

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

**«Санкт-Петербургский государственный университет
промышленных технологий и дизайна»
Высшая школа технологии и энергетики
Кафедра дизайна и медиатехнологий**

ДИЗАЙН ИНТЕРЬЕРА

Принципы и методы выполнения дизайн-проектов интерьеров

Методические указания для студентов очной формы обучения
по направлению подготовки:
54.03.01 – Дизайн

Составитель:
О. В. Ильина

Санкт-Петербург
2021

Утверждено
на заседании кафедры ДМТ
14.04.2021 г., протокол №7

Рецензент С. Ю. Обухов

Методические указания соответствуют программам и учебным планам дисциплин: «Дизайн интерьера», «Проектирование элементов интерьера и экстерьера», «Проектирование предметной среды» для студентов, обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн».

В указаниях представлена методика выполнения элементов интерьера, экстерьера и предметной среды; порядок оформления дизайн-проектов интерьера; приведены примеры и методы выполнения подачи дизайн-проектов. Методические указания предназначены для бакалавров очной формы обучения.

Утверждено Редакционно-издательским советом ВШТЭ СПбГУПТД в качестве
методических указаний

Режим доступа: http://publish.sutd.ru/tp_get_file.php?id=202016, по паролю.
- Загл. с экрана.

Дата подписания к использованию 26.10.2021 г. Рег.№ 41/21

Высшая школа технологии и энергетики СПб ГУПТД
198095, СПб., ул. Ивана Черных, 4.

Содержание

ВВЕДЕНИЕ	4
ПРОЕКТНЫЙ АНАЛИЗ	6
МЕТОДЫ ДИЗАЙН-ПРОЕКТИРОВАНИЯ	8
Аналогия эвристическая	9
Метод агрегатирования	10
Метод ассоциации. Метод «вживания в роль»	11
Метод «мозговая атака». Подача проекта в графике	12
Метод структурного моделирования. Метод сценарного моделирования	13
Метод случайностей и ассоциаций. Творческий метод	14
Метод «сенектики». Футурология (в дизайне)	14
«Штучный метод»	15
«Ликвидация тупиковых ситуаций». Коллективный поиск идей	16
Комбинаторика	17
Метод «дельфы» (дельфийская техника). Метод «инверсии»	18
ЭТАПЫ ДИЗАЙН-ПРОЕКТА ИНТЕРЬЕРА	19
1-й этап – техническое задание	21
2-й этап – эскизный проект	24
3-й этап – дизайн-проект интерьера	27
ДИЗАЙН ИНТЕРЬЕРА ДОМОВ ЧАСТНОГО СЕКТОРА	29
Методы планировки при проектировании жилого дома частного сектора	29
Привязка проекта частного дома к местности	32
Масштабное зонирование оптимальной площади дома частного сектора	33
Примеры оптимального зонирования интерьеров для домов частного сектора	36
МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПОДАЧИ ПРОЕКТНЫХ РЕШЕНИЙ ДИЗАЙНА ИНТЕРЬЕРОВ	37
Основные способы презентации идеи, раскрывающие замысел дизайнера	40
СПИСОК ИЛЛЮСТРАЦИЙ	46
БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК	47

ВВЕДЕНИЕ

Метод (от греч. *methodos* – путь исследования, познания, теория, учение) – совокупность приемов или операций практического или теоретического освоения действительности, подчиненных развязке конкретной задачи.

«Метод и методика в дизайне – порядок достижения проектной цели, решение поставленной перед дизайнером функционально-пространственной, технологической и художественной задач, последовательность приемов или операций, необходимых для получения искомого результата; система мероприятий для оптимальной организации проектной (дизайнерской) деятельности. Используются тесно взаимосвязанные разделы знаний и методы проектирования, обеспечивающие достижение проектной цели.

Особенностью метода и методологии в дизайне является направленность проектных действий одновременно и на прагматичный, и на художественный результаты, причем иерархия соответствующих установок и путей их достижения может меняться в процессе работы. Это означает, что метод и методика дизайнера должны содержать элементы, синтезирующие возможности инженерно-технической части и художественного творчества, и определяет специфику профессиональной деятельности.

В теории и практике дизайна разработана специальная технология проектного поиска новых решений, что рационализирует и ускоряет процесс. Технология называется «предпроектный анализ» и имеет универсальный характер, так как применим для проектных задач самого разного класса и типа. Суть методики «предпроектного анализа» заключается в расчленении процесса исследования предлагаемой дизайнеру ситуации на ряд этапов, самостоятельных по целям и результатам работы.

1. Обследование, знакомство с ситуацией, контекстом размещения будущего объекта, перечнем свойств, которыми он должен обладать. Техника этого этапа: изучение аналогов, патентов, обзор литературных данных и

реальных прототипов, выяснение их положительных и отрицательных качеств, формулировка прямых задач дальнейшей работы.

2. Проектировщик ставит перед собой задачу восприятия задачи как проблемы, то есть столкновения противоречий между обстоятельствами будущей жизни объекта и эксплуатационными характеристиками его структур.

3. Сравнение предложений отдельных узлов, сведение их в разных вариантах в общую развязку и выбор среди этих вариантов наиболее эффективного. Это еще не проект, дизайн-концепция, принципиальная дизайнерская идея будущего проекта, но уже содержащая его реальные формы: инженерно-технические, пространственные, процессуальные.

Варианты заданий композиционной организации можно разделить на две группы: **«проектирование без аналогов»** – создание объектов принципиально новых, где синтезируются не встречавшиеся ранее технические, пространственные и образные характеристики; **«проектирование по прототипам»** – внесение новых качеств в вид или техническое решение объектов и систем, уже знакомых потребителю. Речь идет о совершенствовании, модернизации зарекомендовавшего себя, приспособления отработанной технической или пространственной схемы с новыми элементами и формообразованием.

Задумывая проект, дизайнер начинает с анализа. Анализ в дизайне подводит к проектному решению через рассмотрение определенного круга проблем и соотнесение с собственной творческой позицией. В процессе проектирования он позволяет развивать проектную идею, сравнивая варианты по функциональным и художественным критериям. В анализе большую роль играет логический подход. Анализ в дизайне – предпроектное изучение задач и обстоятельств проектирования, осмысление промежуточных и конечных результатов работы. Далее следует проектный анализ.

ПРОЕКТНЫЙ АНАЛИЗ

Проектный анализ – система мер, обеспечивающих адекватное отражение архитектурных и дизайнерских идей в условных формах подачи проектного материала в процессе проектирования. Стремление к улучшению проектного предложения заставляет автора в течение всего периода проектирования постоянно проверять и перепроверять – достаточно ли выразительно выглядит объект, то ли впечатление возникнет у потребителя в процессе его эксплуатации. Для успешного проектного анализа в распоряжении дизайнера должны находиться средства, позволяющие шаг за шагом сверять получившиеся с первоначальными идеями, и если надо – вносить исправления.

Эти средства должны включать инструменты эстетического контроля соответствия результатов выполнения рутинных проектных операций:

- *вычерчивание и проверка размеров условных проекций;*
- *прорисовка деталей и фрагментов целого;*
- *проверка масштабности и эргономичности* исходных предложений и меры по исправлению допущенных ошибок.

Вместе они составляют методологию проектного анализа, т. е. набор эмпирических советов и правил, позволяющих автору отойти, «отвыкнуть» от непрерывного общения со своим детищем, увидеть его свежим, непредвзятым взглядом; сверить проделанное с внутренне сформулированной творческой задачей, найти объективные и случайные отступления от намеченной «идеальной цели».

Проектно-аналитические действия:

Исследуемые особенности проекта – оригинальность, масштабность, тектоническая организация, эмоциональный строй.

Объекты анализа – дизайн-концепция (функционально-пространственная организация процесса), архитектурно-художественная идея (предметно-пространственная композиция); элементы композиции (архитектурно-дизайнерские «темы»).

Приемы и методы при графическом завершении проекта:

Составление дополнительных проекций, моделей и изображений, «**Остранение**» от визуального решения.

Составление условных аналитических схем: композиционная структура, соотношение масштабных уровней, ритмическая организация, колористический анализ и т. д.

Варианты потенциальных ошибок: технические и технологические, организационные, декоративные несоответствия, искажения образа.

Направления завершения проекта: исправление композиции, мероприятия по гармонизации объекта, уточнение художественной задачи.

Ресурсы совершенствования проекта: технология функциональных процессов, материалы и оборудование, организационно-пространственная схема, декоративные предложения.

Основные пути совершенствования проектных предложений:

- введение «доминантной темы»;
- «доводка» доминанты;
- перестройка акцентного комплекса;
- целенаправленная корректировка исходных визуальных форм (стилизация, «фирменный стиль»);
- индивидуализация, работа с цветом, исправление пропорций и т. д.;
- масштабная координация.

В проектном анализе нужно проанализировать «формальные» качества работы:

- гармоничность,
- колористическую согласованность,
- ритмические и пропорциональные связи и закономерности.

Кроме того, дизайнеру надо уметь представлять любую целостно задуманную проектную модель в виде предельно упрощенных условных схем, иллюстрирующих «частные» формальные или содержательные стороны проектного замысла, например, в виде обобщенных

композиционных схем. Дело в том, что в процессе «обрастания» дизайн-концепции реальными размерами, конструкциями, наборами оборудования исходная идея часто искажается, заслоняется случайными впечатлениями и подробностями. ***Поэтому время от времени имеет смысл по уже наработанным материалам проекта составлять условные схемы взаимосвязей композиционных элементов получающейся структуры, разбивая ее на содержательные уровни:***

- пространственная композиция (акцентно-доминантный строй комплекса),
- композиционные системы отдельных предметно-пространственных или декоративно-художественных фрагментов и т. д.

Условные композиционные схемы помогают избавиться от набегающих по ходу работы ошибок и искажений и проясняют автору положительные и отрицательные стороны его идей, дают импульс к их развитию.

Составление схем масштабной координации как на базе общих проекций объекта или комплекса, так и для его фрагментарных предметно-пространственных сочетаний. Представляя, какие принципиальные масштабные впечатления («героический» или «камерный» масштаб) должен получить зритель от восприятия всего ансамбля, какие его компоненты должны осуществлять предполагаемые связи объекта с потребителем (тактильные контакты, подробное восприятие полной системы масштабных состояний, укрупненные общие ощущения), автор может целенаправленно вносить необходимые преобразования в масштабный и композиционный строй.

