



Міністерство культури та інформаційної політики України
Харківська державна академія дизайну і мистецтв
Кафедра графічний дизайн

Методичні рекомендації
З ДИСЦИПЛІНИ
«ФОРМОУТВОРЕННЯ»

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ

КАФЕДРА ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН

Н.Ф. Сбітнева, Л. К. Литвинюк, А. К. Іванова

**Методичні рекомендації
для практичних занять із навчальної дисципліни
«ОСНОВИ ФОРМОУТВОРЕННЯ»
Частина 1.
«Основи роботи з папером»**

для студентів усіх спеціальностей
та форм навчання

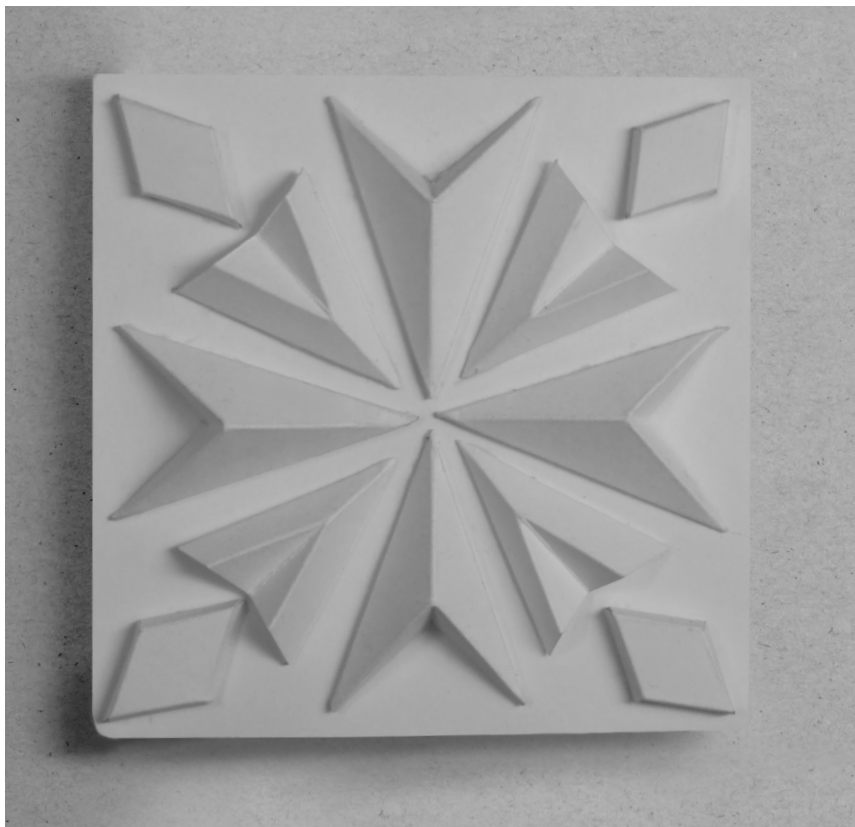
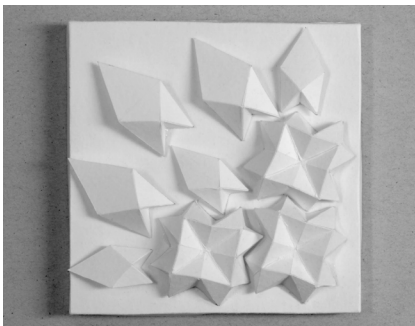
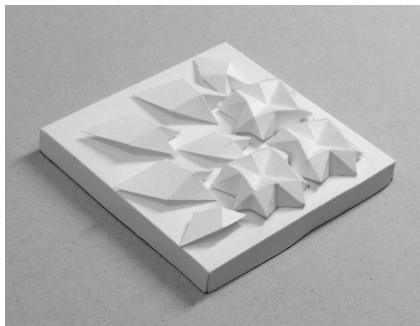
ВСТУП

Матеріали.
Інструменти.

