

Предмет:

ОСНОВИ ГРАФІЧНОГО ДИЗАЙНУ ТА ПРОЄКТНОЇ ГРАФІКИ

Лектор:

**викладач кафедри управління проектами,
інформаційних технологій та телекомунікацій**

Олександр Вікторович Хлевной

Програма курсу розрахована на **16** лекцій
та **16** практичних занять

Програма курсу ділиться на **два** модулі:

- I. Теоретичні основи графічного дизайну.
- II. Робота в графічному редакторі CorelDraw.

Предмет вивчається протягом I семестра.

В кінці семестру **іспит**.

Тема 1.

**Вступ до предмету. Графічний
дизайн і його принципи**

ПЛАН ЛЕКЦІЇ

- 1. Поняття графічного дизайну. Історія розвитку дизайну
- 2. Розділи та завдання графічного дизайну
- 3. Відмінності між веб-дизайном і графічним дизайном
- 4. Найпоширеніші помилки дизайнера-початківця



1898



1905



1906



1940



1950



1962



1973



1991-92



1998



2004



Today



BEFORE



AFTER

Приклади невдалого брендінгу



Instituto de Estudos Orientais.



KUDAWARA Pharmacy



FIRE PREVENTION PRODUCTS



**CLINICA
DENTAL**
SAN MARCELINO



Графічний дизайн — художньо-проектна діяльність по створенню гармонійного та ефективного візуально-комунікативного середовища. Графічний дизайн вносить інноваційний внесок у розвиток соціально-економічної та культурної сфер життя, сприяючи формуванню візуального ландшафту сучасності.

Печера Ласко (Франція, 18 ст. до н. е.)







Єгипетські піраміди



Перша друкована книга (Китай, 868 р.)



Перша друкована книга (Китай, 868 р.)



Книга Й. Гуттенберга (Німеччина, 15 ст.)



Основні школи графічного дизайну:

- Основні школи графічного дизайну:
- – американська та європейська рекламна графіка (кін.19-поч. 20 ст.) періодів Вікторіанської епохи, модерну та ар-деко,
- – німецька школа дизайну, російський конструктивізм (1920-ті роки),
- – американська рекламна графіка (1930-1950-ті роки),
- – швейцарська школа графіки (1950-1970-ті роки),

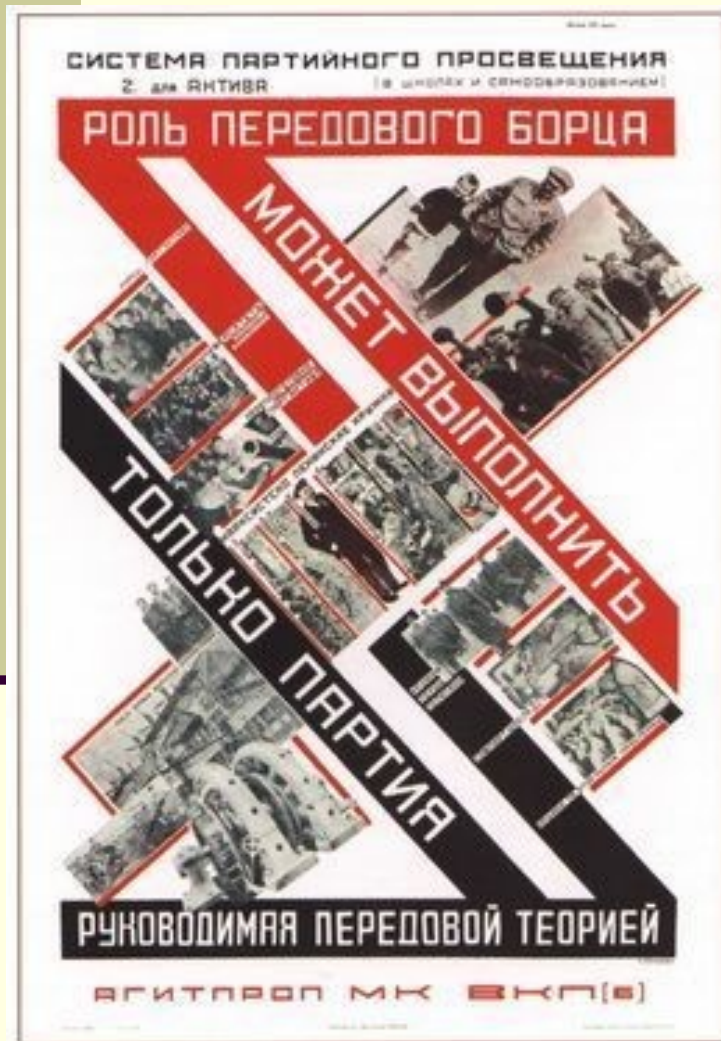
Основні школи графічного дизайну:

- – польська школа плакату (1950-1970-ті роки),
- – японська школа плакату (1960-1980-ті роки).
- До провідних національних шкіл графічного дизайну відносяться також англійська, голландська, французька, фінська.

