

Л. Э. Смирнова

ИСТОРИЯ И ТЕОРИЯ ДИЗАЙНА



СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
SIBERIAN FEDERAL UNIVERSITY

Любовь Эдуардовна Смирнова

История и теория дизайна

http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=40131984

История и теория дизайна Учебное пособие:

ISBN 978-5-7638-3096-5

Аннотация

Учебное пособие содержит исторические и теоретические сведения о развитии европейского и русского дизайна. Включает сведения о деятельности дизайнеров, практические задания. Материал изложен системно, доступно, наглядно. Для визуального восприятия темы текст сопровождается иллюстрациями. Предназначено студентам направления 051000.62.14 Профессиональное обучение (по отраслям) профиля подготовки «Декоративно-прикладное искусство и дизайн» Института педагогики, психологии и социологии Сибирского федерального университета.

Содержание

Введение	4
Модуль 1	6
1. Дизайн. Виды современной дизайнерской деятельности	7
1.1. Понятие «дизайн»	7
1.2. Индустриальный дизайн	19
1.3. Дизайн архитектурной среды	23
1.4. Дизайн интерьера	27
1.5. Дизайн одежды	29
1.6. Графический дизайн	30
1.7. Дизайн выставочных экспозиций	33
1.8. Компьютерный дизайн	33
1.9. Арт-дизайн	36
Конец ознакомительного фрагмента.	37

Л. Э. Смирнова

История и теория дизайна Учебное пособие

Введение

Различные философии дизайна являются выражением различного отношения к миру. Место, которое мы отводим дизайну в мире, зависит от того, как мы понимаем этот мир...

Томас Мальдонадо

Дизайн является феноменом художественной культуры XXI века. Родившись на рубеже столетий, он на волне промышленной и научно-технической революции, стремительно развиваясь, превратился в один из самых влиятельных видов проектно-художественной деятельности. Сегодня трудно представить какую-либо сферу, в которой бы не трудился дизайнер. Дизайн влияет на наш стиль жизни. Он, как никакой другой вид проектно-художественной деятельности, стремится к созданию комфортной для человека среды на основе специальных научных исследований, оптимальных условий жизнедеятельности человека, его потребностей, условий взаимодействия с современной техникой. Он охватывает мно-

жество предметов окружающей действительности – от столовой ложки до гигантского самолета.

Дизайн является синтезом множества знаний гуманитарных и технических, таких как техническое конструирование, материаловедение, проектирование, эргономика, экономика, психология, маркетинг и др.

Дисциплина «История и теория дизайна» является одной из базовых дисциплин для направления 051000 Профессиональное обучение (по отраслям) профиля подготовки «Декоративно-прикладное искусство и дизайн». При ее изучении формируется множество общекультурных и профессиональных компетенций.

Весь материал разделен на три модуля:

- Дизайн как формальная деятельность и составной элемент экономики. История развития дизайна;
- Дизайн-проектирование и художественная обработка продукции;
- Дизайн-проектирование в компьютерном дизайне.

Каждая тема содержит в себе информационно-справочный материал и включает:

- план изучения темы;
- учебную информацию по теме;
- иллюстрации, сопровождающие учебную информацию;
- практические задания;
- вопросы для самоконтроля.

Модуль 1

Дизайн как формальная деятельность и составной элемент экономики.

История развития дизайна

Ключевые слова

Дизайн

Индустриальный дизайн

Дизайн архитектурной среды

Дизайн одежды

Графический дизайн

Основоположники дизайна

Зарубежный дизайнерский опыт

Отечественный дизайнерский опыт

1. Дизайн. Виды современной дизайнерской деятельности

План

Понятие «дизайн»

Виды дизайна:

- *индустриальный дизайн*
- *дизайн архитектурной среды*
- *дизайн интерьера*
- *дизайн одежды*
- *графический дизайн*
- *дизайн выставочных экспозиций*
- *компьютерный дизайн*
- *арт-дизайн*

1.1. Понятие «дизайн»

Сегодня дизайн проник во все сферы жизнедеятельности человека: дизайн автомобиля, дизайн интерьера, дизайн визитки, костюма и прочего множества вещей. Что же такое дизайн и чем вызвана такая его популярность?

