

Západočeská univerzita v Plzni

Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Bakalářská práce

RELAXAČNÍ MOBILIÁŘ DO INTERIÉRU

Radek Muzika

Plzeň 2014

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta designu a umění Ladislava Sutnara

Oddělení designu

Studijní program design

Studijní obor design

Bakalářská práce

RELAXAČNÍ MOBILIÁŘ DO INTERIÉRU

Radek Muzika

Vedoucí práce: MgA. Zdeněk Veverka

Oddělení výtvarného umění

Fakulta umění a designu Západočeské univerzity v Plzni

Plzeň 2014

Prohlašuji, že jsem práci zpracoval(a) samostatně a použil(a) jen uvedených pramenů a literatury.

Plzeň, duben 2014

.....

podpis autora

OBSAH

| | |
|---|-----------|
| 1 MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE..... | 1 |
| 2 TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY..... | 4 |
| 3 CÍL PRÁCE..... | 5 |
| 4 PROCES PŘÍPRAVY..... | 6 |
| 5 PROCES TVORBY..... | 7 |
| 6 TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA..... | 10 |
| 7 POPIS DÍLA..... | 12 |
| 8 PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR..... | 14 |
| 9 SILNÉ STRÁNKY..... | 15 |
| 10 SLABÉ STRÁNKY..... | 16 |
| 11 SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ..... | 17 |
| A) Knižní a periodická literatura..... | 17 |
| B) Internetové zdroje..... | 18 |
| 12 RESUMÉ | 19 |
| 13 SEZNAM PŘÍLOH | 21 |

MÉ DOSAVADNÍ DÍLO V KONTEXTU SPECIALIZACE

Pro shrnutí mé dosavadní práce, v oborech designu a umění, se musím vrátit do svých 13 let. Před střední školou jsem navštěvoval hodiny výtvarného umění, ve kterém jsem pokračoval na střední uměleckoprůmyslové škole, v oboru Propagační výtvarnictví a výstavnictví. Byl to značně univerzální obor, který se zabývá různorodými odvětvími umění. Např. grafickým designem, propagací a výstavnictvím, abstraktním uměním a prací s různorodými materiály, při konstrukcích modelů. Zde jsem poprvé nahlédl do umění designu. Design mě nadchl tím, že dává věcem tvar, kvalitu a funkčnost a mohu v něm promítnout svou fantazii a tvořivost. To je důvod mého studia tohoto odvětví umění na vysoké škole a chci se stát úspěšným a uznávaným designérem.

Při výběru specializace jsem se rozhodl studovat produktový design. Jelikož ještě nemám zcela vytríbený směr designu, pro mé potřeby je tento obor nejideálnější, co se týče různorodosti prací a navrhování. Mým cílem je prostudovat a porozumět co nejširším odvětvím designu. Ať již automobilovým designem, konceptuálním designem, designem nábytku, naučit se práci s novými technologiemi, materiály a výrobními postupy. Důležitá je pro mě též konfrontace s ostatními lidmi, věnujícími se tomuto umění. Řešení problematiky tématu a sdílení svých zkušeností.

Ve svých počátcích studia tohoto oboru jsem se naučil při navrhování využívat okolního prostředí a inspirovat se z různých přírodních či jiných tvarů.

Líbí se mi navrhovat produkty s použitím hlavně přírodních materiálů, nebo kombinací s umělými materiály. Toto se snažím

aplikovat na většinu mé tvorby. Dále je mi sympatické navrhovat design elektroniky a produkty ve spojitosti s hudbou a denním použitím. Jedním z prvních projektů byl návrh repro soustavy. Tvarově vycházející z přírodního prvku a situováno výhradně do interiéru. Tématem hudby jsem se zabýval i dále u návrhu cestovního rádia nebo u mé závěrečné bakalářské práce, kde jsem navrhoval doplňkové reproduktory k sedací soupravě za účelem relaxace.

Setkal jsem se i s navrhováním produktů do domácnosti, což, mohu říct, byla dobrá zkušenost do budoucna, co se týče estetiky, funkčnosti, ergonomie a měnících se trendů. Jedním z prvních produktů byl design vysoušeče vlasů. Tento projekt byl zajímavý sklonbením designu a funkčnosti. Mezi další produkty na podobné téma mohu zařadit návrh kuchyňského tyčového mixéru a sestavu vypínačů se zásuvkami. Na těchto produktech jsem se naučil pracovat na více aspektech problematiky v navrhování. Jak vytvořit kvalitní design s danými technickými a ergonomickými limity.

Nahlédl jsem k j jednomu z nápaditých témat. Ready made byl zajímavý druh designu. Produktům se přiděluje jiný účel, než k čemu jsou určeny. Například slánka s pepřenkou ve tvaru makovic vsazených do květináče, nebo čajový sáček ve tvaru ryby.

K navrhování patří i krátkodobé projekty. Jedním z nich byl návrh nekonečného ramínka na šatstvo.

