

Դիզայն

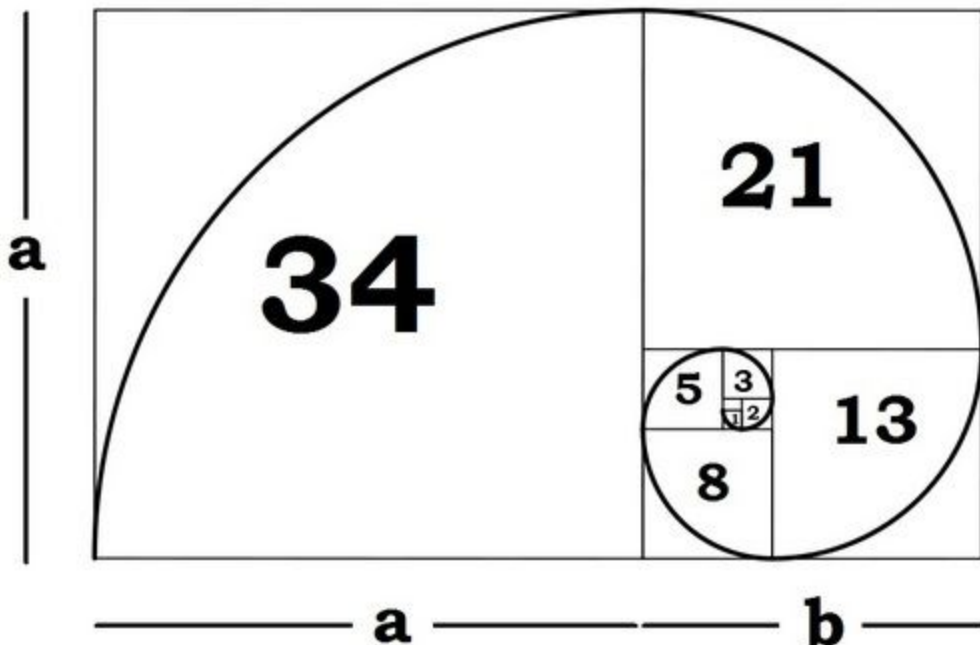
Այս բառի նշանակությունն ունի մի քանի իմաստ, որոնք տարբեր դարաշրջանների մշակույթներից ելնելով, տարբեր ձևով են ընկալվում: Ոմանք ստացացնում են այն արտաքին տեսքի հետ, ոմանք՝ գեղեցկության հետ: Իրականում խոսքը գնում է հարմարավետության մասին: Ինչպես Սթիվ Ջոբսն էր ասում՝ «Design is not just what it looks like and feels like. Design is how it works»: Այս մինի-գիրքը նախատեսված է նրա համար, որպեսզի տարբեր օրինակների միջոցով, ընթերցողի մոտ ձևավորվի պատկերացում այն մասին, թե ինչ է դիզայնը և ինչպես է այն օգտագործվում բիզնեսում և առհասարակ կյանքում:

Ֆիբոնաչիի թվեր

Հավանաբար դպրոցից կհիշեք Ֆիբոնաչիի թվերի մասին, որն ունի այսպիսի տեսք.
0, 1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, 55, 89, 144 ...

Գիտնականի պատվին անվանվել է թվային հերթականություն, որում ամեն հաջորդ թիվը հավասար է նախորդ երկու թվերի գումարին: Այս թվային հաջորդականությունը կրում է «Ֆիբոնաչիի թվեր» անվանումը:

Ոսկե հարաբերակցություն



Այստեղից ի հայտ է գալիս «ոսկե հարաբերակցություն» (golden ratio) հասկացողությունը: Ոսկե հարաբերակցությունը նկարագրում է կատարելապես սիմետրիկ հարաբերություններ

