

Автономная некоммерческая организация
дополнительного профессионального образования
«Сибирский институт практической психологии, педагогики и
социальной работы»

В.Д. Еськов

ПРИКЛАДНЫЕ АСПЕКТЫ ДИЗАЙНА

Практикум

Новосибирск
2023

УДК 74+76
ББК 85.127+85.15
Е87

Рецензенты:

Вице-президент Союза Дизайнеров России, профессор
кафедры дизайна и художественного образования Института
Искусств ФГБОУ ВО «НГПУ» О.Г. Семенов
кандидат архитектуры, член Союза Дизайнеров России,
доцент кафедры коммуникационного дизайна
ФГБОУ ВО «НГУАДИ» В.Г. Тихов

Еськов, В.Д.

Е87 Прикладные аспекты дизайна: практикум / В.Д.
Еськов – Новосибирск: Изд-во АНО ДПО
«СИППИСПР», 2023. – 89 с.: ил.
ISBN 978-5-6048149-6-3

Практикум составлен в соответствии с требованиями к содержанию дисциплины «Основы дизайна», входящей в программу подготовки бакалавров по направлению 54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн». В нем представлен набор практических заданий для изучения основных законов композиции, а также творческие задания на развитие дизайн-мышления, которые могут помочь при решении проектных задач. Издание содержит цветные рисунки, которые иллюстрируют каждое задание практикума.

Практикум предназначен для студентов, обучающихся по направлению 54.03.01 Дизайн, профиль «Графический дизайн». Материалы практикума также могут быть использованы обучающимися в магистратуре по направлению 44.04.01 Педагогическое образование, профиль «Дизайн-образование».

УДК 74+76
ББК 85.127+85.15

ISBN 978-5-6048149-6-3

© АНО ДПО «СИППИСПР», 2023

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	4
-----------------------	---

ПРИКЛАДНЫЕ АСПЕКТЫ ДИЗАЙНА (часть 1)

ТЕОРЕТИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ	6
ЗАДАНИЕ 1. КОМПОЗИЦИОННЫЙ ЦЕНТР	11
ЗАДАНИЕ 2. СИММЕТРИЯ	16
ЗАДАНИЕ 3. АСИММЕТРИЯ	21
ЗАДАНИЕ 4. ДИНАМИКА	26
ЗАДАНИЕ 5. РИТМ	32
ЗАДАНИЕ 6. КОНТРАСТ	38
ЗАДАНИЕ 7. ПЕРЕДАЧА ЭМОЦИИ ЧЕРЕЗ ПРЕДМЕТ	44
ЗАДАНИЕ 8. ПЕРЕДАЧА ДЕЙСТВИЯ ЧЕРЕЗ ТИПОГРАФИКУ	47

ПРИКЛАДНЫЕ АСПЕКТЫ ДИЗАЙНА (часть 2)

ЗАДАНИЕ 1. ВИЗУАЛИЗАЦИЯ МУЗЫКИ	51
ЗАДАНИЕ 2. БУКВА-ОБРАЗ	55
ЗАДАНИЕ 3. СЛОВО-ОБРАЗ	58
ЗАДАНИЕ 4. МИНИМАЛИСТИЧНЫЙ ПЛАКАТ К ФИЛЬМУ	60
ЗАДАНИЕ 5. СОЦИАЛЬБЕЙ ПЛАКАТ	70
ЗАДАНИЕ 6. ИНФОГРАФИКА	77
ЗАДАНИЕ 7. СЕРИЯ ИЛЛЮСТРАЦИЙ	83

ВВЕДЕНИЕ

Практикум содержит практические задания по основным разделам дисциплины «Основы дизайна» и контрольные вопросы.

Выполнение полного объема работ способствует закреплению и углублению знаний, полученных студентами на практических занятиях, подготовки их к решению реальных кейсов в области графического и коммуникационного дизайна.

В представленном издании предполагается несколько творческих заданий, для отработки главных законов композиции. Работа строится от простого к сложному, каждое последующее задание сложнее предыдущего, и подразумевает использование уже полученных с предыдущих заданий знаний и навыков.

Для удобства и изначального отсутствия боязни «белого листа», для выполнения каждого из заданий предлагается использовать квадратный формат размером 10x10 см. Этот формат очень универсален и удобен для выполнения формальных композиций. На каждое задание нужно сделать минимум девять работ на заданном формате. Также для каждого задания заранее дается конкретная тема, в рамках которой студенты отработывают каждый композиционный прием. По каждому заданию

делаются краткие выводы. Далее показываются примеры использования этого приема уже на конкретных дизайн-проектах (баннеры, рекламные плакаты).

Материалы для первых заданий используются исключительно черно-белые, так как интеграция цвета может помешать и отвлечь от самого главного-проработки композиционного приема.

При проверке заданий преподавателем учитывается правильность выполнения работ и решения конкретных задач через построение нужной композиции на конкретную тему. При наличии недоработок или при некачественном оформлении работы студенту необходимо внести соответствующие исправления и дополнения, исходя из замечаний преподавателя.

ПРИКЛАДНЫЕ АСПЕКТЫ ДИЗАЙНА (часть 1)

ТЕОРЕТИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ

Понятие «Дизайн».

Дизайн – это проектная деятельность, которая занимается эстетической и визуальной гармонизацией предметной среды. Целью дизайна, как предмета, является создание гармоничной среды, которая будет удовлетворять как материальные, так и духовные потребности человека.

Самые важные приоритеты дизайна – это функциональность и эстетичность. Если предмет эффективен и удобен для пользователя с функциональной точки зрения, а внешний вид объекта соответствует всем требованиям целевой аудитории, то, соответственно, предмет дизайна подходит под данные приоритеты.

За создание гармоничного образа с точки зрения визуальных коммуникаций отвечает композиция.

Каждый вид дизайна, разумеется, дизайна имеет свои особенности, и требует от исполнителя творческого подхода и креативного мышления, основывающегося на ассоциации высших порядков. Любой дизайнер должен

постоянно развивать насмотренность и совершенствовать свои навыки, чтобы создавать уникальные и качественные продукты.

Основные виды дизайна:

1. Графический дизайн.

Занимается разработкой логотипов, айдентики, генерацией фирменных гарнитур, пиктограмм, различных визуальных коммуникаций. Стоит отметить, что графический дизайнер в основном работает в двухмерной графике.

2. Промышленный дизайн.

Объектом проектирования промышленного дизайна являются различные приборы, оборудование, а также мебель, одежда или посуда. Здесь уже идет работа с объемом и трехмерным пространством.

3. Архитектурный дизайн.

Объектом являются: экстерьеры жилых комплексов, отдельных домов и сооружений, включая дизайн интерьера. Идет работа с пространством.

4. Дизайн архитектурной среды.

Занимается разработкой сложно-динамической системы среды, где обитает человек. Идет расчет оптимальной предметно-пространственной организации и различных средовых объектов с точки зрения эргономики.

5. Веб-дизайн.

Занимается разработкой интернет-сайтов и мобильных приложений, UI\UX, а также визуальное оформление и продакшн.

6. Гейм-дизайн.

Занимается разработкой компьютерных игр. Локации, персонажи, юзабилити, интерфейс и механика.

Новые виды дизайна:

1. Дизайн сферы.

Главное условие экодизайна и эргодизайна – это соответствие эргономическим требованиям, т.е. удобству пользования.

2. Футуродизайн.

Дизайн проектов будущего, которые по каким-либо причинам не могут быть применены в настоящем.

3. Экспозиционный дизайн.

Проектирование выставочных стендов и павильонов.

4. Инженерный дизайн.

Проектирование различных технических сооружений.

5. Арт-дизайн.

Единичные объекты дизайна, как объект искусства.

Композиция в дизайне.

Это сама структура любого художественного произведения, связь и расположение каждой из его частей, которая обуславливается изначально поставленными перед дизайнерами задачами.

Эти задачи изначально должны отвечать брифу, с которым работает дизайнер. Композиция должна отражать художественный и смысловой посыл, заложенный в изначальной идее произведения, а также эмоционально-чувственные ожидания, которые должен будет испытать зритель.

Работа над композиционным решением должна включать в себя комплексное единство всех частей проектируемого произведения, упорядочивать их от наиболее важного к наименее важному, путем использования различных композиционных приемов, о которых мы поговорим позднее.

Само понятие «композиция» применяется в двух различных аспектах:

1. Целенаправленное построение какого-либо произведения, которое обуславливается его назначением, внутренним контентом и эмоциональным характером.
2. Самый важный элемент, который придает произведению цельность и единство, гармонию всех составляющих компонентов друг с другом.

Понятие «гармония» в переводе с греческого звучит как «согласие», «созвучие», «противоположность хаосу». Когда все элементы композиции в произведении упорядочены, и отвечают поставленной задаче с эстетической точки зрения. Понятие «гармония» понимается как формальная характеристика, относительно понятия «композиция».

