



ELLEN LUPTON AND JENNIFER COLE PHILLIPS

**GRAPHIC
DESIGN
THE NEW
BASICS**

SECOND EDITION, REVISED AND EXPANDED

Princeton Architectural Press

Э. ЛУПТОН, ДЖ. ФИЛЛИПС

ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН БАЗОВЫЕ КОНЦЕПЦИИ

2-Е ИЗДАНИЕ, ДОПОЛНЕННОЕ И РАСШИРЕННОЕ



Санкт-Петербург · Москва · Екатеринбург · Воронеж
Нижний Новгород · Ростов-на-Дону
Самара · Минск

2017

Э. Луптон, Дж. Филлипс

Графический дизайн. Базовые концепции

Заведующая редакцией

Е. Андропова

Ведущий редактор

Н. Римицан

Художественный редактор

С. Маликова

Корректор

А. Прищепова

Верстка

Л. Родионова

ББК 85.15

УДК 747.012

Луптон Э., Филлипс Дж.

Л85 Графический дизайн. Базовые концепции. / Пер. Н. Римицан. — СПб.: Питер, 2017. — 256 с.: ил.

ISBN 978-5-496-01810-4

«Графический дизайн. Базовые концепции» — книга автора и дизайнера с мировым именем Эллен Луптон. В ней, для удобства студентов и профессионалов, она собрала в единую систему все те базовые знания, без которых невозможен современный дизайн. Большое количество примеров выдающихся проектов, а также подробные комментарии Эллен Луптон помогут вам по-новому взглянуть на базовые концепции визуального языка, практикуемого дизайнерами сегодня. Современность требует глубокого понимания как теории дизайна, так и последних веяний в искусстве и в области технических достижений. Книга Эллен Луптон поможет вам достичь новых высот в графическом дизайне, создавая остроумные, вдохновляющие и гармоничные работы.

16+ (Для детей старше 16 лет. В соответствии с Федеральным законом от 29 декабря 2010 г. № 436-ФЗ.)

ISBN 978-1568987026 англ.

ISBN 978-5-496-01810-4

© 2008, 2015 Princeton Architectural Press

© Перевод на русский язык ООО Издательство «Питер», 2017

© Издание на русском языке, оформление ООО Издательство «Питер», 2017

Права на издание получены по соглашению с Princeton Architectural Press. Все права защищены. Никакая часть данной книги не может быть воспроизведена в какой бы то ни было форме без письменного разрешения владельцев авторских прав.

Информация, содержащаяся в данной книге, получена из источников, рассматриваемых издательством как надежные. Тем не менее, имея в виду возможные человеческие или технические ошибки, издательство не может гарантировать абсолютную точность и полноту приводимых сведений и не несет ответственности за возможные ошибки, связанные с использованием книги.

ООО «Питер Пресс», 192102, Санкт-Петербург, ул. Андреевская (д. Волкова), д. 3, литер А, пом. 7Н.

Налоговая льгота — общероссийский классификатор продукции ОК 034-2014,

58.11.12.000 — Книги печатные профессиональные, технические и научные.

Подписано в печать 03.08.16. Формат 84x108/16. Бумага мелованная. Усл. п. л. 26,880. Тираж 1700. Заказ

ТИПОГРАФИЯ

Содержание

6	Предисловие
8	Назад к Баухаузу <i>Эллен Луптон</i>
10	За пределами основ <i>Дженнифер Коул Филлипс</i>
12	Формсторминг
32	Точка, линия плоскость
48	Ритм и баланс
60	Масштаб
68	Текстура
80	Цвет
98	Принципы гештальта
116	Обрамление
128	Иерархия
140	Слои
154	Прозрачность
166	Модульность
186	Сетка
200	Паттерн
212	Диаграмма
230	Время и движение
246	Правила и случайность

Предисловие

Эллен Луптон и Дженнифер Коул Филлипс

Эта книга — учебник по созданию визуальных форм, прочитав его, вы научитесь создавать сложность из простых взаимодействий.

Первую книгу мы написали в 2008-м, потому что не нашли ничего подобного для нынешних студентов и молодых дизайнеров — современного лаконичного учебника по двумерному дизайну. «Графический дизайн. Базовые концепции» восторженно приняли во всем мире. Куда бы мы ни приехали, везде встречали преподавателей и молодых дизайнеров, пользовавшихся книгой и узнавших из нее что-то новое для себя.

В чем отличие этого издания? Оно было пересмотрено и дополнено новыми идеями, родившимися в наших аудиториях Мэрилендского колледжа искусств (Maryland Institute College of Art, MICA). И, что самое главное, была написана совершенно новая глава — она открывает книгу, — посвященная формстормингу (термин введен Дженнифер Коул Филлипс). Формсторминг — это набор структурированных техник для генерации визуальных решений проблем графического дизайна. Мы открываем книгу этой главой, чтобы сразу погрузить читателей в мир визуального творчества.

Как преподаватели с многолетним опытом в средних и высших учебных заведениях, мы видели, что сфера дизайна постоянно меняется, реагируя на появление новых технологий. В 1980-е годы, когда мы сами были студентками, классические книги, такие как «Руководство по графическому дизайну» Армина Хофманна, опубликованное в 1965 году (Armin Hofmann, *Graphic Design Manual*), начали устаревать в неугомонном и неустойчивом дизайнерском мире. Постмодернизм был на подъеме, и абстрактные упражнения в дизайне шли вразрез с тогдашним интересом к апроприации и историзму.

В 1990-е годы преподаватели дизайна были вынуждены обучать (и учиться) компьютерным программам, и многим из нас было непросто соединить технические навыки с визуальным и критическим мышлением. Форма иногда теряется, по мере того как дизайнерские методологии отошли от универсальных визуальных идей и приблизились к более антропологическому пониманию дизайна.

В этой книге мы попытались преодолеть пропасть между программным обеспечением и визуальным мышлением. Сфокусировавшись на форме, мы включили новаторские

работы модернистских дизайнеров — от Джозефа Альберса и Ласло Мохой-Надя из Баухауза до Армина Хофманна и таких великих преподавателей, как Малколм Грир.

Мы начали этот проект, когда заметили, что нашим студентам непросто дается построение абстрактных концепций. Они великолепно работали с компонентами поп-культуры, но чувствовали себя менее уверенно, меняя масштаб, ритм, цвет, иерархию, сетки и свойства диаграмм.

Эта книга предназначена для студентов и начинающих дизайнеров и иллюстрирована преимущественно работами наших студентов. Колледж MICA стал нашей лабораторией. Многие преподаватели и студенты приняли участие в нашем смелом эксперименте. Работы, представленные на этих страницах, очень разнообразны и неоднородны, что отражает естественную разницу в умениях и спектр культурных особенностей. Если не указано иное, значит, работа принадлежит студенту MICA; несколько проектов были созданы приглашенными представителями других школ или тех, в которых преподавали наши выпускники.

Благодарности

В основе первого издания книги — моя докторская работа по коммуникационному дизайну в университете Балтимора. Благодарю своих консультантов Стюарта Моулторпа, Шона Картона и Эми Пойнтер. Также выражаю благодарность коллегам из MICA: Сэмюэлу Хою, президенту; Рэю Аллену, проректору; Гвинн Китли, заместителю проректора по научной работе и последипломной подготовке; Брокетт Хорн, заведующей кафедрой, бакалавру в области графического дизайна (BFA) и моему давнему другу и соавтору Дженнифер Коул Филлипс. Отдельно хочу сказать спасибо десяткам студентов, принявшим участие в работе.

Без редакторов Клэр Джейкобсон, Николы Брауэр, а также без команды издательства *Princeton Architectural Press* эта книга не состоялась бы.

Семья — мой источник вдохновения, особенно Билл, Лорен, Мэри Джейн и Кен; мои дети Джей и Руби; мои сестры Джулия и Мишель; и мой муж Эбботт.

Эллен Луптон

Я посвящаю эту книгу Малколму Гриру, наставнику и другу, который научил меня видеть дизайн изнутри, фантазировать и быть твердой.

Работать в MICA — настоящее удовольствие, не в последнюю очередь благодаря мировоззрению и поддержке нашего бывшего президента Фрэда Лазаруса, нашего нового президента Сэмюэла Хою, проректора Рэя Аллена, заместителя проректора по научной работе и последипломной подготовке Брокетт Хорн и наших талантливых коллег-преподавателей. Огромное спасибо нашим студентам за их участие и любовь к дизайну. Я выражаю искреннюю благодарность другу и соавтору Эллен Луптон за то, что она поднимает нашу книгу на новую высоту с изяществом и душевной щедростью.

Я благодарю за поддержку свою семью и близких друзей, особенно родителей Энн и Джека; а также моих сестер Лани и Джоди.

Дженнифер Коул Филлипс

Назад к Баухаузу

Эллен Луптон

Поиски общей структуры, в которой можно было бы придумывать и организовывать визуальное содержание, привели к зарождению современного графического дизайна. В 1920-х годы в Баухаузе дизайн изучали как нечто универсальное, основанное на восприятии «визуального языка». И эта концепция продолжает определять образование в сфере дизайна сегодня во всем мире.

В книге показано, как этот подход модифицируется с учетом современных технологий и глобальных социальных изменений. В то время как Баухауз предлагал рациональные решения, планирование и стандартизацию, современные дизайнеры и художники привержены индивидуализму, персонализации и изящным случайностям не меньше, чем стандартам и нормам. Модернистские предпочтения ограниченных, упрощенных форм сейчас сосуществуют со стремлением создавать системы, которые выдавали бы непредсказуемые результаты. Сегодня неоднородное и гибридное столь же привлекательно, как и гладкие идеальные формы. Визуальные художники часто стремятся вытягивать из простых правил или концепций неоднозначные результаты, а не сводить изображение или идею к простейшим составляющим.

Наследие Баухауза. В 1920-е годы преподаватели в Баухаузе и других школах анализировали формы в аспекте простых геометрических элементов. Они считали, что этот язык, основанный на зрении как универсальном инструменте, должен быть понятен всем.

Преподаватели Баухауза исследовали эту идею с различных позиций. В своем учебнике «Точка и линия на плоскости» (*Punkt und Linie zu Fläche*) Василий Кандинский говорил о необходимости создания «словаря элементов» и универсальной визуальной «грамматики». Его коллега Ласло Мохой-Надь пытался обнаружить рациональные термины, используемые конкретным сообществом и всем человечеством. В своих лекциях Джозеф Альберс утверждал превосходство системного мышления над интуицией, объективности — над чувствами.

Альберс и Мохой-Надь стремились к использованию новых средств и новых материалов. Они видели, что искусство и дизайн меняются под влиянием технологий — фотографии, кино и промышленности. И все же их идеи оставались гуманистическими по сути, так как роль отдельного человека рассматривалась как превосходящая абсолютную власть любой системы или метода.

Дизайн, настаивали они, нельзя сводить к функциональности или техническому описанию.

После 1940-х годов целая плеяда дизайнеров совершенствовала и расширяла теорию Баухауза. Среди них были Ласло Мохой-Надь и Дьердь Кепеш в Новом Баухаузе (Чикаго, США); Иоганнес Иттен, Макс Билл и Ги Бонсип в Ульмской школе дизайна (Германия); Эмиль Рудер и Армин Хофманн (Швейцария); Вольфганг Вайнгарт, Дэн Фридман и Кэтрин Маккой с их «новой типографикой» (Швейцария и США). Все эти дизайнеры-революционеры сформулировали собственные структурные подходы к дизайну с различных оригинальных позиций.

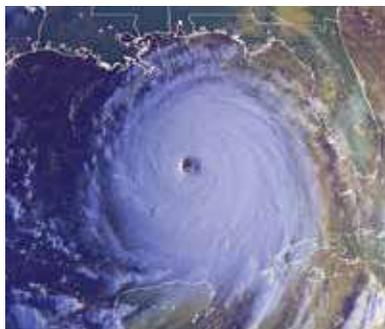
Кто-то из них отрицал универсальную коммуникацию, что было характерно для постмодернизма. Согласно этому направлению, возникшему в 1960-е годы, бесполезно искать неизменный смысл изображения или объекта, потому что люди привнесут в их интерпретацию собственные культурные убеждения. Когда в 1980-е и 90-е постмодернизм стал доминирующей идеологией как в академической среде, так и на рынке, процесс дизайна увяз в отсылках к культурным стилям и адаптации сообщений для небольших замкнутых сообществ.

Заложившие новые основы

дизайнеры из Баухауза верили не только в универсальный способ *описания* визуальной формы, но и в его универсальную *значимость*. Выступая против этого тезиса, постмодернизм дискредитировал формальный эксперимент в качестве первичного компонента мышления и создания в изобразительном искусстве. Формальная теория, как считалось, запятнала себя связью с идеологией универсализма. В этой книге проводится различие между описанием и интерпретацией, между потенциально универсальным языком творения и универсальностью смысла.

Сегодня разработчики программного обеспечения реализовали задачу универсального описания (но не интерпретации) языка изображения, которую ставили в Баухаузе. ПО организует визуальный материал по пунктам меню Свойства, Параметры, Фильтры и т. д., создавая универсальные инструменты. Photoshop, например, — это систематическое изучение характеристик изображения (контраста, размера, цветовой модели и т. д.) InDesign и QuarkXpress — это структурное исследование типографики: интерлиньяж, выравнивание, разрядка и структура колонок, а также вставка изображений и сама верстка.

После второго пришествия Баухауза авторы книги по основам дизайна снова и снова стали возвращаться к таким элементам, как точка, линия, плоскость, текстура и цвет, организованным по принципам масштаба, контра-



ста, движения, ритма и баланса. В этой книге рассматриваются эти концепции, а также обсуждаются новые универсальные подходы.

Что это за новые универсалии? Что меняется в основах дизайна? Возьмем прозрачность. Прозрачность — это условие, при котором две или более поверхности или два вещества просматриваются друг сквозь друга. Мы постоянно сталкиваемся с прозрачностью в окружающем мире — от воды, стекла и дыма до жалюзи, речных заборов и перфорированных панелей. Графические дизайнеры всегда работали с прозрачностью, но сегодня ее степень можно регулировать общедоступными инструментами.

Для чего прозрачность *служит*? Прозрачность можно использовать для создания тематических взаимосвязей. Так, поместив два рисунка в одно пространство, мы указываем на конфликт или на синтез идей (Восток/Запад, мужчина/женщина, старый/новый). Кроме того, дизайнеры используют прозрачность как композиционное (а не тематическое) средство, для сглаживания углов, акцентирования, разделения конкурирующих элементов и т. д.

Прозрачность — незамеченный принцип в кинопроизводстве. Вместо прямой склейки монтажёр использует затемнение (постепенное исчезновение изо-

Прозрачность и слои. Интерфейс Google Earth позволяет пользователям менять прозрачность слоев на фото Земли, сделанных спутниками. Здесь представлен ураган Катрина над побережьем Мексиканского залива. Ураган: University of Wisconsin, Madison; Cooperative Institute for Meteorological Satellite Studies, 2005. Составное изображение: Джек Гондела.

бражения с экрана) или наложение двух полупрозрачных кадров (наплыв). Такие переходы влияют на ритм и стиль фильма и незначительно изменяют сообщение или содержимое работы. Хотя зрители редко замечают такие переходы и не задумываются над ними, для монтажера это базовый элемент киноязыка.

Использование слоев — другой универсальный концепт. При печати используются слои (краски на бумаге), и то же с интерфейсами ПО (от слоев в Photoshop до временной шкалы в звуковых или видеоприложениях).

Прозрачность и слои всегда применялись в графическом искусстве. Что делает их новыми в современных условиях так это возможность мгновенного редактирования. Мощные электронные инструменты доступны не только профессиональным художникам и дизайнерам, но и любителям всех мастей. Их язык стал универсальным.

Компьютерные программы предоставляют визуальные модели, но они не указывают нам, что делать или что говорить. Задача дизайнера — обеспечивать работы, актуальные для реальных ситуаций (аудитории, контекста, программы, брифа, сайта), осмысленные сообщения и богатые впечатления. Каждый производитель оживляет базисные структуры дизайна, исходя из своего места в мире.

За пределами основ

Дженнифер Коул Филлипс

Самый ясный и понятный визуальный язык бесполезен, если его нельзя встроить в реальный контекст. Эта книга сосредоточивается на формальной структуре и эксперименте, но уместны в ней и начальные размышления о процессе и решении проблем, так как мы надеемся, что читатели будут стремиться не просто к более совершенной форме, а к форме, наполненной новым смыслом.

До Macintosh проблемы графического дизайна почти на всех стадиях процесса решались сторонними исполнителями: рукописи отдавали наборщику; фотографии печатали в фотолаборатории и обрабатывали ретушером; окончательное оформление художественной работы было задачей монтажеров, которые нарезали, соединяли текст и изображения. Такой порядок действий замедлял рабочий процесс и требовал от дизайнеров методичного планирования каждого этапа.

Теперь же простое ПО, облачные хранилища, повсеместный Wi-Fi и мощные ноутбуки позволяют дизайнерам и пользователям реализовывать сложные последовательности операций и контролировать их выполнение практически отовсюду.

Предоставляя большую свободу, эти цифровые технологии требуют постоянного обучения и обновления. Это периодиче-

ское повышение квалификации, будучи добавленным к перегруженному графику, часто закрывает «окно», предназначенное для творчества, разработки идей и экспериментов с формой.

Студенты колледжей становятся всё большими адептами технологий. Выросшие в среде социальных сетей, смартфонов, айпадов и приложений, студенты-дизайнеры прекрасно разбираются в технике и обладают знаниями, на получение которых раньше уходили годы. Но эти знания необязательно влекут за собой креативное мышление.

Слишком часто искушение поскорее продолжить работу за компьютером исключает более глубокие уровни сбора информации и продумывания идей — зону фильтрации, которая сильно превосходит обычное стремление пробовать разное и рассматривать альтернативы. Люди, места, мысли и вещи стали привычными из-за постоянного повторения. Поэтому вполне закономерно, что первые идеи и первые результаты поиска Google оказываются поверхностными, заезженным и шаблонными.

Чтобы добраться до более интересной территории, нужно настойчиво отсеивать, сортировать и усваивать предметы и решения, пока не вспыхнет искра и не разгорится огонь.

Визуальное мышление. Вседоступность программ редактирования изображений и настольных издательских систем наравне с рьяным вторжением медиа во все, что касается дизайна, привели к тому, что дизайн часто создается непрофессионалами. В нашей предыдущей книге *D.I.Y.: Design It Yourself* мы на все лады превозносили обучение и практику и доказывали, что, занимаясь дизайном, люди получают удовольствие, приобретают знания и совершенствуют свои способности.

В этом издании акцент сделан на другом. Мы больше не довольствуемся поверхностным взглядом, предпочитая копаться глубже. Мы не даем конкретных инструкций, а обозначаем проблемы и предлагаем варианты решений. В книге вы найдете множество примеров от студентов и профессиональных дизайнеров, где формальная дисциплина гармонично сочетается с индивидуальным стилем.

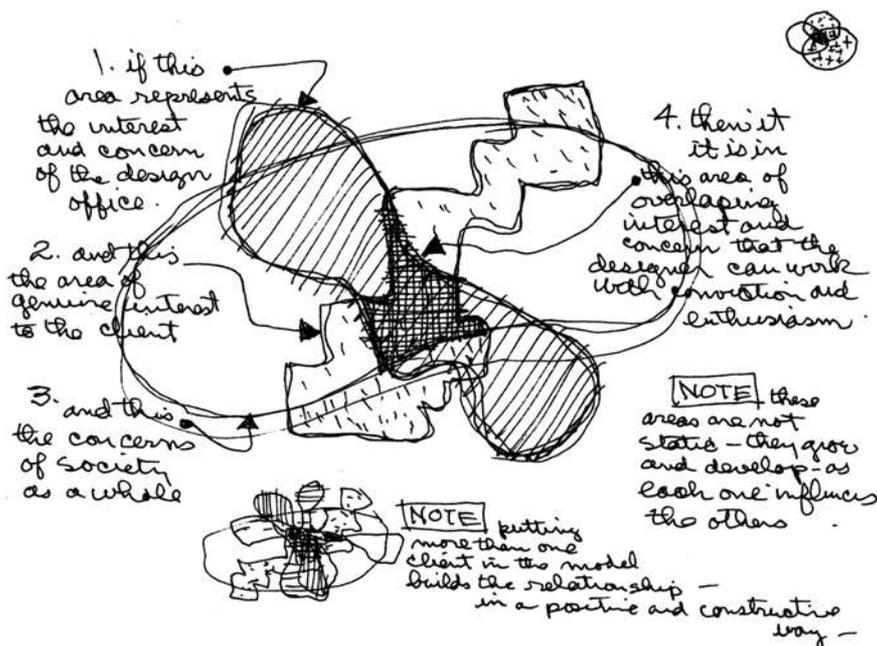
Вместо того чтобы фокусироваться на практических вопросах — например, как сделать дизайн книги, проспекта, приложения или сайта, — мы призываем читателей экспериментировать с визуальным языком. Под «экспериментом» мы понимаем методический, но не строгий процесс изучения формы, материала или производства.

Выберите свою область, работайте в ней старательно, интенсивно и на пределе своих возможностей, и тогда вы сможете изменить мир. Чарльз Имз

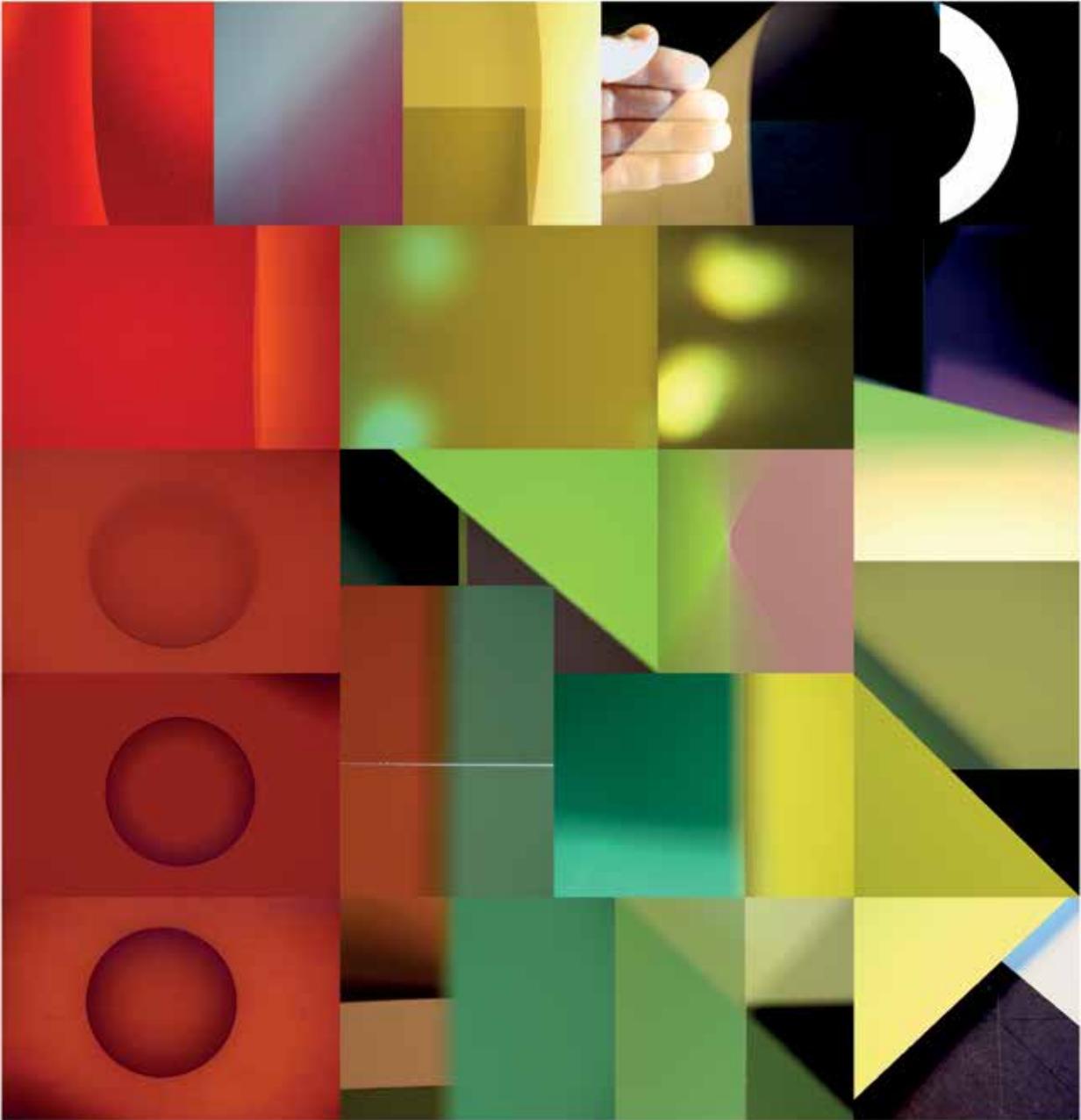
Экспериментировать — значит изолировать элементы процесса и сократить количество переменных с тем, чтобы лучше изучить оставшиеся. Эксперимент проверяет гипотезу или задает вопрос, ответ на который неизвестен.

Эта книга структурирована по формальным элементам и явлениям дизайна. На практике они смешиваются и пересекаются, как вы увидите из многочисленных примеров. Сосредоточиваясь на конкретных аспектах визуальной формы, мы предлагаем читателям узнать, какие силы скрываются за удачными графическими решениями. Так, в словаре каждое слово представлено в отрыве от контекста, в отличие от устной или письменной речи.

Дизайнерское мышление, прошедшее через стадию экспериментов с формами и идеями, соединяет общую дисциплину и органичную интерпретацию.



Составление диаграммы. Чарльз Имз нарисовал эту диаграмму, чтобы объяснить процесс дизайна как путь к точке, в которой требования и интересы клиента, дизайнера и общества полностью совпадают. Чарльз Имз, 1969, для выставки «Что такое дизайн» в Музее декоративного искусства в Париже (Франция). © 2007 Eames Office LLC.



Формсторминг

Мне очень нравится известное высказывание, что каждая проблема имеет решение — простое, очевидное и неправильное. **Настоящие проблемы нельзя решить просто и мгновенно.** Малколм Грир

Сегодня каждый дизайнер имеет доступ к фотобанкам и поисковикам, так что не приходится удивляться количеству посредственных, зато удобных решений. Многие дизайнеры не подозревают о принципах, которые позволяют эффективнее работать с идеей и формой.

Формсторминг — это вид визуального мышления, инструмент дизайнера, который призван выявить и углубить решения основных проблем дизайна. В этой главе представлено несколько примеров формсторминга, которые должны извлечь на свет божий возможности и идеи, выходящие за рамки знакомой области, побуждая тем самым дизайнера искать новые способы представления объектов в творческом процессе.

Формсторминг ведет художника через автоматически воспринимаемые понятия к узнаваемым, но уточненным идеям и в заключение к удивительным результатам, поражающим своей новизной. Нужно терпение, чтобы продолжать упорно работать над темой, без конца повторяя, разделяя, складывая и пересматривая, и самодисциплина, и настойчивость при реализации, но такое глубокое погружение в творческий процесс возвращается сторицей.

В школах дизайна студентам не рекомендуют сразу садиться за компьютер, пропустив стадию формирования идей. Тем не менее многие дизайнеры быстро проскакивают генерирование концепций, хватаясь за первую идею, которая кажется многообещающей, и начиная преждевременно разрабатывать ее. Результатом сильно сокращенной стадии обдумывания становится слабый дизайн, который в лучшем случае окажется приятным и броским, а в худшем — проходным.

Знаменитые шеф-повара не устают напоминать нам, что невозможно создать великолепное блюдо без превосходных ингредиентов. Аналогичным образом в графическом дизайне мы должны стремиться к совершенству всегда и во всем. Показанные в этой главе процессы можно использовать для улучшения и расширения любых основополагающих принципов дизайна.

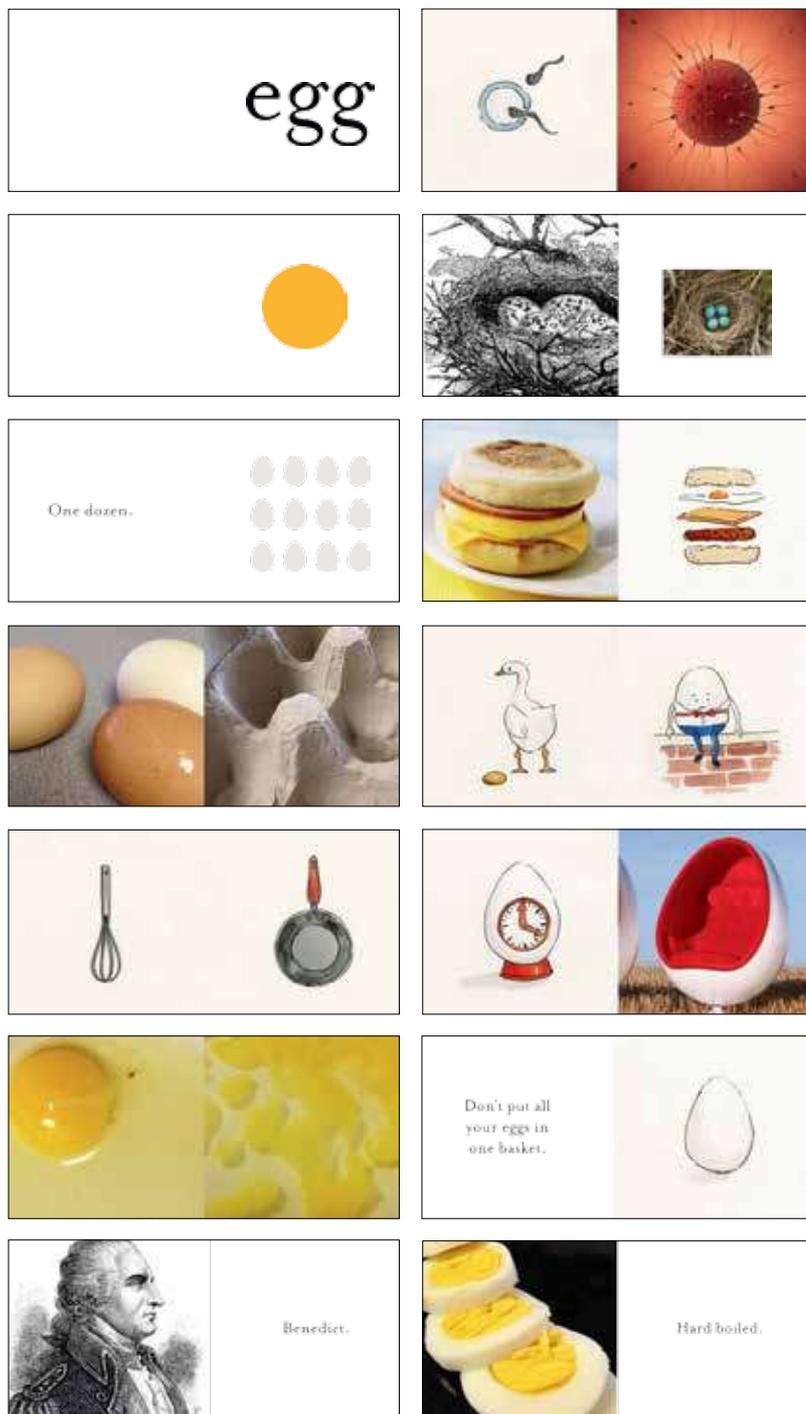
В сложном мире, пронизанном визуальными, вербальными и сенсорными сигналами, очень важна строгая и четкая визуальная коммуникация. Совершенный дизайн не просто наполняет смыслом нашу жизнь, но и доставляет удовольствие.

Фотоконструкции. Дизайнер Мартин Венецки создал это изображение из восстановленных деталей большого, во всю стену, коллажа, сделанного за три дня формсторминга для выставки Джона Суэда «Все возможные будущие» (All Possible Futures). Мартин Венецки, Appetite Engineers.

Сто повторов

Многokrратно повторять одну и ту же тему в различных воплощениях — значит глубоко погрузиться в нее. Выжимая все что можно из своей базы ассоциаций и идей, мы перебираем все очевидные варианты и ступаем на новую территорию.

В этом классическом упражнении дизайнеры выбирают одну тему и визуально интерпретируют ее сотней различных способов. Чтобы ничто не препятствовало мышлению и реализации, взяты базовые семиотические принципы — пиктограмма, знак и символ. Студенты создают, фиксируют и соотносят визуальный ряд, который как коллекция изображений обладает глубиной и широтой в плане формы и концепции, с упором на усовершенствование и новаторство. MFA Studio. Дженнифер Коул Филлипс, преподаватель.



Дюжина яиц. Здесь, чтобы раскрыть тему яйца, дизайнер избрала книжный формат. Основные семиотические формы рассматриваются под различными углами. *Знаки* (гнездо, скорлупа, сперматозоиды и тара для яиц) указывают на объект; *пиктограммы* (фотографии и рисунки яиц) напоминают объект; *символы* (Шалтай-Болтай) содержат культурные отсылки. Многостраничные форматы побуждают дизайнера обратиться к пошаговому рассмотрению и проведению параллелей. Джеки Литтман.

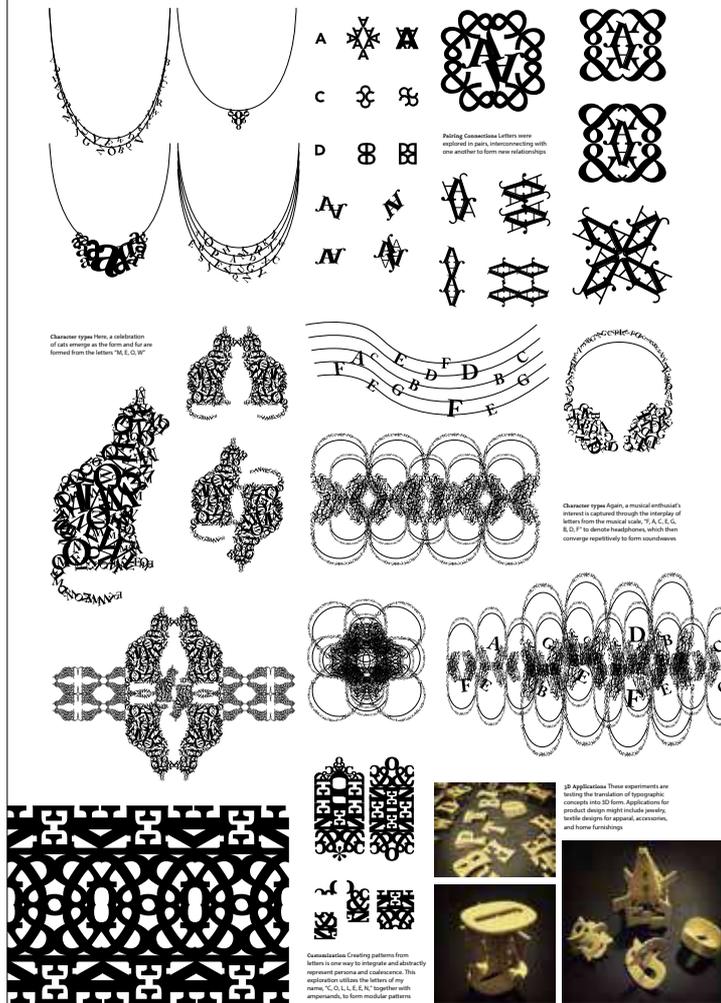
Колин Роксас

Шаблоны для формсторминга

Эти шаблоны служат вдохновляющим хранилищем для визуальных и вербальных идей, связанных с проектами. Дизайнеры используют форматированные шаблоны, чтобы систематизировать важную информацию на подготовительном этапе, стимулировать визуальное мышление, делать наброски, исследовать вербальные и визуальные взгляды и средства, а также медиа и материалы. Многоколоночная сетка помогает распределить и организовать информацию по теме, а подписи и контекст суммируют отсылки к реалиям и в письменной форме отражают дизайнерское мышление. Advanced Graphic Design II и MFA Studio. Дженнифер Коул Филлипс, преподаватель.



Лучше блокнота. Выбирая, соединяя, пересматривая, реализуя и монтируя визуальные идеи в шаблоны, вы получаете дополнительные ясность и контроль. Шаблоны более профессионально, чем блокнот, фиксируют процесс создания дизайна. Аура Селзер.



Pendants. These are an inspiration that shared the approach of mounting typographic messages and shapes into 3D form.

Character types Here, a celebration of calligraphic as the form and for an interest from the letters 'M, E, G, W'.

Pairing Consonant Letters were explored to pairs, interconnecting with one another to form new relationships.

Character types Again, a musical enthusiast's interest is captured through the interplay of letters from the musical scale, 'A, C, E, G, B, D, F' to denote handings, which then converge repetitively to form soundwaves.

Conversations. Creating patterns from letters in one way to integrate and abstractly represent patterns and coherence. This exploration utilizes the letters of my name, 'C, O, L, L, E, E, N' together with appendages, to form modular patterns.

3D Applications. These experiments are testing the translation of typographic concepts into 3D form. Applications for product design might include jewelry, bottle design for apical, accessories, and home furnishings.

project title	project description
<p>Embody A unification of individual character types</p>	<p>Typography explored as unique, abstract form, apart from their context as language, holds infinite possibility for coalescing into new configurations. The convergence of these characters can serve metaphorically for connections made in interpersonal relationships, hence, the notion of two souls merging into one unified whole.</p>
<p>designer: Colleen Roxas</p>	

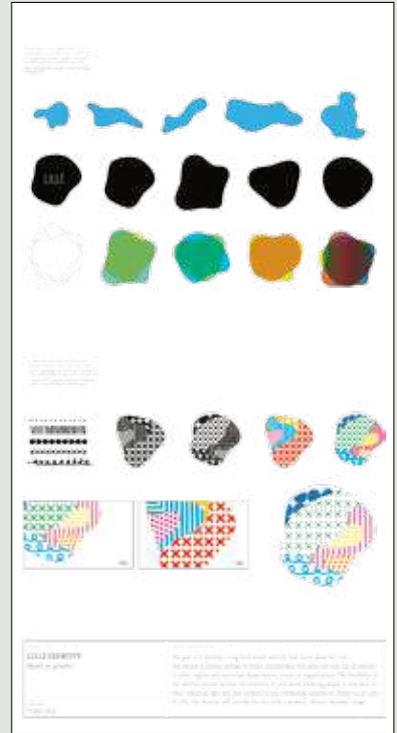


Джаспер Крокер

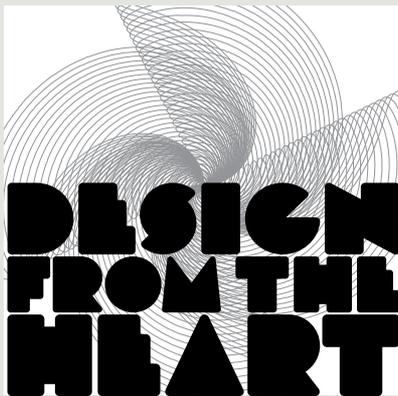
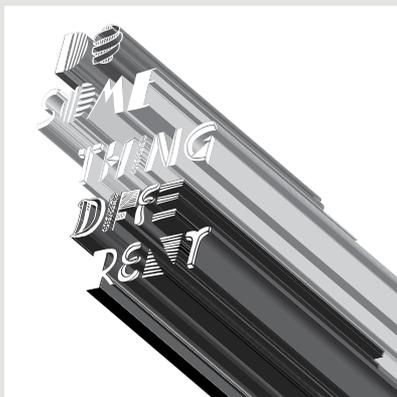


Джулиан Хаддад

Дизайнерский поиск. В течение семестра студенты старших курсов в MICA должны провести дизайнерское исследование по выбранной теме. Напуганные масштабом задачи, они нередко прибегают к шаблонам формсторминга, которые помогают им структурировать работу и придать ей глубину.



Инси Чжоу



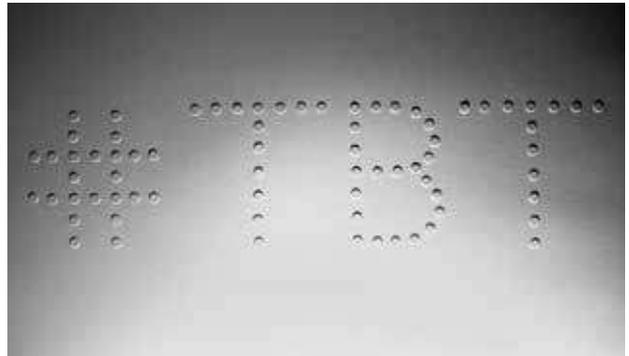
Разбивая блоки. Этот дизайнер собрал стратегии, помогающие выйти за рамки креативных блоков, и перевел их в экспериментальную форму типографики, которая лежит за пределами зоны комфорта. Брайан Пелсо, MFA Studio.

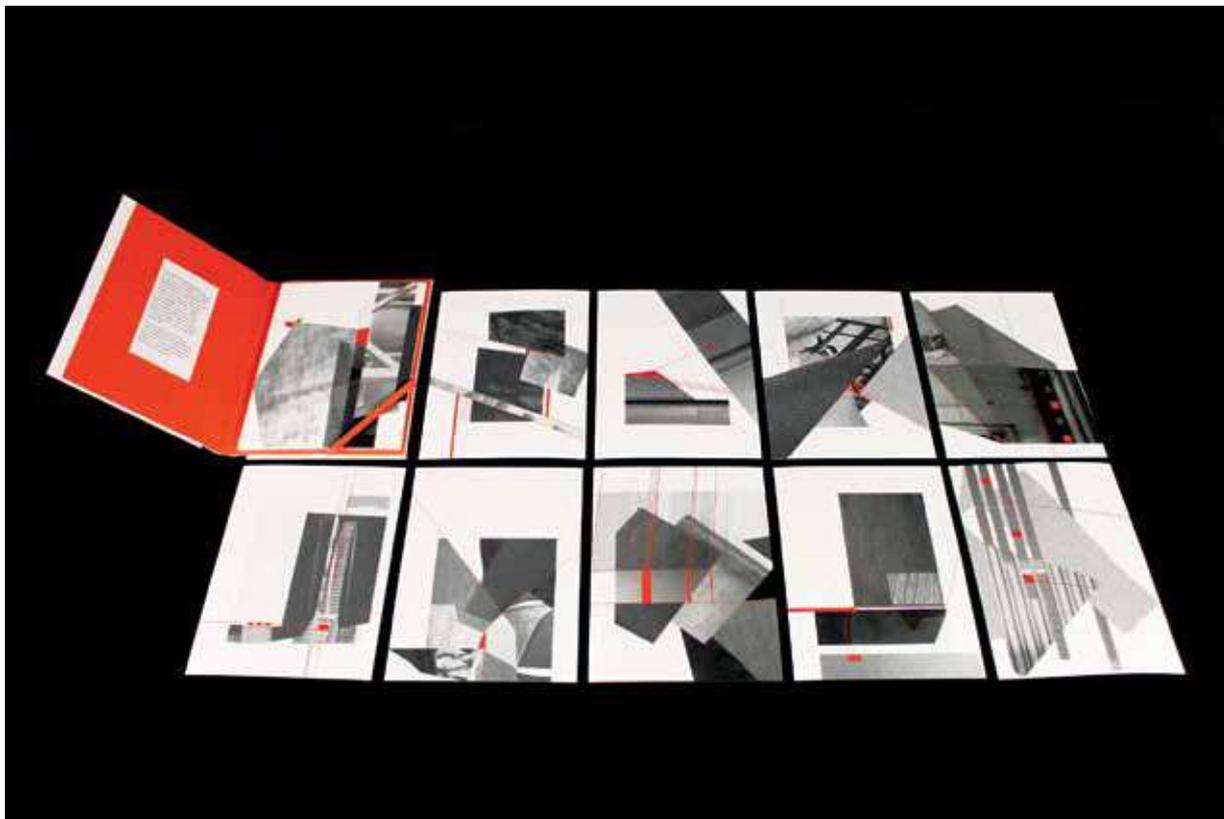
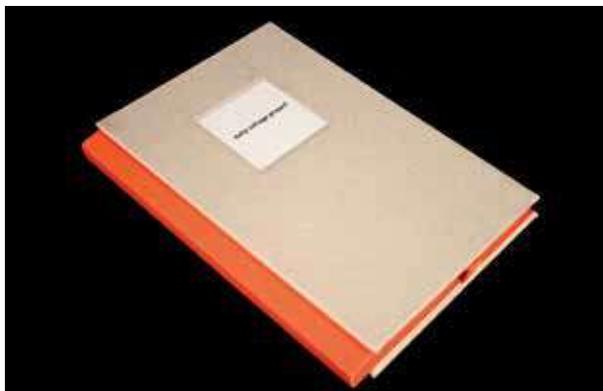
Тема хэштегов. Этот дизайнер выбрал популярные хэштеги Twitter в качестве основы для трехмерных экспериментов с типографикой. Аманда Бак, MFA Studio.



Ежедневный дизайн

Это упражнение на непрерывное генерирование стимулирует дизайнерское мышление, благодаря ежедневному творчеству в рамках заданной темы. Таким образом дизайнеры должны задавать параметры своей работе, включая концептуальную структуру, материал и формат. Строгость условий и жесткие временные рамки помогают студентам развить ключевые навыки дисциплины и тайм-менеджмента, а кроме того, создать работы, которые дополняют портфолио и обогатят процесс. Упражнение на ежедневный дизайн выполняется, как правило, в течение двух недель и иногда включает создание хранилища или системы для работ и добавления контекста. MFA Studio. Дженнифер Коул Филлипс, преподаватель.





Ежедневный коллаж. Эти композиции с коллажами были созданы под влиянием набросков, сделанных рукой известных архитекторов, таких как Фрэнк Гери, Заха Хадид и Фрэнк Ллойд Райт. Заданное цветовое решение и общий визуальный словарь обеспечили сочетаемость самых разнообразных экспериментальных форм. Джессика Уэн, *Advanced Graphic Design I*. Дженнифер Коул Филлипс, преподаватель.

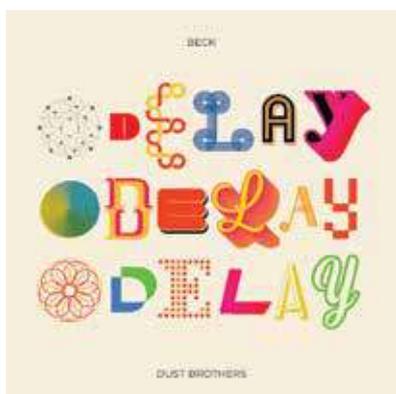
Счастливее. Плохое настроение? Одолели заботы? У нас есть для вас кое-что. Просто подключите запатентованный хэппи-стик к своему смартфону и вставьте в него палец. Мы сделаем крошечный укол, возьмем кровь на выявление химического дисбаланса и пришлем фармацевта с нужным препаратом прямо на дом. Еще никогда не было так просто вернуть себе хорошее самочувствие.



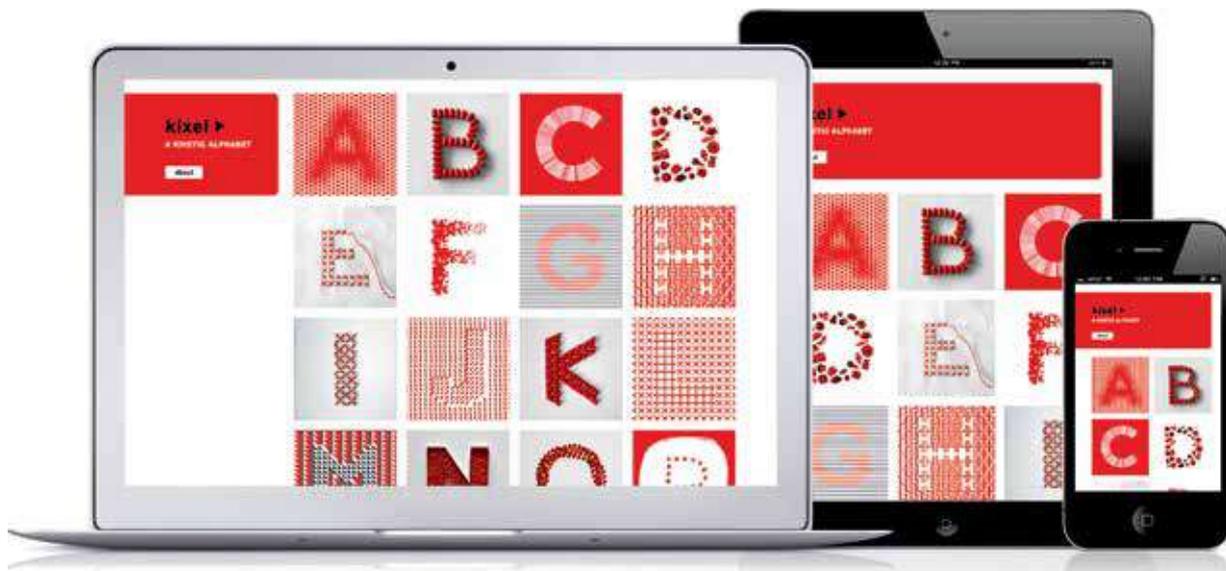
Инстаграмофон. Выкажите свою любовь к несовременной музыке вместе с инстаграмофоном, абсолютно новым аудиофильтром. Почему звук стал таким чистым? С инстаграмофоном вы сможете добавить такие аудиофильтры, как «винил» и «АМ радио», создающие аутентичный шумовой фон из прошлой простой эпохи. Создавайте плейлисты из iTunes, Spotify, Rdio и других сервисов и придавайте любимым хитам ностальгическое звучание.



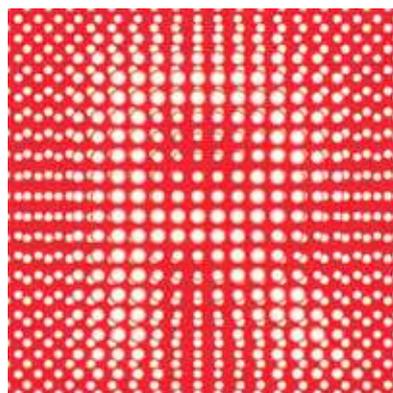
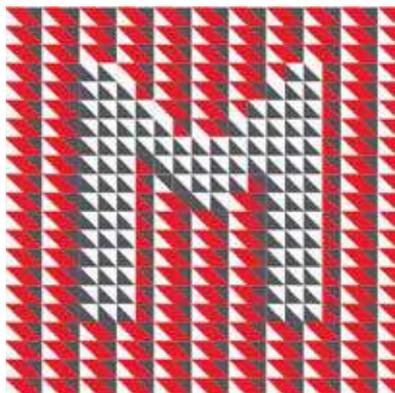
Приложение за день. Эта студентка создала 14 вымышленных приложений за 14 дней, упражняясь в быстром дизайне. Приложения образуют антиутопичное семейство, высмеивая современное общество и размывая границы возможного, дозволенного и ценного. Эмма Шервуд-Форбс, MFA Studio.

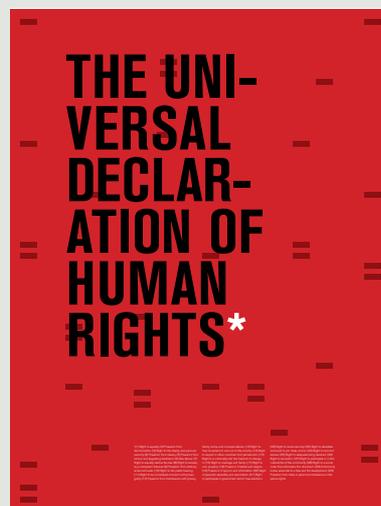
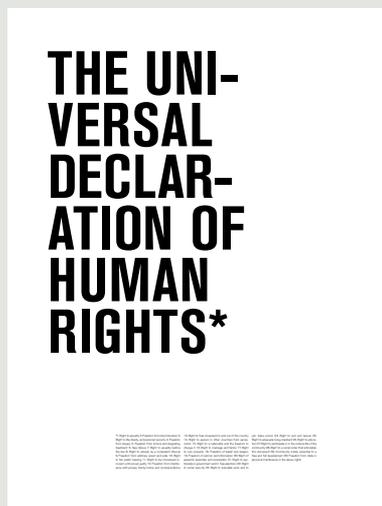


Запись дня. Дизайнер-меломан поставил перед собой задачу отразить смелость музыкальных направлений коллекции своих любимых альбомов, используя цвет, композицию и типографику, разработанную для серии конвертов для пластинок. Шива Наллаперумал, MFA Studio.

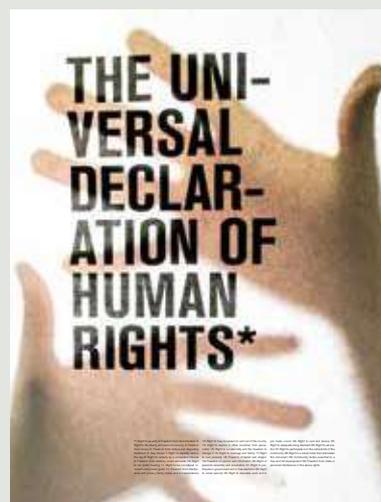
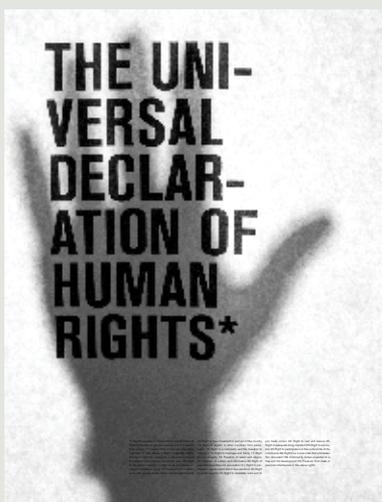
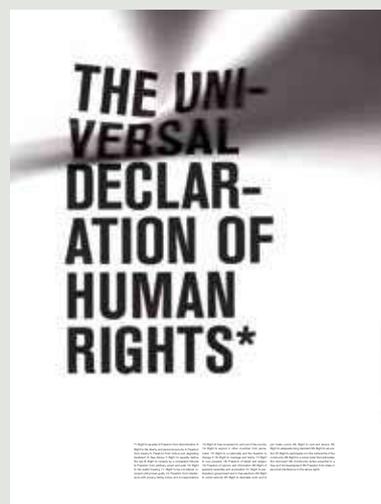
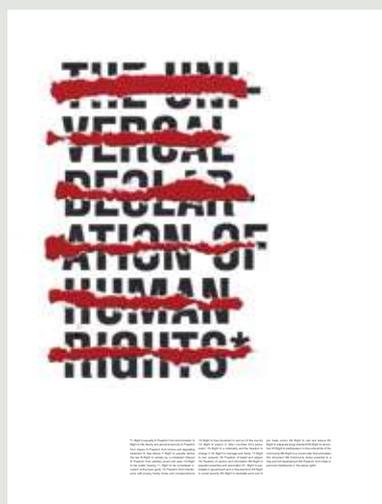


Ежедневные движения. Для этого проекта дизайнер в течение месяца создавала анимированную серию двух- и трехмерных букв, отталкиваясь от разнообразия цифровых и аналоговых форм, а затем разработала сайт, чтобы продемонстрировать алфавит на экране.
Джеки Литтман, MFA Studio.





Технологические глаголы. Выработав единый типографский стиль, дизайнеры изменяли первоначальную концепцию разными способами (работа с бумажной и электронной версиями). Для этого был выдан список глаголов, например «сгибать», «обрезать», «рвать», «трогать», «деформировать», «отражать», «умножать», «копировать», «рассеивать», «сжимать». Каждый дизайнер сам выбирал, как превратить эти глаголы в графику. Турограphy II. Эллен Луптон, преподаватель.



Ник Фогарти



Лаура Брюэр-Йарнал





Альтер эго: литературный стилист.
Этот любящий литературу стилист отдает дань уважения своим любимым авторам, нарезая с хирургической точностью их прозу на тонкие полоски и делая из них различные укладки, характерные для эпохи произведения и его влияния. Фоном для скульптур служит показ фильма о создании причесок. Чен Ю.



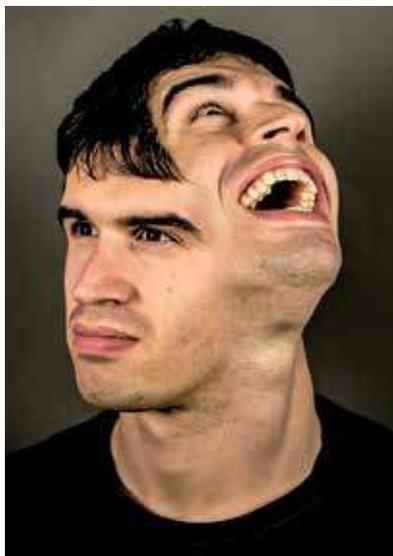
Альтер эго

В этом проекте каждый дизайнер должен был сперва разработать вымышленный образ, который преувеличивал, ослаблял или открывал какую-то часть его личности, а затем создать дизайн от имени этого вымышленного лица. Альтер эго выводит дизайнера из зоны комфорта и побуждает экспериментировать со свежим дизайнерским языком, средствами и процессом производства. По окончании проекта в MICA была организована выставка. MFA Studio. Силас Мурро и Дженнифер Коул Филлипс, преподаватели.

Альтер эго: после работы. Эта персона — владелица элитного клуба эскорт-услуг. После тщательной проверки данных клиента он получает эту пикантную черную коробку, содержащую только карточку с адресом сайта. На сайте нет ничего, кроме соблазнительной анимационной графики, предназначенной для привлечения новых клиентов. Джейми Карузи.

Альтер эго: смысл моды. Это альтер эго — всемирно известный модельер, тяготеющий к элегантным силуэтам, напряженной асимметрии, а также рельефной графической форме, текстуре и тональности. Инси Чжоу.



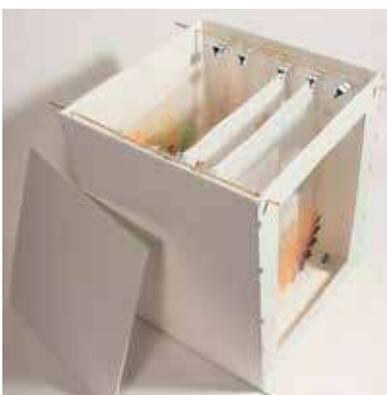


Альтер эго: расстройство личности.

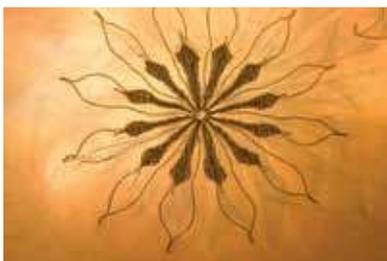
Проект немецкого психиатра, специализирующегося на расщеплении личности. Используя фотографию с мультиэкспозицией, он улавливает и сливает воедино разные части лица, создавая портрет психотического состояния. Дэвид Дэйл.

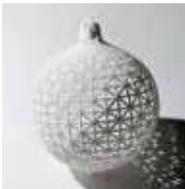
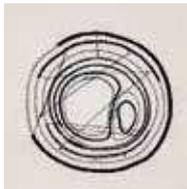
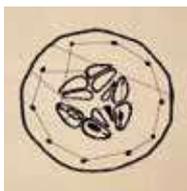
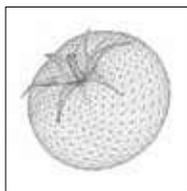


Альтер эго: таксидермист. Концепция дизайна ящичка с инструментами таксидермиста. Дерево, кожа, стекло, металл и бумага мастерски обработаны для создания правдоподобного языка. Джеки Литтман.



Альтер эго: ботаник и ткач. Художница начала с того, что перевела сложные цветочные узоры в цифровой формат. Затем она разделила их на слои и подсветила, создав модульные, интерактивные «комплектные детали», а позже соединила их в анимацию. Ядро этой идеи составило основу великолепной магистерской работы «The Anatomy of Vegetables» (см. следующую страницу), в которой она экспериментировала со словарем овощей в различных средах, от MPT до 3D-печати и интерактивных сред. Хонг Вей, MFA Studio.

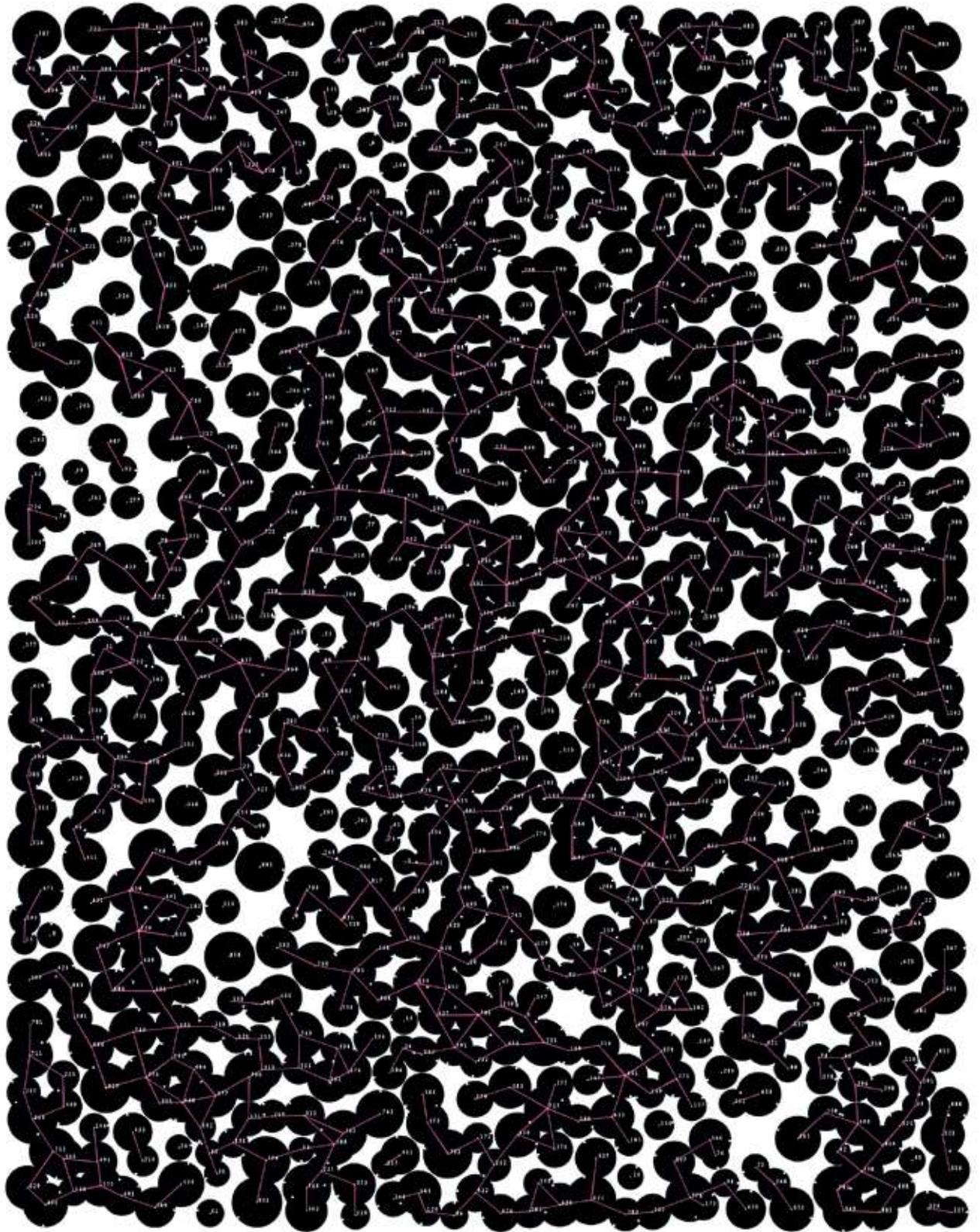




Дипломная работа: анатомия овощей.

Проект альтер эго разбудил в дизайнерае аппетит к полноценному экспериментированию с медиаформатами. Ее дипломная работа «The Anatomy of Vegetables» начинается с препарирования и анализа. Затем материалы были трансформированы в реальные контексты (высокоинтерактивное приложение, пакеты для продуктов, анимации и веб-сайт). Четкая иерархия и продуманный дизайн (вверху) не дают представления о тысяче идей, которые автору пришлось проработать в ходе проекта. Хонг Вей, MFA Studio.





Точка, линия, плоскость

Линия — это след перемещающейся точки, то есть ее произведение.

Она возникла из движения — а именно вследствие уничтожения высшего, замкнутого в себе покоя точки. Василий Кандинский

Точка, линия и плоскость — это основные структурные элементы дизайна. Из них дизайнеры создают изображения, пиктограммы, текстуры, паттерны, графики, анимацию и типографику. Действительно, даже самый сложный из приведенных в книге пример дизайна на определенном уровне складывается из взаимодействия точек, линий и плоскостей.

В графиках точки, линии и плоскости используются для отображения данных и их взаимосвязи. Текстуры и паттерны состоят из больших групп точек и линий, которые повторяются, поворачиваются и взаимодействуют другими различными способами, формируя интересные и необычные поверхности. Типографика состоит из отдельных букв (точек), которые образуют строки (линии) и блоки текста.

Столетиями в печатном процессе точки и линии использовались для передачи света, тени и объема. Различные технологии печати поддерживали различные типы нанесения краски на бумагу. Например, для создания гравюры на дереве художник вырезал рисунок на плоской поверхности. В отличие от этого субтрактивного процесса литография позволяет художнику использовать аддитивный метод, т. е. добавлять рисунок на поверхность. И в том и в другом случае точки и линии образуют большие плоскости, создавая иллюзию объема.

Фотография, изобретенная в начале 1800-х годов, автоматически фиксирует отраженный свет. Мягкие переходы тона на фотографии исключили промежуточную стадию точек и линий.

Однако воспроизведение тона на фотографии требует перевода в чисто графические знаки, поскольку каждый механический способ печатания — от литографии до лазерного принтера — работает с чистыми красками. Автотипия, изобретенная в 1880-е годы, используется до сих пор и превращает фотографию в паттерн больших и маленьких точек, имитируя переход тона точками черного или другого чистого цвета. Тот же принцип в основе цифровой печати.

Сегодня, рисуя от руки, дизайнеры используют ПО, чтобы полученное изображение можно было изменять бесконечное число раз. Программы описывают изображения в таких категориях, как точка, линия, плоскость, форма и объем, а также цвет, прозрачность и др. С этими базовыми элементами двумерного дизайна можно экспериментировать самыми разными способами: наблюдая за тем, что нас окружает, создавая изображения физическими и техническими средствами, используя программы для создания и изменения изображений, или записывая код для создания формы при помощи правил и переменных.

10	0	1	2	3	
X	224.543	715.448	227.491	313.495	
Y	247.001	829.551	839.483	291.144	
Size	28.008	28.024	28.048	28.072	
Angle	1.429	1.000	4.141	8.144	
Others	2	1	2	1	
29	30	31	32	33	
X	396.477	386.946	655.307	347.761	158.658
Y	399.899	458.079	242.406	625.748	446.551
Size	28.693	28.715	28.738	28.761	28.787
Angle	4.687	5.715	5.195	3.691	6.245
Others	1	2	2	2	2
59	60	61	62	63	
X	388.065	458.679	382.301	18.621	9.702
Y	249.422	795.073	319.802	598.888	782.143
Size	21.406	21.430	21.454	21.478	21.502
Angle	2.471	2.117	1.626	0.988	3.603
Others	1	2	1	2	2
89	90	91	92	93	
X	247.628	67.441	13.802	98.058	440.551
Y	450.101	188.695	920.408	682.967	280.387
Size	22.122	22.145	22.169	22.193	22.217
Angle	2.354	0.952	2.805	0.112	2.384
Others	1	2	1	2	2

От точки к линии. Processing — это язык программирования, созданный Кейси Ризом и Бенджамином Фраем. На этом цифровом изображении за авторством Риза строчки (линии) выражают отношение между точками, полученными из цифровых данных С. Е. В. Reas, Process 4 (Form/Data 1), 2005 (фрагмент).

•
 $x = 4.5521$ дюйма
 $y = 0.997$ дюйма

Точка

Точка отмечает положение в пространстве. В чисто геометрическом смысле точка — это две координаты: x и y . У нее нет массы. Однако в графике точка принимает форму круга, видимой глазу отметки. Точка может быть незначимым пятнышком или концентрированной силой. Она может ранить, как пуля, колоть, как гвоздь и вытягивать губы, как при поцелуе. В зависимости от размера, расположения и взаимосвязи с тем, что ее окружает, точка может быть яркой индивидуальностью или сливаться с толпой.

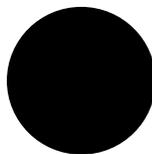
Последовательность точек образует линию. Масса точек становится текстурой, формой или плоскостью. Крошечные точки различного размера создают оттенки серого.

Стрелка указывает направление, так же, как крестиком помечают место.

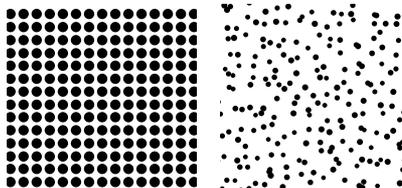
В типографике точка — это знак препинания, говорящий об окончании предложения. Каждая буква в тексте — это отдельный элемент и, таким образом, разновидность точки, завершённый элемент в ряду подобных.

**конец
строки.**

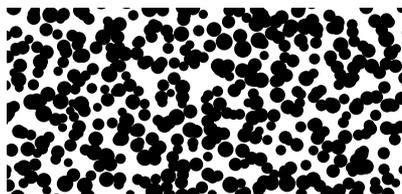
В типографике каждая буква в тексте — это точка, завершённый элемент, получившийся в результате нажатия клавиши. Буква занимает место в строке текста. В конце предложения стоит точка. Точка — это знак окончания, финальный элемент.



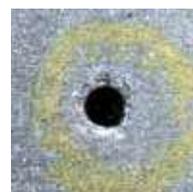
Джейсон Окутаке



Райан Глэдхилл



Райан Глэдхилл



Лауретта Долч



Лауретта Долч
Саммер Андервуд



Роберт Феррелл

Цифровые изображения.
Эл Маскерони, преподаватель.



Деструктивные точки. Не стоит недооценивать влияние точки. Этот поврежденный фасад сфотографирован в разрушенном войной Мостаре (Босния и Герцеговина). Нэнси Фрелих.

длина = .9792 дюйма

Линия

Линия — это бесконечный ряд точек. С позиции геометрии линия имеет длину, но не имеет ширины. Линия — это соединение двух точек, или путь перемещающейся точки.

Линия может быть позитивным знаком или негативной пустотой. Линии появляются на границах объектов и там, где встречаются две плоскости.

Графически линии могут иметь различный вес: толщина и текстура, а также направление знака определяют их внешний облик. Линии можно нарисовать ручкой, карандашом, кистью, мышкой или цифровым кодом. Они могут быть прямыми и кривыми, непрерывными или прерывающимися. Когда линия достигает определенной толщины, она становится плоскостью. Линии множатся, чтобы описывать объемы, плоскости и текстуры.

График — это идущая то вверх, то вниз линия, описывающая изменение с течением времени. Так, волнистая линия может описывать сердцебиение или аудиосигнал.

В типографике линии есть как видимые, так и подразумеваемые. Буквы образуют строки, которые в колонках выравниваются по левому краю, по правому краю и по ширине. Воображаемые линии появляются по краям каждой колонки, упорядочивая страницу.

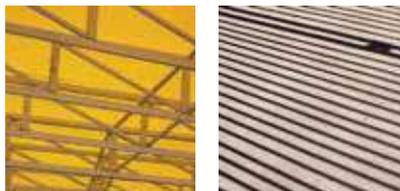


Линии выражают эмоции

Джереми Боттс



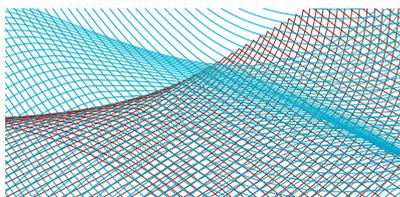
Джош Симс
Брайан Макдонах



Алекс Эбрайт
Джастин Ллойд

Линии описывают структуру и границы

Цифровые изображения.
Нэнси Фрелих,
преподаватель



Линии поворачиваются и множатся,
описывая плоскость

Аллен Харрисон

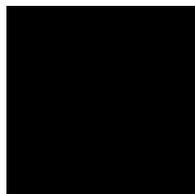
Шрифт на базовой линии

Выравнивание в типографике — это организация текста по колонкам с явной или неявной границей. Выравнивание по ширине означает, что колонка равная как с левой, так и с правой стороны.