Mým velmi oblíbeným druhem designu je design futuristický. Sci-fi mě vždy lákalo ať už prostřednictvím filmů, či počítačových her. Dostal jsem možnost navrhnout cokoli na abstraktní téma vítr. Navrhl jsem koncept dvoumístného létajícího stroje - kvadroptéry,

neboli čtyř vrtulové helikoptéry. Tato dvoumístná helikoptéra byla určena pro státní složky. Ať už záchrannou službu, polici či armádu, jednalo se o víceúčelový stroj pro použití do různých operací. Tento projekt jsem si náramně užil, jelikož jsem nebyl svázán prakticky žádnými technologickými omezeními.

Chci zmínit i spolupráci s výrobními firmami. Například návrh na realizaci topných kamen do interiéru, pro firmu Kaminu. Jednalo se o redesign stávajících kamen do nové podoby. Kamna fungovaly na principu ohřívání proudícího vzduchu trubkovou konstrukcí. Tato konstrukce byla samonosná. Celou trubkovou konstrukci jsem překryl kamennými deskami. Kámen plní především estetickou funkci, ale zároveň dlouhodobě akumuluje teplo. Výhoda těchto kamenných desek je snadná výměna. Přední pohledová část je z žáruvzdorného skla. Téma masážního stroje pro firmu Rolletic bylo v principu podobné, jako kamna, lišilo se jen v designu. Tento masážní stroj sloužil k prokrvení těla a odstranění tuků. Musel jsem zanechat některé části nedotčené, kvůli mechanismu. Zbylé části jsem redesignoval. Pracoval jsem s přírodními materiály a různou barevností. Vznikl atraktivní produkt působící luxusním dojmem. Tato témata byla svým způsobem náročnější. Dodržet přesná kritéria a zároveň navrhnout atraktivní design. Získal jsem povědomí o jednání a spolupráci s firmou, jakým způsobem komunikuje designér se zákazníkem apod. Práce pro různé firmy bude pro mne stěžejní, tudíž je toto jedna z velmi cenných zkušeností.

K uctění památky umělce Ladislava Sutnara jsem vytvořil návrh náhrobku vyplívající z jeho tvorby. Celý návrh je v duchu land artu. Pracoval jsem s kamennými bloky prostupujícími povrch země. Skulpturu doplňoval kovový prvek loga.

TÉMA A DŮVOD JEHO VOLBY

Při volbě tématu jsem měl dvě možnosti, buď si vyberu dané téma, nebo si zvolím své vlastní. Po prostudování daných témat jsem zjistil, že žádné mne dostatečně neoslovuje a tak jsem si vymyslel své individuální téma. Projekt, se kterým nemám žádnou zkušenost, a bude to pro mne výzva. Jednou z věcí, které jsem si chtěl vyzkoušet navrhnout, je sedací nábytek. Nábytek je jedna z věcí, na kterou narážím každý den. Osobně jsem v nábytku našel inspiraci pro tvorbu, když jsem přemýšlel o svém budoucím bydlení. Ve světě je na toto téma spousta produktů, tudíž svou práci mohu porovnat s konkurencí. Důvodem pro volbu tohoto tématu byla zvědavost, jestli jsem schopen navrhnout tuto komplexní záležitost. Skloubit atraktivní design s funkčností, ergonomií, technologií výroby a vytvořit tak seriózní produkt. Díky bakalářské práci se mi naskytla příležitost toto téma uskutečnit.

Téma zní „Relaxační nábytek do interiéru“. Jde o sedací soupravu s příslušenstvím pro zpříjemnění pohodlí. Součástí soupravy je čalouněné křeslo s taburetem, dále je zde kávový stůl s vestavěným audio přehrávačem a otočným prostorem pro uložení knih či jiných věcí. Jako doplněk k soupravě jsou dva reproduktory.

CÍL PRÁCE

Na trhu je již nespočet podobných produktů. Stále se hledají další způsoby jak vymyslet něco nového. Jak oslnit zákazníky, ať už designem, levnou výrobou, různorodostí barevných variant či materiálů. Samozřejmě nemohu opomenout praktičnost a funkčnost, spousta lidí se řídí hlavně těmito kritérii. Mým cílem bylo propojit všechny tyto vlastnosti do jednoho produktu. Mým záměrem bylo navrhnout produkt, který bude disponovat více funkcemi, bude exkluzivní, atraktivní svým vzhledem a přitom designově neutrální pro co nejširší využití v různých interiérech. Co se týče barevných a materiálových variant, volil jsem střídme a elegantní barvy. Z materiálového hlediska jsem použil spojení přírodních a relativně moderních umělých materiálů. Pro náročnější zákazníky je možné vybrat materiál či barvu dle možností a vkusu. Ze strany funkční a praktické bylo mým cílem umožnit zákazníkovi co nejsnazší manipulaci a maximální pohodlí.

Hlavním cílem této práce je nejen uspět u závěrečné bakalářské zkoušky, ale též využít ji jako budoucí předmět své sebe prezentace. Rozšířit mé dosavadní portfolio tvorby a prezentovat jej veřejnosti na výstavách. Dát o sobě vědět firmám, pokud možno z oboru, a navázat tak na možnou spolupráci. Vrcholem by bylo, dotáhnout tuto práci k sériové produkci s velkou poptávkou. Navrhnout nadčasový design.