Понятие «дизайн» не всегда можно однозначно опреде-

лить, в различных ситуациях под этим термином подразумеваются различные объекты, но все их можно условно разделить на три категории:

- процесс художественного или художественно-технического проектирования;
- результаты процесса – проекты, эскизы, макеты, визуальные материалы;
- осуществленные проекты – изделия, средовые объекты, полиграфическая продукция.

Чем вызван такой разброс объектов дизайн-проектирования?

Как и многие другие понятия, понятие «дизайн» является заимствованным из другой культуры, в частности европейской.

Смысловые корни термина восходят к латинскому *designare* – «определить, обозначить». В эпоху Ренессанса словом *disegno* обозначали проекты, рисунки, а также лежащие в основе работы идеи (основополагающие идеи). Позднее, в XVI веке, в Англии появилось понятие *design*, которое дошло до наших дней и переводится на русский язык как «замысел, чертеж, узор», а также «проектировать» и «конструировать». Слова, фразы, переводимые с других языков, в частности с английского, как правило, имеют несколько значений – поэтому термин «дизайн» понимается так широко.

Познакомимся подробнее с некоторыми ныне существующими

ющими определениями понятия «дизайн».

В 1964 году на Международном семинаре дизайнеров в Бельгии была предложена дефиниция: дизайн – творческая деятельность, целью которой является определение формальных качеств промышленных изделий. Эти качества включают и внешние черты изделий, но главным образом структурные и функциональные связи, которые превращают изделия в единое целое как с точки зрения потребителя, так и с точки зрения изготовителя. Дизайн стремится охватить все аспекты окружающей человека среды, которая обусловлена промышленным производством.

В более узком профессиональном понимании дизайн – проектно-художественная деятельность по разработке промышленных изделий с высокими потребительскими и эстетическими качествами, деятельность по организации комфортной для человека предметной среды – жилой, производственной, социально-культурной.

Дизайн – специфическая сфера деятельности по разработке (проектированию) предметно-пространственной среды (в целом и отдельных ее компонентов), а также жизненных ситуаций с целью придания результатам проектирования высоких потребительских свойств, эстетических качеств, оптимизации и гармонизации их взаимодействия с человеком и обществом.

Зарожден дизайн на пересечении нескольких видов деятельности: художественно-проектных программ, массо-

вой промышленности, инженерного проектирования и науки (рис. 1).

Сегодня дизайн – комплексная междисциплинарная проектно-художественная деятельность, интегрирующая естественно-научные, технические и гуманитарные знания, инженерное и художественное мышление, направленная на формирование на промышленной основе предметного мира в чрезвычайно обширной «зоне контакта» его с человеком (во всех без исключения сферах жизнедеятельности).

Центральной проблемой дизайнера является создание культурно- и антропосообразного предметного мира, эстетически оцениваемого как гармоничный, целостный. Следовательно, наряду с инженерно-техническими и естественно-научными знаниями актуально использование средств гуманитарных дисциплин – философии, культурологии, социологии, психологии, семиотики и др. Все эти знания интегрируются в акте проектно-художественного моделирования предметного мира, опирающегося на образное, художественное мышление.



Рис. 1. Составляющие дизайна

Возникновение дизайна как особого вида проектно-художественной деятельности относят к концу XIX века, связывая его появление с промышленной революцией – повсеместным развитием массового машинного производства и возникшим вследствие этого разделением труда. В условиях индустриального производства, товарного наполнения рынка внимание производителей все больше обращалось на привлекательность и разнообразие внешнего вида выпускаемых изделий, а также на потребительские качества продукции, удобство ее эксплуатации. В результате возникла необходимость в особом специалисте, способном не только созда-

вать форму изделия, обеспечивая привлекательный внешний вид, отвечающий веяниям моды и запросам потребителя, но и хорошо разбираться в конструировании и технологии машинного производства. Только в условиях решения комплексных инженерно-технических, художественных вопросов возможно, как показала практика, создавать конкурентоспособную продукцию.

