

ставляют собой цифровые изображения истинных вещей. В NanoArt'е можно увидеть широкую палитру стилей. Вернее, псевдо-стилей, какими мы их привыкли видеть в живописи: реализм, символизм и абстракционизм [1].

Популярность новшества растет. Работы фигурируют как на научных, так и на творческих выставках. Подобные работы можно увидеть как на выставках Nano технологий, так и в музеях современного искусства, поскольку они являются и иллюстрациями достижений современной науки, и объектами искусства.

Библиографический список

1. *В мире нано*. Искусство в стиле NANO //Журнал. 2010. № 9.
2. *Информационно-аналитический сайт* [Электронный ресурс]. Режим доступа:<http://www.blog.artnn.ru>
3. *Компьютерра* Журнал. 2010. № 5.
4. *Научно-образовательный сайт* [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.young-science.ru>.
5. *Новости науки и техники* [Электронный ресурс]. Режим <http://www.popmech.ru>.
6. *Тарасов А.* Стена Леонардо в творчестве А. Тарковского [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.tarkovskiy.su>.
7. *NewScientist* Журнал. 2011. № 4,

К.А.Суозин

ЭСТЕТИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ WEB-ДИЗАЙНА

«Пятнадцать лет назад компании конкурировали друг с другом в цене. Сейчас - это качество. Завтра - это дизайн».

Боб Хейз

Дизáйн (англ. *design* замысел, план, намерение, цель) художественное конструирование, целью которой является определение формальных качеств промышленных изделий. Эти качества включают и внешние черты изделия, но главным образом те структурные и функциональные взаимосвязи, которые превращают изделие в единое целое, как с точки зрения потребителя, так и с точки зрения изготовителя.

Проявление дизайна можно увидеть везде. Это прочно вошло в нашу повседневную жизнь. Существует множество разновидностей этой деятельности, но, на мой взгляд, наиболее важным и распространённым является компьютерный дизайн, и его эстетические особенности.

Web-дизайн (компьютерный дизайн) – вид графического дизайна, направленный на разработку и оформление объектов информационной среды интернета, призванный обеспечить им высокие потребительские свойства и эстетические качества.

Одой из главных проблем современности, является понятие эстетики. С древних веков принято считать, что «Эстетика» – направление философии, смыкающееся с искусствоведением, эстетика мыслит в понятиях: прекрасное, безобразное в которые всегда предметно воплощены пропорции, созвучия цветов, тонов, фактур и других составляющих предметного дизайна. Сразу же возникает вопрос; Сохранила ли эстетика свое значение, формировавшееся на протяжении долгого времени, в сознании современного, «продвинутого» человека? В век нанотехнологий и инноваций, понятие прекрасного и эстетического совершенно иное, нежели раньше.

В настоящее время эстетика стала многоотраслевой наукой. Наряду с анализом основных эстетических категорий и форм эстетического, деятельности и сознания она изучает искусство с разных сторон, будь оно традиционным или же компьютерным. Сформировалось свое направление в эстетической науке- web дизайн, или компьютерное конструирование, как вид эстетической деятельности [2].

Web-дизайна, во всех его областях и формах по разному производит впечатление на людей. Многие люди не считают это дизайном вообще, не видят его определенного значения и целенаправленной эстетической задачи.

Значение Web-дизайна. В первую очередь для привлечения покупателя (пользователя) красивым, удобным, функциональным содержанием программ.

Когда пользователь включает компьютер и работает с какими-то приложениями, в первую очередь он обращает свой взгляд на дизайн, а уже в дальнейшую очередь на производительность.

Дизайн играет немаловажную роль в привлечении внимания пользователей и в сети Internet, к определенной Web-странице. При разработке дизайна Web-страницы, прежде всего, нужно учитывать особенности восприятия целе-

вой аудитории. При этом эстетическое оформление должно соответствовать содержанию Web-страницы. Универсального решения в области разработки дизайна Web-страниц не существует. Возможны совершенно различные варианты исполнения Web-страницы.