PROCES PŘÍPRAVY

Příprava je jedna z nejdůležitějších součástí při navrhování nového produktu. Díky ní si designér může značně usnadnit budoucí práci na vytváření svého produktu. Této fázi se obecně říká rešerše. Jakožto budoucí potencionální designér jsem toto nepodcenil.

Samotný proces bych rozdělil do několika etap, které každý designér může mít různě řazený.

Jako první bylo hledání tématu, což mi trvalo několik týdnů, než jsem si našel adekvátní téma bakalářské práce.

Druhou etapou byla pro mě fáze inspirace. Hledal jsem tvary, konstrukce a funkce. Inspirace může být hlavním prvkem na samotném designu produktu.

Třetí etapou bylo zjišťování všech potřebných informací, bez kterých se nedá obejít. Například jaká konstrukce je vhodná pro daný produkt, co se týče pevnosti, praktičnosti, funkčnosti. Jaké rozměry se dají použít v porovnání proporcí člověka a jaké materiály použít pro využití jejich nejlepšího potenciálu. Jaká kritéria musím dodržet a která mohu potlačit. Najít způsoby výroby daného produktu a možné technologie.

Jedním ze zásadních cílů rešerše je podle mého sledovat trend a navrhovat design podle toho. Přizpůsobovat produkt pro cílenou skupinu zákazníků, jinak design produktu nebude mít nikdy úspěch.

PROCES TVORBY

Po zvolení tématu, ještě před zahájením navrhování, jsem pečlivě prostudoval různé designové kreace a způsoby tvorby, hledal jsem inspiraci v okolí, utvářel si různé idey a zkoumal možnosti. Čili, jak už jsem zmínil dříve, utvářel jsem si rešerši. Jednou z hlavních tvarových inspirací pro mne byla závodní autosedačka. Monolitická konstrukce mého křesla vychází z tohoto konceptu. Dále je zde patrná inspirace z křesel, „ušáků“ používaných především v interiérech.

Abych mohl pokročit k tvarovému navrhování, musel jsem si stanovit správné rozměry. Ty vyplývají z rozměrů standardního člověka, to znamená prostudovat veškeré důležité normy ohledně ergonomie a bezpečnosti při manipulaci. Po zjištění těchto informací jsem měl základní stavební prvek při designování svého tématu.

Následují tvarové studie - skicování, hledání ideálního tvaru a proporcí. Já osobně o tvaru více přemýšlím a kreslím si na papír jen konstrukční a obecné poznámky. Ve skicách jsem navrhoval nejen jednotlivé části sestavy, ale i jednotný vizuální styl. Veškeré doplňky vychází z designu křesla. Návrh křesla měl několik verzí s rozdílnou konstrukcí nohou a bočních opěrek. Taburet na nohy jsem tvaroval podle křesla s nepatrným sklonem jedné hrany pro lepší pohodlí. Design stolku vychází tvarové linie křesla doplněný několika praktickými funkcemi. Tvar reproduktorů je kuželovitý, pro lepší pohlcování zvukových vln. Tvar jsem tvořil s ohledy na další faktory, jako je výroba a použití materiálů. Je to komplexní postup, který je ten nejzdlouhavější z celého designu. Po několika návrzích a konzultacích s mým vedoucím práce jsem dospěl k definitivnímu vzhledu.

Důležitou součástí produktu je i jeho značka. Vycházel jsem z dvou zvolených slov a vytvořil tak logo, použité na produktu i na finální prezentaci.

Jak je na naší škole standardem, pro prezentaci jakéhokoli designu, je tvorba produktu ve 3D programu pro lepší představu reálného vzhledu. Mou práci jsem vytvořil v programu Rhinoceros, což bylo časově značně náročné. V procesu modelování jsem však zjistil, že některé tvary, které se mi zamlouvali ve skicích, neladili, jak jsem očekával. U modelování, již reálného produktu s reálnými rozměry, se naskytne jiný pohled. Musel jsem tvar podřídít ergonomii člověka a chování materiálů. Vznikl kompromis, který se blížil mému finálnímu designu.

Po dokončeném modelu v 3D programu jsem se rozhodl pustit se do výroby prezentačního modelu v měřítku 1:3. Zvolil jsem variantu výroby části modelu pomocí 3D tisku. Zde nastalo několik komplikací ohledně samotného 3D modelu, ale po patřičné úpravě vše postupovalo jak má. 3D model jsem musel rozdělit na několik částí, kvůli velikostní kapacitě 3D tiskárny. Po zhotovení jsem jednotlivé části slepil a zbrousil tiskové nerovnosti. Ostatní části jsem vyrobil na fréze, potřeboval jsem, aby tyto součásti perfektně pasovali na model z 3D tisku. Dále jsem na model nanesl několik vrstev tmelu a po zaschnutí znovu zbrousil. Vznikl dokonalý povrch pro nanesení finální povrchové barvy. Barva se nanášela pomocí tlakové pistole. Výhoda tohoto způsobu stříkání barvy je rovnoměrné nanášení, nižší spotřeba barvy a perfektní krytí. Použil jsem syntetické barvy podle vybrané barevné varianty. Pro pocit reálnějšího dojmu jsem na část modelu použil reálný dřevěný materiál. Vybral jsem druh buku, který se nejčastěji používá

k výrobě nábytku, který se i po stránce barvy tohoto druhu dřeva se výborně hodil pro můj návrh. Display na stolku je vyroben z plexiskla pomocí laseru. Některé součásti jsou vyrobeny pomocí, profesionálních technologií za účelu reálného vzhledu modelu. Též jsem přemýšlel o výrobě reálného produktu 1:1, ale to se ukázalo jako finančně i časově příliš náročné.