Выраженная граница колонки определяется точками последовательных строк текста, начинающимися или заканчивающимися в одном месте. Глаз соединяет эти точки, мысленно проводя через них линию. Таковы воображаемые линии в типографике.



Изучение линии/формы. В векторной графике замкнутая линия образует форму. Здесь новые линии создаются пересечением форм и образуют увеличивающуюся в размерах форму, контур которой напоминает след стального пера. Райан Глэдхилл, MFA Studio.



ширина = 0.9792 дюйма
высота = 0.9792 дюйма

Плоскость

Плоскость — это плоская поверхность, имеющая высоту и ширину. Плоскость — это путь движущейся линии; это линия, обладающая шириной. Замкнутая линия становится формой, ограниченной плоскостью. Форма — это плоскость, имеющая границы. В программах векторной графики каждая плоскость состоит из контура и заливки. Плоскость может быть параллельной поверхности изображения и может быть наклонной и уходить в пространство. Потолки, стены, полы и окна — это физические плоскости. Плоскость может быть сплошной или с отверстиями, непрозрачной или прозрачной, гладкой или рельефной.

Поле текста — это блок из точек и строк. В типографике он может быть закрытым или открытым. Дизайнеры экспериментируют с интерлиньяжем, размером шрифта и выравниванием в поиске новых типографских форм.

В типографике буквы составляют строки (линии), которые образуют плоскости. Качество плоскости — ее плотность или прозрачность, тяжесть или легкость на странице — определяется размером букв, расстоянием между строками, словами и буквами и визуальным характером используемого шрифта.

В типографике буквы составляют строки (линии), которые образуют плоскости. Качество плоскости — ее плотность или прозрачность, тяжесть или легкость на странице — определяется размером букв, расстоянием между строками, словами и буквами и визуальным характером используемого шрифта.



Буквы плоскости. Плоскость может быть описана цветными линиями или полями цвета. В этих буквах полосы цвета описывают пространственные плоскости. Келли Хориган, Experimental Typography. Кен Барбер, преподаватель.

Закрытая форма

Открытая форма



**Параллельные
линии
сходятся.**
Саммер
Андервуд

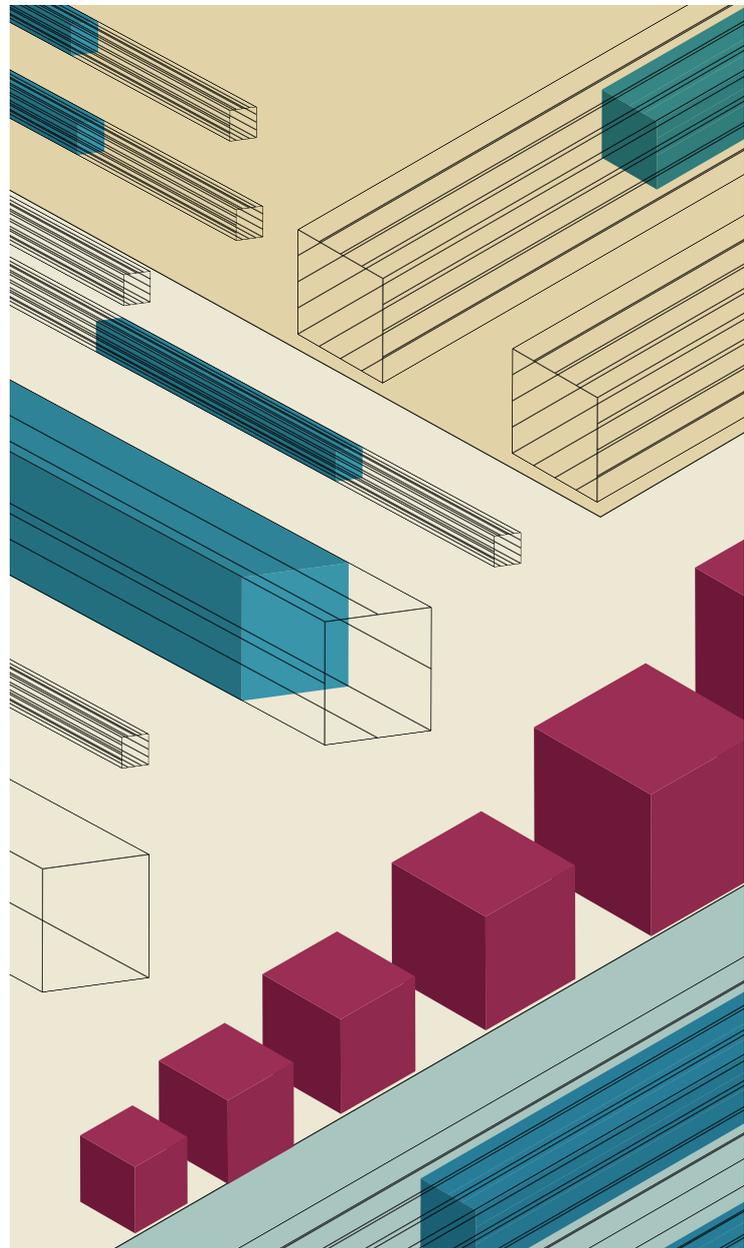
Пространство и объем

Графический объект, заключающий в себе трехмерное пространство, обладает объемом. У него есть высота, ширина и глубина. Лист бумаги или экран монитора не имеют, разумеется, настоящей глубины, поэтому объем создается за счет графических условностей.

Линейная перспектива имитирует оптические искажения, из-за которых близкие объекты кажутся крупнее, а объекты в отдалении становятся маленькими и исчезают на горизонте. Угол, под которым элементы уменьшаются, указывает на позицию наблюдателя. Находятся ли объекты выше или ниже уровня глаз наблюдателя? Объектив камеры сохраняет линейную перспективу, фиксируя уровень расположения камеры.

АксонOMETрические проекции создают ощущение объема без уменьшения объектов по мере приближения к линии горизонта. Масштаб элементов остается тем же самым, когда те отодвигаются на задний план. Получается более абстрактный и безличный результат, чем при линейной перспективе.

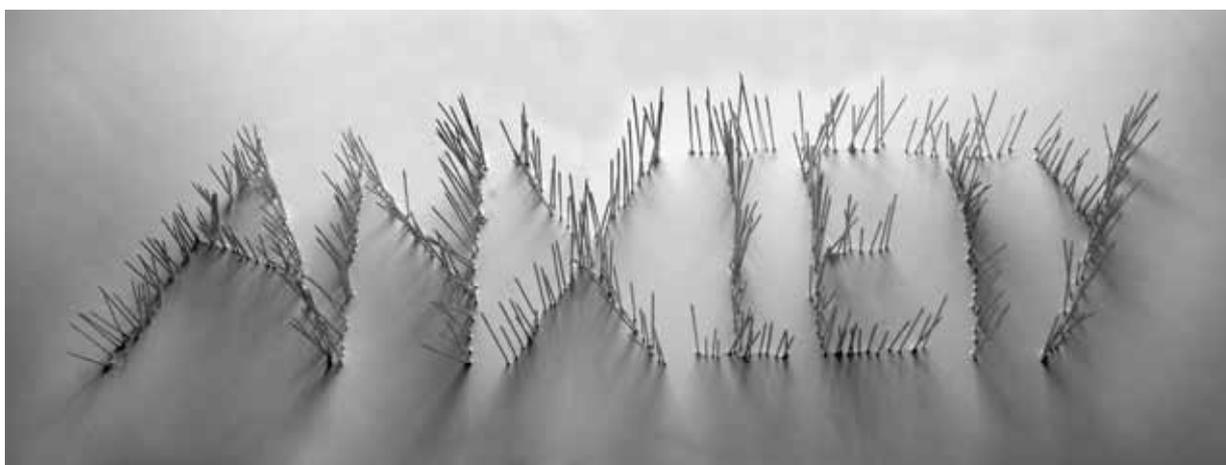
Архитекторы часто используют аксонометрические проекции, чтобы сохранить единый масштаб на странице. Разработчики компьютерных игр также часто используют этот подход, ограничиваясь картами смоделированных миров.



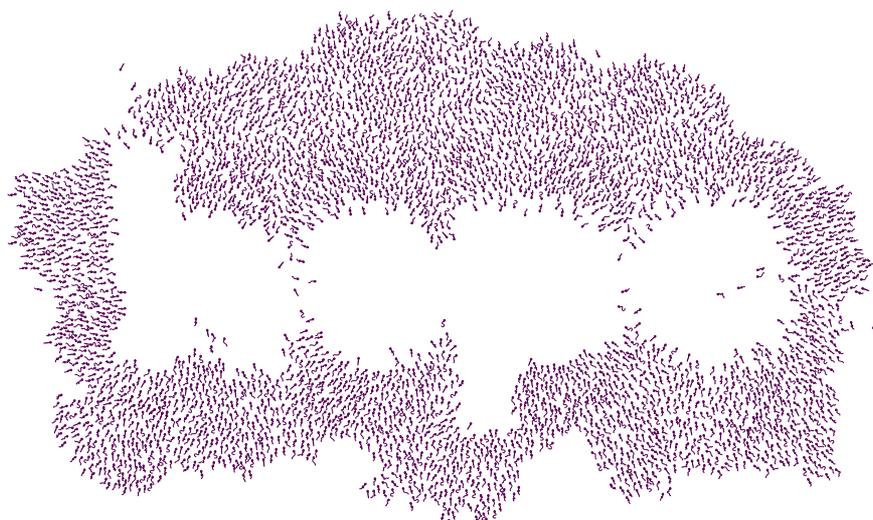
Проекционный набросок. В основе этого идеализированного ландшафта аксонометрическая проекция, в которой соблюден единый масштаб. Как на карте или в компьютерной игре, это пространство подразумевает безликого, богоподобного наблюдателя, а не реальное лицо, находящееся в определенной позиции относительно горизонта.
Визах Менон, MFA Studio.



Йохун Ан

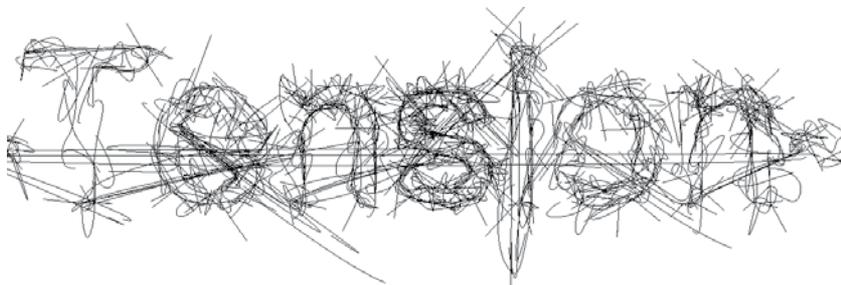


Визак Менон



Грегори Мэй

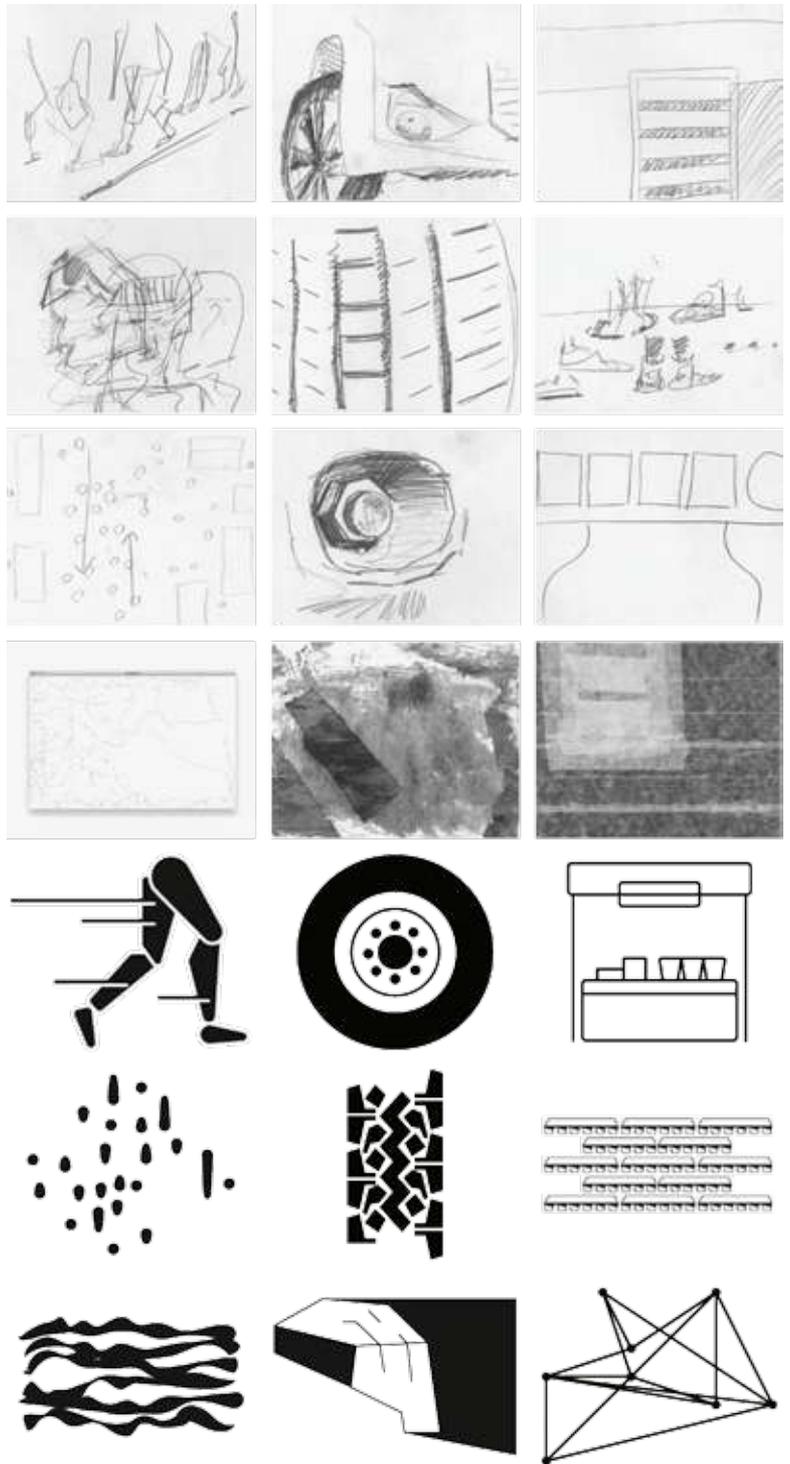
Йохун Ан

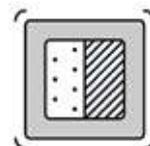
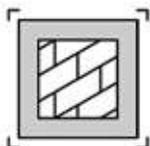
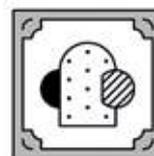
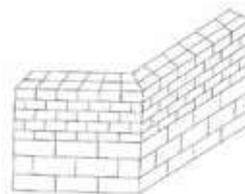
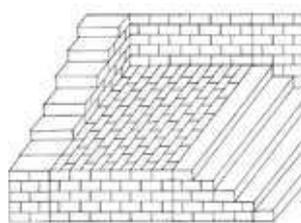
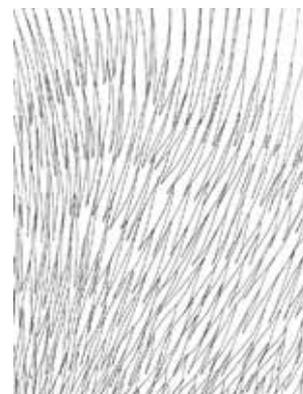
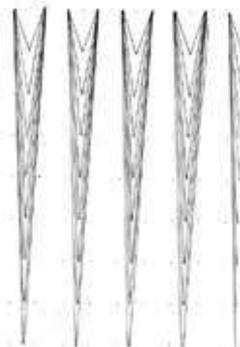


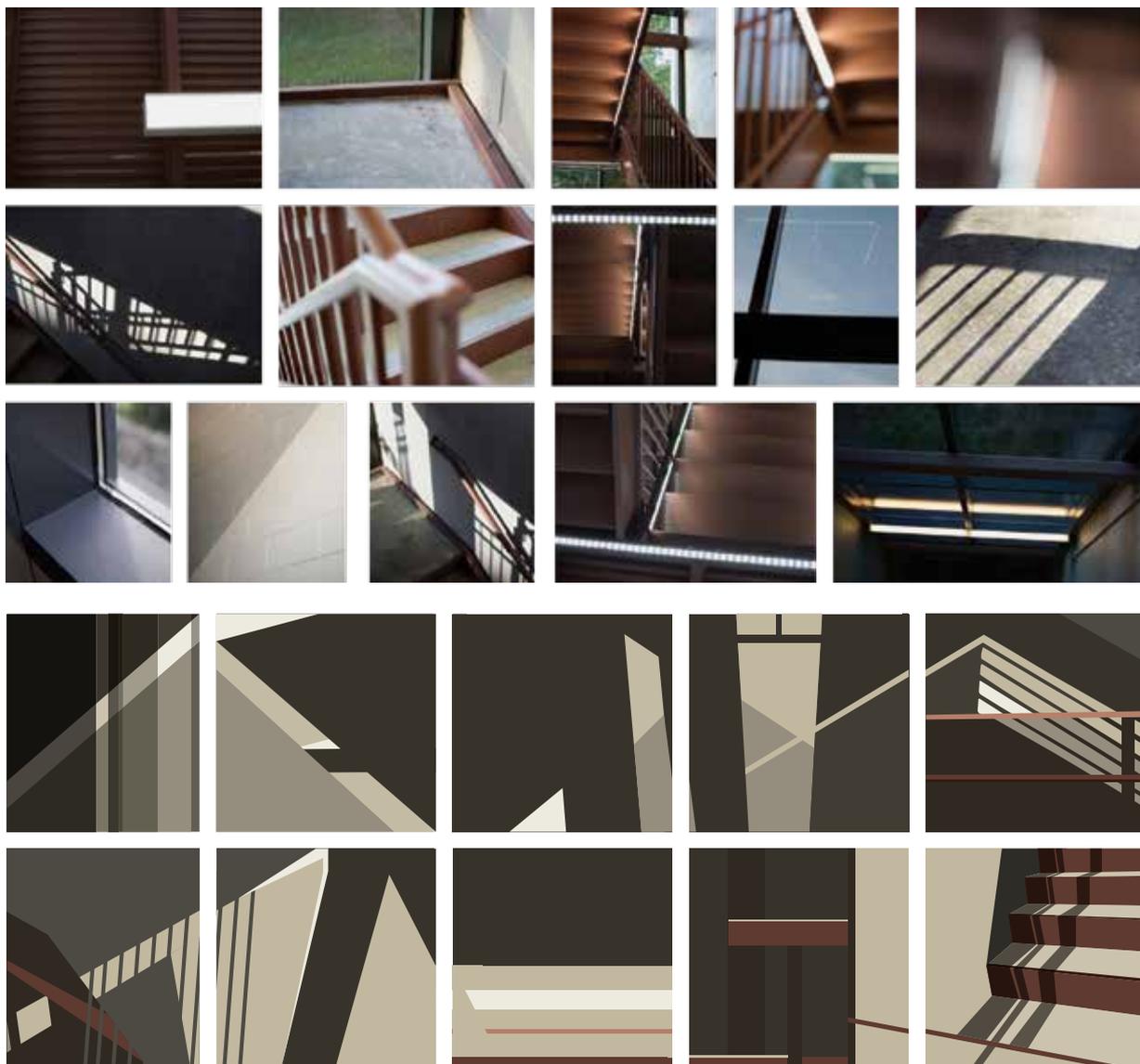
Джейсон Окутаке

Точка и линия: физическая и цифровая.
 В представленном здесь эксперименте с надписями каждое слово написано линиями, точками либо и тем и другим, образованными предметами реального мира, цифровыми иллюстрациями или векторами, заданными кодом.
 MFA Studio. Мариан Бандже, приглашенный преподаватель.

Три объекта, тридцать три способа. Этот масштабный дизайнерский проект стимулировал дизайнеров наблюдать, представлять и создавать абстракции наблюдаемых объектов с использованием различных материалов и техник. Дизайнеры начали с посещения нестандартных мест, где можно увидеть необычные вещи. С музея, океанариума, ботанического сада. Они сделали многочисленные рисунки трех объектов, уделяя особое внимание форме, цвету, текстуре и материалам. За тщательным наблюдением последовали упражнения на создание списков слов и рисование по памяти. В результате получилось девяносто девять набросков. Проект нацелен на развитие терпения, упорства и открытого взгляда в условиях многократного повторения. Graphic Design I. Брокетт Хорн, преподаватель.





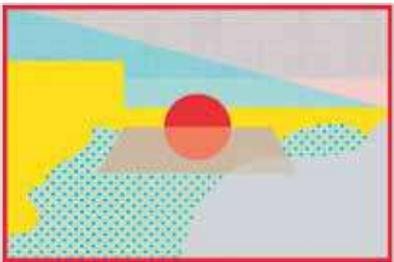
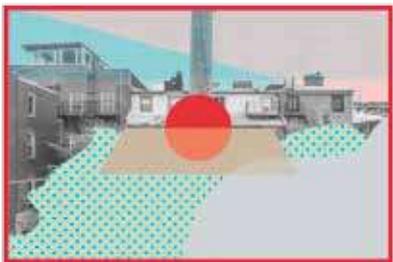
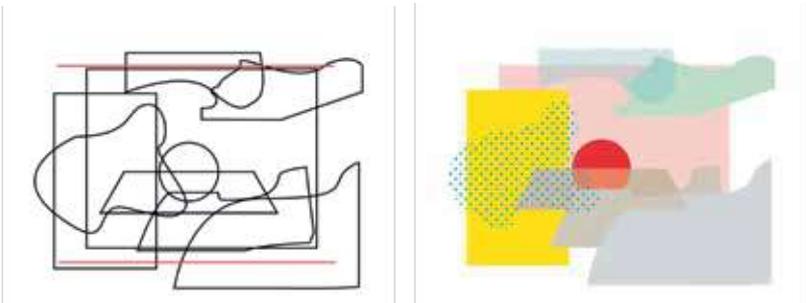


Йен Эванс

Пространственное преобразование

В этом проекте дизайнеры изучали точку, линию и плоскость как средства экспрессии. Они погружались в пространство и наблюдали его с различных позиций, включая разные точки обзора (сверху, снизу) и психологическую ориентацию (мужчина, женщина, жираф, креветка и т. д.). Участники создавали изображения выбранного пространства в различных формах (фотография, рисунок, картина,

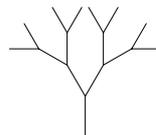
печать, коллаж, видео). Репрезентации могли быть наглядными, абстрактными, иконическими, индексными и символическими. После начальной фазы наблюдения дизайнеры создавали серию репрезентаций, используя кружкостикеры, изоленду и нарезанную бумагу. Финальная аппликация представляла собой последовательность из десяти изображений для книжки, сфальцованной гармошкой. Graphic Design I. Брокетт Хорн, преподаватель.



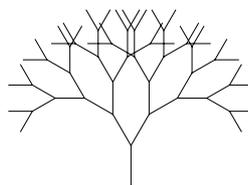
Майкл Кведнау



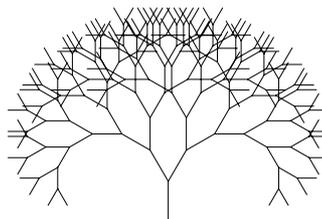
Бинарное дерево (400, 600, 400, 550, 30, 1);



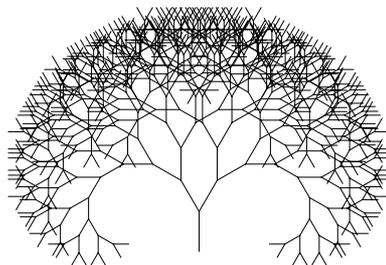
Бинарное дерево (400, 600, 400, 550, 30, 3);



Бинарное дерево (400, 600, 400, 550, 30, 5);



Бинарное дерево (400, 600, 400, 550, 30, 7);



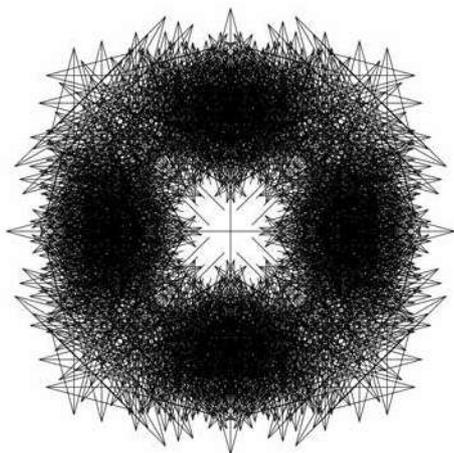
Бинарное дерево (400, 600, 400, 550, 30, 9);

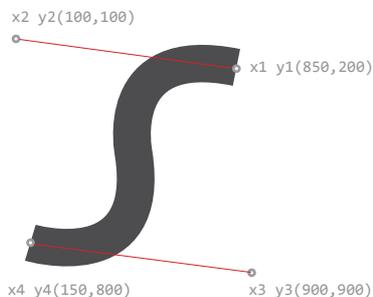
Бинарное дерево. Рисунок становится плотнее с каждым «поколением». Последнее число в коде означает количество повторений. Иохун Ан, MFA Studio

Рисование кодом

Показанные здесь рисунки были сделаны с использованием Processing, открытого языка программирования. Дизайн строится на бинарном дереве, базовой структуре данных, в которой разветвляются только два побега. Бинарные деревья используются для организации информационных иерархий и часто отображаются в графической форме. Плотность финального рисунка зависит от угла между дочерними элементами и количеством поколений.

Более крупный дизайн создается за счет повтора, поворота, инверсии, соединения и наложения деревьев. В рисунке кодом дизайнер изменяет объект, над которым работает, варьируя исходные данные алгоритма.





Кривые Безье

Кривая Безье — это линия, заданная набором узлов и контрольных точек. В векторной графике линия изменяется путем их добавления, удаления и переноса.

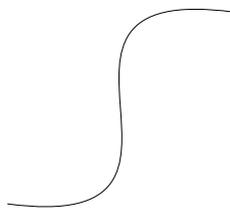
Показанные здесь рисунки были созданы при помощи открытого языка Processing. Кривые нарисованы прямо в коде:

```
bezier(x1,y1,x2,y2,x3,y3,x4,y4);
```

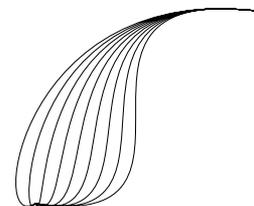
Первые два параметра (x1, y1) определяют первую узловую точку, а два последних параметра (x4, y4) определяют другую узловую точку. Параметры между ними определяют местонахождение контрольных точек, задающих кривую.

Кривые, нарисованные в графических редакторах, по сути те же, что и нарисованные кодом, но мы осмысливаем и контролируем их другими средствами. Дизайнер варьирует результаты, изменяя входные данные для алгоритма.

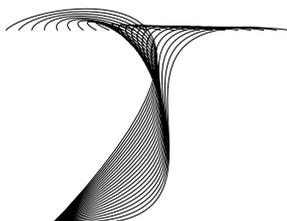
```
beginShape(POLYGON);
vertex(30, 20);
bezierVertex(80, 0, 80, 75, 30, 75);
bezierVertex(50, 80, 60, 25, 30, 20);
endShape();
```



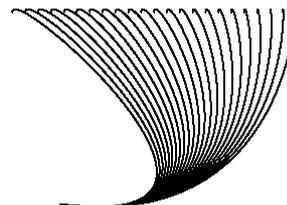
```
bezier(850,200,100,100,900,900,150,800);
```



```
for(int i=0; i<900; i=i+100)
{bezier(850,200,100,100,i,900,150,800);}
```



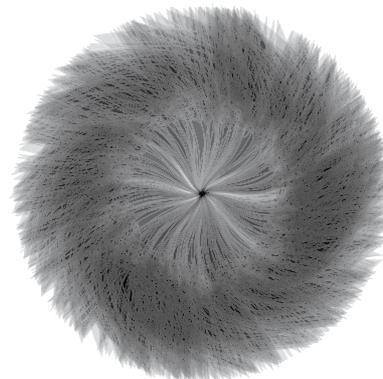
```
for(int i=0;i<900; i=i+40)
{bezier(i,200,100,100,900,i,150,800);}
```

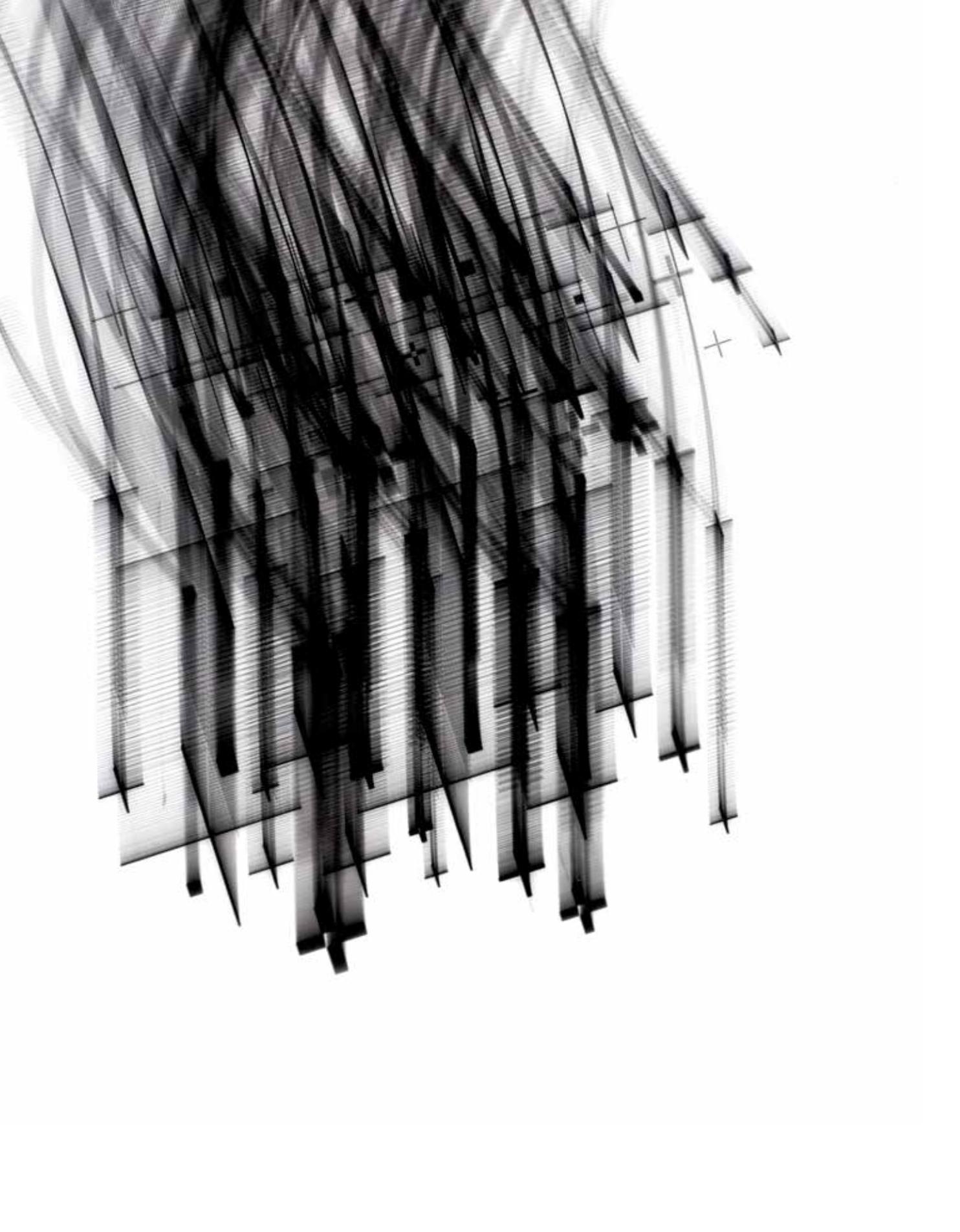


```
for(int i=0;i<900;i=i+40)
{bezier(i,200,i,100,900,900,150,800);}
```

Повторенная кривая Безье. Дизайнер написал функцию, которая повторяет кривую в пространстве согласно заданному приращению (i). Тот же базовый код был использован для генерирования всех рисунков вверху страницы с различными входными данными для узловых и контрольных точек. Переменная (i) задает кривую. Йохун Ан, MFA Studio

Черный цветок. Вершина Безье — это форма, образованная замкнутой кривой Безье. Этот дизайн был создан ротацией многочисленных вершин Безье вокруг общего центра с разной степенью прозрачности. Йохун Ан, MFA Studio





Ритм и баланс

Я уделяю пристальное внимание разнообразию форм и размеров и располагаю объекты так, чтобы линии и грани создавали ритм, который управлял бы движением взгляда наблюдателя по изображению и приводил к точке фокуса. Сергей Форостовский

Нам нужно соблюдать равновесие, чтобы стоять и ходить; мы пытаемся сбалансировать различные аспекты нашей личной и профессиональной жизни; мир борется за политическое равновесие. Баланс высоко ценится в культуре, и неудивительно, что наши скрытые, интуитивные отношения с ним дали нам возможность чувствовать баланс — или дисбаланс — в том, что мы видим, слышим, обоняем, пробуем на вкус и трогаем.

В дизайне баланс действует, как катализатор для формы — он закрепляет и активизирует элементы в пространстве. Вы когда-нибудь замечали, как взгляд цепляется за неочевидный дизайн? Диссонанс обычно возникает из-за несоблюдения пропорций и неправильного размещения элементов друг относительно друга и негативного пространства. Слишком крупно, слишком близко, слишком плоско, неправильно выровнено и т. д.

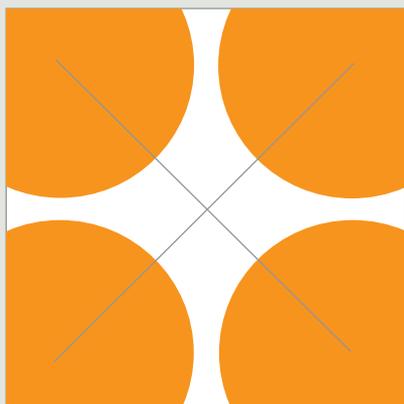
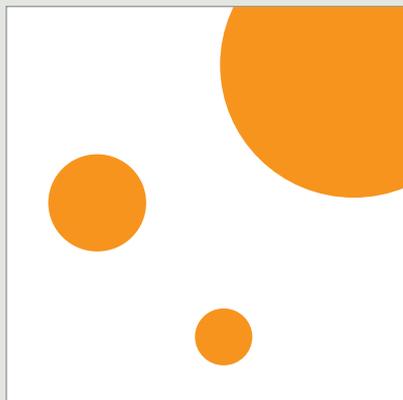
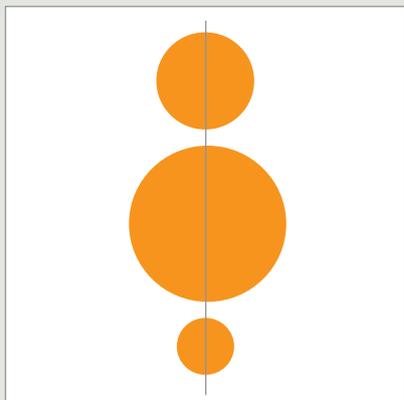
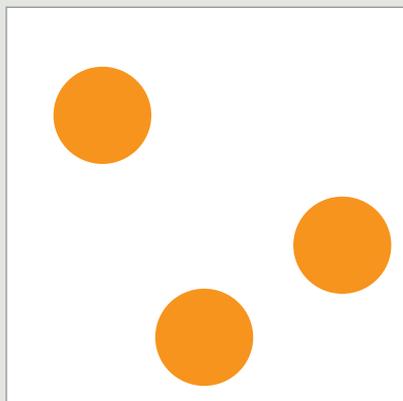
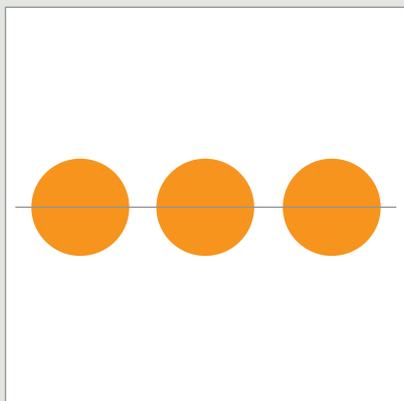
Визуальный баланс имеет место, когда вес одного или более элементов равномерно распределен в пространстве. Например, обставляя комнату, мы передвигаем мебель до тех пор, пока не почувствуем, что сбалансировали форму и пространство. Крупные объекты образуют противовес мелким; темные объекты — светлым.

Симметричный дизайн обладает внутренней устойчивостью. Но баланс не должен непременно быть статичным. Канатоходец держит равновесие, проходя по неустойчивой линии в пространстве, постоянно смещая свой вес и непрерывно двигаясь. Дизайнеры используют контраст размеров, текстур, света и тени, цветов и форм, чтобы выровнять или подчеркнуть вес объекта и добиться динамического баланса, схоже с равновесием акробата.

Ритм — это сильный, регулярный, повторяющийся паттерн: барабанная дробь, шум дождя, равномерная поступь. Речь, музыка и танец обладают ритмом для выражения формы во времени. Графические дизайнеры используют ритм при создании статичных изображений: в книгах, журналах и анимированной графике. Хотя паттерн обычно подразумевает непрерывное повторение, большинство форм графического дизайна добиваются ритма, прерываемого изменением и вариацией. В дизайн-книг стремятся к разнообразию размеров и тонов на страницах при сохранении общего структурного единства.

Баланс и ритм взаимодействуют и создают дизайн, который наполнен жизнью, одновременно и стабильный, и необычный.

Ритм и повторение. В основе этой нарисованной кодом фотограммы простой трафаретный знак «плюс», на который падает свет, по мере того как фотобумага механически и ежеминутно сдвигается в течение многих часов. Визуальный результат имеет плотность и насыщенность наложенных слоев, характерные для рисунка углем. Тад Такано. Сфотографировано для книги Дэном Майерсом.



Симметрия и асимметрия

Возможна симметрия левой и правой сторон, верха и низа, или того и другого сразу. Многие живые организмы обладают симметричной формой. Одинаковый вес рук и ног (лап) обеспечивает живому существу безопасное передвижение; дерево распределяет вес равномерно вокруг ствола, чтобы сохранять вертикальное положение; а лучи морской звезды расходятся от центра.

Однако симметрия — это не единственный способ достичь баланса. Асимметричные дизайны, как правило, более активны, чем симметричные, и дизайнеры достигают баланса, противопоставляя контрастирующие элементы друг другу, создавая композиции, которые позволяют взгляду путешествовать по изображению, при этом сохраняется впечатление общей стабильности.

Симметрия. Изображения выше демонстрируют базовый симметричный баланс. Элементы организованы по общей оси; изображения отзеркаливаются по осям. Показанные здесь конфигурации имеют симметричные правую и левую стороны и/или верх и низ.

Асимметрия. В этих изображениях для достижения композиционного баланса была использована асимметрия. Органичное расположение элементов зиждется на взаимодействии формы и негативного пространства и близости элементов друг к другу и к краям поля, за счет чего одновременно достигаются и напряжение, и баланс.

UGANDA IS WAVING IN ITS FIGHT AGAINST HIV AIDS AS THE COUNTRY HAS WON INTERNATIONAL ACCLAIM FOR ITS
 PROGRESS AGAINST HIV AIDS THE LATEST NUMBERS HOWEVER INDICATE THAT UGANDA IS
 NOW LOSING GROUND THE GOVERNMENT IS BOWING TO PRESSURE FROM
 FAITH-BASED ORGANIZATIONS IN THE USA PUSHING RIGID MORALISTIC
 APPROACHES SUCH AS ABSTINENCE AND BEING FAITHFUL AT
 THE EXPENSE OF SAFER SEX PRACTICES THE FUNDAMENTAL
 ISSUE THE USE OF CONDOMS IS BEING IGNORED OR
 LEFT OUT COMPLETELY THE BUSH ADMINISTRATIONS
 \$1.2 BILLION FUNDING TO UGANDA IS NOW IN

QUESTION AS RATES OF HIV OR ARE RISING

IT SEEMS AS THE HIV AND AIDS ABC

CAMPAIGN HAS LOST ITS POWER

CONDOMS ARE AN IMPROVISATION NOT A

SOLUTION I FAVOR OPTIMAL RELATIONSHIPS BASED

ON LOVE AND TRUST INSTEAD OF INTENTIONAL

MISTRUST WHICH IS WHAT THE CONDOM IS ALL ABOUT

CONDOMS AS A WAY OF PREVENTING AIDS ONLY ABSTINENCE IS PREACHED HOW

CONDOMS HAVE BEEN BANNED BY THE GOVERNMENT

OF UGANDA BECAUSE THEY PROMOTE SIGNIFICANT

RISK TO THE POPULATION AT LARGE

IT WAS FULFILLING WHAT THE GOVERNMENT HAD

ORDERED A RECALL AND DESTRUCTION OF CONDOMS

THE MOST IMPORTANT FACTORS IN ENDING

THE TRANSMISSION OF HIV PROGRAMS

THAT RECEIVE PEPFAR FUNDS WILL NOT

BE REQUIRED TO PROVIDE CONDOMS AS

A MODE OF PREVENTION THE UNITED

STATES ADMINISTRATION WILL TAKE

ABSTINENCE FROM AN AFTERTHOUGHT

FORWARD TO AN URGENT GOAL THE

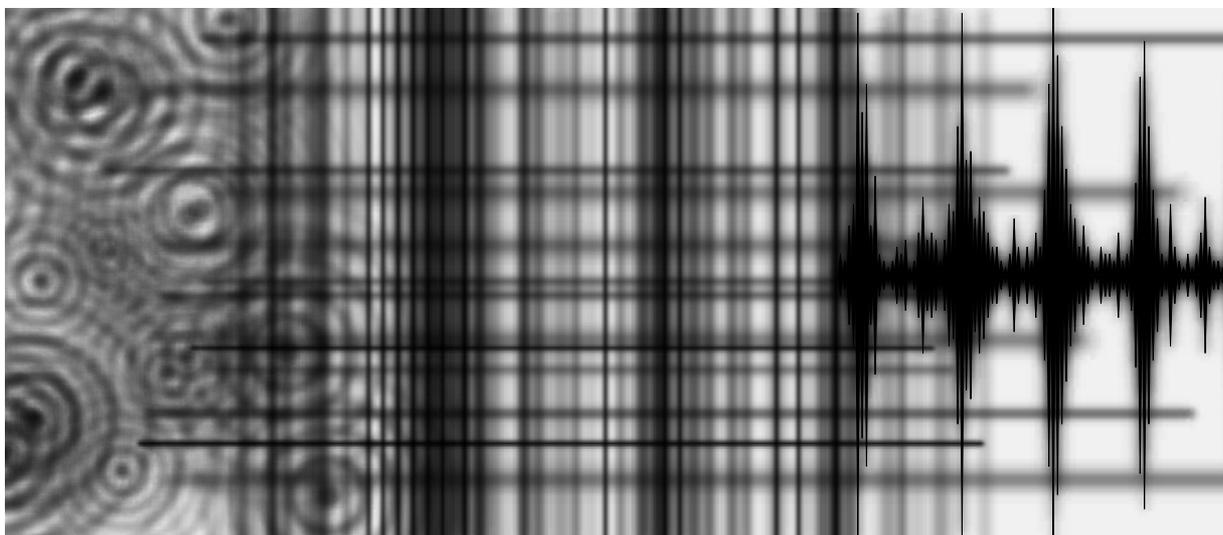
RELIGIOUS INSTITUTIONS ARE VITAL

PARTICIPANTS IN THE FIGHT AGAINST

HIV AND AIDS IN EVERY INSTANCE



Нарушенная симметрия. Дизайнер нарушил симметричную форму креста, чтобы выразить обеспокоенность политических фракций Уганды критической ситуацией с ВИЧ и СПИДом. Понятные предложения чередуются с сумбурными, и их кульминацией становится хаос, создающий динамический баланс. Катрина Кеане, MFA Studio.



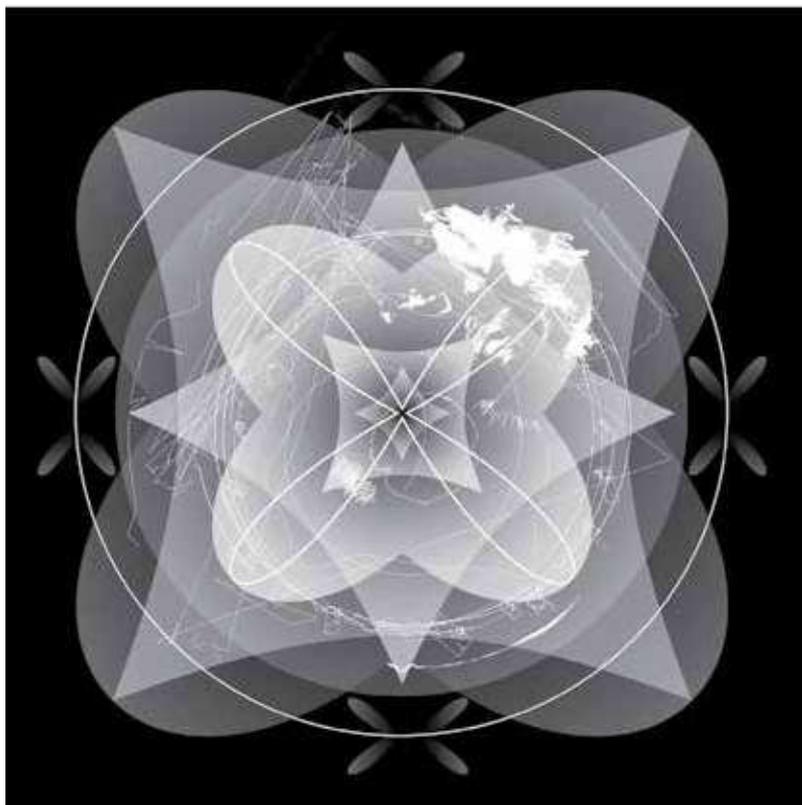
Джейсон Окутаке, MFA Studio

Ритм и время

В музыке основной ритмический рисунок постепенно изменяется. Слои этого рисунка проигрываются одновременно, поддерживая друг друга и создавая акустический контраст. В аудиозаписи звуки усиливаются или ослабевают, за счет чего создается ритм, который меняется и развивается по ходу произведения.

Графические дизайнеры используют аналогичные структуры в визуальном мире. Повторение элементов, таких как круги, линии и сетки, создает ритм, а варьирование размера или интенсивности порождает эффект неожиданности.

Маниакальная мандала. Плавные симметричные формы, наложенные друг на друга, вносят диссонанс безумием острых нерегулярных линий. Вэньцзи Лу, MFA Studio.



Верхние уровни развязки, Хьюстон, Техас



Грузовые контейнеры, Норфолк, Вирджиния

Повтор и изменение

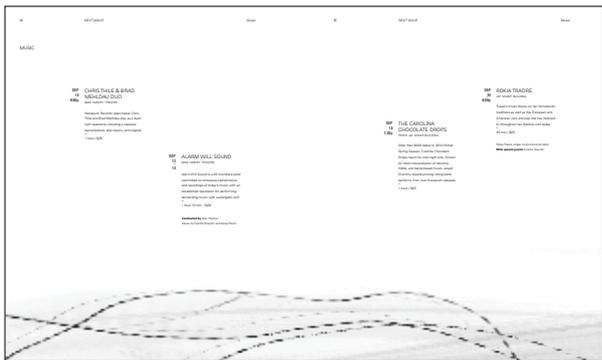
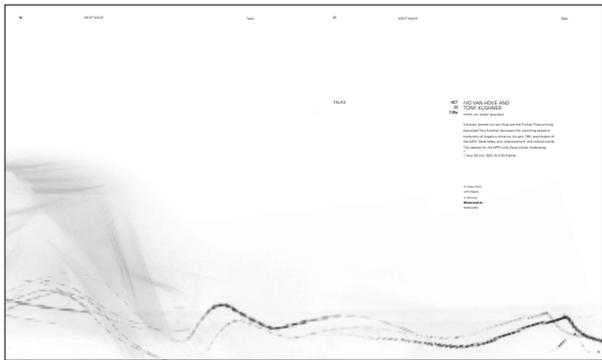
От плавных контуров возделанных полей до скопления грузовых контейнеров, образующих тесные ряды. Повтор — это постоянная характеристика нашего мира. Как гармония мелодии и диссонанс аккордов в музыке, повтор и изменения создают в жизни визуальные контакты. Красоту образуют смешения.



Контурное земледелие, Майерсвилль, Мэриленд

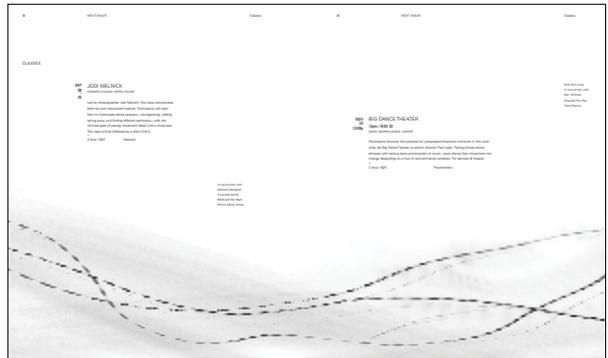
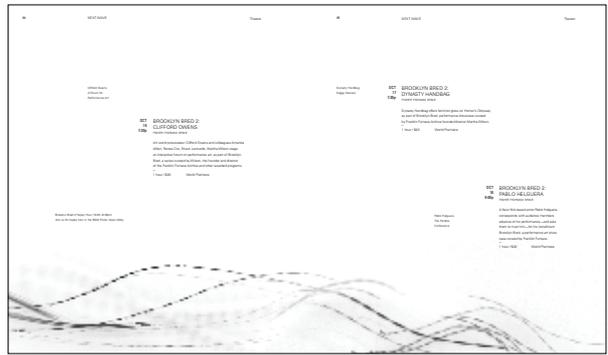
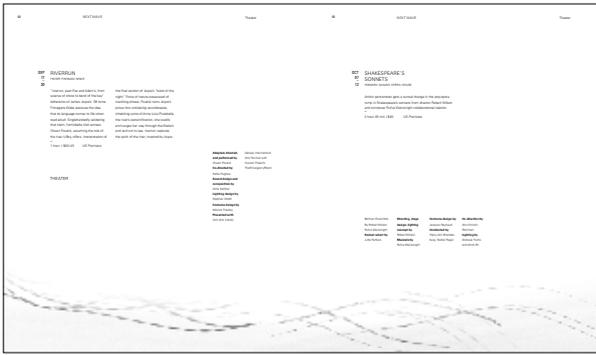
Наблюдаемый ритм. Снимки, сделанные с воздуха, кажутся нам интересными и необычными, потому что мы не привыкли видеть пейзажи с высоты птичьего полета. Многие узоры, текстуры и цвета, встречающиеся в природе, и созданные человеком формы, будучи залиты светом и скрыты тенями, образуют завораживающие ритмы.

Кэмерон Дэвидсон.



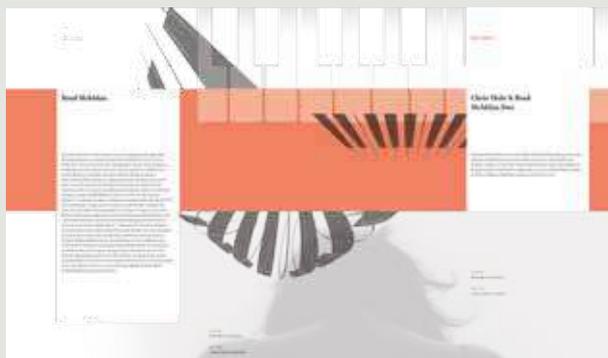
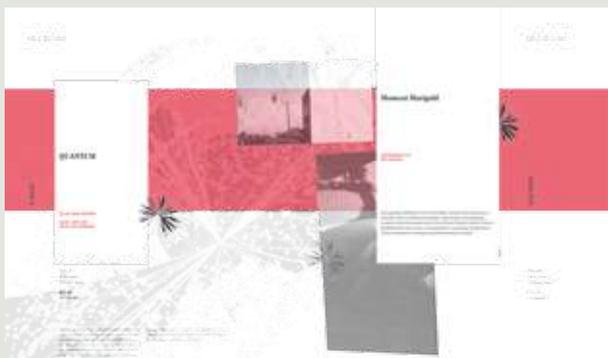
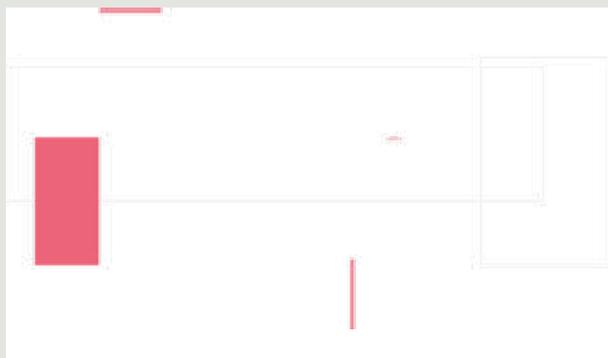
Ритм и его регулирование
 Дизайнеры часто имеют дело с контентом, распределенным по множеству страниц. Как и в однополосной композиции, дизайн на нескольких страницах должен быть единообразным. Изображения, типографика, линейки, цветовые поля и т. д. помещают-

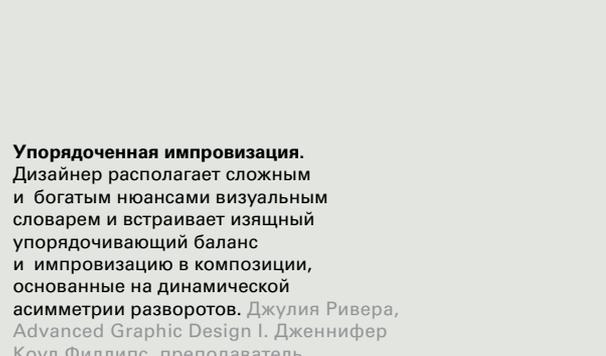
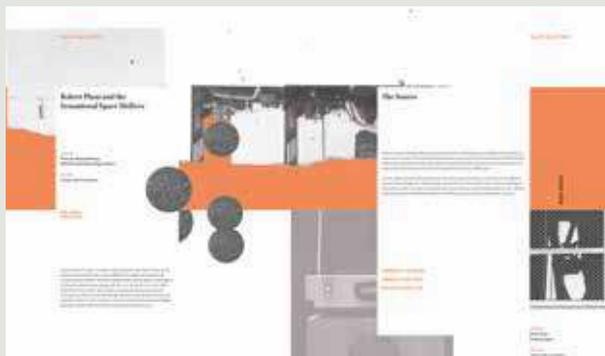
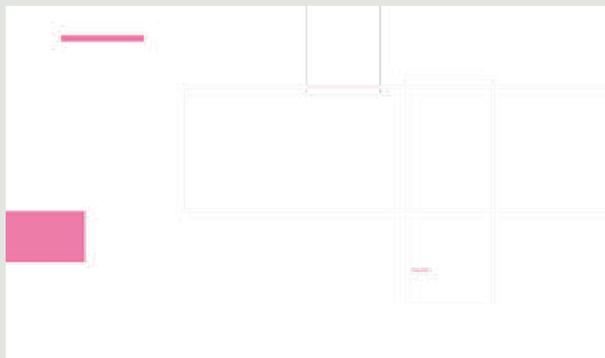
ся в определенные места, чтобы создавать фокусные точки. Тогда взгляд зрителя будет перемещаться в определенной последовательности. Лежащая в основе сетка помогает упорядочить интереса. Ключ к поддержанию интереса — добавление неожиданного элемента и вариации.



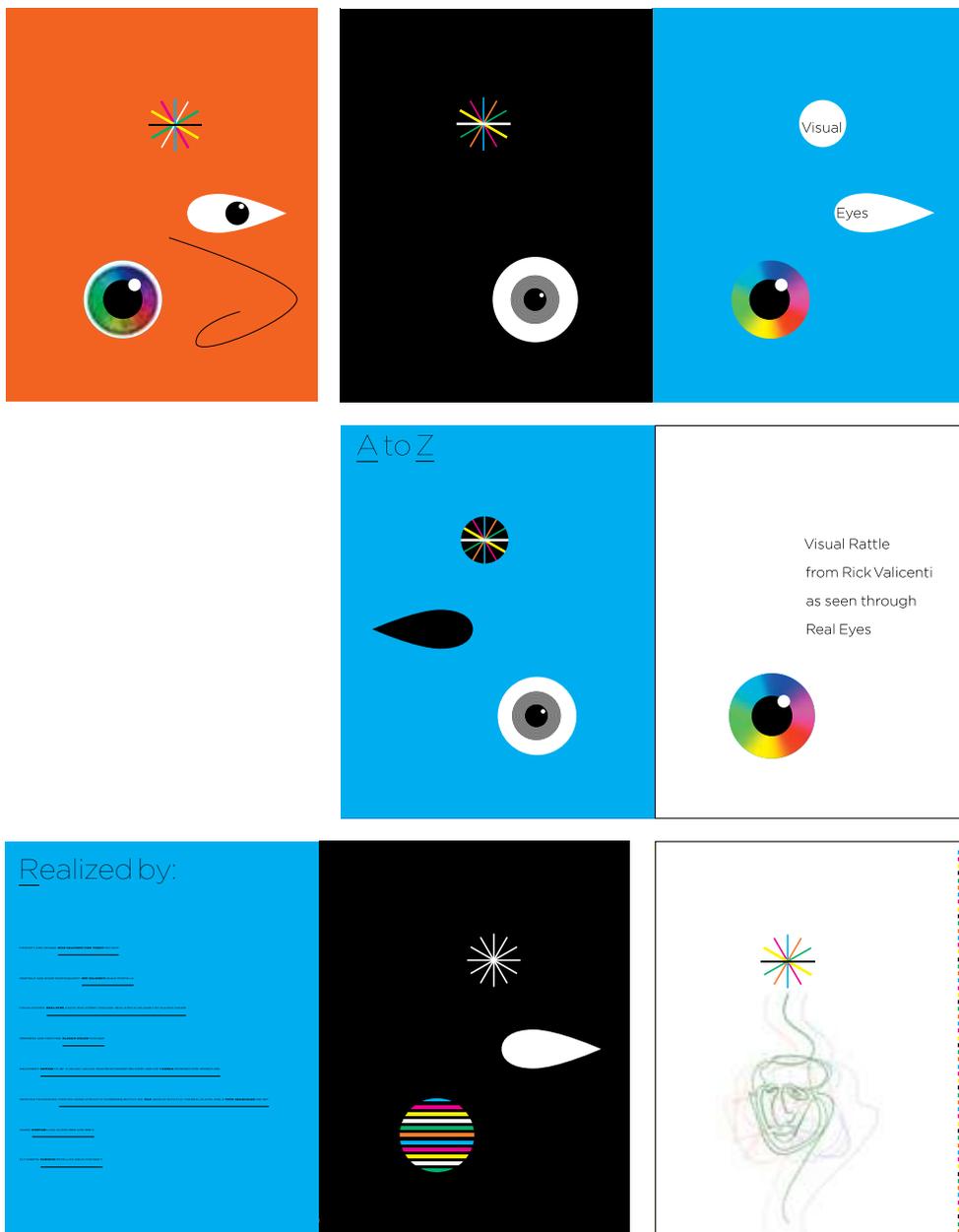
Фестиваль Next Wave. Дизайнерам поручили оформить программу мероприятий биеннале, проводимого Бруклинской музыкальной академией. Учитывая рациональную и авангардную природу фестиваля, они должны предлагать свежие решения, гармонично сочетающие новаторский дух и экспрессию с упорядоченной информацией, которая легко находится.

Это решение создает контраст между волнообразными расплывчатыми формами и жесткой сеткой, иерархией и динамическим распределением на каждом развороте и во всем макете. Ким Мейстрелл, *Advanced Graphic Design I*. Дженнифер Коул Филлипс, преподаватель.





Упорядоченная импровизация. Дизайнер располагает сложным и богатым нюансами визуальным словарем и встраивает изящный упорядочивающий баланс и импровизацию в композиции, основанные на динамической асимметрии разворотов. Джулия Ривера, Advanced Graphic Design I. Дженнифер Коул Филлипс, преподаватель.



Эlegantное начало. Эти страницы — обложка, вводные и заключительные страницы иллюстрированного алфавита. Простые хорошо сбалансированные элементы оживлены цветом с учетом контекста, а затем возвращены к абстракции, что обеспечило легкий привлекательный дизайн, контрастирующий со сложным содержанием книги. Рик Валисенти, *Thirst*.

Beautiful

Michael
in this book
m 1976 to 1982
rietta, Ohio;
Illinois; or
lle, Virginia.



The pictures
were taken from
in either MaNorthrup
Chicago, I
Charlottesvi

l Ecstasy

Ориентация текста на корешок.
Для фотографий Майкла Нортрупа характерна центрированная композиция. Дизайнер Пол Сар обыграл эту особенность и «разрезал» заголовок и вводный текст по вертикали, обеспечив эффект неожиданности и улучшив взаимодействие с читателем. Пол Сар. Фото книги: Дэн Майерс.

ATLANTIC OCEAN

72° W

64° W

24° N

16° N

Tropic of Cancer

8° N

CARIBBEAN SEA



Масштаб

Мисс Дарси была барышней достаточно высокой и более крупной, чем Элизабет, и, хотя ей едва исполнилось шестнадцать лет, фигура ее уже вполне сформировалась и отличалась особой женственностью и грацией. Джейн Остин

Печатная продукция может быть маленькой, например, как почтовая марка, или крупной, как, например, рекламный щит. Логотип должен хорошо читаться, даже если он очень маленький, а также с большого расстояния. Фильм должно быть хорошо видно и на огромном стадионе, и на экране смартфона. Дизайн одних проектов предназначен для их показа в крупном масштабе, а дизайн других заточен под веб-страницу. Вне зависимости от того, какого размера будет ваша работа, в ней должен быть соблюден масштаб.

Что дизайнеры понимают под масштабом? Масштаб может быть объективным и субъективным. С объективной точки зрения масштаб — это размеры объекта физического мира или точное соотношение реального предмета и его изображения. У бумажных карт точный масштаб: отношение длины отрезка соответствует реальной длине на местности.

Модели воссоздают отношения, характерные для полномасштабных объектов. Так, коллекционная машинка в точности воспроизводит реальный автомобиль, а игрушечная машинка обладает измененными пропорциями: одни элементы больше, а другие меньше, чем в реальности.

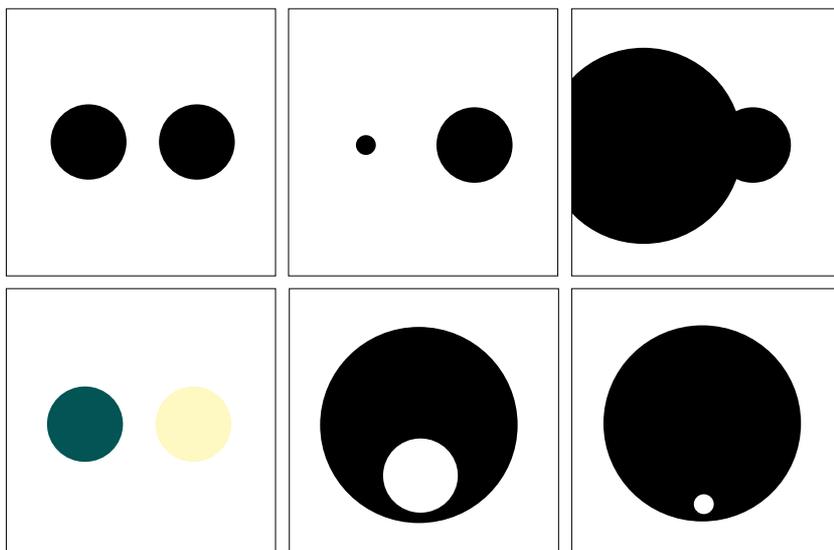
С субъективной точки зрения масштаб — это то, как

конкретный человек воспринимает размер объекта. Книга или комната, например, могут быть большими или маленькими, в зависимости от нашего собственного размера и знаний о других книгах и других комнатах. Плохо, когда у изображения отсутствуют признаки, привязывающие его к реальному миру. Дизайн с элементами одинакового размера часто кажется скучным и статичным, так как ему не хватает контраста размеров.

Бывает, что масштаб зависит от контекста. Обычный лист бумаги может содержать текст или изображения, которые будто выходят за его края, создавая необычное чувство масштаба. Аналогично небольшой отдельный элемент может подчеркивать большую поверхность, придавая значимость огромному окружающему его пространству.

Часто, когда дизайнеры в первый раз распечатывают работу, их ждет неприятный сюрприз: элементы, которые смотрелись живыми и динамичными на экране, в печатном виде кажутся скучными и вялыми. Например, шрифт 12 пт, как правило, хорошо читается на экране монитора, но на отпечатанной странице выглядит топорным и громоздким. Развитие восприимчивости к масштабу — это постоянный процесс для любого дизайнера.

Большое изображение из маленьких частей. Этот дизайн представляет карибскую культуру как единство многочисленных маленьких островов. Смысл изображения выстраивается непосредственно из контраста масштабов. Роберт Льюис, MFA Studio.

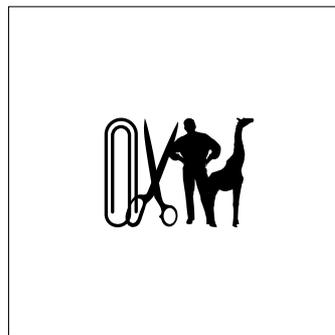
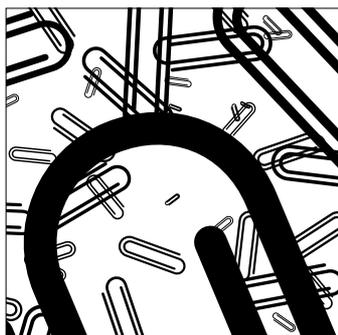


Масштаб относителен

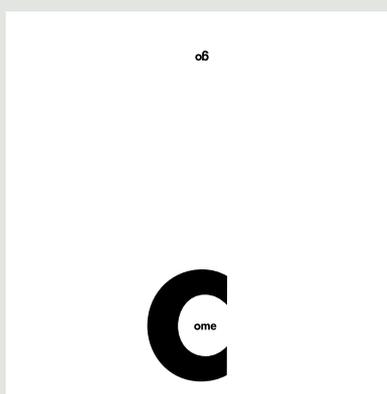
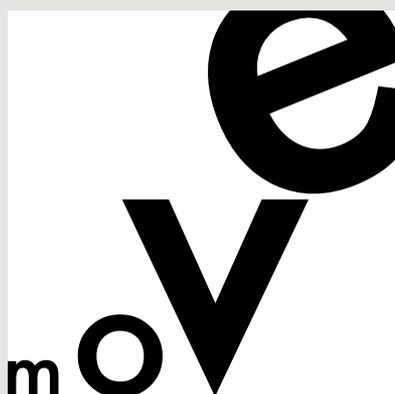
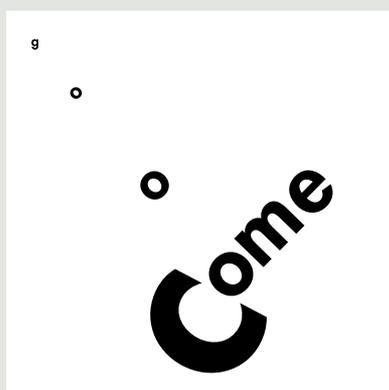
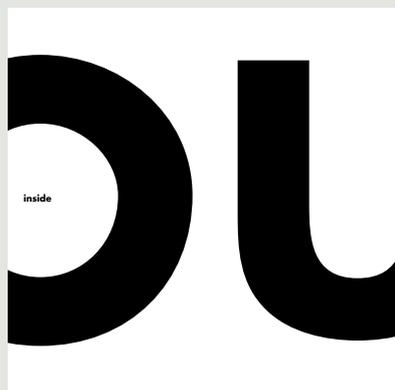
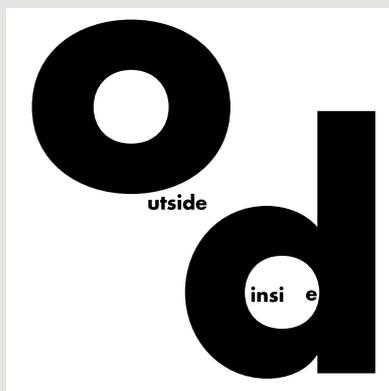
Графический элемент может казаться крупнее или мельче в зависимости от размера, положения и цвета элементов вокруг него. Когда у всех элементов одинаковый размер, дизайн выглядит плоским. Контраст размеров создает напряжение, глубину и движение. Маленькие формы уходят на задний план; более крупные выходят вперед.



Кропинг с целью показать масштаб. Большая круглая форма кажется огромной, потому что выходит за пределы страницы.



Знакомые объекты, привычный масштаб. Мы ожидаем определенного соотношения размеров знакомых нам объектов. Играя с масштабом, можно создавать пространственные иллюзии и концептуальные взаимосвязи. Грегори Мэй, MFA Studio.



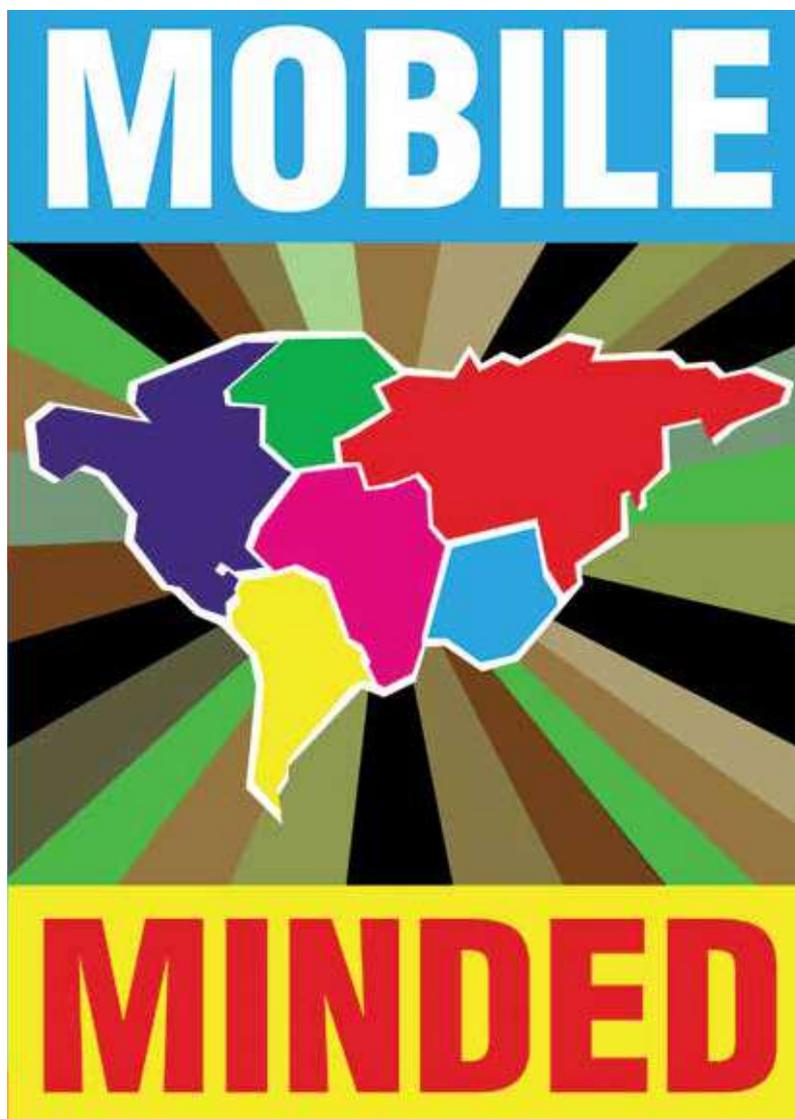
Криста Квик, Нан И, Джули Дивальд

Дзе Лиан, Суюнь Чой, Райан Артелл

Дженн Джулиан, Нан И, Суюнь Чой

Масштаб, глубина и движение.

В показанных здесь шрифтовых композициях дизайнеры работали с одним словом или парой слов и использовали изменение масштаба и положение на странице, чтобы передать смысл слова или пары слов. Контраст масштаба может создавать ощущение движения или глубины, а также указывать на различную значимость. *Typography I* и *Graphic Design I*. Эллен Луптон и Звездана Рогич, преподаватели.