երկու համամասնությունների միջև: Տվյալ պարագայում, վերցնենք Ֆիբոնաչիի թվերից կամայական թիվ և բաժանենք այն իրեն նախորդող թվին:

$$5:3 = 1,67$$

$$8:5 = 1,6$$

$$13:8 = 1,625$$

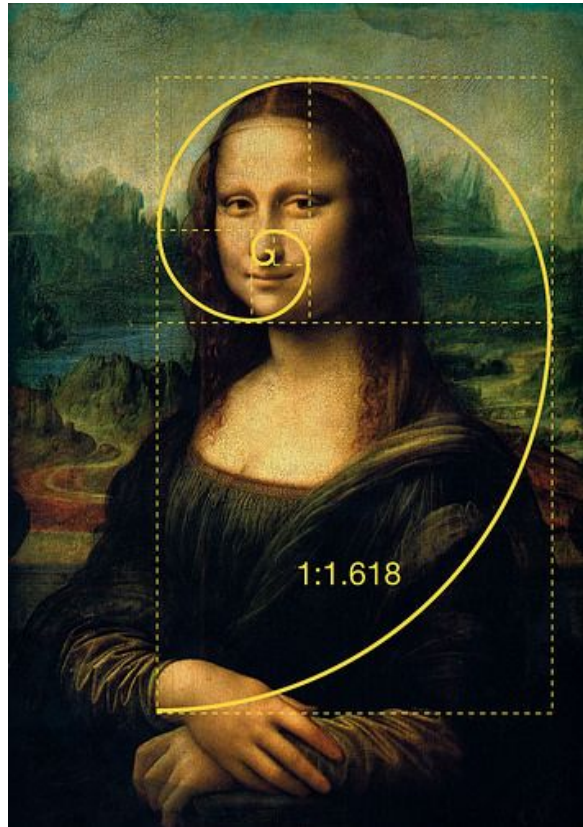
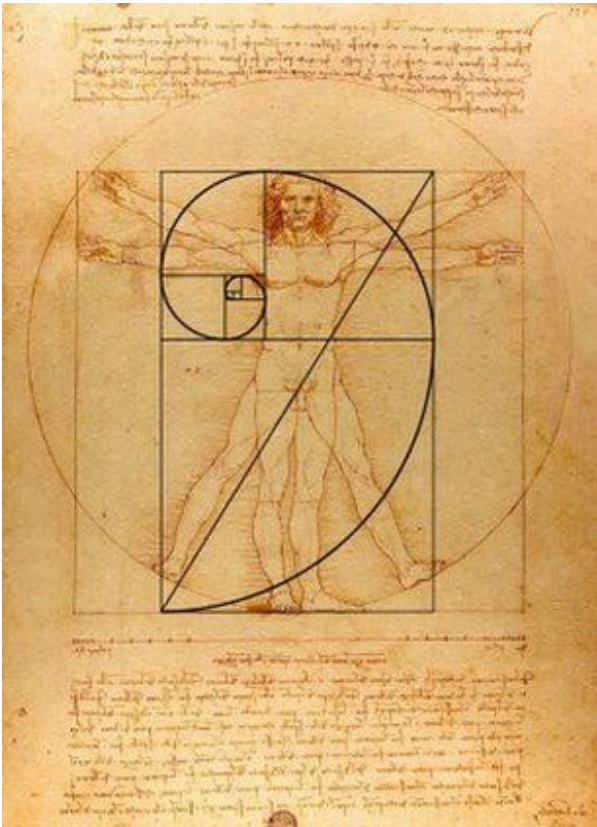
$$21:13 = 1,615$$

Ստանում ենք հետևյալը՝

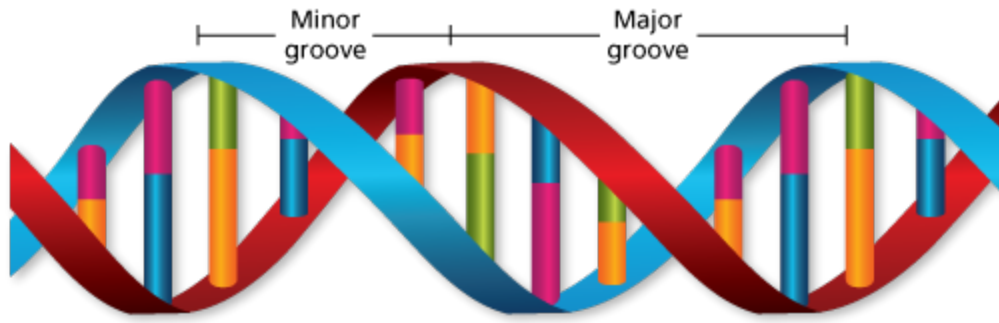
$$\frac{a+b}{a} = \frac{a}{b} = \varphi \approx 1.618$$

