

есть то зеркало, которое отбрасывает в нашу душу богатство нашей чувственности.

Если, конечно, наша чувственность натренирована на культурно оформленных предметах, на мире искусства. И наш глаз воспринимает красоту формы, а ухо улавливает сразу гармонию звуков. Искусство призвано воспитывать такое бескорыстное присвоение человеком богатства своей развитой субъективности.

Тут нет никакого «субъективного идеализма». Просто следует освободиться от ушибов вулгарного материализма, этой своеобразной языческой религии внешней предметности.

Библиографический список

1. *Батищев, Г.С.* Проблема овещнения и ее гносеологическое значение (в свете Марксовой концепции овещнения) [Текст] / Г.С. Батищев // Гносеология в системе философского мировоззрения. – М.: Наука, 1983. – С. 263.
2. *Ильенков, Э.В.* Об идолах и идеалах [Текст] / Э.В. Ильенков. – М.: Политиздат, 1968. – С. 250-255.
3. *Маркс, К.* Капитал / К. Маркс, Ф. Энгельс // Соч.: в 23 т. – М.: Госполитиздат, 1962. – Т. 1. – С. 67.
4. *Маркс, К.* Капитал / К. Маркс // Соч. – М.: Политиздат, 1973. – Т. 1. – С. 59.
5. *Маркс, К.* Экономическо-философские рукописи 1844 года / К. Маркс, Ф. Энгельс // Соч. – 2-е изд. – М.: Политиздат, 1974. – Т. 42. – С. 94.
6. *Маркс, К.* Экономические рукописи 1857-1859 годов / К. Маркс, Ф. Энгельс // Собр. соч. – 2-е изд. – М.: Изд-во полит. лит-ры, 1969. – Т. 46, Ч. 2. – С. 449.
7. *Маркс, К.* Противоположность материалистического и идеалистического воззрений / К. Маркс, Ф. Энгельс, Л. Фейербах. – М.: Политиздат, 1966. – С. 92-93.

А. Кашина

Информационные технологии в дизайне: техника или искусство?

Считается, что наш век – век новых информационных, технологий и их потенциальных возможностей. В этой связи преимущества компьютера перед другими машинами в том, что он унифицирует, объединяет рабочие процессы, позволяя пользователю выполнять множество самых разнообразных действий, что значительно увеличивает продуктивный потенциал дизайнера. Промышленная революция создала машины для тиражирования, упростившие ремесленные процессы и тысячекратно повысившие их эффективность.

Цель дизайнера-проектировщика, создающего изображение независимо от технических средств, которыми он пользуется, – создание объекта визуальной коммуникации. Под визуальной коммуникацией понимается информационный процесс, при котором подготовленные автором изображения передаются зрителю по каналу зрения.

В промышленности приемы компьютерной графики также достаточно широко распространены: при работе дизайнеров над внешним видом новых промышленных изделий, при разработке упаковки для них. Трехмерное моделирование промышленных изделий очень тесно примыкает к их инженерному проектированию. Сегодня компьютерную графику применяют в рекламном деле, на телевидении, в кинематографии, мультипликации, компьютерных играх, а так же в WWW-гипертекстовой службе Интернет.

Таким образом, просто компьютерная графика влилась в художественную компьютерную графику. Продукты компьютерной графики, так же как и предметы искусства, несут в себе идейную нагрузку, полны различных художественных приемов для достижения образов (гиперболизация, аллегория, сравнение и др.), а так же эффектов. В компьютерной графике важны законы композиции и колористики, как в живописи и рисунке. Нельзя ни в коем случае сказать, что работа, которая сделана посредством компьютера, не является работой художника.

В компьютерной графике используются три основных класса информационных моделей: пиксельная (или точечная) модель изображения, векторная (или объектная) модель изображения и сетчатая модель трехмерного объекта. Пиксельная модель ориентируется на описание с помощью структур данных собственно изображения, а не отдельных объектов реального или виртуального мира, рассматривание которых формирует в оптической системе глаз зрителя - это изображение. В пиксельной модели изображение рассматривается как растр регулярная сетка, покрывающая собой всю плоскость изображения. Регулярность растра означает, что все его ячейки имеют одинаковую форму и размеры.