Poslední částí mého procesu tvorby je renderování 3D modelu ve zvoleném renderovacím programu Keyshot 4. Rendery jsou jako fotky z virtuální reality v 3D prostředí. Slouží k zachycení pohledu, který mám nastavený v 3D programu. Vyrenderoval jsem svůj model z několika úhlů pro co nejlepší znázornění mého designu. Použil jsem materiály, které jsou nejdůvěryhodnější reálnému modelu. Dále jsem vyrenderoval i barevné varianty pro lepší představu možností. Doplnil jsem soubor efektyvími rendery detailů. Po úpravě renderů ve fotoshopu jsem je zakomponoval spolu s logem do plakátů a katalogu.

Následuje samotná prezentace mého tématu, a debata s profesory v komisi.

TECHNOLOGICKÁ SPECIFIKA

Už při navrhování tvaru jsem se musel zamýšlet, jakým způsobem by bylo možné realizovat tento produkt. V dnešní době je plno možností výroby a různých technologií zpracování materiálů. Je nespočet variant, jak mou práci vyrábět. Na reálný produkt bych použil kombinaci dřeva, plastu a tkaného, případně koženého, čalounění.

Křeslo o rozměrech 68 cm šířky, 87 cm délky, 103 cm výšky je rozděleno do čtyř částí. Tělo je samostatná nosná konstrukce vyrobená z kompozitního materiálu (celolaminátu), vyztužena příčnými překlady jednotlivých vrstev kompozitu. Tento materiál je „tkanina ze skleněných, kevlarových nebo uhlíkových vláken, napuštěná pryskyřicí a vytvrzená. Může se vyrábět lisováním v deskách nebo "mokrým" laminováním na formu libovolného tvaru (sportovní lodi, části vozidel a letadel, nádoby, židle atd.“ Ocelové obložení pro zašroubování nohou je zapuštěné do konstrukce těla. V křesle jsou, po stranách v horní části, zabudované led lampy. Lampa se rozsvítí pootočením diody směrem dolů. Opačným směrem se zhasne. Čalounění je přišité na vnitřní tenkou konstrukci upevněnou přímo na tělo křesla. Zákazník bude mít na výběr mezi různými typy čalounění, např. tkanina, kůže, koženka. Součástí čalounění jsou tři polštáře, odnímatelné pomocí suchého zipu. Taburet na nohy je konstrukčně řešen stejným způsobem. Měří 66 cm na šířku, 48 cm na délku a 40 cm na výšku. Jsou použity i stejné materiály, jako na křesle. Tvar se odvíjí z designu křesla. Horní povrch je mírně sešikmený pro pocit lepšího pohodlí. Nohy od křesla a taburetu jsou vysoustruženy z bukového dřeva, které je vhodné pro výrobu dřevěného nábytku. Stůl je kruhového půdorysu

s průměrem 86 cm. Horní deska je vyrobena též z bukového dřeva. Ve středu stolu je vestavěný audio přehrávač s dotykovým displayem. V horní části přehrávače je možnost zasunout audio nosič (CD). S přehrávačem lze komunikovat přes systém Bluetooth, připojit se s počítačem, či mobilním telefonem a nahrávat hudbu do datového úložiště v přehrávači. Střední otočná část je vestavěný úložný prostor na knihy, audio nosiče atd. Sedící člověk tak nemusí vstávat a vzít si knihu na druhé straně stolu, jen jej pohodlně otočí. Lamely jsou vyrobeny z tenkého plastu, aby odlehčili stolek. Spodní část je vyrobena z dřevotřísky potažené hliníkovým eloxovaným plechem. Celý stolek je mobilní pomocí skrytých koleček ve spodní části. Audio soustava je konstruována z dřevotřísky. Dřevotříska je použita z důvodů její vynikající vlastnosti pohlcování zvukových vln. Tvar reproduktoru je vyfrézován na pětiosé fríze a nalakován stejným způsobem, jako křeslo. Uvnitř soustavy je zabudován speciální širokopásmový reproduktor. Jsou to svým způsobem dva reproduktory v jednom. Uvnitř většího středového reproduktoru je zabudován výškový reproduktor za účelu vyšší kvality zvuku. Před reproduktorem je prachový kryt s logem ve středu. Audio set komunikuje s přehrávačem pomocí Bluetooth a je poháněn akumulátory. Je však možnost napájet audio soustavu přímo ze zásuvky propojením přes stolek.

