

Никита Савельев

Форма. Характер.
Материал.



Концепции роботов, предметы и визуальные системы

Соединяю образ и предмет.

Я арт-директор и дизайнер. Более 20 лет работаю с айдентикой, рекламными образами и визуальными коммуникациями. Этот опыт переношу в промышленный дизайн: от характера объекта до его формы и деталей.

Образование

2021–2022 / Школа дизайна НИУ ВШЭ Промышленный дизайн

2000–2006 / МГУ дизайна и технологии



От идеи до прототипа

Образ и форма

Разработка визуальных направлений, пропорций и деталей. Рекламная визуализация, композиция и презентация идей.

3D и изготовление

3D-моделирование, визуализация, 3D-печать и фрезерная обработка на ЧПУ. Работа с материалами и способами производства.

Графика и упаковка

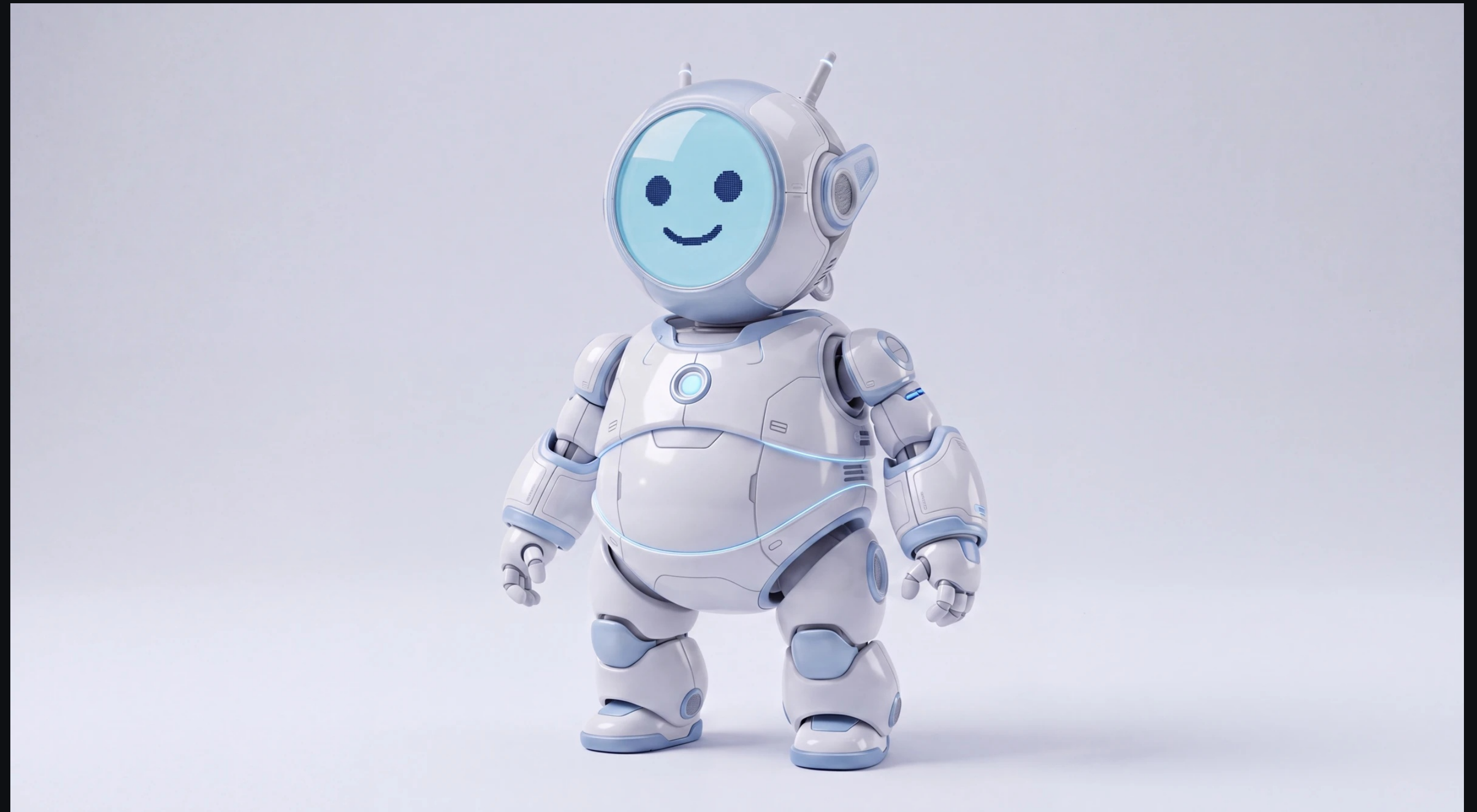
Айдентика, упаковка, графические носители и инструкции. Единый визуальный язык предмета и его коммуникации.

