Викладач: Ренгевич О.В.

Предмет: Інформатика

Урок 36 **01.06.2022**

Тема уроку: Історія графічної культури. Дизайн і його тенденції

Мета уроку: ознайомитися з історією графічної культури, розглянути напрями застосування графіки; мати уявлення про дизайн і його тенденції
Обладнання: ПК з доступом до мережі Internet, комп'ютерна презентація, зошит-конспект

Вивчення нового матеріалу

Перегляньте навчальну презентацію за посиланням: **https://drive.google.com/file/d/1_C-Jzh4FXoJZ5fR1bDD-KL7y_phlj5w_/view**

Опорний конспект

Графіка

Графіка — вид образотворчого мистецтва, для якого характерна перевага ліній і штрихів, використання контрастів білого і чорного та менше, ніж у живописі, використання кольору. Твори можуть мати як монохромну, так і поліхромну гаму.

Графічний — виконаний у стилі графіки.

Графіка поділяється на такі різновиди:

- станкова — твори, що мають самостійний характер
- прикладна: книжкова та газетно-журнальна
- плакатна
- промислова
- архітектурна
- комп'ютерна

Станкова графіка

Станкова графіка в залежності від характеру техніки підрозділяється на два типи: естамп і малюнок.

До станкового графіку відносяться твори графічного мистецтва, що мають самостійне значення. Вони не пов'язані з літературним текстом (як, наприклад, книжкова графіка і плакат) і не мають вузького практичного призначення (як, наприклад, твори прикладної графіки). Станковою ця група графіки називається по аналогії зі станковим живописом, твори якої створюються на спеціальному верстаті - мольберті. Для станкової графіки характерні широта тематики і різноманітність образотворчих засобів. Щоб різнобічно розкрити обрану тему, графіки нерідко створюють цілі серії станкових творів. Всі листи таких серій об'єднані не тільки спільною темою, але і прийомами виконання. "Це не повинно повторитися" Б. І. Пророкова, "Не забудемо, не пробачимо! " Д. А. Шмаринова, "Метро" Л. В. Сойфертіс та інші.

І. Репін. Л. М. Толстой за работой. 1891. Карандаш

Федеріко Барочі - Благовіщення

"Це не повинно повторитися" Б. І. Пророкова

З історії графіки

Графіка — різновид мистецтва, назва якого походить від грецького слова, що в перекладі означає «пишу, дряпаю, малюю». Графіку можна вважати основою всіх образотворчих мистецтв. Адже основним засобом створення художнього образу у графіці виступає найпростіший для людини спосіб відтворення побаченого — лінія, штрих, які творять контур предмету або фігури.

З-поміж якого, малюнок — це найдавніший вид графіки, з нього і починається зародження образотворчого мистецтва. Найтрадиційнішим різновидом графіки й досі залишається малюнок. Витоки малюнку можна знайти у наскельному живописі неоліту, у античному вазописі, середньовічній мініатюрі. Основою для малюнку слугували вологий пісок, пласке каміння, волога глина.

З часом малюнки перенесли на керамічні вироби і тканини.

У Стародавній Греції головними виразними якостями графіки були лінії і силуети (античний чорнофігурний вазопис, червонофігурний вазопис). З епохи Відродження малюнок набуває самостійного значення у формі ескізів, альбомних замальовок, етюдів, які виконуються із застосуванням багатьох засобів: олівця, вугілля, крейди, сангіни, пера, пензликів і різних сортів чорнил, туші, акварелі.

Ускладнення графіки йшло разом з винаходом нових фарб — акварелі, гуаші, пастелі, темпери. Хоча у використанні цих фарб певну роль відіграє колорит, а також можливість використання багатьох фарб, що не притаманно первісній графіці.

З часом ускладнилися засоби друкованої графіки — офорт, літографія, лінограв'юра тощо. Інший різновид графіки — гравюра або естамп (станкова графіка). Це вид графіки, в якому зображення є друкованим відбитком рельєфного малюнку, що виконується художником на тому чи іншому матеріалі. Існує дуже багато різновидів гравюри. Це гравюра на дереві та лінолеумі (ксилографія та лінограв'юра), гравюра на металі, пунктирна манера, м'який лак, суха голка, офорт, літографія.

При цьому висока художня вартість віртуозно виконаних малюнків не втратилася. Це довели дорогоцінні малюнки геніїв від італійського Відродження і бароко до майстрів сучасності (малюнки Леонардо да Вінчі, Боттічеллі, Рафаеля, Мікеланджело, Босха і Грюневальда, Рембрандта, архітектора Баженова, Едуара Мане, Родена, Павла Коріна, Дмитра Жилінського, київського графіка Сергія Конончука).

Послідовник Джузеппе Арчімбольдо. "Вигаданий портрет Мікеланджело Буонарроті ", кінець 16 ст.

Корнеліс Антоніс (бл. 1505—1553). Алегорія чоловічої і жіночої мудрості, 1530 р.

Кахля «Дівчина з чаркою», Північно-західна Персія, кінець 17 ст., (Лувр, Париж)

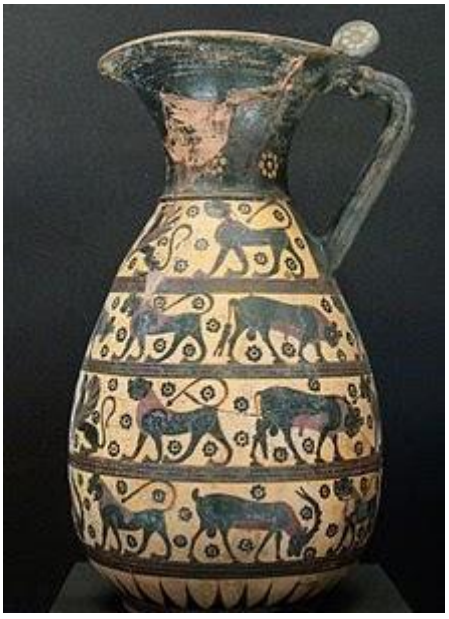
Фаянсове панно з розписом , Люксембурзький палац, Париж

Чорнофігурний вазопис Стародавньої Греції. Фрагмент розпису «шийної» амфори з Вульчі: голова Посейдона, Вазописець Амасіса

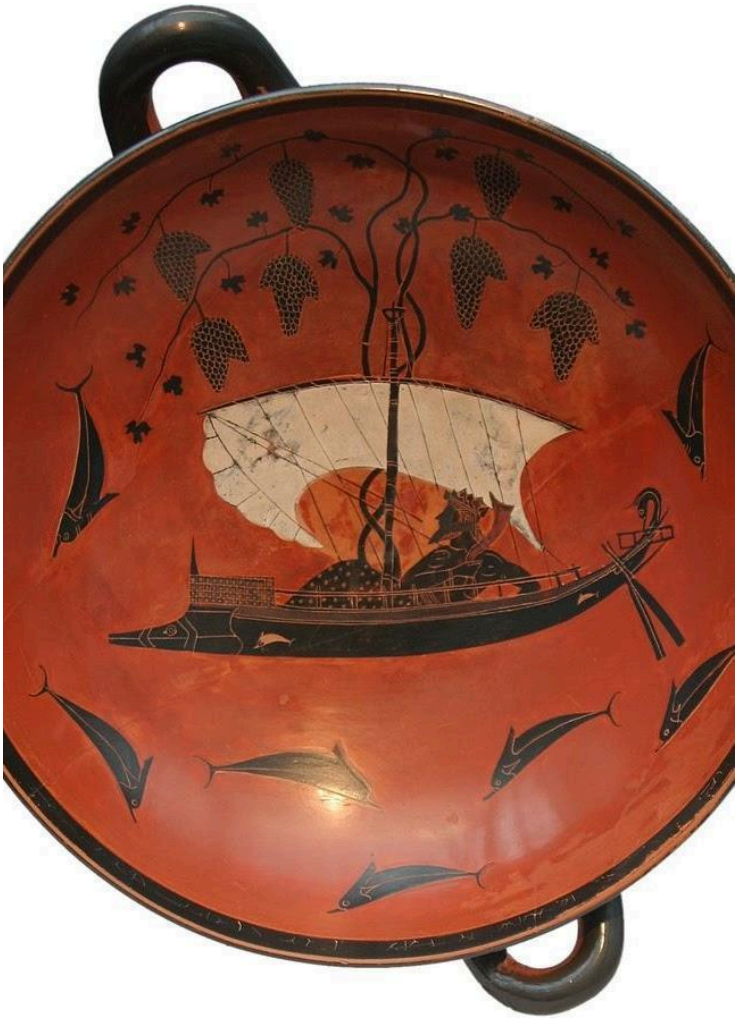
Чорнофігурний вазопис. Гра на авлосі. Палермо, Регіональний археологічний музей Антоніо Салінаса (Палермо)

Майстерня Белдама. Лекіфи, чорнофігурний вазопис, Археологічний музей Керамікосу, Греція