Все Web-страницы одного сервера должны быть оформлены в едином стиле. Это создаст дополнительное представление о фирме и ее товарах.

Дизайн Web-страниц предполагает разработку следующих элементов:

- цвет;
- шрифт;
- графика;
- компоновка Web-страницы.

При этом сеть Internet налагает некоторые ограничения на возможности оформления Web-страниц – время загрузки Web-страниц, пропускная способность канала передачи данных, размер графических файлов, совместимость браузеров, передача цветовой палитры и др.

Единая цветовая гамма Web-страниц способствует быстрому и полному восприятию содержания. Как правило, лучшая комбинация цветов для чтения – белый фон и черный текст.

Использование фонового цвета для отдельных символов текста, дает возможность создавать интересные композиции для заголовков, подписей к рисункам.

В выборе шрифта так же существуют каноны:

Не следует использовать очень крупный размер шрифта (особенно с полужирным и курсивным начертанием) для текстовых надписей, так как он чаще всего производит грубое впечатление. Тогда как шрифт обычного размера при умелой подаче кажется насыщенным информацией и располагает к вдумчивому прочтению.

Навигационное меню на всех страницах должно иметь одни и те же форму, цвет, размеры и месторасположение, что обеспечивает легкость перемещения по серверу.

Не следует заполнять страницы избыточным количеством графических материалов. Не следует включать в страницу непрерывнодвигающиеся элементы – они перенапрягают периферическое зрение. Нужно сохранять баланс между текстом, изображениями и пустым пространством.

Закончив создание Web-страницы, нужно посмотреть на нее со стороны потенциального пользователя. Возможно, разработка Web-страницы будет происходить на мощном компьютере Power Mac или Sun, однако большинство пользователей могут находиться в значительно худших условиях, и важно знать, как выглядит Web-страница с их точки зрения.

Web-дизайн, как виртуальная реальность. Компьютерный дизайн стимулирует разработку виртуальной культуры XXI века. К феномену Виртуальности обращаются многие исследователи, такие как Александр Клавдианович Якимович, Маньковская Надежда Борисовна. Они отмечают, что Виртуальная реальность активно воздействует на эстетику реального мира, порождая компьютерную эстетику, при этом наблюдается некий контраст высокотехнического инструмента и эстетики и определяется эффект сказочных возможностей творить на экране волшебный мир образов[3].

Виртуальная реальность – технология, которая зародилась в 60-х гг. XX века на стыке исследований в области трехмерной компьютерной графики и человеко-машинного взаимодействия.

Целью разработчиков виртуальной реальности было создание максимально естественного интерфейса, устранение «зазора» между человеком и компьютером. Виртуальная реальность направлена на симуляцию чувственных данных, которые формируют «как бы реальный» опыт. При всем разнообразии систем виртуальная реальность объединяет производимый эффект – эффект погружения. Он заключается в том, что пользователь перестает ощущать себя внешним наблюдателем и включается в виртуальное окружение, начинает воспринимать его «как настоящее» [1].

Всплеск общественного интереса к виртуальной реальности приходится на начало 90-х гг. XX века.

К началу XXI века виртуальная реальность достигла высокого уровня технологичности и получила широкое распространение во многих областях человеческой деятельности, в том числе и в изобразительном искусстве.

Виртуальная реальность – не просто «очередная компьютерная технология», виртуальная реальность принадлежит к тем знаковым достижениям науки и техники, с появлением которых связывают изменения во многих областях человеческой деятельности, в массовом сознании. Виртуальная реальность обнаруживает глубокие связи с пластическими и исполнительскими искусствами,

становится важным фактором модернизации и развития их языка, заставляет переосмыслить проблему соотношения символа и образа, конкретно-чувственного и абстрактно-рассудочного познания, переопределить роль воображения и фантазии.