Крупный шрифт, маленькие страницы. В этой книге, дизайнером которой выступила Мике Геррицен, небольшой формат контрастирует с крупным шрифтом. Непривычный размер текста придает книге громкое и энергичное звучание. Обложка воспроизведена в реальном масштабе (1:1). Мике Геррицен и Герт Ловинк, *Mobile Minded*, 2002.



**e mobil
le mobi
ile mob
bile mo
obi lem**

WHEN WAS THE LAST TIME
I HEARD FROM YOU ANYWAY?

058

**SEND
SMS**

3337772633
99966688777
6444663



007

ONLY in JAPAN

WHERE MEN TEND TO VIEW
CELLPHONES AS
TOYS,
WOMAN TREAT THEM LIKE
ACCESSORIES

**PERSONALSPACE
JUNKSPACE
VIRTUALSPACE
CELLSPACE
VISUALSPACE
FREESPACE
PUBLICSPACE
NETWORKSPACE
SOCIALSPACE
COMMUNICSPACE
WORKSPACE
CYBERSPACE
SMARTSPACE
AUGMENTEDSPACE**

American reluctance to use mobile phones largely hinges on a highly developed sense of privacy and individuality. Just as people from more social, interconnected cultures see mobiles as a way of extending their networks and adding to their collectivity, many Americans seem to fear that the mobile will undermine their self-reliance and their independence, as well as disturbing their personal space.

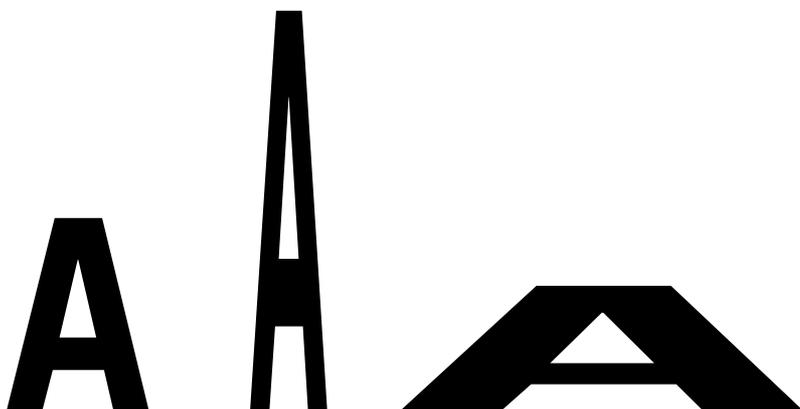
THE 1990'S WERE ABOUT THE VIRTUAL:

**VIRTUAL REALITY
VIRTUAL WORLDS
CYBERSPACE
AND DOT COMS**

The image of an escape into a virtual world which would leave the physical space useless dominated the decade. The new decade brings with it a new emphasis on a physical space augmented with electronic, network and computer technologies: GPS, the omnipresence of video surveillance, "cellspace" applications: objects and buildings sending information to your cellphone or PDA when you are in their vicinity, and gradual dissemination of larger and flatter computer/video displays in public spaces.



**SAY GOODBYE,
VIRTUAL SPACE.
PREPARE TO LIVE IN
AUGMENTED SPACE.**



Масштабирование

Масштабировать графический элемент — значит изменять его размеры. Современное ПО легко позволяет масштабировать фотографии, векторную графику и шрифты. Изменение масштаба элемента может переопределить его роль на странице. Тем не менее следует соблюдать осторожность: легко исказить элемент, если увеличить/уменьшить его без соблюдения пропорций.

Векторную графику можно уменьшать или увеличивать без потери качества. Растровые изображения нельзя увеличить без того, чтобы рисунок не стал расплывчатым.

В двумерной анимации увеличение графического объекта с ходом времени создает эффект приближения, как будто объект движется на зрителя.

Масштабирование букв. Если ширину и высоту буквы увеличить непропорционально, результатом будет искаженная форма. При вертикальном масштабировании горизонтальные элементы становятся слишком толстыми, а вертикальные — слишком тонкими.

При горизонтальном масштабировании вертикальные элементы становятся непропорционально тяжелыми, а горизонтальные элементы — тонкими.



Полный комплект гарнитуры. Многие семейства шрифтов включают варианты букв с различными пропорциями. Гарнитура Helvetica Neue содержит светлые, нормальные, полужирные и жирные буквы, а также регулярные, узкие и широкие. Штрихи всех букв выглядят одинаково. Этот эффект разрушается, если буквы смасштабированы неравномерно.



Правильные пропорции

Горизонтальное масштабирование

Вертикальное масштабирование

Масштабирование изображений

и объектов. Неравномерное масштабирование искажает как изображения, так и текст. Представьте, что вы можете изменить размеры объекта физического мира, растянув или сплющив его, чтобы он поместился в определенное пространство. Результаты радовать глаз не будут. Эрик Карнес.

Экстремальная высота. На этом плакате, посвященном лекции в колледже, дизайнер Пол Сар поставил типографику в сложные условия и получил почти нечитаемый текст. (Он, знал, что у него будут дотошные читатели.) Пол Сар.

PAUL SHARPE. EVERETT COLLECTION. FUTURE PART II

APRIL 7, 2000 4 PM DUNTING 110 M.I.C.A.

FREE



Текстура

Если вы трогаете что-то, то кто-то (скорее всего) это почувствует.

Если вы чувствуете что-то, то кто-то (скорее всего) будет тронут.

Рик Валисенти

Текстура — это тактильное ощущение от поверхности предмета. В окружающем мире текстуры помогают нам постигать природу вещей: у роз острые шипы, защищающие нежные цветы; гладкие асфальтированные дороги обеспечивают безопасную езду; густой туман скрывает от нас окружающие виды.

Текстуры элементов дизайна соответствуют их визуальной функции. Изящная гладкая поверхность украсит интерьер или рекламный проспект спа-салона. Колючая проволока может служить метафорой насилия или тюремного заключения.

В дизайне текстура и физическая, и виртуальная. Текстуры подразумевают реальную поверхность напечатанного материала или объекта физического мира, а также внешний вид поверхности. Например бумага может быть шероховатой или гладкой, ткань может быть грубой или деликатной, упаковочный материал — глянцевым или матовым. Физические текстуры влияют на тактильные ощущения от предмета, а также на его внешний вид. Гладкая или глянцевая поверхность, например, отражает свет иначе, чем мягкая или шероховатая.

Многие текстуры, с которыми дизайнеры работают, нематериальны, но существуют как оптический эффект. Текстура

конкретизирует изображение, придавая поверхности свойства и радуя глаз при близком рассмотрении.

Работая со шрифтами или рисуя дерево, дизайнер использует текстуру для передачи настроения, демонстрации точки зрения или передачи смысла физического присутствия. Текст, набранный курсивным шрифтом Garamond, будет выглядеть утонченным и прерывистым, а набранный шрифтом Univers покажется ровным и четким. Аналогично векторная иллюстрация, нарисованная тонкими штрихами, вызовет иные ощущения, чем фотография или нарисованный кодом рисунок.

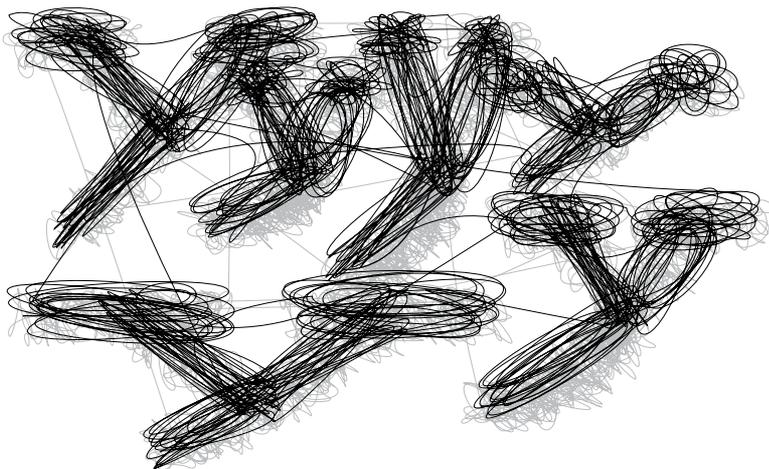
Как и в жизни, красота текстуры в дизайне часто заключена в пикантном сопоставлении или контрасте: колючий/мягкий, липкий/сухой, ворсистый/гладкий и т. д. Поместив рядом текстуры с противоположными уникальными формальными свойствами, дизайн может усилить последние.

В этой главе представлен широкий спектр текстур, созданных рукой, камерой, компьютером и кодом. Они абстрактные и конкретные, они были сфотографированы, скомпонованы, нарезаны, выстроены и нарисованы кистью. Они призваны напомнить нам, что текстура обладает чистой внутренней способностью привлекать и удерживать нас.

Современное рисование пальцами.
Буквы «эмоционального алфавита» Рика Валисенти нарисованы на стекле и сфотографированы с длинной экспозицией цифровой широкоформатной камерой Hasselblad.
Рик Валисенти, Thirst.

Реальная текстура

Физическое качество, которое образуется при повторяющемся нарезании, копировании, маркировке и вырезании, создает реальные текстурные поверхности. Эскизы справа родились из упражнения в студии на начальной стадии; при разработке идей и форм было запрещено использование компьютера. Турбулентность (*внизу*), алфавит Рика Валисенти, также воздействует на физические ощущения. Создание алфавита началось с небрежно нарисованных от руки каракулей, которые затем были переведены в код.



Изменения поверхности. Текстурная телесность этих упражнений со шрифтом искусно отражает активные процессы, выраженные словами. Перекрещивающиеся линии на доске художника напоминают сеть городских улиц. Джонни Холлман, *Graphic Design I*. Бернارد Кэнифф, преподаватель.





Хейли Гриффин

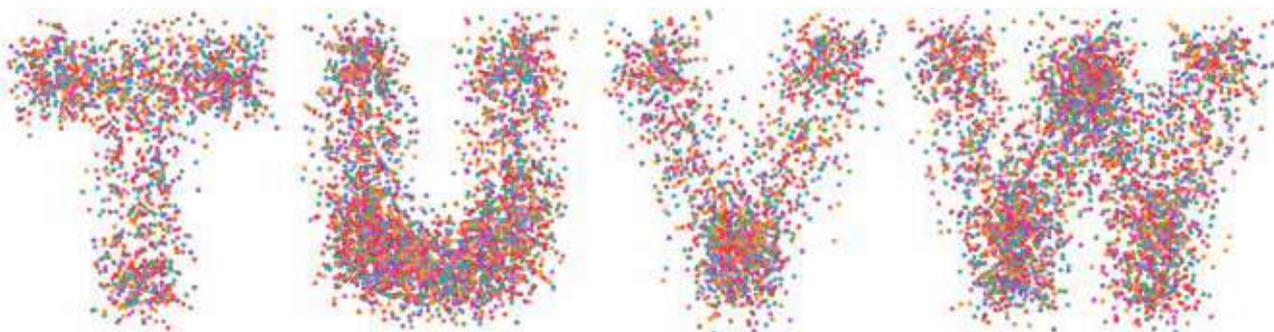
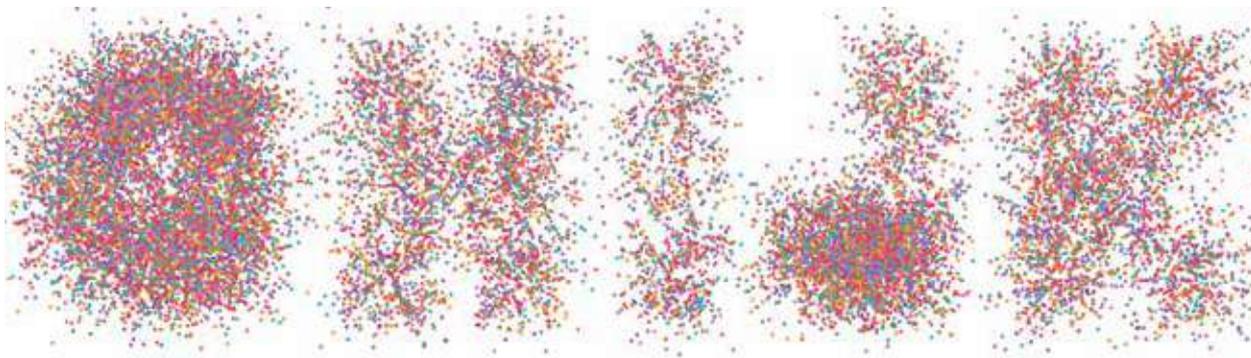
Физическая и виртуальная текстура.
 Это упражнение образует взаимосвязи между физической и виртуальной текстурой (ощущением и внешним видом поверхностей). Дизайнеры фотографировали интересные текстуры окружающего мира, затем описывали каждую текстуру, главным образом, формальные характеристики изображений.

Используя эти описания, дизайнеры воссоздали текстуры в Adobe Illustrator, применив повторение, масштабирование, слои и цвет. Выбор шрифтов был ничем не ограничен, не разрешалось лишь исказить пропорции. Graphic Design I. Майк Вейкерт, преподаватель.



Тим Мейсон

Грей Хаас



Нарисованная кодом текстура.

Швейцарский типограф Эмиль Рудер однажды сказал, что жизненные и индивидуальные шрифтовые ритмы чужды компьютеру. Показанные здесь буквы, нарисованные кодом, доказывают обратное. Созданные на языке Processing, они энергичные, органичные и все-таки жизненные. Иохун Ан, MFA Studio.

Пять квадратов, десять дюймов. Все шрифты имеют оптическую текстуру, обусловленную засечками, наклоном, шириной штриха и пропорциями. Эти атрибуты взаимодействуют на странице с кеглем, трекингом, интерлиньяжем и стилем абзаца, wybranymi дизайнером, отвечая при этом за общую текстуру.

В приведенном упражнении дизайнеры создавали композицию из пяти выровненных по ширине текстовых квадратов в десятидюймовом фрейме. Вариации текстуры и яркости были получены за счет комбинирования контрастирующих характеристик, таких как курсивный старостильный шрифт, рубленые шрифты одного начертания, брусковые шрифты и т. д. Световое соотношение (типографский цвет) определялось соотношением ширины штриха, межбуквенного интервала и интерлиньяжа.

На финальной стадии студенты изменяли масштаб и расположение квадратов для достижения композиционного баланса, напряжения и глубины. Было разрешено выравнивать квадраты по краю, чтобы создать иллюзию масштаба.

Турограphy I. Дженнифер Коул Филлипс, преподаватель.



thee to a summer's
ore lovely and more
h winds do shaken
of May And much
hath all too shorting
e too hot the eyes
es And often is his
dimmd And every
netime declines By
s changing course
y eternal summer
or lose possession
owest Nor shall tie

Джулия Дивальд

and his whole function suiting with
ing! Yet I, a dull and muddy-mettled
pregnant of my cause, and can say
ose property and most dear life a
ard? Who calls me villain? Breaks
and blows it in my face? Tweaks me
roat, as deep as to the lungs? Who
e it: for it cannot be but I am pigeon
ion bitter; or ere this I should have
slave's offal-bloody, bawdy villain!
kindless villain! O, vengeance! Why
e, that I, the son of a dear father
heaven and hell, must, like a whore
i-cursing like a very drab, A scullion!
ve that guilty creatures, sitting at a
ome that
malefactions; for murder though't
rs with most miraculous work

ALL THE INFECTIONS THAT THE SUN SUCKS
UP FROM BOGS, FENS, FLATS, ON PROSPER
FALL AND MAKE HIM BY INCH-MEAL A
DISEASE. HIS SPIRITS HEAR ME AND
YET I NEEDS MUST CURSE, BUT THEY LL
NOR PINCH, FRIGHT ME WITH URCHIN
SHOWS, PITCH ME IN THE MIRE, NOR LEAD
ME, LIKE A FIREBRAND, IN THE DARK OUT
OF MY WAY, UNLESS HE BID 'EM; BUT FOR
EVERY TRIFLE ARE THEY SET UPON ME
SOMETIME LIKE APES THAT MOW AND
CHATTER AT ME AND AFTER BITE ME, THEN
LIKE HEDGEHOGS WHICH LIE TUMBLING
IN MY BEDGEOGS WHICH LIE TUMBLING
IN MY BEDGEOGS AND MOUNT THEIR

Анна Эшелман

boom shattering glass
another These fears
when sources noise
Witnesses couldn't b
sized vegetables we
street smashing thir
Small food through
their Suddenly some
levitated tarnish and
homungous siblings
shooft down hose do
traffic hazards Nothi
only leaked lifesize s
buildings, pedestrian
vegetables apparen
Manhattan and trav
Liberty, where they t
three hours the par
damage thirty five bu
of the New York City,
vegetables for potent

I never may believe these an
fables, nor these fairy toys. Lu
and madmen have such seel
brains, such shaping fantasies,
apprehend more than coal reaso
comprehends. The lunatic, the
and the poet are of imaginativ
compact. One sees more d
than vast hell can hold, that i
madman, the lover, all as frantic
Helen's beauty in a brow of Egp
poet's eye, in fine frenzy rolling,
glimce from heaven to earth,
earth to heaven; and as imagin
bodies forth the forms of If
unknown, the poet's pen turns
to shapes and gives to airy no
a local habitation and a name.
tricks hath strong imagination, i
it would but apprehend some j
comprehends some bringer of th
or in the night, imagining some

ny, that hath to instrument
e never surfeited sea hath
land where man doth not
wuff to love. I have made
our men hang and drown
ny fellows are ministers of
ords are temper'd, may as
beckm'd-at stabs kill
the dove that's in my plume
enable. If you could hurt
ur strengths and will not
y business to you, that you
Prosperus, exposed unto the
s innocent child, for which
getting, have menced the
against your peace. Thee
and do pronounce by me
death can be at once, shall
is whose wraths to guard
esolate isle, else falls upon
xo and a dear life ensuing

As the Pentagon, Defense Secretary Donald H Rumsfeld said that while it was unclear what role the U.S. military might take in enforcing new U.N. sanctions, he did not expect the United States or any other nation to do so unilaterally

At the Pentagon, Defense Secretary Donald H Rumsfeld said that while it was unclear what role the U.S. military might take in enforcing new U.N. sanctions, he did not expect the United States or any other nation to do so unilaterally

never may believe these antique
obies, nor these fairy toys. Lower
and madmen have such seeing
brains, such shaping fantasies, that
apprehend more than cool reason ever
comprehends. The lunatic, the lover
and the poet are of imagination all
compact. One sees more of the world
than vast hell can hold, that is, the
madman. The lover, all as frantic, sees
Helen's beauty in a brow of Egypt; the
poet's eye, in fine frenzy rolling, doth
glean from heaven to earth, from
earth to heaven; and as imagination
bodies forth the forms of things
unknown, the poet's pen turns them
to shapes and gives to airy nothing
a local habitation and a name. Such
tricks hath strong imagination, that if
it would but apprehend some joy,
it comprehends some pain of his joy.

Анна Эшелман

At the Pentagon, Defense Secretary Donald H Rumsfeld said that while it was unclear what role the U.S. military might take in enforcing new U.N. sanctions, he did not expect the United States or any other nation to do so unilaterally

At the Pentagon, Defense Secretary Donald H Rumsfeld said that while it was unclear what role the U.S. military might take in enforcing new U.N. sanctions, he did not expect the United States or any other nation to do so unilaterally

At the Pentagon, Defense Secretary Donald H Rumsfeld said that while it was unclear what role the U.S. military might take in enforcing new U.N. sanctions, he did not expect the United States or any other nation to do so unilaterally

Хенсу Лим

My mouth tastes like menthol, newly minted coins, and blood, the flavor of clean, flossed and metallic, french kissing a robot. You told me something wednesday night that made me chirp and glow. Do you know you do that? Your love is one to revel in. You mean so many subtle things. Like the way wassail burns the back of your throat ret draws you back for more. Like waking up and keeping your eyes closed and your heart rate low. Like the color of the sky when it snows. Like that second when the blades on a ceiling fan finally come to a smooth halt, you embody everything i have ever known, loved, and stored in mind if I were a transformer, I'd fold into a cat. Maybe.

My mouth tastes like menthol, newly minted coins, and blood, the flavor of clean, flossed and metallic, french kissing a robot. You told me something wednesday night that made me chirp and glow. Do you know you do that? Your love is one to revel in. You mean so many subtle things. Like the way wassail burns the back of your throat, but draws you back for more. Like waking up and keeping your eyes closed and your heart rate low. Like the color of the sky when it snows. Like that second when the blades on a ceiling fan finally burn the back of your throat, but draws you back for more. Like waking up and keeping your eyes closed and your heart rate low. Like the color of the sky when it snows. Like that second when the blades on a ceiling fan finally come to a smooth halt, you embody everything i have ever known, loved, and stored in mind if I were a transformer, I'd fold into a cat. Maybe.

Эллен Кинг

On Wednesday, owners and workers downtown boom shattering glass. Everyone first feared another 9/11. These fears were quickly dispelled when sources noise traveled into sight fighters a Witness couldn't believe their eyes. Building the sized vegetables were bouncing down the faces street smashing things that got into their ward Small food throughout city had begun vegetable that suddenly some unusual force derivin hasn't levitated tarrish and into the streets water carried enormous salting fire trucks and open sandy shoot down hose down, and rope down every an traffic hazards Nothing worked, vegetables other only leaked lifese seeds tons of juice onto most buildings, pedestrians streets. The parade of lost vegetables apparently was first spotted upper Manhattan and traveled all the way to the Statue Liberty, where they then moved out to sea. Most three hours the parade had managed structurally damage thirty five buildings, across the population of the New York City, and leave them without add vegetables for potentially a week (a scary thought)

And, and tell the face thou viewest Now face should form another Whose fresh thou not renewest Thou dost beguile less some mother For where is she so year'd womb Disdains the tillage of Or who is he so fond will be the tomb to stop posterity Thou art thy mother's e in thee Calls back the lovely April io thou through windows of thine age ite of wrinkles this thy golden time But member'd not to be Die single, and ies with thee Look in the glass, tell the

Джулия Дивальд

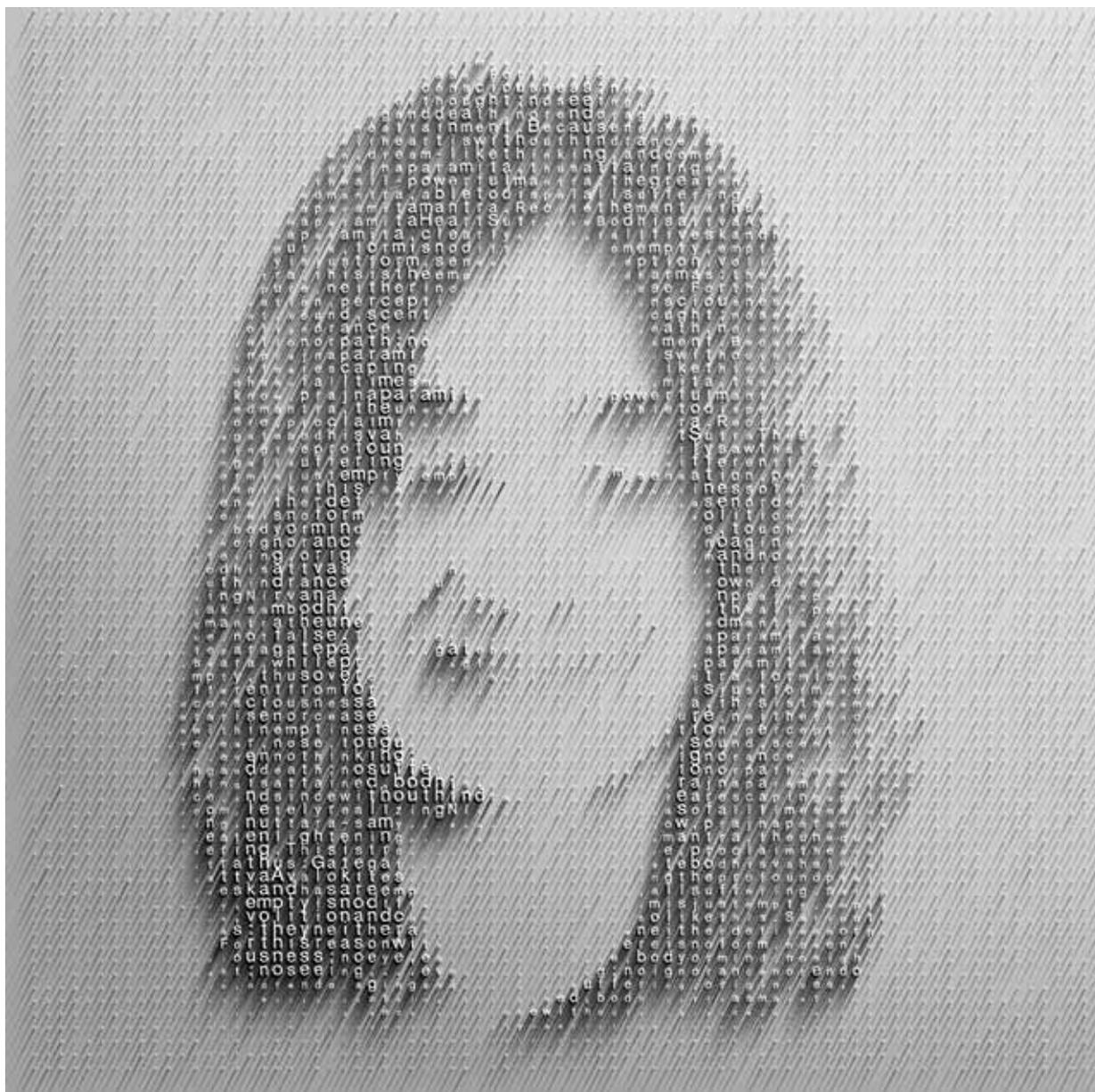
My mouth tastes like menthol, newly minted coins, and blood, the flavor of clean, flossed and metallic, french kissing a robot. You told me something wednesday night that made me chirp and glow. Do you know you do that? Your love is one to revel in. You mean so many subtle things. Like the way wassail burns the back of your throat, but draws you back for more. Like waking up and keeping your eyes closed and your heart rate low. Like the color of the sky when it snows. Like that second when the blades on a ceiling fan finally come to a smooth halt, you embody everything i have ever known, loved, and stored in mind if I were a transformer, I'd fold into a cat. Maybe.

My mouth tastes like menthol, newly minted coins, and blood, the flavor of clean, flossed and metallic, french kissing a robot. You told me something wednesday night that made me chirp and glow. Do you know you do that? Your love is one to revel in. You mean so many subtle things. Like the way wassail burns the back of your throat, but draws you back for more. Like waking up and keeping your eyes closed and your heart rate low. Like the color of the sky when it snows. Like that second when the blades on a ceiling fan finally come to a smooth halt, you embody everything i have ever known, loved, and stored in mind if I were a transformer, I'd fold into a cat. Maybe.

My mouth tastes like menthol, newly minted coins, and blood, the flavor of clean, flossed and metallic, french kissing a robot. You told me something wednesday night that made me chirp and glow. Do you know you do that? Your love is one to revel in. You mean so many subtle things. Like the way wassail burns the back of your throat, but draws you back for more. Like waking up and keeping your eyes closed and your heart rate low. Like the color of the sky when it snows. Like that second when the blades on a ceiling fan finally burn the back of your throat, but draws you back for more. Like waking up and keeping your eyes closed and your heart rate low. Like the color of the sky when it snows. Like that second when the blades on a ceiling fan finally come to a smooth halt, you embody everything i have ever known, loved, and stored in mind if I were a transformer, I'd fold into a cat. Maybe.

day i thou art i more lovely and i temperate Rough winds do shatter the darling buds of May And m summer's lease hath all too shor a date Sometime too hot the e of heaven shines And often is gold complexion dimm'd And ev fair from fair sometime declines chance or nature's changing coil untrimm'd But thy eternal summi shall not fade Nor lose possess of that fair thou owest Nor in shade When in eternal lines to thou growest So long as men c breathe or eyes can see So long lives this and this gives life to th

As the Pentagon, Defense Secretary Donald H Rumsfeld said that while it was unclear what role the U.S. military might take in enforcing new U.N. sanctions, he did not expect the United States or any other nation to do so unilaterally



Типографические портреты. Это исследование типографической текстуры началось с черно-белой фотографии. Дизайнеры передавали тональные и текстурные свойства, варьируя лишь начертания, гарнитуры, кегль, выравнивание и межсимвольное расстояние. Кто-то стремился к достижению портретного сходства, кто-то создавал свободные композиции из слов, заимствованных в резюме студентов. Graduate Typograpy. Дженнифер Коул Филлипс, преподаватель.

Вэньци Лу





Юши Луо

Катрина Кеане



Лоло Чжан

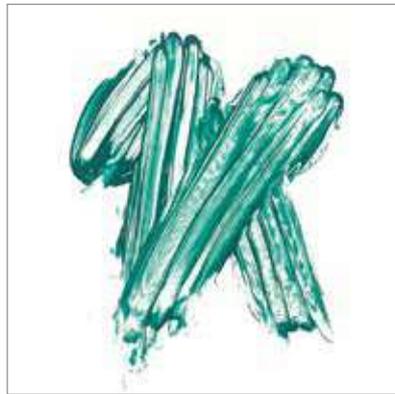




Гармония и контраст текстур

Детали поверхности могут гармонизировать или контрастировать между собой, что обуславливает определенные визуальные эффекты. Некоторые текстуры обладают высокой контрастностью и состоят из относительно крупных элементов; другие же — малоконтрастны и состоят из мельчайших частиц. Мешковатый презерватив контрастирует с помятой кожурой банана. Буквы могут быть нарисованы широкой кистью или сделаны из полосок бумаги — каждая техника сообщает странице конкретное физическое качество.

Сатору Нихэй



Алфавитная текстура. Эти буквы взяты из многогранной коллекции, созданной для эксперимента «Playground» Рика Валисенти, в котором созданные буквы отталкиваются от физических объектов или процессов. Дизайнеры сверху вниз: Мишель Бауэрс, Рик Валисенти, Дженн Стаккер.



Цвет

Все цвета — друзья своим соседям и любовники своим противоположностям.

Марк Шагал

Цвет передает настроение, описывает реальность или кодирует информацию. Дизайнеры используют цвета, чтобы сделать заметными одни предметы (например предупреждающие знаки) и заставить исчезнуть другие (камуфляж). Цвет обособляет и соединяет, подчеркивает и скрывает.

Графический дизайн когда-то считался областью преимущественно черно-белых работ. Но сегодня это в корне неверно. Цвет стал неотъемлемой частью дизайнерского процесса. Цветная печать когда-то была роскошью, но сейчас это обычное дело. Безграничное число оттенков разной степени интенсивности вдыхают жизнь в современный изобразительный материал, заряжают страницу, экран или окружающую среду энергией, чувственностью и значимостью. Графика и цвет слились в единое целое.

Согласно классической традиции суть дизайна заключается в линейных структурах и тональных отношениях (рисунок и затенение), а не в недолговечных оптических эффектах (цвет, интенсивность, яркость). Дизайн понимают как абстрактный каркас, лежащий в основе внешнего облика. Цвет, напротив, рассматривался как субъективный и изменчивый.

И действительно. Цвет в глазах смотрящего. Мы неспособны воспринять его, пока свет не отразится от предмета или не будет излучен источником света и не достигнет глаза. Наше восприятие цвета зависит не только от пигментации физической поверхности, но и от световой обстановки. Мы также воспринимаем цвет в связи с окружающими его цветами. Так, световой тон кажется светлее на темном фоне, чем на светлом.

Более того, в зависимости от культуры цвет меняет свое значение. Белый символизирует невинность и чистоту на Западе, но в восточном обществе это цвет смерти. В Японии невесты одеваются в красное, в Европе и США это цвет страсти и энергии. Цвета входят в моду и выходят из нее, и целая индустрия отвечает за это.

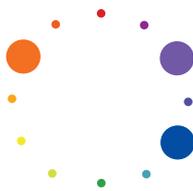
В общем, цвет — изменчивое явление, что с физической, что с культурной стороны. Точный словарь цветов, который облегчает взаимодействие в кругах дизайнеров, разработчиков ПО, полиграфистов и текстильщиков, формировался годами. Эта глава дает базовые понятия теории цвета и показывает пути, чтобы выстроить смысловые взаимосвязи цветов.

Противоположности притягиваются.

Сильные цветовые контрасты добавляют визуальной энергии этому плотному коллажу из живых цветов. Синий и пурпурный выделяются на фоне розового, оранжевого и красного. Нэнси Фрелих и Звездана Рожич.



Вторичные и дополнительные цвета. Эти плакаты были созданы с использованием дополнительных (оранжевый + синий) и вторичных цветов (оранжевый + пурпурный). Смешанные цвета и градиенты образуют переходные оттенки. Ричард Блейк, MFA Studio.



Основы теории цвета

В 1665 г. Исаак Ньютон открыл, что проходящий через призму свет распадается на спектр цветов: красный, оранжевый, желтый, зеленый, голубой, синий и фиолетовый. Он расположил цвета на круге, похожем на тот, которым художники пользуются сегодня для описания взаимоотношений между цветами.¹

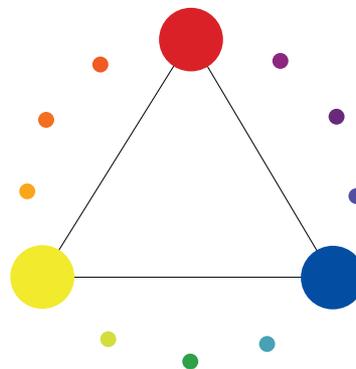
Почему цветовой круг так полезен для дизайнера? Цвета, расположенные на цветовом круге рядом, — аналогичные цвета. Их совместное использование означает минимальный цветовой контраст и внутреннюю гармонию, поскольку каждый цвет имеет общий с другими, идущими друг за другом, элемент. Аналогичные цвета обладают близкой теплотой цвета. Два цвета, расположенные друг напротив друга на круге, являются дополнительными (комплементарными). Они не содержат общих элементов и обладают контрастной теплотой (теплые/холодные). Решение использовать аналогичные либо контрастные цвета влияет на визуальную энергию и настроение любой композиции.

1. Об основах теории цвета см. книгу Тома Фрейзера и Адама Бэнкса «Цвет в дизайне. Мастер-класс». М: РИП-Холдинг, 2012.



Цветовой круг.

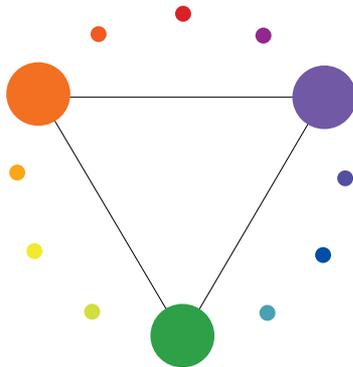
Эта основная схема показывает взаимоотношения между цветами. Дети учатся смешивать цвета по этой модели, а художники используют ее для работы с красками.



Основные цвета.

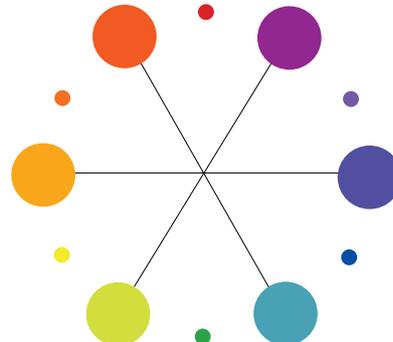
Красный, желтый и синий — это чистые цвета; их нельзя получить смешением других цветов.

Все прочие цвета круга образованы смешением основных цветов.



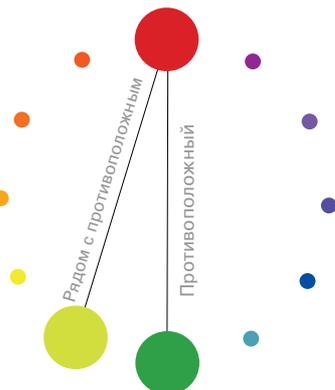
Вторичные цвета.

Оранжевый, пурпурный и зеленый состоят из соединения двух основных цветов.



Третичные цвета.

Красно-оранжевый и желто-зеленый, смешаны из одного основного и одного вторичного цветов.

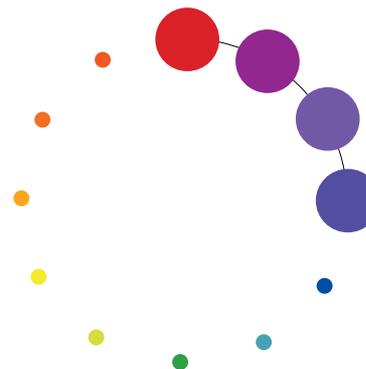


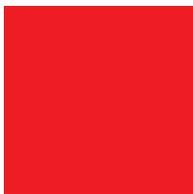
Дополнительные цвета.

Красный/зеленый, синий/оранжевый и желтый/пурпурный расположены друг напротив друга на цветовом круге. Чтобы получить более тонкие комбинации, выбирайте те цвета, что рядом с противоположными, например красный + третичный зеленый или третичный синий и третичный оранжевый.

Аналогичные цвета.

Цветовые схемы, построенные из оттенков, расположенных на цветовом круге рядом (аналогичных цветов) имеют минимальные хроматические различия.

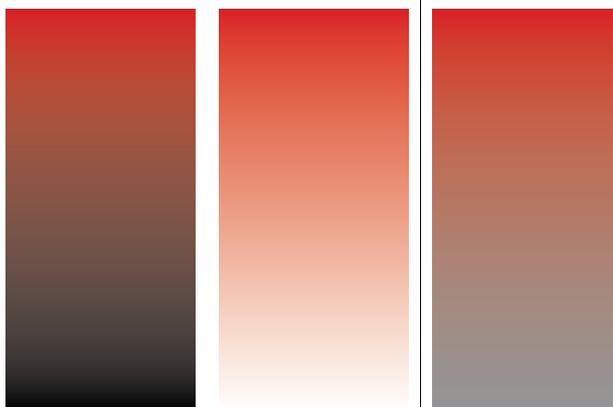




Тон определяет место цвета в спектре. Красный тон может казаться коричневым с низкой насыщенностью или розовым со слабой яркостью.

Яркость — это темная или светлая характеристика света, также называемая светлотой или тональностью. Яркость не зависит от тона или интенсивности цвета. Конвертируя цветное изображение в черно-белое, вы убираете тон, но тональные отношения остаются.

Интенсивность — это яркость или тусклость цвета. Цвет становится более тусклым при добавлении черного или белого, а также при его нейтрализации в сторону серого (снижения насыщенности).



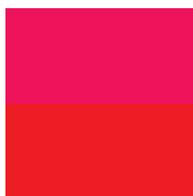
Аспекты цвета

Каждый цвет можно описать присущим ему рядом свойств. Понимание этих характеристик позволит вам определиться с выбором цвета и создать цветовые комбинации. Использование цветов, контрастирующих по яркости, делает форму точкой фокуса, а комбинирование цветов, сходных по яркости, сглаживает различие между элементами.

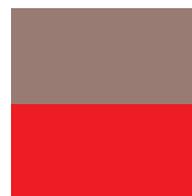
Тень — это тон с добавлением черного.

Оттенок — это тон с добавлением белого.

Насыщенность (также называется хроматичностью) — это относительная чистота цвета, отсутствие или присутствие примесей серого.



Эти цвета близки по яркости и интенсивности, и поэтому слегка различаются по тону.

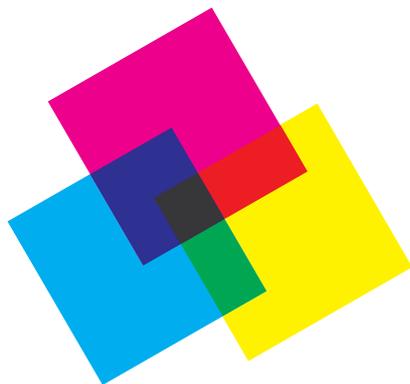


Эти цвета близки по тону и яркости, но различны по интенсивности.

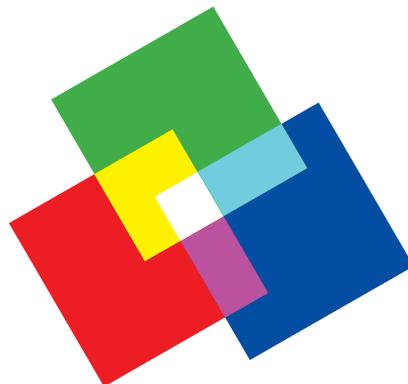


Градуированный цветовой круг. Каждый тон на цветовом круге показан здесь с последовательными переходами в зависимости от яркости (тени и оттенки). Обратите внимание, что пик насыщенности у каждого тона в разном месте. Желтый цвет интенсивнее всего ближе к светлому концу шкалы яркости, а синий интенсивнее всего в темной зоне.

Используйте градуированный цветовой круг для комбинирования цветов, схожих по яркости или насыщенности, или для построения контрастных отношений. Роберт Льюис, MFA Studio.



$$\begin{aligned} \text{Cyan} + \text{Magenta} &= \text{Blue} \\ \text{Cyan} + \text{Yellow} &= \text{Green} \\ \text{Yellow} + \text{Magenta} &= \text{Red} \\ \text{Cyan} + \text{Magenta} + \text{Yellow} &= \text{Black} \end{aligned}$$



$$\begin{aligned} \text{Red} + \text{Green} &= \text{Yellow} \\ \text{Blue} + \text{Green} &= \text{Cyan} \\ \text{Red} + \text{Blue} &= \text{Magenta} \\ \text{Red} + \text{Blue} + \text{Green} &= \text{White} \end{aligned}$$

Цветовые модели

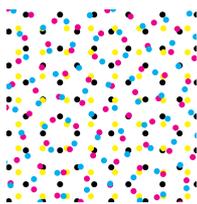
Поверхности поглощают одни световые волны и отражают другие в глазные цветовые рецепторы (колбочки). Отраженный свет — тот, который мы видим. Основные цвета видимого света — это красный, зеленый и синий. Такая световая система называется «аддитивной», так как три основных цвета вместе образуют все тона спектра.

В теории, комбинируя красную и зеленую краску, мы должны получить желтый. В реальной жизни, однако, эти пигменты соединятся в черно-коричневый. Так происходит потому, что пигменты поглощают больше света, чем отражают, делая их комбинацию темнее, чем исходные цвета. То есть больше цветов получается смешением и меньше — отражением света. Поэтому основанные на пигментах цветовые системы называются «субтрактивными».

При печати используется субтрактивная система CMYK. Берутся нестандартные цвета, поскольку свет, отраженный от голубого и пурпурного, смешивается в более чистые тона, чем свет, отраженный от синего и красного.

CMYK используется в типографской печати. Художники берут основной цветовой круг как руководство для смешивания красок, печатная краска — это другой набор цветов: голубой, пурпурный, желтый и черный, которые идеальны для воспроизведения спектра цветов, характерных для цветной фотографии. С, М, Y и К известны, как «составные цвета», а печать называется полноцветной. Струйные и цветные лазерные принтеры используют CMYK, равно как и офсетная печать (так была отпечатана, например, эта книга).

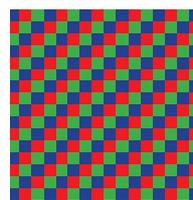
В принципе С, М и Y должны в совокупности давать черный, но получающийся цвет недостаточно богат для воспроизведения цветных изображений в полном тональном диапазоне.



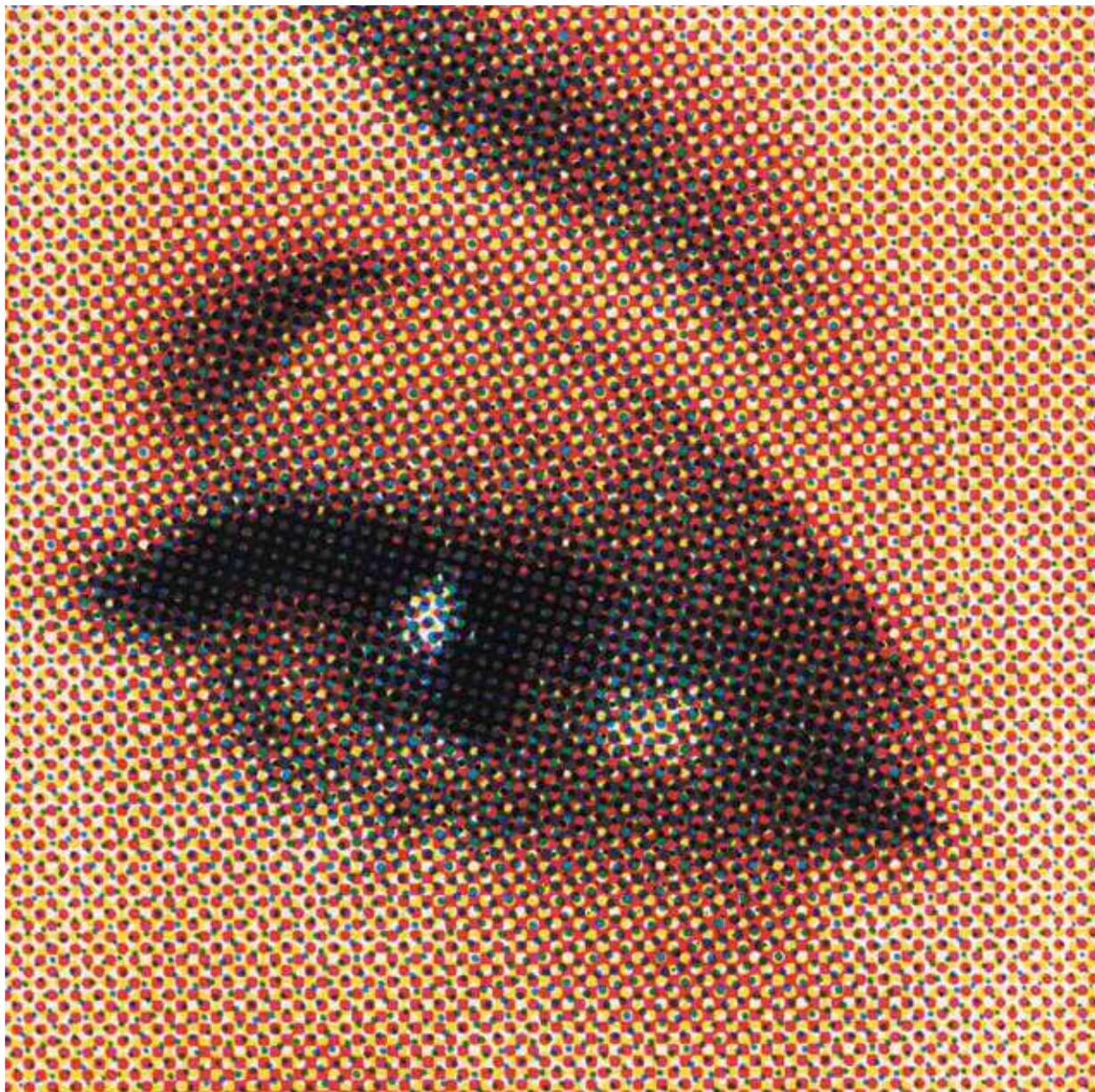
Прозрачная краска. Краски в принтере прозрачны, т. е. смешение цветов происходит, когда цвета накладываются друг на друга. Смешение цветов выполняется также оптически, когда изображение разбивается на крошечные точки разного размера.

RGB — это аддитивная цветовая система, используемая для экрана. Разное процентное соотношение красного, зеленого и голубого дает разные цвета спектра. Белый получается в результате соединения трех цветов 100%-й насыщенности. Черный достигается при нулевом свете (и цвете).

Любой цвет может быть описан по CMYK, по RGB, а также по другим цветовым моделям. В основе каждого цветового пространства числа, передающие универсальную цветовую информацию. Разные мониторы, печатное оборудование и тон бумаги — все это влияет на окончательный цвет. Цвета выглядят по-разному в флуоресцентном и естественном свете, а также в свете лампы накаливания. Цвета редко переходят из одного пространства в другое без потерь.

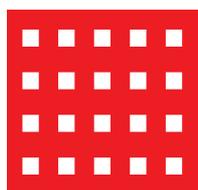
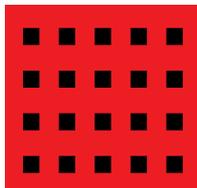


Прозрачный свет. Свет также прозрачен. Цвета излученного изображения создаются, когда различные оттенки света смешиваются прямо, а также, когда крошечные смежные пиксели комбинируются оптически.



Оптическое смешение цветов. Этот фрагмент напечатанного на бумаге плаката демонстрирует принцип полноцветной печати (СМΥК). Если смотреть с расстояния, цветные пятна сливаются оптически. С близкого же расстояния хорошо видны точки.

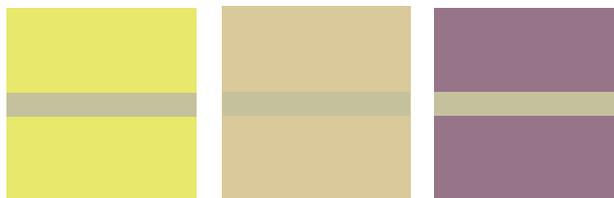
С какой бы цветовой моделью ни работало ваше ПО, если вы смотрите на изображение на экране монитора, это RGB. А на печати вы получаете СМΥК.



Эффект Бецольда. Немецкий физиолог Иоганн Фридрих Бецольд жил и работал в XIX веке. Очарованный светом и цветом, он также увлекался ковроткачеством. Ученый заметил, что изменяя цвет, совмещенный с другими цветами в рисунке ковра, он может добиться совершенно разных результатов. Более темный цвет сделает общий рисунок ковра темнее, а светлый — светлее. Это оптическое смещение.



Вибрация и яркость. Когда два цвета близки по яркости, возникает эффект сияния; слева зеленый кажется блестящим и нестабильным, тот же зеленый с правой стороны кажется темнее.



Один цвет, различные эффекты.

Нейтральный тон, пересекая три цветных квадрата, в каждом случае один и тот же. Он принимает немного другой оттенок или другую яркость, в зависимости от контекста.

Взаимодействие цвета

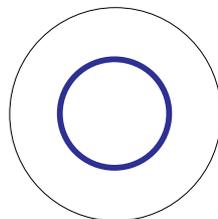
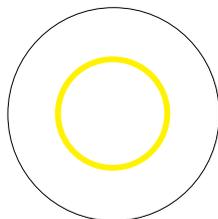
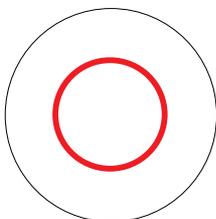
Джозеф Альберс, художник и дизайнер, до эмиграции в США творивший в Баухаузе, скрупулезно изучал свет и повлиял на несколько поколений преподавателей теории искусства². Он раздавал студентам листы цветной бумаги и побуждал их анализировать и экспериментировать с тем, как восприятие цвета изменяется в зависимости от того, как тот или иной цвет взаимодействует с соседствующими цветами.

Цвета смешиваются в глазу или же на палитре художника, или при печати. Этот факт влияет на то, как дизайнеры создают паттерны и текстуры, и используется в печати цифровым или механическим способом, при котором маленькие пятнышки чистого тона образуют бесчисленное множество цветовых вариаций.

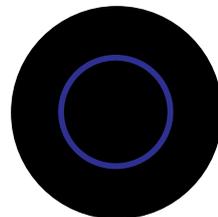
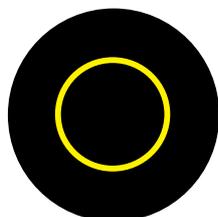
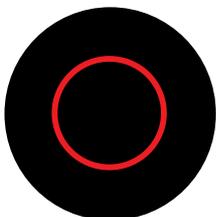
Дизайнеры совмещают цвета, создавая особые настроения и качества, используя один цвет для ослабления или усиления других цветов. Понимание того, как цвета взаимодействуют, помогает дизайнерам регулировать силу цвета и последовательно подбирать разные варианты одной идеи.

2. См. Josef Albers, *Interaction of Color* (1963; repr., New Haven: Yale University Press, 2006).

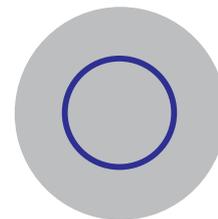
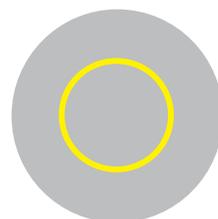
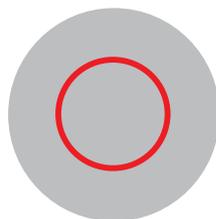
Цвет + белый



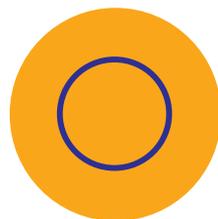
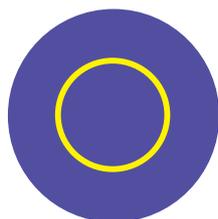
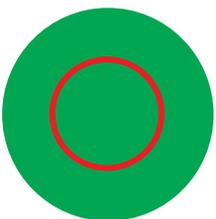
Цвет + черный



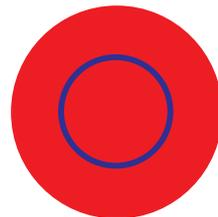
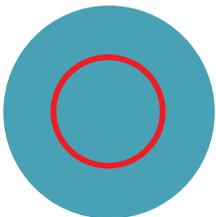
Цвет + серый



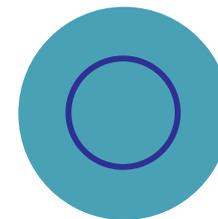
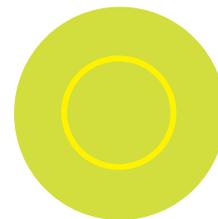
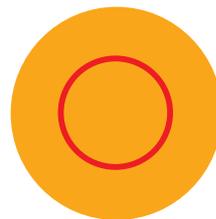
Дополнительные
цвета



Рядом
с дополнительными
цветами



Аналогичные
цвета





Цветовой дизайн

Художник работает с цветом спонтанно, создавая десятки разных сочетаний, а дизайнер — более системно. Он не смешивает цвета по наитию, а выбирает их из библиотек палитр и рассматривает как важную часть проекта от начала и до конца. В дизайнерском проекте цвета выполняют конкретную функцию. Брендвые кампании, веб-сайты, постеры, торговые марки и другая графика имеют ограниченное количество цветов разной яркости и температуры. Палитра может включать черный, белый и один из акцентных (выделяющих) цветов. Включение одновременно теплых и холодных тонов в палитру создает ощущение визуальной завершенности.

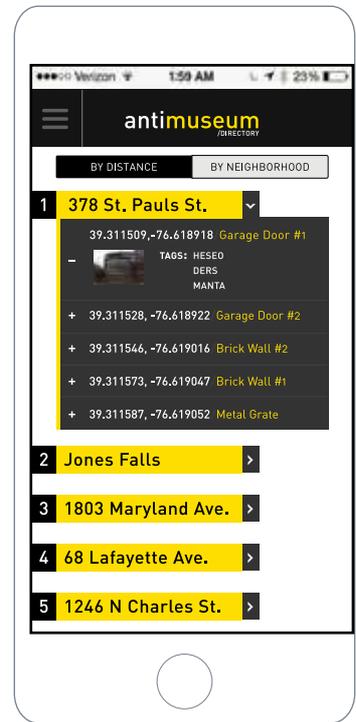
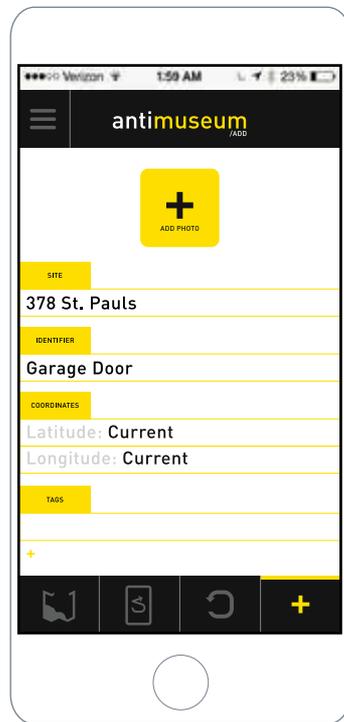
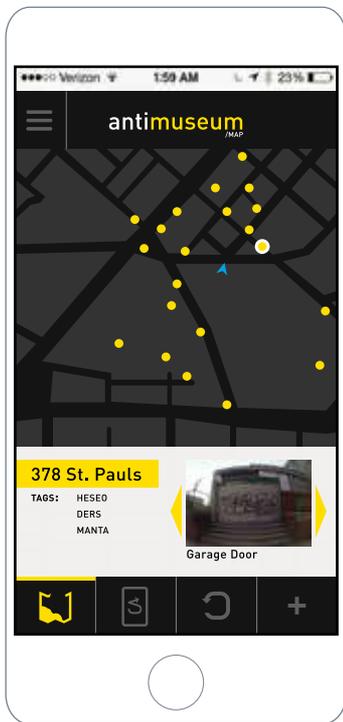
Синий + желтый = зеленый. Этот дизайн приложения, регистрирующего продолжительность и интенсивность кардионагрузок, использует последовательную серию цветов с четко очерченными границами, которая наглядно выводит информацию. Алекс Жак, MFA Studio.



Черный + один цвет. Этот желтый достаточно глубокий, чтобы можно было прочесть на нем белый шрифт.

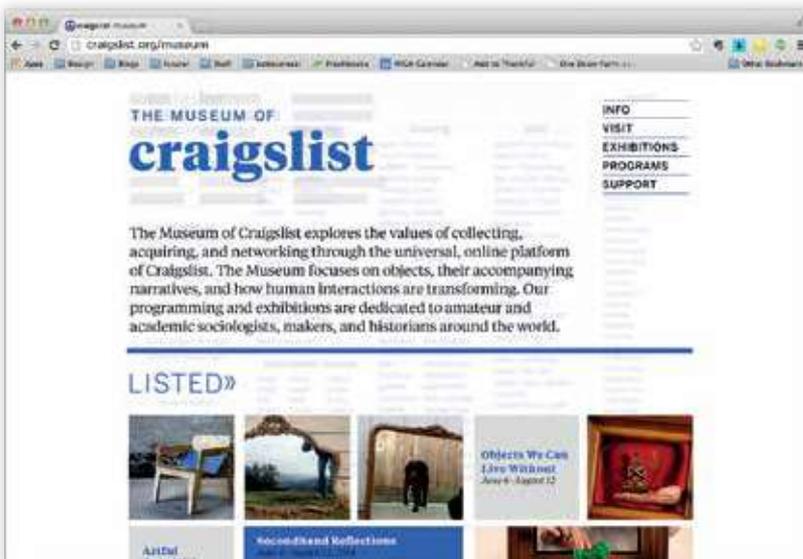
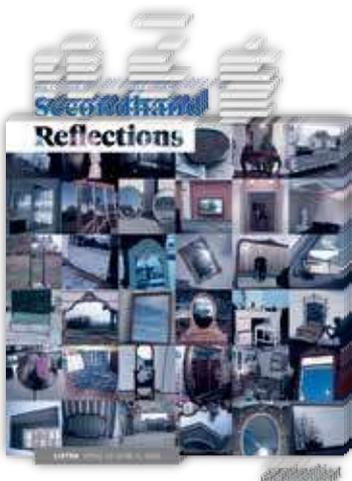
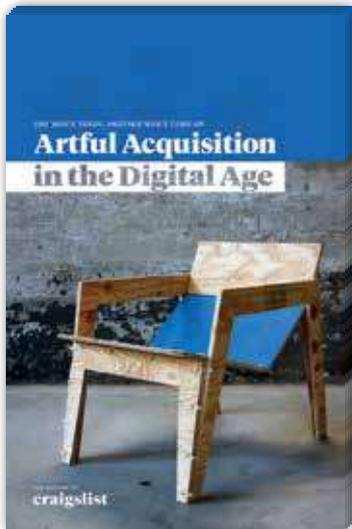


Черный + два цвета. Теплый оранжево-розовый и холодный зеленовато-голубой придают палитре приятное ощущение завершенности. Майкл Шиллинбург, Typography II. Эллен Луптон, преподаватель.



Черный — это тоже цвет. В этом интерфейсе минималистичный набор цветов, что свидетельствует в пользу его простоты. Черные и серые тона, используемые к месту и по делу, становятся равноправными участниками цветовой палитры. Майкл Бонфильо, MFA Studio.





Один цвет. Один-единственный синий выражает серьезный настрой этого брендингового проекта. Более светлые тени синего и комбинации синего и черного дают широкий спектр тональности в условиях ограниченного спектра.

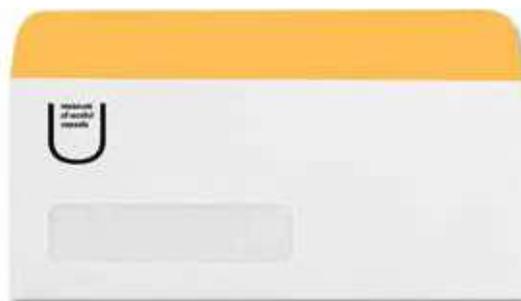
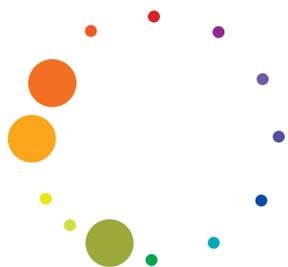
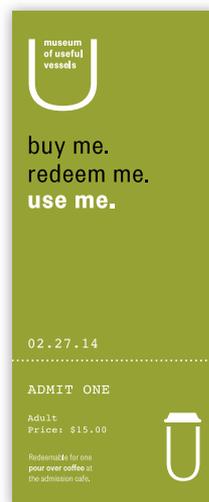
Аманда Бак, MFA Studio.



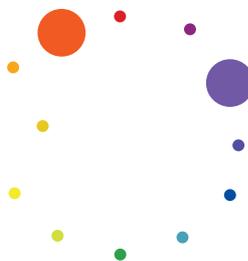
«Жесткое» освещение. В этом музее интенсивный холодный синий контрастирует с чистым красным, обозначая цветовое пространство RGB. Катрина Кеане, MFA Studio.



Горячий и холодный. Основные цвета служат фоном для черно-белой типографики. Шива Наллаперумал, MFA Studio.

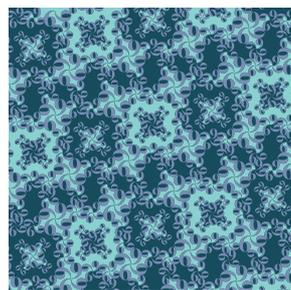
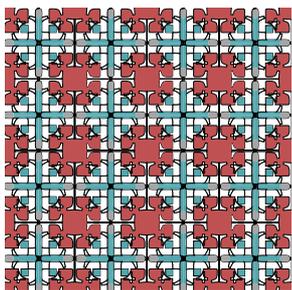
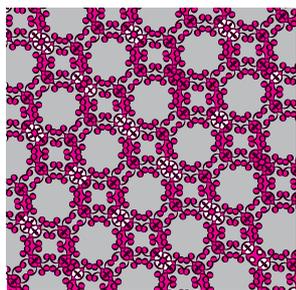
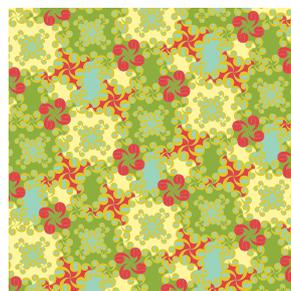
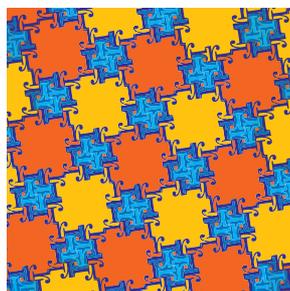
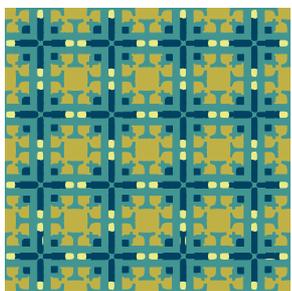
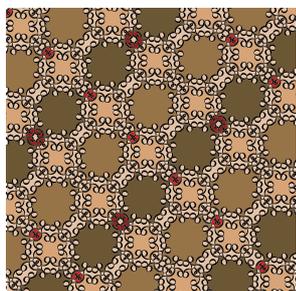
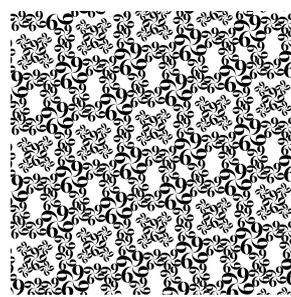
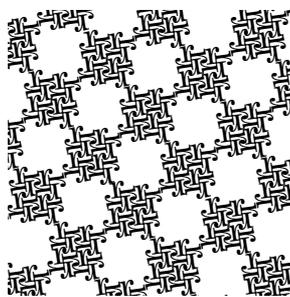
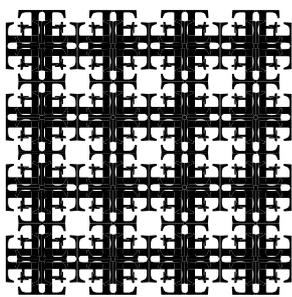
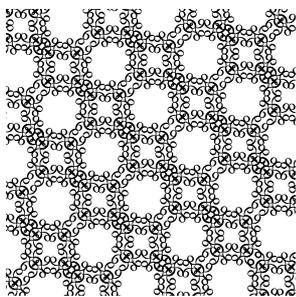


Аналогичные естественные цвета. Три цвета, составляющие палитру этого брендингового проекта музея, расположены недалеко друг от друга на цветовом круге. Мягкие приглушенные ненасыщенные тона как бы напоминают нам о мире природы. Ирис Спир, MFA Studio.



Близко расположенные дополнительные цвета. Розовато-оранжевый и глубокий фиолетовый в этой айдентике расположены недалеко друг от друга на цветовом круге и создают гармоничное единство теплого и холодного.
Луи Луо, MFA Studio.



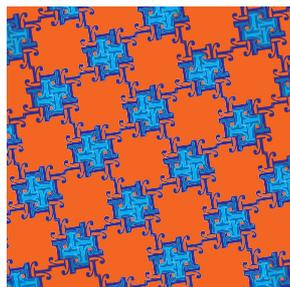


Джоанна Маршалл

Комбинация земляных оттенков образует спокойный общий паттерн, а палитра с сильными по яркости и тону контрастами создает более линейный эффект.

Кэти Эванс

Меняя цвет элементов переднего и заднего плана, мы получаем совершенно новые формы.



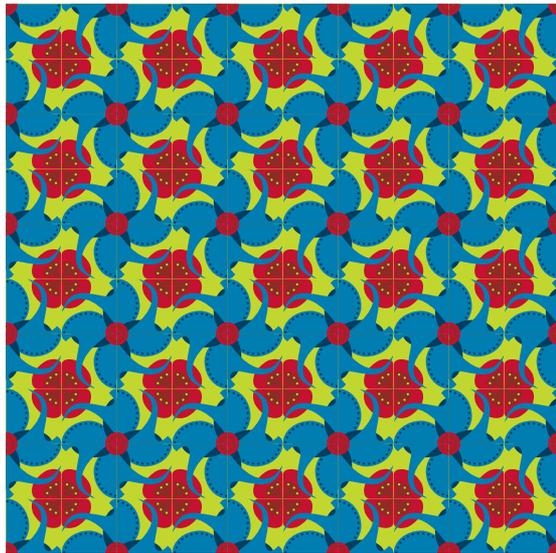
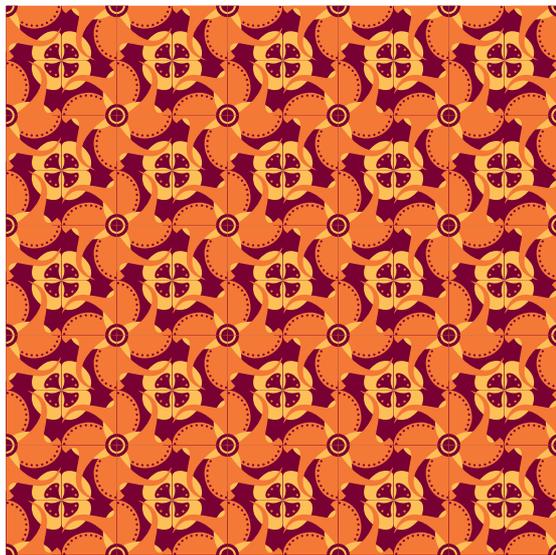
Эллен Клинг

Цвета, близкие по яркости, но разные по тону, создают яркий, но при этом мягкий эффект. Паттерн становится еще мягче, если использовать аналогичные цвета.

Элизабет Типсон

Расстановка акцента. Цель этих работ — изучить не только настроение паттерна, но и восприятие его форм и фигур. Цвет влияет как на части, так и на целое. Каждая работа начинается с черно-белого паттерна, построенного на основе одной гарнитуры.

Эксперименты с тоном, яркостью и насыщенностью, а также с аналогичными, дополнительными цветами и теми, что рядом с дополнительными цветами и их расположением друг относительно друга влияют на восприятие паттернов. В зависимости от выбора акцента некоторые элементы выступают вперед, а другие отступают назад.
 Турографу I. Дженнифер Коул Филлипс, преподаватель.



Страсть, палитры и продукты. То, что началось как любовь к рисункам португальской плитки во время поездки в Лиссабон, вылилось в масштабное исследование паттерна, формы и цвета в дипломном проекте, а затем в интернет-бизнес.

Дизайнеры по текстилю нередко создают бесчисленные цветовые варианты одного паттерна, используя одни и те же печатные формы. Различные цветовые палитры определяют, какие элементы выступят вперед, а какие — окажутся на заднем плане. Джессика Пилар, MFA Studio.



Принципы гештальта

Форма объекта и форма окружающего его пространства одинаково важны.

Все вещи существуют во взаимодействии с другими вещами.

Разве в музыке паузы между нотами не важнее самих нот? Малколм Грив

Восприятие — это активный процесс. Человеческий разум упрощает огромное количество стимулов до понятных ему единиц. Мириады цветов, форм, текстур, звуков и движений обрушивались бы на нас всей мощью и не воспринимались бы, если бы мозг не упорядочивал так называемые чувственные данные в связные объекты и паттерны. Мозг активно расчленяет сенсорную информацию на составные части и комбинирует их. Он соединяет то, что мы видим, с тем, что мы знаем, выстраивая последовательную картину мира. Опираясь на память и опыт, мозг заполняет пробелы и отфильтровывает ненужную информацию.

Используя способность мозга находить и формировать порядок, дизайнеры создают простые четкие логотипы, верстку и интерфейсы. Для обеспечения коммуникации они также используют процессы восприятия и создают неожиданные формы, побуждая зрителя додумывать недостающее.

Фигурное небо. Эти фотографии — городские здания в виде букв. Чистое небо становится доминантной фигурой, а здания становятся фоном, который делает буквы видимым. Лайза Ринерманн, Университет Эссена, Германия.

Зрительное восприятие обусловлено соотношением фигуры и фона. Мы отделяем фигуры от пространства, цвета или паттернов, их окружающих (задний план). Мы видим буквы на фоне страницы, здание на территории, где оно высится, скульптуру на фоне окружающей ее пустоты. Черная фигура на черном фоне невидима; без разделения и контраста фигура исчезает.

Как правило, фон считают неактивным, неважным в отличие от доминирующего предмета. Художники, напротив, остро воспринимают пространство вокруг и между элементами, раскрывая их потенциал и заслуженно делая их равноправными действующими лицами.

Графические дизайнеры ищут баланс между фигурой и фоном, используя это отношение, чтобы активизировать и упорядочить форму и пространство. Они образуют контрасты между формой и контрформой, создавая пиктограммы, иллюстрации, логотипы, композиции и паттерны, которые стимулируют глаз и разум. Двусмысленные отношения фигуры и фона добавляют визуальной энергии и привносят элемент неожиданности в изображение или знак.

Принцип фигуры и фона (также они называются по-

зитивным / негативным пространством) работает во всех направлениях графического дизайна. При создании логотипов и символов дизайнеры часто помещают сложное значение в простую, но значимую форму. Получившиеся знаки нередко выигрывают от взаимодействия фигуры и фона, заполненного пространством и пустоты. На плакатах, в электронных и печатных версиях дизайна то, что остается, обрамляет и уравнивает выраженные формы.

Способность создавать и оценивать эффективное напряжение между фигурой и фоном — важный навык для графического дизайнера. Учитесь видеть белое пространство при работе с фигурами. Тренируйтесь в манипуляции позитивными и негативными областями, регулируя масштаб изображений и текста. Смотрите на форму каждого элемента и следите, чтобы обрамленная его гранями пустота выглядела не менее привлекательно.