МЕТОДЫ ДИЗАЙН-ПРОЕКТИРОВАНИЯ

Следующим этапом дизайн-проектирования выступает определение метода проектирования. Метод (от греч. *methodos* – путь исследования, познания, теория, учение) – совокупность приемов или операций практического и теоретического освоения действительности, подчиненных

решению конкретной задачи. В дизайнерском творчестве метод представляет собой совокупность приемов, способов, целесообразных действий, направленных на упорядочение проектного процесса. Метод отражает повторяемость приемов и путей дизайнерской деятельности, которые становятся закономерностями создания проектной модели и правилами работы дизайнера (рис. 1).

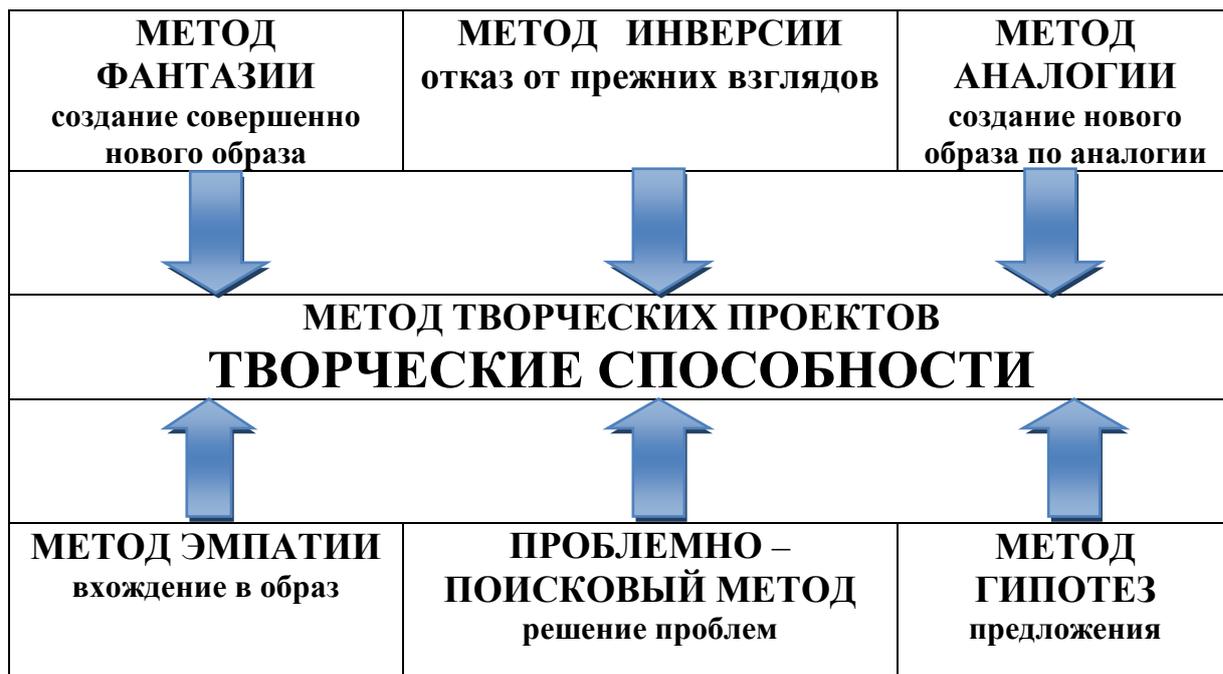


Рис. 1. Основные методы дизайн-проектирования

Аналогия эвристическая

Метод познания и творчества, базирующийся на отыскании и использовании сходства, подобия (в каком-то отношении) предметов и явлений, в целом различных. Основой аналогии эвристической служит сопоставление объективных связей и отношений реальной действительности. Различают аналогии тривиальные — общеизвестные и эвристические — неожиданные, поисковые. Применение аналогии эвристической способствует устранению противоречий, содержащихся в проблемной

проектной ситуации, при этом, в зависимости от поставленной задачи, можно использовать аналогии следующих типов:

- **прямые** – их часто находят в биологических системах; так, червь-древоточец натолкнул на мысль о кессонном методе строительства подводных или подземных сооружений;
- **субъективные** – конструктор старается представить себе, что он испытывал бы, если бы «был кроватью»;
- **символические** – метафоры и сравнения, в которых характеристики одного предмета отождествляются с характеристиками другого, например, «дерево решений»;
- **фантастические** – представление вещей такими, какими они не являются, но какими мы хотели бы их видеть; например, хотелось бы, чтобы дорога существовала лишь там, где ее касаются колеса нашего автомобиля.

Метод агрегатирования. Художественное конструирование, основанное на том, что изделие рассматривается как конструкция, расчлененная на самостоятельные узлы, сочетания которых могут выполнять одну функцию или, при перекомпоновке, менять рабочие функции. При этом трансформируется форма, изменяется объёмно-пространственная структура изделия. Агрегатные узлы остаются прежними, изменяется лишь их положение в пространстве. При агрегатировании внимание дизайнера сосредоточено прежде всего на отработке отдельных агрегатных узлов, хотя при этом он всегда должен иметь в виду весь набор необходимых структур целых изделий. Корпус изделия, например станка, рассматривается как функционирующая форма. Внешняя форма и внутренняя структура (конструкция) оказываются фактически одним и тем же; функциональный и композиционный аспекты проектирования сливаются в единый функционально-композиционный подход.

Метод ассоциации. Способ формирования проектной идеи на основе сравнения далеких друг от друга явлений, предметов, качеств. Ассоциации различаются по сходству, контрасту и смежности. Ассоциативные образы, взятые из фонда памяти человека или машины, связываются, сопоставляются между собой в соответствии с задачами и логикой проектируемой системы. Целевая взаимосвязь образных характеристик различных объектов делает метод ассоциации основой продуктивной проектно-преобразовательной деятельности, приводит к открытию новых отношений в проектируемой модели.

Метод «вживания в роль». Осмысление задач проектирования с учетом прогнозируемой реакции потребителя. Строя модель потребителя, автор проекта должен понимать результат проектирования не просто как программирование духовно-практического поведения людей, но как двухстороннюю коммуникацию изделия или среды с равноправным адресатом художественного сообщения. Возможны два основных направления взаимодействия потребителя с окружением и объектом дизайна, которые формируются в процессе активного восприятия, выбора и оценки вещи. *Первое* обеспечивает человеку сохранение и, возможно, закрепление уже выработанного им индивидуального стиля деятельности в предметной среде и ее эмоционального отражения. *Второе* обеспечивает изменение в стиле индивидуальной деятельности в среде и формирование новых типов эмоционального и эстетического к ней отношения. Как правило, второе направление определяет более высокий созидательный порядок психологических структур деятельности, чем первое. Дизайнер, создавая новые вещи, закрепляет на новом уровне традиционные или строит новые формы организации предметной среды. Фактически происходят два процесса: преобразование мира дизайнером и изменение мира потребителем. Поэтому продуктивный диалог между дизайнером и потребителем происходит только при общности их направления.

Метод «мозговая атака» (от англ. brainstorming). Метод стимуляции активности и продуктивности творческой деятельности за счет ее освобождения от ограничений, свойственных тривиальным условиям и рутинным приемам работы. Как известно, в обычной ситуации стереотипы принятия решений, боязнь неудачи, страх показаться смешным тормозят возникновение всякого рода новаторских идей. Снятие «тормозящих факторов» при «мозговой атаке» осуществляется путем работы в группе (коллективе), каждый член которой высказывается на заданную тему и выдвигает идеи, не оценивая их как истинные или ложные, какими бы «дикими» они ни казались, не подвергая их аналитическому разбору, побуждая друг друга к поиску разного рода ассоциаций, вариантов усовершенствования. Затем все высказанные идеи анализируются и из них выбирают содержащие наиболее удачные решения. Быстрота – важнейший фактор «мозговой атаки», позволяющий в короткие сроки накопить массу предложений, достаточную для рассмотрения в качестве основы для дальнейшего серьезного поиска. Непосредственным ценным выходом «атаки» являются не сами идеи, а категории, на которые они разбиваются при классификации большого случайного множества. Методом «мозговой атаки» можно рассматривать любую проблему, если она просто и ясно сформулирована. Этот метод можно использовать на любом этапе проектирования – как в начале, когда проблема еще окончательно не определена, так и позднее, когда уже выделены конкретные проблемы. Его можно также использовать для генерирования информации или формулирования вопросов анкеты. Широкое применение метод «Мозговой атаки» получил в 1950-е годы, преимущественно при решении задач технологии, планирования и прогнозирования при проектировании объекта.

Подача проекта в графике. Метод проектно-графической деятельности «построения различных вещей» на базе компьютерной техники, развивающий существующие учения «о фигурах, пропорциях и отображениях» (в частности, начертательную геометрию). Визуальная

проектная подача – наукоемкий инструмент для достижения целей гармонизации в формотворчестве, в работе дизайнера, архитектора, инженера. подача проекта в графике сообщает творческой работе некоторое новое качество научного мышления, которое дается только специальными «проективными» методами преобразований в сочетании с привлечением комбинаторного мышления на основе перебора и изучения всех возможных перестановок пространственных элементов. Переход из трехмерного пространства в двухмерное, отображение, особым образом упорядоченное поле чертежа, дающее специфические метрические эффекты, является ключом расшифровки проектной подачи отображений, в «памяти» которых удерживаются многовариантные пространственные пластические решения формообразования.

Метод структурного моделирования. Свободная (непредубежденная) компоновка первичных модульных элементов в разнообразные по конфигурации и связям системы и структурные комплексы. Метод структурного моделирования используется при поисках и разработке гибких, открытых для развития систем, обладающих композиционной способностью «присоединять элементы». Метод гармонично увязывает требования унификации при индустриальном производстве с возможностью индивидуализации отдельных композиционных решений и является гибким средством организации разнообразных предметно-пространственных образований.

Метод сценарного моделирования. Литературно-графическая форма раскрытия существа проектируемого объекта. Сценарий должен отражать будущее состояние системы, логическую последовательность ее формирования, развертывание шаг за шагом отдельных ситуаций (мизансцен). При этом в одних случаях значение имеет фактор времени и связь событий, составляющих интерес объекта; в других – качественное описание возможных вариантов обстановки и состояний среды; в третьих –

параметры вероятной картины, полученной в результате прогнозирования.

Метод сценарного моделирования обычно применяется:

- до построения «дерева целей» для выявления возможных будущих состояний системы, чтобы правильно и точно сформулировать отдельные цели и подцели;*
- при разработке плана и программы для демонстрации отдельных проектных шагов, с помощью которых достигаются цели;*
- для эффективного выполнения решения, включенного в программу.*

Метод случайностей и ассоциаций. Сознательное использование случайных находок, возникших при генерировании ассоциаций заданного объекта проектирования с различными признаками произвольно выбранных объектов – «синонимов», для последующей наработки новых проектно-творческих идей.

