



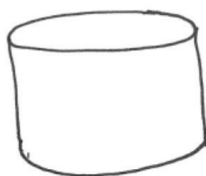
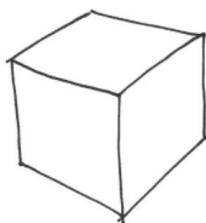
MĀKSLU IZGLĪTĪBAS KOMPETENCES CENTRS
„LIEPĀJAS MŪZIKAS, MĀKSLAS UN DIZAINA VIDUSSKOLA”

METODISKAIS MATERIĀLS

Dizaina produktu ilustrāciju veidošana

Modulis Dizaina produktu skicēšana un
10% no moduļa Dizaina produktu izstrāde 1

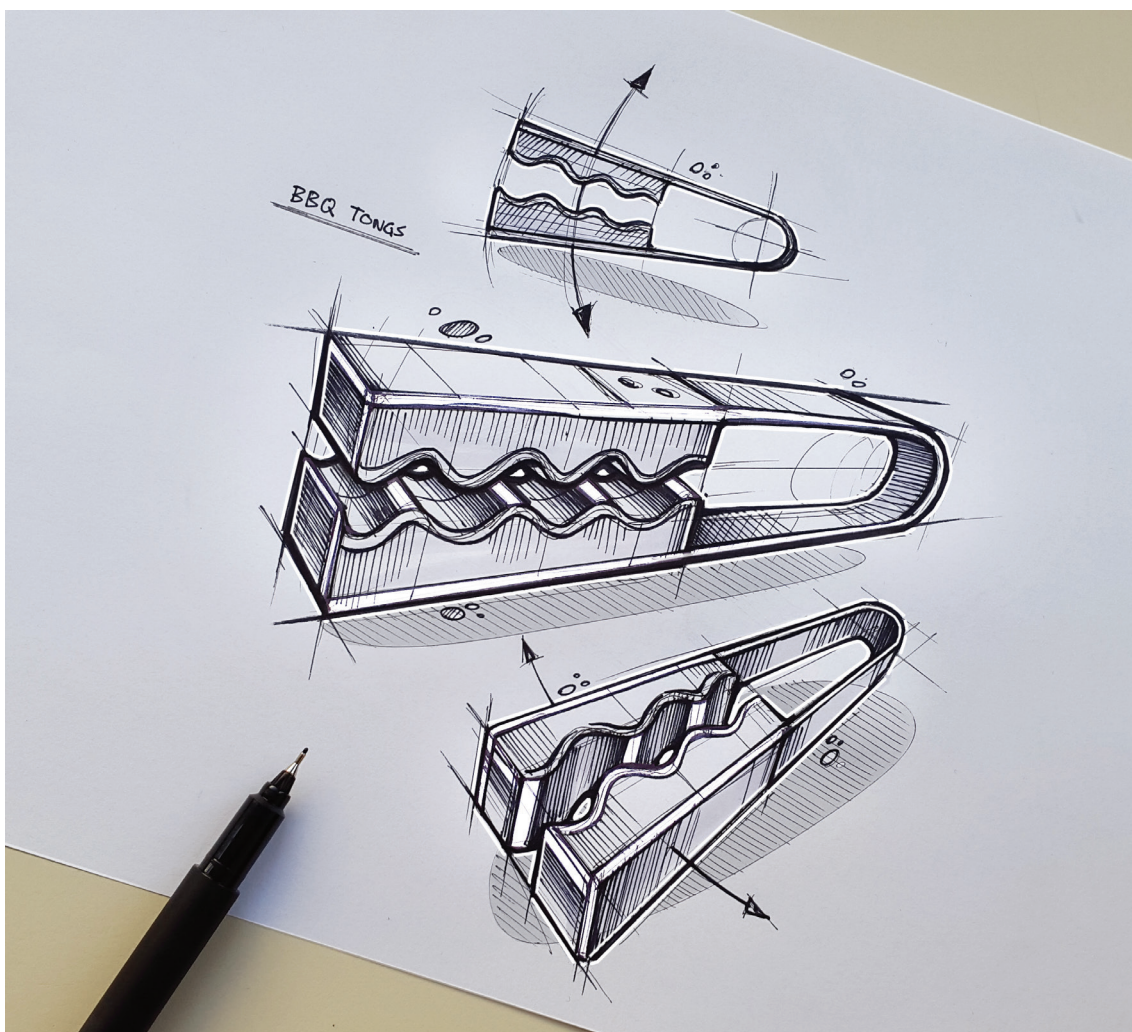
produktu dizains, 2. kurss



Guna Poga
2024/2025

UZDEVUMU MĒRĶIS

Ilustratīvi attēlot vienkāršus dizaina produktus plaknē dažādās tehnikās atbilstoši dotajai koncepcijai.



autors Marius Kindler, behance

SASNIEDZAMIE REZULTĀTI

Spēj: ilustratīvi attēlot vienkāršus dizaina produktus plaknē dažādās tehnikās.

Zina: vienkāršu dizaina produktu attēlošanas tehnikas, tehniskā zīmējuma izstrādes pamatprincipus.

Izprot: dizaina zīmējuma vizuālās informācijas apkopojumu nepieciešamību un nozīmi tālākai idejas attīstīšanai.

