

УДК 659.1

**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В
ГРАФИЧЕСКОМ ДИЗАЙНЕ**

Антон Сергеевич Куприянов

студент

kupr_08@mail.ru

Лариса Ивановна Никонорова

кандидат сельскохозяйственных наук, доцент

Lenaniknrva@rambler.ru

Мичуринский государственный аграрный университет

Аннотация. В наше время информационные технологии находятся в постоянном развитии. Именно поэтому требуется изучение и внедрение в различные сферы общественной деятельности, одной из которых является графический дизайн. В статье рассмотрены области применения графического дизайна, способы применения и необходимые навыки для данной профессии.

Ключевые слова: информационные технологии, программирование, моделирование, проектирование, программирование, дизайн, дизайнеры.

С каждым годом широко распространяются различные компьютерные программы, сложно назвать сферу жизнедеятельности, где компьютеры не применяются. Важным и широко применяемым в жизни направлением информационных технологий является графический дизайн, заполонивший многие сферы деятельности людей.

В наше время становится возможным изучение различных программ векторной, растровой, трехмерной графики в образовательных учреждениях. Большой интерес обеспечивает четкость и понятность представления информации, ее реалистичность и возможность редактирования на любом этапе проектирования.

Компьютерное проектирование облегчает и значительно оживляет творческий поиск. Большой объем знаний в области информационных технологий дает возможность дизайнеру воплощать новые идеи и моделировать сложные процессы и ситуации используя средства мультимедиа. Так, например, световой дизайн более продуктивно осуществляется с помощью использования программ трехмерного компьютерного моделирования.

Графический дизайн - это художественно-проектная деятельность по созданию складного и продуктивного визуального контакта с окружающим миром. В данный период времени графический дизайн широко распространен в информационных технологиях, в таких сферах как мультимедийный дизайн (электронные средства массовой информации), интернет-технологии, полиграфия, оформление интерьеров, брэндинг и маркетинг, индустрия красоты и моды.

Графический дизайн занимает важную роль в современном обществе, так как специалисты в этой сфере занимаются сложными, и не для каждого человека посильными действиями. У дизайнеров должны быть развиты такие навыки как креативность, свобода мысли, основы живописи, типографика, работа с графическими редакторами и многие другие. Так же дизайнеры должны обладать такими качествами как: усидчивость – умение доводить начатое дело до конца, креативное мышление, художественный вкус, навыки

работы с графическими редакторами и умение представлять свои работы окружающим.

В графическом дизайне большую роль играют информационные технологии, так как увеличиваются возможности в этой сфере с помощью программных средств и методов развития воображения. Графический дизайн – это долгий и трудоемкий процесс. Специалисты в этой области используют программное обеспечение для компьютерной графики и системы автоматизированного проектирования (САПР), с помощью которого проектируются малые архитектурные формы (МАФ) в трехмерных моделях.

Информационные технологии находятся в постоянном развитии, поэтому появляется необходимость изучения и внедрения новых знаний для выражения замысла, идей и концепций дизайн -проекта. Они дают возможность выполнять удобный поиск форм, проектировать конструкцию, детализировать внешнее и внутреннее строение объектов при объемно-пространственном и графическом проектировании, выбирать композиционные решения в ландшафтной среде, выполнять эскизные и рабочие чертежи для макетирования. Все это доступно благодаря разработкам ПО в сфере информационных технологий.

Для дизайнера, работа с различными информационными технологиями - это помощь при создании проектов интерьера в редакторе трехмерной графики, начиная с моделирования предметов интерьера и мебели до визуализации качественных эскизов и созданием небольшого презентационного ролика будущего помещения. Работа с трехмерными графическими программами позволяют дизайнеру осуществлять вычисления, разрабатывать проекты, выбирать соответствующие отделочные материалы, оформлять интерьер жилых и общественных помещений, формируя иллюзию материалов на основе различных карт текстур, имитируя эффекты окружающей среды, применяя фильтры формирования оптических эффектов, работая с кривыми и поверхностями типа NURBS, используя многочисленные модификаторы.