Творческий метод. Закономерности создания художественных образов среды, структуры организации профессионального мышления. В отличие от стиля воплощает закономерности построения самих архитектурных и средовых объектов, и с этих позиций метод и стиль соотносятся как путь исканий и их итог. Творческий метод может быть авторским, принадлежать группе авторов, определенному времени, направлению и т.д.

Метод «сенектики». Проектная деятельность, сознательно использующая разного рода механизмы творчества, в основном различные типы аналогий, для целенаправленного ориентирования спонтанной активности мозга и нервной системы. Творческая активность в методе «сенектики» вызывается внутренними причинами или побуждениями, основанными на необходимости самодвижения и самовыражения мысли или идеи, и возникает без внешних воздействий, самопроизвольно.

Футурология (в дизайне). Творческий метод, ориентированный на прогноз и поисковое проектирование с изображением свойств будущих

объектов на языке зрительных образов. Аналогом работ по футурологии является понятие теории изобретательства «идеальный конечный результат», при формулировании которого условно снимаются любые ограничения технического или экономического порядка, а вопрос, как достичь этого результата, решается позже. При этом, чем на более отдаленное будущее ориентирована разработка, тем менее эффективными становятся строго логические методы работы, уступая место общекультурным соображениям и интуиции специалиста. Дизайнерская футурология не только прогнозирует реализуемые впоследствии формы и пути развития нашего предметно-пространственного окружения, но и необходима самому дизайну в качестве стимулятора и катализатора свежих проектных идей, так как отказываясь от проектирования «по прототипам», провоцирует и совершенствует неординарность мышления, умение ставить проблемы и моделировать любые ситуации. Жанры и виды дизайнерской футурологии – проекты утопии и антиутопии, проекты-предостережения, гипотезы, альтернативы, проекты-шутки и карикатуры как отдельных вещей и фрагментов среды, так и концепции жизнедеятельности. Предметом футурологических исследований может стать техническая возможность, свойства вещи, потребительские требования, структурно-морфологические характеристики, эксперименты в области формы, стиля, образа. Богатейшие возможности метода как в сфере дизайнерского прогноза, так и в сфере художественных возможностей визуализации проекта породили подлинный бум этого направления в 1960 – 1970-е годы (Футуродизайн. Бумажная архитектура).

«Штучный метод». Дизайнерское проектирование отдельных вещей или их небольших комплексов с целью создания уникальных объектов, образцов или разработки новых процессов. Проектная концепция и художественный принцип деятельности дизайнера в этом случае не всегда формулируются методически и не оформляются документально, однако это не означает, что их нет. Они явно или подспудно вынашиваются дизайнером фактически с момента получения заказа и до формирования предложения, находя свое

определенное вербальное или визуальное выражение в техническом задании, в предпроектном анализе, в эскизном предложении и других проектных материалах. «Штучный» объект дизайнер разрабатывает в одиночку или с небольшим коллективом единомышленников, который решает проблемы координации действий и организации работ в непосредственном общении его членов.

«Ликвидация тупиковых ситуаций». Метод расширения области творческого поиска или выбора новых направлений решения проектной задачи в случае, если очевидная область не дала приемлемого результата. При «ликвидации тупиковых ситуаций» проектировщик ориентируется на те участки пространства поиска, которые первоначально были исключены на основании ошибочных или утративших силу предположений о приемлемости возможных решений. При этом предполагается использовать приемы уменьшения психологической инерции мышления и упорядочения перебора вариантов решения (например, метод контрольных «наводящих» вопросов); вести поиск новых взаимосвязей между частями имеющегося неудовлетворительного решения; переоценивать проектную ситуацию заменой слов, характеризующих затруднение, их синонимами; принимать условия, что проблема решена, и идти от последствий вновь к основной структуре; использовать методы аналогий; использовать случайности как подсказку для решения творческой задачи; делать «дикие», произвольные предложения; принимать правдоподобное, но заведомо неправильное решение и предлагать специалистам раскритиковать его; принимать невозможное решение и анализировать его; предлагать за ограниченное время как можно больше решений (при «мозговой атаке»).

Коллективный поиск идей. Метод решения актуальных проблем путем использования совместной работы группы специалистов; эффективная форма изобретательства, рационализаторства, проектирования. Коллективный поиск идей предполагает целенаправленный, систематический сбор и обобщение сведений об основных аспектах проектной проблемы и поиск ее

решения с учетом реальных требований, изначально сформулированных в виде постановки проблемы, принципиального обзора важнейшей информации о ней, указания возможных направлений поиска и связанных с ними частных подзадачах. Формы коллективного поиска идей – проектный семинар, «мозговая атака».

Комбинаторика. Метод формообразования в дизайне, основанный на применении закономерностей разных вариантов изменения пространственных, конструктивных, функциональных и графических структур объекта, а также на способах проектирования объектов дизайна из типизированных элементов. Специфика «комбинаторики» близка к природному формообразованию, дает возможность многократно и по разному использовать элементы дизайн-конструкций и имеет прямое отношение к унифицированному массовому производству. Благодаря комбинаторике мир окружающих нас форм не только бесконечно разнообразен, но и экономно устроен, так как многие из них есть производное от сочетаний одних и тех же элементов. Комбинаторика – это механизм, порождающий по определенным правилам богатство форм с заданными свойствами. Как сказал Л. Салливан: «Три элементарные формы, а именно столб, перекладина и арка – всего лишь три буквы, из которых разрослось искусство архитектуры – язык настолько великий и превосходный, что человек из поколения в поколение выражает с его помощью меняющийся поток мыслей» [1]. Нынешнее время существенно обогатило этот условный «алфавит», особенно в дизайне, но «правила» самого языка (законы К.) – порядок изменения качества, количества и условий позиционирования исходных элементов (морфотипов) – сохранились. В дизайнерском творчестве комбинаторику можно условно разделить на два направления: функционально-содержательное (собирающее из одинакового набора разных деталей индивидуальные приборы и изделия – мебельные гарнитуры, кухонные комбайны и т.д.) и формально-образное, использующее возможности комбинаторики для обогащения облика

дизайн-объекта за счет вариаций цвета, группировки, орнаментации элементов целого, например, в графическом дизайне.

Метод «дельфы» (дельфийская техника). Индивидуальное анкетирование мнений экспертов с целью выявления преобладающего суждения специалистов, исключая прямые дебаты и позволяющее экспертам оценивать свои суждения с учетом ответов и доводов коллег. Метод «дельфы» реализует через обратные связи мнений системный подход к коллективному мышлению, «снимая» случайные влияния психологических факторов. Используется при сборе уникальных данных, затрагивающих профессиональные проблемы, при экспертизе, определении приоритетов и других действиях, требующих специальной квалификации.

Дизайнер должен качественно разрабатывать концепцию, четко определять цели, задачи, методы проектирования, удовлетворять потребности общества. Цель проектируемой вещи – это ответ на потребность человека.

Метод «инверсии». Метод перестановки слагаемых позволяет преодолевать тупиковые ситуации в проектировании за счет изменения угла зрения на объект работы. Инверсия – метод проектирования от противного. Он заключается в таком изменении порядка расположения элементов, в такой перестановке, когда в результате получается новое парадоксальное решение. Метод требует сознательного преодоления психологической инерции, отказа от прежних взглядов на объект или явление, отношения к ним с новых позиций и позволит увидеть неиспользованные резервы.

Дизайн – вид проектно-художественной деятельности, связанный с разработкой предметного окружения человека, систем визуальной коммуникации и информации, организацией жизни и деятельности человека на функциональных, рациональных началах. В своей работе дизайнер пользуется всем арсеналом проектных средств: от технического конструирования, компоновки до композиционного формообразования и

стилистического образа; от функционального анализа до организационных, концептуальных моделей предметной среды. Цель дизайна – удовлетворение разнообразных потребностей человека, включая потребность в культурной идентификации, эффективная организация предметной и информационной среды жизни и деятельности на основе художественно-образных моделей. Одной из основных задач дизайнера является наиболее гармоничное сочетание желаний и вкусов заказчика и функциональность воплощаемого проекта. К основным профессиональным функциям дизайнера относят: анализ потребностей клиента, его целей, желаний и вкусов; формулировку предварительных идей и концепций; разработку проекта в демонстрационном виде (рабочие эскизы, чертежи, перспективные изображения и 3D-визуализации, решение внутреннего пространства, расстановка мебели, оборудования, элементов декора); сотрудничество с архитектором, строителями, электриками и контроль общего процесса.

ЭТАПЫ ДИЗАЙН-ПРОЕКТА ИНТЕРЬЕРА

Интерьер (фр. intérieur, лат. interior – внутренний, антоним экстерьер) — архитектурно и художественно оформленное внутреннее пространство здания, обеспечивающее человеку эстетическое восприятие и благоприятные условия жизнедеятельности; внутреннее пространство здания или отдельного помещения, архитектурное решение которого определяется его функциональным назначением.

В основе дизайна интерьера лежит синтез прагматических и художественных идей и решений, направленных на улучшение условий существования человека в целостной эстетически совершенной форме.

Интерьер складывается из трёх составляющих:

- строительная оболочка: пол, стены, потолок;
- предметное наполнение: оборудование, мебель;
- функциональные процессы, формирующие и пространство, и чувственно-психологическую атмосферу.

Основные задачи дизайнера интерьера:

- решить проблемы, связанные с организацией пространства, в пользу комфорта, хорошего вкуса и удобства;
- все требования и пожелания переработать в правильно выстроенный интерьер, представить его в цвете, форме и материалах;
- предложить на выбор перечень материалов с одинаковыми свойствами и характеристиками, но разных по цене, что предполагает прекрасное знание рынка;
- порекомендовать те или иные материалы, подходящие конкретному жилью, выявить наиболее удачные их сочетания;
- разработать стиль квартиры в целом и комнат, ее составляющих;
- определить цветовую гамму как всей квартиры, так и отдельных помещений;
- разработать и представить несколько вариантов размещения мебели и оборудования, элементов убранства;
- составить архитектурно-строительный план с указанными демонтированными стенами, перегородками и с учетом стен, возводимых, нанести на план схемы размещения электрических устройств и сантехники.

Этапы дизайн-проекта интерьера, необходимые для разработки и реализации проекта:

- техническое задание;
- зонирование и планировочные решения;
- концептуальный дизайн;
- объемно-пространственные решения;
- 3D-визуализация;
- техническая документация;
- авторский надзор, комплектация проекта, управление строительством.

