

## Глоссарий

**АВАНГАРД**, авангардизм — стремление порвать с реалистическим искусством, создать нечто противоречащее установившимся нормам художественного вкуса и эстетическим понятиям. Модернистские установки — отрицание культурного наследия, преувеличение роли субъективного начала и формы в искусстве. Первым последовательно модернистским художественным направлением был кубизм, заменивший принцип познания действительности средствами искусства формальным экспериментаторством.

**АВАНГАРДИЗМ** (авангард), совокупное наименование художественных тенденций, более радикальных, чем модернизм. Их ранний рубеж в изобразительном искусстве 1910-х гг. обозначен фовизмом и кубизмом. Соотношение авангардистского искусства с предшествовавшими стилями, с традиционализмом как таковым было особенно резким и полемичным. Приведя к мощному обновлению всего художественного языка, авангардизм придал особую масштабность утопическим надеждам на возможность переустройства общества посредством искусства, тем более, что его расцвет совпал с волной войн и революций. Во второй половине 20 в. его основные принципы подверглись резкой критике в постмодернизме.

**АКАДЕМИЗМ** — оценочный термин, относимый к тем направлениям в искусстве, представители которых целиком ориентируются на установленные художественные авторитеты, полагают прогресс современного искусства не в живой связи с жизнью, а в наибольшем приближении его к идеалам и формам искусства прошлых эпох, и отстаивают абсолютные, не зависящие от места и времени, нормы прекрасного. Исторически академизм связан с деятельностью художественных учебных заведений — академий, воспитывавших молодых художников в духе не рассуждающего следования образцам искусства античности (см.) и итальянского Возрождения. Зародившись впервые в Болонской академии XVI в., эта тенденция получила широкое развитие в академиях последующего времени; она была свойственна и русской Академии художеств XIX в., что и вызвало борьбу с А. передовых художников-реалистов.

**АКТУАЛЬНОСТЬ БРЕНДА** — Уровень востребованности бренда, его соответствие ключевым потребностям, характеристикам и мотивациям целевой аудитории.

**АЛЛЕГОРИЯ** (греч. allegoria — иносказание), изображение отвлеченной идеи (понятия) посредством образа. Смысл аллегории, в отличие от многозначного символа, однозначен и отделен от образа; связь между значением и образом устанавливается по сходству (лев — сила, власть или царственность). Как троп аллегория используется в баснях, притчах, моралите; в изобразительных искусствах выражается определенными атрибутами (правосудие — женщина с весами).

**АНАМОРФОЗА** (греч. ana — на, сверх и morfe — форма), эффект наложения одного изобразительного мотива на другой, их зрительного слияния, напр., морской волны и рисунка камня, человеческого тела и древесного ствола. Характерен как для природы, так и для искусства (особо популярен в современной рекламе).

**АРТ-ДИЗАЙН**. дизайн штучный, концептуальный, элитный.

**АТРИБУТ БРЕНДА** — внешняя форма бренда, воспринимаемая органами чувств человека и обеспечивающая узнавание (цвет, форма, композиция, образ и т.п.)

**БАУХАУС** (нем. Bauhaus) — высшая школа строительства и художественного конструирования, учебное заведение, существовавшее в Германии с 1919 по 1933, а также художественное объединение, возникшее в рамках этого заведения, и соответствующее направление в архитектуре и дизайне 20-х годов.

**БАННЕР** — рекламный носитель в Интернет в виде информационного блока определенного размера. Обычно баннер является ссылкой на ресурс рекламодателя.

**БИЛЛБОРД** (англ. Billboard, рекламный щит)— термин используется для описания вида наружной рекламы, устанавливаемой вдоль трасс, улиц. Щит представляет собой раму, обитую листами оцинкованной стали или фанеры, покрытую морозоустойчивыми составами, закреплённую на опоре. Появился этот термин в США, когда ряд компаний начали вывешивать свои рекламные плакаты «биллы» на деревянных конструкциях.

**БРЕНД** (англ. brand — клеймо) дизайн, разработанный для определённого товара в стиле, отличающимся и выделяющим его на рынке сбыта, посредством упаковки, графических знаков, логотипов и мультимедиа технологий. Следуя из определения можно выявить очень важный аспект: бренд создаётся с целью разграничения нового продукта, от товаров заменителей. Это основная задача бренда. Название товара или бренда — это название, с помощью которого, потребитель отличает данный товар или группу товаров от товаров заменителей. Для названий брендов существуют некоторые правила, следование которым определяет успешность товара на рынке: 1. легкость произношения и запоминаемость 2. индивидуальность 3. говорящее о качестве и предназначении товара 4. соответствие требованиям регистрации юридической защиты

**БРЕНД** (по Ф. И. Шаркову, В. А. Ткачеву)— это имя (название) объекта сбыта (фирмы, товара, услуги, идеи, личности и т.д.), особенностями которого являются повсеместная известность и глубокая укорененность в массовом сознании.

**БРЕНД** (по Т. Гэду) -, «всего лишь паутина отношений между компанией, ее партнерами и клиентами. Отношения строятся на основе набора ценностей и представлений о мире».

**БРЕНД** (по Ф. Котлеру) — , название, термин, знак, символ или дизайн, а также их комбинации, которые предназначены для идентификации товаров и услуг одного продавца или группы продавцов и для отличия их от товаров и услуг конкурентов.

**БРЕНД** (по Й. Кунде) — , «это синоним полного описания компании. Это компания выступает в качестве бренда — или корпоративного бренда. Бренд — это точка фокусирования экономики ценностей и заметный голос в непрерывном диалоге с потребителями».

**БРЕНДИНГ** — это деятельность по созданию долгосрочного предпочтения к товару, основанная на совместном усиленном воздействии на потребителя всех элементов бренда и брендинговой политики компании.

**БРЕНД БУК** — Бренд-бук — это документ, содержащий ряд инструкций и рекомендаций по позиционированию компании и её самоидентификации. Бренд-бук постулирует отдельные слагаемые имиджа компании с целью формирования её устойчивой положительной репутации среди целевых клиентов. Фактически, бренд-бук — это документ, описывающий основные алгоритмы формирования клиентской лояльности в рамках процесса создания бренда

**БРОУДИ НЕВИЛ** (Neville Brody, 1957.) – английский дизайнер-график, Один из лидеров постмодернистской «новой волны» 80-х, абсолютный законодатель мод в графическом языке 90-х. Культовый арт-директор и иллюстратор журнала «The Face».

