

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ
Учреждение образования
«Витебский государственный технологический университет»

СКЕТЧИНГ

Методические указания по выполнению практических заданий
для студентов специальности
1-19 01 01-02 «Дизайн предметно-пространственной среды»

Витебск
2023

УДК 7.021.22

Составители:

И. М. Ушкина, И. С. Гурко

Рекомендовано к изданию редакционно-издательским советом УО «ВГТУ», протокол № 3 от 30.11.2022.

Скетчинг : методические указания по выполнению практических заданий / И. М. Ушкина. И. С. Гурко. – Витебск : УО «ВГТУ», 2023. – 28 с.

В методических указаниях представлен материал по основным темам рабочей программы. Излагаются методические рекомендации и указания; предлагаются примеры реальных серий скетчей интерьеров и объектов мебели; показаны иллюстрированный ряд промежуточных графических упражнений и конечные результаты эскизов.

Материал направлен на формирование профессиональных навыков скетчинга и знаний о работе с различными материалами и инструментами, необходимыми для создания эскизов.

Для студентов, преподавателей и аудитории, интересующейся вопросами макетирования и моделирования.

УДК 7.021.22

©УО «ВГТУ», 2023

СОДЕРЖАНИЕ

1 ОСНОВЫ ИНТЕРЬЕРНОГО СКЕТЧИНГА.....	4
2 СКЕТЧ ПЛАНИРОВКИ.....	11
3 ПЕРСПЕКТИВА.....	14
4 СКЕТЧИ МЕБЕЛИ.....	16
5 РИСУНКИ ДЕТАЛЕЙ ИНТЕРЬЕРА.....	19
6 СКЕТЧ ПОМЕЩЕНИЯ И РАБОТА С ЦВЕТОМ.....	21
ЛИТЕРАТУРА.....	27

Витковский государственный технологический университет

1 ОСНОВЫ ИНТЕРЬЕРНОГО СКЕТЧИНГА

Скетчинг (скетч) – это техника быстрого рисунка.

Интерьерный скетчинг – создание быстрых зарисовок и эскизов внутреннего пространства жилых помещений, начальная отрисовка дизайна интерьера.

Техника рисования развивает пространственное мышление, учит не бояться цвета, а грамотно им пользоваться. Скетчинг помогает увидеть, как будет смотреться тот или иной предмет интерьера, без всякой привязки к конкретным размерам.

Оборудование и материалы:

- мягкие графические и цветные карандаши;
- ручки серого и черного цвета;
- маркеры;
- бумага для эскизов.

Наряду со всевозможными инструментами для создания эскизов рекомендуется также использовать клей в виде аэрозоля, макетный нож, скотч, который не оставляет следов после удаления, графические мелки разных оттенков, планшет или коврик для отрезания скотча, войлок и вату для растушевки.

Основное оборудование представлено лекалом, треугольником и шаблонами для рисования окружностей.

Точный эскиз любого предмета является залогом дальнейшей успешной работы с маркерами, мелками и другими изобразительными средствами.

Материал и поверхность имеют при изображении объектов большое значение. Успешное воплощение концепции зависит от выигрышного изображения важных плоскостей. Зрительное деление этих плоскостей может достигаться посредством разных приемов.

При индивидуальной работе над изображением плоскостей создаются текстуры, которые впоследствии используются как на бумаге, так и в материале.

ЗАДАНИЕ 1. Ознакомление с основами интерьерного скетчинга: графическое представление (черно-белое и цветное) итоговых набросков на листе формата А4-А3 (рис. 1.1–1.8).

Цель задания: овладеть базовой методикой линейно-графического изображения объектов и способами создания иллюзии объема на плоскости.

Методические задачи:

- знакомство с материалами;
- принципы работы с линией;
- принципы работы с маркерами;
- создание объема простых форм с помощью светотени;

- создание основных видов текстур: дерево, мрамор, бетон, кафель, металл, кирпич (отработка маркерами в рамках-плашках);
- рисование текстиля.

Состав работы: поисковые эскизы, графическое черно-белое и цветное решение 8–10 графических листов формата А4-А3, выполненных традиционными материалами для скетчинга.