1-й этап – техническое задание

Цель разработки технического задания заключается в том, чтобы собрать как можно больше информации об объекте проектирования. Посредством проведения интервью, предварительного подбора референсов, визуального осмотра и технического изучения объекта формируется альбом технического задания. Техническое задание – это своего рода фундамент, на основании которого в дальнейшем будет вестись формирование самого дизайна интерьера. Техническое задание – это основополагающий документ.

Техническое задание состоит из нескольких подпунктов:

1. Анализ местоположения и исследование объекта



а

б



в

г

Рис. 2. Объекты: а – многоквартирный дом; б – среднестатистический коттедж;

в – дом «Большая собака»; г – дом Пьера Кардена в Каннах

Выясняется, где расположен объект, в какое время в помещении находится солнце, какова общая степень освещенности помещений. Все эти данные в дальнейшем позволяют грамотно провести зонирование и разработать планировочные решения и, возможно, определить основную цветовую составляющую будущего интерьера. Также важно изучить различные архитектурные особенности объекта и местности, которые могут повлиять на общее восприятие интерьера (рис. 2 а,б,в,г).

Проведение обмеров, разработка обмерного чертежа- плана с изучением и анализом инженерных сетей

Измеряются все линейные размеры помещений, проверяются углы и соотношение стен. Фиксируются все высоты, все оконные и дверные проемы, проводится привязка к коммуникациям. Это всё позволяет в дальнейшем избежать ошибок при проектировании и существенно сэкономить за счёт уменьшения перерасхода материалов (рис. 3).

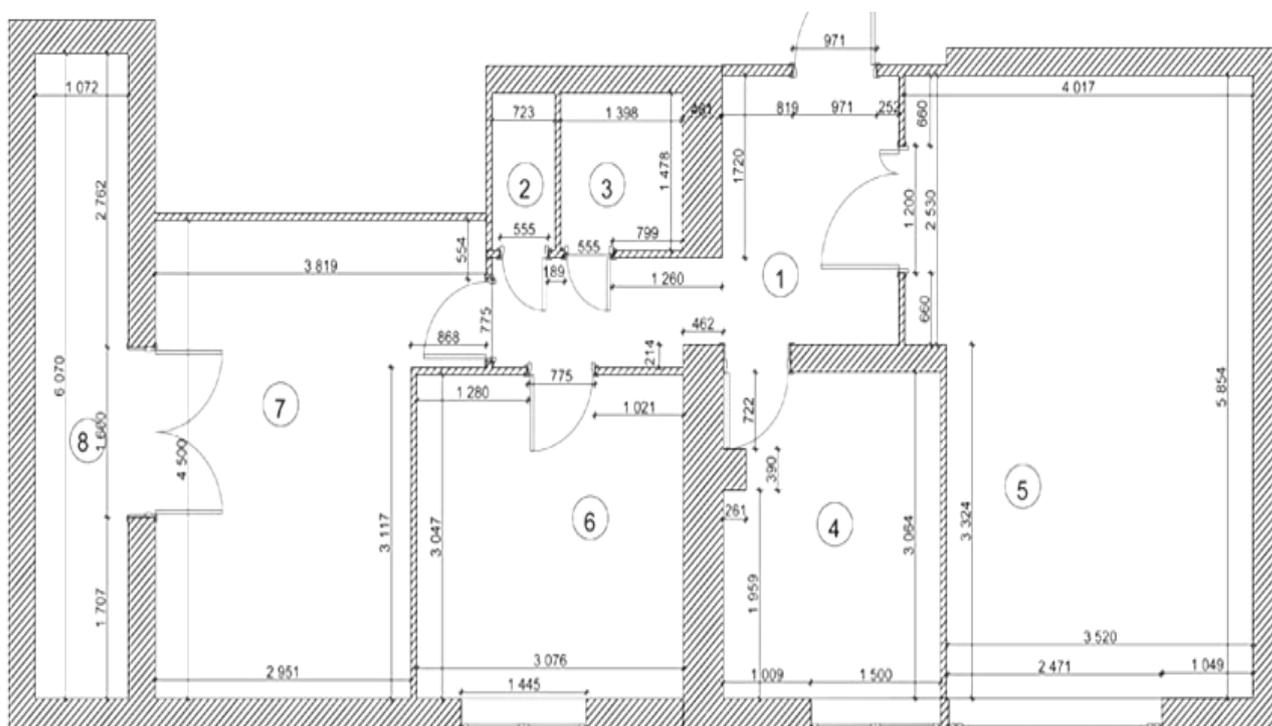


Рис. 3. Обмерный чертёж-план

Инженерия в дизайне — важнейшая из составляющих проекта. Все коммуникации должны быть изучены, зафиксированы и описаны (рис. 4).

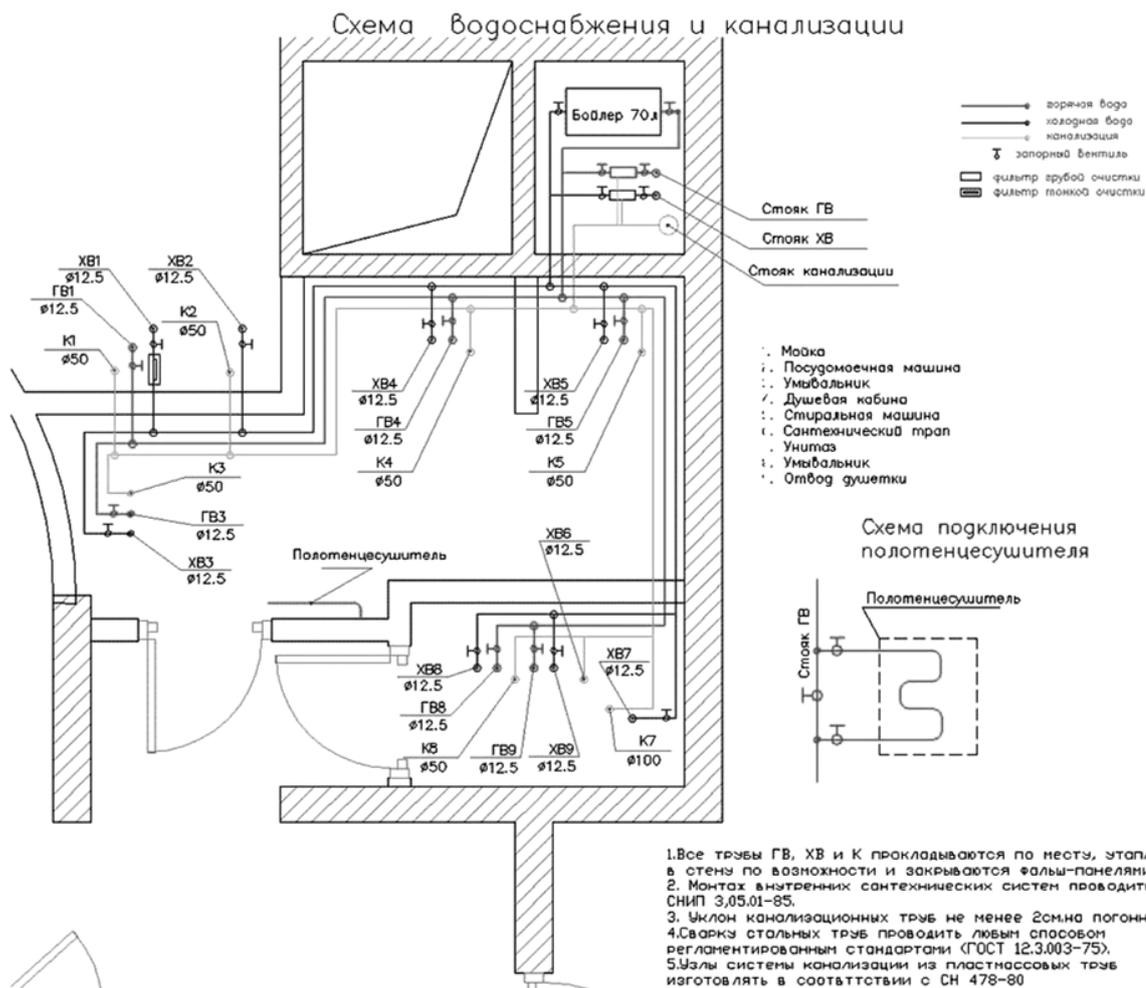


Рис. 4. Схема инженерных коммуникаций помещений

Фотофиксация

При помощи широкоугольного объектива фотоаппарата тщательно фиксируются все стены, оконные и дверные проемы, полы и потолки, коммуникации и прочие элементы. Это позволяет в дальнейшем оперативно обратиться к первоисточнику информационных данных и удостовериться в правильности принятия того или иного решения.

Зонирование помещений

Зонирование помещений – один из наиболее часто используемых в современном дизайне приёмов (рис. 5). Предварительная планировка помещений позволит добиться нужного сочетания удобства и

функциональности. Здесь важно предусмотреть множество деталей; идея зонирования не должна разрушать целостность и стилевое единство пространства.



Рис. 5. Схема функционального зонирования пространства

2-й этап – эскизный проект

Этап эскизного проектирования включает в себе создание концепт-идеи – стилевое решение пространства; планировочные решения, прорисовка объёмно-пространственного решения, осуществление принципиального подбора мебели, материалов и оборудования, 3D-визуализацию.

Стилевое решение дизайна

По сформированному техническому заданию разрабатывается концепт идея будущего проекта и выбирается стилистика образа (рис.6). Внесение корректировок в техническое задание можно произвести на дальнейших этапах разработки дизайн-проекта интерьера.

Идеи функционального зонирования жилища основаны на следующих характерных принципах:

1. На возрастном признаке, когда выделяются зоны родителей и детей, в каждой из которых предусматриваются дневные и ночные функции.
2. Принцип времени суток, когда пространство жилой ячейки делится на две характерные группы помещений, используемых в дневное и ночное время (рис. 8).
3. Принцип разности процессов, при этом выделяются зоны: коллективная, интимная и связывающая их зона обслуживания. При составлении плана нужно продумывать не только расположение самих зон, но и удобные «пути сообщения». Для наглядности можно выделить на плане квартиры основные зоны, промаркировав их различными цветами, а затем нанести на схему маршруты передвижений (рис. 8).