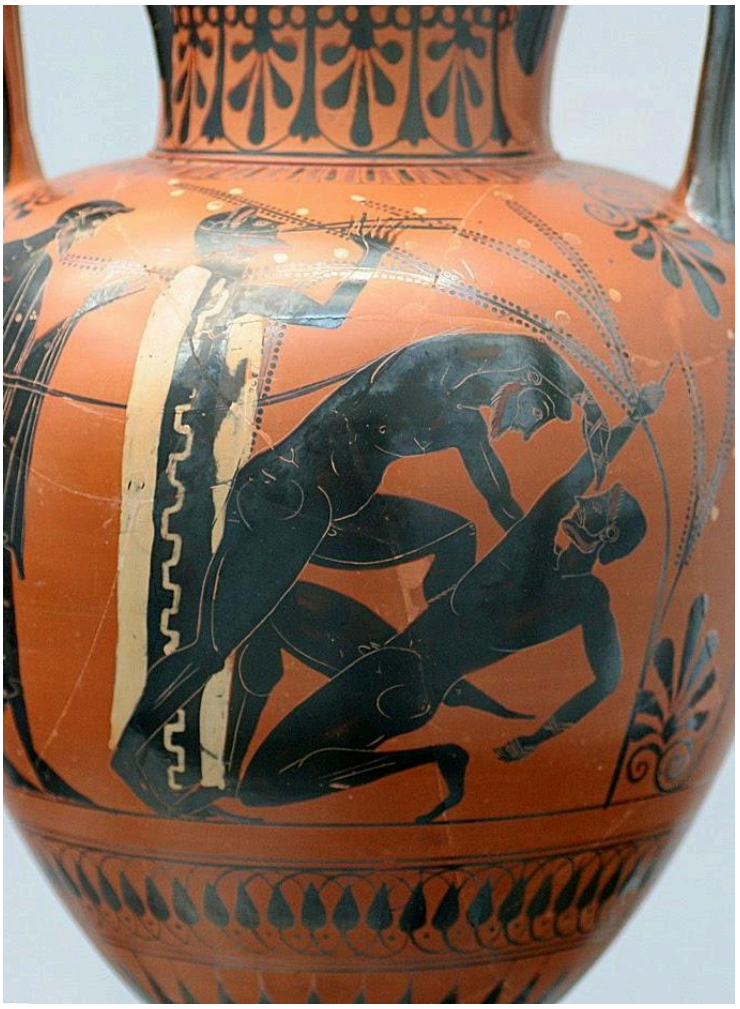
Приклади давньогрецької графіки



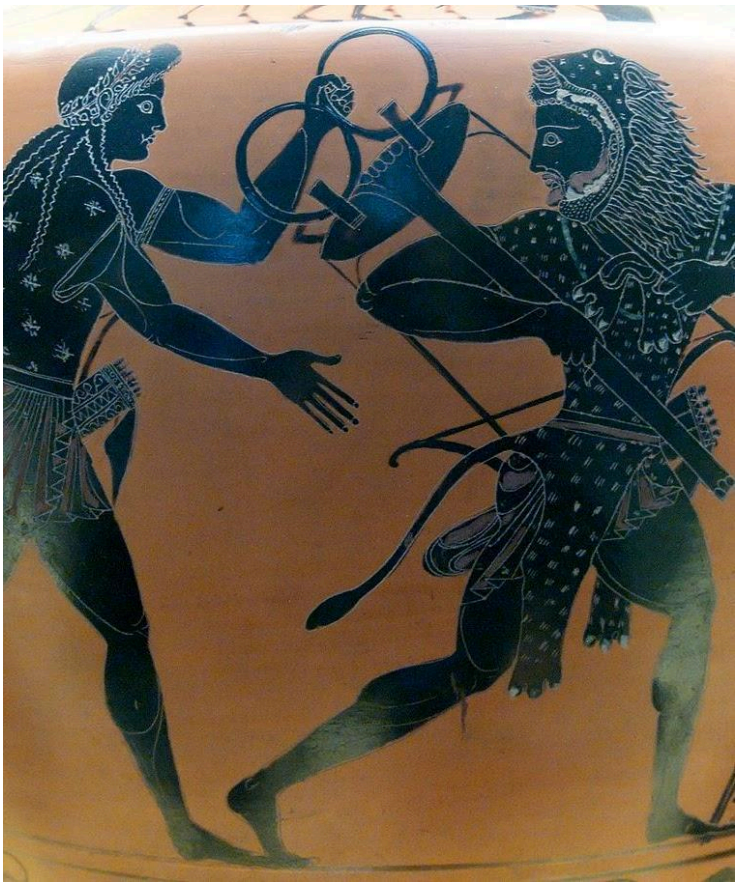
Грецька ольпа з тваринами, орієнталізуючий стиль, Лувр, Париж.



Чаша з очима «Діонісна кораблі піратів», вазописець Ексекій.

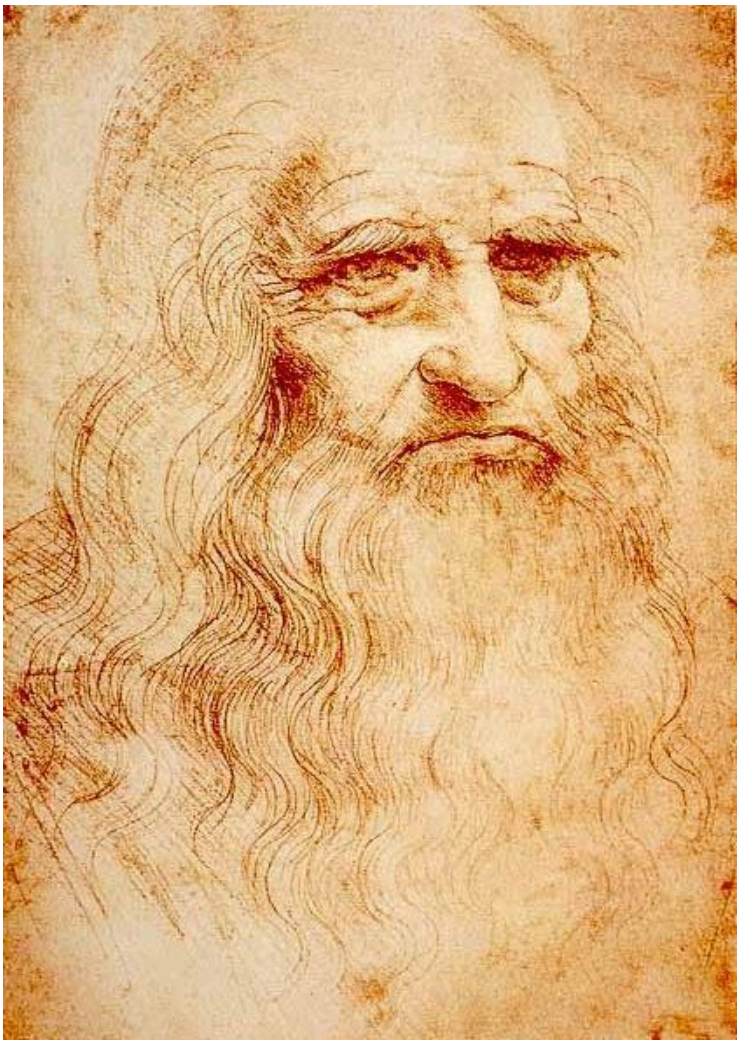


Чорнофігурна амфораз Аттики, Стародавня Греція. Борець з тренером.



Аполлон і Геракл з дельфійським вівтарем-триногою, чорнофігурний вазопис, гідрія, бл. 520 р. до н.е., Національний археологічний музей Іспанії

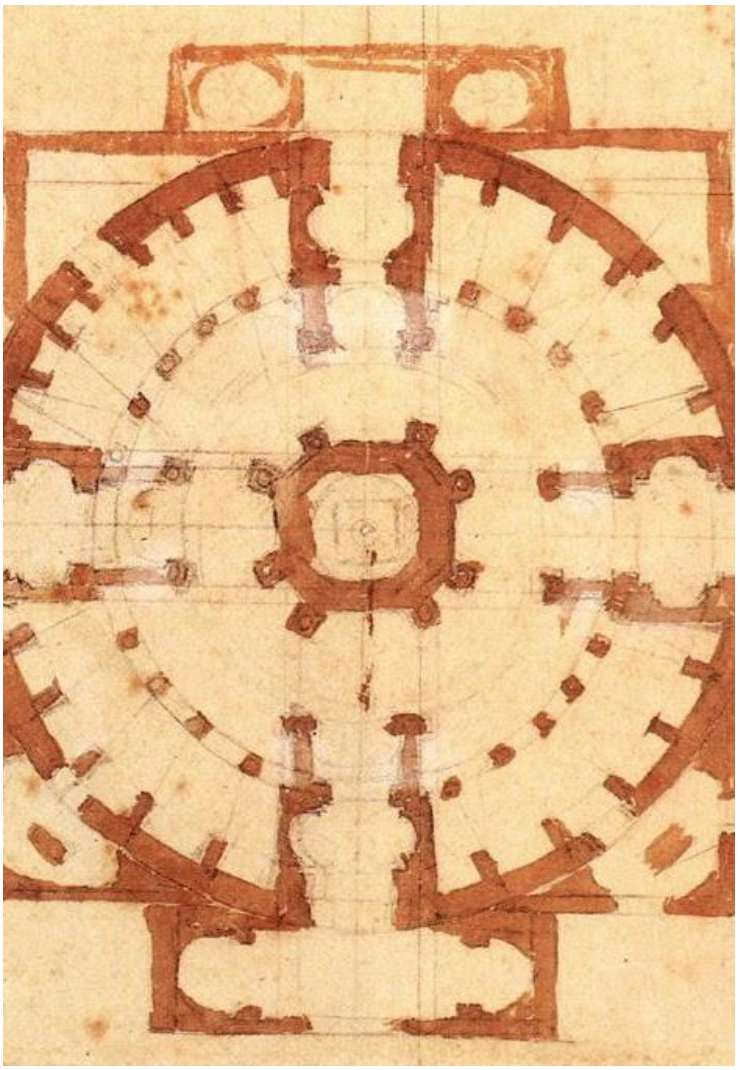
Малюнки майстрів Відродження



Автопортрет Леонардо да Вінчі

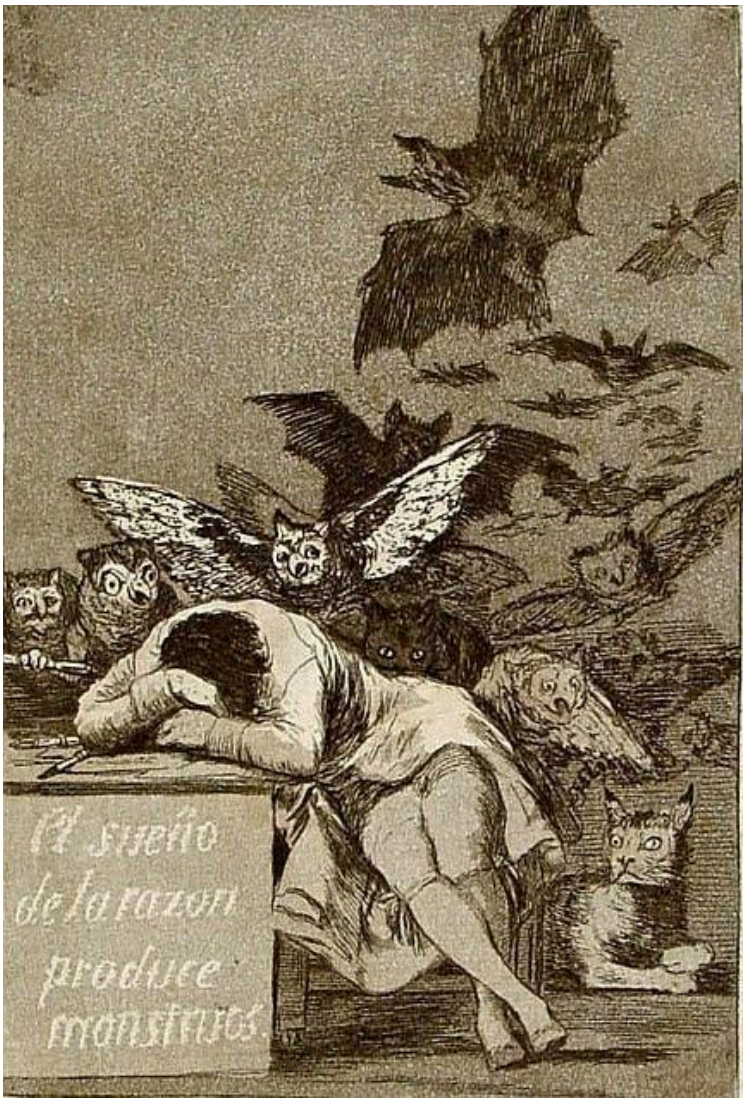
Малюнок Мікеланджело (Вітторія Колонна)

