

# Зміст

6	<b>Передмова</b>
8	<b>Назад до Баугаузу</b> Еллен Лаптон
10	<b>Понад основи</b> Дженніфер Коул Філіпс
12	<b>Формстормінг</b>
32	<b>Точка, лінія, площина</b>
48	<b>Ритм і баланс</b>
60	<b>Масштаб</b>
68	<b>Текстура</b>
80	<b>Колір</b>
98	<b>Принципи Гештальту</b>
116	<b>Рамки</b>
128	<b>Ієрархія</b>
140	<b>Шари</b>
154	<b>Прозорість</b>
166	<b>Модулярність</b>
186	<b>Сітка</b>
200	<b>Патерн</b>
214	<b>Діаграма</b>
232	<b>Час і рух</b>
248	<b>Правила й випадковість</b>
260	<b>Бібліографія</b>
262	<b>Показчик</b>

# Передмова

Еллен Лаптон і Дженніфер Коул Філліпс

Ця книжка — посібник зі створення візуальних форм, із нього дизайнери дізнаються, як вибудовувати розмаїття і складність на основі простих зв'язків.

Цей посібник у первісній його редакції ми написали в 2008 році, тому що не могли знайти нічого такого для сучасних студентів і дизайнерів-початківців — стисло сучасного підручника з двовимірного дизайну. І коли «Графічний дизайн: Нові основи» вийшов друком, він знайшов собі вдячних читачів по всьому світі. Куди б ми не поїхали, всюди нам зустрічалися викладачі дизайну й дизайнери-початківці, які зверталися до нашої книжки й знаходили в ній щось нове для себе.

Що нового у другому виданні? Зміст усієї книжки було переглянуто й доповнено новими ідеями, що народжувалися під час наших занять у коледжі мистецтв «Інститут Меріленду» (Maryland Institute College of Art, MICA).

Найголовніше — додався цілковито новий розділ на самому початку: Формстормінг.

Формстормінг (цей термін запровадила Дженніфер Коул Філліпс) — це набір структурованих технік для генерування візуальних вирішень проблем графічного дизайну. Цим розділом книга відкривається не випадково: ми прагнемо відразу вкинути читача у візуальну творчість як дію.

Ми вже не перший десяток років викладаємо і в середніх, і у вищих навчальних закладах, і на наших очах сфера дизайну невпинно змінюється, реагуючи на виникнення нових технологій. Ще за часів нашого студентства, у 1980-х роках, класичні книжки — як-от *Graphic Design Manual* («Довідник із графічного дизайну») Арміна Гофмана, опублікована в 1965 році, — уже почали втрачати актуальність у динамічному й мінливому світі дизайну. Постмодернізм переживав період піднесення, і абстрактні вправи з дизайну погано поєднувалися з тодішньою зацікавленістю апропріацією й історизмом.

У 1990-х роках викладачам дизайну доводилося, хочеш-не хочеш, навчати студентів

(і самим навчатися) працювати з програмним забезпеченням, а багатьом це коштувало чималих зусиль — збалансувати технічні навички з візуальним і критичним мисленням. Коли дизайнерські методології відходять від універсальних візуальних ідей і наближаються до більш антропологічного розуміння дизайну, форма часом губиться.

У цій книжці ми прагнули подолати прірву між програмним забезпеченням — і візуальним мисленням. Говорячи про форму, ми згадуємо новаторські роботи дизайнерів доби модернізму — від Джозефа Алберса й Ласло Могой-Надьї з Баухауза до Арміна Гофмана й таких видатних учителів, як Малколм Грір.

Ми взялися до роботи над цим посібником, коли завважили, що нашим студентам буває не просто сформулювати абстрактну концепцію. Вони чудово давали собі раду з вокабуляром поп-культури й інтерпретували її елементи, однак набагато менш комфортно почувалися, коли їм

доводилося працювати з масштабом, ритмом, кольором, ієрархією, сітками та зв'язками в діаграмах. Ця книжка — насамперед для студентів і дизайнерів-початківців, її й проілюстровано переважно роботами наших студентів бакалаврських і магістерських програм МІСА.

Коледж став нашою лабораторією, багато викладачів і ще більше студентів долучилися до цього сміливого експерименту. Роботи, які ми показуємо на цих сторінках, дуже різноманітні, і це розмаїття відображає природну відмінність у вмілості й здатності до чуттєвого сприйняття.

Якщо не зазначено інше — це приклади студентських робіт, виконаних у межах якогось із курсів МІСА; іще кілька проектів народилися в інших школах, у яких ми бували або ж у яких викладають наші випускники.



