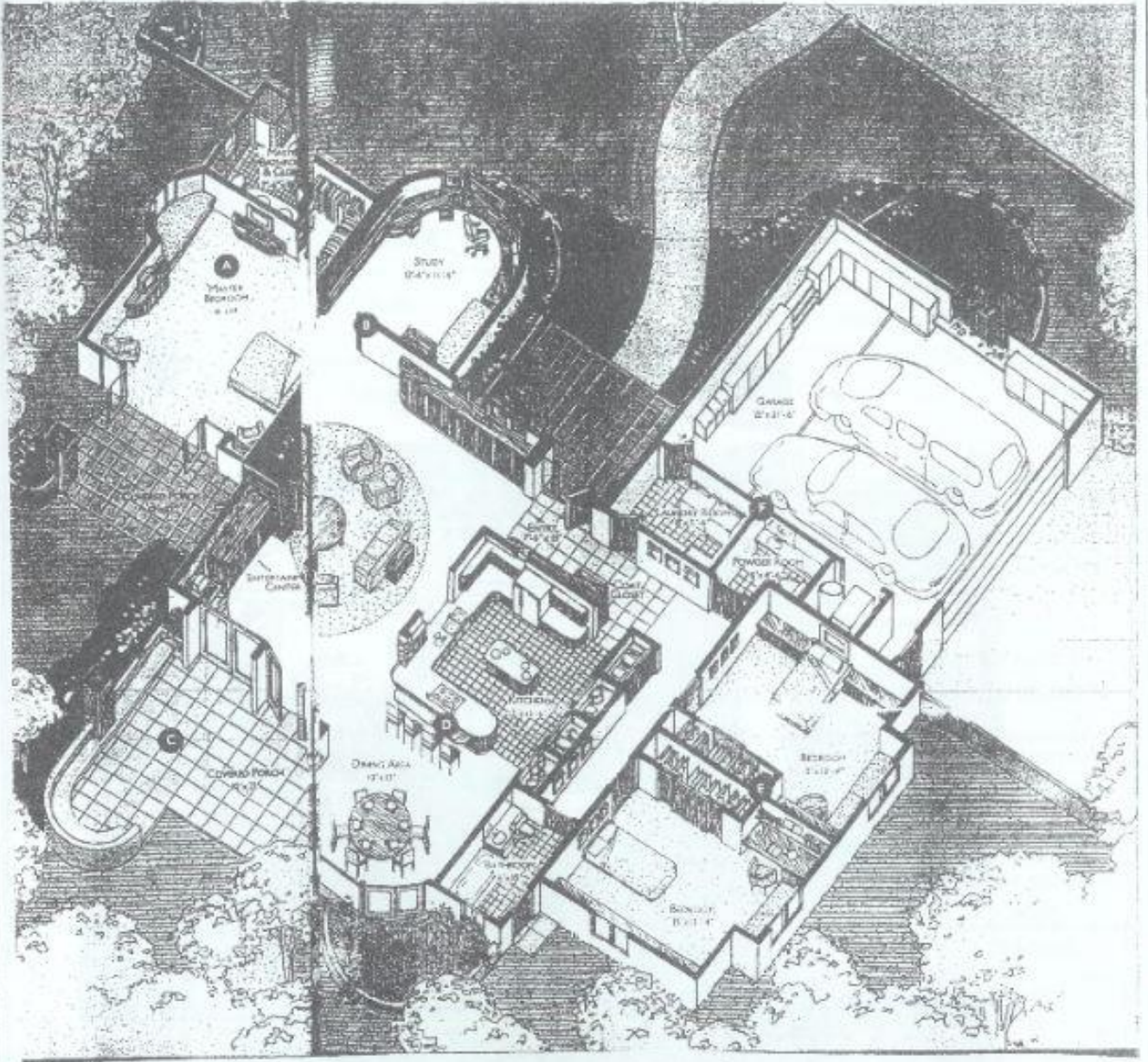