ИНСТРУМЕНТЫ

Adobe / Fusion 360 / Blender / KeyShot

Робот с эмоциями

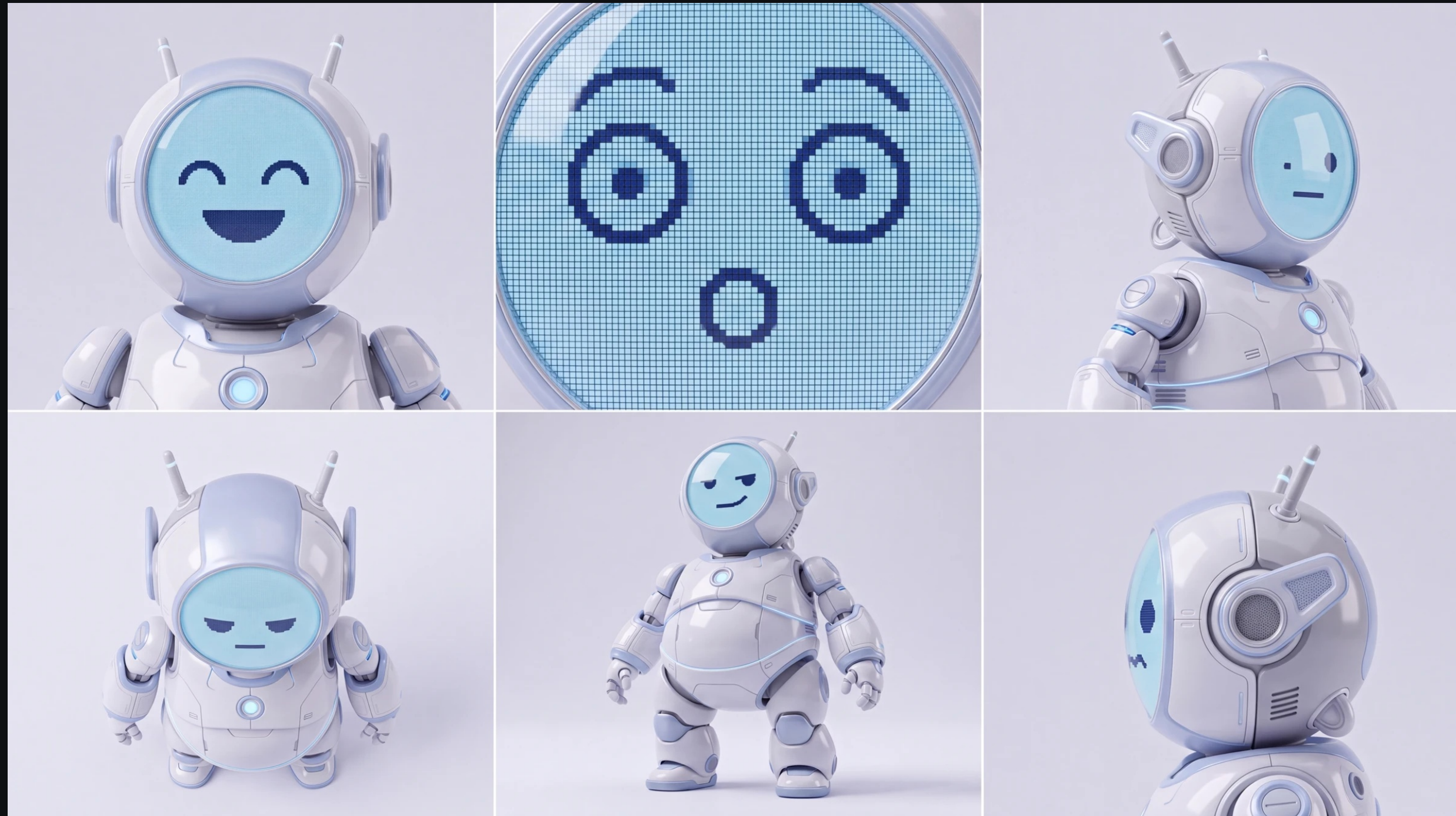
Компактный робот с круглым экраном-лицом. Мягкие объёмы и спокойные пропорции формируют дружелюбный характер; лицо становится главным элементом общения.



Концепт / визуальное исследование

Характер через выражение

Серия эмоциональных состояний: один объект, разные реакции и позы.



Концептуальные визуализации

Один язык. Разные характеры.