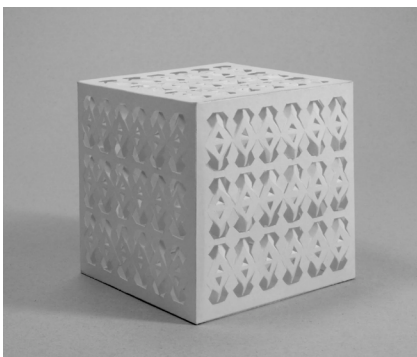
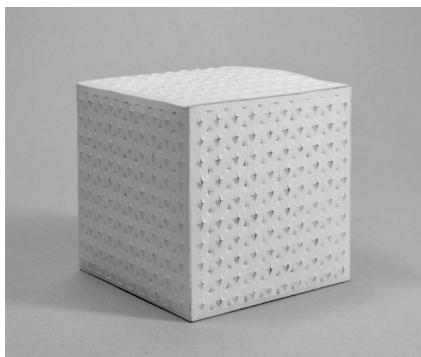


1.10 Завдання «Просторова композиція із різних фігур»

За основу беруться різні елементи з завдання 1.9. Але в цьому завданні допускається змінювати розмір та масштаб елементів, розташування їх за принципами центральної композиції.



Якщо планується вирізати дрібний орнамент по всій поверхні макету, слід пам'ятати про ребра фігури і обов'язково робити відступ вздовж краю 5 мм (див. приклади).



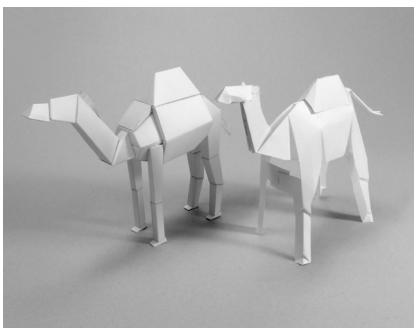
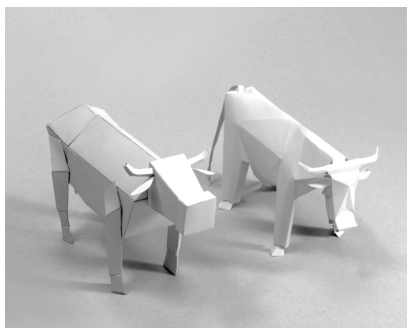
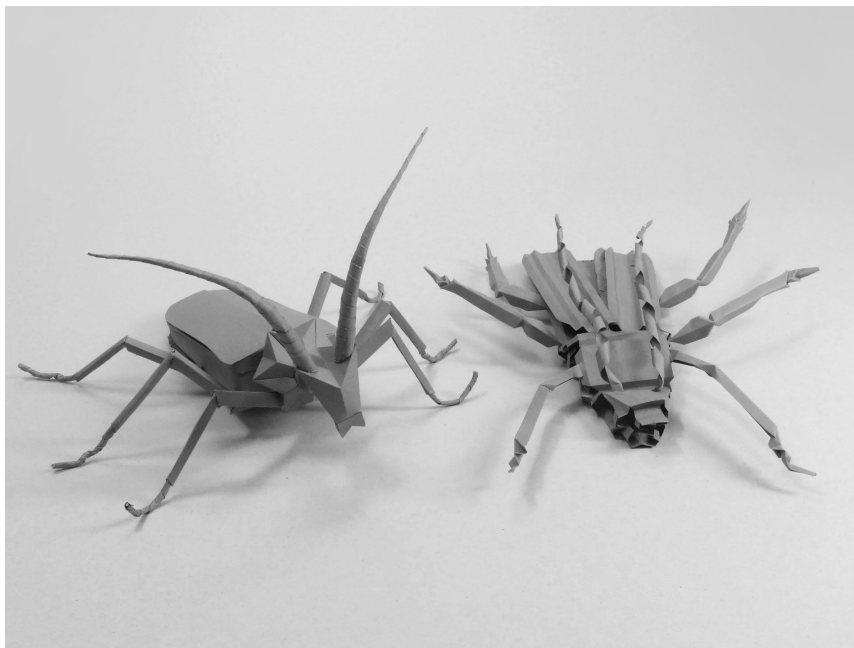
7.0 Завдання «Тваринний світ» (2 макети)