Признавая потенциал фона, дизайнеры стремятся выявить его конструктивную необходимость. Работая с группировкой, паттернами и отношением между фигурой и фоном, дизайнеры создают форму или дестабилизируют ее.

read this

Чувственные данные + опыт

В процессе восприятия мозг сопоставляет прошлый опыт с текущей сенсорной информацией, чтобы успешно ориентироваться в окружающем пространстве. Мы знаем, что у стула четыре ножки, даже если одну из них не видно. Когда мы видим верхнюю часть лица, то, естественно, ожидаем, что следом за ней появятся рот и подбородок. Дизайнеры обрезают, накладывают и дробят изображения, создавая динамические формы, задействующие мощную способность мозга восполнять недостающую информацию.

Типографика — особенно эффективная система сенсорных объектов. Так как мы с детства приучены читать, то мгновенно распознаем формы букв. Сложно не прочесть слово, расположенное прямо перед нами. Однако буквы — это тоже абстрактные формы, состоящие из прямых и кривых линий. Для неграмотного человека они ничего не значат. Блокируя, обрезая и искажая буквы, дизайнеры используют напряжение между смыслом и абстракцией, знакомым и неизвестным.

Восприятие бывает не только визуальным.¹ Когда мы идем по улице или по тенистому лесу, нас атакуют звуки. Мы двигаемся по этой сложной сенсорной среде, интуитивно ассоциируя звуки с объектами — от звука шагов до птичьих трелей и сирены «скорой помощи».



Сколько автомобилей? Мы видим два автомобиля — красный и голубой, — хотя наша сенсорная информация о красном автомобиле неполная.

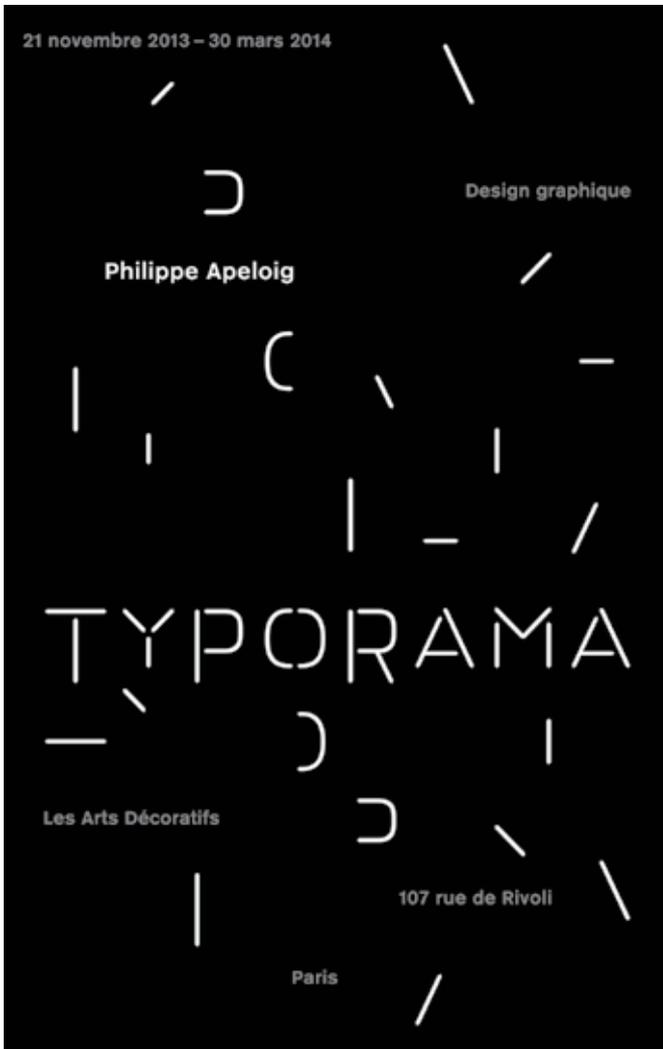


Сколько ножек? Отталкиваясь от знания о стульях и чувственных данных, предоставленных изображением, мы интуитивно угадываем, что у каждого стула четыре ножки.

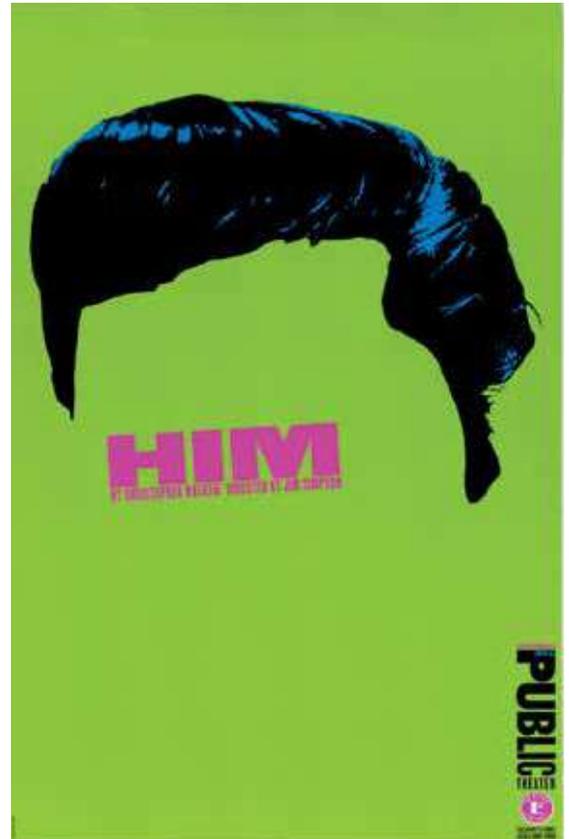


Сила взгляда. Человеческий мозг заточен на распознавание черт лица, особенно глаз. Дизайнеры часто фокусируют наше внимание на глазах. Блокировка глаз может создать эмоциональное напряжение.

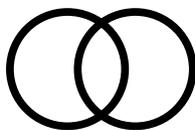
1. Прекрасную книгу об основах восприятия с позиции науки написал Майкл Хаверкэмп: *Michael Haverkamp, Synesthetic Design: Handbook for a Multisensory Approach* (Basel: Birkhäuser, 2013).



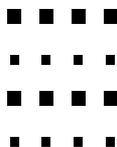
Заполнение пропусков. Наш мозг соединяет разрозненные части в целое, как в этом анонсе выставки. Филипп Апелуаг.



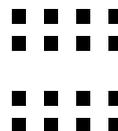
Лишение контакта глаз. Блокированные глаза создают ощущение психологического опустошения. Пола Шеп, Pentagram.



Простота. Мы видим два круга, а не три странные фигуры.



Схожесть. Мы выделяем две группы элементов, в зависимости от размера.



Близость. Мы выделяем две группы элементов, в зависимости от их расположения.



Замыкание. Мы восполняем пробел в форме.



Непрерывность. Мы видим две пересекающиеся длинные линии, а не четыре сходящиеся короткие.



Симметрия. Мы склонны достраивать симметричные формы до единого объекта.

Группировка

В человеческом восприятии группировка служит для объединения и разъединения. В случае объединения группировка превращает элементы в крупные общности, объединенные на основании размера, формы, цвета, близости и других факторов. Например, можно сгруппировать три синих круга и три желтых круга в два кластера. Разработчики интерфейсов используют принцип группировки для маркировки кнопок со сходными функциями (схожесть) и для расположения сходных кнопок рядом (близость).

В случае разъединения группировка разбивает крупные комплексные объекты на меньшие, более простые. Когда мы упрощаем перекрещивающиеся путанные следы до нескольких накладывающихся друг на друга линий или форм, разум превращает сложную сенсорную информацию в объекты, которые проще обработать.



Группировка по функции. На этой контрольной панели сгруппированы кнопки со схожими функциями.

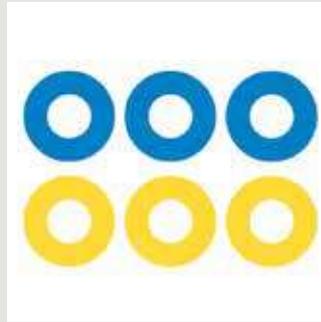
Проект: шесть режимов группировки

Психологи выделяют различные принципы группировки; шесть самых распространенных изображены выше. Дизайнеры используют один или более принципов для создания определенных изображений или композиций — ясных и сфокусированных или неуравновешенных и необычных. Интересные эффекты возникают, когда мы используем восприятие для воссоединения разрозненных линий, форм или изображений. Группировка побуждает наблюдателя объединять части в целое.

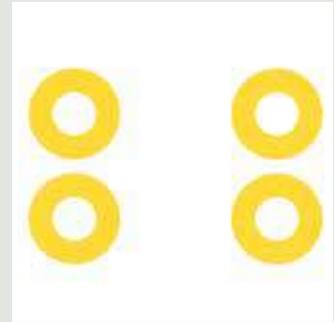
Дизайнеры должны были создать серию диаграмм с общим языком линии, форм, масштаба и/или цвета, чтобы продемонстрировать шесть принципов группировки. Вначале дизайнеры изучили набор диаграмм, обычно используемых психологами для демонстрации показанных выше принципов. Ник Фогарти, Лаура Брюэр-Ярнал, Энджел Ким, Трейс Бирд, Typography II. Эллен Луптон, преподаватель.



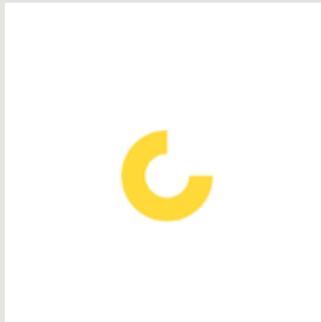
Простота



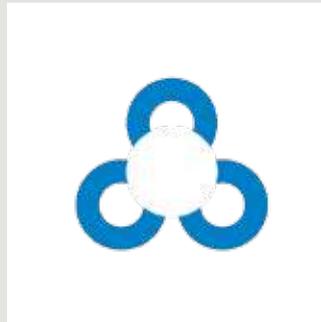
Схожесть



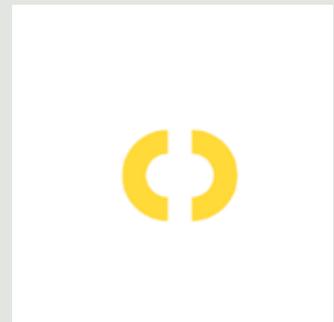
Близость



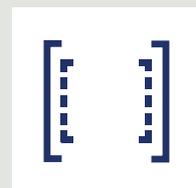
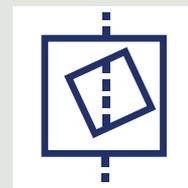
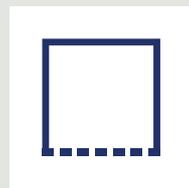
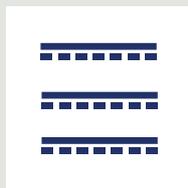
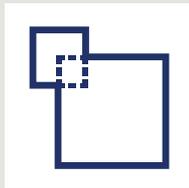
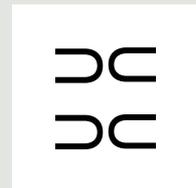
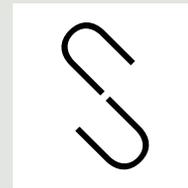
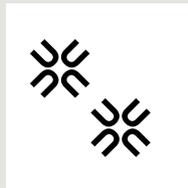
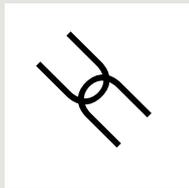
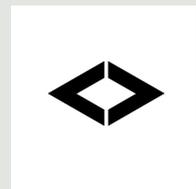
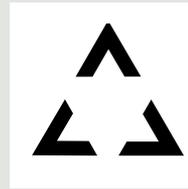
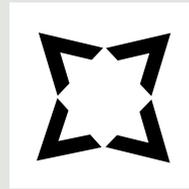
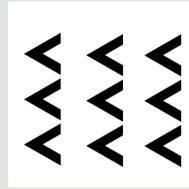
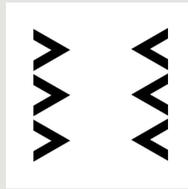
Замыкание



Непрерывность



Симметрия



Простота

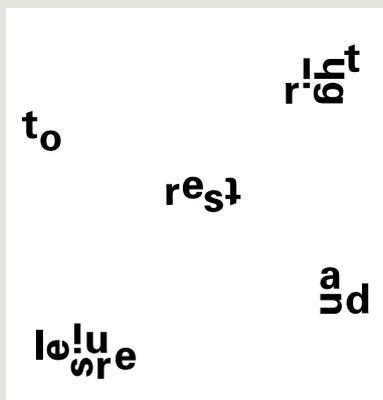
Схожесть

Близость

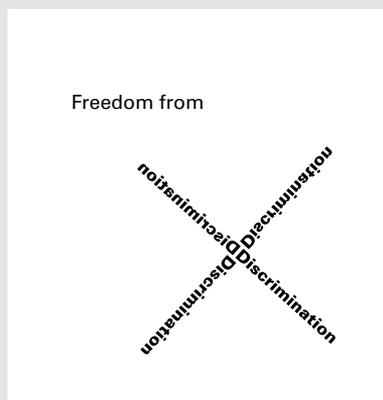
Замыкание

Непрерывность

Симметрия



Близость. Расположенные не по порядку буквы объединяются в группы и образуют слова. *Девон Бургойн.*



Непрерывность. Сходящиеся слова читаются как две пересекающиеся линии. *Лаура Брюэр-Ярнал.*



Замыкание. Наше восприятие заполняет пробелы между фрагментами букв. *Энджел Ким.*

**Проект: группировка +
+ типографика**

По сути типографика построена на принципах группировки. Буквы объединяются в слова (близость). Изменение насыщенности, начертания или размера шрифта сигнализирует о различиях и иерархиях (схожесть). Когда мы набираем строки текста, мы используем принцип непрерывности, который поддерживает иллюзию единого жеста или единого пути.

В этом проекте дизайнеры экспериментировали с базовыми

принципами типографики. Каждый студент создавал множество интерпретаций заданного текста, варьируя разрядку, композицию и выравнивание. Дизайнеры исследовали воздействие принципов близости, схожести, непрерывности и замыкания, чтобы создать новые смысловые паттерны с учетом способности мозга воссоединять фрагменты и строить целое из частей. Текст для проекта заимствован из Международного билля о правах человека. *Typography II.* Эллен Луптон, преподаватель.



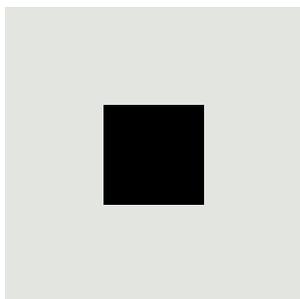
Ломаные кривые. Эти линии разбиваются на вставки разных цветов там, где пересекаются с другими линиями, но наше восприятие не дает им распасться на фрагменты. Феликс Пфеффли, Feixen.

Схожесть. Слова на этом плакате были разрознены, но цвет помогает воссоединить их части. Феликс Ветцель.

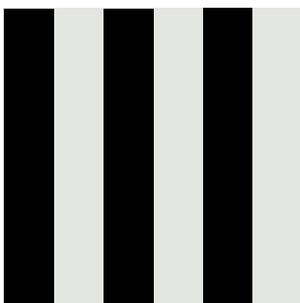


Близость. Буквы на этом неоадаистском плакате представлены в беспорядке и вразнобой, но текст все равно можно прочитать, так как буквы группируются в слова. United designers.

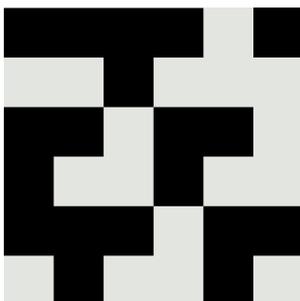




Стабильное



Реверсивное



Неоднозначное

Фигура/фон

Стабильное соотношение фигура/фон имеет место, когда форма или фигура четко отделима от фона. Большинство фотографий сделаны по такому принципу: очевидная тема и ее окружение.

Реверсивное соотношение фигура/фон имеет место, когда позитивные и негативные элементы привлекают наше внимание одинаково и по очереди. Эти полосы одинаковой ширины могут выступать на передний план или отходить на задний, в зависимости от того, какие из них глаз воспринимает как доминантные — серые или черные. Подобные мотивы характерны для керамики, ткачества, других народных промыслов во всем мире.

На изображениях и композициях с неоднозначным соотношением фигура/фон зрителю непросто найти стабильную точку фокуса. Фигуры переходят в фон, ведя взгляд наблюдателя по изображению без доминирующих элементов. Такие неоднозначности любят использовать кубисты.

Переплетенное пространство

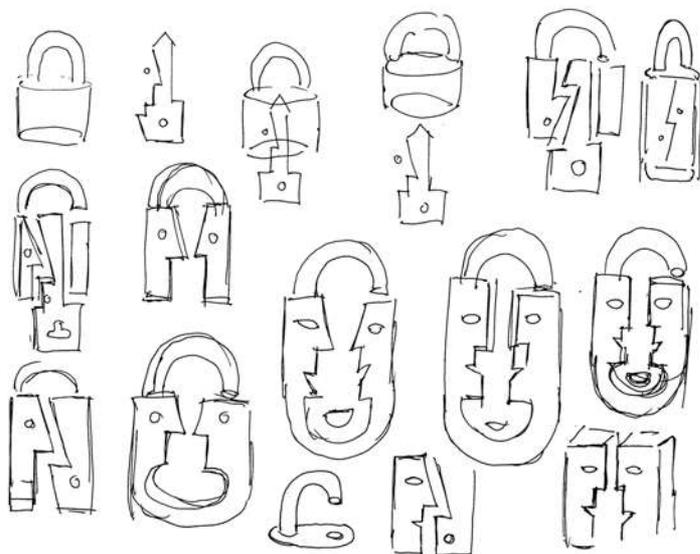
Дизайнеры, иллюстраторы и фотографы часто играют с отношением фигура/фон, привнося интригу в свои работы. В отличие от традиционных рисунков, где объекты центрированы и отделены от фона, активные условия фигура/фон смешивают и сплетают форму и пространство, создавая напряжение и разрешая неоднозначную трактовку.



Оптическое взаимодействие. Для этого логотипа университета Вандербилта характерен сильный контраст между жесткой формой и органической контрформой. Элегантный дубовый лист отходит на задний план, позволяя увидеть букву, и приближается, передавая такие смыслы, как рост, сила и красота. Малколм Грир, Malcolm Gear Designers.



Искусная редукция. Минимальный ряд тщательно выверенных форм во взаимодействии с четкими интервалами пространства мгновенно вызывает в памяти эту достопримечательность. Малколм Грир, Malcolm Grear Designers.

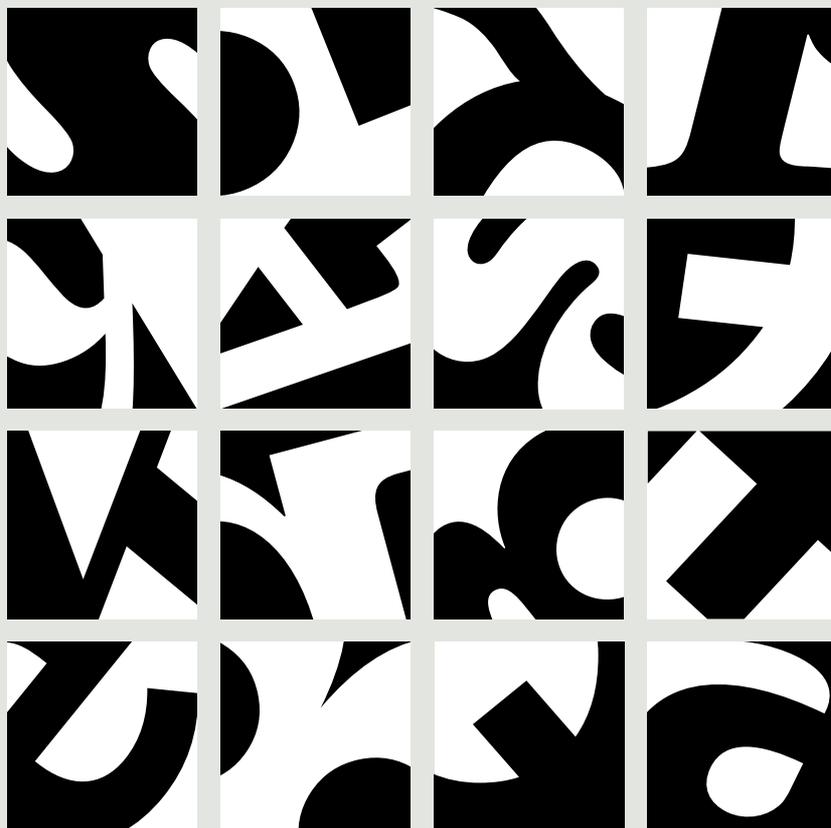


Наброски идеи

Быстрые, неформальные визуализации позволяют дизайнерам исследовать различные соотношения фигура/фон. Выражение идей помогает дизайнерам создать банк потенциальных идей, наброски, приближая эти идеи к реальности. Много набросков делать полезнее, чем несколько разрозненных, так как рисунки начинают перекликаться, открывают возможности для новых взаимосвязей.



Поиски. Этот дизайнер исследовал множественные повторы основных символов, чтобы создать эмоционально заряженные пиктограммы, вводящие ряд идей в одно изображение. Чен Ю, *The Illustrated Poster*.



Буквенные абстракции. В этом введении в анатомию букв студенты изучали формы и контрформы алфавита в различных шрифтах, изолируя некоторую часть буквы, чтобы остался намек на нее. Каждый студент пытался добиться баланса между позитивным и негативным пространством. *Typography I.* Дженнифер Коул Филлипс, преподаватель.

«Воздух» — это роскошь? Этот плакат (*страница напротив*) привлекает внимание дизайнеров к «воздуху», анализируя (и показывая) количество незанятого пространства в журналах, адресованных разным кругам читателей. *Салли Майер, MFA Studio.*

White Space is a Luxury Good

AVG. HOUSEHOLD INCOME OF READERSHIP

\$166,391 / €123.389

New York Times
Style Magazine



\$93,960 / €69.677

RealSimple



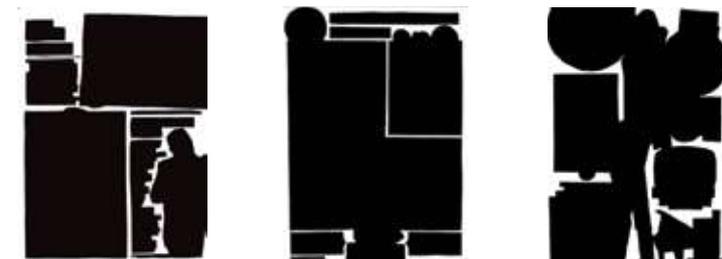
\$57,716 / €42.800

Ladies Home Journal



\$39,626 / €29.385

OK! magazine

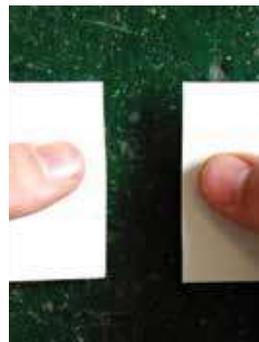
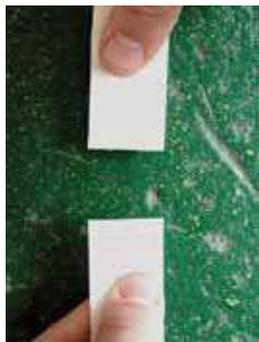
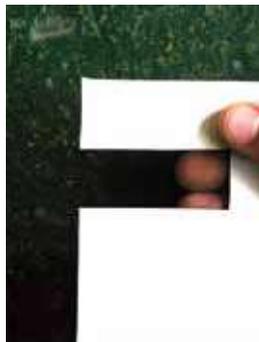
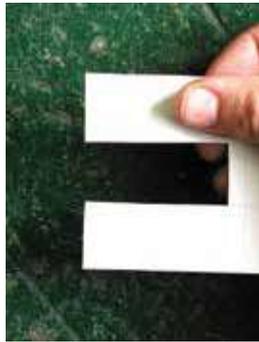
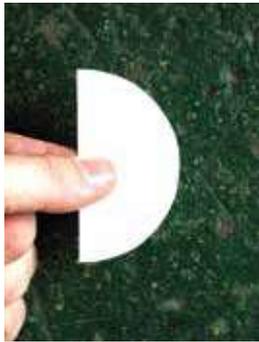
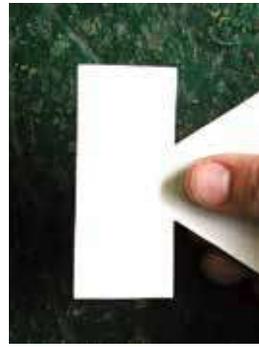
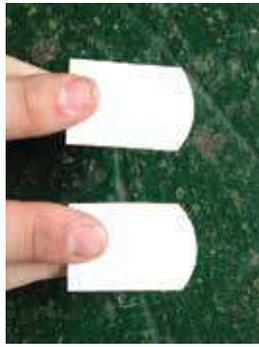


Проданные. Багажные бирки доказывают принадлежность багажа конкретному лицу при его перемещении современными видами транспорта. На этом плакате, темой которого является торговля людьми, из багажной бирки вырезана женская фигура. Это уязвимое опустошенное тело лишено индивидуальности. В штрихкоде зашифрована ссылка на важную информацию о масштабе проблемы и экономический анализ торговли людьми. Плакат был использован в Нидерландах, стране, где проституция легальна и торговля людьми процветает. Катрина Кин, MFA Studio, 4-й Биеннале графического дизайна, Бреда, Нидерланды.

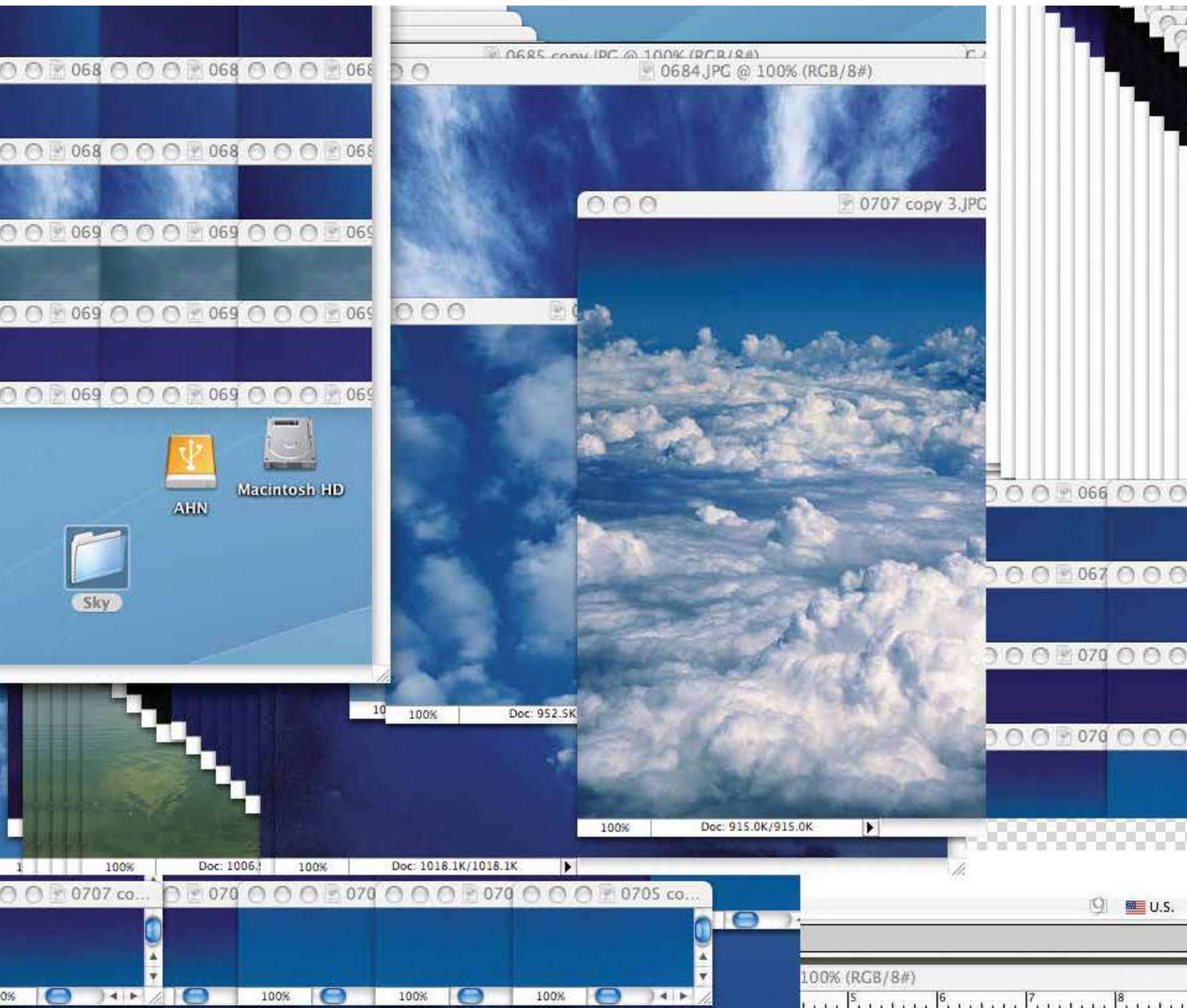




Проход воспрещен. Эти буквы из грубо проделанных отверстий читаются на фоне моря и неба, контрастирующая яркость которых оживляет сообщение. Джейми Оджерс.



Алфавит. Простые фигуры из белой бумаги на контрастном фоне представляют алфавит в необычном стиле и с пространственной глубиной.



Избыток окон. Графические интерфейсы — неотъемлемая часть дизайна как процесса. Здесь сам интерфейс с избыточностью открытых окон становится объектом дизайна. Йохун Ан, MFA Studio.

Обрамление

[Обрамление] исчезает, утапливается, растворяется в момент, когда выбрасывает максимальный заряд энергии. **Обрамление — это не фон, ни в коем случае... как не является им и его толщина, как граница фигуры.** По меньшей мере это фигура, которая уходит сама по себе. Жак Деррида

Обрамление повсюду. Рама картины отделяет произведение искусства от его окружения, направляет на него внимание, возвышает над остальным. Полки, пьедесталы, витрины — это сцена для представления объектов. Блюдце обрамляет чашку, а салфетка подчеркивает очертания столовых приборов.

Современным дизайнерам свойственно отказываться от рамок. В минималистском интерьере нет молдингов вокруг дверных проемов или деревянных плинтусов на стыке пола и стен, реализуются отношения встык. Фотография на развороте модного журнала, напечатанная без полей, прорывается за пределы страницы в реальный мир.

Подпись под иллюстрацией — это обрамление, которое направляет ее интерпретацию. Дорожный щит обрамлен окружающим ландшафтом, а продукт находится в торговой среде. Границы и заборы служат рамкой для частной собственности.

Обрезка, границы, поля и подписи — это основные средства графического дизайна. Подчеркнутые либо размытые рамки влияют на то, как мы воспринимаем информацию.

Рамки создают условия для понимания изображения или объекта. Философ Жак Деррида определял обрамление как структуру, которая одновремен-

но присутствует и отсутствует.¹ Рамка занимает подчиненное положение по отношению к содержанию и исчезает, когда мы сосредоточиваемся на выставленном изображении или объекте и все же рамка придает форму нашему пониманию этого содержания. Рамки — это часть фундаментальной архитектуры графического дизайна. Обрамление — это одно из постоянных, неизбежных и бесконечно варьируемых действий графического дизайнера.

Интерфейс — это вид обрамления. Кнопки телевизора, алфавитный указатель в книге, панели инструментов в компьютерной программе — все перечисленное существует вне целевого назначения продукта, но важно для его понимания. Молоток без ручки или мобильный телефон без кнопок бесполезны.

Подумайте о том, насколько распространены интерфейсы в дизайнерском процессе. Монитор вокруг экрана — это постоянное обрамление дизайнера как действия, а рабочий стол усеян различными иконками и элементами управления. Многочисленные окна соревнуются за наше внимание, каждое обрамлено границами и кнопками.

Хороший дизайн интерфейса делает его одновременно видимым и невидимым: он не привлекает внимания, когда

не нужен, и попадает в фокус по первому требованию. Знакомые интерфейсы исчезают из поля зрения, становясь привычным делом.

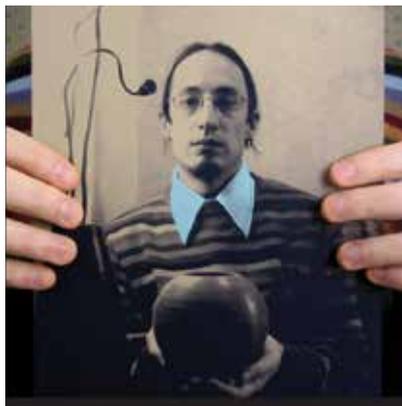
Экспериментальный дизайн часто оголяет интерфейс, делает его драматичным элементом: номер страницы (колонцифра) или поле белого пространства становится явным визуальным элементом, а панель навигации приобретает непривычную форму или располагается непривычным образом. Выдвижение обрамления на передний план стимулирует появление новых идей.

В этой главе показано, как меняется восприятие смысла и воздействие изображения или текста в зависимости от границ и обрезки. Рамки служат для того, чтобы заключать в них изображение, отделять его от фона и за счет этого делать более заметным. Обрамление может и проникать в изображение, превращая его из стабильного и ограниченного в открытое и пронцаемое. Рамка может отделять изображение от фона, а может служить переходом от внутреннего к внешнему, от фигуры к фону.

1. Jacques Derrida, *The Truth in Painting*, trans. Geoff Bennington and Ian McLeod (Chicago: University of Chicago Press, 1987).

Фотоснимок

Механический глаз камеры обрезает поле зрения так, как человеческий глаз не может. Каждый раз, делая снимок, вы делаете кадр. Зато человеческий глаз постоянно движется, фокусируясь на различных раздражителях окружающей среды.



Рамки внутри рамок. Рамки существуют повсюду в окружающем мире. На показанных здесь фотографиях присутствуют не только внешние рамки снимка, но и внутренние рамки.
Сара Джой Джордал Вервилль, MFA Studio.

Обрамление и повторное обрамление. Здесь дизайнер перенес фотографии из семейной коллекции в исторических и современных интерьерах. Джереми Боттс, MFA Studio. Коринн Ботц, преподаватель.



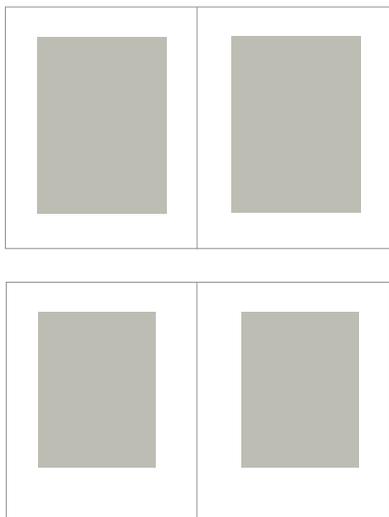
Кадрирование

Кадрируя фотографию или иллюстрацию, дизайнер переопределяет ее границы и форму, меняя масштаб элементов по отношению к общему изображению. Вертикально ориентированное изображение может стать квадратом, кругом или узкой лентой, обретая новые пропорции. Приближая какую-либо деталь, обрезка меняет фокус изображения, придает ему новый смысл и иначе расставляет акценты.

Кадрируя изображение, дизайнер обнаруживает в нем новые образы. Поэкспериментируйте с кадрированием, накладывая две вырезанные из бумаги буквы L на изображение, или изучая его сквозь окошко, также вырезанное из бумаги. Или же попробуйте двигать изображение в окне верстальной программы, изменяя его масштаб, расположение и ориентацию.

Новое обрамление, новый смысл.

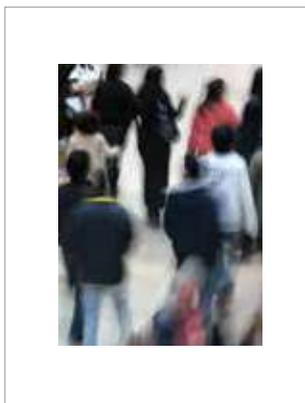
Обрезка изображения может полностью изменить его смысл.
Йонг Сук Ли, MFA Studio.



Поля и выход за обрез

Поля влияют на наше восприятие содержимого, образуя открытые пространства вокруг текста и изображений. Широкие поля могут выделить иллюстрацию или объект, привлечь наше внимание. Когда поля узкие, содержимое может показаться колоссальным, мощным, загнанным в узкие рамки.

Поля образуют безопасную зону вокруг содержимого публикации и оставляют место для колонцифр и колонтитулов. Широкие поля могут содержать иллюстрации, подписи, заголовки и другую информацию.

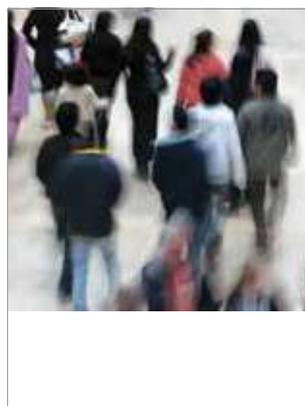


Поля. Поля создают защитную зону вокруг изображения, подавая его как объект на сцене, фигуру на фоне. Поля могут быть узкими либо широкими, симметричными либо асимметричными. Широкие поля добавляют формальности обрамляемому изображению.



Полный выход за обрез.

Изображение «переливается» за край страницы; фон исчезает, а изображение кажется крупнее и активнее.



Частичный выход за обрез.

Изображение может выходить за обрез с одной, двух или трех сторон. Здесь нижнее поле образует частичную границу, но фотография по-прежнему кажется очень реалистичной.

Варианты выхода за обрез.

Фото выше представлено в одинаковом масштабе во всех случаях, но «расстояние» до нее и ее близость и воздействие изменяются в зависимости от того, сколько места картинка занимает на странице.



EMPTY SPACE AVAILABLE. COMMERCIAL LEASE, 10,000 SQUARE FT.

Обрамление изображений и текста

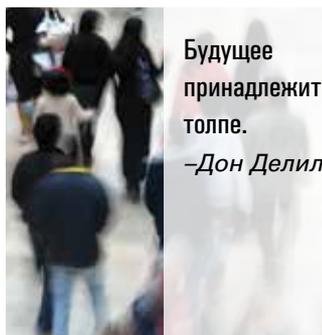
Изображение, которому не сопутствует текст, открыто для интерпретации. Добавление текста к изображению меняет его смысл. Письменная речь обрамляет изображение, уточняя информацию для зрителя. Точно так же иллюстрации могут изменять смысл текста.

Варианты сочетания текста и изображения безграничны. Текст может подчиняться изображению или главенствовать над ним; он может быть большим или маленьким, располагаться внутри или снаружи, быть непрозрачным или прозрачным, четким или неразборчивым. Текст может соблюдать границы изображения или пренебрегать ими.



От подписочной подписи к заголовку.

Когда крупно напечатанное слово заменяет подписочную подпись, послание меняется. Что здесь пустое (empty)? Небо, магазин или реальность, выводы о которой можно сделать по представленному на фото ландшафту?



Будущее
принадлежит
толпе.

-Дон Делилло



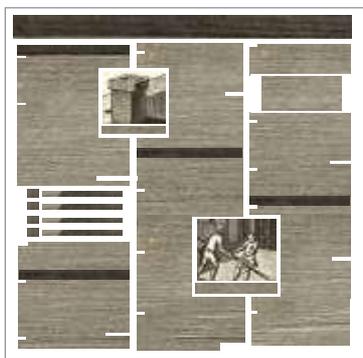
Будущее
принадлежит
толпе.

-Дон Делилло

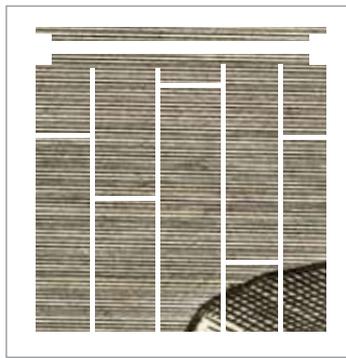


Будущее принадлежит толпе. -Дон Делилло

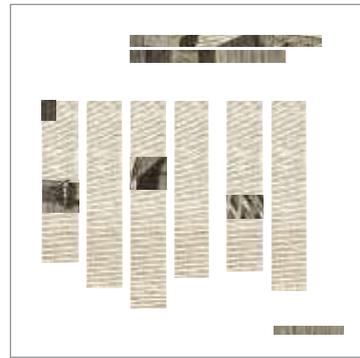
Текст на иллюстрации. Размещение текста поверх высококонтрастного изображения сразу вызывает проблемы с читабельностью. Чтобы отделить текст от изображения, дизайнеры используют врезки и плашки.



Шэннон Снайдер



Джессика Альварадо



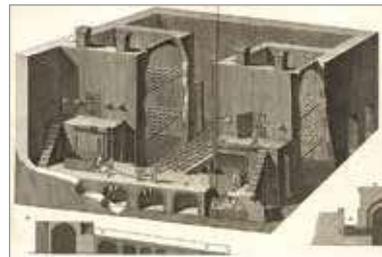
Мелани М. Роджерс

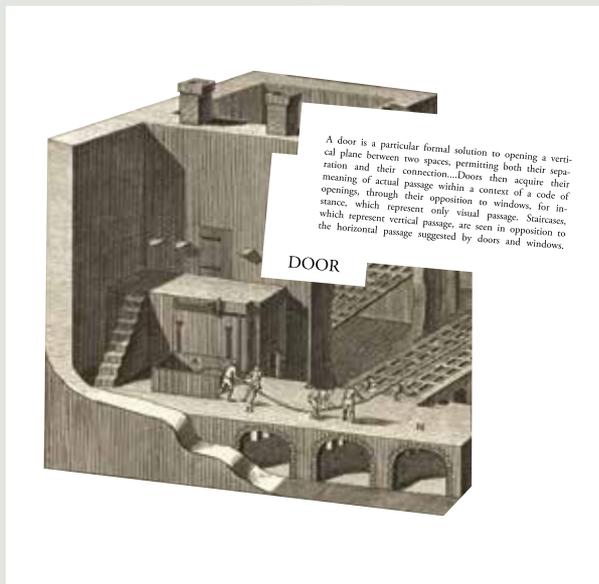


Линди Олсон

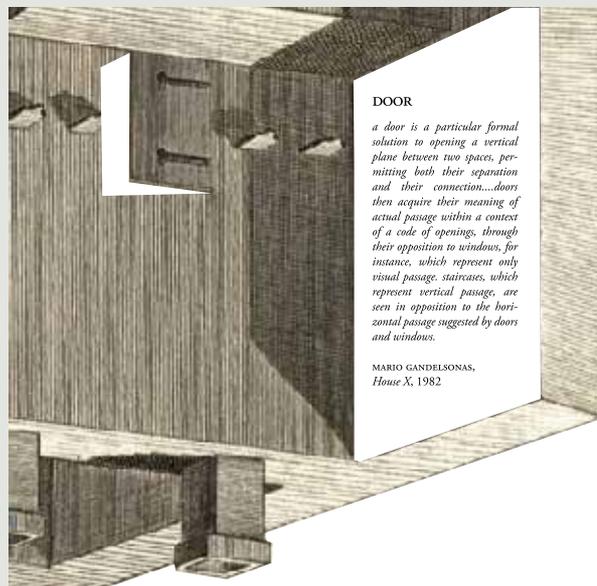
На этом развороте представлены фрагменты скана гравюры из «Энциклопедии» Дени Дидро. Справа вы можете видеть полное изображение.

Изображения в типографике. Возможно ли структурировать изображения так же, как и текст? Разбить на слова, строки, колонки и сетки? В этом упражнении дизайнерам было предложено абстрактно поразмышлять об изображении и о тексте. Каждый дизайнер создал новый визуальный «текст», заимствовав линии, формы и текстуры крупной картины. Типографика воспринимается как блоки графического тона и текстуры, обрамленные наружными и внутренними полями. Различная плотность текстур отражает иерархию контрастирующих шрифтов. Заголовки, подписи, цитаты, списки, иллюстрации и прочий материал принимают форму относительно основного массива текста. Advanced Design Workshop, Йоркский колледж. Эллен Луптон, приглашенный преподаватель.

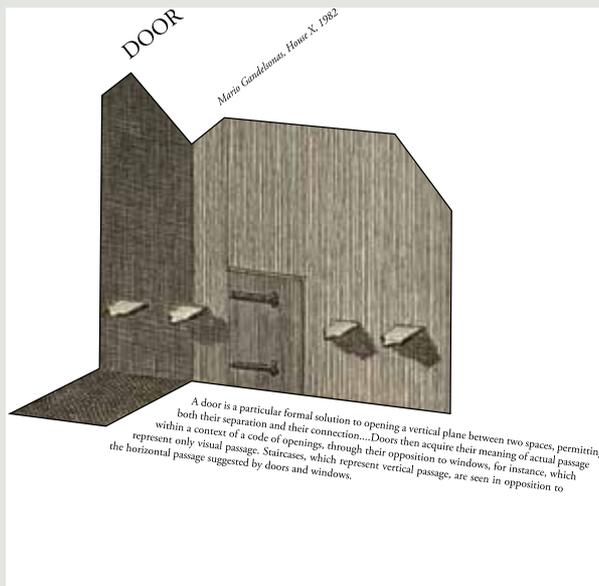




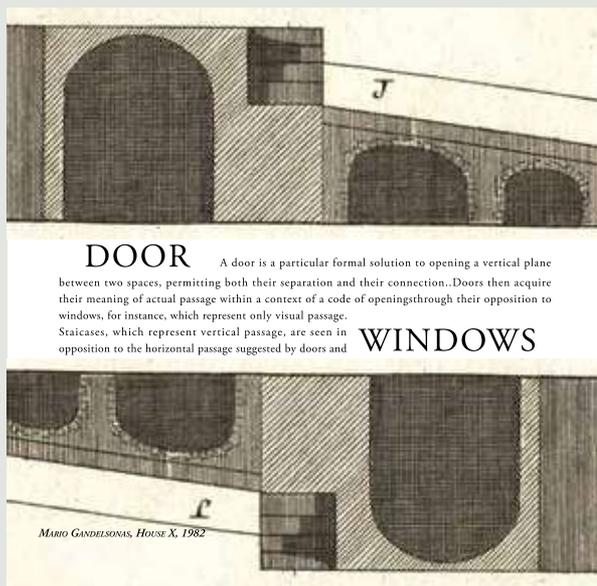
Люк Уильямс



Джессика Нил



Джонни Холлмен



Линдси Шерман

Обрамление текста и изображения.

В этом проекте дизайнеры обрабатывали, обрамляли и обрезали изображение, ориентируясь на текстовый фрагмент. Задача состояла в том, чтобы сделать текст полноправным участником финальной композиции, а не просто подписью или сноской к рисунку.

Дизайнеры использовали как абстрактный, так и изобразительный подход. Является ли картина плоской или трехмерной? Как она выглядит в перевернутом виде? Дизайнеры обрабатывали изображение, ретушируя его фрагменты, меняя форму рамки и увеличивая ту или иную деталь.

Они находили линии, формы и плоскости на изображении, которые определяли расположение и выравнивание текста. Целью было объединить текст и изображение, не дав тексту поблекнуть. *Typography I.* Эллен Луптон, преподаватель.

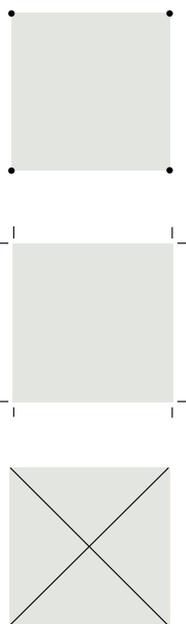


PRODUCT OF TRINIDAD & TOBAGO

OVER 65% ALC./VOL.



Галерея Боргезе, Рим, 1615 г. Орнамент на этом палатцо эпохи Ренессанса обрамляет окна, двери и ниши, а также обрисовывает основные элементы здания. Архитектор: Джованни Базанцио. Старая фотография.



Разметка пространства. Рамка способна определять пространство всего несколькими точками. Территория может быть ограничена снаружи (как при кадрировании) или изнутри (две диагональные линии, проведенные через центр к углам).

Границы

Граница — это то, что отделяет внутреннее от внешнего, обозначает края территории. Граница естественным образом пролегает там, где заканчивается изображение и начинается его фон.

У многих изображений есть собственные границы (например, у темного рисунка на белом фоне), но бывает и графическая граница, которая помогает очертить изображение, которому не хватает собственных границ (например, белый фон на белой странице). Графическая граница может подчеркивать внешний край или обрамлять часть самого изображения. Некоторые границы представляют собой просто линии; другие — более сложные и прорисованные. Во все времена во всех уголках земного шара люди оттачивали свое мастерство в создании рамок, линеек, картушей и молдингов для обрамления полотен и архитектурных деталей.

Граница, сложная или декоративная, создает переход между изображением и фоном. На бледной стене комнаты, например, черная рама кар-

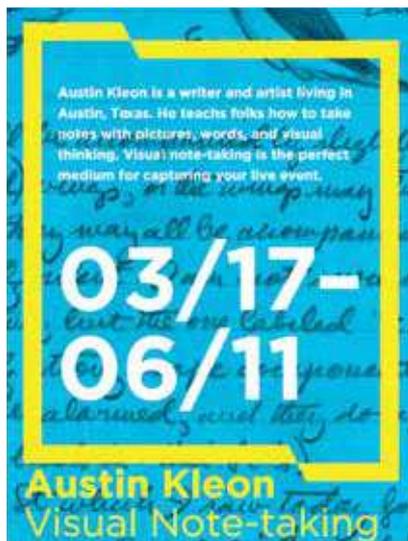


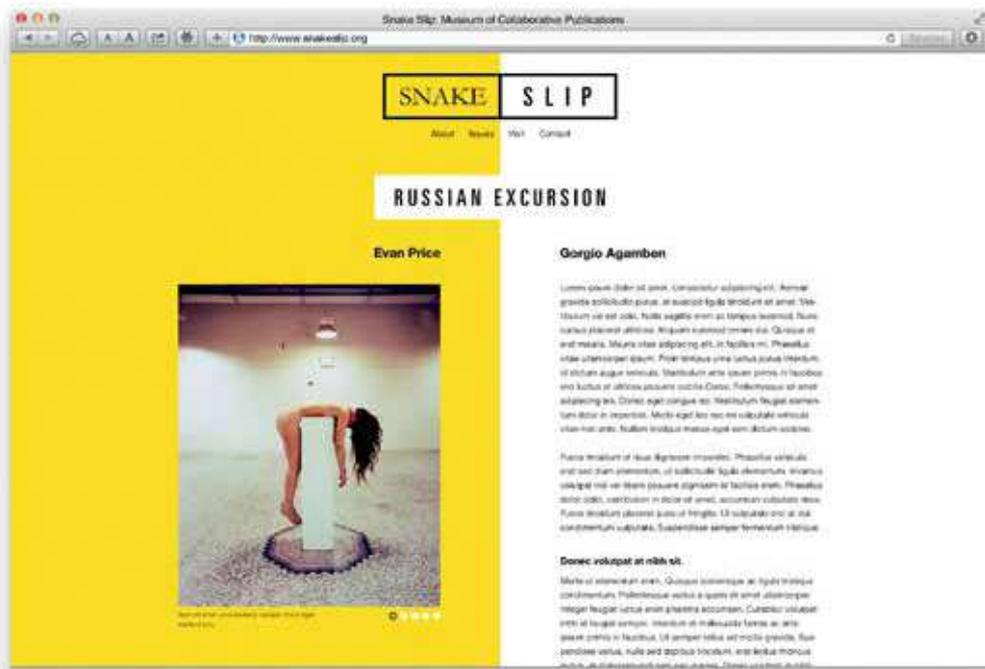
тины резко отграничивает ее от окружения. Или же может сливаться с комнатой, если рама сходна по цвету со стеной. Поэтому графические дизайнеры принимают решение обрамлять визуальные элементы, иногда стремясь слить их с контекстом, а иногда четко отделить их от него. Рамка может служить для акцентирования или нивелирования содержимого.

Пограничный патруль. Способы взаимодействия рамки и содержимого различны. В показанных здесь примерах границы либо привлекают внимание к знаку, придавая ему значимость, либо довлеют над ним, становясь доминирующей формой. Роберт Льюис, MFA Studio.



Гибкая айдентика для музея. Рамка вокруг названия музея напоминает сложенный лист бумаги или стикер для заметок в цвет яркого текстовыделителя. Рамку логотипа можно растянуть в зависимости от контекста. Лоло Чжан, MFA Studio.





Издание: страница и экран. У этого издания двойная структура, которая по-разному интерпретируется в печатной и электронной версиях.
Алекс Жак, MFA Studio.

Иерархия

Дизайн — это сознательные усилия по созданию значимого порядка.

Виктор Папанек

Иерархия — это порядок важности в социальной группе (воинские звания) или в тексте (главы и разделы в книге). Иерархический порядок присутствует почти во всем, что есть в нашей жизни, включая семью, работу, политику и религию. Расстановка сил и положение определяют, какое место мы занимаем в культуре.

Иерархия выражается в системе наименований и передается также визуально посредством изменений масштаба, яркости, цвета, интервала, расположения и других признаков. Отображение порядка — главная задача графического дизайнера. Визуальная иерархия управляет сообщением и его воздействием. Без иерархии графическая коммуникация скучна и в ней трудно ориентироваться.

Как и в моде, в дизайне чередуются периоды структуры и хаоса, орнамента и аскетизма. Подход дизайнера к визуальной иерархии отражает его личный стиль, методологию и школу, а также современные тенденции. Иерархия бывает простой и сложной, жесткой и свободной, однообразной и ярко выраженной. Вне зависимости от подхода иерархия подразумевает четкие признаки, сигнализирующие о переходе с одного уровня на другой. Как и в музыке, способность варьировать тон, высоту и мотивы в дизайне требует четкого разграничения.

В дизайне взаимодействия, в меню, текстах и изображениях визуальный порядок можно обеспечить посредством расположения и стилевой разметки, но пользователь зачастую определяет порядок по доступности информации. В отличие от книги интерактивные пространства содержат множество ссылок и элементов навигации, которые дробят контент в зависимости от действий пользователя. Каскадные таблицы стилей (CSS) формируют структуру документа так, что информация может быть автоматически перекомпонована для различных устройств вывода — от компьютерных мониторов до мобильных телефонов, карманных компьютеров, терминалов и т. д. В каждом случае визуальная иерархия может видоизменяться.

Обычный компьютерный монитор поддерживает сложную иерархию иконок, приложений, папок, меню, изображений и палитр, позволяя пользователям структурировать, редактировать и упорядочивать огромные массивы информации — и все благодаря гибкой иерархии, управляемой и настраиваемой пользователем.

По мере того как технологии все больше расширяют доступ к информации, все большее значение приобретает умение дизайнера отобрать самые значимые данные.

Увидеть важное. Хотя дизайнер создал имитацию газетного разворота и составил изображение из пикселей, визуальные стимулы все равно позволяют понять основную иерархию. Чен Цзуй, MFA Studio.

Базовая иерархия в типографике

Оглавление печатной книги — особенно состоящей из нескольких частей — представляет собой структурную картину текста. Когда книга продается в интернете, нередко размещают оглавление, чтобы читатели смогли предварительно оценить ее. Грамотный дизайн оглавления не только функционален, но и визуально привлекателен и хорошо запоминается.

Главная функция оглавления — помочь читателям отыскать важную для них информацию и дать представление о структуре книги. Разделен ли текст на несколько частей и главы или же это сборник статей? Дизайнер использует выравнивание, интерлиньяж, отступы, разные начертания и кегль шрифта для создания четкой описательной иерархии.

Для плохого дизайна оглавления характерны конфликтующие друг с другом типы выравнивания, избыточная нумерация и хаос среди графических элементов. Анализ книжных оглавлений, равно как и ресторанных меню и рекламных каталогов, — это полезное упражнение.

CONTENTS		page
Introduction		vii
Chapter 1 Intelligence Test		1
Chapter 2 Introductions		2
Chapter 3 Shaking Hands		17
Chapter 4 At Table		20
Chapter 5 The Sprayer Family		24
Chapter 6 The Child's Hands		25
Chapter 7 The Birthday Cake		27
Chapter 8 Personality		28
Chapter 9 Visiting Cards and Calling		29
Chapter 10 Intruders		29
Chapter 11 Expectanting (Spitting)		29
Chapter 12 Picking		29
Chapter 13 Belonging		29
Chapter 14 The Seiffer and the Seorter		29
Chapter 15 The Moistened Finger		29
Chapter 16 Heads Off!		29
Chapter 17 Odors		29
Chapter 18 Odoriferous Foods		29
Chapter 19 The Human Sponge		29
Chapter 20 The Sense of Humor		29
Chapter 21 Making One's Toilet in Public		29
Chapter 22 Chewing Gum		29
Chapter 23 Smoking		29
Chapter 24 Loud Talking		29

SUMMARY		page
Second Part		
GREATER PARIS		
I. W. and N. W. district : the valley of the Seine below Paris		113
1 ^a The first loop of the Seine :		
A. The Bois de Boulogne, 114.		
B. Sceaux-St. Germain, 115.		
C. Neuilly-St. Denis, 115.		
2 ^a The L. Park of the Seine below Paris :		
D. Levallois-Perret, Clichy, Saint-Ouen, 121.		
E. Neuilly-St. Denis, 121.		
F. Neuilly-St. Denis, 121.		
G. Neuilly-St. Denis, 121.		
H. Neuilly-St. Denis, 121.		
3 ^a The second loop of the Seine :		
A. From Porte Maillot to Passy, 125.		
B. From Passy to Saint-Denis, 125.		
I. N. and N. E. district : the plain of Saint-Denis		143
1 ^a Saint-Denis and surroundings, 143.		
2 ^a From Paris to Pantin via Aubervilliers and La Courneuve, 150.		
3 ^a From Paris to Le Bourget :		
A. Via the route de France, 151.		
B. Via Bobigny and Drancy, 151.		
II. E. and S. E. district : from the Courc canal to the Seine		153
1 ^a From Paris to Le Raincy :		
A. Via Paris, Bondy and Les Pavillonniers-Saint, 153.		
B. Via Les Lacs, St. Maurice and Montreuil, 153.		
C. Via Nogent, St. Maurice, St. Denis, 153.		
2 ^a Vincennes and the Bois de Vincennes, 157.		
3 ^a Nogent, Charenty and the Bois de Vincennes :		
A. From Paris to Nogent and to St. Maurice, 157.		
B. From Paris to Joinville and to Charenty, 157.		
C. From Paris to Charenty and to Saint-Maur-Joinville, 157.		
4 ^a Between the Marne and the Seine : Neuilly-St. Denis, Aubervilliers, Clichy, Boulogne, 157.		
III. S. district : from the Seine to the Seine		174
1 ^a From Paris to Choisy-le-Roi, 174.		
2 ^a From Paris to Joinville, 174.		
3 ^a From Paris to Bourg-la-Reine and to Arcueil :		
A. Via the valley of the Seine, 174.		
B. By the route of O'Neil, 174.		
4 ^a From Paris to Joinville, 174.		
5 ^a From Paris to Choisy-le-Roi :		
A. Via Choisy-le-Roi, 174.		
B. Via Vincennes, 174.		

Что здесь не так? Задача оглавления заключается в перечислении элементов книги и в помощи читателям при их поиске. В приведенном здесь оглавлении номера страниц выстраиваются напротив названий глав, а слово «глава» повторяется двадцать четыре раза. *Manners for the Millions, 1932.*

Заблудиться в Париже. В этом путеводителе верстальщик нагромоздил разные виды выравнивания: по центру, по ширине, по левому краю. Стремление прийти к общему выравниванию превалирует над логикой — отсюда длинные первые строки с отточиями на верхнем уровне оглавления. Три заголовка сверху страницы выровнены по центру (традиционное решение), но результат ужасен из-за неупорядоченной кучи подзаголовков, которые утяжеляют страницу у левого края. Все это усугубляется сложной системой нумерации подразделов книги. *Blue Guide to Paris, 1957.*



Книга как рекламный щит. Это содержание служит рекламой книги, а также функциональным путеводителем по ее элементам. Дизайнер использовал целый разворот, разставив содержание по горизонтали. Номера страниц расположены столбиком рядом с названиями статей, что облегчает читателям поиск

информации. (И не нужны старомодные отточия!) Номера глав необязательны, так как последовательного перечисления страниц достаточно для указания порядка статей. У книги много авторов, что подчеркивается шрифтовыми средствами.

Никлас Блечман, *Empire*, 2004.

Think with the Senses
 Feel with the Mind.
 Art in the Present Tense
 Venice Biennale
 52nd International Art Exhibition
 10 June–21 November
 National and Regional Pavilions
 and Presentations.
 Parallel Exhibitions and Projects

Нет иерархии

Think with the Senses
 Feel with the Mind.
 Art in the Present Tense
Venice Biennale
 52nd International Art Exhibition
 10 June–21 November
 National and Regional Pavilions
 and Presentations.
 Parallel Exhibitions and Projects

Контраст насыщенности

Think with the Senses
 Feel with the Mind.
 Art in the Present Tense
Venice Biennale
 52nd International Art Exhibition
 10 June–21 November
 National and Regional Pavilions
 and Presentations.
 Parallel Exhibitions and Projects

Контраст цвета

Think with the Senses
 Feel with the Mind.
 Art in the Present Tense
 Venice Biennale
 52nd International Art Exhibition
 10 June–21 November
 National and Regional Pavilions
 and Presentations.
 Parallel Exhibitions and Projects

Выравнивание

Think with the Senses
 Feel with the Mind.
 Art in the Present Tense
 Venice Biennale
 52nd International Art Exhibition
 10 June–21 November
 National and Regional Pavilions
 and Presentations.
 Parallel Exhibitions and Projects

Отбивки

Think with the Senses
 Feel with the Mind.
 Art in the Present Tense
 VENICE BIENNALE
 52nd International Art Exhibition
 10 June–21 November
 National and Regional Pavilions
 and Presentations.
 Parallel Exhibitions and Projects

Прописные буквы и отбивки

Think with the Senses
 Feel with the Mind.
 Art in the Present Tense
Venice Biennale
 52nd International Art Exhibition
 10 June–21 November
 National and Regional Pavilions
 and Presentations.
 Parallel Exhibitions and Projects

Вес, цвет, пространство, выравнивание

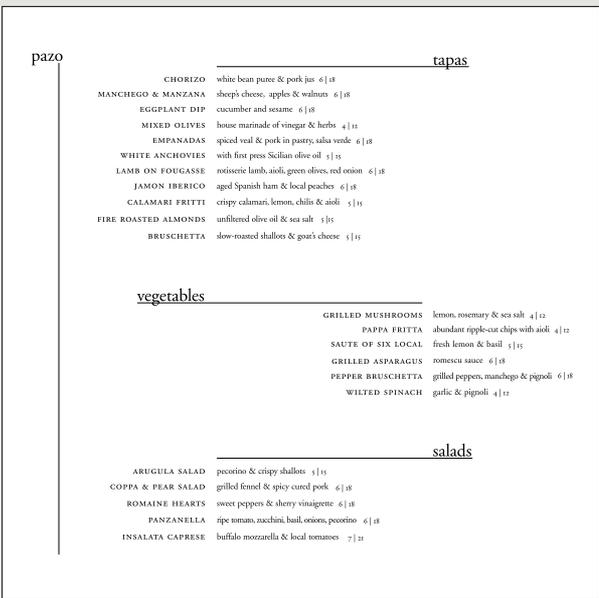
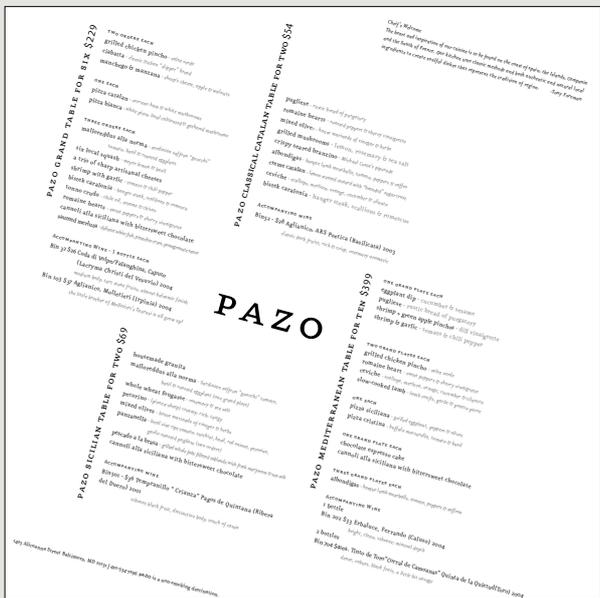
Think with the Senses
 Feel with the Mind.
 Art in the Present Tense
 Venice Biennale
 52nd International Art Exhibition
 10 June–21 November
 National and Regional Pavilions
 and Presentations.
 Parallel Exhibitions and Projects

Масштаб, пространство, выравнивание

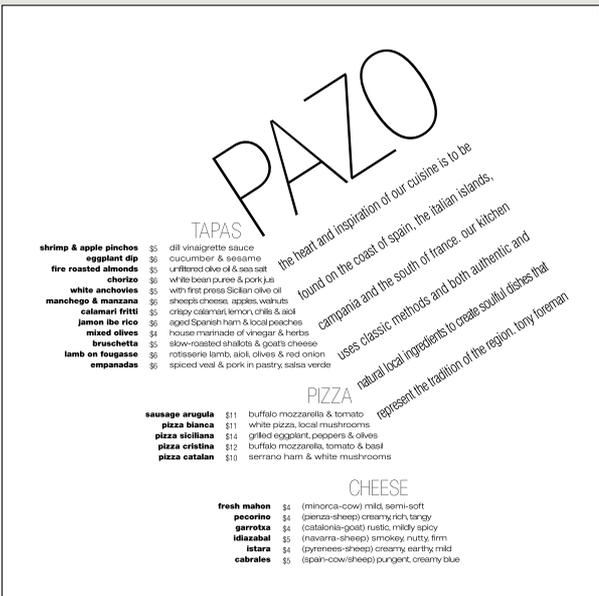
*Think with the Senses
 Feel with the Mind.
 Art in the Present Tense*
Venice Biennale
 52nd International Art Exhibition
 10 June–21 November
 National and Regional Pavilions
 and Presentations.
 Parallel Exhibitions and Projects

Курсив, масштаб, цвет, выравнивание

Основы иерархии. Классическое упражнение с базовым блоком информации, подразумевающее исследование многочисленных простых вариаций с использованием одного семейства шрифтов. Иерархия в типографике выстраивается за счет одного или нескольких средств: разрыва строки, начертания, кегля шрифта, линеек и т. д.



PAZO		SALADS		BREADS		CHEESE		TAPAS		RAW		PASTA		VEGETABLE			
RECADO A LA BRASA 5 market Grilled whole fish, flamed vegetables with rice, potatoes & herb		LOCAL APPLES & ROSEMARY \$5 Crispy apples, rosemary, ricotta, walnuts & honey		WHOLE WHEAT FOCACCIA \$4 Rosemary, olive oil, sea salt		FRESH MAHON \$4 mild cow milk, semi-soft		JAMON IBERICO \$18 aged Spanish ham & local peaches		CHEESE \$1 cheddar, mozzarella, & parmesan		PIZZA \$10 buffalo mozzarella, tomato & basil		PIZZA \$10 serrano ham & white mushrooms		PIZZA \$10 buffalo mozzarella, tomato & basil	
INVOLTINI DI TONNO \$18 Tuna stuffed with capers, ricotta		MINI PASTA \$5 Pasta, tomato, ricotta, olives		GRILLED LAMB \$12 Grilled lamb chops, herb butter		GRILLED LAMB \$12 Grilled lamb chops, herb butter		GRILLED LAMB \$12 Grilled lamb chops, herb butter		GRILLED LAMB \$12 Grilled lamb chops, herb butter		GRILLED LAMB \$12 Grilled lamb chops, herb butter		GRILLED LAMB \$12 Grilled lamb chops, herb butter		GRILLED LAMB \$12 Grilled lamb chops, herb butter	
SAUTEED HERBUZA \$14 Delicate white fish, sautéed in herb butter, topped with parmesan sauce		GRILLED SALMON \$18 Grilled salmon, herb butter, lemon		GRILLED SALMON \$18 Grilled salmon, herb butter, lemon		GRILLED SALMON \$18 Grilled salmon, herb butter, lemon		GRILLED SALMON \$18 Grilled salmon, herb butter, lemon		GRILLED SALMON \$18 Grilled salmon, herb butter, lemon		GRILLED SALMON \$18 Grilled salmon, herb butter, lemon		GRILLED SALMON \$18 Grilled salmon, herb butter, lemon		GRILLED SALMON \$18 Grilled salmon, herb butter, lemon	
SHRIMP WITH GARLIC \$21 Tender & juicy shrimp		GRILLED SALMON \$18 Grilled salmon, herb butter, lemon		GRILLED SALMON \$18 Grilled salmon, herb butter, lemon		GRILLED SALMON \$18 Grilled salmon, herb butter, lemon		GRILLED SALMON \$18 Grilled salmon, herb butter, lemon		GRILLED SALMON \$18 Grilled salmon, herb butter, lemon		GRILLED SALMON \$18 Grilled salmon, herb butter, lemon		GRILLED SALMON \$18 Grilled salmon, herb butter, lemon		GRILLED SALMON \$18 Grilled salmon, herb butter, lemon	
GRILLED SALMON \$18 Grilled salmon, herb butter, lemon		GRILLED SALMON \$18 Grilled salmon, herb butter, lemon		GRILLED SALMON \$18 Grilled salmon, herb butter, lemon		GRILLED SALMON \$18 Grilled salmon, herb butter, lemon		GRILLED SALMON \$18 Grilled salmon, herb butter, lemon		GRILLED SALMON \$18 Grilled salmon, herb butter, lemon		GRILLED SALMON \$18 Grilled salmon, herb butter, lemon		GRILLED SALMON \$18 Grilled salmon, herb butter, lemon		GRILLED SALMON \$18 Grilled salmon, herb butter, lemon	



Хенсо Лим
Кэти Маклахлан

Клар Смолли
Анна Эшельман

Меню на выбор. Дизайнеры варьировали масштаб, ориентацию, выравнивание, начертание шрифта и другие средства для визуального упорядочения содержания. Отражение иерархии — это активный исследовательский процесс, приводящий к динамичным визуальным результатам. Турография I. Дженифер Коул Филлипс, преподаватель.



Пять шрифтов. В этом шутильном варианте классического каталога шрифтов дизайнеры работали с коллекцией из пяти шрифтов и выстроили иерархию средствами типографики. Главная информация включает название шрифта, имя дизайнера, год создания и краткий текст с описанием. Композиционные вариации содержат также алфавит и некоторый визуальный элемент, привлекающий внимание к выразительным и формальным свойствам шрифта. При структурировании нескольких страниц дизайнеры учитывали непрерывность и ритм. Обложка и страница с выходными данными становятся изящным дополнением внутреннего содержания. Турографу I. Дженифер Коул Филлипс, преподаватель.

Century Modern

A House Industries Font Family

Frames

Century Modern

The details
don't make the center.
They make the message.

AL BE CC DDEE
FF GG HH I
JK KL MM
NN OO PP QQ
RR SS TT UVV
WW XX YY ZZ
0123456789
!@#\$%^&'()*

REGULAR

knowledge
enrich
feelings

AL BE CC DDEE
FF GG HH I
JK KL MM
NN OO PP QQ
RR SS TT UVV
WW XX YY ZZ
0123456789
!@#\$%^&'()*

REGULAR

Eventually,
everything
connects."

AL BE CC DDEE
FF GG HH I
JK KL MM
NN OO PP QQ
RR SS TT UVV
WW XX YY ZZ
0123456789
!@#\$%^&'()*

BOLD ITALIC

Take your
pleasure
seriously."