POPIS DÍLA

U tohoto tématu jsem si zvolil dvě klíčová slova, kterých jsem se držel při navrhování. Comfort & Design (komfort a vzhled) jsem použil, jako název fiktivního designerského studia. Design mého projektu je cílen zejména do interiéru. Nejen do domácností, ale i do různých kaváren, hotelů, odpočinkových místností, apod. Od toho se odvíjí způsob navrhování. U tohoto tématu jsem se snažil uplatnit jednotný vizuální styl. Tento koncept tkví ve spojení věcí s různými funkcemi do jednoho celku. Design je čistý, neutrální a materiálově variabilní, čímž se rozšiřuje použití do různých typů interiérů.

Hlavní částí soustavy je křeslo s názvem Wing chair (tzv. Ušák). Z něj jsou použity tvarové prvky u doplňků. Při navrhování křesla jsem se inspiroval z více věcí a zkombinoval jsem je. Nejdůležitější inspirací byly autosedačky ve sportovních autech. Jejich celistvá konstrukce a tuhost pro mě byla vzorem. Boční vedení z těchto sedaček bylo jedním z prvků, z kterých jsem bral inspiraci na bočnice mého křesla. V otázce čalounění jsem hledal prvky u stávajících křesel „ušáků“. Firma Ton mě zaujala svou prací s dřevěným nábytkem. To mi vniklo myšlenku propojit tělo křesla s dřevěnými kuželovitými nohami. Tento prvek nohou jsem použil i v ostatních částech soustavy. Taburet je částečnou kopií spodní části křesla, aby tvarově navazovala na boční tvarovou linii křesla. Jeho tvar je uzpůsoben speciálně pro zlepšení pohodlí, proto je z jedné strany zkoseno pod mírným úhlem. Nápadnou součástí soupravy je kávový stolek. Hlavním designovým prvkem stolku je dotykový display přehrávače. Vychází z průřezu dvou bočnic u křesla. Je kruhového tvaru, protože jeho funkcí je rotační střední část. Tento stolek je více méně mobilní knihovna, tím usnadňuje

manipulaci zákazníka. Lamely v rotační části stolku slouží k oddělení knih a zároveň k úchopu pro otáčení knihovny. Možnost použití tohoto stolku je různorodá, je možné ho využít i jako kávový stolek do obývacího pokoje či pracovny. Design reproduktorů vyplynul z celkového vzhledu soustavy. Výhodou reproduktorů je absence kabelů, rušících čistotu designu a volný prostor. Tím se dají rozmístit na různá místa dle potřeby.

PŘÍNOS PRÁCE PRO DANÝ OBOR

V dnešní době je design nábytku velice oblíbeným odvětvím. Tímto tématem se zabývá spousta designérů a vznikají nejrůznější kreace. V tomto oboru je velmi těžké navrhnout něco nového a zajímavého. Co se týče designu sedacího nábytku, je toho takové množství, že v tomto ohledu už mohu přispět jen dalším designovým návrhem. Nemohu momentálně objektivně posoudit estetický přínos pro design nábytku. Záleží na tom, jaký by o to byl zájem, nebo jestli by se stal něčí inspirací. Jedinou inovací může být myšlenka propojit produkty s různou funkcí do komplexní soustavy. Člověk se bude cítit pohodlněji, když má vše v dosahu a nemusí složitě manipulovat s věcmi okolo sebe. Nemusí vstávat z křesla pokaždé, když něco potřebuje. Přínosem je bezdrátová komunikace mezi zákazníkem, přehrávačem a reproduktory. Trochu netradiční je rozšířené využití kávového stolku jako otočnou knihovnou. Je otočná z důvodu lepší manipulace, nemusí se obcházet celý stolek. Mohu nabídnout novátorské řešení skořepinové konstrukce inspirované ze závodních automobilů. Tato konstrukce je vyrobena z pevných kompozitních materiálů, tudíž je velmi tuhá a odolná vůči poškození. Díky formám na výrobu konstrukce, může být použito i více druhů kompozitních materiálů.

SILNÉ STRÁNKY

Pokusím se objektivně posoudit klady mé práce. Měl bych začít u samotného designu. Design je jeden z nejdůležitějších faktorů při koupi produktu. Dle mého názoru se tento sedací nábytek nemusí stydět za svůj vzhled. Nejsilnější stránkou je elegantní, čistý a neutrální design. Tudiž ideální pro různé interiéry. Přírodní prvky, volba barvy a materiálů navádí pocit luxusu a exkluzivity. Zařadil bych zde i maximální komfort a snadnou manipulaci s nábytkem. Plusem je i velká škála barevných a materiálových variant, které si zákazník může zvolit dle libosti. Další silnou stránkou je nezvyklá kombinace věcí s různými funkcemi. Spojení multifunkčního stolku s knihovnou, bezdrátová elektronika a zabudované ledkové osvětlení do křesla. Z technologického hlediska je přínosem odolná konstrukce, kvalitní materiály, jednoduchý výrobní postup. Stolek a nohy vyrobený z masivního bukového dřeva, které je typické svou pevností. Snadné čištění nečistot a odnímatelnost polštářů. Raritou v tomto oboru je spojení sedací soupravy s reproduktory. Je to jedna z mála souprav, kde je součástí jakákoli elektronika. Po stránce funkční je to tedy ideální sedací souprava pro relaxaci v soukromí s pocitem útulnosti a bezpečí.

