

отмечает, что фронтальная перспектива, это перспективное изображение интерьера, у которого одна из стен расположена параллельно картинной плоскости, а другие перпендикулярны [2]. А вот понятие «угловая перспектива» трактуется авторами по-разному. В учебных пособиях авторов С.А. Соловьева, И.Б. Шешко и М.Н. Макаровой – это перспектива угла интерьера, включающая только две стены, а по В.Н. Ткачеву – это перспективное изображение трех стен интерьера. Данный вид, по нашему мнению, соответствует фронтальной перспективе, с той лишь разницей, что картинная плоскость расположена под некоторым углом ко всем стенам интерьера. Такое изображение обладает большими выразительными возможностями, чем угловая перспектива. Для этого вида и был разработан визуализированный алгоритм построения перспективы.

Заключение. В работе изложены два способа построения перспективы интерьера, наиболее удобных для применения их на практике при выполнении макета интерьера. Способ перспективных сеток является простым и рекомендуется к применению, при построении ориентировочной перспективы интерьера; при построении перспективы заранее известных разнообразных рельефных и контр-рельефных плоскостей видимых в интерьере; при построении перспектив сложных плоских или пространственных кривых, расположенных на горизонтальных и вертикальных плоскостях интерьера; при пропорциональном делении отрезков прямых и плоскостей в заданных соотношениях без применения точек схода.

Перспективное изображение на картинной плоскости, в наибольшей степени близкое зрительно восприятию, получается только тогда, когда оно заключается в пределах угла $50-60^{\circ}$.

Основным геометрическим элементом, необходимым и достаточным для построения перспектив является точка.

Предлагаемый визуализированный алгоритм построения перспективы по «методу архитектора» и «методу перспективной сетки» окажет существенную пользу студентам специальности «Дизайн» при построении перспективы интерьера для его выполнения в макете.

Список литературы

1. Макарова, М.Н. Перспектива: учеб.пособие /М.Н. Макарова. – М.: Просвещение, 1989.
2. Соловьев, С.А. Перспектива: учеб.пособие / С.А. Соловьев. – М.: Просвещение, 1981.
3. Ткачев, В.Н. Архитектурный дизайн: учеб.пособие / В.Н. Ткачев. – М.: Архитектура – С, 2006.
4. Шешко, И.Б. Построение и перспектива рисунка: учеб.пособие / И.Б. Шешко. – Мн.: Выш.школа, 1981.

ТИПОЛОГИЯ И ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ОСНОВНЫХ МЕТОДОВ ДИЗАЙН-ПРОЕКТИРОВАНИЯ СРЕДОВЫХ ОБЪЕКТОВ В УЧЕБНОМ ПРОЦЕССЕ

*В.В. Кулененок
Витебск, ВГУ имени П.М. Машерова*

В современных условиях основной задачей высшей школы является дальнейшее развитие системы профессионального образования и повышение качества подготовки специалиста. Эффективность решения данной задачи обеспечивается качеством подготовки формирования компетенций выпускника свободно ориентироваться в информационном пространстве и профессионально решать задачи в области дизайн-проектирования средовых объектов. Но, сегодня, между изобразительно-педагогической системой образования и современной методологией дизайн-проектирования как средовых объектов, так и самого процесса дизайн-образования нет цельной разработанной теоретической концепции. Исходя из этого, можно отметить, что одним из средств решения всех этих проблем является реализация системного подхода в дизайн - проектировании средовых объектов, в общем, и рациональное использование его основных методов, в частности.

Проблемы формирования проектной культуры средствами художественно-проектных дисциплин нашли отражение в работах А.В. Ефимова, Д.Л. Мелодинского, А.В. Степанова, О.В. Чернышева, В.Т. Шимко и др. Ряд исследований рассматривают проблемы совершенствования структуры и содержания, форм и методов формирования визуальной, графической, пластической, художественно-эстетической культуры (С.В. Аранова, А.П. Ермолаев, А.В. Иконников, М.В. Лагунова, Н.Г. Молодцова и др.), закладывающие основу проектной культуры специалиста [1].

Изучение представленных работ показывает, что возможности создания эстетически выразительной и гармоничной предметной среды в процессе реализации дизайнерских проектов отражены в ряде интересных работ, однако такой специфический вид дизайна, как дизайн предметно-пространственной среды требует уточнения методологических основ дизайн-проектирования сред.

Цель данной работы состоит в определении теоретических основ, типологии и методологических особенностей применения методов дизайн-проектирования предметно-пространственной среды в творческой деятельности по моделированию социокультурного пространства обитания человека.

Задачи исследования:

- определение специфической роли системного подхода в формировании основ методологии дизайн-проектирования средовых объектов;
- выявление типологии методов дизайн-проектирования средовых объектов и рациональное использование их в учебном процессе.

Материал и методы. Теоретико-методологической основой явились идеи отечественных теоретиков дизайна и архитектуры, изучавших как феномен дизайна архитектурной среды, так и процессы социокультурных изменений.