**ВХУТЕМАС**, Высшие Государственные художественно-технические мастерские (произн.: «Вхутэмас») — наименование московского художественного вуза в период с 1920/21 по 1926/27 учебный год.

**ВХУТЕМАС** образовался путем слияния Первый государственных свободных художественных мастерских со Вторыми (см. Государственные свободные художественные мастерские), т.е. бывшего Строгановского училища с бывшим Училищем живописи, ваяния и зодчества. **ВХУТЕМАС** включал факультеты: живописный, полиграфический, скульптурный, архитектурный, текстильный, керамический, деревообделочный и металлообрабатывающий. Программы **ВХУТЕМАСа** были разработаны формалистическим «Институтом художественной культуры», решительно отрицавшем идейно-образную сущность искусства. К концу 1921- началу 1922 г. на живописном факультете появились реалистические мастерские А.Е. Архипова, Д.Н. Кардовского и класс анатомического рисования Д.А. Щербиновского. В 1926/27 учебном году **ВХУТЕМАС** был переименован во **ВХУТЕИН** (Высший государственный художественно-технический институт). **Вхутемасом** назывался также ленинградский художественный вуз (бывш. Академия художеств) в период с 1923 по 1925 гг.

**ГАММА ЦВЕТОВАЯ** — в изобразительном искусстве наименование внешних цветовых особенностей колорита (см.), характеристика «оптической» закономерности, которая объединяет основные цветовые оттенки произведения. Как правило, этот термин сопровождается обычными для цвета определениями (так как цветовую гамму называют теплой, горячей, холодной, яркой, блеклой, светлой и т.д.)

**ГЕОМЕТРИЧЕСКАЯ АБСТРАКЦИЯ**, один из видов абстрактного искусства, предпочитающий композиции, в основе которых — строгая ритмика геометрических или (в скульптуре) стереометрических фигур. Ее ранние варианты (отчасти орфизм Р. Делоне и Ф. Купки, а также супрематизм К. С. Малевича и неопластицизм П. Мондриана) сочетают рационализм с романтикой, тяготея к построению «абсолютных» красочно-графических монументальных символов, выражающих мистические законы космоса. В то же время геометрическая абстракция впитала в себя и технократический пафос конструктивизма.

**ГЕРБ** — геральдическое изображение, включающее в себя, как правило, такие атрибуты, как шлем и крест. Происхождение словосочетания «coat of arms» (герб) в английском языке связано с историческими событиями: средневековые рыцари носили одеяние, которое, защищая от палящих лучей солнца, одновременно содержало эмблему и цвета, которые принадлежали роду их владельца. Одеяние покрывало и оружие («coat of arms» — одеяние оружия). Отсюда же происходит и английское слово «turncoat» (дословно, «повернуть одеяние»), означающее измену своей партии, принципам или отказ от верности. Поначалу слово относилось к тем, кто намеренно прикрывал изображение своей эмблемы.

**ГРАВИЮРА** (франц. Gravure, от graver — вырезать). В изобразительном искусстве раздел графики, включающий произведения, исполненные посредством печатания с гравированной доски. Отдельное произведение соответствующего раздела графики также называется гравюра. Гравюра называется оригинальной, если она целиком, включая всю

обработку доски, исполнена самим художником. Гравер — мастер, занимающийся любой разновидностью гравирования по металлу, стеклу, камню, дереву, линолеуму и пр.

**ГРАФИКА** (франц. Graphique — линейный, от греч. Grapho — пишу, рисую). Один из видов изобразительного искусства, близкий живописи со стороны содержания и формы, но имеющий свои собственные конкретные задачи и художественные возможности. В отличие от живописи, основным изобразительным средством графики является однотонный рисунок (т.е. световая линия, светотень): роль цвета в ней остается сравнительно ограниченной. Со стороны технических средств графика включает в себя рисунок в собственном смысле слова — во всех его разновидностях. Как правило, произведения графики исполняют на бумаге, изредка применяются и другие материалы (например, шелк или пергамент). В зависимости от назначения и содержания, графика подразделяется на станковую, которая охватывает произведения самостоятельного значения, не требующие для раскрытия своего содержания связи с литературным текстом; книжную и журнально-газетную. Рисунки, сделанные карандашом, тушью или углём — всё это графика.

**ГРАФФИТИ** (итал., «graffio» — царапать) — впервые слово стало употребляться по отношению к надписям, найденным при раскопках города Помпеи в 1755 году, когда город был расчищен от вулканического пепла, под которым был погребен после извержения Везувия в 79 году н. э.

**ГРАФЕМА** — письменный символ, используемый для того, чтобы выразить единицу речи — фонему. Примером могут служить 26 букв английского или 32 буквы русского алфавита.

**ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН** — проектирование символов-знаков, логотипов, услуги дизайнеров, проектирующих полиграфическую продукцию и тд.

**ГРОТЕСК** (франц. Grottesque, буквально — причудливый; комичный). Шрифт без засечек. Первый наборный шрифт этого класса был создан в 1816 году. Он применялся для привлечения внимания в заголовках рекламы. Прародителем современных типографских гротесков считается шрифт Акциденц Гротеск, разработанный в 1896 году неизвестным художником для фирмы Berthold.

**ДАДАИЗМ**. Модернистское течение в литературе, изобразительном искусстве, дизайне, театре и кино. Зародилось во время Первой мировой войны в нейтральной Швейцарии, в Цюрихе. Существовало с 1916 по 1922 г.

**ДИЗАЙН. ОПРЕДЕЛЕНИЕ ДИЗАЙНА**. принятое в 1964 году международным семинаром по дизайнерскому образованию в Брюгге: «Дизайн — это творческая деятельность, целью которой является определение формальных качеств промышленных изделий. Эти качества включают и внешние черты изделия, но главным образом те структурные и функциональные взаимосвязи, которые превращают изделие в единое целое как с точки зрения потребителя, так и с точки зрения изготовителя.»

**ДИЗАЙН УПАКОВКИ** — процесс проектирования, или оформления упаковки продукта в соответствии с утвержденными визуальными константами торговой марки бренда, к которому относится продукт. В широком смысле — самостоятельная художественная дисциплина со своими законами, историей и канонами.

**ДОМИНАНТА** — (лат. *dominans, dominantis*) — господствующий. Доминировать — господствовать, преобладать; возвышаться (над окружающей местностью). В графическом дизайне — самый активный, контрастный элемент в композиции листа.

