ГРАФИКА И ЖИВОПИСЬ В ХУДОЖЕСТВЕННОМ ПРОЕКТИРОВАНИИ ОБЪЕКТОВ ДИЗАЙНА

Джанумян К.А.
Научный руководитель: доцент Кашевский П.А.
Белорусский национальный технический университет

В ходе дизайн-деятельности разрабатываются и проектируются предметы окружающего мира. Основными видами дизайна являются: графический, промышленный, архитектурный, архитектурно-пространственной среды [1, с. 12-13].

Задачей дизайнера является создание эстетически привлекательных объектов, используемых в повседневной жизни, продвигающих товар или услугу за счет своего визуального вида. В этом плане дизайн в чем-то подобен изобразительному искусству. Долгое время он к нему и относился. Дизайн в отличие от произведений искусства обязательно должен обладать функциональностью.

Графика и живопись наиболее важны в художественном проектировании объектов промышленного дизайна. В связи с технологическим прогрессом многие недооценивают их роль в деятельности дизайнера. Изучение этих видов искусства дает большие преимущества, развивая творческие способности, навыки, расширяя возможности, формируя художественный вкус.

Графика улучшает восприятие, зрительную память, мелкую моторику, развивает воображение, креативность, что позволяет генерировать новые идеи, находить необычные решения, повышает эффективность сотрудничества с людьми. Также благодаря ему становится легче почувствовать форму предмета, объем, осознать какие предметы будут лучше сочетаться, гармонировать между собой и пространственной средой.

Деятельность дизайнера состоит из нескольких этапов: проработка идеи, эскизирование, моделирование, визуализация, конструирование.

Несмотря на наличие большого числа программ, позволяющих дизайнеру работать без навыков рисования, на первых этапах проектирования все же придется столкнуться с потребностью в изображении предварительного наброска, для поиска компоновочных и эстетических решений. Эскиз задает тон будущему дизайну. Его задача не только выразить идею автора, но еще найти удачное композиционное решение, что невозможно без достаточного уровня изобразительной грамотности. Этот этап позволя-

ет находить несколько вариантов, выявлять недочеты, узнавать оценку заказчика будущего проекта, в дальнейшем минимизируя количество времени и ресурсов на корректировку.

Живопись, в свою очередь, помогает дизайнеру создать требуемое настроение в своей работе благодаря стилям, художественным приемам, цветовой палитре, композиционным деталям, сюжетам. Различные направления в живописи стали основополагающими в развитии дизайна.

Такой профессии как дизайнер на рубеже XIX–XX не было, однако потребность в ней стремительно возрастала вместе с бурным развитием промышленности. В это время многие художники становились дизайнерами. Первым, кто начал наполнять быт и окружающие предметы красотой и эстетикой, был английский художник Уильям Моррис. Он считал, что истинное искусство проявляется не только при создании музыки или написании картины, но и при выборе цвета или формы предмета домашнего обихода, иными словами во всех аспектах окружающей нас среды. До сих пор в производстве ткани, обоев, упаковки, посуды используются его эскизы [2].

Таким образом, специалист, чья деятельность непосредственно связана с художественным проектированием объектов дизайна должен обладать неординарным мышлением, способного находить креативные решения и новые идеи. Живопись и графика способны развить эти качества. Дизайн синтезирует опыт многих видов искусств. Без знания их теории и с отсутствием практики невозможно быть профессиональным дизайнером.

Литература

1. Дизайн. Иллюстрированный словарь-справочник / Г.Б. Минервин, В.Т. Шимко, А.В. Ефимова и др.; под общ. ред. Г.Б. Минервина. М.: Архитекура-С, 2004, 288 с.

2. Ковешникова Н.А. Дизайн: история и теория: учеб. пособие / Н.А. Ковешникова. – М.: Омега-Л, 2009. – 223 с.

CGI В РЕКЛАМЕ ПРОДУКТА И УПАКОВКЕ

Кот А. Н.
Руководитель: доцент Садовская А. В.
Белорусский национальный технический университет