

# Сценарий Дизайн

У кого не было чувства необычайной близости к предмету? Я думаю, все мы при входе в магазин, замечая новый айфон просто пожираем его глазами. Нам приятно то, как он выглядит, какой он на ощупь и как он работает, невольно тебя влечет этот продукт, ты просто хочешь его купить. Так работает правильный промышленный дизайн. Часто можно услышать, что кому-либо нет дела до дизайна, прям как твоему отцу космонавту на тебя. но это ложь самому себе. Дизайн продукта влияет на нас на подсознательном уровне, ты не замечаешь того, как тебя влечет к предмету ровно так же, как не замечаешь полную неприязнь.

Дизайн является творческой деятельностью, цель которой — определение формальных качеств предметов, производимых промышленностью; эти качества формы относятся не только к внешнему виду, но, главным образом, к структурным и функциональным связям, которые превращают систему в целостное единство (с точки зрения как изготовителя, так и потребителя). Дизайн стремится охватить все аспекты окружающей человека среды. Простыми словами, дизайн- это не то, как вещь выглядит, а как она работает.

Есть три основных составляющих дизайна:  
— эстетическая

- тактильная
- функциональная

Эстетика продукта это как раз то, как что-либо выглядит. С помощью цвета, текстуры и геометрии дизайнер может передавать разного рода чувства и эмоции потребителю. Например, оформление прямыми линиями может вызывать чувство опрятности и структурированности, волнистые создают ощущение движения, а зигзаги — напряжения или возбуждения.

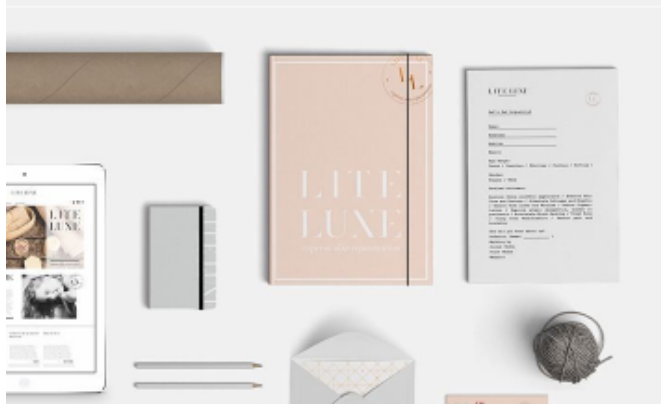
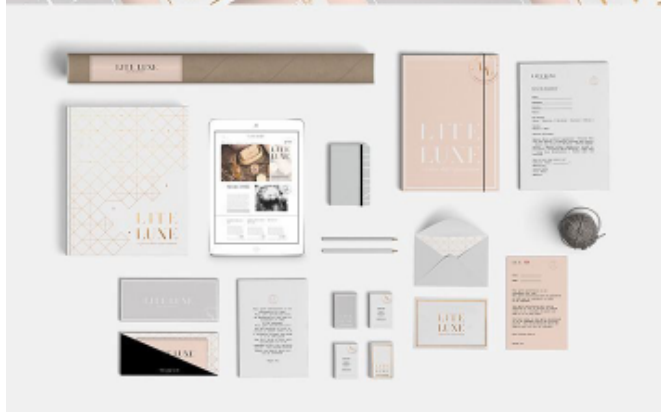
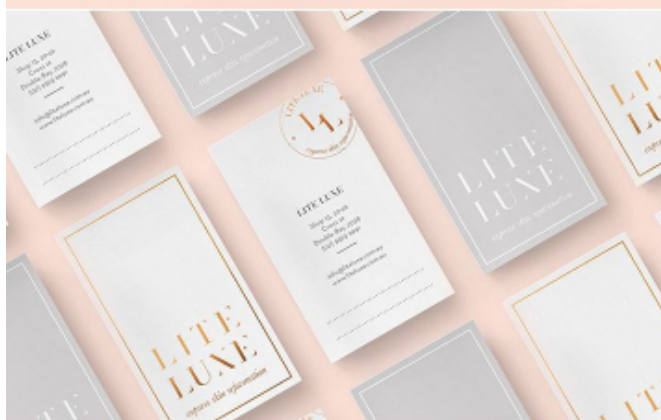
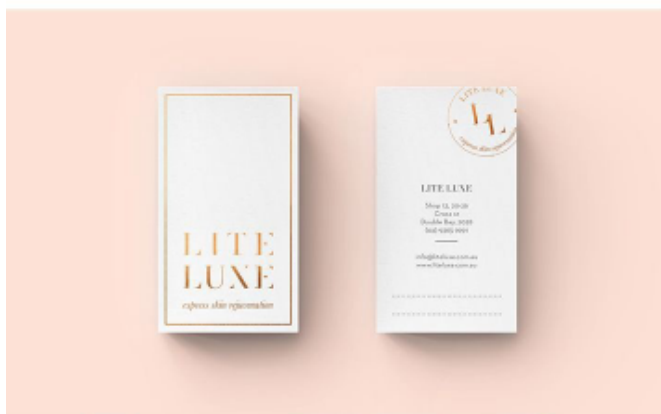
### **\*Сценка\***