UZDEVUMI

- Atbilstoši dotajiem paraugiem izpētīt vienkāršu dizaina produktu attēlošanas tehnikas
- Pielietot un kombinēt dažādu vienkāršu dizaina produktu attēlošanas tehnikas.
- Vienkāršu dizaina produktu tehnisko zīmējumu izstrāde.

VĒRTĒŠANAS KRITĒRIJI

- izvēlēta idejas prezentēšanai atbilstoša tehnika
- pielietotas specializētas datorprogrammas (adobe illustrator, adobe photoshop) attēlu apstrādei, papildināšanai, izkadrēšanai.
- ilustrācijā uzskatāmi demonstrē dizaina produkta funkcionalitāti
- ilustrācija uztveramībai papildināta ar paskaidrojošiem tekstiem, norādēm, simboliem (virziena bultas, kustība).
- atlasītos un izdrukātos vienkāršu dizaina produktu ilustratīvos attēlus un tehniskos zīmējumus pievieno darbu mapei
- saglabā izstrādātos dizaina produktu ilustratīvos attēlus datu pārnēsāšanas ierīcēs pārskatāmā formātā (jpg vai pdf).

PRAKTISKAIS DARBS

1. uzdevums. Attēlot vienkāršus dizaina produktus plaknē ar roku, izvēloties un izmantojot atbilstošākos materiālus, instrumentus un tehnikas, piemēram, zīmuli, rapidogrāfu, akvareli, krāsu zīmuļus, flomāsterus u.c.;

2. uzdevums. Attēlot vienkāršus dizaina produktus plaknē izmantojot specializētās datorprogrammas;

3. uzdevums. Attēlot vienkāršus dizaina produktus plaknē manuāli un izmantojot specializētās datorprogrammas, piemēram, veicot dizaina produkta skici digitalizāciju un pēcapstrādi. Izglītojamie analizē izstrādātās vienkāršu dizaina produktu skices, lietotās dizaina produkta attēlošanas tehnikas un paņēmienus.

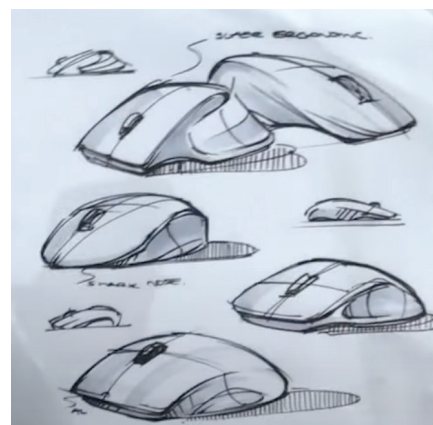
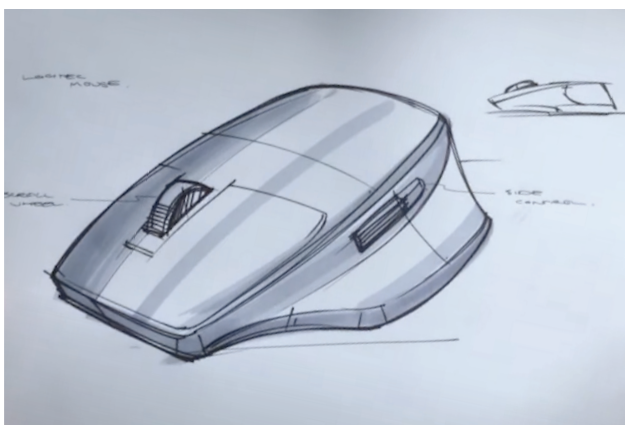
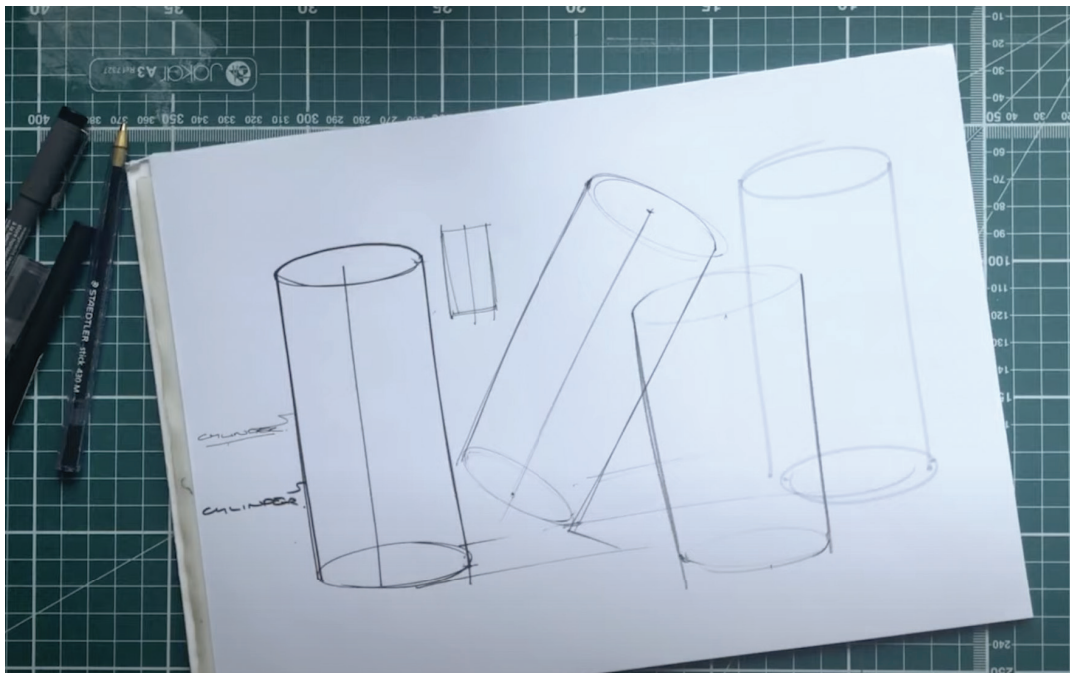
4. uzdevums. Atbilstoši izvēlētajai skicei/ darba zīmējumam izstrādā vienkāršu dizaina produktu tehniskos zīmējumus. Izglītojamie analizē attēloto vienkāršo dizaina produktu konstruktīvos, estētiskos risinājumus, proporcijas, izvēlas piemērotākos tehniskos risinājumus.

