Т. В. АНАНЬЕВА

Доцент кафедры дизайна и художественной обработки материалов Липецкого государственного технического университета (Липецк, Россия)
e-mail: tatianna12@mail.ru

Е.А. КАНТАРЮК

Кандидат философских наук, доцент кафедры дизайна и художественной обработки материалов Липецкого государственного технического университета (Липецк, Россия)
e-mail: e.abaeva@mail.ru

В.А. КУКУШКИНА

Доцент кафедры дизайна и художественной обработки материалов Липецкого государственного технического университета (Липецк, Россия)
e-mail: vera.a.kukushkina@mail.ru

О.Д. КАЗАЧКОВА

Доцент, к. филолог. н. кафедры компьютерного дизайна, Институт перспективных технологий и индустриального программирования, МИРЭА-Российский технологический университет (Москва, Россия)
e-mail:oakazachkova@mail.ru

Ю.А. БОРДЮГОВА

Магистр 2 курса Липецкого государственного технического университета (Липецк, Россия)
e-mail:yulua.alabusheva00@mail.ru

А.П. НАРТОВА

Студентка 2 курса кафедры дизайна и художественной обработки материалов Липецкого государственного технического университета (Липецк, Россия)
e-mail:dmitriewaanast@yandex.ru

T.V. ANANYEVA
Senior Lecturer of the Department of Design and Artistic Processing of Materials of Lipetsk State Technical University (Lipetsk, Russia)
e-mail: tatianna12@mail.ru

E.A. KANTARYUK
Candidate of Philosophical Sciences, Associate Professor of the Department of Design and Artistic Processing of Materials of Lipetsk State Technical University (Lipetsk, Russia)
e-mail: e.abaeva@mail.ru

V.A. KUKUSHKINA
Senior Lecturer of the Department of Design and Artistic Processing of Materials of Lipetsk State Technical University (Lipetsk, Russia)
e-mail: vera.a.kukushkina@mail.ru

O.D. KAZACHKOVA
Associate Professor, PhD in Philology, Department of Computer Design, Institute of Advanced Technologies and Industrial Programming, MIREA-Russian Technological University. (Moscow, Russia)
e-mail:oakazachkova@mail.ru

Y.A. BORDYGOVA
2nd year Master's degree from Lipetsk State Technical University (Lipetsk, Russia)
e-mail:yulua.alabusheva00@mail.ru

A.P. NARTOVA
2nd year student of the Department of Design and Artistic Processing of Materials of Lipetsk State Technical University (Lipetsk, Russia)
e-mail:dmitriewaanast@yandex.ru

DOI: 10.37485/1997-4663_2024_1_2_179_186

МУЛЬТИМЕДИЙНЫЙ ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН И ЕГО ОСОБЕННОСТИ

MULTIMEDIA GRAPHIC DESIGN AND ITS FEATURES

Графический дизайн занимает важную позицию в современности среди мультимедийных средств. В данной статье мы рассмотрим виды графического дизайна, используемых в мультимедиа проектах, и их преимущества.

Graphic design occupies an important position in modern times among multi-media tools. In this article, we will look at the types of graphic design used in multimedia projects and their advantages, as well as analyze the development process.

Ключевые слова: графический дизайн, мультимедийные средства.
Keywords: graphic design, multi-media tools.

Графический дизайн закладывает фундамент в понимании того, как работать с изображениями, текстами и прочими графическими составляющими. И главное — как их сочетать, чтобы донести определенные идеи и образы до целевой аудитории.

Многое из того, что относится к графическому дизайну, имеет значение, в том числе для веб-дизайна, который направлен на разработку и оформление объектов цифровой среды и также должен обеспечить им высокие эстетические и потребительские свойства. В фокусе внимания веб-дизайнера —взаимодействие пользователя и интерфейса, а его задача — сделать информационный ресурс и красивым, и функциональным.

Работа веб-дизайнеров заключается в следующем:

- в создании логической структуры веб-страниц;
- в поиске оптимальных решений подачи информации;
- в создании художественного оформления для проекта.

Веб-дизайнеры отвечают за внешний вид и верстку сайта. Это может быть как абсолютно новый портал, так и видоизменение уже существующих ресурсов.

Таким образом, специфика работы графического и веб-дизайнера имеет немало сходств:

1. Специалисты должны знать основные принципы дизайна и графики: композицию, теорию цвета, типографику.

2. Должны постоянно идти по следу развития дизайна, его трендов.

3. Оба должны искать креативное решение запроса заказчика. Дизайн, в отличие от искусства, подразумевает не только эстетическую сторону, он ориентирован и на практические задачи.

4. Должны уметь эффективно общаться с заказчиком. Дизайнер задает клиенту много вопросов перед началом работы и в процессе, иногда вплоть до ее завершения. Это необходимо для того, чтобы сформировать четкое представление, какую информацию должен нести дизайн.

5. Для обоих важно умение давать обоснования своим решениям перед клиентом и своей командой.

