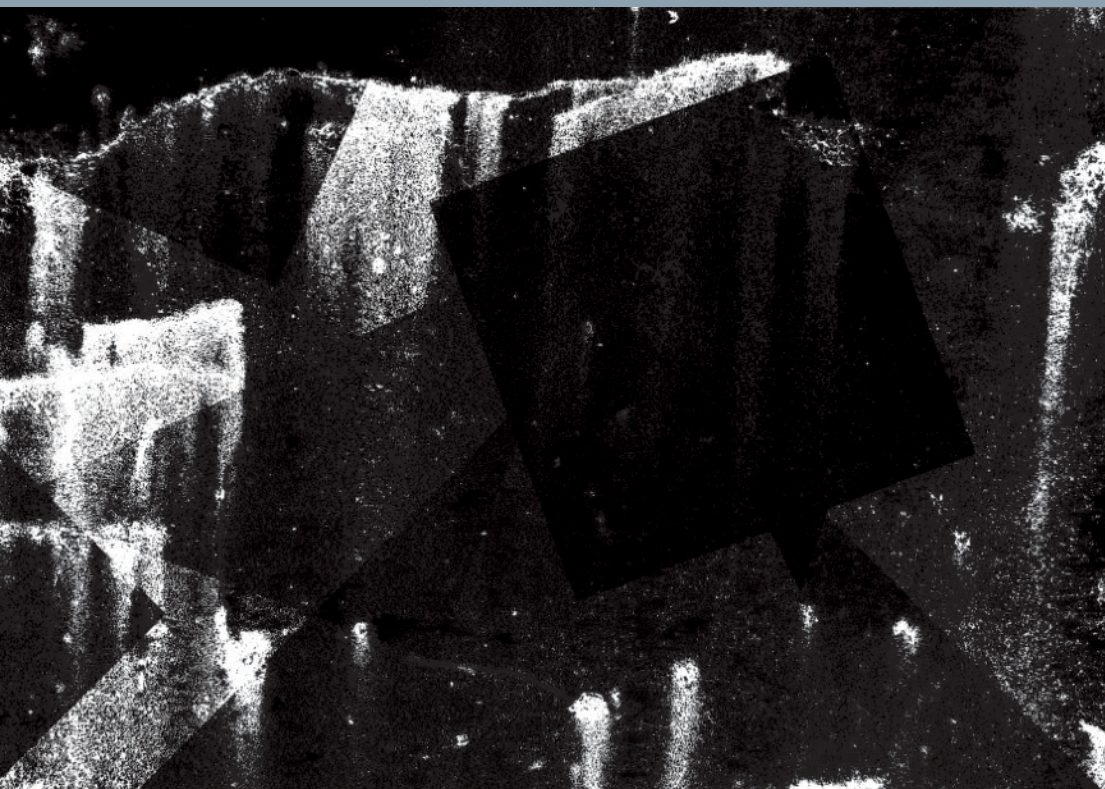




ATELIÉR MODELOVÁNÍ A DÍLNY II

TANGRAM



OBSAH

Úvod		3
Tangram		4
Abeceda		5
Přezka		8
Brož		12
Potisk		17
Výsledné návrhy		25
Závěr		26
Zdroje		27

ÚVOD

Koncepce semestrálních zadání vychází z transformace staré čínské hry Tangram a jejích tvarových variací. Široce pojaté téma spojuje několik projektů do finálního výstupu uceleného konceptu vzájemně komunikujících módních doplňků.

Na základě hry s danými geometrickými tvary Tangramu bylo úkolem pomocí omezeného počtu dílků vytvořit svůj monogram. Rozvíjením variant vznikla tangramová abeceda.

Přezka a drobný doprovodný design brože mají přímou návaznost na kompoziční řešení iniciál vlastního monogramu, přičemž byl kladen důraz na funkci, mechanismus zapínání a harmonizaci celku, kterou akcentuje grafický návrh potisku textilie (tapeta).

TANGRAM

Tangram je hlavolam na principu puzzle složený ze sedmi deštiček geometrických tvarů: pět trojúhelníků, jeden čtverec a jeden rovnoběžník, které společně vytvářejí základní čtverec. Kombinací těchto segmentů se skládají různé plošné obrazce: existuje minimálně 6500 možných variant.

