

Электронное научное издание

«Международный электронный журнал. Устойчивое развитие: наука и практика»
www.ygrazvitie.ru

вып. 2 (24), 2019, ст. 8

УДК 7.067

ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН, ЕГО СТАНОВЛЕНИЕ И РАЗВИТИЕ

Шлапак Елена Юрьевна, магистр искусствоведческих наук, Казахско-Русский Международный Университет

Отеген-Тана Ануар Жумагалиевич, профессор, Казахско-Русский Международный Университет

Аннотация

В данной статье рассматриваются основные этапы становления и развития графического дизайна. Переход от ручного труда ремесленников-художников к промышленному масштабному производству, усовершенствование навыков и методов создания графического дизайна с использованием современных компьютерных технологий. Также анализируются основные принципы работы дизайнера и главные его задачи по созданию продукции, соответствующей потребностям современного общества.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА: дизайн, графика, компьютерные технологии, визуальная информация, СМИ, ксилография, литография, иллюстрации.

GRAPHIC DESIGN, ITS FORMATION AND DEVELOPMENT

Shlapak Elena Yurievna, Master of Arts, Kazakh-Russian International University

Otegen-Tana Anuar Zhumagalievich, Professor, Kazakh-Russian International University

Abstract

This article discusses the main stages of the formation and development of graphic design. The transition from the manual labor of artisans-artists to large-scale industrial production, improving the skills and methods of creating graphic design using modern computer technology. It also analyzes the basic principles of the designer and his main tasks in creating products that meet the needs of modern society.

KEYWORDS: design, graphics, computer technology, visual information, media, woodcut, lithography, illustrations.

Графический дизайн мы можем отнести к одному из самых ранних видов творческой деятельности, который зародился совместно с живописью. Посредством изображения первых наскальных рисунков, человек создавал основные отличительные и узнаваемые визуальные образы, ориентируясь и опираясь на объекты окружавшей его среды. Различные категории мировосприятия влияли на эти изображаемые формы и их цветовые характеристики. С течением времени род деятельности дизайнера не меняется, а лишь модернизируются способы подачи визуальной информации.

На сегодняшний день дизайн – это прежде всего творческая профессия, связанная с проектированием, программированием, осуществляется на базе полиграфического и промышленного производства для передачи конкретных товаров конкретным потребителям с четкой определенной целью. В эту деятельность входят способы передачи информации, идей и фактов графически, а также переработанные синтезированные ценности, социального,

культурного и визуального характера, включая не только печатные издания, но и СМИ информацию (видео, радио, бегущая строка).

Если учитывать быстрый темп развития в обмене информации, то спрос на дизайнеров в данной области возрастает многократно.

Графический дизайн подразделяется на следующие классификации:

- Дизайн рекламы
- Разработка логотипа
- Дизайн полиграфической продукции
- Дизайн наружной рекламы
- Дизайн упаковки и этикетки
- Веб дизайн
- Дизайн мультимедиа для веб и телевидения
- Дизайн интерьера (оформление).

В истории дизайна принято считать, что графический вид дизайна зародился в конце XIX века. По идеи выше мы уже затрагивали временные рамки развития графики, теперь уточним, примерно 3 тысячи лет назад начинает развиваться письменность, далее в пятнадцатом веке появляется ксилография и литография. К примеру, книга Келлс – Библия рукописная обильно иллюстрируется ирландскими монахами в IX веке нашей эры и представляет собой большую художественную ценность и служит моделью обучения для многих современных редакции верстки (рисунок 1).

Следовательно, при дальнейшем рассмотрении истории типографии за основу берут колонну Траяна, средневековые миниатюры, типографию Иоганнеса Гуттенберга, эволюцию книжной индустрии, парижские плакаты Искусство Движения и ремесла (Искусство и ремесла), Уильям Моррис и т.д.

Далее не было существенных изменений вплоть до XIX века, пока в Великобритании не предприняли попытку создания более четких границ разделения между изобразительным и прикладным искусством [7].

В XIX веке начались попытки возродить искусство средневековья (в том числе и книгопечатание), в основном эта идея принадлежала Джону Рескину, вдохновленного и очарованного природой, ручным трудом и готической эпохой. Таким образом для книгопечатания формируется взаимодействие двух профессионалов: художник и издатель. Художнику отводилась оформительская роль – создание декоративных и иллюстративных

Электронное научное издание

«Международный электронный журнал. Устойчивое развитие: наука и практика»
www.yrazvitie.ru

вып. 2 (24), 2019, ст. 8

элементов, а издатель больше уделял внимания текстовому содержанию, вся работа вместе формировала готовый продукт – литературное произведение.

Около 1896 года, крупнейший представитель второго поколения «праерафаэлитов», Уильям Моррис основал прибыльное дело на основе производства и создания книг, в этот период книжное дело им воспринималась как предмет искусства и роскоши, что в свою очередь породило новый вид деятельности в направлении графической продукции, связанной с ремеслами. Моррисом, для внедрения изобразительного искусства в рыночную систему, на производстве было создано отделение дизайна, где создавались универсальные рисунки для поверхностей, тканей, книжной продукции и отдельные предметы, и объекты дизайна, связанные не только с дальнейшим развитием полиграфии, но и с интерьерными и экстерьерными композициями.