Вся история дизайна тесно связана с историей развития техники. Такие изобретения, как паровой котел (рис. 2), двигатель внутреннего сгорания, электромотор, создали не только новые области в машиностроении, но и стали историческими этапами в развитии дизайна. XIX век был веком ошеломляющего прогресса. Одно техническое чудо приходило на смену другому; век, начавшийся дилижансами и гусиным пером, заканчивался автомобилем и пишущей машинкой (рис. 3). За телеграфом последовал телефон, затем заработал «беспроволочный телеграф» – радио. Люди придумали способ делать точные изображения с натуры, обходясь без художника, записывать и сохранять на века человеческий голос, сделали первые попытки взлететь на аппарате тяжелее воздуха, изобрели движущуюся фотографию – кино.

Ранее процесс создания формы предмета непосредственно был связан с его изготовлением. С приходом века индустриализации стали создаваться прототипы изделий в форме чертежей, моделей и опытных образцов, которые затем производились большими тиражами с помощью машин уже дру-

гими людьми. Таким образом, на рубеже столетий в процессе промышленного производства произошло разделение труда, дизайн выделился в обособленную форму проектно-художественной деятельности; стала формироваться новая профессия – дизайнер.

Дизайн как профессия существует около ста лет. Зарождение этой профессии связывают с деятельностью движения «За связь искусств и ремесел» в Англии конца XIX века, лидером которого был известный художник и теоретик в области предметного творчества Уильям Мор-рис (1834–1896) – английский художник и общественный деятель. Именно тогда были сформулированы основные положения теории и творческие принципы дизайна, повлиявшие на школы и направления более поздних лет.



Рис. 2. Джеймс Ватт. Первая паровая машина, Англия, 1765

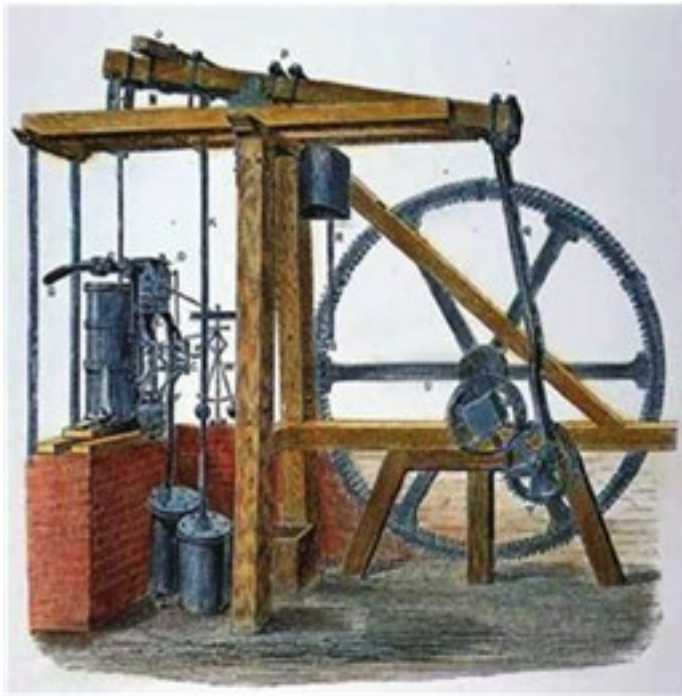


Рис. 3. Питер Миттенхофер. Деревянная пиущая машинка, Германия, 1864

Иногда возникновение профессии дизайнера связывают с началом XX века, когда художники заняли ведущие посты в ряде промышленных отраслей и получили возможность формировать фирменный стиль предприятий, влияя на политику формообразования выпускаемой фирмами продук-

ции, особенно фирменные стили немецкой электротехнической компании «АЭГ», основателем которой является Петер Беренс (1869–1940) – немецкий архитектор и художник американской автомобильной фирмы «Форд моторс». Существует также мнение, согласно которому о дизайне как профессии можно говорить только тогда, когда сложились школы с методиками преподавания дизайна и появились первые дипломированные специалисты по дизайну. Это 20-е годы прошлого столетия, когда были открыты первые школы дизайна – «Баухауз» в Германии и ВХУТЕМАС в Советской России.