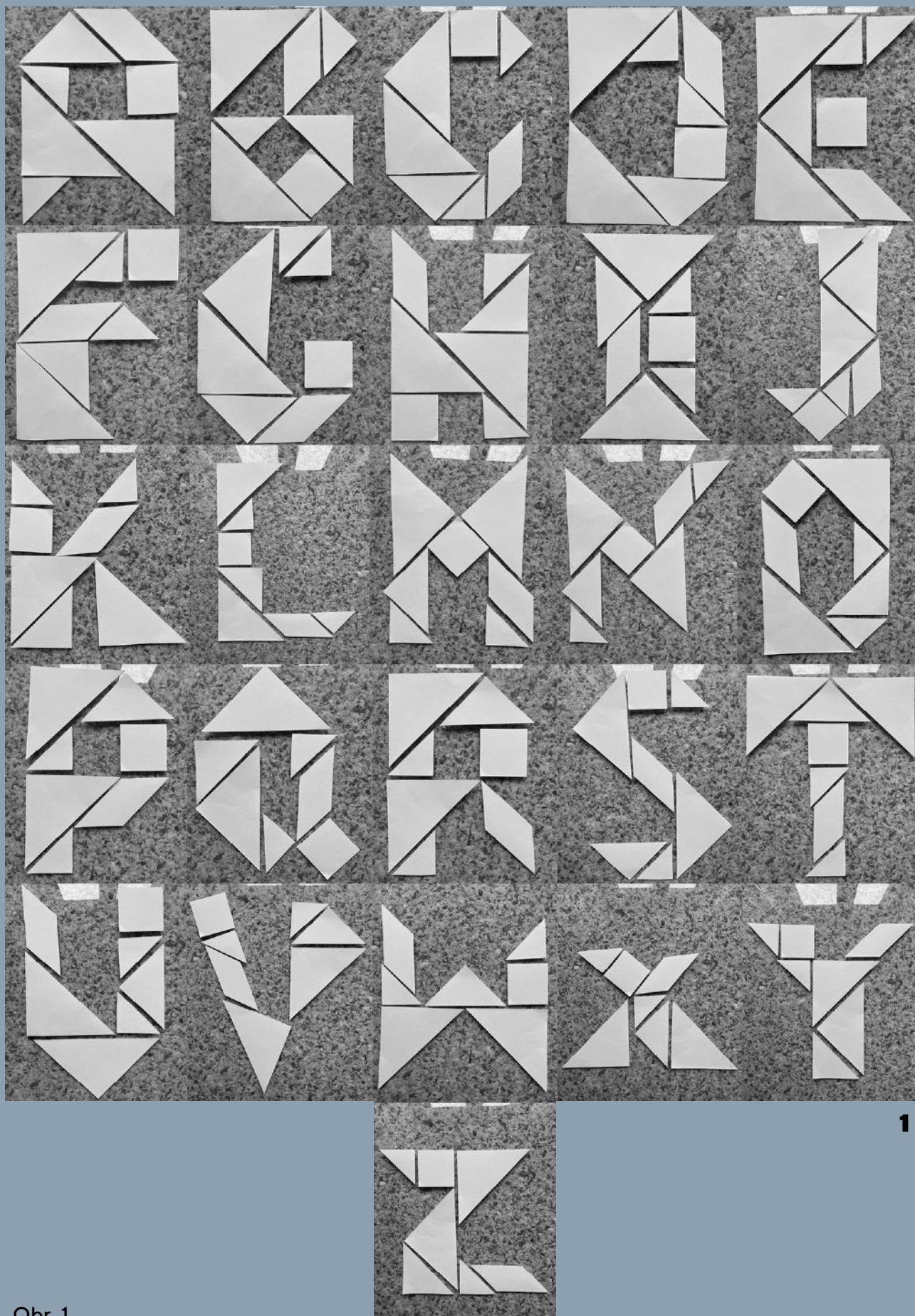
Tangramy se vyrábějí ze dřeva, plastu, papíru, keramiky, skla nebo slonoviny, zpravidla bývají jednotlivé kousky barevně odlišeny.

Hra vznikla v Číně pod názvem čchi-čchiao-pan (七巧板), tj. sedm důmyslných dílků. Podle legendy byla vynalezena před čtyřmi tisíci lety, když řemeslník upustil dlaždici, která se rozbila na sedm kusů, a snažil se ji znova složit (první hodnověrná zmínka o tangramu však pochází až z 18. století). Na počátku 19. století se dostala s obchodními koráby do Evropy a Spojených států, kde se stala součástí životního stylu majetných vrstev empírové doby, jejím milovníkem byl i Napoleon Bonaparte.

Název tangram vytvořil harvardský profesor Thomas Hill spojením názvu říše Tchang a řeckého slova „gramma“ – písmo.

