

Раздел 8.

Информационные технологии в современной культуре и образовании

СПОСОБЫ СОЗДАНИЯ ВИЗУАЛЬНОЙ РЕКЛАМЫ

Т. В. Бачурина,

*аспирант, преподаватель кафедры информационных технологий
в культуре Белорусского государственного университета
культуры и искусств*

В данной статье определены основные аспекты и направления применения компьютерной графики в создании визуальной рекламы. Заявленная тема является актуальной ввиду того, что в настоящее время практически не существует рекламы, созданной без привлечения компьютерных технологий. Это касается не только рекламных роликов, но и фоторекламы, рекламы в сети Интернет, наружной рекламы и т. п.

Компьютерная графика на данном этапе развития является одним из наиболее перспективных направлений современных информационных технологий и открывает широкие возможности для создателей рекламных продуктов. Этим объясняется ее активное использование наряду с мультимедийными технологиями в рекламной среде.

Профессиональные художники и дизайнеры создают в графических редакторах логотипы, фотоколлажи, афиши, открытки, элементы оформления для полиграфической продукции (рекламных объявлений, буклетов, визиток, листовок, брошюр), для веб-дизайна, для мультимедийных презентаций.

Вместе с тем современные графические средства разрабатываются таким образом, чтобы предоставить возможности для создания и обработки изображений не только профессионалам,

но и обычным пользователям, не имеющим специальной подготовки в области художественного дизайна [3, с. 20].

Очевидно, что реклама предъявляет свои особые требования к внешнему оформлению плакатов, листовок, информационных бюллетеней, каталогов, брошюр. Это обусловлено, прежде всего, главными задачами рекламного сообщения – предложить рекламируемый продукт, показать его конкурентоспособные качества, а также конечной целью – продать его. Для эффективности рекламного сообщения важно в первую очередь создание благоприятного первого впечатления, что достигается при соблюдении основных принципов и правил дизайна: общей композицией, правильно найденным цветовым решением, графическим представлением, четкостью оформления отобранной сжатой информации и др.

Появление и активное развитие программ компьютерной графики открыло для любой сферы деятельности принципиально новые возможности для творчества: не только использовать созданные цифровые графические образы, но и изменять их на свое усмотрение; моделировать поведение графических объектов; управлять их содержанием, формой, динамикой и цветом, добиваясь нужного результата в зависимости от поставленных конечных целей.

Мы определяем компьютерную графику как процесс создания изображений с помощью графических редакторов или процесс обработки визуального ряда, полученного из повседневной реальности.

В зависимости от используемых технологий компьютерную графику можно разделить на несколько различных направлений, среди которых четыре основных: растровая, векторная, фрактальная и 3D-графика. В рамках каждого из этих направлений можно выделить множество более мелких и специальных подразделов, количество и разнообразие которых неумолимо растет с течением времени.

Фрактальная графика – это создание изображений на математических алгоритмах. Трехмерная или 3D-графика – самая динамично развиваемая отрасль, которая позволяет создавать объемные изображения и сцены.

Остановимся подробнее на растровой и векторной графике. Растровая графика – в первую очередь это работа с фотографиями, цифровая художественная живопись, обработка отска-

нированных изображений. Растровая графика состоит из пикселей (маленьких квадратиков), характеризующихся такими параметрами как цвет, положение и размер, размещенных в прямоугольной сетке. Пиксел – это самая маленькая единица цифрового изображения. Качество растрового изображения напрямую зависит от количества пикселей, из которых оно состоит: чем больше пикселей, тем больше деталей можно отобразить. Большим преимуществом растровой графики перед векторной является ее фотореалистичность; точная передача цветовых переходов, т. е. огромное количество цветов и оттенков; легкость в ее получении с различных носителей (фотоаппарат, сканер, цифровая видеокамера); совместимость программ.

Но вместе с тем имеются и недостатки, обосновывающие необходимость использования векторной графики. Основным минусом использования растровой графики является то, что графика, состоящая из пикселей, лишена возможности масштабирования без потери качества, например: сильно увеличив фотографию можно наблюдать такие побочные эффекты, как пикселизацию, размытие, муар; в то же время большое количество пикселей приводит к большому весу (размеру) файлов.

Векторная графика тесно связана с полиграфией, дизайном и конструированием. В принципе, векторная графика – это набор графических примитивов, описанных математическими формулами. Благодаря такому способу представления графической информации векторное изображение можно не только легко масштабировать, но и перегруппировывать примитивы и менять их форму для создания совершенно других изображений из одних и тех же объектов. Достоинствами векторной графики являются: небольшой размер файла; возможность неограниченного масштабирования, перемещения, вращения, группировки без потери качества; возможность выполнения булевых операций над объектами (сложение, вычитание, пересечение, дополнение). При этом векторная графика имеет свои недостатки:

– сложность в получении изображений. Векторную графику нужно создавать самому, часто с нуля. Следовательно, получаем меньшее количество векторных клипартов в отличие от растровых фотографий;

– трудность передачи фотореалистичного изображения. Как бы мы красиво не нарисовали, векторную иллюстрацию нельзя сравнить с фотографией;

– проблемы совместимости программ, работающих с векторной графикой.

Все вышесказанное детерминировало совместное использование в рекламе всех видов графики.

Итак, компьютерная графика является неотъемлемой частью рекламной индустрии. Целый комплекс задач, которые компьютерная графика решает в оформлении рекламы, сводятся не только к экономии средств и повышению эффективности влияния на конечного потребителя, но сама реклама становится при этом более зрелищной и интересной. При творческом использовании компьютерной графики значительно повышаются выразительные возможности рекламы, в результате чего она оказывает более сильное воздействие на зрителя, воплощая в жизнь самые смелые и успешные рекламные ходы.

Отдельная отрасль компьютерной графики – создание художественных изображений с помощью компьютерной графики. По сути, это отрасль изобразительного искусства, подобная живописи, скульптуре или графике. Вся разница только в специфике средств, которые используются для художественной выразительности.

Компьютерная графика неотделима от современной жизни. С каждым днем она проникает в новые сферы общественной жизни и успешно в них функционирует. Применение компьютерной графики наиболее заметно в сфере развлечений, в частности кино и рекламе. Поэтому компьютерная графика сегодня активно развивается, создаются новые методы, разрабатывается новое программное и техническое обеспечение.

1. Вэн Дам, Э. Пользовательские интерфейсы нового поколения / Э. Вэн Дам // Открытые системы. – 1997. – № 6. – 127 с.

2. Компьютерная графика в рекламе [Электронный ресурс] // Реклама ТВ. – Режим доступа : <http://reclama.tv/>. – Дата доступа : 23.10.15.

3. Области применения компьютерной графики [Электронный ресурс] // Баргузин продакшн компани. – Режим доступа : http://www.barguzin.com/articles/oblasti_primeneniya/. – Дата доступа : 23.10.15.