### Фотоконструкції

Дизайнер Мартін Венецкі зібрав це зображення з відновлених елементів величезного настінного колажу, створеного у межах вправи з формстормінгу, що тривала три дні, для виставки Джона Суеда All Possible Futures («Всі можливі майбутні»). Мартін Венецкі, Appetite Engineers.

**Мені подобається вислів, що для кожної проблеми можна знайти просте, очевидне й хибне вирішення. Проблема — якщо її справді можна назвати проблемою — рідко вдається вирішити швидко й просто.** *Малколм Грір*

Нині практично всі дизайнери мають необмежений доступ до фотобанків і користуються онлайн-пошуковиками, тож не випадає дивуватися, що сучасний графічний дизайн тоне в посередніх рішеннях, зумовлених прагненням не ускладнювати собі життя. Чимало дизайнерів просто не знають регламентованих процесів, які допомагають досягти вищого рівня концептуальних інновацій, ідейних і формальних.

Формстормінг — це акт візуального мислення, дизайнерський інструмент, здатний відкривати й поглиблювати вирішення основних проблем дизайну. У цьому розділі ви знайдете кілька вправ із формстормінгу, розроблених для того, щоб активувати й виокремлювати можливості та ідеї, які виходять за межі знаного, спонукаючи дизайнера шукати нових способів представити предмет через керований процес творчості.

Формстормінг — це шлях митця через відрухові, легкі

у сприйнятті ідеї до ясних, але вже конкретизованих концептів і, нарешті, до дивовижних результатів, що вражають оригінальністю. Тут знадобиться терпіння — щоб наполегливо працювати над темою, знову і знову вдаючись до ітерацій, дисекції, синтезу й перегляду, а в репрезентації витвору не обійтися без дисципліни й ентузіазму; утім, саме така зануреність у роботу вможливорює несподівано величезну віддачу від зробленого творчого внеску.

Студентів у школах дизайну вчать не сідати за комп'ютер, поки не пройдено етап пошуку ідей. Проте багато дизайнерів проскакують цей етап поспіхом, хапаються за перше, що здається перспективним, — і починають розробляти невизрілу ідею. Результат економії часу на етапі розвитку ідеї — слабкий дизайн, у кращому випадку він принаймні відшліфований і яскравий, а в гіршому — явно нездалий.

Будь-який шеф-кухар скаже, що неможливо згодувати

добру страву без добрих інгредієнтів. У графічному дизайні так само — ми повинні прагнути до досконалості на кожному етапі. Принципи і процеси, про які буде мова в цьому розділі, можна застосувати для розвитку й розширення будь-яких базових положень дизайну, включених і не включених до обговорення в нашій книжці.