Рис. 1. Келлская книга или «Книга Колумбы» (ирл. Leabhar Cheanannais, англ. Book of Kells), стр. 292r: начало Евангелия от Иоанна

В изобразительном искусстве XX века были предприняты попытки борьбы с упадком книгопечатания и дизайна в конце XIX века. Искусство модерна, с его повышенным интересом к орнаментальности и созданию типовых шаблонов для увеличения масштабов производства позволило сохранить высокий уровень выполнения заказов отбрасывая все формальные сложности и изменяя типографские стили [8;9].

Современный дизайн ориентируется на использование цифровых инструментов с использованием компьютерной: растровой и векторной графики (рисунок 2).



Рис. 2. Различия растровой и векторной графики

Для успешной деятельности дизайнера, архитектора, строителя и многих других профессий требуется знание графических и трехмерных программ. В этом плане обучение в ВУЗах строится на освоение студентами основных компетенций для достижения положительного результата обучения. Изучение CorelDRAW и Adobe Photoshop входит в цикл профилирующих дисциплин для специализации «графического дизайна». В этом цикле освоения программ рассматриваются основные принципы проектирования комплекса визуальных коммуникации, использования символики эмблематики в создании графического образа. Основные элементы дизайн-программ для рекламы и элементы дизайна печатной рекламной продукции [1;2].

Целью учебного процесса является научить студента понимать и осознавать взаимосвязь между принципами и задачами дизайна а так же возможностями, которые предоставляют современные компьютерные технологии, так как основным инструментом дизайнера в настоящее время является компьютер с различными графическими редакторами, растровыми, векторными, трехмерными, которые позволяют создавать не только красивую рекламную продукцию, но и компьютерную мультипликацию (рисунок 3).



Рис. 3. Разработка шрифтовой композиции

Задачи преподавания выявлены из поставленной цели ориентирования научить студента создавать плоские и объемные компьютерные изображения объектов, развивать творческих способностей и умения мыслить категориями мира графики [3;4].

В связи с этим увеличился спектр работы дизайнера (функции и задачи):

ФУНКЦИИ ДИЗАЙНА

- первая функция – различие, внешнее отличие образов.
- вторая функция – предоставление информации.
- третья функция – эмоциональное взаимодействие.

ЗАДАЧИ ДИЗАЙНА

- создание фирменного стиля компании;
- разработка авторского шрифта и прочей атрибутики;
- подготовка дизайна рекламной полиграфической продукции (брошюры, листовки, буклеты, визитки, бланки, конверты, календари и другое);
- изготовление сувенирной продукции;
- разработка упаковки (обложки, пакеты, этикетки, коробки и прочее);
- графический дизайн баннеров, мультимедиа и Web продуктов;
- создание дизайна для социальной и информационной полиграфической продукции (иллюстрации книг, книжные макеты, газеты, журналы);
- визуальный дизайн (телевизионные передачи, музыкальные и рекламные клипы) и прочее.

Профессиональный графический работает как комплекс - визуально-графических и художественных и маркетинговых элементов, что требует создание и работы команды специалистов в типографии, рекламной студии для ускорения выполнения работы [5;6].

В заключении подведем итоги: графический дизайн является междисциплинарным, и поэтому дизайнер должен иметь знания о других необходимых материалах, например: фотографии, рисунка, живописи, колористики, начертательной геометрии, психологии восприятия, психологии, гештальт-симптоматикой, типографики, технологии и коммуникациях для правильной разработки и проектировании продукции для современного потребителя.

Литература

1. Гурский Ю.А., Компьютерная графика – СПб.: Питер, 2009. – 800 с.
2. Тайц А., Тайц А. Эффективная работа с Photoshop. – СПб.: Питер, 2001.
3. Коцюбинский А.О., Грошев С.В. Компьютер для художника. – М.: Триумф, 1999.
4. Буляница Т. Дизайн на компьютере. – СПб.: «ПИТЕР», 2003.
5. Кострова Л.А. Использование графических редакторов в курсовом дипломном проектировании. – Алматы: КазГАСА, 2003.
6. Журкабаева А.Б. Методика вывода на печать графических изображений в программах CorelDRAW и Photoshop. КазГАСА, 2005.
7. Владимир Лаптев, журнал «ПРОсто дизайн», Advertology.Ru, Нельсон, 21.12.2006, <http://advertology.ru/article40352.htm>
8. Fiell C., Fiell P. (editors). Contemporary Graphic Design. — Taschen Publishers, 2008. — ISBN 978-3-8228-5269-9.
9. Wiedemann J., Taborda f. (editors). Latin-American Graphic Design. — Taschen Publishers, 2008.