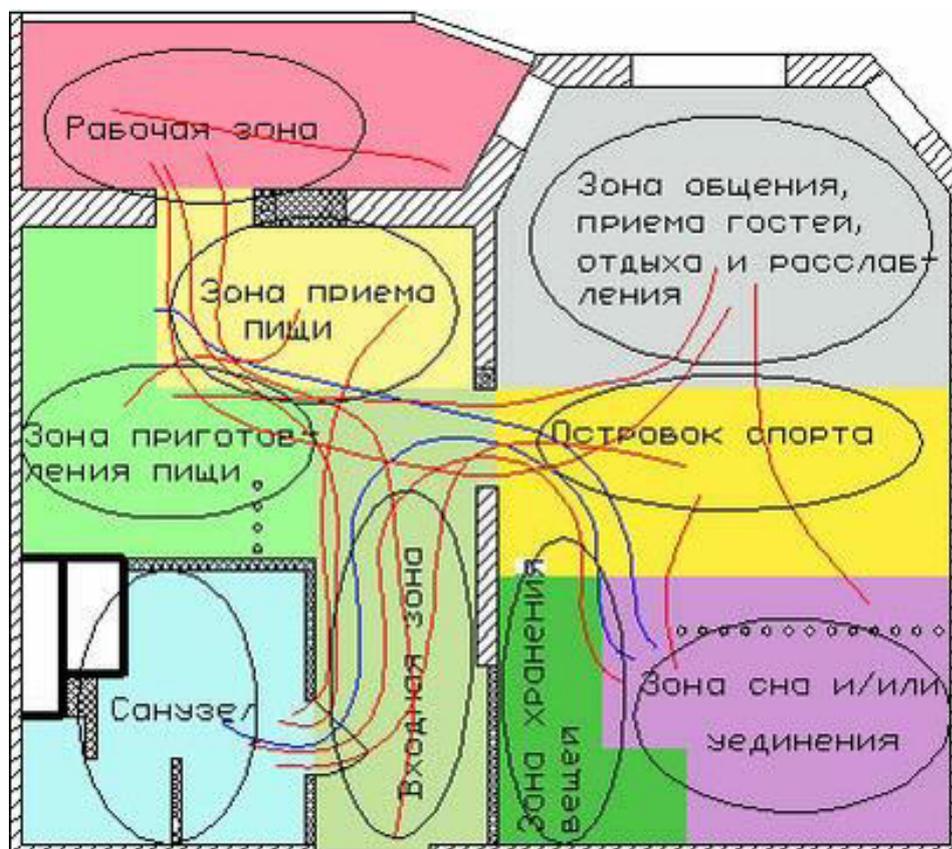


Рис. 8. Зонирование с нанесением маршрута передвижения

3-й этап – дизайн-проект интерьера

Эскизный дизайн-проект

Эскизный дизайн-проект интерьера – это концепция организации внутреннего пространства жилья без указания используемых материалов, без разверток, планов коммуникаций, без схем отопления, электрики и сантехники, без ведомости отделочных материалов в различных ракурсах (рис. 9,10).



Рис. 9. Эскизный дизайн-проект интерьера спальни



Рис. 10. Эскизный дизайн-проект интерьера гостиной

На основании утвержденного эскизного дизайн-проекта создается технический проект. Он выполняется с учетом потенциальных изменений, принятых на стадии рассмотрения 3D-визуализации. Технический проект содержит в себе все необходимые для проведения строительства и ремонта чертежи, схемы, интегрирование инженерных сетей в дизайн мебели и оборудования (рис. 11, 12).

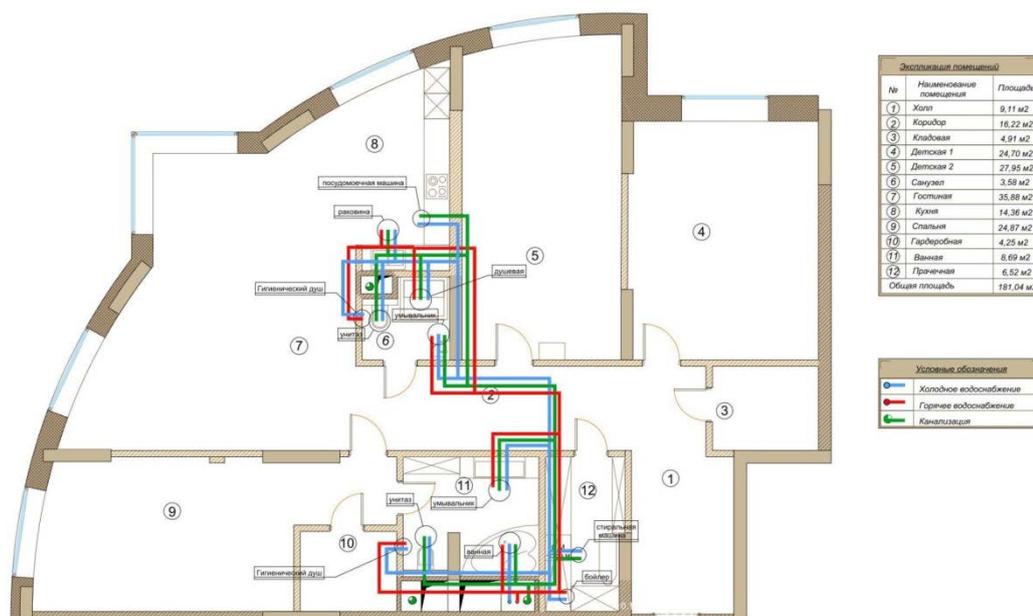


Рис. 11. Общая разводка инженерных коммуникаций – водопровод



Рис. 12. Встроенная стиральная машина

Дизайнеры формируют техническое задание на проектирование инженерии, предоставляя вводные эскизы, схемы и описание, а инженер выбранной организации проводит проектирование (рис. 13).

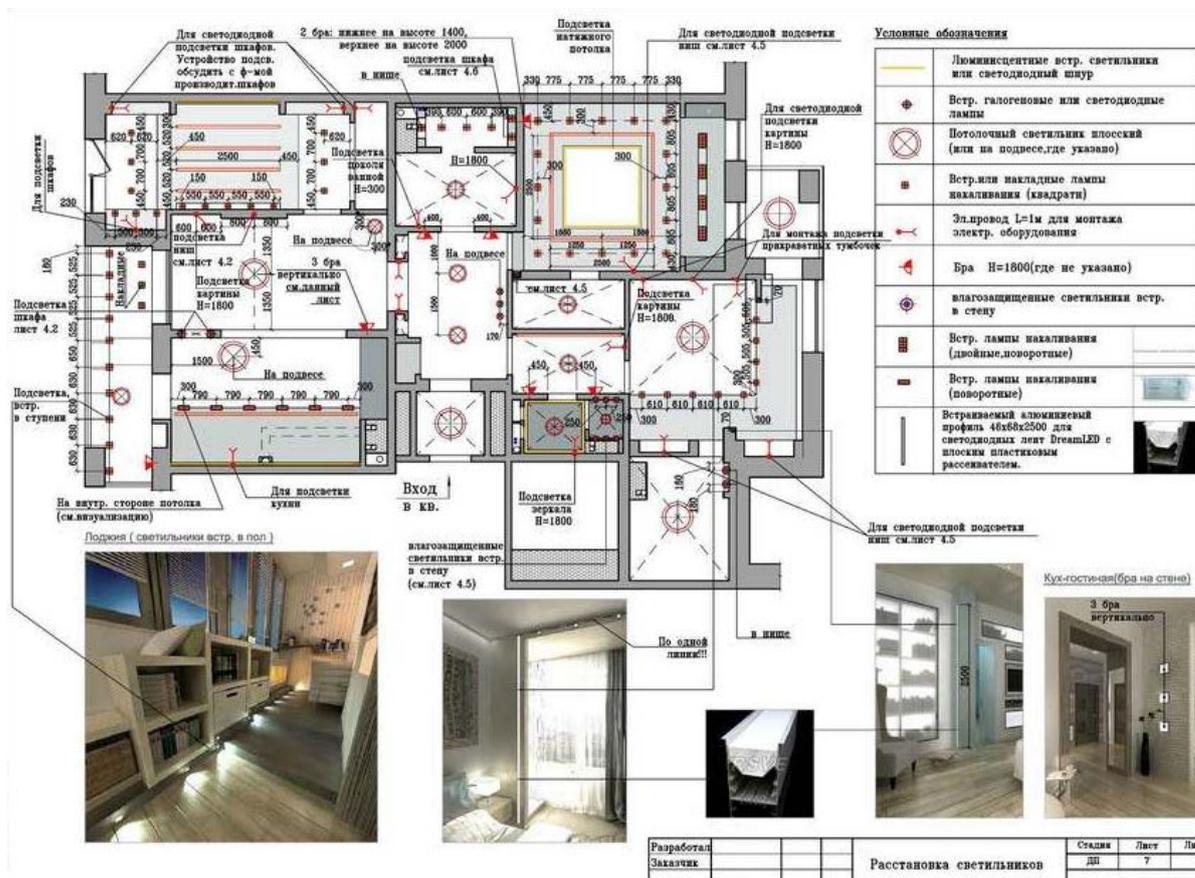


Рис. 13. Пример технической документации проекта

ДИЗАЙН ИНТЕРЬЕРА ДОМОВ ЧАСТНОГО СЕКТОРА

Для жилых домов частного сектора дизайн-проектирование интерьера учитывает весь комплекс факторов зонирования и планировки инженерных коммуникаций, привязки дома к местности.

Методы планировки при проектировании

жилого дома частного сектора

Планировка дома основывается на применении норм строительства. Это значит, что каждому жильцу требуется личное пространство – отдельная комната. Поэтому планировка дома важна еще на этапе его

проектирования, необходимо заранее провести зонирование хозяйственной и жилой части (рис. 14, 15). Также обязательно надо учесть, что пришедшие гости сразу должны попадать в гостиную, а не бродить по всему дому.