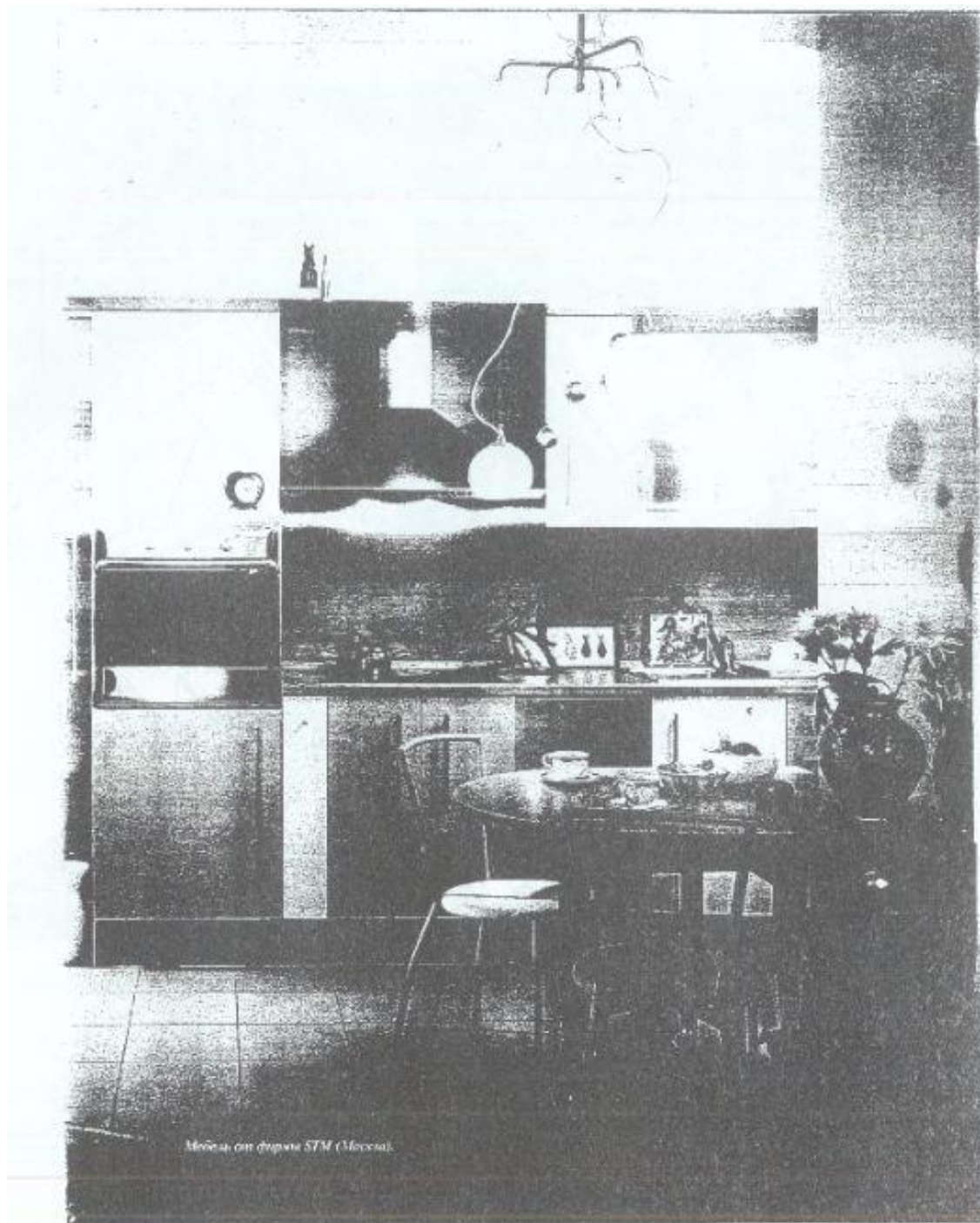