Мікеланджело Буонарроті, до фігури «проклята душа», бл. 1525 р., Уффіці, Флоренція



Мікеланджело, план центричної споруди, каза Буонарротті, Флоренція

Зразки офортів Франсіско Гойї



Сон розуму породжує чудовиська

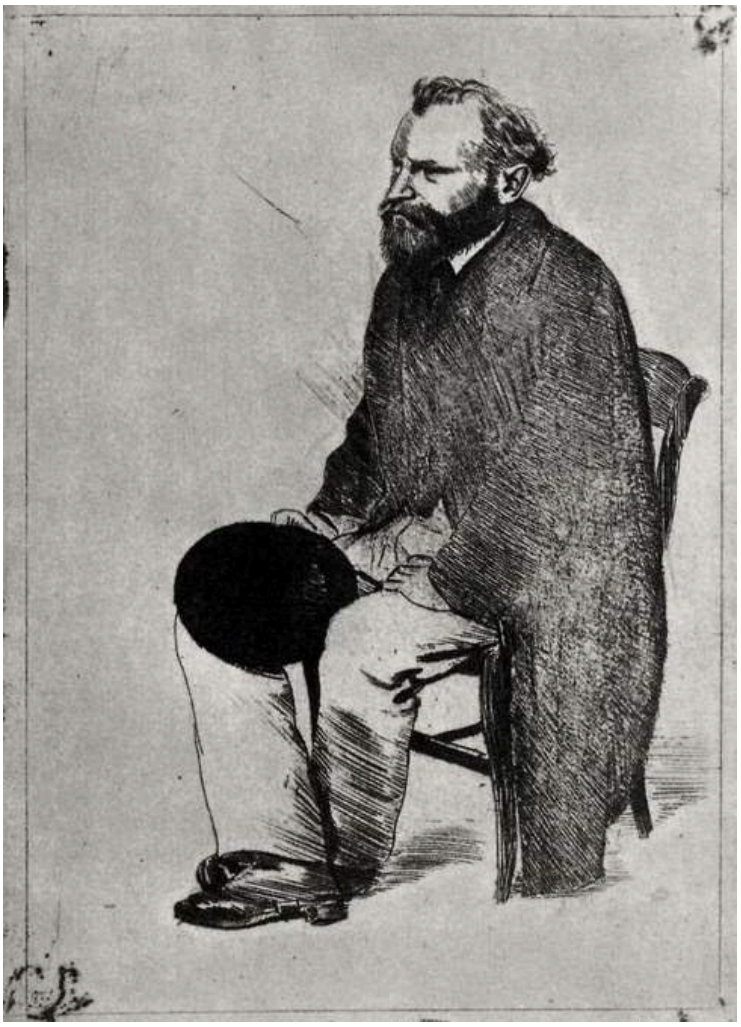
Злочини війни

Автопортрет

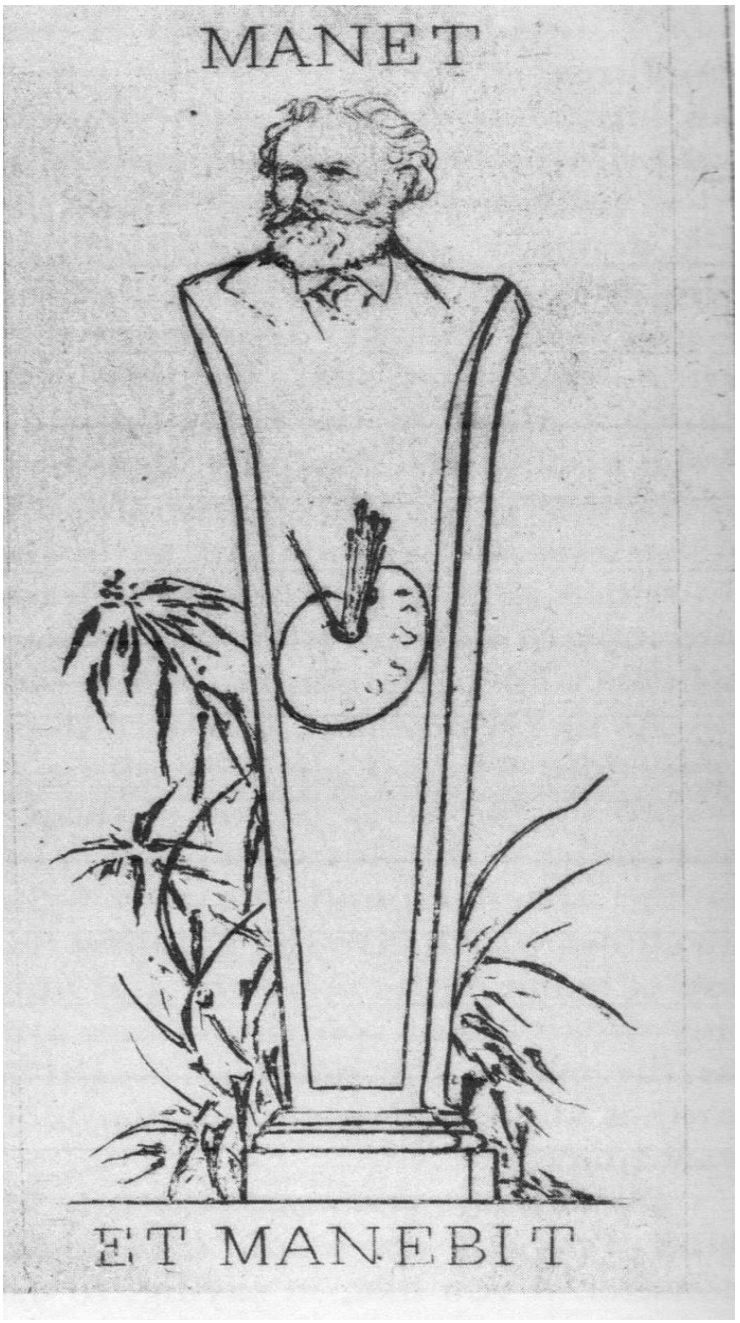
Графіка майстрів Франції 19 ст.

Жанна Дюваль, акторка і кохана Бодлера. Малюнок Бодлера

Офорт Е. Дега, портрет художника Едуарда Мане



Дега, ще один офорт з портретом Мане



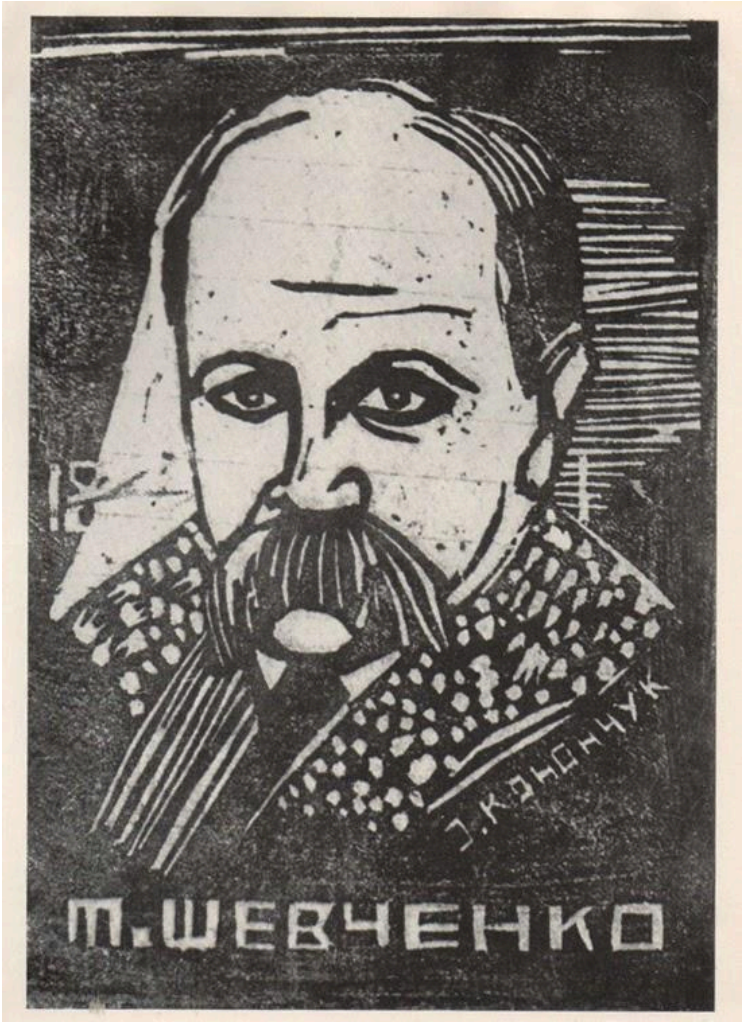
Худ. Бракмон, екслібрис для бібліотеки Едуарда Мане, гравюра

