**УДК 74 С.М. Никуличева**

Преподаватель КубГУ

Факультета архитектуры и дизайна

г. Краснодар, Российская Федерация

**СИНТЕЗ РУЧНОЙ И КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКИ В ПРОЦЕССЕ ПРОЕКТИРОВАНИЯ**

**Аннотация**

**Автор раскрывает проблему недостаточного внимания к ручному эскизированию, частичного и полного замещения ручной графики компьютерной, а также призывает к согласованному их сочетанию.**

**Ключевые слова:** проектная графика, эскиз, архитектурное проектирование, графический дизайн

Всеобщая тенденция перехода человечества к компьютерам оказывает большое влияние на сферу искусства, дизайна, архитектуры, а также на весь процесс проектирования в целом. На сегодняшний день применение новых технологий, электронной техники и компьютерных программ вполне закономерно и оправданно, но постепенный отказ от применения ручной графики на всех этапах проектирования вызывает опасения.

Основной задачей обучения студентов в системе художественного проектирования является создание нового художественного образа. Обычно процесс работы состоит из двух этапов.

*На первом этапе* работы над проектом в сфере графического или средового дизайна важно творчески подойти к поиску оригинального образа. Это возможно только благодаря свободному рисованию от руки, используя различные графические техники и приемы. Эскизирование на данном этапе – важная часть работы над любым проектом. Здесь осуществляется поиск оптимальных решений, вносятся корректировки.

*Второй этап* можно назвать техническим. На этой стадии происходит отрисовка, корректировка изображений с использованием компьютерных программ, а также создание технической документации для согласования проекта.

Самой распространенной ошибкой студентов является использование компьютерной техники сразу на первом этапе. Существует мнение, что компьютерные программы существенно ускоряют поиск идей в создании художественного образа. В результате получаются неубедительные, одинаковые решения с отсутствием индивидуальности.

Например, разработка студентами товарного знака или логотипа часто начинается с набора готовых компьютерных шрифтов с последующей интеграцией в них некоего знака и поиска композиции шрифтового блока. Или моделирование композиции знака сразу в компьютерных программах. Это неизбежно приводит к неубедительным шаблонным решениям. Порой студенческие проекты похожи друг на друга и неинтересны.

В области средового дизайна наблюдается та же проблема. При проектировании интерьера, минуя форэскизы, сразу в специализированной трехмерной программе выстраиваются стены, и помещение наполняется готовыми 3D - объектами. С одной стороны, такой метод удобен и быстр, так как с легкостью вносятся корректировки, с другой – дизайн получается, идентичен множеству других подобных решений. Проект выглядит безжизненным, лишенным самобытности.

Творческий поиск начинается с ручного рисунка, а использование цифровой техники в начале работы не способствует развитию концептуального мышления. Предварительные зарисовки получаются живыми и всегда обращают на себя внимание своей оригинальностью, индивидуальным почерком автора. Несмотря на современный уровень развития технологий, процесс проектирования всегда должен начинаться с ручного наброска - эскиза, когда дизайнер или архитектор, задумавшись, с карандашом в руках, фиксирует свои идеи на бумаге.

В настоящее время разделяются области применения ручной и компьютерной графики. Ручная эскизная графика была актуальна во все времена, и мастерство художника высоко оценивалось и оценивается по сей день. Впечатление художественности теряется только в одном компьютерном варианте, а графический дизайн или архитектура теряет себя как искусство, уподобляясь холодному расчету.

На сегодняшний день наблюдается отсутствие культуры компьютерной графики, использования ее средств, подачи проектов. Студенты скорее торопятся перейти от набросков, эскизов, рисунков, выполненных от руки, к компьютерным графическим программам. Кроме того, этот факт сопровождается пренебрежительным отношением к ручной графике, как к изжившей себя технологии. Конечно, эта ситуация возникла не случайно. Во-первых, сказывается общая мировая тенденция в области новых технологий и всеобщая компьютеризация. Технологические процессы практически всех производств полностью переведены в цифровые форматы. Человечество уже не обходится без компьютерной техники, как в обыденной жизни, так и на рабочих местах.

Во-вторых, наблюдается стремление соответствовать требованиям потенциальных работодателей, большинство из которых заявляет о способности работы в определенных графических программах. Действительно, многие сотрудники кадрового отдела не обращают внимания на творческие и художественные способности соискателя, а лишь требуют владения специализированными программами на высоком уровне.

В-третьих, студенты стремятся ускорить или оптимизировать трудовые затраты на выполнение учебного проекта при помощи компьютерных технологий, особенно при нехватке времени в учебном процессе. Первые две причины вполне понятны, а третья носит довольно субъективную оценку со стороны студентов, поскольку зависит от уровня подготовки в профильном аспекте, а также степенью владения компьютерными средствами.

Только на втором этапе работы над проектом после выбора удачных интересных решений целесообразно обращаться к компьютерной технике. Компьютер позволяет довести проект до логического завершения, подготовить к утверждению и согласованию. Цифровая техника помогает поставить работу на поток, повысив технологичность производства. При помощи компьютерных программ удобно готовить к дальнейшему выпуску оригинал-макеты печатной, сувенирной и иной продукции, рабочие чертежи, поскольку их производство требует тиражности. Делать же вручную оригинал-макеты и рабочие чертежи крайне затруднительно. Кроме того, для хранения архивов информации в электронной форме роль компьютера неоценима.

Таким образом, можно сделать вывод, что отказ от ручной технологии в будущем грозит уничтожением профессии дизайнера и архитектора. Компьютерное моделирование - это техническое средство воплощения идеи, которое приемлемо только на втором и конечном этапе проектирования и является помощником в творческом поиске, ускоряя дизайнерский процесс и предлагая новые возможности по вариативности. Не стоит питать иллюзий, что компьютер способен самостоятельно создать проект за дизайнера или архитектора. Необходимо сохранять разумный баланс между ручной и цифровой графикой. В учебном процессе педагогам необходимо предоставлять студентам выбор в реализации творческих замыслов, давать возможность развития проектного дела в условиях новой «цифровой эры». Компьютерная техника с ее постоянным усовершенствованием все же была и остается лишь инструментом в умелых руках творца.

**Список использованной литературы:**

1. Смирнов, А. С. Архитектурная графика: ручная или компьютерная? / А. С. Смирнов // Архитектон: известия вузов. – 2007. – № 19. – URL: <http://archvuz.ru/2007_2/19>
2. [Н. Брызгов](http://www.ozon.ru/person/3402616/). Творческая лаборатория дизайнаПроектная графика/[С. Воронежцев](http://www.ozon.ru/person/5704594/), [В. Логинов](http://www.ozon.ru/person/5704666/). - М.: Издательство В.Шевчук, 2010 – 192с.

**©** С.М. Никуличева 2015 г.