РИСУНОК АРХ. РАЙТА

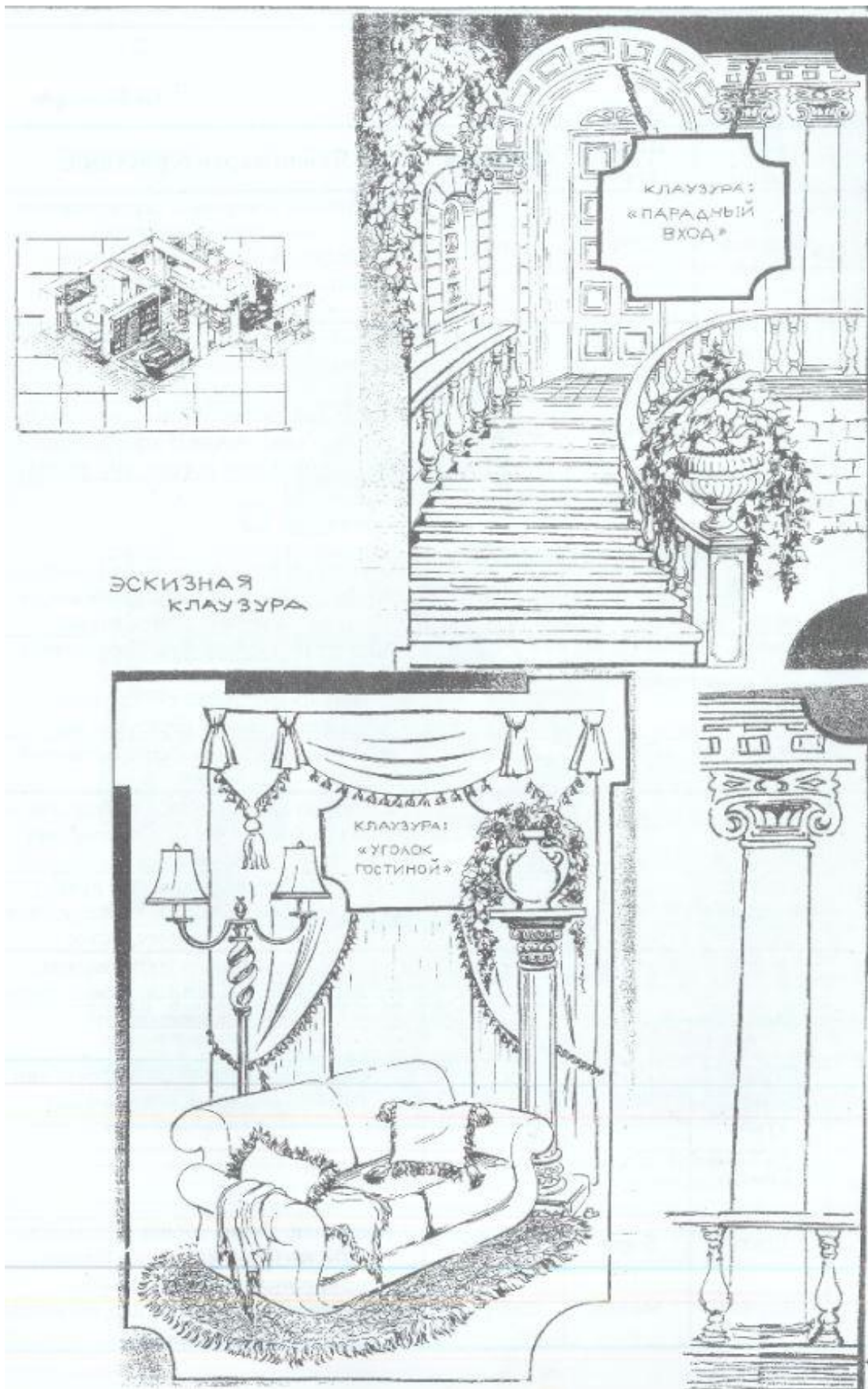