Приклади давньої літографії

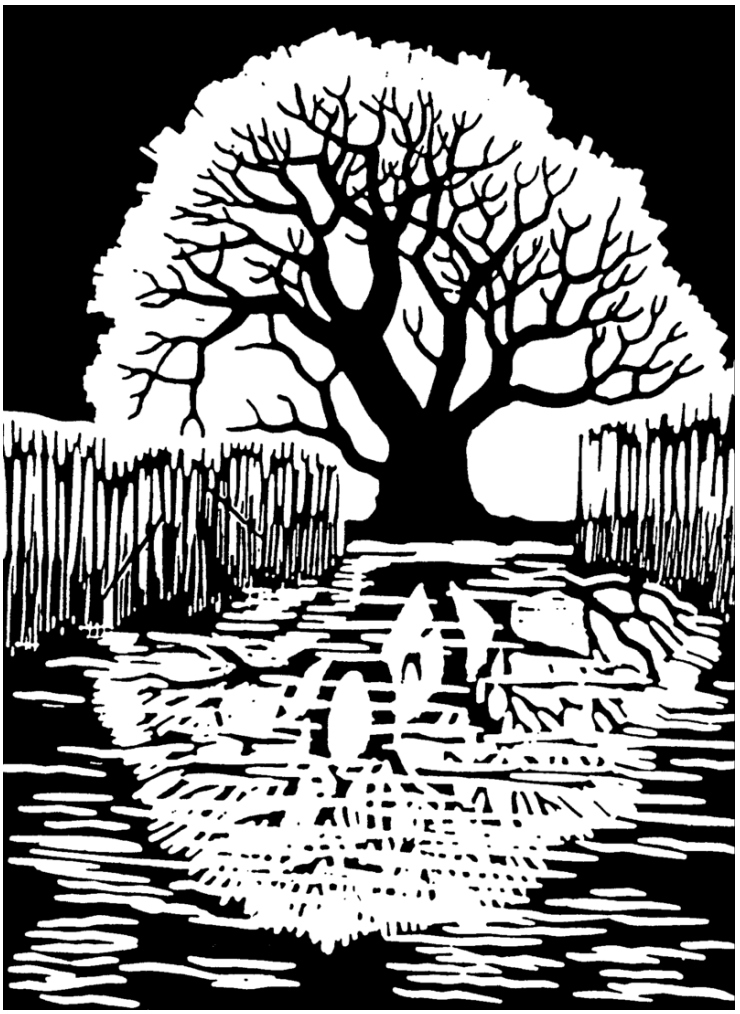
Острозький замок, літографія за малюнком Зиґмунта Фогеля

Франсіско Гойя, літографія «Браво, торо!»

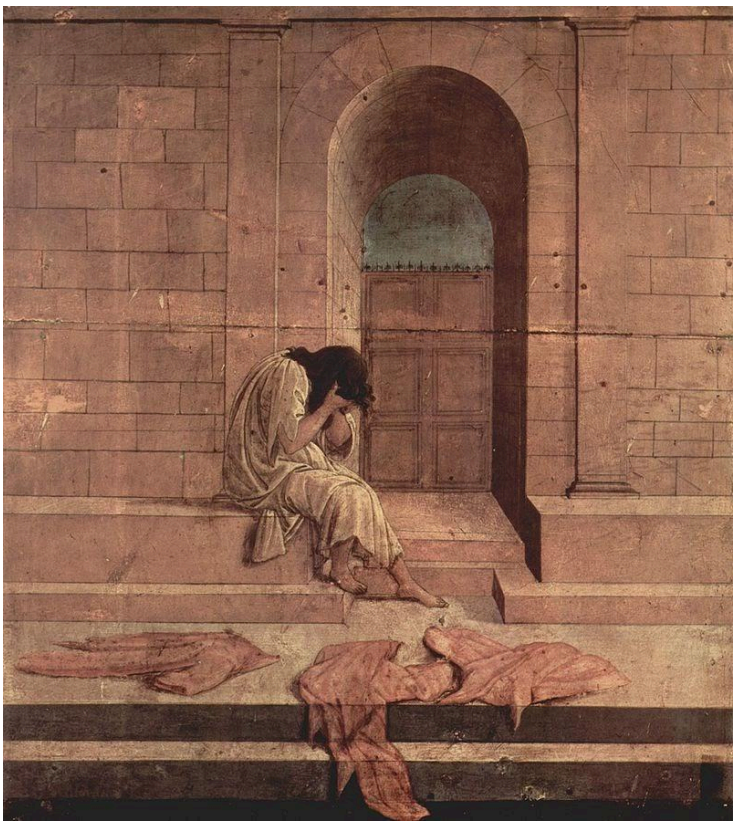
Лінограв'юра



Сергій Конончук. "Т.Г. Шевченко". Ліногравюра 1929 р.



Худ. Hartmut Josi Bennöhr, «Дуб».

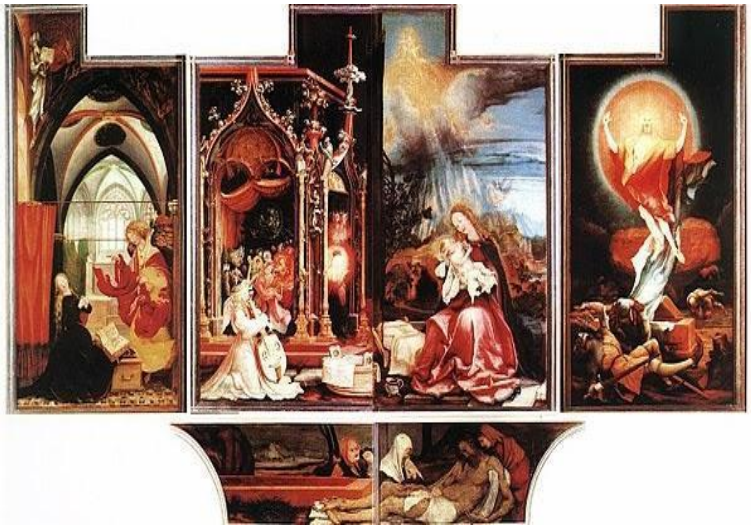


Худ. Боттічеллі. Вигнанка (картина), 1495 р., Рим.

Мадонна з немовлям (1498). Один із найперших творів майстра. Цю фреску Рафаель виконав у 15-річному віці

Мікеланджело Буонарроті «Битва кентаврів» (бл. 1492)

Ієронім Босх. «Весілля в Кані Галилейській» (Музей Бойманс ван Бенінгена, Роттердам)



Маттіас Грюневальд. *Ізенгеймський вівтар* (друга розгортка), ліве крило: Благовіщення, 269 × 141, середня частина: Народження немовляти Ісуса з концертом Ангелів, 265 × 304, праве крило: Воскресіння Ісуса 269 × 141 см

Рембрандт. «Нічна варта», Рейксмузей (1642)

І. Т. Некрасов. «В. S. Баженов з родиною». (1770-і рр.; фрагмент)

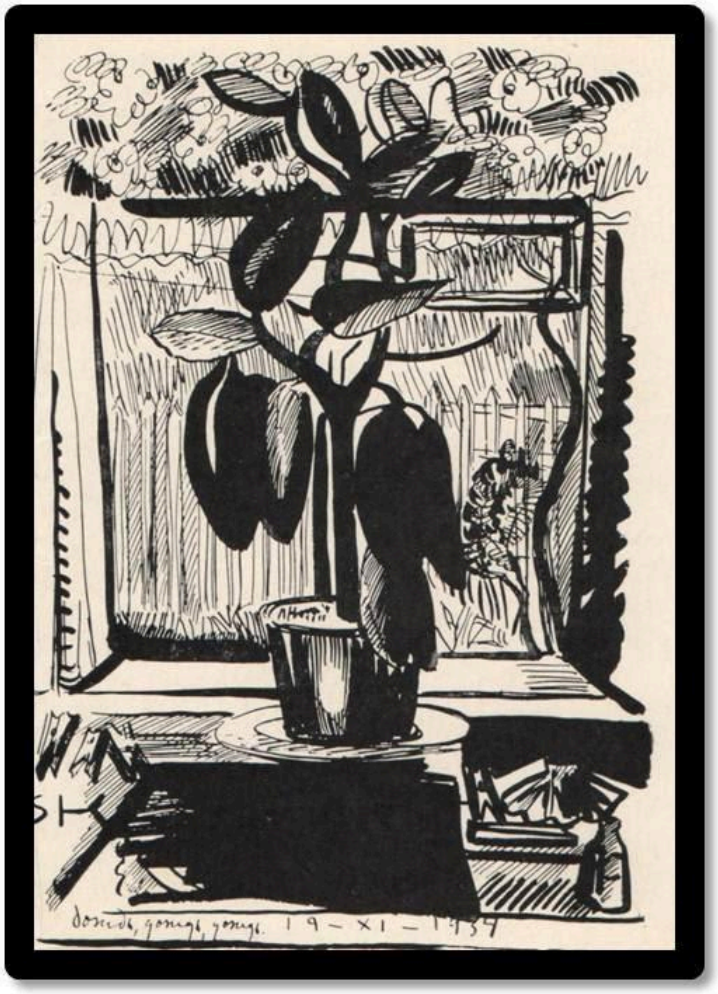
Проект Баженова. Будинок Пашкова

Огюст та Ежен Мане, батьки художника, Мане, 1860, музей д'Орсе, Париж

Скульптура Огюста Родена «Громадяни Кале»

Корін П. Д., «Янголи в крипті», фреска, 1917 р.

Конончук Сергій Пилипович — український художник-аніматор, книжковий ілюстратор (Туш, перо, пензель).