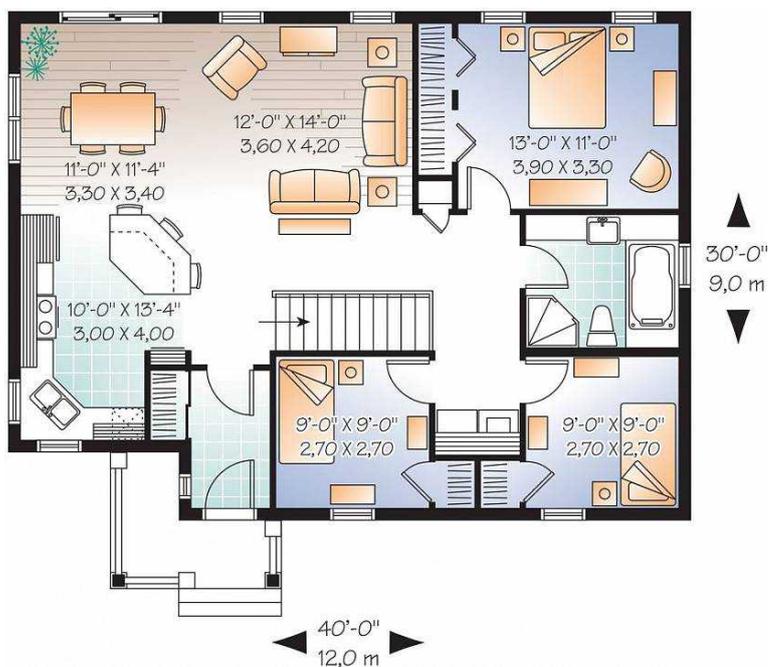


Рис. 14. Пример планировки дома

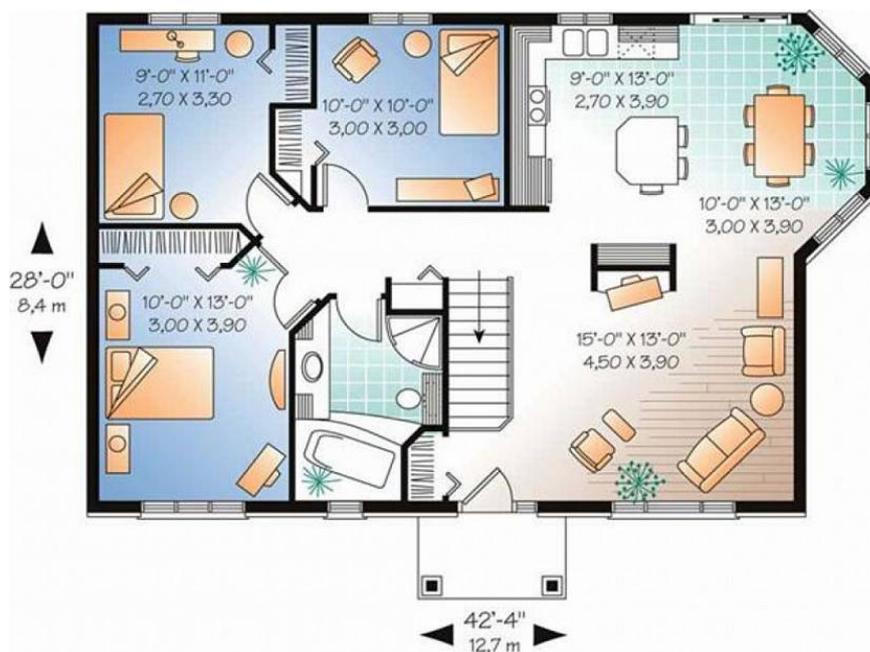


Рис. 15. Пример планировки частного дома с разделением хозяйственной и жилой части

При проектировании и планировке частного дома рассматривают:

- размер и форму жилья;
- количество и расположение входных дверей;
- этажность;
- материал, из которого будет строиться жилище;
- наличие котельной, пристроенного к дому гаража;
- устройство санузлов: в многоэтажном коттедже иногда они располагаются на каждом этаже;
- количество и величину окон;
- совмещение кухни, столовой, гостиной;
- наличие проходных комнат
- в больших домах - наличие зимнего сада, спортивного зала, бильярдной, бассейна (рис.16).



Рис. 16. Пример планировки большого дома с встроенным бассейном и с гаражом

При планировании количества и расположения окон учитывается освещенность. В зависимости от положения солнца проектируются жилые комнаты, гостиная. Также должен учитываться вид из окон. Красивый пейзаж предпочтителен для жилых комнат. Мансарды, открытые или закрытые террасы, веранды должны находиться на солнечной стороне, в

защищенном от ветра секторе (рис. 17.18). Хозяйственные, нежилые зоны оборудуют в местах, где вид из окна не принципиален.



Рис.17. Планировка частного дома с террасой

Привязка проекта частного дома к местности

Планируя расположение дома, учитывают розу ветров, состояние почвы, местный ландшафт. К жилью должен быть свободный проезд, обеспечено удобное расположение подъездных коммуникаций для автомобилей и подвоза топлива, стройматериалов, проведения погрузочно-разгрузочных работ (рис. 18).

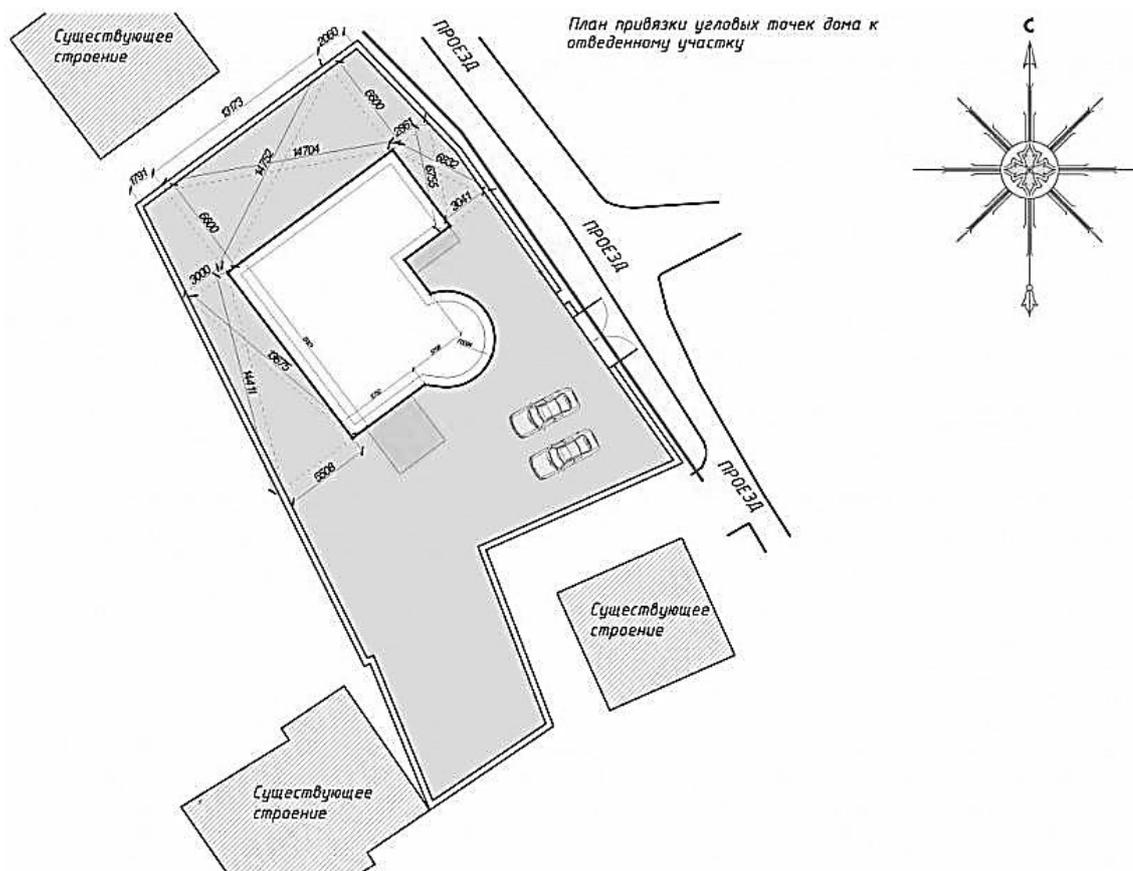


Рис. 18. Пример плана привязки отдельных точек дома к отведенному участку

На песчаной и глинистой почве устанавливается фундамент с усиленной защитой от влаги. Если этим пренебречь, в доме отсыреют стены, появится грибок и плесень. В зависимости от структуры грунта, рассчитывается допустимая нагрузка на фундамент и стены, оценивается возможность строительства жилья в несколько этажей. В проекте предусматривается оптимальный маршрут для инженерных коммуникаций: водопровода, канализации, газа, электрики, вентиляции [2].

Масштабное зонирование оптимальной площади дома частного сектора

Планируя площадь интерьеров дома частного сектора, заранее продумывают количество комнат и их размещение. Размеры зависят от функционала. Детские, например, не делают большими – это уютные комнаты, в которых ребенку необходимо обеспечить спокойный сон и достаточную освещенность. Столовая должна вмещать всех членов семьи

одновременно – это помещение в доме должно быть вторым по величине после гостиной. Комнаты нежелательно делать длинными и узкими, это очень неудобно как в плане проживания, так и при размещении мебели. Планируя помещения, стоит заранее продумать расположение мебели. Это позволит выбрать оптимальную площадь для каждой комнаты и обеспечит рациональное использование пространства. На кухне нельзя экономить. Эта комната используется наиболее активно. Приготовление пищи требует достаточно места для спокойного выполнения работы. Совмещение комнат экономит пространство. Гостиную рационально объединять с кухней и столовой (рис. 19). Такое решение позволит сделать помещение большим и удобным. К тому же будет существенная экономия на материалах. Также можно совмещать туалет и ванную.

