

Сьогодні ВОУАМД театр ім. М.К. Садовського є значною культурною пам'яткою Поділля, дуже важливою для української мови народу.

Висновки:

- У даній статті було висвітлено історико-архітектурні особливості формування та становлення будівлі ВОУАМД театр ім. М.К. Садовського, яка є пам'яткою архітектури місцевого значення.
- Проаналізовані стилістичні прийоми неоренесансного та неокласичного напрямків, використані архітекторами Г.Г. Артиновим та Д.С. Чорноволем, при побудові та реконструкції приміщень театру.
- Виходячи з дослідження можна зробити висновки про необхідність комплексного наукового підходу до вивчення історико-містобудівних пам'яток, таких як Вінницький музично-драматичний театр ім. М.К. Садовського, із подальшим збереженням традиційного середовища та історичного оточення. Це дасть змогу забезпечити збереження культурної спадщини Поділля для прийдешніх поколінь.

ЛІТЕРАТУРА:

1. Наукові записки Вінницького державного педагогічного університету імені Михайла Коцюбинського. Вип. III. Серія: Історія: Збірник наукових праць / За заг.

- ред. проф. П. С. Григорчука. – Вінниця, 2001. – 276с.
2. Вінницький обласний державний архів, ф. Д-230, оп. 1, спр. 1255.
3. Денисова Л. М. Місто зі скромною принагідністю / Загородня Л. М. // Архітектурна Вінниця: час, простір, особистості. Альманах. – Вінниця: ПП «ПРАДА АРТ», 2012. – №4. – С. 15-33.
4. Царенко С.Г. Звезда Григория Артынова – первого городского архитектора / С.Г. Царенко, Е.В. Солейко – Винница: Нова Книга, 2012. – 320с.
5. Зінько О. В. Відбудова Вінницького обласного драматичного театру / Григорчук П. С. // Матеріали II історико-краєзнавчої конференції «Вінниця: минуле і сучасне», присвяченої 50-річчю визволення м. Вінниці від німецько-фашиських загарбників. – Вінниця, 1994. – С. 85-86.
6. Фицайло С. Знайомтесь: Обласний український музично-драматичний театр ім. М. Садовського / С. Фицайло // Вінницькі відомості. – 2003. - № 13 – С.19.
7. 27 марта – международный день театра. История нашего театра / Л. Гнендлер // Вечерняя Винница. – 1993. - №19 – С. 1.
8. Велична споруда, яка примушує звернути на себе увагу. Так, це важлива історія нашого міста початку ХХ ст. Академічний український музично-драматичний театр ім. М. К. Садовського. [Електронний ресурс] / С. Фицайло // Вінницький обласний український академічний музично-драматичний театр ім. М. К. Садовського. – 2013. – Режим доступу: <http://teatr.vn.ua/>.

УДК 378.147

Адоньєв Є.О., Носова Н.В.,

Економіко-гуманітарний факультет державного вищого навчального закладу «Запорізький національний університет» м. Мелітополь

Дереза О.О.

Таврійський державний агротехнологічний університет

СУЧАСНІ ЗАСОБИ СТВОРЕННЯ ДИЗАЙН-ПРОЕКТУ

Постановка проблеми та актуальність розглянутої теми. Одне з основних завдань сучасної вищої освіти – комплексне формування особистості студента, інтенсивна підготовка його до професійної

діяльності вже в процесі навчання. Особливо актуальною ця проблема постає в навчанні дизайнера. Випускник напряму підготовки «Дизайн середовища» повинен володіти не тільки обширними знаннями в

області точних і гуманітарних наук, але й багатим творчим потенціалом: володіти знаннями та досвідом в тій чи іншій науковій області, рівень його знань повинен відповідати сучасним вимогам, а рівень вмінь дозволяти вирішувати основні професійні завдання.

Формулювання цілей статті. Поряд з вмінням вільно володіти олівцем, пензлем та іншими засобами малювання, майбутнім дизайнерам необхідне формування художнього смаку і культури графічного засобу передачі інформації про архітектурне середовище.

Процес створення об'єктів передбачає синтез фантазії, логіки і розрахунку автора, при якому майбутній дизайн-об'єкт являє собою конкретну пропозицію відносно засобу рішення проектної проблеми за допомогою художніх засобів, націлених

на створення певного емоційно-образного ефекту при сприйнятті споживача.

Основна частина. В своїх першоджерелах дизайн можна віднести до художньої творчості. Розвиток комп'ютерних технологій надало дизайнеру нові засоби вираження, що в свою чергу мало великий вплив на сучасне проектування.

Процес створення будь-якого проекту можна представити у вигляді даної схеми (рис. 1).

