

Реферат

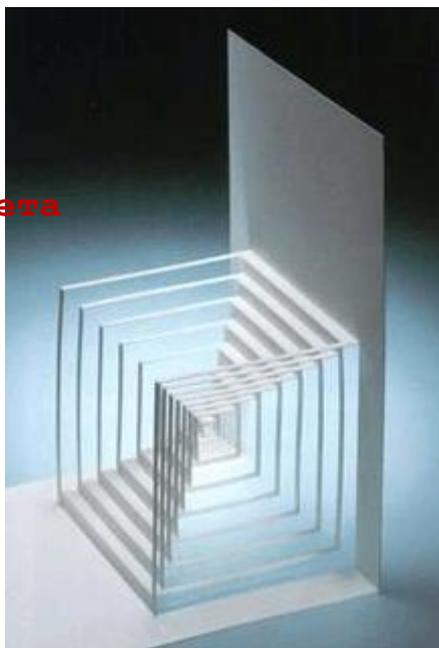
По предмету

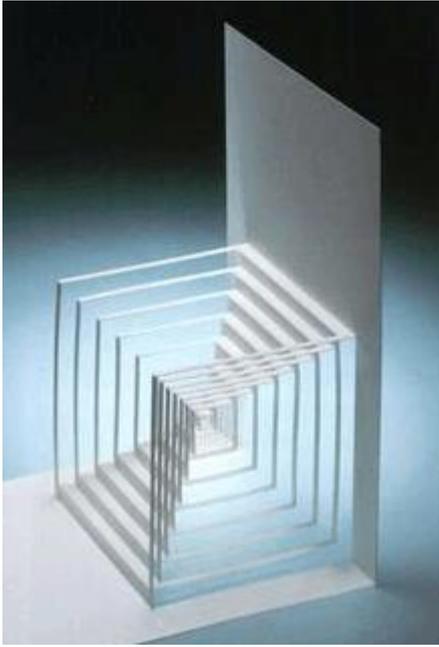
Макетирование .

На тему:

Макетирование в дизайне .

Студенток 4-го курса
Архитектурного факультета
Группы № 2а-09 Др.
Щербаковой Ирины
Цой Екатерины





Макетирование – один из главных методов художественной проектной деятельности. В графическом дизайне он используется для создания оригинал-макетов визуальных сообщений.

Оригинал-макет – это законченная композиция любого визуального сообщения, будь то рекламное объявление в газете или журнале, строкана на экране компьютера или телевизора, логотип на таре или упаковке, тексты иллюстрации

брошюры, книги и т. п. В широком смысле слова макет есть воплощенная идея информационного сообщения, включающего в себя различные элементы, «обремененные» тем или иным смыслом.

Вся деятельность дизайнера-графика непосредственно связана с макетированием – созданием авторских работ-оригиналов, предназначенных для последующего тиражирования. Копии этих оригиналов могут создаваться с помощью полиграфии, электронных средств визуальной коммуникации, компьютеров.

Техника создания оригинал-макета может быть различной и зависит от многих факторов, в том числе от содержания и предназначения информационного сообщения, вкуса и мастерства дизайнера-графика, материальных и графических средств, имеющихся в его распоряжении. В одном случае оригинал-макет выполняется в технике графики, в другом – представляет собой фотографию или шрифтовую композицию. Очень часто оригинал-макеты включают в себя одновременно и изображение, и фотографию, и текст.

Оригинал-макеты, создаваемые дизайнером, не могут быть отнесены к области традиционного изобразительного искусства, ни к сфере сложной печатной работы, в которой для оформления текста используются уже готовые полиграфические клише с изображением декоративных линеек, виньеток, орнаментов, заставок и пр.

Результат деятельности дизайнера-графика – это особый «информационно изобразительный продукт». Потому что создателей визуальных сообщений вызывают не просто художниками, а художниками-проектировщиками. Все они помимо традиционных изобразительных средств владеют методами фотографии, умеют работать со шрифтами, выполнять чертежные построения, не уступающие по сложности инженерным, знают современную компьютерную технику и т.п.

Первыми дизайнерами-графиками, наверное, были знаменщики. Так в XVII веке называли рисовальщиков, «золотописцев», создававших оригиналы для фигурных и орнаментальных гравюр, рисунки шрифтов, прописывавших золотом и красками «подносные» экземпляры и др.

В «докомпьютерную» эпоху оригинал-макет создавался вручную. Все составные части такого макета дизайнер либо рисовывал (в натуральную величину или в масштабе) на листе бумаги, либо расклеивал на картонной подложке-планшете. При этом он тщательно продумывал, как компоновать текст, графический материал, фотографии, декоративные элементы и пр. В результате получался так называемый выклеенный оригинал-макет, лицевая сторона которого по окончании работы защищалась «фартуками» из кальки или тонкой бумаги, чтобы предохранить от загрязнения или повреждения. После этого макет фотографировался на негативную пленку, а с нее переносился в виде позитивного изображения

на светочувствительную пластину-форму, с которой печатался необходимый тираж.