Հարց է առաջանում, թե ի՞նչ կապ ունի դա դիզայնի հետ: Շատ լավ, դիտարկենք այն փաստը, թե որտեղ կարելի է հանդիպել այս թվերը:

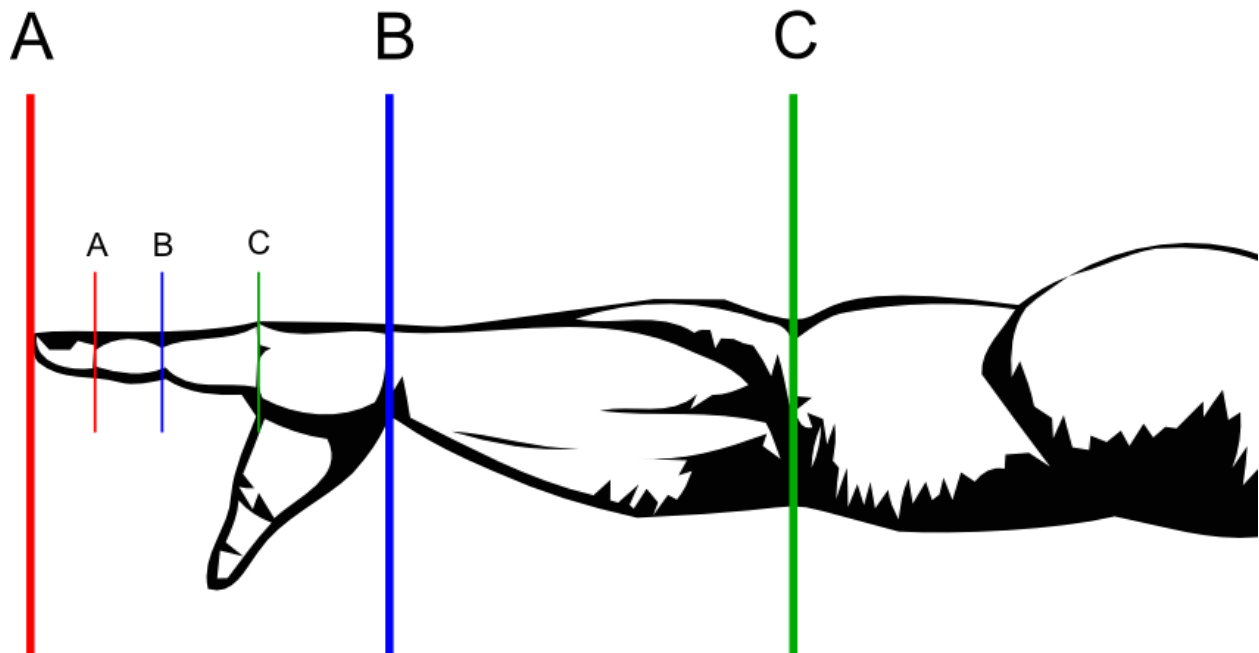
Ոսկե հարաբերակցության սկզբունքով են կառուցվել Եգիպտական բուրգերը: Աշխարհի լավագույն արվեստագետները, նկարիչները, ճարտարապետները և քանդակագործները կիրառել են այդ սկզբունքն իրենց գործերում: Լեոնարդո դա Վինչին շատ լավ իմացել է այդ սկզբունքի մասին և կիրառել է այն իր աշխատանքներում:



