

Содержание:

image not found or type unknown



Введение

В настоящее время графический дизайн играет большую роль. Он делает продукт уникальным, не похожим на его аналоги, в связи с чем товар получается наиболее привлекательным и стильным. К заслугам графических дизайнеров можно отнести различные значки, кнопки, загрузочные экраны. Помимо всего прочего, с помощью графического дизайна грамотно преподносится информация, которую нужно подать должным образом.

Качественно спроектированные и разработанные сайты (приложения) нуждаются в наилучшей эстетической составляющей, потому что пользователя не интересует код -- он нацелен на работу с графическим интерфейсом. Для него это и есть продукт. Поэтому наряду с качественным кодом и понятным интерфейсом важно дать продукту привлекательный облик.

Задача данной работы: исследовать историю возникновения графического дизайна, рассмотреть его виды.

История появления

Невозможно назвать один конкретный источник возникновения графического дизайна. Его корни существуют фактически во всех развитых цивилизациях, а также в местах проживания человека (Если начинать от пещеры Ласко до неона Гинзы). Эти два примера имеют несущественные отличия, однако их линии развивались примерно по одному пути, иногда пересекаясь с изобразительным искусством и искусством рекламы. Источники графического дизайна объединяются общностью принципов, теории и практики.

Цель искусства рекламы - поддержание более успешной продажи товаров и оказания услуг. Целью графического дизайна, как сказал один из известных художников-графиков, является «давать информации - порядок, идею -- форму,

предметам -- экспрессию и чувства, которые подтверждают переживания человека».

Главный скачок в развитии графического дизайна наступил с появлением печати. В одно и то же время есть упоминания у разных народов. В IV-V веках для печати на тканях современники буддистской династии Танг использовали деревянные блоки. Буддистские письма вошли в историю в качестве первой печатной книги в 868 году. Уже к XI веку династия Сонгдала миру так называемые переносные «принтеры», которые позволили создавать длинные печатные папирусы.

История развития графического дизайна в России

Наиболее сильная сторона российского дизайна - эстетика. Данный факт обосновывается исходя из двух моментов: особенностей распространения дизайна в России и специфики развития государства в период 20 века. Он отличается от зарубежного дизайна тем, что является выходцем из беспредметного искусства в основе через творческую работу производителей и конструктивистов.

Первый этап развития (1917-1922)

Дизайн формируется на стыке производства и агитационно-массового искусства. Основной объект - художественное оформление новых форм общественной активности масс: политического шествия и уличного празднества. Новая конфигурация и устройства трибун, агитационных и театральных установок, киосков показали обоснованность расстановки акцентов на художественные конструкторские проблемы. Наиболее эффективно развивается графический дизайн, что является проявлением принципиально нового подхода в создании плакатов, рекламы, книжной продукции.

Второй этап развития дизайна в России (1923-1932)

Этот период времени обоснованно можно называть временем установления его профессиональной модели. Россия в этот момент является важным центром в формировании дизайна. Он фокусируется на разрешение практических задач: разработке бытового оборудования для жилищ, обстановок рабочего клуба, общественного интерьера. Производственный заказ не играет определяющую роль. Активная сторона - сам дизайн, который сохраняет энтузиазм изобретательства.

Основной целью организации предметной среды является учет общих процессов в сферах труда, быта и культуры. В этот период формируются оригинальные творческие концепции дизайна, определившие его дальнейшее развитие.

Третий этап (1933-1960)

Данный этап складывается достаточно печально для развития дизайна в России: он перестает быть интегрирующей творческой деятельностью, рост которой определяется универсальной концепцией (вне зависимости от специфики объекта). Принцип стандартизации применяется не только к человеку, но и к создаваемой им искусственной среде. Стихия изобретательства, позволявшая отечественному дизайну достигать высоты мирового признания, явно не вписывается в изменившуюся атмосферу. Дизайн как единый процесс формообразования окружающей среды перестает существовать. Он расчленяется на узкие прикладные направления: инженерно-технический, предметно бытовой и декоративно оформительский, которые воспринимаются в качестве различных видов деятельности. Кончается целая эпоха единой эстетической концептуальности, которая не зависела от специфики объекта.

В конце 80х в начале 90х годов появление предприятий частных форм собственности, развитие отношений конкуренции, с одной стороны, и коммерциализация прессы, с другой, возродили российскую рекламу как одно из важнейших средств массовой коммуникации. Появились чисто рекламные издания ("Центр Plus", "Экстра М" и др.) и многочисленные рекламные агентства. Соответствующие отделы были созданы практически во всех средствах массовой информации и крупных фирмах. В связи с этим в значительной степени повышается интерес к дизайну вообще и к графическому дизайну в частности. Однако общие тенденции развития данного вида деятельности приводят к тому, что дизайн воспринимается исключительно в узко прикладном толковании этого термина либо как промышленный, либо как графический дизайн, все так же лишенный единой концептуальности, которая была традиционна для российского дизайна в период его возникновения и взлета в 20е годы.

Понятие графического дизайна

Виды

Графическим дизайном называют направление, которое включает в себя такие элементы такие, как разработка знаков и символов, позволяющие сводить воедино формы и содержание, при этом четко изображая различные данные, позволяют свести воедино форму и содержание.

Графический дизайн - это широко используемый в настоящий момент тип дизайна, который основан на использовании графического изображения.

