

живопись заключается в использовании разных цветов и разных новаторских стилей, чтобы сломать ограничения природных форм и оковы традиционного мышления и передать эстетическое выражение автора. Результат такого творчества может быть как реалистичным, так и от руки. Выражение вещей видимых невооруженным глазом также может быть виртуальным преувеличенным абстрактным воображением. В практике обучения искусству в начальной школе тематическое обучение может использоваться для того, чтобы помочь учащимся активно наблюдать за миром и обнаруживать связи и различия между вещами. Прервите традиционный метод обучения процедурным словам и помогите учащимся развить собственное эмоциональное мышление и воображение во время рисования. Подчеркивание доминирующего положения учащихся в обучении для повышения художественной грамотности учащихся.

Как высокодекоративное искусство живописи с целью украшения, цветная декоративная живопись имеет двойное сочетание искусства и промышленности. Во многих областях искусства он обогащает духовную жизнь людей своими уникальными чертами. Декоративные картины обычно принимают правила формальной красоты и техники декоративного дизайна и используют определенные инструменты для создания декоративных изображений, которые соответствуют эстетическому воображению людей, с помощью определенных инструментов и факторов моделирования, таких как точка, линия, поверхность, тело, свет и тень, и цвет. Цветная декоративная живопись не имеет определенных границ для разделения, это не столько живописный вид, сколько стилевой вид пластического искусства. Она может быть выражена в китайской живописи, масляной живописи, гравюре и других формах живописи или может быть комбинацией различных видов живописи. Цвет декоративной росписи является одним из важных элементов пластического искусства. Это визуальный эффект, создаваемый видимым светом, стимулирующим глаза к зрительному центру мозга. Изучение цвета может улучшить осознание учащимися и восприятие красоты, а также улучшить осознание учащимися цветовой чувствительности. Смело используйте цвет, чтобы создать свой собственный стиль декоративной росписи. Творчество — это разновидность богатого воображения, точнее говоря, оно берет свое начало в жизни и выше ее, это проводник, который выходит за пределы себя и рутины. Уникальные и новые идеи могут вызвать интерес и удивление аудитории, а также найти отклик у аудитории. Креативность декоративной росписи проявляется не только в аспектах композиции, формы и цвета, но и в уникальном и новом подходе к изображению. При создании декоративных картин вы должны исполь-

зовать свое воображение, смело ломать рутину и исследовать новые формы выражения, новые цветовые сочетания и новые способы выражения для достижения отличительных визуальных эффектов.

При обучении искусству учителя могут преподавать в группах, чтобы учащиеся могли понимать и практиковать сами. Позвольте учащимся расширить свое мышление. Студенты могут общаться друг с другом и обогащать свое понимание эстетики декоративной живописи. Каждая работа уникальна и может иметь множество способов выражения. Она охватывает широкий спектр категорий и включает в себя широкий спектр содержания. Декоративные картины происходят из жизни и повсюду в жизни. Декоративная живопись имеет незаменимые навыки в искусстве начальной школы. Она может развивать у учащихся новаторское мышление и профессиональные способности, воспитывать у учащихся чувство формальной красоты и профессиональное использование. Когда учащиеся начальной школы рисуют на уроках рисования, они стремятся к точности форм. Это становится их стандартом для оценки того, хороша картина или нет. Они игнорируют важность цвета. Такой метод оценки неверен. Изучение цветной декоративной живописи заключается в том, что они понимают, что им необходимо преодолеть ограничения своего понимания картин предшественников, раскрепостить свой разум и внести новшества.

## ИЗУЧЕНИЕ КОНКРЕТНОГО ПРИМЕНЕНИЯ ИНТЕРАКТИВНОГО ОПЫТА В ДИЗАЙНЕ ДИСПЛЕЕВ

Чжу Сюань

*Московский педагогический  
государственный университет, Москва,  
e-mail: lalabobiboom@163.com*

### Глава 1. Демонстрация концепций дизайна

#### 1.1 Что такое дизайн дисплея

Обычно то, что мы называем дизайном дисплея, представляет собой художественную форму всеобъемлющего выражения. Это означает, что в рамках определенной пространственной формы посредством выражения языка дизайна передается информация об основном продукте для достижения эффекта публичности, а в процессе проектирования может быть достигнуто взаимодействие с аудиторией. Такой процесс создания пространства мы называем дизайном дисплея. На самом деле изначально четкого определения дизайна дисплея не существовало. Сейчас это зарождающаяся индустрия.