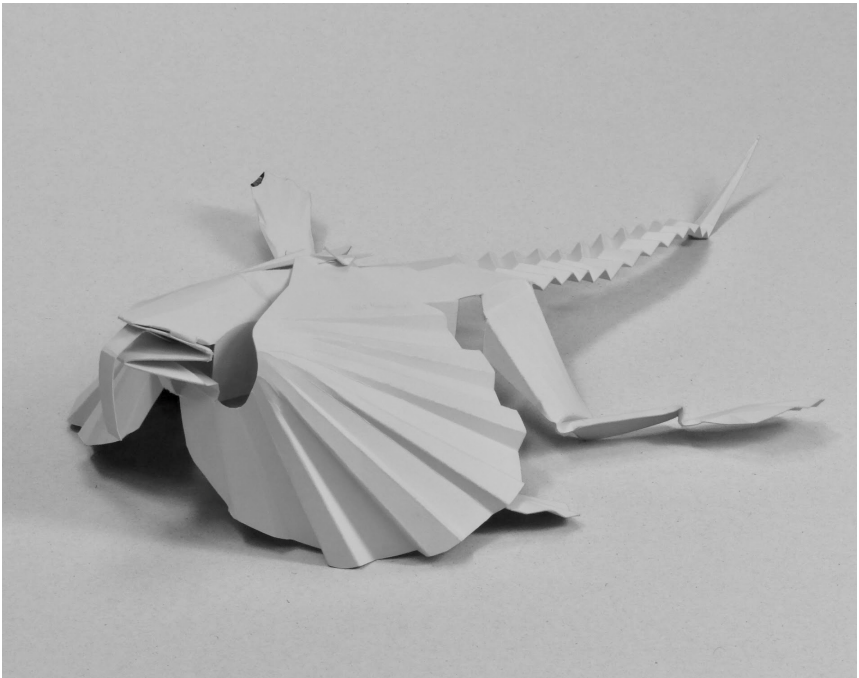
Завдання: виконати макети однієї тварини 2 способами.

-За допомогою згинів та надрізів (з однієї розгортки).

-За допомогою геометричного узагальнення, використовуючи грановані деталі та змінені геометричні фігури.

Порядок виконання роботи: збір інформації про обрану тварину, ескізи малюнки, пошук найбільш характерної пози тварини. Потім робиться невеликий пошуковий макет для виявлення простих і складних моментів та деталей, що потребують уточнення. Тільки після узгодження із керівником та уточнення всіх деталей переходимо до безпосереднього виконання основних макетів тварини.





ЗМІСТ

ВСТУП	4
Матеріали, Інструменти	5
Вимоги до знань, умінь та навичок	7
МОДУЛЬ 1	8
Пластика поверхні:	
Членування поверхні геометричним орнаментом за допомогою розрізів	9
Членування поверхні геометричним орнаментом за допомогою розрізів та надрізів зі згинами	9-10
Членування поверхні плазом	10
Членування поверхні торцем	10
Збагачення поверхні за допомогою тиснення, конгрев	11-12
Створення пластики поверхні за допомогою згинів	12
Створення пластики поверхні за допомогою згинів і розрізів	13
Високий рельєф на основі розрізних фігур зі згинами	13
Просторова композиція із розрізних фігур	14-15
Геометричні тіла:	17
Макети простих геометричних тіл	17-18
Збагачення поверхні основних правильних об'ємних фігур (куб, призма, піраміда, циліндр, конус) за допомогою фактури	19-21
МОДУЛЬ 2	22
„Скульптурний” підхід.	