**ДЕКАДЕНТСТВО** (франц. *decadence*; от средневекового лат. *decadentia* — упадок), обозначение течения в литературе и искусстве кон. 19 — нач. 20 вв., характеризующегося оппозицией к общепринятой «мещанской» морали, культом красоты как самодовлеющей ценности, сопровождающимся нередко эстетизацией греха и порока, амбивалентными переживаниями отвращения к жизни и утонченного наслаждения ею и т. д. (французские поэты Ш. Бодлер, П. Верлен, А. Рембо и др.; журнал «Декадент», 1886-89; см. Символизм). Понятие декаданса — одно из центральных в критике культуры Ф. Ницше, связывавшего декаданс с возрастанием роли интеллекта и ослаблением изначальных жизненных инстинктов, «воли к власти».

**ЖАНР** (франц. *Genre* — род, вид). В изобразительном искусстве: понятие, характеризующее область искусства, ограниченную определенным кругом тем. Различают, в основном, жанр исторический, бытовой, батальный; жанр портрета, пейзажа, натюрморта. Понятие жанра сложилось в XV — XVI вв.: разделение искусства на отдельные жанры способствовало более глубокому изучению и отражению в искусстве действительности, а также выработке и развитию необходимых для этого средств. Современное понятие жанра оказывается особенно развитым на почве станковой живописи. В скульптуре подразделения на жанр почти не существует, т.к. здесь в основу классификации кладется скорее целевое назначение скульптурного произведения, чем тематический принцип. Но и тут сохраняется все же устойчивый тематический жанр портрета.

**ЗНАК** (фр., «*signe*»; лат., «*signum*» — отметка ) — созданное человеком изображение, смысл которого известен. С 15 века слово «*sign*» стало встречаться в качестве глагола «подписывать», причем подписью был крест, которым, согласно профессору Уикли, «большинство из наших предков «подписывали» письма в конце вместо того, чтобы ставить свои имена». В настоящее время словом «*sign*» обозначается как любое графическое изображение, передающее какое-либо специальное сообщение (например, математический знак), так и жест, выражающий какую-либо информацию или команду. Этим словом могут обозначаться также плакаты, транспаранты и другие средства, являющиеся носителями информации.

**ЗОЛОТОЕ СЕЧЕНИЕ** (золотая пропорция, деление в крайнем и среднем отношении, гармоническое деление), деление отрезка AC на две части таким образом, что большая его часть AB относится к меньшей BC так, как весь отрезок AC относится к AB (т. е.  $AB : BC = AC : AB$ ). Приблизительно это отношение равно  $5/3$ , точнее  $8/5$ ,  $13/8$  и т. д. Принципы золотого сечения используются в архитектуре и в изобразительных искусствах. Термин «золотое сечение» ввел Леонардо да Винчи.

**ИЕРОГЛИФ** (греч., «*хиерос*» — святой, «*глифен*» — вырезать, «*грамма*» — буква) — употреблялось греками для обозначения «священных знаков» — символов, вырезанных на камнях древними египтянами. С конца 19 века это слово также используется для обозначения знаков в виде рисунков, таких, как у майя или ацтеков. Также этим словом обозначаются буквы или символы с тайным значением и какие-нибудь с трудом понимаемые надписи.

**ИЛЛЮСТРАЦИЯ** — визуализация текста в книге, журнале, газете. Иллюстрация используется для: передачи эмоциональной атмосферы художественного произведения,

визуализации образов героев повествования, демонстрации описываемых объектов, а также отображения пошаговых инструкций в технической документации.

**ИНЖЕНЕРНАЯ ПСИХОЛОГИЯ.** Отрасль науки, изучающая психологические особенности труда человека при взаимодействии его с техническими средствами в процессе производственной и управленческой деятельности; результаты изысканий используются для оптимизации деятельности людей в системах «человек-машина», а также в эргономике при проектировании новых технических средств и технологий.

**ИНТЕРЬЕР** — французское слово, оно означает «внутренний». Интерьером называют оформление внутри разных помещений — жилых комнат, дворцов, общественных зданий. Кроме этого интерьером называют изображение комнаты, украшенное ( оформленное) мебелью, коврами, шторами и другими вещами. Художники, пишущие интерьер, очень тщательно изображают все подробности обстановки — мебели, ковров, светильников. Глядя на картину мы можем представить себе, как жили люди — современники художника. Кроме того, интерьер может многое рассказать и о характере этих людей.

**ИСКУССТВО ДЛЯ ИСКУССТВА** (чистое искусство), название ряда эстетических концепций, утверждающих самоцельность художественного творчества, независимость искусства от политики и общественных требований. Идеи искусства для искусства оформились в теорию к сер. 19 в. (Т. Готье, гр. Парнас во Франции).

**ИНТЕРЛИНЬЯЖ** (от фр. interligne; «написанное между строк») — междустрочный пробел, расстояние между базовыми линиями соседних строк.

**КАЛЛИГРАФИЯ** — искусство красивого и четкого письма; слово происходит от греческого «калос» — красота. Противоположность — «какография» (греч., «какос» — плохо) — плохое, малоразборчивое изображение букв.

**КАТАЛОГ** (позднелат. catalogus — перечень, список). Указатель художников или произведений искусства в алфавитном порядке. Рекламный каталог — брошюрованное издание, содержащее фотоизображение товара и краткое описание к нему.

**КЕРНИНГ** (англ. kerning) при вёрстки текста — изменение интервала между буквами, с целью достижения равномерности и визуальной гармонии в наборной строке.

**КЛИНОПИСЬ** (англ. «cuneiform» — клинопись) — происходит от латинского «cuneus» — острие. Понятие ввел Томас Хайд, профессор Оксфордского университета (1636-1703) для обозначения письменности, в которой знаки наносились на глину заостренными палочками.

**КИТЧ** — примитивный, тупой (кухонный) «дизайн», в настоящее время определение носит оттенок пренебрежения и презрения. Этот стиль широко используется в современной рекламе, ориентированной на широкого (народного) потребителя. Слово появилось в 1860-1870-е годы в Германии (Мюнхене) и означало переделку старой мебели, обновление с оттенком обмана: продавать старое как новое.

**КОЛЛЕКЦИЯ** (от лат. Collectio — собрание). Систематическое собрание каких-либо однородных предметов, представляющих научный, исторический или художественный интерес. Слово «коллекция» впервые употреблено Цицероном (1 век до

н.э.) в речи «О назначении Гнея Помпея полководцем» в значении: собрание разрозненных частей в одно целое.

