

Խ. ԱԲՈՎՅԱՆԻ ԱՆՎԱՆ ՀԱՅԿԱԿԱՆ ՊԵՏԱԿԱՆ ՄԱՆԿԱՎԱՐԺԱԿԱՆ
ՀԱՄԱԼՍԱՐԱՆԻ ԳԻՏԱԿԱՆ ՏԵՂԵԿԱԳԻՐ
УЧЕНЫЕ ЗАПИСКИ АРМЯНСКОГО ГОСУДАРСТВЕННОГО
ПЕДАГОГИЧЕСКОГО УНИВЕРСИТЕТА ИМ. Х. АБОВЯНА

Հումանիտար գիտություններ №2-3 (31-32) 2017 Гуманитарные науки

ՀՏԴ 004.92

ՍՏՎԵՐԻ ՆՇԱՆԱԿՈՒԹՅՈՒՆՆ ՈՒ ԿԻՐԱՌՈՒՄԸ ՀԱՄԱԿԱՐԳՉԱՅԻՆ ԳՐԱՖԻԿԱԿԱՆ
ԴԻԶԱՅՆՈՒՄ
Ն.Հ.ՓՍՅԱՍԼՅԱՆ

*Երևանի գեղարվեստի պետական ակադեմիա, Երևան 0009, Բսահակյան 36
e-mail: narek.payaslyan@3dtuning.com*

Հողվածում ներկայացված ծավալուն տեղեկատվությունը կօգնի հասկանալու սեփական, ընկնող, երկար, բարդ ստվերների նշանակությունը, դրանց կիրառումը գրաֆիկական դիզայնում, կայքերում, ճակատային վիզուալիզացիայում: Որոշ ժամանակ առաջ ստվերի օգտագործումը կայքերում իրականացվում էր ոչ գրագետ և չափից շատ, ինչն էժանագին էր դարձնում այն և դժվարացնում էր կայքի գործառնությունը: Ուսումնասիրությունների վրա հիմնվելով հանգեցինք այն եզրակացության, որ ներկայումս զարգացել է ստվերների կիրառման տեխնիկան, ինչի շնորհիվ կայքը դարձել է ավելի պարզ և դյուրընկալելի:

Բանալի բառեր. ստվեր, ուրվագիծ, լուսային ճառագայթ, արհեստական լուսավորություն, բնական լուսավորություն, հակադրող լուսավորություն, սեփական ստվեր, ընկնող ստվեր, երկար ստվեր, գրադիենտ, տիպոգրաֆիկա, ճակատային վիզուալիզացիա:

Ներկայացված է խմբագրություն 11.04.17թ

Մեր օրերում գրաֆիկական դիզայնի դերն անհերքելի է: Այն իր մեջ ներառում է ձևավորման բոլոր բաղկացուցիչ մասերը, այդ թվում ստվերը, որն օգտագործվում է գրեթե ամենուր՝ ստեղծելով ծավալ և խորություն: Այն մարդկանց տեղեկատվություն հաղորդելու ամենակարևոր միջոցներից մեկն է: Քանի որ ստվերները տարատեսակ են, ուստի դրանց անհարկի կիրառումը կարող է պարզապես խանգարել տեղեկատվության ճիշտ ընկալմանը: Տվյալ ուսումնասիրության նպատակային օգտագործումը նպաստում է աշխատանքի տեսանելի, գրագետ ներկայացմանը: Ճիշտ ներկայացված ծավալուն տեղեկատվությունը կօգնի հասկանալ ստվերների նշանակությունը, դրանց կիրառումը գրաֆիկական դիզայնում:

Ստվեր է գցում այն ամենը, ինչը լուսավորվում է արևի կամ լույսի այլ աղբյուրի կողմից (իրերը, կենդանիները, բույսերը):

Ստվերն ունի բազմաթիվ այլաբանական, փոխաբերական և փոխակերպական նշանակություն, որոնք առկա են կենցաղում, գրականության, արվեստի, հոգեբանության մեջ և բնական գիտություններում: Այդ հասկացությունը յուրահատուկ տեղ է զբաղեցնում փիլիսոփայության մեջ, հատկապես արևելյան, օրինակ՝ «ստվեր» հին չինական փիլիսոփայության մեջ և արվեստում, կախված համատեքստից, ներկայացվում է մի քանի կատեգորիաներով:

Ըստ Լեոնադո դա Վինչիի՝ ստվերն ամրապնդում է ձևը, իսկ լույսը ոչնչացնում է այն, եթե չլինեն ստվերներ, ապա յուրաքանչյուր ձև կլինի անդեմ և հարթ:

Այժմ փորձենք անդրադառնալ «Ստվեր» հասկացությանը. ստվերը տարածական օպտիկական երևույթ է, որն արտահայտում է տեսողական ընկալման ուրվագիծը՝ առաջանալով ցանկացած մակերևույթի վրա, երբ առարկան (մարմինները կամ իրերը՝ գազային կամ հեղուկ վիճակում) հայտնվում է այդ մակերևույթի և լույսի աղբյուրի միջև: Իր եզրագծերով ստվերն այս կամ այն աստիճանով կրկնում է լույսի առջև հայտնված առարկայի եզրագծերը: Կախված իր ծագման միջավայրից, ինտենսիվությունից և անկման անկյան աստիճանից, գունային հատկանիշներից, ուղղությունից, օբյեկտից և մակերևույթից ունեցած հեռավորությունից, իսկ վերջիններս՝ իրենց հատկանիշներից, արտացոլման ունակությունից, դրանց թափանցիկության աստիճանից և ձևից՝ ստվերը կարող է փոխել իր եզրագծերի սրությունը, մակերևույթի հետ երանգավորումը, մգության խորությունը և այդ ուրվագծի գունավորումը (հազիվ ընկալելիից, բաց մոխրագույնից կամ խավարից, մինչև մուգ հագեցած գունավորված և թավշյա սև):

Օբյեկտի և մակերևույթի հատման կետի առկայության դեպքում՝ ստվերն ունենում է «հպում» մակերևույթի հետ, իսկ հպման բացակայության դեպքում օբյեկտը մակերևույթի վրա ստվեր է գցում ուրվագծի տեսքով՝ ձևը համապատասխանեցնելով վերը նշված բոլոր պայմաններին, սակայն առանձնանալով դրանից: Ստվերը լիովին կամ մասնակի տարածվում է մակերևույթի վրա, որը գտնվում է լույսի աղբյուրին ամենամոտը գտնվող օբյեկտների միջև:

Որքան օբյեկտը հեռու է գտնվում դիտողից, այնքան հակադրությունը (կոնտրաստը), թույլ է արտահայտված, քանզի օղը թափանցիկ չէ և կարող է կլանել լույսը, որի արդյունքում էլ հակադրությունը կորչում է:

Որքան մոտ է գտնվում ստվերը դիտողին, այնքան այն ավելի մուգ է: Որքան հեռու է՝ այնքան թափանցիկ է: Այն կրկին կապված է լույսի օղում կլանվելու երևույթի հետ: Մա թույլ է տալիս եզրակացություն կատարել՝ որքան մեծ տարածություն է «անցնում» ստվերը, այնքան ավելի շատ է այն «կլանվում», ուստի հարթության վրա գտնվող օբյեկտի հիմքը գցում է ամենամուգ ստվերը, իսկ վերևի հատվածը՝ ամենաբացը:

Լույսի հետ աշխատանքի կոմպոզիցիոն մեթոդները հիմնվում են ստվերոտ ու լուսավոր տարրերի խիստ հակադրության վրա, իսկ ավելի կոնկրետ՝ խտացված կամ նոսրացված լուսավորման կազմակերպման կամ դրանց համադրման վրա: Կարևոր նշանակություն ունի լույսի աղբյուրի տեղադրումը տարածական ձևի նկատմամբ:

Արևից կամ երկնքից լույսը սենյակ է ներթափանցում լուսային ճեղքերի միջոցով: Վերջիններիս մեծությունը, ձևը և տեղակայումը մեծապես ազդում են լուսավորության բնույթի վրա: Լուսավորությունը նաև կախված է օրվա և տարվա եղանակների փոփոխման ռիթմերից և աշխարհագրական լայնություններից: Նույն առարկան ամենակարճ ստվերը գցում է կեսօրին, իսկ ավելի երկարը՝ առավոտյան և երեկոյան: Ակնհայտ է, որ արևը որքան ցած է հորիզոնից, ստվերն այնքան երկար է:

Ստվերների ուղղությունից կարելի է դատել հորիզոնի կողմերի մասին. կեսօրին արևը շողում է հարավից, առավոտյան՝ արևելքից, երեկոյան՝ արևմուտքից: Բնական պայմաններում տարածական պատկերը լուսավորվում է համեմատաբար կլանված, ցրված լույսով և, դրա հետ մեկտեղ, ապահովվում է մարդու բնական, տարածական և ժամանակային կողմնորոշումը: Արհեստական լուսավորման աղբյուրները տեղակայվում են կառույցի ներսում և հանդիսանում են միջավայրի նյութական բաղադրիչներ:

Գեղարվեստական կերպարների միջավայրերի կառուցման գործընթացում, բարդ մակերևույթների մշակման ժամանակ, չի կարելի հաշվի չառնել լուսային ճառագայթները:

Հիմնական ազդեցությունն ուղղված է մակերևույթների կառուցման երկրաչափական օրինաչափությանը, քանի որ այստեղ լուսային ճառագայթը ամենաբարդ, վերահսկող գործոնն է: Ավելի «ձգգրիտ» առնչվելով ստվերի ձևին, կարելի է փաստել, որ գոյություն ունեն անհատական սեփական և ընկնող ստվերներ, որոնց բնորոշ է թաքցնել

թերությունները: Տարբեր իրադրություններում ստվերի և լույսի նշանակությունը կարող է տարբեր լինել. մի դեպքում գերիշխող դերը պատկանում է լույսին, մյուս դեպքում՝ ստվերին:

Մենք կարող ենք տեսնել բնական՝ արևի կամ լուսնի, և արհեստական (մարդու կողմից ստեղծված) լուսավորությունը՝ մոմից, լամպից, լուսարձակից և այլն: Արհեստական աղբյուրների լույսը մենք կարող ենք փոփոխել ըստ մեր ցանկության, իսկ բնական լուսավորությունը փոփոխվում է բնականոն:

Լույսի և ստվերի կառուցման օրինաչափությունների իմացությունը կարող է օգնել թեմատիկ կոմպոզիցիա պատկերելու և ստեղծագործական խնդիրներ լուծելու ժամանակ: Ընկնող ստվերի պատկերը կախված է առարկայի ձևից և հարթության հետ կազմած անկյունից, իսկ ուղղությունը կախված է լույսի աղբյուրի գտնվելու վայրից: Ակնհայտ է, որ եթե լույսը ձախ կողմից է ընկնում, ապա ստվերը կլինի առարկայի աջ կողմում: Լույսի մոտ ստվերը մուգ է, իսկ հետոտ աստիճանաբար այն թուլանում է:

Փոքր հեռավորության վրա առարկաների լուսավորումը կլինի ավելի ուժեղ, քան հեռվից: Լույսի ինտենսիվության թուլացմանը զուգահեռ լույսի և ստվերի հակադրությունը թուլանում է: Այս երևույթն անվանում են «լուսային հեռանկարչություն»:

Հակադրվող լուսավորությունը, որի հիմքում ընկած է լույսի և ստվերի հստակ հակադրությունը, կոչվում է լուսաստվերային:

Այժմ փորձենք անդրադառնալ «սեփական ստվեր» և «ընկնող ստվեր» հասկացություններին:

1. Սեփական ստվեր են անվանում առարկայի մակերևույթի չլուսավորված մասը:
2. Ընկնող ստվեր են անվանում առարկայի նետած ստվերը հարթության կամ այլ մակերևույթի վրա:
3. Սեփական ստվերի ուրվագիծ են անվանում առարկայի լուսավորված և չլուսավորված մակերևույթների միջև ընկած հատվածը: Ընկնող ստվերները միշտ ավելի մուգ են, քան սեփական ստվերները:

