

ТЕХНИЧЕСКИЕ СРЕДСТВА ОБУЧЕНИЯ

Лаврентьева Оксана Сергеевна

канд. пед. наук, доцент

ФГБОУ ВПО «Российский государственный

социальный университет»

г. Москва

РОЛЬ СРЕДСТВ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКИ ПРИ РАСКРЫТИИ ХУДОЖЕСТВЕННО-ЭСТЕТИЧЕСКОГО ОБРАЗА

Аннотация: в статье приводятся размышления автора в рамках основных аспектов проблемы создания образа в художественно-проектном творчестве дизайнеров. Рассматривается роль компьютерных технологий в раскрытии художественно-эстетического образа на современном этапе проектной культуры. Раскрывается структура и содержание проектной работы как особого вида активной деятельности, направленной на создание концептуального образа объекта на примере этапов выполнения одного из контрольных заданий в рамках дисциплины «Дизайн-проектирование».

Ключевые слова: художественный образ, проектная культура, дизайн-образование, дизайн-проект, социально-творческая активность в деятельности.

Дизайн-образование, как составная часть проектной культуры, расширяет и совершенствует свои возможности средствами компьютерных технологий, в частности компьютерной графики, которая выступает одним из современных инструментов визуализации концептуальных образов объектов, предметов и явлений. Рассматривая роль компьютерных технологий в проектировании концептуального образа в дизайне среды, Р.В. Некрасов отмечает, что «компьютер... играет роль универсального инструмента, содержащего несметные залежи материалов, бесчисленные варианты комбинаций художественных средств выразительности и средств гармонизации, которые с успехом можно использовать в создании художественного образа дизайна среды» [2]. При этом эффект восприятия

результата художественной деятельности по созданию дизайн-образа во многом зависит от фотореалистичности воспроизведения визуализации, создаваемой при помощи специальных графических компьютерных программ.

Современный дизайн, основанный на применении компьютерных технологий, образует новый подход к проектным решениям. Это связано с процессами информатизации компьютерных технологий и постоянным совершенствованием программного обеспечения, что порождает возможность поиска и использования новых способов создания и моделирования визуальных трехмерных моделей объектов дизайна и создания высококачественных реалистичных визуализаций. При этом в раскрытии художественно-эстетического образа объекта художественного творчества необходимо акцентировать внимание на возможности создания условий для проявления социально-творческой активности дизайнеров в рамках дизайн-образования с применением особых средств моделирования реальности. Как справедливо отмечает современный российский ученый А.И. Щербакова, что «в художественном творчестве заключена способность «включать» особые механизмы, создавать ту энергию созидания, которая и является сущностью социально-творческой активности человека» [3, с. 126].

Для раскрытия аспекта проявления социально-творческой активности дизайнеров в рамках дизайн-образования, целесообразно рассмотреть структуру и содержание проектной работы, как особого вида активной деятельности, направленной на создание концептуального образа объекта на примере этапов выполнения одного из контрольных заданий в рамках дисциплины «Дизайн-проектирование» средствами компьютерной графики:

1. Постановка проблемы и цели проектной деятельности, заключающейся в проектировании концептуального образа модели садовой скульптуры для парковой зоны.

2. Исследование и зарисовка вариантов существующих аналогов для совершенства оригинального образа с целью изучения размеров, объемов, фактуры, текстуры, цветового колорита садовой скульптуры как объекта проектного творчества.

3. Изучение формы оригинального объекта творчества, выполнение конструктивного рисунка для выявления пластики, и разбора объема мелких деталей конструкции.

4. Поиск различных вариантов стилизации художественных образов литературного произведения с помощью художественных средств с целью выявления наиболее характерных признаков и акцентирования художественно-эстетической выразительности образа через поиск и нахождение оригинальных форм с одновременным применением традиционных средств и инструментов компьютерной графики.

5. Создание трехмерной модели объекта садовой скульптуры с целью формирования геометрической концепции средствами компьютерных программ.

6. Визуализация проекта в трехмерном изображении в различных состояниях, выражающихся в смене времени суток, времени года, освещении, ситуации.

7. Презентация проекта концептуального образа садовой скульптуры для парковой зоны при помощи анимационных эффектов и аудиосредств.

Таким образом, создаваемый с помощью компьютерных технологий художественный образ объекта проходит определенный процесс визуального развития от электронных абстракций до сложных композиций. А его результат является результатом социально-творческой активности в проектной деятельности дизайнеров. Следует отметить, что в данном случае компьютерные технологии обладают рядом преимуществ по сравнению с традиционными средствами визуализации:

- возможность трактовки предметов и мотивов, взятых из реальной действительности;
- возможность доступных способов манипуляции с целью видоизменения объекта среды;
- применение любых по степени сложности фактур и текстур материалов;
- широкий выбор оттенков из всего спектра цветов;

- наличие инструментальных средств имитации различных видов искусства и техники исполнения;
- визуализация качественных фотореалистичных изображений;
- способы настройки искусственных и естественных источников и системы света;
- воспроизведение имитации природных явлений, спецэффектов и анимации с целью создания различных сцен и ситуаций в движении;
- моделирование любого временного пространства;
- включение в визуальную композицию музыкального сопровождения и голосовой речи;
- обеспечение своевременной корректировки допущенных погрешностей при доведении проекта до состояния законченности.

Однако, традиционные техники и приемы создания визуального образа объекта, основанные на рисовании, живописи, макетировании, декоративно-прикладном искусстве не теряют своей значимости, так как позволяют проектировщику получить целостное представление об объекте дизайна на различных этапах работы: его форме, эргономике, цвете и других характеристиках.

Таким образом, «традиционные техники и приемы, основанные на рисовании, живописи, декоративно-прикладном искусстве сливаясь с цифровыми технологиями в каждом случае образуют новый сплав проектных тенденций в области дизайна среды» [1]. Это позволяет компьютерной визуализации справедливо выступать перспективным направлением развития проектной культуры. При этом расширяя возможности визуализации, являться одним из современных средств создания концептуального образа объектов дизайна и справедливо играть огромную роль в создании условий социально-художественной активности обучаемых, дополняя традиционные техники и приемы создания визуального образа.

Список литературы

1. Некрасов Р.В. Роль компьютерных технологий в проектировании концептуального образа в дизайне среды / Р.В. Некрасов [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://sibac.info/arkhiv-konferentsij>

2. Щербакова А.И. Художественное образование как инструмент творческого созидания нового пространства культуры [Текст] / А.И. Щербакова. – М.: Московский государственный институт культуры (Химки), 2012. – С 123–131.