Формальная композиция – это взаимосвязь формы и содержания, передача содержания не через конкретные образы, а с помощью формальных и абстрактных объектов, символов, геометрических примитивов и т.д. Максимальная стилизация до абстрактных форм. Главная задача формальной композиции-выражение идеи художественного произведения, передача смыслового посыла через абстрактные формы.

ЗАДАНИЕ 1. КОМПОЗИЦИОННЫЙ ЦЕНТР.

В любой правильно построенной композиции должен существовать **композиционный центр**, – это та часть, которая должна сразу бросаться в глаза зрителю и максимально выражать главный визуальный посыл произведения. Композиционный центр можно выделить через размер объектов, форму, детали, цвет, тень, освещение, силуэт, и через другие изобразительно-выразительные средства.

Ниже представлены примеры существующих дизайн-проектов с использованием приема **композиционный центр**.



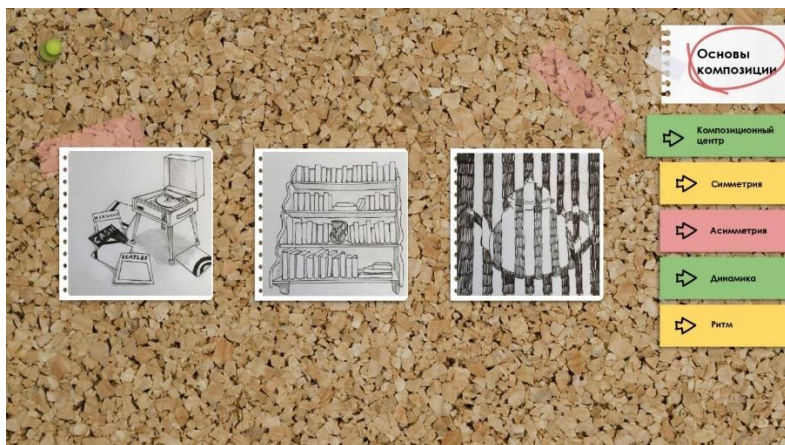




TU COMIDA SE VA
A PONER MÁS BUENA

¡Póngale lo sabroso!





Пример работ студентов
(Композиционный центр)

Цель работы: Отработка композиционного приема «Композиционный центр», закрепление знаний и применение приема на практике через передачу визуальных образов на тему «Предметы быта».

Практическое задание:

С помощью монохромных графических инструментов, используя формат бумаги 10x10см сгенерировать шесть различных композиций на тему «Предметы быта», где доминирующий элемент будет показан с использованием приема «Композиционный центр».

Методические указания:

1. Определить направление будущей работы;
2. Определить доминирующий объект в композиции;
3. Сделать эскизы будущей композиции;
4. При построении эскиза понять, какие графические материалы будут использованы в дальнейшей работе.

Контрольные вопросы:

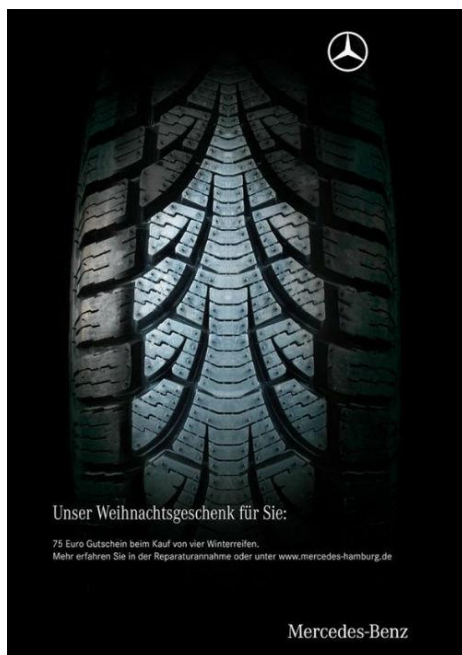
1. Что такое Композиционный центр?
2. С помощью каких приемов можно выделить композиционный центр в будущем макете?

ЗАДАНИЕ 2. СИММЕТРИЯ.

Симметрия – это соразмерность, пропорциональность частей предметов, расположенных по обе стороны от середины или центра.

Преобразование предметов, путем поворота или отзеркаливания, без деформации и любого изменения объектов.

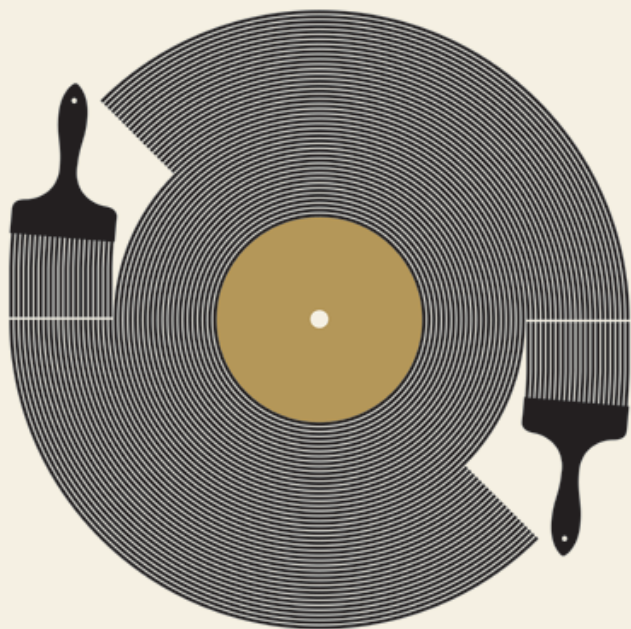
Ниже представлены примеры существующих дизайн-проектов с использованием приема «Симметрия».





SHE & HIM

MAY 29, 2010 / with THE CHAPIN SISTERS / FOX THEATER / OAKLAND, CA





Пример работ студентов (Симметрия)

Цель работы: Отработка композиционного приема «симметрия», закрепление знаний и применение приема на практике через передачу визуальных образов на тему «Животные»

Практическое задание:

С помощью монохромных графических инструментов, используя формат бумаги 10x10см сгенерировать шесть различных композиций на тему «Животные», где главный композиционный элемент будет показан с использованием приема «Симметрия».

Методические указания:

1. Определить направление будущей работы.
2. Определить доминирующий объект в композиции.
3. Сделать эскизы будущей композиции.
4. При построении эскиза понять, какие графические материалы будут использованы в дальнейшей работе.

Контрольные вопросы:

1. Что такое Симметрия?
2. С помощью каких приемов можно показать симметрию в композиции?

ЗАДАНИЕ 3. АСИММЕТРИЯ.

Тема: Подводный мир.

Асимметрия — это отсутствие симметрии или ее логическое нарушение. Когда мы меняем или деформируем часть отзеркаленного объекта, или сам объект, для усиления визуального посыла. Очень часто этот прием используется в рекламных произведениях в контексте «до и после», «было-стало», «ожидание-реальность» и т.д. Когда показывается один и тот же объект до и после какого-либо преобразования или преобразования.

Ниже представлены примеры существующих дизайн-проектов с использованием приема **асимметрия**.









Пример работ студентов (Асимметрия)

Цель работы: Отработка композиционного приема «Асимметрия», закрепление знаний и применение приема на практике через передачу визуальных образов на тему «Подводный мир».

Практическое задание:

С помощью монохромных графических инструментов, используя формат бумаги 10x10см сгенерировать шесть различных композиций на тему «Подводный мир», где доминирующий элемент будет показан с использованием приема «Асимметрия».

Методические указания:

1. Определить направление будущей работы.
2. Определить доминирующий объект в композиции.
3. Сделать эскизы будущей композиции.
4. При построении эскиза понять, какие графические материалы будут использованы в дальнейшей работе.

Контрольные вопросы:

1. Что такое Асимметрия?
2. С помощью каких приемов можно показать асимметрию в будущем макете?
3. В каких случаях использование асимметрии в рекламном макете недопустимо?

ЗАДАНИЕ 4. ДИНАМИКА.

Динамика – это передача движения в статичной композиции. Необходимо передать бег, прыжок, падение, скорость

Для передачи движения в динамике можно использовать несколько композиционных приемов:

- Смещение композиционного центра.
Когда мы смещаем композиционный центр относительно середины формата, то визуально создается впечатление движения смещаемого предмета, относительно середины. Эту неуравновешенность мозг потенциального зрителя пытается вернуть обратно, тем самым создавая иллюзию движения.
- Наиболее распространенный прием – это изначальное изображение, где применены фазы движения конкретного объекта. Если, к примеру, человек изображен бегущим, или машина, которая мчится по автостраде, то мозг потенциального зрителя сам оживит картину и поймет задумку, которую заложили авторы в данное произведение.
- Самый главный прием передачи движения – это динамическое построение композиции, где используются различные диагонали. Диагоналями являются наклонные линии в

объектах, которые используются для передачи различного рода движений.