Цвет — это основа основ. Цвет создает определенное настроение и атмосферу, передает эмоции; каждый оттенок вызывает свои ассоциации.

### **\*На экране изображение 1\***

# LITE LUNE

*express skin rejuvenation*



На экране работа от Smack Bang Designs — дизайн услуги по омоложению кожи “Lite Luxe” для женщин. В этом дизайне предпочтение отдано светлым, мягким, пастельным цвета. Белый, светло-серый, мягкий багровый, а также немного медного и золотистого — все эти цвета мягко дополняют друг друга, и в результате получается спокойный, элегантный и женственный дизайн.\*На экране изображение 1\*

**\*На экране изображение 2\***



С другой стороны, у нас есть второй пример: оформление бренда Frooti (производителя соков) от Sagmeister & Walsh. В отличие от предыдущего примера, в котором цвета выбранной палитры мягко дополняли друг друга, в данном случае мы видим очень контрастные цвета, за счет которых дизайн становится более активным, энергичным и игривым. **\*На экране изображение 2\***

Цветовое фильтрование часто используется в кинематографе для усиления восприятия атмосферы сцены или всего фильма. Наглядный пример этого отрывок из фильма Начало Кристофера Нолана.

### **\*Отрывок из фильма\***

С помощью цвета Нолана разделяет уровни сна в фильме. Первый уровень сна выполнен в синей палитре, второй- в теплой желтой, третий- в снежно- белой, а последний, так называемый лимб, представляет собой сочетания всех предыдущих цветов.

### **\*Отрывок из фильма\***

Чистый, четкий и гладкий графический дизайн — это классно, но иногда немного “грубой” текстуры не помешает. Текстура делает дизайн более глубоким и привносит в него интересные эффекты.

### **\*На экране изображение 3\***



рассмотрим пример использования текстуры для усиления эффекта дизайна. Благодаря текстуре эта прекрасная типографика от Дэна Кассаро выглядит действительно винтажно. Заметьте, грубая текстура не отвлекает, а скорее усиливает эффект от дизайна: делает его более целостным и создает ощущение ручной работы. \*На экране изображение 3\*

\*На экране изображение 4\*



А теперь рассмотрим дизайн визитки от Inkdot для компании Foremost Wine. Дизайнер вывел использование текстуры на новый уровень — сама бумага для визитки сделана рельефной. Что уже вызывает ощущение не только в духовном смысле, но и материальном.

**\*На экране изображение 4\***

Именно так работает взаимосвязь эстетической составляющей с тактильной. Разные материалы при взаимодействии вызывают разные ощущения и ассоциации. К примеру, MacBook с его холодным, в меру массивным алюминиевым корпусом воспринимается как солидное устройство, он приятен на ощупь, а текстура уместна, потому что не отвлекает от работы и добавляет функционала устройству.

