



Profesionālās izglītības kompetences centrs
"Rīgas Dizaina un mākslas vidusskola"

Reģ. Nr. 3334303102, K.Valdemāra iela 139, Rīga, LV-1013, tālr. 67360823, e-pasts rdmv@rdmv.lv

METODISKAIS MĀCĪBU LĪDZEKLIS

**“DIZAINA ZĪMĒJUMS. PROFESIONĀLO PRASMJU
PILNVEIDE.”**

PIKC "Rīgas Dizaina un mākslas vidusskolai"

Santa Salmiņa-Balode
Profesionālās izglītības kompetences centrs
„Rīgas Dizaina un mākslas vidusskola”
Mācību priekšmeta “Zīmēšana” pedagogs

Aktualitāte. Mērķis.

Arī šajā tehnoloģiju laikmetā produktu dizaineri joprojām ideju skices produktu radīšanas procesā zīmē ar roku. Dizaina izstrādes procesā ar zīmūļa skicēm idejas vizualizē uz papīra. Zīmējums ir nozīmīga komunikācijas forma ar inženieriem, produkta tālākiem izstrādātājiem, kā arī ar klientiem. Dizaina zīmējums ir vizuālā valoda skaidras informācijas nodošanai, koncepta paskaidrojums.

Mākslas un dizaina izglītības iestāžu izglītojamiem der izkopt ļoti noderīgās prasmes dizaina zīmēšanā, ātru un efektīvu vizualizēšanu. Brīvas rokas zīmējumi var būt ārkārtīgi ekspresīvi un spēcīgi, ja pārvalda zīmēšanas prasmes. Veiksmīgām dizaina skicēm ir milzīga nozīme augstvērtīga dizaina objektu tapšanā, dizaina procesā no sākuma līdz augstvērtīgam gala rezultātam. Dizaina tapšanas procesā ar brīvu roku radītas dizaina skices apvienojumā ar digitālo tehnoloģiju sniegtajām iespējām sniedz plašu izpildījuma dažādību un iespaidīgus rezultātus. Brīvas rokas zīmējums kombinācijā ar zīmēšanu planšetē, digitālā marķiera vai otas pielietojumu aizved pie iedarbīga rezultāta.

Līniju vilkšanas treniņos izglītojamie tiek gatavoti brīvai skicēšanai, velk daudz dažādas līnijas lapā dažādos virzienos. Svarīgi pareizi turēt zīmuli, zīmulum jābūt slaidi noasinātam, kā arī svarīgi ir sēdēt ar taisnu muguru. Līniju vilkšanas treniņus ieteicams veikt arī ar lodīšu pildspalvu, tas noderīgi drosmes un pārliecības attīstīšanai.

Lai izglītojamie trenētos radīt savus dizaina produktus, uzdod zīmēt jau gatavu dizaina priekšmetus – nolasot veiksmīgas proporcijas, priekšmeta estētiku, tiek veidota gaumes sajūta, veidojas pieredzes slānis.

Zīmē laba dizaina interjera priekšmetus, motobraucēju ķiveres, sadzīves tehniku, visdažādāko sporta inventāru (pozitīvi – šo priekšmetu dinamika), darba instrumentus, auto fragmentus, rotaļlietas, apavus, mēbeles u.c. Radošuma attīstīšanai piedāvā izglītojamam pielietot zīmējumā savus krāsu risinājumus.

Gatavu, inovatīvu dinamisku formu pārzīmēšana attīsta spēju radīt savus inovatīvus dizaina produktus. Dizaina zīmējuma mērķis profesionālajās mākslas un dizaina skolās – topošo dizaineru spēja nākotnē patstāvīgi ģenerēt un realizēt progresīvas idejas, attīstīt izglītojamo spēju redzēt inovatīva dizaina vīziju. Nepieciešams sekot aktualitātēm un tendencēm dizaina jomā, zināt aktuālos strāvojumus, pētīt vizuālos materiālus - pasaules dizaina centru veikumu, slavenu dizaina studiju darbus u.c., būt kompetentam dizaina pasaules norisēs.

Perspektīva. Proporcijas. Kompozīcija.

Lai sāktu, nepieciešams izprast un prast pielietot pamatzināšanas perspektīvā. Lai izdotos dizaina skicēšana, svarīgie atslēgas vārdi ir - redzēt un novērtēt. Novērtēt apjomu attiecības, proporcijas, perspektīvu. Tam nepieciešamas zināšanas un prasmes. 1.kursa rokas vingrinājumiem piemērota ir lapa A3 formātā, varētu būt arī A2. Uzdod brīvi skicēt no dabas dažādus cilindriskus priekšmetus, akcentējot uzbūvi. Tas ir lineārs zīmējums ar konstruktīvu pieeju. Novelk priekšmetiem viduslīnijas, horizontāles, elipses. Liela nozīme ir prasmei veikli vilkt elipses. Šis vingrinājums sagatavo dizaina zīmēšanai.

2., 3. un 4. kursā ieteicams zīmēt uz A2 formāta lapām.

Dizaina zīmējumu sāk brīvi, ar brīvām, plašām rokas kustībām. Sākumā komponē lapā vienu priekšmetu pilnā izmērā, pielieto konstruktīvu, lineāru pieeju. Tālāk lapā komponē to pašu priekšmetu citā pagriezienā, šai priekšmeta skicei var būt nedaudz mazāks izmērs vai arī nedaudz lielāks par pirmo. Ir jāizdomā, kurs objekts lapā būs

dominējošais. Ieteicams novietot to pašā lapas centrā. Turpina skicēt citus priekšmeta rakursus, kā arī priekšmeta fragmentus un detaļas. Lapas kompozīcijai jāizskatās labi, lapā varētu būt 5 - 7 objekti.