Zakládám si na kvalitním zpracování detailů a tento postup jsem se snažil uplatnit i zde. Detaily určují celý design a produkt tak působí dotaženě a smysluplně.

SLABÉ STRÁNKY

Uvedl bych jednu potíže při mém navrhování nábytku. Běžným procesem je testování nábytku v reálném měřítku 1:1, aby se zamezilo všem možným problémům. Důležité je vyzkoušet si, jestli je křeslo vůbec pohodlné, nebo nepřekáží-li nějaký tvar. Nábytek při vývoji podstupuje různými váhovými, pevnostními testy atd. Toto jsem bohužel nemohl provést. Bylo by to pro mne velice nákladné a časově náročné. Tudíž je tento design stále ve formě konceptu a nemůže být zcela podložen reálnými důkazy o jeho technické dokonalosti. Dále bych zmínil, dle odhadu, výroba může být relativně finančně náročná. Tento návrh navíc není příliš skladný, křeslo je poněkud mohutnější. Nevýhodou u bezdrátové elektroniky je časté dobíjení baterií. To se může zdát poněkud otravné, ale jde o zvyk. Záleží, jak výkonné baterie se použijí. Jelikož je tento produkt určen zásadně do interiéru, není vhodný do venkovních prostor, je náchylný vůči povětrnostním podmínkám. Dále při manipulaci s elektronikou na stolku doporučuji šetrné zacházení, tudíž tato souprava není vhodná pro děti mladšího věku. Další slabé stránky zjistím až postupem času.

SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

a) Knižní a periodická literatura:

1. Starck, Phillipe. STARCK 25. Paříž: Taschen GmbH, 2010. ISBN 978-3-8365-2108-6
2. Taschen, A., Phillips, I. New Paris interiors. Německo: Taschen, 2008. ISBN 978-3-8365-0251-1
3. Phillips, Ian. Interiors Now!. Německo: Taschen, 2011. ISBN 978-3-8365-1953-3

b) Internetové zdroje:

1. Behance, Industrial design, wood, interior. [on – line], 2014. Dostupné z: <http://www.behance.net>
2. Ikea, Sedačky a křesla. [on – line], 2014. Dostupné z: <http://www.ikea.com/cz/cs/>
3. Designpropaganda, Domácí nábytek. [on – line], 2014. Dostupné z: http://www.designpropaganda.com/shop/contents/cs/d235_DESIGNOVY_DOMACI_NABYTEK.html
4. Ton, Products. [on – line], 2014. Dostupné z: <http://www.ton.cz/>
5. Vitra, Products. [on – line], 2014. Dostupné z: <http://www.vitra.com/en-cz/living>
6. Designmagazin, Produkty. [on – line], 2014. Dostupné z: <http://www.designmagazin.cz/>

7. Vše o nábytku, Ergonomie. [on – line], 2014. Dostupné z: <http://typologie-nabytku.blogspot.cz/2011/02/22-ergonomie.html>
8. Vše o nábytku, Typologie čalouněného nábytku. [on – line], 2014. Dostupné z: <http://typologie-nabytku.blogspot.cz/2011/02/79-typologie-calouneneho-nabytku.html>

RESUMÉ

When I needed to decide which topic to choose, I end up having two possible topics. Either choose the topic from list of school themes or choose the topic thought out by me. In the end I came up with this.

I have been really impressed by modern furniture, so i have thought out of designs that would give a sense of timeless beauty and relaxation. The furniture that I would be creating would center on this two inspiring words “ comfort and design“. It is a collection of an arm chair, a coffee table a pouffe and two audio speakers. This is not as common as other furniture designs, for it is made of selected products for specified purposes. My design is created based to maximize comfort, with an attractive appearance and great functionality.

The design uses quality materials such as massive beech wood and composite materials. The furniture is neutral and soft in colour for a better possibility to be used in different interiors. Of course, there are many other shades of color to pick from. I have selected a glossy white colour for the plastic parts of the design, a dark grey on the upholstery to create a contrast with the previous colour, and a supplement of natural colours out from the wood-based material.

The coffee table is a multipurpose table with an audio player on the upper part and a swivel library in the center. The audio player is displayed on the top sorrounded by the storage surface which is made of wood. The two speakers are intended for a more pleasing comfort. The armchair’s design is based on a race car seat and of a wing chair. Two lamps are attached to the chair’s arm in case light is

needed specially when reading. The other part of the collection is based on the armchair's design, which completes my collection.

For the final presentation, I made a model of all the parts, sketches and a pollster. The model is made of plastic with a scale of 1:3. I would love to make a real 1:1 model but that would be too expensive and it consumes more time than I have. The pollster is the best way to show details and appearance of the final product.

