



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

DIZAINA SKICĒŠANA UN ZĪMĒŠANA. METODES

*Autors: Mg.art., Mg.paed. **Linda Stepīte**,
PIKC RDMV pedagogs*

Dizaina izglītībā zīmēšana ir viens no svarīgākajiem profesionālajiem mācību priekšmetiem. Ar zīmējuma palīdzību dizainers vizualizē savu iecerī, viņa radītā ideja iegūst apkārtējiem saprotamu veidolu.

Spēja profesionāli pasniegt savas idejas, izmantojot efektīvas vizuālās attēlošanas metodes, piemēram skice, dizaina zīmējums, palīdz dizaineram nodrošināt vienkāršu un ātru veidu, kā paust savu ideju saziņā ar klientu vai strādājot darba grupā.

Dizaineram ir jāpārziņ grafiskie māksliniecišķās izteiksmes veidi, tehniskie paņēmiēni un prasme attēlot dizaina produktu, lai viņa vizualizētā radošā doma būtu grafiski atraisīta, pārliecinoša un profesionāla.

Franču arhitekts un dizainers Le Korbizjē ir teicis: " Zīmēt – tas nozīmē vērot, atklāt, izgudrot, radīt".

Dizaina objektu skiču un zīmējumu veidi

- Procesa skices. To mērķis ir dizaina problēmas un uzdevuma analīze un izpratne. Šajā darbā ir vairāk pierakstu, tekstu, mazāk skiču.

- Ideju skices. Dizaineri rada skices, vienlaikus izstrādājot priekšstatu par produktu. Ideju skices pārsvarā ir bez detaļām.
- Paskaidrojošas skices – dizaina zīmējums. Šo zīmējumu veido, lai izskaidrotu dizaina koncepciju, produkta funkciju, formu un struktūru. Skicēm jābūt skaidri saprotamām, viegli nolasāmām. Šādas skices vai dizaina zīmējumi tiek rādīti klientam.
- Prezentācijas skices. Šādi dizaina zīmējumi, skices parasti tiek veidoti digitālajās programmatūrās, piemēram, AutoCAD, Adobe Photoshop un citās programmās. Tās ir detalizēti izstrādātas un krāsainas, tās tiek radītas, lai pārliecinātu auditoriju un pārdotu dizaina koncepciju.

Metodiskie ieteikumi dizaina zīmējuma un skiču izstrādē

Izmantojamie materiāli

Skicēšanā un dizaina zīmējuma izstrādē liela nozīme ir atbilstošu materiālu un darba instrumentu pielietojumam, ar kuriem iespējams vislabāk izteikt savas idejas un izveidot produkta efektīgu vizualizāciju.

Dizaina priekšmetu skicēšanā un dizaina zīmējumu izstrādē ieteicams izmantot šādus materiālus un darba instrumentus:

- Trīs pelēki dažāda biezuma marķieri,
- Trīs pamatkrāsu marķieri (dzeltens, zils, sarkans), iespējams izmantot papildkrāsu marķierus (zaļš, orandžs),
- Melns marķieris,
- Lodīšu pildspalvas (melna, zila),
- Grafita zīmuļi,
- Dzēšgumija,
- Papīrs.



1.attēls Pelēko toņu marķieri

Vispopulārākie zīmoli, kuri piedāvā profesionālus marķierus ir Copic Markers, Prismacolor un Letraset marķieri.

Ne vienmēr ir nepieciešami dārgi un daudzveidīgi materiāli un darba instrumenti. Lieliskas skices un dizaina zīmējumus profesionāli dizaineri rada izmantojot vienkāršu grafita zīmuli vai lodīšu pildspalvu.

Skicēšana

Lai attīstītu un trenētu veiklu un brīvu skicēšanas prasmi ir nepieciešams to darīt bieži un regulāri, ikdienā skicējot apkārtējās lietas, priekšmetus. Uzsākot skicēšanas apguvi svarīgi ir skicēt ļoti daudz, nedomājot vai tās izskatās pareizi, skaisti, svarīgākais ir radošums un iztēle.