**КОВОРКИНГ** (англ. co-working — совместно работающие) — это актуальная модель организации рабочего пространства фрилансера, в которой участники, оставаясь независимыми, используют общее помещение для своей деятельности. Услугами коворкингов обычно пользуются переводчики, программисты, дизайнеры и другие начинающие предприниматели.

**КОМПИЛЯЦИЯ** — соединение результатов чужих исследований, идей без самостоятельной обработки источников, а также сама работа, составленная таким методом. Творческий метод в современном дизайне.

**КОММЕРЧЕСКАЯ РЕКЛАМА** Под определение коммерческой рекламы подпадают такие типы реклам, как: реклама торговой марки, торгово-розничная реклама и реклама с обратной связью. Количество носителей во всех этих видах рекламы бесконечно велико.

**КОМПОЗИЦИЯ** — (лат. compositio) — сочинение, составление; соединение, связь. В литературе и искусстве — построение (структура) художественного произведения, расположение и взаимосвязь его частей, обусловленные идейным замыслом и назначением произведения. В архитектуре — связанные между собой в едином композиционном построении несколько зданий. Композиции произведения изобразительного искусства — это размещение на полотне людей и предметов. В графическом дизайне — расположение и взаимосвязь отдельных графических элементов на листе.

**КОНСТРУКТИВИЗМ**, направление в изобразительном искусстве, архитектуре и дизайне 20 в., поставившее своей целью художественное освоение возможностей современного научно-технического прогресса. В зодчестве тесно примыкает к рационализму и функционализму. Сложилось в 1910-е гг., прежде всего на базе кубизма и футуризма, разделившись вскоре на два обособленных (хотя и постоянно взаимодействующих) потока: «конструктивизм социальный», тесно связанный с задачами «социальной инженерии», создания нового человека путем радикального преобразования окружающей его предметно-материальной среды. Ярчайшими представителями конструктивизма в графическом дизайне были (в СССР) В. Маяковский и В. Родченко.

**КОНЬЮНКТУРА** — создавшееся положение, обстановка в некоторой области общественной жизни. Применимо к дизайну, понимание конъюнктуры – способность дизайнера улавливать ожидания целевой аудитории, и через приемы художественной выразительности, воплощать их в объекте дизайна.

**КОНЦЕПТУАЛЬНОЕ ИСКУССТВО**, течение в авангардистском искусстве 1960-90-х гг., поставившее целью переход от создания художественных произведений к воспроизводству «художественных идей» (т. н. концептов), которые инспирируются в сознании зрителя с помощью надписей, безличных графиков, диаграмм, схем и т. п.

**КОПИЯ** (лат. Copia — множество, запас). Художественное произведение, повторяющее другое произведение с целью воспроизвести его как можно точнее. Полноценная копия должна соответствовать оригиналу как размером и техническими средствами, так и качеством исполнения. На практике данный термин применяется к

произведениям различных свойств и достоинств. Копия, исполненная автором оригинала, часто носит специальное наименование дублета, реплики, повторения.

**КУБИЗМ** (франц. cubisme, от cube — куб), авангардистское течение в изобразительном искусстве 1-й четв. 20 в. Развивалось во Франции (П. Пикассо, Ж. Брак, Х. Грис), в других странах. Кубизм выдвинул на первый план формальные эксперименты — конструирование объемной формы на плоскости, выявление простых устойчивых геометрических форм (куб, конус, цилиндр), разложение сложных форм на простые.

**КУРСИВ** — печатный шрифт с наклоном основных штрихов приблизительно на 15° и скругленными формами штрихов и их соединений, несколько напоминающий рукописный. Используется большей частью как вид выделительного начертания в шрифтовом наборе текста.

**ЛЕТТЕРИНГ** (англ., «lettering» — надпись) — нарисованная вручную, а не на основе сконструированного шрифта надпись. Шрифтовая композиция.

**ЛИГАТУРА** (лат., «ligature» — связывать) — печатный знак, представляющий собой комбинацию двух или более знаков. Как художественный прием, лигатура получила распространение в создании оригинальных начертаний логотипов газет в начале XIX века в Европе.

**ЛИТОГРАФИЯ** — широко распространенная разновидность графической техники, связанная с работой на камне (плотный известняк) или заменяющей его металлической пластине (цинк, алюминий). Литография выполняется художником на поверхности камня жирным литографским карандашом и специальной тушью. Вслед за травлением камня кислотой рисунок смывают; взамен наносится типографская краска. Ее накатывают валиком по увлажненному камню. Печатают на специальном станке (см. также автолитография).

**ЛОГОГРАММА** (греч., «логос» — слово) — любой символ, знак и т. д., который заменяет слово: например, & вместо «и», # вместо «номер» (в США). Использование знаков вместо слов называется логографией.

**ЛОГОТИП** (греч., — отпечаток слова) — термин, обозначающий в 19 веке небольшие печатные формы, содержащие две или несколько букв (например, вместо «and» — &), созданные в целях ускорения набора; позднее так стали называться адреса, названия или торговые марки, отлитые в виде печатной формы единым куском. В наши дни это слово часто сокращают до слова «лого» и им называют торговую марку, что вносит определенную путаницу. Можно принять одно из распространенных определений, где логотипом в торговой марке, является её буквенное обозначение, а знаком — изобразительное. В современной дизайнерской практике «логотип компании», представляет собой название, инициалы, монограмму или иное знаковое изображение, выполненное с использованием тех или иных приемов стилизации графического дизайна.

**МАРКА СЕМЕЙСТВА ТОВАРОВ** (house mark) — совокупность групп товаров обозначающихся одним конкретным брендом.

**МИНИАТЮРА** (фр. Miniature, итал. Miniatura; от лат. Minium — киноварь, сурик). В изобразительном искусстве: цветной или одноцветный рисунок, выполненный на страницах рукописной книги с целью иллюстрирования текста и украшения. В истории искусства миниатюра играла временами значительную роль (западноевропейское



средневековье, Византия, Индия, Иран, Средняя Азия, Азербайджан). В Древней Руси книжная миниатюра была известна издавна. До конца XIV века ее исполняли на пергаменте, преимущественно, яичными красками.