«Дощ, дощ, дощ…», 1934

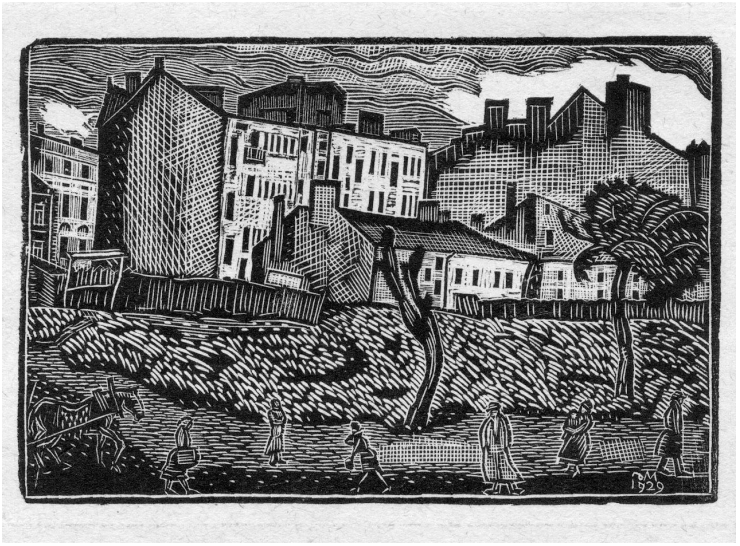
"Київ. Глибочицький провулок". 1931

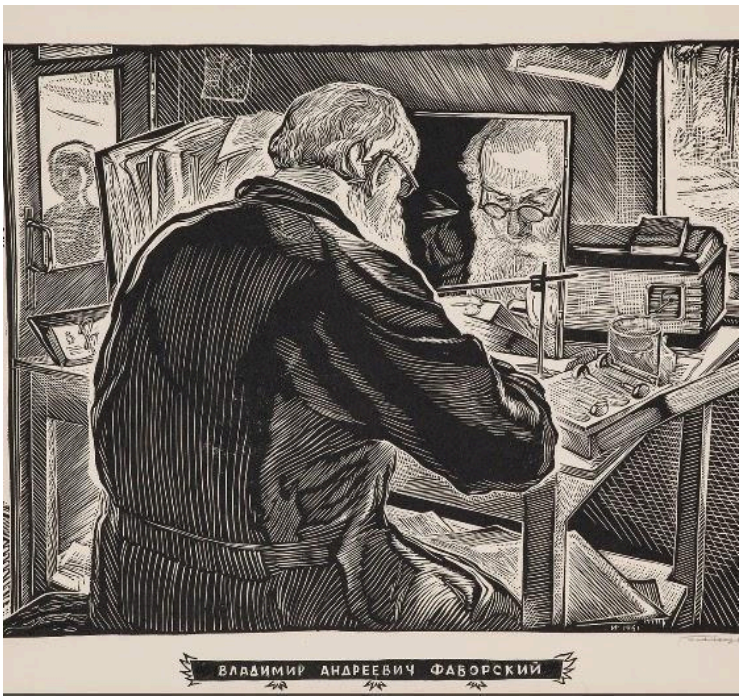
"Околиця Києва". 1933

Ксилографія

Ксилографія - вид друкованої графіки, гравюра на дереві, найдавніша техніка гравірування по дереву або відбиток на папері, зроблений з такої гравюри.

В. Фаворський. Фронтиспис III глави «Книги Рут». 1924. Гравюра





Лінографіка

Лінгравюра - одна з найпопулярніших технік друкованої графіки.

Це спосіб отримання зображення, при якому малюнок вирізають на лінолеум, товщиною до 3 мм, покривають отримані контури фарбою, а після роблять їх відбиток на папері.

Техніка виникла в кінці XIX - початку XX століття разом з винаходом лінолеуму і дозволила створювати масштабні гравюри.

Прикладний вид графіки: книжкова та газетно-журнальна

Перші зразки газетно-журнальної графіки відносяться до XVI-XVII століть - періоду становлення періодичної преси як засобу масової комунікації.

Однак якщо технічна революція в книгодруку сталася в середньовічній Німеччині, то типографська естетика народилася в ренесансній Італії.

Техніка друкарства була принесена в цю країну, як і в інші європейські країни, німцями у другій половині XV століття.

Однак рукописна книжка не була витіснена тут книгою друкованою аж до кінця XVI століття. У Німеччині рання книжкова гравюра була по-простонародному грубувата і в традиції готики експресивна, а от італійська побудована на м'яких ритмах. У ній основним формотворчим елементом є тонка контурна лінія, що характеризує одночасно і предмет, і простір, і рух. Практично до кінця XV - початку XVI ст. техніка друкарства стала надбанням усієї Європи.

Перші зразки газетно-журнальної графіки відносяться до XVI-XVII століть - періоду становлення періодичної преси як засобу масової комунікації. Будучи одним з найбільш доступних і наочних видів творчості, цей жанр мав і має широке поширення в різних країнах і користується особливою увагою суспільства в періоди політичної напруженості. Так було в Європі і Америці, те саме сталося і вУкаіни в період назрівання першої української революції 1905-1907 років.

Швидка зміна подій в країні, можливість використання потужного поліграфічного обладнання та зростаюча потреба в критичної інформації визначили в Україні попит на друковане слово. У зв'язку з цим бум політичної сатири слід розглядати як прокинулась в народі спрагу самовираження. Сторінки журналів і ілюстрованих додатків до газет, листівки і лубки перетворилися в трибуни, з яких таврувала владу.

Говорячи про кінець 19 століття, варто сказати що в цей час всі модні видання переживають справжній бум. (В 1839 з'явилася фотографія) За рахунок використання нових технологій вдалося скоротити витрати на їх виробництво і тому знизити ціни. В результаті журнали стали доступні значно більшій кількості бажаючих. Культову роль у цьому зіграв французький журнал Vogue, що існує з 1892 року.

ПЛАКАТНА ГРАФІКА

ПЛАКАТНА ГРАФІКА (фр. – оголошення, афіша) – художній твір, виконаний в агітаційних, рекламних чи навчальних цілях. Плакатна графіка є поліграфічним відтворенням створеного художником оригіналу.

Плака́т (нім. *Plakat*, фр. *Placard* — оголошення, афіша, від *plaquer* — наклеїти, лат. *placatum* — повідомлення, свідоцтво) — різновид графіки.

Витвір мистецтва, різновид тиражної графіки. Лаконічне, помітне, найчастіше кольорове зображення з коротким текстом, виконане, як правило на великому аркуші паперу, виготовляється з рекламною,інформаційною, навчальною метою. Сучасний плакат — це найчастіше поліграфічне виконання художнього оригіналу. Основні вимоги до плакату такі: плакат повинен сприйматися з великої відстані, бути помітним на фоні інших засобів

візуальної інформації. Плакат — барвисте рекламне видання великого формату.

Види плакатів

- соціальний плакат — плакат, який пропагує базові соціальні цінності. В соціальному плакаті відображені соціальні прояви особистості, специфіка соціальних взаємовідносин в суспільстві, значущі соціальні проблеми, загрози та лиха
- авторський — це виставковий варіант; ближчий до мистецтва, він глибший та суб'єктивніший
- масовий — безособовий, безіменний; носить спонтанний характер, має тимчасовий епізодичний контакт з глядачем.

Реклама друкованої продукції 1910 року

КОМПАНІЯ
ЗИНГЕРЪ

«В жертву Інтернаціоналові» плакат ОСВАГ, Харків, 1919 р.

«Чужого не хочу, а свого - не віддам!» Агітаційний український плакат часів УНР

ПРОМИСЛОВА ГРАФІКА

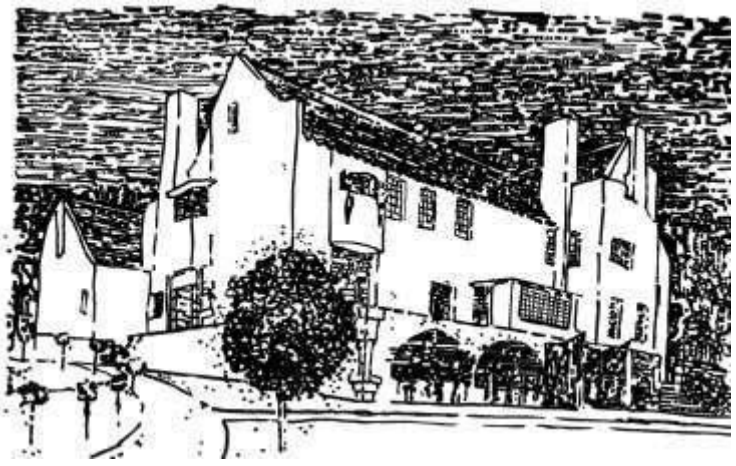
Промислова графіка — вид прикладної художньої графіки, що обслуговує сферу виробництва і збуту промислової продукції (товарні ярлики, фірмові знаки, видавничі марки, рекламні видання — каталоги, конверти тощо). В сучасній промисловій графіці важливу роль відіграють шрифт, орнамент, фотографія, кольорове й поліграфічне рішення.

Промислова графіка відома з давніх часів (клейма, торговельні марки). Поступово промислова графіка стала окремою галуззю художньої діяльності. її основні особливості склалися наприкінці 19 ст., коли з'явилися колективи професійних художників, які працювали у цій галузі (напр., роботи художника П. Беренса).

Промислова графіка розвивається у тісному зв'язку зі стильовими напрямами того чи іншого часу (наприклад, модерн, функціоналізм — роботи Г. Байєра, Я. Чихольда та ін.).

Сучасна промислова графіка в країнах Західної Європи належить до системи художнього конструювання.

В 20 — на поч. 30-х рр. 19 ст. свою творчість промисловій графіці присвятили Л. Лисицький, В. Маяковський, О. Родченко та ін., в 30-х рр.— Є. Лансере, в 40-х — Кукринікси. На Україні в галузі промислової графіки працювали Г. Нарбут, а. Страхов, В. Єрмилов, А. Середа, І. Хотінок та ін.



Робота англійського графіка Обрі Бердслея

Компанія електрики

У 1907 році керівництво відомого монополістичного концерну АЕГ (Загальна компанія електрики) запрошує на посаду художнього директора Петера Беренса. «Запрошуючи Беренса, хотіли вдіяти не рекламу. Підприємці, на зразок керівників АЕГ, не потребують подібних хитрощах, а люди, на кшталт Беренса, не підуть на це ... І тим не менше діяльність Беренса в АЕГ все ж послужила для компанії чудовою рекламою.

