Структурний підрозділ «Міжнародний фаховий коледж моди і дизайну»
ВНЗ «КИЇВСЬКА АКАДЕМІЯ ПРИКЛАДНИХ МИСТЕЦТВ»

МЕТОДИЧНИЙ КОМПЛЕКС
З ДИСЦИПЛІНИ
«Ескізна графіка»

для студентів спеціальності 022 «Дизайн»
ОПП «ДИЗАЙН ІНТЕР'ЄРУ»
ОПП «ДИЗАЙН ОДЯГУ»
ОПП «ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН»

Київ-2024

Укладач - ***Бєльський Олександр Михайлович***

Методичний комплекс з дисципліни розглянуто та затверджено на засіданні педагогічної ради Структурного підрозділу «Міжнародний фаховий коледж моді і дизайну» ВНЗ «Київська Академія прикладних мистецтв».



Структурний підрозділ «Міжнародний фаховий коледж моди і дизайну»

ВНЗ «КИЇВСЬКА АКАДЕМІЯ ПРИКЛАДНИХ МИСТЕЦТВ

Робоча навчальна програма

З ДИСЦИПЛІНИ

«Ескізна графіка»

Спеціальність: 022 “Дизайн”

Напрям: 02 Мистецтво

ОПП «ДИЗАЙН ІНТЕР’ЄРУ»

ОПП «ДИЗАЙН ОДЯГУ»

ОПП «ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН»

Київ-2024

ЗМІСТ

1. Пояснювальна записка……5
2. Тематичний план(на осн. базов. заг. освіти)……8
3. Тематичний план (на осн. повн. заг. освіти)……10
4. Зміст дисципліни……11
5. Список використаних джерел……21
6. Питання до іспиту……23
7. Модульна контрольна робота……27
8. Конспект лекцій……36
9. Додатки……138

ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА

Курс ставить за мету – розвиток у студентів навичок швидкого та виразного графічного зображення ідей, формування професійної техніки виконання ескізів, візуального мислення та творчого самовираження.

Головними завданнями курсу є:

- оволодіння основними методами та техніками ескізної графіки;
- навчання студентів швидкому відображенню ідей та композиційних рішень через ескіз;
- розвиток почуття форми, пропорцій, перспективи та композиції;
- ознайомлення з матеріалами та інструментами для створення графічних ескізів;
- вивчення стилістичних особливостей ескізної графіки у графічному дизайні;
- розвиток індивідуального авторського стилю.

Вивчення дисципліни «Ескізна графіка» забезпечує також і реалізацію загальноосвітніх компетентностей:

- **загальнонаукова**,
- **загальнокультурна**,
- **громадянська**.

«Загальнонаукова» компетенція проявляється в тому, що студент освоює принципи побудови форми, пропорцій, перспективи, світлотіні та композиції, що сприяє розвитку професійних графічних навичок та аналітичного мислення.

«Загальнокультурна» компетенція передбачає ознайомлення з історією та стилістикою графічної мови, її роллю в мистецтві та дизайні, що допомагає формуванню естетичного смаку та творчого бачення.

«Громадянська» компетенція реалізується через вивчення національних та світових традицій у графіці, розуміння впливу візуального мистецтва на суспільство, усвідомлення ролі графічного дизайну у сучасному інформаційному просторі.

Міжпредметні зв’язки

Під час вивчення курсу **«Ескізна графіка»** застосовано принцип системності, тобто формуються базові навички для подальшого освоєння спеціальних дисциплін, зокрема графічного дизайну, ілюстрації та цифрового

мистецтва. Викладач використовує міжпредметні зв’язки з такими навчальними дисциплінами, як «Основи композиції», «Кольорознавство», «Основи креслення та нарисної геометрії», «Рисунок», «Живопис», «Основи теорії дизайну», «Основи формоутворення», «Художнє проектування» (за спеціалізацією)

За результатами вивчення навчальної дисципліни студент повинен

Знати:

- основи побудови форми, пропорцій, композиції та перспективи;
- закони світлотіні та їх використання у графіці;
- основні матеріали та техніки ескізного малюнку;
- принципи стилізації та узагальнення форми;
- етапи створення професійного ескізу;
- особливості ескізної графіки у графічному дизайні;
- історичний розвиток та сучасні тенденції у сфері ескізної графіки;
- принципи передачі руху, емоцій та динаміки в ескізі.

Уміти:

- виконувати швидкі та точні ескізи об’єктів, персонажів, середовища та композицій;
- використовувати різні техніки графічного зображення (олівець, вугілля, туш, цифрові інструменти);
- аналізувати та стилізувати форму, адаптуючи її до дизайнерських завдань;
- створювати композиційні рішення в графіці, зберігаючи гармонію та баланс;
- розробляти концептуальні ескізи для подальшої роботи в графічному дизайні;
- швидко та ефективно передавати задум за допомогою візуальних засобів;
- адаптувати ескізи до сучасних потреб графічного дизайну, включаючи цифрове середовище.

Дисципліна **«Ескізна графіка»** є фундаментальною у підготовці графічних дизайнерів, формуючи їхню здатність до візуального мислення, швидкого відображення ідей та створення якісних композицій у різних стилях і техніках.

Шкала оцінювання навчальних досягнень: національна та ECTS

Сума балів за всі види навчальної діяльності	Оцінка ECTS	Оцінка за національною шкалою	
		для екзамену, курсового проекту (роботи), практики	для заліку
100-90	A	відмінно	зараховано
89-82	B	дуже добре	
82-75	C	добре	
74-65	D	задовільно	
64-50	E	достатньо	
49-35	FX	незадовільно з можливістю повторного складання	не зараховано
35-0	X	не зараховано з обов’язковим повторним вивченням дисципліни	



Тематичний план з дисципліни «Ескізна графіка»

для студентів Структурного підрозділу «Міжнародний фаховий коледж моди і дизайну» вищого навчального закладу «Київська Академія прикладних мистецтв»
Галузь знань: 02 Культура та мистецтво. Спеціальність: 022 "Дизайн"
Освітньо-професійні програми: «Дизайн інтер'єру» , «Дизайн одягу», «Графічний дизайн»
Кваліфікація - фаховий молодший бакалавр
Денна форма навчання. Навчання на основі базової загальної середньої освіти

№ з/п	*Назва теми*	*Кількість годин*				
		Всього	*Теорет. заняття*	*Практ. заняття*	*Самос. роботи*	*Форма контролю*
	4 семестр	**59**	**10**	**20**	**29**	**Залік**
1.	Вступ. Види ескізів та засоби ескізування	1	1			Опитування
2.	Точка як базовий елемент ескізної графіки	6	1	2	3	Опитування
3.	Лінія як базовий елемент ескізної графіки	6	1	2	3	Опитування
4.	Пляма як базовий елемент ескізної графіки	6	1	2	3	Опитування
5.	Комбінування технік точка+лінія+пляма	6	1	2	3	Опитування
6.	Референси. Основа для натхнення та аналізу	7	1	2	4	Опитування
7.	Стилізація	6	1	2	3	Опитування
8.	Метод силуетного пошуку	7	1	2	4	Опитування
9.	Просторова композиція	6	1	2	3	Опитування
10.	Ритм в ескізі	6	1	2	3	Опитування
	Модульний контроль	2		2		Контрольна робота
	5 семестр	**89**	**20**	**36**	**33**	**Іспит**
11.	Колір в ескізній графіці	9	2	4	3	Опитування
12.	Контраст та рівновага	7	2	2	3	Опитування
13.	Монохромна графіка	7	2	2	3	Опитування
14.	Фактура та текстура	9	2	4	3	Опитування
15.	Гра світла й тіні	9	2	4	3	Опитування
16.	Перспектива	7	2	2	3	Опитування
17.	Декоративність	7	2	2	3	Опитування
18.	Основи фешн—ілюстрації	10	2	4	4	Опитування
19.	Основи типографії	10	2	4	4	Опитування
20.	Основи інтер'єрного та предметного скетчінгу	10	2	4	4	Опитування
	Модульний контроль	4		4		Контрольна робота
	6 семестр	**62**	**12**	**24**	**26**	**Залік**
21.	Абстрація	6	1	2	3	Опитування
22.	Портрет в абстракції	8	1	2	3	Опитування
23.	Гіперболізація	9	2	2	3	Опитування

24.	Динаміка	9	2	2	3	Опитування
25.	Настрій в ескізах	8	1	2	3	Опитування
26.	Колір у психології	9	2	2	3	Опитування
27.	Графічний експеримент	10	2	4	4	Опитування
28.	Історія в ескізі	9	1	4	4	Опитування
	Модульний контроль	4		4		Контрольна робота
	Всього	210	122		88	



Тематичний план з дисципліни

«Ескізна графіка»

для студентів Структурного підрозділу «Міжнародний фаховий коледж моди і дизайну» вищого навчального закладу «Київська Академія прикладних мистецтв»

Галузь знань: 02 Культура та мистецтво. Спеціальність: 022 "Дизайн"

Освітньо-професійні програми: «Дизайн інтер'єру» , «Дизайн одягу», «Графічний дизайн»

Кваліфікація - фаховий молодший бакалавр

Денна форма навчання. Навчання на основі повної загальної середньої освіти

№ з/п	*Назва теми*	*Кількість годин*				
		Всього	*Теорет. заняття*	*Практ. заняття*	*Самос. роботи*	*Форма контролю*
	2 семестр	**148**	**20**	**56**	**72**	**Залік**
1.	Вступ. Види ескізів та засоби ескізування	2	2			Опитування
2.	Точка як базовий елемент ескізної графіки	11	1	4	6	Опитування
3.	Лінія як базовий елемент ескізної графіки	11	1	4	6	Опитування
4.	Пляма як базовий елемент ескізної графіки	11	1	4	6	Опитування
5.	Комбінування технік точка+лінія+пляма	11	1	4	6	Опитування
6.	Референси. Основа для натхнення та аналізу	14	2	6	6	Опитування
7.	Стилізація	12	2	4	6	Опитування
8.	Метод силуетного пошуку	12	2	4	6	Опитування
9.	Просторова композиція	12	2	4	6	Опитування
10.	Колір в ескізній графіці	12	2	4	6	Опитування
11.	Контраст та рівновага	11	1	4	6	Опитування
12.	Монохромна графіка	11	1	4	6	Опитування
13.	Графічний експеримент	14	2	6	6	Опитування
14.	Модульний контроль	4		4		Контрольна робота
	3 семестр	**82**	**9**	**21**	**52**	**Іспит**
15.	Фактура та текстура	8	1	2	5	Опитування
16.	Гра світла й тіні	8	1	2	5	Опитування
17.	Перспектива	8	1	2	5	Опитування
18.	Основи фешн—ілюстрації	8	1	2	5	Опитування
19.	Основи типографії	8	1	2	5	Опитування
20.	Основи інтер'єрного та предметного скетчінгу	8	1	2	5	Опитування
21.	Абстрація	8	1	2	5	Опитування
22.	Гіперболізація	9	1	2	6	Опитування
23.	Динаміка	9	1	2	6	Опитування
24.	Модульний контроль	3		3		Контрольна робота
	Всього:	210	106		104	

ЗМІСТ ДИСЦИПЛІНИ

Тема 1: Вступ. Види ескізів та засоби ескізування

Ескізна графіка є основним засобом візуалізації ідей у сфері дизайну. Вона включає різні види ескізів: концептуальні, робочі та презентаційні. Концептуальні ескізи допомагають на ранніх етапах проєкту визначити головну ідею. Робочі ескізи деталізують форму, пропорції та композицію, тоді як презентаційні використовуються для демонстрації фінального рішення. Засоби ескізування поділяються на традиційні (олівці, туш, маркери, вугілля) та цифрові (графічні планшети, програмне забезпечення для малювання).

Завдання для самостійної роботи:

Прочитати конспект, підготувати матеріали для роботи.

Тема 2: Точка як базовий елемент ескізної графіки

Точка є найпростішим елементом графічного зображення, проте вона здатна передавати ритм, динаміку та виразність. У композиції точка використовується для визначення фокусу, створення текстур та передачі тональності. Використання точок різного розміру, насиченості та розташування дозволяє створювати складні візуальні ефекти.

Завдання для самостійної роботи:

Створити серію ескізів (3 одиниці), що зображують об'єкт (предмет, простір або фігуру) лише за допомогою точок, використовуючи різні матеріали (чорнило, маркери).

Тема 3: Лінія як базовий елемент ескізної графіки

Лінія є одним із ключових засобів ескізної графіки, який визначає форму, рух та напрямок. Вона може бути контурною, конструктивною, фактурною або динамічною, залежно від поставленого завдання. Різні техніки, такі як штрихування, перехресне штрихування та контурна графіка, дозволяють досягти глибини та виразності в ескізі.

Завдання для самостійної роботи:

Виконати серію ескізів (3 одиниці), що передають характер та текстуру

об'єкта, використовуючи лише лінійні засоби. Експериментувати з товщиною, напрямком і стилізацією ліній.

Тема 4: Пляма як базовий елемент ескізної графіки

Пляма є одним із найважливіших виразних засобів у графіці. Вона допомагає створювати масу, об’єм, глибину та контраст у композиції. Використання плям різної форми та насиченості дозволяє передавати світлотіньові відношення, акцентувати увагу на певних ділянках композиції та створювати динаміку. Пляма може бути як чітко окресленою, так і розмитою, що дає можливість експериментувати з техніками малювання тушшю, аквареллю або цифровими інструментами.

Завдання для самостійної роботи:

Створити ескізи композиції (3 одиниці), використовуючи лише плями різної форми, розміру та насиченості. Виконати роботу у традиційній техніці (туш, гуаш, акварель).

Тема 5: Комбінування технік точка + лінія + пляма

Комбінування базових графічних елементів дозволяє створювати складні, гармонійні композиції, що передають глибину, текстуру та емоційний характер зображення. Об’єднання точок, ліній і плям у різних пропорціях може надати малюнку ритм, динаміку або ж навпаки — статичність та рівновагу. Важливим є вміння знаходити баланс між цими елементами та правильно їх інтегрувати у графічну мову.

Завдання для самостійної роботи:

Виконати ескіз будь-якого об'єкта (обличчя, пейзаж, предметний натюрморт) із використанням усіх трьох технік: точкової, лінійної та плямової. Порівняти ефект від кожної техніки окремо та у поєднанні

Тема 6: Референси. Основа для натхнення та аналізу

Референси є ключовим джерелом натхнення для дизайнерів, допомагаючи зрозуміти стилістичні прийоми, композиційні рішення та художню мову різних митців. Аналіз референсів дозволяє розширити власний візуальний словник, навчитися розпізнавати тренди та адаптувати їх у своїй роботі. Важливо не копіювати, а інтерпретувати, створюючи власну унікальну концепцію на основі аналізу.

Завдання для самостійної роботи:

Знайти один референс (персонаж, об’єкт або сцена). Проаналізувати їх за параметрами: форма, колір, текстура, стиль. Виконати ескіз, комбінуючи елементи вибраного референсу, та пояснити, як вони вплинули композицію.

Тема 7: Стилізація в ескізній графіці

Стилізація в ескізній графіці є способом узагальнення форми, спрощення деталей та акцентування ключових елементів композиції. Вона дозволяє передати суть об'єкта, зберігаючи його впізнаваність, але при цьому надаючи йому новий художній характер. У процесі стилізації використовуються спрощені контури, узагальнені тіні та експериментальні текстури. Цей метод часто застосовується у графічному дизайні, ілюстрації, створенні логотипів, концепт-арті та дизайні одягу.

Завдання для самостійної роботи:

Обрати реальний об’єкт (персонаж, предмет, архітектурну форму) та виконати три варіанти його стилізації:

1. Геометризований стиль.
2. Контурна стилізація.
3. Орнаментальна стилізація.

Тема 8: Метод силуетного пошуку

Силуетний пошук є методом швидкого дослідження форми та композиції, що використовується у графічному дизайні, ілюстрації та концепт-арті. Цей підхід дозволяє зосередитися на загальній масі об'єкта без деталізації та допомагає знайти цікаві варіанти форми. Використання контрасту між світлим і темним дає змогу оцінити збалансованість і виразність композиції.

Завдання для самостійної роботи:

Виконати серію з п'яти(5) силуетних ескізів різних предметів або персонажів, варіюючи їхню форму та пропорції. (приклади з лекції)

Тема 9: Просторова композиція

Просторова композиція передбачає роботу з глибоким простором, передачею об’єму та перспективи. У процесі створення ескізів важливо враховувати лінійну, повітряну та тональну перспективу, а також взаємодію об'єктів у просторі. Композиція може бути статичною або динамічною, залежно від мети зображення.

Завдання для самостійної роботи:

Розробити ескіз міського або природного середовища з використанням лінійної перспективи.

Тема 10: Ритм в ескізі

Ритм у графіці створюється повторенням елементів, зміною їхньої форми, розміру або напрямку. Він допомагає організувати композицію та надати їй динаміку. Ритмічне чергування ліній, плям або текстур створює відчуття гармонії та руху в зображенні.

Завдання для самостійної роботи:

Виконати абстрактний ескіз, що базується на ритмічному повторенні геометричних або органічних форм. Додати акцентний елемент, що порушує ритм і привертає увагу.

Тема 11: Колір в ескізній графіці

Колір є важливим елементом ескізної графіки, що допомагає передавати настрій, акцентувати ключові деталі та створювати гармонійні композиції. Використання теплого та холодного колориту, градацій та контрастних поєднань дозволяє покращити сприйняття зображення. У роботі з кольором важливо враховувати його психологічний вплив, оптичні ефекти та поєднання з іншими графічними елементами.

Завдання для самостійної роботи:

Створити ескіз, використовуючи всього 1 колір, та всі його відтінки.

Тема 12: Контраст та рівновага

Контраст є основним засобом виразності у графіці, що допомагає створювати акценти, задавати динаміку та підкреслювати структуру композиції. Він може проявлятися у різниці кольорів, форм, текстур, розміру або світлотіні. Рівновага забезпечує гармонійність та цілісність зображення, що досягається балансуванням мас, тону та просторових відношень.

Завдання для самостійної роботи:

Виконати композиційний ескіз, у якому основний ефект досягається за рахунок контрасту світла й тіні або різниці масштабів об'єктів.

Тема 13: Монохромна графіка

Монохромна графіка використовує один колір або відтінки певної гами для створення виразних художніх рішень. Вона дозволяє зосередитися на формі, текстурі та композиції без впливу різнокольорових відволікаючих елементів. Популярними техніками є тушування, штрихування та розтушовування, які дозволяють досягти широкого спектру художніх ефектів.

Завдання для самостійної роботи:

Створити монохромний ескіз, використовуючи різні техніки нанесення штрихів або тону.

Тема 14: Фактура та текстура

Фактура та текстура є важливими елементами ескізної графіки, що передають особливості поверхні об'єкта та додають композиції реалістичності або декоративності. Вони можуть бути передані через різні штрихи, візерунки та комбіновані техніки, що імітують натуральні матеріали, тканини, метал, камінь або дерево.

Завдання для самостійної роботи:

Виконати ескізи об'єктів з різними типами поверхонь (гладка, рельєфна, матова, блискуча і тд.), використовуючи різні матеріали. (приклади з лекції)

Тема 15: Гра світла й тіні

Світлотінь є ключовим елементом у створенні об'єму та передачі глибини зображення. Вона допомагає підкреслити форму, матеріал та положення об'єкта у просторі. Використання світла може зробити зображення більш реалістичним або створити драматичний ефект за рахунок контрастного освітлення.

Завдання для самостійної роботи:

Виконати ескіз з використанням гри світла й тіні (м'яке розсіяне світло, жорстке контрастне світло, ефект підсвічування знизу).

Тема 16: Перспектива

Перспектива допомагає передавати глибину простору, розташування об'єктів та масштабні співвідношення між ними. Лінійна, повітряна та колірна перспектива є основними методами створення реалістичних зображень. Важливо розуміти принципи побудови горизонтів, точок сходу та перспективного скорочення форм.

Завдання для самостійної роботи:

Намалювати міську або природну перспективу, використовуючи одноточкову, двоточкову або триточкову перспективну побудову.

Тема 17: Декоративність

Декоративний підхід в ескізній графіці передбачає стилізацію та використання орнаментальних елементів для створення гармонійної композиції. Декоративні рішення часто застосовуються у дизайні тканин, інтер'єрів, ілюстрації та айдентиці. Головною особливістю є узагальнення форми та підкреслення ритмічних повторень.

Завдання для самостійної роботи:

Розробити декоративний ескіз об'єкта, спростивши його форму та використовуючи елементи орнаменту.

Тема 18: Основи фешн-ілюстрації

Фешн-ілюстрація є специфічною формою ескізної графіки, що дозволяє передавати стиль, пластику та динаміку модного образу. У роботі з фешн-ілюстрацією важливо вміти спрощувати анатомічні форми, підкреслювати рух фігури та передавати особливості матеріалів і текстур.

Завдання для самостійної роботи:

Виконати ескіз моделі, стилізуючи одяг і додаючи виразності за допомогою ліній.

Тема 19: Основи типографії

Типографія відіграє важливу роль у графічному дизайні, оскільки поєднує візуальні та смислові аспекти тексту. Важливо розуміти особливості шрифтів, міжрядкові інтервали, ритм у композиції та взаємодію тексту з графічними елементами. Робота з літерами у техніці ескізування дозволяє розробляти оригінальні шрифти та графічні логотипи.

Завдання для самостійної роботи:

Створити ескіз декоративного шрифту або логотипу, що базується на стилізованих літерах.

Тема 20: Основи інтер’єрного та предметного скетчингу

Інтер’єрний та предметний скетчинг використовується для швидкої передачі дизайнерських рішень у просторовому середовищі. Важливо передавати не лише форму, а й матеріальність, взаємодію предметів у просторі та особливості освітлення. Предметний скетчинг застосовується у промисловому дизайні, створенні меблів та візуалізації інтер’єрів.

Завдання для самостійної роботи:

Виконати швидкий скетч інтер’єру або предмета меблів, використовуючи стилізацію та передачу матеріалу за допомогою штрихів або акварельних плям.

Тема 21: Абстракція

Абстракція в ескізній графіці передбачає спрощення форми, відхід від реалістичного зображення та передачу ідеї через ритм, колір, лінію та композицію. Вона дозволяє створювати унікальні образи, які відображають не буквальну реальність, а її емоційне чи символічне сприйняття. Абстрактні ескізи широко застосовуються в сучасному мистецтві, дизайні та концептуальній графіці.

Завдання для самостійної роботи:

Створити абстрактний ескіз, що передають різні ідеї, використовуючи, лінії, форми та кольорові плями.

Тема 22: Портрет в абстракції

Абстрактний портрет – це інтерпретація людського обличчя через узагальнені форми, експериментальні кольорові рішення та стилізовані пропорції. Такий підхід дозволяє передати характер і настрій моделі без буквальної деталізації. Абстрактні портрети використовуються в ілюстрації, живописі та концептуальному мистецтві.

Завдання для самостійної роботи:

Виконати портрет, використовуючи абстрактні елементи (спотворені пропорції, геометричні або експресивні лінії, контрастні кольори).

Тема 23: Гіперболізація

Гіперболізація – це метод навмисного перебільшення певних рис об’єкта чи персонажа з метою посилення художнього ефекту. Вона широко застосовується у карикатурі, коміксах, концепт-арті та експресивній графіці. Перебільшення може бути виражене у зміні масштабу, спотворенні пропорцій або драматизації руху.

Завдання для самостійної роботи:

Намалювати портрет або фігуру людини, використовуючи гіперболізацію певних рис (очі, руки, силует).

Тема 24: Динаміка

Динаміка в ескізах допомагає передати рух, енергію та взаємодію об’єктів. Використання нахилених ліній, повторення елементів, змінної товщини штрихів та контрасту допомагає зробити зображення більш живим. Особливо важливою є динаміка у фігуративних ескізах та сценах з рухом.

Завдання для самостійної роботи:

Створити динамічний ескіз предметів у русі, використовуючи експресивні лінії та контрастні мазки.

Тема 25: Настрій в ескізах

Настрій композиції визначається через форму, лінію, контраст та колір. Використання м'яких або жорстких ліній, теплих або холодних кольорів, різких або плавних переходів може кардинально змінювати емоційний ефект зображення. Важливо навчитися передавати настрій не тільки через сюжет, а й через графічні прийоми.

Завдання для самостійної роботи:

Виконати три ескізи формату А5, однієї сцени з різним настроєм (радість, тривога, спокій) за допомогою композиції, кольору та стилю ліній.

Тема 26: Колір у психології

Колір має глибокий психологічний вплив і використовується для передачі настрою, атмосфери та емоційного стану. Червоний може символізувати енергію або агресію, синій – спокій або холод, жовтий – радість та активність. У мистецтві та дизайні колірні рішення відіграють ключову роль у формуванні візуального сприйняття.

Завдання для самостійної роботи:

Створити 3 ескіза (формат А5), що демонструють психологічний вплив кольорів, використовуючи три різні колірні гами для одного й того ж сюжету.

Тема 27: Графічний експеримент

Графічні експерименти допомагають розширити межі стандартних підходів у малюванні та знайти нові виразні засоби. Використання нестандартних матеріалів, випадкових ліній, зворотного штрихування або комбінації різних стилів дозволяє створити унікальні ескізи.

Завдання для самостійної роботи:

Створити експериментальний ескіз, використовуючи незвичні матеріали або техніки (малювання паличками, штампами, плямами фарби, сліпим контуром).

Тема 28: Історія в ескізі

Ескізи можуть не лише передавати художній задум, але й розповідати історію. Важливими аспектами є використання символіки, розташування персонажів та взаємодія елементів композиції. Розповідні ескізи широко використовуються у сторібордах, концепт-арті та ілюстрації.

Завдання для самостійної роботи:

Розробити ескіз, що передає певну історію через композицію, символіку та взаємодію об’єктів.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ ТА ЛІТЕРАТУРИ

Основна література

1. Ковальчук Л. **Сучасна графіка: техніки та стилі**. Львів: Видавництво ЛНУ, 2019.
2. Козак О. **Основи графічного дизайну**. Київ: Видавництво НАОМА, 2020.
3. Кондратюк В. **Малюнок та композиція у дизайні**. Харків: Видавництво ХНУМГ, 2017.
4. Любарський М. Я. **Основи композиції у графічному дизайні**. Київ: АртКнига, 2020.
5. Сидоренко В. П. **Ескізна графіка у дизайні**. Львів: Світ, 2018.