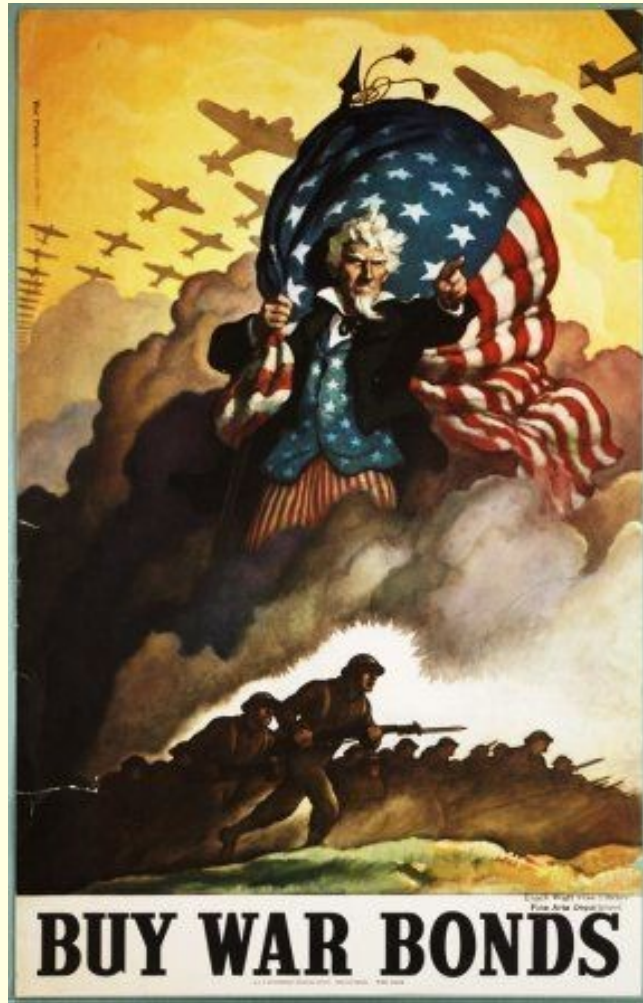
Американська газетна та рекламна графіка (Б. Франклін)



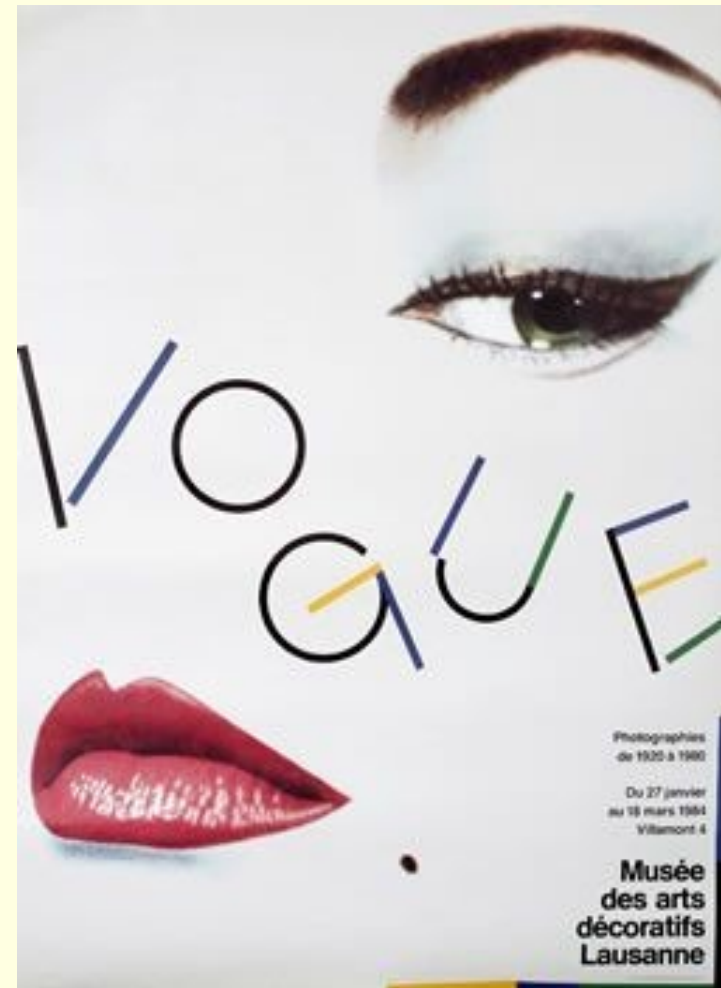
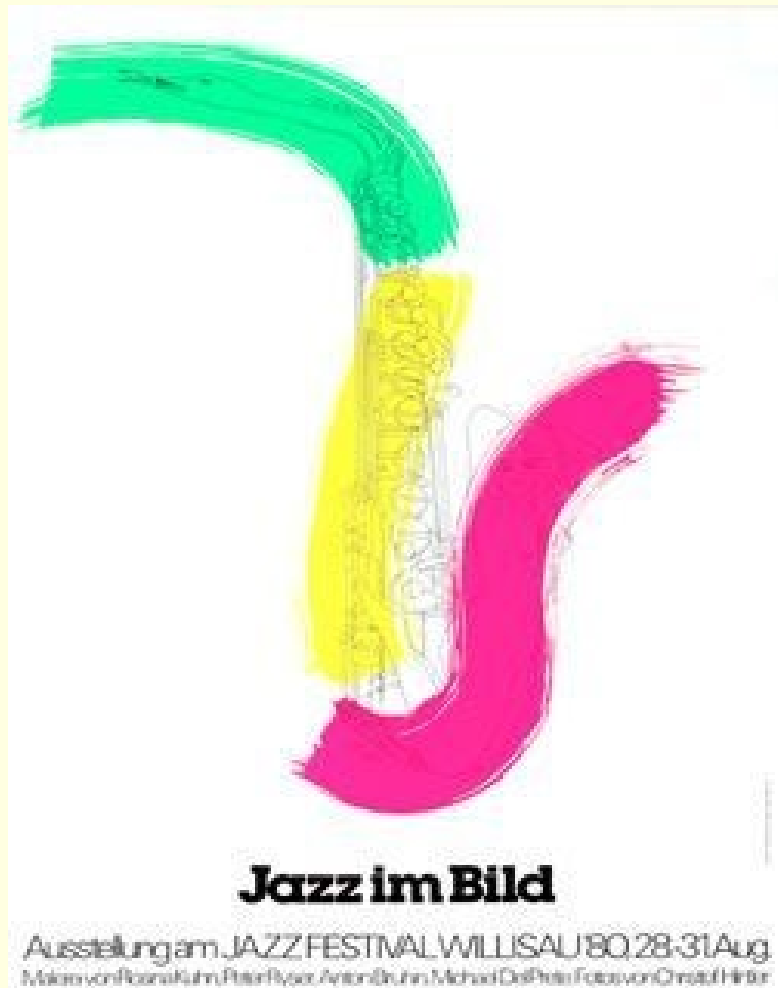
Німецька школа дизайну, російський конструктивізм (1920-ті роки)