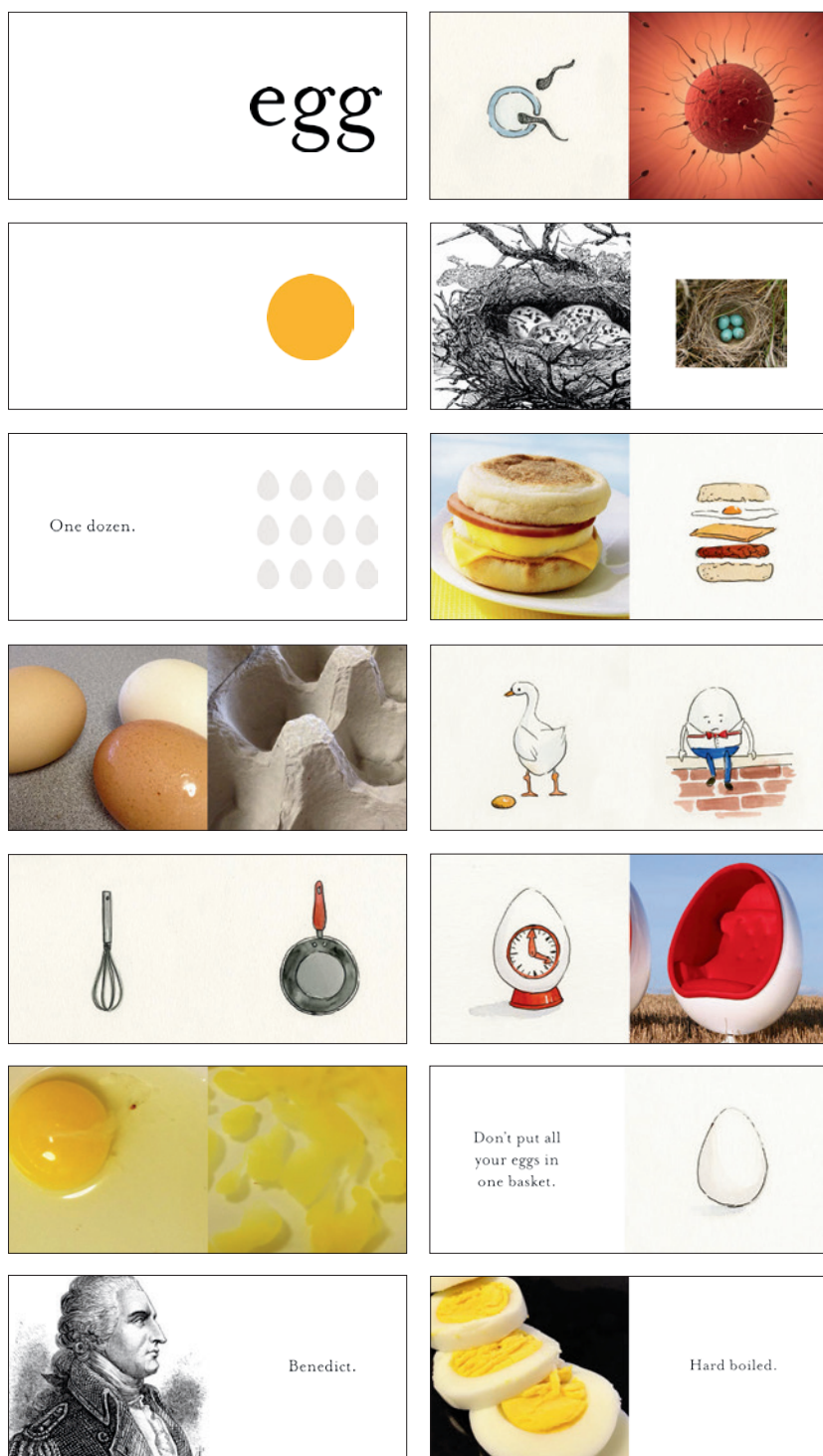
У складному світі, де на всіх рівнях нашаровуються візуальні, вербальні й сенсорні сигнали, раціональна і строга візуальна комунікація вкрай важлива. А досконалість дизайну не лише додає сенсу нашому життю, але й робить приємнішими людські досвіди.

### Сто ітерацій

Розробляти численні ітерації однієї й тієї самої теми — ось що значить «глибоко копати». Знову і знову звертаючись до своєї бази асоціацій та ідей, ми врешті-решт маємо вичерпати всі очевидні варіанти — і тоді доведеться зробити крок у царину нового.

У цій класичній вправі дизайнерам пропонується вибрати собі тему й візуально інтерпретувати її у сто різних способів. Базові поняття семіотики — знаки-індекси, знаки-образи й знаки-символи — задіяно, щоб розширити сферу пошуку ідей та візуальних рішень. Студенти створюють, фіксують і вдосконалюють образи, які в поєднанні набувають глибини й широти в концепції і формах, роблячи акцент на досконалості й інноваційності.

MFA Studio. Дженніфер Коул Філіпс, викладачі.



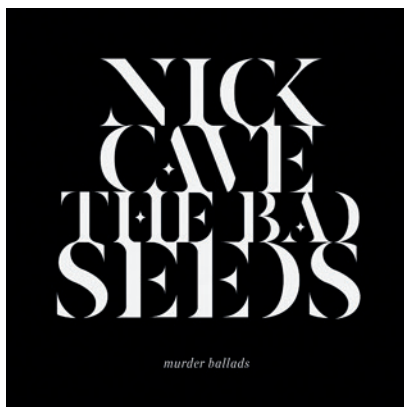
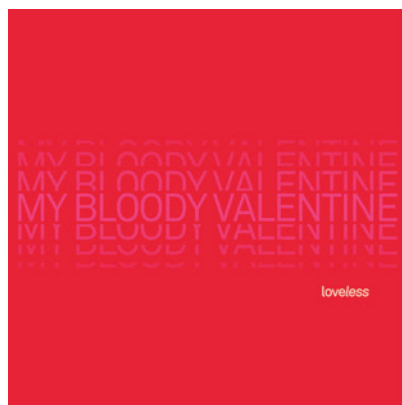
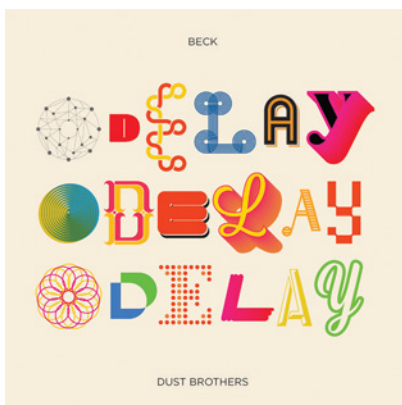
### Десятки яєць.