**МОДЕРН** (франц. *moderne* — новейший, современный) («ар нуво», «югендстиль»), стилевое направление в европейском и американском искусстве кон. 19 — нач. 20 вв. Представители «модерна» использовали новые технико-конструктивные средства, свободную планировку, своеобразный архитектурный декор для создания необычных, подчеркнуто индивидуализированных зданий, все элементы которых подчинялись единому орнаментальному ритму и образно-символическому замыслу (Х. ван де Велде в Бельгии, Й. Ольбрих в Австрии, А. Гауди в Испании, Ч. Р. Макинтош в Шотландии, Ф. О. Шехтель в России). Изобразительное и декоративное искусство «модерна» отличают поэтика символизма, декоративный ритм гибких текучих линий, стилизованный растительный узор.

**МОНОГРАММА** (греч.,- простая линия) — сначала означала изображение, нарисованное одной линией, позднее — знак, составленный из двух или более связанных букв, обычно инициалы; в наши дни так называются буквы или изображения, которые ставят на предметах обихода для указания на их владельца. «Рукав его костюма зацепился за поднос, который упал на пол. На днище оказались буквы — Э. К. Эта изящная монограмма была разработана одним из известных шведских дизайнеров. Эти же буквы — Э. К. — были бесчисленное множество раз повторены в рисунке пола, на стенах в комнате ожидания; на дверях кабинета. Э. К. красовались на вывеске ресторана...

**МЭТПЕЙТИНГ**. (*Matte Painting*) — термин, обозначающий крупномасштабные рисованные изображения, используемые в кинематографе, на телевидении и в производстве компьютерных игр для создания в кадре иллюзии окружающей среды, которую по каким-либо причинам невозможно снять на натуре, или воспроизвести с помощью декораций. Искусство *Matte Painting* — это создание фотореалистичного изображения, создающего иллюзию живой природы, тем не менее, несущего на себе следы искусственности (рукотворности).

**НАГРУДНЫЙ ЗНАК** — появился как нашивка на одежде, служившая отличительным знаком слуг или тех, кто следовал за королем или лицом королевского рода. Теперь используется как знак принадлежности к определенному общественному слою, к школе, университету, организации и т. д., или для того, чтобы обозначить ранг. Шекспир использовал это слово как метафору: Шейлок в Венецианском купце говорит: «Терпение это нагрудный знак нашего племени». Для мистера Причарда, персонажа книги «Сбившийся с пути автобус» Стейнбека, меховая шуба » ... служила нагрудным знаком их положения. Она определяла их как процветающих, консервативных и довольных жизнью людей». В США выпускались нагрудные знаки, отлитые в металле, из пластика и т. д., и их называли «*buttons*» — пуговицы, поскольку первые такие знаки выпускались пуговичными фабриками и походили на пуговицы. С обратной стороны эти «пуговицы» имели булавки (это соединение было запатентовано в 1893 году компанией «Уайтхед энд Хог Компани» из города Ньюарка, штат Нью-Джерси).

**НАЗВАНИЕ ТОВАРА** (*trade name*) — это название, с помощью которого, потребитель отличает данный товар или группу товаров от товаров заменителей.

**НЕОПЛАСТИЦИЗМ** (гол. *neoplasticism*), течение в голландском искусстве, связанное с архитектурно-художественным журналом «Стиль» (1917-28). Выдвигало идею «универсальной гармонии», воплощенной в «чистой», геометризованно обобщенной

форме. Дав плодотворные результаты в архитектуре и художественной промышленности (П. Ауд, Г. Ритвелд), неопластицизм в станковом искусстве (П. Мондриан ) выразился в создании одного из вариантов абстрактной живописи — комбинациях крупных прямоугольных плоскостей, окрашенных в основные цвета спектра.

**НОВАЯ ВОЛНА**, (англ. New Wave) — термин, обычно использующийся для обозначения некоторых направлений в искусстве и дизайне второй половины 20 века. Термин «Новая волна», происходит от французского термина Nouvelle Vague, обозначавшего направление в кинематографе Франции конца 1960-х годов.

**ОРИГИНАЛ** (от лат. Originalis — первоначальный). В области изобразительного искусства — подлинное художественное произведение в отличие от подделки, копии (см.) или репродукции. Термин оригинал употребляется и как обозначение художественного произведения, служащего образцом для копии. В этом смысле словом оригиналом может быть любое, в том числе и не подлинное произведение.

**ОРНАМЕНТ**. Слово «орнамент» образовано от латинского слова «ornamentum», которое переводится как «украшение». Орнаментом называют узор, с повторяющимися в определённом порядке рисунками.

**ПАЛИТРА** — это тонкая деревянная дощечка прямоугольной или овальной формы с отверстием . Палитра нужна художникам для работы масляными красками. Художник держит палитру в левой руке, вставив в отверстие большой палец. По краю палитры он выдавливает из тюбиков краски, а в середине палитры смешивает краски, добиваясь нужного цвета. У каждого художника есть свои любимые цвета. Одним нравятся писать картины, не используя много разных красок. А другие предпочитают разнообразие и яркость цветов в своих работах. В первом случае про художника говорят, что у него «сдержанная палитра». А во втором — «богатая, яркая палитра». То есть палитрой ещё называют и краски, которые художник и дизайнер использует в своей работе.

**ПЕРСОНИФИКАЦИЯ** — придание живым или неживым объектам, или отвлеченным понятиям, таким, как «победа» или «промышленность», человеческих форм или человеческих атрибутов. К примеру, смерть изображается в виде скелета или фигуры в белом одеянии с косой.

**ПЕТРОГЛИФ** (от лат., «petra» — камень) -высеченные на скалах изображения, относящиеся к доисторическому периоду.

**ПЕТРОГРАММА** — рисунок или надпись на скале.

**ПЕЧАТЬ** (анг.,»seal» — печать, восходит к лат., » sigillum» — печать, а это, в свою очередь, служит уменьшительным от «signum» — знак) — обычно выгравированная в металле эмблема или знак, используемая для оттиска на бумаге или сургуче как символ идентификации владельца или полученных полномочий. История использования печатей восходит примерно к 3 тысячелетию до н. э., к искусству древних шумеров, чьи печати представляли собой вырезанные на камне пиктограммы, идентифицировавшие владельца; оттиск наносили на сырой глине, поворачивая грани печати по кругу.