Ստվերներ կառուցելիս դիտարկվում է լուսավորության երկու տեսակ՝ իրական (եթե լույսի աղբյուրը հեռացված անվերջություն է և լուսային ճառագայթները զուգահեռ են իրար՝ լույսը՝ արևից և լուսնից) և արհեստական, եթե լույսի աղբյուրը հեռացված է առարկայից ոչ մեծ հեռավորության վրա (դիցուք ջահի, էլեկտրական լամպի):

Այժմ անդրադառնանք ընկնող ստվերներին:

Երբեմն թվում է, թե ստվերն ընկնում է, իսկ իրականում ստվերի առկայությունը վկայում է տվյալ տեղում լույսի բացակայություն կամ ոչ բավարար լույսի մասին: Ընկնող ստվերը սեփական ստվերից տարբերվում է նրանով, որ այն նետում է ինչ-որ առարկա՝ մի ինչ-որ հարթության վրա: Մովորաբար այն ունի բավարար ընդգծված սահմաններ՝ հաճախ կրկնելով, առարկայի ուրվագծերը, որից նա առաջանում է: Մակայն, որպես ընկնող ստվեր անհրաժեշտ է ընդունել հարթության ցանկացած ստվերոտ հատված՝ այն, ինչ սովորաբար մենք ուղղակի անվանում ենք ստվեր:

Ըստ անտիկ հեղինակների վկայության՝ առաջինը, ով սկսեց պատկերել ընկնող ստվերը, Ապոլլոդոր Աֆինսկին է, որն ապրել և ստեղծագործել է մ.թ.ա 5-րդ դարում: Միջնադարյան արվեստում ընկնող ստվեր գրեթե չի հանդիպում՝ իր առեղծվածային (միստիկական), իռացիոնալ (անհամաչափելի) բնության լույսի հասկացությամբ:

Սկսած վերածննդի դարաշրջանից ստվերն սկսում է հանդես գալ գեղանկարչության մեջ առավել իրական ձևերով, և նկարիչները բացահայտում են ստվերի կապը լույսի հետ: Միաժամանակ ընկնող ստվերը կորցնում է իր սիմվոլիկ բովանդակությունը և դառնում է լուսավորության և հարթության խորության տպավորության արտահայտողը:

Ի տարբերություն սեփական ստվերի, ընկնող ստվերը, չի պատկանում հենց առարկային, այլ հանդիսանում է պարտադիր և հիմնական ուղեկից՝ ուղղորդված լուսավորության պայմաններում: Ընկնող ստվերը ծառայում է որպես հարթության միջավայրի կառուցման լրացուցիչ միջոց: Այն նաև կարող է հանդես գալ որպես գեղանկարչական ստեղծագործության բովանդակության ուժեղացման ձև:

Ընկնող ստվերը, կախված լուսավորության աղբյուրի նկատմամբ առարկայի դիրքից, կարող է ունենալ ամենատարբեր ուրվագծեր. սկսած՝ առարկայի ստվերապատկերից, վերջացրած՝ զարմանահրաշ ուրվագծերով, որոնք ոչ մի ընդհանուր բան չունեն այն առարկայի ձևի հետ, որից առաջանում է սովյալ ստվերը:

Այս իրավիճակներն ամենապարզն են հանդիսանում: Իրականում ստվեր կարող է ընկնել մակերևույթի վրա, որը բավականին տարբեր ձևով է տեղակայված առարկայի և լույսի աղբյուրի նկատմամբ, իսկ մակերևույթները կարող են լինել ցցուն, գոգավոր, բազմակողմանի: Այս դեպքերում ընկնող ստվերը հաճախ ստանում է անսպասելի ուրվագծեր: Երբ ընկնող ստվերն ընկնում է հարթության վրա տարբեր կերպ տեղակայված մակերևույթների ամբողջության վրա, նրա երևացող կապը առարկայի հետ կարող է խզվել: Ընկնող ստվերը ծառայում է որպես պատկերի տարածական բնութագրի լավագույն միջոց:

Ստվեր ձևավորող առարկայի և լույսի աղբյուրի միջև կա երկրաչափական կապ, որն էլ որոշում է ընկնող ստվերի կառուցումը՝ հիմնվելով գծագրական հեռանկարչության կանոնների վրա: Ընկնող ստվերի նկարը, նրա ուրվագծերի հստակությունը, կախված է լույսի աղբյուրի մեծությունից, տեսակից և դիրքից:

Շատ հաճախ մենք ստվերը համարում ենք որպես ինքնին ծագող երևույթ, որն առաջանում է անհայտ, անորոշ տեղից և կախված չէ մարդուց:

Փորձենք պարզաբանել «երկար ստվերներ» հասկացությունը:

Երկար ստվերները, սովորական ստվերներից տարբերվում են նրանով, որ օբյեկտից շատ ավելի են երկարաձգվում: Երկար ստվերներ ստեղծելու համար պետք է սահմանել մոտավորապես 45 կամ 120 աստիճանի անկյուն, հայելանման, երկարաձգելով օբյեկտից (ստվերի ուղղությունն ընտրելու համար): Ստվերի գույնի որակի համար ընտրվում է միատոն գամա, երբեմն ստվերի վրա կարող ենք տեսնել թեթև գրադիենտ (տոնային անցումներ).

- Երկար ստվերներն օգտագործվում են հիմնականում հարթ կառույցների վրա, հենց այստեղից էլ ի հայտ է գալիս դիզայնի առանձնահատկությունը: Այն նույնիսկ կարող է համարվել որպես հարթ դիզայնի մի ձև:

- Երկար ստվեր ստանալու համար, որը հիմնված է պարզ տեսակի և մաքուր գծերի վրա (ինչպիսին բնակարանի դիզայնն է), օգտագործվում են վառ և պայծառ գույներ՝ ստվերի գույնը պարտադիր չէ որ սև լինի: Այն կարող է լինել նաև մուգ մոխրագույն, մուգ կապույտ: Այնտեղ, որտեղ հասարակ ստվերը չի կարող տալ ցանկալի արդյունք, երկար ստվերը կարող է նրան գերազանցել: Հարթ դիզայնի հետ երկար ստվերների համադրումն ունակ է ստեղծել ընկալման համար անսովոր էֆեկտներ:

Փորձենք գրաֆիկական դիզայնում անդրադառնալ նաև լույսի և ստվերի ավելացման պարզ միջոցներին:

Մեր շրջակայքում ամենուրեք, գոյություն ունի լույս և ստվեր: Այն ամենն, ինչ մենք տեսնում ենք, արտացոլում է լույսի իր բաժինը և ստվեր է գցում մեկ այլ առարկայի վրա:

Տեսողական (վիզուալ) ձևով լույսը և ստվերը մեզ «բացատրում» են, թե կոնկրետ ինչ ենք տեսնում մեր առջև և օգնում են հասկանալ օբյեկտի բովանդակությունը, ծավալը և դիրքը: Այդ պատճառով նրանց համար, ովքեր լրջորեն զբաղվում են ցանցային ձևավորմամբ և փորձում են իրենց նախագծերը դարձնել բնական, տպավորիչ և գգայական, պարտադիր պետք է գաղափար ունենան լույսի և ստվերի մասին[1-4]:

Երբ մշակում ենք բարձրորակ և աչքի համար «նկատելի» մակերևույթներ կամ կայքեր, ապա լույսը և ստվերը մեր լավագույն «ընկերներն» են: Ինչպես հռչակավոր նկարիչներն էին ստիպում իրենց նկարներին կենդանանալ, այնպես էլ մենք կարող ենք օգտագործել լույսը ստվերում՝ ձևավորմանը խորություն և տեսողական գրավչություն հաղորդելու համար:

1. Պարզաբանենք լույսի աղբյուրի կիրառումը:

Լույսի հետ կատարվող աշխատանքում ամենակարևորը հասկանալն է, թե որտեղից է այն ընկնում: Լույսի աղբյուրն, ամենայն հավանականությամբ, ցույց կտա դրա ընկնելու, ինչպես նաև ստվերների ձևավորման կողմերը (չնայած վեր-դիզայնում այդ օրենքը երբեմն կարելի է խախտել): Photoshop ծրագրի «Global light» էֆեկտն օգտագործելը հնարավոր է դարձնում, որ լուսային էֆեկտները պատկանեն նույն լուսային ուղղությամբ: Նախագծումը, լույսի աղբյուրի վերահսկումը և ճիշտ օգտագործումը կարող են ստեղծել կայքէջերի համար անհրաժեշտ միջավայր: Ավելին, այն կնպաստի այցելուների ուշադրությունը կենտրոնացնելու նախագծի անհրաժեշտ կողմի վրա:

2. Այժմ մի քանի խոսք գրադիենտների մասին:

Իրական աշխարհում սակավաթիվ իրեր ունեն միաերանգ և «հարթ» գույներ: Լույսը և ստվերը գոյություն ունեն ամենուր: Գրադիենտի ճիշտ օգտագործումը հիանալի միջոց է պատկերին խորություն տալու և էկրանին այն կենդանացնելու համար: Գրադիենտների կիրառման մեջ ամենակարևորը չափավորությունն է: Photoshop ծրագրով աշխատելիս հարկավոր է գրադիենտի համար կիրառել շերտային ոճը: Դա հնարավորություն կտա փոփոխել այն ցանկացած պահի: Բացի այդ, եթե որոշենք փոփոխել որևէ էլեմենտի չափսը, ապա գրադիենտը, ինքնըստինքյան, փոխում է նաև իր չափսը:

3. Ընդգծում (փայլի հաղորդում)

Ընդգծումները օգնում են ստվերների հաշվեկշիռը հավասարեցնել և պետք է օգտագործվեն օբյեկտի լույսին ավելի մոտ գտնվող օբյեկտների անկյունների վրա: Ընդգծումներն առաջին հայացքից հաճախ աննկատ են, քանի որ հենց այսպիսի օգտագործումն է հարգի: Բայց այսպիսի տպավորությունը խաբուսիկ է: Եթե նրանք իսկապես այնտեղ չլինեին, ապա ընդհանուր տպավորությունը պատկերից այլ կլիներ: Ինչքան «սուր» լինի ընդգծումը, այնքան մակերևույթը ավելի պայծառ կթվա: Որպեսզի ամբողջությամբ գնահատենք ընդգծումը, մենք պետք է մի քիչ մեծացնենք պատկերը: Ընդգծումներն ավելացնելու լավ միջոց է խոշորացնել աշխատանքային նյութը երկու հարյուր տոկոսով կամ նույնիսկ ավելին, քանի որ հարյուր տոկոսի ժամանակ հստակ չի երևա ինչի հետ ենք աշխատում:

Ինչպես գրադիենտը, այնպես էլ ընդգծումը և ընկնող ստվերը, դարձել են կարևորագույն էլեմենտներ, որոնք օգտագործվում է վեր դիզայներների մեծամասնության կողմից: Ստվերները ճիշտ կիրառելիս կարող են զգալիորեն ավելացնել օբյեկտի (տեսանելի) խորությունը և նյութակազմվածքը (տեքստուրան): Ստվերի որակը կախված է լույսի ուղղությունից և հագեցվածությունից, ինչպես նաև օբյեկտի և մակերևույթի հեռավորությունից, որի վրա ընկնում է ստվերը: Google-ը, հանդիսանալով ամենաձանրաբեռնված էջը համացանցում, օգտագործում է գրադիենտը և ընկնող ստվերը:

4. Ավելի բարդ ստվերներ

Մենք կարող ենք ավելին անել, քան ստեղծել սովորական ընկնող ստվեր, եթե նպատակ ունենք օբյեկտը պատկերել երեք չափումներով: Ավելի երկար ստվերները գերազանց միջոց են փոխելու էջում երկու և ավելի օբյեկտների տարածական դասավորությունը, օրինակ՝ միևնույն տուփն ունենում է բացարձակ տարբեր դիրքեր տարածության մեջ՝ միայն տարբեր ստվերների օգտագործման շնորհիվ:

Չնայած ստվերները հարթ դիզայնին հաղորդում են ծավալ, խորություն, սակայն այժմ կիրառում է նաև հարթ դիզայն՝ իր ոճային առանձնահատկությամբ:

Իսկ ինչ է իրենից ներկայացնում «հարթ գրաֆիկական դիզայն» հասկացությունը:

Վերջին ժամանակներում հայտնվել է նոր ոճային լուծում, որն ընդունված է անվանել flat (հարթ դիզայն): Նրա հիմնական խնդիրն է՝ պարզեցնել տարբեր օբյեկտների ճանաչումը և տեսողական համեմատումը: Այնտեղ չի օգտագործվում ծանր գրաֆիկա: Հարթ դիզայնում գերակշռում է միատեսակ հայեցակարգ, որտեղ բոլոր կարևոր էլեմենտներն ընդգծվում են գույնի օգնությամբ: Ընդ որում, հատուկ ուշադրություն է հատկացվում մոդելային ցանցին և տիպոգրաֆիկային: Այս ամենն օգտագործում են էլեմենտները շեշտադրելու և մոդուլների տեսողական բաժանման համար: Գոյություն ունի հարթ դիզայնի հինգ սկզբունք.

1. Օգտագործվող ինտերֆեյսի բոլոր էլեմենտները պետք է լինեն հեշտ ընկալվող: Կարելի է օգտագործել գունային լուծումներ՝ որպես լրացում պարզ ոճին: Գրաֆիկական դիզայնի հարթ հայեցակարգերը լինում են պարզ և բարդ, ինչպես դիզայնի մյուս տեսակներում: Հարթ դիզայնում ինտերֆեյս ստեղծելու համար օգտագործում են իկոնկաններ, որոնք համարվում են պարզ էլեմենտներ: Դրա շնորհիվ ամեն մի մարմին դառնում է առանձին և ինքնուրույն մաս:

2. Նվազագույն էֆեկտներ: Քանի որ հարթ գրաֆիկական դիզայնում չի օգտագործվում որևէ տեխնիկա, հետևաբար էլեմենտները ստացվում են ավելի հստակ և իրական: Նրանք լայն կիրառվում են դիզայնում՝ 3D էֆեկտներով:

3. Ուշադրության շեշտադրումը տիպոգրաֆիկայի վրա: Հարթ գրաֆիկական դիզայնում մեծ նշանակություն ունի տիպոգրաֆիկական, քանի որ նրանում բոլոր էլեմենտները ունեն հասարակ բնույթ: Դիզայնի ընդհանուր սխեման պետք է համընկնի տառատեսակի հետ: Եթե դրանք ֆանտաստիկորեն զարդարված լինեն, ապա հարթ գրաֆիկական դիզայնում խիստ անհեթեթ կդիտվեն: Գերադասելի է օգտագործել դյուրընթեռնելի, հասարակ և նրբագեղ տառատեսակներ:

4. Ուշադրության շեշտադրումը գույնի վրա: Գույնն ունի մեծ նշանակություն հարթ գրաֆիկական դիզայնի համար: Այստեղ օգտագործվում են ավելի վառ ու հագեցած գունային զամաններ, որոնք միավորում են տարբեր երանգներ: Որպես կանոն, նրանց մեջ գերակշռում են երկու կամ երեք գույն, բայց որոշ դեպքերում օգտագործում են միանգամից վեց կամ ութ գույն: Հարթ դիզայնի ստեղծման ժամանակ գունային լուծումներում լայն կիրառություն են ստացել ռետրո գույները օրինակ՝ կապույտ, կանաչ և մանուշակագույն:

5. Նվազագույնն ամեն ինչում: Պետք չէ օգտագործել չափից շատ էլեմենտներ: Եթե տեքստը և գույները քիչ են, կարելի է օգտագործել տեսողական էֆեկտներ: Օրնակ՝ կայքերը, որոնք վերաբերում են մանրածախ ապրանքների վաճառքին, հատուկ նպատակով օգտագործում են հարթ դիզայն՝ տեղադրելով ապրանքները պարզ ֆոնի վրա, ինչը չի շեղում պոտենցիալ գնորդների ուշադրությունը:

Ճակատային վիզուալիզացիա.