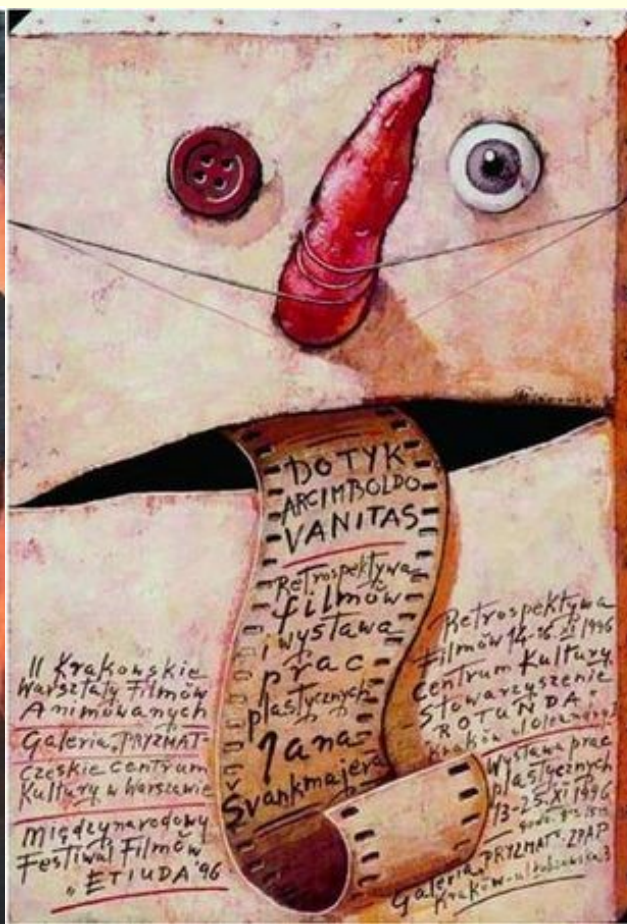
Американська рекламна графіка (1930-1950-ті роки)



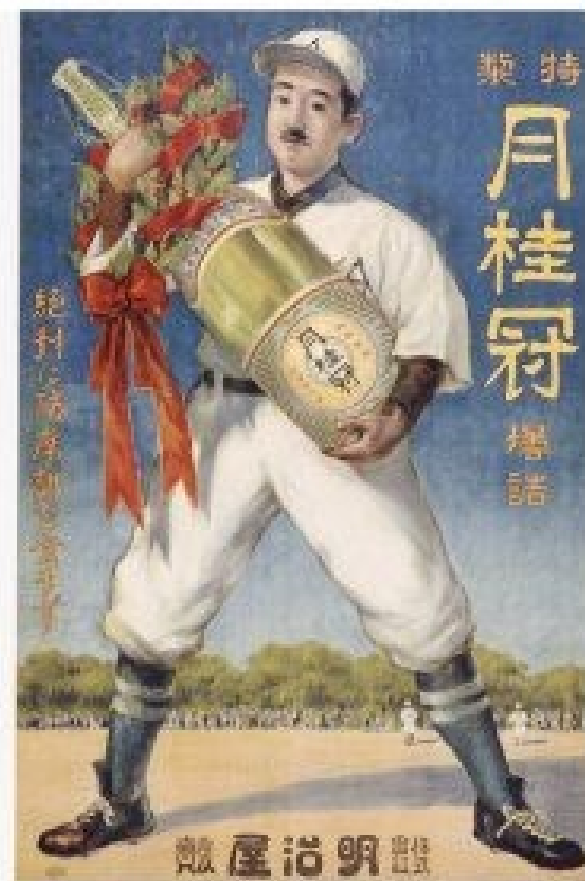
Швейцарська школа графіки (1950-1970-ті роки)



Польська школа плакату (1950-1970-ті роки),



Японська школа плакату (1960-1980-ті роки).