Seznam příloh:

Příloha 1

Charles Eames: Lounge chair, inspirace

Příloha 2

Charles Eames: Daw chair, inspirace

Příloha 3

Recaro: Závodní autosedačka a), inspirace

Příloha 4

Recaro: Závodní autosedačka b), inspirace

Příloha 5

Bang Olufsen: Beoplay A9 speaker, inspirace

Příloha 6

Vývojové studie křesla

Příloha 7

Vývojové studie stolku

Příloha 8

Vývojové studie reproduktorů

Příloha 9

Render relaxačního setu a)

Příloha 10

Render relaxačního setu b)

Příloha 11

Render křesla

Příloha 12

Render taburetu

Příloha 13

Render stolku

Příloha 14

Render reproduktorů

Příloha 1

Charles Eames: Lounge chair, inspirace¹



¹ <http://eamesoffice.com/furniture/>

Příloha 2

Charles Eames: Daw chair, inspirace²



² <http://www.classic-design24.com/uk/chairs/eames-charles/charles-eames-daw-chair-2.html>

Příloha 3

Recaro: Závodní autosedačka, inspirace a)³



³ <https://www.recaro-automotive.com/produktbereiche/motorsport/produkte/uebersicht.html>

Příloha 4

Recaro: Závodní autosedačka b), inspirace⁴



⁴ <https://www.recaro-automotive.com/produktbereiche/motorsport/produkte/uebersicht.html>

Příloha 5

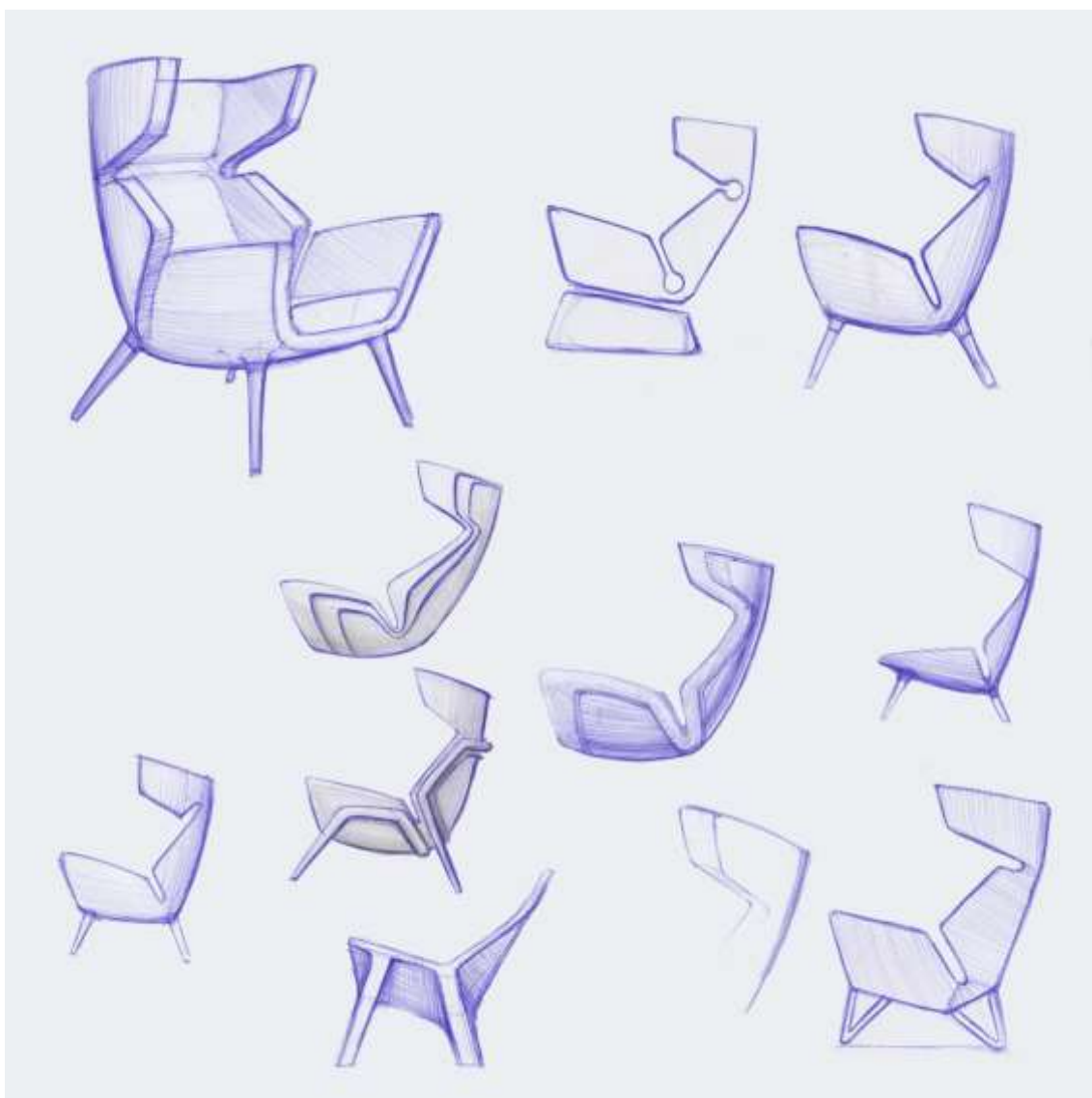
Bang Olufsen: Beoplay A9 speaker, inspirace⁵