AL BE CC DDEE
FF GG HH I
JK KL MM
NN OO PP QQ
RR SS TT UVV
WW XX YY ZZ
0123456789
!@#\$%^&'()*

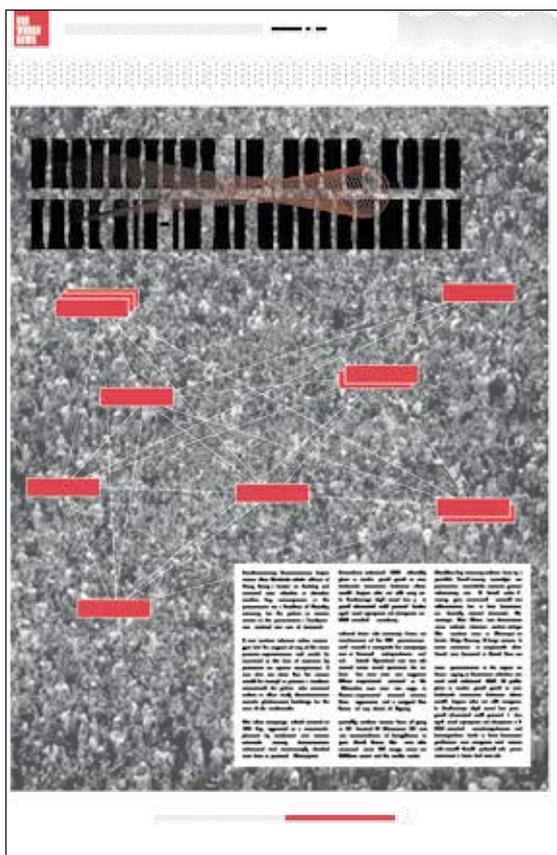
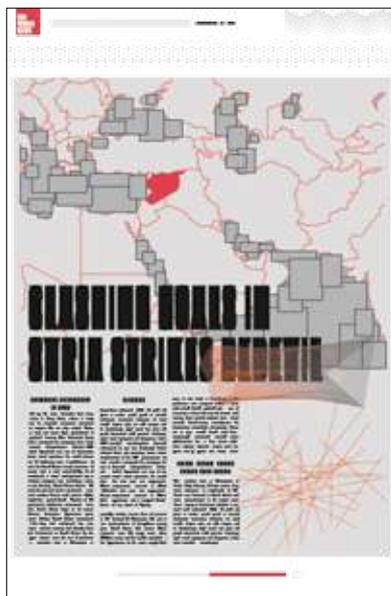
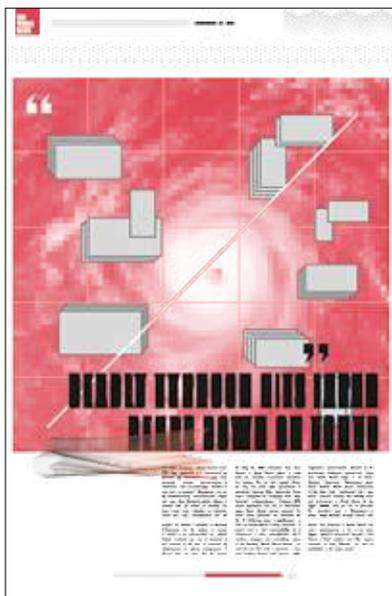
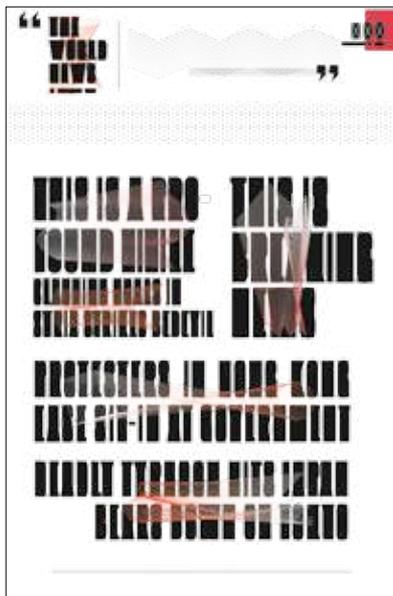
LIGHT

Beyond the age of
information
is the age of
choices."

AL BE CC DDEE
FF GG HH I
JK KL MM
NN OO PP QQ
RR SS TT UVV
WW XX YY ZZ
0123456789
!@#\$%^&'()*

Font Family	Century Modern
Font Style	Regular
Font Weight	Regular
Font Size	12pt
Font Color	Black
Font License	Commercial Use Only

Тереза Бонаддио



Содержательный вакуум. В этом проекте дизайнер сознательно абстрагировался от содержания газетных полос, привлекая внимание к визуальной иерархии.
Чен Цзуй, MFA Studio.



Информационная перенасыщенность.

Эта программка фестиваля содержит множество уровней типографской и фотографической информации, что требует от дизайнера выделения ясных и четких визуальных ориентиров. Эми Хушен, Advanced Graphic Design. Дженнифер Коул Филлипс, преподаватель.





Обратная иерархия. На верхний уровень иерархии дизайнер поместил продукты, с которыми сочетается конкретная специя. Эми Ли Уолтон, Post Baccalaureate Workshop.

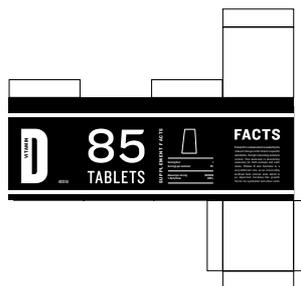


Пространственная иерархия

К сообщениям на трехмерных объектах предъявляется дополнительное требование удобочитаемости в различных плоскостях. Объекты в среде покрыты тенью и залиты светом. В отличие от книг, скрывающих слова под обложкой (что автоматически отделяет их от внешнего контекста), трехмерные сообщения должны взаимодействовать не только в своих границах, но и за их пределами. Таким образом, они находятся либо в гармоничных отношениях со своими соседями, либо конфликтуют с ними.

В этих примерах обратите внимание, как шрифт, цветовые поля и графические элементы ведут взгляд наблюдателя вокруг объемной формы, часто образуя если не вербальную, то визуальную связь с соседними упаковками.

Динамическая упаковка. Визуальная иерархия часто необходима для серии объектов. Этот яркий дизайн упаковки для витаминов привлекает внимание к неожиданным деталям и имеет необычный дозатор. Джеймс Андерсон, Турогару II, Дженнифер Коул Филлипс, преподаватель.





Архитектура сэков. Это серийное оформление упаковки для известных производителей сэков уходит от обычной какофонии брендового языка в пользу упрощенной информационной иерархии и нейтрально располагает название бренда, акцентируя внимание на главном ингредиенте. Джеймс Андерсон, Advanced Graphic Design. Дженнифер Коул Филлипс, преподаватель.



Адаптация к среде. Дизайнер разработал упаковку для линейки тампонов, где на первый план вышла эстетика, чтобы коробочки могли занять достойное место в шкафчике ванной комнаты. Воздушный орнамент указывает на высокую впитываемость тампонов. Хеда Хокширп, Advanced Graphic Design. Дженнифер Коул Филлипс, преподаватель.



Слои

Под городами вы всегда найдете **другие города**; под церквями — **другие церкви**;
и под домами — **другие дома**. Пабло Пикассо

Слои — это одновременно накладывающиеся друг на друга компоненты изображения или последовательности. Они применяются в многочисленных компьютерных программах, от Photoshop и Illustrator до аудио- и видеоредакторов и инструментов анимации, в которых множественные слои изображения и звука разворачиваются во времени.

Концепция слоев пришла из физического мира, и у нее долгая история в сферах картографии и нотной записи. В картах и временных графиках используются накладывающиеся слои для совмещения различных уровней данных, которые формируют общую картину, не теряя своей самостоятельности.

В большинстве технологий печати требуется послойная разбивка изображения перед его воспроизведением. В струйной печати, шелкографии, офсетной печати каждый цвет требует отдельной пластины, пленки, экрана,

картриджа, барабана — в зависимости от специфики. В цифровых технологиях этот процесс автоматизирован и почти незаметен для дизайнера.

До начала 1990-х годов дизайнеры изготавливали «технические макеты» из слоев бумаги и ацетатной пленки. Дизайнер или работник типографии прикреплял каждый элемент страницы — текст, изображения, цветные плашки — к отдельному слою, помещая каждый элемент, который соприкасается с каким-то другим элементом, на отдельную поверхность.

Тот же принцип работает в цифровых слоях, которыми мы пользуемся сегодня, только новым и эффективным способом. Функция «Layers» в Photoshop создает новый слой каждый раз, когда пользователь добавляет текст или вставляет изображение. К каждому слою можно применить фильтр, изменять его, маскировать и копировать отдельно от других. Корректирующие слои позволяют вносить серьезные изменения, например корректировать или убирать уровни и кривые в любое время. Файл изображения содержит летопись собственного становления, стопку элементов, которые в главном окне показаны все сразу, а на панели слоев представлены списком.

Слои позволяют дизайнеру обходиться с изображением, как с коллекцией ресурсов, базой

возможностей. Работая со слоями, дизайнер быстро создает варианты одного дизайна, включая и отключая видимость слоев. Дизайнеры используют многослойные файлы, чтобы делать раскадровки для анимации и создавать элементы интерфейса, например кнопки, в том числе интерактивные кнопки (ролловеры).

Хотя многослойная структура напечатанной страницы или электронного файла в финальной версии не видна, в экспериментальных работах часто демонстрируются визуальные возможности представления слоев. Голландский дизайнер Ян ван Тоорн использовал «копипаст» для создания изображений, сложные поверхности которых выражают политическую активность и политические волнения.

Многие дизайнеры исследовали несомещение и неправильную печать, чтобы создать эффект незавершенности и случайности, делая акцент на процессе печати. Современные графики Райан Макгиннесс и Джошуа Дэвис создают графические изображения из огромного количества слоев, накладывающихся произвольным способом.

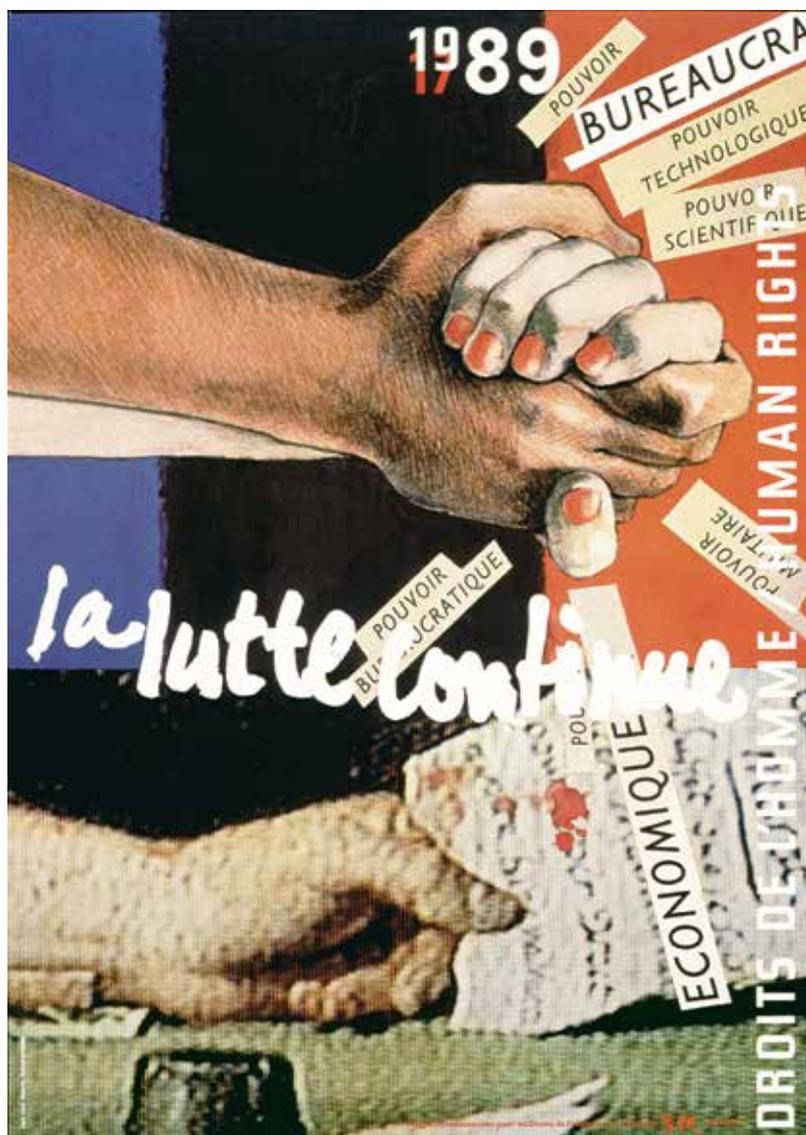
Слои, всегда участвующие в процессе производства, стали интуитивными и универсальными. Они играют важнейшую роль в том, как мы читаем и создаем графические изображения сегодня.

Слои на печати. Художник Райан Макгиннесс наложил многочисленные слои друг на друга. Произведение строится на «переключке» плоского и обладающего глубиной. Ryan McGinness, Arab Cadillac Generator, 2006. Акрил, деревянная панель, диаметр 48 дюймов. Из коллекции Карла Саатчи. Фото: Tom Powel Imaging, Inc.

Вырезать и вставить

В начале XX века среди кубистов получила распространение техника коллажа. Комбинируя печатный материал из газет и журналов с собственными рисунками, они создали художественную технику, которая повлияла и на дизайн, и на изобразительное искусство. Как и кубисты, современные графические дизайнеры с помощью коллажа объединяют разные слои содержания, создавая поверхности на грани между плоским и глубоким, позитивным и негативным.

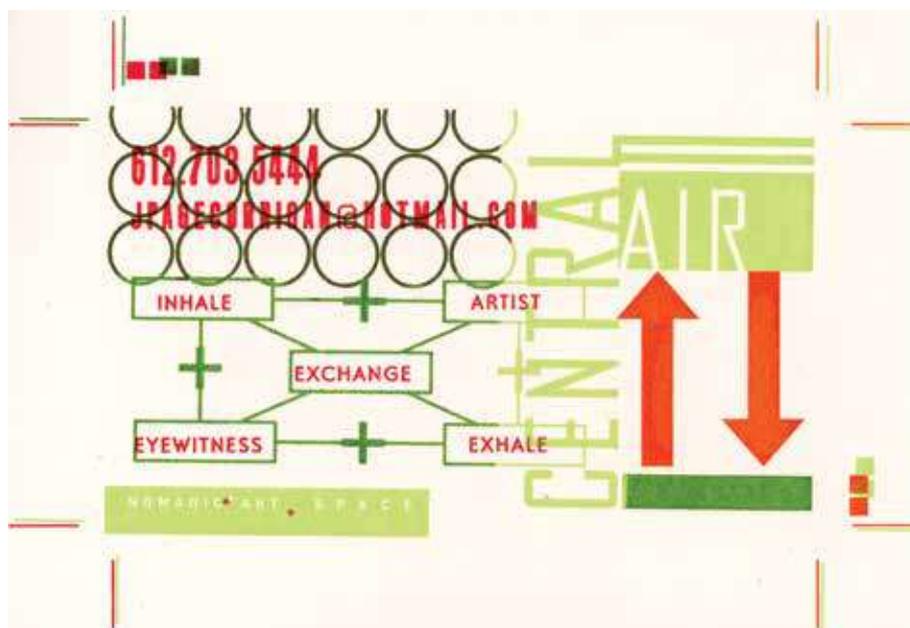
Функция «вырезать и вставить», используемая в любой программе сегодня, отсылает нас к физическому процессу коллажа. Каждый раз, копируя или удаляя рисунок или фразу и вставляя их в другом месте, вы обращаетесь к материальному акту вырезания и вставки. Коллажная история изображения или документа исчезает в финальной версии, и дизайнеры, как правило, стремятся делать незаметные переходы между элементами. Выдвижение на первый план процесса «вырезать и вставить» может привести к впечатляющим результатам, проясняющим художественный замысел.



Комбинированные медиа. Отпечатанный в 1989 году плакат Яна ван Тоорна воспекает Декларацию прав человека, принятую столетием ранее. Дизайнер использовал фотомеханические процессы для комбинирования собственных рисунков и изображений из СМИ. Полоски бумаги как будто распространяют энергию, исходящую от рукопожатия в центре плаката. Ян ван Тоорн, *La Lutte Continue* («Битва продолжается»), 1989.



Вырезать, вставить, зафиксировать, соединить. Эти плакаты — результат «копипаста», который затем был преобразован в цифровые изображения. Люк Уильямс, Graphic Design I. Бернанд Канифф, преподаватель



Слои печати. В каждом процессе цветной печати используются слои краски, но, как правило, эти слои комбинируют, чтобы создать единое изображение. В изображениях выше использовано несведение слоев краски, чтобы привлечь внимание к структуре поверхности.
Джон П. Корриган, MFA Studio.

Приладка — это подготовка печатной машины к работе, она включает в себя настройку подачи краски и подгонку цвета. Для этого запечатываются «приладочные» листы, в результате чего получаются интересные эффекты, как показано на странице напротив.
Пол Сар и Дэвид Планкерт.

SEPTEMBER 27 THRU OCTOBER 27

DIRECTED BY SUSAN KRAMER

BALTIMORE PREMIERE!

A PLAY BY: JON KLEIN

IN A STREET PRODUCTION

THE

BY WALLACE SHAWN

PERFORMED BY NEAL HEMPHILL

NEVER

AT THE CORNER THEATRE

A PLAY BY JON KLEIN

BALTIMORE PREMIERE!

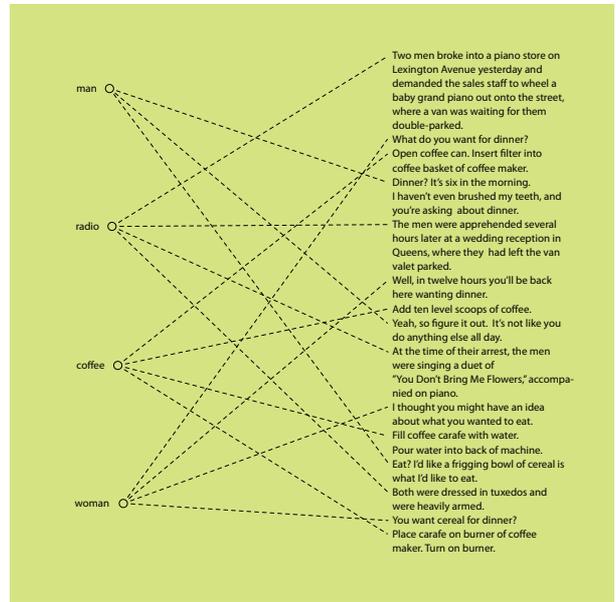
DIRECTED BY SUSAN KRAMER

SEPTEMBER 27 THRU OCTOBER 27





Хенсу Лим



Эйприл Османов

Слои типографики. В обыденной жизни, в кино и анимационных фильмах несколько историй могут разворачиваться одновременно. Человек может разговаривать по телефону, складывая одежду после стирки и слушая песню по радио. В фильмах герои часто разговаривают, одновременно выполняя какие-то действия.

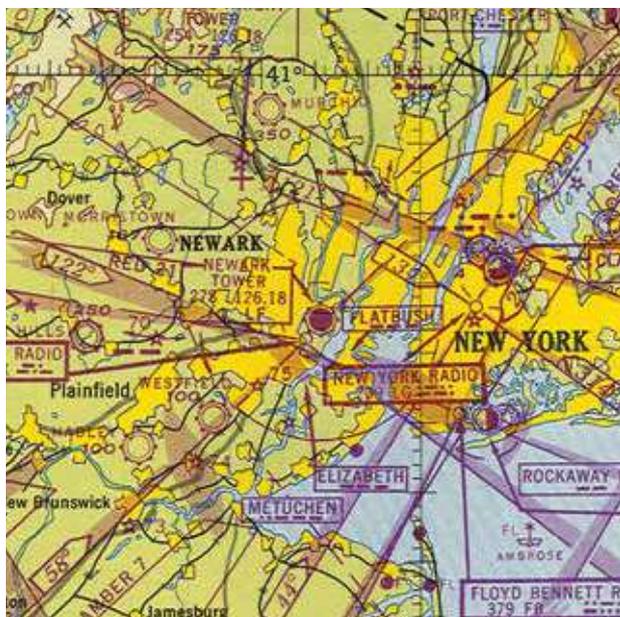
В этом упражнении с типографикой представлены три двухминутных повествования: новость, переданная по радио, разговор супругов и подготовка кофейника к варке кофе. Типографика, символы, линии и другие элементы использованы для представления трех текстов в общем пространстве. Конечный результат может быть очевидным или поэтичным. Вне зависимости от того, читабельный текст будет получен в результате или абстрактное полотно, все это создается из элементов повествования, расположенных на отдельных слоях, на отдельных визуальных каналах. Graphic Design MFA Studio.



Йонг Сук Ли



Временные слои. Это издание посвящено сотрудничеству китайского и русского университетов. Крупные цифры обозначают дни календаря. Наложение форм, изображений и текстовых блоков передает ощущение глубины и движения. Ли Шаобо и Вэньци Лу.



Слой данных: статика. На этой карте точка, линия, плоскость и цвет передают географические границы, топографические особенности, города и достопримечательности, а также радиосистемы, используемые пилотами в воздухе. Аэронавигационная карта, 1946.



Слой данных: динамика. Изображение урагана Катрина было наложено на фотографию Земли, сделанную со спутника. Пользователь Google Earth может менять прозрачность, чтобы управлять степенью общности добавленного слоя и основного изображения. Ураган: Университет Висконсина, Объединенный институт метеорологических спутниковых исследований, 2005. Составное изображение: Джек Гондела.

Слой данных

Карты содержат различные типы информации — возвышенности и низины, реки, дороги, города, географические границы и т. д. — на одной поверхности. Дизайнеры карт используют цвет, линию, текстуру, символы, условные обозначения и типографику для создания различных информационных уровней, которые пользователь мог бы считать отдельно от остальных (например, мог посмотреть, какая трасса соединяет два пункта) и в то же время видел взаимосвязь между уровнями (будет ли это гористая местность или равнина?).

Дизайнерам и пользователям современные инструменты создания карт сегодня доступны так же, как и профессиональным картографам. Google Earth позволяет пользователям создавать персонализированные карты на базе спутниковых фотографий земной поверхности. Способность накладывать информацию на основное изображение — главное свойство этого крайне эффективного и при этом доступного инструмента.

The age-old rhythm of the Earth's seasons—summer, fall, winter, and spring—is also changing, as some parts of the world heat up more rapidly than others.

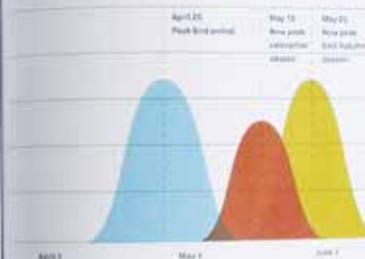
WORLD IN SEASONS, 1990

■ Bird Arrival ■ Bird Hatching ■ Caterpillar Peak



100

WORLD IN SEASONS, 2004



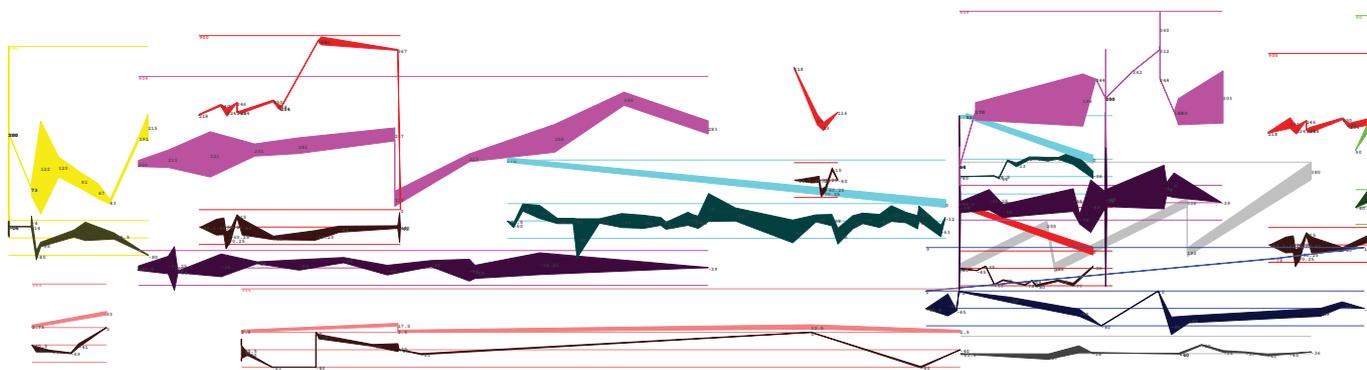
100

Global warming is disrupting relations of delicately balanced ecological relationships among species in just this way.



BLUE BIRD FEEDING BIRD, 22 HOURS, BOSTON, MASSACHUSETTS

Сравнение слоев данных. На этом графике из книги Эла Гора «Неудобная правда» дизайнеры использовали цвет и прозрачность, чтобы читателям было удобнее сравнивать данные. На графиках показано, как изменение климата влияет на жизненный цикл животных и их пищевые ресурсы. Алисия Ченг, Стефани Черч, Лайза Майоне, MGMT Design, An Inconvenient Truth, 2006.



II^e QUATUOR A CORDES
1799

L. VAN BEETHOVEN op. 18 n^o 2
1770 - 1827

Allegro

VIOLINO I
VIOLINO II
VIOLA
VIOLONCELLO

HEUGEL & C^o Editeurs, Paris.
Tous droits de reproduction réservés pour tous pays.

P. H. 55 H. 31,455

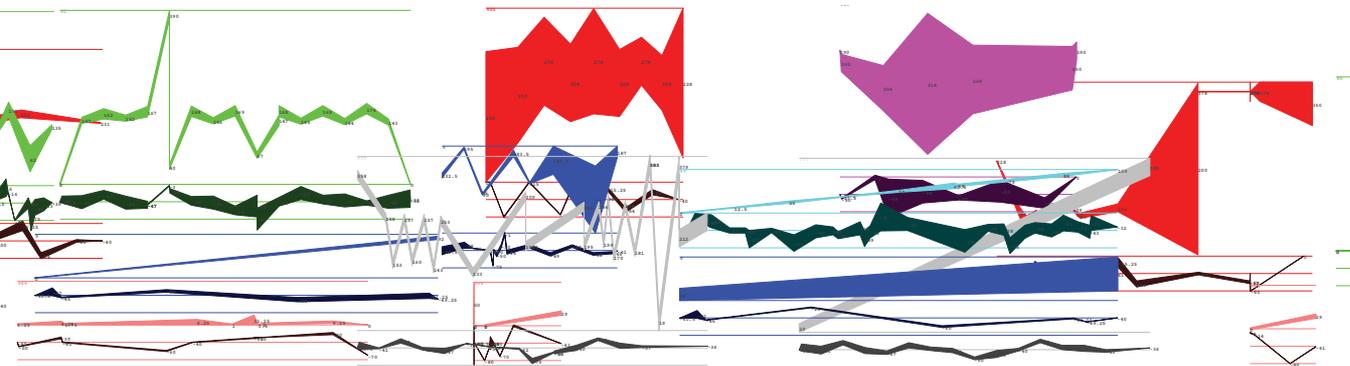
Временные слои

В партитуре симфонии или хорового произведения ноты для каждого исполнителя записаны на нотной линейке рядом. Графические тайм-линии, используемые в аудио-, видео- и анимационном ПО, следуют этому же правилу, выводя одновременно несколько дорожек как в графическом, так и в звуковом эквиваленте.

В телесериалах сюжетные линии разворачиваются параллельно и сходятся в развязке. Разделенные экраны, вставки и бегущая строка — все то, что мы видим в новостях, — позволяют одновременно транслировать сразу несколько видеоканалов.

В нотной записи, компьютерных интерфейсах, сюжетных линиях параллельные дорожки (слои во времени) — это ключевые средства для описания одновременно происходящих событий.

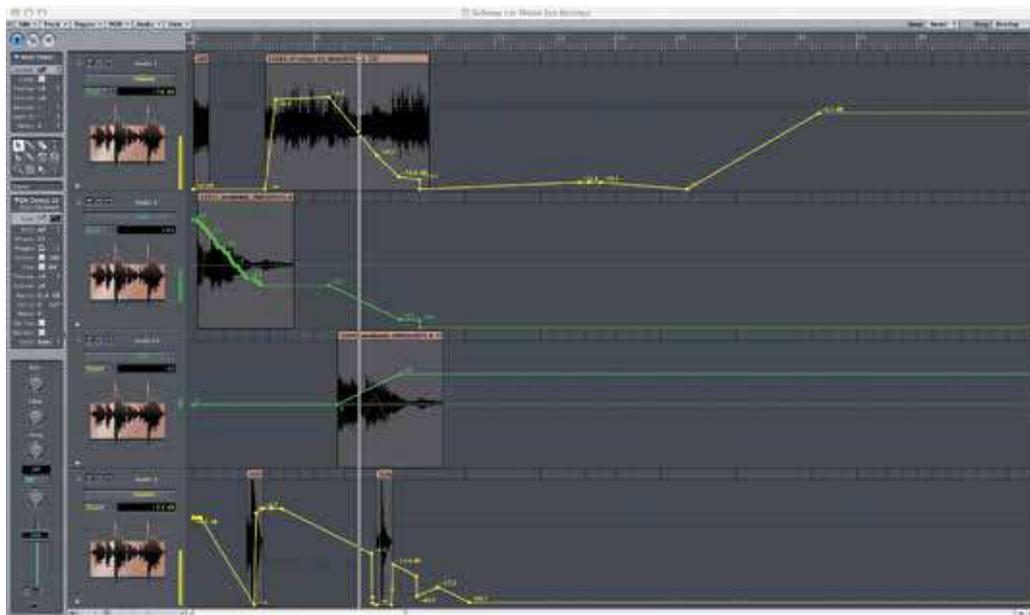
Нотная запись. Эта партитура показывает, по каким нотам должны одновременно играть четверо музыкантов (первая скрипка, вторая скрипка, альт и виолончель). Каждая строка представляет один инструмент. Людвиг ван Бетховен, партитура, Струнный квартет № 2 соль мажор, 1799.



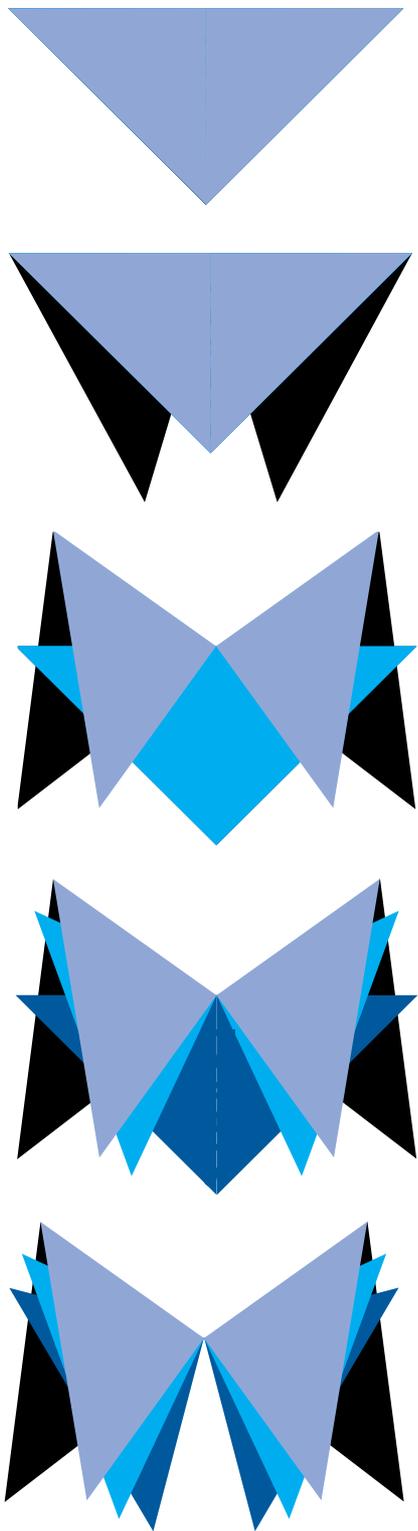
Интерактивная нотация. Композитор Ханс-Кристоф Стейнер разработал собственную графическую систему нотации для управления цифральными сэмплами. Время движется слева направо. Каждый цвет представляет

отдельный сэмпл. Контроллер каждого сэмпла имеет два массива: большой и яркий вверху управляет воспроизведением сэмпла, а маленький и темный внизу управляет усилителем и стереопозицией. Нижняя точка

массива сэмпла — это его начало, самая высокая — его конец, а высота массива означает, сколько и какую часть сэмпла играть, начиная с этой точки временного отсчета. Ханс-Кристоф Стейнер, интерактивная партитура, *Solitude*, 2004.



Аудиоредактор. В приложениях для обработки цифровых аудиотреков задействована сложная и разнообразная графика. Здесь каждый трек представлен отдельной тайм-линией. Желтые линии отображают уровень громкости, а зеленые линии — стереопозицию слева направо. Сочинение Джейсона Окутаке, MFA Studio. Программа: Apple Logic Pro Audio.



Лауретта Долч

Физические, виртуальные и временные слои.

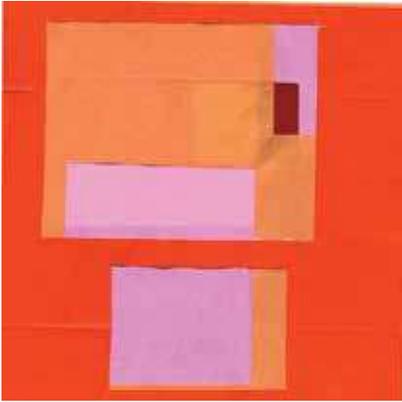
В этом проекте дизайнеры начали с создания серии коллажей 6 x 6 дюймов из четырех квадратных листов цветной бумаги. (Мы использовали бумагу для оригами.) Каждый дизайнер вырезал отверстие в большом листе бумаги, чтобы можно было двигать другие листы и экспериментировать.

На втором этапе проекта дизайнеры переводили элементы коллажей в цифровые слои. Каждый физический слой становился отдельным слоем в цифровом файле. Дизайнеры создавали новые композиции, изменяя цвет, масштаб, прозрачность, ориентацию и расположение цифровых слоев.

На третьем этапе одна цифровая композиция становилась основой последовательной анимации. Каждый дизайнер планировал зацикленную последовательность продолжительностью около десяти секунд, то есть она начиналась и заканчивалась одним и тем же кадром. Дизайнеры создали раскадровки на девяти панелях.

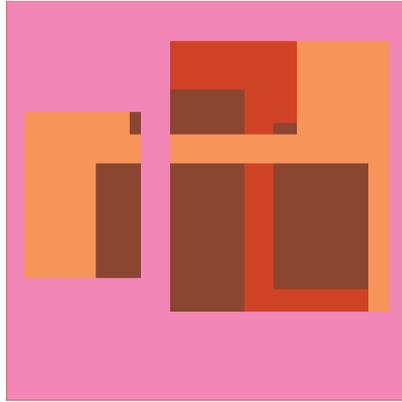
На финальной стадии полученные кадры импортировали в программу анимации (Flash), соотнося каждый слой стиливого кадра со слоем тайм-линии, чтобы создать общий слой, меняющийся со временем. Graphic Design II. Эллен Луптон, преподаватель.

Физические слои

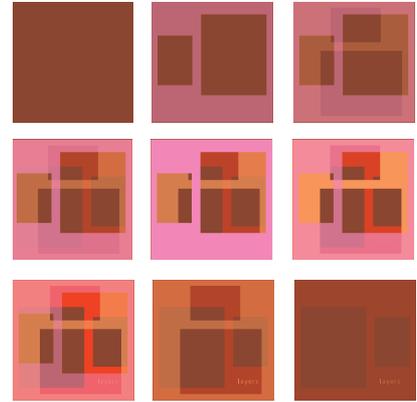


Окна. Каждый слой — это окно, через которое видны остальные слои. Келли Хориган.

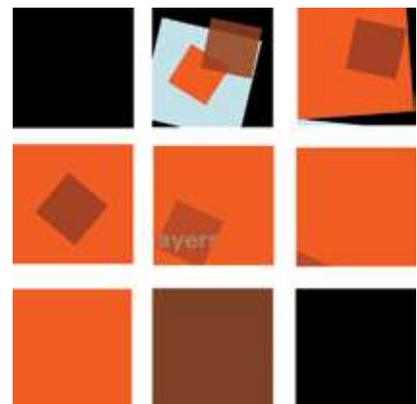
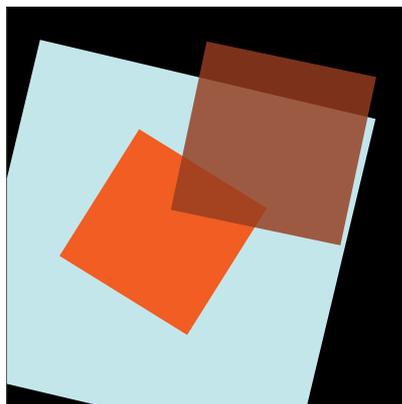
Цифровые слои



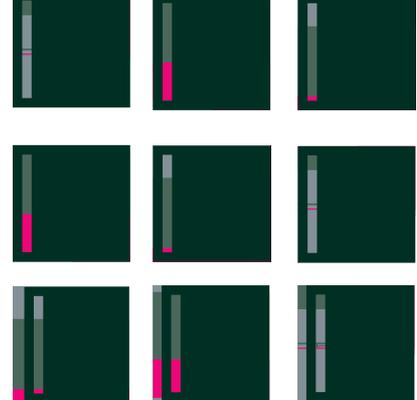
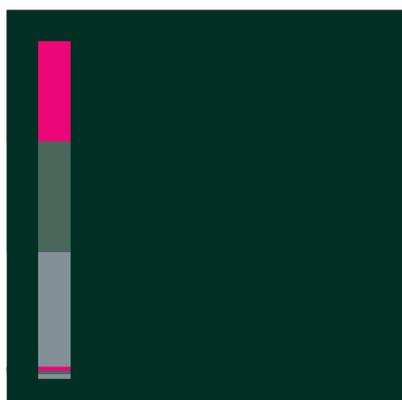
Временные слои



Квадраты. Завершенные невырезанные квадраты занимают различное положение относительно рамки. Дуг Хакер.



Разрез. Перемещающиеся слои просвечивают сквозь разрез во внешней поверхности. Юта Сакане.



Прозрачность

Прозрачность означает одновременное восприятие нескольких пространственных расположений... Расположение прозрачных фигур неоднозначно, так как каждая фигура попеременно воспринимается и как ближняя, и как дальняя. Дьердь Кепеш

Как социальная ценность прозрачность предполагает ясность и прямоту. Идея прозрачности правительства предполагает, что процессы должны быть понятны общественности и ничто не может происходить при закрытых дверях. Однако в дизайне прозрачность часто используется не для целей ясности, а наоборот, для плотного многослойного изображения, созданного из покрытий цвета и текстуры.

Любая поверхность в физическом мире обладает определенной степенью прозрачности/непрозрачности: дерево обладает 100%-й непрозрачностью, а пустая комната — почти 0%-й. Графические редакторы позволяют дизайнерам менять прозрачность любого статического или динамического изображения. Программа дает нам возможность увидеть, что там за деревом, или соорудить стену.

Живая история. Старинные и современные портреты людей наложены на спутниковый снимок (Google Earth) мест, где они когда-то жили. Прозрачность используется для визуального разделения элементов. Джереми Боттс, MFA Studio.

Прозрачность становится активным элементом дизайна, когда ее значение лежит где-то между 0 и 100%. В этой главе мы берем за правило, что «прозрачное» изображение или поверхность, в общем, до какой-то степени непрозрачно. Вы увидите, что поверхность из абсолютно непрозрачных элементов может функционировать как прозрачная.

Прозрачность и слои взаимосвязаны. Прозрачный цветной квадрат кажется бледным или блеклым до тех пор, пока он не взаимодействует с другой формой или поверхностью, которая просвечивает через него. Наблюдатель воспринимает прозрачность одной плоскости относительно второй: что спереди, а что сзади? Что доминирует, а что отходит на второй план?

Видео и анимационные программы позволяют изменять прозрачность с течением времени. Наплыв возникает, когда один кадр постепенно бледнеет (становится прозрачным), а другой проявляется все сильнее (становится непрозрачным).

Глава начинается с рассмотрения свойств физической прозрачности, за которым следует объяснение, как создавать прозрачные поверхности из непрозрачных графических элементов. Мы завершим ее рассказом о бесконечной пластичности цифровой прозрачности.

Прозрачность — это восхитительное свойство. При создании значимых изображений она может служить для подчеркивания откровенности и ясности, объединяет в единое целое элементы, делая их более различимыми. Прозрачность хорошо обыграть при наложении и объединении слоев. Прозрачность может использоваться тематически для комбинирования или противопоставления идей, связывая уровни содержания. Иногда прозрачность целенаправленно передает значение и визуальную интригу дизайнерской работы.

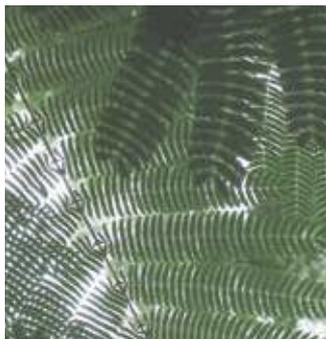


Вода. Джейсон Окутаке

Физическая прозрачность

Ни один материал не является абсолютно прозрачным. Рябь разрушает прозрачность водной глади, а воздух уплотняется из-за дыма или тумана. Стекло можно затонировать, сделать зеркальным, матировать, поцарапать, покрыть инеем, покрасить. Отражательные свойства стекла делают его частично непрозрачным и меняются в зависимости от условий освещения.

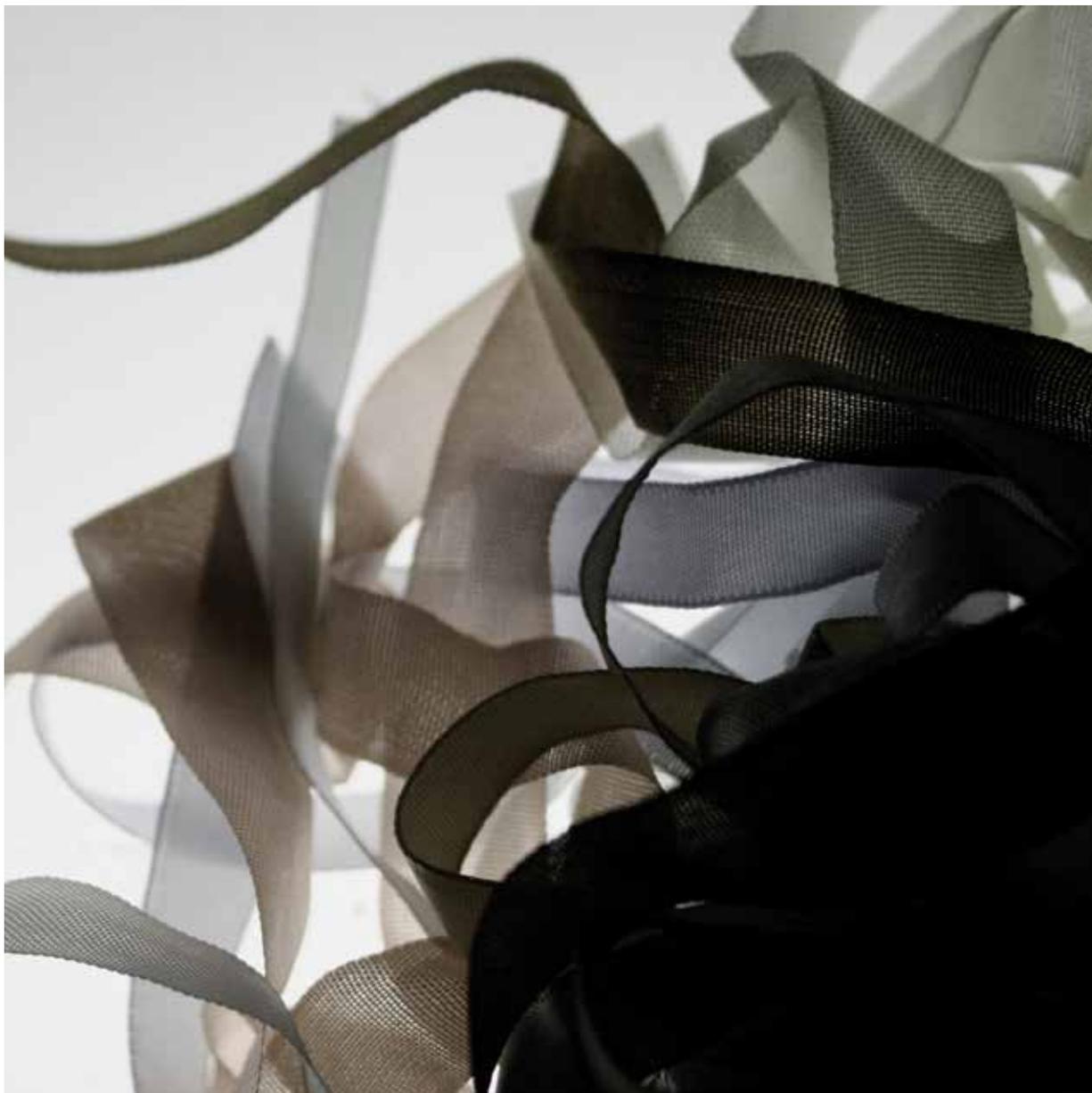
Прочный материал, вроде дерева или металла, можно перфорировать или каким-то другим образом нарушить его целостность. Жалюзи прозрачны и непрозрачны, в зависимости от положения пластин.



Дерево. Джереми Боттс



Вуаль. Нэнси Фрелих



Лента. Ю Тую

Материалы и вещества. Наблюдение за прозрачными объектами и поверхностями в физическом мире рождает тысячи идей, как комбинировать изображения и поверхности в двухмерном дизайне. MFA Studio.

Графическая прозрачность

Дизайнеры переводят эффект физической прозрачности в накладываются слои линий, форм, текстур и букв. Мы называем это явление «графической прозрачностью». Как и при физической прозрачности, одновременно видны две и более поверхностей, сжатых в одну. Текстовый блок, размещенный поверх изображения, прозрачен, так как части изображения просвечивают через незаполненное пространство.

Сжатие нескольких графических форм в одно «неглубокое» пространство столетиями входило в арсенал архитекторов и дизайнеров. Традиционные мотивы, например шотландская клетка, включают цветные нити, образуя пересекающиеся области цвета. Линейные элементы в классической и современной архитектуре (колонны и молдинги) часто создают впечатление, будто они пронизывают друг друга.¹



Макмиллан-компани-билдинг, Нью-Йорк, 1924. Это один из первых построенных небоскребов. Вертикальные элементы соединяют здесь верхние этажи здания, горизонтальные — отступают за вертикальные поверхности, образуя задний план. То есть элементы чередуются, как нити в клетчатой ткани. Архитекторы: Каррере и Гастингс, Шрив и Лэм. Старая фотография.



Клетчатая ткань. Традиционная шотландка ткется из нитей двух цветов. Там, где соединяются контрастирующие цвета, возникает новый цвет. Горизонтальные и вертикальные полосы буквально пронизывают друг друга на одной плоскости. Ли Джофа, Карусель, шотландка, хлопок и вискоза.

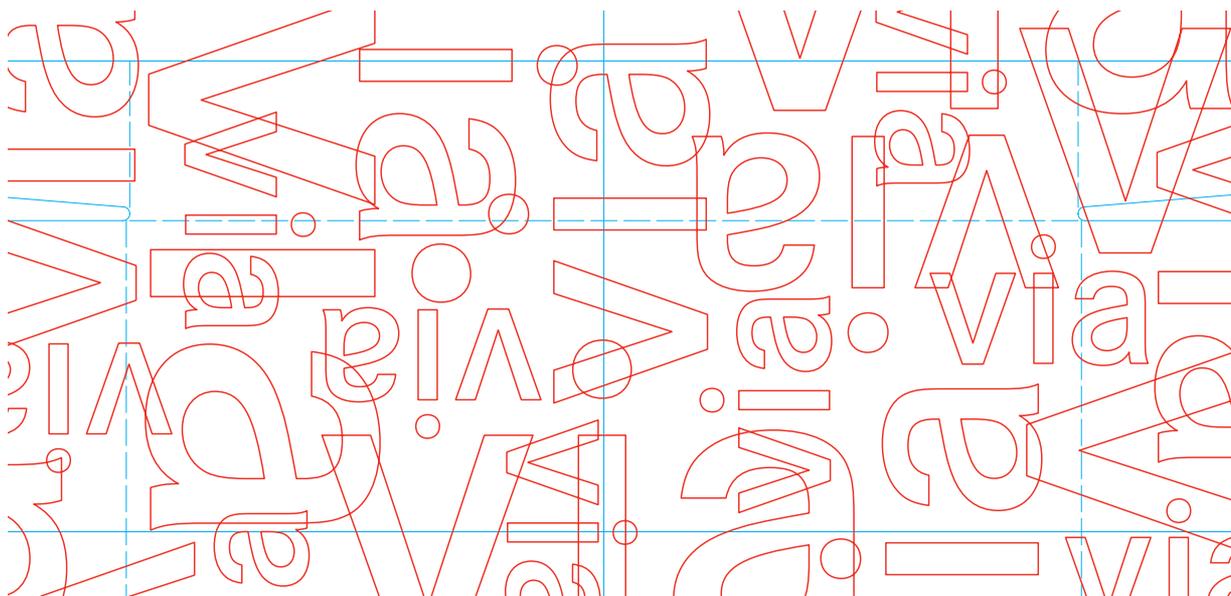


Вторично окрашенная ткань. Для создания этого необычного принта модельер Хан Фенг сложил набивную ткань и затем окрасил ее. В результате получились длинные неравномерные полосы поверх цветочного паттерна и две соревнующиеся за внимание зрителя плоскости, спрессованные в одну поверхность. Хан Фенг, полиэстер.

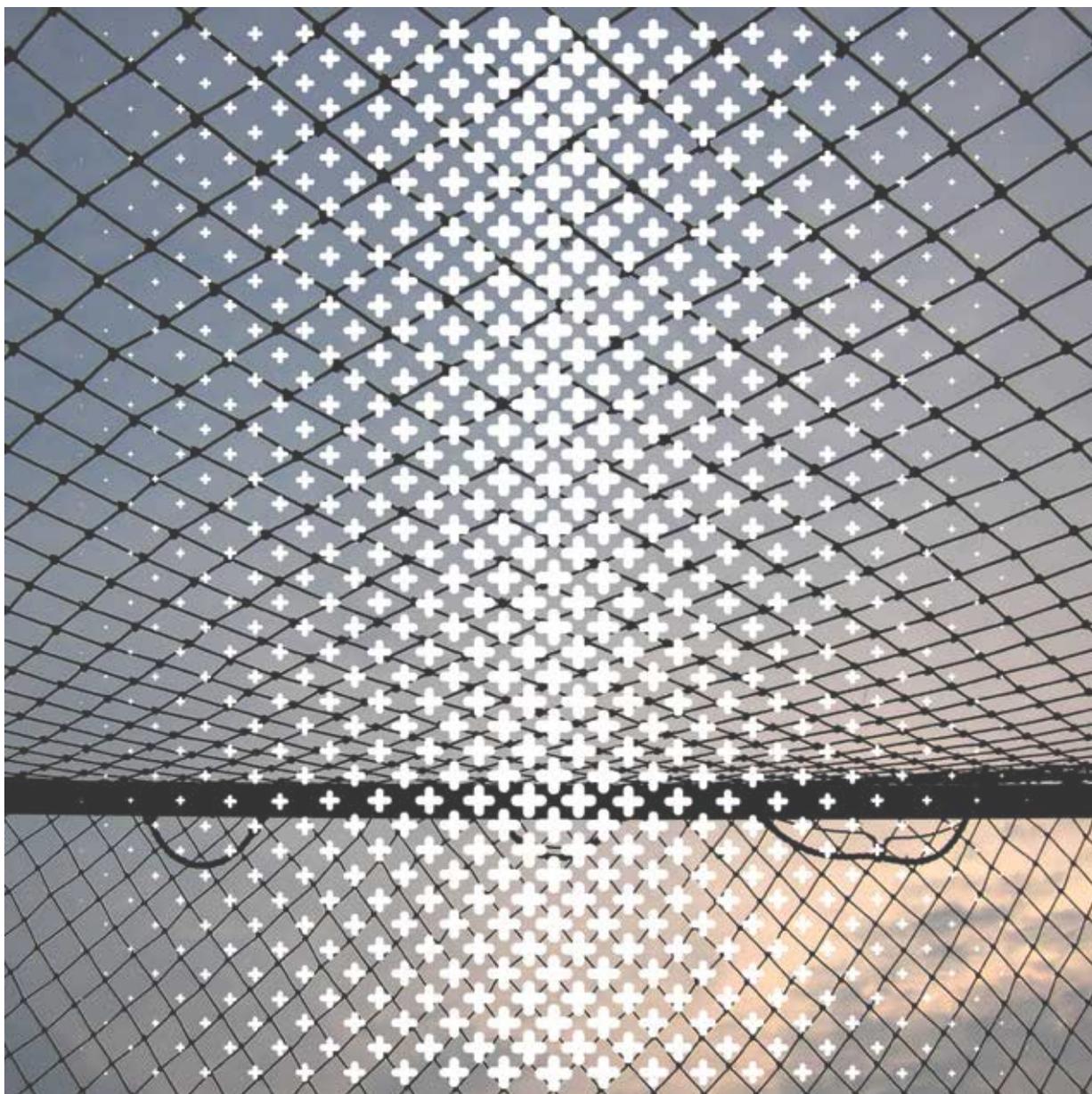
1. О прозрачности в архитектуре см. Colin Rowe and Robert Slutzky, "Transparency: Literal and Phenomenal (Part 2)," Joan Ockman, ed., *Architecture Culture, 1943–1968: A Documentary Anthology* (New York: Rizzoli, 1993), 205–25.

if one sees two or more figures partly overlapping one another, and each of them claims for itself the common overlapped part, then one is confronted with a contradiction of spatial dimensions.

Шотландка типографскими средствами. Слой линий накладывается на основной текст. Линии напоминают перфорацию, сквозь которую проступает текст. Алисса Фейден, MFA Studio.

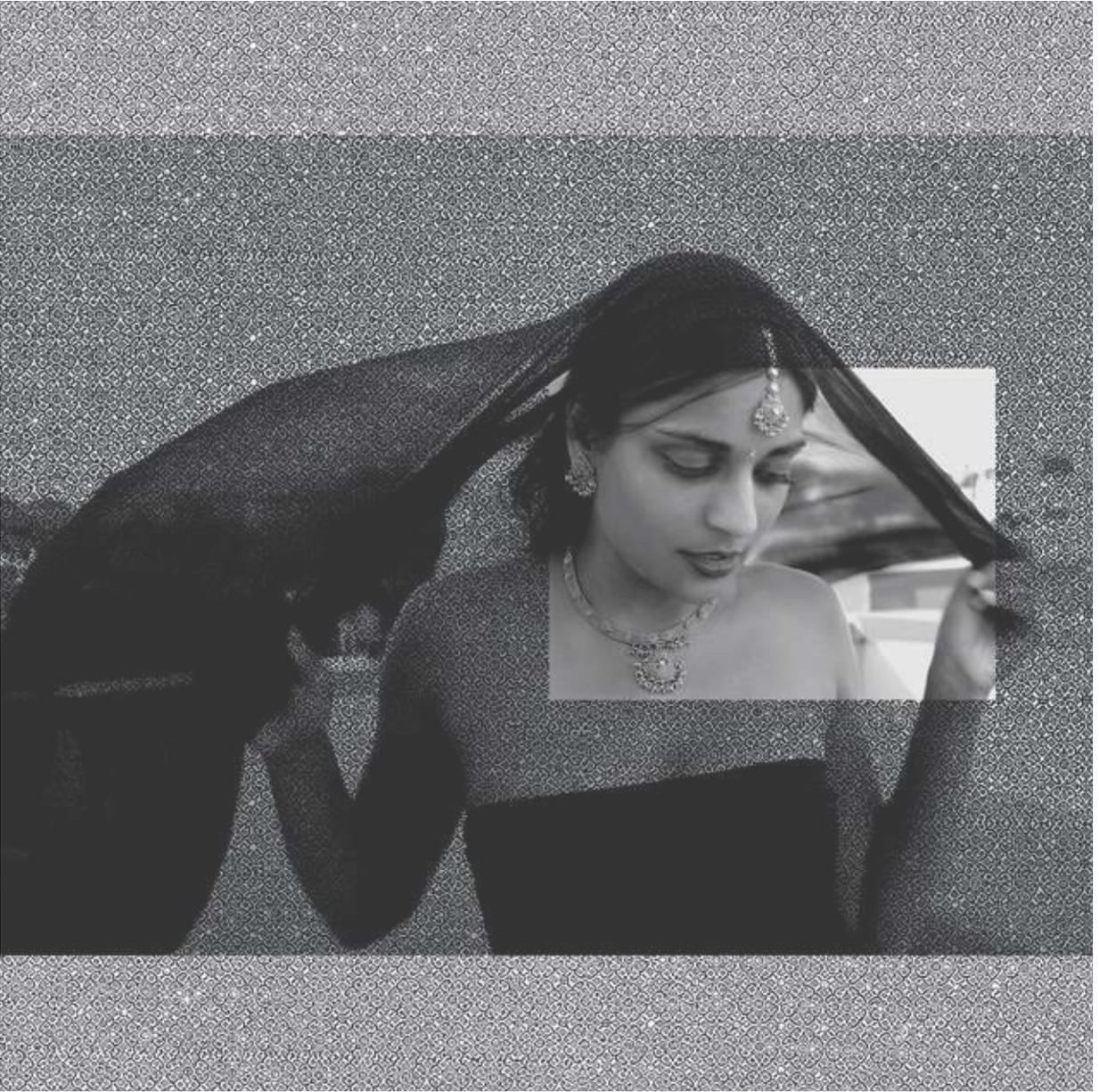


Линейная прозрачность. Буквы в этом паттерне упрощены до контуров, и несмотря на прозрачность, они по-прежнему функциональны, даже при наложении друг на друга. Эббот Миллер и Джереми Хофман, Pentagram, упаковка для Mohawk Paper

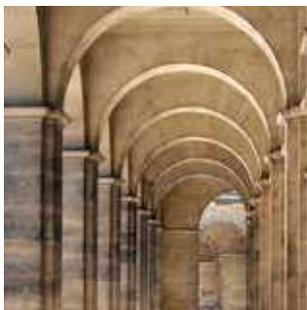


Графическая прозрачность. Для каждой композиции на фотографию была наложена группа графических элементов. Графический слой становится абстрактным комментарием к изображению. MFA Studio.

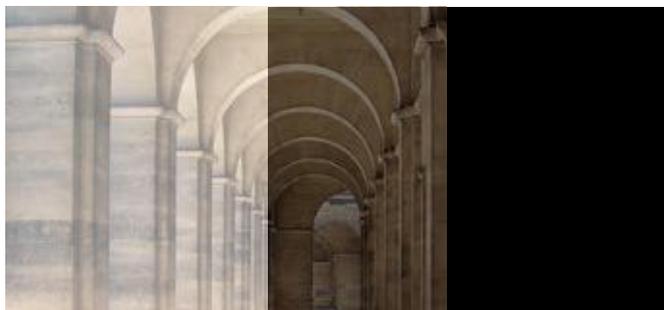
Джереми Боттс



Джейсон Окутаке



Непрозрачность 100%



Непрозрачность 50%. Затемнение — стандартный переход в кино

Цифровая прозрачность

Графические редакторы позволяют дизайнерам менять прозрачность любого графического элемента, включая шрифт, фотографии и анимацию. Для этого программа использует алгоритм наложения оттенков одного слоя на оттенки другого, так что два слоя смешиваются. Чтобы сделать изображение прозрачным, нужно скорректировать его насыщенность, снизив общий контраст.

Прозрачность используется не только при слиянии двух визуальных элементов, но и для затемнения изображения, его превращения в фон. В видео и анимации затемнение происходит постепенно. Самый распространенный прием — переход в черный фон. Картинка постепенно теряет интенсивность, становясь все темнее. Видеоредакторы создают переход в белый фон, помещая его за картинкой. Те же эффекты применяются в печатной графике, изменяя взаимодействие изображения и фона.



Прозрачный шрифт, непрозрачное изображение



Прозрачный шрифт и прозрачное изображение



Противоположности притягиваются.

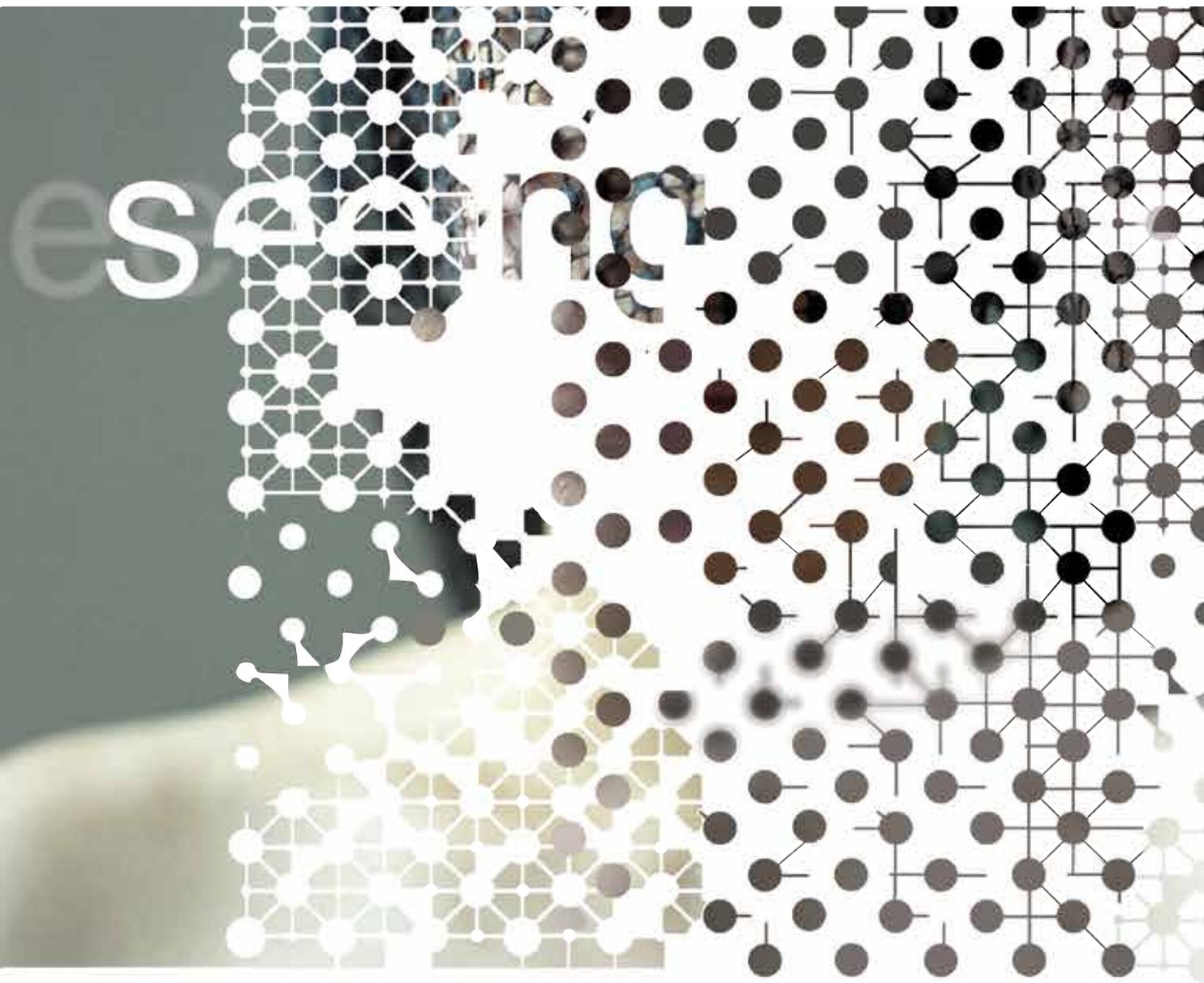
Прозрачность обеспечивает взаимодействие между изображениями. Здесь образы мужчины и женщины сливаются и накладываются друг на друга. Джейсон Окутаке, MFA Studio.



Линии жизни. Прозрачные слои текста и изображения пересекаются. Келли Макинтайр, MFA Studio.



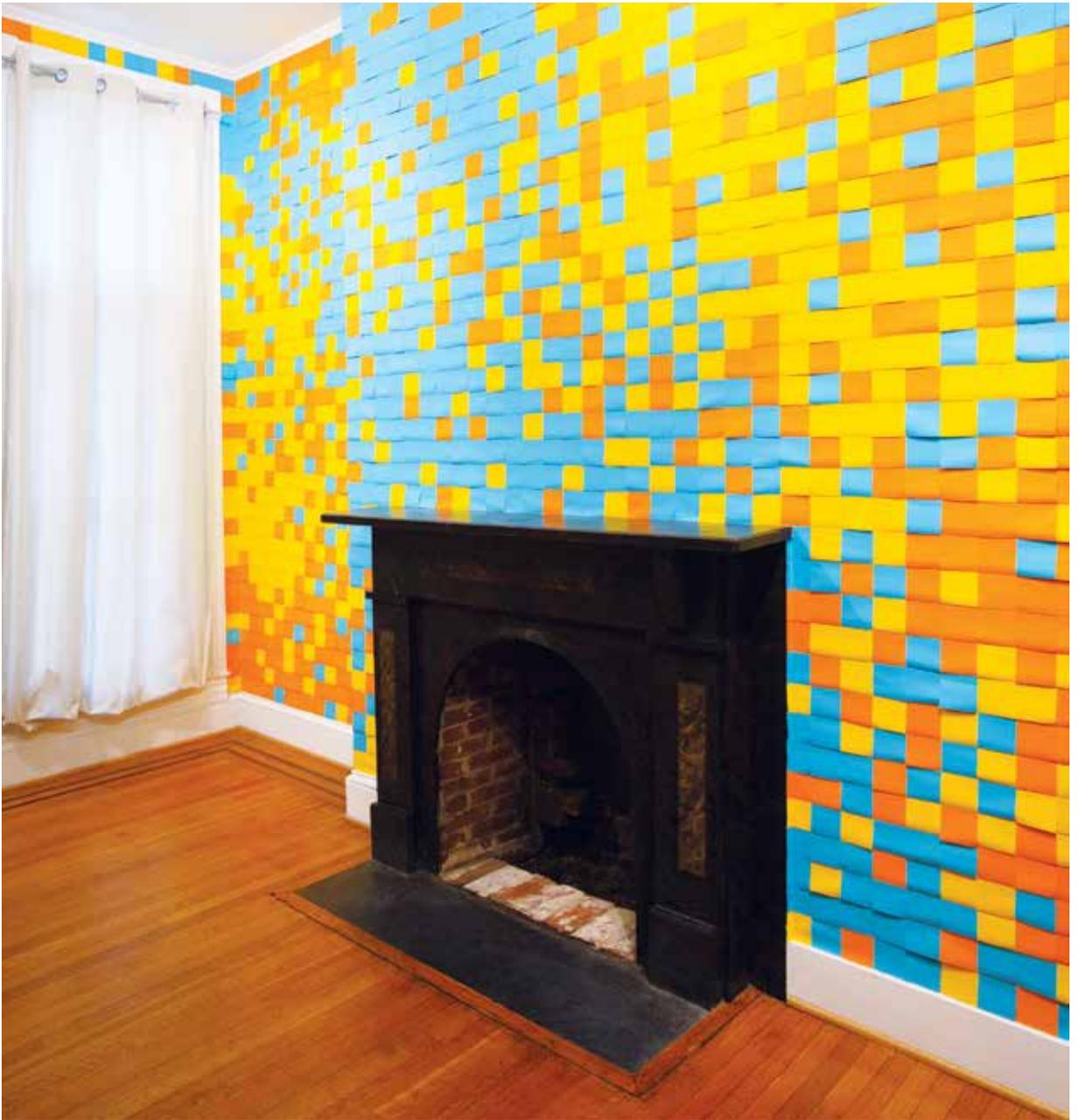
Цветы на обоях. Прозрачные слои образуют плотную рамку, или картуш. Джереми Боттс, MFA Studio.



Взгляд сквозь. На этой композиции взаимодействуют слои графических элементов и фотография. Дизайнер манипулировал графикой, а также прозрачностью элементов цифровыми средствами. Ю Тyo, MFA Studio.
Фотография: Нэнси Фрелих.



Finding the right



Модульность

Два кирпичика LEGO с восемью шипами можно соединить двадцатью четырьмя способами. Три кирпичика LEGO с восемью шипами можно соединить 1060 способами. Шесть кирпичиков LEGO с восемью шипами можно соединить 102 981 500 способами. С восемью кирпичиками возможности практически безграничны. *The Ultimate LEGO Book*

Любой дизайн создается при соблюдении некоторых заданных условий разной степени строгости. Работа с заданными условиями — это часть процесса дизайна, большого удовольствия и большой проблемы.

Модульность — это особый вид ограничения. Модуль — это неизменяемый элемент крупной системы или структуры. Например пиксель — это модуль, из которого строится цифровое изображение. Пиксель крайне мал, мы не замечаем его, и, создавая пиксельные шрифты, дизайнеры ориентируются на сетку пикселей, чтобы буквы получались разными, но имели однородную структуру.

Сетка пикселей 9 x 9 дает неограниченное количество шрифтов. Точно так же, как имея всего горстку деталей LEGO, можно создать необозримое количество комбинаций.¹ Однако бесконечное разнообразие форм заключено в строгие системные рамки, которые допускают только один вид соединения.

Строительные материалы — кирпичи, доски, трубы стандартизированы. Работая с готовыми к употреблению материалами, архитектор снижает затраты на строительство и ускоряет процесс проектирования.

Дизайнеры постоянно делают выбор в пользу того или иного

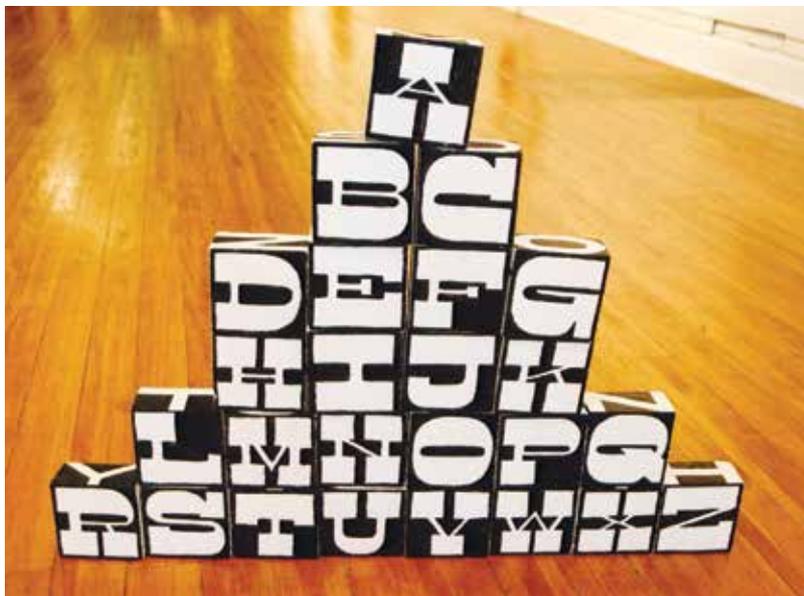
размера, цвета, расположения, пропорции, взаимоотношений и материалов, а также темы, стиля и визуальной информации. Иногда бывает очень сложно принять решение: дизайнер не знает, с чего начать и чем закончить. Если какие-то факторы определены заранее, дизайнер может спокойно подумать об остальных составляющих проблемы. Грамотно поставленное условие стимулирует мысль, освобождая от необходимости принимать конкретные решения. При работе с типографикой, например, дизайнер может выбрать одну или две гарнитуры и затем изучить различные комбинации кегля, насыщенности и положения в рамках одного семейства шрифтов.

Структуру этой книги образует типографская сетка, базовым модулем которой является кегельная площадка. Принимая кегельную площадку за единицу измерения, мы можем накладывать изображения друг на друга, сочетать их различными способами, обеспечивая единообразие оформления. Кегельные площадки варьируются по размеру (чтобы верстка не была скучной), а некоторые изображения занимают больше одного модуля (или совсем не привязаны к сетке). Правила полезны, но нарушать их приятно.

Обои в стиле листов для записи.

Три цвета этой инсталляции характерны для листов для записи. В результате получился оптический эффект увеличенного растрового изображения или модульной суперграфики. Нолен Стралс и Брюс Уиллен, *Post Typography*.

¹ *The Ultimate LEGO Book* (New York: DK Publishing, 1999).



Алфавитные кубики. На каждой грани этих прямоугольных деревянных фигур изображена буква. Нолен Стролс и Брюс Уиллен, Post Typography.