Раньше большая космическая экспозиция относилась к архитектурному дизайну, а мень-

шая – к дизайну интерьера. С течением времени и развитием науки и техники люди пересмотрели масштабы этих космических дисплеев, и эти формы дизайна пространства для демонстрации и продвижения основной части в совокупности называются дизайном дисплея. Во-вторых, из-за постоянного развития коммерческого показа постепенно сформировался масштабный и изысканный космический показ. Таким образом, основным содержанием дизайна дисплея является форма отображения пространства для демонстрации товаров, а также представление и отображение темы, которую вы хотите выразить для достижения конечного дизайнерского эффекта.

### **1.2 Что такое интерактивный опыт**

Проще говоря, интерактивный опыт связан с опытом пользователя. В процессе опыта система является сервером, а пользователь – наблюдателем. Опыт и впечатления, которые система приносит пользователю в процессе использования продукта или знакомства с продуктом, называется интерактивным опытом.

В современной науке интерактивный опыт больше связан с взаимодействием человека и машины. Это относится к интерактивному контенту, который люди чувствуют в системе обслуживания. В этом процессе роль общения, передачи информации и получения информации достигается. Например, кнопка режима мобильного телефона Apple проста для понимания пользователями и легко разблокируется. Это также основное требование к интерактивному опыту: безопасное и дружелюбное, точное и эффективное. В жизни людей процесс и результаты взаимодействия человека с компьютером изменяются в зависимости от времени и местоположения пользователя, чтобы предоставлять гармоничные услуги.

### **1.3 Взаимосвязь между дизайном дисплея и интерактивным опытом**

С самого начала дизайна дисплея люди определяли дизайн дисплея более склонным к традиционной статической передаче информации, такой как: окно, витрина. Однако этот способ передачи информации слишком прост и не может удовлетворить потребности людей в информации, в то же время из-за быстрого развития информационных технологий он также внес новые изменения в выставочный метод. Людям нужен новый способ коммуникации для получения передачи информации, сокращения дистанции между товарным субъектом и аудиторией и достижения результата взаимного продвижения и влияния.

## **Глава 2. Отображение характеристик дизайна**

### **2.1 Использование цвета**

В рабочих характеристиках дизайна дисплея использование цвета является чрезвычай-

но важным элементом. Дизайн дисплея – это всеобъемлющее искусство выражения, и его композиция включает в себя множество элементов, таких как пространственная форма, цвет, свет и размер. Он должен отвечать потребностям аудитории в получении и передаче информации, чтобы аудитория могла интуитивно чувствовать цель и тему, передаваемую выставочным пространством. В этом процессе проектирования использование цвета очень важно для отображения дизайна. Он может не только подчеркнуть выразительность темы контента и оттенить атмосферу, но и выделить основную часть продукта и сформировать дополнительный цвет к основной части, в то же время цвет, соответствующий психологии пользователя, может создать непринужденную и веселую атмосферу, чтобы зрители могли лучше в этой атмосфере получить опыт.

### **2.2 Пространственная форма**

В космической форме дизайна дисплея использование пространственной формы также очень важно. Пространство есть объективное существование относительно времени. В основном это выражается через ширину, длину, размер и объем. В современном выставочном дизайне пространственная экспозиция обычно формируется шестью пространственными интерфейсами. В то же время в выставочном оформлении связь пространственной формы и реквизита неразрывна. Сочетание реквизита и пространства значительно обогатит содержание пространства, будет способствовать эффективной передаче информации и удовлетворит впечатления зрителей с различными органами чувств.

Конечно, поскольку современное выставочное пространство открытое, изменилась и форма пространства. Она может быть относительно открытой и прозрачной, и люди входят в эту пространственную форму и участвуют в передаче информации, приносимой опытом.

### **2.3 Свет и настроение**

Среди эксплуатационных характеристик современного выставочного пространства использование светового и художественного замысла значительно улучшает коннотацию и характеристики выставочного пространства. Для выставочного пространства, будь то открытая или закрытая выставочная среда, управление светом может улучшить эффект выставочного пространства и увеличить спрос аудитории на продукты. В то же время использование света может также создавать различные художественные концепции для усиления передачи и передачи информации в процессе проектирования дисплея. Например, в относительно восторженном дизайне дисплея можно создать позитивную и восторженную атмосферу с помощью света теплых тонов, который может стимулировать эмоции зрителей, чтобы они могли лучше по-

грузиться в опыт и добиться очень хорошего коммуникативного эффекта. .