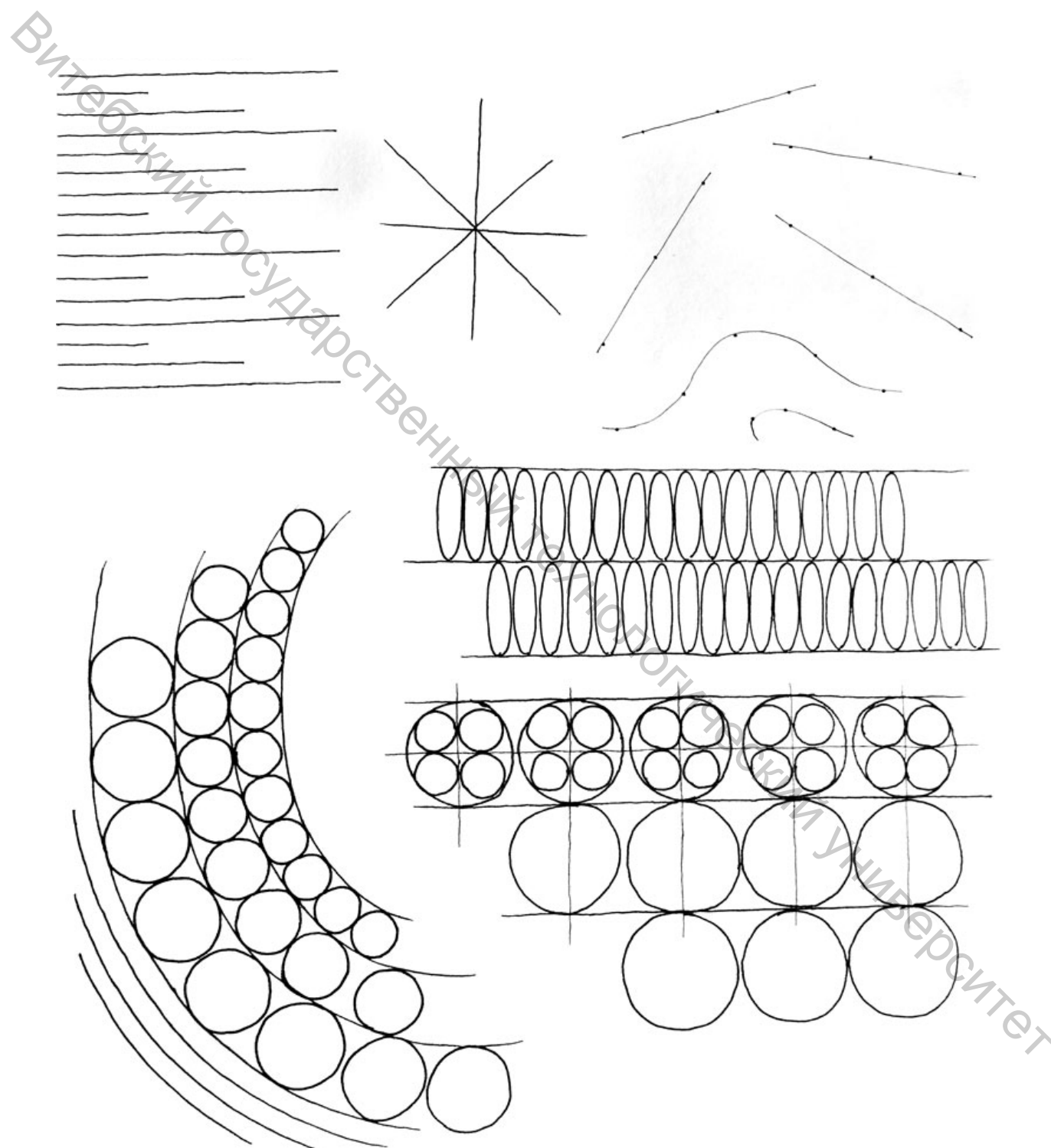


Рисунок 1.1 – Пример выполнения эскизов

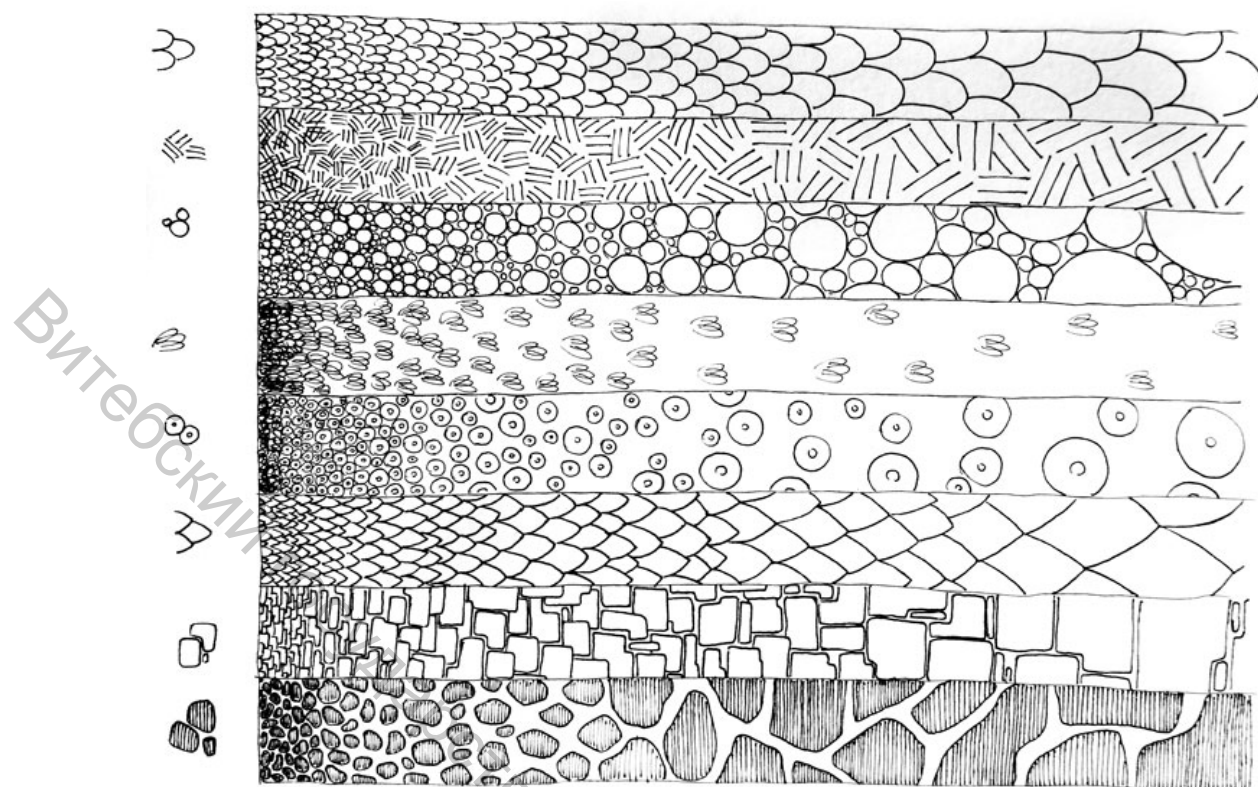


Рисунок 1.2 – Пример выполнения эскизов

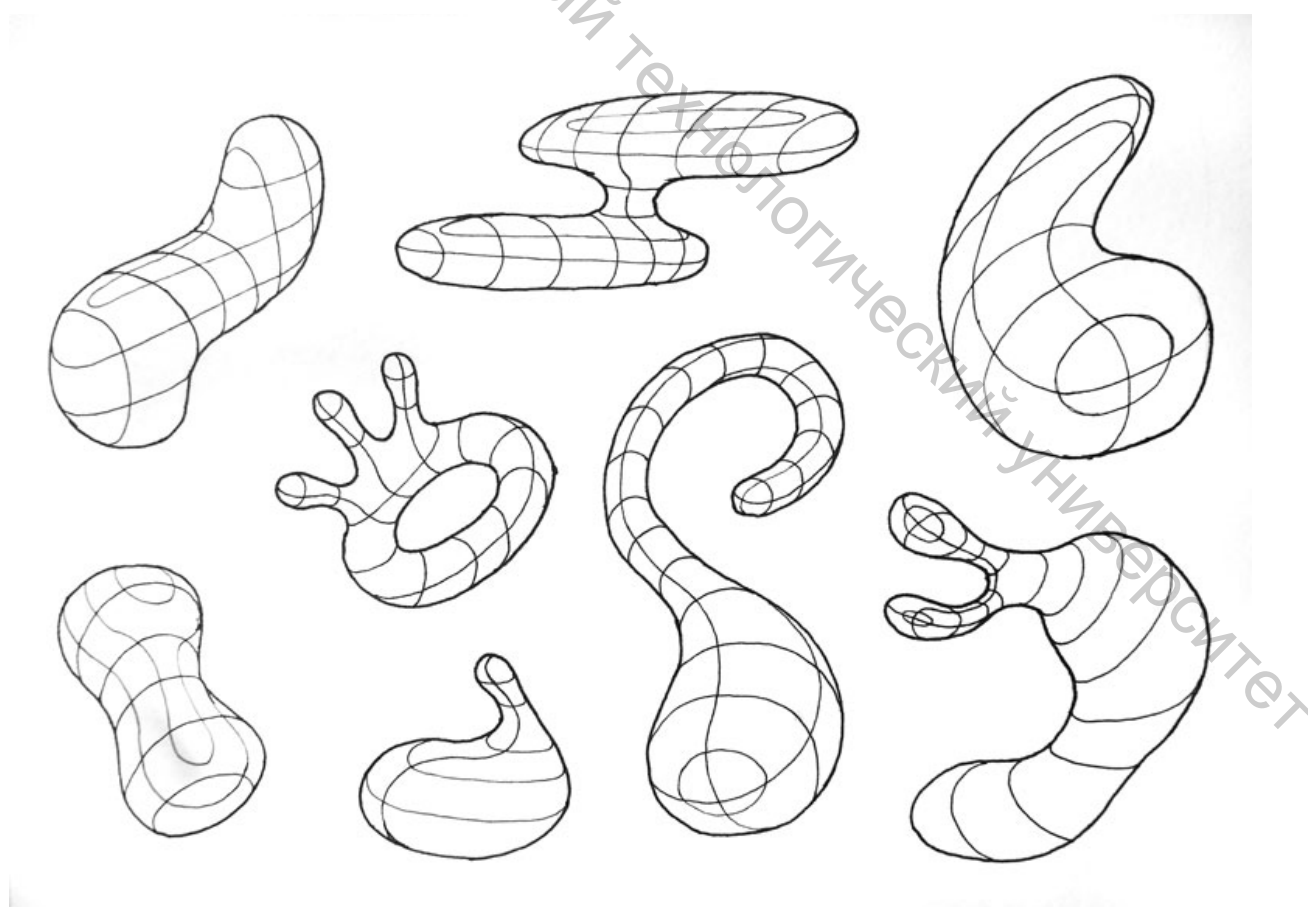


Рисунок 1.3 – Пример выполнения эскизов

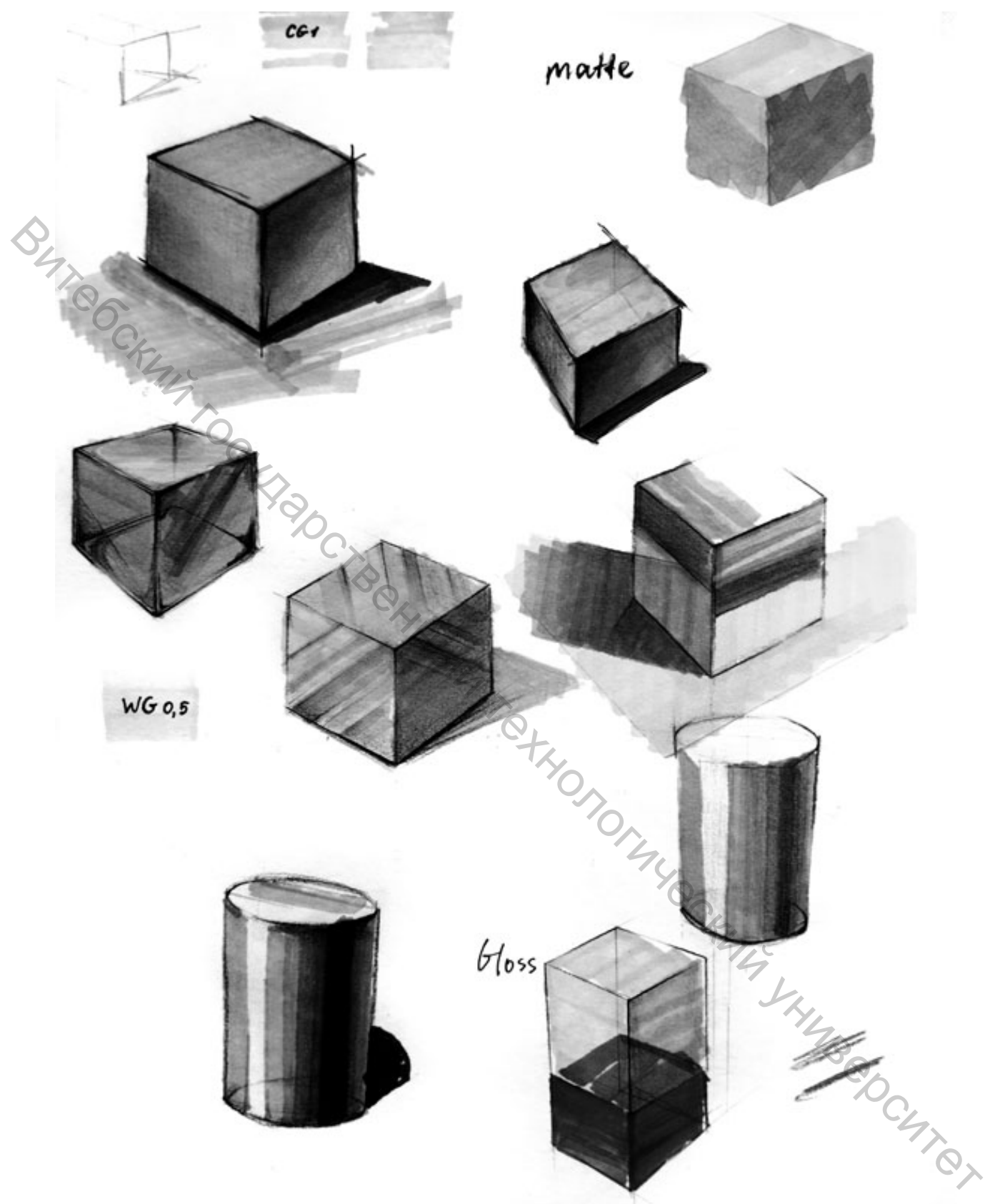


Рисунок 1.4 – Пример выполнения эскизов

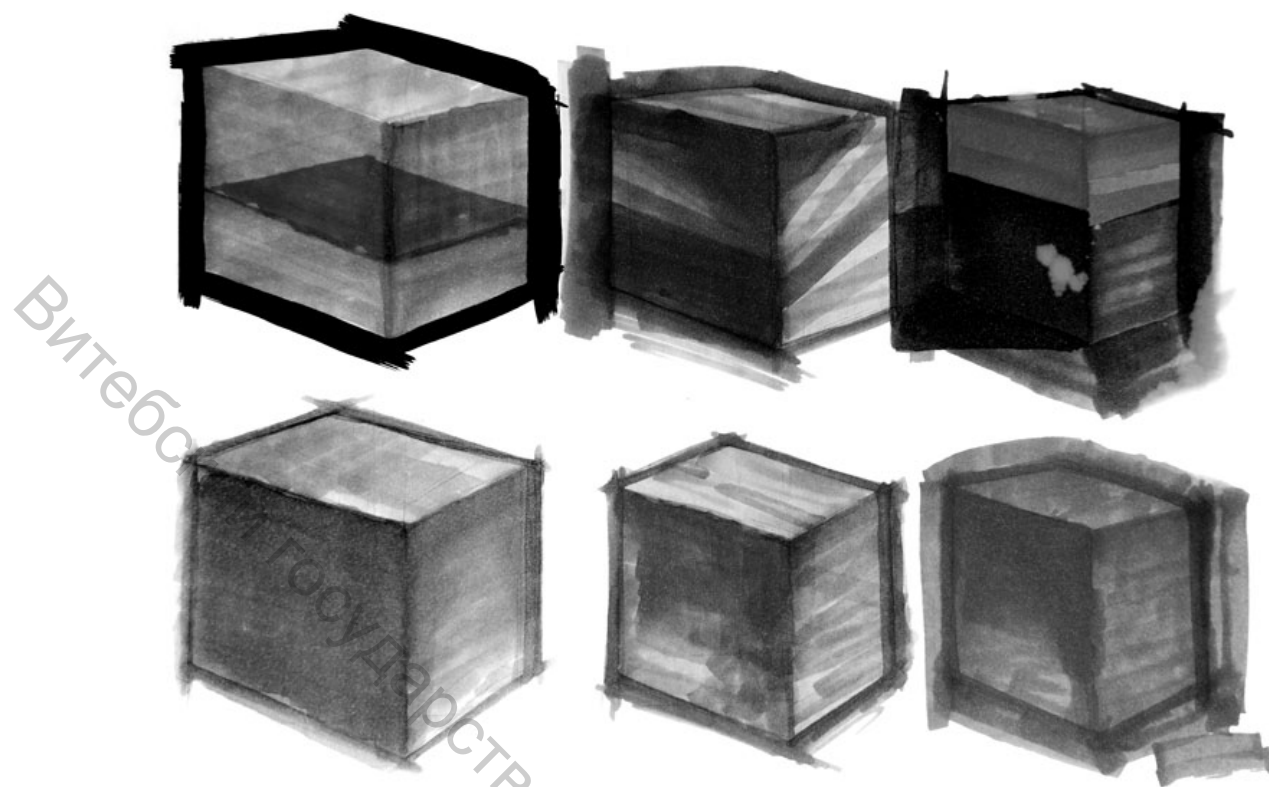


Рисунок 1.5 – Пример выполнения эскизов



Рисунок 1.6 – Пример выполнения эскизов

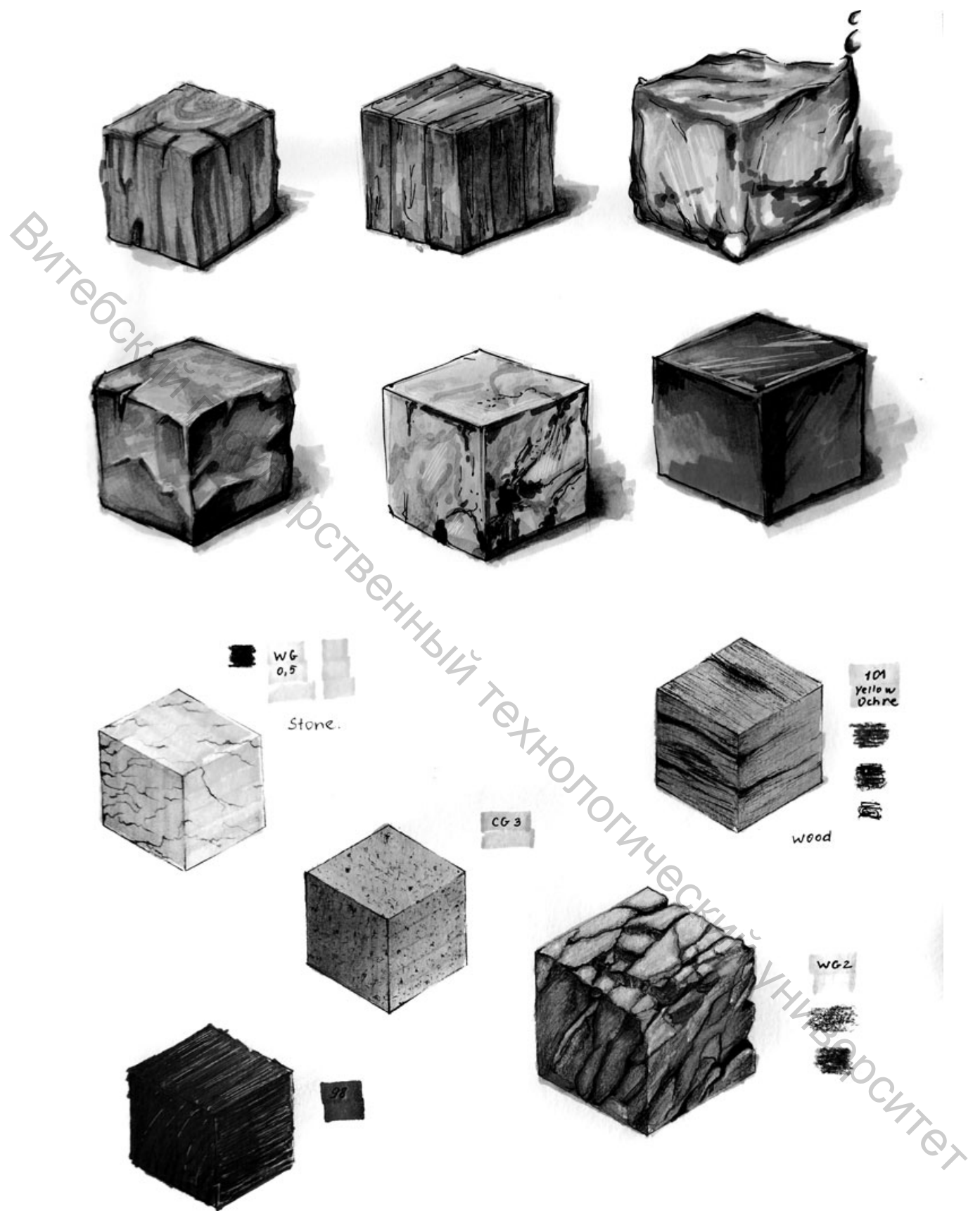


Рисунок 1.7 – Пример выполнения эскизов



Рисунок 1.8 – Пример выполнения эскизов

2 СКЕТЧ ПЛАНИРОВКИ

План – это горизонтальный срез пространства, обычно на высоте одного метра от уровня пола.

План с расстановкой мебели – это самый важный чертеж, основополагающий материал, в котором содержится масса информации. На ранней стадии проектных набросков скетч плана помещения поможет в определении общего направления и установке стилистики проекта.

При помощи цвета обосновывается изображение, таким образом, повышается его содержание. На стадии эскизной планировки можно попробовать цвет, проверить, какие цветовые комбинации пригодятся в дальнейшем, за счет этого создается оригинальная концепция будущего проекта.

ЗАДАНИЕ 2. Выполнение скетчей планировок: графическое представление (цветное) итоговых набросков на листах формата А4-А3 (рис. 2.1–2.3).

Примерная тематика: квартира новой планировки, хрущевка, загородный дом.

Цель задания: овладеть методикой изображения планов помещений с применением цвето-фактурного решения.

Методические задачи:

- создание плана расстановки мебели в цвете;
- прорисовка деталей, объема и светотени предметов;
- рисование текстур на мебели.

Состав работы: поисковые эскизы, графическое цветное решение 8–10 графических листов формата А4-А3, выполненных традиционными материалами для скетчинга.



