

Пантус Н.М.

асистент, кафедра «Дизайн»

Запорізький національний
технічний університет

ПРОЕКТНА ГРАФІКА ЯК СКЛАДОВА ЧАСТИНА СУЧАСНОГО ПРОЕКТНО- ТВОРЧОГО ПРОЦЕСУ

Анотація. Стаття присвячена проблемі визначення місця проектної графіки у сучасному проектно-творчому процесі.

Ключові слова: дизайн, проектна культура, проектна графіка, проектно-творчий процес, графічне моделювання.

Аннотация. Пантус Н.М. Проектная графика как часть современного проектно-творческого процесса. Статья посвящена проблеме определения места проектной графики в современном проектно-творческом процессе.

Ключевые слова: дизайн, проектная графика, проектно-творческий процесс, графическое моделирование.

Abstract. Pantus N.M. *Proektnaya schedule as part of a modern design and creative process.* The article deals with determining the place of graphic design in contemporary design and the creative process.

Key words: design, proektnaya graphics, design and creative process, hrafycheskoe modeling.

Постановка проблеми. Зміни які відбуваються у сучасному проектно-творчому процесі пов'язані зі змінами у сфері проектування потребують активного реагування проектної графіки. Ця проблема стає особливо актуальною на сучасному етапі у зв'язку з розвитком та впровадженням у проектній культурі нових проектних технологій.

Дизайн це частина проектної культури яка концептуальними та образно-пластичними засобами вирішує творчі завдання.

Процес проектування це послідовне виконання дій для отримання наміченого результату. Процес проектної діяльності складається з етапів зі своїми задачами і результатами. Така модель проектної діяльності є традиційна в науці та дизайні [3]. У зв'язку з цим потрібно проаналізувати питання застосування у промисловому дизайні нових проектних технологій та графічних засобів моделювання у сучасному проектно-творчому процесі.

Зв'язок роботи з важливими науковими чи практичними завданнями. Тематика даної статті відповідає напрямку науково – дослідної роботи ЗНТУ та кафедри «Дизайн».

Аналіз останніх досліджень. Дослідники які займаються подібною тематикою розглядають проектну графіку відокремлено, або як робочий інструмент в реальному та навчальному проектуванні, або класифікують з позиції можливості комп'ютерної техніки та засобів програмування.

Роботи присвячені проблемам історичного розвитку дизайну та дизайн-освіти в цілому, у яких частково розглядається питання графічних засобів моделювання (роботи В.Л. Глазичева, В.Я. Даниленка); роботи в яких детально аналізуються питання використання проектної графіки у професійній діяльності дизайнера (роботи Г.М. Бренькової, Л.М. Холмянського, І.А. Спічака); роботи присвячені проблемам професійної підготовки дизайнерів, в цілому, і у графічній підготовці (С.Н. Лазарева, В.Н. Плишевського, О.В. Чернишова); роботи в яких розглядаються можливості комп'ютерної графіки та методів тривимірного моделювання (В.І. Замшина, Є. Жердева, Є. Рибнікова, С. Тітова).

У перелічених роботах досить широко висвітлюються багато аспектів специфіки проектної графіки та сучасних засобів графічного моделювання. Та в цих роботах проектна графіка не розглядається з точки зору складової частини сучасного проектно-творчого процесу (проектної культури) як комплекс проблем взаємозв'язку графічних методів моделювання які застосовуються у дизайні та у всій проектній культурі. Тому проблема місця проектної графіки у проектній культурі залишається не повністю розкритою.

Мета роботи. Ця стаття присвячена дослідженню питань впливу нових проектних технологій на сучасний проектно-творчий процес і визначенню місця проектної графіки в проектній культурі.

Виклад основного матеріалу. Проектна графіка є засобом пошуку проектної ідеї та засобом демонстрації проектного рішення. На початкових стадіях проектування графічні зображення необхідні самому дизайнеру, а на стадіях завершення – всім оточуючим. Завдяки комунікативним якостям проектна графіка поділяється на пошукову та демонстраційну. Тому й характер проектно-графічних рішень має відповідати різним комунікативним ситуаціям які складаються в дизайнерській практиці.

Надійшла до редакції 17.10.2011

На початковому ескізному етапі графічні засоби які використовуються в індивідуальній роботі мають умовний характер. Вони частіше зрозумілі самому автору і тому не потребують докладання великих зусиль для надання зображенню більшої виразності. Вся ескізно-пошукова робота будується на принципі наочних проектних перетворень об'єкта. Візуальне мислення при цьому спирається на творче, активне сприйняття графічно зафіксованих уявних образів.

В останній час використання комп'ютерних технологій у промисловому дизайні призвело до змінення самого процесу проектування, але завдяки «фундаментальності» комп'ютерного моделювання у рішенні задачі швидкої фіксації проектної ідеї найбільш ефективним засобом візуального мислення залишається начерк та ескіз. Тому на етапі формування проектної ідеї основними комунікативними засобами становляться начерк та ескіз.