Skicēšanas prasmi visveiksmīgāk var attīstīt zīmējot ar pildspalvu, tā lai to nevarētu izdzēst, darīt to ātri, veikli, nerediģējot skici, sākt atkal nākošo, koncentrēties uz attēlojamo objektu. Darot to regulāri un bieži skices kļūs brīvas, vieglas un veiklas.

Kā zīmēt?

Veiklu, pārliecinošu, profesionālu zīmējumu raksturo zīmētāja spēja vilkt garas taisnas un liektas līnijas. Šādu līniju vilkšana ir saistīta ar veidu kā pareizi turēt

zīmuli vai pildspalvu. Un tiesi šī ir pirmā prasme kura jāapgūst mācoties zīmēt un skicēt. Zīmējot ar plaukstu locītavu iespējams radīt tikai īsas un nevienmērīgas līnijas, bet velkot līnijas un kustinot plecu un elkoni var uzvilkt garas, plastiskas līnijas.

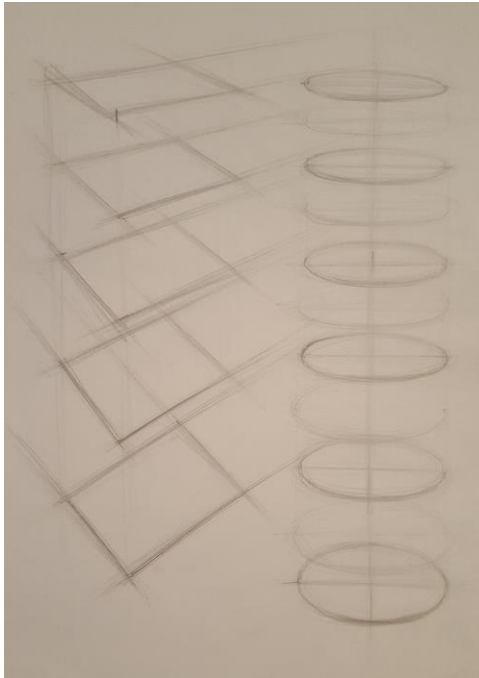
Tieši līnijas izteiksmīgums raksturo labu dizaina zīmējumu vai skici. Dizaina zīmējuma pamats ir lineārs zīmējums, kurā līnija ir kā priekšmeta uzbūves, attēlošanas pamats.

Ar ko sākt?

Sākums – vienkāršu ģeometrisku figūru un formu lineāri zīmējumi.

Jebkura priekšmeta uzbūves pamats ir kādu noteiktu ģeometrisku figūru apvienojums –, taisnstūri, kvadrāti, trijstūti, apli, ovāli.

Izmantojot garu, telpisku līniju vilkšanas veidu, zīmēt, piemēram, papīra lapu, papīra apli novietotu dažādos acu augstumos. Mācīties ar līniju vienkāršus objektus attēlot telpiski, ievērojot perspektīvas un proporciju likumsakarības.