Дизайнерка обрала книжковий формат, щоб представити свої сто ітерацій на тему яйця. Основні семіотичні моделі репрезентації дають змогу поглянути на об'єкт під різними кутами. Знаки-індекси, такі як гніздо, шкаралуща, сперматозоїди й упаковка для яєць, вказують на об'єкт, знаки-образи — фото й малюнки яєць — візуально нагадують об'єкт, а символи — Хитун-Бовтун — відсилають до спільного культурного досвіду. Багатосторінковий формат — іще один виклик для дизайнерки, він заохочує вдатися до прийомів приєднання та проведення паралелей. Джек Літман.



### А Плюс.

Дизайнер попрацював із літерою А – він знайшов або створив сто різноманітних графічно привабливих зображень. Колекцію поредагованих об'єктів розклав у шаблоні-сітці й навколо неї, уважно розподіляючи за кольором, текстурою, глибиною й виразністю зображення, щоб увагу глядача привертали всі частини композиції. Їнксі Чжоу.



### Запис дня

Цей дизайнер, закоханий у музику, поставив собі за мету відобразити сміливість і спрямованість музики з колекції своїх улюблених альбомів через колір, композицію й типографію в серії конвертів для платівок.

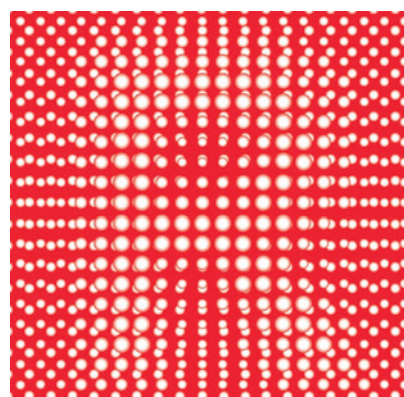
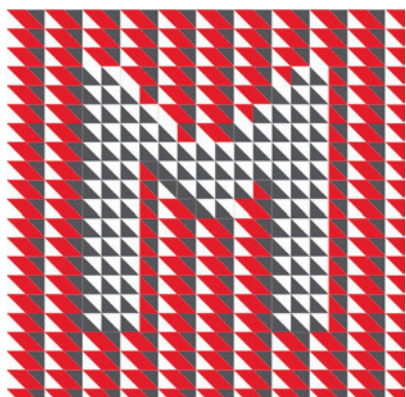
Шива Наллаперумал, MFA Studio





### Щоденні рухи

Для свого проекту в межах місячного навчального курсу дизайнер розробив анімовану серію дво- і тривимірних літер, експериментуючи з різноманітними цифровими і аналоговими елементами, а потім створив сайт для демонстрації абетки на екрані. Джек Літман, MFA Studio





### Вторинні

#### й доповняльні кольори

Ці плакати було створено з використанням доповняльних (оранжевий + синій) і вторинних кольорів (оранжевий + пурпуровий). Змішування й градієнти утворюють відтінки в проміжку між кольорами. Річард Блейк, MFA Studio.



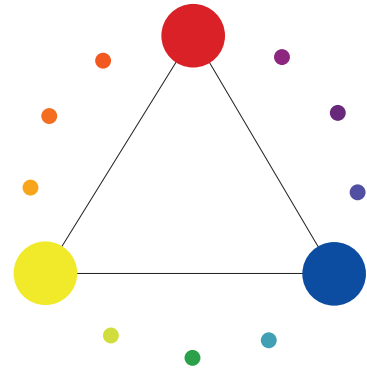
**Основи теорії кольору** 1665 року сер Ісак Ньютон відкрив, що світло, пропущене крізь призму, розпадається на спектр кольорів: червоний, оранжевий, жовтий, зелений, блакитний, синій і фіолетовий. Він розклав ці кольори по колу — і вийшло колесо, дуже схоже на те, яким художники послуговуються й досі, щоб передати відношення між кольорами.<sup>1</sup> Чим же колесо кольорів таке корисне в роботі дизайнера? Кольори, розташовані близько один від одного в спектрі або по сусідству в колесі кольорів, — це аналогічні кольори. Якщо їх використовувати в поєднанні — колірний контраст мінімальний, і виникає внутрішня гармонія, оскільки кожен колір має щось спільне з тим, що йому передує чи йде за ним у послідовності. Крім того, аналогічні кольори близькі за теплотою кольору. Два кольори, розташовані один навпроти одного в колесі, — це доповняльні (або комплементарні) кольори. У них немає спільних елементів, вони мають контрастну теплоту (якщо один теплий, другий — холодний). Коли митець вирішує використовувати аналогічні або контрастні кольори, це рішення позначається на візуальній енергії й настроєвості будь-якої композиції.

