

МИНИМАЛИЗМ КАК ТЕНДЕНЦИЯ В ДИЗАЙНЕ ИНТЕРФЕЙСОВ

В. М. Шахмарданова,

студентка 4 курса ГИУСТ БГУ

Научный руководитель:

профессор кафедры искусств

Ю. М. Градов (ГИУСТ БГУ)

Минимализм как прием формообразования окончательно сформировался во второй половине двадцатого века. Он включил в себя легкость и прозрачность структур абстрактного искусства, принципы конструктивизма и функционализма. В минималистичном дизайне цель достигается наименьшим количеством объектов, и сами объекты являются примитивами. Минимализм есть лаконичная и функциональная эстетика, которая вышла за рамки искусства, архитектуры и промышленности и стала элементом мировоззрения.

Разработка дизайна интерфейсов стала актуальна в начале 1990-х, когда началась популяризация персональных компьютеров и сотовых телефонов, бытовых приборов, требующих программирования, терминалов и пр. Но в период 1990–2001 тяжело провести стилистический анализ операционных компьютерных и мобильных систем из-за их примитивности. Внешний вид операционной системы компьютера, очевидно, всегда был связан с его функциями и возможностями. Однако, после появления ОС Windows XP и Mac OS X от Apple в 2001 году появляется своя специфическая эстетика интерфейсов ПК. Если рассматривать на примере ОС Windows, то период от Windows XP до Windows7, то есть с 2001 по 2009 г., можно назвать периодом классического дизайна, до перехода Microsoft на метро-интерфейс. «Классическому» периоду характерна некоторая футуристичность, присутствие объема и светотени, в Windows 7 появляется прозрачность. В Apple набирает популярность скевоморфизм – принцип, который подразумевает заимствование облика элементов дизайна из физически существующих прототипов. Стив Джобс считал, что именно этот принцип идеально подходит для воплощения своих амбиций: сделать пользование компьютером и другим электронным устройством максимально простым.

Появление линейки ОС Windows 8, 8.1 и 10 было революционным. Microsoft перешли на актуальный flatdesign — плоский дизайн, в основе которого лежит простота и функциональность. У элементов, созданных по принципу плоского

дизайна, нет объема. В нем отсутствуют техники, направленные на придание глубины и объемности: нет градиентов, теней, текстур и бликов, которые придают объекту реалистичный вид. Вместо придания объема, плоский дизайн обращается к основам графики – ярким цветам, простым формам, кнопкам и иконкам. Производители отказались от всех декоративных элементов и оставили только то, с чем было бы удобно взаимодействовать. Появилась совершенно иная анимация объектов.

Похожее случилось и с продуктами Apple: эволюционировали платформы смартфонов Android – из доминирующего в этой сфере стиля скевоморфизма было убрано все лишнее, элементы сокращались для ускорения работы. Ускорился процесс понимания того, что производители хотели донести до пользователей. Платформы Android используют материальный дизайн – дизайн программного обеспечения и приложений операционной системы Android от компании Google, характерный частичным отсутствием острых углов, схематичной светотенью и узнаваемой анимацией по оси Z, что создает эффект многослойности внутри трехмерной системы.

Материал дизайн кардинально не отличается от плоского дизайна, обе тенденции находятся в рамках минимализма. Минималистичный дизайн ОС ПК и смартфонов подчеркивает изначальную идею универсальности систем, создает поле для органичной подачи различных пакетов программ, каждый из которых обладает собственной айдентикой. Такие системы позволяют пользователю почувствовать себя обладателем чего-то современного, эффективного и элитного.

Литература

1. Минимализм [Электронный ресурс] // Википедия. – 2001. – Режим доступа: [https://ru.wikipedia.org/wiki/Минимализм_\(дизайн\)](https://ru.wikipedia.org/wiki/Минимализм_(дизайн)) – Дата доступа: 05.03.2016.
2. Windows [Электронный ресурс] // Википедия. – 2001. – Режим доступа: <https://ru.wikipedia.org/wiki/Windows>. – Дата доступа: 04.03.2016.
3. Apple [Электронный ресурс] // Википедия. – 2001. – Режим доступа: <https://ru.wikipedia.org/wiki/Apple>. – Дата доступа: 08.03.2016.
4. 15 важных терминов в веб-дизайне [Электронный ресурс] // Say-hi.me: интернет-изд. – 2014. – Режим доступа: <http://say-hi.me/design/web-design/15-vazhnyx-terminov-v-veb-dizajne.html>. – Дата доступа: 08.03.2016.
5. Чем отличается плоский дизайн от материал дизайна [Электронный ресурс] // Say-hi.me: интернет-изд. – 2014. – Режим доступа: <http://say-hi.me/design/chem-otlichaetsya-ploskij-dizajn-ot-material-dizajna.html>. – Дата доступа: 06.03.201.