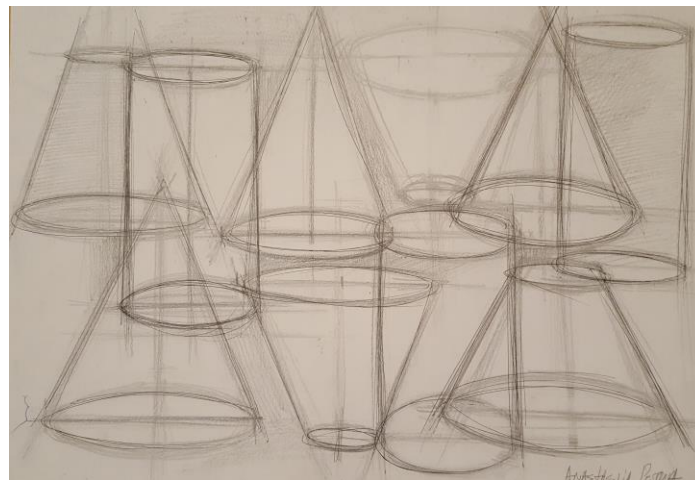
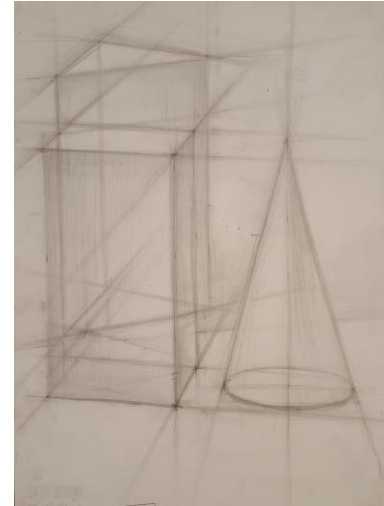
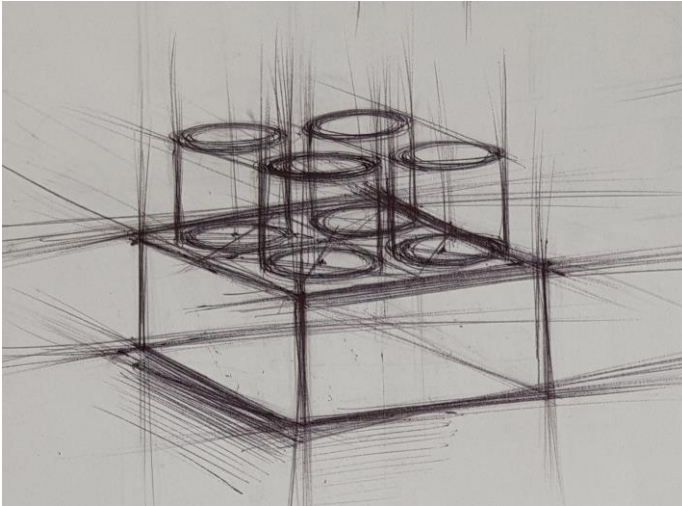


2.,3. attēls Uzdevums – līniju zīmējumi

Turpinot pielietot apgūtās iemaņas, skicēt vienkāršas uzbūves telpiskus ģeometriskus priekšmetus no dažādiem skata punktiem. Ar garu, veiklu, telpisku

līniju attēlojot priekšmeta uzbūvi, apjomu, rādot palīglīnijas, diferencējot līniju biezumus, uzsverot to atšķirīgumu.

Skicējot vai zīmējot priekšmetu no dažādiem skata punktiem svarīgi ir ievērot un precīzi attēlot priekšmetu proporcijas un perspektīvas likumsakarības.



4.,5.,6. attēli Ģeometrisku priekšmetu skices

Priekšmeta apjoma attēlošana. Ēnas.

Lai uzsvērtu objekta formu, zīmējumā ir jāattēlo priekšmeta ēnas laukums un dažkārt arī krītošā ēna. To visveiksmīgāk var panākt iekļājot ēnas laukumus ar pelēko toņu (dažreiz arī melno) marķieriem. Ēnas laukumam ir jābūt skaidri uztveramam, bet tas nedrīkstētu būt galvenais, dominējošais elements dizaina

zīmējumā. Ar ēnu laukumu palīdzību var attēlot priekšmeta telpiskumu, apjomu, radīt ilūziju par dziļumu. Ēnas jāiekļauj vienkārši un veikli, atceroties, ka galvenā uzmanība dizaina zīmējumā ir attēlojamais priekšmets

Kā attēlot?

Dizaina zīmējums attēlo priekšmeta dizaina vizuālo tēlu, funkciju, formu, struktūru, materialitāti un raksturojošās detaļas, savienojumus.

Dizaina zīmējums, kā jebkurš cits zīmējums, veicams metodiski secīgās darba stadijās:

- kopējā lapas kompozīcija,
- objekta uzbūves studijas,
- nobeigums ar ēnas laukumu, vai materialitātes attēlošanu,
- koloristika.

Lai prezentētu dizaina skices noteikta formāta lapā un iegūtu konceptuālu priekšstatu par attēlojamo objektu, svarīgi ir saprast un izveidot darba kompozīciju un iekļaut šādus priekšmeta attēlošanas veidus:

- attēlojamā objekta lielums darba lapā,
- skices no dažādiem skata punktiem (pretskats, $\frac{3}{4}$ pagrieziens, virsskats utt),
- detaļu un savienojumu skices (izpēte un izpratne par konkrētā priekšmeta detaļām, to nozīmi, pielietoto materiālu dažādība),
- var iekļaut vienkāršas objekta formas silueta studijas,
- veidojot darbu domāt par kopējās kompozīcijas ritmu un laukumu attiecībām,
- var pielietot dažādus efektīgus priekšmeta attēlošanas veidus – objektu pārklāšanās, daļēja fona ieklāšana, zīmējuma kolorēšana, ietvert skices dažādās pabeigtības stadijās,
- ja nepieciešams darbā var iekļaut īsas paskaidrojošas piezīmes, (ar bultām un līnijām), kuras padziļina izpratni pat attēlojamo objektu.