Существует также точка зрения, в соответствии с которой возникновение дизайна относят к периоду всемирного кризиса 1929 года, который описывается прежде всего как американский феномен. Действительно, вплоть до кризиса 1929 года европейский дизайн оставался чисто локальным явлением, не оказывая заметного влияния на промышленное производство. И только с началом кризиса американский дизайн становится реальной коммерческой силой, приобретая постепенно в полном смысле этого слова массовый характер; возникает профессиональная «индустрия дизайна». Сформировавшееся в начале столетия в архитектуре Америки и ряда европейских стран новое стилевое направление «функционализм» стало своего рода теоретической базой и для развития принципов формообразования в дизайне. Его лидеры, видевшие красоту художественной

формы в ее функциональной целесообразности, стояли и у истоков машинного формообразования дизайна.

Среди них такие известные имена, как:

Луис Салливен – один из основателей Чикагской архитектурной школы, известной своими зданиями «машинной эпохи»;

Фрэнк Ллойд Райт – патриарх американской архитектуры и дизайна;

Петер Беренс – немецкий архитектор и художник, с чьим именем связывают целую эпоху в развитии дизайна и в частности появление «фирменного стиля»;

Мис ван дер Роэ – один из лидеров известного германского производственного союза Веркбунда и основоположников рационалистической архитектуры и дизайна в Германии;

Вальтер Гропиус – основатель всемирно известной школы современной архитектуры и дизайна «Баухауз»;

Геррит Томас Ритвельд – голландский архитектор, чей концептуальный «красно-синий стул» стал скульптурным символом современного дизайна.

Среди пионеров дизайна были и пришедшие в промышленность архитекторы, и художники-модернисты. Представители модерна искали выход из тупика надоевшего подражания стилям прошлого, отрицали эклектику, резко критиковали украшательства и орнаментику, вели поиски в области рациональных, геометрических форм, особое внимание при этом обращалось на красоту исходного материала, выяв-

ление его. По сути, эти взгляды были своеобразным шагом к философии индустриального формообразования. Среди них такие известные имена, как:

Анри ван де Вельде, с именем которого связано появление стиля «модерн»;

Михаэль Тонет и его известный во всем мире «венский стул»;

Чарлз Макинтош – шотландский архитектор, лидер стиля «Ар нуво», дизайн которого считается одной из вершин европейского модерна; его мебель начала века воспроизводится по сей день;

Раймонд Лоуи – один из основателей профессионального дизайна в США, его часто называют отцом промышленного дизайна;

Камилло Оливетти и Эрвин и Артур Брауны, с именами которых связывают фирменные стили в истории дизайна;

Джованни Понти – итальянский архитектор, основатель самого известного журнала по дизайну «Домус»;

Алвар Аалто – основоположник современной финской архитектуры и дизайна.

А также наши соотечественники – К. Малевич, А. Родченко, В. Татлин, Эль Лисицкий и др., стоявшие у истоков советского дизайна.

У нас в стране до последнего времени для обозначения понятия «дизайн» использовались такие термины: «художественное конструирование» – процесс проектирования,

«промышленное искусство», «техническая эстетика» – сфера деятельности. И специалист-дизайнер именовался как «художник-конструктор», ведущий институт дизайна – Всесоюзный научно-исследовательский институт технической эстетики, а самый популярный в 60–80 годах отечественный журнал по дизайну – «Техническая эстетика».

Как было сказано выше, дизайн охватывает множество объектов предметной среды, а это значит, что его нужно как-то классифицировать, упорядочить. Со временем появлялись различные течения, направления дизайна. Изначально классическим признаком, по которому проводилось деление дизайнерской деятельности, были материалы, с которыми работал дизайнер. Сейчас же классификация иная: в ее основу заложена принадлежность предмета к какой-либо сфере жизнедеятельности общества.

1.2. Индустриальный дизайн

Индустриальный дизайн – это отрасль дизайна, область художественно-технической деятельности, целью которой является определение формальных качеств промышленно производимых изделий, а именно их структурных и функциональных особенностей.