Ниже представлены примеры существующих дизайн-проектов с использованием приема **динамика**.







Surprisingly smooth skin with



100% Removal System



Пример работ студентов (Динамика)

Цель работы: Отработка композиционного приема «Динамика», закрепление знаний и применение приема на практике через передачу визуальных образов на тему «Спортивные игры».

Практическое задание:

С помощью монохромных графических инструментов, используя формат бумаги 10x10см сгенерировать шесть различных композиций на тему «Спортивные игры», где доминирующий элемент будет показан с использованием приема «Динамика».

Методические указания:

1. Определить направление будущей работы.
2. Определить доминирующий объект в композиции.
3. Сделать эскизы будущей композиции.
4. При построении эскиза понять, какие графические материалы будут использованы в дальнейшей работе.

Контрольные вопросы:

1. Что такое Динамика?
2. Назовите способы передачи движения.

ЗАДАНИЕ 5. РИТМ.

Ритм – это поочередное чередование соразмерных элементов, порядок сочетания объектов, групп объектов, различных композиционных элементов произведения.

За основу построения ритмического рисунка берется один или несколько элементов, которые в дальнейшем чередуются между собой.

Начиная с этого задания внедряем цвет. Так как Ритм и Контраст можно показывать и при помощи выделения цветом. Плюс ко всему, это уже середина семестра, студенты параллельно на другой дисциплине изучили основы цветоведения.

Ниже представлены примеры существующих дизайн-проектов с использованием приема **Ритм**.

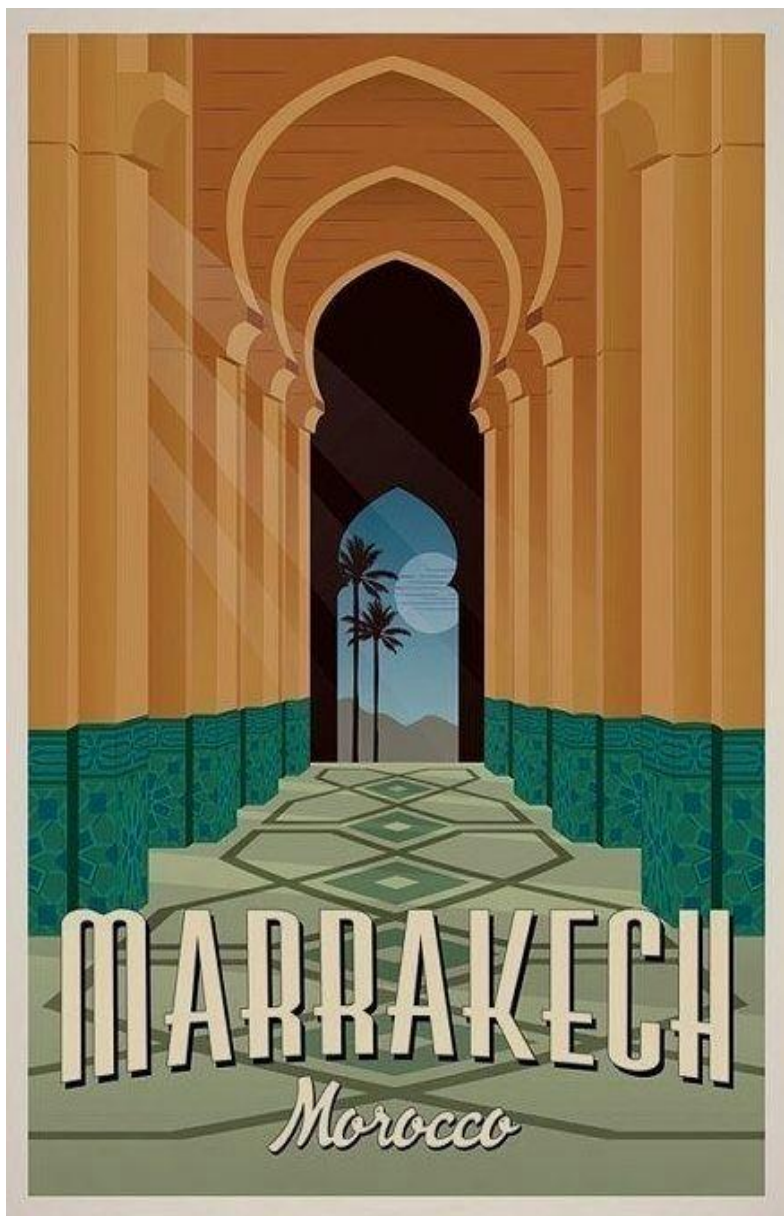
OPERA TO PUNK ROCK MP3s

BIGPOND
MUSIC

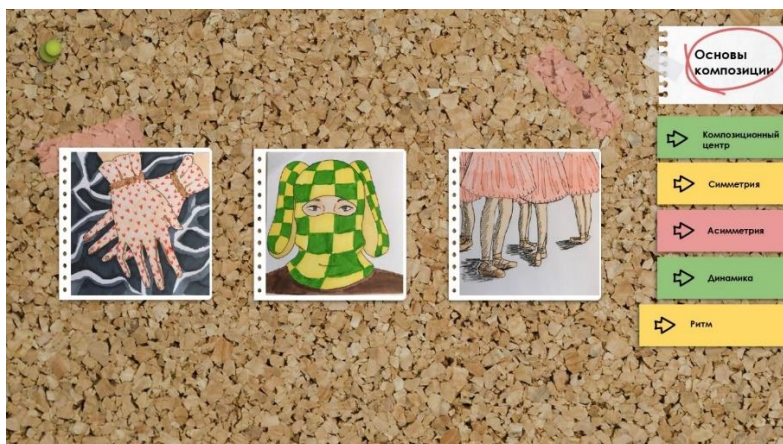
© BigPond is a registered trade mark of Telstra Corporation Limited. All rights reserved. 0800 752 555. 0800 752 555. 0800 752 555.

See. Hear. Go. levi.com

levi's
CO.







Пример работ студентов (Ритм)

Цель работы: Отработка композиционного приема «Ритм», закрепление знаний и применение приема на практике через передачу визуальных образов на тему «Одежда и обувь».

Практическое задание:

С помощью монохромных графических инструментов, используя формат бумаги 10x10см сгенерировать шесть различных композиций на тему «Одежда и обувь», где доминирующий элемент будет показан с использованием приема «Ритм».

Методические указания:

1. Определить направление будущей работы.
2. Определить доминирующий объект в композиции.
3. Сделать эскизы будущей композиции.
4. При построении эскиза понять, какие графические материалы будут использованы в дальнейшей работе.

Контрольные вопросы:

1. Что такое Ритм?
2. С помощью каких приемов можно визуализировать ритмический рисунок в будущем макете?

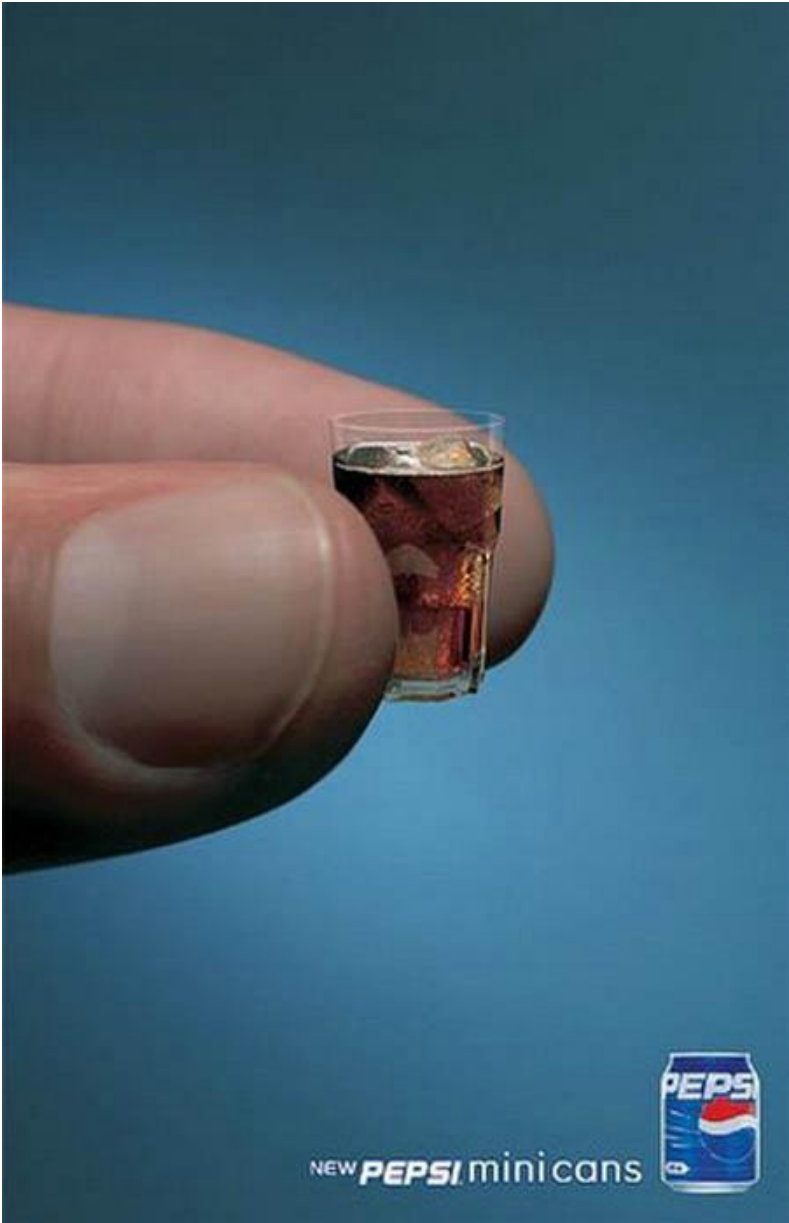
ЗАДАНИЕ 6. КОНТРАСТ.