Придумати ідею легко, якщо розвинена уява. Зазвичай, займаються творчі люди, в яких повно різних ідей, часом неймовірних, залишилося тільки їх реалізувати. А на це як завжди не вистачає часу. Найскладніше – зрозуміти, як ця ідея буде реалізована в користувальницькому інтерфейсі. Саме для цього і потрібні ескізи.

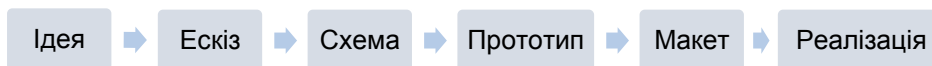


Рис. 1. Схема створення дизайн-проекту

Перш ніж приступати до проектування, необхідно робити ескізи-замальовки. Створенням ескізів займаються представники багатьох професій, в яких задіяні креативність і конструювання. Навіть Леонардо да Вінчі робив ескізи своїх винаходів, перш ніж почати створювати їх. Незалежно від того, наскільки ви талановиті, неможливо перейти від простої ідеї у вашій голові до її безпосередньої реалізації без продумування усіх деталей. Робити ескіз ідеї до її реалізації необхідно кожному дизайнеру, менеджеру проекту, розробнику і взагалі всім!

Вам не потрібно мати навички Леонардо да Вінчі, щоб робити ескізи. Ескіз може виглядати жахливо, але при цьому чудово працювати. Ескізи задають тон для всього майбутнього процесу проектування. Ви можете думати, що не потребуєте ескізу, тому що вже знаєте, чого бажаєте і як повинен виглядати інтерфейс. Але як тільки ви почнете робити ескіз, ви зрозумієте, що існує набагато більше можливостей, ніж ви думали від самого початку.

І що шлях, яким ви збиралися йти, насправді на найоптимальніший. Створення ескізу дозволить вам прийняти до уваги всі можливі варіанти майбутнього інтерфейсу. У підсумку, ви будете на 100% впевнені в тому, що проект реалізований найоптимальнішим засобом і зробити його краще було би просто неможливо.

Одна з найважливіших переваг ескізів в тому, що вони дозволяють вам швидко виражати свої ідеї проекту. В вашу голову то і діло влітають нові ідеї, які ви не зможете відобразити на екрані монітору з такою швидкістю, як зробили б це ручкою на папері. Ескізи дозволяють вам дуже швидко продумати всі варіанти реалізації, так що можна буде обрати оптимальний варіант.

Комп'ютерні технології надали дизайнеру нові засоби вираження своїх ідей. До того ж створення макету в електронному вигляді набагато простіше і дешевше, ніж виготовлення вручну хоча б з самого дешевого матеріалу – паперу.

Під комп'ютерними технологіями, в даному випадку, маються на увазі графічні

редактори: векторні і растрові, а також редактори 3D графіки. Володіння навичками ручної графіки в комп'ютерній епосі сприймається вже як новий художній вираз. Але професійний дизайнер повинен володіти цими навичками, тому що ручна графіка здатна зробити будь-який проект більш живим і виразним. Саме цьому, навчальні заклади, які навчають графічному і комунікативному дизайну, вводять в обов'язкову програму такі дисципліни, як рисунок, живопис, каліграфія, тощо.

«Рисунок від руки» в діяльності художника-дизайнера грає першорядну роль. В умовах жорсткої конкуренції на ринку праці роботодавець все частіше зупиняє свій вибір на спеціалісті, який володів би універсальними навичками роботи. Якщо казати в даному контексті, то від дизайнера вимагається:

- 1) концептуальне рішення проблеми;
- 2) дизайнерське рішення;
- 3) втілення ідеї в підсумковому варіанті готової продукції.

Іншими словами можна сказати, що весь процес зав'язаний на одному співробітнику: «від ідеї, до втілення». Для створення візуальних розробок, для утвердження макетів і загальної концепції буває достатньо виконати декілька варіантів «живих» ескізних малюнків. Такий варіант роботи вважається прийнятним і повністю відповідає рівню на даному етапі роботи над проектом. Оволодіваючи мистецтвом малюнка "від руки", дизайнер пізнає різноманіття оточуючого світу, таким чином вчиться думати, графічно пізнавати предметний простір, оточуючу природу, виражає творчі ідеї і інновації.

Академічні рисунки з графіки і живопису виконуються за єдиними «стандартними» правилами і умовностями. Абстракція і «фантазійне» перетворення форм протікають на основі отриманої бази. Кінцевий результат в таких випадках носить індивідуальний характер, як творче рішення. Критерії в таких роботах носять доволі умовний характер, и залежать від майстерності втілення ідеї і рівня професійних навичок (володіння лінією, вміння виявити світлотіньове моделювання, вміння використати і застосувати виразні

засоби рисунка, техніка і якість штрихування, передачі нюансів тощо).