### **Глава 3. Применение и производительность интерактивного опыта в дизайне дисплеев**

#### **3.1 Сосредоточьтесь на пользовательском опыте**

В современном дизайне дисплеев представление интерактивного опыта ориентировано на пользователя. В этом процессе показа дизайнер должен полностью учитывать опыт и чувства аудитории и использовать их опыт и чувства в качестве центра исследований и дизайна, чтобы вещи на выставке могли меняться в зависимости от опыта пользователя. Пользователи могут чувствовать наличие взаимодействия в режиме реального времени во время опыта. Пользователи уже не просто пассивно принимают информацию, а активно участвуют в ней для получения информации, и в то же время углубляют свой сенсорный опыт для достижения развлекательного эффекта. Этот метод проектирования позволяет пользователям получить хороший опыт отображения.

#### **3.2 Сосредоточьтесь на интерактивности и передаче отображаемой информации**

В современном дизайне дисплеев интерактивный опыт больше связан с реализацией взаимодействия человека с компьютером и созданием для аудитории захватывающего опыта. С помощью цифровых и интеллектуальных форм аудитория может получить уникальный опыт, а затем представить тему выставки.

В процессе оформления экспозиции это процесс взаимного общения между экспонатами и пользователями. Процесс должен быть гармоничным и дружелюбным, а также доставлять пользователям позитивный и ценный контент. В процессе этого интерактивного опыта необходимо сочетать характеристики самого продукта с характеристиками пользователя. Во время управления опытом пользователей также можно поощрять к активному мышлению и завершению содержания взаимодействия человека с компьютером. Таким образом, процесс показа может быть преобразован в форму исследования и опыта. Он не только завершает передачу информации, но и получает сенсорный опыт.

### **Глава 4. Новые перспективы выставочного дизайна**

#### **4.1 Интеграция новых технологий для инноваций**

Непрерывное развитие и процветание современной науки и техники способствует применению в нашей жизни все более высокотехнологичных средств. Теперь мы можем смотреть новогодние вечеринки различных программ через облачную прямую трансляцию, а также можем узнавать цену неизвестных вещей с помощью технологии виртуальной реально-

сти. Высокоскоростная работа технологии также обогатила содержание дизайна дисплея. Его будущее направление развития должно меняться с прогрессом науки и техники и полагаться на высокие технологии как на носитель для внесения изменений.

Используя высокие технологии, дизайнеры также должны расширять свое мышление, преодолевать ограничения пространственных условий, продолжать творить и обогащать содержание дизайна дисплея. Например, в процессе интерактивного опыта связь с пользователями достигается с помощью технологии виртуальной реальности, такие связи не только позволяют пользователям получать информацию, но и позволяют пользователям думать и улучшать тему выставки и коннотацию экспонатов.

#### **4.2 Улучшить культурную коннотацию дизайна дисплея**

В содержании дизайна дисплеев будущего, помимо опоры на высокие технологии в качестве носителя интерактивного опыта, более необходимо повысить культурную коннотацию дизайна дисплеев, чтобы действительно улучшить имидж дизайна дисплеев в обществе. Например, в дизайне экспозиции музея можно построить интерактивный опыт с пользователем, чтобы пользователь понял историю и развитие этих культурных реликвий, и пользователь может спонтанно участвовать и понимать изменения этих исторических культур через режим пробития уровней.

#### **Вывод**

С непрерывным развитием науки и техники форма и содержание дизайна дисплея также претерпели большие изменения. Он уже не просто ограничен временем и пространством. В то же время в процессе дизайна дисплея интерактивный опыт, ориентированный на пользователя, значительно улучшает форму дизайна дисплея, а также позволяет большему количеству пользователей участвовать в нем и получать различные впечатления. Благодаря интерактивному опыту пользователи могут не только передавать информацию, но и удовлетворять свои собственные сенсорные ощущения. Для будущего развития дизайна дисплеев, помимо опоры на высокие технологии в качестве носителя, также необходимо изучить культурную коннотацию дизайна дисплеев, чтобы усилить впечатление в сознании людей.

#### **Список литературы**

1. Сун Чжао, Чжу Шоусинь. Художественная концепция выставочного дизайна [J] Art Observation. 2011-06.
2. Ян Юэ, Лю Гуанмянь. Дизайн дисплеев и мультимедиа [J] Достижения в области науки и техники. 2011-04.
3. Чжан Чуньбао. Пространственный анализ выставочного дизайна [J] Популярная литература и искусство. 2011–2016.
4. Юй Иху. Товарная экономика и современный дизайн дисплеев [N] Gansu Economic Daily. 2000.
5. Инь Бо. Интерактивные исследования в области дизайна дисплеев [M] Университет Цзяннань. 008.