Додаткова література

1. Dodson B. **Keys to Drawing**. Cincinnati: North Light Books, 1990.
2. Elam K. **Grid Systems: Principles of Organizing Type**. New York: Princeton Architectural Press, 2004.
3. Fiell C. **Graphic Design: A New History**. London: Laurence King Publishing, 2019.
4. Heller S. **Graphic Design Inspiration and Innovation**. New York: Allworth Press, 2017.
5. Itten J. **Design and Form: The Basic Course at the Bauhaus**. London: Thames & Hudson, 1975.
6. Itten J. **The Elements of Color**. New York: Van Nostrand Reinhold, 1970.
7. Landa R. **Graphic Design Solutions**. Boston: Cengage Learning, 2018.
8. Lauer D. **Design Basics**. Boston: Cengage Learning, 2012.
9. Lupton E. **Graphic Design: The New Basics**. New York: Princeton Architectural Press, 2015.
10. Ocvirk O. **Art Fundamentals: Theory and Practice**. New York: McGraw-Hill, 2008.
11. Pipes A. **Foundations of Art and Design**. London: Laurence King Publishing, 2008.
12. Powell W. **Perspective Drawing Handbook**. New York: Dover Publications, 2016.
13. Robertson S. **How to Draw: Drawing and Sketching Objects and Environments**. Design Studio Press, 2013.
14. Robertson S. **How to Render: The Fundamentals of Light, Shadow and Reflectivity**. Design Studio Press, 2014.
15. Samara T. **Design Elements: Understanding the Rules and Knowing When to Break Them**. Beverly: Rockport Publishers, 2014.
16. Wong W. **Principles of Form and Design**. New York: Wiley, 1993.

17. Wong W. **Principles of Two-Dimensional Design**. New York: Van Nostrand Reinhold, 1972.
18. Zeegen L. **Digital Illustration: A Master Class in Creative Image-making**. London: Thames & Hudson, 2012.
19. Zeegen L. **Illustration: A Visual History**. London: Thames & Hudson, 2012.
20. Zelanski P., Fisher M. **Design Principles and Problems**. Belmont: Wadsworth Publishing, 2006.
21. Арнхейм Р. **Мистецтво та візуальне сприйняття**. Київ: Основи, 2019.
22. Дондис Д. **Основи візуальної грамотності**. Львів: Видавництво Львівської політехніки, 2021.

Електронні інформаційні ресурси

1. Книжкова палата України імені Івана Федорова – http://www.ukrbook.net
2. Львівська національна наукова бібліотека імені В. Стефаника – http://www.library.lviv.ua/
3. Національна бібліотека України імені В. І. Вернадського, електронні фахові видання – www.nbuv.gov.ua
4. Національна парламентська бібліотека України – http://www.nplu.org/
5. Харківська державна наукова бібіліотека України імені В. Короленка – http://korolenko.kharkov.com/
6. Наукова бібліотека ім. В. Максимовича Київського національного університету імені Тараса Шевченка – http://lib-gw.univ.kiev.ua/
7. Наукова бібліотека Львівського національного університету імені Івана Франка – http://library.lnu.edu.ua/bibl/

Структурний підрозділ «Міжнародний фаховий коледж моди і дизайну»

ВНЗ «КИЇВСЬКА АКАДЕМІЯ ПРИКЛАДНИХ МИСТЕЦТВ

Питання до іспиту (заліку)
З ДИСЦИПЛІНИ
«Ескізна графіка»

Спеціальність: 022 “Дизайн”
Напрям: 02 Мистецтво
ОПП «ДИЗАЙН ІНТЕР’ЄРУ»
ОПП «ДИЗАЙН ОДЯГУ»
ОПП «ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН»

Київ – 2024

ПИТАННЯ ДО ІСПИТУ (ЗАЛІКУ)

1. Що таке ескізна графіка і яка її роль у дизайні?
2. Які матеріали та інструменти використовуються для ескізної графіки?
3. Які переваги традиційного та цифрового ескізування?
4. Як впливає швидкість виконання ескізу на його виразність?
5. Які основні техніки нанесення штрихів у ескізах?
6. Як побудувати ефективний композиційний ескіз?
7. Які особливості роботи з графічними планшетами при створенні ескізів?
8. Як ескізна графіка впливає на роботу графічного дизайнера?
9. У чому відмінність між концептуальним, робочим і презентаційним ескізом?
10. Які основні види ескізів існують і в чому їх відмінність?
11. Яку роль відіграє точка в композиції ескізу?
12. Як лінія визначає динаміку та характер малюнка?
13. Що таке пляма в графіці, і як її можна використовувати в ескізах?
14. Як поєднувати точку, лінію та пляму в одному зображенні?
15. Чому важливо експериментувати з товщиною та насиченістю ліній?
16. Що таке контраст у графіці, і які його види?
17. Як досягти рівноваги у композиції ескізу?
18. Яким чином можна створити ритм у графічному зображенні?
19. Як використання негативного простору впливає на композицію?
20. Що таке модульна композиція, і де вона використовується?
21. Яку роль відіграє колір у композиції ескізу?
22. Як працює колір у психології сприйняття?
23. Які є основні принципи використання світлотіні?
24. Чим відрізняється монохромна графіка від повноколірного ескізу?

25. Як передати фактуру та текстуру у графічному малюнку?

26. Що таке оптичне змішування кольорів, і як воно використовується в графіці?

27. Як працює повітряна перспектива в ескізах?

28. Як можна передати матеріальність об'єкта за допомогою графічних засобів?

29. Як використовуються теплі та холодні кольори для створення глибини в малюнку?

30. Які існують методи передачі тіней в ескізах?

31. Які основні види перспективи використовуються в ескізах?

32. Як побудувати одноперспективне зображення?

33. У чому особливість двоточкової та триточкової перспективи?

34. Як використовувати деформацію перспективи для створення виразного ефекту?

35. Як працює ракурс у побудові композиції?

36. Як досягти відчуття глибини у зображенні?

37. Чим відрізняється лінійна перспектива від атмосферної?

38. Як можна використовувати розмиття для передачі простору?

39. Як перспективні скорочення впливають на передачу форми об’єкта?

40. Як передати відстань між предметами у композиції?

41. Що таке стилізація, і які її основні методи?

42. Які особливості створення абстрактного ескізу?

43. Як працює метод силуетного пошуку у графіці?

44. Яким чином можна використовувати гіперболізацію в портретній графіці?

45. Як передати рух і динаміку в ескізі?

46. Які засоби використовуються для передачі настрою у композиції?

47. Що таке графічний експеримент, і навіщо він потрібен дизайнеру?

48. Як поєднання різних технік впливає на якість ескізу?

49. Як змінюється характер зображення при спрощенні форми?

50. Які є підходи до створення декоративних ескізів?

51. Які основи побудови фешн-ілюстрації?

52. Як стилізація впливає на ескіз у модній ілюстрації?

53. Які техніки використовуються для передачі текстури тканин у фешн-ескізі?

54. Як працювати з ескізами в інтер'єрному дизайні?

55. Як відрізняється підхід до скетчінгу предметного та інтер’єрного дизайну?

56. Які принципи композиції найважливіші у скетчінгу архітектурних об’єктів?

57. Як використовуються ескізи у рекламному та графічному дизайні?

58. Як історичний контекст може впливати на створення ескізів?

59. Яку роль відіграє типографія в графічному дизайні, і як вона поєднується з ескізами?

60. Як застосовується ескізування у створенні логотипів та брендингу?

Структурний підрозділ «Міжнародний фаховий коледж моди і дизайну»

ВНЗ «КИЇВСЬКА АКАДЕМІЯ ПРИКЛАДНИХ МИСТЕЦТВ

Модульна контрольна робота
З ДИСЦИПЛІНИ
«Ескізна графіка»

Спеціальність: 022 “Дизайн”
Напрям: 02 Мистецтво
ОПП «ДИЗАЙН ІНТЕР’ЄРУ»
ОПП «ДИЗАЙН ОДЯГУ»
ОПП «ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН»

Київ - 2024

ПІБ		№ групи	Варіант
№ питання/варіанти відповіді			
1	6	11	16
2	7	12	17
3	8	13	18
4	9	14	19
5	10	15	20

ПІБ		№ групи	Варіант
№ питання/варіанти відповіді			
1	6	11	16
2	7	12	17
3	8	13	18
4	9	14	19
5	10	15	20

ПІБ		№ групи	Варіант
№ питання/варіанти відповіді			
1	6	11	16
2	7	12	17
3	8	13	18
4	9	14	19
5	10	15	20

ПІБ		№ групи	Варіант
№ питання/варіанти відповіді			
1	6	11	16
2	7	12	17
3	8	13	18
4	9	14	19
5	10	15	20

ПІБ		№ групи	Варіант
№ питання/варіанти відповіді			
1	6	11	16
2	7	12	17
3	8	13	18
4	9	14	19
5	10	15	20

ВАРІАНТ 1

1. Що таке ескізна графіка?
a) Остаточний варіант композиції
b) Попереднє графічне зображення для розробки ідеї
c) Метод друкарського набору
d) Вид живопису

2. Яка основна роль ескізу у дизайні?
a) Декоративне оформлення
b) Допомога у візуалізації ідеї
c) Замінник готового проєкту
d) Вплив на композицію, не маючи практичного значення

3. Які існують види ескізів?
a) Робочий, концептуальний, презентаційний
b) Чорно-білий та кольоровий
c) Графічний і живописний
d) Комп'ютерний і аналоговий

4. Що є базовими елементами ескізної графіки?
a) Лінія, точка, пляма
b) Шрифт і символіка
c) Кадрування та ракурс
d) Колір і текстура

5. Як можна створити ритм у композиції?
a) Використовуючи лише один елемент
b) Через повторення форм, ліній або плям
c) Уникаючи будь-яких закономірностей
d) Застосовуючи тільки колір

6. Що таке силуетний пошук?
a) Метод деталізації форм
b) Пошук ідей через прості чорні або білі силуети
c) Використання лише одного кольору у малюнку
d) Техніка передачі текстури

7. Яку роль відіграє світлотінь у графіці?
a) Допомагає створити ілюзію об’єму
b) Є зайвим елементом у композиції
c) Робить малюнок менш виразним
d) Використовується тільки в живописі

8. Що таке монохромна графіка?

a) Зображення у межах однієї кольорової гами
b) Малюнок без використання кольору
c) Змішування різних кольорів
d) Техніка, яка передає звук

9. Як можна передати текстуру у ескізі?
a) Використовуючи різні типи штрихів та заливок
b) Малюючи тільки контури об’єкта
c) Застосовуючи лише лінійний малюнок
d) Використовуючи колір без додаткових деталей

10. Який тип перспективи передбачає дві точки сходу?
a) Одноточкова
b) Двоточкова
c) Триточкова
d) Атмосферна

11. Які техніки використовують для стилізації в ескізній графіці?
a) Геометризація, спрощення деталей, деформація
b) Тільки зміна масштабу
c) Лише реалістичне зображення
d) Градієнтне тонування

12. Що таке контраст у графіці?
a) Поєднання схожих елементів
b) Різке протиставлення форм, кольорів або текстур
c) Відсутність виражених відмінностей у малюнку
d) Симетричне повторення

13. Як передати настрій у ескізі?
a) Використовуючи колір, ритм і світлотінь
b) Малюючи тільки контур
c) Уникаючи контрасту
d) Використовуючи лише геометричні фігури

14. Що є основою фешн-ілюстрації?
a) Динаміка фігури, пропорції та подача фактури тканини
b) Чітке відтворення людської анатомії
c) Відсутність деталей в одязі
d) Перспективна побудова

15. Яка роль негативного простору в композиції?
a) Допомагає балансувати зображення
b) Робить зображення перевантаженим
c) Відволікає увагу від головного елемента

d) Не має значення в графіці

16. Що таке гіперболізація у графіці?
a) Перебільшення певних рис об’єкта
b) Декоративний орнамент
c) Відмова від деталей
d) Використання лише однієї лінії

17. Яку роль відіграє ритм у графіці?
a) Створює гармонію та організованість
b) Ускладнює композицію
c) Зменшує виразність зображення
d) Не має практичного застосування

18. Що таке історія в ескізі?
a) Передача сюжету через композицію та символіку
b) Малюнок без змісту
c) Використання лише реалістичних форм
d) Дублювання відомих картин

19. Як можна експериментувати у графіці?
a) Використовуючи нестандартні матеріали та техніки
b) Виконуючи лише академічний малюнок
c) Малюючи тільки одним кольором
d) Копіюючи відомі твори

20. Чому важливо вміти робити ескізи у дизайні?
a) Вони допомагають швидко візуалізувати ідеї
b) Без них не можна створювати фінальний проєкт
c) Вони є основним етапом у будь-якому мистецтві
d) Всі варіанти правильні

ВАРІАНТ 2

1. Яку роль відіграє точка у композиції?
a) Є основним засобом створення форми
b) Визначає фокус композиції та створює ритм
c) Використовується тільки у цифровій графіці
d) Не має особливого значення

2. Що таке штрихування у графіці?
a) Метод нанесення тіней за допомогою паралельних або перехресних ліній
b) Використання плям для передачі фактури

c) Спрощена форма силуетного пошуку
d) Метод малювання без ліній

3. Який тип композиції передбачає активний рух у зображенні?
a) Статична
b) Динамічна
c) Симетрична
d) Центрована

4. Що таке негативний простір?
a) Порожній простір, який формує композицію разом із зображеними об'єктами
b) Частина зображення, що заповнена деталями
c) Простір, який потрібно зафарбовувати
d) Зона, що не впливає на композицію

5. Як передати фактуру у графіці?
a) Використовуючи різні штрихи, точки та плями
b) Малюючи тільки контур об’єкта
c) Змінюючи товщину ліній без використання штрихування
d) Додаючи випадкові текстури без логіки

6. Яке значення має колір у графічній композиції?
a) Впливає на емоційне сприйняття та композиційний баланс
b) Використовується лише в живописі
c) Не має значення у монохромних ескізах
d) Є другорядним елементом у побудові форми

7. Як досягти рівноваги у графічній композиції?
a) Рівномірним розподілом елементів у кадрі
b) Використанням одного великого елемента
c) Повним уникненням симетрії
d) Застосуванням виключно геометричних форм

8. Яким способом можна створити ефект глибини в ескізі?
a) Використовуючи лінійну та повітряну перспективу
b) Малюючи всі об'єкти одного розміру
c) Виключно через контрастність кольорів
d) Використовуючи тільки деталі переднього плану

9. Що таке силуетний пошук у графіці?
a) Метод створення форми через суцільні плями без деталей
b) Спосіб зображення лише контурів об'єкта
c) Техніка точкового малюнку
d) Використання геометричних форм для побудови композиції

10. Яку функцію виконує контраст у графічному зображенні?
a) Виділяє головні елементи та посилює композицію
b) Робить зображення менш зрозумілим
c) Усуває акценти у зображенні
d) Використовується лише у кольорових композиціях

11. Що таке гіперболізація у графічному дизайні?
a) Перебільшення форм або деталей для посилення художнього ефекту
b) Метод точного копіювання реального об’єкта
c) Мінімалізація деталей для спрощення малюнка
d) Використання лише геометричних форм

12. Яким чином можна передати рух у статичному зображенні?
a) Використовуючи динамічні лінії та напрямок форм
b) Уникаючи контрасту
c) Малюючи всі елементи статично
d) Не змінюючи жодних пропорцій

13. Що є основним у фешн-ілюстрації?
a) Передача стилю, пропорцій та динаміки силуету
b) Деталізація кожної складки тканини
c) Використання тільки чорного та білого кольорів
d) Виключно технічна точність

14. Як працює типографія в графічному дизайні?
a) Створює візуальну організацію тексту у проєкті
b) Використовується тільки в книжковому дизайні
c) Не має значення у композиції
d) Є зайвим елементом у графічній композиції

15. Яка різниця між декоративним і реалістичним підходом у графіці?
a) Декоративний спрощує та узагальнює форму, реалістичний передає деталі та пропорції
b) Реалістичний підхід завжди використовує колір
c) Декоративний підхід не працює у сучасному дизайні
d) Реалістичний підхід передбачає використання абстрактних форм

16. Що таке історія в ескізі?
a) Передача певного сюжету чи наративу через композицію
b) Використання виключно історичних тем
c) Копіювання відомих мистецьких творів
d) Мінімізація деталей у зображенні

17. Як можна експериментувати у графічному дизайні?

a) Використовуючи нестандартні матеріали та поєднуючи різні техніки
b) Дотримуючись лише академічних правил малювання
c) Використовуючи тільки один тип ліній
d) Повторюючи класичні техніки без змін

18. Як працює негативний простір у композиції?
a) Формує контраст та підсилює головні елементи
b) Зменшує виразність малюнка
c) Робить зображення хаотичним
d) Використовується тільки у книжкових ілюстраціях

19. Яку роль відіграє декоративність у графіці?
a) Робить зображення більш виразним і стильним
b) Спрощує зображення до мінімальних елементів
c) Виключає використання деталей
d) Використовується тільки в орнаментах

20. Чому важливо вміти швидко робити ескізи у дизайні?
a) Вони допомагають швидко візуалізувати ідеї та тестувати композиційні рішення
b) Їх можна використовувати як фінальну версію проєкту
c) Ескізи не мають великого значення у роботі дизайнера
d) Всі варіанти неправильні

Структурний підрозділ «Міжнародний фаховий коледж моди і дизайну»
ВНЗ «КИЇВСЬКА АКАДЕМІЯ ПРИКЛАДНИХ МИСТЕЦТВ

Конспект лекцій
З ДИСЦИПЛІНИ
(«Ескізна графіка»)

Спеціальність: 022 “Дизайн”
Напрям: 02 Мистецтво
ОПП «ДИЗАЙН ІНТЕР’ЄРУ»
ОПП «ДИЗАЙН ОДЯГУ»
ОПП «ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН»

Київ - 2024

Тема 1: Вступ. Види ескізів та засоби ескізування

Ескізна графіка є важливою складовою процесу дизайну, що допомагає швидко та ефективно передавати ідеї, структурувати композиційні рішення та візуалізувати концепти.

Ескізна графіка включає кілька ключових аспектів, серед яких особливе місце займають концептуальні, робочі та презентаційні ескізи. Концептуальні ескізи слугують основою для генерації ідей, робочі допомагають визначити композиційні рішення та технічні деталі, а презентаційні спрямовані на фінальне оформлення та подання концепції клієнту або команді.

Використання різних матеріалів та інструментів, дозволяє досягти необхідного виражального ефекту та гнучкості у створенні ескізів.

Засоби ескізування:

1. Матеріали, на яких виконують ескіз

Папір (звичайний, офісний) – окремі аркуші чи скріплені аркуші в альбоми (блокноти, скетчбуки) для замальовування олівцем або гелевою (капілярною) ручкою, лайнером.

Акварельний папір – вибір якості та щільності основи пов’язаний із технікою малюнка: для роботи олівцем, крейдою, аквареллю обирають папір із шорсткою поверхнею, а робота маркерами та фломастерами потребує гладкої поверхні.

Калька – прозорий (матовий) папір, що може знадобитися як допоміжний засіб або захисне покриття .



Мал. 8.9. Матеріали для виконання ескізів

Значення ескізу в роботі дизайнера полягає у можливості швидкого та ефективного дослідження форми, об'єму та композиції. Ескізування є невід’ємною частиною розробки будь-якого проєкту, оскільки дозволяє зекономити час та забезпечити точність у реалізації задуму. Важливою перевагою ескізної графіки є її універсальність: вона використовується у графічному дизайні, дизайні середовища, моделюванні одягу та інших напрямах творчої діяльності.

2. Інструменти та матеріали для виконання ескізу

Пензлі – для роботи фарбами; різних розмірів, форм, якості, з натурального («білка», «колонок», «поні») і синтетичного волокон.

Графітний олівець – твердий (тонкі, неяскраві лінії) має маркування з літерою Т (2Т, Т, ТМ); м’який (товсті, яскраві лінії насиченого кольору) має маркування з літерою М (2М, М, 6М). Зазвичай позначення виконане латинськими літерами Н (твердий) і В (м’який).

Кольорові олівці – зазвичай та водорозчинні (акварельні).

Механічні (цангові) олівці – з висувним графітним стержнем: товстими і з пристроєм для його загострювання, або тонкими, що загострювання не потребує.

Гелеві (капілярні) ручки, лайнер – використовуються для наведення

конструктивних ліній, посилення контуру ескізу після нанесення кольору.

Фломастери (волоконні олівці), маркери – забезпечують різноманітність кольорів і прискорюють роботу над ескізом.

Пастель суха, або крейда – різноманітних кольорів. Вона дає змогу відтворити м’якість матеріалу й оксамитову поверхню.

Фарби на водній основі – акварель, акрил, гуаш, темпера.

Фарби в аерозольному упакуванні – для нанесення фарби методом розпилювання на поверхню для рівномірного покриття, часто використовують у поєднанні з трафаретами.

Металеві пір’я, чорнило, чорна або кольорова туш – для виконання ескізів у специфічній графічній техніці.



Мал. 8.10. Інструменти та матеріали для ескізів

3. Приладдя для художніх робіт

Планшети (пюпітри) – використовують для закріплення аркушів паперу

під час малювання.

Папки, файли, пластикові конверти – призначені для зберігання, перенесення, захисту ескізів від негативного впливу зовнішнього середовища.

Альбоми та папки-портфоліо – використовують для зберігання і транспортування презентаційних ескізів.

Плівка для ламінування – призначена для закріплення елементів колажу, елементів декору й оздоблення ескізу.

Ластик – використовується для очищення поверхні або видалення неточних, зайвих ліній, виконаних олівцем, крейдою, для підчищення меж контура малюнка та висвітлення тону.

Клей ПВА, канцелярський клей – використовується для з’єднання окремих елементів колажу, робочого або виставкового ескізу.

Фольга, декоративний папір, фурнітура – стають у пригоді для роботи над колажем, створення творчого, виставкового, презентаційного ескізу



Мал. 8.11. Приладдя для художніх робіт *(продовження)*

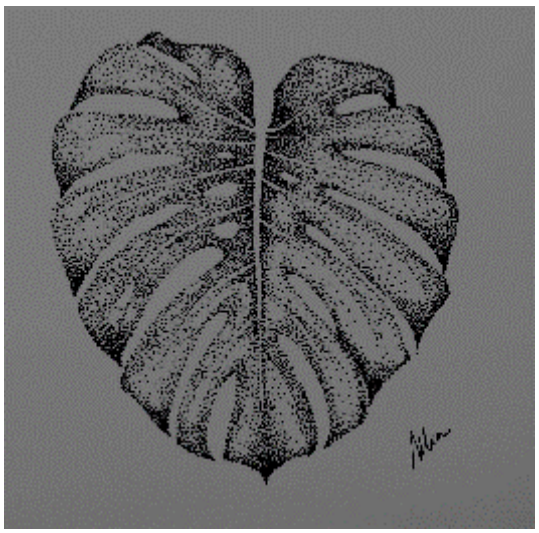
Палітру використовують для щмішування фарб під час роботи. Ножичі, лінійки, канцелярський ніж — необхідні приладдя особливо для створення колажів.

Окрім традиційних матеріалів, значна увага приділятиметься цифровим інструментам, таким як графічні планшети та спеціалізовані програми для малювання (Adobe Photoshop, Procreate, Sketchbook). Володіння цифровими техніками дозволить студентам адаптувати свої навички до сучасних вимог ринку та розширити можливості створення графічних концепцій.

При створенні ескізів слід дотримуватися основних принципів: простоти форми, чіткості ліній, виразності композиції та швидкості виконання. Важливою складовою є розуміння пропорцій та перспективи, а також вміння працювати зі світлотінню для передачі глибини та структури об'єкта.

Тема 2: Точка як базовий елемент ескізної графіки

Точка є найпростішим, але водночас одним із найважливіших елементів у графічній композиції. Вона виступає основою будь-якого зображення, визначає його структуру та організацію простору. У графіці точка може виконувати роль самостійного елемента або формувати складніші зображення у поєднанні з іншими графічними засобами.



Роль точки у графіці:

Точка може бути статичною або динамічною, залежно від її розташування, розміру та кількості. Одинока точка в центрі листа привертає увагу та викликає відчуття спокою, тоді як група точок може створювати ритм, напрямок руху або навіть формувати силуети.

У композиції точка використовується для:

- створення акцентів та фокусних точок;
- передачі текстури та об’єму через точкове штрихування;

- формування візуального ритму та глибини.

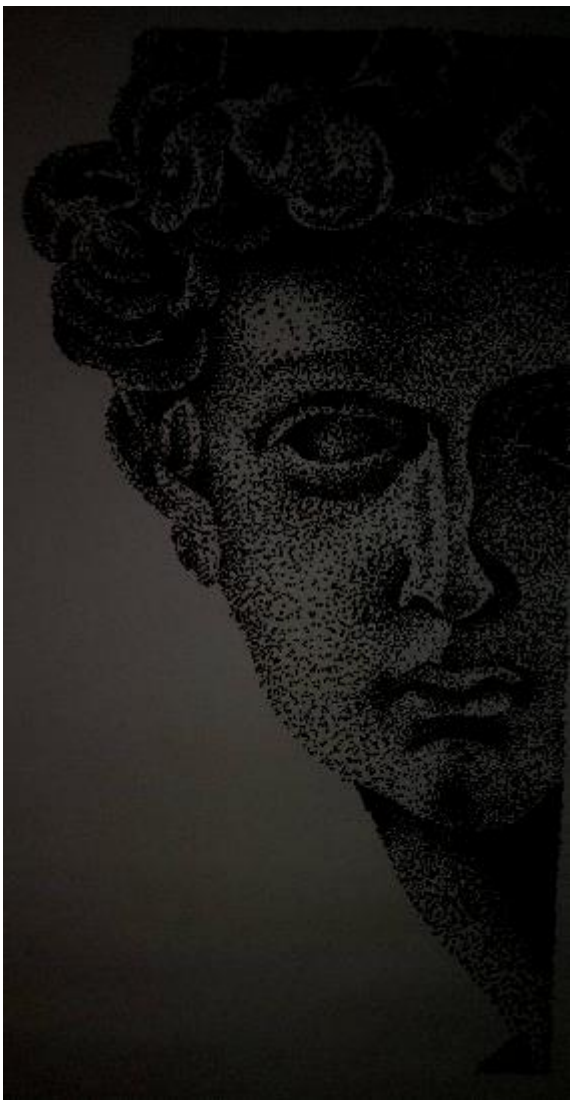
Властивості точки у графічному дизайні

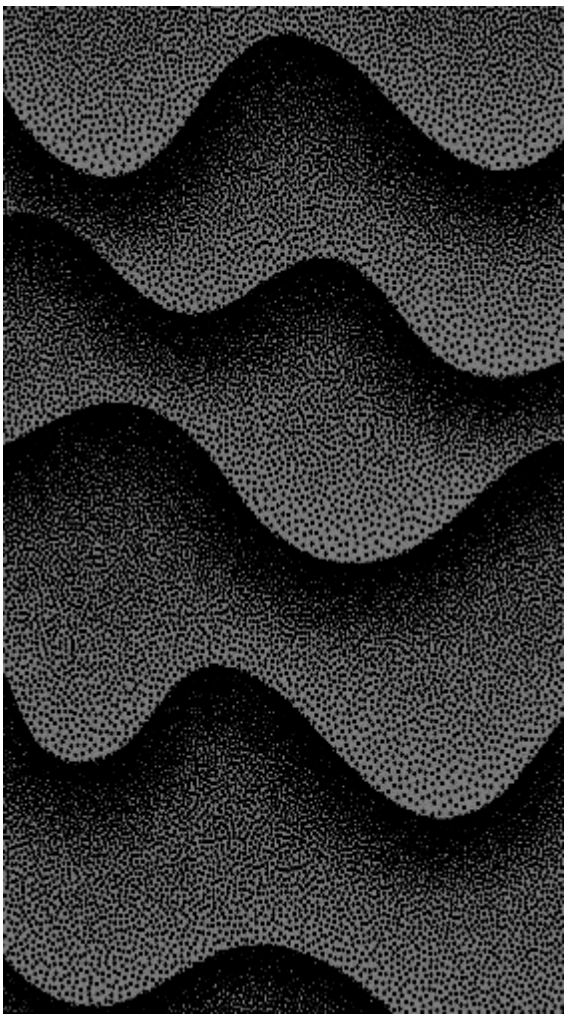
1. Розмір – маленька точка виглядає легше, тоді як велика може домінувати у композиції.
2. Розташування – центроване розміщення викликає відчуття рівноваги, а зміщене – динаміку.
3. Щільність – скупчення точок створює затемнені ділянки, що дозволяє передавати тіні та градієнти.