Контраст – это наиболее значимая или заметная разница между объектами, не обязательно измеряемая количественно (например, «контраст впечатлений»). Контраст выражается как по смыслу, который может выходить логически из контекста, так и визуально, с помощью различных композиционных приемов.

С помощью контраста можно максимально ярко показать какие-то различия между объектами, тем самым продемонстрировав преимущества товара\услуги, если проектируется, к примеру, рекламный плакат.

Ниже представлены примеры существующих дизайн-проектов с использованием приема **Контраст**.





BMW
EfficientDynamics

www.bmw.fi



The Ultimate
Driving Machine



More power, less consumption.



Пример работ студентов (Контраст)

Цель работы: Отработка композиционного приема «Контраст», закрепление знаний и применение приема на практике через передачу визуальных образов на тему «Фрукты и овощи».

Практическое задание:

С помощью монохромных графических инструментов, используя формат бумаги 10x10см сгенерировать шесть различных композиций на тему «Фрукты и овощи», где доминирующий элемент будет показан с использованием приема «Контраст».

Методические указания:

1. Определить направление будущей работы.
2. Определить доминирующий объект в композиции.
3. Сделать эскизы будущей композиции.
4. При построении эскиза понять, какие графические материалы будут использованы в дальнейшей работе.

Контрольные вопросы:

1. Что такое контраст?
2. С помощью каких приемов можно выделить контраст в будущем макете?

Далее изученные основы композиции отрабатываются на творческих заданиях. Они более сложные, требующие уже не только знания основ композиции, но и креативного мышления.

ЗАДАНИЕ 7. ПЕРЕДАЧА ЭМОЦИИ ЧЕРЕЗ ПРЕДМЕТ.

Цель работы: Передача различных эмоций через один неодушевленный предмет. Закрепление на практике основных законов композиции.

Практическое задание:

Необходимо взять заданный неодушевленный предмет (утюг, самовар или любой другой на выбор), и через него показывать различные эмоции. Можно использовать любые техники и материалы, а также вводить цветные инструменты. Формат остается прежним-квадраты 10x10 см, всего необходимо сделать восемь композиций на заданном формате. Шесть композиций на заданные эмоции и две недостающие эмоции каждый из студентов придумывает сам. Главное условие-постараться не одушевлять предмет, а показать эмоции через другие визуальные способы.

Заданные эмоции совершенно разные и кардинально отличаются друг от друга:

- СТРАХ
- ТОСКА
- ГНЕВ

- ИСПУГ
- ВОСТОРГ
- СМУЩЕНИЕ
- ЭМОЦИЯ НА ВЫБОР СТУДЕНТА
- ЭМОЦИЯ НА ВЫБОР СТУДЕНТА



Пример работ студентов (Восторг, Испуг)

Методические указания:

1. Определить направление будущей работы.
2. Определить композиционное решение.
3. Сделать эскизы будущей композиции.
4. При построении эскиза понять, какие графические материалы будут использованы в дальнейшей работе.

Контрольные вопросы:

1. Какие композиционные приемы можно использовать для передачи движения?
2. С помощью каких приемов можно показать статичность в композиции

ЗАДАНИЕ 8. ПЕРЕДАЧА ДЕЙСТВИЯ ЧЕРЕЗ ТИПОГРАФИКУ.

Типографика – это визуальная подача текстового контента через изобразительно-выразительный контекст. Преобразование текста в графику, передача через пластику букв художественного замысла. Можно использовать не только буквы, а любые символы, которые есть на клавиатуре. Также типографике можно использовать не только русский язык.

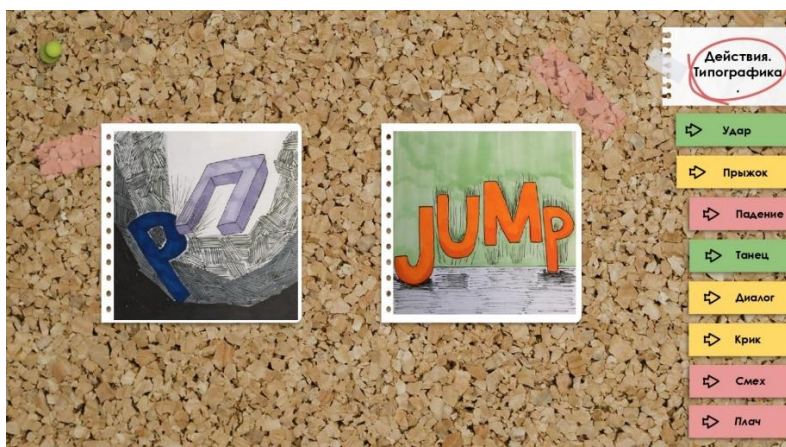
Цель работы: Передача различных действий с помощью инструментов типографики. Закрепление на практике основных законов композиции.

Практическое задание:

Используя типографику передать заданные действия. При этом использовать минимум линий и рисунков, только буквы. Также, как и в предыдущем задании можно вводить цвет и использовать любые материалы. Также шесть действий задано и два на выбор студента. Всего 8 квадратиков. Формат работы не меняется - квадратиками 10*10 см.

Действия совершенно разные и кардинально отличаются друг от друга:

- УДАР
- ПРЫЖОК
- ПАДЕНИЕ
- ТАНЕЦ
- ДИАЛОГ
- КРИК
- ДЕЙСТВИЕ НА ВЫБОР СТУДЕНТА
- ДЕЙСТВИЕ НА ВЫБОР СТУДЕНТА



Пример работ студентов (Удар, Прыжок)

Методические указания:

1. Определить направление будущей работы.
2. Определить композиционное решение.
3. Сделать эскизы будущей композиции.
4. При построении эскиза понять, какие графические материалы будут использованы в дальнейшей работе.

Контрольные вопросы:

1. Какие композиционные приемы можно использовать для передачи различных действий?
2. С помощью каких приемов можно показать прыжок и падение?

В конце семестра все работы сканируются и вставляются в выданный шаблон презентации, в формате MS Power Point. В итоге у каждого студента получается единый файл со всем сделанным материалом. Этот файл является отправной точкой будущего портфолио студента, а также облегчает преподавателю проверку работ. Полученные знания и навыки будут применяться в следующих заданиях.

ПРИКЛАДНЫЕ АСПЕКТЫ ДИЗАЙНА (часть 2)

После изучения Основ композиции в первом семестре, во втором семестре делается акцент на дизайн-мышлении. Интеграции изученных канонов в творческие проекты по заданным темам.

В этом блоке задачи практически никак не перекликаются друг с другом, все абсолютно самостоятельные и обособленные, но также, как и в предыдущем семестре идут на усложнение.

Все задачи, которые рассчитаны на семестр представляют собой отдельные проекты, которые затрагивают различные направления дизайн-проектирования. Работа выполняется вручную, любыми техниками и материалами по желанию студента. Помимо графических инструментов можно вводить элементы коллажа, барельефа, смешанные техники и т.д. Главная задача – передать задуманный смысловой посыл.

ЗАДАНИЕ 1. ВИЗУАЛИЗАЦИЯ МУЗЫКИ.

Цель работы: показать различные музыкальные жанры через визуальную графику.

