

## ПРОЕКТИРОВАНИЕ ДИЗАЙН – ОБЪЕКТОВ И ПОИСК ХУДОЖЕСТВЕННЫХ ОБРАЗОВ ПРИ ПОМОЩИ ГРАФИЧЕСКИХ РЕДАКТОРОВ

Д.К. Плахова, Е.М. Давыдова  
Томский политехнический университет  
[plahish91@mail.ru](mailto:plahish91@mail.ru)

«Дизайн – это не то, как предмет выглядит, а то,  
как он работает»

Стив Пол Джобс

Введение

С развитием научно-технического прогресса и появлением множества графических программ. Перед художниками, дизайнерами ставится нелегкая задача в освоении нового направления – компьютерной графики. Но главный вопрос, не теряется ли смысл поиска художественного образа через листок бумаги и карандаш.



Рис.1 Создание эскизы проекта

Любой проект начинается с поиска «идеи», поиска художественного образа. Художественный образ – это форма мышления в искусстве[1]. Художественный образ – это выражение авторского ощущения, личного видения предмета, явления, окружающего мира[3]. Это форма отражения объективной реальности с позиций определенного эстетического идеала в искусстве и культуре. Каждый творческий человек, прежде чем начать работать всегда использует дополнительные источники вдохновения, такие как фотографии, работы других художников, изучает аналоги и т. д. Художественный образ всегда имеет свою индивидуальность, которую вложил в него автор. Но всегда, нужно понимать, что искусство и наука не стоят на месте, и в ту или иную эпоху появляются новые образы, новые инструменты и тенденции, к которым нужно стремиться, чтобы быть успешным в своем деле. Естественно, что сейчас все востребованные профессионалы в области дизайна, архитектуры и др., используют современные технологии, с помощью которых визуализируется образ. Но никто из них не может себе позволить сидеть сложа руки в ожидании вдохновения, чтобы быть успешным в своем деле необходимо всегда оставаться продуктивным и оригинальным[4].

Для этого просто необходимо иметь свой «чемодан» идей, наблюдений, вырезок из популярных журналов и каждый раз с обнаружением новой находки нужно фиксировать ее себе, потому что при создании нового проекта обязательно что-нибудь пригодится. Также в поиске идеи нужно обратить внимание на окружающий мир с его разнообразие бионических форм, цветовых отношений. Разные художники находят свои способы сбора, «считывания» информации, ее поиск. Колоссальная помощь для современного профессионала – это, конечно же, интернет ресурсы со своим бесчисленным количеством информационных данных. При необходимости, есть возможность воспользоваться нужной литературой в электронном варианте, on-line изучение новых графических инструментов для создания дизайн – объектов. Существует такое остроумное определение: хороший дизайн – это такой, из которого хочется что-нибудь украсть. То есть речь идет об оригинальности, свежести идеи. В этом контексте, поиск идеи для дизайна можно сравнить с оформлением патента на изобретение: сначала надо найти любые аналоги и удостовериться, что вы не повторяете один в один что-либо, созданное раньше[5].



Рис. 2 Создание сценария в графическом редакторе

Компьютерная графика – это скачок в художественной «эволюции». Появляется возможность легко создавать дизайн – объекты, сокращая при этом количество потраченного времени и возможность легко варьировать объекте в работе, смешивать с другими создавая новые, нежели дизайнер бы рисовал этот проект вручную. Возможность использования двумерной и трехмерной графики, бесчисленного количества инструментов в той или иной программе, а главное у создателя появляется

выбор – как, и где сотворить свое произведение, что при этом использовать.

Графический дизайн – это не столько создание привлекательных картинок, сколько изменение визуально-коммуникативной среды, которая окружает человека в повседневной жизни.

Сегодня графический дизайн – это целая наука, в которой сочетаются расчетливость аналитика с творческими способностями художника. Большую роль в становлении и развитии графического дизайна сыграло наступление эпохи книгопечатания. Становление графического дизайна как специфической области творчества непосредственно связано с постепенным слиянием двух направлений – коммерческого искусства, связанного с массовым выпуском афиш, газетных и журнальных публикаций в конце XIX — первой половине XX века, и современного изобразительного искусства. Также важным этапом развития графического дизайна - появление цифровых технологий и создание персональных компьютеров. В век компьютерных технологий и Интернета графический дизайн стал более доступным и свободным[2].

К графическому дизайну относятся следующие направления:

- типографика (искусство грамотного представления текстовой информации);
- дизайн полиграфической и печатной продукции (газет, журналов, плакатов, постеров и наклеек);
- разработка фирменного стиля ;
- web-дизайн как область графического дизайна;
- дизайн упаковки;
- создание иллюстраций.

Современный мир диктует свои условия времени. Не смотря на то, что дизайнеру перед началом его работы нужно время для поиска художественного образа, всегда есть ограниченные

сроки заказчиком, в которые нужно укладываться, иначе это как минимум не профессионально. Немало важным является подача самого проекта. Для того чтобы оптимизировать труд дизайнера – профессионала, созданы специальные инструменты дизайн - проектирования, без которых сейчас не создается ни один объект из окружающих нас. С помощью графических редакторов можно быстро и легко зафиксировать все идеи и потом легко соединить в одну, которая принесет в дальнейшем успех.

#### Заключение

Графические редакторы – это популярное средство для создания новых художественных образов, которое способствует развитию новых направлений в дизайне и искусстве в целом. Для профессионалов в сфере дизайна существует немало инструментов воплощения идей в жизнь и на этом современный технологический прогресс не останавливается, он идет вперед и каждый художник должен следовать новациям, чтобы быть востребованным в своей работе.

#### Литература

1. Творческая мастерская. [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <http://www.poezia.ru/master.php?sid=8>, свободный;
2. Основы графического дизайна. [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <http://www.fotokomok.ru/osnovy-graficheskogo-dizajna/>, свободный;
3. Основы композиции. Учебное пособие. [Электронный ресурс]. - Режим доступа: [http://www.many-books.org/auth/14718/book/100227/golubeva\\_olga\\_leonidovna/osnovyi\\_kompozitsii\\_uchebnoe\\_posobie/read](http://www.many-books.org/auth/14718/book/100227/golubeva_olga_leonidovna/osnovyi_kompozitsii_uchebnoe_posobie/read), свободный;
4. Профессия – иллюстратор. Учимся мыслить творчески / Натали Ратковски. – 3-е изд. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2014. – 328с.;
5. Комплексное проектирование для дизайнеров. Учебное пособие / Анненков Р.В. – 104с.