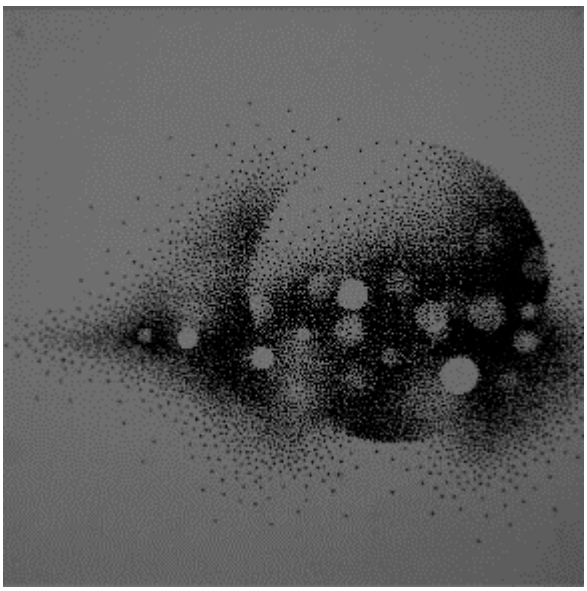
Точкова техніка у графіці

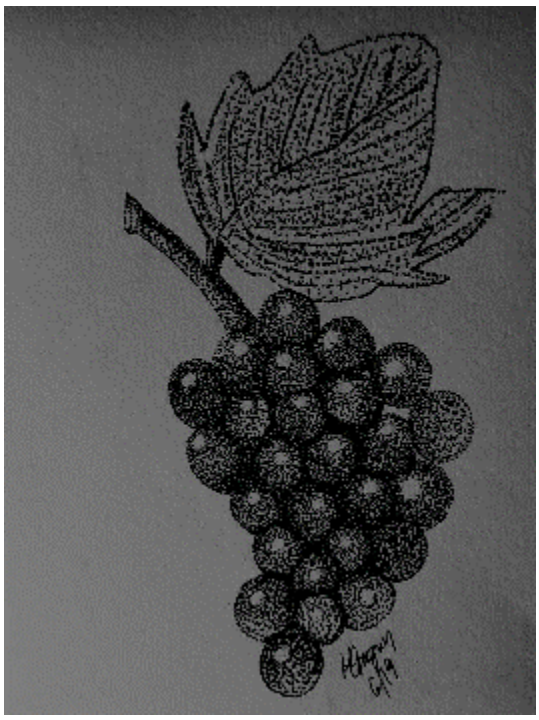
Одним із найвідоміших методів використання точки є пуантилізм – техніка, при якій зображення формується шляхом накладання безлічі дрібних точок різного кольору або насиченості. Також точковий метод широко застосовується у штрихуванні, створенні фактур та текстур.

Точка, хоч і є найпростішим елементом, відіграє ключову роль у композиції. Вона дозволяє створювати виразні ефекти, будувати ритм та передавати об’єм, а в поєднанні з лініями та плямами утворює повноцінну графічну мову.

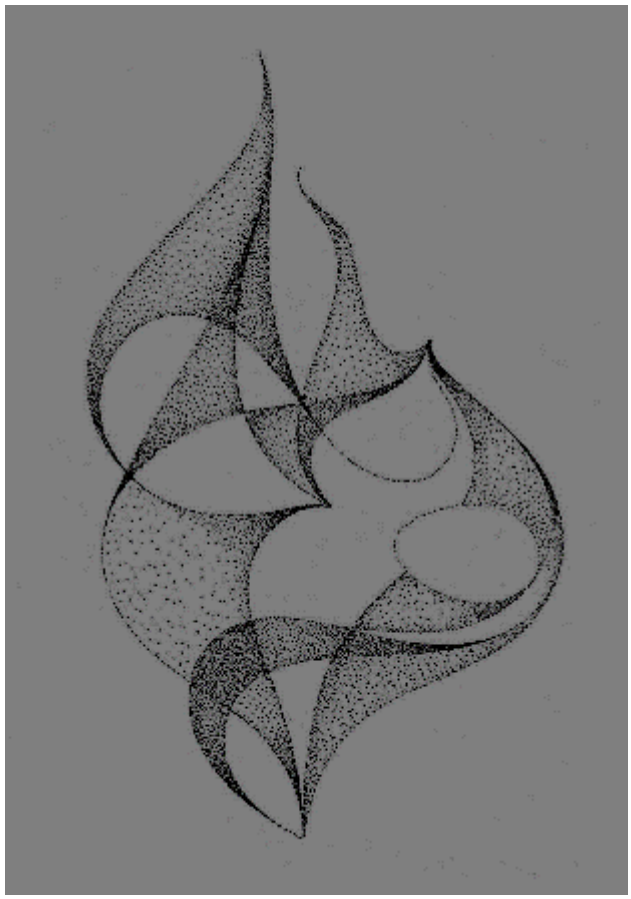












Тема 3: Лінія як базовий елемент ескізної графіки



Лінія — це один з основних і найважливіших елементів у графічному мистецтві. Вона є не лише інструментом для створення форм, але й потужним виразним засобом для передачі емоцій, динаміки та структури композиції. Лінія у графіці має різні функції, від простих контурних позначень до складних ритмічних структур, що визначають настрій і атмосферу зображення.

Роль лінії в ескізній графіці

Лінія — це завжди шлях, напрямок, за допомогою якого створюється зображення. Вона може бути:

- **Контурною**, коли визначає межі об'єкта.
- **Тональною**, коли використовується для передачі світлотіні.
- **Декоративною**, що додає візуальної цікавинку та стильові акценти.

Завдяки лінії ми можемо створювати форми, передавати рух, глибину та текстуру. Це важливий інструмент для побудови композиції та організації простору на аркуші.

Типи ліній та їх застосування

1. **Прямі лінії** — часто використовуються для створення геометричних форм, контурів або архітектурних елементів. Вони асоціюються з чіткістю, порядком та стабільністю.
2. **Криві лінії** — додають еластичність, м'якість та природність. Вони використовуються для створення об'ємних форм, а також для передачі руху.

3. **Ламана лінія** — може передавати динаміку або драматизм у композиції.

4. **Лінії різної товщини** — товсті лінії часто використовуються для акцентів, а тонкі для деталей, текстур або штрихування.

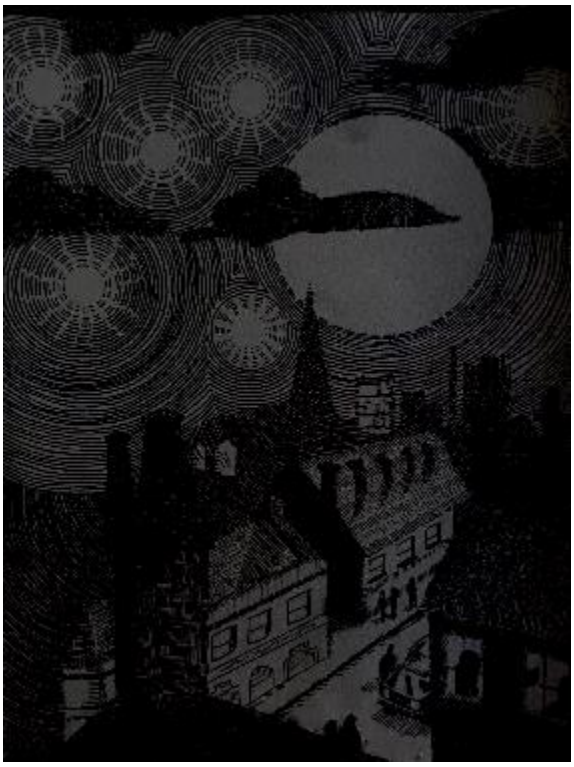
Функції лінії в ескізі

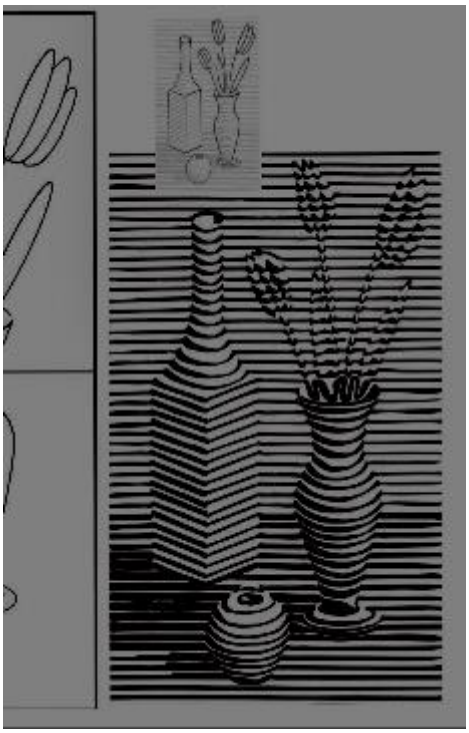
- **Створення форми**: Лінія допомагає визначити об'єкт та його межі, дозволяючи легко відокремити один елемент від іншого.
- **Передача руху**: Лінії, що мають напрямок або кривизну, здатні показати, як об'єкт переміщається, або наділяють його динамікою.
- **Передача глибини**: Використання ліній в поєднанні з тінями допомагає передати об'ємність зображення.
- **Ритм та композиція**: Лінії можуть створювати ритм у композиції, організовуючи простір, визначаючи важливі акценти та забезпечуючи гармонію.

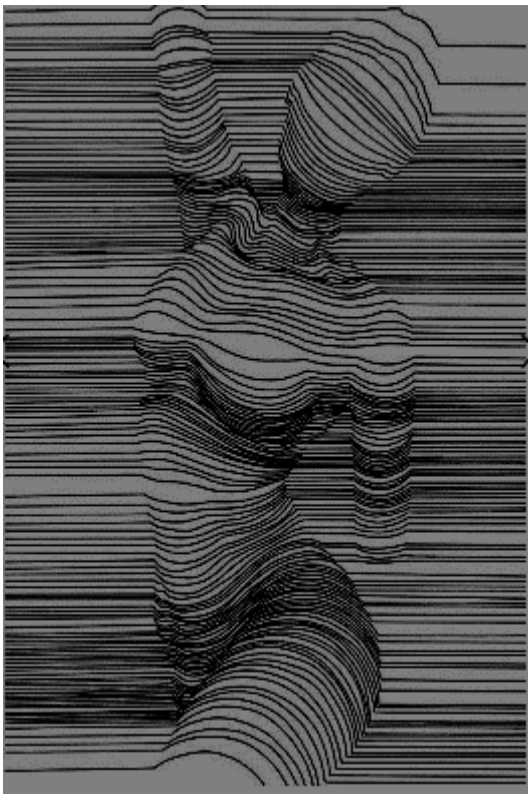
Техніки лінійного малювання

- **Штрихування** — техніка, за якою лінії наносяться паралельно одна до одної, і допомагає створити світлотіньові переходи.
- **Перехресне штрихування** — коли лінії накладаються під різними кутами, що дає більш насичену тінь і глибину.
- **Лінії як текстура** — за допомогою ліній можна створювати імітацію поверхневих властивостей об'єкта (наприклад, шкіра, тканина, метали).

Лінія є основою ескізної графіки, яка визначає форму, композицію та емоційну виразність. Вона може передавати не лише геометричні контури, а й настрій, рух та глибину, а її варіативність дозволяє художникам і дизайнерам створювати багатогранні та захоплюючі композиції. Уміння працювати з лінією є важливим етапом у розвитку будь-якого графічного дизайнера або художника.

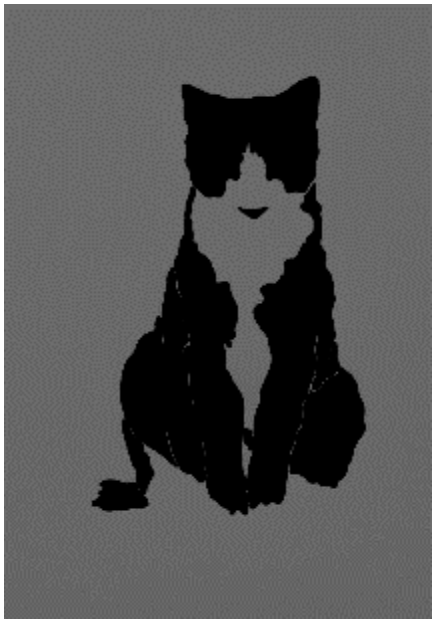








Тема 4: Пляма як базовий елемент ескізної графіки



Пляма є одним із ключових елементів графічної мови, що визначає масу, форму та композиційну рівновагу в зображенні. На відміну від точки чи лінії, пляма має площинний характер і дозволяє передавати не лише контури, а й світлотіньові відношення, матеріальність об’єкта та його виразність.

Роль плями в ескізній графіці

Пляма використовується для створення акцентів, побудови композиції, визначення просторових відносин між об'єктами та передачі об'єму. Вона може бути:

- **Чітко окресленою**, коли має виразні межі й працює як самостійний графічний елемент.
- **Розмитою**, коли поступово зливається з фоном або іншими елементами, створюючи м'які світлотіньові переходи.

Основні функції плями у графіці

1. **Формування композиції** – розподіл плям різного розміру та форми допомагає організувати простір малюнка, визначаючи його ритм та гармонію.
2. **Передача об'єму та світлотіні** – великі темні плями можуть створювати тіньові зони, а світлі – підкреслювати освітлені ділянки.
3. **Передача текстури** – пляма дозволяє відобразити матеріальність об'єкта, наприклад, шорстку поверхню каменю або гладкість металу.
4. **Акцентування** – контрастні плями привертають увагу до певних частин зображення, формуючи візуальні центри.

Типи плям у графіці

- **Геометричні** – мають правильну форму (круг, квадрат, трикутник) і часто використовуються у стилізованих композиціях.
- **Органічні** – нерівні, живі форми, характерні для експресивної графіки, створюють відчуття природності.
- **Світлові та тіньові плями** – застосовуються для моделювання форми через градації світла й тіні.
- **Декоративні плями** – використовуються для створення орнаментів, фактур і стилізованих зображень.

Техніки роботи з плямою

- **Мокрі техніки** – використання туші, акварелі чи гуаші для створення м'яких плям з плавними переходами.
- **Сухі техніки** – застосування олівця, вугілля, пастелі для отримання різних фактур і контрастів.
- **Комбіновані техніки** – поєднання чітких і розмитих плям для створення складних ефектів.

Пляма є універсальним інструментом у графіці, що дозволяє художнику керувати світлом, об'ємом та композицією. Вона додає малюнку виразності, балансує простір та створює динаміку. Уміння працювати з плямою – важливий навик для кожного дизайнера та ілюстратора, оскільки саме через неї передаються глибина, фактура та емоційний характер зображення.





Тема 5: Комбінування технік: точка + лінія + пляма



Комбінування основних графічних елементів – точки, лінії та плями – відкриває широкі можливості для створення виразних ескізів. Це поєднання дозволяє варіювати рівень деталізації, створювати ефекти глибини, текстури та світлотіні, а також посилювати емоційний вплив композиції. Використання всіх трьох елементів дає змогу організувати зображення так, щоб воно виглядало цілісним, гармонійним і водночас динамічним.

Роль кожного елемента у комбінованій техніці

- **Точка** використовується для створення текстур, акцентів і градації тону. Чим більша концентрація точок, тим темнішою виглядає ділянка, що допомагає передавати світлотіньові переходи.
- **Лінія** визначає контури, динаміку та структуру об’єкта. Вона може бути тонкою та легкою для деталей або товстою та енергійною для вираження форми та напрямку.
- **Пляма** формує загальну масу об'єкта, допомагає моделювати світло та тінь, створюючи ілюзію глибини.

Способи комбінування технік

1. **Точка + лінія** – використовується для передачі текстурних деталей, де контури об'єкта визначаються лінією, а точкова заливка додає тональності та глибини.

2. **Лінія + пляма** – поєднання контурного малюнка з великими площинами тонованих ділянок для посилення контрасту та акцентів.

3. **Точка + пляма** – градація світлотіні точковим накладанням у поєднанні з плямами, що допомагає створювати плавні переходи тону.

4. **Точка + лінія + пляма** – комплексний метод, що забезпечує максимальну глибину та виразність зображення.

Практичне застосування

- У графічному дизайні така комбінація використовується для створення ефектних ілюстрацій та стилізованих зображень.
- У фешн-ескізах поєднання технік допомагає передати текстуру тканини, контури силуету та ефект світла на матеріалі.
- В інтер'єрному та предметному скетчінгу техніка дозволяє передати матеріальність об'єктів і розташування світла в просторі.

Комбінування точки, лінії та плями дає можливість урізноманітнити графічну мову ескізу, зробити його більш глибоким, текстурним і динамічним. Ця техніка дозволяє дизайнеру та художнику ефективніше працювати з композицією, світлом і фактурою, що робить зображення більш виразним та насиченим.





Тема 6: Референси. Основа для натхнення та аналізу

Що таке референси?

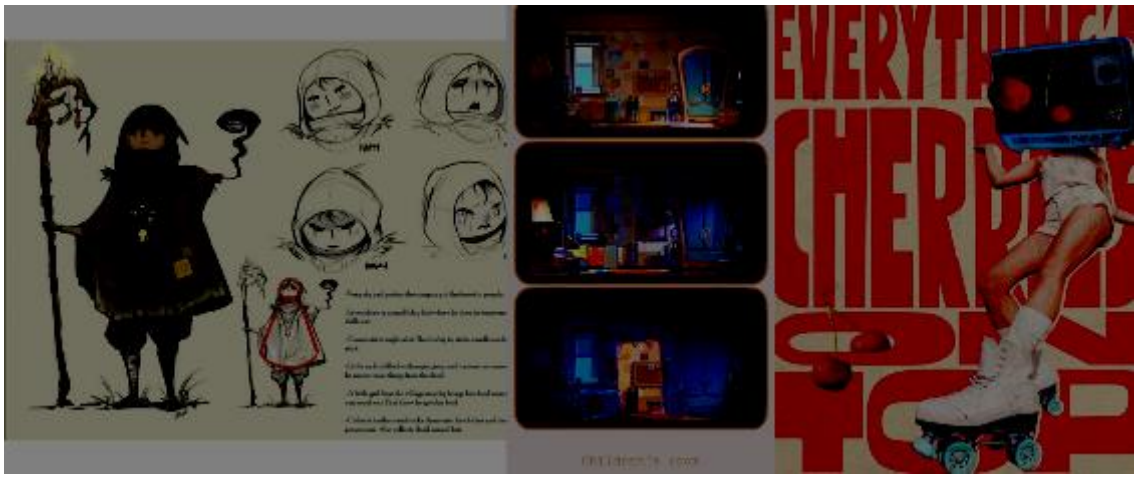
Референси — це візуальні, текстові або інші джерела, які допомагають художнику чи дизайнеру у створенні, деталізації та вдосконаленні ідей. Вони використовуються для пошуку натхнення, вивчення композиції, кольору, текстури та стилістичних особливостей.

Типи референсів

1. **Фотографічні референси** – знімки природи, людей, тварин, архітектури, зроблені власноруч або взяті з ресурсів (Pinterest, Behance, ArtStation).



2. **Художні референси** – картини, ілюстрації, концепт-арти, комікси.



3. **Кінематографічні референси** – кадри з фільмів, анімацій, відеоігор.



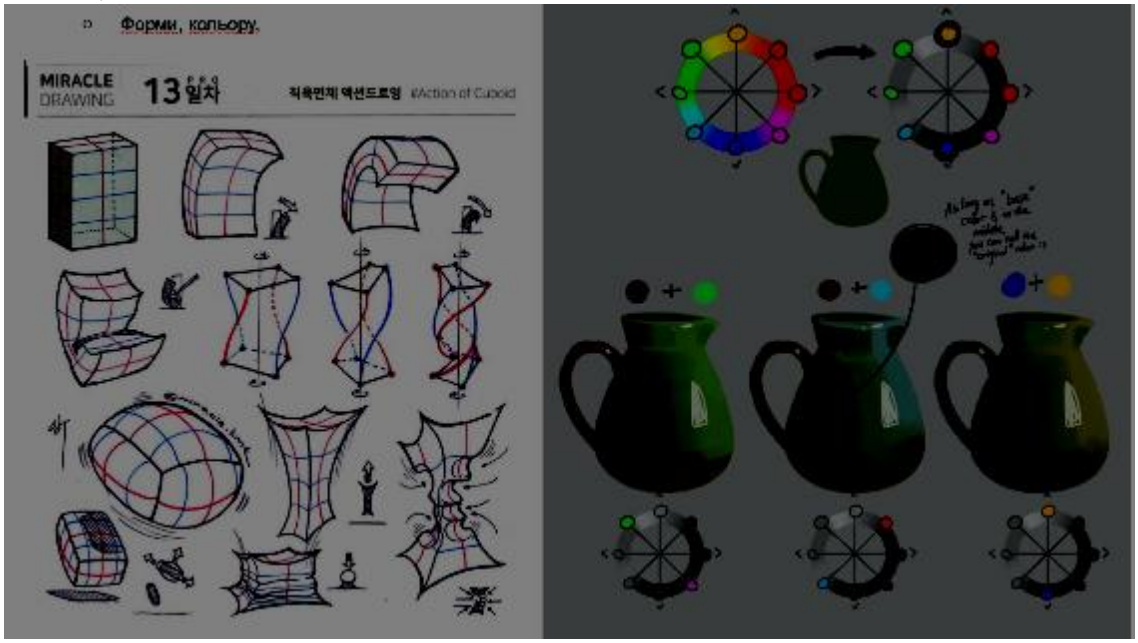
4. **Власні спостереження** – замальовки реальних об'єктів та ситуацій.

Роль референсів у творчому процесі

• **Допомагають уникнути візуальних помилок** – правильне розуміння пропорцій, світлотіні та перспективи.

• **Покращують деталізацію** – художник має змогу краще розглянути об’єкт, його текстуру та особливості.

• **Стимулюють натхнення** – поєднання кількох референсів дозволяє створювати унікальні концепції.

Як 

правильно шукати та аналізувати референси?

При роботі з референсами важливо:

• **Визначити ключові елементи:** форма, колір, текстура, освітлення.

• **Сортувати зображення** за категоріями: персонажі, середовища, матеріали тощо.

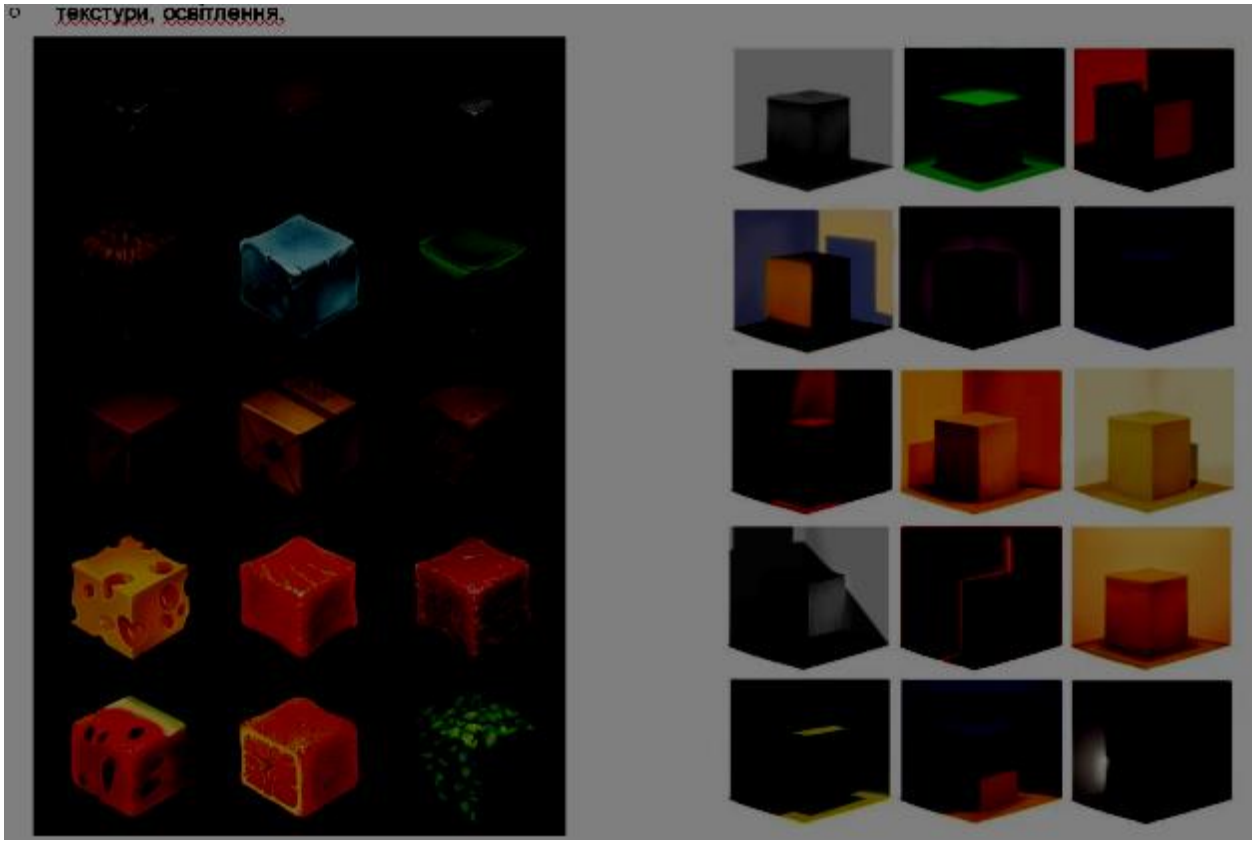
• **Уникати плагіату** – референс використовується для натхнення, а не для копіювання.