K popularizaci hlavolamu přispěla odborná studie, kterou o něm napsal Sam Loyd, i skutečnost, že církev tuto zábavu na rozdíl od hazardních her nezakazovala.

ABECEDA



1

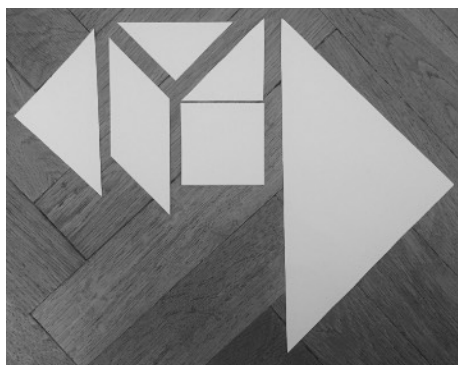
Obr. 1
Návrh tangramovo abecedy.

Obr. 2-5
Návrhy monogramu za využití tangramového
hlavolamu a návrhu abecedy.

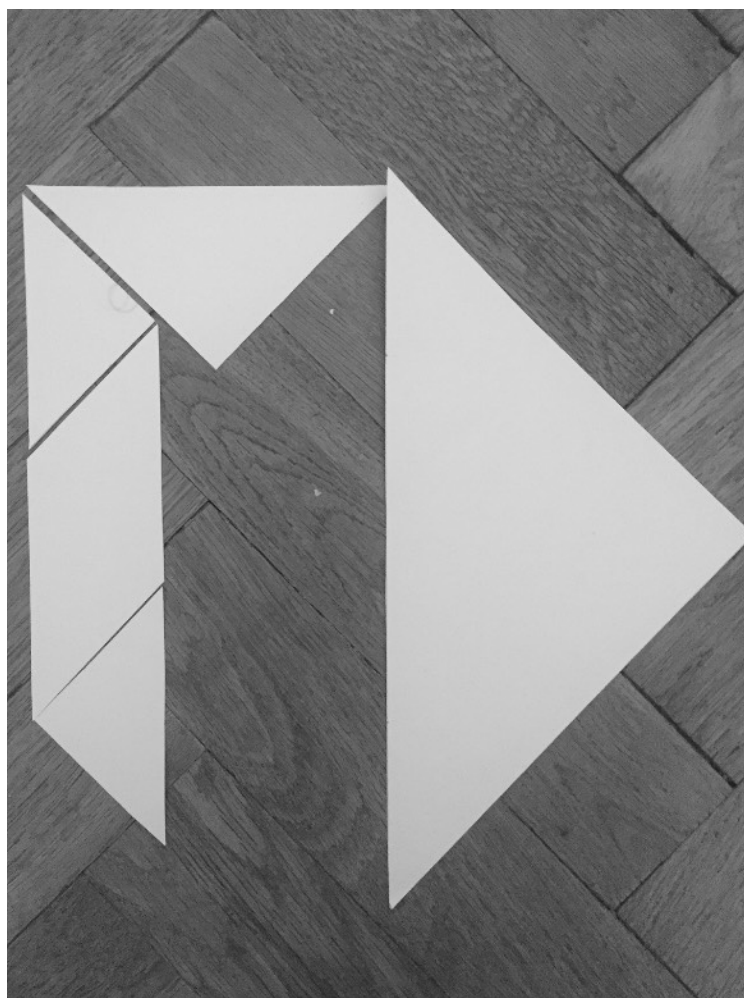


2

3



4



5

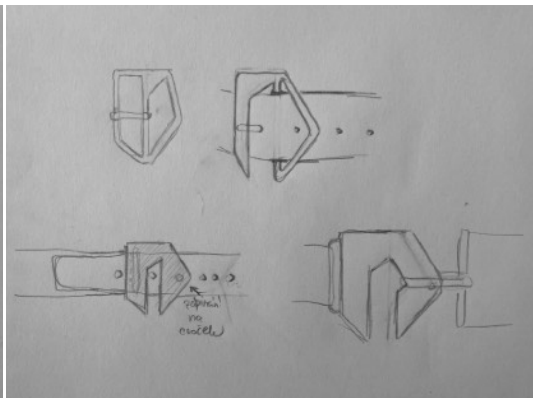
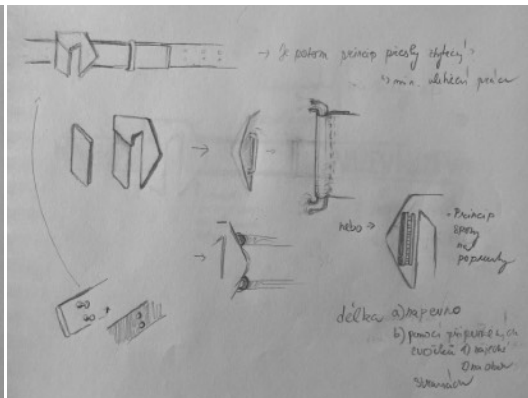
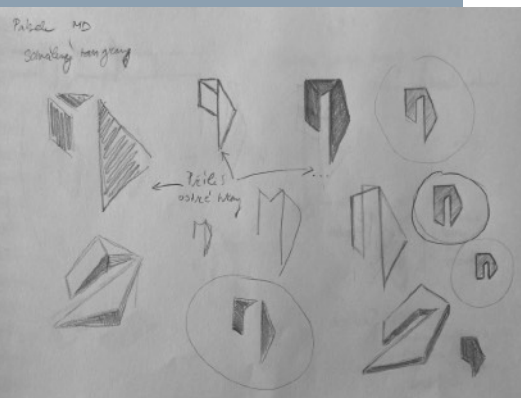
PŘEZKA

