

ВИКОРИСТАННЯ КОМП'ЮТЕРНИХ ТЕХНОЛОГІЙ В ПРОЦЕСІ ПІДГОТОВКИ ДИЗАЙНЕРІВ

Навчання і виховання майбутніх висококваліфікованих фахівців-дизайнерів полягає перш за все в оволодінні студентами найбільш загальних принципів проектного мислення, методів творчості, придбання ними знань і навичок в області графічної майстерності і макетування. Головною метою є формування гармонійно-розвиненої, творчої особистості студента, вихованого на кращих зразках вітчизняної і світової проектно-художньої культури.

Предметом навчання на четвертому курсі є елементи візуальної комунікації, що відповідає рівню професійної підготовки і чіткому дотриманню черговості в зростаючій системі навчальних завдань. Засвоєння методу проектування даних елементів, придбання знань і навичок – основа майбутньої діяльності, пов'язаної з розробкою завдань з графічного дизайну.

Adobe Photoshop – програма призначена більшою мірою для роботи з растровими зображеннями. Часто використовується для обробки фотографій. У студентських проектах в Adobe Photoshop проходить підготовка зображень для графічної подачі своєї ідеї, більш точного уявлення про те, що необхідно висловити, подаючи інформацію про проект замовнику. Часто цю програму називають просто Photoshop (Фотошоп). Якщо спочатку ця програма використовувалася тільки як графічний редактор, то останні версії дозволяють працювати і з тривимірними об'єктами, і з анімацією. Особливо поширено створення GIF анімації для інтернету, різних додатків, а також презентацій своїх курсових і дипломних проектів. Робота з кольорними палітрами дозволяє домагатися колористичної єдності в зображеннях. Розробка плакатів, фірмового стилю, дизайну сайтів не обходяться без обробки візуальної інформації в програмі Adobe Photoshop.

Adobe Illustrator – популярна програма для створення векторної графіки. Векторні зображення незамінні властивості в багатьох випадках. Так, у відмінності від растрових зображень, векторні при багаторазовому збільшенні не втрачають свою якість, не змінюється різкість. Векторна графіка використовує математичні вирази для малювання ліній, форм і кольорів. Це означає, що вони нескінченно масштабуються, так що можливо збільшення їх до розмірів рекламного щита без непривабливих пікселів. Ще одна незамінна особливість векторних файлів – невеликі розміри файлів. Це дуже важливо враховувати при розробці veb-сайтів. Широкий набір інструментів дозволяє робити практично будь-яку поліграфічну продукцію.

Програма 3D Studio MAX призначена для створення тривимірних об'єктів, візуалізації і анімації. У графічному дизайні використовується широко для презентацій проектних рішень: елементів айдентики фірмового стилю, упаковки, всіляких абстрактних композицій.

Наразі використання комп'ютерних технологій у графічному дизайні привело до зміни самого процесу проєктування. Завдяки «фундаментальності» комп'ютерного моделювання в рішенні задач можлива швидка фіксація проектної ідеї найбільш ефективними засобами візуального мислення.

Adobe After Effects розробка компанії Adobe Systems. Використовується для презентацій, побудови різних відео ефектів в кіноіндустрії. Хоча After Effects може створювати власні зображення, програма зазвичай використовується для компонування матеріалів з інших джерел для створення графіки яка рухається (також відомої як графіка руху). After Effects, підходить для великої роботи з ефектами і створення ключових кадрів. Модулі After Effects мають велику підтримку і за допомогою них здійснюється доступ до широкого спектру різних варіантів візуальних ефектів. Існують різні стилі плагінів, такі як системи частинок для реалістичних ефектів дощу, снігу, вогню і т. п. Можливе створення навіть 3D-ефектів при використанні базових 2D-шарів з After Effects. Ілюстративну графіку також можна завантажувати і візуалізувати в 3D за допомогою плагінів, таких як Zaxwerks 3D Invigorator Pro.

Таким чином, на сучасному етапі в дизайні отримали розвиток нові проектні технології – комп'ютерні методи тривимірного моделювання. Заміна традиційних графічних прийомів на комп'ютерні стала логічно доцільним процесом. Впровадження комп'ютерних систем дозволило скоротити терміни виконання проектних робіт, інтегрувати дизайн-проект в виробничий цикл.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Прусак В. Становлення та розвиток дизайн-освіти в Україні (кінець XX – початок XXI ст.). Вісник Львівської Національної Академії Мистецтв. 2017. № 31. с. 71–82. [Електронний ресурс]. Режим доступу: https://lnam.edu.ua/files/Academy/nauka/visnyk/pdf_visnyk/31/71-82_Prusak.pdf
2. Луговський О. Вітчизняна дизайн-освіта як сегмент креативної індустрії: функціонування. Розвиток. / Збірник матеріалів IV Міжнародної науково-практичної конференції «Актуальні проблеми сучасного дизайну», м. Київ, 27 квітня 2022 року: у 2 томах. Київ: КНУТД, 2022. Том 2. 78 с.
3. Даниленко В.Я. Особливості становлення дизайну в Україні / Діалог культур: Україна у світовому контексті: Матеріали перших міжнарод. філософ.-культуролог. читань / Ред. кол.: С.О. Черепанова (відп. ред.),

І.А. Зязюн, В.Г. Скотний, Е.П. Мисько. Львів : Каменяр, 1996. (Міжвузів. зб. наук. праць). Вип. 2. С. 228-230.