Термин «индустриальный дизайн» появился в 1919 году благодаря архитектору из Германии Вальтеру Гропиусу, основавшему революционную школу индустриального дизай-

на «Баухауз» в Веймаре (Германия).

Индустриальный дизайн – основная группа в сфере приложения труда дизайнера (орудия труда и механизмы), к ней относятся продукты станко- и машиностроения, средства транспорта, оружие, т. е. изделия категории «А»; предметы быта – товары массового потребления (посуда, бытовые приборы, аудио- и видеоаппаратура, электроагрегаты, механизмы, детские игрушки, мебель). Они являются самой распространенной на сегодня областью дизайнерской деятельности.



Рис. 4. Г. Ритвельд. Красно-синий стул, 1918

Излюбленным объектом творчества дизайнеров является мебель. Лишь немногие из мастеров дизайна устояли перед соблазном создать свой собственный стул или кресло (рис. 4). Мебель является своеобразной квинтэссенцией дизайна, где в полной мере проявляется целый комплекс вопросов эргономики, конструктивных решений, технологии производ-

ства, взаимосвязи материалов и формы, влияния современной моды.

По формам мебели можно изучить историю дизайна – от «венского стула» Михаэля Тонета XIX века до современной софы «Мэрлин» Ханса Холяйна.

Сегодня большое внимание дизайнеры уделяют производству мебели и оборудования для инвалидов, пожилых людей и людей с нарушенным опорно-двигательным аппаратом. Это специальная мебель и оборудование для интерьеров жилых и лечебных помещений, автомобили, коляски и мн. др. В этом проявляется один из постулатов дизайна как деятельности, связанной с заботой о человеке, созданием вещей и организацией предметной среды для человека.

Наряду с мебелью особой популярностью в творчестве дизайнера пользуется детская игрушка. Сегодня она одна из самых распространенных тем курсового и дипломного проектирования во многих школах дизайна. Проектирование игрушки, как и мебели, включает комплекс дизайнерских задач. С игрушкой ребенку должно быть удобно и безопасно играть, она должна отвечать строгим гигиеническим требованиям, должна быть индустриально изготовлена, а значит, должна быть недорогой, не вызывать негативные реакции у ребенка и мн. др.

1.3. Дизайн архитектурной среды

Дизайн архитектурной среды – это вид проектной деятельности, одна из основных отраслей дизайна.

Активное использование методов дизайна при формировании городской среды, повышенное внимание к потребительскому уровню оборудования площадей и улиц относятся к середине 60-х годов, когда стали создаваться благоустроенные пространства городов. Объектом проектной работы в дизайне архитектурной среды, в отличие от «других дизайнов», является сложно-динамическая система среды обитания человека, точнее, достижение оптимальной предметно-пространственной организации и образности различных средовых объектов (рис. 5).

Внимание архитектора-дизайнера направлено на типы объектов архитектурной среды, которые должны обладать специфическими качествами комплексности, динамичности, гуманистичности и целостности. К таким весьма распространенным типам объектов архитектурной среды относятся:

- дизайн внешней архитектурной среды, городской дизайн, включающий общественные пространства города, жилую среду, объекты, принадлежащие инфраструктурным функциональным системам (транспорта, городских служб, общения и торговли);

- дизайн интерьера, включающий общественную и жилую среду;

- дизайн производственной среды, включающий разнообразные как открытые, так и закрытые пространства.

Каждый из этих типов пространств имеет свои особенности и определяет свой круг профессиональных задач и проектных методов их решения. В процессе своего развития дизайн сначала представлялся в виде автомобилей и киосков, затем торговых автоматов и телефонных боксов, пока не сменил традиционные «малые архитектурные формы» и вывески уличной мебелью и оборудованием, системой визуальных коммуникаций.