**ПИКТОГРАММА** — стилизованное и легко узнаваемое графическое изображение, упрощенное с целью облегчения визуального восприятия. Ее цель заключается в усилении характерных черт изображаемого предмета. Схема проста: увидел — узнал — понял. Увидел потому, что она привлекла внимание; узнал то, что изображено на ней; понял, что

же именно она хочет тебе сообщить. Пиктограмма (лат., » pictus» — нарисованный) — изображение, используемое в качестве символа в ранних системах письменности. Например, полумесяц используется как обозначения луны, волнистые линии — в качестве обозначения воды. Обычно это знак, соответствующий какому-либо объекту; используется с целью предоставления более конкретной информации, подчеркивающей его типичные черты. Отсюда, пиктографическая форма письма -письменность, использующая пиктограммы, искусство записи событий или выражения идей рисунками, а также изображение статистических данных и соотношений графиками, диаграммами, символами и подобными способами.

**ПЛАВНИКОВЫЙ СТИЛЬ** — условное название течений в автомобильном дизайне, существовавших на рубеже пятидесятих и шестидесятих годов XX века. Изначально плавниковый стиль был характерен для продукции североамериканских производителей автомобилей, но впоследствии он распространился повсеместно, и в других частях света просуществовал намного дольше, чем в самой Америке.

**ПОСТЕР**, или более привычное для нас — плакат — крупноформатное, изображение, сделанное в рекламных, агитационных, информационных или просветительских целях. В теории графического дизайна — постер это сведенное в четкую визуальную формулу рекламное сообщение, предназначенное для побуждения получателя сообщения на конкретные действия. С точки зрения особенностей плаката, как рекламоносителя, он может выступать в виде рекламной полосы в печатном издании, уличного лайтбокса, придорожного щита (биллборда) или просто афиши. С содержательной точки зрения, плакат должен соединять в цельную композицию ряд элементов графического дизайна, находящихся в определенной взаимосвязи друг с другом, а именно: крупное, рисованное или фотографическое изображение, слоган, расшифровывающий рекламное сообщение и элементы фирменного стиля рекламоделателя (знак и логотип).

**ПЛАГИАТ**. Выдача чужого произведения за своё или незаконное опубликование чужого произведения под своим именем, присвоение авторства.

**ПЛАКАТ** — (см. Постер)

**ПОВТОРЕНИЕ** — в изобразительном искусстве и дизайне: авторская копия художественного произведения в размере оригинала (иногда меньше его). Повторение может отступать от оригинала во второстепенных деталях. Ср. дублет, реплика, вариант.

**ПОП-КУЛЬТУРА** — Формы развлечения, которые находят свое применение на рынке товаров массового производства. Поп-культура может включать в себя такие явления, как быт, развлечения, средства массовой информации и т. п. Содержание массовой поп-культуры обусловлено ежедневными стремлениями и потребностями, составляющими жизнь большинства населения (т. н. мейнстрима).

**ПРОЕКТ** (от лат. projectus, букв. — брошенный вперед) 1) совокупность документов (расчетов, чертежей и др.) для создания какого-либо сооружения или изделия. 2) Предварительный текст какого-либо документа. 3) Замысел, план.

**ПРОЕКТИРОВАНИЕ**, процесс создания проекта — прототипа, прообраза предполагаемого или возможного объекта, в том числе и дизайн объекта.

**ПСИХО-ДИЗАЙН.** это наука адаптации интерьеров, архитектурных и ландшафтных а т.ж. графических стилизующих форм под конкретного человека, его психологические особенности и потребности. Интерьер способен стимулировать и разрушать, настраивать на успех, покой или активность, снимать или усугублять внутренние проблемы человека, семьи, коллектива; активизировать творческий процесс, влиять на продажи. Создать индивидуальную дизайн-модель «под человека» можно только на основе объективной, научно обоснованной информации и методики, объединяющей принципы дизайна и психологии.

**ПУБЛИШЬ-АРТ** — так называемый народный (городской) дизайн. Процветает на западе. В России его не было (исключение — агитационное искусство 20-х годов), нет и естественно никогда не будет.

**РАКУРС** (франц. *Rassourcir* — укорачивать, сокращать). Перспективное сокращение формы предмета, приводящее к изменению его привычных очертаний. Ракурс называют обычно резко выраженные сокращения, возникающие при наблюдении предмета сверху или снизу, особенно вблизи.

**РЕПЛИКА** (франц. *replique*). В области изобразительного искусства авторская копия художественного произведения, отличающаяся от оригинала размерами. Как и повторение, реплика может видоизменять второстепенные детали оригинала.

**РЕСТАЙЛИНГ**, в дизайне и издательской деятельности приведение фирменного стиля в соответствие современными эстетическими требованиями с обязательным сохранением родовых стилевых признаков узнаваемости.

**РЕКЛАМНЫЙ ДИЗАЙН** — скорее коммерческое ремесло, основанное больше на достижении прибыли, чем на искусстве.

**РИСУНОК** — разновидность художественной графики, основанная на технических средствах и возможностях рисования. В отличие от живописи, рисунок выполняется твердым красящим веществом (карандаш, сангина, уголь и пр.) или пером, кистью с использованием туши, акварели. Выразительными средствами рисунка являются, как правило, штрих, пятно, линия. Такой рисунок может быть как беглой зарисовкой с натуры, так и завершенной графической композицией, включая в оригинале иллюстрацию, карикатуру, плакат. Рисунок — один из самых древних видов изобразительного искусства. В древние времена, когда ещё не было письменности, наши предки с помощью рисунка передавали свое отношение к окружающему миру. До сих пор археологи находят в пещерах, где жили когда-то первобытные люди, изображения животных.

**РОМАШИН ДИЗАЙН СКУЛ (Romashin Design School)**— это уникальная учебная программа, разработанная А. Ромашиним, имеющая целью обучить за короткий срок основам проектной культуры, с целью дальнейшей самореализации студента в профессии графического дизайнера. Предполагает онлайн-овую (дистанционную) и офлайн-овую формы обучения.

**САЙНС-ДИЗАЙН.** научный дизайн.

**СЕРТИФИКАТ МАРКИ (certification mark)** — знак, гарантирующий происхождение и качество товара, а также его юридическую защиту.

**СИМВОЛ** (греч. — знак, сигнал, признак, примета, залог, пароль, эмблема), знак, который связан с обозначаемой им предметностью так, что смысл знака и его предмет представлены только самим знаком и раскрываются лишь через его интерпретацию.