⁵ <http://www.beoplay.com/Products/BeoplayA9>

Příloha 6

Vývojové studie křesla⁶



⁶ Studie vlastní

Příloha 7

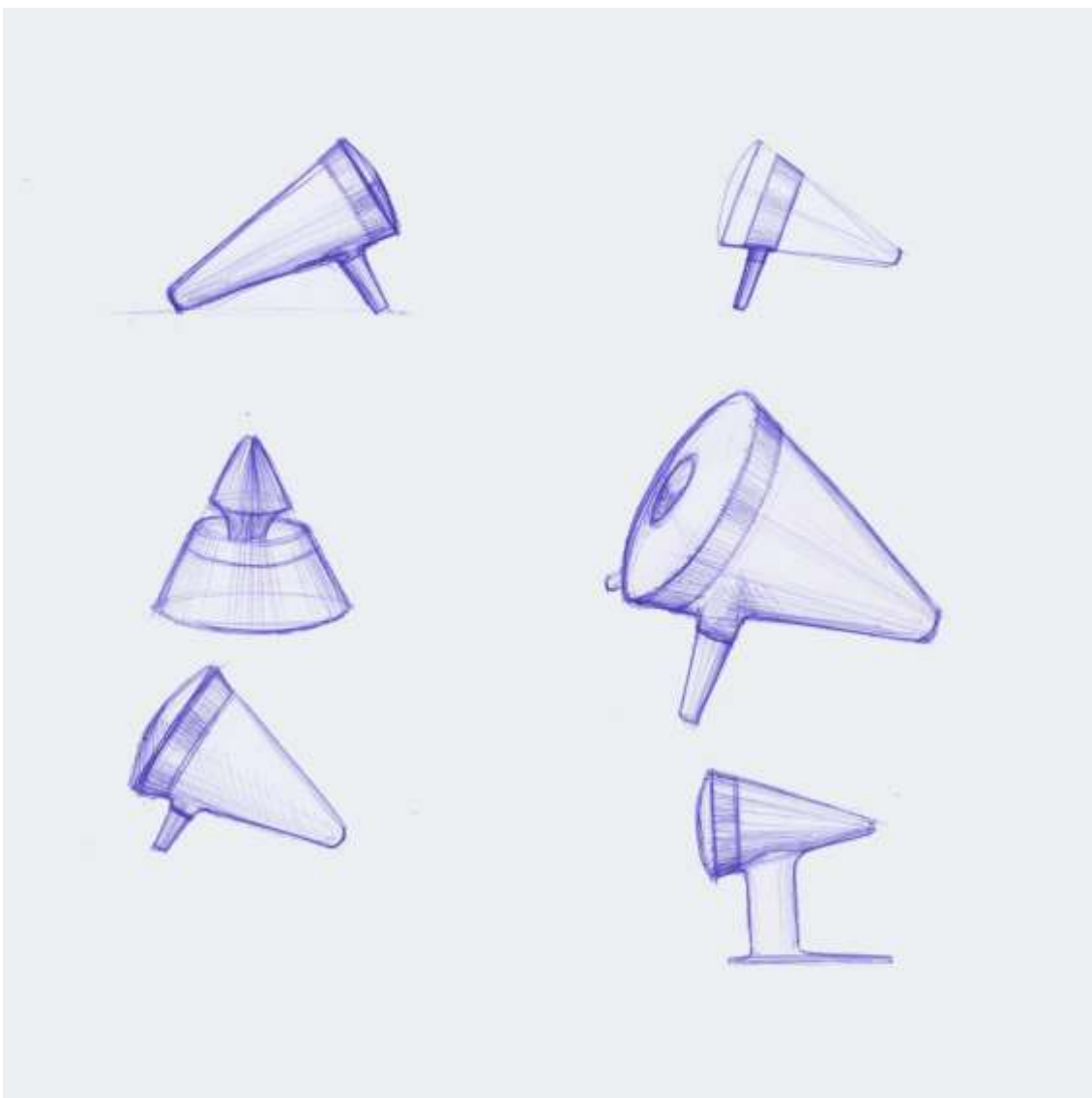
Vývojové studie stolku⁷



⁷ Studie vlastní

Příloha 8

Vývojové studie reproduktorů⁸



⁸ Studie vlastní

Příloha 9

Render relaxačního setu⁹



⁹ Render vlastní

Příloha 10

Render relaxačního setu b)¹⁰



¹⁰ Render vlastní

Příloha 11

Render křesla¹¹



¹¹ Render vlastní

Příloha 12

Render taburetu¹²



¹² Render vlastní

Příloha 13

Render stolku¹³



¹³ Render vlastní

Příloha 14

Render reproduktorů¹⁴



¹⁴ Render vlastní