Що стосується матеріалів, в теперішній час, з розвитком нових технологій, кінцевий результат роботи художника залежить тільки від його первісної ідеї, а начерки можуть бути виконані в іншому матеріалі. Як правило, «пошукові» ескізи виконуються лаконічно, доволі «скупими» засобами, лінією, штрихом, плямою, і це все не позбавляє ескізів художньої виразності і цінності.

Майбутній художник-дизайнер повинен володіти такими якостями як вміння представляти, уявляти, комбінувати. Все це є невід'ємною часткою процесу їх творчого становлення. Для цього необхідно оволодіти базовими знаннями з академічного рисунку, перспективи, навчитися мислити конструктивно, зображати об'єкти з різних ракурсів, вибирати варіанти, які найбільш підходять для подальшої роботи, включаючи володіння комп'ютерними програмами для проектування.

Все це сприяє формуванню необхідних якостей, підвищує творчу активність і розвиває певний тип мислення, необхідний для професійної діяльності.

Розвиток технічної думки і постійно виникаючий конкурентний попит, які швидко призводять до того, що вчорашні рішення неефективні вже сьогодні, примусили виробників найрізноманітніших галузей шукати інноваційні підходи, які дозволили б скоротити терміни і витрати на розробку, збільшуючи тим самим конкурентоздатність як окремого виробу, так і підприємства в цілому. Найбільш привабливим і оптимальним виявилось застосування комп'ютерних технологій моделювання, візуалізації і імітування, давно випробуваних дизайнерами всього світу.

Комп'ютер забезпечує для людського розуму можливість миттєво реагувати на зміни в віртуальному середовищі, що створюється. Сила віртуальної реальності складається з досягнення свободи взаємодії людини з віртуальним середовищем – там нема принципових обмежень в цьому плані і можна досліджувати і

спробувати будь-який компонент будь-якої просторової моделі (віртуального прототипу). Створена в комп'ютері, ця модель, так само як і середовище, в якій вона знаходиться, вільна від обмежень фізичного простору і часу.

В теперішній час ми спостерігаємо все більш масоване застосування технологій віртуального прототипування, тобто процесу створення віртуальної (електронної) моделі об'єкту, призначеного для наступного виробництва, її всебічної оцінки на етапі наявності віртуального прототипу (наприклад, властивостей ергономіки, естетичності, безпеки, функціональності, технологічності тощо), оптимізації технологічних процесів його виготовлення. Тільки після отримання задовільних результатів приймається рішення про виготовлення фізичного об'єкту.

Немаловажним, як правило, є і зовнішній вигляд виробу, його форми, характеристики і дизайн. Дизайн – нова область застосування комп'ютерної графіки в промисловості.

Зазвичай мета дизайнерської проробки нового виробу – вибір найбільш вдалої концепції зовнішнього вигляду виробу з безлічі варіантів і детальний візуальний аналіз обраної концепції. Якщо дизайн виробу виконується за допомогою комп'ютера, то це дозволяє скоротити в декілька разів, як дизайнерську проробку, так і загальний цикл розробки (наприклад, складання плану або перепланування квартири, вибір кольорової гами, матеріалів). При цьому також відбувається значна економія коштів, оскільки всі аспекти зовнішнього вигляду оцінюються на комп'ютерних, а не натурних моделях.

Основні функції комп'ютерних програм:

- концептуальне моделювання, тобто попередню розробку декількох варіантів виробу, в результаті якої з'являються «тривимірні нариси»;
- створення комп'ютерних «малюнків», які являють собою ортогональні проєкції майбутнього виробу (при традиційному дизайні такі рисунки могли б слугувати кінцевим результатом роботи);
- завдання «матеріалів» (тобто оптич-

них властивостей поверхнею), вибір і розстановка світла, завдання властивостей оточуючого середовища, вибір фона – все це закінчується прорахунком побудованої таким чином сцени с високим ступенем фото реалізму);

- передачу тримірної моделі проекту (вид якого наочно представлений, оцінений, погоджений і затверджені) для подальшої розробки внутрішнього устрою квартири, конструкторських розрахунків, оформлення креслярської документації тощо.

Створений за допомогою систем моделювання, об'єкт можна поміщати в різноманітні середовища, імітувати і прослідкувати не тільки його переміщення в створеному для нього віртуальному просторі, але й демонструвати його функціонування.

Якщо віртуальну реальність використовувати просто як засіб комунікації між учасниками процесу проектування, вона дозволить проєктувальникам, спеціалістам з надійності систем, персоналу і іншим спеціалістам обговорювати позитивні і негативні боки проекту, використовуючи віртуальну модель як наочний, тримірний довідний посібник, яке можна як завгодно переміщувати у просторі, «гуляти» по ньому тощо. Це неминуче призведе до більш ясного розуміння суті проблем і більш швидкого вироблення рішень по усуненню потенційних ускладнень під час проектування і виробництва будь-якого виробу.