Рис. 5. У. Моррис. Red house



Рис. 6. Ландшафтный дизайн

В последнее время наряду с традиционными понятиями «садово-парковое искусство» и «ландшафтная архитектура» все чаще употребляется понятие «ландшафтный дизайн» (рис. 6) – когда речь идет о небольших благоустроенных зеленых уголках, как правило, в высокоурбанизированной среде пешеходных улиц и городских центров; а также «фитодизайн» – как искусство составления зеленой композиции букета, миниатюрного сада или зеленого уголка в интерьере.

1.4. Дизайн интерьера

Дизайн интерьеров включает интерьеры и оборудование общественных помещений, жилых пространств и интерьеры производственных зданий.

В интерьере общественных зданий, которые посещаются десятками и тысячами людей, первостепенными являются образно-семантические задачи: создание высокохудожественного образа уникального объекта. Поэтому особое внимание следует уделить материалам как строительным, так и отделочным, определяющим внешний вид, стиль, надежность, прочность и долговечность конструкции. Пространства общественных помещений зданий имеют часто зальный характер с большепролетными конструкциями, рассчитанными на значительное количество людей, одновременно находящихся в них. Большие открытые пространства дают свободу для работы дизайнеров-проектировщиков: возможен подбор разнообразных материалов (от камня до пластика), а также различных украшений интерьера (колонны, люстры, балконы).

Особое внимание при работе над жилым интерьером уделяется эргономике. В первую очередь это касается рабочих зон квартиры – мест приготовления пищи, выполнения хозяйственных работ, хобби членов семьи, учебы и профессиональной деятельности (ученые, писатели и др.) и проч. На-

бор средств проектировщика значительно сужается вследствие относительно небольших размеров помещений, в которые нужно вписать и предметы необходимости (мебель, средства освещения, напольные и настенные покрытия), и средства декора, учитывая антропометрические характеристики человека. С их помощью формируется и стиль интерьера и его обитателей. В малогабаритных квартирах в условиях дефицита места широко используется мобильная мебель: раскладные столы и диваны, секретеры, кресло-кровать, стол-книжки и т. д.

Организация интерьера промышленного здания тоже имеет свои особенности. В первую очередь их определяет характер производства, в зависимости от которого задается пространственное построение интерьера, выбирается его конструктивное решение. Так, например, пространственные габариты и конструкции сталеплавильного цеха будут значительно отличаться от конвейерного цеха автозавода или цеха сборки ручных часов. Особые требования в процессе создания промышленного интерьера предъявляются к рабочему месту: его освещенности, цветовой гамме, габаритам производственного оборудования. Рабочее место должно быть комфортным и обеспечивать оптимальные условия для производительного труда.

1.5. Дизайн одежды

Очень модное в современном мире направление дизайна. Дизайн одежды можно разделить на две условные категории: уникальная одежда, выполненная индивидуально, зачастую на заказ, серийно выпускаемая продукция швейной индустрии.

Сегодня и уникальную «от кутюр» (*haute couture*), и серийно выпускаемую продукцию «прет-а-порте» (*pret-a-porter*) относят к дизайну одежды. Работа по созданию одежды не так проста, как может показаться на первый взгляд: здесь нужно учитывать и желания потребителей, моду, материалы и их свойства, цвета, психологию цвета и влияние его на человека, уход за изделием. Одежда напрямую связана с антропометрическими характеристиками человека, но даже хорошо сидящая и подчеркивающая достоинства фигуры, она может быть испорчена плохим выбором ткани, расцветкой, или же хорошие, дорогие материалы могут завесить цену изделия и отправить его в раздел «непродаваемых». Отчасти это и дань моде на дизайн, это во многом объясняется тем, что индустрия моды базируется на самых современных технологиях, материалах, становится все более демократичной и ориентируется на широкие слои населения, следя за вкусами своей публики и опережая их.

1.6. Графический дизайн

Графический дизайн – это художественно-проектная деятельность по созданию гармоничной и эффективной визуально-коммуникативной среды. Графический дизайн вносит инновационный вклад в развитие социально-экономической и культурной сферы, способствуя формированию визуального ландшафта современности.

Графический дизайн также является продолжением многовековых традиций и одним из наиболее распространенных видов дизайнерского творчества. Получив вместе с рекламой второе дыхание в начале XX века, прикладное графическое искусство сегодня охватывает практически все сферы жизни общества (рис. 7, 8).