Рисунок 2.1 – Пример выполнения скетчей

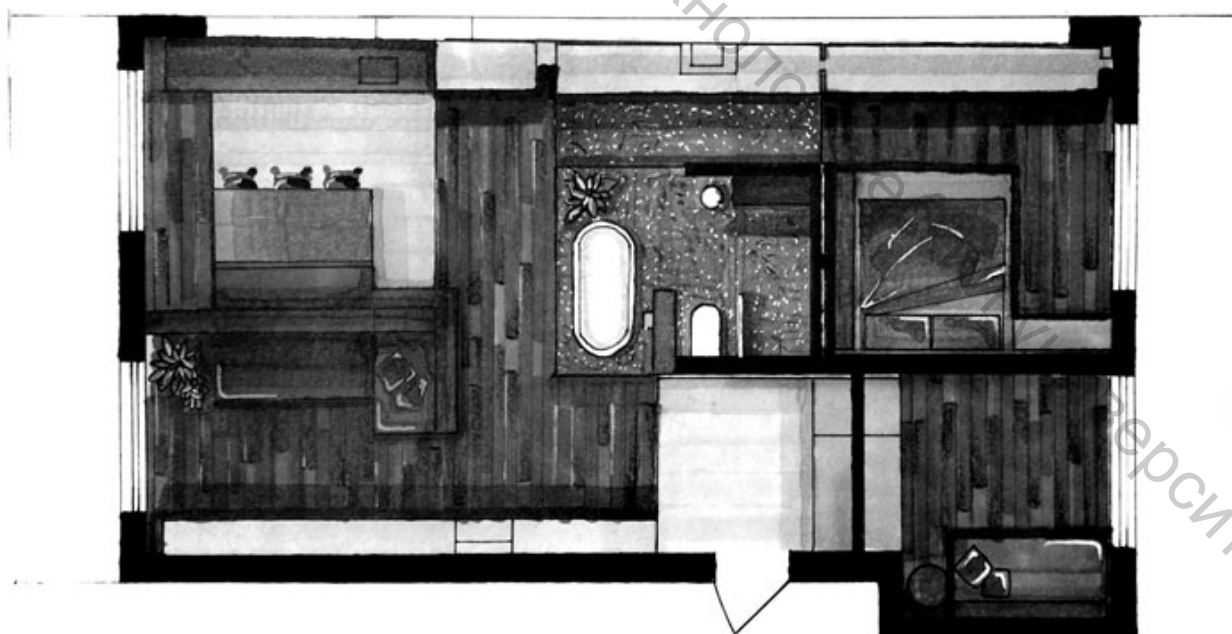
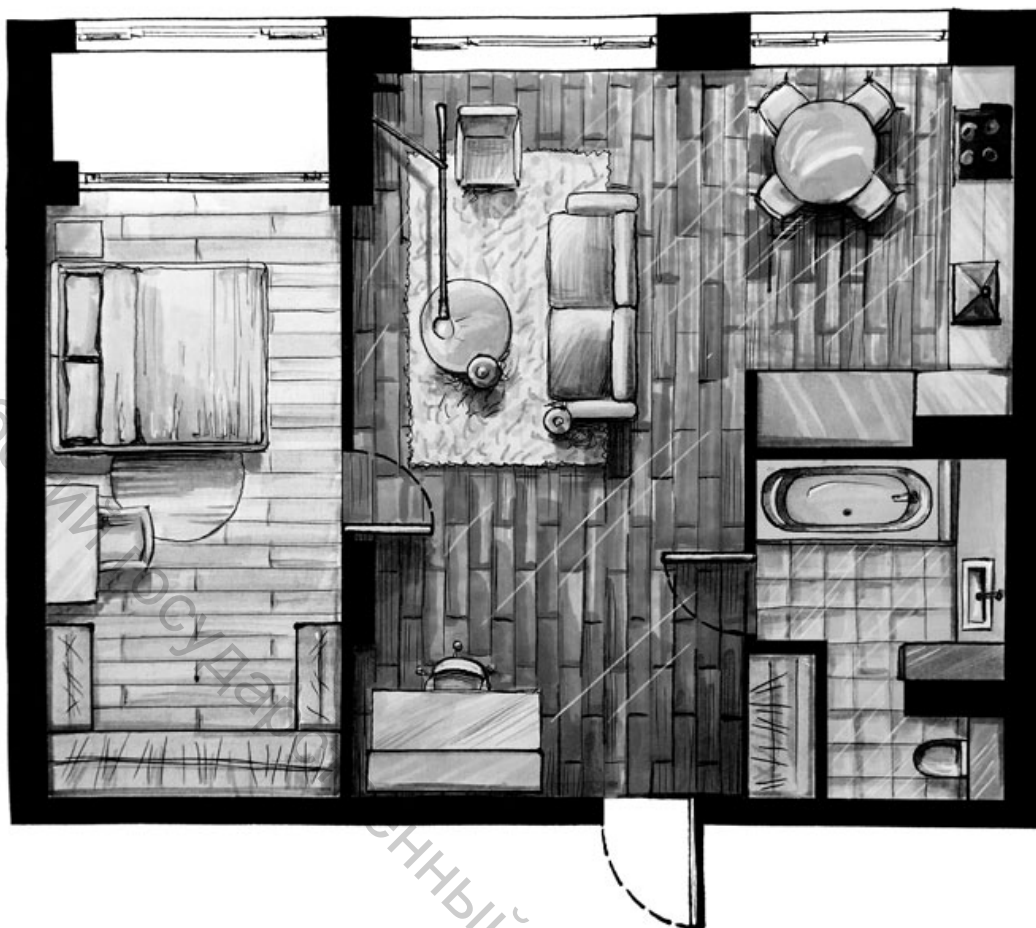


Рисунок 2.2 – Пример выполнения скетчей

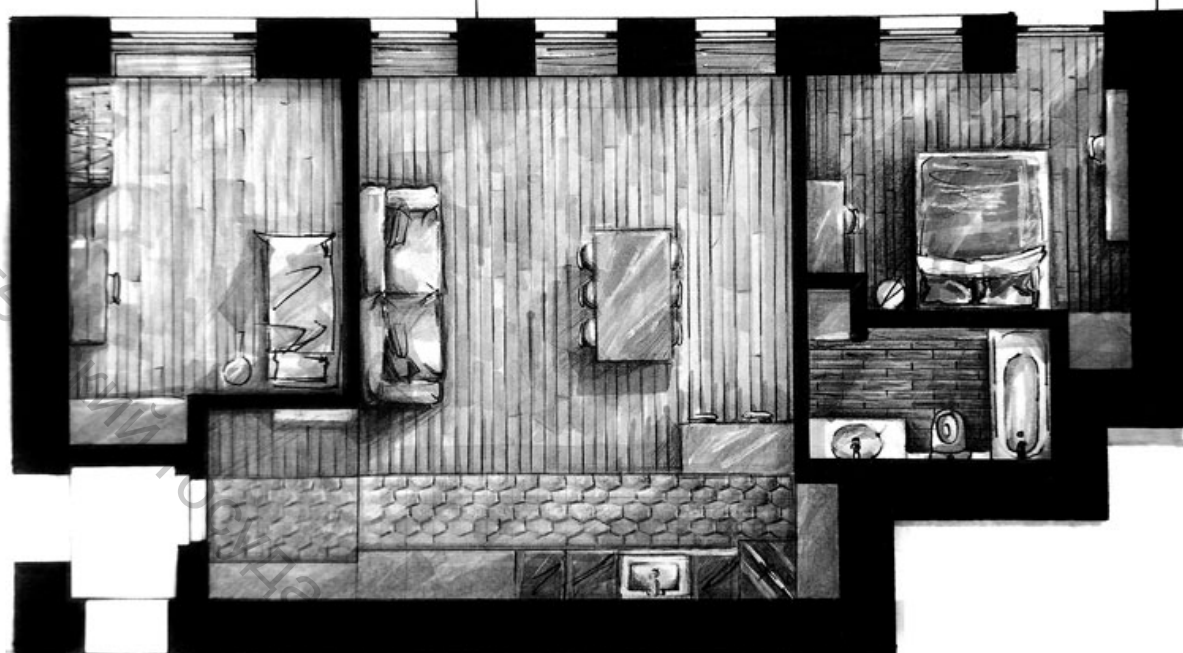


Рисунок 2.3 – Пример выполнения скетчей

3 ПЕРСПЕКТИВА

Исходной точкой для любого вида перспективы является горизонт. Его расположение на бумаге зависит от того, откуда мы смотрим на объект. Это значит:

- объекты, которые мы видим снизу, лежат над горизонтом;
- объекты, которые мы видим сверху, лежат ниже линии горизонта.

При изображении объекта, который лежит точно на линии горизонта, происходит потеря одной плоскости объекта. Эта плоскость отсутствует для усиления пространственного впечатления. Такая перспектива только тогда кажется достоверной, если изображены все важные детали на других показных плоскостях. При этом решающее значение для расположения и изображения объекта имеют горизонт, точки схода и линии схода. При черчении вертикалей определяют градус ракурса, который задается боковыми плоскостями в перспективе. Обычно эти вертикали расположены углом 90° к горизонту. Для двухточечной перспективы это значит, что чем ближе расположены друг к другу обе точки схода, тем сильнее укорачиваются боковые плоскости куба. В соответствии с этим и раскладываются эти вертикали.

Часто объект располагают таким образом, что его верхний край лежит точно на линии горизонта, и только его нижнюю часть укорачивают или поворачивают. Помочь в совершенствовании рисования может работа с перспективными плоскостями. Уверенное рисование таких плоскостей позволит набить руку и поможет в дальнейшем быстро создавать качественные фигуры, которые являются исходным объемом для образования формы. При этом постоянно следует обращать внимание на техническую чистоту исполнения этих эскизов.