Семейство роботов: общая пластика оболочек, открытые сочленения и цветовые варианты.



Концепт / исследование формы и цвета

От силуэта к деталям

Лицо, кисть, плечо и шея раскрывают характер семейства вблизи. Сочетание гладких оболочек и открытых узлов задаёт направление дальнейшей конструктивной проработки.



Концепт / визуальное исследование

Светильник- ракета

Игровой образ настольного светильника. Прозрачный центральный объём, яркие опоры и выразительный носовой элемент делают устройство частью визуального характера предмета.



Концепт / визуальное исследование

Сосуд на трёх опорах

Округлый корпус, боковая ручка и три опоры. Пастельные цвета разделяют основные элементы: корпус, ободок и основание. Четыре ракурса показывают цельность формы.



Концепт / визуальное исследование

X Desk

Концепция стола: выразительная опорная конструкция и компактный рабочий объём.



Предметный дизайн / 3D-визуализация

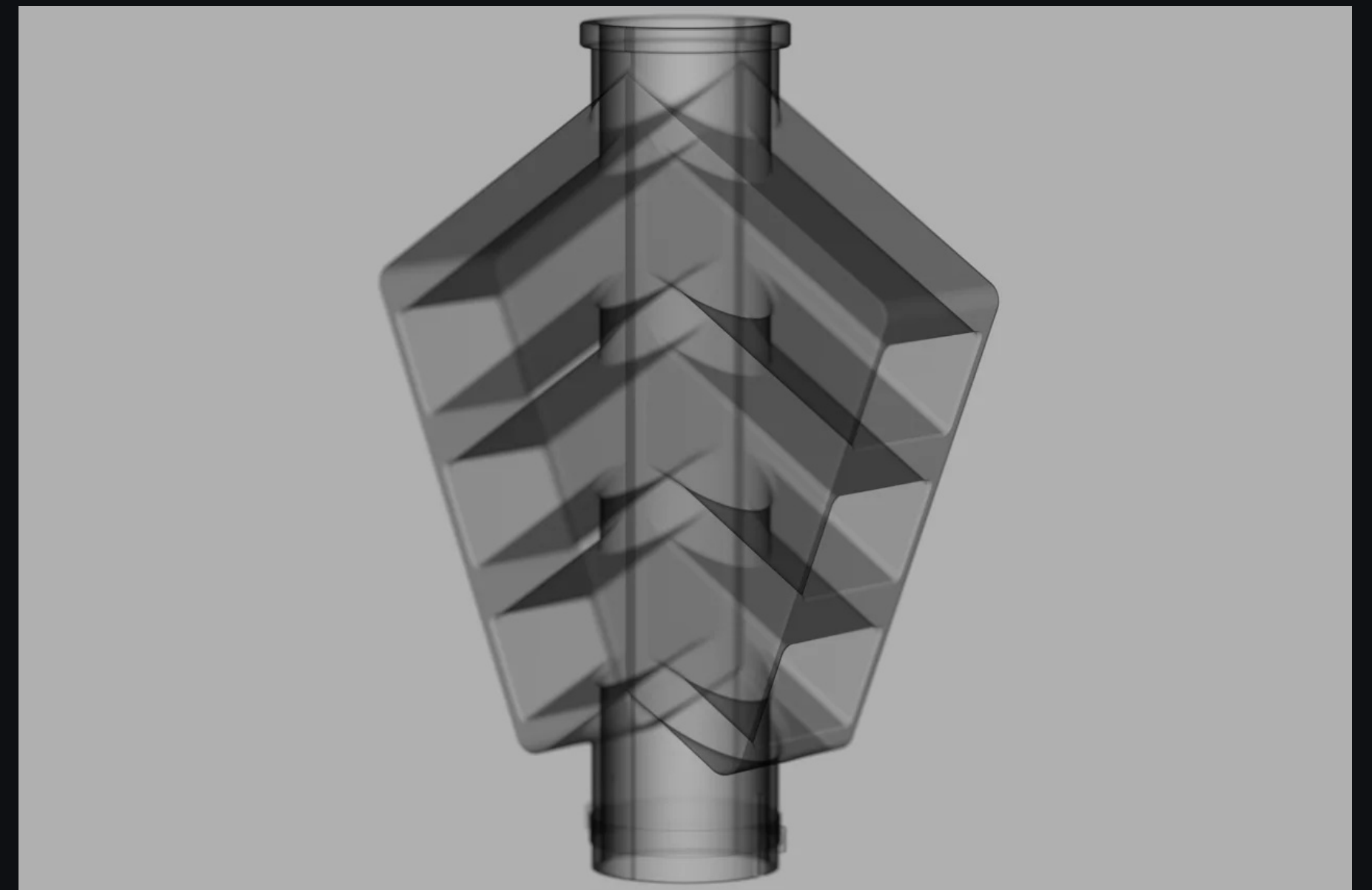
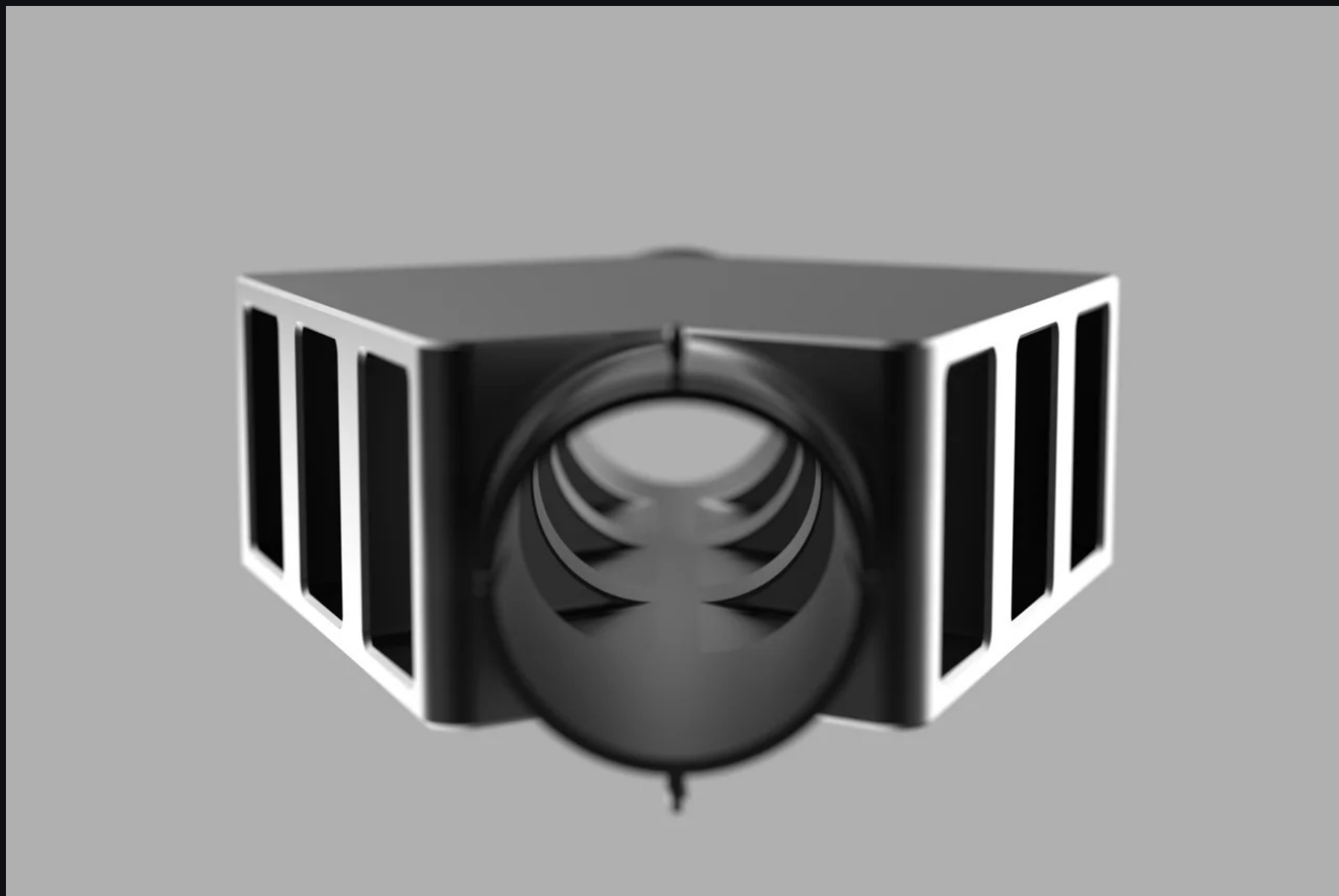
Конструкция как часть образа

X Desk: нижняя плоскость, опоры и цветовые варианты развивают одну дизайн-идею.