В векторной модели, в отличие от пиксельной, структуры данных соответствуют не пикселям, а более крупным и семантически нагруженным объектам изображения или виртуального мира. Предельно упрощая ситуацию, можно считать, что структуры данных векторной модели изображения соответствуют разомкнутым линиям или замкнутым контурам, из которых составляется изображение. Каждая такая структура соответствует независимому объекту. Любой из объектов векторного изображения можно

преобразовывать (перемещать, масштабировать, изменять значения атрибутов) как совместно с другими объектами, так и независимо от них.

Сетчатая модель предназначена для представления в памяти компьютера не изображения, а трехмерных геометрических объектов, при проецировании которых на ту или иную картинную плоскость это изображение можно получить автоматически.

Сегодня в распоряжении дизайнера, как правило, есть мощный компьютер и самые совершенные графические программы, способные быстро и качественно вывести в файл, на экран или печать любое изображение. Рассмотрим наиболее распространенные из них.

Программа векторной графики Adobe Illustrator разработана известным производителем графических программных продуктов компанией Adobe Systems Incorporated. Она предназначена для создания макетов графических документов с целью их публикации в качестве типографской продукции и в электронном виде. Основным отличием программы Illustrator от таких известных программ векторной графики являются ее очень широкие (а в ряде случаев - просто уникальные) функциональные возможности по художественному оформлению векторных, растровых и текстовых объектов документа.

Программа Adobe Photoshop предназначена для создания и редактирования растровой графики. Программа позволяет ретушировать фотографии и слайды, применять художественные эффекты, создавать коллажи, Web-страницы. Она широко используется в полиграфии и в компьютерных презентациях.

Программа Adobe PageMaker предназначена для электронной верстки как на Macintosh, так и на IBM-совместимых компьютерах. С помощью этой программы можно создавать любые текстовые документы для полиграфического производства (от одностраничных рекламных листов до толстых журналов и книг), а также публикации для Интернета.

Программа 3ds max предназначена для имитации фотографирования или видеосъемки трехмерных образов объектов, которые должны быть предварительно подготовлены в памяти компьютера. 3D-графика поможет в случаях, когда требуется встроить воображаемую сцену в изображение реального мира: Такая ситуация типична для задач архитектурного проектирования.

Для решения задач архитектурного проектирования и конструирования интерьеров выпускается специальная разновидность программы 3ds max, именуемая 3d Studio VIZ.

На сегодняшний день все фирмы по дизайну интерьера представляют такие услуги как: дизайн-проект. Он представляет собой перечень детально проработанных чертежей и планов, визуализацию будущих интерьеров. Услуги предоставляются разные – от обмерочного чертежа до плана раскладки плитки на стенах помещений и полах. Вся информация очень наглядна и читаема, что очень удобно для заказчика. Так же ее можно выложить в Интернете как рекламу, поскольку она выполнена в электронном виде. Этим она удобна для самой фирмы.

Сегодня специальность дизайнера очень популярна. В вузах на нее большой конкурс. И такому предмету как «Информационные технологии», (особенно разделу о компьютерной графике), необходимо выделять большее количество часов обучения, особенно на художественных специальностях. Недостаток знаний по этому предмету студенты, во многих случаях, возмещают на дополнительных курсах, которые являются платными. Образование студентов художественного вуза должно идти в ногу со временем, поскольку этого требует рынок труда. Таким образом, в настоящее время прикладные области, требующие специалистов по компьютерной графике, быстро развиваются, и постоянно появляются новые точки приложения усилий специалистов, овладевших средствами и приемами компьютерной графики.

Исходя из выше изложенного, можно утверждать, что компьютерная графика во многих своих прикладных областях – это искусство, а компьютеры и программы – всего лишь технический арсенал этого искусства. Однако пренебрежение освоением этого арсенала непозволительная роскошь для любого, кто должен пользоваться компьютерной графикой для решения своих профессиональных задач. Но при всем том дизайнер должен оставаться в душе художником и не забывать о своем основном инструменте – карандаше.

В.В. Кикин

К вопросу о динамике развития дизайна по видам

Развитие дизайна невозможно рассматривать в отрыве от развития искусства и промышленного производства. Эти сферы человеческой деятельности, каждое своими средствами, влияют на процесс воссоздания искусственной среды обитания. Вплоть до Ренессанса этот процесс носил