Практическое задание:

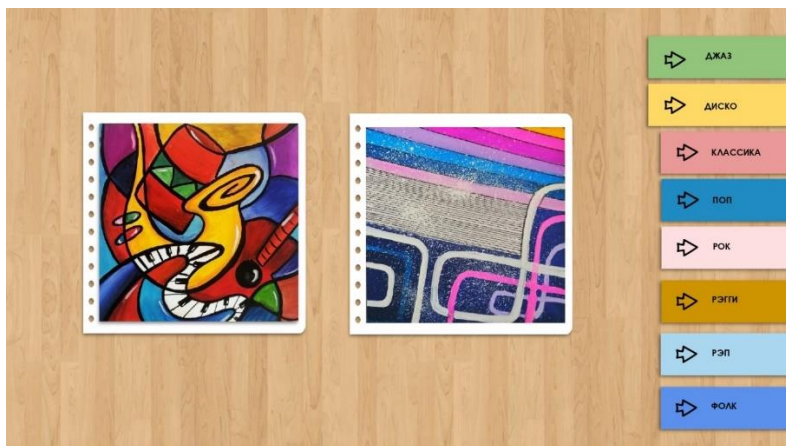
С помощью абстрактных образов передать настроение и аудиальный посыл различных музыкальных жанров. В этом задании не разрешается изображать какие-то конкретные образы, нужно пользоваться исключительно абстрактными визуальными приемами (геометрические фигуры, орнаменты и т.д.). Формат – квадраты 10x10, на каждый жанр один квадрат, всего восемь музыкальных жанров. Жанры абсолютно разноплановые и не пересекаются между собой стилистически:

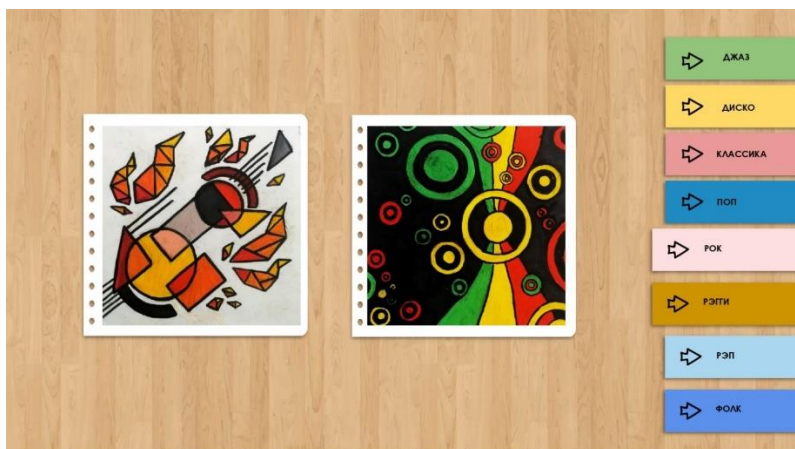
- Поп.
- Рок.
- Рэп.
- Джаз.
- Фолк.
- Диско.
- Рэгги.
- Классическая музыка.

Главная задача в этом задании – через ассоциативные абстрактные образы показать то, что нельзя потрогать и увидеть. Для полноты

картины во время этого задания можно включать в наушниках разные музыкальные жанры, для более четкого и детального понимания темы.

Ниже представлены визуальные образы-референсы и работы студентов по этому заданию.





Пример выполнения задания
«Визуализация музыки»

Методические указания:

1. Определить направление будущей работы.
2. Определить композиционное решение.
3. Сделать эскизы будущей композиции.
4. При построении эскиза понять, какие графические материалы будут использованы в дальнейшей работе.

Контрольные вопросы:

1. Какие визуальные приемы можно использовать для передачи спокойствия?
2. С помощью каких приемов можно показать шум?

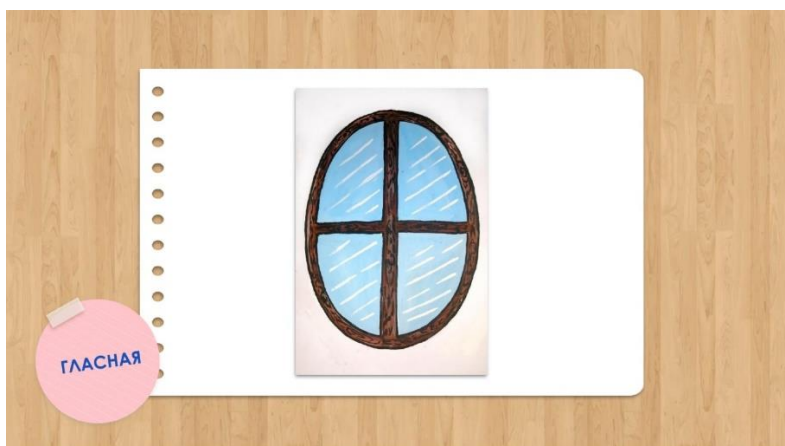
ЗАДАНИЕ 2. БУКВА-ОБРАЗ.

Цель работы: визуализировать конкретный образ через средства типографики.

Практическое задание:

Нужно выбрать букву, подобрать образ, который начинается на эту букву, и с помощью пластики конкретной литеры постараться передать образ этого предмета. Также можно использовать любые техники и материалы, для визуализации этой задачи. Предлагается выполнить две работы, в первой использовать гласную букву, во второй-согласную. Приветствуется использование не только русского языка. Добавление фона, истории, интересного контекста. Формат каждой работы – А4 (210X297мм).

Ниже представлены работы студентов по этому заданию.



Пример выполнения задания «Буква-образ»

Методические указания:

1. Определить направление будущей работы.
2. Определить композиционное решение.
3. Сделать эскизы будущей композиции.
4. При построении эскиза понять, какие графические материалы будут использованы в дальнейшей работе.

ЗАДАНИЕ 3. СЛОВО – ОБРАЗ.

Цель работы: визуализировать конкретный образ через средства типографики.

Практическое задание:

Усложняем предыдущее задание. Необходимо визуализировать конкретный образ через средства типографики, но в данном случае через полное слово. Нужно выбрать образ, и с помощью пластики литер, входящих в написание этого слова, постараться передать образ этого предмета. Также можно использовать любые техники и материалы, для визуализации этой задачи.

Предлагается выполнить это задание, взяв слово, где будет не меньше девяти букв. Приветствуется использование не только русского языка. Формат работы – А4 (210 x 297мм).

Ниже представлена работа студента по этому заданию.



Пример выполнения задания «Слово – образ».

ЗАДАНИЕ 4. МИНИМАЛИСТИЧНЫЙ ПЛАКАТ К ФИЛЬМУ.

Цель работы: используя минимум изобразительно-выразительных средств, визуализировать главный смысловой посыл выбранного художественного фильма.

Практическое задание:

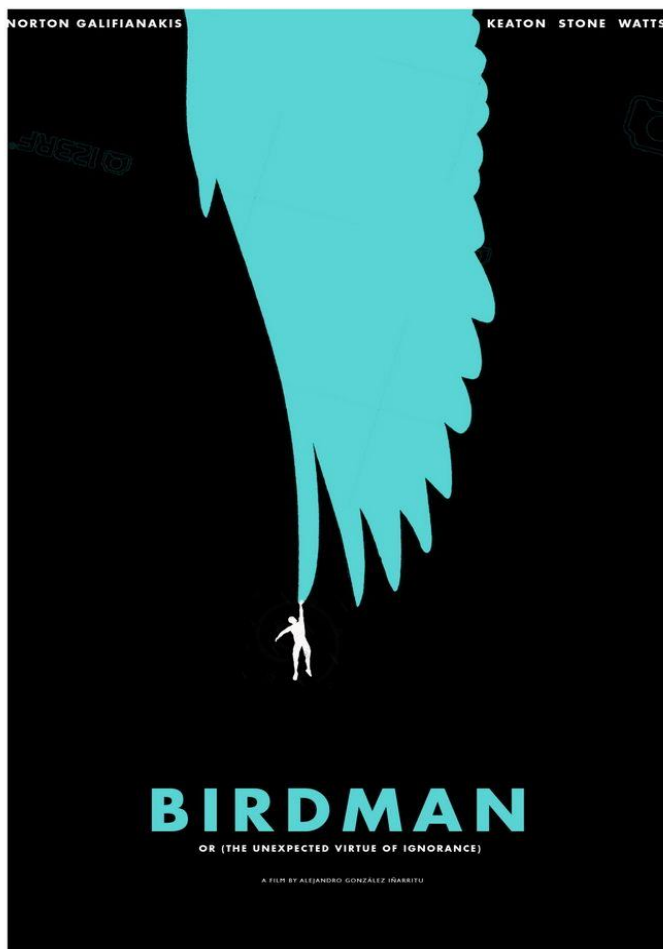
У каждого из нас есть любимый фильм или мультфильм, который мы пересматриваем несколько десятков раз и знаем практически наизусть. В этом задании, предлагается не используя множество иллюстраций, образов и деталей передать главную идею и смысл любимого произведения. Помимо визуальной составляющей, начиная с этого задания, вводится обязательный контент для каждого проекта, который студенты должны будут интегрировать в свои работы.

Плакат должен обязательно содержать:

- название фильма;
- изобразительную часть;
- инициалы режиссера, ведущих актеров;
- предполагаемую дату выхода;
- возможно главный слоган фильма.