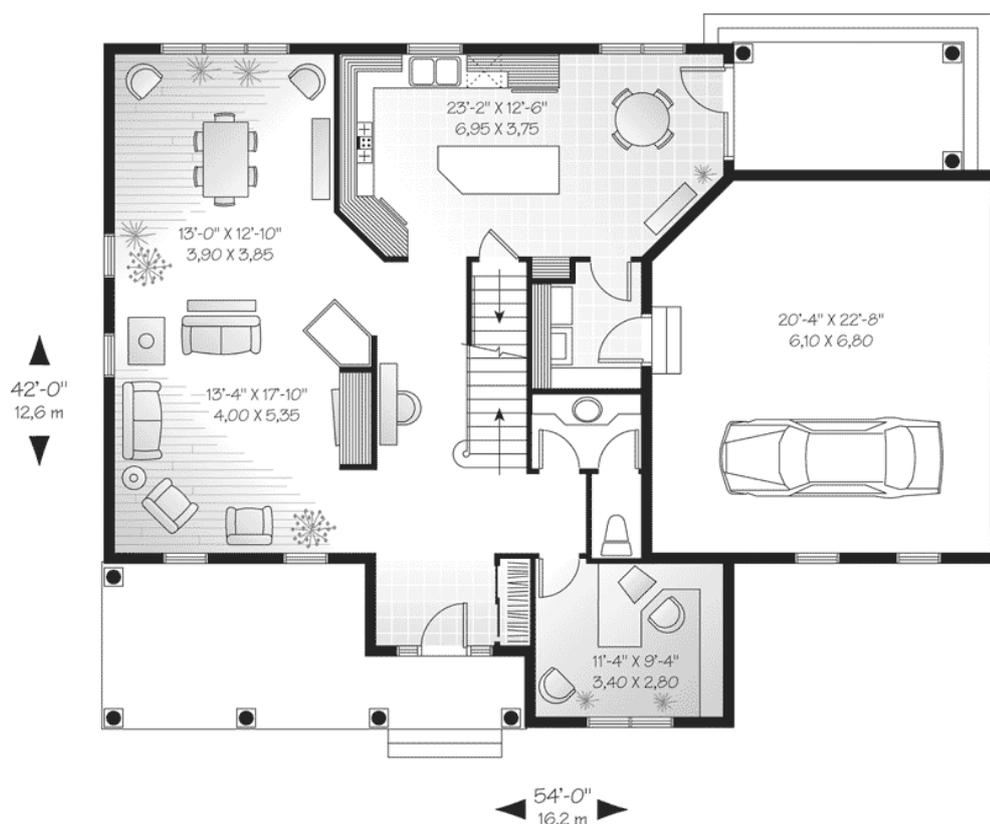


Рис. 19. Планировка дома, где столовая совмещена с гостиной

Чем меньше в доме будет коридоров и холлов, тем удобнее в нем будет передвигаться, а дизайн интерьера можно сделать в едином стиле с общей планировкой. К тому же дом с минимальным количеством холлов и

коридоров снижает стоимость жилой площади. Для небольшой семьи, состоящей из двух или трех человек, рассматривается планировка, чтобы каждая комната использовалась по назначению (рис. 20).



Рис. 20. Планировка дома частного дома для семьи, состоящей из двух или трех человек

Примеры оптимального зонирования интерьеров для домов частного сектора



Рис. 21. Зонирование интерьера дома частного сектора с сауной



Рис. 22. Зонирование интерьера дома частного сектора с комфортабельной террасой и крыльцом

МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПОДАЧИ ПРОЕКТНЫХ РЕШЕНИЙ ДИЗАЙНА ИНТЕРЬЕРОВ

1. Эскизная прорисовка, объёмно-пространственный дизайн

Проработка концепции дизайна в виде эскизных решений. Эскизное решение помогает более точно прочесть планировку помещения, ощутить пространство в объёме, понять формы. Эскизы выполняются без цвета. Делается это для того, чтобы цветовые ощущения не отвлекали от главного — от самого пространства. Начинать надо с основных помещений, прорабатывая и определяясь с концепцией на спальнях (рис. 23), гостиных, кухнях, столовых. Ориентируясь на общую планировку (рис. 23), утвердив стиль и пространство, оставшиеся помещения можно проработать на стадии выполнения 3D-визуализации.



Рис. 23. Эскизная прорисовка спальни

2. Принципиальный подбор мебели и материалов

Работа над этим этапом заключается в том, что окончательно дорабатывается дизайн интерьера: подбирается мебель и отделочные материалы, сантехника и освещение, вентиляция и предметы декора (рис. 24). Все размерные и стилевые характеристики элементов интерьера учитываются в соответствии с разработанным ранее эскизным дизайном. Заказчик может согласовать и принять дизайн в виде коллажей и схем (именно так выглядели дизайн-проекты интерьеров до того, как современные технологии 3D-графики получили широкое распространение), либо делается 3D-визуализация. Какие-то из рекомендуемых материалов или элементов могут быть присоединены в техническую документацию либо видоизменены после выполнения 3D-визуализации.

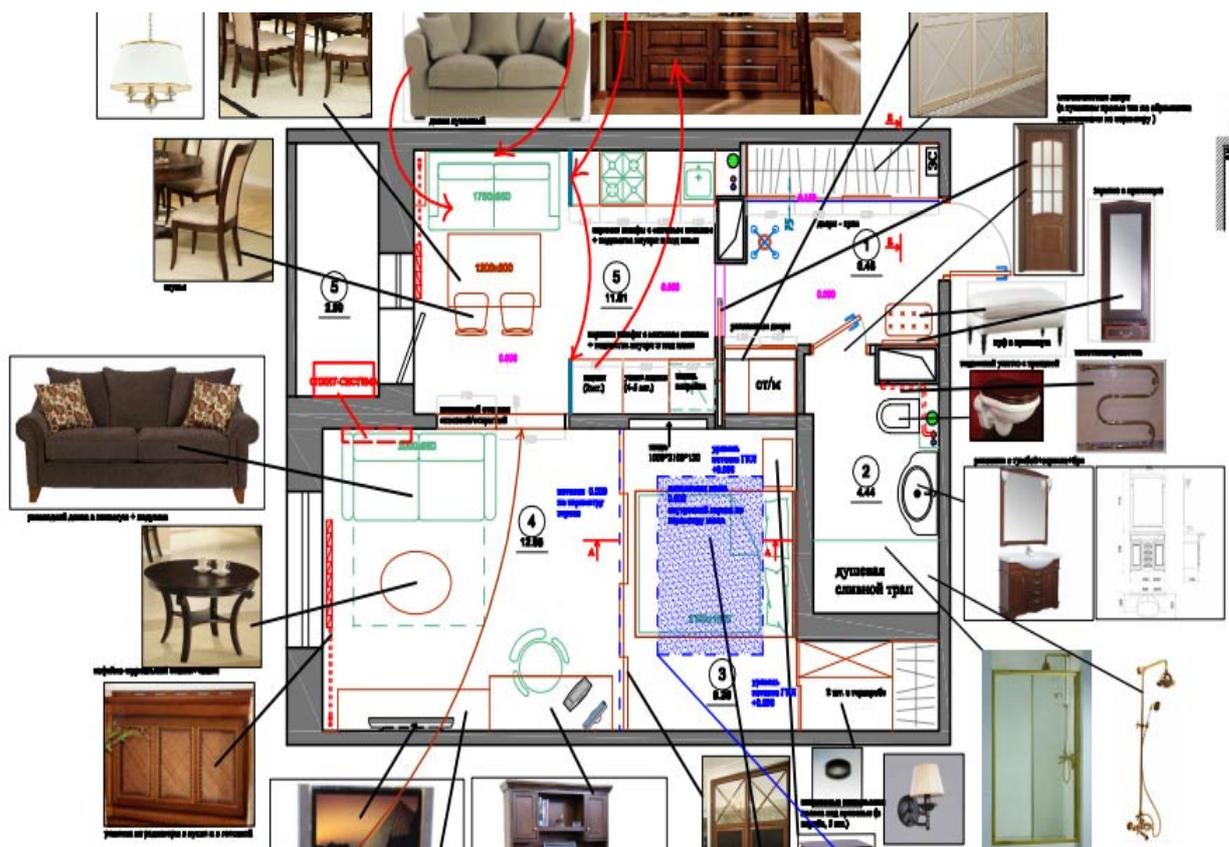


Рис. 24. Эскиз подбора мебели и отделочных материалов, сантехники, освещения, вентиляции и предметов декора

3. 3D-визуализация

Выполняется 3D-визуализация помещений, включая балконы, террасы санузлы и ванные комнаты и исключая помещения технического назначения. Визуализация позволяет определить, как будет выглядеть стилистика интерьера всех помещений (рис. 25 а, б).



а



б



в

Рис. 25. Визуализация 3D дизайн-проекта интерьера:

а – терраса, б – кухня, в – гостиная

В результате на третьем этапе должны быть решены следующие проектные задачи:

- планировочное решение;
- план расстановки мебели;
- эскизные решения основных комнат (спальня, гостиная, столовая, кухня, ванная);
- принципиальные предложения по выбору мебели, оборудования, сантехники и материалов (без указания артикулов, без указания площадей, квадратуры);
- 3D-визуализация.

Основные способы презентации идеи, раскрывающие замысел дизайнера

Концепт-борд

Концепт-борд – это коллаж из различных изображений. Дизайнер создаёт его с помощью наклеивания на подложку различных рисунков, способных вызвать определённые эмоции: образцов тканей, материалов и фото возможных элементов интерьера. Каждый решает сам, насколько тщательно будет заполнен концепт-борд, например, образцы будущего паркета, плитки или мозаики; фрагменты плинтуса или карниза; декоративные элементы к будущим шторам и так далее (рис. 26).

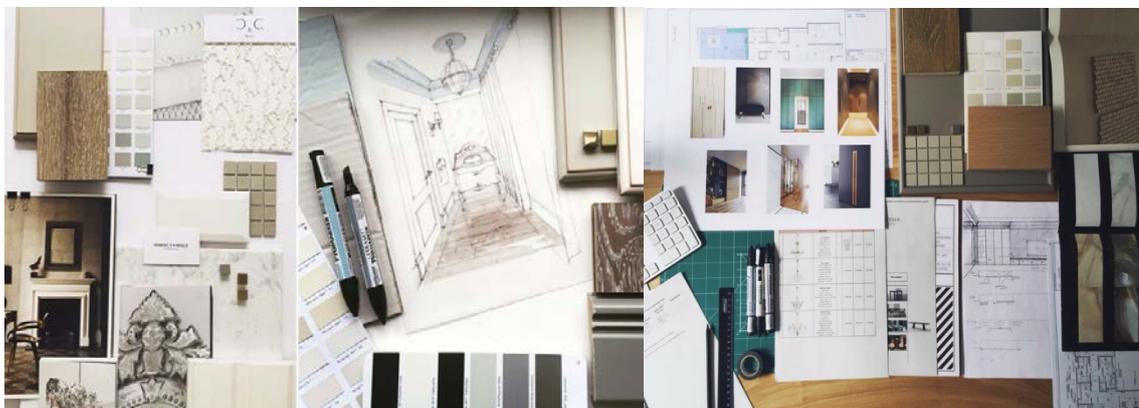


Рис. 26. Концепт-борд дизайна интерьера

Можно создавать подобные презентации и в компьютерных программах (рис. 27).