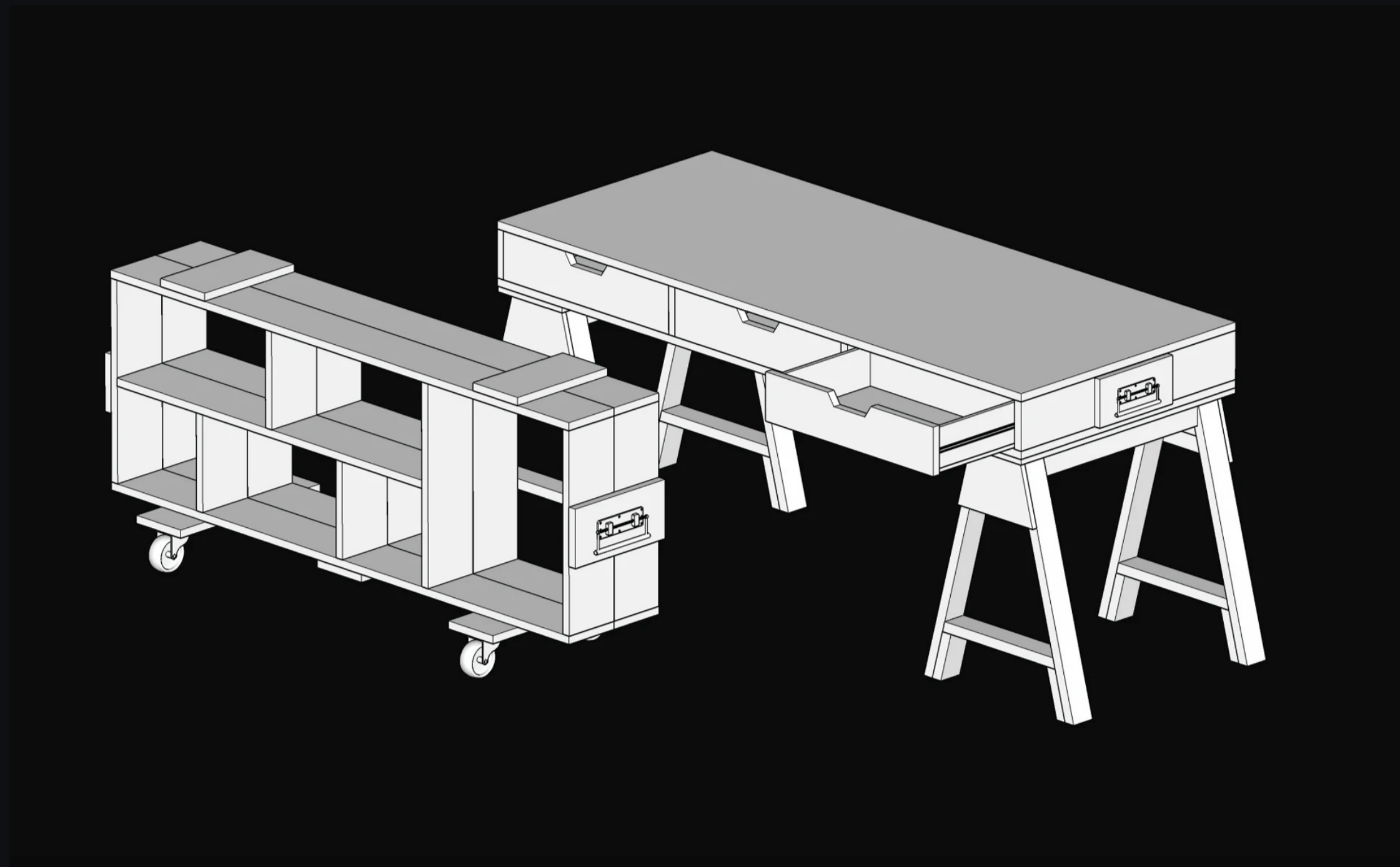
Simple Engineering

Геометрия корпуса и внутреннее устройство показаны через обычные и прозрачные виды.



Military Furniture

Исследование мебельной системы: рабочая поверхность, опоры и объёмы хранения.



Сберкафе

Фирменный стиль на предметах: стаканы, пакеты и упаковка кофе.



Айдентика и применение на носителях

Быстро показать. Точно объяснить.

- | | | |
|----|---------------------------|---|
| 01 | Найти направление | Варианты силуэта, пропорций и характера под задачу команды. |
| 02 | Развить выбранную форму | 3D, детали, цвет, материалы и покрытия; учёт ограничений изготовления. |
| 03 | Проверить и уточнить | Макет или 3D-печать для оценки масштаба, формы и удобства. |
| 04 | Передать понятное решение | Ракурсы, пояснения к деталям и визуалы для обсуждения с технической командой. |

Давайте создавать новые предметы.

Никита Савельев

Промышленный дизайн / 3D / визуальные коммуникации

gbbr.ru

gbbr@mail.ru
Telegram: @Nikjabber
+7 (910) 420-20-00