Izglītojamie atlasītos un izdrukātos vienkāršu dizaina produktu ilustratīvos attēlus un tehniskos zīmējumus pievieno darbu mapei un saglabā izstrādātos dizaina produktu ilustratīvos attēlus datu pārnēsāšanas ierīcēs pārskatāmā formātā (jpg vai pdf).

AR ROKU SKICĒTI VIENKĀRŠI DIZAINA PRODUKTI

Skicē ar roku izvēloties un izmantojot atbilstošākos materiālus, instrumentus un tehnikas, piemēram, zīmuli, rapidogrāfu, akvareli, krāsu zīmuļus, flomāsterus u.c.;

Skicējot vienkāršas ģeometriskas formas ievēl viduslīniju, parāda konstrukciju, ievēro perspektīvu, izmēģina dažādus rakursus. Skices papildina ar lineāru pašēnas vai krītošās ēnas laukuma iezīmēšanu.

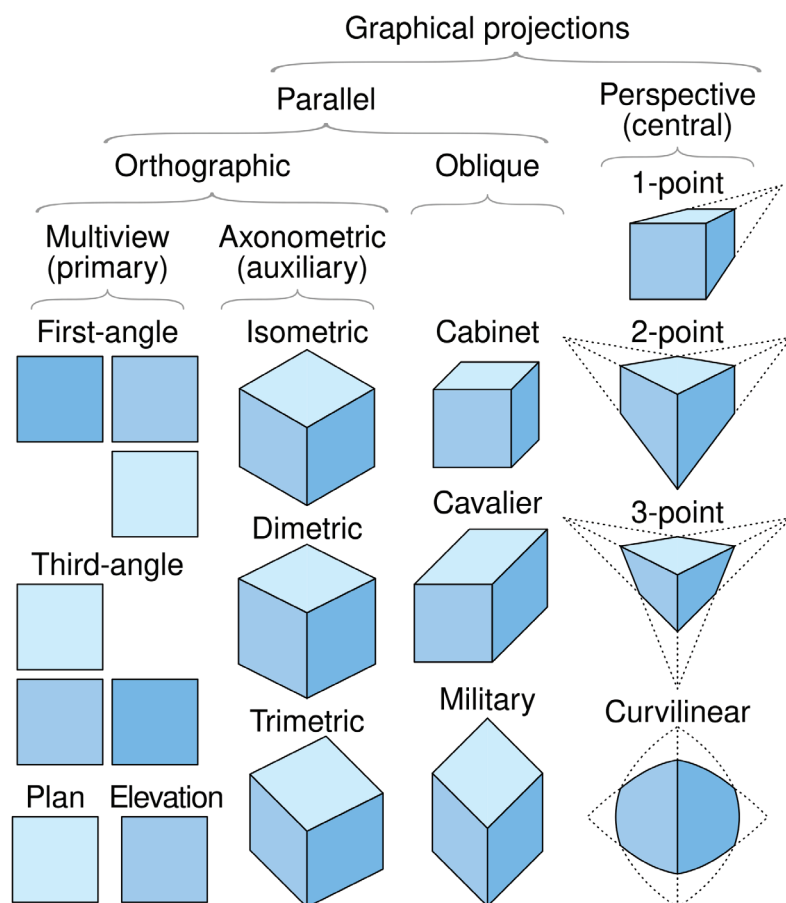


Sketching Tutorial 02 - Industrial Design Sketching Confidence.

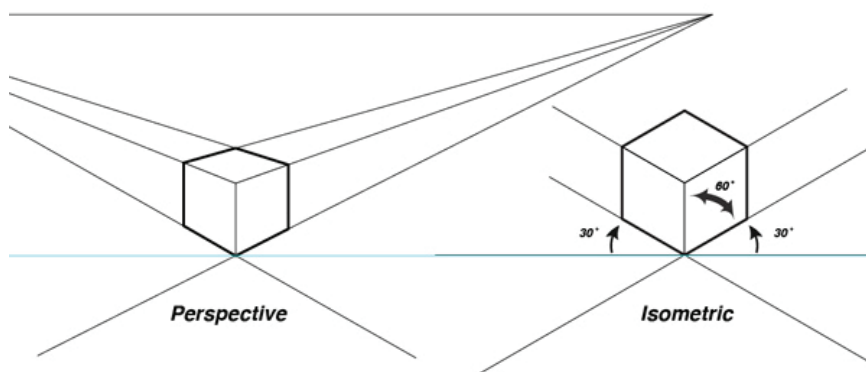
Papildina skices ar dažādiem līniju biezumiem akcentējot dizaina objektu, izmēģina minimāli papildināt skices ar vienu toni.

