

Гимадиева Милена Марселевна

студентка

Научный руководитель

Шайхлисламов Альберт Ханифович

канд. пед. наук, доцент

Елабужский институт (филиал) ФГАОУ ВО

«Казанский (Приволжский) федеральный университет»

г. Елабуга, Республика Татарстан

ВЛИЯНИЕ ЦИФРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА ПРОЕКТИРОВАНИЕ ДИЗАЙНА В ИНТЕРЬЕРЕ

Аннотация: в статье рассматривается, как цифровые технологии помогают в проектировании дизайна интерьера. Автором раскрыты приемы, методы и некоторые решения, которые помогают дизайнеру при проектировании дизайна интерьера.

Ключевые слова: цифровые технологии, проектирование, дизайн, графический дизайн, виртуальное пространство.

В 21 веке уровень развития дизайна, как профессии определяется наличием теоретической, методологической базы, которая помогает дизайнеру проектировать, выбирать цели и инструменты, находить критерии оценки продукта дизайна [1]. Все это в комплексе приводит к расширению проблемного и проектного поля дизайна, его включению в различные социокультурные процессы.

Одной из центральных тем для современной культуры является образование. Цифровой образовательный ресурс, созданный с применением дизайн-технологий, помогает созданию эффективной образовательной среды, которая удовлетворяет потребностям обучающихся и преподавателей. Цифровая революция повлияла на все стороны дизайна. Возможности и пределы использования цифровых технологий в дизайне еще до конца не изучены. Недостаточно знаний в отношении влияния киберпространств на проектные

решения в графическом дизайне и дизайне интерьера. Цифровая графика во внутреннем пространстве виртуальной образовательной среды, определение места и роли дизайна между дизайном интерьеров и графическим дизайном, методы проектирования могут улучшить образовательную среду, тем самым облегчить процесс дистанционного обучения.

В настоящее время цифровые технологии активно применяются в проектировании дизайна в интерьере. Цифровые технологии задают новый вектор в формировании и развитии эстетики и стиля в дизайне. Цифровизация оказывает влияние на материальные, технологические, а также духовные и эстетические аспекты, определяет направление человеческого сознания, формирует его потребности и представления. Дизайнеры на практике применяют цифровые технологии почти на всех этапах работ, начиная с эскиза дизайн-проекта, определяя формы и цветовую палитру, вплоть до создания виртуальных предметов интерьера, в том числе и мебели.

Развитие рынков и изменение потребностей общества в отношении дизайна, создает необходимость использования новых подходов для удовлетворения индивидуальных потребностей потребителей.

Методы проектирования дизайна изменились в результате достижений в компьютерной графике. Дизайнеры все больше используют графическое проектирование, что позволяет им справляться со сложными проектными ситуациями. Эскизы и чертежи заменяют использованием программ для 3D-дизайна. 3D-технологии находят материальное выражение, создавая новую эстетику реального мира, в связи с чем растет их популярность. С помощью 3D-технологий создаются макеты, предметы интерьера, мебель. Приложения для 3D-дизайна позволяют манипулировать элементами внутреннего пространства и реалистичными образами исходного состояния объекта, позволяют максимально быстро оценивать и уточнять действия по проектированию дизайна интерьера.

Глобальная цифровизация добралась и до предметов мебели. Мебельные предметы освободились от своих привычных оболочек из шпона, покрытого текстилем, заменив его на NFT-плоть, и «перекочевали» в виртуальное

пространство. NFT – это вид криптографического токена, а именно невзаимозаменяемый токен, который представляет собой единицу учёта, используемую для создания цифрового слепка любого уникального предмета. Рассмотрим пользу NFT при дизайне предметов интерьера, на примере мебели:

– токены – это первоклассный инструмент для тестирования объёмов спроса на тот или иной новый продукт или дизайн. Никакого скрупулёзного сбора данных, мнений и анализа рынка – все эти операции заменяет продажа токен-версий товара. И если продажи имеют хорошую конверсию, то и в реальности продукцию не будут обходить стороной;

– вместе с тестированием за счёт продажи токенов происходит предоплата физического объекта, таким образом дизайнер может получить необходимую инвестиционную базу для запуска производства реальной, физической коллекции;

– это защита авторских прав на дизайнерскую идею [4].