Методологическим ориентиром исследования являются классификационный и типологический подходы, раскрывающие формы и диапазон использования основ методологии дизайн-проектирования в учебном процессе и слабые места в современном состоянии этого вопроса. При исследовании вопроса основ методологии дизайн-проектирования в учебном процессе использован метод сопоставительного анализа. В основу анализа современных тенденций формирования основ методологии дизайн-проектирования в учебном процессе и их связь с развитием компьютерных технологий, лежит системный подход и структурный метод анализа, которые позволяют на основе синтеза различных знаний описать основные структурные элементы методологии дизайн-проектирования.

Результаты и их обсуждение. Дизайн-проектирование – искусство или вид проектной деятельности по проектированию предметно-пространственной среды, имеющее целью оптимизацию функциональных процессов жизнедеятельности человека и повышение ее эстетического уровня. Дизайн архитектурной среды можно рассматривать как вид проектирования, связанный с постановкой и решением особого типа проектных задач, отличающихся комплексным использованием средств пространственной и предметной организации среды обитания в самых различных сферах – от жилой до социально-культурной. Будучи направлен на эстетическое формообразование условий жизни, синтезируя архитектуру и известные формы дизайна, он отличается от них как по предмету деятельности, так и подходом к решению проектных задач, т.е. по морфологии и профессиональным приемам [2].

Сложность процесса проектирования (как и любой другой творческой деятельности), нестандартность проектных (жизненных) ситуаций вызывают необходимость знания различных методов и умения владеть ими. Метод – это прием или способ действия с целью достижения желаемого результата. Его выбор зависит не только от вида решаемой задачи, но и индивидуальных черт разработчика (его характера, организации мышления, склонности к риску, способности принимать решения и нести за них ответственность и т. п.), условий его труда и оснащенности средствами оргтехники. Применение метода позволяет найти то или иное решение и, в итоге, выбрать окончательное. Решение, которое будет обладать отличными характеристиками и высокой эффективностью, часто называют сильным решением. В настоящее время известно множество методов, как универсальных, так и предназначенных для решения узкого круга задач. Ниже приведена типология методов, используемых в дизайн-проектировании.

Основные группы методов. В процессе проектирования вид разрабатываемой системы (устройства, процесса, явления, среды и т. д.) проходит развитие от первоначально нечетких словесных описаний, приведенных в техническом задании, до детальных чертежей, проектов и опытных образцов. В зависимости от объема и вида сведений о решаемой задаче методы можно подразделить на эвристические, экспериментальные и формализованные [3].

Эвристические методы оперируют понятиями и категориями (абстрактными, отвлеченными, конкретными). Формализованные – конкретными параметрами или их группами. Экспериментальные – физическими объектами и их характеристиками.

Эвристические методы. Эвристические методы основаны на подсознательном мышлении, не допускают алгоритмизации и характеризуются неосознанным (интуитивным) способом действий для достижения осознанных целей. Эвристические методы ещё называют методами инженерного (изобретательного) творчества.

Основные методы этой группы: метод итераций (последовательного приближения), метод декомпозиции, метод контрольных вопросов, метод мозговой атаки (штурма), метод синектики, теория решения изобретательских задач (ТРИЗ, метод морфологического анализа, функционально-стоимостной анализ, методы конструирования, конструктивная преэмергенность, метод стандартизации, метод унификации, метод базового агрегата, метод агрегатирования, метод модификации, метод инверсии.

Экспериментальные методы. Экспериментальные методы основаны на использовании реальных объектов и физических (химических, социальных и т. д.) моделей. Несмотря на сложность, только они позволяют получить наиболее достоверные и надежные исходные данные и результаты решений, служат основой для разработки других методов и моделей. Однако степень объективности результатов исследований зависит от грамотности постановки и проведения эксперимента и обработки его результатов.

Экспериментальные исследования, в основном, ведутся с двумя целями:

- определение закономерностей и характеристик, присущих исследуемому объекту и определение действительных значений его параметров;
- сбор данных, которые будут содержать достаточные сведения для подтверждения правильности гипотез или ранее принятых решений.

Экспериментальные данные получают посредством измерений, анализов, диагностирования, органолептических методов (вкус, запах и т.п.), фиксации событий (отказы, повреждения) и другими способами. Основные методы этой группы: планирование эксперимента, машинный эксперимент, мысленный эксперимент.

Формализованные методы. Знание законов, лежащих в основе работы исследуемых объектов и процессов, позволяет использовать формализованные методы. Такие методы строятся на основе четких указаний посредством языка схем, математических формул, формально-логических отношений и алгоритмов. Главной их чертой является независимость получаемых результатов от индивидуальных черт человека.

