

2. Способ доработки гипсовой формы после отливки модели. Использовался при изготовлении плакетки «Одигитрия». В данной работе было три плана: третий план – сама картинная плоскость, второй план – крест и первый план – надпись. Для достижения максимально хорошего результата в работе, крест был выполнен предыдущим способом (вырезан из пласта пластилина и наклеен на плинт). Затем была выполнена отливка гипсовой формы. После извлечения остатков модели из формы вырезали буквы в гипсе с помощью металлических стек. Все буквы должны быть вырезаны на определенную глубину, чтобы при отминке они получились одинаковой высоты.

3. Способ «слоеного пирога». Использовался при выполнении моделей для дипломной работы – серии плакеток «Одигитрия». В этой работе присутствовали надписи, архитектура с множеством декоративных элементов. Данный способ подобен первому. Вместо пластилина использовался картон, бумага и черно-белые распечатки эскиза плакетки. Приклеивали на плинт точный эскиз-распечатку плакетки. Самые дальние элементы вырезали и приклеивали согласно эскиза на основу – плинт. Для получения следующего плана приклеивали нужный элемент с распечатки уже на картон, вырезали и наклеивали на основу. И так далее. Как слоеный пирог. Тонировали все клеем ПВА и прорабатывали с помощью пластилина и стек объемные и мелкие детали.

Заключение. В ходе сравнения способов выполнения модели плакетки, сделаны выводы: для наиболее успешного изготовления модели подойдет третий способ («слоеного пирога»). Он позволяет новичку осмыслить принцип плановости, аккуратнее, быстрее и удачнее выполнить практически любое изображение и любую многоплановую композицию в плакетке.

Данный способ может быть рекомендован для ознакомления учащихся с процессом изготовления моделей декоративных керамических плакеток.

Литература:

1. Сайт Академик [Электронный ресурс] / Модель. – Режим доступа: <http://gallicismes.academic.ru/25062>. – Дата доступа: 01.02.2017
2. Советский энциклопедический словарь / Гл. ред. А.М. Прохоров. – 3-е изд. – М.: Сов. Энциклопедия, 1985. – 1600 с.

ГРАФИЧЕСКИЙ ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ ИНТЕРФЕЙС ВЕБ-САЙТОВ: ЭВОЛЮЦИЯ ФОРМООБРАЗОВАНИЯ

Мануйко Т.А.,

магистрант ВГУ имени П.М. Машерова, г. Витебск, Республика Беларусь
Научный руководитель – Цыбульский М.Л., канд. искусствоведения, доцент

Проектирование графических пользовательских интерфейсов сегодня является одним из ведущих направлений развития графического дизайна. На современном этапе цифровой культуры качество визуального дизайна веб-сайта повышается, количество прекрасных образцов интерфейсов растет, технологические факторы их разработки совершенствуются. Поэтому актуальной стала возможность говорить о примерах веб-разработок сквозь призму искусствознания, рассматривая их с точки зрения стиля, формы (структуры), композиции и даже психологии воздействия на пользователя.

Цель статьи – выявление общеэстетических и технологических требований к формообразованию графического пользовательского интерфейса на разных этапах его эволюции, осмысление опыта проектирования визуального дизайна веб-сайтов, как объекта культуры виртуального пространства.

Материал и методы. Основным базовым материалом исследования являются труды в области теории веб-дизайна, а также веб-сайты, разработанные известными мировыми компаниями. Методология данного исследования базируется на сравнительно-историческом и системном подходе к процессу формообразования графических интерфейсов.

Результаты и обсуждение. Ключевая функция интерфейса заключается в опосредованном взаимодействии между пользователем и компьютером. Соответственно, комплекс средств, призванных выполнять эту функцию, называется пользовательским интерфейсом (UI англ. User Interface). Разработка адекватного UI всегда сопутствовала компьютерной индустрии [1].

История создания пользовательского интерфейса веб-сайтов берет свое начало с 90-х годов прошлого столетия и тесно связана с возникновением сети Интернет. Первопроходцем в этой сфере был женеvский ученый из Европейской лаборатории по ядерным исследованиям (CERN) Тимоти Джон Бернес-Ли, который на основе гипертекстового браузера создал первый в мире сайт. Он был черного цвета с небольшим количеством одноцветных пикселей. Интерфейс тогда создавался при помощи символов и табуляции. Появление на свет в 1993 г. браузера Mosaic, способного показывать изображения, было первым шагом в сторону веб-дизайна.

Самым доступным и распространенным способом структурирования информации, стала концепция использования таблиц, которые на тот момент были доступны в HTML. Их главным преимуществом явилось максимально близкое воссоздание структуры сетки, выравнивание содержимого по вертикали,

определение размера его элементов. В то же время приобрел популярность принцип «разрезание макетов» на отдельные части. Дизайнеры рисовали интерфейсы, а разработчики занимались разделением их на элементы и приведением в рабочее состояние.