Pro řadu značek slouží použití iniciálu designéra nebo loga jako ústřední motiv produktu a to především proto, že takové jméno má především sloužit jako podpis a následně například záruka kvality. Jsou to například značky Gucci, Calvin Klein, Louis Vuitton a další.

Chtěla jsem se vyhnout tomu, aby mé iniciály byly to první, co člověk při pohledu na mou přezku uvidí. Mým cílem bylo vytvořit přezku nenásilnou, jednoduchou a unisexovou.

Zamýšleným materiálem je pochromovaná mosaz.

Obr. 6-8
Skicy.



6

7

8

Obr. 9-10
Pracovní modely.

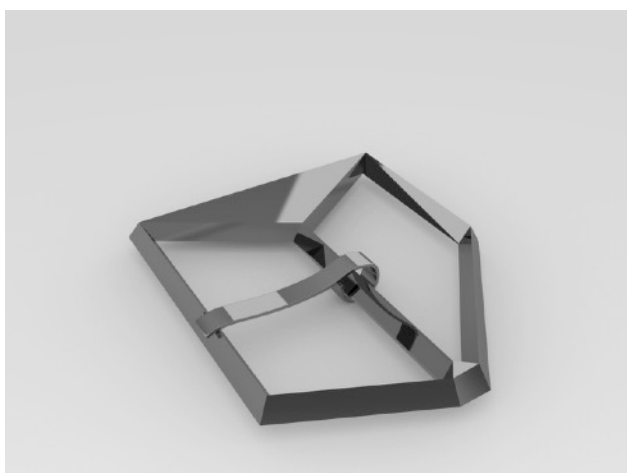
9

10

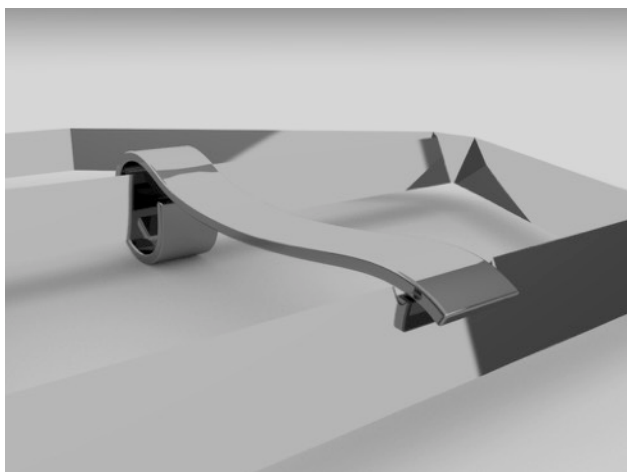
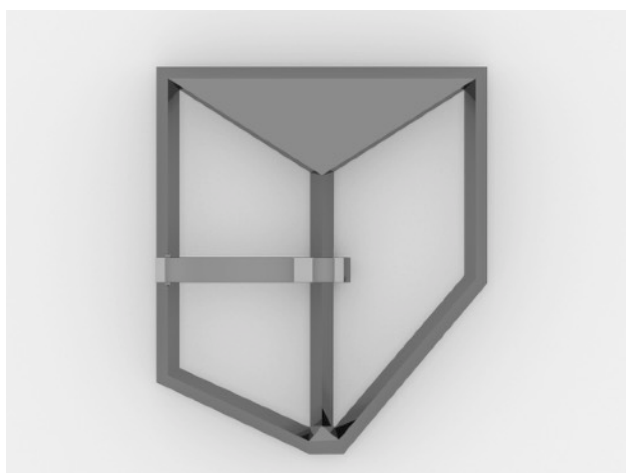


