

РАЗРАБОТКА ОРИГИНАЛЬНОГО ПРОЕКТА МЕСТА ДЛЯ ОТДЫХА С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ОСОБЕННОСТЕЙ ЕСТЕСТВЕННОГО ЛАНДШАФТА

Растригина А. Д., Фех А. И., Батырова Г. В.

Томский Политехнический Университет

Rastrigina94@mail.ru

Введение

В настоящее время слово дизайн твердо обосновалось в искусстве, и уже не кажется нам малознакомым или непонятным. Красиво, качественно, доступно - три основных достижения, к которым стремятся современные дизайнеры.

Формирование городской среды, роль оборудования в удовлетворении потребностей населения города в целом и каждого отдельного человека – многоторонняя сложная проблема.

В 2014 году Томск стал столицей дизайна в России, что подтолкнуло администрацию города к созданию улицы дизайнеров.

«В Томске в следующем году должна появиться улица Дизайнеров. У нас уже есть улица Архитекторов в новом районе. Но вот улица Дизайнеров будет самая дизайнерская в Томске. Появятся там и кедры, которые будут высажены именитыми дизайнерами, и инсталляции. Это все будет в новом районе, мы не будем покушаться на исторический центр», - сказал вице-мэр города Томска. [1]

В связи с этим событием всем дизайнерам города представилась возможность предложить свои проекты для улицы дизайнеров. Проекты могут быть самыми разнообразными: остановки для общественного транспорта, фонари, скамейки, детские площадки и т. д.

Студенты Томского Политехнического Университета так же получили возможность предложить свои идеи по разработке объектов для улицы дизайнеров.

Для работы над проектом мной был выбран объект - скамейка. Во время работы был разработан концепт, подобрана цветовая гамма и материалы.

На эскизном этапе работы за основу была взята произвольно нарисованная линия, которая в дальнейшем превратилась в скамейку. Ее форма как бы нарисована самой природой, что позволяет вписать ее в любое парковое окружение, и избежать вырубки деревьев.

Гибель или уничтожение естественных насаждений, главным образом, результат человеческой деятельности, связанной с вырубкой леса. Древесину используют в качестве топлива, сырья для целлюлозно - бумажных фабрик, строительного материала и пр.

Помимо этого лес вырубает при расчистке территорий для пастбищ, при ведении подсечно - огневого хозяйства, а также в местах добычи полезных ископаемых.

С каждым годом эта проблема привлекает больше внимания. Многие люди понимают проблему вырубки и внушают своим детям, чтобы они берегли природу. Во многих школах учителя проводят открытые занятия и сажают новые деревья. Ведь самое главное - это уверенность, что в будущем наши дети смогут дышать свежим воздухом, гулять и отдыхать в лесополосе, наслаждаясь природой. [2]

Далее эскиз переносится в электронный вариант, для дальнейшей работы над разработкой скамейки.

На следующем этапе разработки скамейки было решено сделать ее модульной, что позволит составлять скамейки разных форм и вписывать их в разное ландшафтное окружение.

Цветовую гамму скамейки было решено сделать естественной, что приблизит ее к природному окружению.

Так же тщательно были продуманы ножки скамейки, они напоминают корни деревьев.

Одним из важных этапов в разработке любого объекта является определение и расстановка размеров.

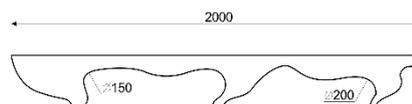
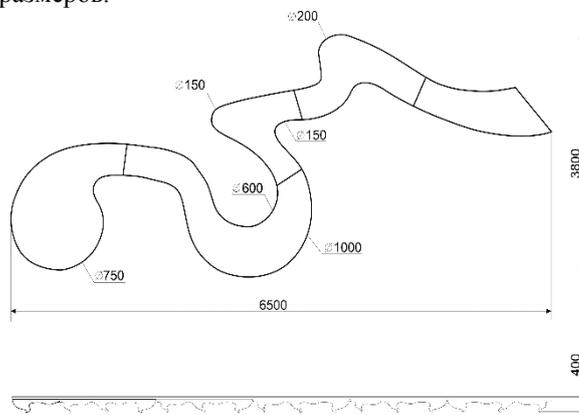