Рис. 7. Торговая марка



Рис. 8. Логотип компании WWF

К традиционным видам графического дизайна можно отнести:

- оформление книг;
- рекламно-информационные проспекты, буклеты, плакаты;
- промышленную графику и упаковку;
- этикетки, торговые марки;
- фирменные знаки, элементы фирменного стиля;
- шрифтовые гарнитуры;
- стиль фирмы;
- рекламную продукцию на щитах и фасадах в городах;

- заставки и рекламные ролики на телевидении.

1.7. Дизайн выставочных экспозиций

Дизайн выставочных экспозиций, праздничного оформления среды жизнедеятельности находится на стыке графического дизайна и дизайна архитектурной среды (рис. 9).



Рис. 9. Дизайн выставочных экспозиций

1.8. Компьютерный дизайн

Сегодня компьютер прочно вошел в работу дизайнера, облегчив рутинный труд графического оформления и освободив время для творческого поиска художественной идеи.

Современные компьютерные программы не только сокращают время работы над проектом, но и значительно расширяют палитру графических и технических средств ди-

зайнера. Для этого созданы специальные пакеты художественно-графических и конструкторских программ (включая трехмерную графику), инженерных, настольных издательских систем.

Специализированные дизайнерские программы проводят точные расчеты, определяя оптимальную форму изделия, подсказывая выбор тех или иных конструкций и материалов, позволяют в трехмерном изображении моделировать будущий объект в самых различных ситуациях, проверять его функционирование в экстремальных условиях. Однако такие интеллектуальные узкоспециализированные программы дорогостоящи, их могут приобрести только крупные промышленные фирмы, занимающиеся выпуском автомобильной, авиационной и другой сложной техники.

Компьютерный дизайн стремительно развивается, из прикладного, обслуживающего превращается в самостоятельный вид дизайнерской деятельности (рис. 10).

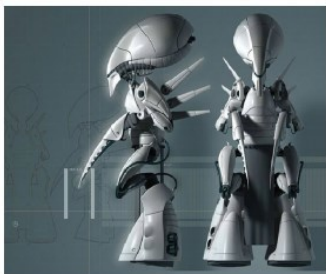


Рис. 10. Компьютерный дизайн

Одной из форм его проявления стал компьютерный телевизионный дизайн с различными заставками передач, рекламными роликами и музыкальными видеоклипами. Другим направлением в компьютерном дизайне стали так называемые web-сайты в Интернете, где вся система информации, графические изображения строятся по своим, строго определенным правилам.

На сегодняшний день мир немислим без ресурсов Интернета; каждая уважающая себя компания, частное лицо имеют сайты в сети Интернет, необходимые для упрощения общения с потребителями, рекламы и быстрого предоставления информации. Появившись как необходимость, Интернет стал неотъемлемой частью жизни людей. Дизайн сайтов сей-

час очень популярен, он включает и цветовые решения, и пространственное расположение объектов (верстка).

Не только внешний вид сайтов, но и дизайн интерфейса компьютерных программ нуждается в изучении. От его удобства и внешнего вида зависит количество целевой аудитории. Кнопки, строки меню, строки состояния – все это нуждается в пристальном рассмотрении, разработке и исследовании с точки зрения психологии. В пример можно привести интерфейс программ Skype и QIP, хотя последний и более функционален, его оформление значительно скуднее, что подталкивает потребителей отдавать предпочтение первому.

1.9. Арт-дизайн

Английское слово *art* переводится как «искусство». Усилия дизайнеров, работающих в этой сфере, направлены в первую очередь на организацию художественных впечатлений, получаемых от образа воспринимаемого объекта. Изделия в данном случае лишаются утилитарного значения (или сохраняют его в малой степени) и становятся почти исключительно декоративными, выставочными, т. е.

фактически проектируются эмоции. В связи с переходом к рынку «эмоциональных покупок» опыт создания произведений арт-дизайна все шире используется в проектировании продукции индустриального дизайна.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.