<sup>1</sup> Про основи теорії кольору та її застосування на практиці див. у Designer's Color Manual («Довідник з кольорів для дизайнера») Тома Фрейзера й Адама Бенкса (San Francisco: Chronicle Books, 2004).



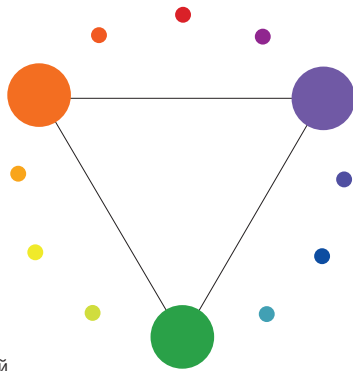
### Колесо кольорів

У цій базовій схемі показано відношення між кольорами. За нею діти вчаться змішувати кольори, а художники використовують її в роботі з пігментами (олійні фарби, акварель, гуаш тощо).



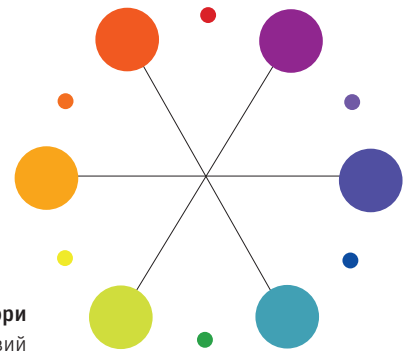
### Первинні кольори

Червоний, жовтий і синій — це чисті кольори; їх не можна отримати змішуванням інших кольорів. Решту кольорів кола утворено змішуванням первинних кольорів.



### Вторинні кольори

Помаранчевий, пурпуровий і зелений утворюються поєднанням двох первинних кольорів.

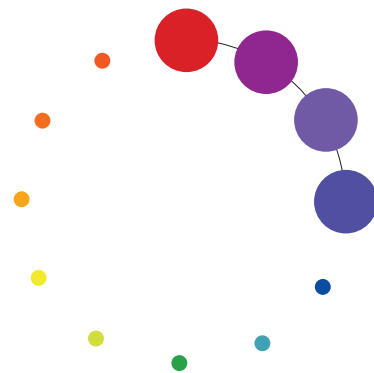
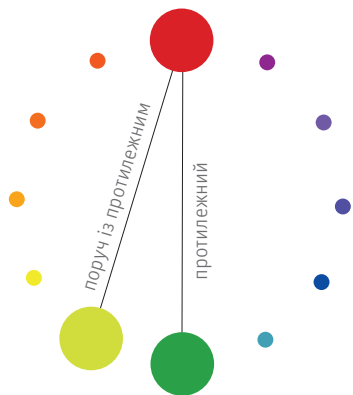


### Третинні кольори

Червоно-оранжевий і жовто-зелений утворюються поєднанням одного первинного й одного вторинного кольорів.

### Доповняльні кольори

Червоний і зелений, синій і оранжевий, жовтий і пурпуровий розташовано в колесі кольорів один навпроти одного. Щоб отримати делікатніші поєднання, вибирайте кольори, розташовані поруч із протилежними в колесі, наприклад червоний — і третинний зелений, або третинний синій — і третинний оранжевий.



### Аналогічні кольори

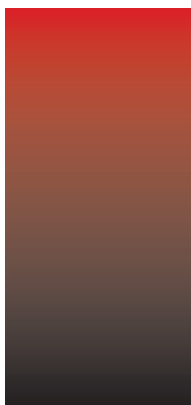
Кольорові схеми, побудовані з відтінків, розташованих поруч у колесі кольорів (аналогічні кольори), мають мінімальні хроматичні відмінності.



**Тон** визначає місце кольору в спектрі. Червоний тон може здаватися коричневим за малої насиченості або рожевим за малої яскравості.

**Інтенсивність** — це яскравість або тьмяність кольору. Колір стає тьмянішим за додавання чорного або білого, а також за нейтралізації його в бік сірого (зниження насиченості кольору).