Рис. 1. Нанесение размеров

Далее создается трехмерная модель скамейки (Рисунок 2). Работа выполняется в таких графических редакторах, как Photoshop X6 и Corel Draw X6, данные программы обладают большим количеством инструментов, что позволяет выполнять работу быстро и качественно. [4]

Графический редактор — программа, позволяющая создавать и редактировать двумерные изображения с помощью компьютера. [5]

Данные графические редакторы имеют следующие плюсы:

- Несомненное преимущество - это легкость в использовании.
- Имеют в своем арсенале очень много инструментов, которые позволяют добиваться самых удивительных результатов. Эти программы дают возможность корректировать цвет, контрастность, яркость любых фотографий, устранять различные диффекты.
- Можно свободно производить новые рисунки и осуществлять их на уже готовых фотографиях.
- Возможность загружать файлы с одним форматом, а экспортировать при сохранении в другой.

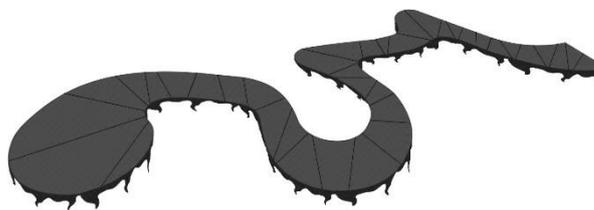


Рис. 2. Трехмерная модель скамейки

Последним этапом в разработке скамейки для улицы дизайнеров является ее погружение в окружающую среду, это делается для четкого представления того, как скамейка будет выглядеть в реальных условиях. Так же на скамейке располагается силуэт человека, для соотношения пропорций, что показано на рисунке 3.

Материалом для создания скамейки было решено выбрать дерево, так как оно является наиболее распространенным и востребованным строительным материалом на сегодняшний день. Древесина - самый древний и известный строительный материал, подаренный нам природой.

Главным его достоинством является экологичность. Древесина обладает высокой упругостью, прочностью, малой плотностью и весом, низкой теплопроводностью и высокой стойкостью.

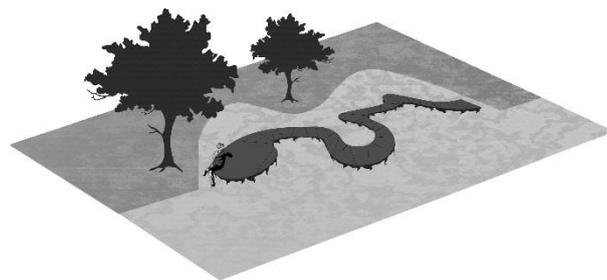


Рис. 3. Расположение скамейки на местности

Еще одним немаловажным фактором является его экономичность. Так же большим плюсом является возможность покраски любым желаемым цветом. [3] Для ножек - нержавеющей сталь, она легко поддается художественной ковке.

Заключение

Создание одновременно красивого и практичного проекта является основной задачей дизайнера. Далеко не всегда в итоге удается этого добиться. Для достижения таких результатов дизайнеру нужно много работать и практиковаться в своей сфере. И если это удастся, значит, он идет по правильному пути и много добьется.

Список использованных источников

1. Новости Томска, режим доступа [20.09.2015] <http://www.tomsk.ru/news/view/80308>
2. В. В. Петров, “Экологическое право России”, Москва, изд. “Бек”, 1995г.
- Н.М. Чернова, В.М. Галушин, В.М. Константинов, «Основы экологии 9 класс», Москва, изд. «Просвещение», 1998 год.
3. Попов К.Н., Каддо М.Б. Строительные материалы и изделия: Учебник/ К.Н. Попов.- М.: Высшая школа, 2005
4. Д. Херн, М. П. Бейкер. Компьютерная графика и стандарт Open GL. 3-е изд. – М: «Вильямс», 2005. – 1168 стр.
5. Графические редакторы, режим доступа [29.09.2015] <http://knowledge.allbest.ru/programming>.