2. Розділи та завдання графічного дизайну

Категорії завдань, що вирішує графічний дизайн

- Типографія, каліграфія, шрифти, книжкове оформлення;
- Фірмовий стиль (корпоративний стиль), у тому числі фірмові знаки, логотипи, брендбуки;
- Візуальні комунікації, в тому числі системи орієнтації (навігаційні та інші піктограми);
- Плакатна продукція, в тому числі рекламні плакати;

Категорії завдань, що вирішує графічний дизайн

- Візуальні рішення для упаковок продукції, в тому числі кондитерської і харчової;
- Елементи веб-дизайну;
- Візуальний стиль телевізійних передач та інших продуктів ЗМІ.

Основні продукти графічного дизайну

- ❑ книжкові макети та ілюстрації;
- ❑ рекламні та інформаційні плакати;
- ❑ графічне рішення листівок та поштових марок;
- ❑ оформлення платівок та DVD дисків;
- ❑ корпоративний стиль компанії і його основний елемент — логотип;

Основні продукти графічного дизайну

- ❑ буклети, брошури, календарі та інша рекламна поліграфічна продукція;
- ❑ упаковки, етикетки, обкладинки;
- ❑ сувенірна продукція;
- ❑ елементи UI UX дизайну (вебсайти та мобільні додатки).

Професійне комп'ютерне програмне забезпечення:

- ✓ Для роботи з растровими зображеннями:
Adobe Photoshop
- ✓ Для роботи з векторними зображеннями:
Adobe Illustrator, Corel Draw.
- ✓ Для верстки текстів: Adobe InDesign і QuarkXPress.

3. Відмінність між веб-дизайном і графічним дизайном

1. Динамічність

Веб-дизайн - це динамічне середовище

Порівняння веб-дизайну і графічного дизайну схоже на порівняння відомого всім iPad з картиною, яка висить в музеї. Обидві речі показують гарні візуальні ефекти, але один (iPad) інтерактивний - можна доторкнутися, збільшити зменшити зображення, а інший (картина в музеї) - статичний.

Графічний дизайн бере свій початок з друкованої індустрії. Будь то макет журналу або дитяча книга. Будь-які друковані матеріали, як правило, менш інтерактивні, ніж їх цифрові аналоги. Але вони так само залежать від художньої збірки зображень, тексту та іншої графіки, щоб розповісти історію або надіслати електронний лист. Там повинна бути логіка і навігація по друкованим матеріалам.

2. Роль часу завантаження і розміру файлів

У веб-дизайні зображення, що рухаються, анімація та інші графічні елементи повинні мати гарний вигляд і бути досить маленькими, щоб їх можна було швидко завантажувати на всі пристрої. Тривалий час завантаження призводить до поганої взаємодії з користувачами сайту і високих показників відмов.

Графічний дизайнер турбується про розмір тільки тоді, коли намагається, наприклад, розмістити величезний рекламний банер в певному місці.

3. Бар'єри у використанні типографіки

Графічні дизайнери можуть використовувати практично будь-який шрифт, не турбуючись про те, як він буде відображатися в кінцевому результаті. Для друку підійде будь-який.

Веб-дизайнерам, однак, необхідно враховувати, як текст буде відображатися на різних екранах і в різних браузерах.

На щастя, додавання правила `@ font-face` в CSS дозволяє розширити вибір шрифтів. А такі додатки, як Adobe Typekit і Google Fonts, дають веб-дизайнерам ширшу палітру типографіки для творчості.

4. Ширина застосування дизайну

Найчастіше, графічні дизайнери працюють в рамках конкретного завдання - вони створюють проект для одного конкретного пристрою.

Веб-дизайнери повинні працювати над створенням проєкту, який підходить для кожного пристрою, незалежно від його розміру або форми, без необхідності переробляти дизайн.

Величезна кількість сайтів в інтернеті не адаптовані під мобільний пристрій. А це втрати потенційних відвідувачів.

5. Тривалість життя проєктів

Коли фахівець з графічного дизайну закінчує проєкт, це, зазвичай, кінець його роботи.

В той же час робота веб-дизайнера практично ніколи не закінчується.

Подібно архітекторів, веб-дизайнери повинні прогнозувати, як веб-сайт може рости, і враховувати простір для змін. У той час як графічний дизайнер фокусується на творчості, веб-дизайнер займається тим, як всі частини дизайну функціонують разом як система.