Функциональная составляющая, по моему мнению является ключевой. Каким бы красивым и приятным на ощупь не был продукт, если вам неудобно им пользоваться, если какой-либо элемент дизайна отвлекает вас от взаимодействия с предметом, то все положительные стороны описанные ранее просто нивелируются .

**\*Нарезка с макбуком\*** Если кто-либо пользовался тем же макбуком то, он поймет, что я имею ввиду, потому что в этом устройстве ход клавиш, чувствительность сенсора тачпада, жесткость при открытии крышки доведены до идеала, и все это подкрепляется тщательной оптимизацией ПО и железа, в следствие чего компьютер работает плавно, а пользователь не получает дискомфорта и ничего не отвлекает от работы. **\*Нарезка с макбуком\***

## **\*Отрывок с футуристичным дизайном\***



Красивые глянцевые плитки для пола, которые идеально подходят для вашего футуристичного стиля будут вызывать изумление у ваших клиентов, ровно до того момента, как они начнут скользить и падать по помытому полу. Поэтому для ресторана к примеру функционал от эстетики нулевой. **\*Отрывок с футуристичным дизайном\***

Но если говорить о дизайне промышленных продуктов, то функционализм заходит еще глубже. Главную философию промышленного дизайна как ничто лучше раскрывает цитата Дитера Рамза *Weniger aber besser* («меньше, зато лучше»).

*мы считаем, что простота — это хорошо? то, когда мы имеем дело с предметами, о чувствовать, что мы управляем ими. ивая хаос, вы находите способ подчинить мет. Простота — это не только наглядный не минимализм или отсутствие*

*Чтобы достичь простоты, необходимо чель в недрах сложности. Чтобы ящему простым, нужно добраться ины. К примеру, если вам не хватает интиков, вы рискуете создать ю сложное и запутанное. Но куда очиться на простоте, познать из чего она состоит. Чтобы ростепенного, нужно проникнуть <оторый и раскрывает дизайн*

Эти все составляющие по отдельности абсолютно без полезны, только баланс между ними может привести к созданию идеального образа.

Лично я начал понимать важность баланса после одного очень яркого и простого случая в моей жизни, когда я был гостем в офисе одной компании, не буду уточнять какой. Группа дизайнеров работала над проектом устройства, которое мониторит круглосуточно состояние человек и отправляет данные вам в телефон. Он бился над проектом месяц и ничего не мог сделать стоящего . Проблема была в том, что они безмозглые идиоты, которые ни черта не смыслят

в своем деле. Сначала, они сделали прототип с классным глянцевым корпусом, который сверкал на свету и не крепился никак к телу, потом он сделали корпус из полированного пластика, который хоть и был приятным на ощупь, выглядел как работа радиолюбителя. Но они зашли дальше и решили все исправить, сделав корпус из сплава металлов. Матовый корпус черного цвета и выглядел прилично, и не препятствовали креплению на тело, да и на ощупь был не плохой, но появилась другая проблема. Корпус создавал помехи при подключении устройства к телефону через Bluetooth, оно просто не работало. Большинство из сотрудников ничего не смыслили в балансе элементов.

Не будет эстетики- вы даже не обратите внимания на вещь, не будет тактильной составляющей- вам будет некомфортно взаимодействие с предметом и будет страдать функциональная, а не будет функциональной- вы вообще не сможете взаимодействовать. Одна составляющая поддерживает и подчеркивает другую и только так это и будет работать.

Дизайн должен восприниматься человеком как новый вид искусства, который несет прикладной характер. С помощью дизайна вы можете из чего угодно сделать что-то прекрасное и необычное, вдохновлять людей и нести свою идею в массы,

делать чью-то жизнь комфортнее и интереснее.  
**Поделитесь этим видео с друзьями, чтобы они  
тоже знали чем прекрасен дизайн. И Мыслите,  
ведь мышление- это искусство.**

Последнее изменение: 19:15