ЗАДАНИЕ 3. Выполнение графических упражнений на построение перспективы: графическое представление (черно-белое) итоговых набросков на листе формата А4-А3 (рис. 3.1).

Цель задания: овладеть методикой перспективного изображения объектов с максимальным эффектом объема.

Методические задачи:

- основы перспективы;
- построение угловой и фронтальной перспектив;
- создание ч/б эскизов мебели с учетом перспективы.

Состав работы: поисковые эскизы, графическое черно-белое решение 8–10 графических листов формата А4-А3, выполненных традиционными материалами для скетчинга.

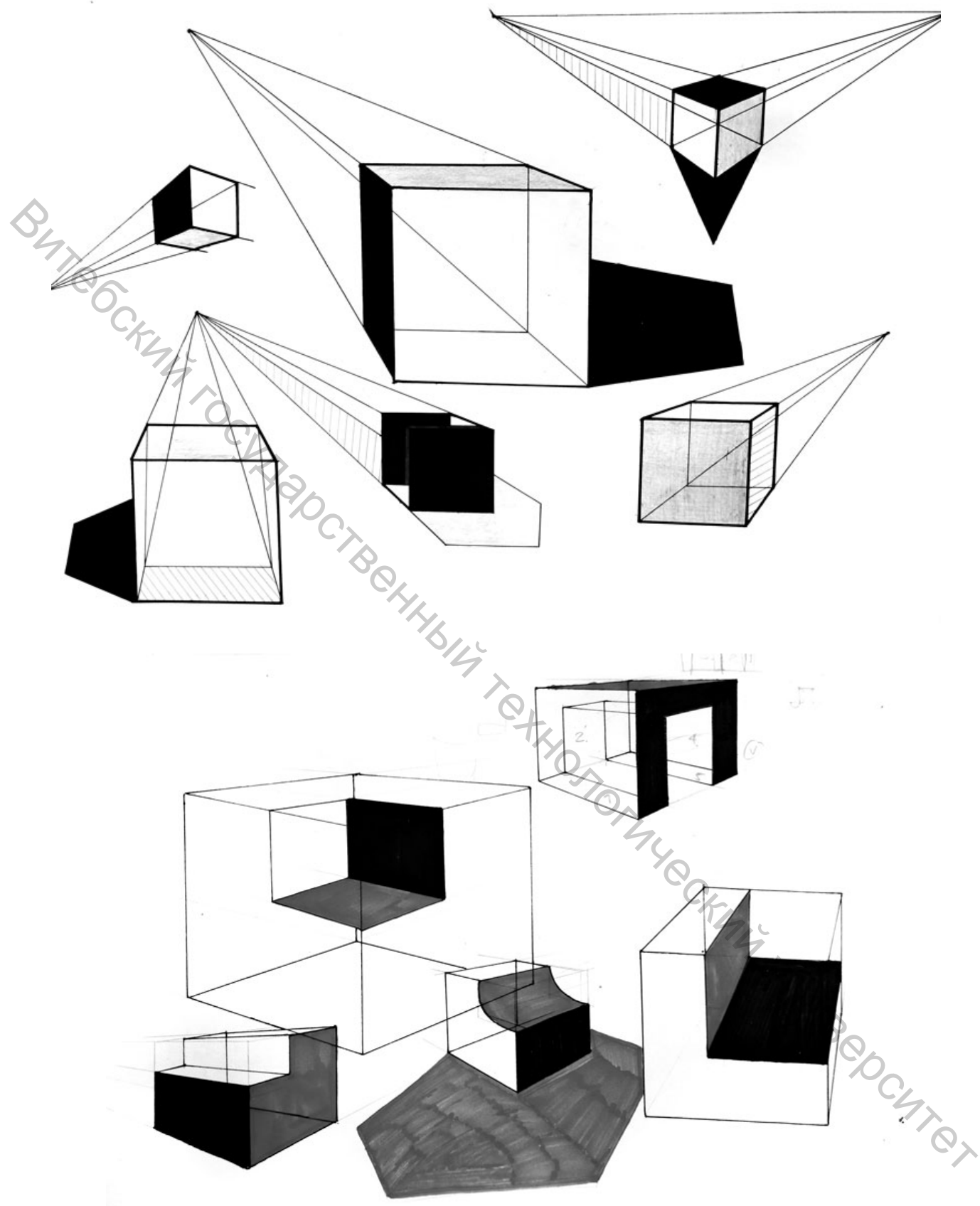


Рисунок 3.1 – Пример выполнения скетчей

4 СКЕТЧИ МЕБЕЛИ

Различают системную мебель (мебельные комплекты) и отдельную мебель (объекты). Системная мебель состоит из определенных отдельных компонентов, таких как профили, трубы, цельные (литые) части, с использованием соответствующих материалов для отделки поверхности, таких как дерево, стекло и пластмасса.

Поэтому при создании наброска такой системной мебели целесообразно наличие проницаемости в процессе изображения. Металлические элементы должны отличаться от деревянных. Вариации в цвете и структуре плоскостей должны выглядеть естественно.

В зависимости от того, в какую среду помещается мебель, выбирается ракурс, в котором она изображается. Можно рекомендовать для изображения мебели легкий вид сверху и масштабные виды спереди и сбоку. Таким способом хорошо передается геометрический характер большого числа мебели.

Чтобы передать эффект объема и выделить рельефные выступающие части объекта мебели, следует использовать светотеневую моделировку. Достаточно слегка изменить тон, чтобы отделить освещенные части от затененных, и модель станет рельефной (настоятельно рекомендуется располагать источник света сбоку: он поможет достичь нужного контраста между светлой и темой поверхностями). Если не сделать никакой тоновой градации, рисунок будут определять только линии, и его окончательный вид будет напоминать технический чертеж.

Наложение теней позволяет лучше выявить объемную форму предмета и воссоздать его трехмерность. Для придания правильной формы, нужно определить самую светлую и самую темную зоны объекта и создать плавный переход между ними.

ЗАДАНИЕ 4. Выполнение скетчей мебели: графическое представление (цветное) итоговых набросков на листе формата А4-А3 (рис. 4.1–4.2).

Примерная тематика: стол, кресло, комод, стеллаж, тумба, туалетный столик и т. д.

Цель задания: сформировать умение графического изображения объектов мебели различной степени сложности.

Методические задачи:

- построение мебели на основе простых геометрических форм;
- построение черно-белого скетча предмета мебели (передача света и тени);
- заливка цветом ч/б эскизов мебели;
- создание объема, светотени, текстуры;
- построение и текстурирование разнофактурной мебели.

Состав работы: поисковые эскизы, графическое цветное решение 8–10 графических листов формата А4-А3, выполненных традиционными материалами для скетчинга.



Рисунок 4.1 – Пример выполнения скетчей



Рисунок 4.2 – Пример выполнения скетчей

5 РИСУНКИ ДЕТАЛЕЙ ИНТЕРЬЕРА

Независимо от сложности проекта интерьера при его создании всегда берутся за основу настоящие предметы.

Это существующие в данный момент предметы или прототипы объектов, соответствующие своим функциям, размеру и конфигурации. При анализе этого реального предмета выясняют, какие элементы его составляют. При рисовании обращают внимание на пропорции объекта, расположение частей по отношению друг к другу. Создавая наброски отдельных элементов или всего объекта в целом, форма объекта развивается из исходного объема, при этом сохраняются пропорции и правильная перспектива.