6. Співпраця зі стейкхолдерами

Веб-дизайнер часто працює з розробником або навіть з командою розробників, яка переводить дизайн в функціональний код. Всі учасники проєкту повинні розуміти дизайн, всі його тонкощі і кінцевий результат. Дизайнери веб-сайтів і веб-розробники повинні мати чіткий зв'язок на кожному етапі, щоб переконатися, що дизайн відповідає поставленим цілям.

Графічний дизайнер - художник в одній особі, що стоїть за своєю роботою.

4. Найпоширеніші помилки дизайнера-початківця

Ми наведемо перелік, який має стати для Вас таким собі чек-листом – на будь-якому етапі звіряйтеся з ним. Викреслюйте те, що вважаєте неправильним, доповнюйте своїми спостереженнями.

1. Використання кольору там, де в ньому нема необхідності.

2. Використання великої кількості кольорів. Краще показувати різницю тоном чи яскравістю, ніж кольорами (всі правила – до мікрорівня).

3. Непродумане поєднання кольорів.



4. Надлишок або складність інформації

Зразу визначтесь, ви працюєте на макро- чи мікрорівні. На першому – не має бути зайвих подробиць.



НАЦІОНАЛЬНА АКАДЕМІЧНА
ТЕАТР ОПЕРЕТИ

КРОК ДО СВЯТА

ПРЕМ'ЄРА

21, 22 вересня

Ш. Штраус

Лібрето І. Штрауса
Переклад українською мовою

циганський БАЮН

Оперета на 2 дії

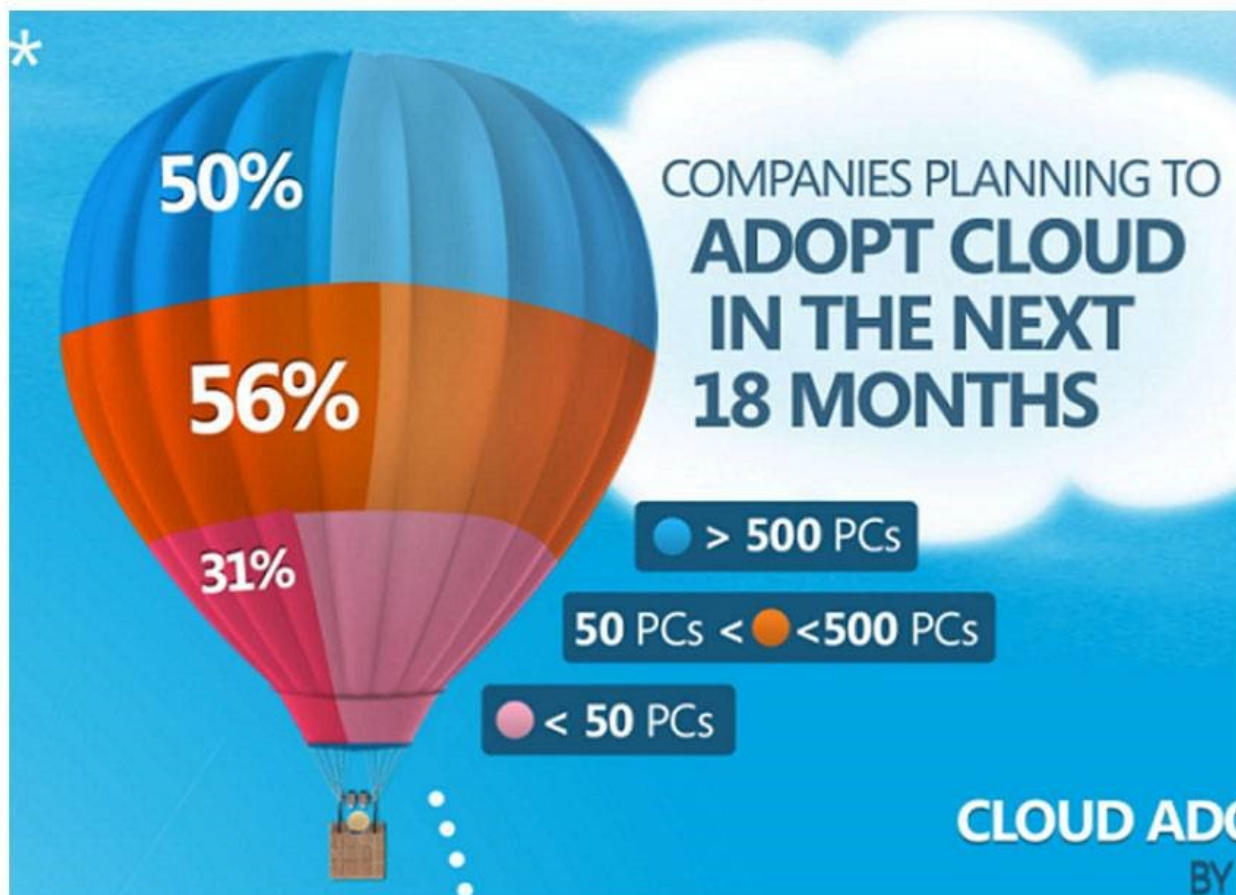
Директор театру - О. Д. Корній
Заступник директора - Д. Мороз
Художній керівник - Е. Прокотко
Куратор сценарію - І. Врошечко
Продюсер театру - С. Салатенко
Художник театру - І. Давидюк

Художній керівник театру - а. р. м. України Богдан Струтинський

5. Беззмістовні ефекти.