Ir svarīgi skicēt atbrīvoti, meklējot vajadzīgās proporcijas.

Zīmēšana no dabas ir kā realitātes iztulkošana uz papīra, tas ir noderīgs vingrinājums topošo dizaineru izglītības procesā, dažādu ergonomisku specifisku formu studijas ar gaismēnu attēlojumu veido dizainera vizuālās valodas pieredzes slāni.

Turpinājumā sākotnējam apjomu uzmetumam pievieno līniju biezuma variācijas.

Lapā uzsverot kādu konkrētu priekšmeta skici, panāk tās iznākšanu priekšplānā, tas dod dziļuma iespaidu lapai un tajā pašā laikā piešķir darbam māksliniecisku vērtību. Sevišķi aizmugures slāņa veidošana piešķir lapai dažādību un estētiku.

Izvēloties skatpunktu produkta attēlošanai, būtisks ir apgaismojuma virziens, lai radītu 3D ilūziju. Ar gaismēnu palīdzību pievienojot tonālās attiecības, zīmējumā var radīt apjoma iespaidu.

Tonēta papīra pielietojums ir pievilcīga alternatīva gaismas attēlošanai uz dizaina priekšmeta. Šajā gadījumā tiek strādāts ar balto zīmuli vai pildspalvu, apstrādājot gaismas laukumus.

Perspektīva, horizonta augstuma izpratne zīmējumā ir nozīmīgs vizuāls efekts.

Priekšmetiem parasti ir kāds konkrēts skata punkts, no kura tas visskaidrāk nolasāms, dizaina zīmējumam jābūt uzsvērti informatīvam. Vienmēr nepieciešami vairāki pagriezieni, attēlojuma leņķi, lai sniegtu pietiekami daudz informācijas par attēlojamo priekšmetu, vairākas priekšmeta pagriezienu skices kopā formē skatītājam vizuālo priekšstatu par attēlojamo objektu.

Vienmēr zīmējumi sākas ar caurspīdīgiem lielajiem apjomu blokiem, apjomu kombinācijām dažādos virzienos, palīglīnijām un elipsēm. Būtiska ir spēja vienkāršot attēlojamo un analizējoša pieeja. Detaļas priekšmeta zīmējumam tiek pievienotas darba beigu fāzē.

Materiāli.

Sākumposmā skicē ar parasto zīmuli, HB vai B; tas atkarīgs no izmantotā papīra – ja tiek izmantots tonēts papīrs, labāk mīkstāks zīmulis par HB.

Lieto dažādu krāsu lodīšu pildspalvas un marķierus, dažāda platuma. Krāsu zīmuļi var tikt izmantoti.

Mākslinieciskie līdzekļi.

Ar materiāla, struktūras un tekstūras attēlošanu var piešķirt lielu pozitīvu pienesumu produkta dizaina zīmējumam, tas kļūs reālistiskāks. Metāliski atspīdumi, caurspīdīgums, auduma faktūras – to visu var attēlot ar mākslinieciskiem līdzekļiem. Var tikt kombinētas prasmes attēlot gaismēnu ar prasmi raksturot materiālus, šeit fotoreālistisks atveidojums nav pašmērķis, svarīgi ir iegūt prasmes un zināšanas attēlot vajadzīgo materiālu. Pielietojot efektīvus materiālu attēlojuma veidus, var panākt produkta augsti reālistisku atveidojumu. Atspīdumiem ir liela loma materiālu atveidē – to panāk ar spēcīgu tumši-gaišo kontrastu (reizēm arī ar krāsu kontrastu) pielietojumu. Spīdīgam materiālam atspīdumu krāsa ir spīdīgās virsmas krāsas sajaukums ar objekta krāsu. Atspīdumu attēlošana bieži ir sasaistīta ar perspektīvas likumsakarībām. It īpaši svarīgas šīs atspīdumu attēlošanas prasmes ir, ja tiek attēlotas metāliskas virsmas, sadzīves tehnika, metāla mēbeļu dizains, auto dizains u.c. Matētus dizaina priekšmetus attēlo tikai ar gaismas un ēnas palīdzību, nepielietojot atspīdumu attēlošanu uz tiem.

Stikls ir īpašs materiāls, tā attēlošanai pielieto 3 galvenos nosacījumus – caurspīdīgumu, atspīdumus un deformāciju. Virsmas aiz stikla objekta vienmēr ir caur stiklu redzamas. Deformācija īpaši novērojama ir cilindriskos stikla objektos, it īpaši tuvu priekšmeta ārējai kontūrai. Caurspīdīga materiāla priekšmetos biezākās daļās parādās kontrastaini tumši un gaiši atspīdumi.

Intuitīva attēlojuma nozīme.

Svarīgi ļaut rokai brīvi darboties, būt atbrīvotai un ļauties sajūtu impulsu vadībai. Nozīmīga ir arī spēja zīmēšanas procesa gaitā saglabāt brīvu un atvērtu radošu prātu, meklējot veiksmīgu vizuālo risinājumu. Svarīgi ir attīstīt spēju nekavējoties novērtēt rezultātu.

Dizaina pasaulē rokas zīmējums ir turpat blakus verbālai paskaidrošanai, tas ir spēcīgs komunikācijas instruments.

PIKC "Rīgas Dizaina un mākslas vidusskola"