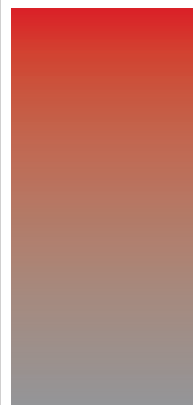
**Яскравість** — це характеристика кольору як темнішого чи світлішого, її ще називають світлотою, ясністю або тональністю. Яскравість не залежить від тону чи інтенсивності кольору. Перетворюючи кольорове зображення на чорно-біле, ми нівелюємо відтінки, але відносини тональності зберігаються.



**Тінь**  
тон із додаванням чорного.



**Відтінок**  
тон із додаванням білого.



**Насиченість**  
(хроматична насиченість) — це відносна чистота кольору, зменшення насиченості будь-який колір зводиться до сірого.

## Аспекти кольору

Кожен колір можна схарактеризувати за низкою властивостей. Розуміння цих характеристик допомагає визначитися з вибором кольору та комбінаціями кольорів. Використання кольорів, що контрастують за яскравістю, тяжіє до фокусування на формі, а комбінування кольорів, близьких за яскравістю, пом'якшує відмінності між елементами.



Ці кольори близькі за яскравістю й інтенсивністю, і лише трохи відрізняються за відтінком.

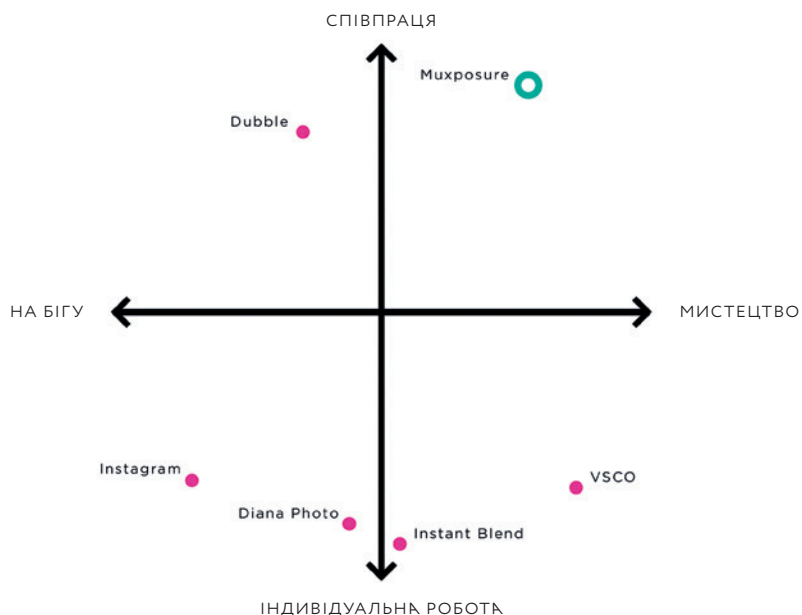


Ці кольори близькі за відтінком і яскравістю, але відрізняються за інтенсивністю.



**Градуйоване колесо кольорів** Кожен тон у колесі кольорів показано з послідовними переходами залежно від яскравості (тіні й відтінки). Зверніть увагу, що пік насиченості кожного тону – в різній ділянці шкали яскравості: жовтий колір найінтенсивніший біля світлого краю, а синій найінтенсивніший ближче до темного краю.

Використовуйте градуйоване колесо для комбінування кольорів, близьких за яскравістю чи насиченістю, або для побудови контрастних відносин. Роберт Люїс, MFA Studio



### Матрична діаграма

Кожна вісь у матричній діаграмі представляє дві протилежні ідеї. На цій діаграмі досліджено конкурентне середовище застосунків для створення фото з подвійною експозицією. Ось у — це протиставлення співпраці й індивідуальної роботи, а ось х — протиставлення мистецької фотографії й принагідних фото «на бігу». Дизайнер розташував свій продукт у правому верхньому куті: це результат співпраці й мистецька робота.