Интересны в воспоминаниях известного дизайнера В. Чайкио, когда оригинал-макеты создавались вручную: «Я чертил порейсшинерapidографом, расклеивал тексты с помощью самодельных шрифт-касс, клеил резиновым клеем на картонки детали оригинал-макета. А потом долгими изнурительными ночами на кухне фотографировал «Крокусом» на фототехническую пленку... Для нас это было также естественно, как для предыдущего поколения дизайнеров (нет, их еще называли «художниками») рисовать тушью, белилами, гуашью свои оригиналы по ватману кисточкой». При изготовлении выклеенного оригинал-макета дизайнеры-графики использовали самые разнообразные средства - не только обычные инструменты художника, но и клей, ножницы, чертежные и измерительные принадлежности, другие приспособления, которые применялись в конструировании, печатной графике, техническом рисовании и шрифтовом оформлении. Часто дизайнеру приходилось выступать в роли фотографа и ретушера, если оригинал-макет включал фотографические изображения.

Сегодня арсенал средств дизайнера-графика обогатился компьютерной техникой. Некоторые дизайнеры настолько «срослись» с компьютером, что без него уже не представляют своей профессии.

В последнее время компьютерное макетирование становится основным методом создания оригинал-макетов. Их подготовка производится с помощью различных технических средств. Например, в роли своеобразного планшета выступает монитор компьютера, а в качестве средств исполнения и компоновки макета - специальные устройства-манипуляторы (мышь, цифровое перо), необходимые для управления «электронными инструментами»,

находящимися на экране. Такой оригинал-макет существует в виде электронного изображения, записанного в памяти компьютера. Если электронное изображение, но воспроизвести на листе бумаги, то его распечатывают с помощью принтера или средств малой полиграфии. Благодаря современной технике дизайнер-график, как истинный художник, может полностью сосредоточиться на творческой стороне дела, поскольку всю черновую работу за него выполняет компьютер. Однако для этого нужно не только в совершенстве владеть самим компьютером, но и средствами и методами графического дизайна.

Компьютерные технологии развиваются бурными темпами, и то, что вчера казалось новым словом в графическом дизайне, сегодня уже устаревает. Вот что по этому поводу рассказывает дизайнер И. Гурович («ИМА-Пресс»): «Еще год назад мы с удовольствием делали клееные макеты. То есть компьютер использовался исключительно для того, чтобы вывести текст, который потом приклеится. И было ощущение, что вот оно, счастье. Есть куча иностранных журналов с красивыми картинками - вырезай и приклеивай. А вчера я был у людей, которые мне показали клееный макет. Страшно!».

Сегодня дизайнер, использующий компьютер, выполняет лишь творческую работу, он не связан никакими техническими мирамками, поскольку от сканировать «почистить» картинку, подготовить сетку, вбить туда текст, разверстать его на то количество полос, которое положено по макету, очень просто, и эти рутинные операции выполняют его электронные помощники. Дизайнер имеет дело лишь с созданными им «изобразительными кирпичиками», komponуя их в единую композицию по принципу «чуть-чуть влево, чуть-чуть вправо».

Дизайнеры-графики постоянно расширяют сферу своей деятельности, изобретают новые

изобразительные средства, прибегая с этой целью к синтезу различных видов визуальных искусств и техники.

Независимо от техники и технологии исполнения оригинал-макет создается в несколько этапов.

Работа дизайнера-графика обычно начинается с получения задания или заказа на изготовление оригинал-макета. Нередко задание представляет собой лишь общие соображения заказчика о характере информационного сообщения, его устное словесное описание, на основе которого дизайнер должен определить концепцию будущей работы.

Затем следует переход к этапу анализа. Здесь дизайнер выясняет функцию и назначение заказа, выявляет суть информационного сообщения, выбирает возможную форму решения и необходимые средства его реализации. Главное на этом этапе - выработать художественный прием, который будет определять все последующие этапы.

На следующем этапе, эта предварительной разработки оригинал-макета, выполняются так называемые кроки - первые наброски и эскизы.

Общеизвестно, что с эскиза начинается любое произведение изобразительного искусства, в какой бы технике не предполагалось его выполнить. Однако использование опыта изобразительного искусства в графическом дизайне не «все подавляющего» характера, поскольку эскиз визуального сообщения - это лишь его «полуфабрикат», который в дальнейшем должен быть воплощен с помощью различных технических средств. Эскиз информационного сообщения, в отличие от художественного произведения, должен органически сочетать смысловую задачу и образное выражение, содержание и форму. Все, что не будет понято с первого взгляда - неприемлемо для графического дизайна. Разрабатывая структуру визуального сообщения,

дизайнер, как правило, создает целую серию эскизов. В некоторых случаях это происходит непосредственно в процессе компьютерного макетирования.

Роль эскиза в графическом дизайне чрезвычайно велика. Он представляет собой произведение вспомогательного характера, в котором реализуется предварительный замысел, концепция будущей работы. Эскизы выполняются с различной степенью законченности - от набросков до тщательно выполненных рисунков-композиций и предваряют этап разработки макета. Количество вариантов зависит от сложности задачи. Определяя значение эскиза в своей работе, известный дизайнер Э. Кагаров, много и плодотворно работающий в области компьютер-арта, говорит: «Трудно переучиваться, я привык мыслить с карандашом в руке, и до сих пор так получается лучше, естественней. Плакат мне удобней делать вручную, подготовиться, набросать "эскизики". Приходится, конечно, сидеть и думать за монитором...».