3D MODEL

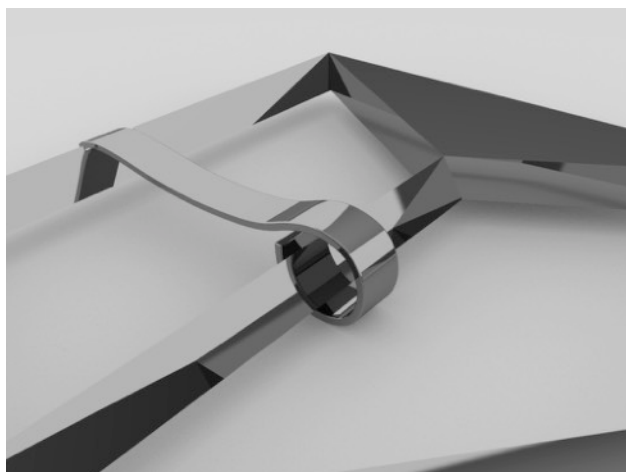
11



12



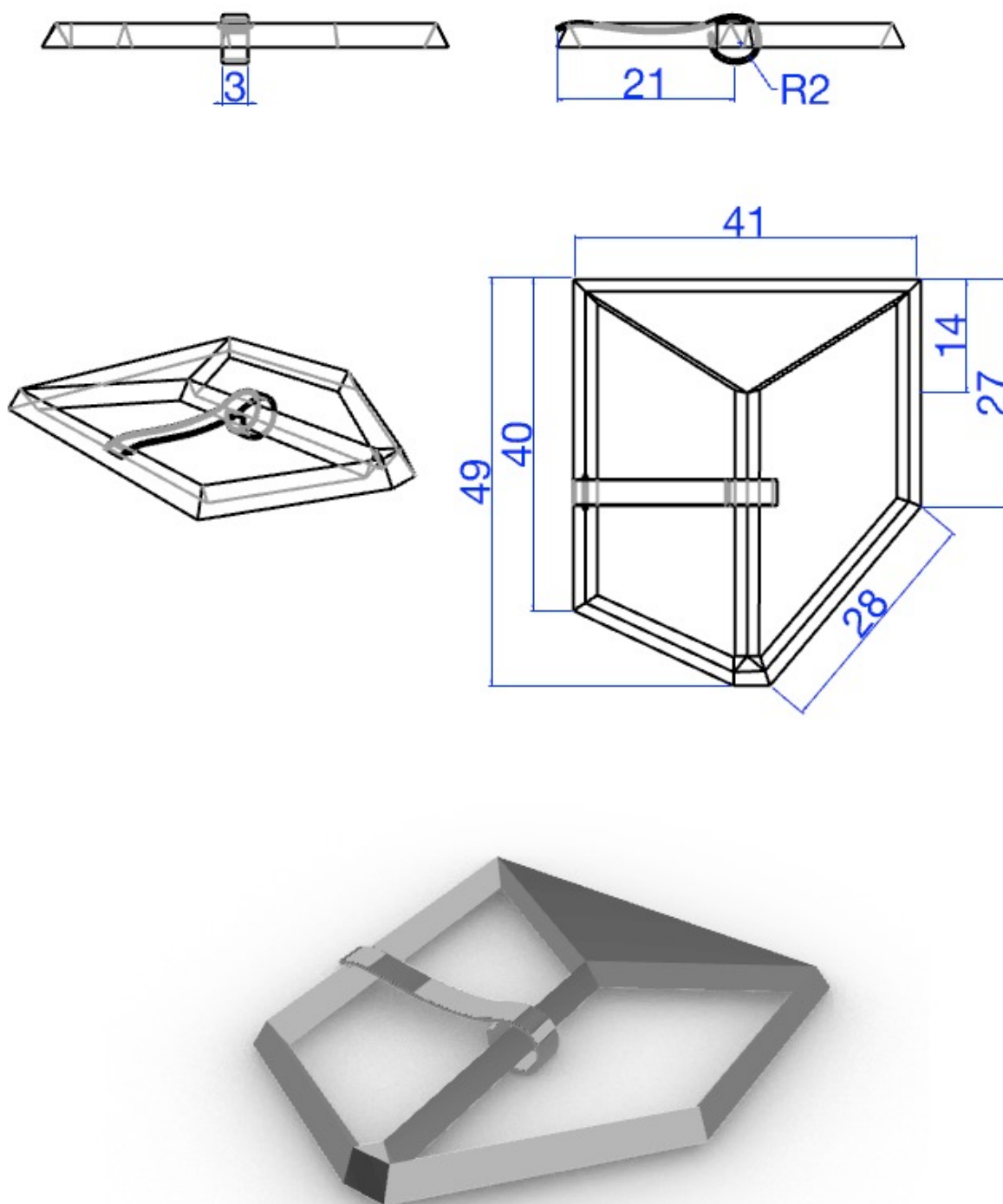
13



14

Obr. 11-14
Rendery 3D modelu.