Як адаптувати референси?

1. **Розкласти зображення на базові елементи** – визначити головні форми та композицію.
2. **Перетворити референс** – змінити стиль, масштаб, кольорову гаму.
3. **Комбінувати різні джерела** – об'єднувати кілька референсів для створення унікального дизайну.

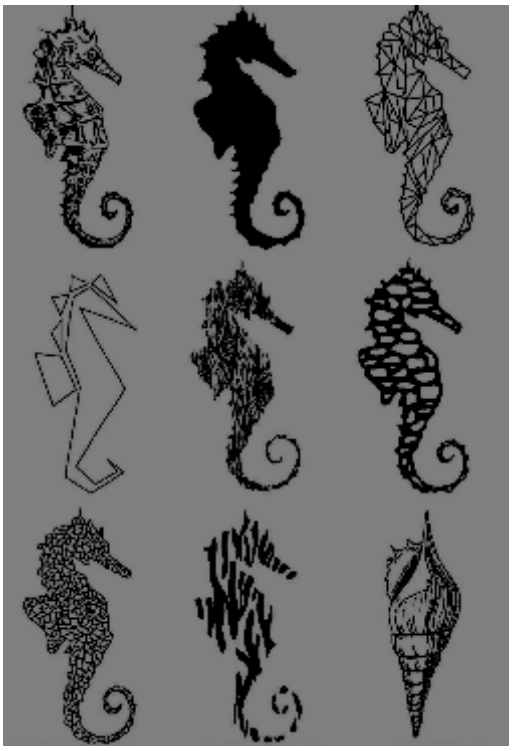
Референси є важливим інструментом у творчому процесі. Вони допомагають уникати помилок, деталізувати роботу та знаходити нові ідеї. Головне – правильно аналізувати, адаптовувати та комбінувати їх, додаючи власний

стиль і унікальність у свої роботи.



Тема 7: Стилізація в ескізній графіці

Що таке стилізація?



Стилізація – це художній прийом, що передбачає спрощення форми, узагальнення деталей та підкреслення ключових елементів зображення. Вона дозволяє відмовитися від зайвих деталей, акцентуючи увагу на головних формах, ритмах та композиції. Стилізація використовується у графічному дизайні, ілюстрації, фешн-ескізі, інтер’єрному та предметному скетчінгу.

Функції стилізації

- **Спрощення форми** – зменшується кількість деталей, залишаються тільки основні елементи.
- **Підкреслення характеру та динаміки** – стиль передає певний настрій або особливості об'єкта.
- **Зміна пропорцій** – гіперболізація або зменшення окремих частин для створення ефекту.
- **Узагальнення світлотіні** – замість фотореалістичної передачі світла використовуються плями, контури та абстрактні форми.

Основні методи стилізації

1. **Геометризація** – перетворення об’єкта на прості геометричні форми.
2. **Контурна стилізація** – використання тільки ліній для передачі образу.
3. **Площинне зображення** – об’єкт передається без об’єму, лише через кольорові або тональні плями.

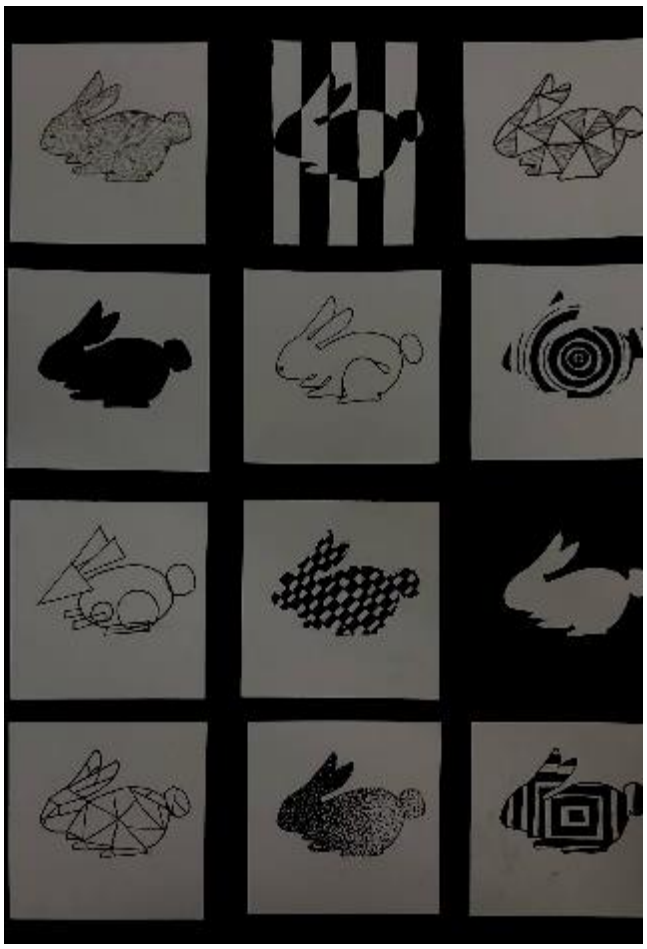
4. **Орнаментальність** – використання декоративних мотивів для збагачення композиції.

Стилізація у різних сферах дизайну

- **Графічний дизайн** – створення логотипів, ілюстрацій, постерів.
- **Фешн-ескіз** – передача образу одягу за допомогою спрощених форм та контурів.
- **Дизайн інтер'єру** – ескізи меблів, архітектурних об'єктів у спрощеній подачі.

Стилізація допомагає передати суть об'єкта, роблячи зображення більш виразним та сучасним. Вона використовується у багатьох сферах дизайну та дозволяє створювати оригінальні композиції, зберігаючи художню індивідуальність.





Тема 8: Метод силуетного пошуку

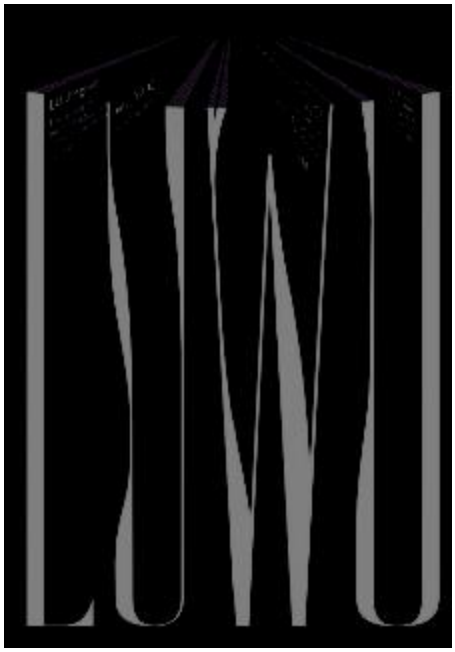
Що таке силуетний пошук?



Метод силуетного пошуку (Silhouette Sketching) – це техніка створення ескізів, яка базується на роботі з формами та негативним простором. Основна ідея полягає в тому, що художник спочатку працює з загальним контуром і масою об’єкта без опрацювання внутрішніх деталей. Це дозволяє швидко генерувати нові ідеї, експериментувати з композицією та пропорціями.

Метод був відновлений у кінці XIX століття, коли силуетні портрети та книжкові ілюстрації знову набули популярності. Силуетні зображення часто використовувалися у дизайні книжкових знаків (екслібрисів) та оформленні обкладинок.

Основні переваги методу силуетного пошуку



- **Швидка генерація ідей** – дозволяє створювати багато варіантів форм за короткий час.
- **Чітка композиція** – дає змогу оцінити баланс і пропорції об’єкта без відволікання на деталі.
- **Підвищена впізнаваність форми** – добре пророблений силует залишається впізнаваним навіть у спрощеній версії.
- **Гнучкість у застосуванні** – використовується у графічному дизайні, концепт-арті, анімації, дизайні персонажів і об’єктів.

Основні види силуетного пошуку

1. **Класичний силуетний пошук** – спочатку малюється випадковий чорний силует, після чого до нього додаються внутрішні елементи (контури, текстури, аксесуари).
2. **Негативний силуетний пошук** – використання білого силуету на темному фоні, що дозволяє по-іншому підійти до створення форм.
3. **Метод комбінування силуетів** – об’єднання кількох силуетів для створення нових образів, часто використовується у фантастичному дизайні.
4. **Референсний силуетний пошук** – базується на використанні реальних об'єктів (наприклад, форма дерева або скелі може стати основою для створення персонажа).
5. **Пошук композиції (Silhouette Composition Sketching)** – допомагає швидко експериментувати з кадруванням, перспективою та балансом світла і тіні у сценах.
6. **Абстрактний силуетний пошук** – побудова композиції через випадкові чорні плями, що стимулює підсвідомі асоціації.
7. **Динамічний силуетний пошук** – акцент на русі та позах персонажів, часто використовується у розробці анімації та коміксів.
8. **Геометричний силуетний пошук** – побудова силуетів на основі чітких геометричних форм, популярний у технічному дизайні.



Етапи роботи з методом силуетного пошуку



1. **Створення чорного силуету** – експериментуйте з формами, заповнюючи площину суцільною темною масою.
2. **Додавання внутрішніх деталей** – після вибору основної форми додаються контури, штрихи або світлові акценти.
3. **Аналіз та редагування** – оцініть силует, внесіть правки, щоб зробити його більш унікальним і виразним.
4. **Розвиток ідеї** – виберіть найкращі варіанти та деталізуйте їх до фінального дизайну.

Метод силуетного пошуку – це ефективний інструмент для швидкої генерації форм та розробки унікальних композицій. Він допомагає художникам і дизайнерам уникати зайвих деталей на ранніх етапах роботи, зосереджуючи увагу на головній масі об'єкта, що робить зображення виразним і цілісним.







Тема 9: Просторова композиція



Просторова композиція в ескізній графіці — це організація простору на площині для створення ефекту глибини та об'ємності. Це ключовий елемент, який дозволяє зобразити тривимірні об'єкти на двовимірній поверхні, надаючи роботі реалістичний вигляд або, навпаки, виражену абстракцію.

Основні принципи просторої композиції включають:

1. **Перспектива**: Використання ліній перспективи дозволяє створити ілюзію відстані. Однією з основних технік є лінійна перспектива, де паралельні лінії сходяться в точці горизонту. Залежно від кількості точок (одна, дві або три), композиція набуває різних ефектів.

2. **Пропорції і масштаб**: Важливо правильно співвідносити розміри елементів залежно від їхнього розташування у просторі. Об'єкти, які знаходяться ближче до глядача, виглядають більшими, а ті, що віддаляються, — меншими.

3. **Світло та тінь**: Світлотінь допомагає створити об'єм. Світлі частини зображень виглядають ближчими, а темніші — далі, що дає відчуття глибини.

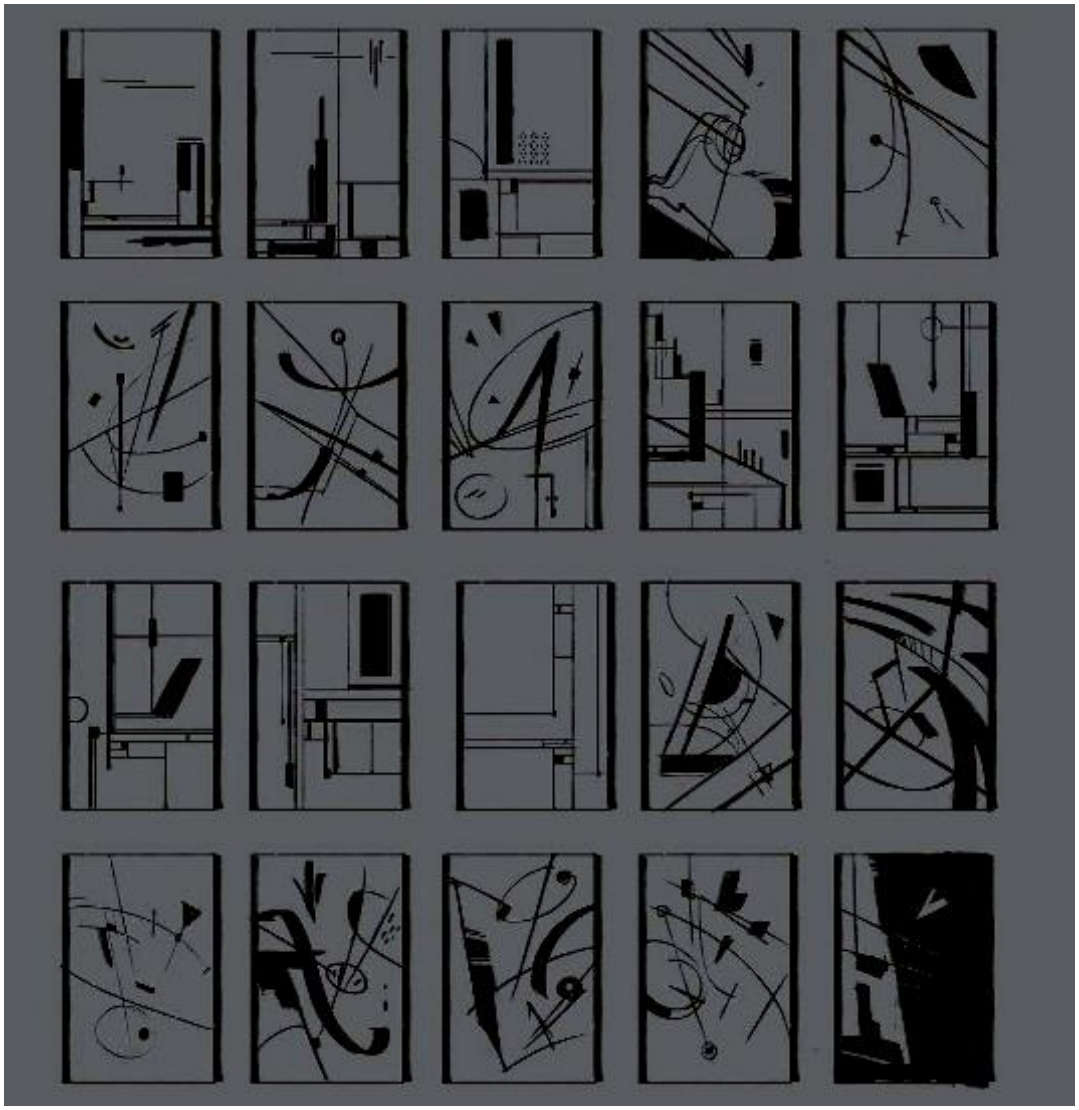
4. **Текстури і деталі**: Деталізовані об'єкти на передньому плані, що поступово спрощуються на задньому, допомагають підсилити ефект відстані.

Для досягнення виразності в просторі, важливо також використовувати

повітряну перспективу, де відсутність чітких контурів у віддалених об'єктах також створює ефект глибини.

Приклад практичного застосування: малювання архітектурного ескізу, де точне побудування перспективи дає змогу правильно передати розташування елементів на площині.

Розуміння цих основних принципів і технік дає змогу створювати глибокі, об'ємні роботи, що передають реалістичність чи виражають задуману концепцію.



Тема 10: Ритм в ескізі

Ритм в ескізній графіці — це впорядковане чергування елементів, яке створює динаміку та рух на площині. Це принцип, що надає композиції емоційного забарвлення, зберігаючи цілісність і гармонію. Як і в музиці, ритм у графіці визначається повторенням певних форм, ліній, текстур чи темних і світлих плям.

Основні аспекти ритму в ескізі:



- **Повторення**: Повторення елементів створює відчуття ритмічної пульсації. Це може бути регулярне або нерегулярне повторення форми, лінії чи кольору, яке веде погляд глядача через весь малюнок. Повторення часто використовують для створення зв'язку між різними частинами композиції.

- **Інтервали**: Проміжки між повторюваними елементами теж важливі. Різні інтервали можуть змінювати характер ритму: великі проміжки можуть створювати відчуття спокою, тоді як малі — динаміку та напругу.

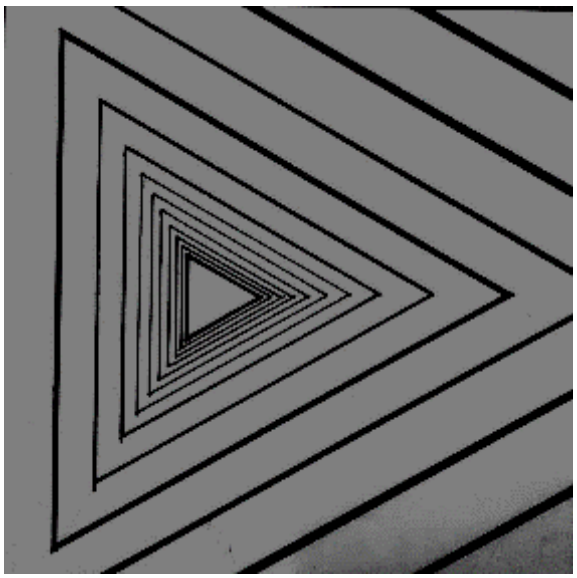
- **Варіації**: Використання змін у формі, розмірі, кольорі або напрямку ліній дозволяє зберігати ритм і при цьому уникати монотонності. Наприклад, ритм може змінюватися за допомогою зменшення або збільшення елементів чи зміни їхнього положення в просторі.

- **Пропорції та контрасти**: Ритм можна посилити контрастами між світлом і тінню, різними текстурами або змінами в пропорціях. Це створює

ілюзію руху, тим самим роблячи композицію живою.

Ритм є важливим елементом композиції, що додає емоційного забарвлення та допомагає утримувати увагу глядача. У ескізі ритм може бути використаний для підкреслення основної теми, створення враження руху чи навіть для побудови певного настрою.





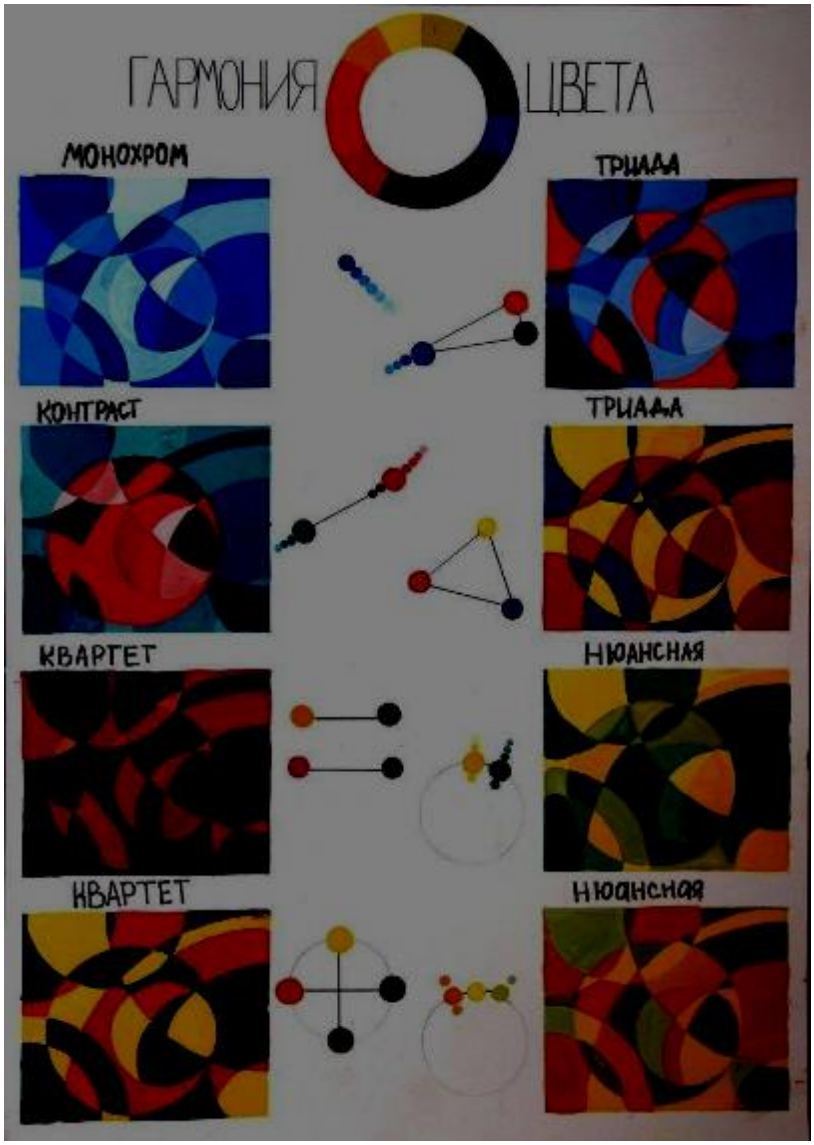
Тема 11: Колір в ескізній





графіці

Колір у ескізній графіці відіграє ключову роль у створенні емоційної атмосфери, вираженні настрою та підкресленні композиційних рішень. Він допомагає не лише у візуальній передачі об'єктів, але й у створенні глибини, акцентів і візуального інтересу. Колір може бути як основним елементом, так і підтримуючим для підсилення інших аспектів ескізу.



Основні аспекти використання кольору:

- **Колір як акцент**: Використання яскравих кольорів для виділення важливих елементів допомагає привернути увагу до певних частин композиції. Це може бути окремий предмет, персонаж чи деталь, що має значення в контексті роботи.

- **Гармонія кольорів**: У виборі кольорів важливо дотримуватися гармонії, що створюється завдяки поєднанню кольорів, які добре виглядають разом. Для цього використовують колірні схеми, як-от контрастні, аналогічні або монохромні палітри.

- **Колір для створення глибини**: Колір допомагає в ілюзії простору та глибини. Теплі кольори (червоний, жовтий, оранжевий) виокремлюють об'єкти на передньому плані, а холодні (синій, зелений, фіолетовий) допомагають відтворити віддаленість об'єктів.

- **Температура кольору**: Використання теплих і холодних кольорів допомагає створити певну атмосферу. Теплі кольори зазвичай асоціюються з близькістю, динамічністю та енергією, тоді як холодні — з відстанню, спокоєм та споглядальністю.

- **Колір і текстура**: Колір може бути використаний для підсилення текстур в ескізах. Наприклад, різні відтінки одного кольору можуть додати об'єму поверхням, а контрастні кольори можуть підкреслювати різницю між фактурами.

- **Чорно-біла графіка з акцентами кольору**: У деяких випадках ескізи можуть бути виконані в чорно-білій палітрі, де колір додається лише до певних частин малюнка для підсилення акцентів або вираження певних емоцій.

Колір в ескізній графіці — це потужний інструмент, який допомагає не лише створювати візуальні ефекти, а й передавати емоції, акценти та просторові відчуття, що в свою чергу впливає на загальне сприйняття роботи.





Тема 12: Контраст та рівновага в ескізній графіці



Контраст і рівновага — це два основних принципи композиції, які забезпечують візуальну ефективність і гармонію в ескізах. Вони сприяють створенню емоційного впливу, а також допомагають організувати простір таким чином, щоб малюнок був приємний для ока та логічно збалансований.

Контраст

Контраст у графіці — це різниця між елементами, яка привертає увагу і надає композиції емоційного забарвлення. Контраст може проявлятися через різні аспекти:

- **Тональний контраст**: Різниця між світлом і тінню. Яскраві світлі ділянки контрастують з темними, що допомагає підкреслити форми і створює глибину в зображенні.
- **Колірний контраст**: Використання контрастних кольорів, таких як червоний і зелений, синій і жовтий, створює візуальну напругу і привертає увагу до ключових елементів композиції.
- **Контраст текстур**: Комбінація різних текстур (гладка і шорстка, матова і блискуча) додає інтересу до зображення, а також підкреслює об'єми і деталі.
- **Контраст форм**: Різні форми, наприклад, круглі проти прямокутних або геометричних проти органічних, створюють динамічну взаємодію в композиції.

Контраст допомагає розділити простір, привертає увагу до важливих частин композиції та створює візуальну напругу.

Рівновага

Рівновага в композиції — це досягнення візуальної гармонії між елементами. Вона необхідна для того, щоб композиція не виглядала надто перевантаженою чи невиразною. Існує кілька типів рівноваги:

- **Симетрична рівновага**: Коли елементи композиції рівномірно розподілені по обидва боки від центральної осі. Це створює відчуття стабільності та спокою.
- **Асиметрична рівновага**: Тут елементи розподілені нерівномірно, але так, що композиція залишається збалансованою завдяки правильному використанню контрастів у розмірі, кольорі або текстурі. Асиметрія часто створює більш динамічне і цікаве враження.
- **Радіальна рівновага**: Елементи композиції розташовані навколо центральної точки, як у випадку з квітами чи візерунками, що створює фокус і рівномірно розподіляє елементи по колу.