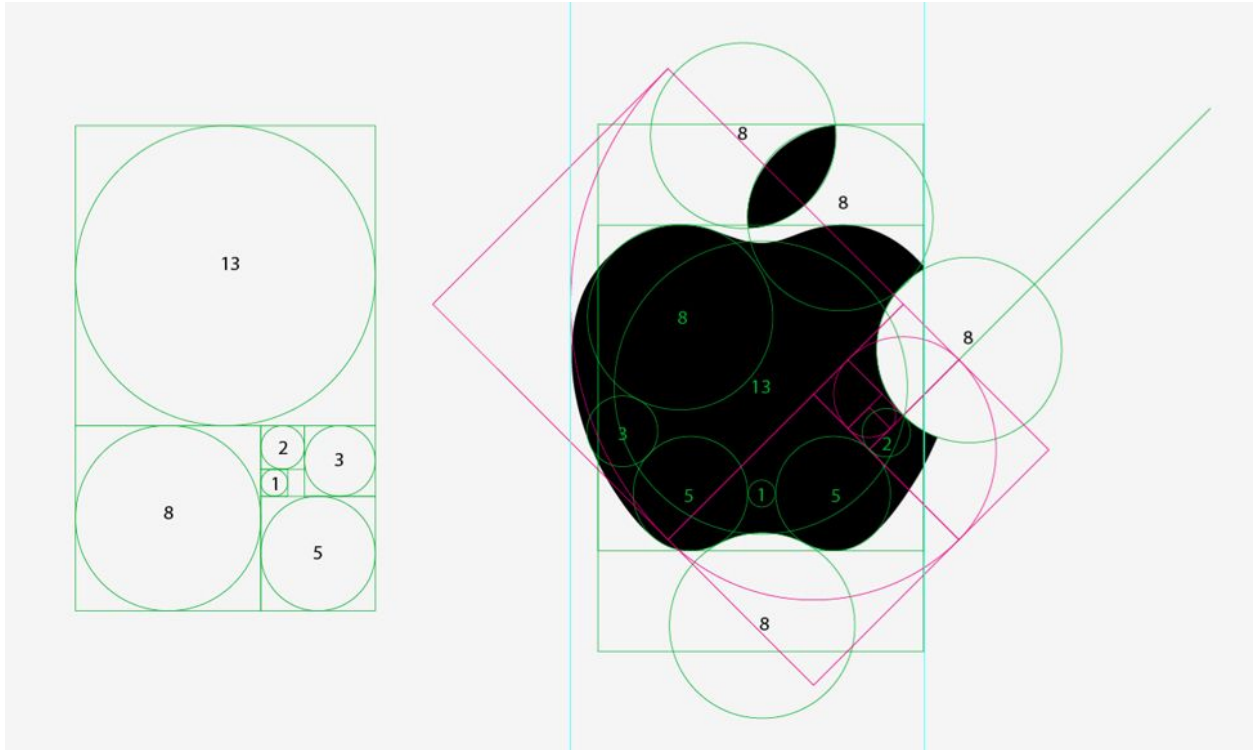
Այս հաջորդականությունը կարելի է հանդիպել մեր ԴՆԹ-ի երկրաչափական կառուցվածքում:



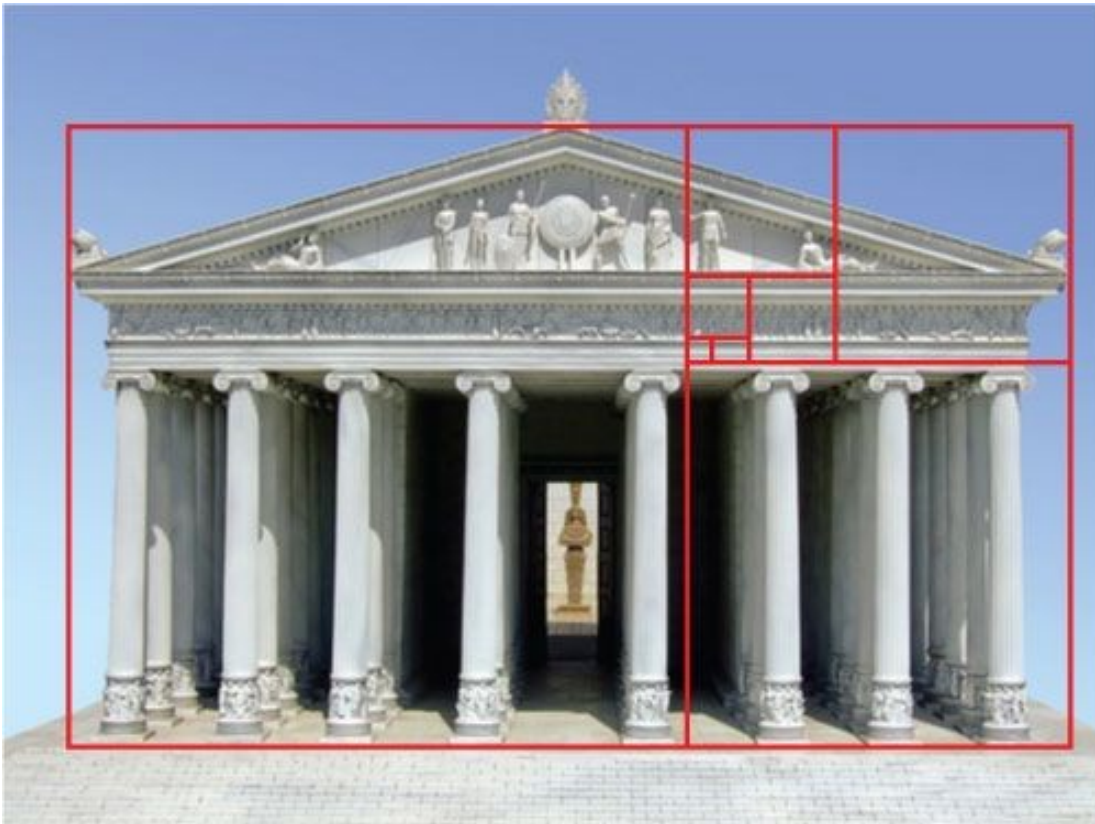
Այն կարելի է հանդիպել մարդու երկրաչափական կառուցվածքում:



Մոցարտի երաժշտությունում նույնպես կարելի է նկատել այդ սկզբունքը: Սթիվ Ջոբսը գիտեր դրա մասին:



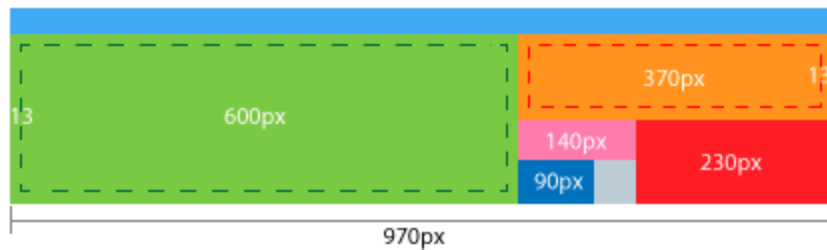
Այն կիրառվում էր հնադարյան ճարտարապետությունում:



Կիրառվում է նաև ժամանակակից ճարտարապետությունում:



Ոսկե հարաբերակցությունը օգտագործվում է նաև վեբ դիզայնում:



Մի խոսքով, այն կարելի է նկատել ամենուրեք՝ մեզ շրջապատող մայր բնությունից մինչև հեռավոր գալակտիկաներ:





Սա կարծես հիմնական գաղտնիքն է, որն ընկած է ցանկացած դիզայնի հիմքում: Այս ամենի մասին հնարավորինս լայն պատկերացում կազմելու համար, նաև դիտեք այս կարճ տեսանյութը` [Nature by Numbers](#): Իրականում այս սկզբունքը ավելին, քան կարելի է համարել իսկական դիզայն:

Դիզայնի տեսակներ

Ընդհանուր առմամբ, մեր առօրյա կյանքում օգտագործվող դիզայնը կարելի է դասակարգել մի քանի խմբի՝ գրաֆիկական դիզայն, ինտերակտիվ դիզայն և արդյունաբերական դիզայն:

Գրաֆիկական դիզայնը վերաբերվում է թվային, նկարչական և տպագրական պատկերներին: Այն իր մեջ ներառում է նաև գրատպությունը: Ինտերակտիվ դիզայնը կարելի է բաժանել 2 խմբի՝ UI (user interface) և UX (user experience) դիզայն:

User interface - կարելի է թարգմանել որպես օգտվողի ինտերֆեյս: Սա վերաբերվում է տարբեր սարքերի համար նախատեսված ինտերֆեյսին, որի շեշտադրումն է այս կամ այն սարքի օգտագործման համար հնարավորինս հարմարավետ պայմաններ ստեղծել: Դա կարող է լինել համակարգիչ, կենցաղային տեխնիկա և այլն. . .