Алекс Жак

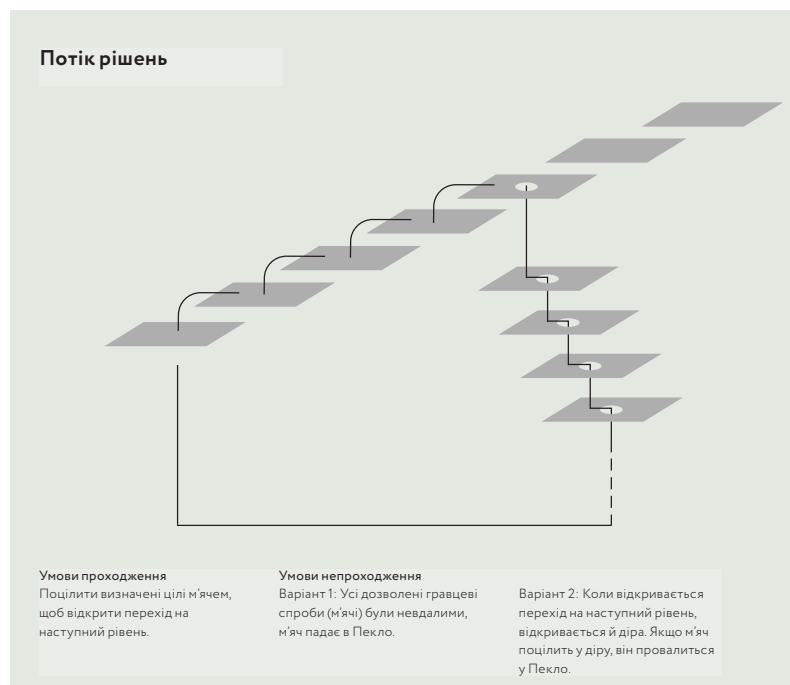
### Діаграми для дизайну продукту

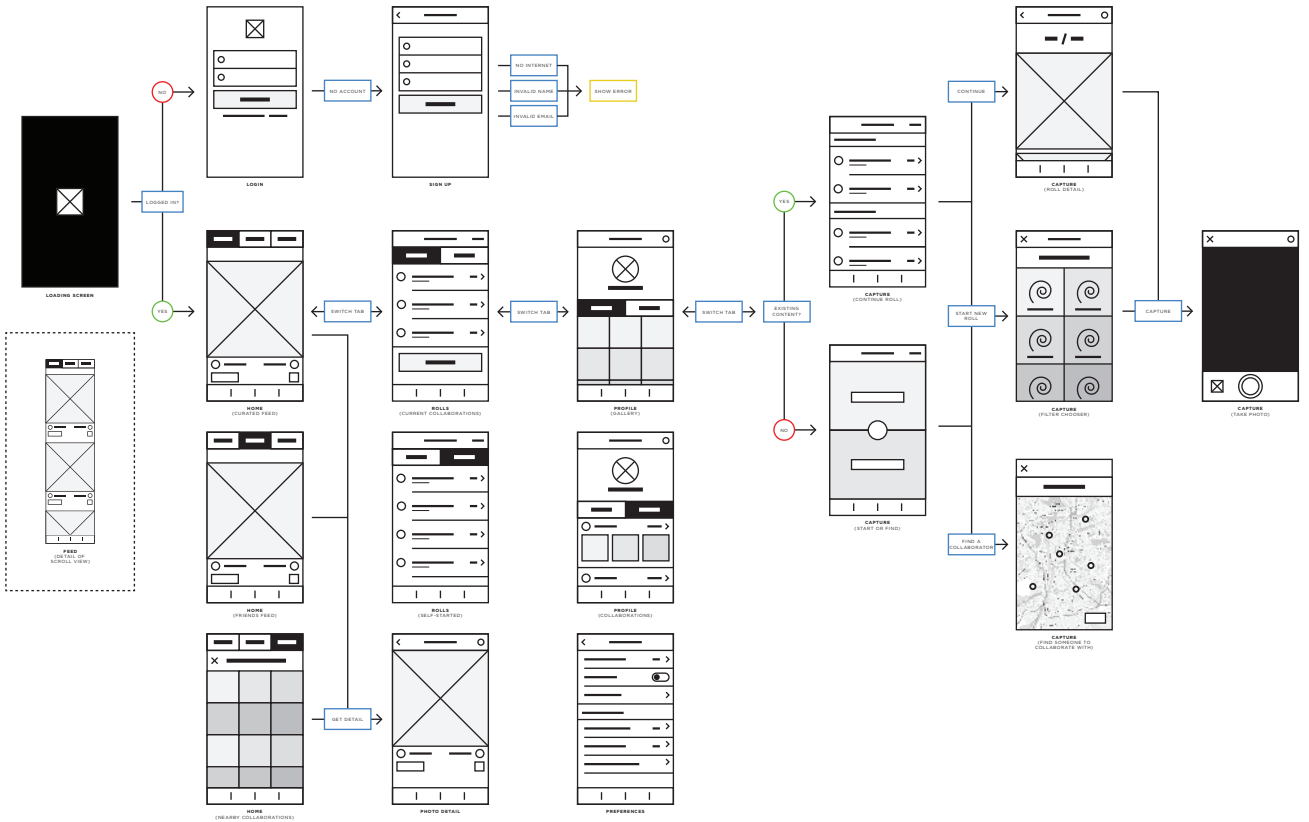
Щоб створювати цифрові продукти, якими користуватимуться люди, треба розуміти структуру, потоки користувачів і зв'язки між ними. Перш ніж братися до візуального дизайну, дизайнери продуктів для взаємодії мають з'ясувати, яку роль ці продукти відіграватимуть у своїй екосистемі загалом, а також розглянути архітектуру інформації та наратив використання. Дизайнери застосовують різні графічні засоби, щоб відобразити різні ситуації, — від діаграм Венна й матричних схем до графіків потоку рішень і каркасних моделей. Воркшоп із дизайну продукту.

