

Завдання з методичними рекомендаціями для самостійної роботи

№ 5.

Тема 1.5.

Форми кінцевих продуктів дизайнерської діяльності.

2 години

Мета: ознайомлення з мистецтвом (орігамі), ознайомитися з формою, як об'ємно – просторовою структурою, розглянути основні продукти графічного дизайну.

Зміст самостійної роботи

1. Поняття форми як морфологічної та об'ємно – просторової структури об'єкта.
2. Продукти графічного дизайну.

Література

1. Даниленко В.Я. Дизайн— Харків: ХДАДМ, 2003. — 220 с.
2. Дубовик Л.П. Дизайнер інтер'єрів: програма спецвипуску для студентів профтехучилищ. Мистецтво та освіта-1998 - С.21-25.
3. П.А. Оробченко, Ю.Д. Подгородецький, Л.А. Колесник Архітектурний дизайн у благоустрої території: система ЕКБУ Укрархбудінформ, 2001 -С.13-18.
4. Жоголь Л.Є. Декоративноискусство в современноминтерьере – К.:Будівельник, 1986 – 56
5. Косяк А.С. , Лесовой К.П. , Полежаев В.П. Художественноеоформление, 2003 - 61 с.
6. Шумегга С.С. Дизайн: Історія зародження та розвитку дизайну. Історія дизайну меблів та інтер'єру: навчальний посібник для вузів – К. : центр навчальної літератури 2004 С.- 21-25.
7. Якоб Нільсен «Веб-дизайн» видавництво «Символ-плюс» 2002 - С.11-23.
8. Волков Д. «Школа сучасного дизайну від А до Я» видавництво ЕКСМО 2007 - С.8-15.
9. Тімаці Самар «Еволюція дизайну. Від теорії до практики», вид. «РІП-Холдінг» 2009

МЕТОДИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ

1. Поняття форми як морфологічної та об'ємно – просторової структури об'єкта.

Досить популярним у художній творчості стало виготовлення виробів засобами пластичних технік.

Мистецтво "орігамі" (виготовлення виробів способом згинання паперу) формує в людині такі якості як спостережливість, просторову уяву, відчуття пропорції, логічну пам'ять, зосередженість, кмітливість.

Головний секрет у техніці орігамі - це навчитися бачити те, що може вийти в кінцевому результаті, тобто проектування.

Робота в техніці орігамі сприяє засвоєнню знань із геометрії про фігури, точку, різні види ліній. У свою чергу складання паперу спирається на математичні поняття. Власне, знання про геометричні фігури й мистецтвоорігамі можна вдало інтегрувати в

початковій школі, що сприятиме розвитку бдизайнерського мислення дітей.

Вивчення теми "Художнє конструювання предметів" у трудовому навчанні неможливе без математичних знань: вимірювання довжини, ширини, висоти, знання геометричних фігур.

Орнамент як один з елементів дизайну являє собою поєднання різних елементів із геометричних фігур. В процесі побудови орнаментувикористовують принцип симетрії.

Тема розгорток геометричних тіл може стати темою виготовлення рекламної упаковки. Під час демонстрації прийомів виготовлення різних виробів завдяки простим згинам і підрізам учні закріплюють знання про геометричні фігури, поділ кола, кутів і под. Інтеграція трудового навчання з кресленням дає практичні навички й розвиває дизайнерське мислення дітей бпід час виконання таких завдань як паперова пластика, вітальні листівки, бколажі.

Таким чином, цінності та методологія дизайнерської культури поступово проникають у всі сфери життєдіяльності нашого суспільства. Професійна сфера творчості дизайнера - формування функціонального йестетичного комфорту в навколишньому середовищі. Давно назріла потреба включення дизайнерської освіти всисгему навчання у вищих і середніх спеціальних навчальних закладах, загальноосвітніх школах, дитячихпозашкільних установах.

2. Продукти графічного дизайну.

В ході цілеспрямованого розвитку, уточнення і коректування графічної моделі об'єкт відтворюється в усе зростаючій повноті і зв'язку його елементів: виявляються, аналізуються і приймаються або відхиляються нові елементи і зв'язки об'єкта, досліджуються можливості ізольованих змін і переміщення елементів, варіанти їх гармонічного поєднання і взаємодії, таким чином розширяється спектр потенційних рішень. Графіка дозволяє моделювати в чистому вигляді компонування, форму, конструктивну схему і оптимальні технологічні і ергономічні характеристики виробу. Тому дизайнер використовує графічне моделювання на всіх етапах процесу проектування.

Порівняна простота засобів (по відношенню , н-д, до об'ємного

моделювання - макетування) забезпечує мобільність проектного пошуку, стимулює самокритичність при оцінюванні проміжних результатів пошукової роботи, робить рух думки більш послідовним і неперервним і в той же час дозволяє з легкістю вводити в наочний образ об'єкта зовсім нові елементи, ставити його в зв'язок з іншими об'єктами і створювати на цій основі нові образи.

Проектно-графічне моделювання може розглядатися з двох сторін: як спосіб і засіб вираження проектних ідей і як техніка роботи дизайнера, що має свою особливу специфіку і складність. Обидві ці сторони тісно взаємопов'язані.

В основі графічного моделювання як способу вираження проектних ідей лежить декілька принципів:

- наочність проектних перетворень;
- відповідність графічної форми змісту проектної ідеї;
- варіантний і експериментальний характер ескізного пошуку;

- систематичність і логічна послідовність.

Наочність проектних перетворень об'єкту - це найзагальніший принцип, на якому будується вся ескізно-пошукова робота дизайнера. Його візуальне мислення при цьому опирається на творче. В цьому процесі графічний образ поміщається в різні ситуації, оцінюється і аналітично розкладається, а потім знову збирається з тими чи іншими змінами, що мають на меті надати йому необхідної якості. Наочність графічного моделювання розширяє об'єм оперативної пам'яті дизайнера і дозволяє йому глибоко розподілити свою увагу.

Відповідність графічної форми змісту графічної ідеї - принцип всякого мал., в тому числі і проектно-графічного якщо дизайнер розмірковує про способи технологічного виконання виробу, про процес його зборки чи інші технологічні операції, від бере для наочного вираження своїх ідей відповідні графічні прийоми типу «зірваний вид», «відкрита структура» тощо. Для вираження, наприклад, зв'язку виробу з предметним середовищем і людськими діями використовують ескізи-сценарії. Динаміка антропометричного простору зображення за допомогою багаторазового

накладання один на одного різних моментів дії людини в просторі (пози, руху, повороти і т.д.)

Діапазон проектно-графічних зображень об'єкту надзвичайно широкий: від умовних графічних схем, знаків, креслень до натуралістичних малюнків. Графічні засоби, які використовуються дизайнером в процесі проектування мають свої відмінності. Вони визначаються специфічним характером худ. конструювання, конкретним завданням, яке вирішується в проекті, залежать від особливостей об'єкту, від традицій, що склалися в даній ланці. Велике значення має також індивідуальний творчий почерк розробника, рівень його професійної майстерності.

Питання для самоперевірки

1. Що таке оригамі ?
2. Яка технологія виконання оригамі ?
3. Як можна утворити певну форму за допомогою модульного оригамі ?
4. З яких двох сторін розглядається проектно – графічне моделювання ?
5. Які є принципи графічного моделювання ?
6. Що таке наочність проектних перетворень об'єкту ?
7. В чому полягає завдання графічного моделювання ?