TELPISKUMS

Dažādi skati izpratnes veicināšanai. Viena no uzskatāmākajām projekcijām ir ortogonālā izometrija.



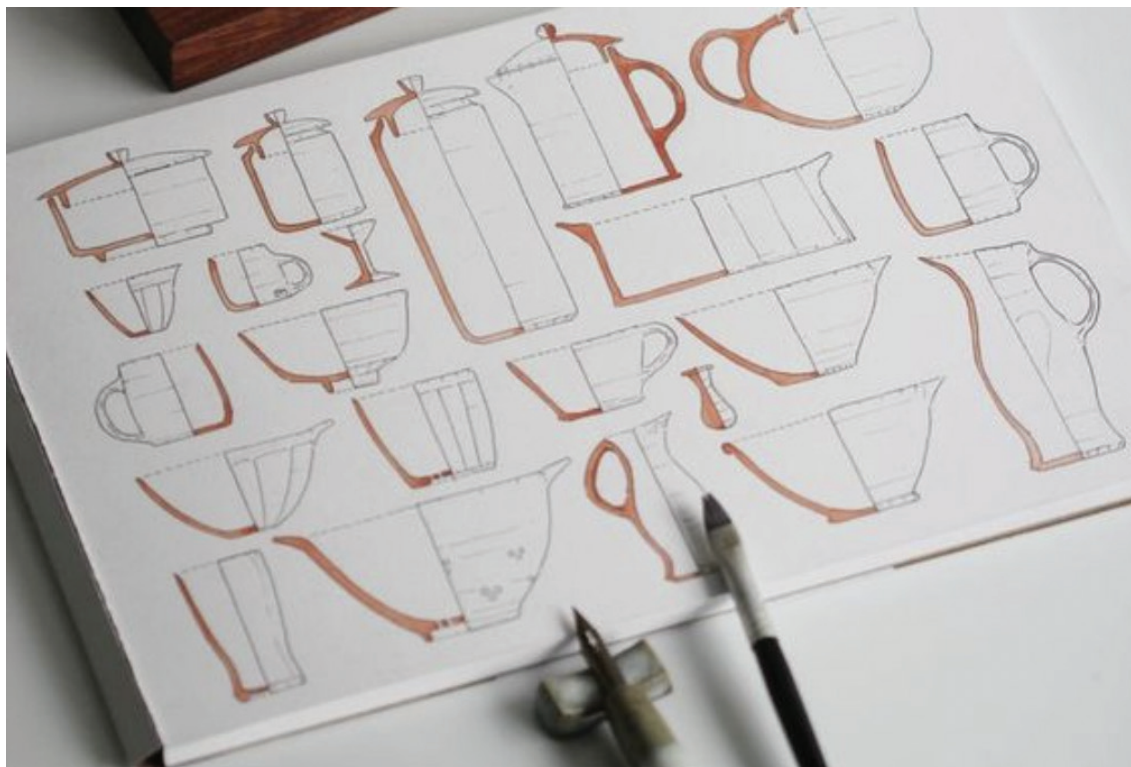
Classification of orthographic projection and some 3D projections