Работа в заданных рамках

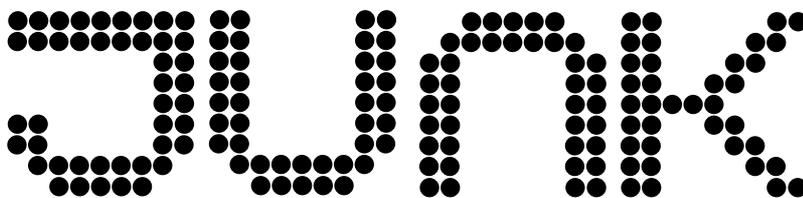
В показанных здесь проектах графические дизайнеры использовали модульные элементы, добываясь неожиданных результатов. Попробуйте взглянуть на знакомые предметы под новым углом. Как можно играть с правилами — ограничениями какой-либо системы, — чтобы создать что-то новое?

Детский набор кубиков с буквами — вещь стандартная, потому что все блоки представлены кубиками. Но что если бы их делали в форме параллелепипедов? Необычные пропорции — это заданные рамки для создания новых букв на деревянных блоках.

Стандартные материалы, например бумага для принтеров, часто используются заурядно. Но благодаря креативному мышлению даже обычный лист бумаги можно обыграть довольно эффективно. Для создания временной системы обозначений на странице напротив были задействованы экономичные процессы и повседневные материалы.



Система указателей Городского музея Амстердама. Эта знаковая система была создана для временного помещения главного музея Нидерландов. Основной модуль — пластиковые кармашки, в которые были вставлены листы бумаги формата А4. Крупная графика занимает несколько карманов одновременно. Experimental Jetset.

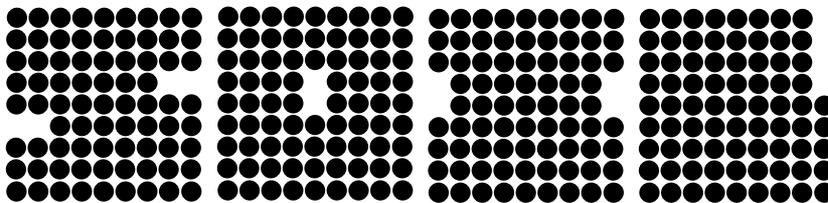


Кристен Беннетт



Чистые и грязные системы. Работая с сеткой из кружков 9 x 9, студенты создали четыре буквы с общими характеристиками (насыщенность, пропорция и плотность). Затем дизайнеры наложили состаривание, ухудшили качество, искажали и изменяли физические свойства. Структура-основа становится каркасом для новых и неожиданных процессов.

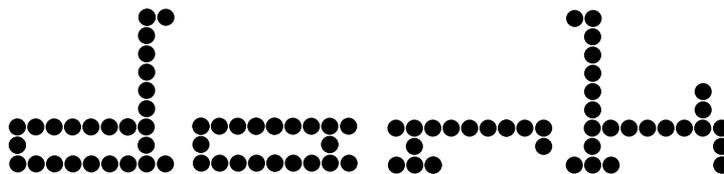
Дизайнеры использовали цифровые технологии: применяли к изображению фильтр, последовательно варьировали элементы, использовали физические процессы: рисование, вышивание, монтаж. *Typography I.* Эллиен Луптон, преподаватель.



Эмили Голдфарб



Николетт Корнелиус



A B C D E F G H I J K L M
N O P Q R S T U V W X Y Z

Остин Роэсберг

A B C D E F G H I J
K L M N O P Q R S
T U V W X Y Z ! ? .

Энди Боннер

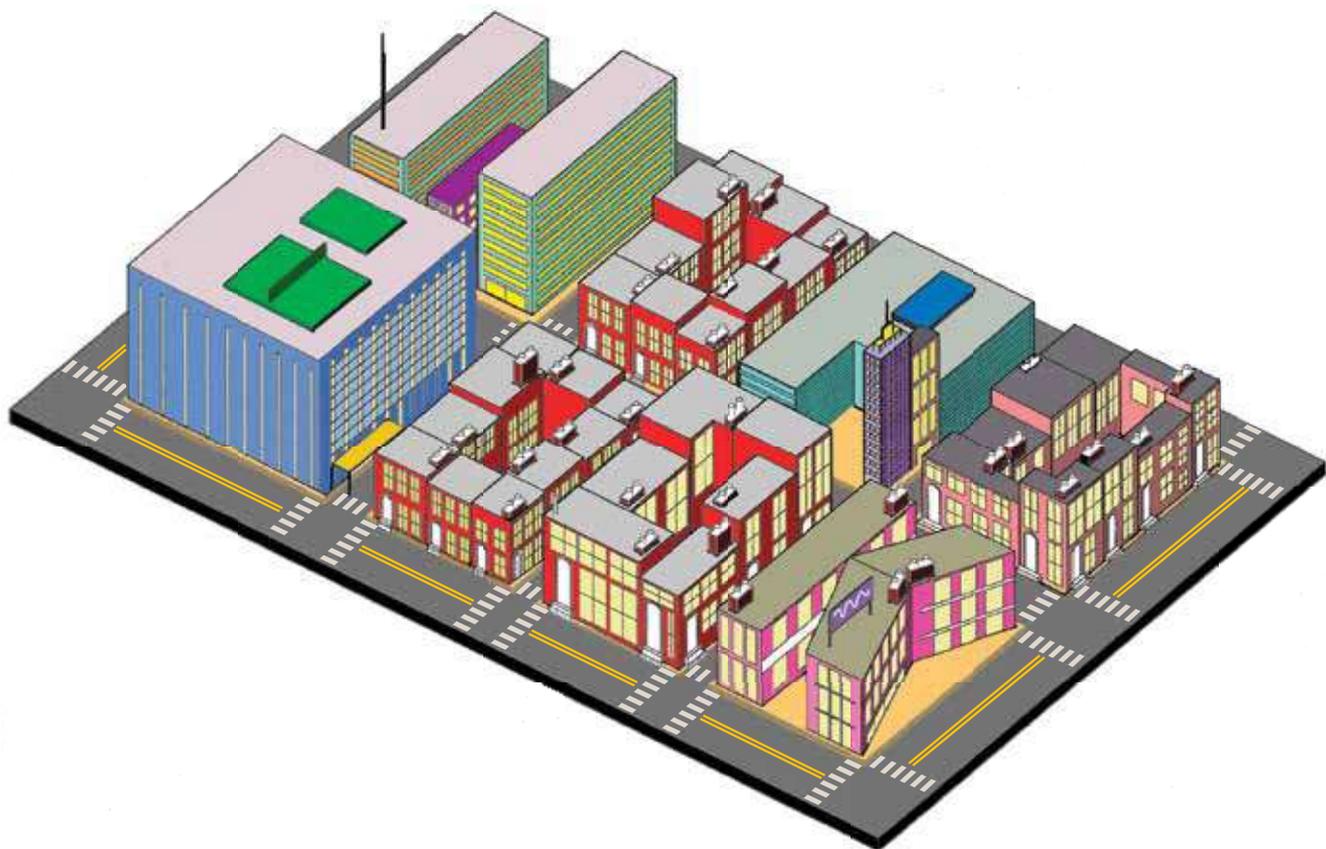
METEOR
A B C D E F G H I J
K L M N O P Q R S
T U V W X Y Z ! ? .

A B C D E F G
H I J K L M N O P Q R

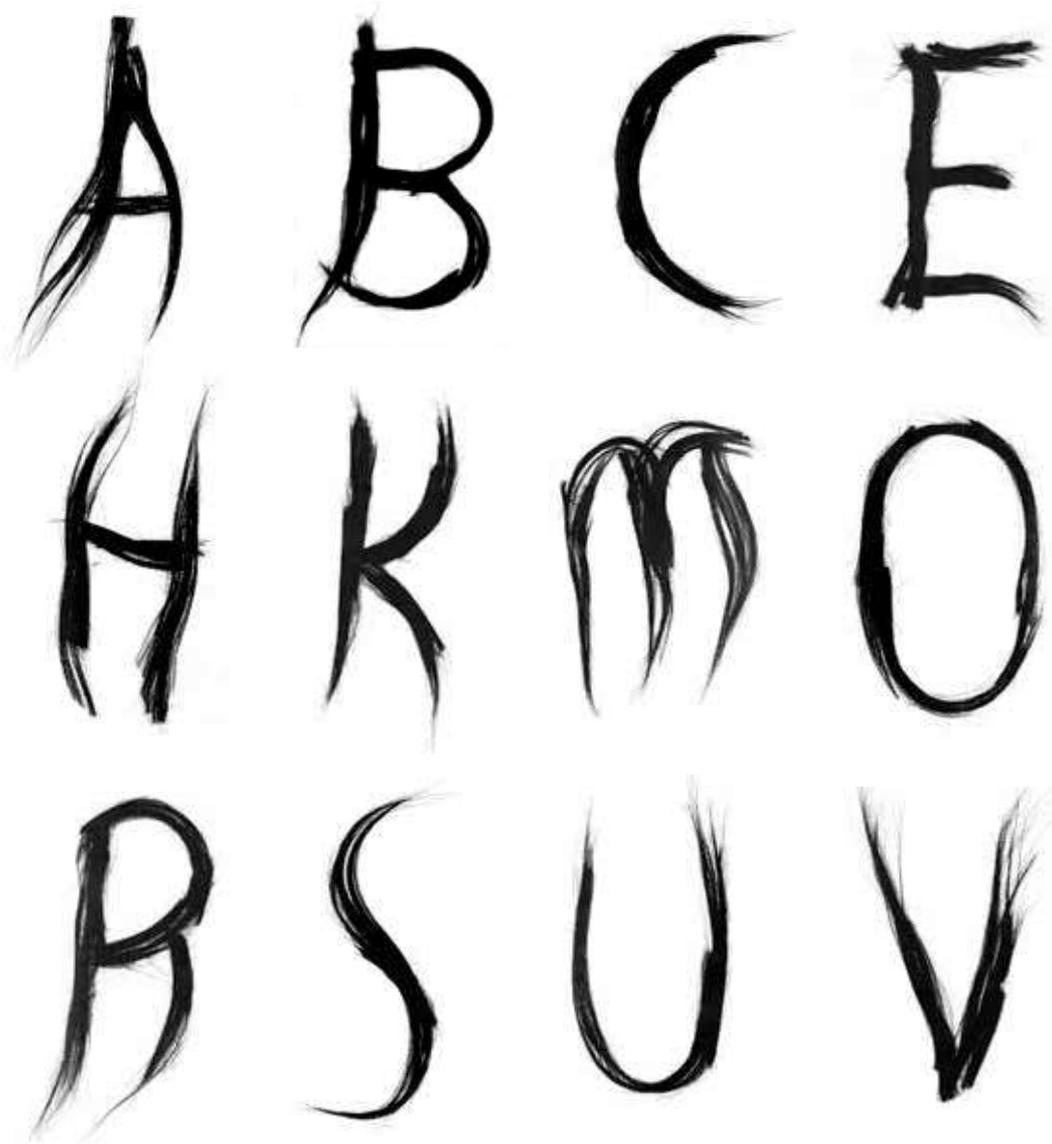
Захари Ричтер

Модульный алфавит. В этих примерах дизайнеры создавали буквы, используя три базовые формы: квадрат (одна сторона равна одной единице), прямоугольник (одна единица к двум единицам) и четверть окружности (радиус равен одной единице). Было разрешено составлять формы любым способом при измененном масштабе.

Какие-то формы плотные, другие — разъединены. Кое-где для внешних границ использованы кривые, а где-то те же элементы взяты для вырезания внутреннего пространства. У большинства простой контур, но можно и создать детализированную текстуру из мелких элементов. *Experimental Typography.* Нолен Строл и Брюс Уиллен, преподаватели.

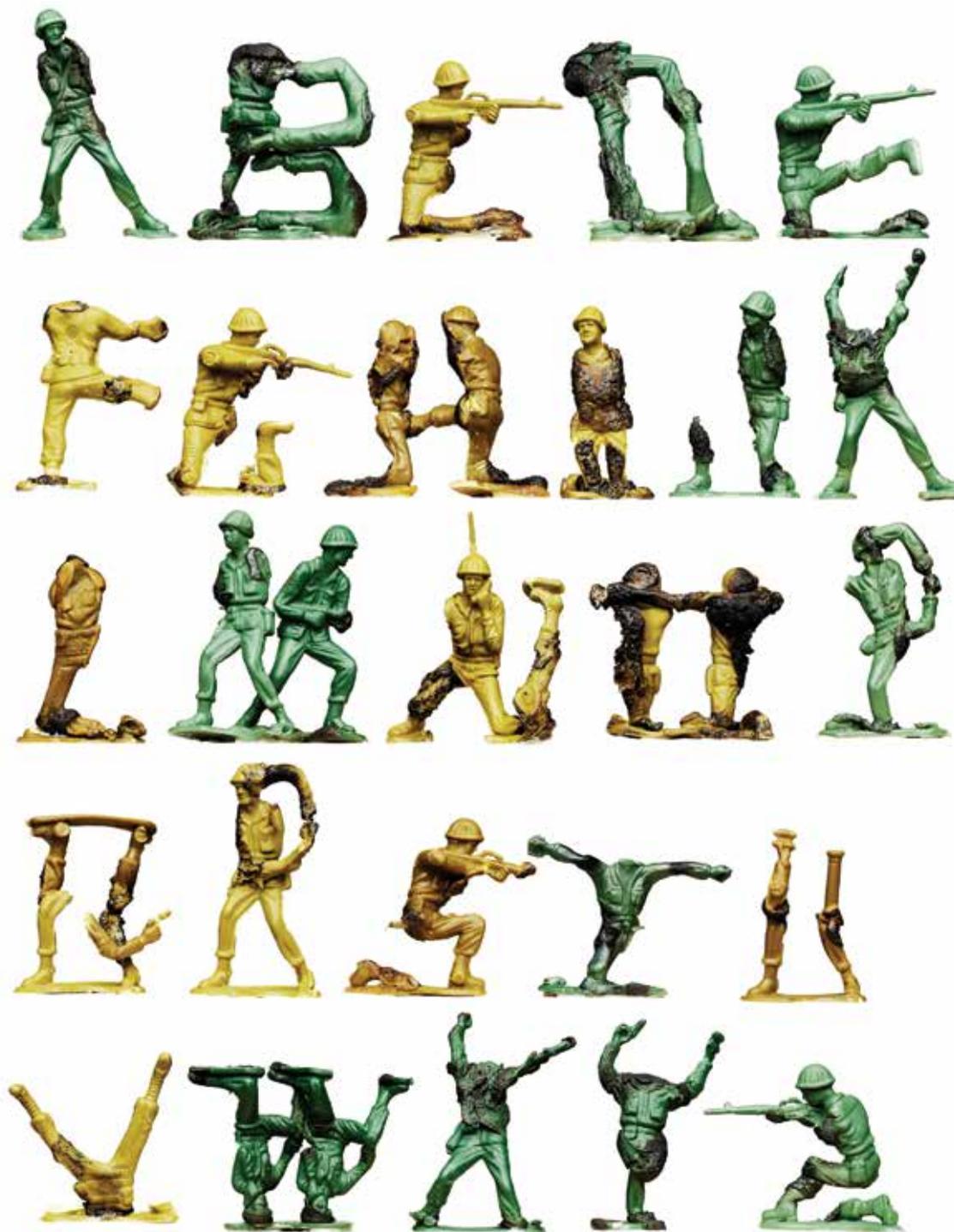


Архитектурный алфавит. Чтобы составить слова «word book» из зданий, была использована трехмерная программа проектирования AutoCAD. Прямолинейные архитектурные модули стали кирпичиками для букв. Джоанна Бартмайер, Typography I. Эллен Луптон, преподаватель.

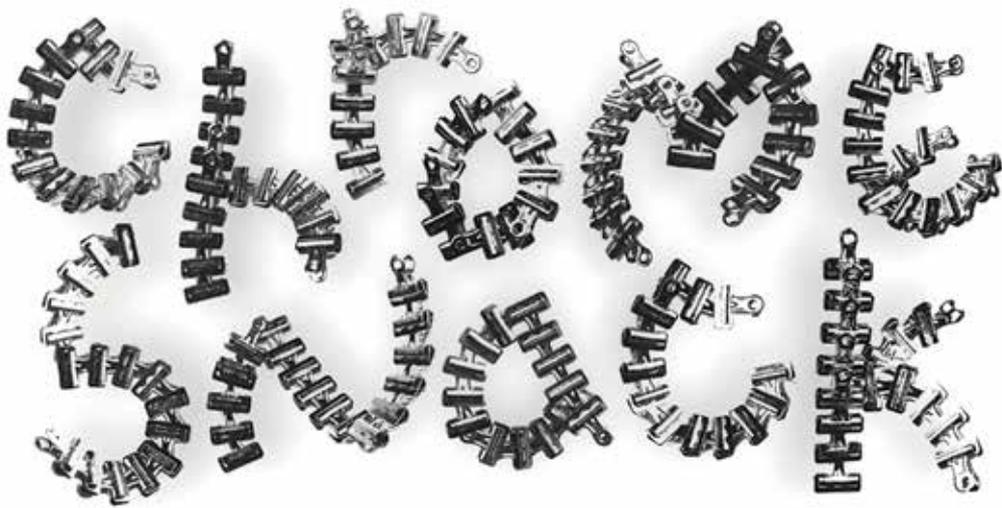


Готовый алфавит. Задача заключалась в создании букв с помощью объектов окружающей среды. Дизайнеры искали буквы, скрывающиеся в обычных вещах. Experimental Typography. Нолен Стролс и Брюс Уиллен, преподаватели.

Дженнифер Багиери



Оливер Мандей



Кирби Матерн



Кирстен Янг

F O L D O O

K ♦ J ♣

A ♠ Q ♥

Роб Макконнелл



Rotini Шрифт. Модульный шрифт можно сделать из чего угодно: из кругов и квадратов, нарисованных в программе, из обрезков бумаги и даже из макарон, собранных в знакомые формы букв. Алекс Жак, Lettering & Type. Нолен Стролс и Брюс Уиллен, преподаватели.



Шрифт ручной работы. В этом проекте дизайнеры использовали в качестве модульных элементов предметы повседневного обихода — конфеты, гвозди, заколки для волос. Над проектом работала группа студентов, что позволило получить широкомасштабные результаты. Сара Клемент, Бет Коул, Кавех Хэриан, Джессика Павоун, Цяньфэй Ванг (вверху); Тереза Бонаддио, Никки Истман, Челси Мэймон, Сторм Себастиан, Рейчел Вентура (внизу), постбакалавреат. Джейсон Готлиб, Энн Лю Алкасбас и Сандра Макса, преподаватели.





Шина Кроули, Ник Эмрич, Шуй Менг, Келли Нилон, Тиффани Смолл

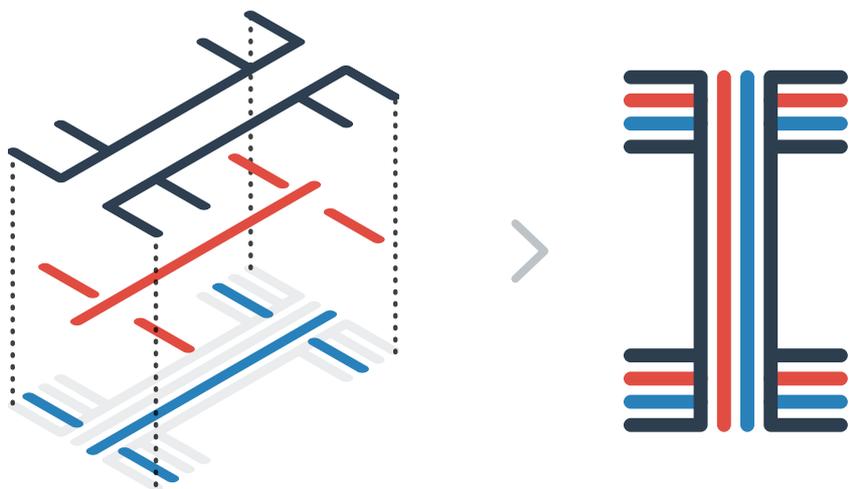


Бекка Фридман, Дэниел Канг, Бонни Силверберг, Мина Радоевич, Минна И

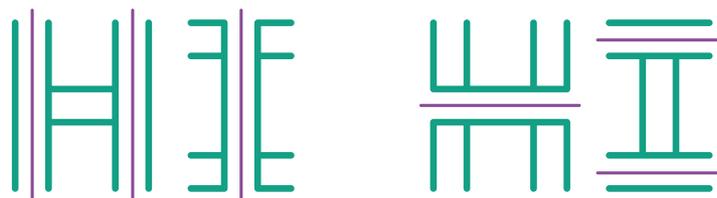


Мин Бэ, Шираз Галлаб, Анна Мария Ясиновски, Хэдли Робин, Алехандро Салинас

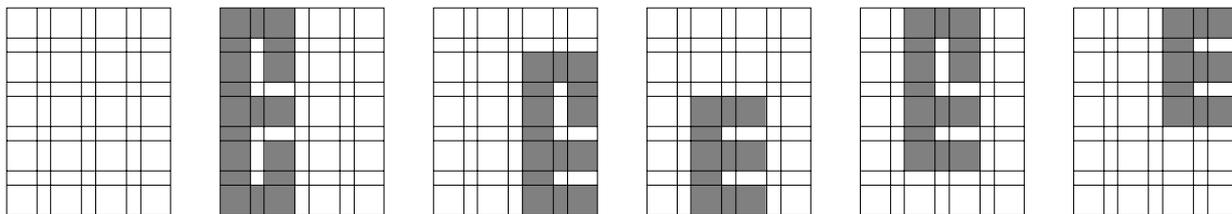
THE QUICK
 BROWN FOX
 JUMPS OVER
 THE LAZY DOG



Шрифт как инструмент. Это семейство шрифтов «Teip» создано в нескольких начертаниях разной насыщенности, из которых пользователи могут составлять неограниченное количество комбинаций. Элементы как будто проходят сквозь друг друга и друг за другом, создавая ощущение глубины. Прописные буквы имеют вертикальную ось овала, а строчные — горизонтальную. Алекс Жак, Graduate Type Design. Тал Леминг, преподаватель.



LE » LE | LLE » LE | ELLEN » ELLEN



E TE E LE LE

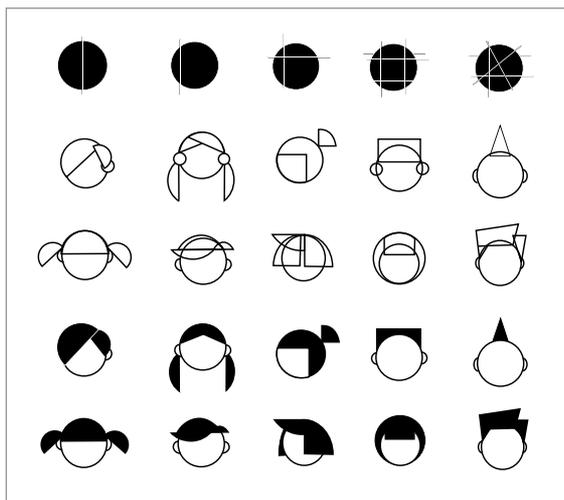
Размещение одной буквы в другой

Этот шрифт Varin был создан под влиянием каллиграфического письма куфи, распространенного в мусульманской культуре, в особенности под влиянием работ персидских каллиграфов Хасана Массуди и Эмина. Каллиграф волен размещать букву свободно по отношению к предыдущему или последующему знаку. В отличие от него, дизайнер жертвует свободой ради стандартизации, заботясь о том, чтобы глифы взаимодействовали друг с другом в определенном порядке. В Varin исследуется грань между надписью и дизайном шрифта. Несколько вариантов каждого глифа позволяют вписывать одну букву в другую. В Varin более 5800 глифов. Переведенный в Open Type, этот шрифт позволяет автоматически выбирать из тысяч лигатур, в зависимости от ситуации. Вписанные друг в друга буквы поддерживают баланс между негативным и позитивным пространством. Шива Наллаперумал, Graduate Type Design. Тол Леминг, преподаватель.

A B C D E F G H I J K L M
 N O P Q R S T U V W X Y Z
 a b c d e f g h i j k l m
 n o p q r s t u v w x y z
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

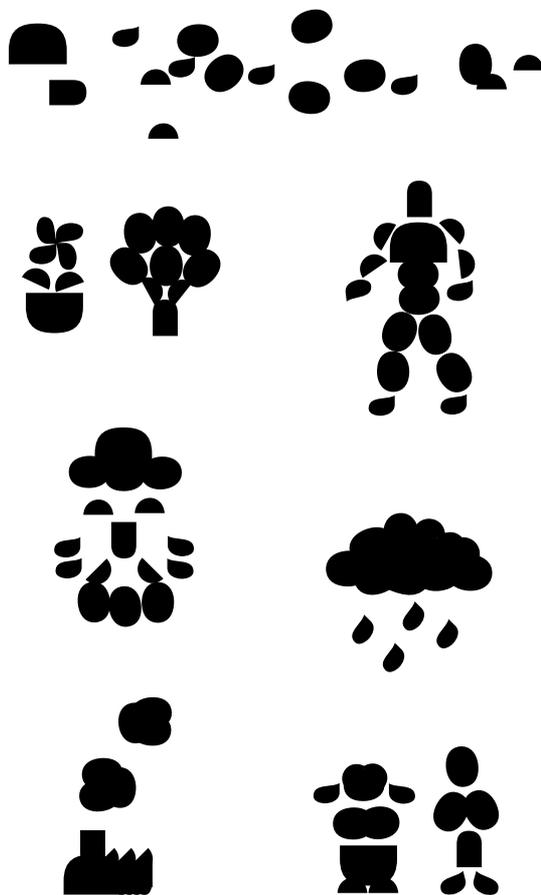
Символьные системы

Символ обозначает объекты, функции и процессы. Многие известные символы, например золотые арки Макдоналдс, тщательно выверены, избавлены от всего лишнего и содержат только ту информацию, которой достаточно для передачи смысла. Символьные системы часто базируются на геометрических модулях, которые вместе создают мириады форм и функций.



Модульные прически. Геометрические формы могут составлять тысячи причесок. Ю Тyo, MFA Studio.

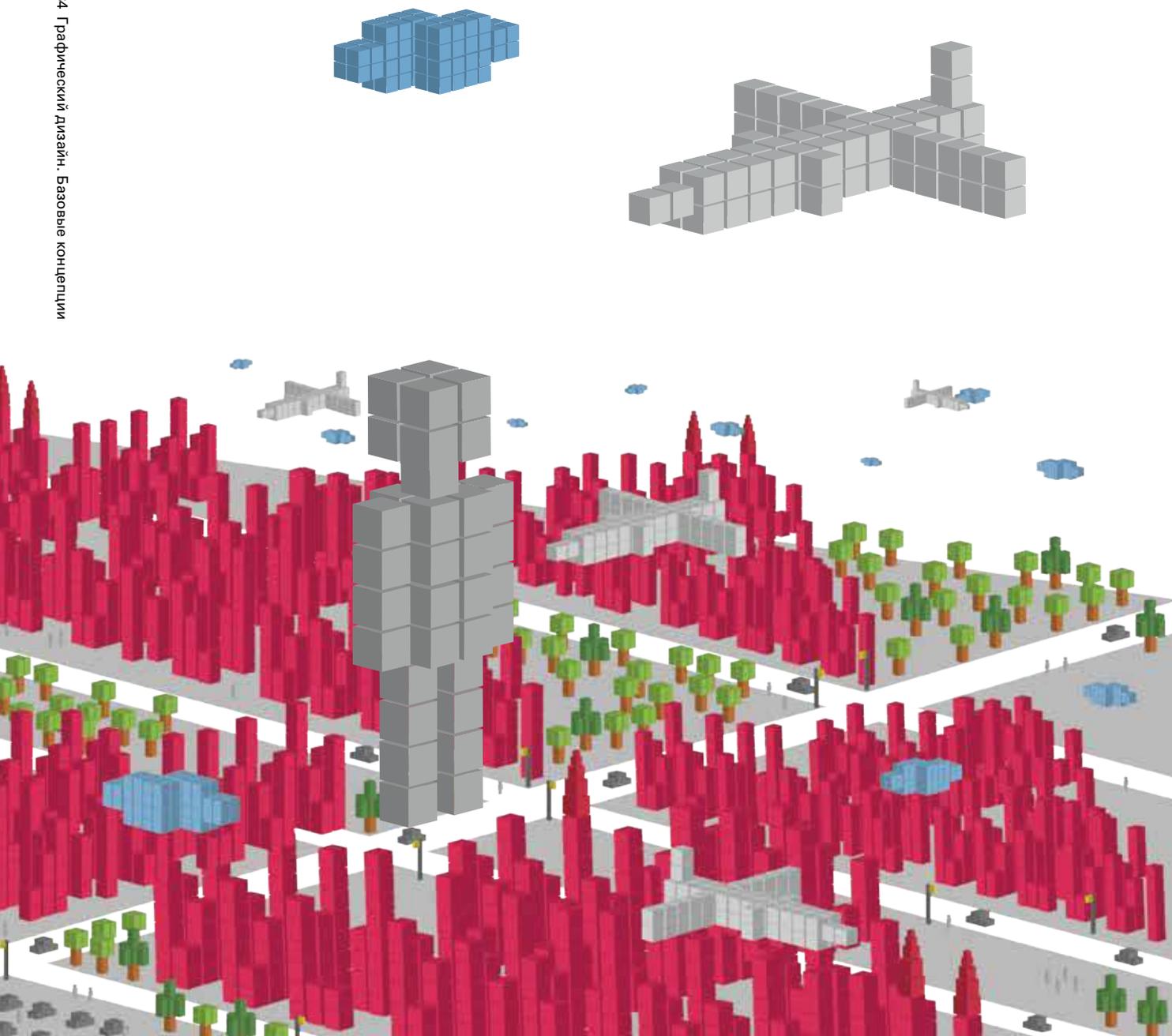
The Dilapidated Reanimated Expo



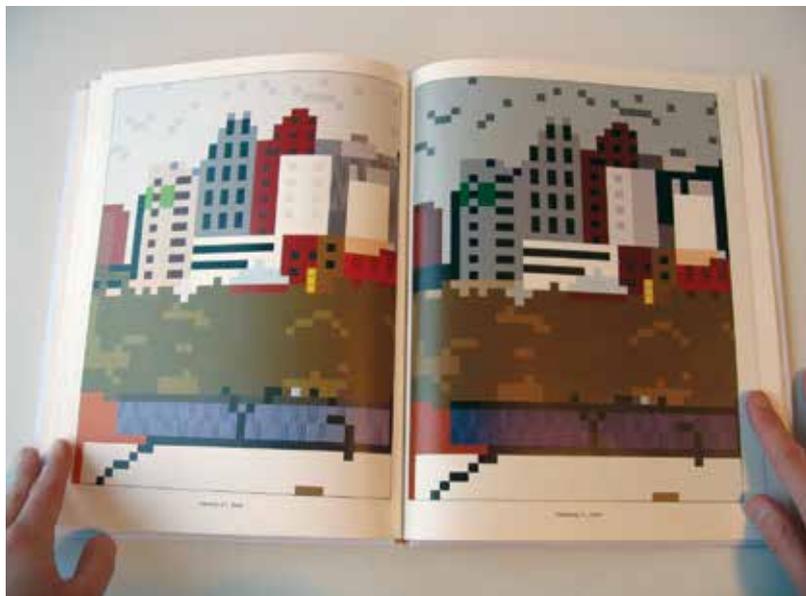
Контрформы и рисунки из них. Внутрибуквенные просветы, извлеченные из букв в названии вверху, образуют визуальное повествование. Нолен Стролс и Брюс Уиллен, Post Typography.



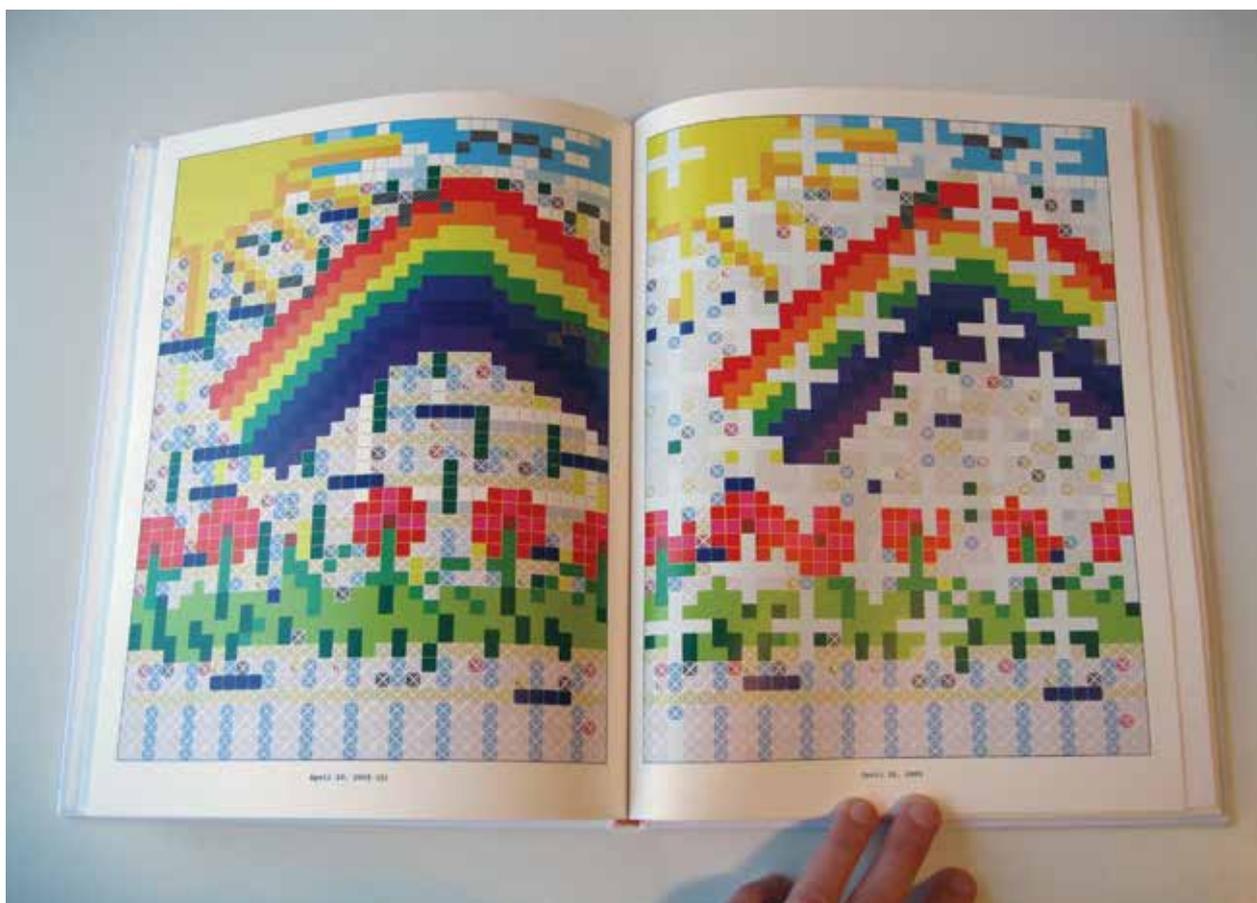
Символьный ландшафт. Этот ландшафт создан и описан сериями модульно структурированных символов и разделен на слои для обозначения фауны, флоры и предметов. Ю Тyo, MFA Studio.



Город из кубов. Урбанистический пейзаж с людьми, самолетами, облаками, автомобилями, небоскребами и деревьями — и все это построено из кубиков в Adobe Illustrator.
Йонг Сеук Ли, MFA Studio.



Экстраполяции в Excel. В этих детализированных рисунках ячейки Excel используются как катализатор и одновременно ограничение. Даниэль Оберт, Школа искусств Иельского университета.



**RIGHT
TO
A
SOCIAL
ORDER
THAT
ARTICULATES
THIS
DOCUMENT**

RIGHT
TO
EDUCATION

RIGHT
TO
REMEDY
BY
A
COMPETENT
TRIBUNAL

RIGHT
TO
FAIR
PUBLIC
HEARING

RIGHT
TO
RECOGNITION
AS
A
PERSON
BEFORE
THE
LAW

RIGHT
TO
MARRIAGE
AND
FAMILY

RIGHT
TO
ADEQUATE
LIVING
STANDARD

FREEDOM
OF
OPINION
AND
INFORMATION

FREEDOM
FROM
ARBITRARY
ARREST
AND
EXILE

FREEDOM
FROM
STATE
OR
PERSONAL
INTERFERENCE
IN
THE
ABOVE
RIGHTS

RIGHT
TO
SOCIAL
SECURITY

RIGHT
TO
DESIRABLE
WORK
AND
TO
JOIN
TRADE
UNIONS

RIGHT
TO
OWN
PROPERTY

FREEDOM
OF
BELIEF
AND
RELIGION

FREEDOM
FROM
SLAVERY

RIGHT
TO
REST
AND
LEISURE

FREEDOM
FROM
DISCRIMINATION

RIGHT
TO
FREE
MOVEMENT
IN
AND
OUT
OF
THE
COUNTRY

Типографика — это по сути акт

разделения ограниченного пространства. Вилли Баумайстер

Сетка — это набор линий. Линии сетки расположены вертикально и горизонтально через равные промежутки, хотя могут быть наклонены под углом, а то и вовсе оказаться круглыми.

Когда вы пишете что-то на бумаге в линейку, рисуете план этажа на бумаге в клетку или упражняетесь в чистописании или каллиграфии на разлинованной бумаге, линии служат ориентиром руке и взгляду.

Точно такую же функцию сетка выполняет в печатном дизайне. Направляющие линии помогают дизайнеру соотносить элементы друг с другом. Равные поля и колонки образуют структуру, которая стандартизирует страницы документа и упрощает верстку. Помимо организации активного контента страницы (текста и изображений) сетка задает структуру белому пространству, которое перестает быть пустым и пассивным и начинает участвовать в ритме общей системы.

Хорошая сетка помогает дизайнеру изменять масштаб и расположение элементов, не полагаясь на произвольные или причудливые решения. Сетка

задает рациональные изначальные условия и точку отсчета для каждой композиции, превращая незаполненное пространство в структурированное поле.

Многие художники используют сетку как универсальную систему, стоящую выше индивидуальности автора. В то же время сетка ассоциируется с урбанизмом, архитектурой и технологиями. Фасады многих стеклянных высотных домов и других современных зданий состоят из одинаковых полос металла и стекла. В противоположность симметричной иерархии классического здания, с его строгим оформлением входа и многоярусным паттерном окон, фасад на основе сетки выражает демократию элементов.

Сетка выполняет общественную функцию. Сетка улиц, используемая в современных крупных городах всего мира, соединяет районы и обеспечивает транспортное сообщение, в отличие от тупиковых улиц в пригородах, которые сохраняют приватность районов.

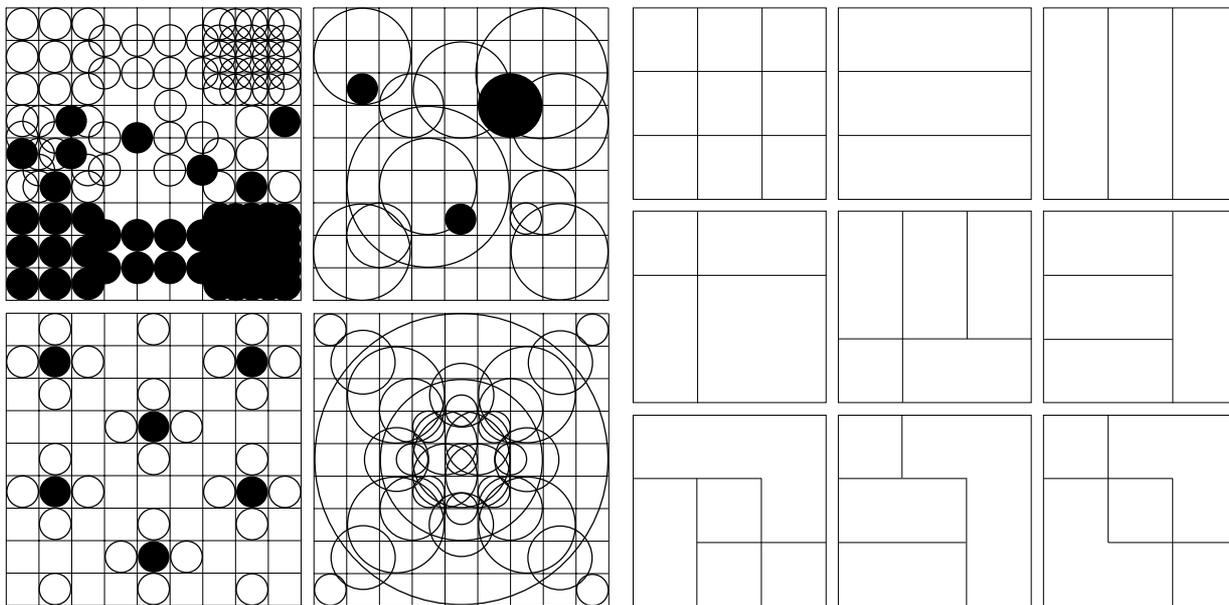
Аналогичный демократичный характер сетка придает и странице — бумажной или электронной. Разделяя пространство на многочисленные равные единицы, сетка подготавливает его для использования; края становятся важнее центра. Сетка помогает дизайнерам создавать активные асимметричные композиции вместо статичных

центрированных. Разбивая пространство на составляющие, сетка стимулирует дизайнеров оставлять какие-то части открытыми, не заполнять страницу целиком.

Графические пакеты позволяют легко задать поля, колонки и структуру страницы. Направляющие удобно перемещать и удалять, делать видимыми или невидимыми. (Когда вы работаете за компьютером, полезно время от времени отключать сетку, поскольку она может создавать ложное чувство заполненности и структуры, равно как и перегружать зрительное восприятие.)

В этой главе сетка рассматривается как средство создания формы, расположения изображений и структурирования информации. Сетка может быть незаметным фоном или же активно утверждающим себя элементом. Сетка становится видимой, когда элементы выровнены по ней. Некоторые дизайнеры предпочитают строго придерживаться сетки, другие рассматривают ее как начало процесса. В этой книге строгая сетка, но если изображение или верстка требовали отступить от установленных правил, мы делали это.

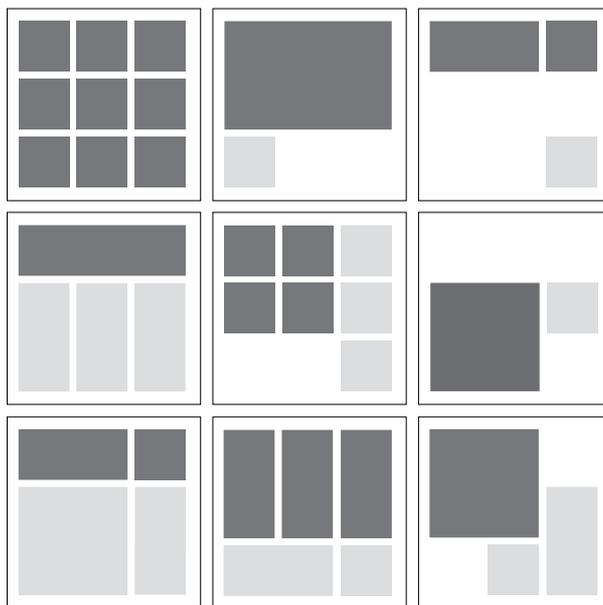
Социальный порядок. С помощью сетки дизайнер структурировал содержание, а для иллюзии движения использовал градиент и скосы. Чен Ю, *Typography II*.



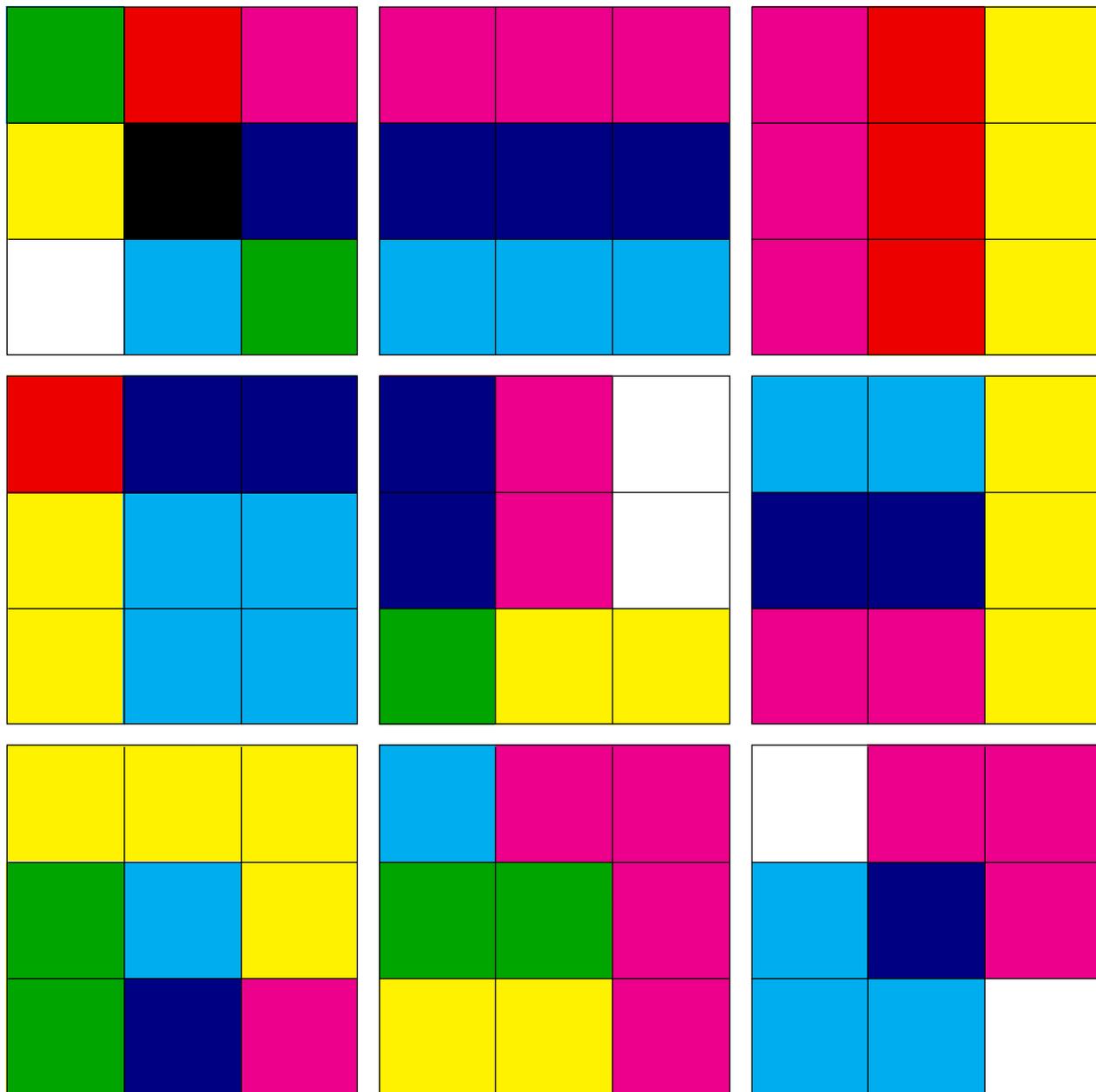
Сетки создают форму. Ячейки и пересечения сетки могут использоваться для создания как сложных паттернов, так и простых прямоугольников. Разделение квадрата на девять идентичных элементов — это классическая задача дизайна. На основе этой простой матрицы можно построить бесчисленное множество простых форм и отношений. Джейсон Окутаке и Джон П. Корриган, MFA Studio.

Форма и содержание

Сетка имеет долгую историю в современном искусстве и дизайне как средство создания формы. Можно выстраивать композиции, макеты и паттерны, разделяя пространство на поля и заполняя их, либо различными способами обозначая контуры ячеек. Попробуйте создать нестрогие и асимметричные композиции на основе нейтральной сетки. Те же формальные принципы применимы к организации текста и изображений в печатном издании.



Сетки структурируют содержание. Сетка с девятью квадратами делит страницу на пространства для изображений и текста. Хотя у каждого макета свой ритм и масштаб, страницы имеют единообразное оформление за счет общей структуры сетки. Джон П. Корриган, MFA Studio.



Сетка с девятью квадратами: цветовые поля. Сетка обеспечивает структуру для организации полей цвета, которые обрамляют и перекрывают друг друга. Сложность возникает из простого каркаса. Джон П. Корриган, MFA Studio.

Breakbeat.is & Nerve Productions
kynna í samstarfi við Heineken:

Fré DK

Pyro

Nerve Leet Industry Habit Outbreak

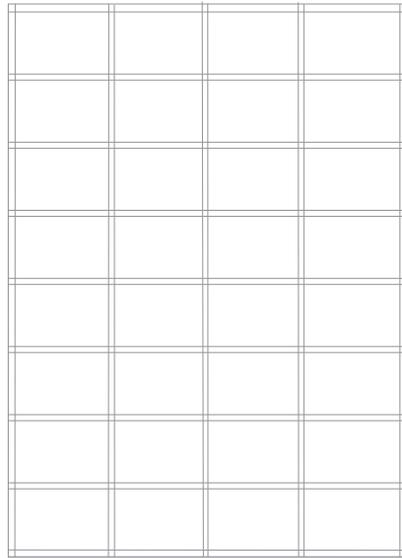
Á næstunni Kópnum Kapital
Fimmtudaginn 5. febrúar KL 21-01
500 ks. inn | 18 ár | Sjáðrós skýfni

DJ Björgi Nightshock
breakbeat.is

DJ Lelli
breakbeat.is

DJ Tryggvi
breakbeat.is





Рагнар Фрейр

Breakbeat.is,
Heineken & Dátinn kynna:



Breakbeat.is á Akureyri

Kalli Ewok Lelli

Á skemmtistaðnum
Dátinum

Föstudaginn 15. júlí
KL 00:00 - 04:00

Afgangur ókeypis
20 ára aldurstakmark



Árslistakvöld Breakbeat.is

Klute

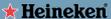
Breakbeat.is ásamt Heineken kynna:

Commercial Suicide
Metalheads
Hospital

Leikhúsiþátturinn
Laugardaginn 22. janúar
KL 23:00

20 ára aldurstakmark
Sjórúki skýfni
Mibaverð kr. 1000

Kalli Lelli Gunnri Ewok





Ритм, форма, рамка. Исландский дизайнер Рагнар Фрейр создает плакаты, айдентичу, веб-сайты и оформляет книги. В приведенных здесь плакатах Фрейр использовал сетку для того, чтобы установить простые ритмы и иерархии, а также для обрамления изображений и создания комплексных форм. Дизайн: Рагнар Фрейр. Фотография (слева): Кевин Макоули. Фотография (внизу): Клэвеленд Аарон/Knowledge Magazine.

Breakbeat.is & Heineken kynna:

Árslisti breakbeat.is 2003

Fram koma

DJ Lelli	DJ Kalli	DJ Gunni
DJ Elli	DJ Björn Ingi	DJ Guise
DJ Björggi	DJ Maggi	DJ Impulse
DJ Tryggvi	DJ Óli ofur	DJ Bjarki Sveins

Þrástasúður breakbeat.is fara yfir öll bestu drúm & bass lög síðasta árs ásamt göðum gestum.

Árslistinn verður einnig kynntur samdags í breakbeat.is þættinum á X-tvíu 977

Föstudaginn 23. janúar kl. 22:00
Næturklúbburinn Kapital
20 ára inn | Skírnirki skýryði

Nánari upplýsingar á
www.breakbeat.is

Heineken

Breakbeat.is og Heineken kynna:

4 ára afmælishátíð breakbeat.is á Kapital

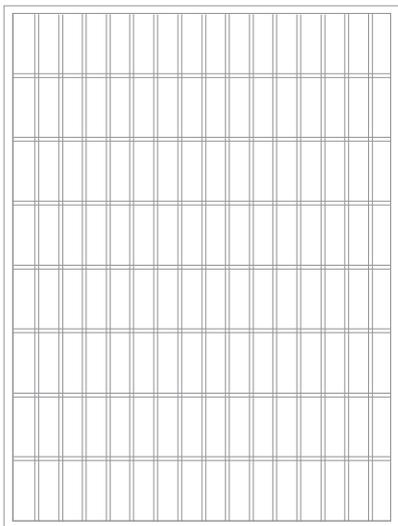
DJ Bailey

Heineken

Intrasound Metalheadz BBC 1xtra

DJ Gunni Ewok
DJ Kalli
DJ Lelli
breakbeat.is crew

Föstudaginn 23. apríl frá kl. 22:00
500,- kr. inn til 03 | 1000,- kr. inn eftir 03
Aldurstakmark 20 ár | Skírnirki skýryði

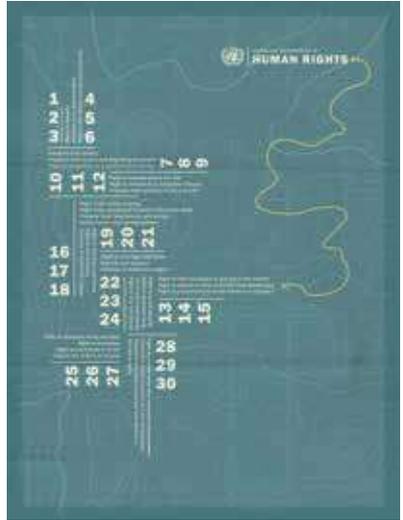
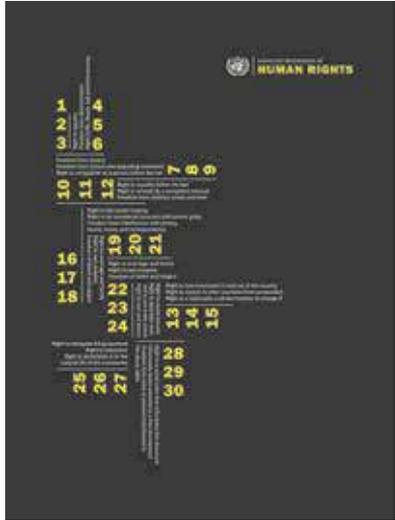
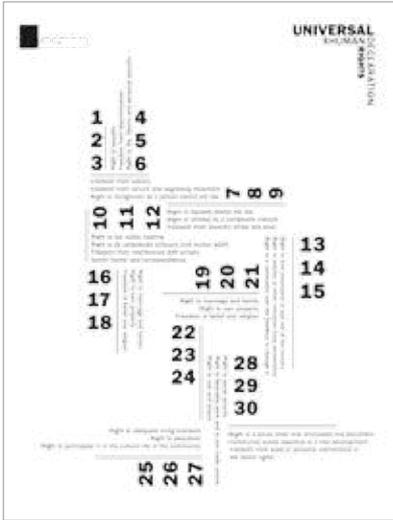


Структура и цвет

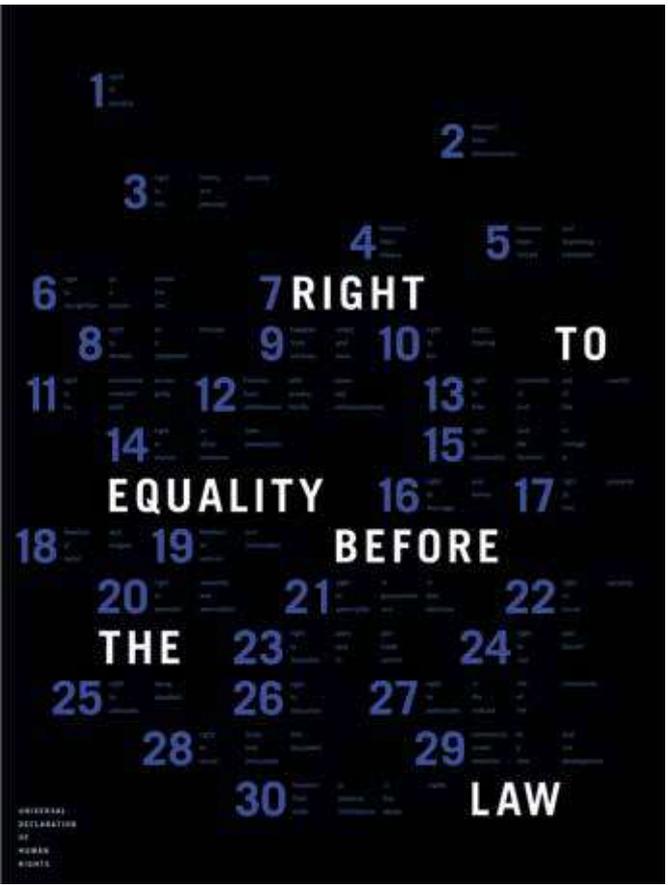
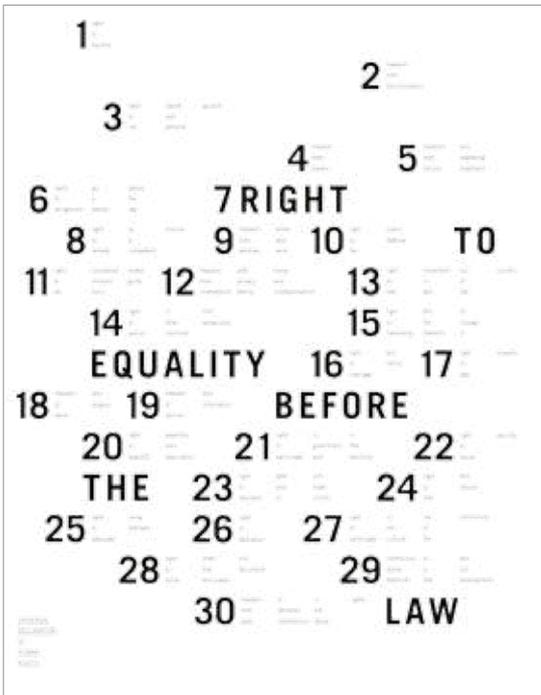
В этом проекте дизайнеры исследуют сетку как средство структурирования содержания и создания формы. Текст — Всеобщая декларация прав человека ООН (с сокращениями). Сетка с шестнадцатью вертикальными колонками и восемью горизонтальными рядами обеспечивает гибкую структуру для организации контента. Шрифты семейства Univers. Сначала дизайнеры разработали цельную черно-белую концепцию, а затем использовали цвет для акцентирования или нейтрализации основополагающей структуры. Турографы II. Эллен Луптон, преподаватель.



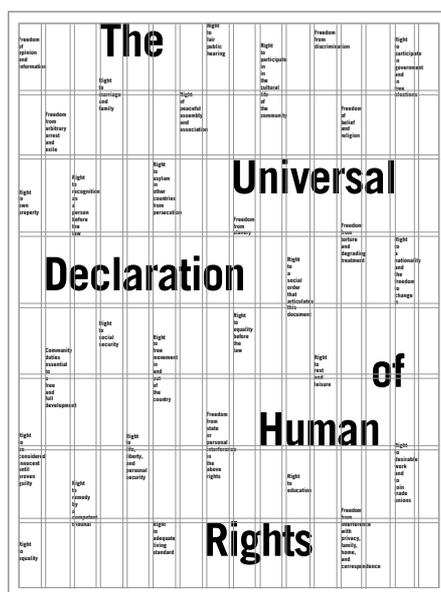
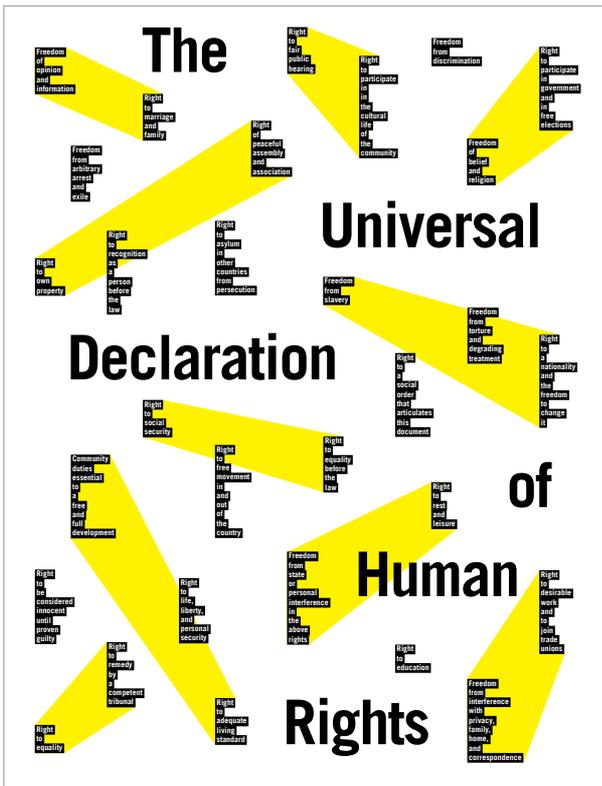
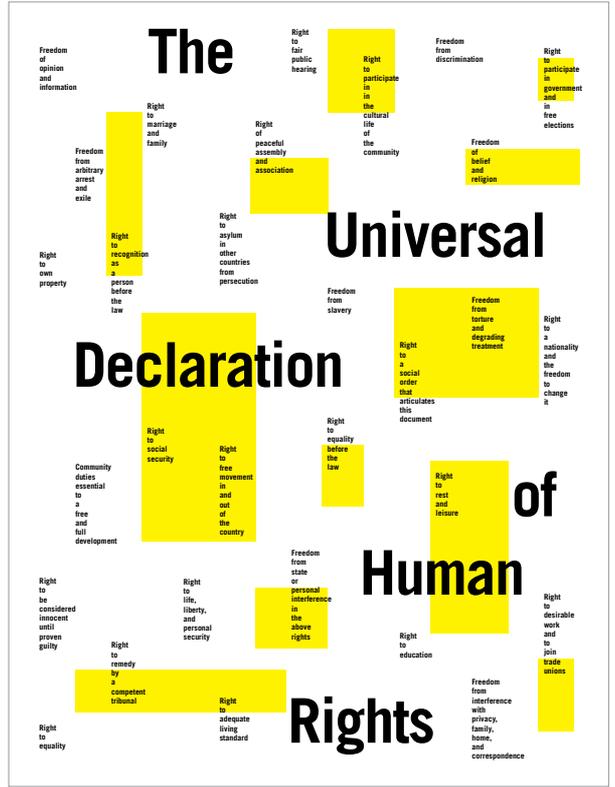
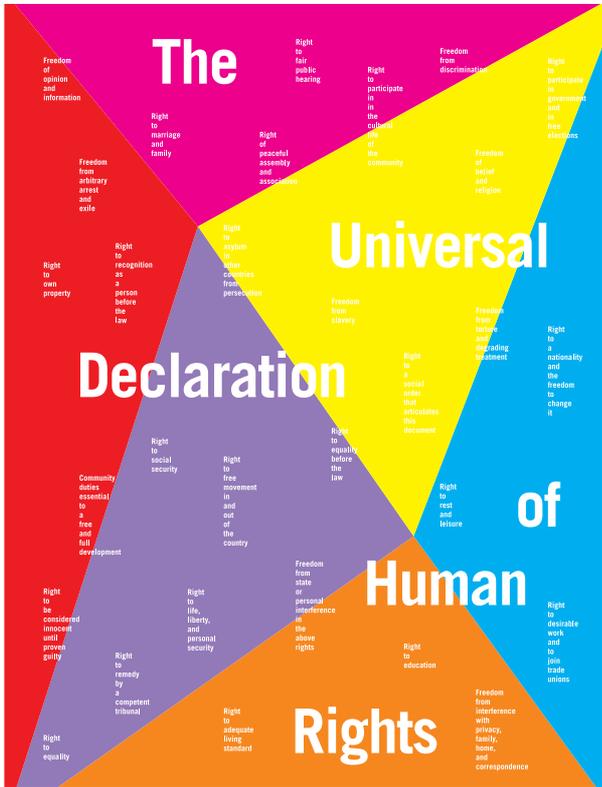
Дайен Янг



Трейс Берд

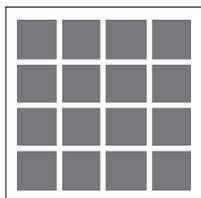
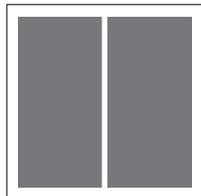
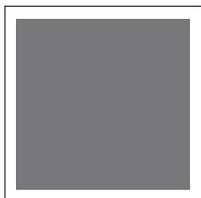


Девон Бергойн



Совместный дизайн: создание формы. Организовав текст с помощью 16-колоночной сетки, дизайнер передал файл InDesign однокласснику и попросил его добавить элементы, придерживаясь сетки. Финальный плакат справа он создал по результатам. Чен Ю, Typography II.





Управление контентом

Обычно книгу верстают в одну колонку: один блок текста окружен полями, которые работают как естественная рамка. Сотни лет Библию печатали в две колонки. Учебники, словари, руководства и другие книги, содержащие большой объем текста, часто тоже организованы в две колонки, поскольку это разбивает пространство и облегчает чтение.

В журналах обычно используется сетка с тремя или более колонками. Колонки задают расположение текста, заголовков, подрисункочных подписей, самих рисунков и других элементов страницы. Одна-две горизонтальные линии сетки помогают структурировать верстку. Опытный дизайнер с помощью сетки может создавать интересные формы и неожиданно расположить элементы.



Много колонок, много альтернатив.

В основе этого разворота из журнала Print (дизайн Pentagram) сложная сетка с большим количеством колонок. Колонки задают страницам вертикальную текстуру, а горизонтальные линии сетки удерживают каждый разворот, обеспечивая строгое расположение элементов друг относительно друга. Эббот Миллер и Джон Кудос, Pentagram. Журнал Print.

MENU OUTLINE PROJECTS EXHIBITION SCHEDULE View the App

On outcomes and intentions.

Looking backwards, I can see that my thesis project followed the classic narrative arc: **exposition, conflict, climax, then resolution.** In other words, through only after a whole pile of struggle. The other projects show you the chosen, polished exterior of the project; this shows you the messy insides. I love the outcomes of this project, but the best thing I did this year was learn how to work through a challenge.

EXPOSITION
SATYRE
CONFLICT
CLIMAX
RESOLUTION

White as snow is an experiment in digital narrative. This interactive book for adults mixes historical context, sociological analysis, and visual surprise with more traditional text-based storytelling to shed light on the Grimms' classic tale. Reading *White as snow* is an act of uncovering and creating, a new means of exercising the imagination.

Sounds like a tidy little package, right? I didn't start that way. In fact, I began the project without really knowing what it would amount to. Instead of juggling the outcome, I want to tell you about my process. My story is not unique: it is the story of a sensitive person trying to balance beauty and meaning.

I designed and developed *White as snow* in only a fraction of the amount of time that I worked on this project. Before my class popped out on screens, they tumbled around in my brain for what seemed like an eternity. Before I felt accomplished, I felt lost; before I had a breakthrough, I had a lot of failures.

We all grew up reading stories. If not reading, then listening; if not listening, then watching. Humans like a good narrative. Stories allow us to escape, to live other lives for a moment. They let us imagine who we might be in another world or who we might become in this one.

White as snow is the culminating work of my time in the Masters program in graphic design at Maryland Institute College of Art. I had a very personal goal for my thesis year. Rather than trying to develop a polished showcase, I wanted to find a new way to work, expose myself to new parts of the discipline, and shake all the stagnation I felt before starting graduate school.

You would probably believe me if I said *White as snow* was inspired by my childhood. I could tell you about how I grew up reading fairy tales, and how by 4th grade I had read every book in my elementary library. These things are true, but they were not at the heart of my novel when I embarked upon this project.

Instead of starting with context, I started with the desire to create artificial imagery through intuitive exploration, to think through making instead of the other way around. I saw my peers use this method to produce striking work, and I worried that my practice suffered from a certain pragmatism and predictability. With much of my career spent on corporate websites and applications, I feared that my skills were devoted far more to function than form. I wanted my work to be exciting, for myself as much as for my clients, and I decided that the thesis project would be the ideal time to step out of my comfort zone and become the designer I wanted to be.

This imagining, this placing of oneself in a story, is particularly easy with fairy tales. Records of these stories are often quite plain, forcing the audience to fill in the details. Take Snow White: she is described only as beautiful and young, with red lips, white skin, and black hair. Is she tall or short, thin or curvy? Is she sweet, talkative, stubborn, athletic, kind, jealous, lazy, funny, or mean? We have to decide for ourselves.

I set up parameters that would force me to branch out, to pose narrative content to create something that tells a story rather than solving a problem. I limited on Snow White, material that is familiar enough to be recognizable but not too well known, not boring or repetitive. I mixed the story for visual content, being colors, objects, characters: anything I could find that might give birth to imagery.

And so it began, experimentation with no outcome in mind. My only goal was to make anything and everything I could and without succumbing to over-analysis. I created 100 representations of the apple. I embroidered slivers from the 1938 Disney film. I created coat sets to represent important scenes, gradients to evoke these scenes, and used iPhone apps that a modern-day Queen could use to calculate her beauty. I painted. I drew. I took pictures. I made vector illustrations. I collaged.

Some of this work is beautiful and some conveys the story in an interesting way, but to me it all felt empty. Without knowing what I was trying to communicate and why, I had no value system on which to evaluate what I made. Yes, the point was to avoid evaluating things too soon, but I had no drive to move forward without such judgement. I quickly ran out of steam. In hopes of inspiring new ideas, I broadened my research and began to explore the context of Snow White.

The Grimm brothers did not think up their work, they simply recorded German folklore. They thought these stories represented German identity, the essence of the people. It's an odd set of values to hold dear: nationalism, cruelty, and revenge.

I was excited by what I found. And when I spoke about it, my peers and mentors were excited too. They were intrigued by the Grimm brothers, surprised by the parallels between Snow White and Jesus, and in love with the cheery psychoanalysis that came to me much more easily than imagery.

My ideas were interesting, but they still didn't translate into good work. In one hand I had piles of visuals and in the other I had writing. I could not fit them together. I thought that designing through intuition meant that I couldn't force meaning into my work, but I couldn't find any other way to create.

I almost gave up. I turned myself for trying to create a new method so to leave my comfort zone. Instead of just backing off a little, I fell into full-on analytical mode. I stopped painting apples and started making connections. I took a detour into design-ethic design and I tried to tell the story of Snow White through the steps of user experience design. It didn't work; my meta-project flopped.

There are Snow White tales all over the world. Why is it that so many people in so many places would pass it on? Perhaps it's because of the universal nature of its ideas. Beauty and youth, female sexuality, tension between mothers and daughters: these issues run deep.

Process is personal. There is no one right way to create. On the first day of grad school, I realized that I was not a traditional student. I was a designer. I was a storyteller.

WE ARE POST GEOGRAPHIC
 collecting simultaneous cross global recordings

ABOUT
 COLLECTIONS
 EXHIBITION
 ESSAY

© COPYRIGHT © JESSA HOUB TARET, M.A. ALL RIGHTS RESERVED.

WE ARE POST GEOGRAPHIC
 collecting simultaneous cross global recordings

ABOUT
 COLLECTIONS
 EXHIBITION
 ESSAY

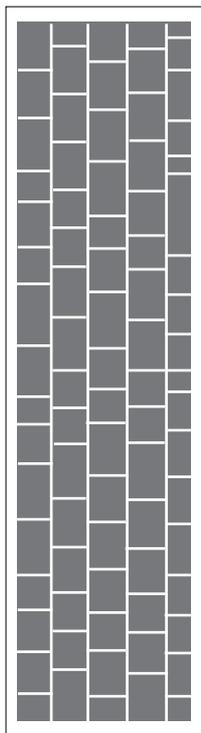
Сетки в цифровом формате. На веб-странице слева одна колонка текста, окаймленная изображениями; пользователи могут кликнуть по картинке, чтобы посмотреть на нее в увеличенном масштабе. Эта простая структура характерна для многих онлайн-изданий. Страницы сверху — это примеры гибкой верстки; сетка меняется в зависимости от используемого устройства. Эмма Шервуд-Форбс и Нур Табет, MFA Studio.

Автоматизированные сетки

Сетки для веб-сайтов часто создаются мгновенно, чтобы организовать информацию в блоки данных, которые пользователь может быстро просмотреть. Поисковики Google и закладки Pinterest представляют информацию в сетках, асимметричность которых соответствует разнообразным формам и размерам контента. Pinterest собирает стильную графику, популярную на сайте с вертикальной прокруткой, а Google — в основном горизонтально расположенные изображения. Избыточность в веб-дизайне побудила дизайнеров создать новые сетки и для печатной продукции.



