

ПЕДАГОГИКА ВЫСШЕЙ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ШКОЛЫ

Новикова Ирина Владимировна

доцент

ФГБОУ ВПО «Смоленский государственный университет»

г. Смоленск, Смоленская область

ЭСКИЗЫ, СДЕЛАННЫЕ ВРУЧНУЮ, – ВАЖНЕЙШИЙ ЭТАП ПРИ ПРОЕКТИРОВАНИИ ФИРМЕННОГО ЗНАКА

Аннотация: в статье автор предлагает рассмотреть основные особенности выполнения подготовительных набросков при проектировании фирменного знака и влияние этого этапа на образовательный процесс на занятиях дизайн-проектированием. В исследовании также даётся обоснование необходимости этого этапа. Автор отмечает, что предложенный в работе подход к проектированию является грамотным и важным этапом в учебном процессе, позволяющий студентам развивать творческое мышление и способность переносить идеи на бумагу.

Ключевые слова: набросок, ассоциация, идея, творческий процесс, образное мышление.

Для человека всегда был важен процесс получения информации. Наиболее полную информацию он получает по средствам визуальной коммуникации. Ещё в древние времена сложилась чёткая система графических символов, помогающая людям общаться между собой. Примеры подобных знаков мы можем увидеть и в наскальных рисунках, и в изображениях внутри египетских пирамид, и в старинных рукописях.

Подобное происходит и в наше время. Сегодня нас окружает огромное количество знаков: дорожных, знаков навигации. В течение дня человек сталкивается с несколькими сотнями, а то и тысячами фирменных знаков, логотипов: от надписи на зубной щётке до лейбла на рубашке, от эмблемы автомобиля

до значка телеканала. Всё это кажется простым, привычным и понятным и помогает нам с легкостью ориентироваться в мире товаров и услуг.

А все ли так просто при их проектировании?

Проектирование фирменного знака предприятия, компании, организации является одним из наиболее сложных этапов в процессе обучения студентов отделения «Графический дизайн».

Фирменный знак – это центральная часть системы идентификации и основной фактор для ее восприятия людьми. Перед дизайнером ставится задача создать уникальный графический элемент, образный, эмоционально насыщенный, легко читаемый.

В мире всеобщей компьютеризации это, как ни странно, оказывается для студентов не такой уж и простой задачей. И здесь происходит столкновение с побочным эффектом продукта прогресса. Зачастую студенты предпринимают попытку игнорировать этап рисования эскизов вручную, а пытаются сразу воспроизвести придуманное на компьютере. Это не только не помогает воплощению идеи, но существенным образом вредит результату.

Задача преподавателя заключается в том, чтобы объяснить, что, исключив из творческого процесса компьютер на начальном этапе, можно передавать мысли свободнее. Многие психологические тесты и методики по развитию креативного мышления основаны на рисовании. Именно в подобных действиях меньше ограничений и больше творчества. Импульсы от коры головного мозга передаются через пальцы на кончик карандаша. Это происходит молниеносно. И вот уже есть возможность увидеть результат. Чего не происходит при попытке сразу взяться за компьютер. Творческий порыв очень уязвим и может угаснуть при возникновении малейшего препятствия.

Еще одна проблема, с которой можно столкнуться в процессе проектирования – это недостаточное знание графического редактора, которое также ведет к ограничению. На первый план выходит вопрос «как» сделать, а не «что». И пока студент тратит время на то, чтобы разобраться с техническими возможностями программы, драгоценные идеи могут безвозвратно исчезнуть, так и не получив

шанса оказаться реализованными или, в лучшем случае реализация будет «сухая» и не соответствующая первоначальному замыслу.

Именно поэтому задачей преподавателя остается обязанность постоянно и настойчиво обращать внимание студентов на важность работы над набросками.

Нередко у некоторых будущих дизайнеров присутствует неуверенность в качестве рисунков. На начальном этапе не так важно, на сколько хорошо нарисовано, важно зафиксировать мысль. Стоит рисовать вольно, экспрессивно. Основная цель – сгенерировать как можно больше идей. Приветствуется также делать и письменные пометки. Например, ассоциации, которые можно позднее превратить в следующие эскизы.

Все та же неуверенность и желание не допустить ошибок влечет студентов к тому, что они пытаются поправить один и тот же карандашный эскиз, сделать его «лучше», чем снова вредят проделанной работе. Исчезает возможность сравнивать, искать лучшие варианты, смешивать наброски. В этом случае рекомендуется делать зарисовки шариковой ручкой, линером, фломастером, то есть любым инструментом, перед которым бессилен ластик. Важно зарисовывать все, что придет в голову. Даже если, на первый взгляд, это не оправдывает ожиданий.

Набросок – это концептуальная основа будущего знака. Только в процессе такой работы идея структурируется и оформляется.

Выполнять первоначальные наброски рекомендуется только в чёрном цвете. На этом условии делается особенный акцент, т. к. цвет в этой ситуации не играет первичной роли, а напротив не должен оказывать никакого дополнительного психологического влияния, поскольку основная эмоционально-смысловая нагрузка возлагается именно на конструкцию, форму изображения.

И только после того, как идея в достаточной степени сложилась, можно переходить к компьютерной работе. Но и здесь на первом этапе рекомендуется оттачивать форму в черно-белом варианте. И только после того, как результат окажется удовлетворительным, следует переходить к поискам цветового решения.

Практика показывает, что подобный подход к проектированию является грамотным и важным этапом в учебном процессе. Это позволяет студентам развивать творческое мышление и способность переносить идеи на бумагу, добиваться выразительности, организует их, воспитывает качественное отношение к будущей профессии, дает понимание важности тщательной работы над каждым проектом и приводит к осознанию того, что цена каждого успеха – это большая подготовительная работа.

Ниже приведены примеры процесса работы над фирменным знаком (сверху – эскизы, снизу – знак, доработанный в графическом редакторе).



Рис. 1



Рис. 2



Рис. 3



Рис. 4

Список литературы

1. Мамаева А.Д. Дизайн-образование: через pragmatiku k mечте / А.Д. Мамаева // Материалы студенческой научной конференции «Актуальные проблемы архитектуры и дизайна – 2009». Архитектон: известия вузов. – №26 (Приложение). – 2009.

2. Проектирование и дизайн [Электронный ресурс]. – Режим доступа <http://www.layoutstroy.ru/3.html>
3. Устин В.Б. Учебник дизайна. Композиция, методика, практика. – М.: АКТ: Астрель, 2009.
4. Фильчакова Ю.А. Воспитание искусством (Развитие проектной культуры у подростков) // Внешкольник. – 2000.
5. Чернышев О.В. Формальная композиция. Творческий практикум. – Мн.: Харвест, 1999.
6. Эвами М. Создание логотипов. Самые современные разработки. – СПб.: Питер, 2012.
7. Эйри Д. Логотип и фирменный стиль. Руководство дизайнера. – СПб.: Питер, 2011.