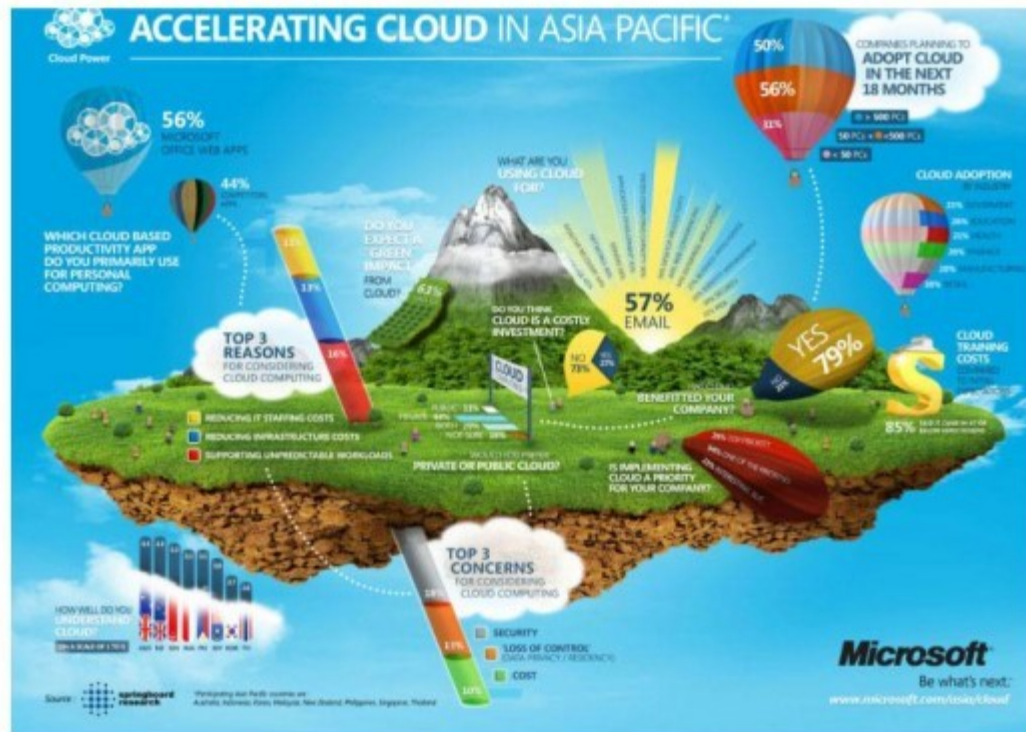
Наприклад, коли у звичайній блок-схемі кожне поняття виділене кольором, використовуються контури та тіні, то це одразу видає новачка. Це зайві ефекти, що не мають змісту

6. Неочевидний смисл інформації.



7. Невідповідність способу виконання і кінцевого змісту

Картинка була б цікавіша дітям, а не співробітникам компанії.



8. Надлишок «прикрас»

Іноді нема підстав для вживання «декоративних», або контурних ефектів. Втім цієї спокуси важко уникнути. Початківець щойно вивчв щось нове і одразу , хоче це використати. Слід контролювати себе.