Google-поиск картинок: поле



Сетка Pinterest

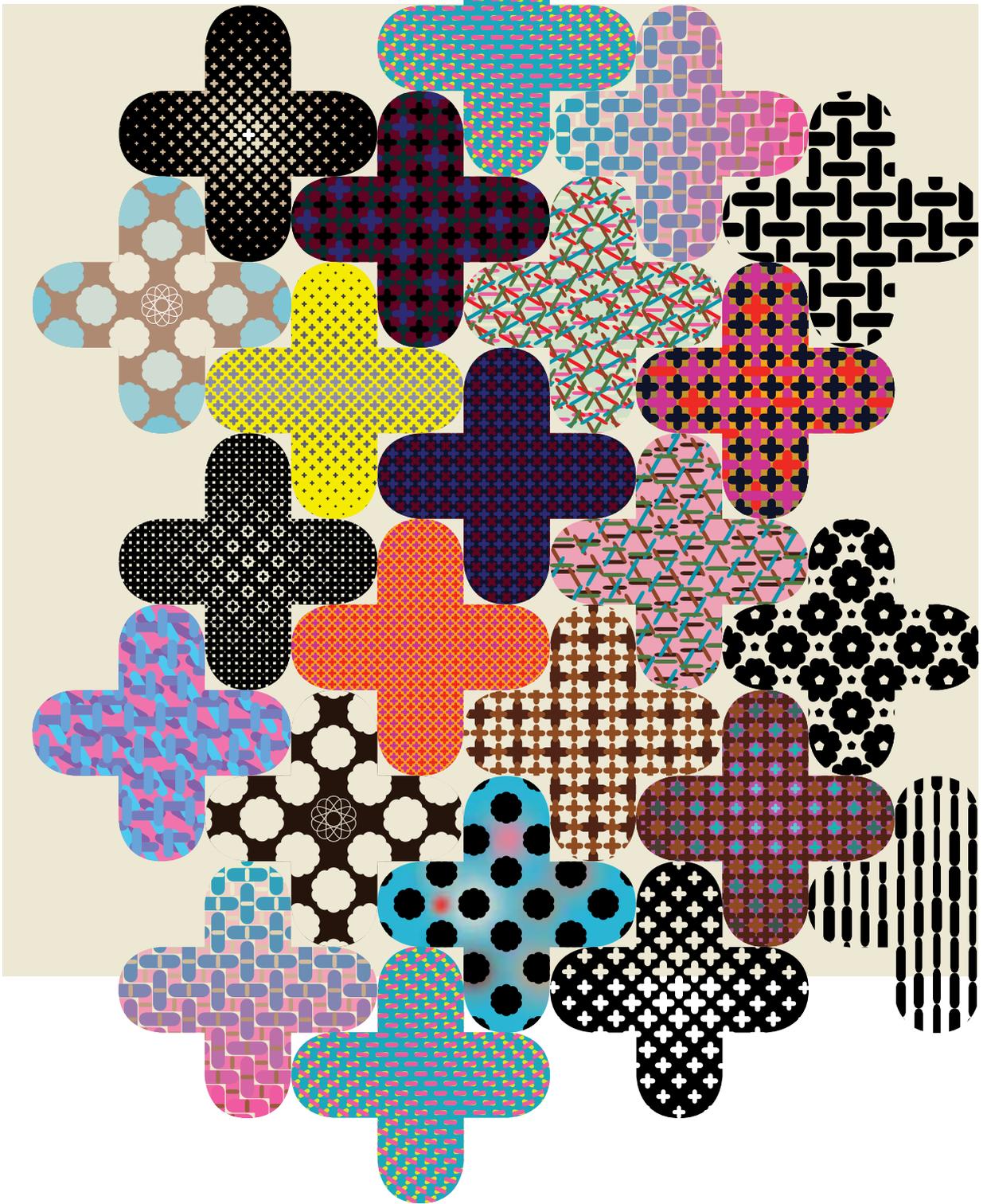


Страница: новая реальность.

Утилитарное плотное заполнение в веб-дизайне повлияло на дизайн печатной продукции, как показано в книге Making Design, изданной Национальным музеем дизайна Купер-Хьюит (2015). Ирма Бум.

Конец белого пространства (напротив).

Изображения плотно скомпонованы на страницах книги Harun Farocki Diagrams, редактором и дизайнером которой выступил Бенедикт Райхенбах, издательство Walther König (2014).



Паттерн

Закономерности, которые можно обнаружить в работах прошлого, принадлежат нам, но не результаты. Оуэн Джонс

Орнаменты развивались на протяжении всей истории человечества. Во всех мировых культурах можно обнаружить сходные способы создания орнамента. Универсальные закономерности лежат в основе различных стилей и символов, характерных для конкретных эпох и традиций.

В этой главе показано, как построить сложные паттерны на ключевых идеях. Точки, полосы и сетки образуют архитектуру бесконечного множества дизайнов. Реализуя один элемент в различных схемах, дизайнер создает череду вариаций вокруг логического ядра.

Стили и мотивы паттернов развиваются в различных культурах, заимствуются, входят в моду и выходят из нее. Они перемещаются с места на место, из эпохи в эпоху, переносятся,

как вирусы, силами коммерции и неудержимого стремления к разнообразию.

В XX веке дизайнеры избегали орнаментированных украшений, отдавая предпочтение минимализму. В 1908 году венский архитектор Адольф Лоз опубликовал знаменитое эссе «Орнамент и преступление», в котором критиковал орнаментальность модерна. Он связывал любовь человека к декору с татуировками примитивных народов и криминальным поведением.¹

Однако несмотря на современное неприятие орнамента, его структурный анализ является центральным в современной теории дизайна. В 1856 году Оуэн Джонс создал свою монументальную работу *Grammar of Ornament* («Грамматика орнамента»), в которой собрал декоративные образцы со всего мира.² Благодаря этой книге многие западные дизайнеры стали копировать и интерпретировать «экзотические» мотивы из Азии и Африки. Также она помогла им понять

общие принципы, лежащие в основе разнообразия форм.

Сегодня вернувшийся интерес к орнаменту связывают с возрождением ремесла в архитектуре, продукции и интерьерах, а также с научными взглядами на то, как жизнь возникает из взаимодействия простых правил.

Декоративные формы из этой главы представляют собой сочетание формальной структуры и природной неупорядоченности. В них слились индивидуальные авторские стили и основанные на правилах системы; формальная абстракция и личная интерпретация.

Понимая, как создаются паттерны, дизайнеры учатся сочинять сложные формы из элементарных структур, прибегая к самой древней и распространенной художественной технике.

Безумный квилт. Сочетать и комбинировать паттерны стали еще в античные времена. Здесь сочетание составлено из палитры цифровых элементов, взаимодействующих между собой. Джереми Боттс, MFA Studio.

1. *Adolf Loos, Ornament and Crime: Selected Essays* (Riverside, CA: Ariadne Press, 1998).

2. *Owen Jones, The Grammar of Ornament* (London: Day and Son, 1856).

Секрет успеха любого орнамента — это общий эффект повторения нескольких простых элементов.

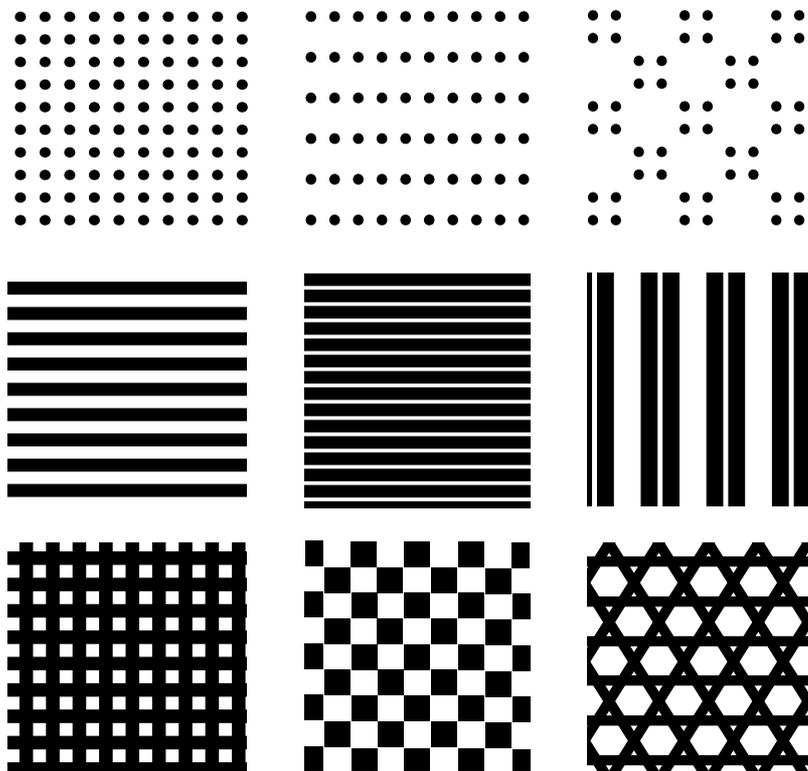
Оуэн Джонс

Точки, полосы и сетки

В XIX веке дизайнеры начали анализировать то, как делаются паттерны. Они выяснили, что почти каждый паттерн возникает из трех простых форм: изолированного элемента, линейного элемента и их взаимодействия или объединения.¹ Для обозначения этих простых условий использовались различные термины, но мы будем называть их точками, полосами и сетками.

Любая изолированная форма может быть обозначена как точка — от простого круга до орнаментального цветка. Полоса, наоборот, имеет линейную траекторию. Она может быть прямой и непрерывной или быть построена из элементов меньшего размера (точек), визуально образуя линию.

Эти две основные структуры — точка и полоса, взаимодействуют, образуя сетку. Когда сетка обретает форму, она лишает индивидуальности отдельные элементы в пользу более крупной текстуры. Создание крупной текстуры — это и есть то, ради чего существует паттерн. Представьте себе цветочное поле. Каждый отдельный яркий цветок является частью общей системы.



1. Наша классификация орнамента взята из книги Арчибальда Кристи, *Traditional Methods of Pattern Designing; An Introduction to the Study of the Decorative Art* (Oxford: Clarendon Press, 1910).

От точки до линии и сетки. Точки образуют линии и другие формы (по-прежнему оставаясь точками). Когда полосы пересекаются и образуют сетку, они выкраивают из поля новые фигуры, которые функционируют как новые точки или новые полосы.

Самые интересные и привлекательные паттерны получаются из неоднозначного соотношения фигуры и фона. Форма может то представлять собой фигуру (точку, полосу), то становиться фоном и поддерживать противопоставленную фигуру.

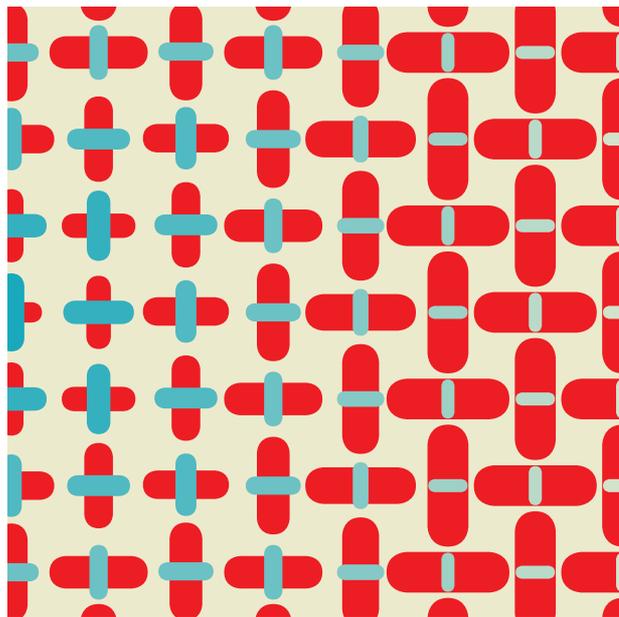
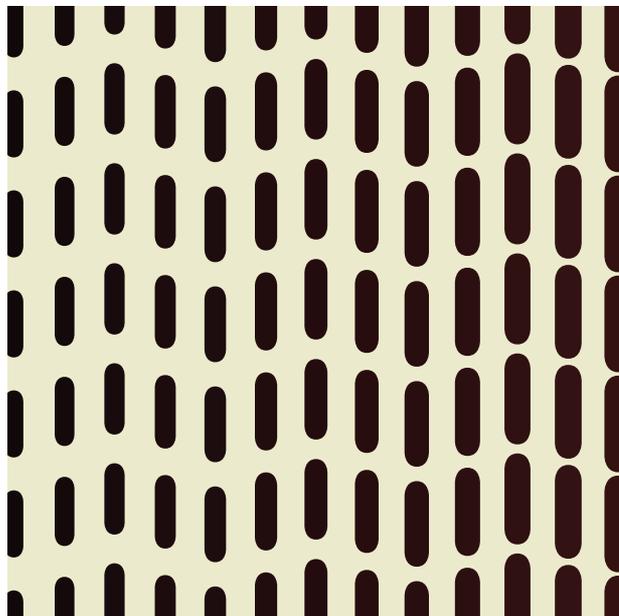
Повторяющиеся элементы

Как простая форма — точка, квадрат, цветок, крест — заполняет поверхность, создавая паттерн, который успокаивает, радует или удивляет нас?

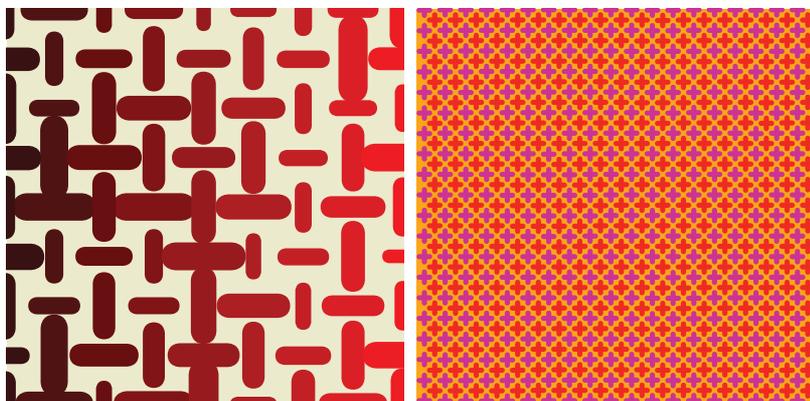
Неважно, как нарисован паттерн — от руки, на компьютере или создан кодом, — он получается из повторения. Множество точек подчиняются жесткой геометрической сетке или же разбросаны в случайном порядке по поверхности, как неупорядоченные, созданные рукой отметки. Они могут распространяться, как непрерывный покров или концентрироваться в определенных местах.

Но в каждом случае паттерны следуют определенному принципу повторения, будь то сетка, алгоритм или ритм инструмента мастера, обрабатывающего поверхность.

В студенческих работах, представленных здесь, простая форма капсулы используется для создания дизайна различной сложности. Эксперименты такого рода можно проводить со множеством базовых форм, добиваясь самых разнообразных результатов.



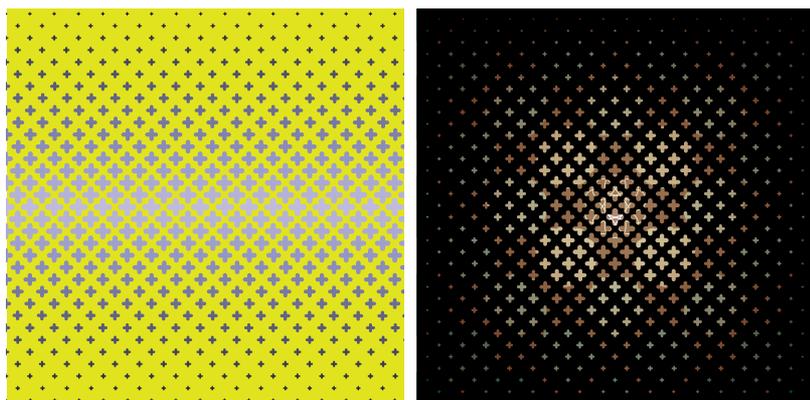
Один элемент, много паттернов. Базовый элемент в этом паттерне — форма, напоминающая капсулу. Изменяя ориентацию, близость, масштаб и цвет, они группируются в пересекающиеся линии, образуя сетку. Джереми Боттс, MFA Studio.



Один элемент, много паттернов.

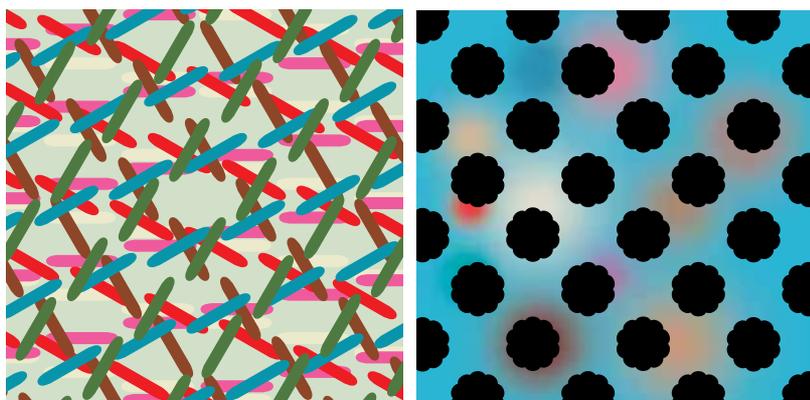
В этой серии дизайнов форма капсулы функционирует как точка, примитивный элемент, лежащий в основе бесконечных вариаций. Эта продолговатая точка комбинируется с другими точками, формируя четырехлистники (новую суперточку) и линии.

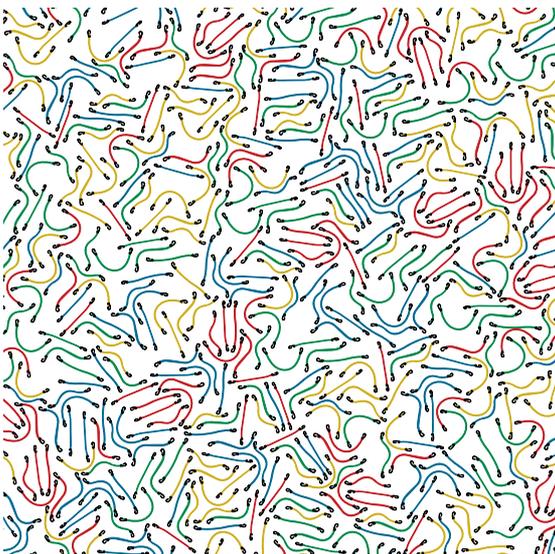
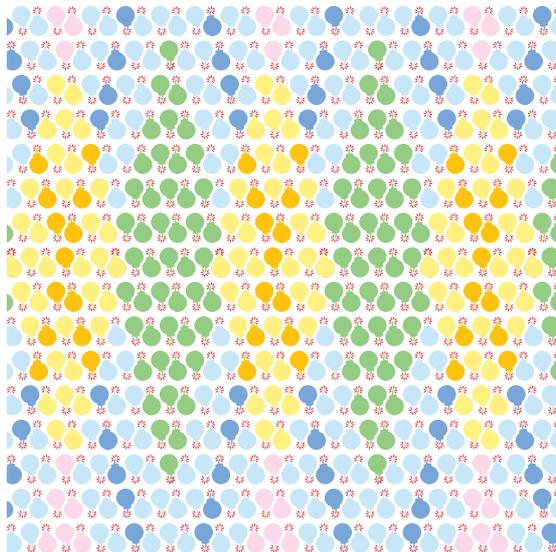
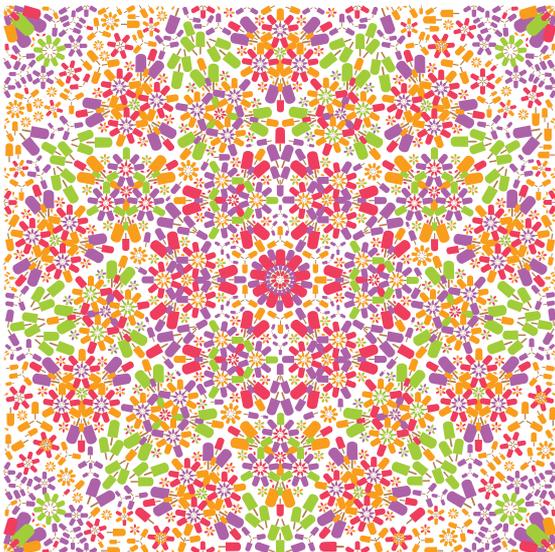
Поскольку формы общего цвета или ориентации начинают ассоциироваться друг с другом, на поверхности возникают новые формы. Джереми Боттс, MFA Studio.



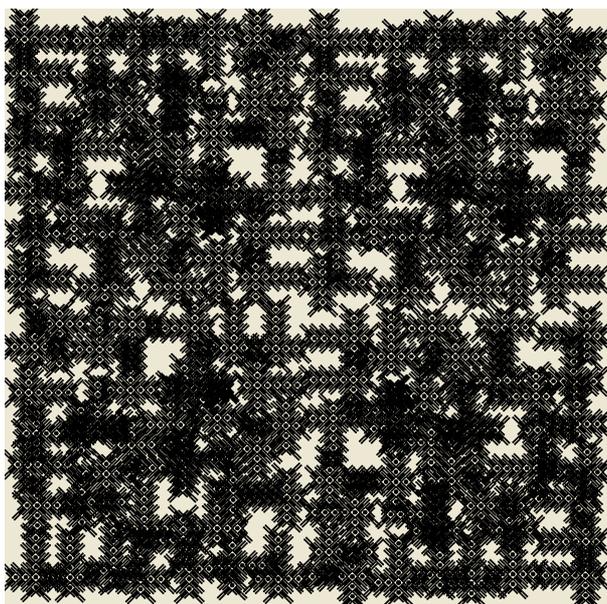
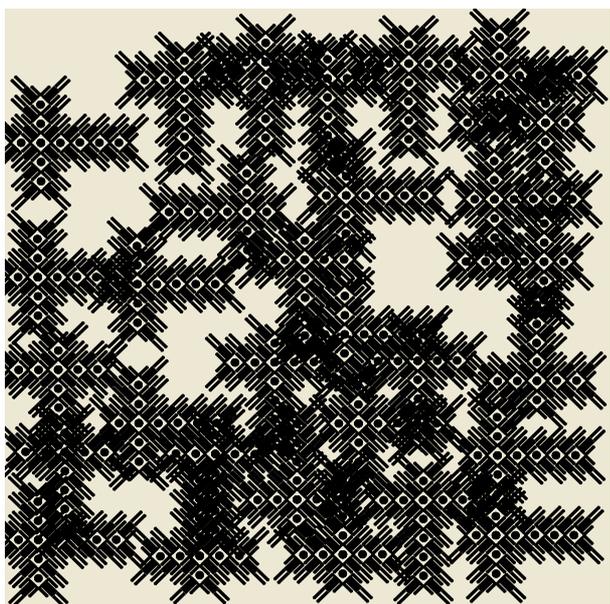
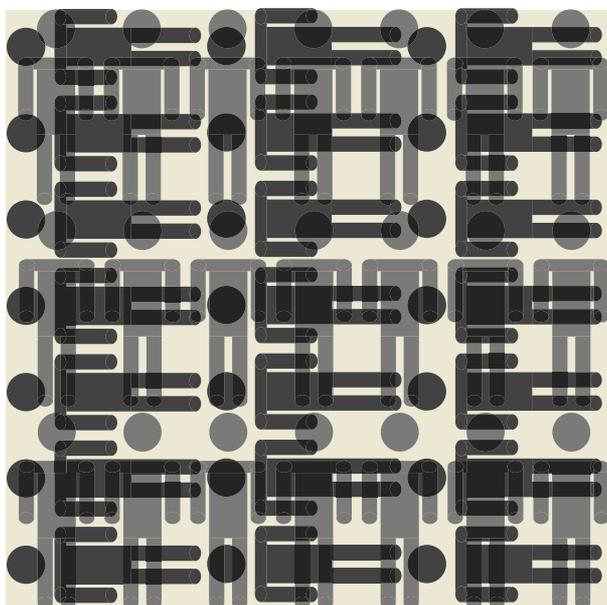
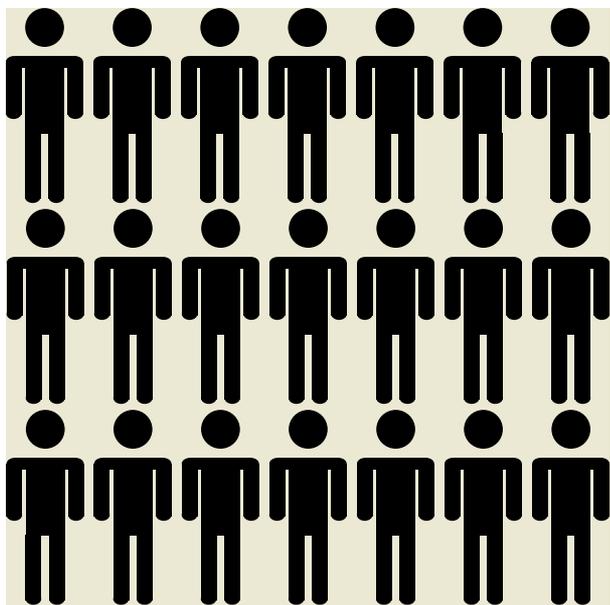
Изменение цвета, масштаба и ориентации. Изменение цветового контраста элементов или изменение общего масштаба паттерна влияет на его визуальное восприятие. Изменение цвета может быть одинаковым по всей поверхности или происходить постепенно. Поворот элементов под другим углом или изменение масштаба также создает ощущение глубины и движения. Новые фигуры возникают из вращения и повтора капсульной формы.

Джереми Боттс, MFA Studio.





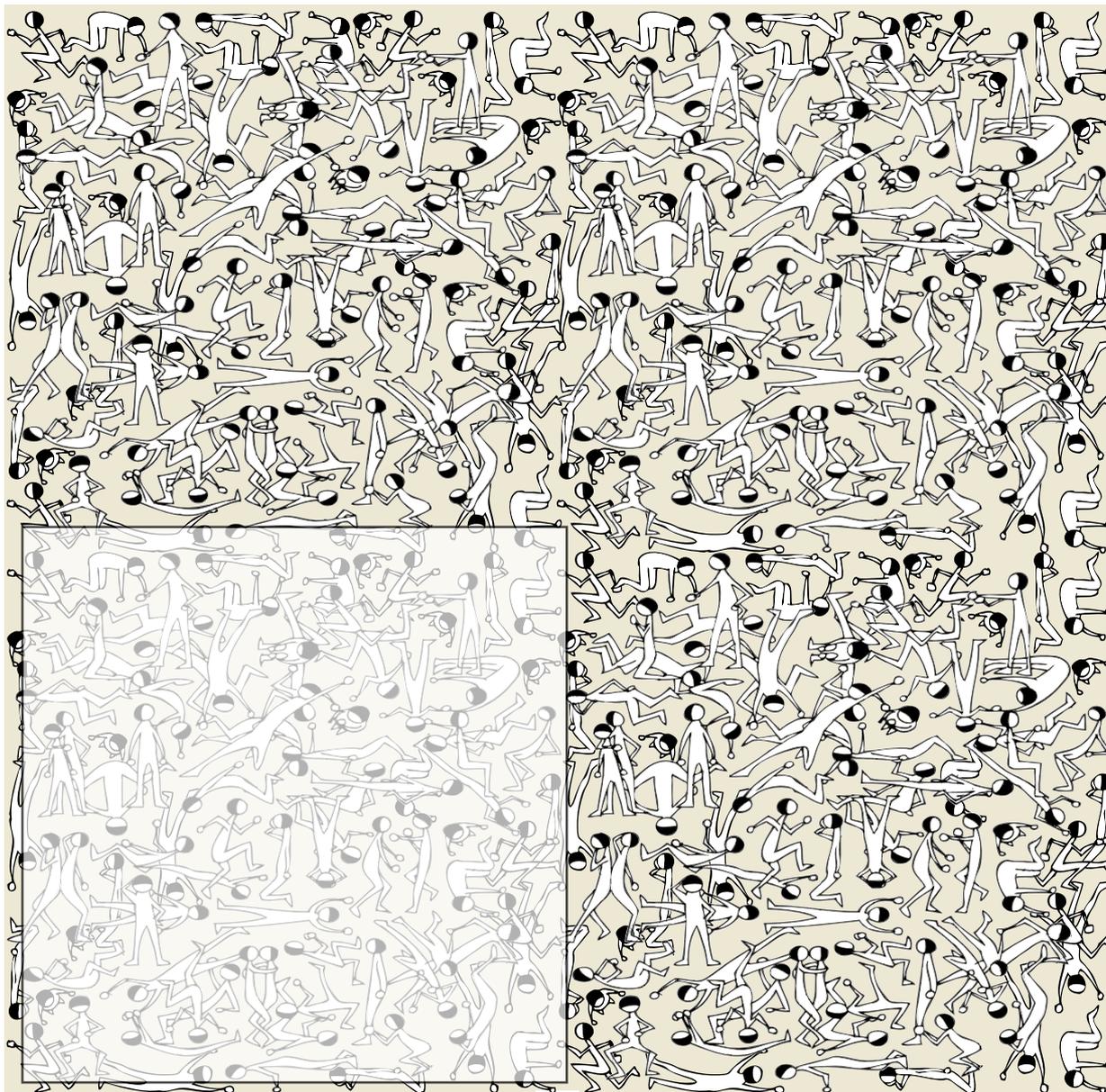
Иконические паттерны. Здесь традиционные структуры паттернов были заполнены изображениями, имеющими персональную значимость для дизайнера: мороженым на палочке, бомбами, амортизационными шнурами, желтым камуфляжем и кусками ярко-зеленого торта. Отдельные части могут создавать более крупные паттерны. Спенс Холмен, MFA Studio.



Упорядоченность и ее отсутствие.

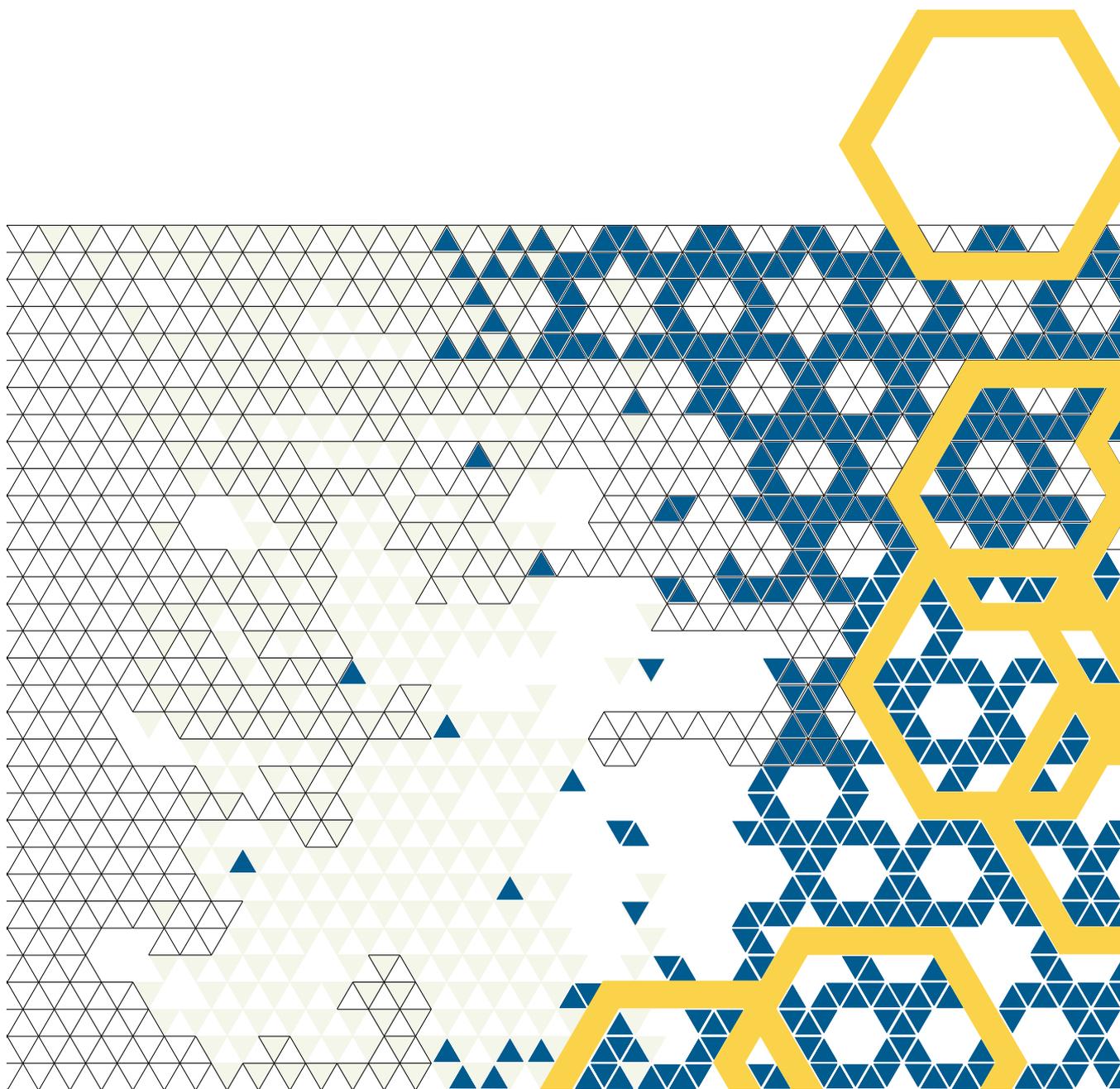
Интересные паттерны часто получаются из сочетания упорядоченных и неупорядоченных движущих сил, равно как и из абстрактного и узнаваемого изображения. Здесь наложенные друг на друга ровные ряды «человечков» образуют и настоящие «толпы» и дисциплинированные «батальоны».

Йонг Сук Ли, MFA Studio.



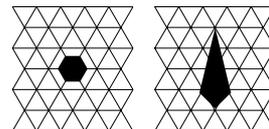
Случайный повтор. Эти паттерны кажутся хаотичными, однако они составлены из повторяющихся частей. Чтобы добиться такого эффекта, дизайнер позаботился о том, чтобы по краям рисунок совпадал.

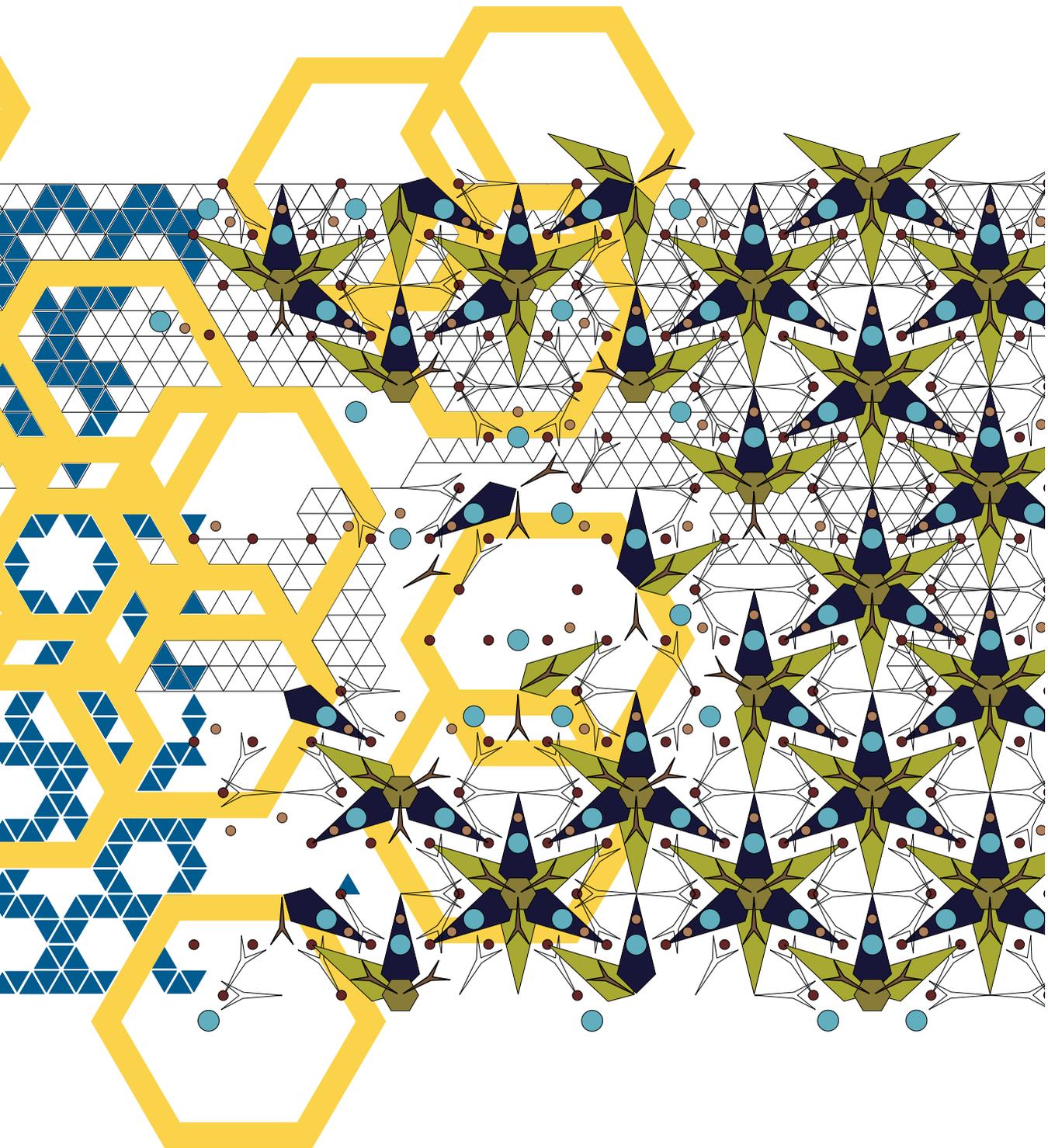
Здесь повторяющийся рисунок имеет квадратную форму, но он может быть и прямоугольным, и ромбовидным или любым другим. *Йонг Сук Ли, MFA Studio.*

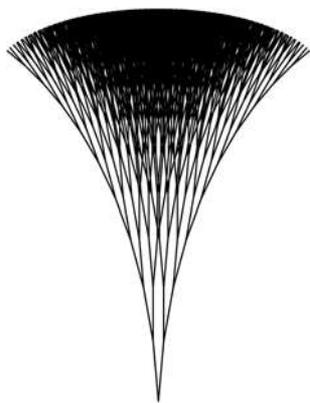


Сетка как матрица. Отталкиваясь от обычной сетки, можно создать бесчисленное количество паттернов. В самых простых паттернах каждая ячейка включена или выключена. Крупные фигуры обретают форму, по мере того как заполняются соседние кластеры.

Более сложные паттерны возникают, когда сетка служит для позиционирования форм, не определяя их контуров или границ.
Джейсон Окутаке, MFA Studio.





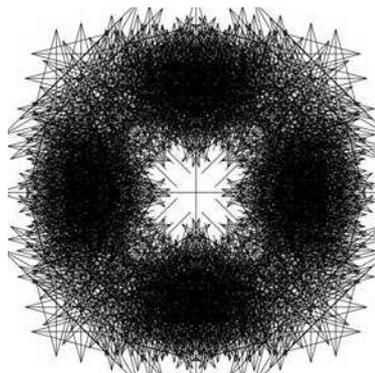
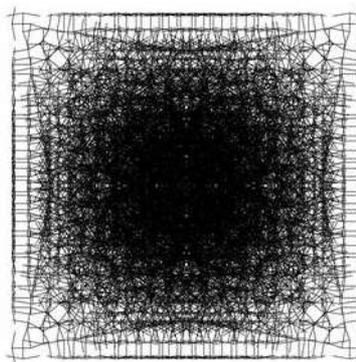
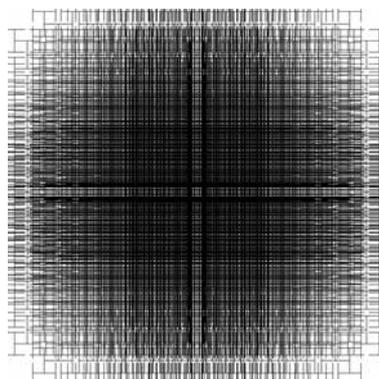
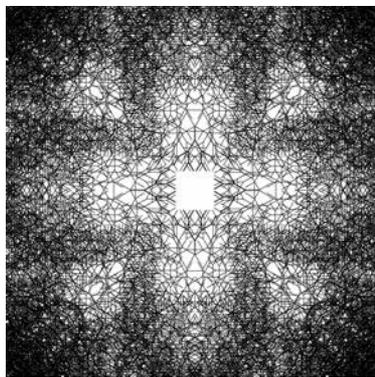


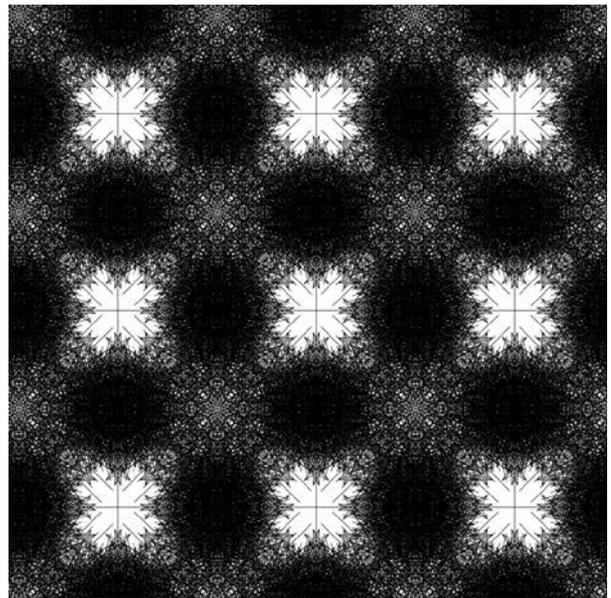
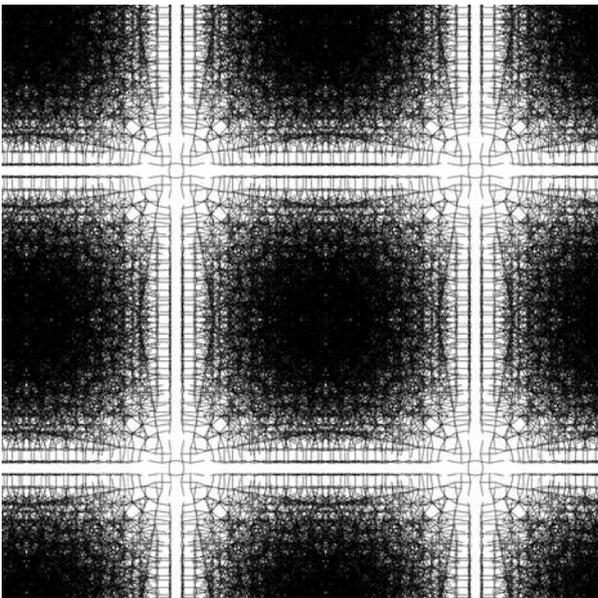
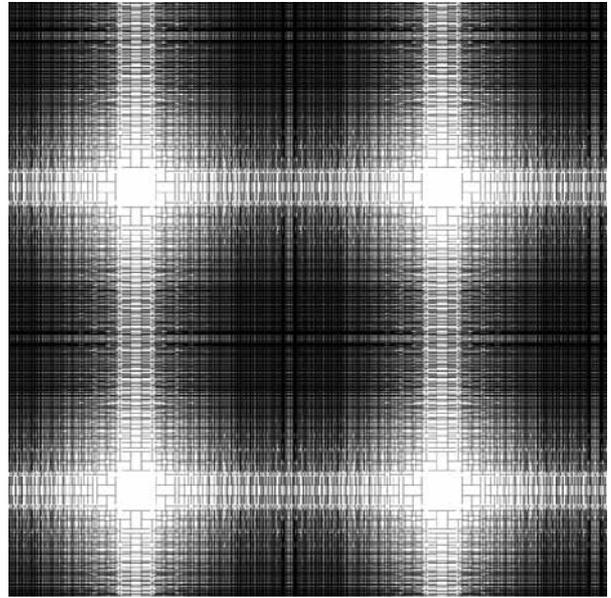
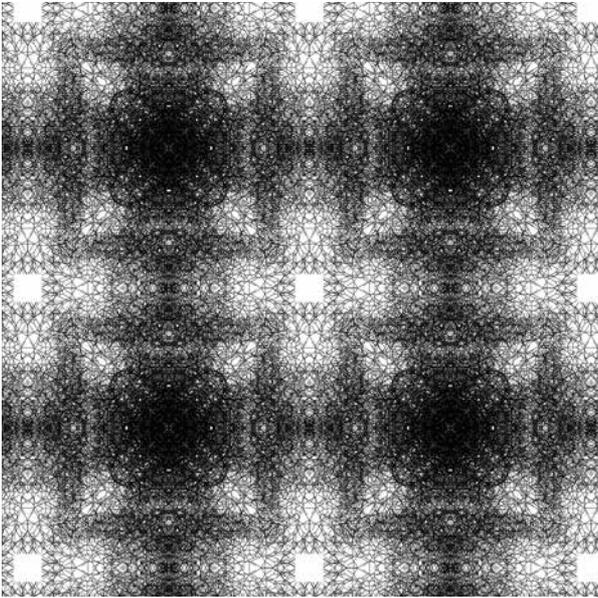
Паттерны на основе кода

Каждый паттерн следует правилу. Определение правил при помощи компьютерного кода позволяет дизайнеру создавать вариации, вводя различную информацию в систему. Дизайнер создает правило, но конечный результат может быть неожиданным.

Показанные здесь паттерны были созданы с использованием Processing, открытого языка программирования, созданного для дизайнеров и художников. Все паттерны построены на основе базовой формы бинарного дерева — структуры, в которой каждый узел имеет не более двух потомков. Новые ветви появляются с каждым повторением алгоритма.

Формы бинарного дерева повторялись, вращались, инвертировались, соединялись и накладывались, в результате чего создавались различные элементы паттерна, эквивалентные повторяющемуся узору традиционного паттерна. Варьируя входные данные кода, дизайнер создала четыре разных узора, которые она соединила в Photoshop. Принцип не отличается от того, что используется во многих традиционных орнаментах, но процесс автоматизирован, что обеспечивает другой уровень плотности.





Изменение входных данных. Четыре разных базовых элемента были созданы путем варьирования входных данных. Базовые «узоры» были соединены, после чего образовались новые фигуры, как и в традиционном орнаменте. Йохун Ан, Interactive Media II. Джеймс Рейвел, преподаватель.

Диаграмма

Подчеркивая очевидные качество и красоту, я хочу четко отделить аналитический дизайн от пропаганды, маркетинга, графического дизайна и рекламы. Эдвард Тафти

Диаграмма — это графическое представление структуры, ситуации или процесса. Диаграммы могут отображать анатомическое строение живого существа, иерархию в корпорации или поток идей. Диаграммы позволяют нам увидеть взаимосвязи, которые не очевидны в простом списке чисел или словесном описании.

Многие визуальные элементы и явления, описанные в этой книге — от точки, линии и плоскости до масштаба, цвета, иерархии, слов и так далее, — совмещаются в диаграмме. В мире информационной графики эстетическая роль этих элементов остается важной, но параллельно идет и другой процесс. Графические знаки и визуальные связи передают смыслы, закодированные в диаграмме, отображающей соотношение чисел, относительный масштаб, изменения со временем, структурные связи и другие условия.

Эдвард Тафти — великий теоретик информационного дизайна, исследующий эту тематику с 1983 года. Тафти увидел определенный тип красоты в визуальном отображении данных — универсальную красоту, обусловленную законами природы и способностью человека их познавать.¹

Тафти призывал отделить информационный дизайн от пропаганды и графического дизайна, искажающих картину мира. Он настаивает, что график или диаграм-

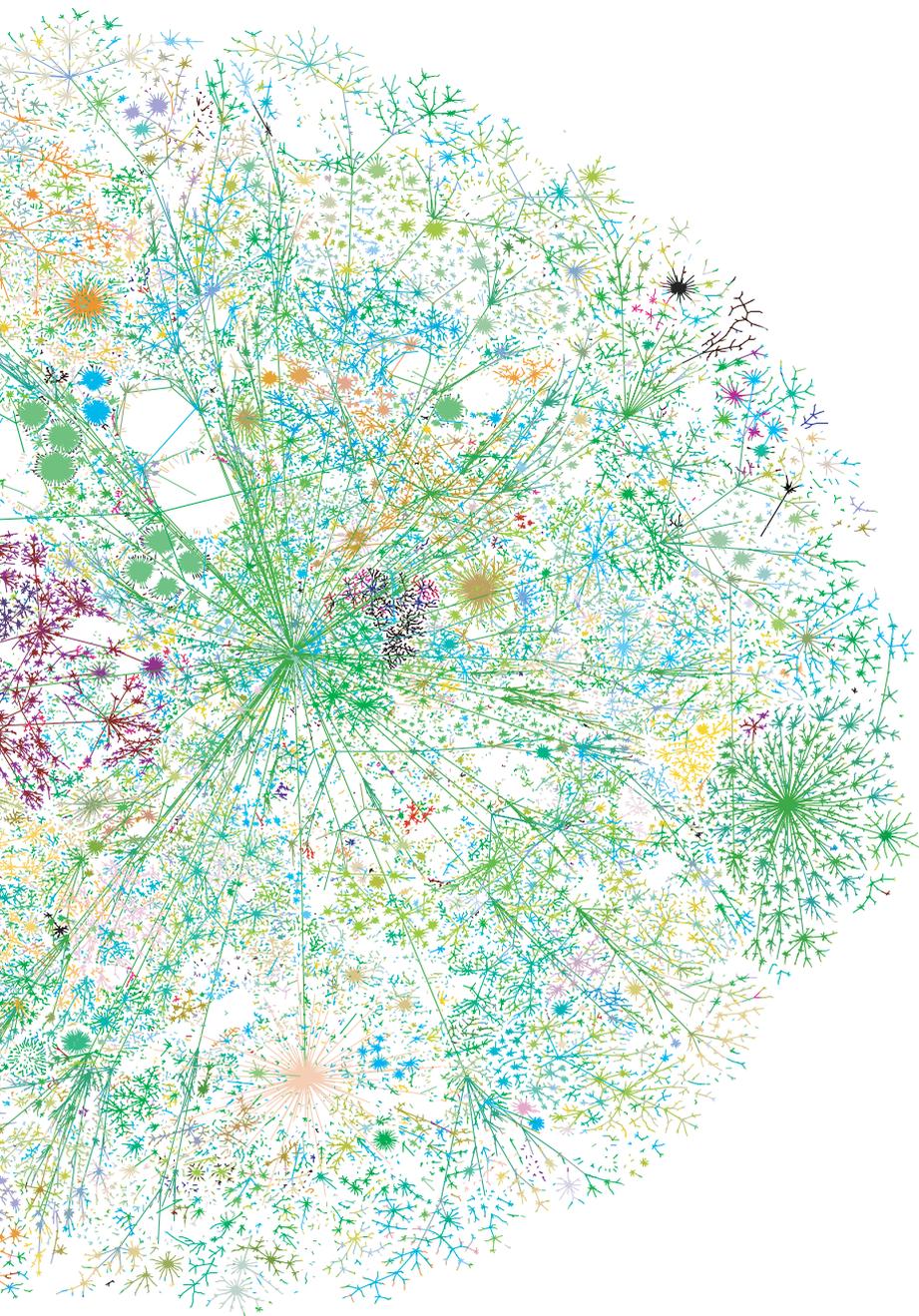
ма не должны содержать метафорических отвлекающих факторов или излишних украшательств (которые он назвал «мусором»), а должны оставаться на позициях объективного наблюдения.

Пуристские взгляды Тафти глубоки и притягательны, но чрезмерно жестки. Информационная графика может сработать в издательском мире. Язык диаграмм развил богатый и экспрессивный репертуар в современном дизайне. Диаграммы часто используются для иллюстрирования и объяснения сложных идей. Они могут быть четкими и упрощенными или же выразительными, вскрывающими неожиданные взаимосвязи, впечатляющими филигранным исполнением и охватом большого массива данных.

Многие примеры в этой главе созданы по строгим законам, но они не пуристские. В некоторых диаграммах использованы для отображения личных историй. Диаграммы побуждают дизайнера искать систематические способы представления субъективного опыта. Такой подход виден в необычной автобиографической диаграмме Мариан Бантье. Ее карта представляет данные не в строгом научном виде, а использует аналитическое мышление, чтобы раскрыть потенциал языка, одновременно личного и универсального, строя сложное на простых структурах.

Карта влияний. Эта завораживающая диаграмма дизайнера и художника Мариан Бандже описывает многообразие визуального ряда, повлиявшего на нее — от средневековых и кельтских надписей до орнаментов барокко, рококо и дальше, до швейцарской типографики и американской психоделики. Эти различные влияния оживают в плавных филигранных линиях диаграммы. Мариан Бандже.

1. Edward R. Tufte, *Beautiful Evidence* (Cheshire, CT: Graphics Press, 2006).



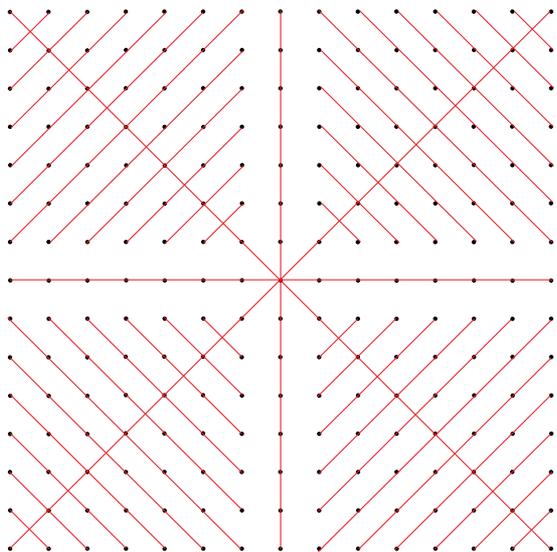
Децентрализованная сеть. Этот снимок состояния Всемирной сети (*фрагмент*) показывает соединения между серверами. Относительно небольшое количество сетевых концентраторов управляет общим трафиком. Lumeta Corp. © 2005. Lumeta Corp.

Установление соединений

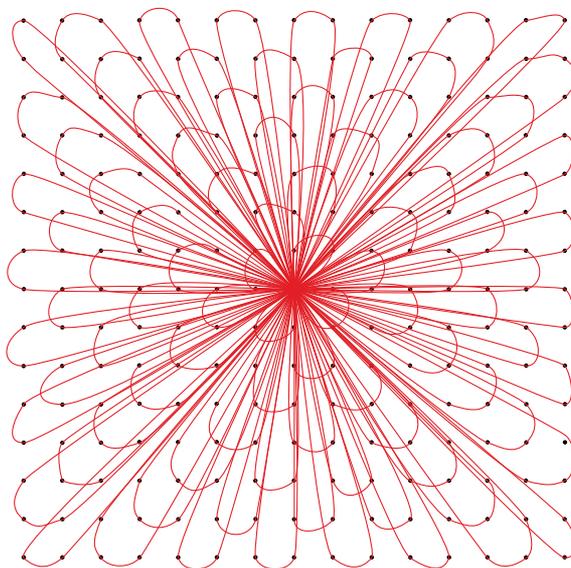
Сеть (иногда ее называют граф) — это набор соединений между узлами.¹ Существуют различные способы соединения узлов в сеть, что находит выражение в различных типах структуризации. Централизованные сети включают пирамиды и деревья, где все исходит из одной общей точки. Децентрализованная сеть имеет центральную линию с расходящимися от нее элементами, как сеть федеральных автомагистралей. Распределенная сеть характеризуется передачей от узла к узлу, без центральной линии и вовсе без центра. Интернет — это распределенная сеть, густо усыпанная соединенными узлами.

Сети повсюду — не только в технологиях, но и в природе, и в обществе. Сеть продовольственных магазинов, план города, распространение болезней — это сети, которые в графической форме могут быть представлены точками и линиями.

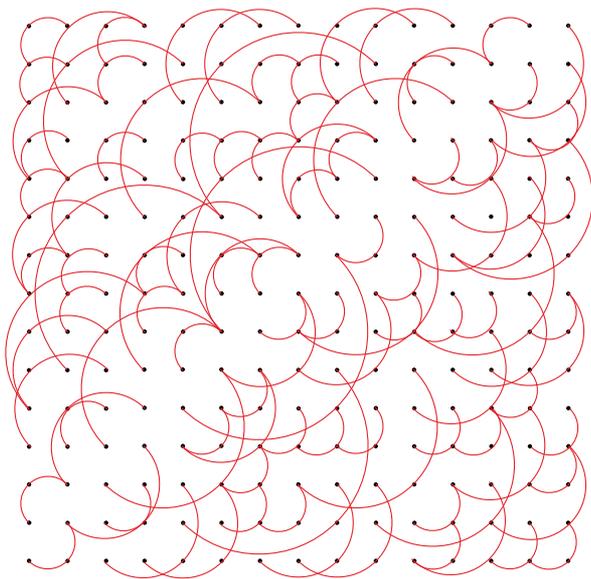
1. О теории сетей см. Alexander Galloway, Eugene Thacker, "Protocol, Control and Networks," *Grey Room* 12 (Fall 2004): 6–29. См. также Christopher Alexander, "The City is Not a Tree," in Joan Ockman, ed., *Architecture Culture, 1943–1968: A Documentary Anthology* (New York: Rizzoli, 1993), 379–88.



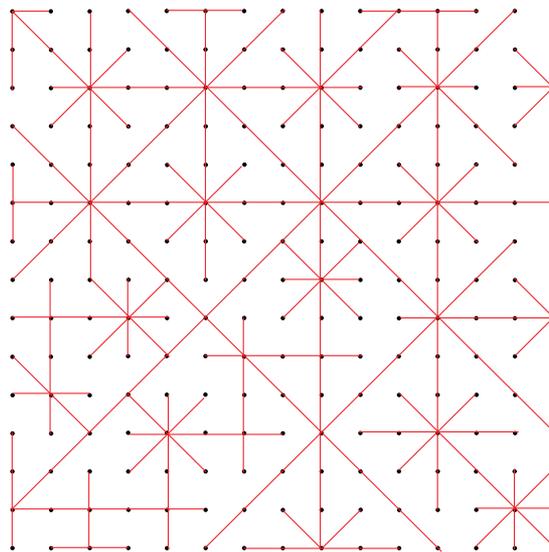
Централизованная. Келли Хориган



Централизованная. Линдси Орловски

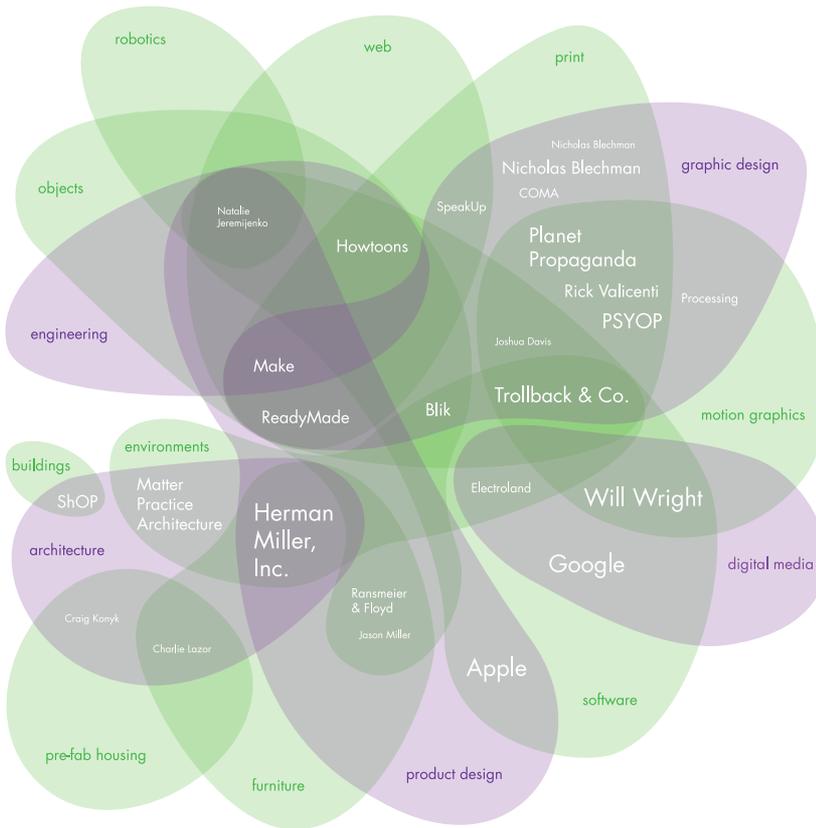
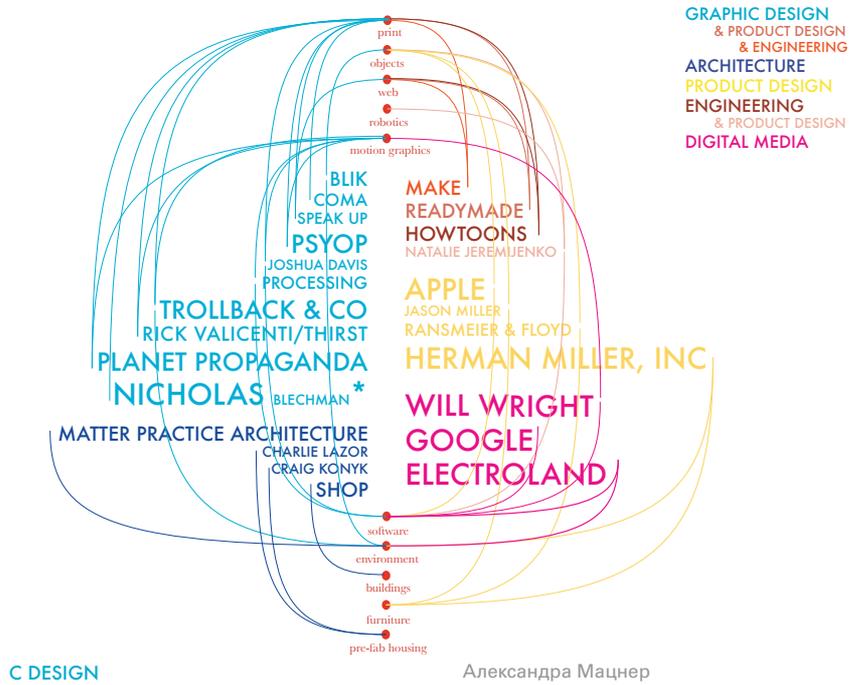


Децентрализованная. Линдси Орловски



Распределенная. Келли Хориган

Дизайн сетей. В этом проекте сетку точек соединяли линиями, создавая дизайны различных типов сетей: централизованной, децентрализованной и распределенной. Graphic Design II. Эллен Луптон, преподаватель.

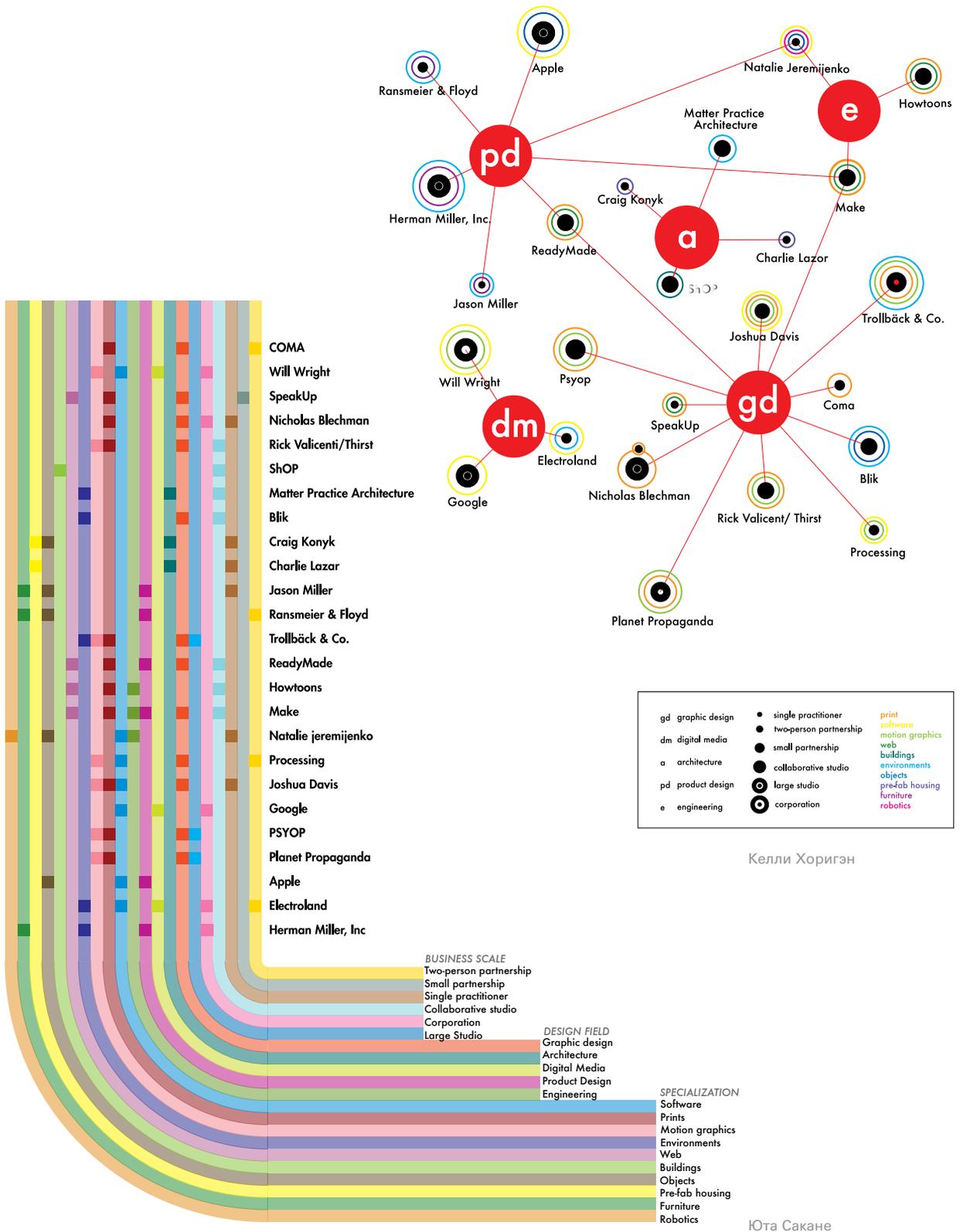


Наслаивающиеся отношения. Людей нельзя разделить по чистым категориям. У каждого индивида множество ролей: родитель, ребенок, профессионал, фанат, налогоплательщик и так далее.

В показанном здесь проекте студентам был выдан список дизайнеров и дизайнерских фирм из различных сфер (графический дизайн, архитектура и новые медиа) и разрабатывающих различные типы проектов (здания, веб-сайты, печатная продукция и так далее). Люди в списке были ранжированы по размеру фирмы (от индивидуальных предпринимателей до крупных корпораций). Задача заключалась в том, чтобы представить эти наслаивающиеся категории визуально, используя типографику, масштаб, цвет, линию и другие средства отображения связей и различий.

В одних решениях были использованы точки разного размера — для обозначения масштаба или позиций на концептуальной карте. В других менялся размер шрифта. Пересекающиеся линии или плоскости были использованы для обозначения наслаивающихся друг на друга областей. Это задание может быть применимо к любому набору объектов — от списка продуктов до категорий искусства. Graphic Design II.

Эллен Луптон, преподаватель.



**63THI
NGSAB
OUTDE
SIGN**

05

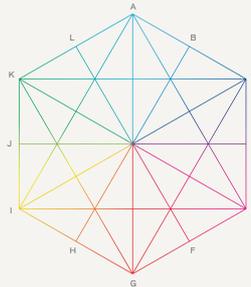
FAVOUR
ITETYP
EFACES

Akzidenz-Grotesk	Bodoni	EasyScript	Fedra Mono	BaseMono	Interstate
1986	1813	2008	2002	1997	1999

a c e f b d k l g h j m o q r n p r s u w x t v x y z	a c e f b d k l g h j m o q r n p r s u w x t v x y z	a c e f b d k l g h j m o q r n p r s u w x t v x y z	a c e f b d k l g h j m o q r n p r s u w x t v x y z	a c e f b d k l g h j m o q r n p r s u w x t v x y z	a c e f b d k l g h j m o q r n p r s u w x t v x y z
--	--	--	--	--	--

06

COLOUR
RHARM
ONIES



- Complementary** (A+G)
- Analogous** (H+G+F)
- Split-Complementary** (K+D)
- Triadic** (J+B+F)
- Tetradic** (B+H+L+F)
- Square** (A+G+D+J)

05

GOODBOOK
ABOUTTY
POGRAPHY

- 01 1967 **Typographic: A Manual of Design**
EMIL RUDER
- 02 2004 **The Elements of Typographic Style**
ROBERT BRINGHURST
- 03 2011 **A Type Primer**
JOHN KANE
- 04 1928 **Die Neue Typographie**
JAN TSISCHOLD
- 05 1961 **Grid Systems in Graphic Design**
JOSEF MÜLLER-BROCKMANN

02

PAPERAN
WASTE I
NTHEUSA

PAPER ACCOUNTS FOR MORE THAN A THIRD OF ALL RECYCLABLES COLLECTED IN THE US, BY WEIGHT.

IN 2010, THE AMOUNT OF PAPER RECOVERED FOR RECYCLING AVERAGED 334 POUNDS FOR EACH PERSON LIVING IN THE US.

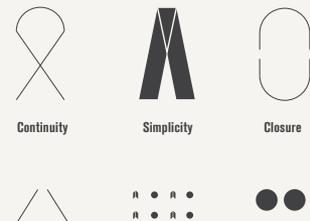
12

PRODUCTSMA
DEUSINGREC
YCLEDPAPER



06

LAWSOFT
VISUALGR
DUPTING



Большой контент. В этом масштабном проекте дизайнеры должны были структурировать различный по типу контент (текст и диаграммы) на длинном узком баннере. Дизайнеры изучали принципы сетки, иерархии, цвета и заполнения для создания действенных макетов. Слева направо: Николас Кубейл Калусдиан, Бонни Силверман, Шираз Галлаб, Турогарфу II. Эллен Луптон, преподаватель.

75 THINGS YOU NEED TO KNOW ABOUT GRAPHIC DESIGN

BY BONNIE SILVERBERG

GRAPHIC DESIGN IS *the user's visual experience. It changes people's visual understanding of the world around them. Think of it this way: It's the picture that tells the story.*

6 TYPE CRIMES

TOP OFFENSES

- Ugly rag (inexcusable). River (gasp).
- Two word spaces between sentences.
- Pseudo italics (awful). Dumb quotes.
- Pseudo small caps (please stop now).

6 LAWS OF VISUAL GROUPING

3 TYPES OF DASHES

EN DASH (-): for dates and time. EM DASH (—): summarizes a thought. HYPHEN (-): joins words together.

5 FAVORITE TYPEFACES

TUNGSTEN: SMART, TOUGH & SEXY
MR. EAVES: SMALL X-HEIGHT
GOTHAM: BIG, CLEAN & EASY
DIDDY: ALWAYS FASHIONABLE
ARCHER: SLAB SERIF DONE RIGHT

334 The volume of recycling of paper increased from 1997 to 2012. Paper accounts for more than a third of all recyclables consumed in the U.S. by weight. How much recycle have you?

5 GOOD BOOKS ABOUT TYPOGRAPHY

- Emil Ruder, *TYPOGRAPHIE: A MANUAL OF DESIGN*, 1967 (top notch)
- Robert Bringhurst, *THE ELEMENTS OF TYPOGRAPHIC STYLE*, 2004
- John Kade, *A TYPE PRIMER*, 2011 (hard to miss the bright cover)
- Simon Garfield, *JUST MY TYPE*, 2012 (typography humor for all)
- Steven Heller, *100 IDEAS THAT CHANGED GRAPHIC DESIGN*, 2012

8 PRODUCTS MADE FROM RECYCLED PAPER

Hey Mom: Let's try this again

Graphic design makes unattractive copy COME ALIVE.

71 The number of million tons of paper and paperboard used each year. Some of these papers are used to produce the 5 billion books, 50 billion magazines, and 54 billion newspapers that are published annually.

6 UNIVERSAL COLOR HARMONIES

(clockwise, top) **COMPLEMENTARY**: colors are opposite from each other. **ANALOGOUS**: colors are right next to each other. **SPLIT-COMPLEMENTARY**: one base color plus two colors that are on either side. **TRIADIC**: three colors evenly spaced around. **SQUARE**: four colors spaced evenly. (finally) **TETRADIC**: four colors in two complementary pairs.