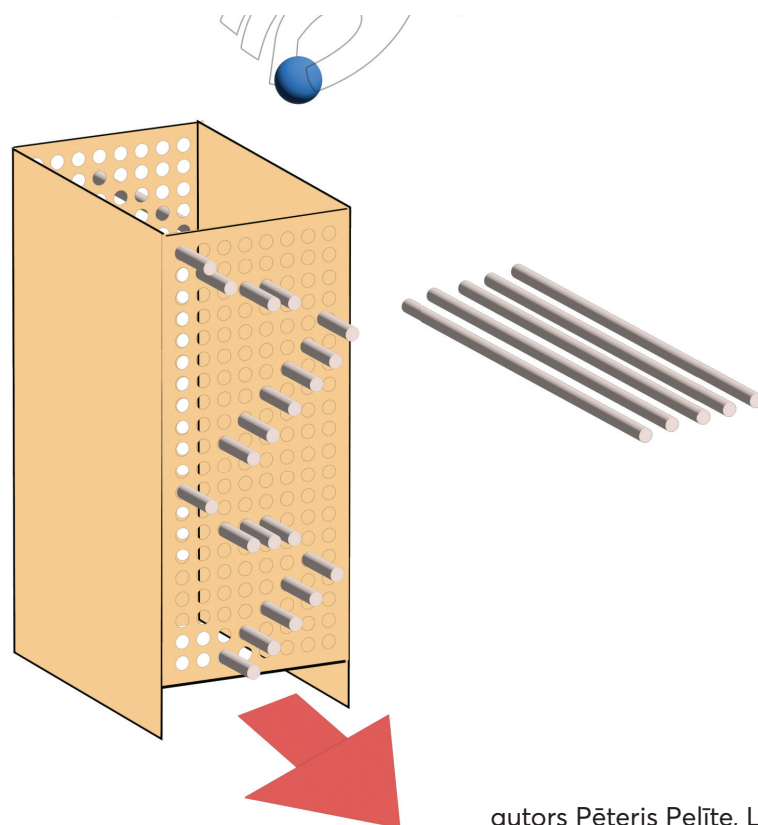
ILUSTRĀCIJA DAUDZVEIDĪBA



autors Marius Kindler, no behance.net

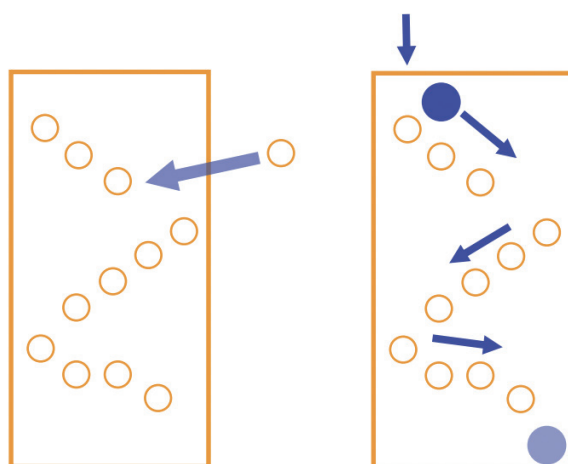


autors Florian Gadsby, no Instagram konta



autors Pēteris Pelīte, LMMDV

Rotaļlietas ilustrācija izmantotāj Adobe Illustrator.



1. caurumos ievieto šķērskokus

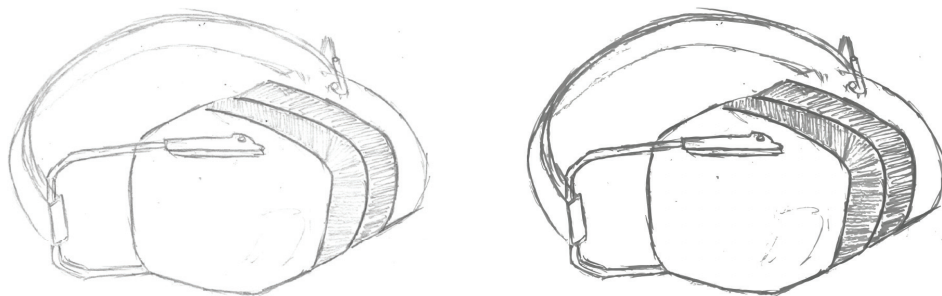
2. ripina bumbiņu cauri šķēršļiem

Vektorgrafikā veidota shēma - vienkāršota ilustrācija rotaļlietas lietošanai.

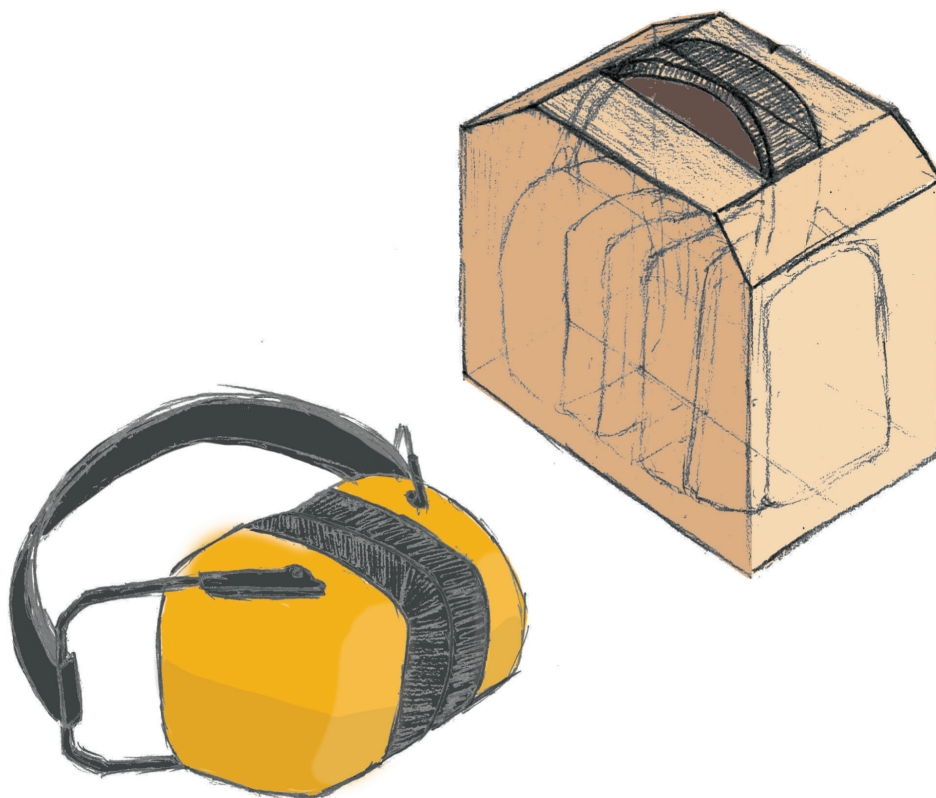
SKIČU DIGITĀLA APSTRĀDE

Skices zīmētas ar roku, digitalizētas un apstrādātas Adobe Photoshop izmantojot WACOM zīmēšanas planšeti.