**СИМВОЛИЗМ**, направление в европейском и русском искусстве 1870-1910-х гг.; сосредоточено преимущественно на художественном выражении посредством символа интуитивно постигаемых сущностей и идей, смутных, часто изощренных чувств и видений. Философско-эстетические принципы символизма восходят к сочинениям А. Шопенгауэра, Э. Гартмана, Ф. Ницше, творчеству Р. Вагнера. Стремясь проникнуть в тайны бытия и сознания, узреть сквозь видимую реальность сверхвременную идеальную сущность мира («от реального к реальнейшему») и его «нетленную», или трансцендентную, Красоту, символисты выразили неприятие буржуазности и позитивизма, тоску по духовной свободе, трагическое предчувствие мировых социально-исторических сдвигов. В России символизм нередко мыслился как «жизнетворчество» — сакральное действо, выходящее за пределы искусства. Основные представители символизма в изобразительном искусстве: Э. Мунк, Г. Моро, М. К. Чюрленис, М. А. Врубель, В. Э. Борисов-Мусатов; близко к символизму творчество П. Гогена и мастеров группы «Наби», графика О. Бердсли, работы многих мастеров стиля модерн.

**СПУСКИ ПОЛИГРАФИЧЕСКИЕ**. Спуск полос — процесс размещения полос издания на монтаже и печатной форме обеспечивающий после фальцовки оттисков требуемое чередование страниц в тетрадах

**СТИЛЬ**, общность образной системы, средств художественной выразительности, творческих приемов, обусловленная единством идейно-художественного содержания. Можно говорить о стиле отдельных произведений или жанра, об индивидуальном стиле (творческой манере) отдельного автора, а также о стиле целых эпох или крупных художественных направлений, поскольку единство общественно- исторического содержания определяет в них общность художественно-образных принципов, средств, приемов (таковы, напр., в пластическом и др. искусствах романский стиль, готика, Возрождение, барокко, рококо, классицизм).

**СТАЙЛИНГ ДИЗАЙН**. Художественная адаптация уже готовой формы (интерьер-экстерьер) или улучшение технической части объекта. В России развивается довольно причудливо □ Средовой дизайн — дизайн архитектурной среды (интерьер-экстерьер), услуги дизайнеров, проектирующих художественные праздники, выставки и тд.

**СТИМПАНК-СТИЛЬ**. Это тюнинг аксессуаров, украшений и предметов быта в стиле стимпанк. Для этого стиля характерны: изобилующие рычаги, вентили и шестерни, в отделке — применение таких материалов, как медь, полированное дерево и кожа, Стимпанк в дизайне одежды являет собой, главным образом, стилизации на тему викторианской эпохи, где характерным аксессуаром являются защитные очки — «гогглы». В графическом дизайне Стимпанк – парадоксальный коллаж на основе образцов английской журнальной и газетной графики середины-конца XIX века.

**СТРИТ-АРТ** (англ. Street art — уличное искусство). Главным видом стрит арта является граффити, иначе спрей-арт, однако нельзя считать, что стрит-арт это и есть граффити. К стрит-арту также относятся постеры(некоммерческие), трафареты, различные скульптурные инсталляции и другие образцы урбанистического уличного искусства.

**СУПРЕМАТИЗМ**, стиль положенный К. С. Малевичем в основу своих художественных экспериментов 1910-х гг., К. С. Малевич считал его высшей точкой

развития искусства (отсюда название, производное от лат. *supremus*, «высший, последний»), которому свойственны геометрические абстракции из простейших фигур (квадрат, прямоугольник, круг, треугольник). Оказал большое влияние на конструктивизм, производственное искусство. Сам Малевич и его ученики (Н. М. Суетин, И. Г. Чашник и др.) неоднократно переводили супрематическую стилистику в архитектурные проекты, дизайн предметов быта (в особенности художественного фарфора), оформление выставок.

**СЮРРЕАЛИЗМ** (франц. *surrealisme*, букв. — сверхреализм), направление в искусстве 20 в., провозгласившее источником искусства сферу подсознания (инстинкты, сновидения, галлюцинации), а его методом — разрыв логических связей, замененных свободными ассоциациями. Сюрреализм сложился в 1920-х гг., развивая ряд черт дадаизма (писатели А. Бретон, Ф. Супо, Т. Тцара, художники М. Эрнст, Ж. Арп, Ж. Миро). С 1930-х гг. (художники С. Дали, П. Блум, И. Танги) главной чертой сюрреализма стала парадоксальная алогичность сочетания предметов и явлений, которым виртуозно придается видимая предметно-пластическая достоверность.

**ТЕХНИЧЕСКАЯ ЭСТЕТИКА** — отрасль науки, изучающая социально-культурные, технические и эстетические проблемы формирования гармоничной предметной среды, создаваемой средствами промышленного производства для обеспечения наилучших условий труда, быта и отдыха людей. Техническая эстетика изучает общественную природу дизайна и закономерности развития, принципы и методы художественного конструирования, проблемы профессионального творчества художника-конструктора (дизайнера).

**ТИЛТ-ШИФТ (Tilt Shift)** — жанр фотографии, в котором предметы, пейзажи или люди, снятые в натуральную величину, на фотоотпечатке выглядят более чем миниатюрно. На фотографиях, выполненных в этой технике и с применением специальных объективов, обычные вещи и предметы выглядят, как игрушечные.

**ТИПОГРАФИКА** – набор приемов оформления печатного текста посредством вёрстки, с использованием норм и правил, специфических для данного стилевого направления и школы.

**ТОВАРНЫЙ ЗНАК** — обозначает, что выпуск товаров или предоставление услуг осуществляется фирмой, имеющей этот знак. В отличие от фирменного знака фабричное клеймо или фабричная марка ставятся только на один отдельный вид выпускаемой продукции. Обычно фирменный знак, который в наши дни часто называют «логотип компании» (от слова «логограмма»), представляет собой название компании, инициалы, монограмму или графическое изображение. При создании товарного знака, учитывается множество факторов, таких как социо-культурные характеристики потребителя, традиции позиционирования в отрасли и др.

**ТОРГОВАЯ МАРКА** — Торговая марка (*trademark*), (*brand*) — текстовые или графические символы, обозначающие товар или группу товаров одного товаропроизводителя. (в узком смысле) — любой знак, отметка, символ, имя, слово, которые используются производителями для обозначения своей продукции.

**ТРАНСЛИТЕРАЦИЯ** — изменение написания букв при переводе слов с одного языка на другой. Например, кирилличное написание буквы «п» соответствует латинскому варианту «р». Часто вынужденная транслитерация приводит к визуальной неузнаваемости слов. Например, слово BOSCH (нем.) и его соответствие БОШ отличаются количеством букв и их начертанием.