Формат работы – А3 (420 мм х 297мм), так как плакат сам по себе макет достаточно масштабный.

Ниже представлены реализованные референсы по этому заданию.

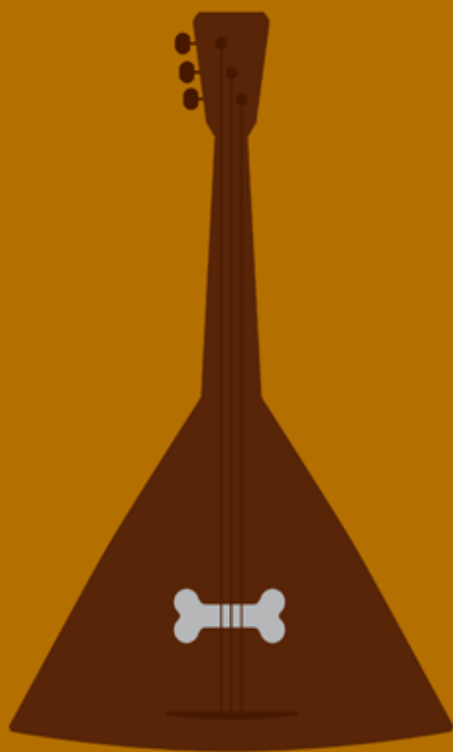




Бриллиантовая рука

Фильм Леонида Гайдая





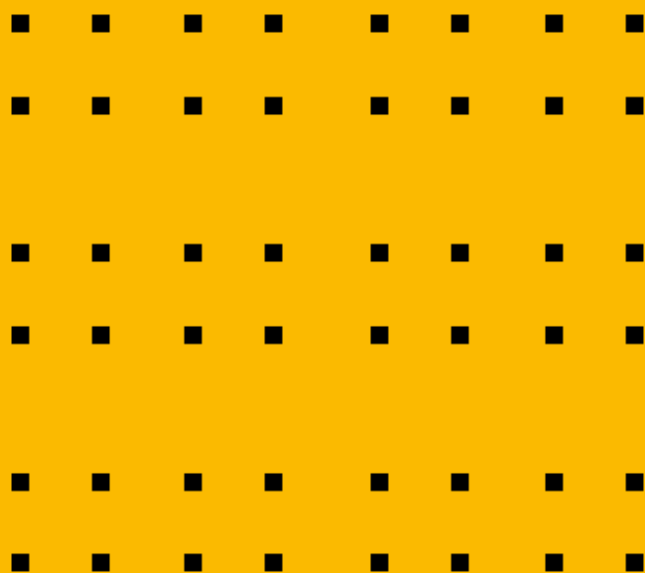
СОБАЧЬЕ СЕРДЦЕ

Фильм Владимира Бортко

Трое в лодке, не считая собаки

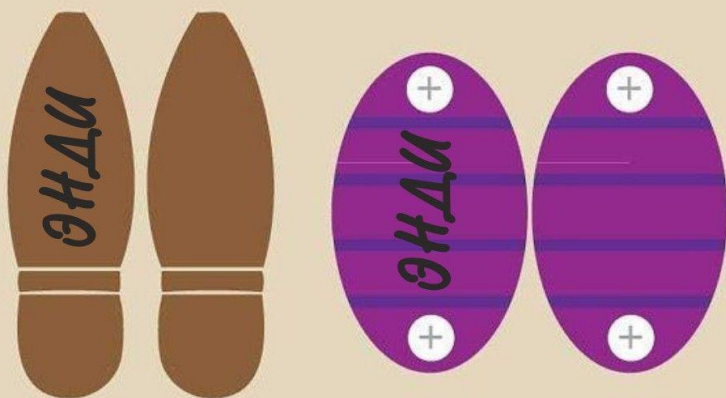


Фильм Наума Бирмана



12 СТУЛЬЕВ

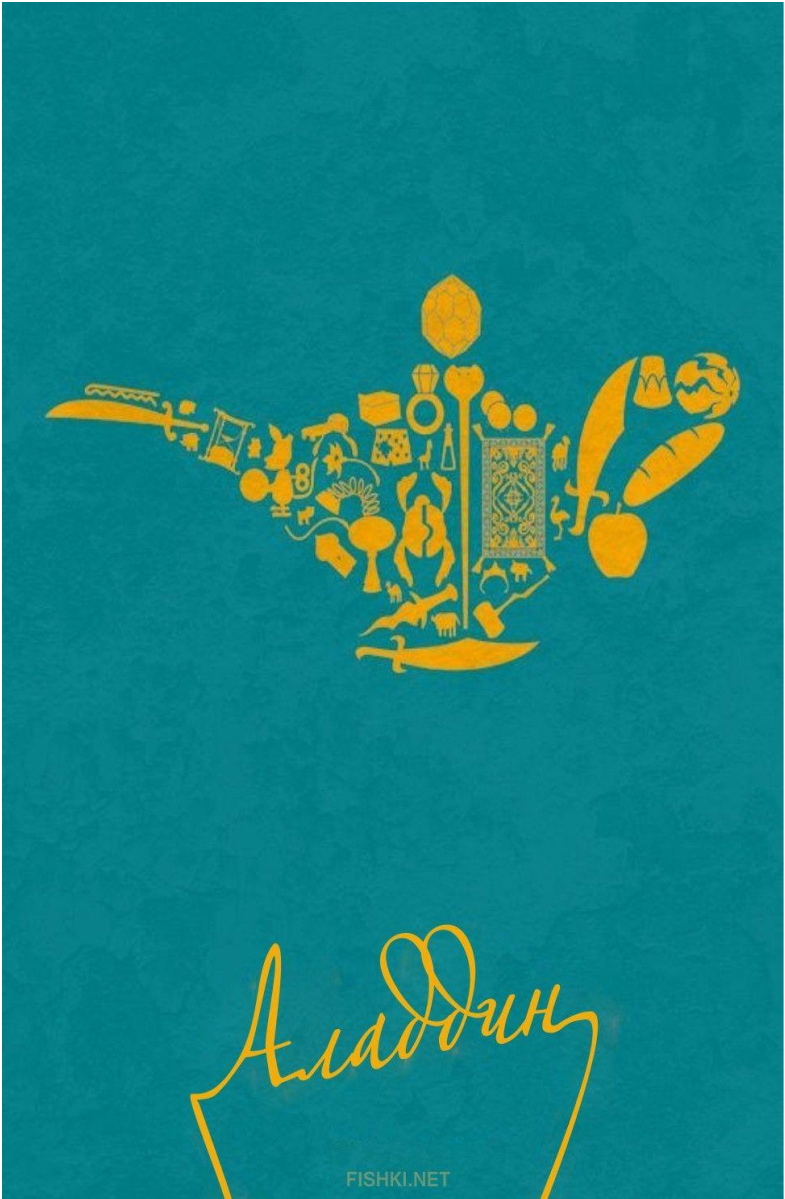
фильм Леонида Гайдая



ИСТОРИЯ ИГРУШЕК

ФИЛЬМ ОТ DISNEY - PIXAR

FISHKI.NET



Ниже представлена работа студента по этому заданию.



Методические указания:

1. Определить направление будущей работы.
2. Определить композиционное решение.
3. Сделать эскизы будущей композиции.
4. При построении эскиза понять, какие графические материалы будут использованы в дальнейшей работе.

ЗАДАНИЕ 5. СОЦИАЛЬЕЫ ПЛАКАТ.

Цель работы: не используя множество иллюстраций, образов и деталей передать волнующую студента социальную проблему.