1. Digitalizēta skice

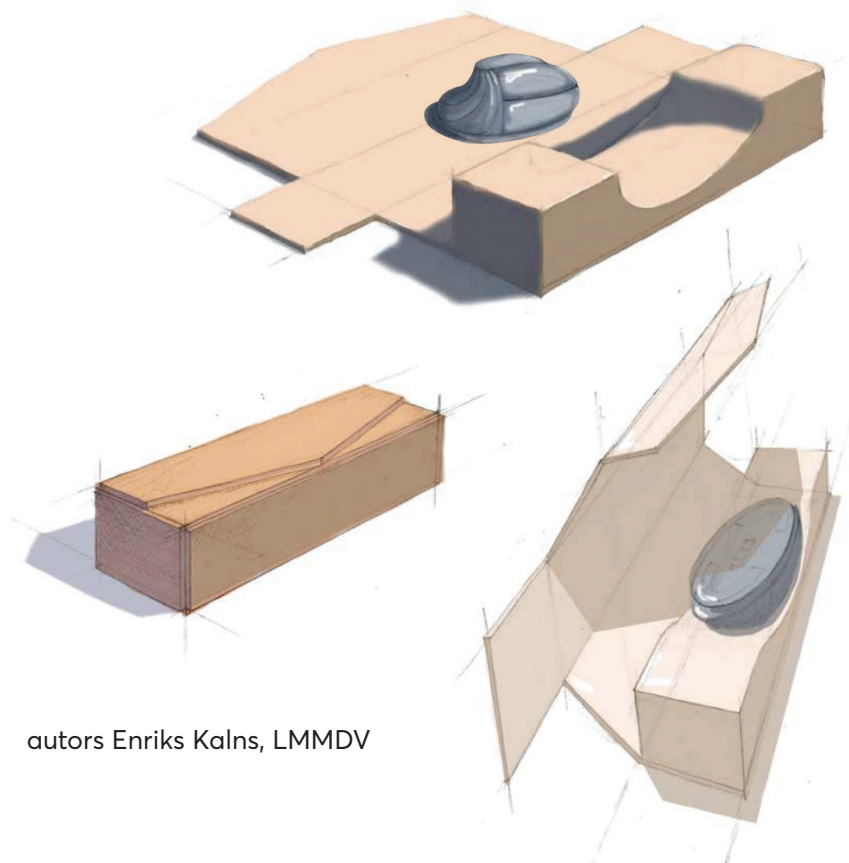


2. Skice papildināta programmā Adobe Photoshop

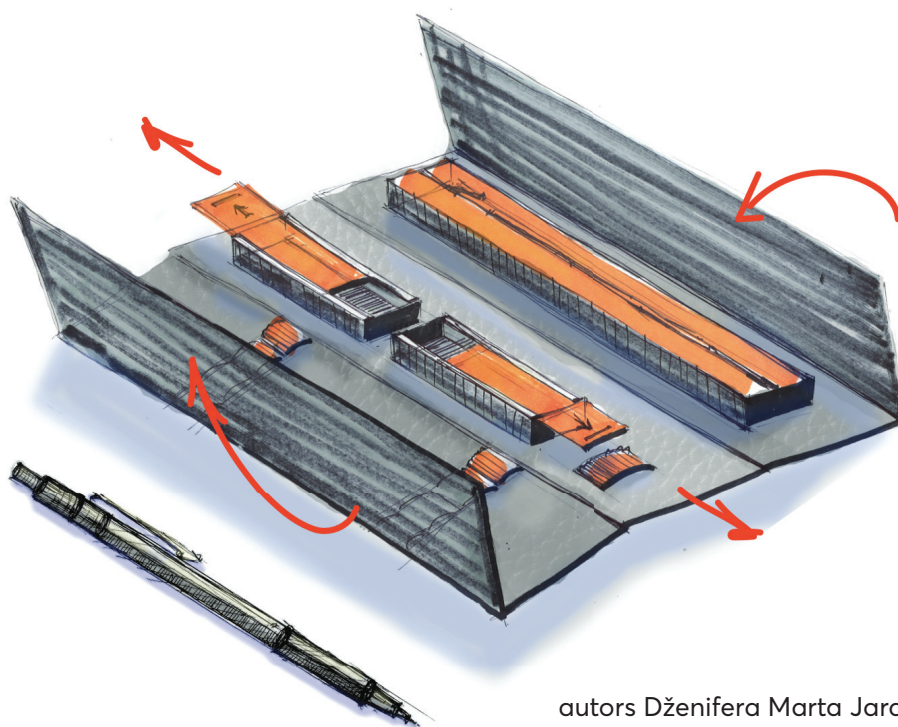


Iepakojuma skiču piemēri.