Իկոնկաների պատկերը պետք է գտնվի 2D հարթությունում, այլ ոչ թե 3D տարածքում: Հարթ դիզայնում կարևոր նշանակություն է տրվում իկոնկաների ստվերների վիզուալիզացիային: Չեն օգտագործվում փափուկ, ընկնող ստվերներ: Չեն օգտագործվում կորացված ստվերներ, ստվերային էֆեկտներ փայլերով և ապակյա մակերևույթի նմանակումով:

Մեր կարծիքով, ցանկալի է կիրառել միայն ուղիղ, խիստ ստվերներ, որոնք ընկնում են 45 աստիճան անկյունով:

Անցյալում ստվերի կիրառումը կայքերում իրականացվում էր ոչ գրագետ և չափից շատ, ինչն էժանագին էր դարձնում այն և բարդացնում էր կայքի գործառնությունը: Ուսումնասիրությունների վրա հիմնվելով մենք հանգեցինք եզրակացության, որ ներկայումս զարգացել է ստվերի կիրառման տեխնիկան, ինչի շնորհիվ կայքը դարձել է առավել պարզ և դյուրընկալելի:

Հաճախ կայքերում լույսի և ստվերի պատկերումն իրականացվում է գրադիենտի միջոցով: Գրադիենտի ճիշտ օգտագործումը հիանալի միջոց է պատկերին խորություն տալու և էկրանին այն կենդանացնելու համար: Գրադիենտների կիրառման մեջ ամենակարևորը չափավորությունն է: Հարթ դիզայնի համար գույնն ունի վճռորոշ նշանակություն:

Մեր ուսումնասիրության արդյունքում պարզեցինք, որ դեռևս կան այնպիսի կայքեր, որոնք «հավատարիմ» են մնում իրենց դիզայնին և չեն հետևում ներկայիս միտումներին: Գույների սխալ համադրության, ստվերի ոչ ճիշտ կիրառման հետևանքով կայքը էժանագին տեսք է ստանում:

ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅՈՒՆ

1. *Розенсон И.* Основы теории дизайна. — СПб.: Питер, 2006. — 224 с.
2. *Тузэмлоу Э.* Графический дизайн. Фирменный стиль, новейшие технологии и креативные идеи. — М.: АСТ, 2007. — 256 с.
3. *Charlotte Fiell, Peter Fiell.* Contemporary Graphic Design. — Taschen Publishers, 2008. — 559 с.
4. Latin-American Graphic Design / Wiedemann, Julius & Taborda, Felipe. — Taschen Publishers, 2008. — 544 с.

РЕЗЮМЕ

ЗНАЧЕНИЕ И ПРИМЕНЕНИЕ ТЕНИ В ГРАФИЧЕСКОМ ДИЗАЙНЕ

Н.Г.ПАЯСЛЯН

В настоящее время невозможно представить жизнь без графического дизайна. Он включает в себя все составляющие части, способствующие оформлению, куда также входит тень, которая используется почти везде, создавая объем и плоскость.

Представленная информация поможет понять значение собственной, падающей, длинной и сложных теней, их примененне в графическом дизайне, в сайтах, в фронтальной визуализации. Еще недавно использование теней в сайтах осуществлялось неграмотно и излишне много, что обесценивало их и усложняло функционирование сайта. Основываясь на исследованиях, следует отметить, что в настоящее время получила развитие техника использования теней, благодаря чему сайт стал проще.

SUMMARY

THE SIGNIFICANCE AND THE APPLICATION OF SHADOWS IN GRAPHIC DESIGN

N.H.PAYASLYAN

Nowadays it is impossible to imagine life without graphic design. It includes all the constituent parts that contribute to the design, which also includes a shadow that is used almost everywhere, creating a volume and a plane.

The presented voluminous information will help to understand the importance of own, falling, long and complex shadows, their application in graphic design, in sites, in front visualization. Until recently, the use of shadows in websites was illiterate and too much, which devalued it and complicated the site's functioning. Based on the research, we came to the conclusion that nowadays the technique of using shadows was developed, making the site easier and more comprehensible.