Кукринікси

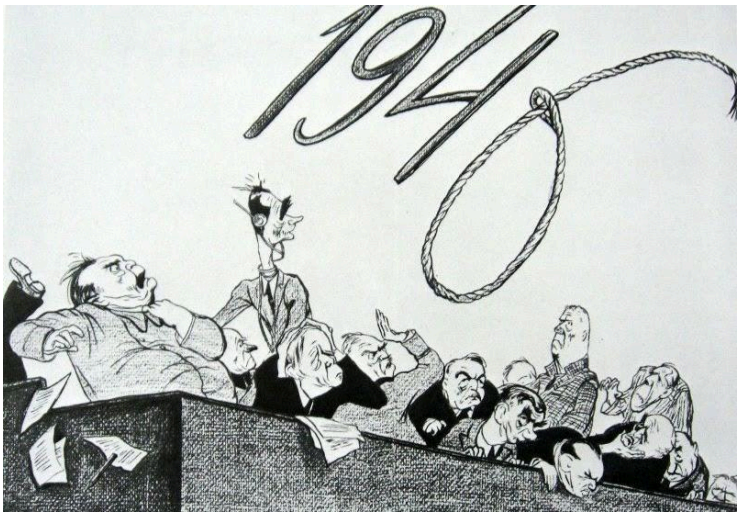
Кукринікси — Творчий псевдонім трьох російських радянських графіків і малярів (Купріянов Михайло, Крилов Порфирій, Соколов Микола)

Псевдонім "Кукринікси" складено з перших складів прізвищ художників. Творча група склалася 1929.

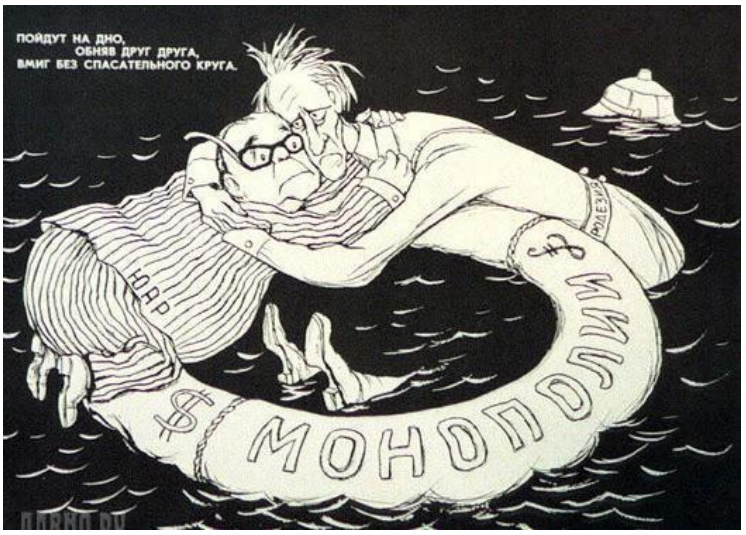
Найбільшу популярність їй принесли численні майстерно виконані карикатури й шаржі, а також книжкові ілюстрації, які створено в характерному карикатурному стилі. Разом з Подіні, Моором, Бродати, Черемних, Б.Єфімовим створили в світовій культурі абсолютно унікальний

феномен — «позитивна сатира». Активно брали участь своєю творчістю в усіх починах радянської влади.

Етапними роботами для Кукриніксів були гротескові злободенні карикатури на теми внутрішнього й міжнародного життя (серії «Транспорт», 1933—1934, «Палії війни», 1953-57), агітаційні, зокрема антифашистські, плакати («Нещадно розгромимо та знищимо ворога!», 1941), ілюстрації до творів М. Е. Салтикова-Щедріна (1939), А. П. Чехова (1940—1946), М. Горького (1933, 1948—1949), І. Ільфа і Е. Петрова («Золоте Теля»), а також малярські картини («Старі господарі», 1936—1937; «Кінець», 1947—1948). Троє художників працювали методом колективної творчості (кожен також працював ще й індивідуально — над портретами й пейзажами).

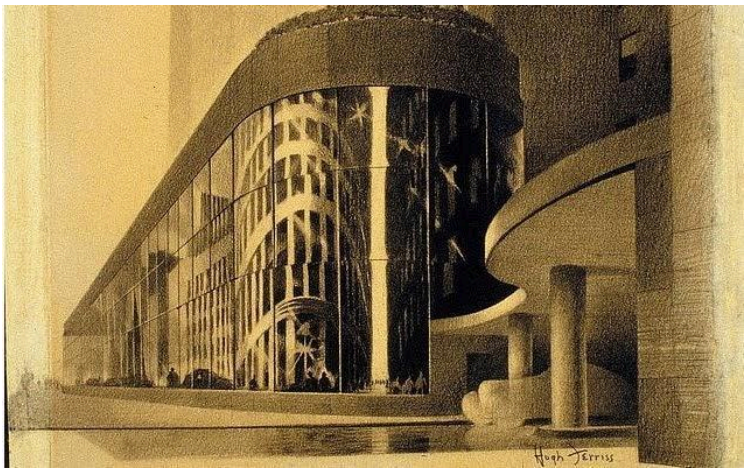


Кукринікси. Нюрнберг



Архітектурна графіка

Креслення архітектора, або Архітектурна графіка — графічний образ ідеї архітектора в кресленні з масштабом. Це детальна розробка плану майбутньої будівлі(або саду у ландшафтного архітектора)з використанням умовних позначок майбутніх фундаментів, стін, пілонів або колон, з позначкою майбутніх вікон, дверей. Генеральний план дозволяє показати розташування будівлі або ансамбль будівель на місцевості з означенням сторін світу. Креслення архітектора тісно пов’язане з математичними розрахунками і вказівками розмірів майбутньої будівлі, співвідношенню його частин (масштаб). Використовується як в проектуванні нових побудов, так і фіксаційних планів існуючих або зруйнованих будівель. Сучасну архітектурну графіку поділяють на класичну і цифрову. Класична виконується олівцями, папером.фарбами. Цифрова використовує обчислювальні системи.



Комп'ютерна графіка

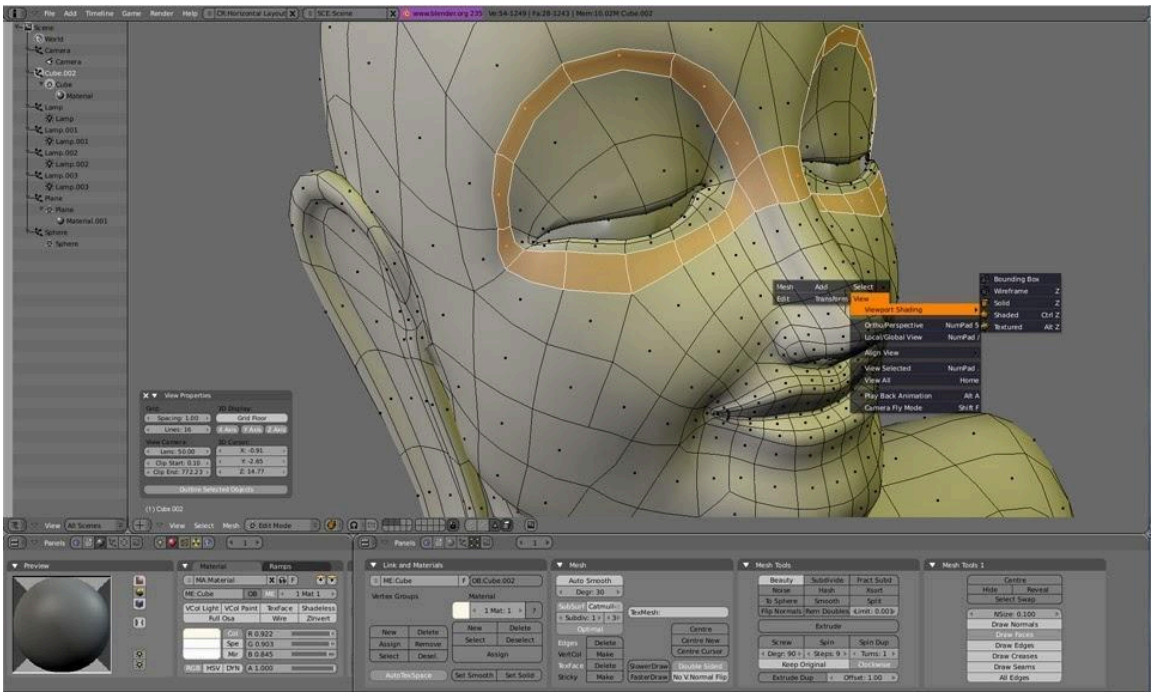
Комп'ютерна графіка — розділ інформатики, який вивчає методи цифрового синтезу і обробки візуального контенту.

Комп'ютерною графікою називають також і зображення, які створюються, перетворюються, оцифровуються, обробляються і виводяться засобами обчислювальної техніки, включаючи апаратні і програмні засоби.

Робота з комп'ютерною графікою — один з найпопулярніших напрямків використання персонального комп'ютера, до того ж виконують цю роботу не тільки професійні художники і дизайнери. На будь-яких підприємствах іноді виникає необхідність подачі рекламних оголошень в газетах і журналах або просто у випуску рекламної листівки або буклету.

Без комп'ютерної графіки не обходиться жодна сучасна мультимедійна програма. Робота над графікою становить до 90% робочого часу програмістських колективів, які випускають програми масового використання.

Розрізняють 3 види комп'ютерної графіки. Це растрова графіка, векторна графіка і фрактальна графіка. Вони відрізняються принципами формування зображення при відображенні на екрані монітора або при друці на папері.



3D-Модель у середовищі редактора тривимірної графіки Blender

Основні області застосування комп'ютерної графіки

■ Наукова графіка — перші комп'ютери використовувалися лише для вирішення наукових і виробничих завдань. Щоб краще зрозуміти отримані результати, виробляли їх графічну обробку, будували графіки, діаграми, креслення розрахованих конструкцій. Перші графіки на машині отримували в режимі символьного друку. Потім з'явилися спеціальні пристрої — графопобудовники (плоттери) для створення креслень і графіків чорнильним пером на папері. Сучасна наукова комп'ютерна графіка дає можливість проводити обчислювальні експерименти з наочним поданням їх результатів.

■ Ділова графіка — область комп'ютерної графіки, призначена для наочного представлення різних показників роботи установ. Планові показники, звітна документація, статистичні зведення — для таких об'єктів за допомогою ділової графіки створюються ілюстративні матеріали. Програмні засоби ділової графіки включаються до складу електронних таблиць.

