

РАЗВИТИЕ ВИЗУАЛИЗАЦИИ В ДИЗАЙН-ОБРАЗОВАНИИ В СОВРЕМЕННЫХ УСЛОВИЯХ

О. М. Ковалева (Новосибирск)

В статье отмечается, что, разрабатывая дизайн продукта и представляя его визуал, необходимо предоставить его в максимально приближенной ситуации, где будет «жить» продукт. На сегодняшний момент подача разработанного продукта архиважна. Он помогает мыслительному развитию предметно-образными способами познания, создает благоприятные условия для развития невербальному мышлению и общению.

Ключевые слова: обучение, высшее образование, мокап, профессиональное образование, процесс развития, дизайн.

DEVELOPMENT OF VISUALIZATION IN DESIGN EDUCATION IN MODERN CONDITIONS

O. M. Kovaleva (Novosibirsk)

The article notes, when developing a product design and providing a visual, it is necessary to provide it in the most approximate situation where the product will «live». At the moment, the presentation of the developed product is very important. It helps the mental development of subject-figurative ways of cognition, creates favorable conditions for the development of non-verbal thinking and communication.

Keywords: training, higher education, mocap, professional education, development process, design.

Обучение дизайну не теряет своей актуальности. В современных условиях, когда верх берут информационные технологии, актуальным становится представление продуктов дизайна как можно реальнее и правдоподобнее. Люди не хотят напрягать воображение, хотят просто увидеть результат. Конечно, было бы еще желание и потрогать, понюхать... и скорее всего уже скоро и это будет возможно. На сегодняшний момент подача разработанного продукта архиважна.

Построение процесса проектирования прорабатывают со школьных лет, приучая думать, анализировать существующее, похожее, аналогичное, шире смотреть на тему [2, с. 16]. Прорабатывая дизайн, необходимо показать особенность, отличие, которое должно заинтересовать заказчика. Показывая заказчику промежуточные этапы, важно постоянно поддерживать интерес, наглядность, понятность. В современных условиях развития визуализации, совершенствование графических редакторов очень востребовано, применение современных разработок показа и презентации продукта дизайнера немаловажно, а возможно, и очень важно.

Разрабатывая дизайн продукта и представляя визуал, необходимо предоставить его в максимально приближенной ситуации, где будет «жить» продукт; рассказы-

Ковалева Ольга Михайловна – доцент кафедры дизайна и художественного образования Института искусств, Новосибирский государственный педагогический университет.

O. M. Kovaleva – Novosibirsk State Pedagogical University.

вать, как удобен будет дизайн в использовании, словами и «на пальцах» в современных условиях неактуально. Выигрышность продукта поможет максимально выгодно показать дизайн, помочь презентовать все преимущества, показать, как будет жить в разных условиях, давая заказчику легкость восприятия и ощущения.

Практически у любой компании периодически возникает необходимость обновить фирменный стиль, в том числе визиток, конвертов, бейджиков и других носители. Напечатать новый логотип на упаковке или вывеске стоит дорого. На помощь приходят мокапы, которые позволяют создать детализированный образ поверхности с быстрой интеграцией визуальных элементов.

Осознавая все эти условия, необходимо учить студентов уметь реагировать на изменения в реальности, быстро ориентироваться к изменениям в презентации и визуализации продукта. Если пять-шесть лет назад было важно владеть возможностями презентации продукта в CorelDRAW, используя имитацию объема и перспективы, придавать реальность продукту, то сегодня этого уже мало, вокруг столько интерактивных возможностей, что представлять проект просто на однотонном фоне заведомо провально. Недавно использовался 3DMAX, но сегодня эта программа отошла к дизайну интерьеров и оправдывает свое назначение.

Постоянные обновления программ позволяют расширять и раскрывать возможности визуализации. Adobe Photoshop – растровый редактор, позволяющий работать с качеством изображения, его наполнением и сложным содержанием. Moskup – готовые графические шаблоны разных объектов, которые используются для демонстрации внешнего вида будущего продукта. Например, дизайнер может загрузить мокап бейджиков, чтобы наложить визуальный стиль компании. Клиент увидит, как будет выглядеть карточка сотрудника, а дизайнеру не надо отрисовывать его с нуля. Это сложное содержание объекта, так называемый «объект в объекте», который позволяет применять алгоритм определенных условий изменений и искажений объекта, позволяющих максимально реалистично представлять объекты в жизни, подчеркивая все нюансы, структуры, имитацию реального света, теней и полутеней. Хороший мокап – высокоточный прототип продукта, который должен получиться в результате. Он создает устойчивый визуальный образ и раскрывает все стороны интерфейса. Участники команды заказчика могут не просто увидеть набросок на бумаге или черно-белый вайрфрейм без деталей, а по-настоящему погрузиться в разработку.

Мокапы – не панацея, они нужны для определенных задач. Благодаря визуальной точности готовые шаблоны идеально подходят для презентации цифровых продуктов. Их главная задача – собрать обратную связь и защитить дизайнера от бесконечных доработок. При использовании готовых шаблонов следует отталкиваться от особенностей проекта. Их должно быть ровно столько, сколько понадобится для создания визуального ряда. На каждом этапе разработки цифрового продукта важна связь и идеально выстроенные коммуникации между заказчиком и графическим дизайнером [3, с. 90]. Можно использовать мокапы для ускоренного создания образа проекта и презентации. Представители клиента внесут корректировки, а специалист по графике быстрее доработает проект [4]. Самый распространенный вариант использования мокапов – создание корпоративной атрибутики.

Чтобы использовать все возможности современных графических редакторов, необходимо обучать управлять этими инструментами школьников. Все чаще слышны призывы о необходимости внесения в общую образовательную программу предмета «Дизайн» как общеразвивающего [1]. Он способствует развитию предметно-

образного познания, создает благоприятные условия для формирования невербального мышления и общения [5]. Это позволит им к студенческим ступеням иметь представление о процессе проектирования, их стадиях, структуре и этапах. Таким образом, дизайнерское образование системно формирует творческую созидательную личность в обществе, в очередной раз показывая вариативность образования, ее подвижное наполнение, а главное – созидательное и перспективное продолжение в развитии.

Список литературы

1. *Жданова Н. С.* Основы методики преподавания дизайна в средней школе. учеб.-метод. пособие для студентов худ.-граф. фак-тов. – Магнитогорск: Изд-во Магнит. гос. ун-та, 2003. – 104 с.
2. *Коваленко Ю. Г.* Активизация развития дизайнерского мышления студентов художественно-графического факультета в процессе изучения основ моделирования костюма: автореф. дис. ... канд. пед. наук. – М., 1998. – 16 с.
3. *Панченко О. В.* Принципы проектирования современной инфографики // Дизайн-образование – XXI век: материалы междунар. науч.-практ. конференции. – Белгород, 2019. – С. 90–96.
4. *Горбунова Г. А., Савельева О. П.* К вопросу о непрерывности дизайн-образования: проблемы и перспективы [Электронный ресурс]. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/k-voprosu-o-nepreryvnosti-dizayn-obrazovaniya-problemy-i-perspektivy/viewer> (дата обращения: 29.03.2021).
5. *Никаноров С. П.* Концептуализация предметных областей. Сер. Концептуальный анализ и проектирование: Методология и технология. – М.: Концепт, 2009. – 268 с.