Самый ответственный этап работы над макетом - это выбор оптимального варианта. Выбирается, конечно, тот, который наиболее точно соответствует поставленной задаче.

Завершается процесс создания макета не непосредственным исполнением. Именно здесь от дизайнера требуется практическая реализация основных законов композиции, отшлифовывается общий замысел проекта, воплощаются авторские находки, производится окончательная компоновка текстовых и изобразительных элементов-блоков. После этого макет передается заказчику, который обеспечивает его воспроизведение тем или иным способом.

Сегодня компьютер занимает достойное место на рабочем столе дизайнера. Теперь не нужно тратить

время на многократную перерисовку макета и внесение в него необходимых изменений. Так, многие дизайнеры выполняют свои рисунки на обычном листе бумаги, после чего сканируют и дорабатывают их на компьютере, добавляя надписи или другие элементы, которые трудно нарисовать от руки.

Конечная цель создания авторского оригинал-макета заключается в получении снеговых копий, предназначенных для массового распространения. Характер качества копий зависит от способа воспроизведения - в виде печатной продукции, светящегося изображения на электронном экране, информационном табло, проекционной установке и т.п.

В любом случае оригинал-макет должен быть создан в точном соответствии с требованиями к его окончательному виду. Если он выполнен непрофессионально, неудачно компонован, если в нем не соблюдены пропорции между изобразительными и текстовыми блоками, то все эти недостатки будут заметны в окончательном варианте.

Между оригинал-макетом и его копией-репродукцией существует как сходство, так и различие. Макет - это авторское произведение, воплощающее творческий замысел дизайнера-графика. Копии, воспроизведенные средствами массовой информации, способны лишь повторять его с различной степенью точности. Копии могут быть полными двойниками макета или воспроизводиться в измененном масштабе, тиражироваться на материале, отличающемся от замысла автора, использовать другую цветовую гамму, обладать специфическими признаками тех способов печати, которыми выполнялись. К сожалению, бывает так, что после исполнения оригинал-макет бесследно исчезает из поля зрения дизайнера-графика. Часто макеты воспроизводятся недостаточно совершенными электронными средствами телекоммуникации, которые не могут передать всех

нюансов изображения, или попадают в плохие типографии, где превращаются в продукцию, во многом отличающуюся от замысла дизайнера.

Дизайнер-график, создавая оригинал-макет, всегда должен помнить о его реальной площади, отом, что бы копия как можно более точно соответствовала авторскому замыслу. Если раньше считалось, что труд дизайнера закончен, когда он создал оригинал-макет и распечатал его на принтере, то теперь работа должна продолжаться, как говорят полиграфисты, до тиража.

По этому в графическом дизайне используется метод физического макетирования. Основная его цель - дать исчерпывающее представление о том, как работа дизайнера будет смотреться в «материале», выяснить и отработать эргономические и эксплуатационные свойства носителя визуального сообщения.

Особенно нужно физическое макетирование в дизайне печатной продукции. Так, например, физический макет создается для того, чтобы детально проработать конструкцию многостраничного издания и представляет собой выполненный в натуральную величину образец журнала, брошюры, книги, альбома. Переплет, обложку, титульный лист такой макет воспроизводит целиком, а книжный блок имитируют скрепленные листы бумаги, на которых расклеены образцы размещения набора и иллюстраций, имеющие внешнее сходство с теми, которые войдут в проектируемое издание. Таким образом, физический макет несет всю информацию об архитектонике печатного издания. В этом случае дизайнер-график выступает не только в роли художника, наборщика текста, верстальщика художественного и технического редактора, но и конструктора.

Физическое макетирование также используется при художественном проектировании тары, упаковки,

сувенирной представительской продукции, на которую носятся различные изображения, надписи, реклама, фирменная символика и пр. Спектр этой продукции чрезвычайно широк: значки, шариковые и перьевые авторучки, пепельницы, зажигалки, брелоки, кружки, стаканы, папки, футболки, пакеты, флаги, вымпелы, часы, а также фирменные белые товары (ежедневники, органайзеры, записные книжки, эксклюзивные подарочные наборы и т.п.). Создание представительской продукции, с нанесенной на нее рекламой и фирменной символикой, - одна из наиболее бурно развивающихся областей графического дизайна. Это связано с тем, что одно и то же информационное или рекламное сообщение должно хорошо смотреться на экране компьютера, газетной странице, черно-белом листочке факса, корпусе авторучки, зажигалке и пр.

Компьютерная графика успешно может заменить трудоемкий процесс ручного создания физического макета. Применение виртуального компьютерного макетирования значительно сокращает время, затрачиваемое на художественное проектирование объектов графического дизайна, и, в частности, позволяет отказаться от подготовки реальных физических макетов.