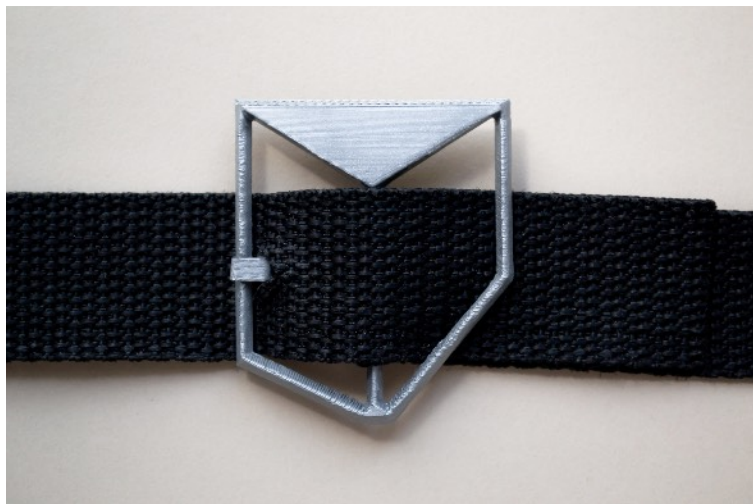
PŘEZKA
AMD LS 2020/21
Dvořáková Markéta



Obr. 15
Technický výkres návrhu přezky.

FINÁLNÍ MODEL PRODUKTU

16



18



17

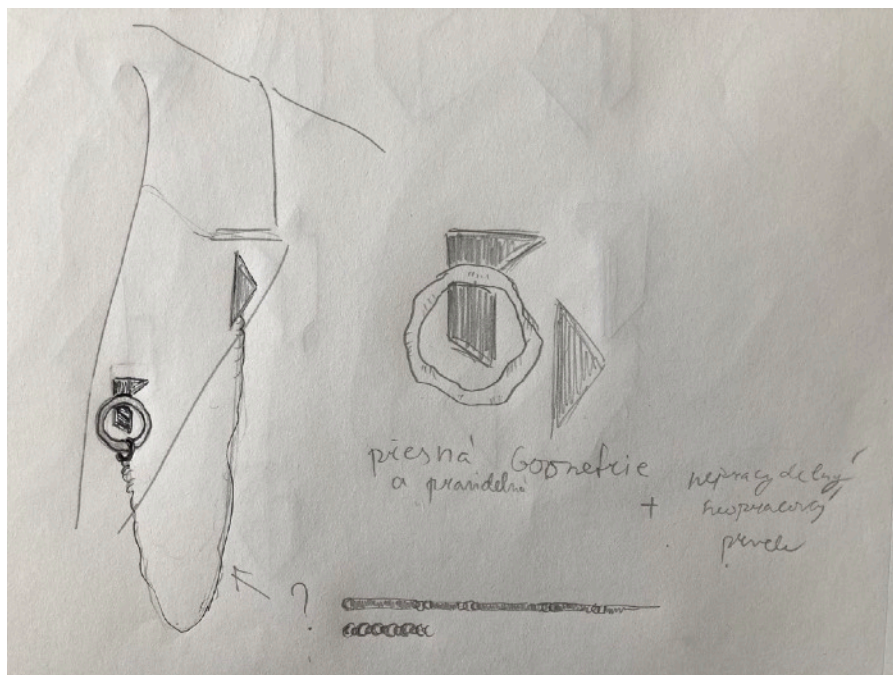


Obr. 16-18
Výsledný model přezky spolu s páskem.

BROŽ

Při navrhování brože jsem vycházela z předchozích návrhů tangramu a přezky. Po zvážení mnoha variant jsem došla k rozhodnutí vytvořit dvoudílnou brož propojenou řetízkem. Mým původním záměrem byla kombinace geometrické sterility a organické nepřesnosti. Tento záměr jsem ale posléze opustila z důvodu zachování jednoduchošti a jednoty.