Щоб ще до ремонту уявляти, як буде виглядати інтер'єр приміщення, можна скористатися програмами для 3D-проєктування дизайну квартири. Так ви зможете відтворити образ зовнішнього вигляду простору і спланувати, які матеріали будуть використовуватися, як розташувати меблі і аксесуари.

Найпоширеніші і найдоступніші програми, які з легкістю може засвоїти будь-який бажаючий:

IKEAHomePlanner. Дана програма чудово підходить для створення віртуального дизайну інтер'єру в режимі онлайн.

PRO100. Цю програму використовують зазвичай фірми-виробники меблів на

заказ. Завдяки широкому функціоналу, PRO-100 дозволяє не тільки спроектувати елементи меблів, але й розташувати їх у просторі, вказуючи текстури поверхнею полу, стелі і стін.

GoogleSketchup. Використання цієї безкоштовної програми дозволяє спроектувати дизайн окремих приміщень, дач або квартир в режимі 3D. Тримірні об'єкти тут можна розробляти абсолютно будь-які: аж до створення корпусів автомобілів або декоративних скульптур.

Для професійної діяльності використовують більш досконалі і складні програми для 3D-проекування. Наведений перелік програм достатньо складний в використанні: зазвичай їх використовують в своїй роботі професійні інженери і проєктувальники. Засвоїти ці програми може і недосвідчена людина, але це займе певну кількість часу.

За її допомогою можна створити проєкт дома, враховуючи найдрібніші деталі: починаючи від планування фундаменту, стін і закінчуючи декоративним оформленням інтер'єру.

AutoCade. Ця програма – ціла система комп'ютерного проєкування, яка дозволяє створити обстановку майбутнього інтер'єру. При цьому результатом роботи стане не просто картинка з зображенням дизайну приміщення в тримірному просторі, але й автоматично зберуться креслення в різних проєкціях. Також, використовуючи функціональні можливості програми, можна розрахувати вартість проєкту. «Автокад» дозволяє створювати проєкти домів «з нуля»: цю програму використовують професійні проєктувальники і інженери, яким необхідно спланувати конструктивні особливості майбутнього об'єкту будівництва.

ArchiCAD. Цю програму використовують зазвичай при моделюванні архітектурних проєктів. За її допомогою можна створити проєкт дома, враховуючи найдрібніші деталі: починаючи від планування фундаменту, стін і закінчуючи декоративним оформленням інтер'єру. Функціонал програми величезний – завдяки ArchiCAD можна втілити в віртуальному просторі

будь-яку задумку і створити якісне і реалістичне 3D-зображення майбутнього об'єкту.

3dsMax – лідер ринку програмного забезпечення для тримірного моделювання, анімації і візуалізації. Такі напрями життєдіяльності, як архітектура і дизайн, на пряму асоціюються зі світом 3D. 3ds Max має обширні засоби для створення різноманітних за формою і складністю комп'ютерних моделей, реальних або фантастичних об'єктів оточуючого світу, з використанням різноманітних технік і механізмів.

Завдяки перерахованим програмам, ви зможете спроектувати інтер'єр вашої квартири, що дозволить максимально ефективно виконати подальший ремонт. Але проєкування в будь-якій комп'ютерній програмі все одно починається з простого ескізу, який відображає вашу ідею. Навіть приблизний проєкт дозволить уявити, які матеріали і в яких об'ємах потрібно буде закупити, розрахувати габарити меблів, спланувати розстановку аксесуарів.

Висновки

Кожна програма – унікальна в своєму роді, у кожній є свої особливі, відмінні і характерні тільки для неї риси. Кожен дизайнер повинен підбирати програму для себе, виходячи зі своїх смаків, можливостей і майбутніх планів поряд з вмінням творити і вільно володіти олівцем, пензлем і іншими засобами малювання.

ЛІТЕРАТУРА:

1. Шрагина Л., Меерович М. Технология творческого мышления. М.: Альпина Паблишер, 2008. - 495 с.
2. Ли Н.Г. Рисунок Основы учебного академического рисунка: Учебник. – М.: Изд-во Эксмо, 2005. – 480 с.
3. Дизайн архитектурной среды / Серия: Дизайн архитектурной среды. – СПб.: Архитектура-С, 2005. – 504 с.
4. Буленица Т. Дизайн на компьютере. Самоучитель. – СПб.: Питер, 2010. – 320с.
5. Яцок О. Компьютерные технологии в дизайне. Эффективная реклама. – СПб.: БХВ-Петербург, 2009. – 432с.: ил.
6. 3D проектирование дизайна квартиры http://www.vashdom.ru/articles/dimd_1.htm