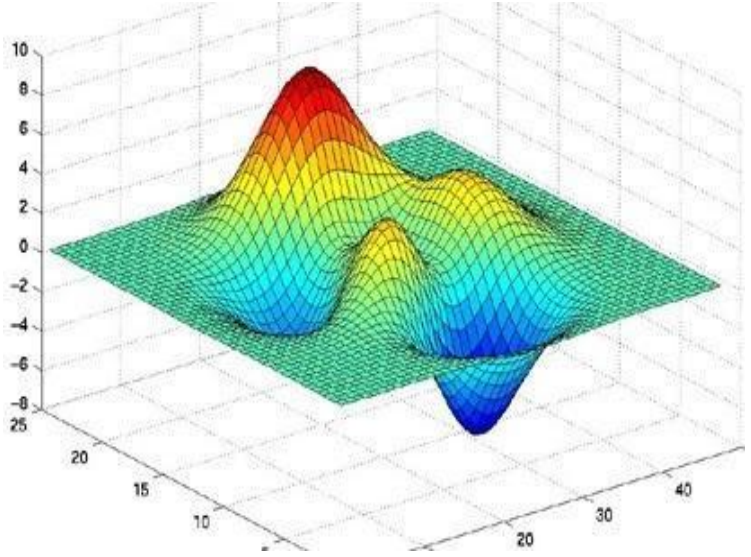
■ Конструкторська графіка використовується в роботі інженерів — конструкторів, архітекторів, винахідників нової техніки. Цей вид комп'ютерної графіки є обов'язковим елементом САПР (систем автоматизації проектування). Засобами конструкторської графіки можна отримувати як плоскі зображення (проекції, переріз), так і просторові тривимірні зображення.

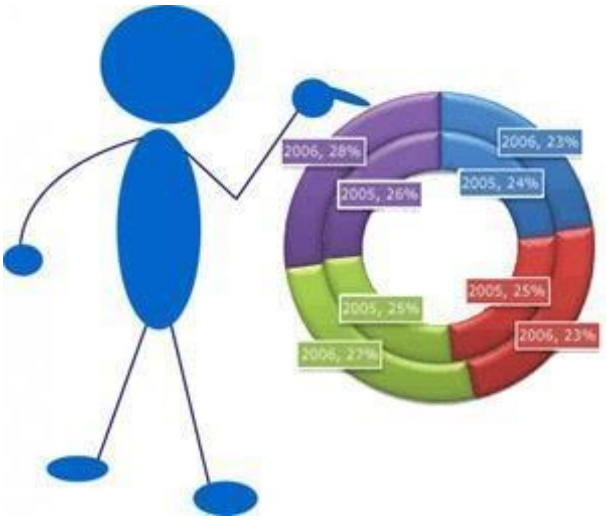
■ Ілюстративна графіка — це довільне малювання і креслення на екрані комп'ютера. Пакети ілюстративній графіки відносяться до прикладного програмного забезпечення загального призначення. Найпростіші програмні засоби ілюстративної графіки називаються графічними редакторами.

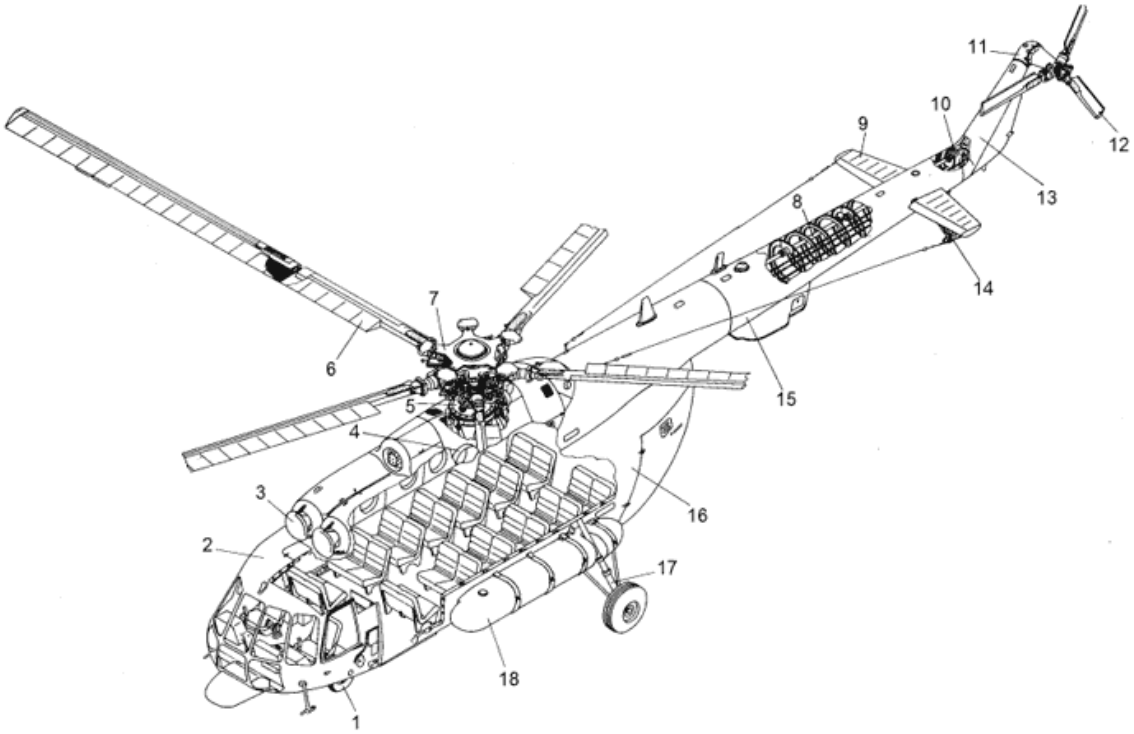
■ Художня і рекламна графіка — що стала популярною багато в чому завдяки телебаченню. За допомогою комп'ютера створюються рекламні ролики, мультфільми, комп'ютерні ігри, відео уроки, відео презентації. Графічні пакети для цих цілей вимагають великих ресурсів комп'ютера за швидкодією і пам'яті. Відмінною особливістю цих графічних пакетів є можливість створення реалістичних зображень і «рухомих картинок». Отримання малюнків тривимірних об'єктів, їх повороти, наближення, видалення, деформації пов'язано з великим обсягом обчислень. Передача освітленості об'єкта в залежності від положення джерела світла, від розташування тіней, від фактури поверхні, вимагає розрахунків, які враховують закони оптики.

■ Комп'ютерна анімація — це отримання рухомих зображень на екрані дисплея. Художник створює на екрані малюнки початкового і кінцевого положення рухомих об'єктів, всі проміжні стани розраховує і зображує комп'ютер, виконуючи розрахунки, що спираються на математичний опис даного виду руху. Отримані малюнки, що виводяться послідовно на екран з певною частотою, створюють ілюзію руху.

■ Мультимедіа — це об'єднання високоякісного зображення на екрані комп'ютера зі звуковим супроводом. Найбільшого поширення системи мультимедіа отримали в галузі навчання, реклами, розваг.




2006, 28%
2006, 23%
2005, 26%
2005, 24%
2005, 25%
2005, 25%
2006, 23%
2006, 23%


1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18

© www.ClipProjets.info

Дизайн

Простір, у якому ми живемо, наповнений предметами різноманітного призначення. Усі вони утворюють предметне середовище. Людина цілеспрямовано формує предметний простір залежно від своєї мети, бажань та уявлень, а одним із основних засобів такої цілеспрямованої трансформації в сучасну епоху є дизайн. Дизайн стосується всіх сфер нашого буття: одягу, оселі, архітектури, промислових виробів, меблів, автомобілів, книжок, реклами, озеленення ландшафтів, вулиць і т. д., - тобто всього, що оточує людину і над чим працював людський розум і руки.

Дизайн гармонійно поєднує два початки: корисне (функціональне) і красиве (естетичне). Тобто кожна річ. кожен об’єкт, створені дизайнером, мають найповніше відповідати своєму призначенню, бути зручними, легкими в користуванні та водночас красивими, приносити естетичне задоволення.

Дизайн (від англ, design - проектувати, креслити, задумувати, а також проект, план, рисунок) - це творча діяльність із проектування естетичних властивостей предметів і середовища, в якому живе людина.

Елементи дизайну частини або компоненти, які можна виділити в будь-якій композиції або творі мистецтва. Вони формують структуру твору і можуть нести безліч різних ідей. Елементами дизайну є: крапка, лінія, форма (фігура), рух, колір, візерунок, текстура, простір, шрифт тощо.

Історична довідка

Ще первісна людина намагалася зробити свої кам’яні чи кістяні знаряддя праці, одяг і житло не тільки зручними, а й привабливими, прикрашала їх візерунками, хоча, звичайно ж, слова «дизайнер» пс знала.

Слово design у країнах Європи почали вживати в XVI ст. Італійський вислів disegno intero означав народжену в художника і натхненну Богом ідею концепцію твору мистецтва.

У Британії Оксфордський словник 1588 р. так тлумачив цс слово: «задуманий людиною план або схема чогось, що буде реалізовано, перший начерк майбутнього твору мистецтва».

Середина XIX ст. дизайн як проектно-мистецька, конструкторська діяльність розвивається у тісному зв'язку з бурхливим зростанням індустріального виробництва. У 1849 р. в Англії вийшов перший у світі журнал, який мав у назві слово «дизайн», «Journal of Design», заснований державним діячем, художником-проектувальником сером Генрі Коулом.

Кінець XIX ст. - новий поштовх у розвитку дизайну завдяки англійському «Руху мистецтв і ремесел», очолюваному Вільямом Моррісом, коли були сформовані основні положення теорії і творчі принципи дизайну, що вплинули на школи та напрями пізніших років.

Початок XX ст. - художників почали запрошувати на промислові виробництва, й вони отримали можливість формувати фірмовий стиль підприємств.

З 1920-х років у Німеччині з'являються перші школи дизайну та дипломовані фахівці. З 1930-х років у Європі відбувається становлення дизайну як професії, художньо-промислової діяльності, і його реальне входження у виробництво та торгівлю.

Дизайн сьогодні цс провідна технологія у створенні будь-яких речей і середовищ: від будинків, міських кварталів, літаків, автомобілів до модельного одягу, побутових приладів та письмового приладдя.