Obr. 19
Výchozí skicy.



19

Obr. 20
První pracovní modely brože z kartonu, sochařské hlíny a řetízku.

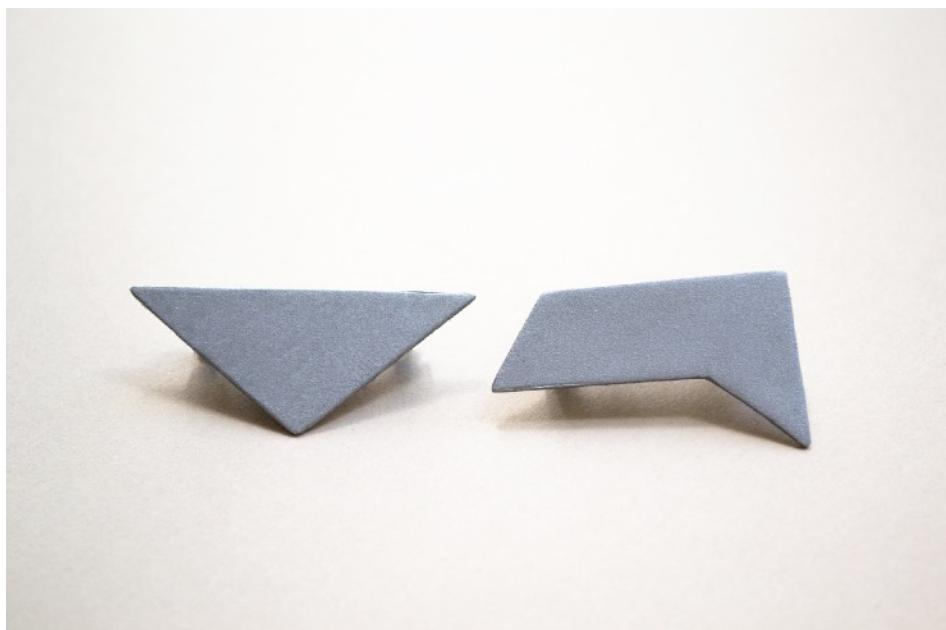


20

PRACOVNÍ MODEL

Obr. 21-22

Pracovní modely brože z
hliníkového plechu potřené
stříbřenkou a s
přípevněnými šponami.
Výsledným materiálem byl
zamýšlen eloxovaný hliník.



21



22

FINÁLNÍ MODEL PRODUKTU



23



24

Obr. 23-24
Výsledné modely brože z
překličky potažené
bavlněnou látkou. Spony
přípevněné k zadním stranám
brože zároveň uchycuje
řetízek ze žlutého zlata.

Obr. 25
Výsledný model brože.
Obr. 26-29
Finální fotografie produktu.