Тім Гувер і Джессіка Карл, викладачі

### Граємо у гру

Ця діаграма відображає основну послідовність гри, розробленої на основі «Пекла» Данте. Гравець намагається пройти рівні Чистилища й нарешті потрапити до Раю. Ця проста лінійна прогресія переривається, якщо гравець падає на дно Пекла, і йому доводиться наново вибиратися звідти. Найт Ґаллідж





### Шлях користувача

Ця послідовність шаблонів для фотозастосунку показує, що відбувається, коли користувач вибирає різні шляхи від головної сторінки. У розробленому до кінця додатку можна піти багатьма різними шляхами. Алекс Жак

### Анімування шрифту

У кіно, на телебаченні й у інтернеті ми часто бачимо текст у русі. Анімування шрифту схоже на анімування інших графічних елементів, але дизайнер має окремо дбати про розбірливість і читабельність напису.

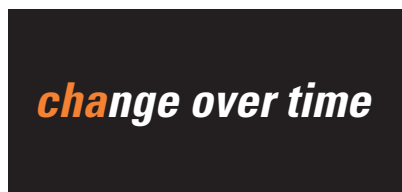
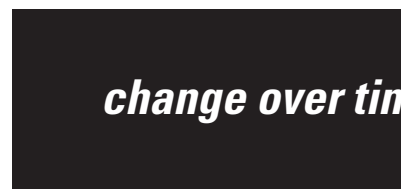
Найпростіша техніка — пересувати слово так, щоб воно рухалося як персонаж або інший об'єкт. У текстовій анімації слова не завжди, власне, рухаються — вони можуть поступово проявлятися на екрані й зникати; можуть спалахувати й гаснути літера за літерою; можуть змінювати масштаб і колір, можуть нашаровуватися, і так далі.

Анімуючи текст, дизайнери дбають про таймінг, бо слова не повинні змінюватися надто швидко — їх буде неможливо прочитати, і не надто повільно — бо глядач знудиться. Контекст важливий також. Рухливий логотип, наприклад на банері, скоро починає дратувати, а постійний уривчастий рух тексту в початкових титрах фільму допомагає налаштувати глядача на сприйняття сюжету.



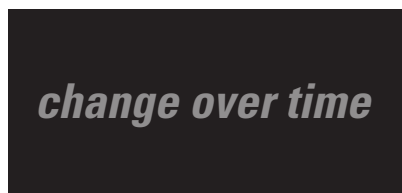
#### Зміна розташування

Переміщення тексту на екрані — основний засіб анімування шрифту. Зазвичай шрифт з'являється з правого боку екрана й рухається вліво, пристосовуючись до руху очей читача. Рухомий рядок, або тікер, також рухається справа наліво.



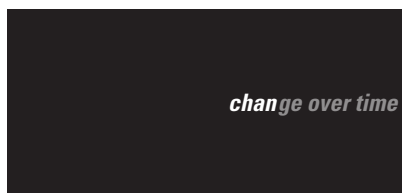
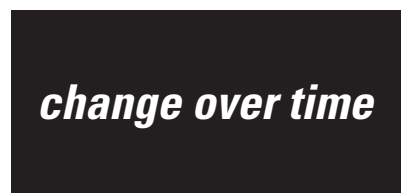
#### Зміна кольору

У послідовності вище сам шрифт статичний, але зміна кольору відбувається літера по літері. Цей основний тип зміни може проявлятися в безлічі варіацій.



#### Зміна прозорості

Білі літери поступово проявляються на екрані, стаючи непрозорим.



#### Зміна в різні способи

У багатьох анімаціях застосовується поєднання кількох прийомів.



У цій послідовності змінювалися розташування, масштаб і прозорість.





### Час і простір

Анімацію створено в програмі Сінема 4D, віртуальна камера рухається навколо тривимірних літер. Чорно-біле зображення створює потужне враження об'ємності. Джеймі Карузі, MFA Studio