Ограничения, вызванные HTML, смог решить язык программирования Javascript, разработанный в 1995 г. В результате появилась возможность выведения всплывающих окон, настройки динамических изменений расположения элементов. Но проблемы, связанные с загрузкой сайтов, способствовали безвестности Javascript вплоть до 2005 года.

Созданная в 1996 г. технология Flash обещала невиданную ранее свободу дизайнеру – возможность работать с любыми размерами, формами макетов, анимацией, элементами взаимодействия с пользователем (кнопками, иконками), использовать любой шрифт. Конечный результат работы упаковывался в один файл, а после этого отправлялся в браузер для отображения. Система Flash работала при условии, что у пользователя установлена последняя версия flash plugin и было время для ожидания загрузки веб-сайта. Страницы характеризовались ярким приветствием, вводной анимацией, интерактивными эффектами. Недостатками Flash было значительное потребление ресурсов и времени поиска. Технология не получила перспективы развития в веб-дизайне в связи с решением компании Apple избавиться от неё в своем первом iPhone (2007 г.).

Одновременно с Flash, появился другой, более совершенный с технической точки зрения способ структурирования дизайна – Cascading Style Sheets (CSS). Необходимо отметить, что CSS не является языком написания кода, скорее – языком объявления свойств объектов, что привело к тенденции изучения дизайнерами этой технологии с целью понимания создания веб-среды. Кроме того система CSS предоставляет в распоряжение дизайнеров набор обобщенных свойств (параметров оформления), таких как имя шрифта, цвет элемента и фона под ним, ширина любого из четырех окружающих элемент полей [2].

До появления третьей версии CSS идеи разработчиков сайтов претворялись в жизнь использованием готовых изображений. Посредством кода CSS3 стало возможным обеспечить такие визуальные эффекты как скругленные углы, тени изображений и элементов управления формами, использование RGB (цвета) с альфа-каналом для обеспечения частично прозрачных цветов, текстовые и фоновые, переходы для создания анимации.

Просмотр веб-сайтов на мобильных устройствах привел к идеи использования сеток со столбцами в 2007 г. В результате преимущество получила сетка размером в 960 пикселей, разделенная на 12 столбцов. Следующим шагом была стандартизация широко распространенных элементов, таких как формы и меню навигации, кнопки, а также создание библиотеки визуальных элементов, которая содержит в себе весь необходимый код.

В 2010 г. программист Итан Мэркот предложил концепцию «Responsive web design» (адаптивный веб-дизайн), которая предлагала отображение одинакового содержимого посредством разных форм макетов с целью его представления на разных устройствах. Для дизайнеров «адаптивность» стала означать создание нескольких вариантов макетов с одинаковым контентом.

Создание большого количества макетов предполагало значительные временные затраты. Поэтому дизайнеры решили рационализировать процесс разработки интерфейсов посредством лаконичного дизайна, отказавшись от замысловатых эффектов, отдав приоритет содержимому. Качественные фотоматериалы, подбор шрифтового оформления, красочные иллюстрации и продуманные макеты – это веб-дизайн, каким мы знаем его сегодня. Упрощение визуальных элементов или так называемый «плоский дизайн» также является частью этого процесса. Объемные кнопки заменяются иконками, что позволяет использовать векторные изображения и инфографику. Веб-шрифты дают возможность получить прекрасную типографику.

Будущее ставит перед разработчиками задачу создания гибких технологий автоматического написания кода, которые позволили бы дизайнерам с легкостью перемещать элементы интерфейса на экране, не беспокоясь о совместимости с браузерами, сконцентрировавшись на конкретной проблеме формообразования графического пользовательского интерфейса.

Заключение. Особенности формообразования графических пользовательских интерфейсов безусловно продиктованы технологиями, которые совершенствуются и по сей день. Решающими для дизайнера на современном этапе становится твердое знание языка программирования, который является ориентиром и источником дополнительных возможностей формообразования, а также радикально влияет на веб-индустрию и дизайн.

Литература:

1. Галкин, Д.В. Эволюция пользовательских интерфейсов: от терминала к дополненной реальности / Д.В. Галкин, В.А.Сербин // науч. журнал «Гуманитарная информатика» нац. исслед. Томск. гос. ун-та. Автоматика. Вычислительная техника – 2013 – № 7 – С. 35–49.
2. Кирсанов, Д. Веб-дизайн: книга Дмитрия Кирсанова / Д. Кирсанов. – СПб.: Символ-Плюс, 1999. – 376 с.