Практическое задание:

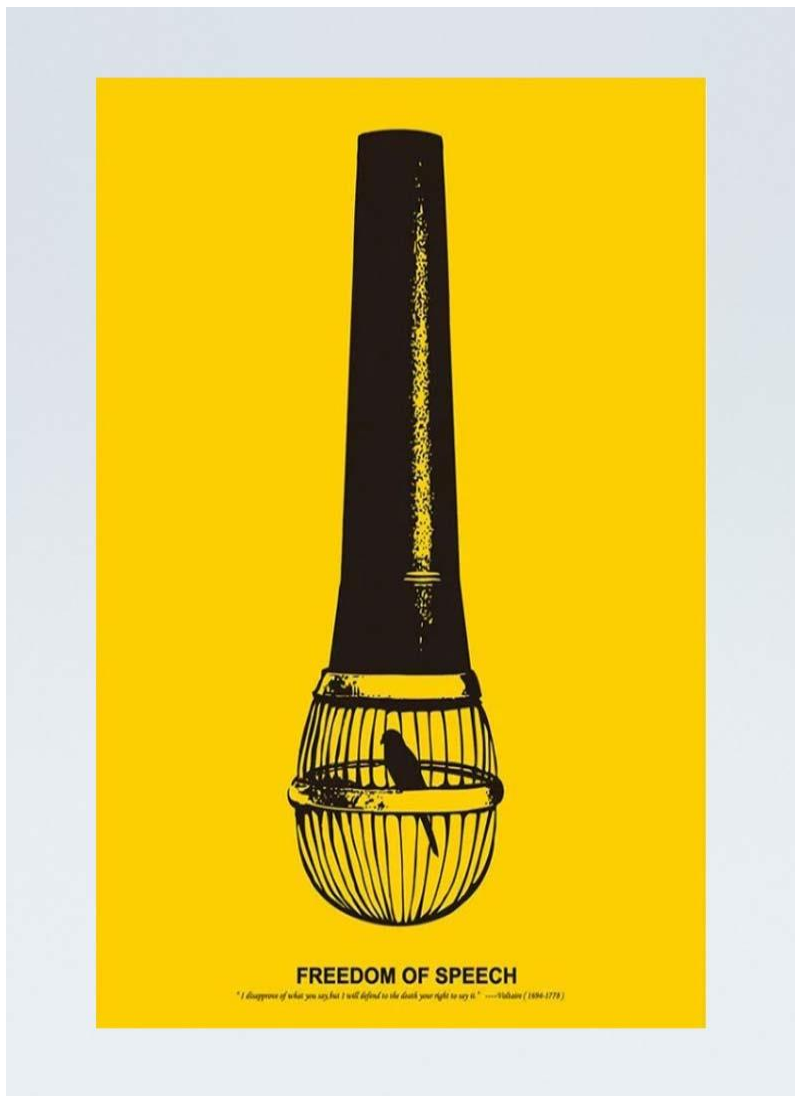
Сделать макет социального плаката.

Проектируемый плакат должен обязательно содержать:

- изобразительную часть;
- текстовый посыл, фразу, обозначающую проблему;
- сайт или телефон горячей линии, куда можно обратиться или где можно получить больше информации о данной социальной проблеме.

Формат, на котором студенты выполняют это задание – А3 (420 мм х 297 мм), так как плакат сам по себе макет достаточно масштабный.

Ниже представлены референсы социальных плакатов.





«Читатель проживает тысячу жизней, прежде чем умрет. Человек, который никогда не читает, переживает только одну.»

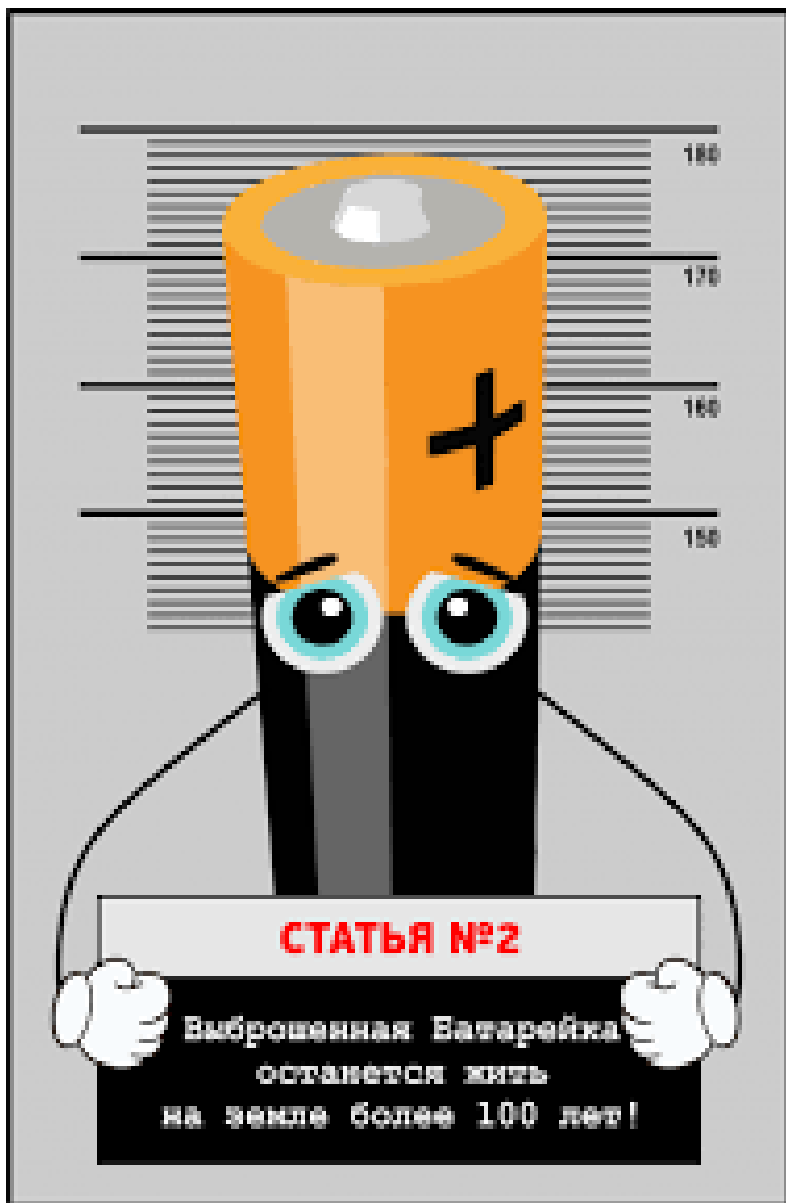
Дин Мартин

ЭТО

НЕ СДЕЛАЕТ ТЕБЯ



КРУТЫМ





Ниже представлена работа студента по этому заданию.



ЗАДАНИЕ 6. ИНФОГРАФИКА.

Дизайн не ограничивается плакатами, логотипами и печатной продукцией. Есть очень много направлений, где графический дизайн также необходим. Одним из таких направлений в дизайне является инфографика.

Инфогра́фика – это один из самых визуально понятных способов передачи смыслового посыла через визуальные образы. Целью инфографики является максимальная оперативность считывания конкретного посыла. Инфографика является одной из самых распространенных форм коммуникативного дизайна.

Графический способ подачи информации, данных и знаний, целью которого является быстро и чётко преподнести сложную информацию. Одна из форм графического и коммуникационного дизайна.

В этом задании студентам предлагается попробовать свои силы в проектировании собственной инфографики на любую интересующую тему.

Цель работы: разработка пошаговой инструкции, используя приемы инфографики.

Практическое задание:

Создать пошаговую инструкцию к чему-либо посредством ИНФОГРАФИКИ. Формат А3 минимум 10 пунктов (текст из 10 предложений). В этом задании студентами генерируется оригинальный текстовый контент. Не рекомендуется брать изображения из интернета и перерисовывать их в проект. Стараться не воровать идеи, а генерировать свои. Также разрешается использовать любые техники и материалы.

Формат выполнения задания – А3 (420 мм х 297 мм).

Ниже представлены референсы, которые предлагаются студентам перед выполнением задания.

HAND WASHING STEP-BY-STEP INSTRUCTIONS

By following these recommendations you will achieve maximum effect in the cleanliness of your hands. Thus, you reduce the risk of contracting a viral infection and maintain your health.



STEP 1

moisten your hands with water



STEP 2

apply on all surfaces of the hands enough soap



STEP 3

rub one palm on the other palm



STEP 4

rub with the right palm back surface of the left hands twisting fingers and vice versa



STEP 5

rub one palm on the other palm twisting fingers



STEP 6

connecting fingers, rub them the back of the hand the other hand



STEP 7

rub your thumb with your left hands rotational movement, clapping his right palm, and vice versa



STEP 8

in a circular motion forward back rub the left palm fingertips and vice versa



STEP 9

rise your hands with water



STEP 10

wipe hands thoroughly disposable napkin



STEP 11

use a napkin to close the faucet



STEP 12

now your hands are clean

Как правильно мыть кошку. Инструкция

МОЖНО ИСПОЛЬЗОВАТЬ:

- воду температурой 33-35 °С
- неглубокий таз, заполненный примерно на половину
- гипоаллергенный шампунь, детское мыло или шампунь для животных
- зоощетку для мытья и чистки шерсти
- льняное полотенце



НЕЛЬЗЯ ИСПОЛЬЗОВАТЬ:

- холодную или горячую воду
- глубокую емкость, в которой животное может утонуть
- хозяйственное мыло, средства с насыщенным запахом
- массажную щетку для волос, щетку для обуви, губку
- фен для сушки волос

На заметку:

- 1 Закройте дверь в ванную. Если кошка вырвется, ее будет очень сложно поймать.
- 2 Погружайте кошку в воду медленно, придерживайте голову, чтобы влага не попала в нос и уши.
- 3 Намыливая, держите животное за передние лапы. Тщательно смывайте пену! Кошка слижет все, что останется.
- 4 Заверните кошку и подержите 10 минут в руках.