Дизайн-подбор | Концепция декора | Гостиная

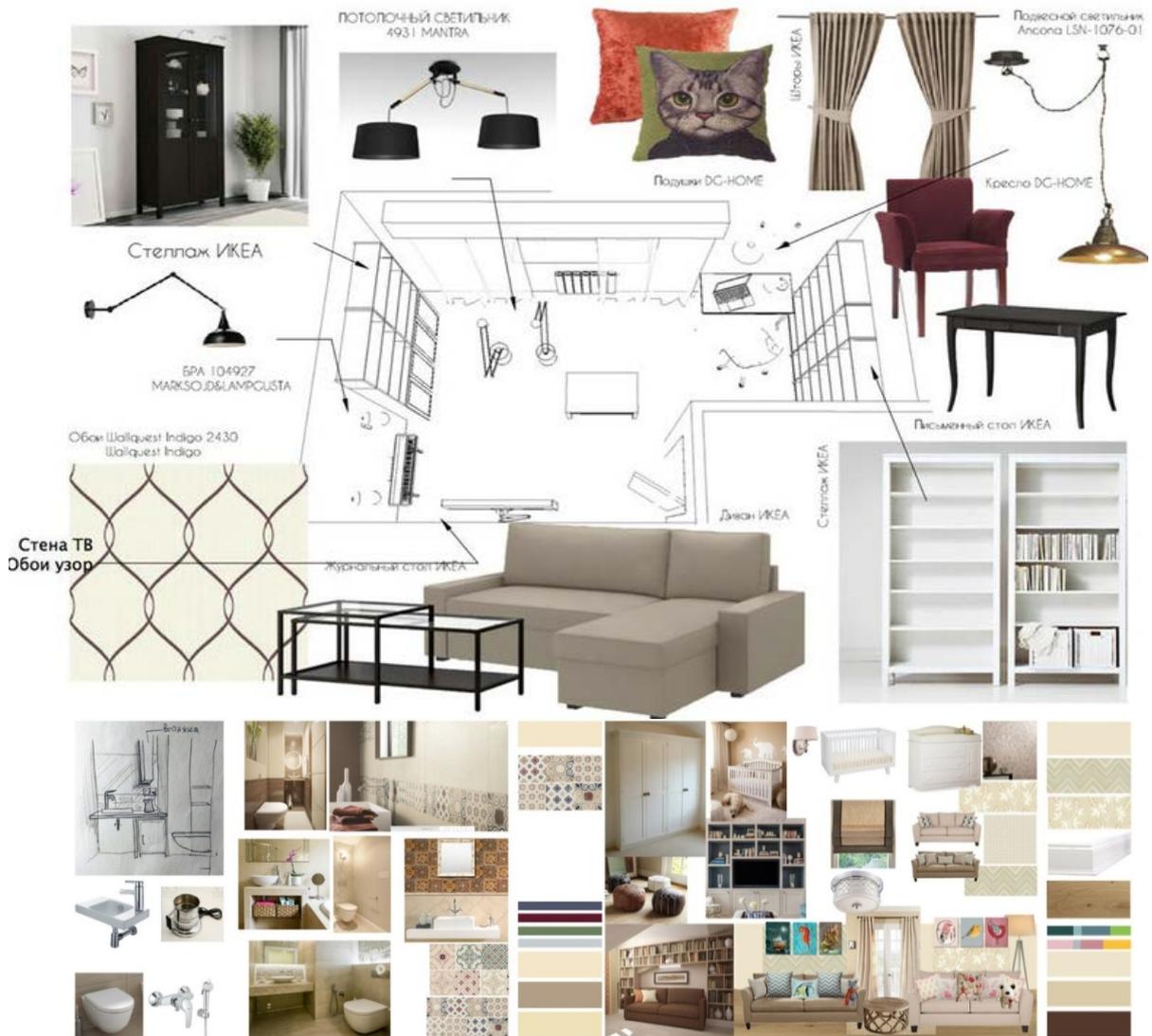


Рис. 27. Компьютерный концепт-борд

Скетчи

Ручная подача становится всё более популярной. Быстро, доступно и сразу несколько вариантов. После прорисовки основных моментов в линиях, дальше можно изображать текстуры различных материалов и цветовые решения интерьера (рис. 28).



Рис. 28. Скетчи с показом текстуры материалов

Ни одна компьютерная технология не успевает за человеческой мыслью. Главное – умение. Скетчи бывают разной проработки: некоторые остаются как наброски (рис. 29), другие детально прорабатываются (рис. 30).



Рис. 29. Скетчи наброски интерьера, сделанные в ручной подаче



Рис. 30. Проработанные скетчи интерьера, сделанные вручную

Ещё один из плюсов ручной подачи – рисунок хранит частичку автора и обладает особым шармом и теплотой, что передаётся от эскиза до реализации (рис.31).



Рис. 31. Фрагмент дипломной работы – от ручного эскиза до реализации

Компьютерная визуализация

Компьютерные технологии демонстрируют колоссальные достижения в области моделирования и визуализации. Появляются и разрабатываются множество программ, позволяющих добиваться фотореалистичных изображений (рис. 32).



Рис. 32. Компьютерная визуализация спальни

Чтобы понять концепцию, высокое качество 3D не всегда обязательно. Достаточно увидеть построенное помещение с применением отделочных материалов, расстановку мебели, причём мебель не всегда является копией той, что стоит в шоуруме, но должна соответствовать выбранной стилистике (рис. 33).

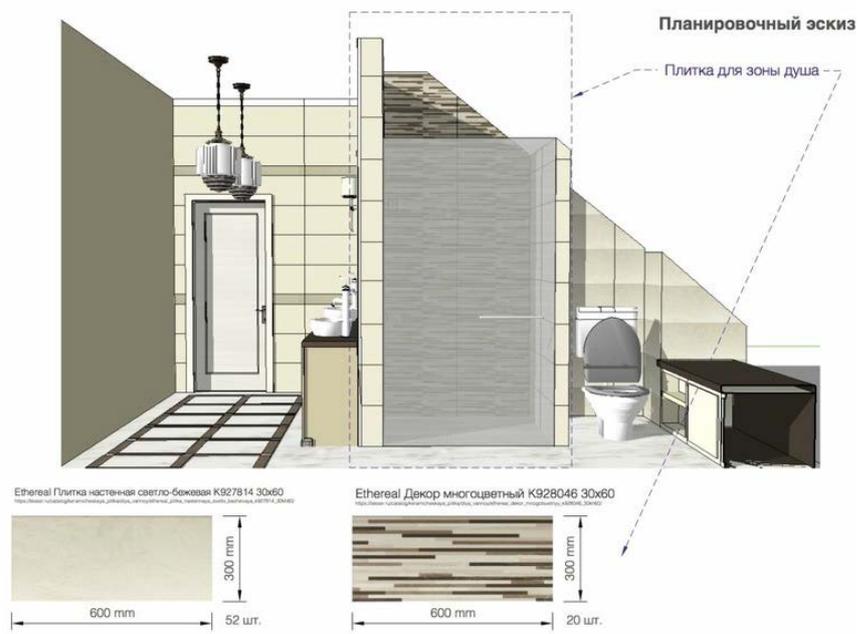


Рис. 33. Построенное в 3D помещение с применением отделочных материалов

Довольно часто в состав альбома дизайн-проекта входит не один из перечисленных способов презентации. Например, это может быть концепт-борд+3D-визуализация либо скетчи+3D, или сразу все 3 этапа.

СПИСОК ИЛЛЮСТРАЦИЙ

МЕТОДЫ ДИЗАЙН ПРОЕКТИРОВАНИЯ	Стр.
Рисунок 1: Основные методы дизайн – проектирования	9
ЭТАПЫ ДИЗАЙН – ПРОЕКТА ИНТЕРЬЕРА	
Рисунок 2: Объекты : а – многоквартирный дом; б – среднестатистический коттедж; в – дом «Большая собака»; г – дом Пьера Кардена в Каннах	21
Рисунок 3: Обмерный чертёж – план	22
Рисунок 4: Схема инженерных коммуникаций помещений	23
Рисунок 5: Схема функционального зонирования пространства	24
Рисунок 6: Концепты решений дизайна помещений	25
Рисунок 7: Оптимальное зонирование планировки стандартной квартиры	25
Рисунок 8: Зонирование с нанесением маршрута передвижения	26
Рисунок 9: Эскизный дизайн-проект интерьера спальни	27
Рисунок 10: Эскизный дизайн-проект интерьера гостиной	27
Рисунок 11: Общая разводка инженерных коммуникаций – водопровод	28
Рисунок 12: Встроенная стиральная машина	28
Рисунок 13: Пример технической документации проекта	29
ДИЗАЙН ИНТЕРЬЕРА ДОМОВ ЧАСТНОГО СЕКТОРА	
Рисунок 14: Пример планировки дома	30
Рисунок 15: Пример планировки частного дома с разделением хозяйственной и жилой части	30
Рисунок 16: Пример планировки большого дома с встроенным бассейном и с гаражом	31
Рисунок 17: Планировка частного дома с террасой	32
Рисунок 18: Пример плана привязки отдельных точек дома к отведенному участку	33
Рисунок 19: Планировка дома, где столовая совмещена с гостиной	34
Рисунок 20: Планировка дома частного дома для семьи, состоящей из двух или трех человек	35
Рисунок 21: Зонирование интерьера дома частного сектора с сауной	36
Рисунок 22: Зонирование интерьера дома частного сектора с комфортабельной террасой и крыльцом	36
МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПОДАЧИ ПРОЕКТНЫХ РЕШЕНИЙ ДИЗАЙНА ИНТЕРЬЕРОВ	
Рисунок 23: Эскизная прорисовка спальни	37
Рисунок 24: Эскиз подбора мебели и отделочных материалов, сантехники, освещения, вентиляции и предметов декора	38
Рисунок 25: Визуализация 3D дизайн-проекта интерьера: а – терраса, б – кухня, в – гостиная	39
Рисунок 26: Концепт-борд дизайна интерьера	40
Рисунок 27: Компьютерный концепт-борд	41
Рисунок 28: Скетчи с показом текстуры материалов	42
Рисунок 29: Скетчи – наброски интерьера, сделанные в ручной подаче	42
Рисунок 30: Проработанные скетчи интерьера, сделанные вручную	43
Рисунок 31: Фрагмент дипломной работы – от ручного эскиза до реализации	43
Рисунок 32: Компьютерная визуализация спальни	44
Рисунок 33: Построенное в 3D помещение с применением отделочных материалов	45

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Мартынов Ф.Т. Основные законы и принципы эстетического формообразования и их проявления в архитектуре и дизайне. Екатеринбург, 1992.

2. Ильина О.В. Инженерно-технологическое оборудование зданий в промышленном дизайне. Часть 2. Современные инженерные коммуникации зданий и сооружений. Конструкции зданий. Фундаменты. Водоснабжение. Отопление. Вентиляция: учебное пособие / ВШТЭ СПбГУПТД. – СПб., 2020. – 98 с. ISBN 978-5-91646-210-4