Например, в 2021 году онлайн-площадка NiftyGateway провела аукцион, на котором предметы виртуальной мебели от графического дизайнера Андреса Райзингера были проданы как NFT. Несмотря на то, что они изначально являлись продуктом 3D-рендеринга и еще не существовали в реальном мире. Виртуальные предметы мебели начали пользоваться массовым спросом, и дизайнер нашел способ превратить виртуальную мебель в реальный продукт. Таким образом, цифровые технологии революционизируют способ работы дизайнеров.

Проанализировав влияние цифровых технологий на материальный предметный дизайн, можно обратиться к высказыванию дизайнера виртуальной мебели Николоса Бейкера: «Я всегда стремлюсь экспериментировать с новейшими технологиями, чтобы увидеть, как они могут вписаться в мою дизайнерскую практику... Я думаю, что это важный урок для любого дизайнера – использовать технологии и делать их красивыми» [3]. Предметы виртуальной мебели служат определенной цели: покупатели могут использовать их для заполнения своей цифровой среды, и некоторые визуализации в конечном итоге будут реализованы в реальные физические объекты. Имеющийся опыт

проектирования и продажи виртуального дизайна, демонстрирует, что предметы виртуальной мебели занимают не последнее место в инновационном дизайне.

Одним из инновационных решений при проектировании дизайна является цифровая печать. Значимость цифровой печати в дизайне растет, поскольку она дает возможность создавать индивидуальные решения для удовлетворения потребностей каждого потребителя. Цифровая печать, как и любое цифровое изображение или графику можно нанести на любую основу. Отсюда растет разнообразие видов внутренней отделки за счет использования различных материалов: стекло, металл, дерево, кору пробкового дерева, кожу, ткань, обои или винил. При этом каждый дизайн смотрится по-разному на каждом из данных материалов, так как материалы отличаются свойствами и поверхностью. В результате, технологический прогресс в области печати играет важную роль в развитии цифровой печати как новой концепции оформления интерьера [5]

Эволюция дизайна в сторону работы с инновационными технологиями обеспечивает возможность решения сложных вопросов технологических, экономических и социальных изменений в образовательной среде. Хотя основные принципы проектирования, сотрудничества и использования прототипов в дизайне, ориентированном на человека, остались неизменными, пути их реализации адаптировались к вызовам времени.

В последние десятилетия дизайн больше не рассматривается исключительно как создание элементов или даже продукта. Существует более широкое понимание того, что дизайн может влиять на взаимодействие пользователя с продуктами. В конечном итоге все точки соприкосновения и впечатления от продукта приводят к всеобъемлющему восприятию образовательной и виртуальной среды.

Виртуальное пространство – это результат сотрудничества дизайнера интерьера и графического дизайнера для достижения цели дизайна и удовлетворения потребностей пользователя пространства. Физические компоненты виртуального внутреннего пространства интегрируются с цифровыми визуальными изображениями этого пространства и с реальным

пространством. Цифровое изображение становится частью общего дизайна, виртуального и реального внутреннего пространства. Цифровой образ образования определяется, во-первых, пользователем внутреннего пространства, а во-вторых, образовательной средой. В виртуальных интерьерах цифровое изображение может быть сохранено и повторно использовано полностью или частично, что позволяет модифицировать цифровое изображение и перепроектировать все пространство [2].

Список литературы

1. Быстрова Т.Ю. Философия дизайна: учеб.-метод. пособие / Т.Ю. Быстрова. – 2-е изд. – Екатеринбург.
2. Халед Набил Атеф Алмомани Возможности цифровых технологий в проектировании образовательного пространства: потенциал графического дизайна и дизайна интерьера / Халед Набил Атеф Алмомани [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/vozmozhnosti-tsifrovyyh-tehnologiy-v-proektirovanii-obrazovatel'nogo-prostranstva-potentsial-graficheskogo-dizayna-i-dizayna> (дата обращения: 16.06.2023).
3. Влияние цифровой среды на формирование нового образа современного интерьера. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://www.designspb.ru/news/articles/impact_digital_environment/ (дата обращения: 16.06.2023)
4. Что такое цифровая мебель, и насколько она реальна? [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://industrymebl.ru/analytics/chto-takoye-tseefrovaya-myebyel-ee-naskolko-ona-ryealna/> (дата обращения: 16.06.2023)
5. Применение цифровых технологий в дизайне интерьера. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.signart.ru/articles/11-primenenie-tsifrovyyh-tehnologiy-v-dizayne-interiera> (дата обращения: 16.06.2023)