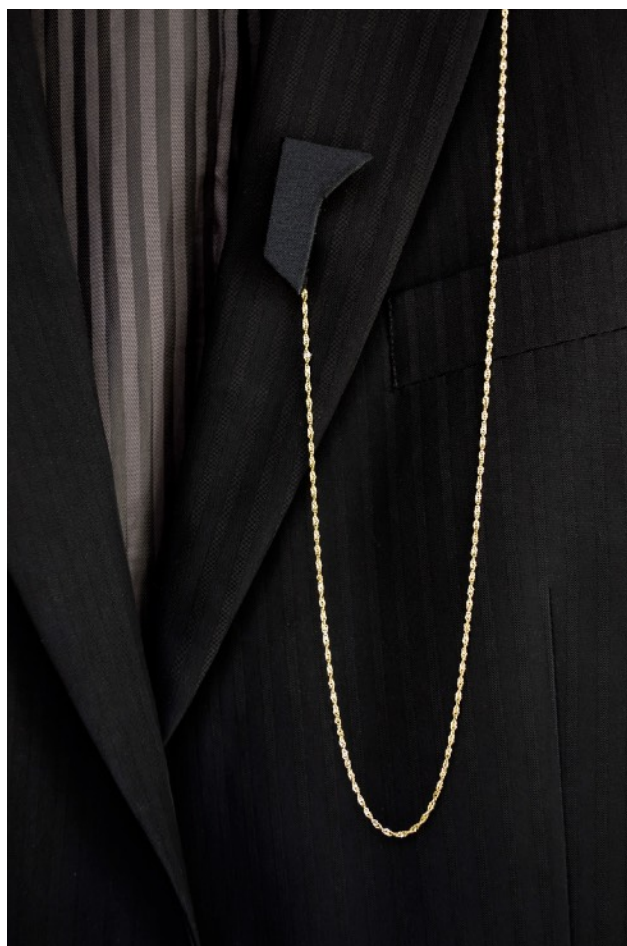
26



27



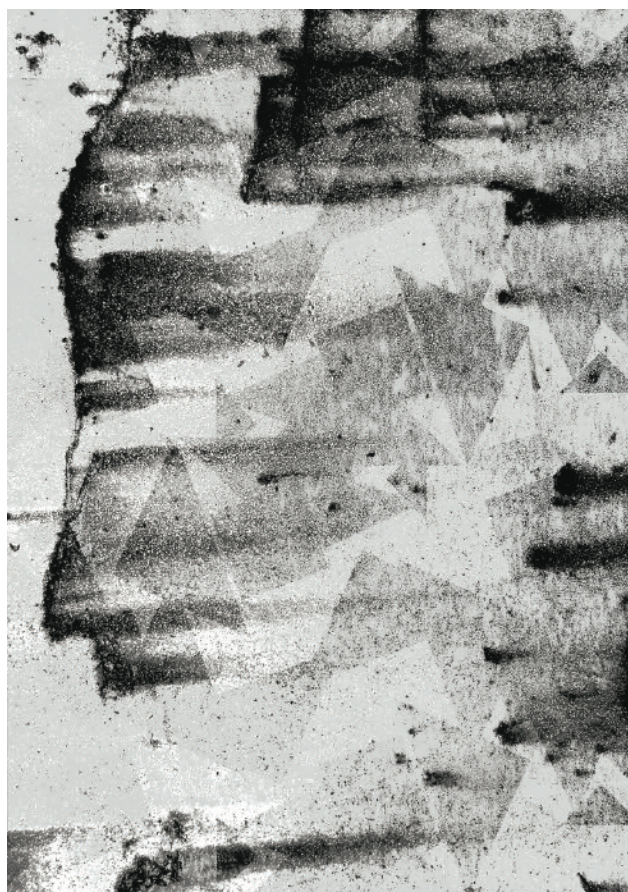
28



29

POTISK

Další a poslední částí zadání je vypracování grafického designu potisku textilie akcentující předchozí návrhy brože, přezky a téma tangramu. Cílem je tedy propojit všechny prvky tak, aby všechny části dosavadní práce navzájem komunikovaly a vznikl tak ucelený celek.



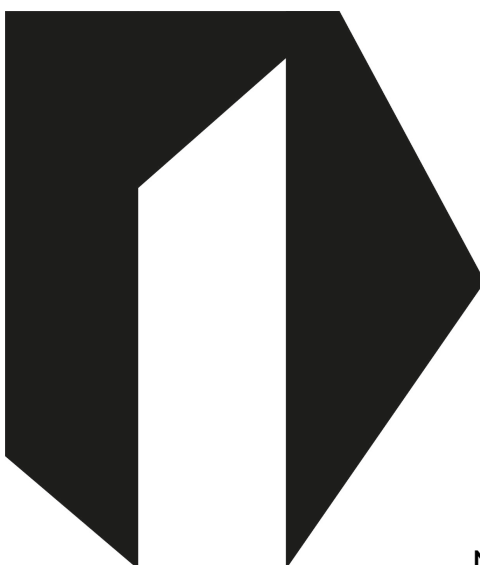
34



35



36



Obr. 34-36
Návrhy grafického potisku textilie za
využití předchozí práce s iniciály.



37



38

Obr. 37-38
Grafické návrhy potisku přenesené
na textilii a kompozičně umístěné.

Obr. 39-41

Grafické návrhy potisku přenesené
na textilii a kompozičně umístěné.



39



40



42



43



Obr. 42-44
Finální model produktu.



26



18



CELEK

44



Obr. 26, 18, 44

Výsledná kolekce návrhů vycházející z tangramového písma.

ZÁVĚR

**Na základě téma tangramu vznikla kolekce
přezky, brože a textilního potisku, které volně
vycházejí z kompozic iniciálu mého jména.
Všechny prvky jsou přirozeně propojeny tak,
že celek, tedy všechny součásti – Přezka,
Doplněk oděvu, Vzor, navzájem komunikují.**

Zdroje:

<https://cs.wikipedia.org/wiki/Tangram>

Použité fotografie:

<https://www.zara.com/cz/cs/košile-oversize-s-kapsou-p02294790.html?v1=86772601&v2=1718181>

<https://www.zara.com/cz/cs/košile-basic-p05445300.html?v1=99423661&v2=1720315>