Использование цвета позволяет создать реалистичные рисунки и достоверно изображать отделки и качество поверхности. Важно научиться использовать соотношения и градацию цвета, чтобы в результате эффективно моделировать поверхности и текстуры, проецировать цветные тени и наносить блики. Все это способствуют построению объемного изображения. Обычно лучше воспринимать объекты со строго определёнными формами и конкретными поверхностями.

Изображая объект на бумаге, необходимо знать заранее, из каких материалов он производится.

Обработка и техника окрашивания эскиза существенно меняются в зависимости от материала (дерево, металл, стекло). Дизайнер должен уметь графически передавать разные материалы, моделировать поверхности и характерные текстуры. Изучая формы объектов интерьера важно научиться анализировать не только их размеры, но также внешний вид и фактуру поверхности.

ЗАДАНИЕ 5. Выполнение скетчей декоративных элементов, аксессуаров и деталей интерьера: графическое представление (цветное) итоговых набросков на листе формата А4-А3 (рис. 5.1–1.8).

Примерная тематика: двери, окна, фурнитура, подушки, гардины, карнизы и плинтусы.

Цель задания: овладеть методикой изображения элементов интерьера с различными способами соподчинения и растворения.

Методические задачи:

- построение скетчей объектов в разных ракурсах;
- работа с декоративными элементами, с аксессуарами и деталями интерьера;
- выполнение эскизов объектов с разной степенью сложности с изучением микро и макро пластики;
- создание объема, светотени, текстуры.

Состав работы: поисковые эскизы, графическое цветное решение 8–10 графических листов формата А4-А3, выполненных традиционными материалами для скетчинга.

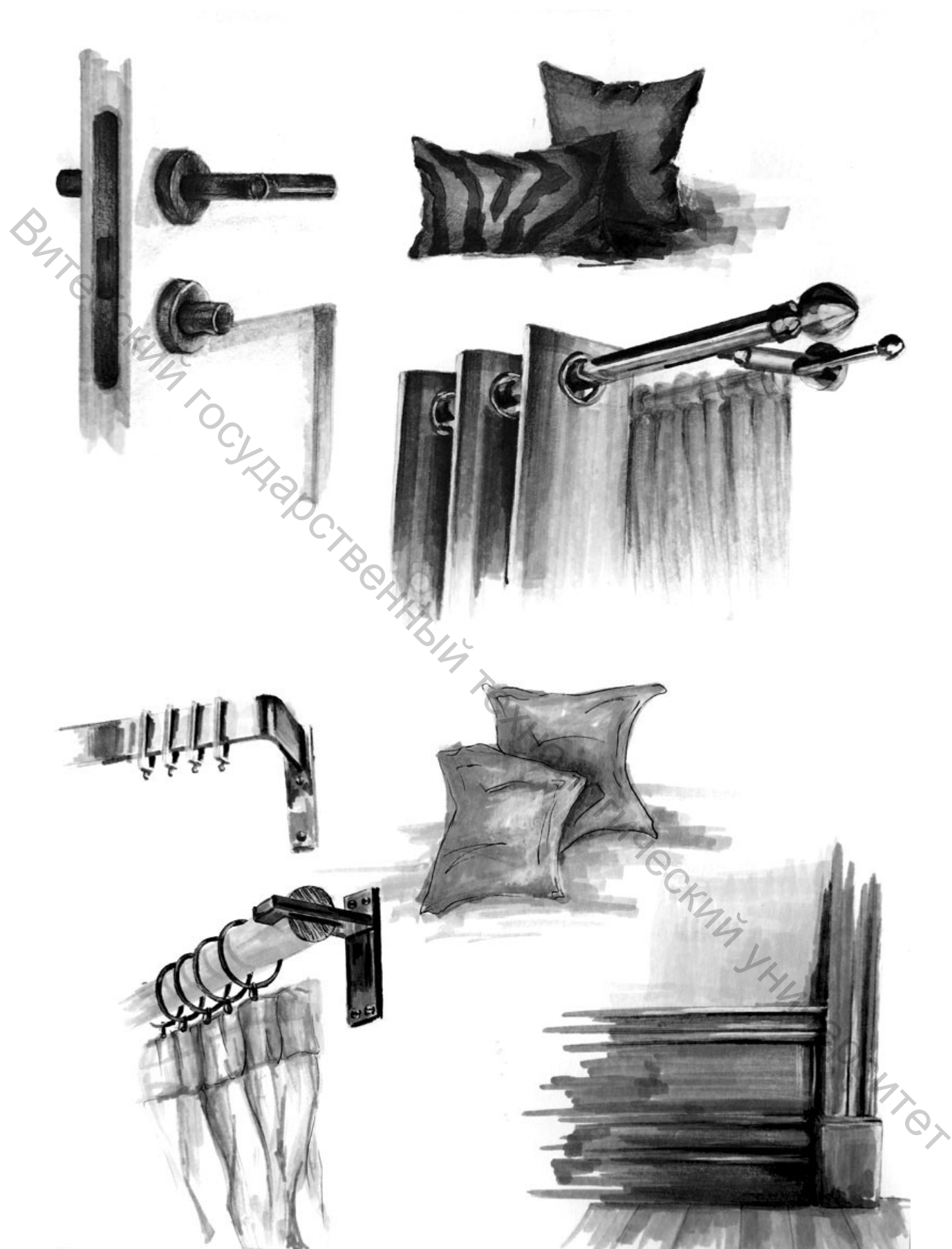


Рисунок 5.1 – Пример выполнения скетчей

6 СКЕТЧ ПОМЕЩЕНИЯ И РАБОТА С ЦВЕТОМ

При работе со скетчем помещения важно применять знания о перспективе, что позволит самым выигрышным способом визуализировать свои проекты и подавать их заказчику. Итак, самое важное – провести анализ будущего рисунка перед тем, как начать выстраивать перспективу. В первую очередь, понять, что необходимо показать, и определить, какой вид перспективы поможет добиться результата наилучшим образом. Важно разобраться с уровнем горизонта и проанализировать план с расстановкой мебели, лучше всего будет сделать небольшие зарисовки и поискать наилучшее расположение точек схода, удачный ракурс.

Для дизайнеров интерьера важны следующие виды перспективы: в первую очередь, это фронтальная (ее еще называют «в одну точку схода»), угловая («в 2 точки схода») и воздушная (или тоновая). Если первые две позволяют правильно построить интерьер, то знания о последней, помогут наполнить рисунок воздухом, передать объем пространства и плановость.

Фронтальная перспектива

Для создания скетчей помещения наиболее часто используют фронтальную перспективу. Во фронтальной перспективе есть точка схода на линии горизонта, в которую уходят все перпендикулярные картине линии. Рисуя интерьер видно три стены: одна параллельна картинной плоскости и две боковые.

Фронтальная перспектива применяется для изображения общественных пространств: баров, кафе, ресторанов, лобби отелей, а также для больших по площади жилых интерьеров (гостиные, столовые, холлы). Данная перспектива позволяет отразить в одном рисунке идею проекта, показав при этом максимум пространства.

Положение точки схода можно менять относительно центра изображения, двигая ее по линии горизонта: она может быть по центру или смещена относительно него, и это уже будет привносить асимметрию в рисунок. Асимметрия появляется тогда, когда точка сдвигается к одному из краев изображения, это придает динамику композиции и позволяет больше раскрыть одну из стен. Когда точка схода четко по центру, это значит, что обе стены раскрываются одинаково, соответственно, появляется симметрия, уравновешенность. Такое положение точки схода часто используется при рисовании классических интерьеров.