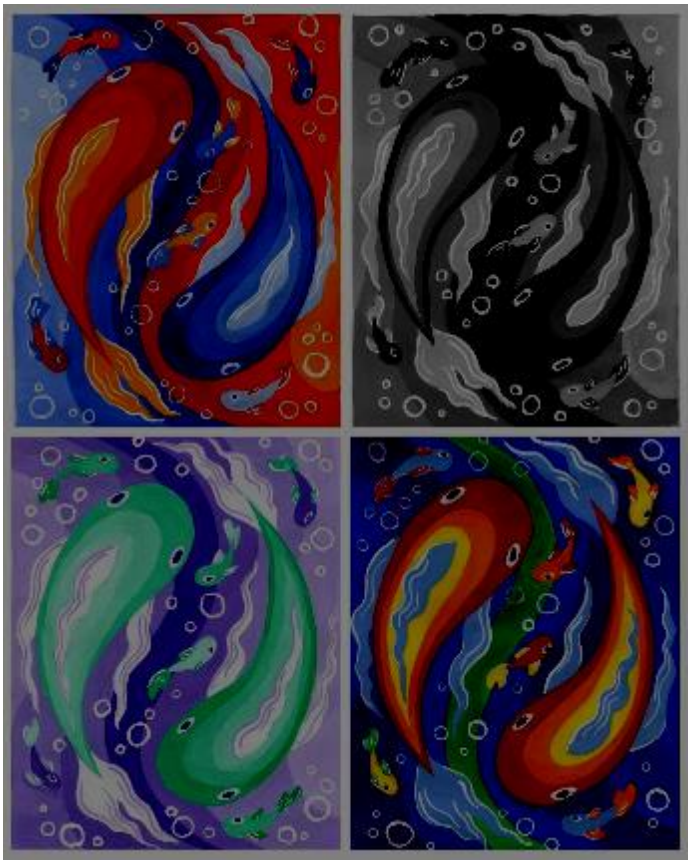
Правильне використання рівноваги забезпечує гармонійне сприйняття ескізу, надаючи йому органічного вигляду. Рівновага може бути досягнута за допомогою елементів, що взаємодіють між собою, попри їхні контрасти.

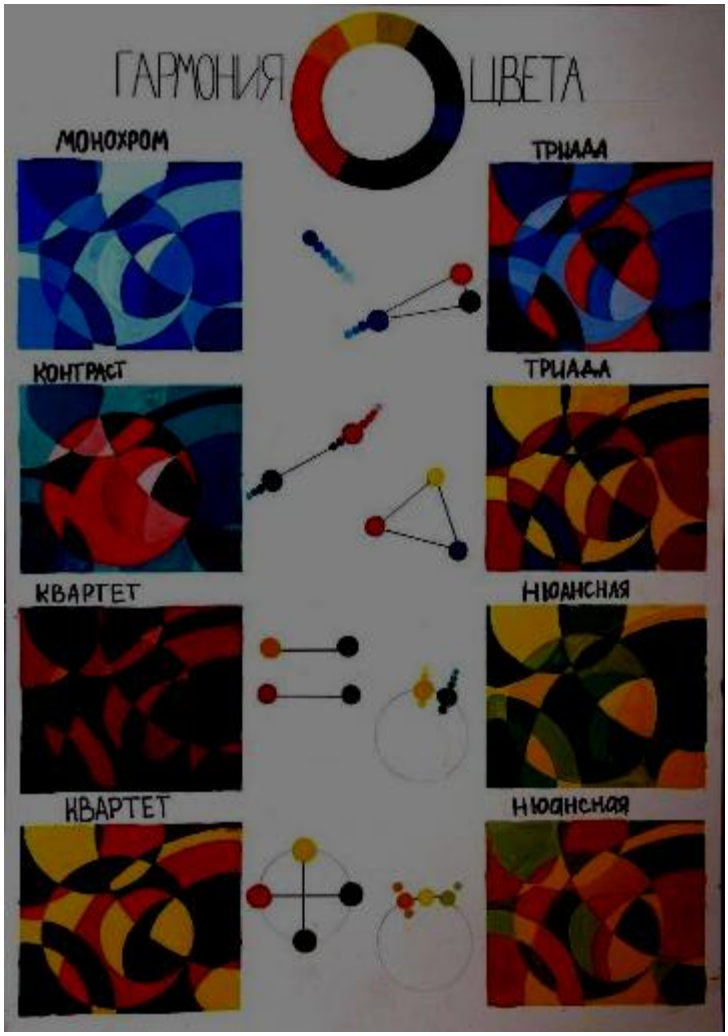
Взаємодія контрасту та рівноваги

Контраст і рівновага працюють разом, щоб створити ефективну композицію. Контраст привертає увагу до певних елементів, а рівновага організовує композицію так, щоб все виглядало цілісно. Наприклад, можна використовувати сильний контраст кольорів для фокусування погляду на центральному елементі, але при цьому розмістити інші об'єкти так, щоб композиція не виглядала перевантаженою.

Баланс між контрастом і рівновагою допомагає створити не тільки

візуально приємну, але й емоційно виразну роботу.





Тема 13: Монохромна графіка



Монохромна графіка — це стиль, в якому використовується тільки один колір або відтінки одного кольору. Цей підхід дозволяє художнику створювати композиції, зосереджуючи увагу на формах, текстурах і контрастах, без розсіювання уваги великою кількістю кольорів. Монохромна графіка часто використовує різні відтінки одного кольору для досягнення ефекту глибини та контрасту.

Основні аспекти монохромної графіки:

- **Тональний контраст**: Використання різних відтінків одного кольору, від світлих до темних, дозволяє створювати ефекти глибини та об'єму. Монохромна графіка використовує контрасти не за рахунок кольору, а через різницю в яскравості та інтенсивності відтінків.

- **Емоційний вплив**: Монохромні роботи часто мають сильний емоційний вплив. Вибір кольору може суттєво змінити настрій роботи. Наприклад, чорний колір може створити атмосферу таємничості чи драматизму, в той час як сині відтінки часто асоціюються з холодом, спокоєм або меланхолією.

• **Фокус на текстури та форми**: Оскільки в монохромній графіці немає багатства кольорів, увага більше зосереджена на формах, лініях і текстурах. Це дозволяє художнику експериментувати з різними техніками і акцентувати увагу на деталях.

• **Спростіть сприйняття**: Монохромна графіка часто використовується для підкреслення суті роботи, коли художник хоче, щоб глядач зосередився на композиційних елементах, не відволікаючись на кольорові варіації.

• **Легкість у створенні гармонії**: Оскільки використовується лише один колір або відтінки одного кольору, компоновка елементів в композиції стає більш легкою та гармонійною. Вся робота утримується в єдиній кольоровій гамі, що створює цілісність.

Застосування монохромної графіки: Монохромні ескізи часто використовуються для дослідження форми, світлотіні та композиції. Вони є чудовим способом для художника або дизайнера зосередитися на цих елементах без відволікання на колірні рішення. Монохромні роботи також дуже популярні в портретній графіці, де важливо передати емоції через вираз обличчя та використання світлотіні.

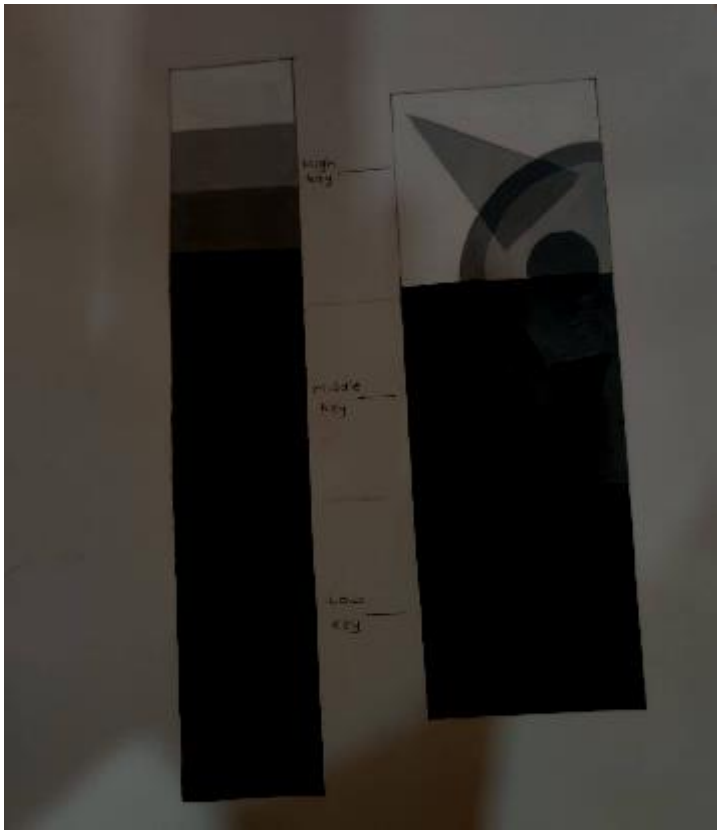
Приклад:
Ескіз, виконаний в монохромних сірих тонах, може створити атмосферу спокою і простоти. Використання світлих сірок на передньому плані та темних відтінків на задньому допоможе створити ефект глибини, а дрібні деталі, виконані в більш темному тоні, привернуть увагу до важливих частин малюнка.

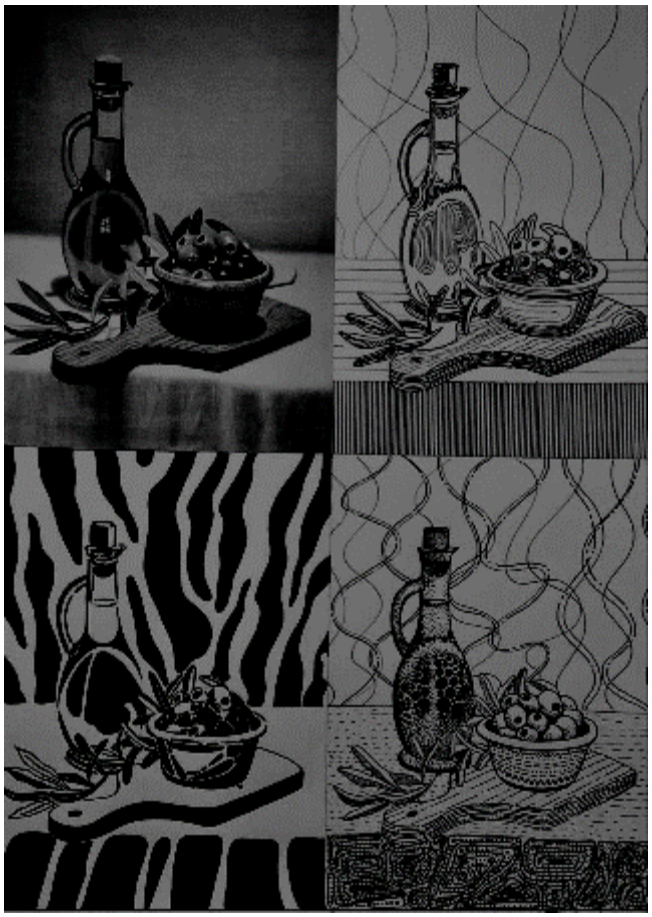
Переваги монохромної графіки:

1. Легкість у створенні гармонійної композиції.
2. Фокус на формах і текстурах.

3. Підсилення емоційного впливу через вибір кольору.
4. Простота у виконанні та можливість детального дослідження теми.

Монохромна графіка дозволяє працювати з основними принципами композиції та виразності, не залежачи від різноманіття кольорів, що робить її універсальним та потужним інструментом у графічному мистецтві.





Тема 14: Фактура та текстура

Фактура і **текстура** є важливими елементами в ескізній графіці, які визначають вигляд та сприйняття поверхонь і матеріалів. Вони допомагають створити відчуття реалістичності, глибини і візуальної цікавинці в роботі, додаючи їй виразності.



Текстура

Текстура в графіці — це візуальне сприйняття поверхні об'єкта. Вона визначається за допомогою ліній, штрихів, плям та інших графічних прийомів, що створюють ілюзію того, як виглядає або відчувається поверхня (гладка, шорстка, м’яка, тверда тощо).

- **Типи текстур**:

- **Гладка текстура** — створює враження рівної, м'якої поверхні. Зазвичай використовується в малюнках, що передають чисті, бездоганні матеріали (наприклад, шовк або скло).
- **Шорстка текстура** — надає відчуття нерівної, грубої поверхні, наприклад, дерева або каменю.
- **Тканинна текстура** — імітує вигляд тканини, такий як льон, шерсть або бавовна.
- **Металеві та скляні текстури** — з використанням ліній і світлотіньових ефектів передають вигляд металу або скла, що блищать або мають відблиски.
- **Техніки створення текстури**:

- **Штрихи**: використання коротких або довгих ліній для створення текстур, таких як хмарна поверхня, шерсть тварини чи деревина.
- **Петлі і точки**: це методи, які дозволяють створювати більш складні і детальні текстури.
- **Використання штампів або фактурних інструментів**: це може бути робота з поверхнею за допомогою текстурованих інструментів, що створюють відповідний ефект.

Фактура

Фактура стосується не лише візуального, а й фізичного сприйняття матеріалу або поверхні. У графіці фактура передає відчуття того, чи є поверхня жорсткою, м'якою, рельєфною, гладкою чи іншою на дотик. Вона є більш складним поняттям, ніж текстура, і може охоплювати як візуальні, так і тактильні враження.

- **Ілюзія фактури**: В ескізах фактура часто передається через візуальні ефекти, що створюють у глядача відчуття матеріальності. Це може бути використано для створення рельєфних ефектів, які нагадують відчуття твердих чи м’яких матеріалів.
- **Використання фактури в зображеннях**: Наприклад, у малюнках предметів чи людей фактура шкіри, одягу, волосся та інших матеріалів допомагає створити реалістичність і глибину зображення.

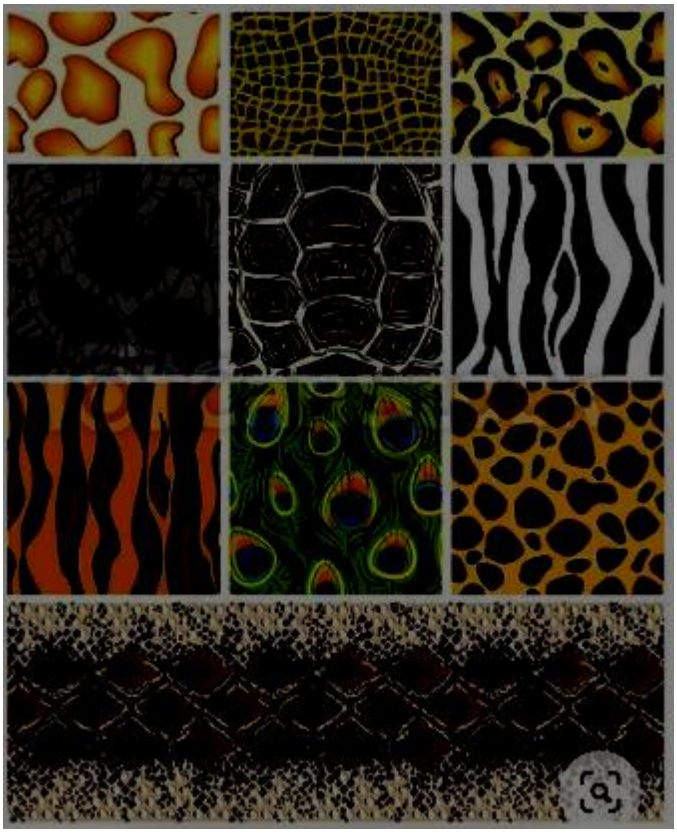
Взаємодія текстури і фактури

Текстура і фактура тісно взаємопов'язані. Текстура може допомогти передати фактуру, а фактура додає глибини і реалістичності малюнку. Наприклад, щоб створити враження дерев'яної поверхні, художник може використовувати текстуру, яка імітує лінії деревини, в той час як фактура допоможе зобразити фізичну якість дерева — його твердість, нерівність та фактичний вигляд.

Практичне застосування текстури та фактури в ескізах:

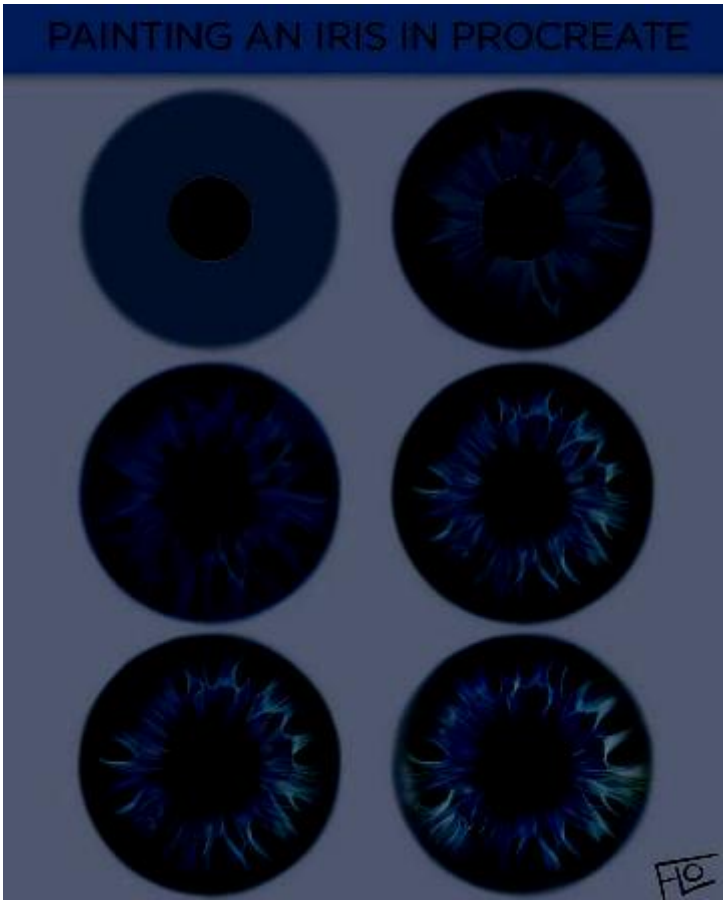
1. **Архітектурна графіка**: Текстури використовуються для зображення різних матеріалів будівель (цегла, камінь, дерево), тоді як фактура допомагає створити відчуття міцності та величі будівель.
2. **Модний дизайн**: Текстура тканини допомагає передати відчуття матеріалу одягу (шовк, шерсть, бавовна), а фактура — його відчуття на дотик.
3. **Портрети та фігуративне мистецтво**: Текстура шкіри, волосся, тканин допомагає створити реалістичний вигляд, а фактура надає враження об'ємності і фізичної матеріальності.

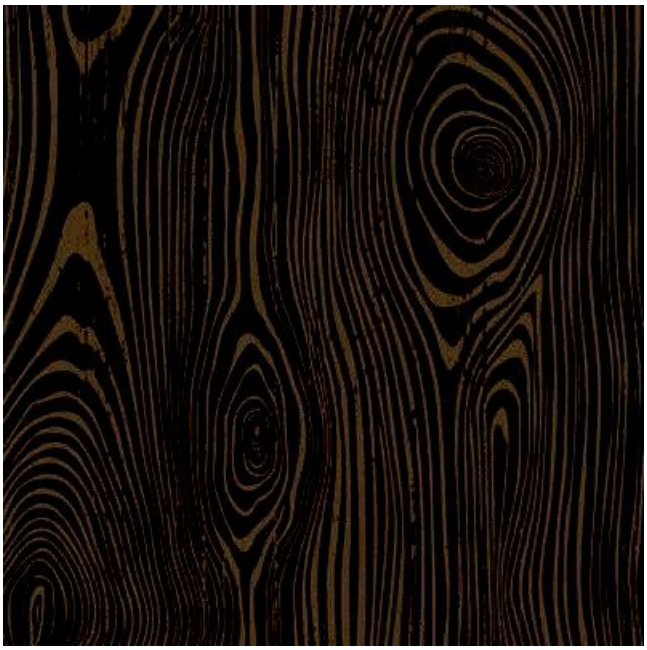
Текстура та фактура є важливими інструментами для художника, які допомагають створювати більш насичені і багатогранні ескізи. Вони додають малюнку реалістичності, глибини та емоційного виразу, створюючи певну атмосферу, а також допомагають візуально відрізняти різні матеріали і поверхні.

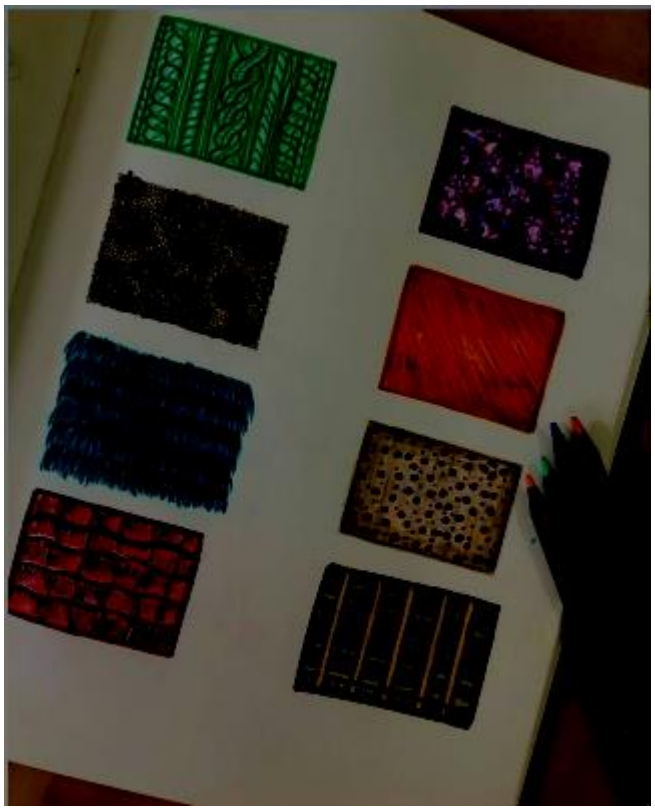





DAY 347
19

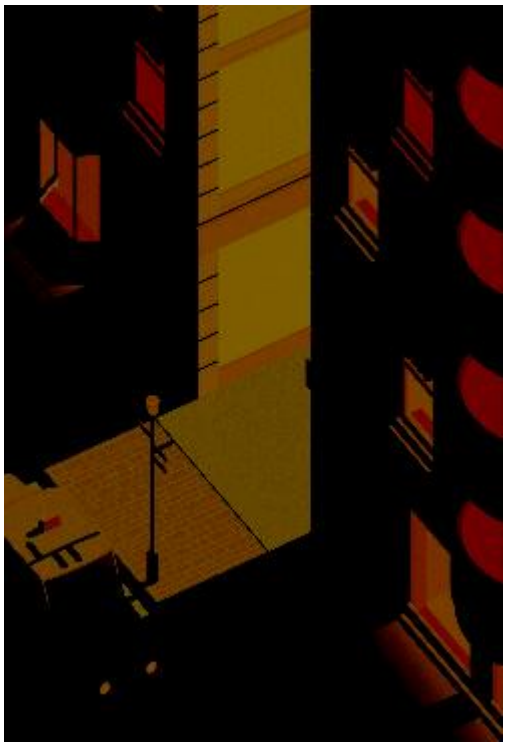

PAINTING AN IRIS IN PROCREATE







Тема 15: Гра світла й тіні



Гра світла і тіні є одним із основних інструментів художника для створення об'єму, глибини та реалістичності в графіці. Світло та тінь не тільки допомагають відтворити фізичні властивості об'єктів, але й служать для вираження емоційного стану, атмосфери та настрою малюнка.

Основні принципи гри світла й тіні:

1. **Світло як основа форми**
Світло дозволяє визначити форму об'єкта. Як правило, освітлені частини виглядають ближчими або виразнішими, у той час як темніші ділянки здаються віддаленими чи менш видимими. Художники використовують різні градації світла для створення ілюзії тривимірності на двовимірній поверхні.

2. **Тінь як частина форми**
Тінь є важливою частиною об'єкта, яка визначає його контури і глибину. Завдяки тіням ми можемо чітко побачити, де закінчується один елемент і починається інший. Основні види тіней, що використовуються в ескізах:

- **Основна тінь** (або рефлексна) — це тінь, що утворюється через світло, яке не може проникнути через об'єкт або форму. Вона допомагає створити відчуття масивності.
- **Півтіні** — це м'якші тіні, що переходять у світло. Вони показують, як світло м'яко переходить від яскравих ділянок до темних.
- **Віддзеркалення** — відбиття світла від інших поверхонь, яке можна зобразити як легкий рефлекс у тінях, що підсилює реалістичність.

3. **Типи освітлення:**

- **Пряме освітлення**: світло падає на об'єкт з одного напрямку, чітко виділяючи контури. Це створює сильний контраст між світлом і тінню.
- **Розсіяне освітлення**: світло рівномірно розподіляється, що зменшує контраст і робить зображення м'якшим. Таке освітлення зазвичай використовується для досягнення більш природного вигляду.
- **Контрове освітлення**: світло падає ззаду об'єкта, створюючи сильну контрастну тінь попереду і підкреслюючи контури силуету.

4. **Світлотінь для створення об'єму**

Гра світла і тіні дозволяє художнику "оживити" двовимірний малюнок, надаючи йому вигляд тривимірного об'єкта. Важливо використовувати плавні переходи між світлом і тінню, що додає об'ємність формам. Це досягається за допомогою різних технік штрихування, таких як:

- **Хрестовий штрих**: використовується для створення більш м'яких і плавних переходів у тінях.
- **Паралельний штрих**: для створення чітких, контрастних тіней.
- **Точковий штрих**: використовуються для делікатних переходів та створення ефекту текстур.

5. **Емоційний аспект світла й тіні**

Гра світла і тіні може значно змінити настрій роботи. Наприклад:

- **Сильний контраст між світлом і тінню** може створити драматичну або напружену атмосферу.
- **М'яке освітлення з мінімумом тіней** дає відчуття спокою, легкості і гармонії.

6. **Світлотінь у різних стилях**

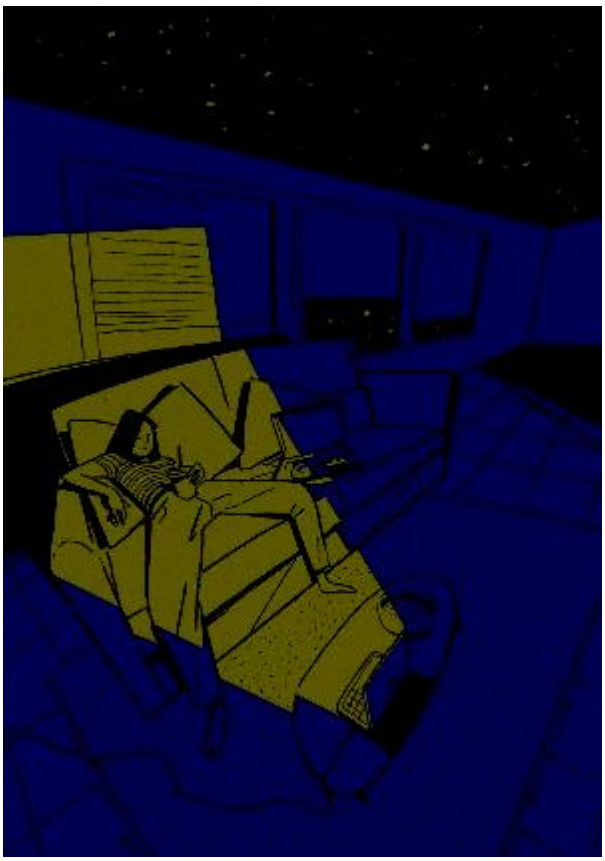
У реалістичних ескізах світло і тінь використовуються для точного відтворення форми і матеріалів. У абстрактних чи експресіоністських роботах світло і тінь можуть бути використовувані більше як художній прийом для передачі емоцій чи концептуальної ідеї.