Between June 2007
and June 2009
IED explosions in
Iraq decreased by

90%

of combat deaths

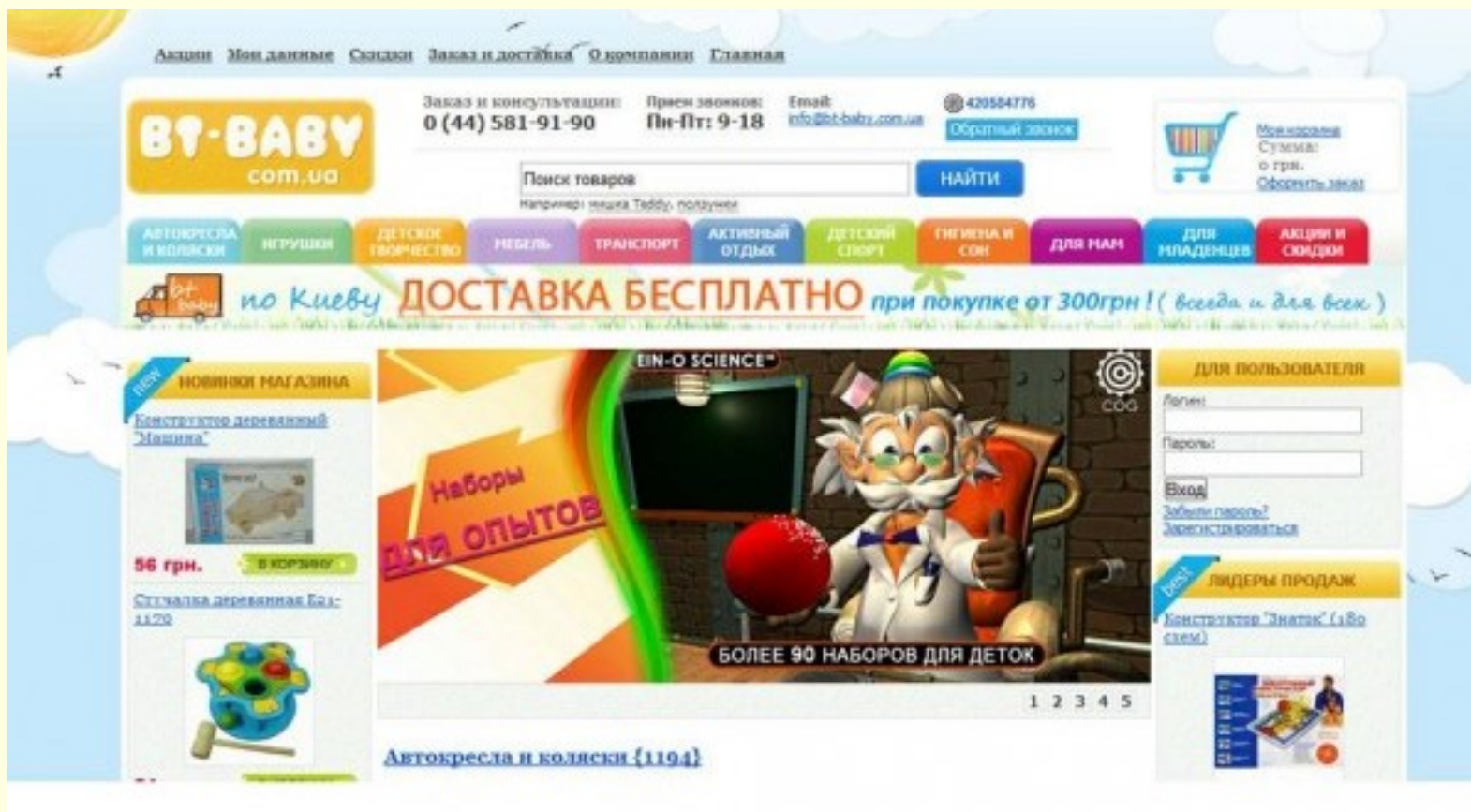
Before that they
were responsible
for

50%

of combat deaths



9. Стилiстичний рiзновiй



10. Невиділення важливого

Опыт работы:

Период: февраль 2012 — по сегодняшний день; журнал «the Essence».

Занимаемая должность: арт-директор.

Обязанности: верстка журнала, дизайн обложек.

Период: июль 2011 — февраль 2012; журнал «Marie Claire Украина».

Занимаемая должность: дизайнер.

Обязанности: верстка журнала.

Март 2009 — июль 2011; freelance.

Занимаемая должность: дизайнер, художник-иллюстратор.

Январь 2009 — март 2009; журнал «ТОП10».

Занимаемая должность: дизайнер.

Обязанности: верстка журнала.

Июнь 2007 — ноябрь 2008; журнал «Український тиждень».

Занимаемая должность: арт-директор.

Обязанности: разработка макета журнала, дизайн обложек, выполнение иллюстраций, ре-дизайн.

Март 2005 — май 2007; журнал «ВЕЩЬ».

Занимаемая должность: ведущий дизайнер.

Обязанности: верстка журнала, дизайн обложек, ре-дизайн.

Март 2006; РА «USP».

Занимаемая должность: арт-директор.

Обязанности: разработка рекламной продукции.

Опыт работы:

02.12 по **журнал «the Essence», арт-директор.**
сегодня: Верстка журнала, дизайн обложек.

07.11-02.12: **журнал «Marie Claire Украина», дизайнер.**
Верстка журнала.

03.09-07.11: **дизайнер, художник-иллюстратор freelance.**

01.09-03.09: **журнал «ТОП10», дизайнер.**
Верстка журнала.

06.07-11.08: **журнал «Український тиждень», арт-директор.**
Разработка макета журнала, дизайн обложек, выполнение иллюстраций, ре-дизайн.

03.05-05.07 **журнал «ВЕЩЬ», ведущий дизайнер.**
Верстка журнала, дизайн обложек, ре-дизайн.

2006: **РА «USP», арт-директор.**
Разработка рекламной продукции.