С самого начала под графикой подразумевался (grapho - от греческого писать, рисовать) вид изобразительного искусства, отличии которого было в использовании однотонного рисунка. Роль цвета в графическом рисунке была весьма ограничена. Выразительность достигались помощью светотеней, светолучей. Карандашы, туш, уголь - первые инструменты графики. В процессе возникли основные виды графики:

Станковая графика-подобие станковой живописи, т.е. самостоятельное художественное произведение автора;

Графика в книгах и прессе (газетах, журналах), которая направлена на иллюстрирование текстов или служащая их декоративным украшением;

Прикладная графика, которая получила широкое распространение в обычной жизни - от марок на конвертах и виньеток в приглашениях на балы - до картинок на фантиках шоколадных конфет;

Плакатная графика, возникшая в конце 19, начале 20 века и ставшая мощным орудием воздействий на политическую, культурную, экономическую жизнь;

Графика, которая возникла на основе черно-белой фотографии - популярное направление 60-х годов прошлого века;

Компьютерная графика - графические работы, которые выполняются при помощи современных компьютерных технологий и применяются для создания визуального ряда в кино, телевидении, рекламе и т.д.

В графическом дизайне перемешались различные виды графики. Настоящий графический дизайн сочетает в себе: художественность и индивидуальный труд станковой графики, характерность в раскрытии образа книжной графики, живописность и элементы китча прикладной графики; информативность журнально-газетной графики; лаконичность и универсальность плакатной графики; достижения современной технике в компьютерной графике, а также

современные маркетинговые и рекламные технологии, креативные идеи.

Объекты, в созданиях которых используются элементы графического дизайна - чрезвычайно разнообразны: логотипы, этикетки, упаковки, товарные знаки, интерфейсы сайтов, рекламные плакаты, рекламные ролики, билборды.

Основные правила графического дизайна

Основные правила графического дизайна сайта разбивают на четыре основные категории:

Основные правила графического дизайна

Последовательность

Графические примитивы

Привлекалки (в английском это называется callouts)

Цветовая гамма

Последовательность

Последовательность в графическом наполнении узла заключена в том, что документы, которые составляют узел, обязаны быть достаточно похожи, чтобы смогли напомнить посетителям друг о друге. Естественно, они не должны быть подобными. Следование правилам последовательности направляется на достижение следующих результатов:

показание, что затрачены некоторые усилия для соблюдения последовательности

демонстрация профессионального отношения к дизайну узла

помощь посетителям в ориентировании в гиперпространстве

помощь в восприятии

Есть несколько готовых к использованию средств для создания последовательного дизайна. Они включают в себя:

использование цвета

стилизация списков, таблиц, меню, ссылок и т.п.

использование шапок и концевиков страниц

Шапки и концевики страниц

Большинство известных узлов имеют последовательные концевики. В них располагаются ссылки на авторские права, почтовые адреса, которые отделяются от остальной страницы. Так же многие узлы имеют последовательные шапки. Это достигается:

- следованием определенному стилю в заголовках
- вставкой логотипа
- использованием разделителей и линеек

Графические примитивы

Существует много видов графических примитивов, которые используются для достижения последовательности узла. Ими являются:

разделители

элементы оформления

Разделители

Даже стандартный разделитель можно изменить различными способами - шириной, толщиной или цветом.

Иконки

Есть возможность загружать иконки с одного из многих архивов бесплатной графики, но лучше создавать их самому. При этом необходимо помнить, что:

- 1) иконки должны быть символическими - вести к функции, ее отображающие, иначе они бесполезны.
- 2) если используется бесплатная графика, необходимо следить за последовательностью.

Элементы оформления

Элементами оформления называют это специальные картинки, которые используются для форматирования документа. Ими могут быть маркеры (bullets), разделители параграфов или страниц.

Привлекалки - это так называемые графические средства для привлечения внимания к определенным типам информации. В HTML существует много способов создания привлекалок. Основным видом привлекалок, поддерживаемым всеми браузерами, является гиперссылка.

Привлекалки могут создаваться различными способами:

1. оформление цветом
2. использование strong, bold, emphasized или italicized
3. пространственное разделение

Цветовая гамма

Существует множество вариантов выбора цветовой гаммы узла, но есть несколько простых правил:

Необходимо использовать сильно контрастную схему, темное содержимое на светлом фоне. Есть мнение, что тонкий светлый шрифт плохо читается на темном фоне.

Важно следить за смешиванием теплых цветов с оттенками желтого с холодными цветами с оттенком синего.

Нетскейп является хорошим примером хорошего выбора цветовой гаммы (в установках по умолчанию). Эти установки в большинстве браузеров выглядят хорошо, но не вдохновляюще.

Графический дизайн реклам

С самого начала под графикой подразумевается вид изобразительного искусства, отличии которого было в использовании однотонного рисунка. Роль цвета в графическом рисунке была весьма ограничена. Выразительность достигали с помощью светотеней, светолучей.

Невозможно назвать один конкретный источник возникновения графического дизайна. Его корни существуют фактически во всех развитых цивилизациях, а также в местах проживания человека.

Цель искусства рекламы - поддержание более успешной продажи товаров и оказания услуг. Целью графического дизайна, как сказал один из известных художников-графиков, является «давать информации - порядок, идее -- форму, предметам -- экспрессию и чувства, которые подтверждают переживания человека».

Наиболее сильная сторона российского дизайна - эстетика. Данный факт обосновывается исходя из двух моментов: особенностей распространения дизайна в России и специфики развития государства в период 20 века.