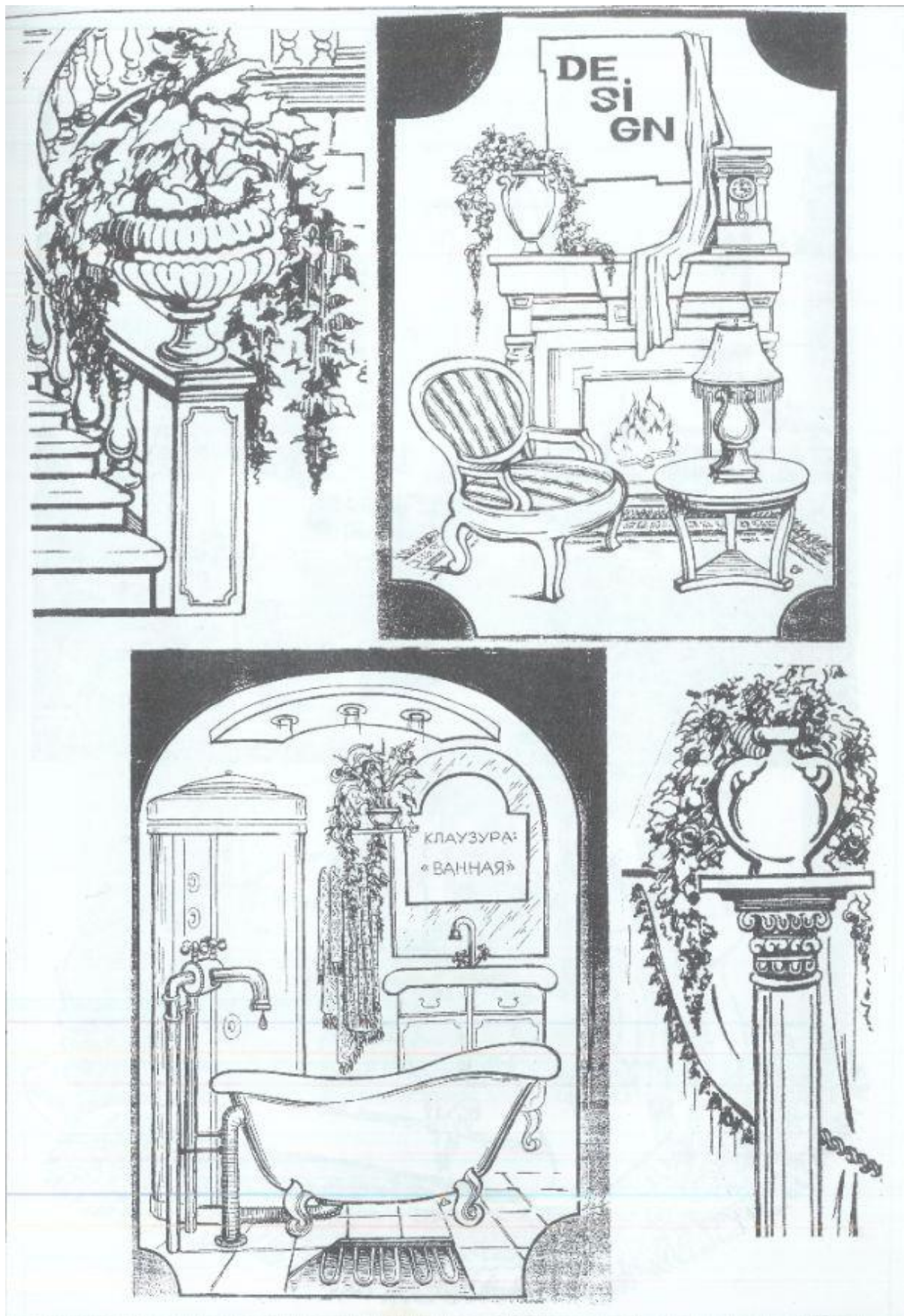
Модель от фирмы STM (Москва).