Общие черты по большей части заключаются в коммуникабельности, креативном подходе и практичности. Оба специалиста работают над визуальным оформлением, оба владеют знаниями в области дизайна: разбираются в композиции, графике и прочем. Появляется другой вопрос: в чем же тогда отличия? Как минимум, разные цели, инструменты и способы взаимодействия с пользователями:

1. Веб-дизайнер работает с интерактивом, в то время как графический дизайнер ориентируется на иные задачи — он занимается непосредственно графикой (рекламой, баннерами и т. д.), которая является средством коммуникации между потребителем и брендом.

2. Динамичность веб-дизайна. Обычно у графического дизайнера один проект сменяет другой, и обратную связь от пользователей по проделанной работе он получает довольно нечасто. Однако работа веб-дизайнера, напротив, предполагает постоянную динамику и долгосрочную работу над одним и тем же проектом.

Как же эти сферы взаимодействуют? Веб-дизайнер может работать совместно с графическим дизайнером, чтобы получить более четкое восприятие отдельных элементов, таких как иллюстрации и графика. Затем веб-дизайнер все эти элементы объединяет, чтобы создать полноценный интерактивный интерфейс-дизайн, который будет пригоден и интересен для использования.

Существуют преимущества использования графического дизайна в мультимедиапроектах. Мультимедийные технологии, объединяющие в себе звук, видео, текстовое наполнение, анимацию и интерактивную составляющую, позволяют сделать конференцию, презентацию, курс обучения и рекламную кампанию более интересными, а значит — эффективными.

Графический и мультимедийный дизайн предполагают разработку дизайна и программной части конечного продукта, а также создание эргономичного пользовательского интерфейса для интерактивной работы с каталогом или презентацией. Это не только разработка презен-

таций, каталогов продукции, фотогалерей и портфолио с применением звуковых и видео эффектов, это еще и создание рекламных и обучающих роликов, требующее предварительной тщательной проработки сценария, создание обучающих игр, и интерактивных описаний к программным продуктам — все, что связано с привлекательной и доступной визуализацией сложной информации.

Дизайн мультимедиа — это направление медиадизайна, связанное с созданием визуального оформления, совмещенного с воздействием на все органы чувств: зрение, слух, осязание обоняние. Для воплощения проектов используются различные технологичные установки и приборы звуковоспроизведения, проецирования, лазерного и светового шоу. Дизайн мультимедиа позволяет создавать виртуальный мир в реальном пространстве, погружая зрителей в таинственную атмосферу инсталляции или представления.

Дизайн мультимедиа имеет пять основных функций: маркетинговая, образовательная, научно-исследовательская, развлекательная и креативная.

Функции дизайна мультимедиа:

1. Маркетинговая. Визуальное цифровое оформление — часть рекламной компании, направленной на привлечение внимания пользователей к продукту, товару или услуге. Картина должна формировать положительный отклик, информировать об эксклюзивности предложения, ценностях и принципах бренда или компании. Дизайн разрабатывает с учетом анализа целевой аудитории и потребительского спроса. Дополнительно следует учитывать деятельность конкурентов, модные тренды и тенденции в области маркетинга, исторический опыт.

2. Образовательная. Мультимедийные проекты активно используются на дистанционных образовательных платформах для демонстрации практических навыков, записи вебинаров и видеолекций от преподавателей. Включение графики, анимации, интуитивного интерфейса в процесс образования повышает вовлеченность и интерес учащихся к изучению нового материала.

3. Научно-исследовательская. Применение мультимедиа для публикации открытий и разработок.

4. Развлекательная. Дизайн проекты активно используются в создании компьютерных и мобильных игр, приложений для виртуальной реальности, аттракционов с эффектами 3D, 5D и 7D.

5. Креативная. Развитие творческих способностей, тренировка воображения и фантазии, возможность реализовать экстравагантные и экстраординарные идеи и визуальные образы.

Мультимедиа применяются в нескольких сферах деятельности человека:

1. Научная сфера. Разработки используются для презентации новых открытий, механизмов взаимодействия отдельных веществ, презентации опытов и экспериментов.

2. Техническая сфера. При помощи трехмерных дизайн-проектов визуализируется механизм работы приборов, робототехнических систем, создается чертеж и прототип архитектурных зданий и сооружений.

3. Культурная сфера. Дизайнеры цифрового пространства участвуют в:

— создании музыкальных клипов и композиций;

— внедрении голограмм в концертные и шоу-программы;

— оформлении выставок современного искусства;

— творческой работе в качестве художников, занятых разработкой инсталляций для музеев, арт-галерей и профильных фестивалей.

Графический дизайн — искусство, благодаря которому создаются эстетически привлекательные и функциональные графические элементы с использованием различных инструментов и технологий, благодаря которому формируется визуальный ландшафт современности. Он играет важную роль в мультимедиа и является неотъемлемой частью различных проектов, включая веб-дизайн, рекламу, видеоигры, анимацию и многое другое.