Приготовь

ГУЛЯШ

самостоятельно

Инструкция по изготовлению вкусного ужина в 12 пунктах и домашних условиях!

Illustration by Pedalja

Ингредиенты

1 томатная паста

2 красный чили перец

3 мука

4 болгарский перец

5 говядина

6

7 картофель

8 большая луковица

9 черный перец

10 растительное масло

11 вода

12 глубокая кастрюля

Общее время приготовления: ~ 55 мин.

Количество порций: от 1 до 6 в зависимости от ваших appetitov.



Ниже представлена работа студента по этому заданию.



Пример выполнения задания «Инфографика»

Методические указания:

1. Определить направление будущей работы.
2. Определить композиционное решение.
3. Определить текстовый контент.
4. Сделать эскизы будущей инфографики.
4. При построении эскиза понять, какие графические материалы будут использованы в дальнейшей работе.

ЗАДАНИЕ 7. СЕРИЯ ИЛЛЮСТРАЦИЙ.

Иллюстрация – это изображение, выполненное с использованием любых художественно-графических средств и инструментов. Иллюстрация поясняет и визуализирует текстовый контент, в рамках которого она используется.

Главное отличие серии иллюстрации от одного рисунка-единая техника и стиль выполнения. Единая концепция всей серии. Чтобы, листая книгу, читатель понимал, что все изображения объединены единым графическим решением. В данном задании предлагается проиллюстрировать стихотворения одного автора.

Цель работы: создание серии иллюстраций к разным произведениям одного автора, используя приемы стилистического единства.

Практическое задание:

Предлагается взять абсолютно разные по смыслу стихотворения Даниила Хармса и проиллюстрировать их в едином стилистическом ключе, в едином формате и в единой визуальной и графической концепции. Формат каждой иллюстрации А5 (210ммХ148мм) Данный формат не такой большой как А4, но позволяет

вместить достаточно много изобразительного контента.

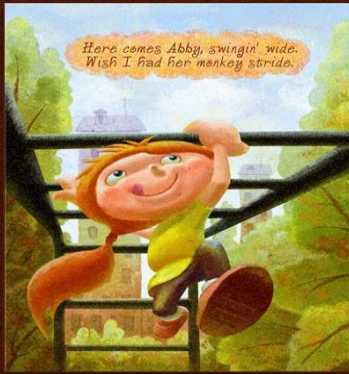
В этом задании также можно использовать любые техники и материалы.

Список стихотворений для иллюстрирования:

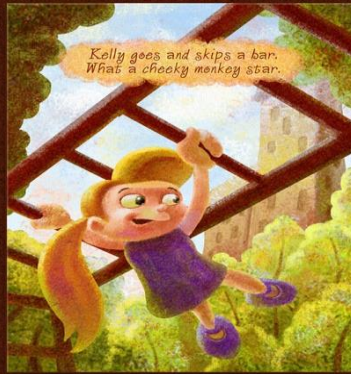
- БУЛЬДОГ И ТАКСИК
- ВЕСЁЛЫЙ СТАРИЧОК
- КОШКИ
- НОЧЬ
- УДИВИТЕЛЬНАЯ КОШКА
- НЕОЖИДАННЫЙ УЛОВ
- КОРАБЛИК
- ДВОРНИК ДЕД МОРОЗ
- БУРЯ МЧИТСЯ, СНЕГ ЛЕТИТ

Ознакомившись с произведениями автора, студенты для выполнения задания могут взять стихотворения, не вошедшие в список выше.

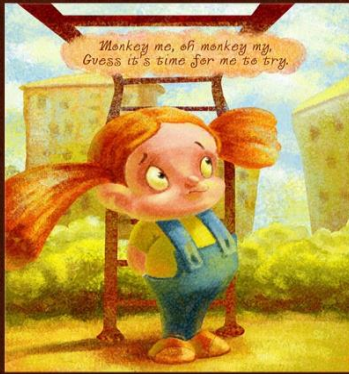
Ниже представлены референсы серий иллюстраций, которые предлагаются студентам перед выполнением задания.



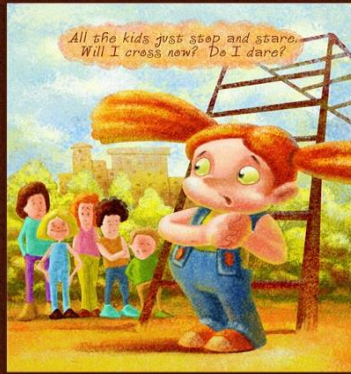
Here comes Abby, swingin' wide.
Wish I had her monkey stride.



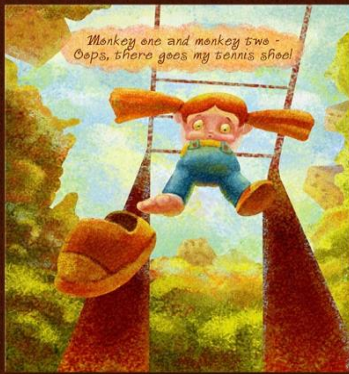
Kelly goes and skips a bar.
What a cheeky monkey star.



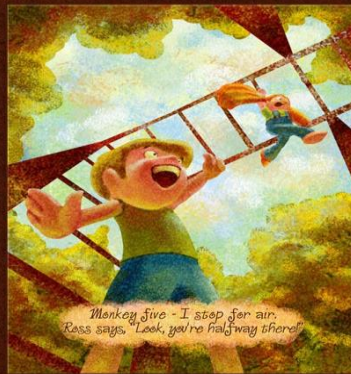
Monkey me, oh monkey my,
Guess it's time for me to try.



All the kids just stop and stare.
Will I cross now? Do I dare?



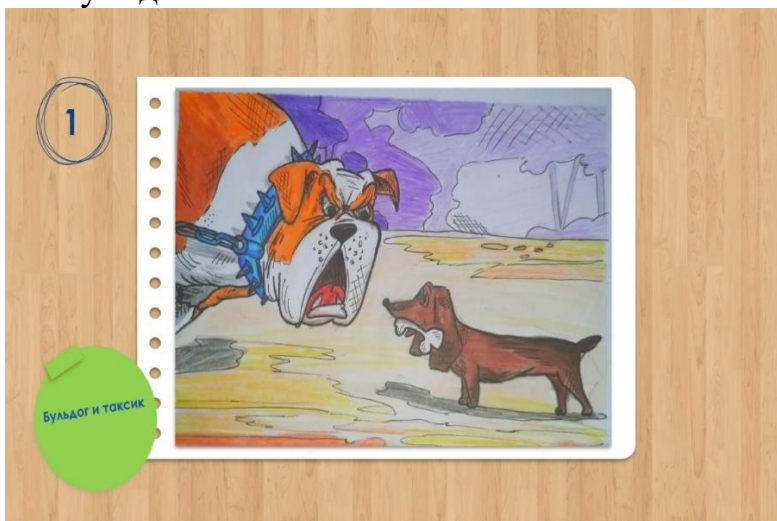
Monkey one and monkey two -
Oops, there goes my tennis shoe!



Monkey five - I stop for air.
Rass says, "Look, you're halfway there!"



Ниже представлена работа студента по этому заданию.



2

Неожиданный
улов



3

Удивительная
кошка



4

Весёлый
старичок



5

Кораблик



Методические указания:

1. Определить стихотворения для будущей работы.
2. Определить композиционное решение.
3. Определить стилистику иллюстраций.
4. Сделать эскизы будущей серии иллюстраций.
4. При построении эскизов понять, какие графические материалы будут использованы в дальнейшей работе.

В конце семестра все работы сканируются и вставляются в выданный преподавателем шаблон презентации, в формате MS Power Point.

В итоге, у каждого студента получается единый файл со всем сделанным материалом. Этот файл является второй отправной точкой будущего портфолио студента, а также, облегчает преподавателю проверку работ. В рамках данного курса студенты на практике применяют знания, полученные в первом семестре. Используя приемы из курса «Основы композиции», студенты создают эскизы макетов различных продуктов графического дизайна.

Учебное издание

ЕСЬКОВ Вячеслав Дмитриевич

ПРИКЛАДНЫЕ АСПЕКТЫ ДИЗАЙНА

В авторской редакции

Отпечатано ООО «Цифровая типография»
в полном соответствии с качеством предоставленного
оригинал-макета издательства АНО ДПО «СИПППИСР»

Подписано в печать 12.12.2023
Бумага офсетная. Печать офсетная.
Формат 60х84/16. Гарнитура «Times New Roman».
Усл. печ. л. 5,12
Тираж 500. Заказ 1212/23

Издание АНО ДПО «Сибирский институт практической
психологии, педагогики и социальной работы»,
630009, г. Новосибирск, ул. Добролюбова 18/1

Отпечатано: ООО «Цифровая типография»
630015, г. Новосибирск, ул. Комбинатская, д 3А,
офис 101