Պարզ օրինակ՝ երբ այցելում եք ինչ որ վեբ կայք, կա որոշակի ինտերֆեյս, որի շնորհիվ տեղափոխվում եք այս կամ այն էջը, քլիք անելով այս կամ այն հղման վրա կամ կայքում առկա ֆունկցիոնալ օգտագործելով, կատարում եք որոշակի գործողություններ, այս կամ այն նպատակով:

User experience - կարելի է թարգմանել որպես օգտվողի փորձ: Հիմնական նպատակը կայանում է նրանում, որպեսզի օգտվողի բավարարվածության աստիճանը բարձրանա, հարմարավետության և օգտագործման համար հնարավորինս պարզ լինելու շնորհիվ, այս կամ այն ապրանքն օգտագործելու ժամանակ:

Պարզ օրինակ՝ վիդեոխաղերում անընդհատ կարող է փոփոխության ենթարկվել ողջ ֆունկցիոնալն ու գրաֆիկական պատկերները, որպեսզի բավարարվի հիմնական նպատակը, ստեղծվի մաքսիմալ հարմարավետություն, խաղը խաղալու ժամանակ:

Ի դեպ, եթե ձեզ հետաքրքրում է գրաֆիկական և ինտերակտիվ դիզայնը, ապա կարող եք սկսել թվային դիզայնն ուսումնասիրելուց: Կան որոշակի ստանդարտներ, որոնք ընկալելուց հետո կկարողանաք աշխատել ցանկացած տեսակի թվային պատկերների հետ և ստանալ ցանկացած բարդության արդյունք, որոնք հնարավոր կլինի օգտագործել տարբեր նպատակներով:

Այսօր ամենատարածված ծրագիրը թվային պատկերների հետ աշխատելու համար, դա Photoshop ծրագիրն է: Այդ ծրագրի վերաբերյալ կան բավականին պրակտիկ կուրսեր, որոնք նախատեսված են սկսնակների համար: Կուրսերը կարող եք դիտել օնլայն, այստեղ՝ [Photoshop - առաջին քայլեր](#):

Այցելեք նաև [Photoshop.am](#) վեբ կայք, սա իմ վեբ կայքն է: Հուսամ կգտնեք այնտեղ ձեզ համար օգտակար նյութեր:

Իսկ ինչ վերաբերվում է արդյունաբերական դիզայնին, կարելի է կիրառել ոսկե հարաբերակցության սկզբունքը և ստանալ իսկապես հարմարավետ կենցաղային իրեր, որոնք օգտագործելու են այնպիսի էակներ, ում երկրաչափական կառուցվածքի հիմքում նույնպես ընկած է այդ սկզբունքը: Ամեն ինչ պարզապես հիանալի է ստացվում:

Օրինակ՝ խոհանոցում տեղակայվող իրերը հիմնականում ունենում են միևնույն բարձրությունը, որպեսզի մարդիկ գործ անելու ժամանակ չկռնան, չծռվեն ու հնարավորինս հարմարավետ լինի փոխազդեցությունն այդ իրերի և մարդկանց միջև:



Կարելի է նաև օգտագործել երևակայության հնարավորությունները և ստանալ այնպիսի ապրանքներ, որոնք դեռ գոյություն չունեն շուկայում:



Նշեն նաև, որ դիզայնը շատ ու շատ հարցերում որոշիչ դեր է խաղում: Այն կարող է զգալիորեն ավելացնել վաճառքի քանակը: Մարդիկ պատրաստ են վճարել ավելի շատ գումար, որպեսզի ձեռք բերվող ապրանքը հնարավորինս պարզ ու հարմարավետ լինի օգտագործման համար:

Պարզապես հաշվի առեք այս փաստը: Դրա մասին շատ լավ գիտեն Apple ընկերությունում, մի շարք առաջատար ընկերություններ հաշվի են առնում այդ փաստը և իրենց ապրանքները ստեղծելուց շեշտադրում են կատարում հենց դիզայնի վրա, որի շնորհիվ կարողանում են դառնալ շուկայի առաջատարը:

Աշխարհի լավագույն դիզայներները, հատկապես Իտալացիները, շատ լավ գիտեն դրա մասին և ստանում են մեծ գումարներ, հնարավորինս հանձարեղ դիզայն ստանալու համար: Իտալական կահույք, Իտալական հագուստ, շուկայում ներկայացվող ապրանքների գերակշռող մեծամասնությունն ունի գեղեցիկ և հարմարավետ դիզայն, ինչի շնորհիվ հայտնի են և տարածված են ամբողջ աշխարհի մասշտաբով:

Հեղինակ՝
GASPAR GALENTERYAN