Угловая перспектива

При «угловой» перспективе на линии горизонта есть 2 точки, в которые сходятся линии, образующие угол, т. е. в рисунке раскрываются две стены пространства. Эти точки можно двигать по линии горизонта, но важно, чтобы расстояние между ними оставалось фиксированным.

Также возможно совмещение этих двух перспектив (геометрия пространства изображается по законам перспективы в 1 точку схода, а геометрия предметов строится в угловой перспективе).

Еще одна очень интересная перспектива для дизайнера интерьера – с завышенной линией глаз. На сцену выходит дополнительная точка схода. В случае с угловой перспективой, появляется третья точка схода, далеко внизу за границами картинной плоскости. Этот прием очень легко заметить: ранее вертикальные, линии стен уже не параллельны краям листа, а находятся под углом, таким образом, что за границами рисунка, они встретятся в некой точке. Интерьер изображается с очень сильно завышенной линией горизонта, наш уровень глаз находится почти под потолком, словно мы смотрим на комнату свысока. Благодаря завышению линии горизонта, получается более интересный и выигрышный ракурс, который подходит для изображения небольших пространств, например, ванной комнаты или маленькой кухни. Также этот прием подходит, если необходимо сделать акцент на интересном рисунке пола. Легко запомнить: чем выше линия горизонта – тем больше раскроется плоскость пола, чем она ниже – тем больше будет раскрываться потолок (если в вашем проекте интересный плафон или конструкция потолка, то занижайте линию горизонта). Все это важно проанализировать на самом первом этапе, еще до отрисовки перспективы, нужно провести некий предварительный разбор. В случае с фронтальной перспективой, появляется вторая точка схода, также далеко внизу за границами картинной плоскости, куда «летят» линии стен.

Комбинированная перспектива

Интерьер в этой перспективе смотрится максимально выигрышно и эффектно. Исходя из названия, в одном рисунке комбинируются принципы построения как угловой, так и фронтальной перспектив.

Эффект «рыбьего глаза» – когда мы видим интерьер словно через специальные линзы фотоаппарата, которые «выворачивают» пространство. Порой, удачно смотрится постановка в одной сцене нескольких линий горизонта, даже возможно несколько точек схода во фронтальной перспективе.

Воздушная перспектива

Важнейшая для дизайнеров перспектива – воздушная, или ее еще называют «тоновая», «тональная». Именно воздушная перспектива поможет показать воздух, объем пространства. Здесь актуально понятие «плановости»: первый план – это то, что находится ближе всего к зрителю; второй («средний») план – чуть дальше от нас и третий (или «дальний») план – на наибольшем расстоянии от смотрящего.

Какими способами можно показать воздушную перспективу в рисунке? Один из приемов: обвести предметы первого плана по силуэту более жирной и насыщенной линией, а дальний план оставить легким, в тонких линиях, хотя и детально прорисованным. Второй прием: подробно прорисовываем предметы первого плана, показываем их текстуру и детали, а дальний план слегка намечаем.

Принцип здесь такой: чем ближе – тем подробнее прорисовка; чем дальше – тем меньше деталей и спокойнее, светлее цвета. Важно понять, что чем больше воздуха между нами и предметами – тем сильнее они «растворяются в тумане», словно «теряют» цвета; появляется своеобразная растяжка, чем дальше – тем более блеклыми и прозрачными они становятся.

ЗАДАНИЕ 6. Выполнение скетчей помещений в цвете: графическое представление (цветное) итоговых скетчей на листах формата А4-А3 (рис. 6.1– 6.4).

Примерная тематика: современное жилое помещение, общественное помещение.

Цель задания: овладеть методикой выразительного графического изображения помещений с вариантами подачи информации.

Методические задачи:

- построение фронтальной перспективы помещения;
- работа с масштабной сеткой, перенос размеров с плана в перспективу;
- разметка предметов в перспективе с учётом планировки;
- прорисовка деталей интерьера (заливка цветом эскиза, с учётом источников света, создание объема);
- проработка деталей, текстур, теней, бликов, отражений;
- скетч интерьера.

Состав работы: поисковые эскизы, графическое цветное решение 8–10 графических листов формата А4-А3, выполненных традиционными материалами для скетчинга.



Рисунок 6.1 – Пример выполнения скетчей



Рисунок 6.2 – Пример выполнения скетчей



Рисунок 6.3 – Пример выполнения скетчей

Витебский госуниверситет



Рисунок 6.4 – Пример выполнения скетчей

ЛИТЕРАТУРА

а) основная литература (имеется в библиотеке)

1. Беляева, С. Е. Спецрисунок и художественная графика : учебник / С. Е. Беляева, Е. А. Розанов. – 5-е изд., стер. – Москва : Академия, 2011. – 235 с. – 1 экз.
2. Колосенцева, А. Н. Учебный рисунок : учебное пособие / А. Н. Колосенцева. – Минск : Вышэйшая школа, 2013. – 159 с. – 11 экз.
3. Ли, Н. Г. Основы учебного академического рисунка : учебник / Н. Г. Ли. – Москва : Эксмо, 2009. – 479 с. – 1 экз.
4. Сидоренко, В. Ф. Рисунок для дизайнеров. Уроки классической традиции : учебное пособие / В. Ф. Сидоренко; МГТУ им. А. Н. Косыгина. – Москва : МГТУ им. А. Н. Косыгина : Совьяж Бево, 2006. – 179 с. – 2 экз.
5. Уотсон, Э.У. Искусство карандашного рисунка / Э. У. Уотсон : пер. с англ. Е. Л. Орлова. – Мн. : Попурри, 2004. – 152 с. – 1 экз.

б) дополнительная литература (имеется в библиотеке)

6. Тозик, В. Т. Компьютерная графика и дизайн : учебник / В. Т. Тозик, Л. М. Корпан. – 3-е изд., стер. – Москва : Академия, 2013. – 201 с.
7. Кравченя, Э. М. Компьютерная графика : учебное пособие / Э. М. Кравченя, Т. И. Абрагимович. – Минск : Новое знание, 2006. – 248 с. – 20 экз.

в) методические указания, используемые в учебном процессе

8. Академический рисунок. наброски и зарисовки фигуры человека : методические указания по выполнению практических заданий / УО «ВГТУ» ; сост. О. Ф. Гудченко. – Витебск, 2020. – 28 с. – 32 экз.
9. набросок. Методика быстрого рисования : методические указания к практическим занятиям по курсу «Академический рисунок» / УО «ВГТУ» ; сост. А. П. Малахов. – Витебск, 2012. – 30 с. – 23 экз.

Учебное издание

Скетчинг

Методические указания по выполнению практических заданий

Составители:

Ушкина Ирина Михайловна

Гурко Илья Сергеевич

Редактор *Т.А. Осипова*

Корректор *А.В. Пухальская*

Компьютерная верстка *Т.Г. Купченко*

Подписано к печати 10.01.2023. Формат 60х90¹/₁₆. Усл. печ. листов 1,8.

Уч.-изд. листов 2,2. Тираж 20 экз. Заказ № 18.

Учреждение образования «Витебский государственный технологический университет»

210038, г. Витебск, Московский пр., 72

Отпечатано на ризографе учреждения образования

«Витебский государственный технологический университет».

Свидетельство о государственной регистрации издателя, изготовителя,
распространителя печатных изданий № 1/172 от 12 февраля 2014 г.

Свидетельство о государственной регистрации издателя, изготовителя,
распространителя печатных изданий № 3/11497 от 30 мая 2017 г.