Практичне застосування:

- **Портрети**: Світлотінь допомагає передати риси обличчя, вирази і характер особи. Сильно освітлені ділянки підкреслюють об'єми, а тіні додають глибини.
- **Архітектурні ескізи**: Тіні на будівлях допомагають передати їхні об'єми та структуру, створюючи реалістичний вигляд споруди.
- **Модні ескізи**: Гра світла і тіні використовується для створення об'єму на тканинах і показу того, як вони виглядають в різних освітленнях.

Гра світла і тіні — це важливий інструмент у графіці, який дозволяє не тільки створити об'ємність і глибину, але й виразити емоції, атмосферу і динаміку композиції. Використання світла і тіні допомагає зберегти баланс між реалістичністю і художнім вираженням, роблячи роботу більш виразною та цікавою.

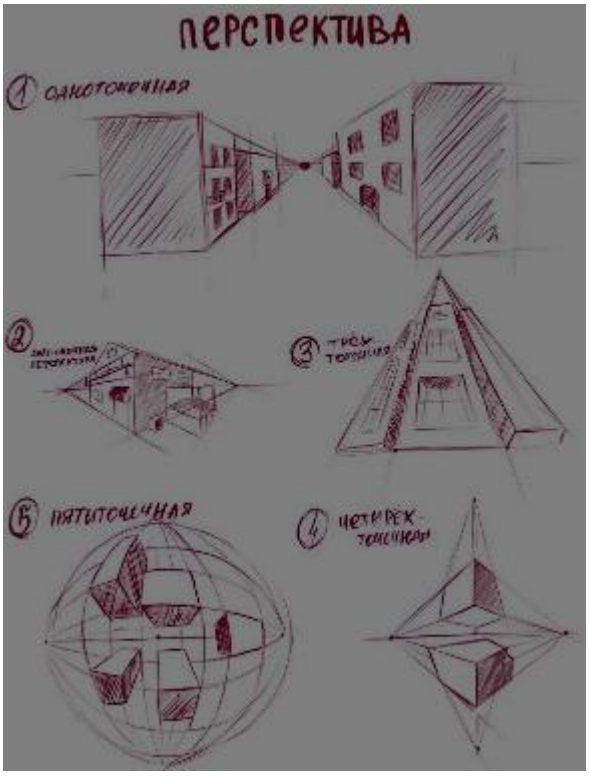








Тема 16: Перспектива



Перспектива — це технічний засіб, який дозволяє передати на плоскій поверхні відчуття глибини та об'єму. Вона створює враження тривимірного простору на двовимірному малюнку, дозволяючи художникові точно зобразити об'єкти в залежності від їхнього положення, розміру та відстані. Перспектива є важливою частиною композиції, що дозволяє працювати з простором і масштабами.

Типи перспективи:

1. **Лінійна перспектива**

Це найпоширеніший спосіб зображення глибини в графіці, при якому паралельні лінії, що йдуть у глибину простору, зображуються зменшеними до однієї точки сходу (або кількох точок), що створює ілюзію перспективи. У лінійній перспективі важливими є такі моменти:

- **Одна точка сходу**: Для зображення об'єктів, що рухаються або направлені до одного напрямку (наприклад, дорога чи залізничні колії). Всі лінії, які йдуть вглиб, сходяться в одну точку на горизонті.
- **Дві точки сходу**: Використовується для зображення об'єктів, що знаходяться під кутом до спостерігача (наприклад, кут будівлі). Лінії, що йдуть в глибину, сходяться в дві різні точки на горизонті.
- **Три точки сходу**: Вживаються для зображення об'єктів, що мають вигляд знизу або зверху, таких як висока будівля або висока точка зору.

2. **Атмосферна перспектива**

Атмосферна перспектива використовується для передачі глибини через зміни в кольорі та контрастності. Чим далі об'єкт від спостерігача, тим більше він буде виглядати світлішим, менш контрастним і розмитим. Це досягається завдяки впливу атмосфери, яка зменшує чіткість і насиченість кольорів на відстані.

3. **Перспектива розміру**

У цьому випадку об'єкти, що знаходяться ближче до глядача, зображуються більшими, а ті, що далі, — меншими. Це застосовується для створення ілюзії простору і глибини. Наприклад, дерева або будівлі, які розташовані вдалині, будуть зображені значно меншими за розміром, ніж ті, що ближче до спостерігача.

4. **Перспектива паралельних ліній і форм**

Коли ми дивимося на об'єкти, вони виглядають меншими по мірі віддалення від нас, а паралельні лінії, що йдуть в глибину, зменшуються і сходяться до точки сходу. Це стосується як ліній (наприклад, дороги, залізничні колії), так і геометричних форм (наприклад, куби, прямокутники), які під впливом перспективи змінюють свої пропорції.

Особливості побудови перспективи в графіці:

1. **Горизонт**: Лінія горизонту є уявною лінією, яка розділяє землю і небо. Вона визначає рівень очей спостерігача, і від неї залежить, де будуть розташовуватися точки сходу.
2. **Точки сходу**: Це точки на лінії горизонту, до яких сходяться лінії перспективи. Вибір кількості точок залежить від того, з якого кута або напрямку ми зображуємо об'єкти.
3. **Зміна розмірів**: При побудові перспективи важливо враховувати, як розміри об'єктів змінюються з відстанню. Об'єкти ближчі до спостерігача

будуть більшими, а ті, що знаходяться далеко — меншими.

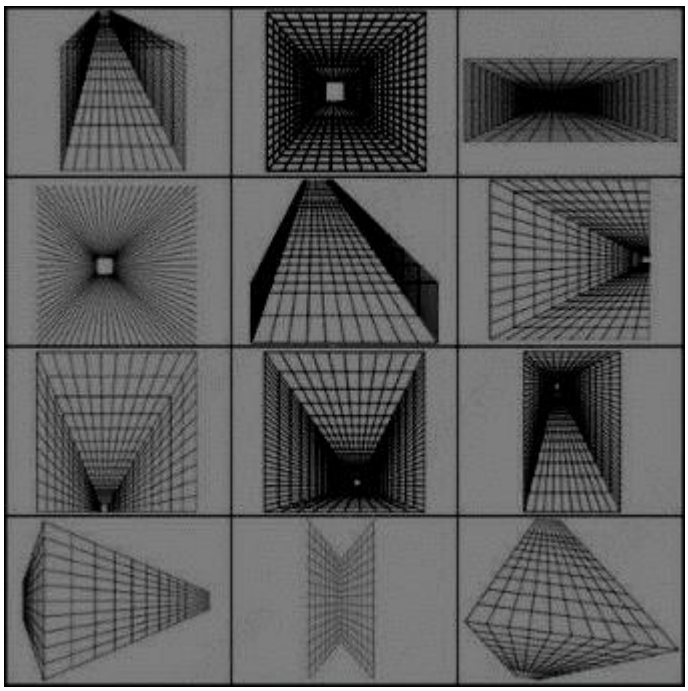
Техніки використання перспективи:

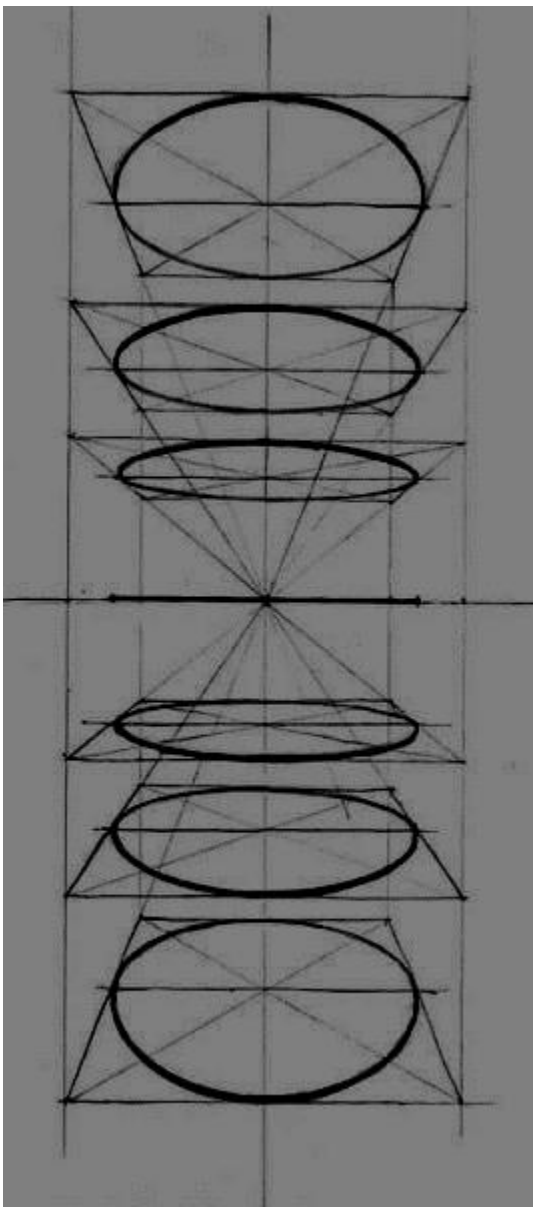
- **Побудова через сітку**: Створення сітки допомагає побудувати правильну лінійну перспективу. Вона складається з горизонтальних і вертикальних ліній, що допомагають організувати елементи малюнка.
- **Штрихування для передачі глибини**: Зміна інтенсивності штрихування або застосування більш темних відтінків на передньому плані і світліших — на задньому допомагає посилити ефект перспективи.

Застосування перспективи в ескізах:

1. **Архітектурна графіка**: Перспектива дозволяє точно зобразити будівлі, міські пейзажі та інші архітектурні об'єкти, зберігаючи правильні пропорції і глибину.
2. **Модний дизайн**: Перспективу використовують для створення ескізів одягу, де важливо передати глибину і рух тканин.
3. **Пейзажі**: У пейзажних ескізах перспектива допомагає зображувати природні елементи (гори, річки, дерева) в правильних пропорціях, створюючи ефект безмежного простору.

Перспектива — це важлива техніка для художника, що дозволяє не тільки передати тривимірність і реалістичність об'єктів, але й організувати простір у композиції. Її вміння допомагає створювати правдоподібні і виразні зображення, які дозволяють глядачеві "відчути" глибину і об'єм.





Тема 17: Декоративність в ескізній графіці

Декоративність є важливим аспектом у графічному мистецтві, що відповідає за естетичну привабливість, виразність та стилістичну цілісність твору. У ескізній графіці декоративність допомагає створити певний настрій, форму та візуальну ідентичність, часто через використання стилізованих елементів і чітких декоративних мотивів.

Основні характеристики декоративності:

1. **Стилізація**

Декоративність часто досягається через стилізацію, тобто спрощення або узагальнення природних форм. Це означає, що художник може спростити реалістичні деталі до простих геометричних форм або абстрактних елементів. Стилізовані малюнки, в яких деталі підпорядковані певним ритмічним або геометричним принципам, виглядають гармонійно і впорядковано, що надає ескізу декоративного вигляду.



2. **Орнаментика**

Орнаменти — це повторювані декоративні елементи, які використовуються для прикраси поверхні. В ескізах орнаментика може проявлятися у вигляді ліній, фігур, геометричних або рослинних мотивів, які можуть бути вписані в певну композицію. Важливими є баланс і симетрія таких елементів, які

створюють ефект завершеності і гармонії.

3. **Колір**

Колір у декоративному малюнку не тільки виконує функцію візуального приваблення, але й підкреслює емоційний аспект роботи. Яскраві, насичені кольори додають виразності і динаміки, тоді як пастельні чи монохромні палітри можуть створити відчуття спокою та елегантності. Важливо, щоб кольори працювали разом і підтримували загальну декоративну концепцію.

4. **Контраст і ритм**

Контраст між різними елементами композиції (наприклад, між світлом і тінню, кольорами, лініями) додає глибину і виразність ескізу. Ритм, в свою чергу, створюється через повторювані елементи, що допомагає організувати простір і надає малюнку певну енергію. Гармонія контрасту і ритму створює впорядковану, але при цьому динамічну композицію.

5. **Абстракція**

Декоративний стиль часто звертається до абстрактних форм, де основна увага зосереджена не на реалістичному відтворенні об'єктів, а на переданні загального враження або атмосфери. Тут важливі композиційна цілісність і емоційна виразність, які досягаються через поєднання ліній, кольорів та форм.

Техніки декоративної графіки:

1. **Графічний стиль**

Декоративність вимагає вибору відповідного графічного стилю, який визначає загальний характер ескізу. Це може бути як строгий геометричний стиль, так і м'якші органічні форми, натхненні природою (наприклад, рослинні мотиви).

2. **Використання ліній та штрихів**

Лінії та штрихи є основними інструментами в створенні декоративності. Тонкі лінії створюють враження легкості та витонченості, а більш товсті і грубі

штрихи додають ритму і динаміки. Інтерпретація ліній у вигляді хвилястих, ламаних чи прямих форм також підкреслює декоративний характер малюнка.

3. **Мотиви природи**

Рослинні, квіткові або тваринні мотиви часто стають основою декоративних ескізів. Стилізовані листя, квіти, дерева, птахи чи інші природні елементи можуть стати частинами орнаменту, додаючи ескізу живописного вигляду.

4. **Монохромні та кольорові варіанти**

Монохромна декоративність, де використовується один колір або його відтінки, може створити спокійний, лаконічний ефект, а багатоколірні ескізи додають яскравості, надаючи малюнку енергії та настрою. Важливо, щоб колір не відволікав від загальної концепції, а підтримував її.

Застосування декоративності в ескізах:

1. **Модний дизайн**

У модному дизайні декоративність застосовується для створення стильних та оригінальних ескізів одягу, де орнаменти, текстури і кольори грають важливу роль у виразі стилю та емоційного настрою.

2. **Архітектурна графіка**

Декоративні елементи, такі як витончені лінії, орнаменти на фасадах, витончені рами вікон, допомагають створювати естетичний вигляд будівель. Це дозволяє зробити споруди більш витонченими та емоційно виразними.

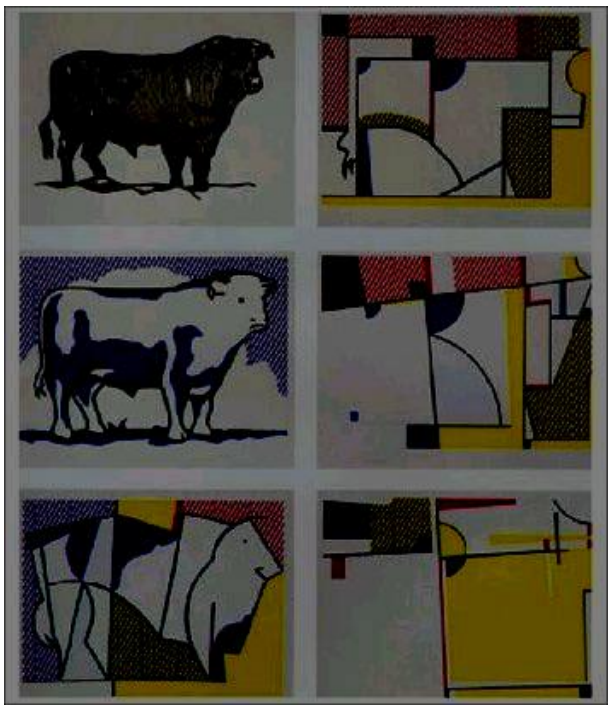
3. **Ілюстрації та графіка**

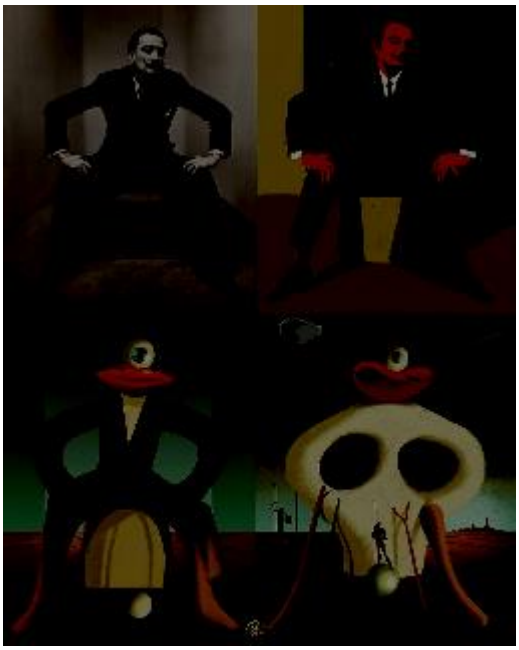
Декоративність широко використовується в ілюстраціях книг, журналів, афішах і плакатах, де важливу роль відіграє стиль виконання та взаємодія графічних елементів для підсилення образів і сюжетів.

Декоративність в ескізній графіці не тільки надає роботам естетичну привабливість, але й служить потужним інструментом для

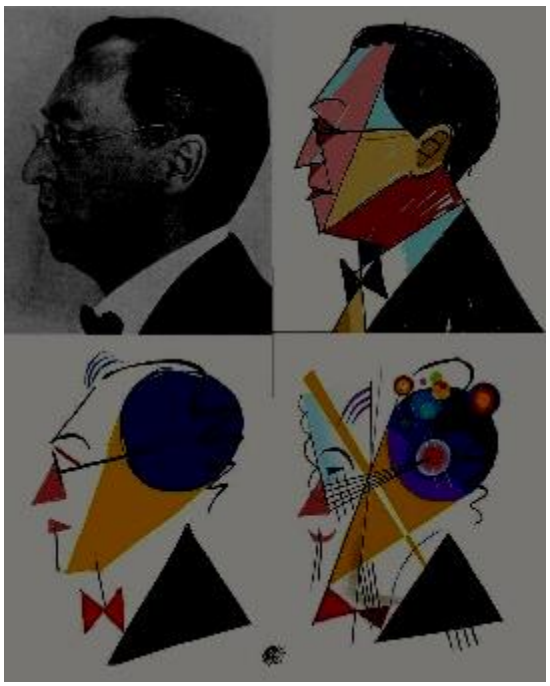
вираження ідей, стилістичних концепцій і емоцій. Вона дозволяє художнику не лише створювати естетично красиві роботи, але й досягати гармонії між композицією, кольором і формою.













Тема 18: Основи фешн-ілюстрації



Фешн-ілюстрація — це специфічний вид художнього мистецтва, який має на меті передати стилістику, структуру і концепцію одягу та модних тенденцій через образотворче мистецтво. Вона є важливим етапом у процесі створення колекцій одягу, а також може бути використана для реклами, візуальних каталогів або показів. Фешн-ілюстрація дозволяє модним дизайнерам передати свої ідеї, створюючи візуальні образи, що можуть передати стиль, текстуру тканини, силуэт та емоційний настрій колекції.

Основні елементи фешн-ілюстрації:

1. **Силует та пропорції**

Один з основних аспектів фешн-ілюстрації — це акцент на пропорціях фігури. Ілюстратори часто зображають моделі з подовженими ногами, вузькою талією або іншими стилизованими пропорціями, що дозволяє підкреслити елегантність одягу. Це не завжди відповідає реалістичному зображенню людини, але допомагає створити бажаний образ та відчути динаміку моди.

2. **Позування моделі**

Позування відіграє важливу роль у фешн-ілюстрації, оскільки дозволяє передати рух, емоцію та стиль. Моделі можуть бути зображені в статичних позах або в русі, що підкреслює різні риси колекції. Динамічні пози передають легкість тканин, рухливість фасонів або важливі деталі.

3. **Деталі одягу**

Фешн-ілюстрація зосереджена на відображенні деталей одягу, таких як текстура тканин, стильні аксесуари, шви, застібки та інші елементи. Деталі одягу можуть бути надзвичайно детальними або ж стилізованими, залежно від концепції ілюстрації.

4. **Колір**

Колір у фешн-ілюстрації може бути використаний для підкреслення настрою і концепції колекції. Яскраві кольори можуть створювати відчуття енергії, радості та молодіжного стилю, а пастельні відтінки часто асоціюються з елегантністю, жіночністю та витонченістю. Вибір кольору залежить від того, яку атмосферу і настрій хоче передати ілюстратор.

5. **Текстури та матеріали**

Важливою частиною фешн-ілюстрації є вміння передавати текстуру тканини або матеріалу одягу. Це може бути зроблено через використання різних технік малювання, таких як штрихування, точкування або спеціальні ефекти,

що дозволяють візуально передати важливі риси матеріалу: глянцевість, матовість, прозорість чи м'якість.

Основні техніки фешн-ілюстрації:

1. **Акварель**

Акварель — популярна техніка, яка дозволяє створити легкі, прозорі кольори, що добре підходять для передачі витонченості і легкості тканин. Акварель добре працює з елегантними і жіночними колекціями.

2. **Маркер або туш**

Для більш чітких ліній і виразного контрасту часто використовуються маркери або туш. Ця техніка дозволяє створювати чіткі обриси, що підкреслюють форму одягу та силуэт. Вона часто використовується для створення сучасних, сміливих і динамічних ілюстрацій.

3. **Пен або графіт**

Олівці, графіт або чорнила дозволяють створювати детальні малюнки з великою кількістю нюансів і тіней. Така техніка зазвичай застосовується для розробки концептуальних ескізів одягу чи для деталей, що потребують високої точності.

4. **Цифрова фешн-ілюстрація**

Сучасні технології дозволяють художникам створювати фешн-ілюстрації в цифровому форматі. Використання програм для малювання, таких як Adobe Illustrator або Photoshop, дає можливість швидко експериментувати з кольорами, формами і текстурами. Цифрові ілюстрації дозволяють отримати яскраві і чіткі зображення, які можуть бути використані для презентацій, каталогів або веб-сайтів.

Функції фешн-ілюстрації:

1. **Комунікація ідей дизайнера**

Фешн-ілюстрація є важливим засобом для дизайнерів одягу для передачі своїх ідей та концепцій. Через малюнок можна показати, як буде виглядати колекція в реальності, які матеріали використовуються, які кольори переважають. Це також важливо для виробничого процесу, коли потрібно передати точні інструкції щодо виготовлення одягу.

2. **Реклама і маркетинг**

Ілюстрації використовуються в рекламних кампаніях для привернення уваги до нових колекцій, брендів або продуктів. Вони можуть бути частиною плакатів, обкладинок журналів, каталогів або соціальних мереж. Яскраві і оригінальні фешн-ілюстрації допомагають створити візуальний імідж бренду та сформувати його стиль.

3. **Історичне та культурне значення**

Фешн-ілюстрація також має велику історичну цінність, адже вона допомагає зберегти стиль, моду та тенденції різних епох. Зображення одягу і аксесуарів допомагає вивчати культуру і соціальні зміни через призму моди.

Фешн-ілюстрація — це потужний і важливий інструмент у світі моди, який поєднує художню майстерність та дизайнерські ідеї. Вона допомагає не тільки створювати естетично привабливі образи, але й передавати специфіку одягу, колекцій та емоції, що стоять за ними. Від майстерності фешн-ілюстратора залежить, як буде сприйматися новий стиль, модель або концепція в модному світі.


VOGUE







Тема 19: Основи типографії



Типографія — це мистецтво та наука вибору і використання шрифтів для досягнення оптимального візуального сприйняття тексту. Вона є важливою складовою графічного дизайну та має великий вплив на передачу змісту, атмосферу та емоційний ефект повідомлення. Типографія охоплює всі аспекти роботи з текстом, від вибору шрифтів до розміщення та форматування.

Основні принципи типографії:

1. **Вибір шрифта**

Вибір шрифта — це один із найважливіших аспектів типографії. Шрифт має відповідати не лише стилю проекту, але й його змісту. Наприклад, для серйозного корпоративного бренду можуть використовуватись строгі і класичні шрифти, тоді як для творчих проектів або реклами можуть бути вибрані більш креативні або декоративні варіанти. Важливо також враховувати, чи є шрифт читабельним у різних розмірах.

2. **Розмір шрифта**

Розмір шрифта впливає на те, наскільки легко сприймається текст. Великі шрифти зазвичай використовуються для заголовків або важливих повідомлень, у той час як менші шрифти використовуються для основного тексту. Важливо забезпечити баланс між розмірами шрифтів, щоб текст не виглядав перенавантаженим.

3. **Інтерліньяж (line spacing)**

Інтерліньяж — це відстань між рядками тексту. Він визначає, наскільки комфортно буде читати текст. Занадто малий інтерліньяж може зробити текст важким для сприйняття, а занадто великий — розірвати текстову структуру. Оптимальний інтерліньяж забезпечує зручність читання і візуальну цілісність.

4. **Розширення та стиснення (tracking and kerning)**

Tracking — це регулювання відстані між усіма літерами в рядку, а kerning — це відстань між двома конкретними літерами. Правильне налаштування цих параметрів покращує читаємість тексту і забезпечує візуальну гармонію.

5. **Вирівнювання тексту**

Вирівнювання тексту визначає, як текст розташований відносно сторінки або блоку. Існують різні типи вирівнювання:

- **Ліве вирівнювання** (найбільш популярне для тексту).
- **Центроване вирівнювання** (для заголовків, цитат).
- **Праве вирівнювання** (рідко використовується, але може бути ефективним для деяких дизайнерських завдань).
- **Вирівнювання за шириною** (часто застосовується у газетах та книгах, де текст рівномірно заповнює всю ширину рядка).

6. **Колір тексту**

Колір шрифта може значно змінити сприйняття тексту. Яскраві кольори можуть привернути увагу, але їх важливо не використовувати в надмірних кількостях, адже це може ускладнити читання. Нейтральні кольори, такі як чорний або темно-сірий, забезпечують зручність для основного тексту, а акцентні кольори використовуються для виділення важливих елементів.

7. **Контрасти та ієрархія**

Важливо використовувати контрасти в шрифтах для створення ієрархії

інформації. Це дозволяє виділити заголовки, підзаголовки, основний текст, цитати тощо. Наприклад, можна комбінувати жирний шрифт для заголовків та звичайний для основного тексту або використовувати різні розміри шрифтів для різних рівнів важливості.

Типи шрифтів:

1. **Серфіковані шрифти (Serif)**

Шрифти з засічками на кінцях літер. Вони часто асоціюються з традиційними, класичними стилями та використовуються для друкованих матеріалів (книг, газет). Приклад: Times New Roman, Georgia.