Применяя информационные технологии, дизайнеры могут удачно подготовить проект, используя специальное ПО внести в проект изменения,

выполнить требующуюся техническую и проектную документацию, а также опубликовать свой проект и результаты работы над ним в сети Интернет, презентовать проект перед заказчиком, а также окружением.

Дизайнер может выполнять аналитическую, проектную, экспериментально-исследовательскую, производственно-управленческую, педагогическую, а также прочие разновидности высококлассной работы.

Для достижения успеха в сфере графического дизайна необходимо:

1. обладать знаниями работы на компьютере,
2. продуктивно применять в собственной работе ранее созданные электронные средства
3. создавать электронные ресурсы

В условиях постоянного развития технологий дизайнер не успевает освоить большой объем необходимых данных, а также приобрести практический опыт. По этой причине необходимо создавать специализированные Интернет ресурсы для дизайнеров, а также, привлекать их в образовательные и «культурно-просветительские» веб-сайты, с целью повышения объема информации в сфере графического дизайна.

Дизайнер, который работает над конкретным проектом, в процессе своей деятельности непосредственным способом накапливает базу знаний, что сопровождается утерей данных, в данном плане достоинство компьютерных технологий заключается в том, что дизайнеру представляется возможность группировать информацию для упрощения и автоматизации работы.

Таким образом, можно сделать вывод, что информационные технологии имеют важную роль в сфере графического дизайна. В связи с постоянным их развитием появляется все больше функций и возможностей в этой области. Графический дизайн помогает человеку намного легче и точнее выполнять работу в различных сферах деятельности. То, что представлялось ранее неосуществимым, в настоящее время общедоступно и каждый желающий получает возможность обучиться в данной сфере, или же обратиться к профессионалам за воплощением ваших идей в жизнь. Дизайнерам необходимо

изучать и постигать новые программы, что дает им возможность стать более квалифицированными и сделать более плодотворным процесс своей работы.

Список литературы:

1. Шишанов А.В. Дизайн интерьеров в 3ds Max 2008 (+DVD). СПб.: Питер. 2008. 272 с: ил.
2. Глазычев В.Л. Проектная картина дизайна // Теоретические и методологические исследования в дизайне. М.: Шк. Культ. Полит, 2004. С. 195–220.
3. Серов С.В. Роль информационных технологий в процессе обучения студентов-дизайнеров // Формирование профессиональных компетенций в высшем образовании в XXI веке: Материалы Международной научно-практической конференции. 2009.
4. Лонтани П.В. Веб-серфинг в дизайн-проектировании // Третий научный форум дизайнеров. Сборник материалов. М. 2011. С. 64-67.
5. Розенсон И.А. Основы теории дизайна. С.-Пб.: Питер, 2007. 224 с.
6. Соловьева В.В., Черенков П.С., Черкез Г.Б. Компьютерная графика для художников и дизайнеров. История компьютерной графики. Учебно-методическое пособие. Нальчик. 2001. 39 с.

UDC 659.1

THE USE OF INFORMATION TECHNOLOGY IN GRAPHIC DESIGN

Anton S. Kupriyanov

student

kupr_08@mail.ru

Larisa I. Nikonorova

Candidate of Agricultural Sciences, Associate Professor

Lenaniknrva@rambler.ru

Annotation. Nowadays, information technologies are in constant development. That is why it is necessary to study and implement in various spheres of public activity, one of which is graphic design. The article discusses the areas of application of graphic design, methods of application and the necessary skills for this profession.

Keywords: information technology, programming, modeling, design, programming, design, designers.

Статья поступила в редакцию 10.05.2023; одобрена после рецензирования 15.06.2022; принята к публикации 30.06.2023.

The article was submitted 10.05.2023; approved after reviewing 15.06.2022; accepted for publication 30.06.2023.