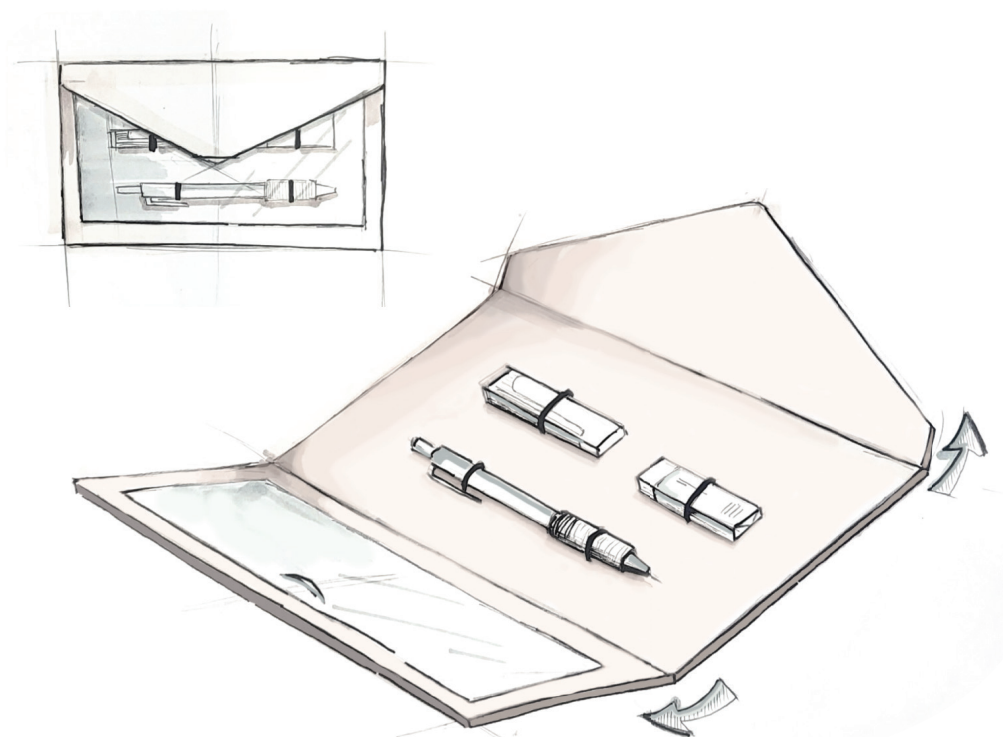
Skicētas ar roku, digitalizētas un apstrādātas Adobe Photoshop



autors Enriks Kalns, LMMDV

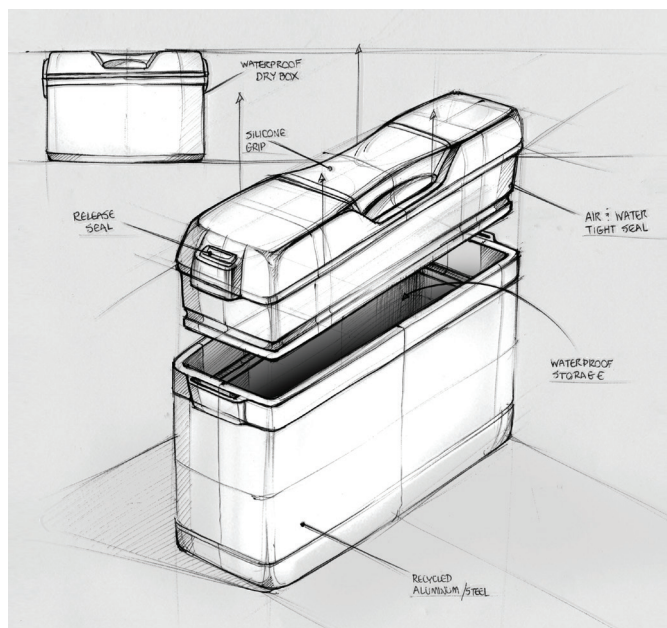


autors Dženifera Marta Jarašuna, LMMDV



SKICE KOMBINĒTA AR DATORPROGRAMMĀM

Matt Seibert ar lodīšu
pildspalvu radītā skice,
digitalizēta un Adobe
Photoshop programmā
pievienoti melnbalti efekti.



autors Matt Seibert (Behance)



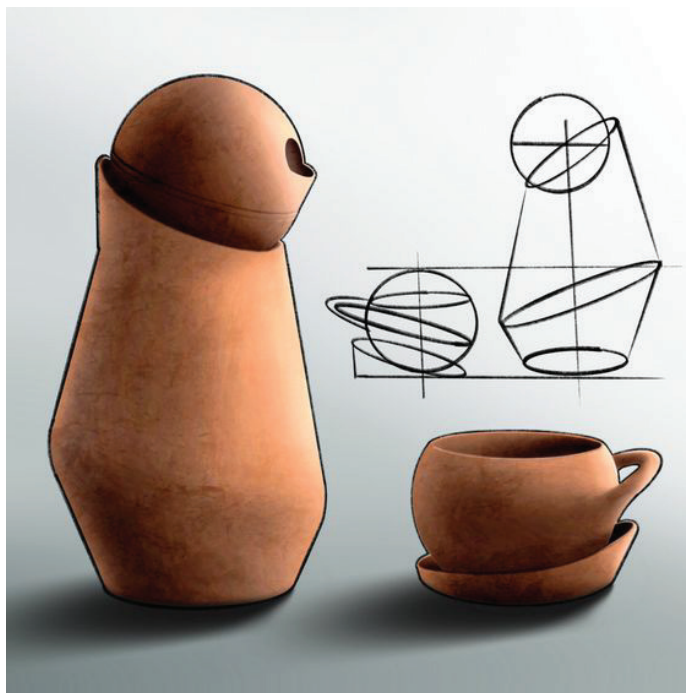
Florian Gadsby ar tušu
veidota skice, kas papild-
dināta ar vieglu toni. Skice
uzskatāmi demonstrē
keramiska trauka uzbūvi
un sastāvdaļas .