Демонстраційна графіка повинна забезпечувати повноту передачі інформації та володіти такими властивостями: реалістичність, інформативність, нормативність. До графічної частини проектної графіки висуваються відповідні вимоги: детальна проробка усіх елементів форми об'єкта, цілісність усіх різнорідних складових графічної частини (зображення об'єкта у перспективі або аксонометрії, ортогональні проекції, креслення, схеми, шрифт).

На сучасному етапі в дизайні отримали розвиток нові проектні технології – комп'ютерні методи тривимірного моделювання. Заміна традиційних графічних прийомів на комп'ютерні є логічним доцільним процесом. Існує тісний взаємозв'язок графічних засобів вживаних в дизайнерській практиці і сучасних проектних технологіях. Впровадження комп'ютерних систем дозволило скоротити терміни виконання проектних робіт, інтегрувало дизайн проект у виробничий цикл, підвищило якість технічної документації. Це дозволило значно скоротити виробничий цикл і терміни виконання дизайнерського проекту [1].

В цих умовах сформувались нові вимоги до характеру проектної графіки. Вона не повинна потребувати багато часу і в той же час мати високі образотворчі та демонстраційні якості. Впровадження нових «швидкісних» технік і технологій повністю вирішує ці завдання. У сучасному проектно-творчому процесі найбільшої значущості набувають образотворчі і демонстраційні якості проектної графіки [6].

Комп'ютерну графіку на сучасному етапі розвитку комп'ютерних технологій можна класифікувати за деякими критеріями:

- за організацією принципів дії графічної системи – інтерактивна (активна, динамічна, діалогова) та не інтерактивна (пасивна). Інтерактивна – це відтворення зображень на екрані монітора під управлінням користувача. Не інтерактивна (пасивна) організація роботи графічної системи має на увазі використання дисплея тільки для виводу зображення під управлінням програми без втручання користувача;
- за комп'ютерним засобом формування зображення – растрова, векторна, фрактальна;
- за кольоровим відображенням – чорно-білу та кольорову. Цей критерій виходить з колірної охоплення;

- за засобом відображення – ілюстративна, демонстративна, когнітивна. Під ілюстративною графікою мається на увазі спосіб статичного зображення графічного матеріалу. Демонстраційна графіка пов'язана з динамічними об'єктами. Когнітивні графічні образи є інструментальним засобом дослідження різних галузей науки. Вони засновані на методах обробки інформації, які використовують унікальні можливості людини сприймати і аналізувати абстрактні зображення, так звані наукові абстракції;

- за засобом застосування – наукова, інженерно-конструкторська і ділова графіка [7].

Висновки. Одержані в процесі проведеного дослідження результати підтверджують гіпотезу, що у перелічених роботах проектна графіка не розглядається з точки зору складової частини сучасного проектно-творчого процесу (проектної культури) як комплекс проблем взаємозв'язку графічних методів моделювання які застосовуються у дизайні та у всій проектній культурі. Тому проблема місця проектної графіки у проектній культурі залишається не повністю розкритою.

На сучасному етапі розвитку проектної культури процес проектування потребує таких графічних технологій які б дозволяли швидко інтегрувати дизайнерську розробку у виробничий процес і в той же час максимально відповідали образотворчим і демонстраційним вимогам дизайн-проекту.

Набуває більшої значущості ручна ескізна графіка з застосуванням сучасних засобів та матеріалів моделювання які дозволяють швидко фіксувати проектну ідею.

Комп'ютерна графіка на сучасному етапі розвитку проектної культури підміняє «тривалі» прийоми демонстраційної графіки, але на етапах ескізної пошуку та формування проектної ідеї найбільш ефективним засобом візуального мислення залишається начерк та ескіз.

Проектна графіка виконуючи комунікативну, інформативну, образно-емоційну роль у сучасному проектно-творчому процесі має невід'ємний зв'язок з концепцією і вирішальний вплив на остаточний результат процесу проектування.

Подальший напрямок дослідження. Планується направити на удосконалення методики викладання проектної графіки, використати практичні результати у розробці навчальних програм, складанні методичних рекомендацій і написання навчальних посібників для студентів.

Література:

1. Даниленко В.Я. Дизайн// Підручник. – Харків: ХДАМ, 2003. – 320с.
2. Даниленко В.Я. Проектный потенциал наброска // Промышленное искусство: Межвузовский тематический сборник трудов. Вып 2/МАрХИ – МВХПУ. – М., 1986.
3. Соловьев Ю.Б., Сидоренко В.Ф. и др. Методика художественного конструирования. – М.: ВНИИТЭ, 1983, 166с.
4. Спичак И.А. Некоторые вопросы взаимосвязи художественно-конструкторской проектной графики и художественно-графической подготовки художников-конструкторов: Автореф. ... канд. искусствоведения. – М., 1974. – 36с.
5. Холмянский Л.М. Макетирование и графика в художественном конструировании. – М.: МАРХИ, 1978.
6. Погорелов П.Ю. Формирование художественно-графической подготовки дизайнеров с учетом развития современных проектных технологий. – Вісник: ХДАМ, 2006.
7. Вергунов С.В. К вопросу о дизайне и проблемах визуализации. Инструментальный аспект. – Вісник: ХДАМ, 2005.