2. **Безсерфіковані шрифти (Sans-serif)**

Шрифти без засічок, що створюють чистий, сучасний вигляд. Вони зазвичай використовуються для веб-дизайну або цифрових форматів, де важлива чіткість і простота. Приклад: Arial, Helvetica.

3. **Декоративні шрифти**

Шрифти, що мають унікальний стиль і часто використовуються для декоративних цілей або візуальних акцентів. Вони можуть мати нестандартні форми, що додають креативності, але їх варто використовувати обережно, щоб не ускладнити читання. Приклад: Brush Script, Comic Sans.

4. **Монопросторні шрифти (Monospaced)**

У таких шрифтах кожна буква має однакову ширину. Вони зазвичай асоціюються з програмуванням або технічними текстами, але іноді використовуються для створення ретро-ефекту. Приклад: Courier New.

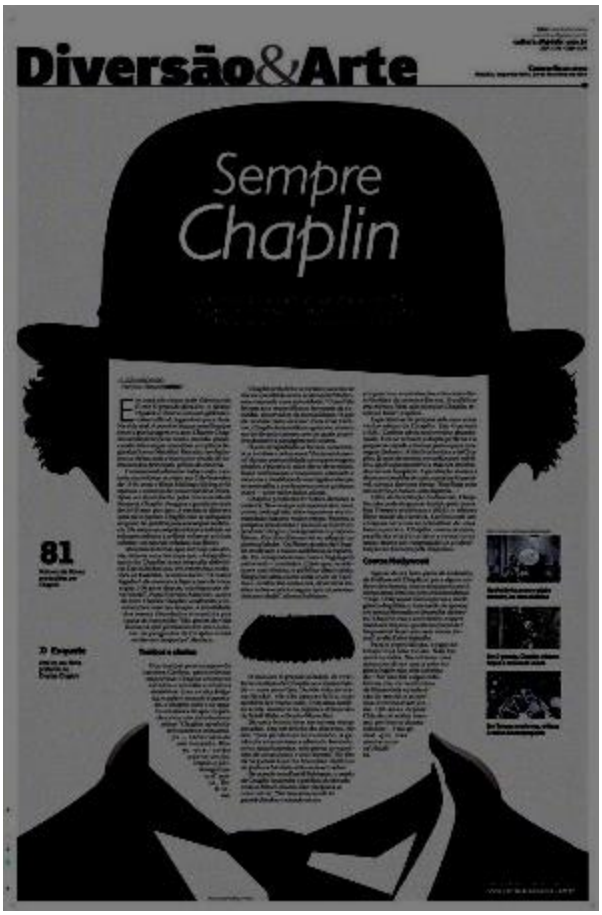
Типографія в графічному дизайні:

Типографія є основою для створення будь-якого графічного проекту, будь то плакат, веб-сайт, упаковка або візитка. Важливо розуміти, як правильно комбінувати шрифти та інші графічні елементи, щоб текст був не

лише читабельним, але й естетично приємним. Кожен проект має свою концепцію, і типографія допомагає її виразити, створюючи візуальну гармонію між формою та змістом.

Типографія — це не просто вибір шрифтів, це важливий інструмент у дизайні, який формує сприйняття тексту та загальний візуальний стиль проекту. Гарна типографія допомагає передати повідомлення чітко і ефективно, а також створює приємне візуальне враження. Володіння основами типографії є необхідним для кожного графічного дизайнера.





Тема 20: Основи інтер'єрного скетчингу



Інтер'єрний скетчинг — це техніка швидкого малювання, яка дозволяє дизайнеру або архітектору візуалізувати концепції інтер'єрів, розташування меблів, освітлення, кольорові схеми та загальний вигляд простору. Це важливий інструмент на етапі розробки проекту, що допомагає визначити стиль, атмосферу та функціональність майбутнього простору, а також для комунікації з клієнтами чи колегами.

Основні принципи інтер'єрного скетчингу:

1. **Швидкість і спрощення**

Інтер'єрний скетчинг зазвичай виконується швидко, без надмірної деталізації. Мета — передати загальну ідею, атмосферу і функціональні компоненти простору, а не створювати точний, деталізований малюнок. Це дозволяє зосередитись на загальному враженні і легко коригувати концепцію.

2. **Перспектива**

Перспектива — ключовий елемент у скетчах інтер'єрів, адже саме завдяки правильному використанню перспективи можна створити реалістичне відчуття глибини та простору. У інтер'єрному скетчингу найчастіше використовують одну точку сходу або дві точки сходу для створення об'ємного вигляду приміщення.

3. **Пропорції та масштаби**

Важливо дотримуватись пропорцій між елементами інтер'єру. Наприклад, розмір меблів, дверей чи вікон має відповідати розміру приміщення. Пропорційність допомагає зрозуміти, як різні об'єкти виглядатимуть у просторі.

4. **Техніки малювання**

Існує кілька технік, які використовуються в інтер'єрному скетчингу:

- **Лінії та штрихи**: швидке креслення ліній допомагає визначити основні форми та контури простору.
- **Тіні та освітлення**: використання світлотіньових ефектів дозволяє передати глибину і об'єм. Можна показати, як світло падає на різні поверхні та меблі.
- **Кольорова палітра**: часто інтер'єрні скетчі виконуються у сірій або коричневій гаммі, але кольорові акценти, наприклад, для меблів чи текстильних елементів, допомагають створити настрій.

5. **Композиція**

Композиція в інтер'єрному скетчингу визначає, як будуть розташовані елементи на малюнку. Важливо продумати, де розмістити основні об'єкти інтер'єру (меблі, світильники, декоративні елементи) так, щоб вони гармонійно поєднувались і підкреслювали стиль простору.

6. **Атмосфера та емоційний настрій**

Інтер'єрний скетч не лише зображує фізичні елементи простору, але й допомагає передати атмосферу: спокійну і затишну, динамічну чи елегантну. Важливою є здатність художника передати емоції через колір, освітлення, текстури та композицію.

Кроки для створення інтер'єрного скетчу:

1. **Планування та вибір перспективи**

На самому початку роботи важливо вибрати точку зору та перспективу, яка

найкраще передає особливості простору. Наприклад, для показу плану кімнати з меблями можна вибрати перспективу з однією точкою сходу, а для демонстрації складної архітектури — перспективу з двома точками сходу.

2. **Основні лінії та контури**

Почати слід із контурів основних елементів: стін, дверей, вікон, меблів. Використовуються легкі лінії, щоб можна було швидко змінити або коригувати розташування елементів. Важливо пам'ятати про пропорції та масштаби.

3. **Додавання деталей**

Після того, як основна структура буде визначена, можна додавати деталі — меблі, текстури на стінах, підлогах, освітлення. Це дозволяє більш чітко уявити, як виглядатиме готовий інтер'єр.

4. **Тіні та освітлення**

Додавання тіней під меблями, на стінах або підлозі створює відчуття об'єму та простору. Це допомагає зробити малюнок більш реалістичним.

5. **Кольори та акценти**

Якщо скетч передбачає використання кольору, можна додавати акценти на меблях, текстилі або декорі. Важливо вибирати кольори, які підкреслюють бажану атмосферу простору.

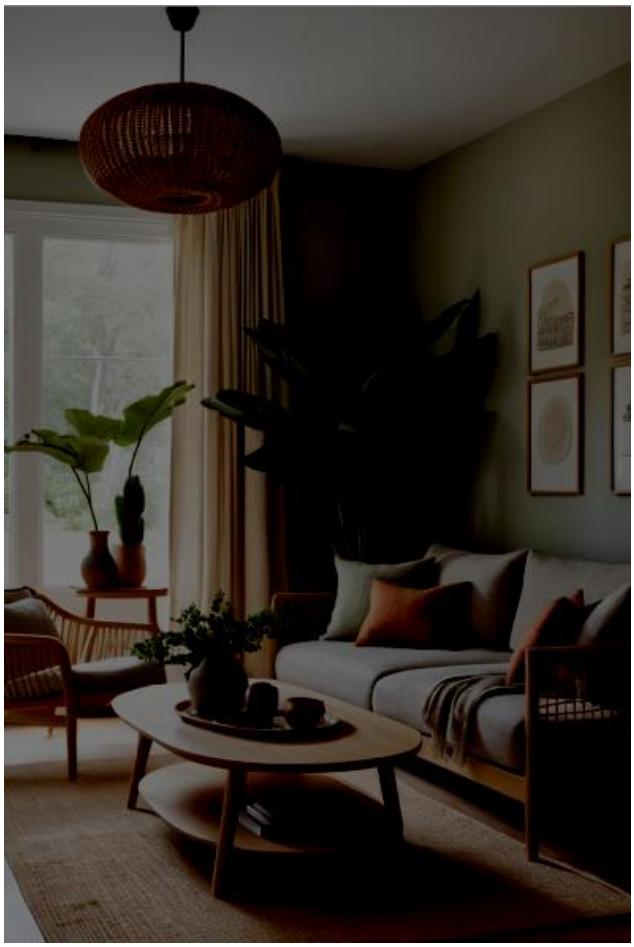
Корисні інструменти для інтер'єрного скетчингу:

- **Карандаші та маркери**: для створення основних ліній, контурів і тіней.
- **Акварель або гуаш**: для додавання кольору та створення ефектів освітлення і тіні.
- **Цифрові інструменти**: програми для малювання, як-от Adobe Photoshop, SketchUp або Procreate, дозволяють створювати професійні

цифрові скетчі з використанням різноманітних ефектів.

Інтер'єрний скетчинг — це потужний інструмент для візуалізації концепцій і ідей інтер'єрного дизайну. Він дозволяє передати атмосферу, структуру і стиль майбутнього простору ще на ранніх етапах проектування. Успішний інтер'єрний скетч може стати основою для подальших проектних розробок і допомогти донести вашу ідею до клієнта чи колег.





Тема 21: Абстракція в мистецтві та дизайні



Абстракція — це стиль або метод у мистецтві, який відходить від реалістичного зображення світу і зосереджується на формах, кольорах, лініях, текстурах і інших візуальних елементах. У абстракції реальні об'єкти або сцени можуть бути спрощені, перетворені або взагалі відсутні, а на перший план виходять чисто естетичні аспекти твору.

Абстракція може мати різні форми в залежності від мети та контексту. Вона може бути геометричною, органічною, лінійною або кольоровою. Найважливішими аспектами абстракції є виразність, свобода у використанні форм та кольорів, а також здатність викликати емоції та асоціації без прив’язки до конкретних об'єктів або реальних форм.

Основні напрямки абстракції:

1. **Геометрична абстракція**

Це напрямок, у якому використовуються чіткі геометричні форми: квадрати, кола, прямі лінії, кути. Геометрична абстракція часто асоціюється з математичними принципами та строгими композиціями. Вона була популяризована такими художниками, як Василь Кандинський, Пітер Мондріан, а також в стилі конструктивізму.

2. **Органічна абстракція**

Цей стиль характеризується більш природними, м'якими формами, що

нагадують органічні або природні елементи: хвилі, криві, незграбні лінії. Органічна абстракція часто має на меті передати емоції, атмосферу або рух, а не конкретні об'єкти. Прикладом є творчість художників, таких як Хуан Міро чи Джоан Міро.

3. **Лінійна абстракція**

Вона зосереджується на використанні ліній для створення композицій. Лінії можуть бути прямими або кривими, рівними або динамічними, їх можна комбінувати в різних напрямках і довжинах, створюючи ілюзію руху, глибини чи емоційного напруження.

4. **Кольорова абстракція**

Абстракція через колір може бути спрямована на вираз емоцій, настроїв або енергії за допомогою палітри кольорів. Відомі художники, такі як Марк Ротко, використовували великі кольорові площини для створення настроєвих композицій, що викликають у глядача певні переживання.

Основні принципи абстракції:

1. **Символічність та емоційність**

Абстракція часто не має чіткої символічної чи реалістичної основи, але вона здатна передавати емоційний зміст через форми, кольори та їх взаємодію. Вона дозволяє митцеві вільно висловлювати почуття та ідеї, які не обов'язково мають конкретні форми.

2. **Форма і структура**

У абстрактному мистецтві важливу роль відіграють композиція і структура. Формування гармонії, рівноваги або контрасту між елементами може стати головним завданням твору. Відсутність чітких, реалістичних форм не означає хаос — навпаки, це може бути дуже обдумана та збалансована композиція.

3. **Експресивність кольору**

Кольори в абстракції часто використовуються не лише для передачі реальних відтінків, а й для створення певної атмосфери або емоційного стану. Тому колір може бути насиченим, яскравим, м'яким або навіть контрастним для вираження сил і напруження.

4. **Рух та динаміка**

Абстракція часто використовує елементи, що створюють відчуття руху або зміни. Це може бути через лінії, кольори або текстури, які взаємодіють між собою, створюючи відчуття змінюваного простору або енергії.

Абстракція в дизайні та моді:

1. **Графічний дизайн**

Абстракція має величезний вплив на сучасний графічний дизайн. Вона дозволяє створювати унікальні логотипи, візуальні ідентичності та рекламні матеріали. Завдяки абстрактним формам і нестандартним композиціям можна створювати інноваційні та привабливі дизайни, що привертають увагу.

2. **Мода**

В абстракційному стилі моди використовуються елементи геометрії, кольору та текстури для створення оригінальних образів. Наприклад, у колекціях дизайнера Паоло Мікельлі можна побачити використання абстрактних принтів і нестандартних кольорових поєднань. Абстракція в моді дозволяє створювати нові, цікаві форми та композиції в одязі.

3. **Інтер'єрний дизайн**

Абстрактні елементи також активно використовуються в інтер'єрному дизайні, де через форми, текстури, кольори та освітлення можна створювати простори, що виражають сучасний та експресивний стиль. Меблі та декоративні елементи в абстрактному стилі здатні привнести динаміку і стильність у будь-яке середовище.

Абстракція є важливою складовою сучасного мистецтва і дизайну, яка дозволяє відкривати нові шляхи для вираження емоцій, форм і ідей. Вона може бути як мінімалістичною, так і експресивною, створюючи унікальні образи, що звертаються до глядача на глибшому рівні, поза межами звичних форм і сюжетів. Абстракція не має меж, і її можливості обмежуються лише уявою художника або дизайнера.





Тема 22: Портрет



Портрет — це художнє зображення особи, що фіксує фізичні риси людини, її вираз обличчя, характер і емоційний стан. Окрім репрезентації особи, портрет може також служити символом певної епохи, статусу або соціального положення. Портрет є одним із найстаріших жанрів у мистецтві та має важливе значення в різних формах мистецького вираження: живопису, графіки, фотографії, скульптури тощо.

Основні типи портретів:

1. **Реалістичний портрет**

Це найпоширеніший вид портрета, який зосереджений на точному відтворенні зовнішності людини. В цьому стилі художник приділяє увагу кожній деталі — від рис обличчя до текстури шкіри та волосся, аби передати максимально реалістичне враження.

2. **Експресивний портрет**

Експресивний портрет зображує не тільки зовнішність людини, але й намагається передати її внутрішній світ, емоційний стан, характер або душевний настрій. Тут особлива увага приділяється виразу обличчя, позі, світлотіням, а також використанню кольору і фактури для вираження певних емоцій.

3. **Ідеалізований портрет**

Відрізняється від реалістичного тим, що художник може значно змінювати зовнішність людини для досягнення ідеалізованого вигляду. Це може бути характерно для портретів королів, святих, великих політичних чи культурних фігур, де головна мета — підкреслити велич і значущість особистості.

4. **Карикатурний портрет**

Портрет, який виявляє комічні чи сатиричні риси, збільшуючи деякі частини обличчя або рис характеру для створення гумористичного або критичного ефекту. Карикатури часто використовуються в журналістиці та політичних коментарях.

Компоненти портрета:

1. **Обличчя та вираз обличчя**

Обличчя є основною частиною портрета, і саме через нього передається більшість емоцій та настроїв. Вираз обличчя — це комбінація міміки, що може відображати радість, смуток, злість, спокій чи інші емоції.

2. **Поза та рух**

Поза є важливим елементом портрета, оскільки вона може багато сказати про характер та емоційний стан людини. Наприклад, сидяча поза може свідчити про спокій і замисленість, а енергійний рух — про активність та рішучість.

3. **Светотінь**

Гра світла і тіні має велике значення в портретному малюванні. Вона допомагає створити об'єм, глибину і реалістичність, а також підкреслити важливі риси обличчя. Освітлення може бути використане для фокусування на певних частинах обличчя або для створення потрібного настрою.

4. **Фон**

Фон портрета може бути простим або деталізованим, в залежності від того,

чи хоче художник зосередитись на особистості людини або створити контекст навколишнього середовища. У багатьох випадках фон є віддзеркаленням соціального статусу або особистого стилю портретованої особи.

Портрет в історії мистецтва:

- **Античність**

Перші портрети з'явились у Давньому Єгипті та Греції, де вони служили для збереження образу важливих осіб — фараонів, богів або великих героїв.

- **Ренесанс**

В епоху Ренесансу художники почали зображати портрети не тільки як реалістичні відображення, але й як способи вираження людської гідності та інтелекту. Відомі портрети Леонардо да Вінчі, Рафаеля і Тіціана стали важливими етапами в розвитку портретного жанру.

- **Бароко та Рококо**

Портрети в цих стилях часто були драматичними, підкреслюючи емоційний стан і велич особи, особливо серед аристократії. Картини могли відображати багатство та соціальний статус через деталізовані одяги, аксесуари та розкішні фони.

- **Сучасне мистецтво**

В XX столітті портрети стали експериментальними, з використанням різних технік, стилів і навіть абстракції. Модерністські і постмодерністські художники, такі як Пабло Пікассо, використовували портрети для дослідження соціальних, психологічних і культурних тем.

Портрет — це один із найбільш значущих жанрів в мистецтві, що не лише відображає зовнішність, а й передає глибокий внутрішній світ людини.

Це дозволяє створювати образи, які стають важливими культурними артефактами і запам’ятовуються в історії.





Тема 23: Гіперболізація в мистецтві та дизайні

Гіперболізація — це художній прийом, який полягає в значному перебільшенні певних рис або аспектів об'єкта для підсилення його ефекту або виразності. Вона широко використовується в літературі, живопису, графіці, карикатурі та багатьох інших формах мистецтва, а також в дизайні та рекламі.



Цей прийом має на меті не тільки створити ефект враження, але й допомогти художнику чи дизайнеру акцентувати увагу на важливих аспектах, підкреслити емоційність образу або навіть створити комічний або сатиричний ефект.

Особливості гіперболізації:

1. **Перебільшення фізичних рис**

Гіперболізація може проявлятися у зображенні людини чи предмета з надмірно збільшеними або спрощеними рисами. Наприклад, у карикатурах часто перебільшуються певні риси обличчя, такі як носи або очі, щоб зробити персонажа більш впізнаваним або комічним.

2. **Емоційне перебільшення**

Гіперболізація також застосовується для підсилення емоцій, відчуттів або реакцій персонажа. Це може бути виражено через перебільшення міміки, положення тіла, колірних контрастів або елементів освітлення, що дозволяє передати сильні почуття (наприклад, страх, радість, сум).

3. **Природні елементи**

У живопису та ілюстраціях природа також може бути гіперболізована: дерева можуть ставати величезними, небеса — безмежно широкими, а пейзажі — надмірно драматичними. Це дозволяє створити емоційну глибину і враження від величі або небезпеки навколишнього середовища.

4. **Сатиричний ефект**

Гіперболізація часто використовується в карикатурах і сатиричних роботах, де перебільшення стає інструментом критики або висміювання соціальних, політичних чи культурних явищ. Наприклад, через перебільшення вдач, зовнішності чи поведінки персонажів, художник виявляє їх негативні риси, що дозволяє створити комічний або іронічний ефект.

Використання гіперболізації в дизайні:

1. **Реклама та брендинг**

У рекламі гіперболізація може бути використана для підкреслення переваг продукту чи послуги. Наприклад, рекламні матеріали часто перебільшують ефективність товару або результат від його використання. Це створює враження, що продукт здатний вирішити проблему або виконати завдання швидше та ефективніше, ніж насправді.

2. **Мода та інтер'єр**

У дизайні одягу чи інтер'єрів гіперболізація може проявлятися в яскравих, неочікуваних формах, кольорах або розмірах предметів, що допомагає створювати незабутні враження або навіть викликати певний емоційний відгук у глядачів чи споживачів.

3. **Ілюстрація та графіка**

У графічному дизайні гіперболізація може використовуватися для створення вражаючих, виразних образів, що привертають увагу. Наприклад, в плакатах чи ілюстраціях до книг часто використовуються перебільшені форми або

масштаб, щоб підсилити основну ідею або настрій зображення.

Види гіперболізації:

1. **Гіперболізація кольору**

Це використання надмірно насичених кольорів для підсилення певних емоцій чи акцентів. Яскраві кольори можуть використовуватися для підкреслення важливих деталей або створення контрасту, що привертає увагу.

2. **Гіперболізація форм**

Це перебільшення розмірів або пропорцій у дизайні. Наприклад, великі шрифти в дизайні плакатів чи величезні форми в скульптурі можуть акцентувати увагу на певних аспектах композиції.

3. **Гіперболізація текстури**

Вона полягає в наданні матеріалам надзвичайно виразних або детальних текстур, що можуть створювати ефект реалістичності або ж, навпаки, абстрактного вигляду. У живопису це може бути досягнуто через сильне накладення фарб або в графіці — через використання різноманітних ліній або штрихів.

Переваги гіперболізації:

1. **Створення яскравого, незабутнього образу**

Перебільшення дозволяє створювати образи, які відразу привертають увагу, а також можуть бути запам'ятованими надовго. Це важливо в рекламі або в моді, де потрібно вирізнятися серед інших.

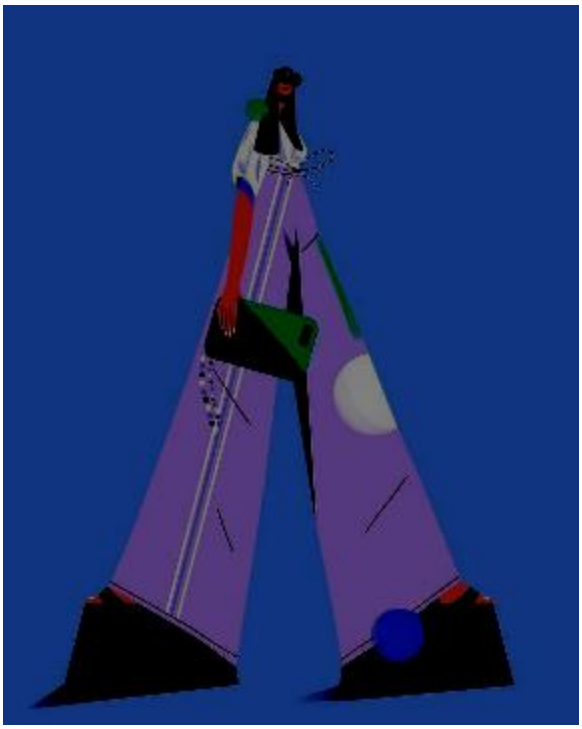
2. **Підсилення емоційного впливу**

Гіперболізація дозволяє підсилити емоційний відгук у глядача, зробити зображення більш виразним і насиченим емоціями.

3. **Комічний і сатиричний ефект**

Перебільшення може бути чудовим інструментом для створення гумору або сатири, що робить твір легким для сприйняття, але водночас надає можливість глибшої критики.

Гіперболізація є потужним інструментом у мистецтві та дизайні, що дозволяє художникам і дизайнерам створювати виразні, захоплюючі роботи, що відрізняються емоційною насиченістю та оригінальністю. Вона допомагає підсилити вплив зображення, акцентувати увагу на важливих елементах і передати складні ідеї або емоції через прості, але ефективні художні прийоми.





Тема 24: Динаміка та рух в мистецтві та дизайні

Динаміка та рух є важливими компонентами в мистецтві, що дозволяють передати енергію, напруження, розвиток чи зміну. Вони використовуються для того, щоб зобразити процеси, які відбуваються у часі, і зробити твір більш виразним, живим та емоційним. У живопису, графіці, скульптурі та дизайні рух часто відображає фізичний, емоційний чи навіть абстрактний аспект взаємодії між об'єктами та простором.

Основні аспекти динаміки та руху в мистецтві:

1. **Візуальний рух**



Візуальний рух — це спосіб, яким художник передає рух або динаміку через певні прийоми, що не обов'язково мають бути прямим зображенням фізичного руху. Це може бути досягнуто через розташування елементів на полотні, використання ліній, кольору, світлотіні, фактури.

2. **Лінії руху**

Лінії можуть бути використані для створення ілюзії руху. Наприклад, спіралі, хвилі або вигнуті лінії можуть передавати відчуття руху та енергії. Прямі лінії, зокрема похилі чи діагональні, можуть створювати відчуття швидкості, дії або напруження.

3. **Композиція та розташування елементів**

Зміщення об'єктів у просторі може створювати враження руху. Якщо об'єкти

розташовані так, що вони наче рухаються в певному напрямку (наприклад, через перспективу, зміщення або накладання), це створює ілюзію процесу, що відбувається.

4. **Повторення та ритм**

Повторювані елементи або форми можуть створювати відчуття руху через ритм, що виникає від регулярного повторювання. Це особливо важливо в графіці та декоративному мистецтві, де малюнки чи орнаменти можуть змушувати глядача "рухатись" очима по композиції.

Динаміка в різних формах мистецтва:

Живопис

У живопису художники використовують рух через лінії, кольори та текстури. Наприклад, у творах імпресіоністів, таких як Клод Моне, рух води або дерева зображено через швидке нанесення мазків і яскраві кольори, що надають динамічність. У кубізмі, зокрема у творах Пабло Пікассо, рух передавали через розщеплені форми, що надають зображенню певний відчуток динаміки.

Скульптура

В скульптурі динаміка може бути передана через позу, вираз тіла або рухливі елементи. Наприклад, скульптура «Перемога» Антоніо Канова зображує людину в русі, де зміщення ліній та форма тіла створюють ефект руху. У сучасній скульптурі часто використовуються інтерактивні елементи, які можуть змінювати положення, тим самим візуально передаючи динаміку.

Графіка та ілюстрація

Графіка активно використовує лінії і текстури для передачі руху. У коміксах, наприклад, рух часто передається через серії кадрів, де персонаж переміщується по площині, або через використання ліній, що вказують напрямок руху.

Фотографія та відео

Відео та фотографія є медіумами, які насправді за своєю природою передають рух. Вони використовують різні техніки для створення динаміки, як-от розмиття рухомих об'єктів (motion blur), чи зміна фокусу, щоб зобразити швидкість або потік часу.