В мультимедиа проектах графический дизайн используется для создания уникального визуального стиля, который помогает передать нужные эмоции и информацию. Он может включать в себя различные элементы, такие как логотипы, иконки, фоны, шрифты и другие графические объекты. Правильно разработанный графический дизайн может существенно повысить впечатление от мультимедийного контента и улучшить юзабилити проекта.

Применение графического дизайна в мультимедиа имеет широкий спектр возможностей. В веб-дизайне графика используется для создания привлекательных и информативных веб-сайтов. Она может быть использована для создания баннеров, кнопок, иллюстраций и других элементов дизайна, которые помогут улучшить пользовательский опыт.

Графический дизайн имеет большое влияние в мультимедиа: он создает визуальное впечатление и привлекает внимание зрителей, включает в себя разработку и создание изображений, иконок, логотипов, анимаций и других графических элементов, которые используются для передачи информации и производит яркое впечатление на свою аудиторию.

Одно из главных его преимуществ в мультимедиа — это способность улучшать пользовательский опыт и облегчать восприятие информации. Хорошо выполненный графический дизайн помогает организовать и структурировать содержимое, делая его более понятным и доступным.

Кроме того, графический дизайн в мультимедиа способствует созданию уникального и запоминающегося стиля. Он помогает формировать бренд и идентичность компании или продукта, создавая узнаваемые и привлекательные изображения.

Графический дизайн создает эмоциональную связь с человеком. Качественный дизайн может вызывать положительные эмоции и усиливать вовлеченность зрителя в мультимедийный контент.

Также он способствует улучшению визуального маркетинга, привлекая внимание потенциальных клиентов и делая продукт или услугу более привлекательными:

1. Визуальная привлекательность: графический дизайн улучшает визуальное впечатление от мультимедийных проектов. Он помогает создать яркий, красочный и привлекательный контент, который привлекает внимание зрителей.

2. Легкость восприятия информации: графический дизайн позволяет представить сложную информацию в более понятной и удобной форме.

Использование графических элементов, диаграмм и иллюстраций помогает визуализировать данные и делает их более доступными для понимания.

3. Создание уникального стиля: графический дизайн помогает проектам выделиться среди конкурентов и создать уникальный стиль. Он позволяет создать специфическую визуальную атмосферу, которая отражает идентичность бренда или концепцию проекта.

4. Усиление эмоциональной связи: Графический дизайн способен вызывать эмоциональные реакции у зрителей. Он может передать определенное настроение или эмоции, что помогает установить эмоциональную связь с аудиторией и сделать контент более запоминающимся.

5. Улучшение пользовательского опыта: графический дизайн также играет важную роль в улучшении пользовательского опыта. Изящная и интуитивная визуальная оболочка, которую создает графический дизайн, делает использование мультимедийных проектов более удобным и приятным для пользователей.

Графический дизайн в мультимедиа играет важную роль в создании атмосферы и настроения. Через него пользователь может прочувствовать эмоции, которые хотел передать дизайнер и легче понять содержимое продукта.

Список литературы:

1. *Осипова Е.В.* Мультимедийные технологии графического дизайна. — Москва: Издательский центр «Академия», 2013.

2. *Кантарюк Е.А.*, Инженерная и компьютерная графика как составная часть дизайнерского проектирования / Е.А. Кантарюк, Т.В. Ананьева, Т.А. Сметанникова, М.Р. Протасов, И.П. Слепокуров, Д.А. Бородин // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник РГХПУ им. С.Г. Строганова. — 2023. — № 3-3 — С. 254–264.

3. *Попов В.И.* Искусство графического дизайна в мульти-проектах. — Санкт-Петербург: БХВ-Петербург, 2010.

4. *Бирюкова Ю.С.* Возможности развития виртуальной моды в условиях цифровой эпохи / Ю. С. Бирюкова, В. А. Кукушкина // Перспективы развития современного дизайна в контексте художественно-эстетических проблем: Сборник материалов международной научно-практической конференции. Посвящается памяти Гамова Евгения Степановича и 25-летию со дня основания кафедры дизайна и художественной обработки материалов, Липецк, 28–30 ноября 2022 года. — Липецк: Липецкий государственный технический университет, 2023. — С. 41–44.

5. *Казачкова О.А.* Визуальный образ образовательного бренда в сетевых медиа (на примере образовательных услуг в сфере дизайна) / О.А. Казачкова, В.В. Просецкая // Наука и образование в области технической эстетики, дизайна и технологии художественной обработки материалов: Материалы XV международной научно-практической конференции вузов России, Санкт-Петербург, 17–22 апреля 2023 года. — Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2023. — С. 290–300.

6. *Зайцева А.Л.* Графический дизайн и мультимедийные приложения. — Москва: Бином, 2017.

7. *Демидов К.В.* Графический дизайн и мультимедийные технологии. — Санкт-Петербург: БХВ-Петербург, 2009.