Виртуальную реальность можно рассматривать как новую технику репрезентации, которая в ближайшем будущем будет во многом определять наш эстетический опыт, это технология конструирования искусственных миров, которые могут поспорить по достоверности с миром реальным. Виртуальная реальность настойчиво предлагает сформулировать заново извечные вопросы. Каждая технология – это воплощение идеологии общества или, скорее, – идеологические инвестиции общества в собственное ближайшее будущее. Поэтому виртуальная реальность можно рассматривать не только как фактор масштабных изменений, но и как выражение современных культурных тенденций. Таким образом, виртуальная реальность становится метафорой при рассмотрении актуального состояния культуры и искусства, которая служит инструментом.

Большинство профессий в визуальной сфере требует сегодня определенного уровня владения компьютером. Многие представители индустрии вещания, производства, графики и развлечений обеспечили компьютеризацию своего производства. Точно так же и независимые художники и дизайн-студии выполняют свои разработки с помощью компьютеров и часто поставляют продукцию в цифровых форматах. Переход к расширенному использованию компьютерных систем затрагивает деятельность многих творческих работников и технических специалистов[4].

Специалисты в широком спектре визуальных дисциплин все чаще работают с цифровой информацией. Некоторые традиционные визуальные приемы, основанные на рисовании, живописи, фотографии и видео сливаются с цифровыми технологиями формирования изображения.

В области массовой культуры и прикладной сферы на основе виртуальной реальности возникла индустрия интерактивных развлечений и компьютерный дизайн, который основывается на следующих принципиальных постулатах:

1. Постулат абсолютной свободы творческого самовыражения.
2. Постулат проектного реализма, что означает постоянное реактивное изменение дизайна, вызванное изменением реальности, трансформацией потребностей потребителей.

3. Постулат принципиального, концептуального, типологического и жанрового плюрализма [5].

Библиографический список

1. Александров В.В., Шнейдеров В.С. Рисунок, чертеж, картина на ЭВМ [Электронный ресурс]. Режим доступа: [book-i-nist.com>view.php?book_id=3647](http://book-i-nist.com/view.php?book_id=3647).

2. Бычков В.В. Эстетика: Вчера, сегодня, всегда [Электронный ресурс]. Режим доступа: [biblus.ru>Default.aspx?book=155f3d09j1](http://biblus.ru/Default.aspx?book=155f3d09j1).

3. Маньковская Н. Б. Эстетика на переломе культурных традиций [Электронный ресурс]. Режим доступа: sbiblio.com/biblio/archive/mankovskaja_estetika_na/.

4. Прохоров А. Компьютер Арт [Электронный ресурс]. Режим доступа: [compuart.ru>article.aspx?id=9129&iid=383](http://compuart.ru/article.aspx?id=9129&iid=383).

5. Рубцова Е.В. Историчность парадигм искусства и проблема современной художественности. [Электронный ресурс]. Режим доступа: [elar.urfu.ru>bitstream/10995/331/3/urgu0262s.pdf](http://elar.urfu.ru/bitstream/10995/331/3/urgu0262s.pdf).

Н.А.Сыпченко, Т.В.Шутова

МОДНЫЕ БРЕНДЫ И ИХ ВЛИЯНИЕ НА РАЗВИТИЕ ПАРИКМАХЕРСКОГО ИСКУССТВА И ДИЗАЙН ПРИЧЕСКИ

Пожалуй, история моды — самое правдивое зеркало, отражающее через причёску человеческую сущность той или иной эпохи. Искусство создания причёски является одной из почётных древнейших профессий на земле. мода стремительно менялась, вместе с модой менялась, конечно, и причёска. Производители косметики для волос оказывали не малое влияние на создание причёски, они, в какой-то степени, диктовали тенденции моды.

Исторически повелось, что «бренды», соревнуясь между собой, совершенствуют какой-либо продукт и отправляют на рынок. Желание стать лидером толкает производителей создавать все новые и новые продукты, появление которых вводит новые тенденции в создание причёски. Об этом и пойдет речь в данной статье. Мы исследуем влияние ведущих профессиональных брендов для волос в разные времена на развитие парикмахерского искусства.