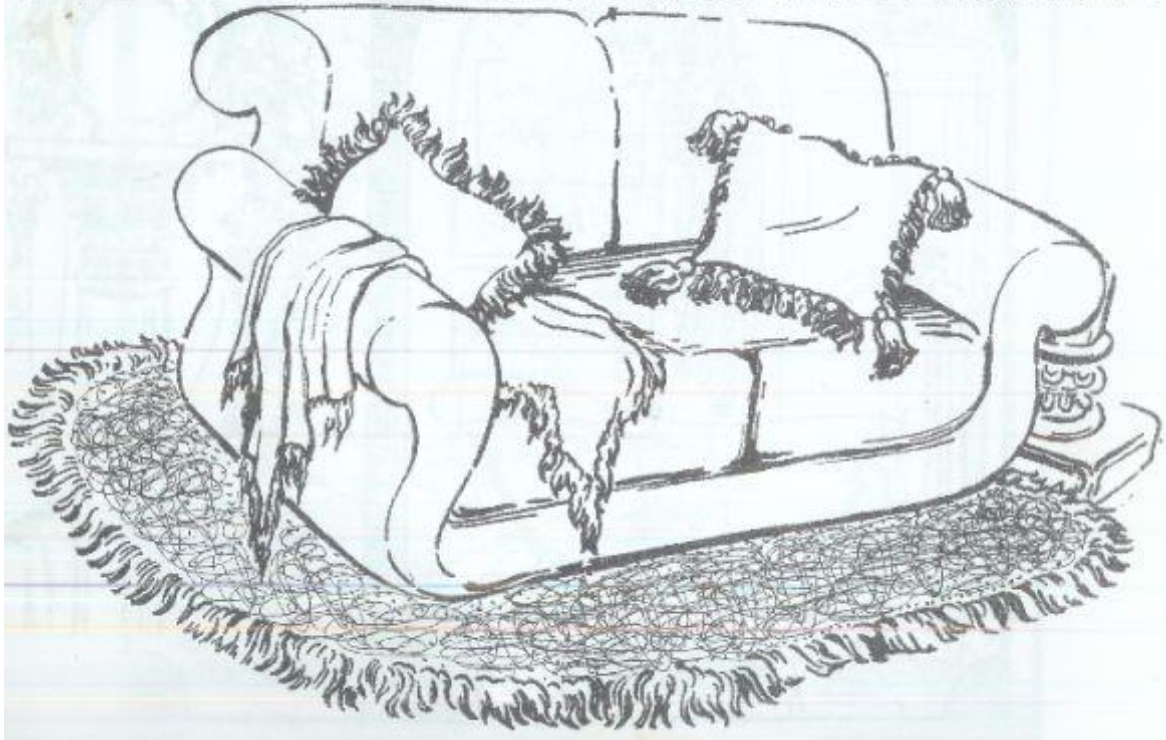
КУРСОВАЯ РАБОТА

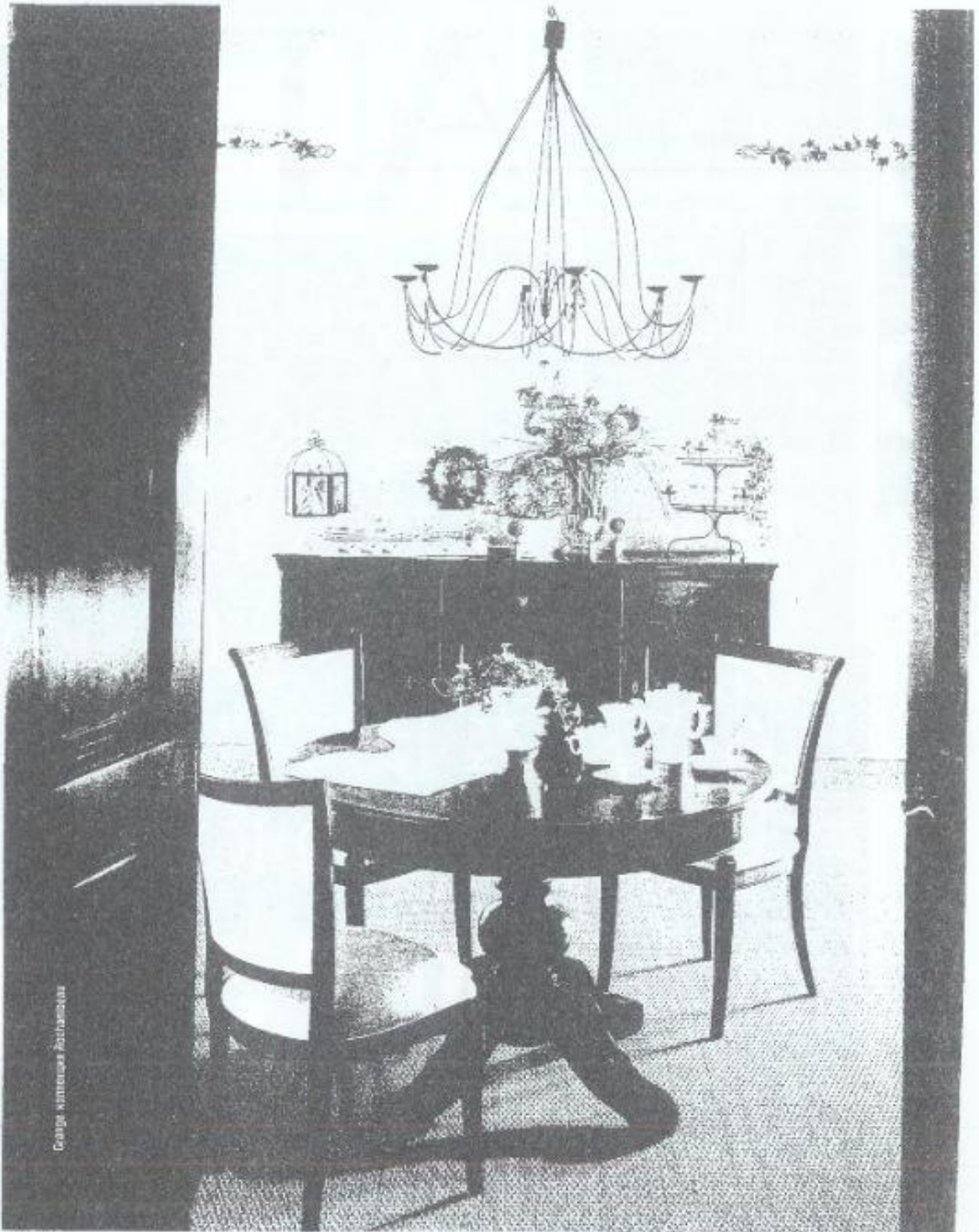
ТАБЛИЦА

Зона	Вид меблі	Назва серії	Фабрика	Якісні характеристики
Кухня	Кухонні меблі	Diva	Ar-tre	Фронтальні поверхні із гафрированого алюмінію та пластика. Дверцята із скла. Зручні ручки. Поставляється по секціям разом з вбудованим обладнанням.
Вітальня	Стінка	Selena	FBL	Екологічно чистий продукт. Сертифікат ISO 9001. Матеріали: горіх, шпон горіху, ламінат.
	Диван	Skuba	Alberta	Розкладний диван. Містить ортопедичні сітки, з'ємні чохла із натуральних волокон (можливе прання, хім. чистка).
	Стіл журнальний	Medusa	Calligaris	
	Стільці	Gio	Calligaris	Матеріали: каркас із матового алюмінію, м'яке сидіння, обтягнуте бавовною; із того ж матеріалу з'ємна спинка.
	Стіл трансформер	Buondi	Calligaris	Матеріали: клеєний бук. Забезпечено колесами зі стоп-механізмом. Легко складається - розкладається та пересувається.
	Крісла	Cicladi	Calligaris	Матеріали: 2-слойна шкіра, металевий каркас
Прихожа	Шафа	Golf	Paletti	Матеріали: екологічно чистий пластик в рамці із масиви горіха. Колір пластика – піжно зелений.
	Банкетка для прихожої	BaBa	Calligaris	Матеріал: бук. Оригінальна ручка у вигляді петельки зі шкіри. М'яке сидіння, з'ємний чохол жовтого кольору.