Priekšmeta dizaina skicei vai zīmējumam ir jāattēlo produkta vizuālā pievilcība, izteiksmīgums. Tas nozīmē, atsevišķi elementi, detaļas (piem. formu biezumi, papild detaļas, savienojumi utt.) dažkārt ir jāpārspīlē, lai parādītu un uzsvērtu produkta raksturu un izteiksmīgumu.

Izmantotie avoti un materiāli:

Koos Eissen, Roselien Stuer, Sketching, Drawing techniques for Product Designers, 2007.

<https://design.tutsplus.com> The Role of sketching in the Design Process

www.core77.com Why is sketching (still) important (to Design)?

www.hongkiat.com Basic Guidelines to Product sketching

www.setchbook.com

PIKC Rīgas Dizaina un mākslas vidusskolas zīmēšanas, gleznošanas metodiskā fonda materiāli, skolas izglītojamo dizaina zīmējumi.

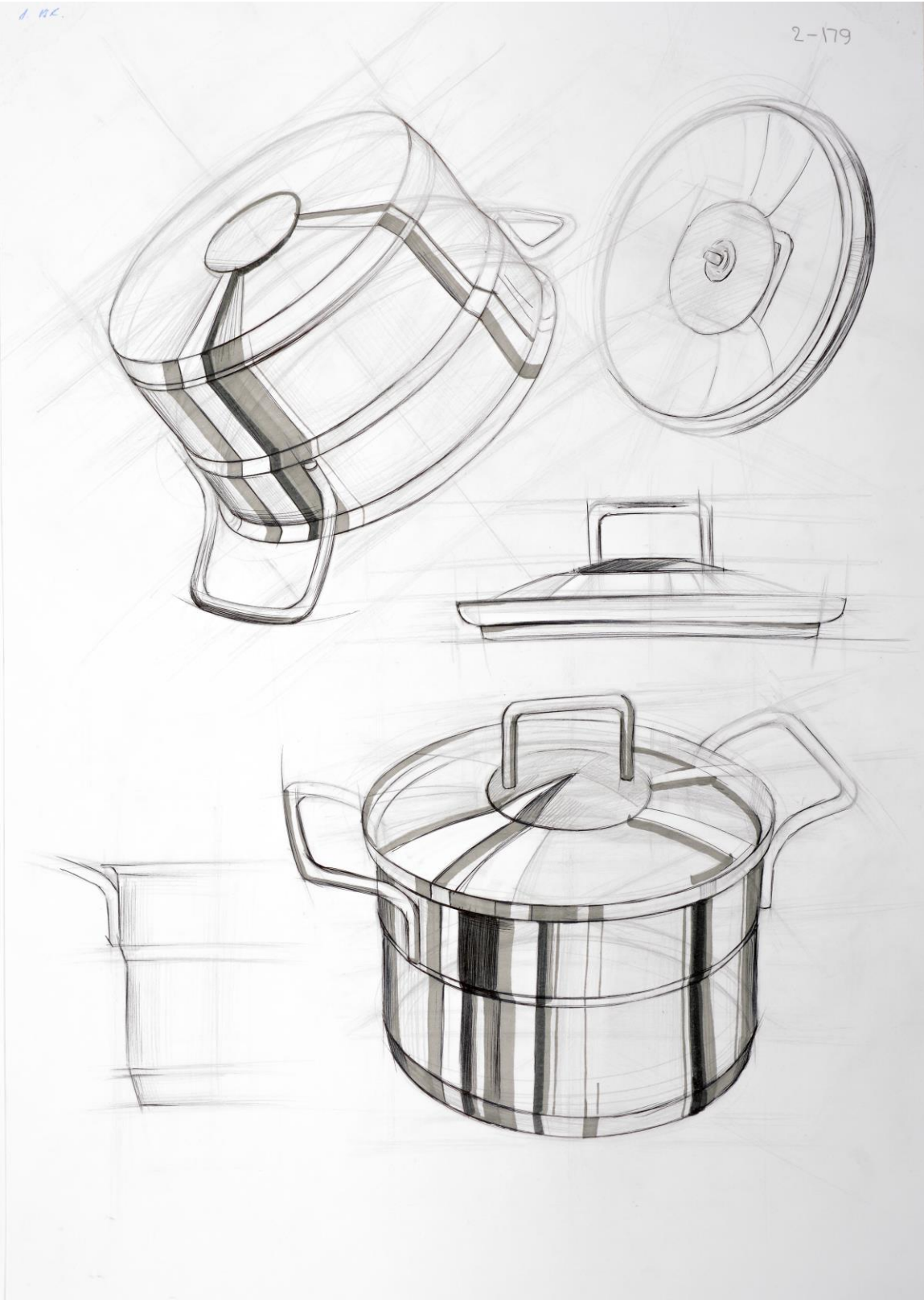
PIELIKUMS