Область применения формализованных методов постоянно расширяется. Это объясняется их следующими достоинствами: позволяют построить прогноз поведения изделия или процесса во времени и в пространстве; позволяют сравнительно быстро и дешево найти (рассчитать) несколько вариантов решений, что служит основой для выбора лучшего и, следовательно, конкурентоспособного изделия; позволяют определять параметры на ранних этапах проектных работ, когда вид создаваемых объектов или их макетов ещё точно не известен; позволяют поставить «чистый» эксперимент, то есть исследовать свойства и характеристики в зависимости от заданных параметров при отсутствии влияния (постоянстве) других параметров; обеспечивают психологический комфорт и снимают неопределенность и неуверенность в процессе решения задачи благодаря опыту и знаниям специалистов, создавших эти расчетные зависимости; позволяют автоматизировать деятельность. Основные методы этой группы: методы поиска вариантов решений, методы автоматизации процедур проектирования, методы оптимального проектирования, методы принятия решений.

Закключение. Таким образом, в рамках проведенного исследования нами выявлено, что формирование основ методологии дизайн-проектирования средовых объектов в процессе подготовки дизайнеров зависит от следующих факторов:

- единой разработанной теоретической концепции методологии дизайн-проектирования как средовых объектов, так и самого процесса дизайн-образования, которая строится на специфической роли системного подхода;
- выявление типологии методов дизайн-проектирования средовых объектов и их рациональное использование в учебном процессе, а именно:
 - эвристические методы (метод итераций (последовательного приближения), метод декомпозиции, метод морфологического анализа, методы конструирования, метод стандартизации, метод унификации, метод агрегатирования, метод модификации, метод инверсии);

- экспериментальные методы (планирование эксперимента, машинный эксперимент, мысленный эксперимент);
- формализованные методы (методы поиска вариантов решений, методы автоматизации процедур проектирования, методы оптимального проектирования, методы принятия решений).

Список литературы

1. Генисаретский, О.И. Социально-культурные проблемы образа жизни и предметной среды. – М.: ВНИИТЭ, 1987.
2. Грашин, А.А. Методология дизайн-проектирования элементов предметной среды. Дизайн унифицированных и агрегированных объектов : учеб. пособие / А.А. Грашин. – М.: Архитектура-С, 2004.
3. Дизайн: очерки теории системного проектирования / Н.П. Валькова, Ю.А. Грабовенко, Е.Н. Лазарев, В.И. Михайленко. – Л.: ЛГУ, 1983. – 185 с.

СПЕЦИФИКА ПРОЦЕССА СТИЛИЗАЦИИ В ГРАФИЧЕСКОМ ДИЗАЙНЕ

*М.А. Мартынова
Витебск, ВГУ имени П.М. Машерова*

Ориентиром творчества дизайнера зачастую служат исторические художественные стили и эксперименты по их созданию, преобразованию. Сложность заключается в том, чтобы удержать грань узнаваемости стиля и авторского почерка.

Оправданным и эффективным дизайнерским ходом является стилизация. Стилизацией можно назвать работу, отталкивающуюся от «духа» того или иного исторического стиля[1]. Это взаимопонимание стиля и автора. Стиль остается не тронутым, а на него создается стилизация, которая не требует определенной точности. Автор создает его дух, легкий налет историзма, который всегда интригует и манит, особенно если стилизация сделана профессионально. Т.Ю. Быстрова пишет по этому поводу: «Стилизация возможна при формировании качественно нового типа творческого сознания, ориентированного на диалог с историей, а не на пользование ею»[1]. Автор при работе со стилизацией самовыражается, стилизация расширяет его возможности.

Цель данной работы – проанализировать специфику процесса стилизации в графическом дизайне, выявить более общие особенности стилизации в процессе обучения студентов основам графического дизайна.

Материал и методы. В качестве исследования взят процесс и результаты стилизации объекта с целью создания фирменного знака студентами второго курса специальности «Изо и компьютерная графика» Методологическим ориентиром исследования является метод сравнительного анализа объективных признаков объектов графического дизайна, созданных в результате стилизации.

Результаты и их обсуждение. Исследование проводилось на основе заданий по художественному проектированию, целью которых являлось создание фирменного знака путем стилизации выбранного самостоятельно объекта. Объект являлся главным идейным образом будущего фирменного стиля. Было предложено осуществить его стилизацию в несколько этапов: выстраивание ассоциативного ряда, снятие изобразительности, построение формальной композиции, создание графического и цветового ключа на основе формальной композиции, создание фирменного знака как итог проделанной работы.

Идея выхода на фирменный знак через формальную композицию и предшествующие ей этапы возникла из соображений наполнить его эмоционально-чувственной составляющей, которая бы выполняла не только эстетическую функцию, но и вызывала у зрителя волну ассоциаций, впечатлений, провоцировала его на ответный эмоциональный диалог. Так как к стилизации формы с целью создания фирменного знака предъявляются более серьезные требования нежели это была бы стилизации в декоративно-прикладном искусстве. От того насколько хорошо художник-дизайнер владеет искусством стилизации зависит насколько удачен будет знак. А знак - это фактически основа бренда и играет огромную роль в имидже компании, в ее деятельности и, в конечном счете – успехе.

Приступая к работе внимание студентов было направлено прежде всего на процесс наблюдения и изучение объекта-образа. В процессе наблюдения были выделены главные характерные особенности объекта. Наблюдения велись параллельно с процессом зарисовки и были неразрывно связаны, что позволило получить в последствии более качественный результат