Спальня 1	Ліжко	Novecento	Venier	Матеріали: оббивка 100% бавовна, ортопедична сітка і матрац, з'ємні чохла.
	Шафа	Dada	3M Mobili	Матеріали: шпон ясену.
Спальня 2	Шафа	Ailas	Venier	Матеріал облицювання: високоякісний ламінат. Екологічний сертифікат.
	Тумба			
	Комод			
	Ліжко	Sogno	Paletti	Матеріали: з'ємна оббивка (ізголів'я-100% лен). Контейнер для білизни, ортопедична сітка, матрац.
	Вітрина	Medusa	Calligaris	Масив вишні, скло, підсвітило, магнітний замок.









Салон кімнати Інстаграм









Сторона - ТИТАН -
Безпримета
Сторона - ТИТАН -
Безпримета



Сторона - АРКАЙМ -
Безпримета
Сторона - АРКАЙМ -
Безпримета



Аксос - АКОС -
Безпримета
Аксос - АКОС -
Безпримета



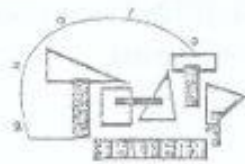
Сторона - ЕГО -
Безпримета
Сторона - ЕГО -
Безпримета



Сторона - ШВИЦЕР -
Безпримета
Сторона - ШВИЦЕР -
Безпримета



Сторона - ВІЛІШ -
Безпримета
Сторона - ВІЛІШ -
Безпримета



Сторона - ШВИЦЕР -
Безпримета
Сторона - ШВИЦЕР -
Безпримета



Сторона - ДІТЯЧИЙ
БАНК -
Безпримета
Сторона - ДІТЯЧИЙ
БАНК -
Безпримета



Сторона - ЕГО -
Безпримета
Сторона - ЕГО -
Безпримета



Сторона - ЕГО -
Безпримета
Сторона - ЕГО -
Безпримета