autors Florian Gadsby, no Instagram konta

SKICE KĀ VIZUALIZĀCIJA



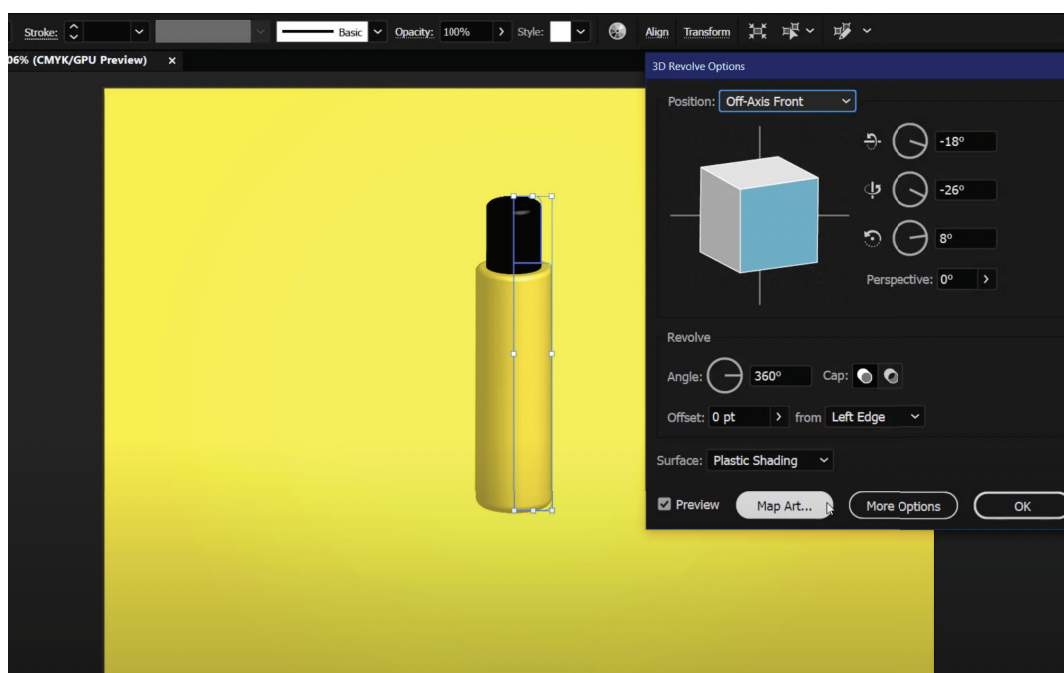
Vizualizācija kolāžas veidā kombinējot digitālu skici ar kontūrām, ar māla tekstūru.



autors Denis Zarembo (behance.net)

VIENKĀRŠOTU 3D ATTĒLU VEIDOŠANA

Kad izveidots produkta griezums vektoros, tā siluetu var izveidot trīsdimensionālu ar 3D Revolve funkciju Adobe Illustratorā.



3d product designing using Adobe Illustrator | dot productions

IZMANTOTIE RESURSI

1. Sketching Tutorial 02 - Industrial Design Sketching Confidence.
https://youtu.be/bjEw-mulcjA?si=Qw_DtQ2yQdo3TeVp
Video apskatāmi produktu dizaina skicēšanas pamati.
2. Orthographic projection
https://en.wikipedia.org/wiki/Orthographic_projection
3. Tutorial – Orthographic Projections & Basic Isometrics
<https://technicalillustrators.org/2009/11/tutorial-orthographic-projections-basic-isometrics/>
4. Izmantotas LMMDV audzēkņu veidotās skices no Konkursa "Zīmējums kā profesionāls dizainera un mākslinieka domāšanas rīks un ideju ģenerēšanas metode" 1. kārtas radošā darba uzdevuma grafiska projekta "Manai profesijai raksturīgas lietas un dāvana manas profesijas kolēģim".
5. Sketchbook II : Brainstorms
<https://www.behance.net/gallery/5253021/Sketchbook-II-Brainstorms>
Matt Seibert veidotās skices apvienojot rokas skicēšanas metodi un digitāli uzlabotas, papildinātas ar toni.
6. Piemēri no Marius Kindler skicēšanai kā izteiksmīgam un uztveramam vizualizācijas veidam.
[https://www.behance.net/gallery/62508555/Design-Sketches-Illustrations-2018-\(Part-1\)](https://www.behance.net/gallery/62508555/Design-Sketches-Illustrations-2018-(Part-1))
7. George Hlavács The Exceptionally Simple Theory of Sketching. BIS Publishers, 2022
Fragments no grāmatas pieejams:
https://issuu.com/bis_publishers/docs/the_exceptionally_simple_theory_of_