**ФАКТУРА** (от лат. *factura* — деление). В живописи, скульптуре и дизайне: материальные, осязаемые свойства поверхности художественного произведения, использованные как средство правдивого изображения действительности. Фактурные различия определяются, прежде всего, особенностями самой природы: в живописи, например, прозрачные, глубокие тени обычно передаются тонким и ровным красочным слоем в противоположность густому, рельефному письму ярко освещенных мест и бликов. В скульптуре лицо человека, по сравнению с его одеждой или волосами, исполняется более гладко и т.д. Свойства фактуры зависят также от технических возможностей материала, от характера задания (набросок, например, никогда не пишут как картину); от масштабов изображения, от индивидуальных особенностей художника.

**ФЕТИШ** (португ., «*feitico*» — амулет) -этим словом первые голландские исследователи Гвинеи называли амулеты местных жителей. Считалось, что их амулеты имеют магическую силу. «Каждый человек имел свой маленький фетиш. Его еще называли талисманом. В некоторых случаях это была монета, игральная карта или медальон, потом даже медаль, хотя большинство из них носили с собой маленькие деревянные куклы». Е. М. Робертс, «Летающий истребитель»(1918).

**ФИРМЕННЫЙ ЗНАК** — обозначает, что выпуск товаров или предоставление услуг осуществляется фирмой, имеющей этот знак. В отличие от фирменного знака фабричное клеймо или фабричная марка ставятся только на один отдельный вид выпускаемой продукции. Обычно фирменный знак, который в наши дни часто называют «логотип корпорации» (от слова «логограмма»), представляет собой название компании, инициалы, монограмму или графическое изображение.

**ФИРМЕННЫЙ СТИЛЬ** — Фирменный стиль – это набор визуальных, вербальных и иных элементов, совокупность которых создает уникальный образ бренда в коммуникациях. Разработка фирменного стиля включает в себя два этапа: первый — создание констант фирменного стиля, второй — адаптацию концептуального дизайна на разные группы носителей. Перечень позиций фирменного стиля определяется с учетом ключевых точек контакта бренда с потребителем.

**ФЛОРИСТИКА** — искусство составления букетов, украшение цветами и растениями своей жизни человеком, одно из древнейших искусств. В каждой стране есть своя история, свои традиции, свои вкусы и опыт жизни, наконец свои растения, поэтому искусство аранжировки, составления композиций из цветов и растений может сильно отличаться, но везде оно является прекрасным средством для создания более красивой и приятной жизни.

**ФОРМАТ ИЗДАТЕЛЬСКИЙ** — Типоразмерный ряд бумаги для печати книжно-журнальной продукции. Формат издания в миллиметрах определяют: для издания в обложке — его размерами после обрезки с трех сторон; для изданий в переплете — размерами обрезанного с трех сторон блока, при этом первая цифра обозначает ширину, а вторая — высоту издания.

**ФОН** (франц. *Fond* — букв. «дно», «глубинная часть»). Любая часть изобразительной или орнаментальной композиции по отношению к включенной в нее «выступающей» (в особенности первопланной) детали. Неизобразительный фон называется нейтральным.

**ФУТУРО-ДИЗАЙН** — исторический дизайн и прогностический дизайн будущего.

**ХЕРИТЕЙДЖ СТИЛЬ** (англ. Heritage – наследство) — Направление в мужской моде 2010-х годов, в основе которого лежат традиции прошлого: рубашки лесорубов, рабочие ботинки, сшитые по довоенной технологии. В графическом дизайне херитейдж-признаками являются использование в айдентике якорей, усов, шрифтов семейства Helvetica и других винтажных элементов.

**ЭКСЛИБРИС** (от лат. ex libris «из книг») — книжный знак, наклеиваемый владельцами библиотек на книгу, преимущественно на внутреннюю сторону переплета. Простейший экслибрис представляет собой бумажный ярлык с именем владельца книги, иногда в сочетании с девизом или эмблемой. Художественные экслибрисы представляют собой сложные произведения печатной графики.

**ЭМБЛЕМА** (лат., «emblema» — мозаичная работа; произошло от греч. «эмбаллейн» — бросать внутрь) — Сейчас под эмблемой понимается символическое изображение какого-либо понятия или идеи: например, якорь является символом надежды; «семисвечник» — иудаизма; голубь — символом мира. В геральдике эмблема определенным образом характеризует ее владельца; в религиозном искусстве предметы-символы окружают изображения святых. В спортивной символике — это «большой герб» клуба или команды (например, сборной страны).

**ЭПИГРАФ** — надпись, помещаемая обычно на монументе, строении, статуе, надгробии, т.ж. специальный прием используемый в печатных СМИ.

**ЭПАТАЖ** — вызывающее поведение, скандальная выходка, художественное высказывание, провоцирующее раздражительную реакцию целевой аудитории.

**ЭПИГОНСТВО** — подражательная, лишённая творческой оригинальности деятельность в любой интеллектуальной сфере, в т.ч. в дизайне.

**ЭРГОНОМИКА** (Human Factors). Эргономика (от греч. ergon работа и nomos закон) — научно-прикладная дисциплина, занимающаяся изучением и созданием эффективных систем, управляемых человеком.

**ЭСКИЗ** (франц. Esquisse — набросок). В изобразительном искусстве и дизайне: художественное произведение вспомогательного характера, являющееся подготовительным наброском более крупной работы и воплощающее ее замысел основными композиционными средствами. Исполнению картины или дизайн проекта обычно предшествует целая серия эскизов, в которых художник (дизайнер) ищет или разрабатывает удовлетворяющую его структуру целого.

**ЭСТАМП** — оттиск с гравировальной доски. Это то же, что и гравюра на дереве, металле, линолеуме или камне. Эстампы бывают чёрно-белыми и цветными. Доску с выгравированным рисунком делает художник. Затем он делает с неё рисунки-гравюры. И Эстампы в виде гравюр на дереве появились очень давно ещё в XV веке. В отличие от картин, они стоили очень недорого и поэтому их могли покупать для себя люди небогатые. Эстампы украшали дома.

**ЮЗАБИЛИТИ** (Usability Engineering) — совокупность свойств инструмента, влияющих на эффективность его использования в конкретной предметной деятельности, и выражающихся в применимости данного инструмента, легкости его освоения и использования, воспроизводимости полученных навыков, в низкой частоте ошибок, в субъективном удовольствии. (Объектом приложения для software usability является



программный продукт. Объектом приложения для web-usability является веб-сайт.) Это научно-прикладная дисциплина, служащая повышению эффективности, продуктивности и удобства использования инструментов деятельности.