

ІНФОРМАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ ВІЗУАЛІЗАЦІЇ У ДИЗАЙНІ

Мазепа Маргарита Юрїївна

студентка

Яворський Олександр Леонїдович,

кандидат технічних наук, доцент

Київський Національний Університет

Технологій та Дизайну

м. Київ, Україна

Вступ. Використання інформаційних технологій візуалізації у дизайні – вимога не тільки часу, але й ринку праці. Аутсорсингові компанії відрізняються великим досвідом роботи з інформаційної графікою для різних сфер застосування (складання планів, звітів, статистик, презентацій), що допомагає сформуванню експертної думки в розроблюваних проектах з урахуванням основних функцій, естетичних особливостей інформаційного дизайну і його художніх аспектів.

Мета роботи. Визначити основні методи технологій візуалізації. З'ясувати необхідність інформаційних технологій в медіаіндустрії. Дослідити особливості створення інфографіки. Визначити головну мету інформаційного проектування. Дізнатись що таке інтерфейсне проектування та які є види комп'ютерної графіки та комп'ютерної візуалізації в проекті.

Матеріали та методи. Опрацювання літературних та інформаційних джерел для дослідження інформаційних технологій та візуалізацій у дизайні. Аналітичне обґрунтування основних технологій.

Результати та обговорення.

Інфографіка

Виділяють наступні головні способи створення проектів та їх дизайну інформаційних систем:

– сформуванню на сукупності діаграм і схем повноцінний образ, який допоможе передати тільки головну інформацію;

- визначити яку форму інформації потрібно представити аудиторії (хронологічну, кількісну, просторову або комбіновану);
- встановити оптимальний метод вирішення деяких установок, вибрати тип презентації (інтерактивний, динамічний або ж статичний).

Компанії намагаються розробити все більше форм інформаційного дизайну, створюють нові ілюстрації, використовуючи накопичений досвід в графіці, веб-дизайні, тривимірному моделюванні, маркетингу і психологічних практиках, які допомагають створити будь-які різновиди інфографіки.

Інформаційні технології в медіаіндустрії потрібні:

- показати точне функціонування схем і різних пристроїв;
- показати зростаючу тенденцію;
- пояснити співвідношення певних фактів і предметів;
- показати основні переваги і плюси проекту;
- візуалізувати основний обсяг даних (інтерфейсне проектування);
- викликати в аудиторії бажання більш детально вивчити поставлене запитання;
- доповнити презентацію емоційним забарвленням, зробити її більш яскравою.

Особливості створення інфографіки:

- 1 Поставити перед собою основні завдання та сформулювати вимоги.
- 2 Зібрати якомога більше інформації і систематизувати її - найголовніший етап роботи, який розділяє всю інформацію по типу, темі, діям (наприклад, дослідний проект або інструкція) і провести поділ всіх даних на головні і другорядні.
- 3 Вибір сценарію і загального образу.
- 4 Ухвалення проекту, що розробляється.
- 5 Створення візуальної картинки - підготовка ескізів (для створення динамічної інфографіки застосовується покадрове промальовування).
- 6 Ухвалення ескізів.

7 Детальне опрацювання графіки - формування головного об'єкта і другорядних фонів, вибір колірних рішень, тексту, шрифту, основних предметів і образів.

8 Збірка графічних матеріалів на основі з отриманих ескізів, кінцева верстка.

9 Ухвалення готового проекту.

Інтерфейсне проектування:

Головна мета проектування інтерфейсу - зробити так, щоб кожен екран сайту і програма виглядали привабливо і були зручні у використанні. Після того, як буде розроблений екран взаємодії з користувачем (чат, сайт), потрібно виконати наступні дії з інтерфейсними додатками інформаційних технологій в дизайні:

1. детально продумати загальний вигляд інтерфейсу;
2. створити елементи навігації між окремими життєвими циклами екрану;
3. головні функції і завдання інтерфейсу розкласти на окрему панель;
4. спроектувати кожну деталь інтерфейсу-екран, окремий блок з перехідними посиланнями, сторінки, а також інші деталі.

Створення інтерфейсу і введення його в роботу - це поєднання знань і дизайну, психології поведінки людей і досвіду роботи з клієнтами. Проектування в інформаційному дизайні - процес пошуку рішень, виходу з ситуації, коли багато в роботі сайту або додатка ще не визначено.

Інформаційний дизайн:

- робить складні набори фактів доступними сприйняттю,
- вимагає міждисциплінарного підходу до комунікації, наприклад, поєднуючи вміння графічного дизайну, тривимірного дизайну, цифрових технологій, когнітивістики, теорії інформації, культурології,
- слід розвивати у напрямі експериментування, розширюючи репертуар засобів і не виключаючи з розгляду складні системи.

Комп'ютерна графіка:

Область діяльності дизайнера, в якій комп'ютери використовуються як

технічний засіб для створення і обробки візуальної інформації, а також результат даної діяльності.

Основні формати комп'ютерної графіки:

Растрова графіка - формат, представлення зображення в комп'ютері у вигляді безлічі точок (пікселів). До таких зображень відносяться скановані зображення і фотографії. Важливою перевагою растрової графіки є її фотореалістичність.

У векторній графіці всі зображення описуються у вигляді математичних об'єктів – контурів. Кожен контур являє собою незалежний об'єкт, який можна переміщати, масштабувати і змінювати, не втрачаючи при цьому якість зображення.

Таким чином, результатом комп'ютерного проектування завжди є «плоска картинка-проекція». Комп'ютерні засоби ефективно використовуються для вирішення технічних завдань проектування.

Однак вплив цифрових технологій все більше поширюється на гуманітарні аспекти. Комп'ютерна віртуальність підвищує рівень емоційної і інтроспективної активності суб'єкта, а це може впливати на механізм синтезу креативних рішень.

Висновки. Використання інформаційних технологій візуалізації у дизайні – це не просто графічне представлення знань і даних, це окрема сфера в дизайні, яка спрямована на перенесення інформації в ілюстрації з урахуванням різних критеріїв сприйняття інформації людиною. Воно допомагає домогтися ефективного спілкування з головною аудиторією. При отриманні спеціальності важливо визначити, ким працювати в дизайні інформаційних технологій.

Наукова новизна цього дослідження полягає в тому що в своїй роботі можна використовувати нові платформи та сервіси для створення презентацій сайтів реклами за допомогою інфографіки, комп'ютерної графіки, інтерфейсного дизайну, інструменти для бізнес-аналітики, сервісів для створення діаграм та графіки. Все це забезпечує отримання позитивної відзнаки від роботодавця.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

- 1 А.С.Василюк, Н.І.Мельникова. Комп'ютерна графіка: навч. посіб. для студентів напряму підгот. 6.040303 «Систем. Аналіз».— Львів: Вид-во Львів. політехніки, 2016.— 308 с.
- 2 Веселовська Г. В. Комп'ютерна графіка: Навчальний посібник для вузів.— Херсон: ОЛДІ-плюс, 2004.— 582 с.
- 3 Основи комп'ютерної графіки: курс лекцій / О.Я.Різник; М-во освіти і науки, молоді та спорту України, Нац. ун-т «Львів. політехніка».— Л.: Вид-во Львів. політехніки, 2012.— 220 с.