

Захаревича О.Д., студ. гр. 308 ФКСКД
БГУКИ
Научный руководитель – Гончарик
Н.Г.,
ст. преподаватель

АКТУАЛЬНОСТЬ КОМПЬЮТЕРНОГО ДИЗАЙНА В СОВРЕМЕННОЙ КУЛЬТУРЕ

Термин «дизайн», первоначально возникший в английском языке, обозначает вид творческой проектной деятельности, направленной на совершенствование предметной среды, окружающей человека [1]. Из этого определения можно сделать вывод, что дизайн родственен декоративно-прикладному искусству. Но если задача последнего заключается в создании единичных художественно оформленных предметов быта, то проблемы, охватываемые непосредственно дизайном, значительно шире, сложнее и относятся к конструированию и внешнему оформлению *массовых* предметов быта, производства, орудий труда, технических приспособлений, предметов жилого и производственного интерьера и многого другого.

В сложившейся практике различают три вида дизайна:

- промышленный дизайн, охватывающий проектирование самых разнообразных предметов и их комплексов для последующего изготовления промышленным способом (от станков и машин до предметов одежды и домашней утвари);
- графический дизайн, целью деятельности которого является визуализация информации, предназначенной для массового распространения посредством полиграфии, кино, телевидения, а также создание графических элементов промышленных изделий и предметной среды;
- дизайн среды, охватывающий как внутренние интерьеры, так и внешнюю архитектурную среду [3].

Каждая из трех названных ветвей современного дизайна делится на большое количество специализаций. Несмотря на такое ветвление,

методические принципы деятельности дизайнеров внутри каждой разновидности остаются общими, и несколько корректируются только в связи с особенностями объекта разработки.

Например, дизайн среды — это проектирование комплексных объектов с позиций широкого охвата проблемы взаимоотношений человека с природой, предметно-пространственным и социокультурным окружением. По характеру объекта разработки дизайн среды делится на следующие разновидности: городской дизайн, дизайн производственной среды, дизайн жилой среды.

Создание предметного мира является одной из древнейших сфер художественного творчества. Уже на заре цивилизации, одновременно с совершенствованием первых орудий труда и предметов обихода, формируются ранние формы художественного осмысления окружающего мира, преобразуемого человеком. На протяжении всей истории человечества развиваются различные способы создания и техники художественной обработки изделий, осваиваются новые материалы, расширяется сфера деятельности художника, усложняются его задачи. В нашу эпоху компьютеризации и информатизации, присущие ей глобальные процессы оказали влияние на изменение, как самого дизайна, так и его видов.

Появление «компьютерного дизайна» обусловлено одним из этапов эволюции ЭВМ — созданием персональных компьютеров. Немногом позже, в середине 1980ых, появились первые компании-разработчики программного обеспечения для нужд дизайна и издательской деятельности. Совокупность разработанных ими графических растровых и векторных редакторов, настольных издательских и CAD\CAM-систем стала новой виртуальной инструментальной средой, в которую постепенно переносилась деятельность различных сфер дизайна [2]. Такой переход обеспечил ряд существенных преимуществ: автоматизацию большинства рутинных процессов в разработке как изделий массового, серийного производства, так и отдельных единичных предметов; привел к ускорению самого процесса дизайна, что связано

непосредственно с автоматизацией, а так же с виртуализацией огромного количества «реальных» инструментов дизайна, таких как мольберт, карандаш и т.п.

Благодаря процессу виртуализации в компьютерном дизайне, существенно расширились границы самого понятия, породив новые виды и направления. С развитием технологий и формированием медиакультуры появились специфические направления компьютерного дизайна, такие как дизайн мультимедиа-продуктов различного рода, дизайн виртуальных сред, интерфейсов, и другие.

Немаловажным в актуальности компьютерного дизайна в современной культуре является и тот факт, что применение средств компьютерных технологий, присущих компьютерному дизайну, высвобождает дополнительное время, которое затрачивается непосредственно на саму творческую составляющую. Подтверждением тому может служить деятельность любой современной компании, будь то производитель сугубо бытовых изделий, например, цифровой техники, автомобилей, мебели, или же это будет деятельность книжного издательства, кинокомпании, рекламного агентства. Значительное внимание теперь может быть уделено оформлению, и, следовательно, удовлетворению эстетических потребностей потребителя. Важно, что компьютерный дизайн стал представлять собой довольно развитую и насыщенную смысловыми оттенками отрасль, в том числе художественной жизни общества, являться особой формой эстетического мышления, активно влияющей на другие виды дизайна.

Список использованных источников:

1. Нестеренко, О. И. Краткая Энциклопедия Дизайна. / О.И. Нестеренко. —М. : Молодая Гвардия, 1994. — 336 с.
2. Яцюк, О. Основы графического дизайна на базе компьютерных технологий. / О. Яцюк. — СПб. : БХВ-Петербург, 2004. — 240 с.

3. Уэйншенк, С. 100 главных принципов дизайна. / С. Уэйншенк. — СПб. : Питер, 2012. — 272 с.

РЕПОЗИТОРИЙ БГУКИ