У 1919 році у Німеччині було створено художньо-промислову школу, яка отримала назву «Баухауз» (що в перекладі з німецької буквально означає «Будівельний дім»). Створення «Баухаузу» стало знаменною подією для розвитку дизайну не тільки тому, що це був навчальний заклад абсолютно нового типу, який мав на меті підготовку художників для промисловості, а й тому що у стінах «Баухаузу» розроблялися концепції предметного формотворення, які багато в чому лягли в основу сучасного дизайнерського проектування. «Баухаус» став ідейним центром усього західного дизайну. Дизайнери - прихильники школи «Баухауз» вважали можливим за допомогою гармонійного предметного середовища створити і гармонійний в соціальному відношенні світ, виховати досконалу людину майбутнього.

Дизайнер

Дизайнер - це фахівець, що відповідає за функціональний та естетичний рівень предметів та композицій із них, створюючи певне середовище. Дизайнер повинен вміти малювати, створювати композиції і нові форми, мати широкий кругозір і гарний смак, творчо мислити, знати

конструктивні й оздоблювальні матеріали. Він працює у творчій співдружності з архітекторами, інженерами, конструкторами, агрономами, технологами, економістами, лікарями, екологами, бере участь у проектуванні складних виробів, де технічна й естетична сторони однаково важливі.

Сьогодні професія дизайнера дуже популярна. Ти теж можеш спробувати себе в дизайні власного одягу, оздобленні своєї кімнати чи в інших дизайнерських проектах. А якщо здобудеш спеціальну освіту, то станеш професійним дизайнером і працюватимеш за різними напрямами.

Напрями дизайну

- Промисловий дизайн
- Дизайн інтер'єру
- Ландшафтний дизайн

Промисловий дизайн

Промисловий дизайн — використання комбінації прикладного мистецтва і прикладної науки для поліпшення естетики, ергономіки, архітектури, функціональності і зручності використання продукту. Дизайн також може бути застосований для поліпшення конкурентоспроможності продукції та виробництва. Роль промислового дизайнера — у створенні і виконанні проектних рішень з проблем форми, зручності використання, фізичної ергономіки, маркетингу, розвитку бренду і продажів.

Промисловий дизайн являє собою процес проектування товарів, які повинно бути виготовлено, за допомогою технології масового виробництва. Його ключовою характеристикою є те, що конструювання відокремлено від виробництва: творчий акт визначення остаточної форми продукту і його особливостей, відбувається заздалегідь його фізичного виготовлення, який складається винятково з повторень, часто автоматизованих. Це відрізняє промислову розробку, від ремесла на основі дизайну, де форма продукту визначається творцем продукту, під час його створення.

Усі вироблені продукти є підсумком процесу проектування, але його характер може набувати різних форм: його проводять окремі особи або великий гурт; воно може наголошувати на інтуїтивній творчості або спиратися на науковий процес обчислення вироблення рішень; й одночасно це може відбуватися під впливом різноманітних чинників, як: різноманітність матеріалів, виробничих процесів, бізнес-стратегій та наявних соціальних, комерційних або естетичних стосунків.

Промисловий дизайн використання прикладного мистецтва, наукових знань для конструювання предметів виробництва знарядь праці, механізмів, побутової техніки, меблів, тканин, транспорту тощо з метою поліпшення їхньої форми, естетичного вигляду, зручності у використанні, виробленні бренду, що сприяє конкурентоспроможності продукту та підприємства.

1. Дизайн середовища має такі підвиди:

- дизайн інтер'єру - внутрішнє облаштування, оздоблення приміщення, яке має відповідати таким правилам: нічого зайвого, відповідність призначенню приміщення (оселя, фойє театру, класна кімната, актовий зал тощо), забезпечення комфорту та задоволення естетичних запитів, уподобань людини.
- світловий дизайн - проектування освітлення для забезпечення комфорту, естетичного зорового сприйняття, енергоефективності;
- біодизайн - використання елементів або образів живої природи для поліпшення повітряного середовища, створення психологічного й естетичного комфорту людини; елементами біодизайну є: акваріум, тераріум, флораріум; фонтани, водоспади, ставочки, композиції з натурального і штучного каменю, зимові сади й настінні садочки, куточки з живими або штучними рослинами, флористичні композиції з живих і штучних квітів;
- ландшафтний дизайн - проектування та озеленення, впорядкування територій, парків, скверів, садів, присадибних ділянок, створення штучних водойм, фонтанів тощо.

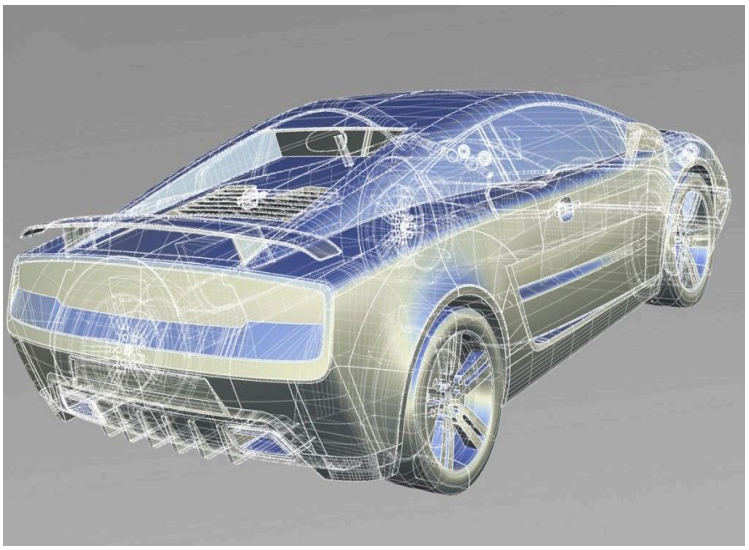
2. Графічний дизайн - поліграфічні друковані вироби, товарні знаки, листівки тощо.

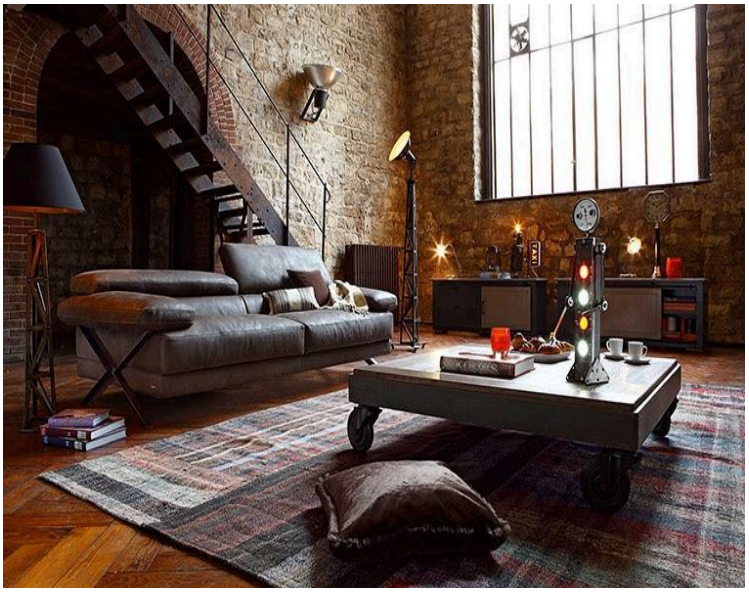
3. Дизайн іміджу - дизайн одягу, взуття, аксесуарів, зачісок.

4. Дизайн процесів: фірмові стилі, дизайн церемоній, програм.

5. Історичні стилі інтер'єру: Античний, Романський, Готичний, Ренесанс, бароко, Рококо, Класицизм, Ампір, Еклектика, Модерн.

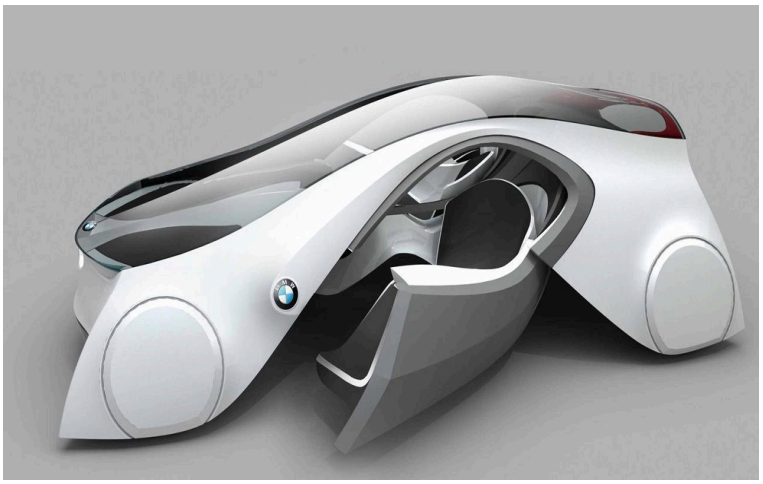
6. Сучасні стилі інтер'єру: Мінімалізм, Конструктивізм, Техно, Кантрі, Авангард, Футуродизайн.





Тенденції розвитку дизайну XXI століття

Найпопулярнішими серед багатьох сучасних стилів є авангард, біодизайн, ф’южн, футуродизайн, авторський дизайн.



luxhome.pp.ua
1000-s PHOTO

Завдання на ПК

Дослідити в мережі Інтернет та створити повідомлення про світловий дизайн та біодизайн

(оформлення звіту на власний розсуд)

Під час роботи за ПК дотримуйтесь правил безпеки

1. Працюйте з чистими руками.
2. Не робіть різких ударів при роботі з клавіатурою.
3. Припиняйте роботу при появі незвичайного звуку, запаху або самовільного вимикання ПК і негайно повідомте про це дорослих.
4. Після виконання роботи не забудьте вимкнути комп`ютер.

ДОМАШНЄ ЗАВДАННЯ:

1. Опрацюйте теоретичний матеріал
2. Зробіть стислий конспект до зошита
3. Дайте відповідь на тестові питання за посиланням: https://naurok.com.ua/test/start/4357
4. Виконайте **Завдання на ПК**
5. Зробіть скриншот виконаних завдань та надішліть на e-mail: ksenija.rengevich@gmail.com