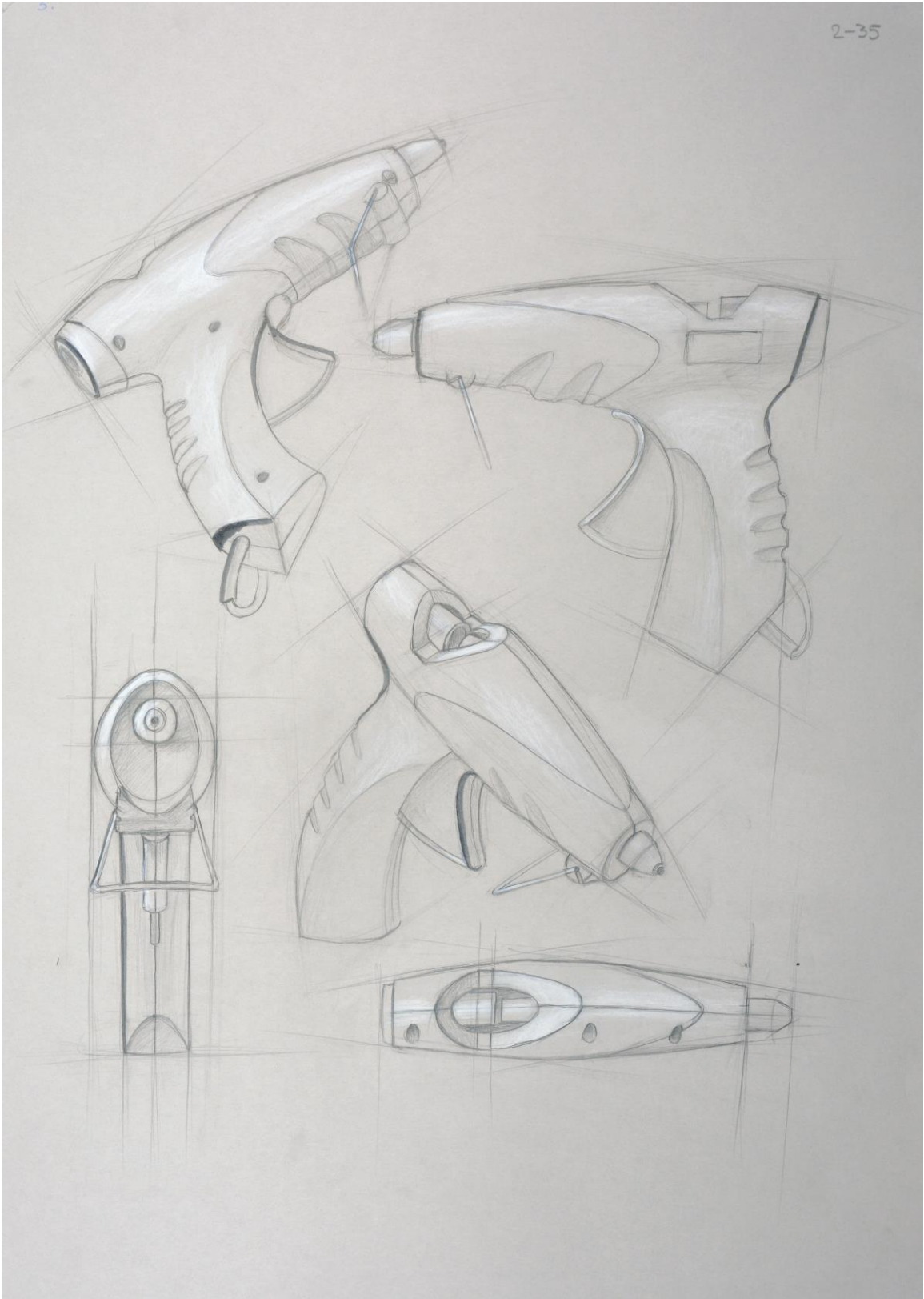
2-61

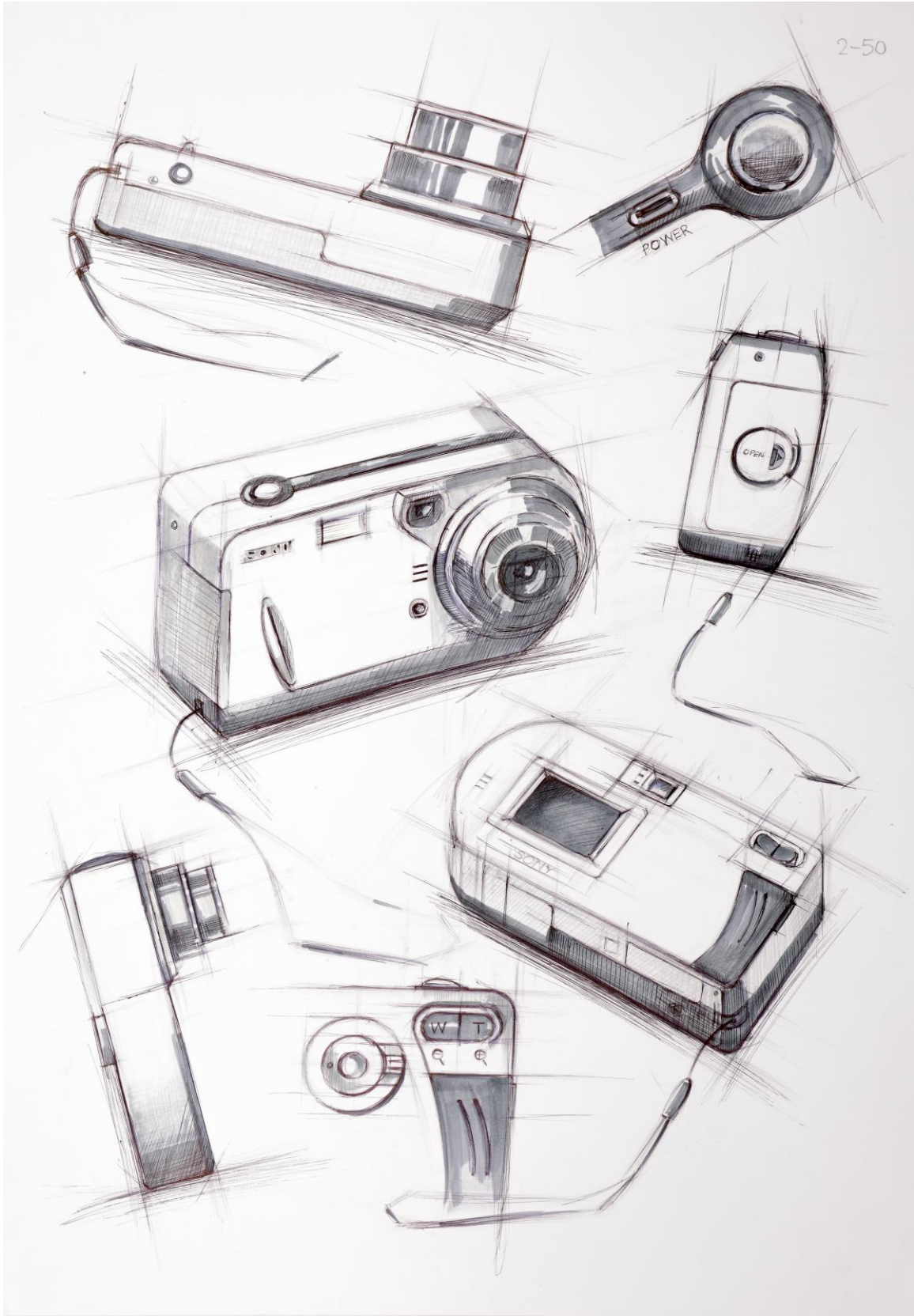


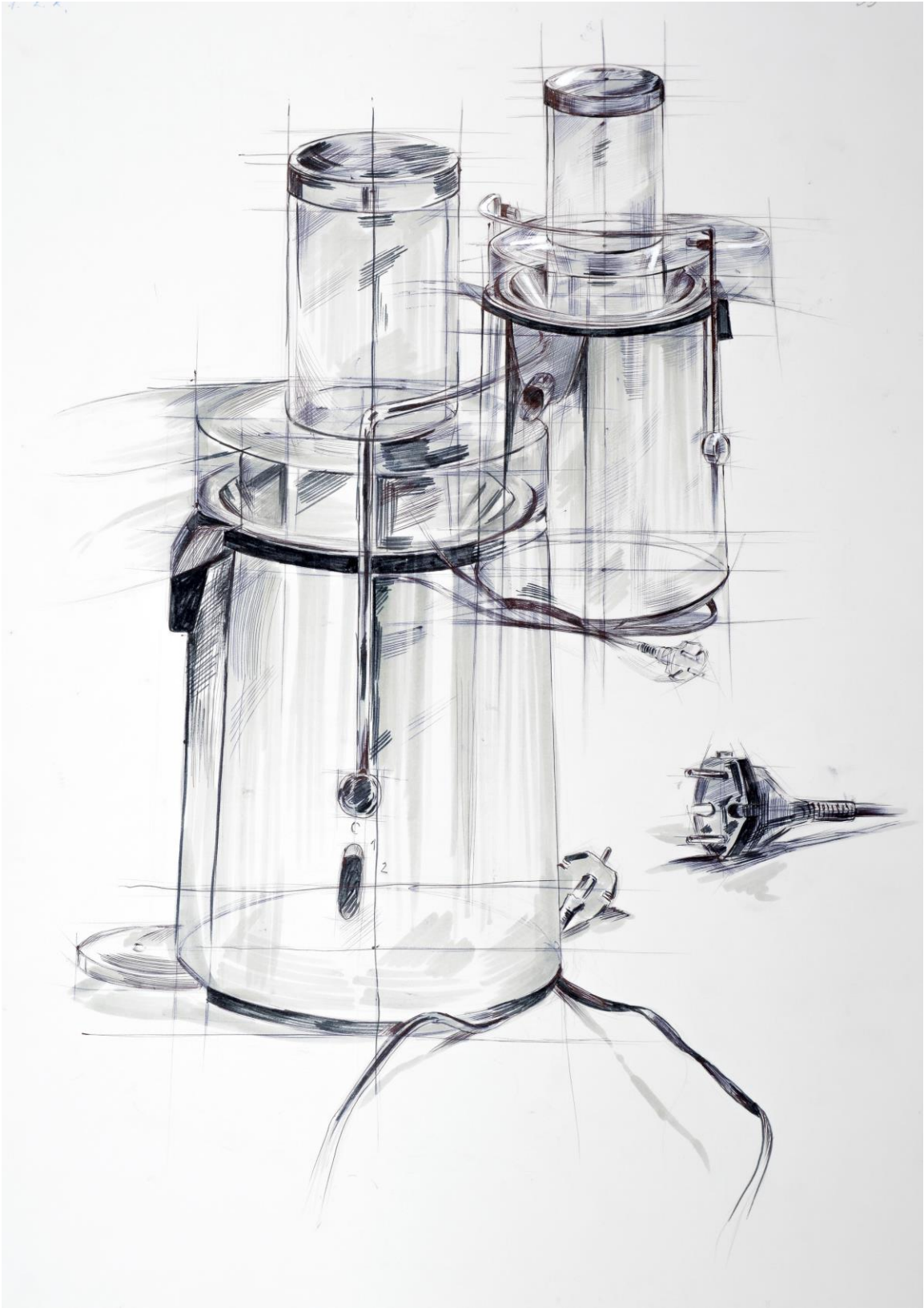


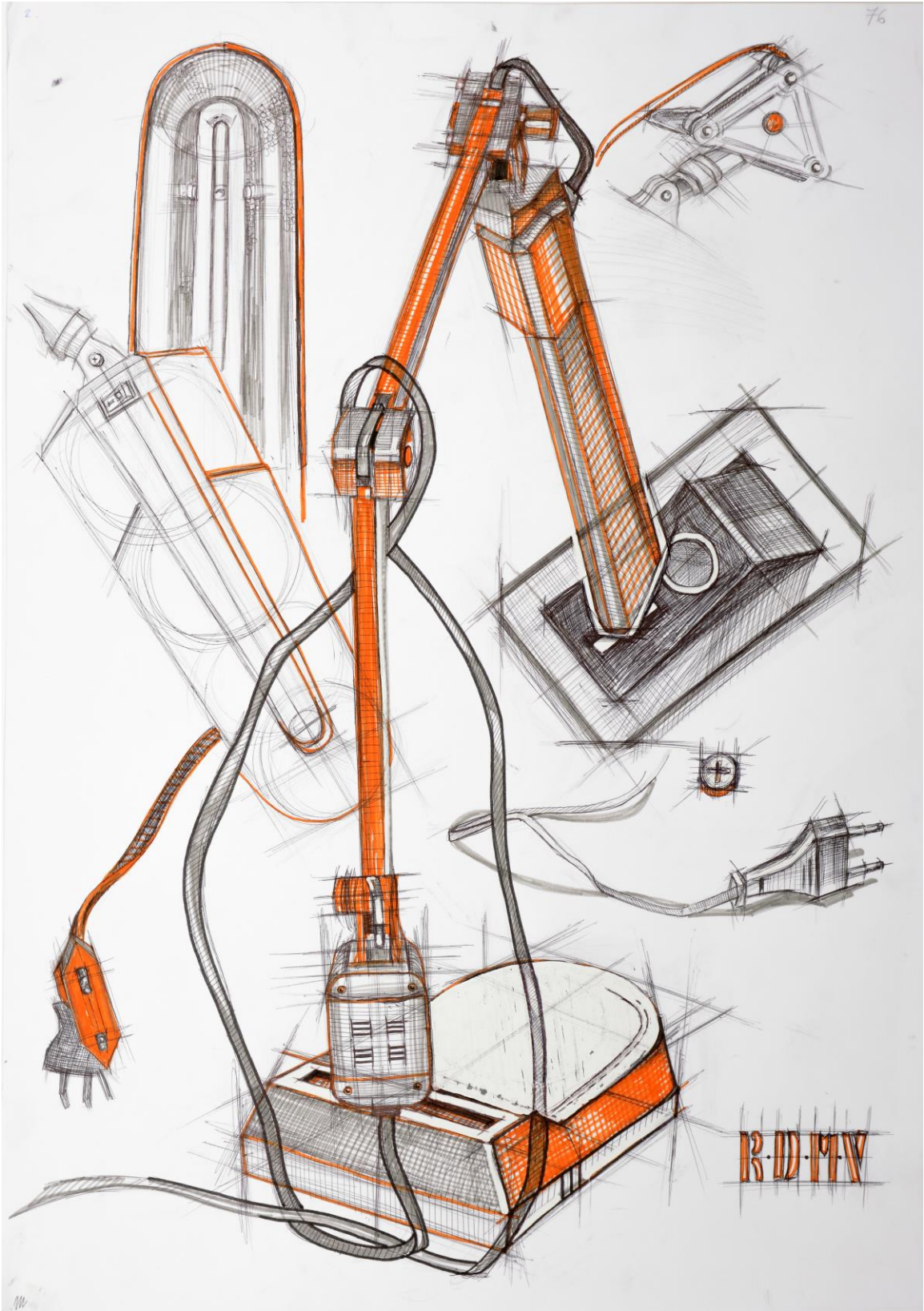
2-190













2-4

2-88