Техніки створення руху:

1. **Розмиття (motion blur)**

Це техніка, при якій рухомі об'єкти на зображенні виглядають розмитими, щоб передати швидкість і динаміку. Часто використовують в фотографії та відео, а також в живописі для створення відчуття руху.

2. **Перспектива**

Перспектива, зокрема лінійна, може створювати відчуття глибини та руху в просторі. Лінії, що сходяться в точку зникнення, можуть візуально направляти погляд глядача та створювати враження руху.

3. **Контраст та кольори**

Чіткий контраст між світлом і тінню, а також кольорові акценти можуть привертати увагу до певних частин зображення, створюючи ілюзію руху. Наприклад, яскраві кольори на передньому плані можуть надавати враження швидкого руху, тоді як більш приглушені кольори на фоні створюють стабільність.

4. **Інтервал та зміщення**

Порядок і зміщення елементів на зображенні можуть створювати ефект послідовного руху. Це часто використовують у анімаціях або в серіях картин, де об'єкти переміщуються по сцені або між кадрами.

Динаміка в дизайні:

1. **Графічний дизайн**

У графічному дизайні рух може бути використаний для надання емоційної енергії та виразності. Динамічні елементи в дизайні можуть залучати увагу та активізувати глядача. Наприклад, використання нахилених ліній, розмитих форм чи ілюзій руху допомагає створити емоційне враження.

2. **Мода та текстиль**

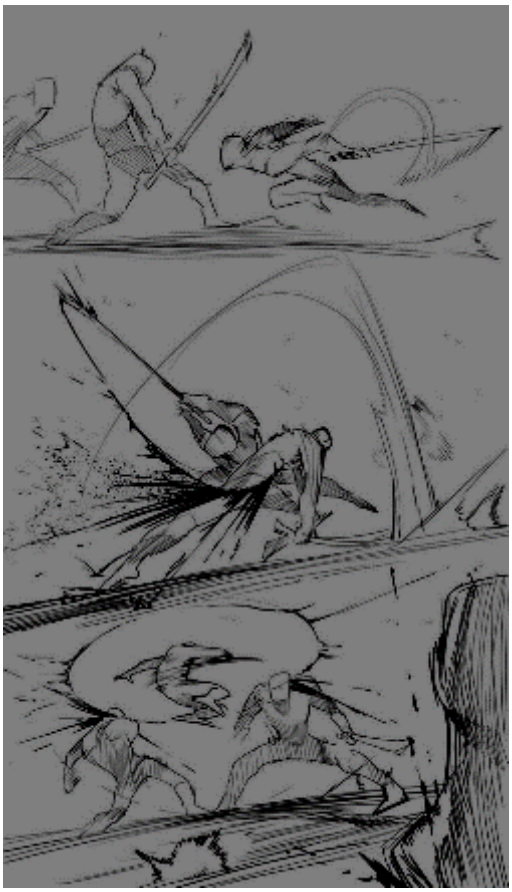
У моді рух може бути переданий через вибір тканин, принтів і конструкцій. Наприклад, використання легких, прозорих тканин може створити враження динамічності, а використання воланів або розшитих елементів дозволяє візуально передати рух.

3. **Інтер'єрний дизайн**

В інтер'єрному дизайні динаміка створюється через розташування меблів, освітлення, кольорів і текстур. Динамічні елементи можуть надавати простору відчуття руху або енергії, наприклад, через використання активних кольорів чи асиметричне розташування елементів.

Динаміка та рух є важливими інструментами у мистецтві та дизайні, що допомагають створювати не лише візуальні ефекти, але й емоційний відгук у глядача. Використання руху дозволяє передати енергію, зміну та розвиток, створюючи відчуття часу, процесу та взаємодії.





Тема 25: Настрій в ескізах



Настрій в ескізах — це емоційний відгук, який викликає зображення у глядача. В ескізній графіці він може бути переданий через колір, лінії, форму, композицію, а також через текстури і деталі. Важливим є те, що на відміну від повноцінних картин, ескізи часто мають більш лаконічний характер, проте здатні точно передати атмосферу, настрій або відчуття, які художник хоче передати. Настрій в ескізах може бути спокійним, драматичним, енергійним, сумним чи радісним — все залежить від техніки виконання та вибору елементів.

Основні способи передачі настрою в ескізах:

Колір Колір є одним з основних елементів, що передають настрій у графіці. Яскраві, насичені кольори (червоний, оранжевий, жовтий) можуть створювати відчуття енергії, радості, захоплення чи навіть агресії. В той час як холодні відтінки (синій, зелений, фіолетовий) можуть викликати відчуття спокою, суму або тривоги. Використання контрастних кольорів додає динаміки та напруги, тоді як м'які переходи і пастельні тони створюють атмосферу гармонії та спокою.

Лінії та форми Лінії в ескізах можуть бути плавними або різкими, що також відображає настрій. Наприклад, м'які, плавні лінії часто асоціюються з чимось спокійним, романтичним чи мрійливим, тоді як різкі, агресивні лінії

створюють відчуття напруги, драматизму або дії. Форми можуть бути органічними (натуральні, округлі), що підсилює відчуття гармонії або легкості, або геометричними, що може створювати відчуття стабільності чи холодної логіки.

Композиція та простір Композиція ескізу — це ще один важливий фактор у створенні настрою. Закриті композиції з більш компактним розташуванням елементів можуть створювати відчуття затишку або інтимності, в той час як відкриті композиції, де об'єкти розташовані в просторі, дають відчуття свободи, простору чи навіть безвиході. Техніка побудови простору, як-от перспективи або нахил елементів, також впливає на настрій, який передається. Наприклад, низька точка зору або величезні об'єкти можуть створювати відчуття могутності чи величі, тоді як високі точки зору можуть надавати відчуття легкості чи відстороненості.

Текстури Текстура в ескізах також грає важливу роль у передачі настрою. Гладкі, м'які текстури можуть викликати відчуття спокою або ніжності, в той час як грубі, різкі текстури — агресію або інтенсивність. Експерименти з матеріалами, такими як вугілля, пастель чи акварель, дають можливість створювати різноманітні ефекти текстури, що додають емоційної глибини зображенню.

Світо-тіньова модель Використання світла і тіні у ескізах може суттєво змінити настрій. Контраст між світлом і тінню може підкреслювати драматизм і напруження, надаючи ескізу більш виразного емоційного забарвлення. Наприклад, темні тіні можуть додавати відчуття загадковості або тривоги, тоді як м'яке світло створює атмосферу спокою, тепла або романтики.

Динаміка та рух Рух і динаміка в ескізах допомагають передавати емоційний стан персонажа або ситуації. Наприклад, зображення людини в русі може виражати енергію, радощі чи хвилювання, в той час як статичні, спокійні пози

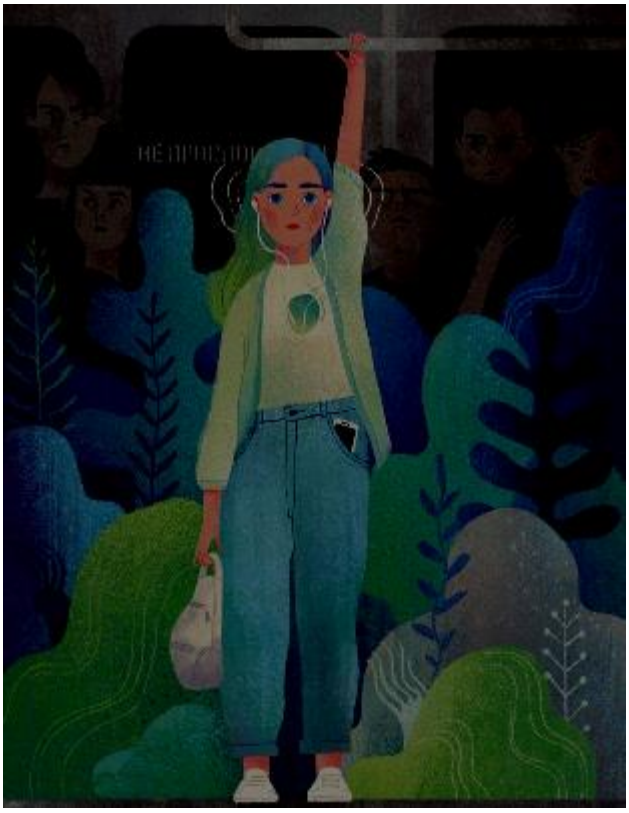
передають гармонію або задумливість. Можна також використовувати ефекти руху, такі як лінії, що позначають напрямок руху, або розмиття, щоб додати емоційності.

Мінімалізм та деталізація Мінімалізм у виконанні ескізу може створювати певний настрій. Простота ліній, форм і кольорів іноді може бути більш виразною та ефективною в передачі емоцій, ніж багатство деталей. У свою чергу, ретельна деталізація може створювати атмосферу глибини, драматизму або натуралізму, що допомагає передати більш складні настрої та емоції.

Приклади настроїв, які можна передати в ескізах:

- **Спокій**: Легкі пастельні кольори, плавні лінії, мінімальна деталізація, велика кількість порожнього простору.
- **Напруга**: Різкі контрасти, темні кольори, грубі текстури, агресивні лінії, динамічні композиції.
- **Романтика**: М'яке світло, ніжні кольори (рожеві, персикові, лавандові), плавні форми, деталі, що підкреслюють ніжність.
- **Енергія**: Яскраві кольори, нахилені лінії, сильний контраст, зображення руху.
- **Трагічність**: Темні кольори, контрасти світла і тіні, важкі форми, стиснуті композиції.
- **Легкість**: Легкі, світлі кольори, відкриті композиції, чисті лінії, мінімум деталей.

Настрій в ескізах є важливим елементом художнього вираження, що дозволяє передати емоційний стан персонажа, атмосфери або ситуації. Завдяки використанню кольору, ліній, форм, текстур та композиції художник може створювати багаті та глибокі емоційні відгуки у глядача, навіть у лаконічних ескізах.





Тема 26: Колір у психології

Колір у психології має великий вплив на емоційний стан людини, і це важливо враховувати під час створення ескізів. Колір здатний викликати різні відчуття, емоції та настрої у глядача. У ескізній графіці використання кольору є не тільки технічним, але й психологічним інструментом, що допомагає художникові передавати атмосферу, відчуття та емоційний зміст.

Психологічний вплив кольорів:



1. **Червоний** Червоний — колір енергії, пристрасті та агресії. Він може викликати відчуття жару, динаміки, але також і напруження чи тривоги. У психології червоний часто асоціюється з сильними емоціями, такими як любов, гнів або збудження. У ескізах цей колір використовується для того, щоб привернути увагу або підкреслити важливість певного елемента. Наприклад, червоний може бути використаний для акценту на рух або емоційну напругу.

2. **Синій** Синій зазвичай асоціюється з миром, спокоєм і холодом. Він має заспокійливу дію і допомагає знизити рівень стресу. У психології синій символізує стабільність, надійність і спокій. У ескізах він часто використовується для створення відчуття спокою, гармонії або відстані. Легкі відтінки синього можуть створювати атмосферу глибини та спокою, тоді як темніші відтінки можуть викликати почуття меланхолії чи навіть тривоги.

3. **Жовтий** Жовтий — колір сонця, радості та енергії. Він підвищує настрій, сприяє творчості та активності. У психології жовтий асоціюється з оптимізмом, теплом та доброзичливістю. У ескізах цей колір часто

використовується для передачі емоційної легкості, радості та ентузіазму. Водночас, надмірна кількість жовтого може викликати тривожність або нервозність.

4. **Зелений** Зелений є кольором природи, спокою та балансу. В психології він символізує гармонію, здоров'я і відновлення. Зелений може створювати відчуття спокою та умиротворення. У ескізах цей колір може використовуватися для передачі природної краси, гармонії між людиною та навколишнім середовищем. Він також добре працює у композиціях, де важлива емоційна рівновага.

5. **Оранжевий** Оранжевий є теплим, енергійним кольором, який викликає відчуття радості та активності. Він може асоціюватися з творчістю, впевненістю та оптимізмом. В ескізах оранжевий колір використовують для підкреслення динаміки, підвищення емоційної енергії, а також для створення теплих, привітних композицій.

6. **Фіолетовий** Фіолетовий колір має містичний, інтелектуальний характер. У психології він часто асоціюється з духовністю, творчістю та загадковістю. Фіолетовий є сумішшю червоного та синього, що надає йому глибини і багатогранності. У ескізах цей колір може використовуватися для створення відчуття емоційної глибини, містичності, або для зображення складних, абстрактних ідей.

7. **Чорний** Чорний колір може бути як елегантним, так і драматичним. Він символізує таємничість, силу, елегантність, але також може асоціюватися з тривогою, втратою чи сумом. Чорний часто використовується для створення контрасту та виразності в ескізах, надаючи композиціям глибину і суворість. Він є відмінним фоном для інших кольорів і може посилювати емоційну реакцію глядача.

8. **Білий** Білий — це колір чистоти, простоти та невинності. У психології

білий зазвичай асоціюється з миром, новими починаннями і ясністю. У ескізах білий використовується для створення контрасту або як фон для акцентів. Він може надавати композиціям легкості та простоти.

Комбінація кольорів та їх вплив:

Коли кольори поєднуються між собою, вони взаємодіють, створюючи додаткові емоційні ефекти. Наприклад:

- **Контрастні кольори** (червоний та зелений, синій та оранжевий) створюють відчуття енергії, динаміки, інтенсивності.
- **Аналогічні кольори** (синій, зелений, фіолетовий) створюють гармонію, спокій і баланс.
- **Монохромні комбінації** (різні відтінки одного кольору) часто передають емоційну глибину, спокій або навіть монотонність.

Колір у ескізній графіці:

У ескізах колір допомагає не лише передати емоції, але й підкреслити важливі елементи композиції, створити фокус та визначити атмосферу. Кольори можуть бути використані для того, щоб акцентувати увагу на певних частинах зображення, додавати драматичності або спокою, створювати глибину та простір. Чорно-білі ескізи можуть передавати атмосферу через контраст світла і тіні, але додавання кольору може додатково підсилити емоційний вплив.

Колір є потужним інструментом у ескізній графіці, що дозволяє передати настрої, емоції та атмосферу. Розуміння психології кольору допомагає художнику створювати роботи, які не лише візуально цікаві, але й емоційно впливають на глядача, додаючи глибини та змісту до композиції.









Тема 27: Графічний експеримент: Використання нетипових матеріалів у малюванні

Графічний експеримент у малюванні — це творчий процес, спрямований на дослідження нових підходів, технік та використання нестандартних матеріалів для створення унікальних художніх творів. Нетипові матеріали, які не є традиційними для малювання, дозволяють художникам знаходити нові способи вираження, додаючи роботам не тільки оригінальності, але й емоційної глибини. Цей метод дозволяє відійти від звичних рамок, звільнитися від стереотипів і отримати нестандартні результати.

1. Переваги використання нетипових матеріалів:

Нові емоційні ефекти: Нестандартні матеріали можуть створювати нові текстури, візуальні ефекти та поглиблювати емоційну атмосферу роботи.

Експресивність: Такі матеріали можуть додати динаміки, інтенсивності або навіть несподіваних деталей, які неможливо досягти звичними засобами.

Креативний процес: Пошук і тестування нових матеріалів стимулює творче мислення та розширює можливості художника.

Унікальність: Кожен експеримент з новими матеріалами дає непередбачуваний результат, що робить твір унікальним та оригінальним.

2. Нетипові матеріали для графіки:

Тканини: Використання тканин для малювання може створити цікаву текстуру та ефекти. Тканини можна фарбувати, вирізати, пришивати, або

навіть використовувати їх як основи для малювання. Наприклад, фрагменти тканини можуть бути використані для створення різноманітних візуальних ефектів або як частини більш складних композицій.

Природні матеріали: Використання піску, глини, листя або пелюсток для створення малюнків може додати природної текстури та реалістичності. Такі матеріали часто використовуються для натюрмортів або абстрактних композицій, створюючи унікальні візуальні ефекти.

Папір: Замість традиційного білого паперу, можна використовувати кольоровий папір, газети, журнали, обгортки. Такий підхід дозволяє грати з контрастами і текстурами, додаючи додатковий рівень інтерпретації в роботу.

Прозорі та напівпрозорі матеріали: Використання плівки, пластикових листів, целофану або інших прозорих матеріалів може створити цікаві переплетення кольору і світла. Такі матеріали можуть використовуватися для створення багатошарових композицій або накладення різних елементів, що створює враження глибини і простору.

Мастила та пасти: Використання мастил або паст може створити яскраві, товсті текстури, що додають інтенсивності малюнку. Наприклад, пастелі або масляні фарби можуть використовуватися на папері або іншій основі, щоб створити ефект рельєфу та глибини.

Соль та пісок: Використання солі або піску на фарбі або чорнилах може створити цікаві текстурні ефекти, де кристали солі залишають «сухі» ділянки або ефекти розмазаних контурів. Це може додати малюнку природної нерівності і грубості.

Живописні та акрилові плівки: Використання прозорих або напівпрозорих плівок дозволяє створювати цікаві змішування кольорів та текстур, даючи додаткові можливості для експериментів з прозорістю та накладанням.

Інші незвичні матеріали: Враховуючи прагнення до інновацій, можна використовувати різні побутові предмети, такі як старі газети, пластик, металеві елементи або навіть предмети, що зазвичай не мають прямого відношення до мистецтва, наприклад, капелюхи, парасольки або пластини з дерева. Вони можуть бути використані як частини композиції чи для створення текстур.

3. Техніки роботи з нетиповими матеріалами:

Нанесення фарби та чорнил на текстури: Використання різних матеріалів як основи для малювання дозволяє створювати нові текстурні ефекти. Наприклад, нанесення фарби на тканину, дерево або картон дає унікальний вигляд кожному елементу.

Шаблони та трафарети: Використання нетипових матеріалів може включати створення шаблонів або трафаретів, що допомагають додавати цікаві текстури або візуальні ефекти через комбінацію матеріалів.

Комбіновані техніки: Техніки колажу, де різні матеріали накладаються або комбінуються з іншими засобами малювання, дозволяють створити багатошарові композиції. Це дозволяє включати живопис, малюнок, текстиль і навіть тривимірні елементи.

4. Приклади експериментів:

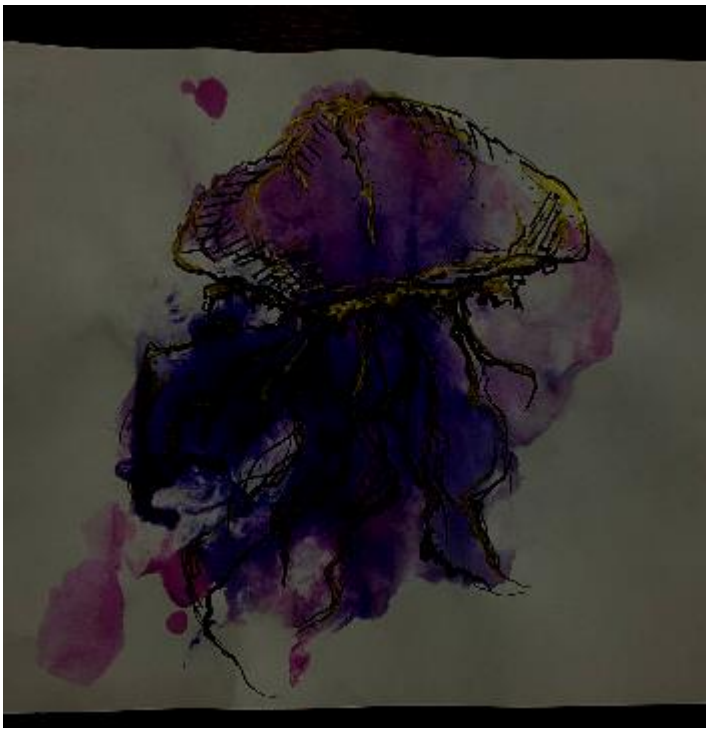
Тканинні колажі: Створення ескізів або картин, використовуючи тканини, що імітують текстуру шкіри, металу або дерева, дозволяє створити багаті візуальні ефекти, а також використовувати кольорові контрасти.

Експерименти з природними матеріалами: Використання піску, землі, листя або каміння для малювання або наклеювання на папір, що дає ефект природи, додає роботі натуральності та глибини.

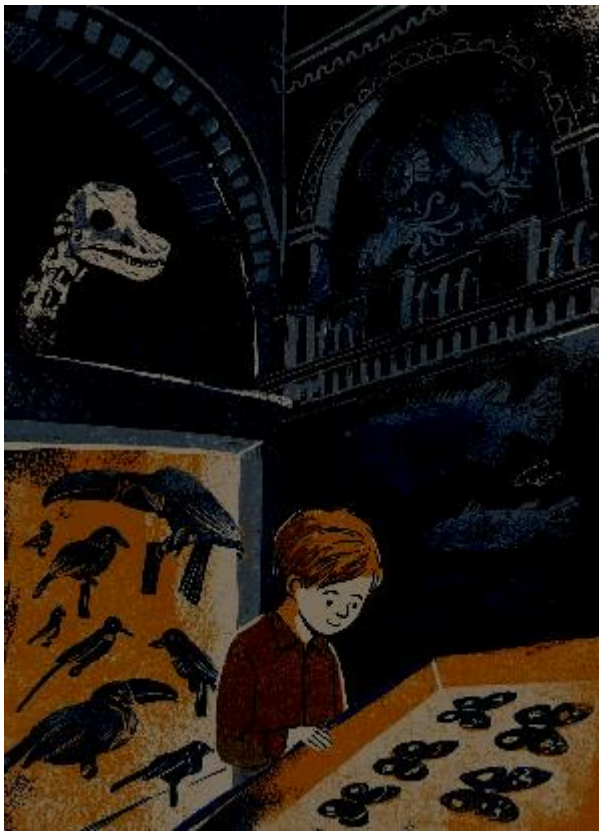
Графіка із використанням індустріальних елементів: Включення металевих деталей, пластиків або елементів техніки додає абстрактний, сучасний вигляд роботам, що пов'язані з індустріальними темами або модерністським напрямом.

Графічний експеримент із використанням нетипових матеріалів є захоплюючим способом розширити можливості малювання та графіки. Це дозволяє художнику створювати роботи, які не тільки вражають своєю оригінальністю, але й відкривають нові горизонти для вираження емоцій, ідей та концепцій. Нетипові матеріали стимулюють креативність, додають нові текстури та ефекти, що підвищують інтенсивність та виразність ескізів.





Тема 28: Історія в ескізі



Ескізи в контексті бренду є важливим інструментом для відображення основних ідей, концепцій та еволюції бренду. Вони допомагають візуалізувати ідеї та стратегії, що стоять за створенням бренду, та відображають його розвиток від початку до сучасного вигляду.

1. Роль ескізу в створенні бренду:

- **Початкова концепція**: На початкових етапах ескізи дозволяють художникам, дизайнерам і маркетологам обговорити основні ідеї бренду, його стиль, кольори та символіку. Це перший етап, коли на папері або цифрових носіях можна відобразити концепцію майбутнього логотипу, упаковки або реклами.
- **Візуалізація ідентичності**: Ескізи допомагають формувати візуальну ідентичність бренду — чи то стиль шрифтів, чи то кольори, чи графічні елементи, які пізніше стануть частинами бренду.

2. Історія бренду через ескізи:

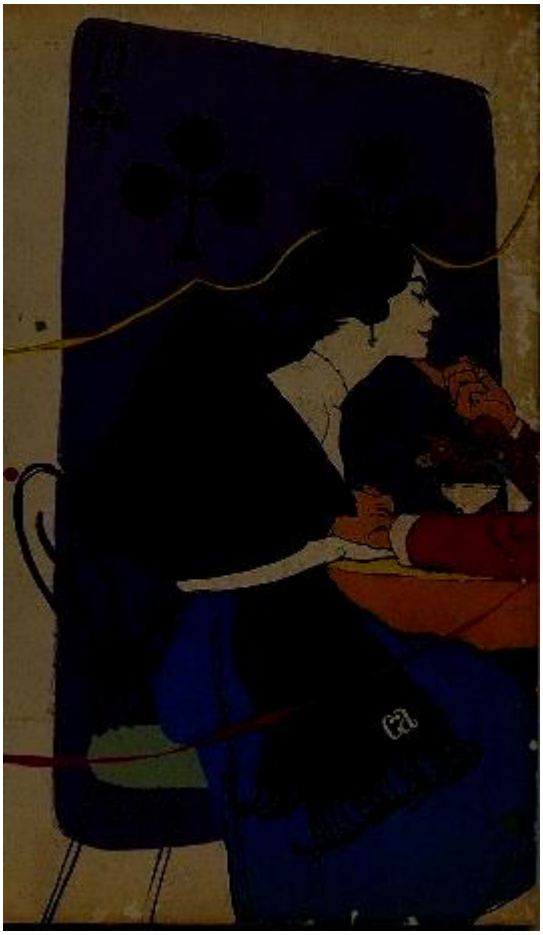
- **Еволюція логотипу**: Історія бренду часто починається з простих ескізів, які поступово досягають остаточного вигляду. Це можуть бути варіанти логотипу або малюнків, що відображають зміну філософії або напрямку бренду з часом.
- **Історія продуктів**: Ескізи можуть показувати, як змінювались продукти чи послуги, що пропонуються брендом, наприклад, зміни в дизайні упаковки або еволюція моделей товарів.

5. Приклад використання ескізів в історії брендів:

- **Apple**: Початкові ескізи логотипу та перші варіанти продуктів компанії є важливим етапом її розвитку. Вони показують, як змінювались стиль і ідентичність бренду, від простих форм до культового дизайну.
- **Nike**: Легендарний "пташиний" логотип (Swoosh) почався з простого ескізу, який став одним із найвідоміших символів бренду, що відображає швидкість і динамізм.

Ескізи є важливим інструментом для формування бренду та відображення його історії. Вони допомагають візуалізувати еволюцію бренду, створюючи основу для розвитку його ідентичності, стилю та маркетингових стратегій.





Структурний підрозділ «Міжнародний фаховий коледж моди і дизайну»
ВНЗ «КИЇВСЬКА АКАДЕМІЯ ПРИКЛАДНИХ МИСТЕЦТВ»

Додатки
З ДИСЦИПЛІНИ
(«Ескізна графіка»)

Спеціальність: 022 “Дизайн”
Напрям: 02 Мистецтво
ОПП «ДИЗАЙН ІНТЕР’ЄРУ»
ОПП «ДИЗАЙН ОДЯГУ»
ОПП «ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН»

Київ - 2024