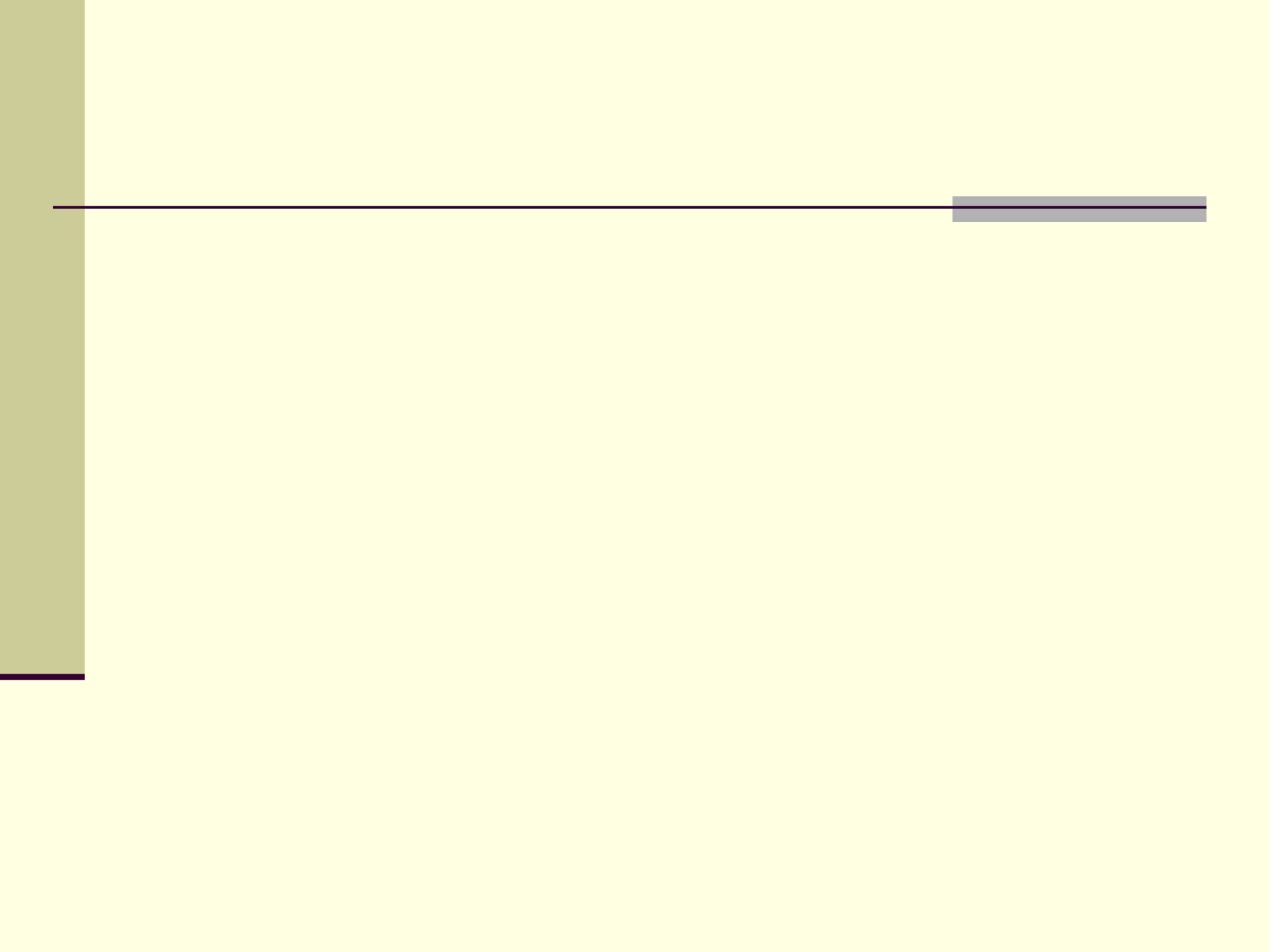
2005: **справочник «059», дизайнер.**

2004-2005: **РА «Agama Peri», дизайнер.**

Просто, а не примітивно. Перевіряйте, чи достатньо простою є ваша робота, і чи не надто примітивна. **Примітивність** – спрощення за рахунок смислу, **а простота** – найефективніший спосіб вирішення задачі.

Завдання на самопідготовку:

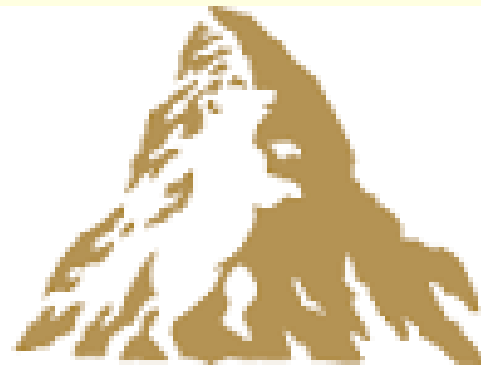
- Куленко М. Я. Основи графічного дизайну : підручник : для студентів вищ. навч. закл. / Михайло Якович Куленко ; Київ. нац. ун-т будівництва та архітектури ; за ред. Є. А. Антонович. – Вид. 3-тє, перероб. та допов. – Київ : Кондор, 2018. – 543 с. : іл.





FedEx®
Express

The image shows the FedEx Express logo. The word "FedEx" is in a bold, sans-serif font, with "Fed" in purple and "Ex" in orange. A registered trademark symbol (®) is to the right of "Ex". Below "FedEx" is the word "Express" in a purple, sans-serif font. The logo is centered on a white rectangular background, which is itself on a yellow background with a grey horizontal bar at the top.



TOBLERONE