12 KEYSTROKES FOR SPECIAL CHARACTERS

PUNCTUATION:

- ellipsis
- “ single open quote
- ” double open quote
- ” single close quote
- ” double close quote

OTHER MARKS:

- † dagger

option;
option-;
option-;
shift-option-;
shift-option-;
option-t

6 VISUAL WAYS OF SHOWING INFORMATION

Fifty+

THE **GRAPHIC DESIGN** EDITION
Featuring facts you ought to know, design tips, harmonious colors, who's who in type foundries, character gossip and books galore.
BY SHIRAZ GALLAR

Five fab typefaces

- **MRS. EAVES**
Grumpy wizards make a toxic brew for the social queens.
- **Emigre/Zuzana Licko**
- **AKZIDENZ GROTESK**
Who on earth packed five dozen old quart jars in my sack?
- **Berthold/Günter Gerhard Lange**
- **CLARENDON**
Few black taxis drive up major roads on quiet hazy nights.
- **Throgood/Robert Besley**

Products made from recycled materials

- **TRADE GOTHIC**
Back in June we delivered oxygen equipment of the same size.
- **Linotype/Jackson Burke**

Show and tell

- **BODONI**
My girl wore six dozen plaid jackets right before she quit.
- **Berthold/Gianbattista Bodoni**

Six laws of visual grouping

DID YOU KNOW?
72 percent of newspaper and mechanical papers + 85 percent of corrugated cardboard were recovered in 2010.

Color harmony

Five valuable books on design

- KIMBERLY ELAM, *Typographic Systems of Design* (2007)
- HELEN ARMSTRONG, *Graphic Design Theory* (2009)
- ELLEN LUPTON, *Graphic Design Thinking: Beyond Brainstorming* (2011)
- PHILLIP MEGGS, *The History of Graphic Design* (2011)
- EMIL RUDER, *Typographie: A Manual of Design* (1967)

Unforgivable type crimes

But I must explain to you how all this mistaken idea of denouncing pleasure and praising pain was born, and I will give you a complete account of the system, and expound the most thorough details.

RIVERS

DOUBLE SPACES obtain pain. Because it is pain.

HIDEOUS RAGS

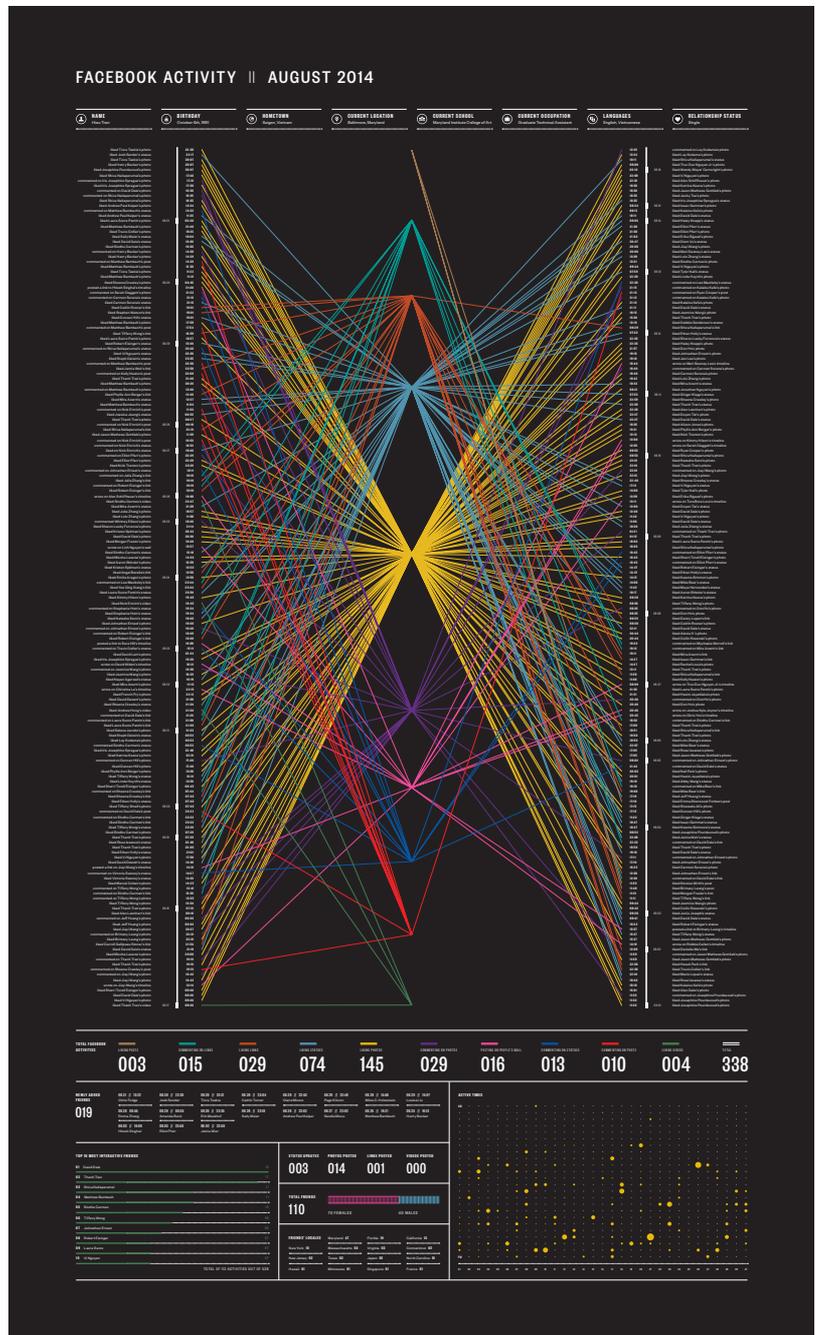
But I must explain to you how all this mistaken idea of denouncing pleasure and praising pain was born and I will give you a complete account of the system.

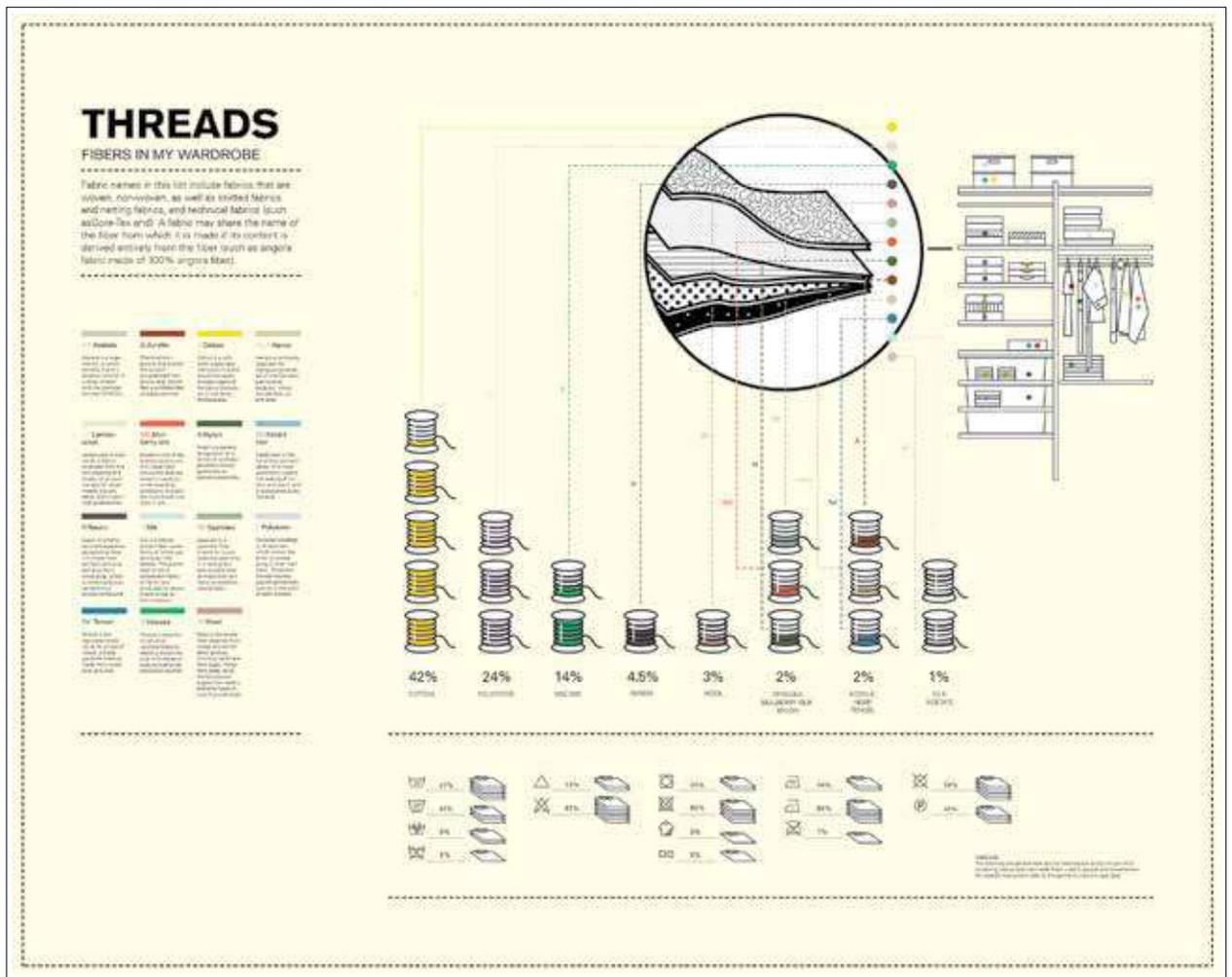
FAKE CAPS Grand OPENING

DUMB PATTERNS "Ridiculous!"

Биодиаграмма. В этом проекте дизайнеры представляли одну грань своей жизни в рамках четкой концептуальной и визуальной структуры. Форма, цвет и конфигурация должны были вырастать из иерархии и природы контента. Graduate Туроггарху. Дженифер Коул Филлипс, преподаватель

Социальная сеть. Эта диаграмма показывает во всех подробностях комплексную совокупность активности на Facebook за август. Графически представляя данные по лайкам, личным постам и постам, которыми пользователь поделился, дизайнер создал картину своей социальной сети. Лауреат премии за лучший дизайн Print Magazine. Хиу Тран.





Волокна. Эта замысловатая диаграмма анализирует состав волокна в гардеробе дизайнера согласно четкой системе критериев. Вэньци Лу.

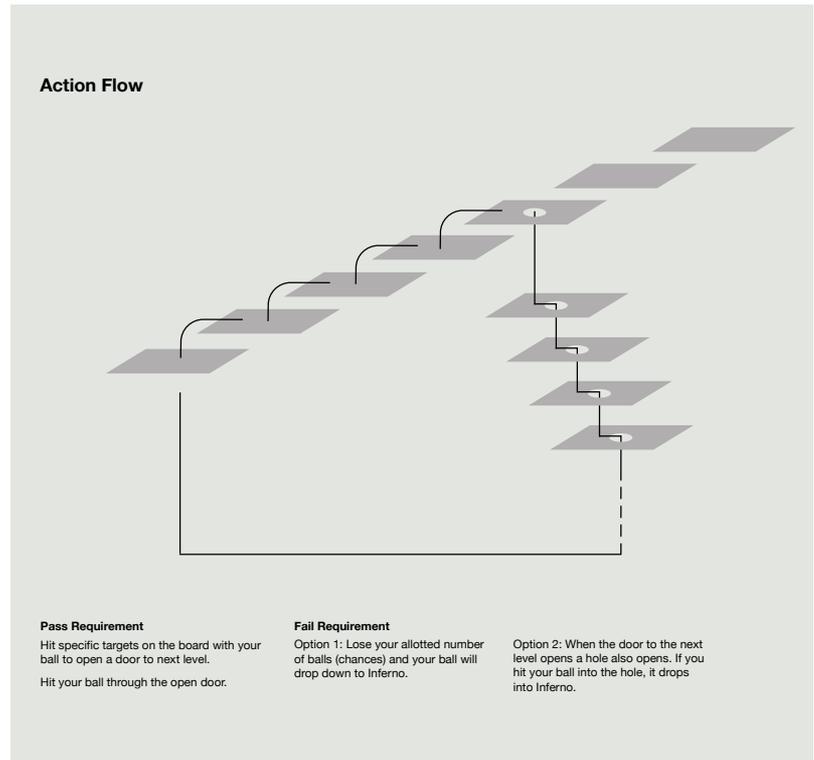


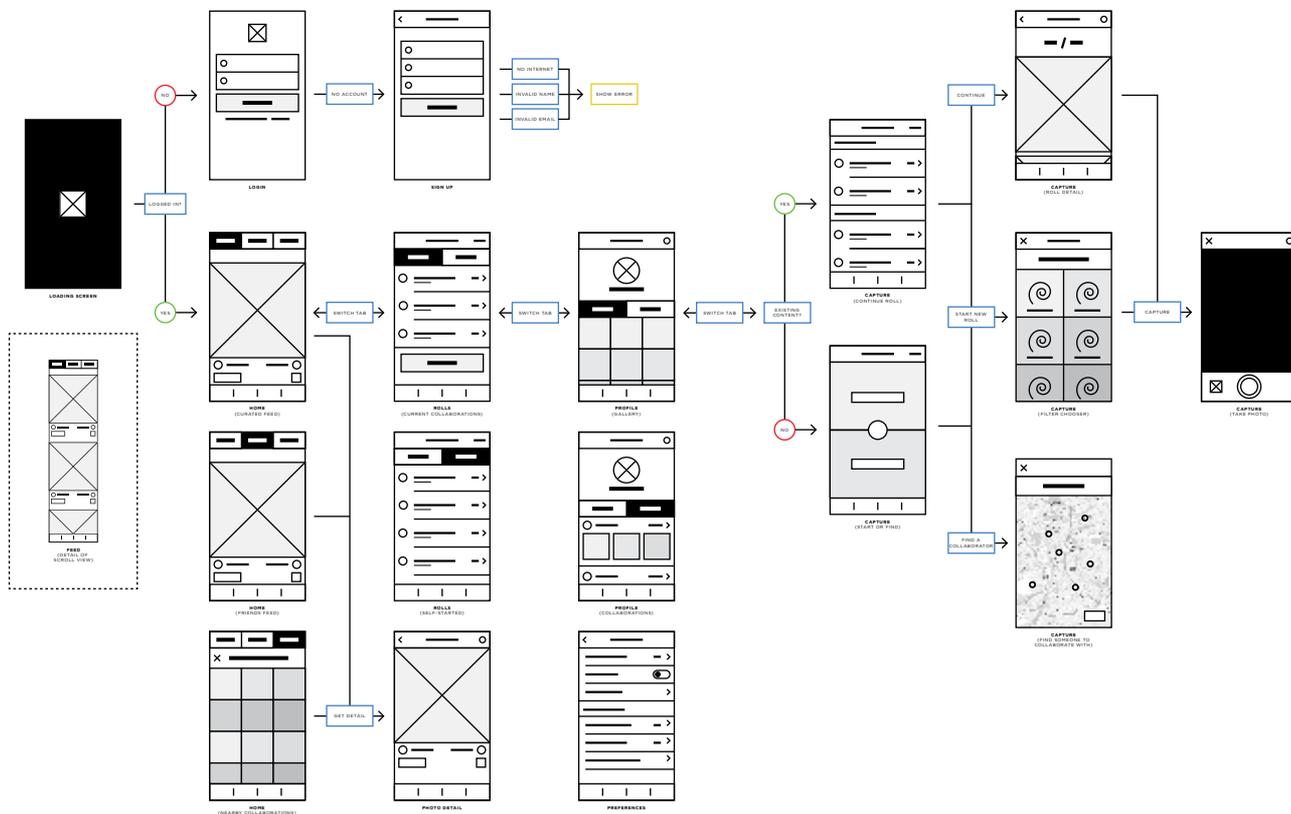
Матричная диаграмма. Каждая ось — это матричная диаграмма, представляющая полярные идеи. Показанная здесь диаграмма исследует конкурентную среду приложения для создания снимков с двойной экспозицией. По оси y — совместная и индивидуальная работа, а по оси x — искусство и фото, сделанные на телефон. Дизайнер поместил свой продукт в правый верхний угол: это результат коллективного творчества, и это искусство. Алекс Жак.

Диаграммы для дизайна продукта

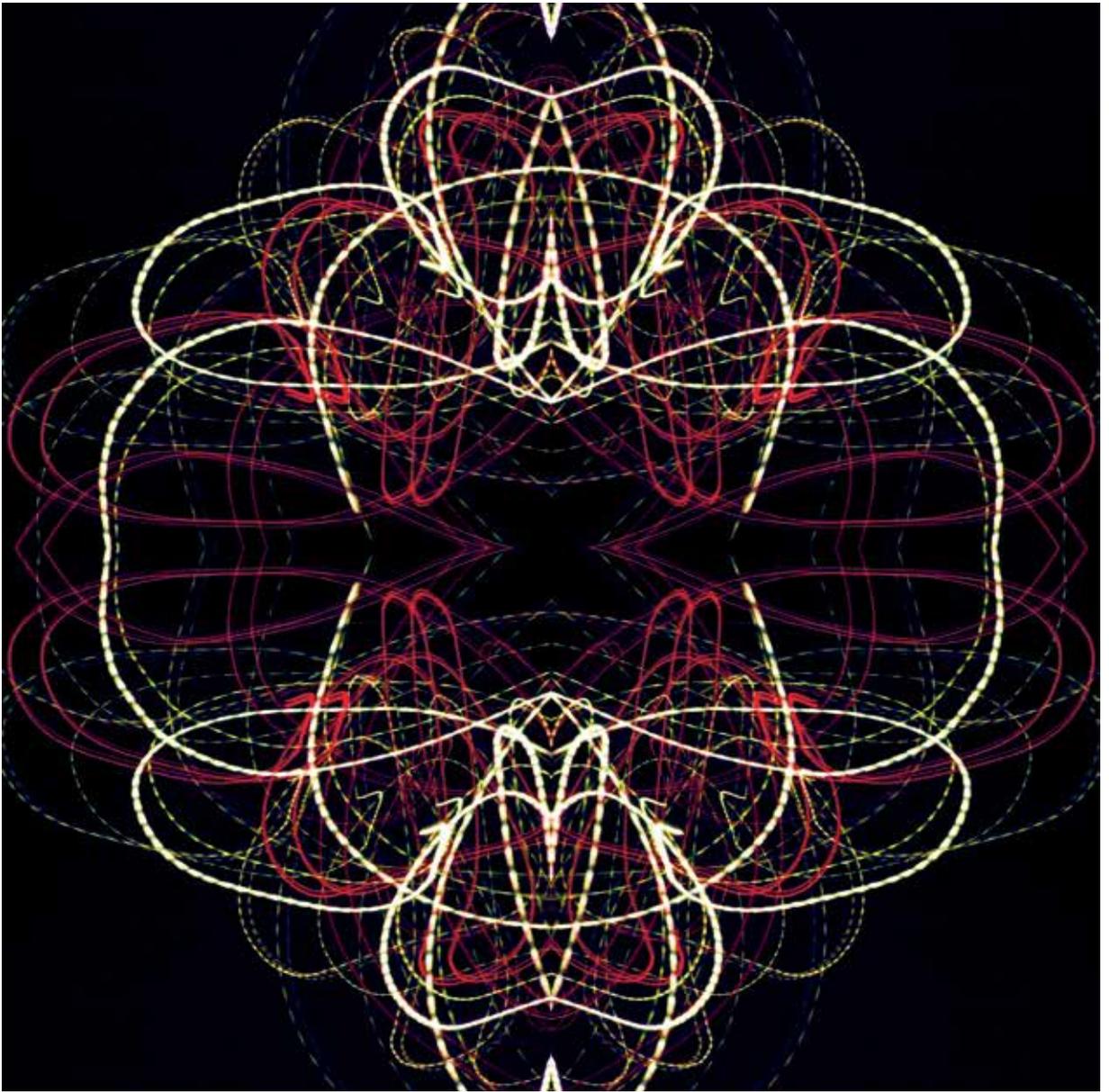
Создание цифровых продуктов для людей требует понимания структуры, пользовательских потоков и их взаимодействия. До визуального дизайна проектировщики взаимодействия должны выявить роль продуктов в общей экосистеме, продумать архитектуру информации и описание использования. Дизайнеры применили различные графические средства для выражения этих ситуаций — от диаграмм Венна и матричных графиков до блок-схем принятия решений и каркасных моделей. Product Design Workshop. Тим Гувер и Джессика Карл, преподаватели

Ход игры. Эта диаграмма отображает основную последовательность игры на базе «Ада» Данте. Игрок должен двигаться вперед, переходя в Чистилище с уровня на уровень, пока не достигнет Рая. Эта простая линейная прогрессия прерывается, если игрок падает вниз и вынужден опять карабкаться вверх из Ада. Нейт Галлидж.





Путь пользователя. Эта последовательность шаблонов для фотоприложения показывает, что происходит, когда пользователь выбирает различные пути от стартового окна. В хорошо разработанном приложении можно пойти разными путями. Алекс Жак.



Время и движение

Каждый рисунок может быть понят как эскиз движения, так как это и есть **путь движения, зафиксированный графическими средствами**. Ласло Мохой-Надь

Время и движение — это тесно связанные друг с другом понятия. Каждое слово или изображение, которое перемещается, одновременно функционирует и во времени, и в пространстве. Движение — это вид изменения, а изменения происходят с течением времени. Движение может также подразумеваться. Художники испокон веков искали способы передать движение тел и ход времени в статичном двумерном пространстве. Время и движение важны для каждой дизайнерской работы, от многостраничной печатной книги, страницы которой следуют друг за другом во времени, до кино и телевидения, обладающих реальной продолжительностью.

Любое статичное изображение подразумевает либо движение, либо его отсутствие, а любая анимированная графика имеет те же принципы композиции, что и печатная. Сегодня дизайнеры работают со средствами, имею-

щими временную протяженность, не меньше, чем с печатными, и дизайнерский процесс нередко должен одновременно строиться на нескольких различных платформах.

Анимация содержит различные способы визуального изменения, включая реальное движение элементов, которые появляются на экране и исчезают, а также изменение масштаба, прозрачности, цвета, слоя и т. д. Эти различные способы изменения особенно полезны в дизайне анимированного текста, где ничем не оправданное движение скорее отвлекает, чем исполняет информационную функцию.

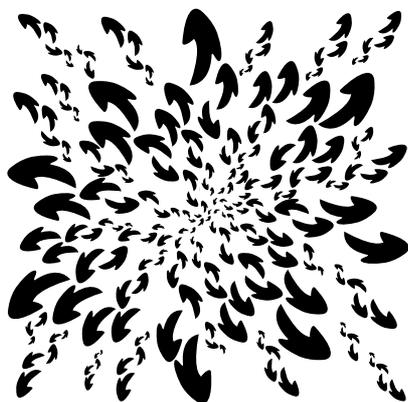
Полезно думать об экране как об активной, изменяющейся поверхности, а также как о нейтральной поддерживающей среде, где символы появляются и исчезают. Таким образом, в фиксированном поле точек определенные точки могут последовательно загореться и составить сообщение или же объекты могут становиться видимыми и невидимыми, когда фон за ними меняет цвет или прозрачность. Слово или элемент дизайна могут оставаться статичными, а окружающие их условия — изменяться.

Фильм — это визуальное искусство. Дизайнеры, занимаю-

щиеся анимированной графикой, должны думать как художники и шрифтовики с одной стороны, и как мультипликаторы и кинематографисты — с другой. Последовательность движений получается за счет раскадровки, которая передает основные этапы и движение анимации. Стилиевые рамки служат для упорядочения визуальных элементов проекта: цвет, шрифты, иллюстративный материал и т. д. К композиции, масштабу, цвету и другим принципам дизайна таких фреймов нужно подходить не менее внимательно, чем в случае любого другого произведения. К тому же работающий с анимацией дизайнер должен помнить, что эти компоненты будут меняться и взаимодействовать между собой с течением времени.

В этой главе представлены некоторые основные принципы передачи временного изменения и движения, как в статике, так и в динамике.

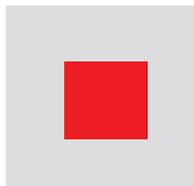
Снимок с длинной экспозицией. Камера может заснять путь света во времени. Колебания переменного тока не видны глазу, но, зафиксированные при помощи объектива, они образуют пунктирную линию. Колебания постоянного тока создают плавную линию. Здесь одна-единственная фотография с длинной экспозицией повторялась и поворачивалась для создания общей визуальной формы. Сара Джой Джордал Вервилль, MFA Studio.



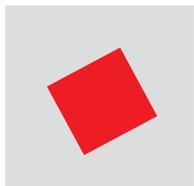
Взрыв формы. Эти формы и их «взорванное» расположение создают ощущение движения и изменения. Саша Фанк, Graphic Design I. Звездана Рогич, преподаватель.

Подразумеваемое движение

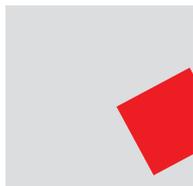
Графические дизайнеры используют множество приемов, создающих эффект движения и изменения на статичной странице. Диагональные композиции порождают движение, а прямолинейные структуры кажутся статичными. Обрезка формы может содержать намек на движение, так же как и синусоидная линия или остроконечная треугольная форма.



Статика. Расположенный по центру объект параллелен границам рамки, поэтому кажется статичным и неподвижным.



Диагональ. Объект, размещенный по диагонали, кажется динамичным.



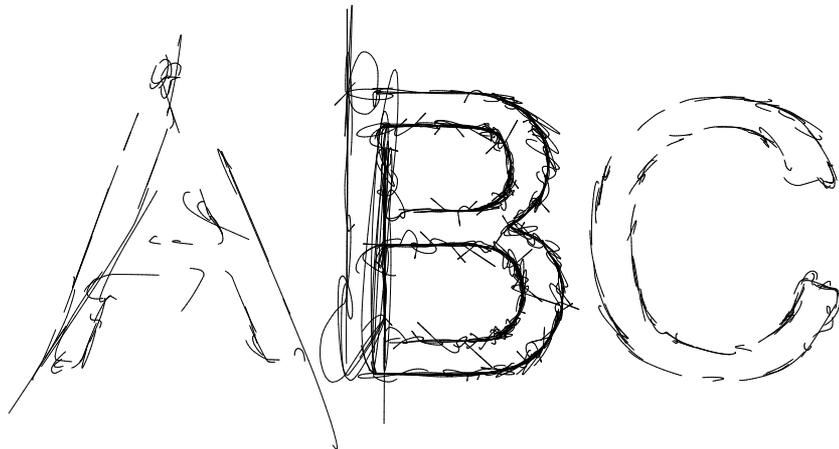
Обрезка. Объект, часть которого находится за пределами поверхности, кажется движущимся за пределы фрейма.



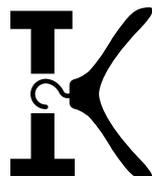
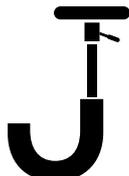
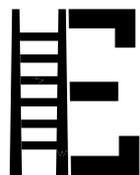
Указатель. Форма стрелки подразумевает движение. Роберт Феррелл и Джефф Хансслер, Digital Imaging. Нэнси Фрелих, преподаватель.



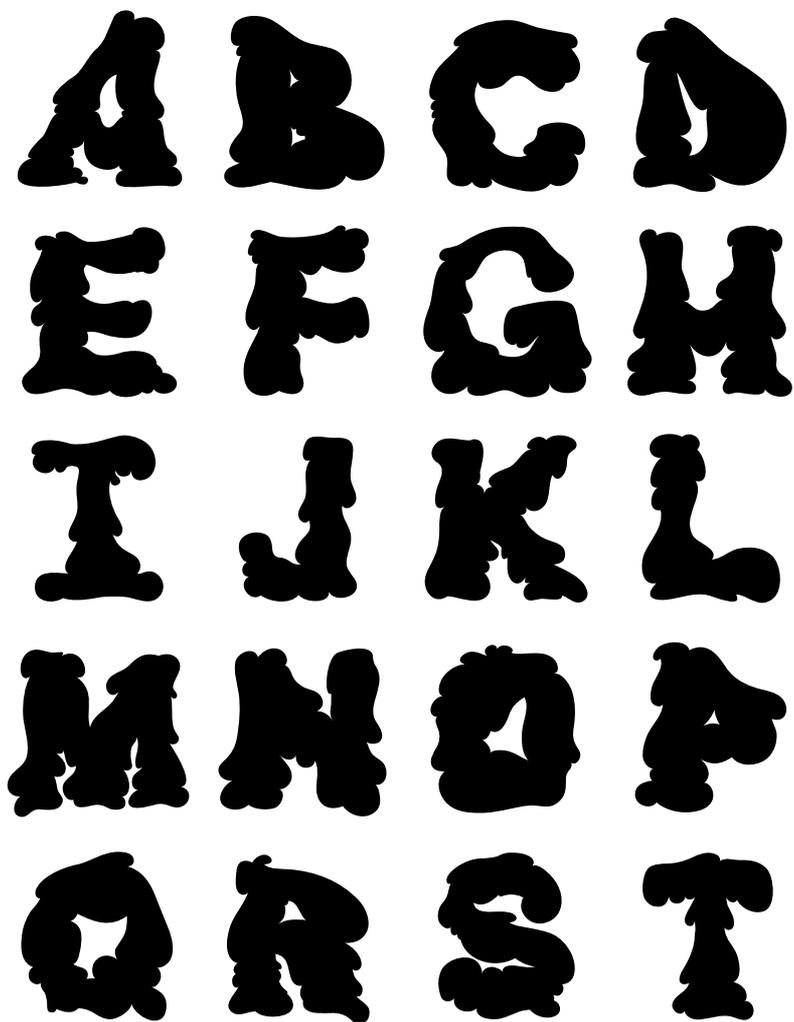
Момент времени. Опытный фотограф способен заснять движущийся объект в эффектный момент. Стив Шитс, Digital Imaging. Нэнси Фрелих, преподаватель.



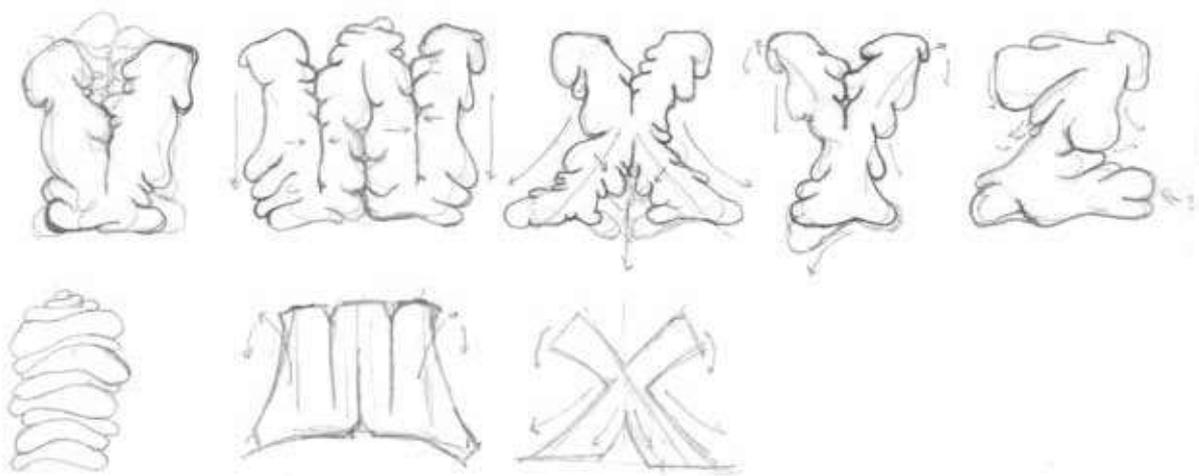
Беспокойная линия. Эти небрежные линии контрастируют со статичными формами, которые они описывают. Буквы были при помощи кода Processing. Йохун Ан, MFA Studio.



Анимированные буквы. Этот алфавит построен из предметов мебели. В анимированной версии, в формате .gif, буквы меняются. Ножки двигаются, ящики открываются, свет включается и включается. Юши Луо, Design Language Studio. Киль Мучелькнаус, преподаватель.



Танцы. На примере эскизов внизу страницы можно видеть, как дизайнер планировал движение этих мягких букв. Финальная версия алфавита — анимированная. Нейт Галлидж, Design Language Studio. Киль Мучелькнаус, преподаватель.





Шрифтовые червячки. Буквы этого вихляющего алфавита извиваются, как живые. Свет и тень также способствуют усилению тревожности. Ник Эмрич, Design Language Studio. Киль Мучелькнаус, преподаватель.

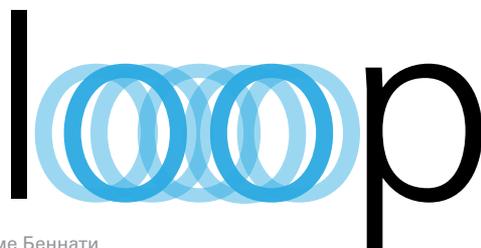
Подразумеваемые время и движение.

Хороший логотип может использоваться везде — от крошечной визитной карточки до огромного баннера, экрана компьютера или цифровой проекции. В приведенных здесь примерах для передачи движения использовались различные графические стратегии.

В этом проекте дизайнеры создавали графический стиль для конференции по современному медиаискусству «Loop» (петля, контур). Каждое решение исследует идею петли как замкнутой, повторяющейся последовательности. Дизайнеры размещали логотип на баннере в архитектурной среде и в компьютерной анимации. (Для имитации баннеров в реальном физическом пространстве использовался Photoshop.)



Линдси Орловски



Джейме Беннати

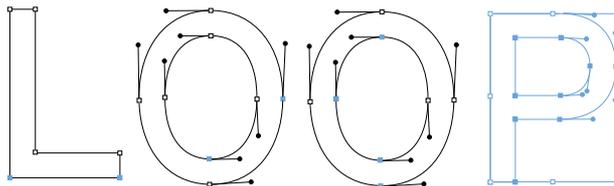
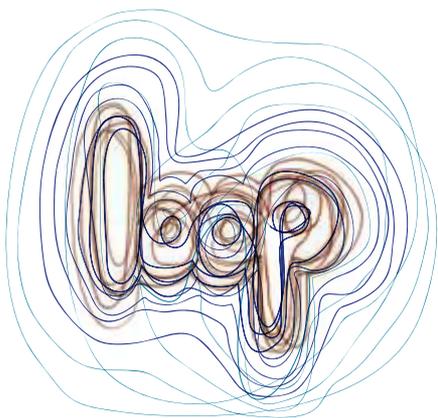
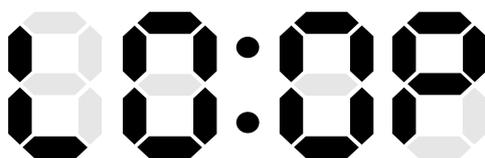


Логотип Loop. В этих вариантах для передачи движения и повторения используются различные подходы. В некоторых примерах длительность дизайнерского процесса выражена при помощи интерфейса или вытянутой, «бесконечной» замкнутой линии. Для создания эффекта среза луковичы использовалась прозрачность; обрезка логотипа на баннере создает эффект движения. Graphic Design II. Эллен Луптон, преподаватель.

loop



loop



Мэй Янг
Сюнь Чой
Лауретта Долч

Александра Мацнер
Линдси Орловски
Юта Сакане

Временные изменения

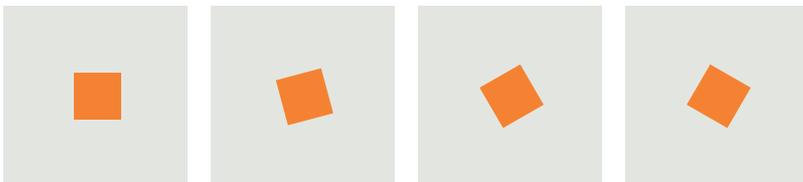
Анимация разворачивается во времени. Эта самая очевидная форма изменения состоит из элемента, движущегося по экрану, — он может появляться на экране плавно, как персонаж в пьесе на сцене, или внезапно, как в кадре фильма.

Изменение положения объекта — это только один способ изменить его. Среди других способов можно назвать изменение масштаба, цвета, формы и прозрачности. Варьируя степень изменения и скорость, с которой оно происходит, аниматор добивается различных свойств движения. Сложные и тонкие действия создаются различными способами одновременного изменения. Например, объект может медленно исчезать с экрана (изменение прозрачности) и при этом становиться больше (изменение масштаба).

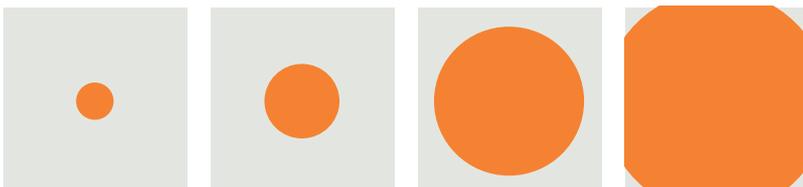


Изменение положения. В двухмерном пространстве объект обладает координатами по осям x и y . Изменяя координаты, мы перемещаем объект. (В 3D-анимации добавляется ось z .)

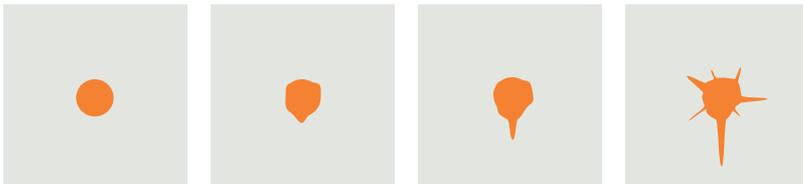
Здесь позиция объекта изменяется по оси x , положение по оси y фиксировано, в результате мы получаем движение по горизонтали.



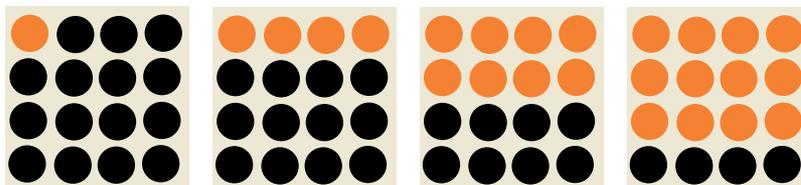
Изменение поворота. Постоянное изменение угла поворота объекта создает ощущение вращения и раскачивания.



Изменение масштаба. Увеличение или уменьшение объекта создает впечатление, будто он приближается или удаляется. Здесь объект не двигается (его положение не меняется), меняется только размер.

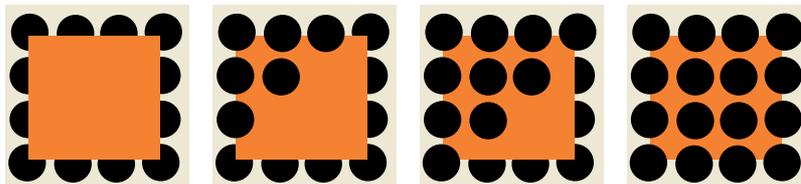


Изменение формы. Если позволить линии блуждать, можно получить все типы форм: абстрактную, аморфную, предметную.



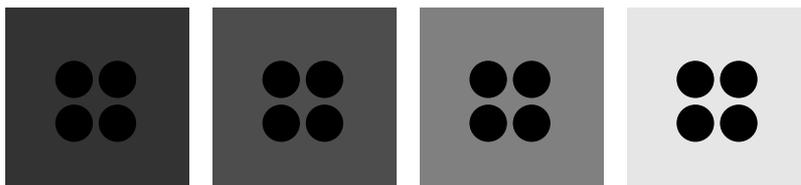
Изменение цвета. Как вывеска кинотеатра, которая создает ощущение движения за счет мигания лампочек, цветовая анимация создает движение, последовательно подсвечивая или изменяя цвет определенных областей или объектов.

Здесь волна цвета как будто проходит по полю статичных объектов. Возможны бесчисленные вариации.



Изменение глубины. Многие графические редакторы позволяют дизайнеру делить изображение на слои, которые сопоставимы с листами прозрачной монтажной основы, используемыми в традиционной мультипликации.

Слои можно дублировать, удалять, изменять для создания новых элементов, сливать в одно изображение и скрывать. Здесь объекты нижних слоев постепенно выходят на передний план.



Изменение прозрачности. Аниматоры изменяют прозрачность изображения, чтобы создать ощущение приближения или удаления из поля видимости.

Здесь верхний слой постепенно становится все более прозрачным, обнажая изображение, скрывающееся за ним.



Несколько способов изменения. В большинстве анимаций одновременно сочетаются несколько способов изменения.

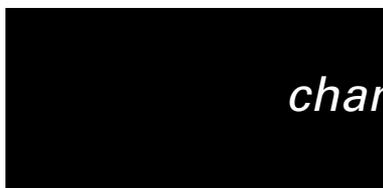
В этой последовательности изменялись положение, масштаб, цвет и прозрачность.

Анимация шрифта

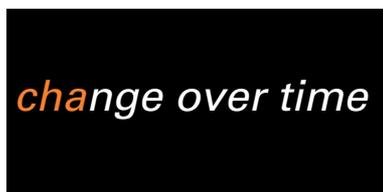
В кино, на телевидении и в интернете часто используется бегущая строка. Анимирование шрифта ничем не отличается от анимирования других графических элементов, но дизайнер должен уделять особое внимание удобочитаемости и разборчивости.

Самое простое решение — это сдвигать слово, как персонажа или другой объект. Анимированным словам не обязательно двигаться в прямом смысле слова, они могут постепенно возникать и пропадать с экрана; они могут мерцать буква за буквой; они могут изменять масштаб и цвет и так далее.

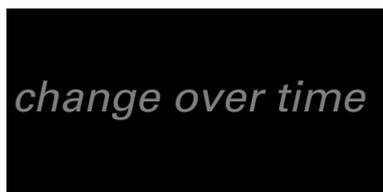
При анимировании текста дизайнеры устанавливают тайминг, чтобы слова изменялись достаточно медленно, чтобы их можно было прочитать, но при этом не вызывали раздражения у читателя. Контекст также важен. Непрерывно меняющийся логотип, на баннере например, быстро надоеет, в то время как постоянное движение титров в фильме помогает задать ритм просмотра.



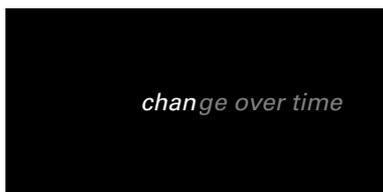
Изменение положения. Перемещение текста на экране — это основное средство анимирования шрифта. Как правило, шрифт появляется с правой стороны экрана и движется влево, чтобы его можно было прочесть привычным образом, слева направо. Бегущая строка, или тикер, также движется в этом направлении.



Изменение цвета. В показанной здесь последовательности шрифт сам по себе статичен, но изменение цвета происходит буква за буквой. Возможны бесконечные вариации этого базового типа изменения.



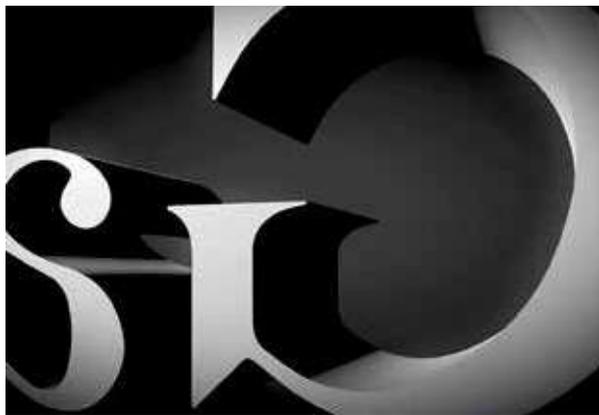
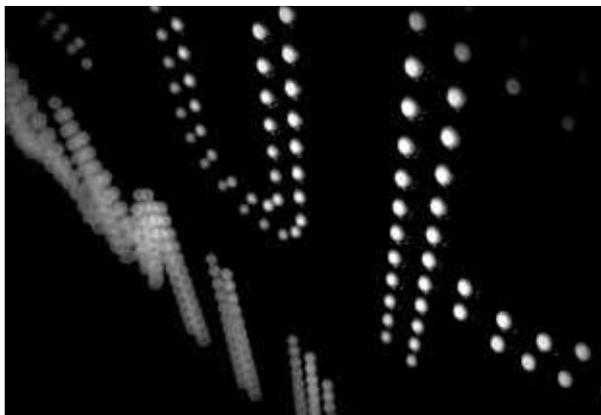
Изменение прозрачности. Белый шрифт постепенно проявляется на экране, становясь непрозрачным.



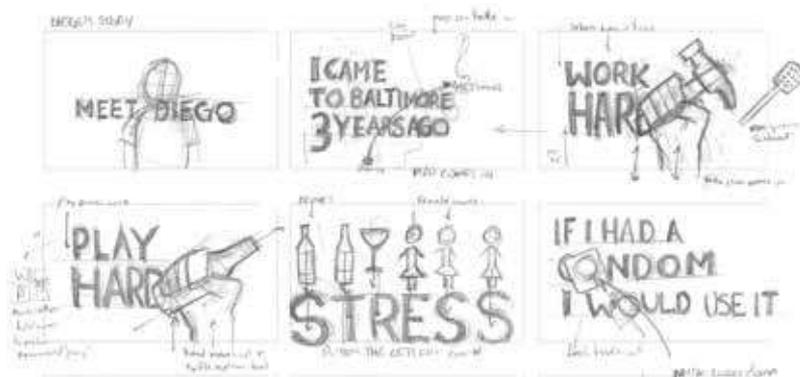
Несколько способов изменения. При создании многих анимаций используется сочетание нескольких приемов.



В этой последовательности изменялись положение, масштаб и прозрачность.



Время и пространство. Анимация была создана в программе Cinema 4D движением виртуальной камеры вокруг 3D-букв. Решенная в черно-белом цвете, эта анимация почти осязаема. Джейми Каруси, MFA Studio.



Раскадровка

Поскольку анимационный дизайн требует значительных трудозатрат, дизайнеры должны старательно спланировать каждый аспект будущего произведения, прежде чем приступить к его созданию. После разработки концепции сценарий конкретизируется раскадровками и стилевым фреймом. Эти визуальные инструменты важны при создании реклам, баннеров, телевизионной анимации и субтитров.

Раскадровки содержат ключевые моменты будущей анимации. Также они определяют, как будет разворачиваться сюжетная линия и основные ее повороты. Описываются не только движения, но и личность, эмоции и жесты персонажей и объектов. Макет раскадровки, как и макет комикса, состоит из набросков, размещенных в определенной последовательности для визуализации мультипликационного или естественного движения. В примечаниях указывают угол съемки, музыкальное сопровождение, движение, спецэффекты, тайминг и переходы между сценами.



Стилевые фреймы

Окончательный вид анимации определяется стилевым фреймом (или несколькими фреймами), которые задают ее эстетику и формальные элементы. Стилизованный фрейм фиксирует графические элементы, используемые в производстве. Часто в него включают типографику, цвета, паттерны, иллюстрации и фотографии, отобранные для проекта.

Городская жизнь: разработка анимации. Поздняя диагностика ВИЧ характерна для иммигрантов-латиноамериканцев, несмотря на доступность консультаций. Департамент здравоохранения Балтимора совместно с Центром Джона Хопкинса по глобальному санитарному просвещению и Центром дизайнерской практики в Мэрилендском колледже искусств выпустили серию видеороликов о факторах,

Раскадровка и разработка стилевых фреймов — это творческие процессы, которые дают дизайнеру возможность составить подробный план и перебрать все идеи до начала реализации. Эти инструменты служат директивами при производстве и презентациями для клиентов. Хорошие стилевые фреймы и раскадровки всегда понятны, четки и недвусмысленны при интерпретации.

мешающих обратиться за помощью. Это недооценка риска, страх перед беседой с врачом и отсутствие знаний о лечении. Дизайнер Нэйт Галлидж использовал карандашные наброски при разработке серии раскадровок. После того, как сюжеты были одобрены, он разработал персонажей, взяв базовые формы и богатые, яркие цвета. Нэйт Галлидж, Center for Design Practice, MICA.



Городская жизнь: анимационные кадры.
 Дизайнер использовала крупный шрифт и масштабирование для создания движения и драматичности при помощи базовых графических элементов. Нэйт Галлидж, Center for Design Practice, MICA.

Вне временной шкалы

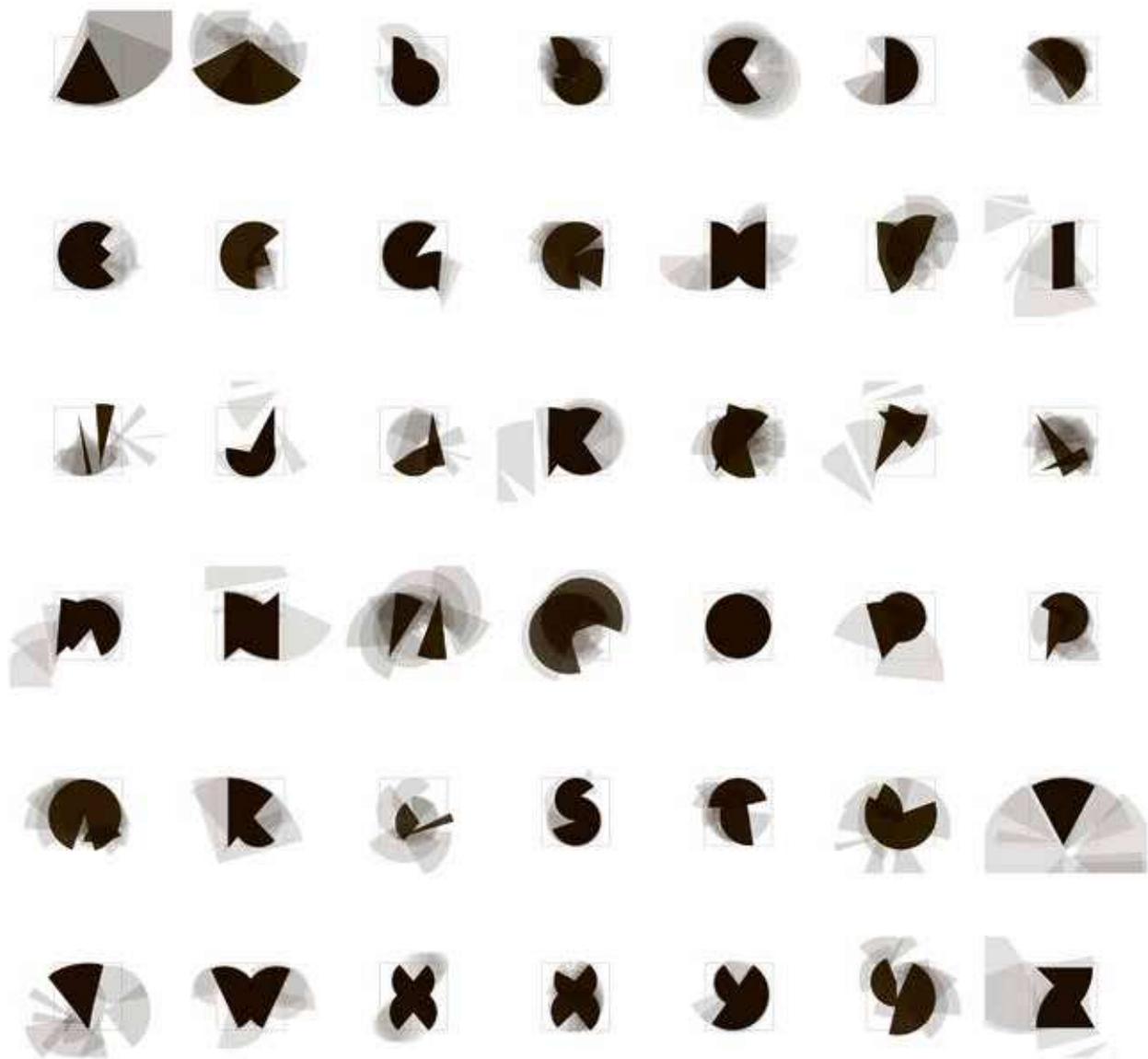
Интерактивная графика и интерактивные логотипы — это другой аспект анимационного дизайна. Интерактивный дизайнер не разрабатывает сюжетную последовательность с фиксированным началом и концом, а создает поведения. Эти поведения включают временные изменения, как и в сюжетной анимации, однако они не происходят в определенной последовательности и для их создания не используются раскадровки и временные шкалы.

Для интерактивной графики используются языки программирования (Flash ActionScript, Java и Processing). Вместо работы с интерфейсом линейной временной шкалы дизайнер прописывает функции, переменные, условные операторы и другие инструкции, определяющие, как будет вести себя графика.

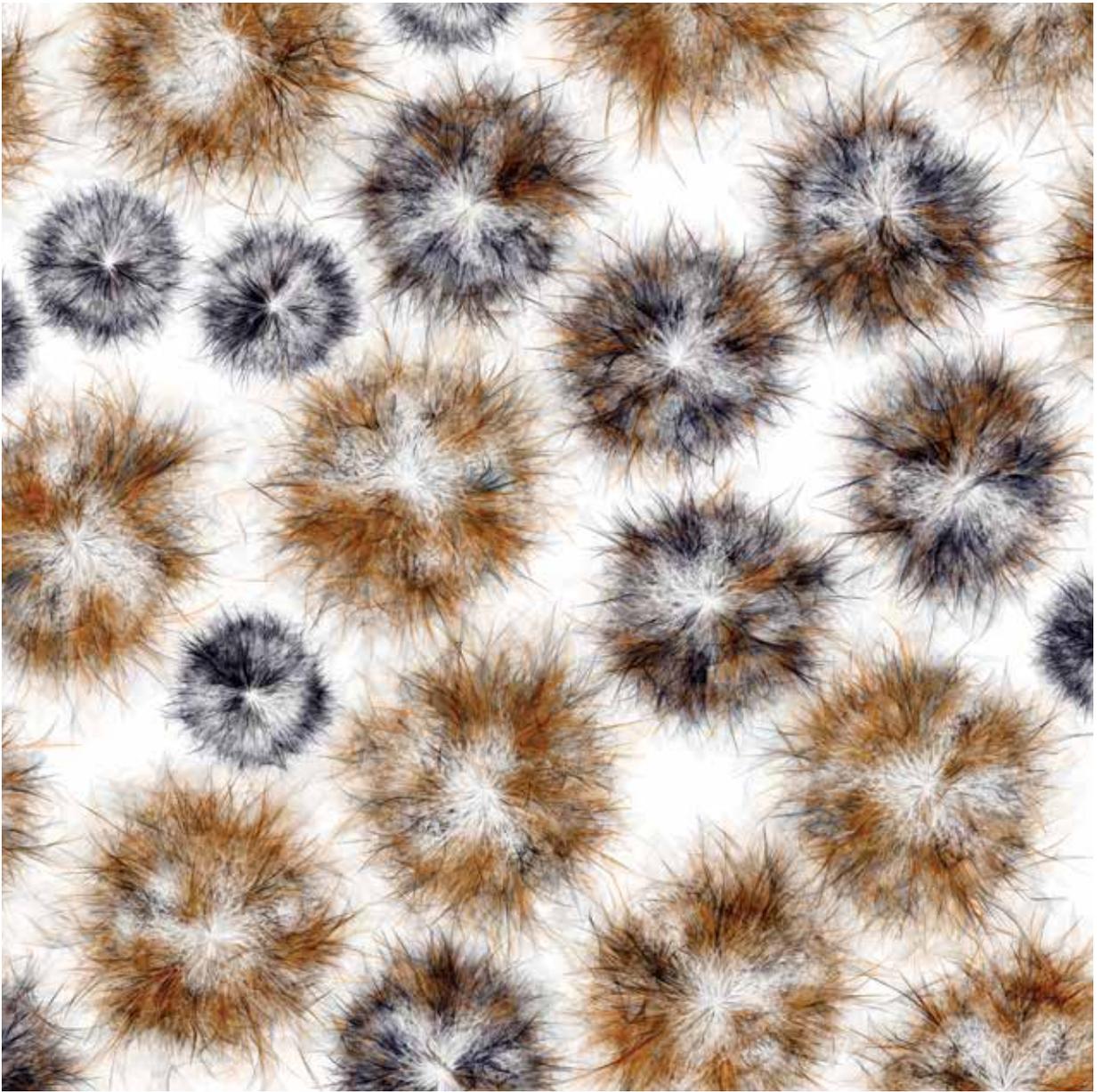
Интерактивная графика не должна быть сложной или высокоактивной. Простые поведения удовлетворяют пользователя и обогатят цифровой интерфейс. Например, интерактивный логотип на веб-странице может не двигаться до тех пор, пока пользователь не подведет к нему курсор; графика оживает по требованию и не становится навязчивой.



Буквенные ландшафты. В этой интерактивной графике Питера Чо буквы танцуют, подпрыгивают и распадаются в ответ на движение мышкой. Питер Чо, 2002.



Напечатай меня еще раз. Простые формы секторной диаграммы вращаются и повторяются, создавая буквы алфавита, когда пользователи набирают их на клавиатуре. Питер Чо, 2000.



Идея становится машиной, производящей искусство. Сол Левитт

Дизайнеры создают не только законченные произведения, но и правила. Дизайнер журнала, например, работает с сеткой и типографической иерархией, которая интерпретируется различными способами, страница за страницей, номер за номером. Если правила четко прописаны, другие дизайнеры смогут интерпретировать их и создать собственные уникальные макеты. Правила задают границы для дизайна, не определяя конечный результат.

Таблицы стилей, используемые в печатной и цифровой продукции (CSS) — это правила для отображения различных частей документа. Изменяя таблицу стилей, дизайнер может изменить внешний вид всей книги или веб-сайта. Таблицы стилей применяются для изменения конфигурации какого-либо контента для его представления в различных медиа — от печатных страниц до экрана мобильного телефона.

Правила можно использовать как для генерации формы, так и для структурирования содержания. В 1920-е годы Ласло Мохой-Надь, ярчайший представитель Баухауза, создал картину, надиктовав по телефону инструкции художнику-плакатисту. В 1960-е годы Сол Левитт, одна из ключевых фигур минимализма, создал рисунки, основываясь на простых инструкциях: рисунки могут быть выполнены на стене и другой поверхности

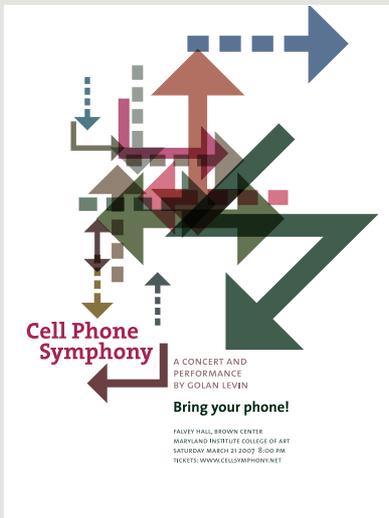
где угодно в мире, необходимо лишь следовать указаниям. Сложные переплетения линий часто получаются из простых на вид вербальных инструкций.

Дизайнеры создают правила на языках программирования и на естественных языках. К. Э. Риз, соавтор языка Processing, производит детализированные цифровые рисунки на основе инструкций и переменных. Риз изменяет результат, варьируя переменные. Он объясняет: «Иногда я задаю строгие правила, следую им и затем оцениваю результаты. Но чаще я начинаю с ключевого поведения ПО, воплощаю его и затем оцениваю результаты. Затем я разрешаю произведению двигаться интуитивно, начиная с этого места.»¹ Риз и другие современные художники используют программы, скорее, как вещь в себе, чем как инструмент для дизайнерского процесса.

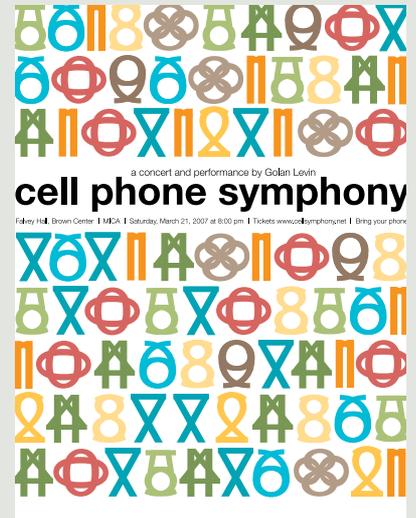
Проектирование правил и инструкция — это неотъемлемая часть дизайнерского процесса. Все чаще от дизайнеров требуют создавать системы, которые будут реализовывать другие люди, и которые станут изменяться со временем. В этой главе рассматриваются процессы на основе правил, спроектированные ради оригинальных визуальных результатов.

Неестественный рост. Эта работа К. Э. Б. Риза, созданная на языке Processing, напоминает естественные процессы. Формы задаются правилами, управляющими поведением изначального набора точек. Работа выстраивается с течением времени, по мере того как запущенная программа повторяется. К. Э. Б. Риз. Process 6 (Image 3), 2005 (фрагмент).

1. C. E. B. Reas, "Process/Drawing," (Statement for the exhibition at the bitforms gallery, New York, March 4 — April 2, 2005).



Цифры заменены символами из различных символьных шрифтов. Марлин Куийф.

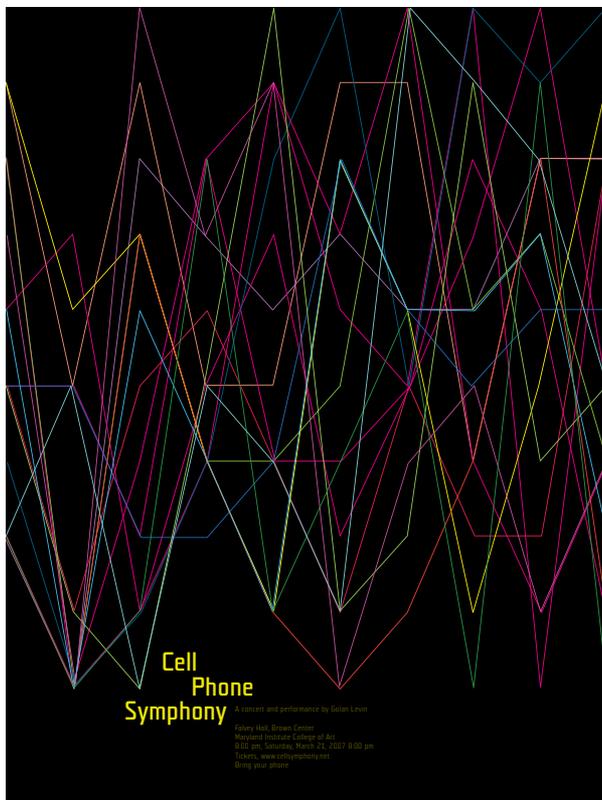


Странные иероглифы были созданы дублированием и переворотом каждой цифры. Кэти Эванс.

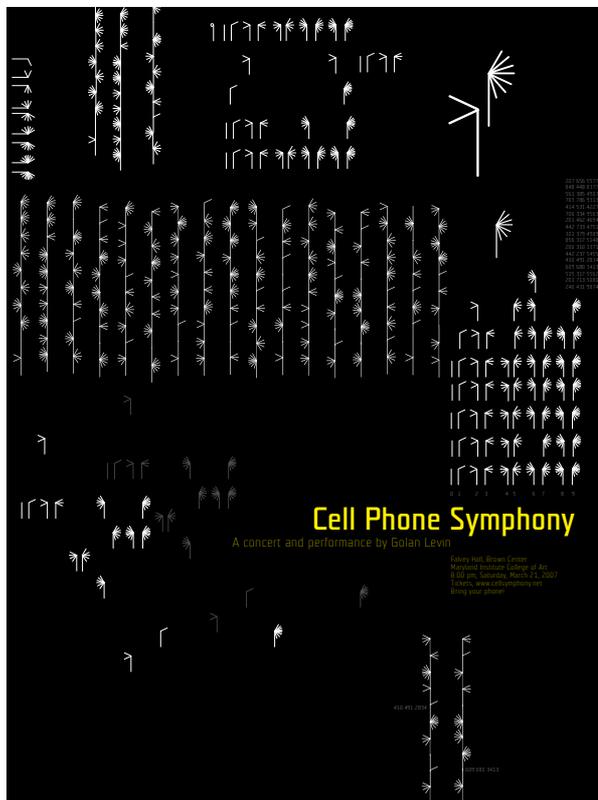
Сотовая симфония. В показанном здесь проекте студентам был выдан список номеров телефонов, из которых они должны были создать визуальный образ плаката. Плакаты демонстрируют «сотовую симфонию», музыку, созданную взаимодействием сотовых телефонов. Каждый плакат передает опыт аудитории, а также идеи социального и технологического взаимодействия. Студенты применили множество различных подходов — от превращения каждого номера в линейный граф до использования цифр для определения размера и цвета объектов на сетке. Дизайн системы — это часть творческого процесса. Визуальные результаты органичны, что объясняется случайным вводом в систему. Дизайнер управляет системой, а не конечным результатом. Graphic Design II. Элле Луптон, преподаватель.



Цифры были использованы, чтобы задать цвет и размер точек на сетке. Харли Гриффин.

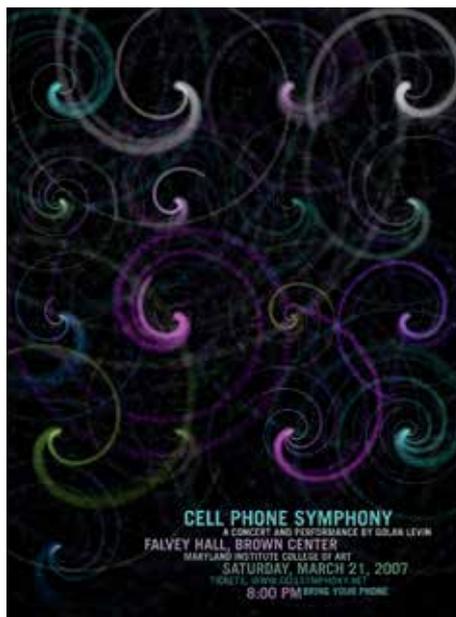


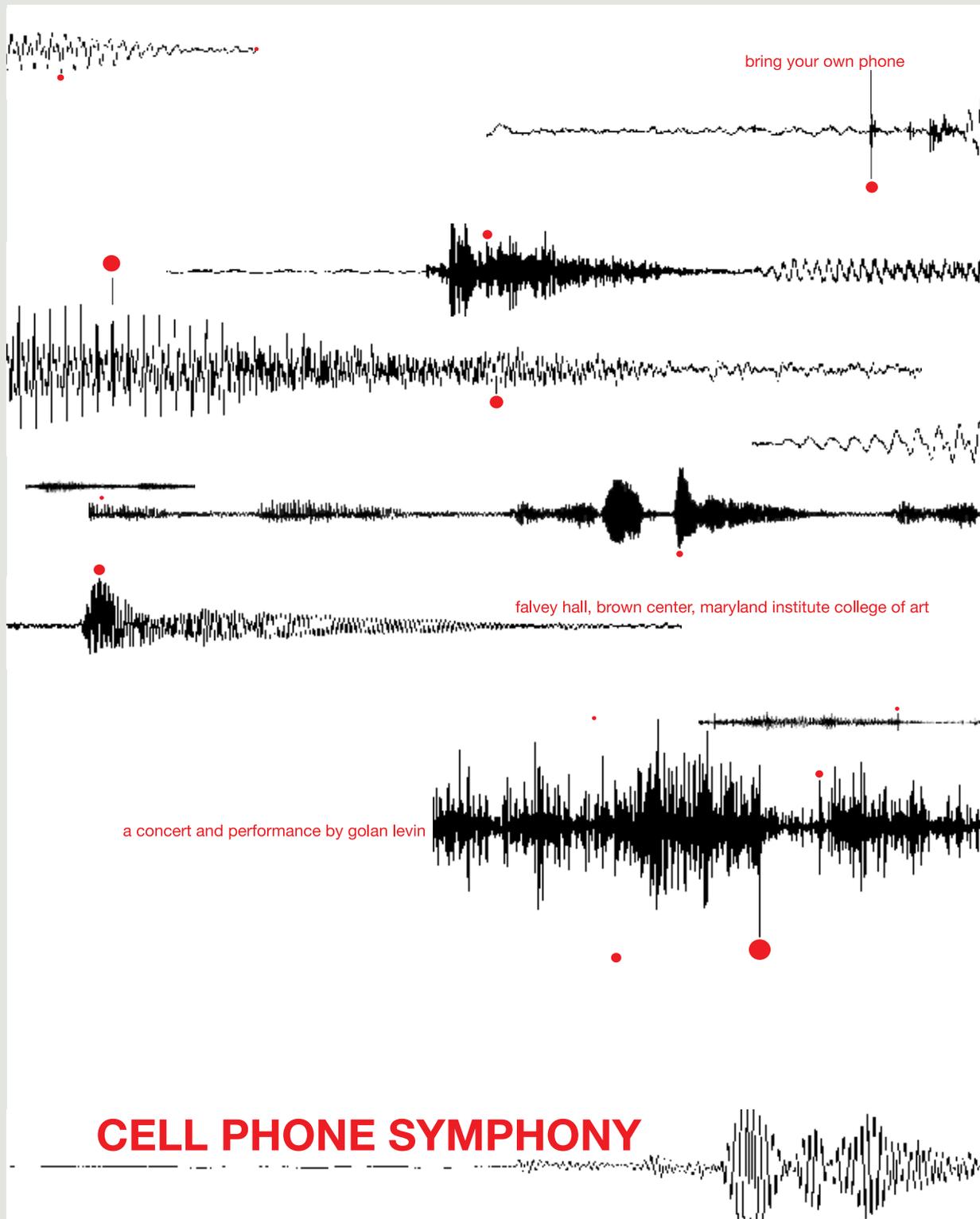
Каждый номер из десяти цифр представляет собой линейный граф. Мартина Новакова.



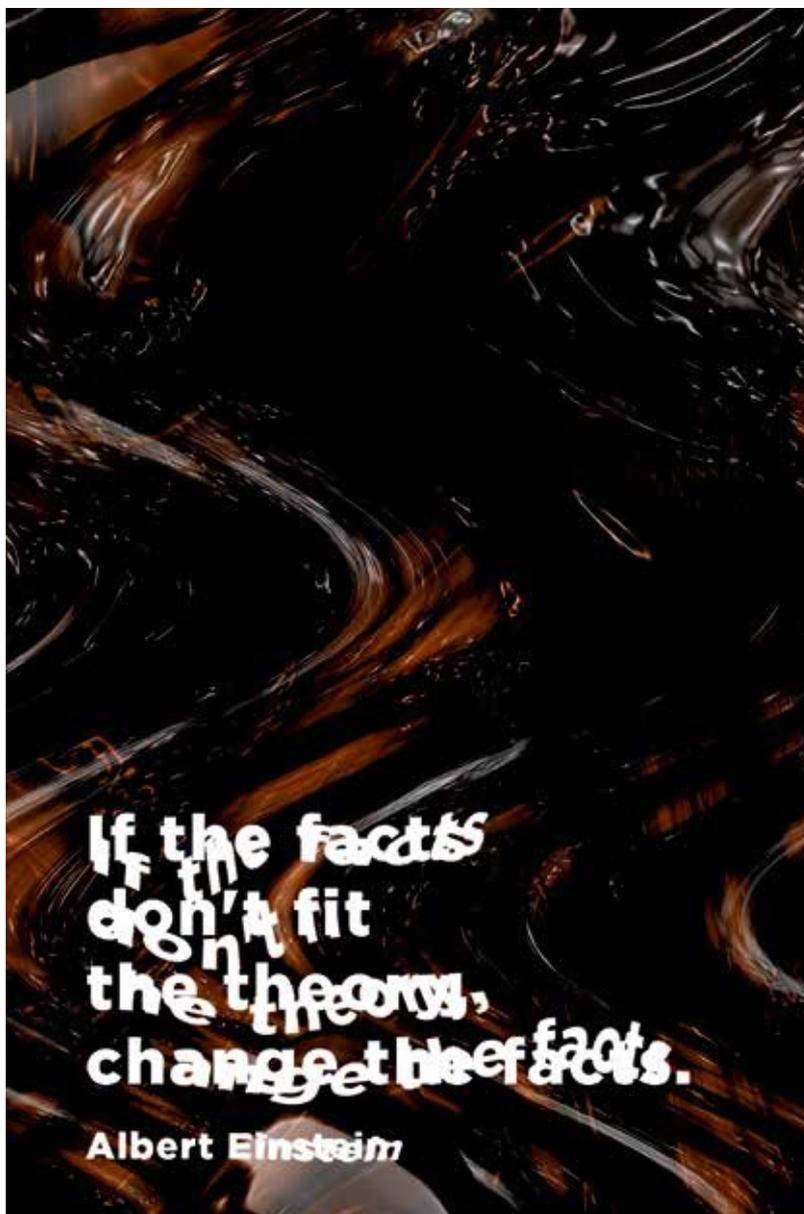
Каждый телефонный номер представляет собой ветку, чьи «побеги» символизируют цифры. Мартина Новакова.

Для создания спиралевидных путей к каждому номеру был использован программный код. Джонни Холлман.

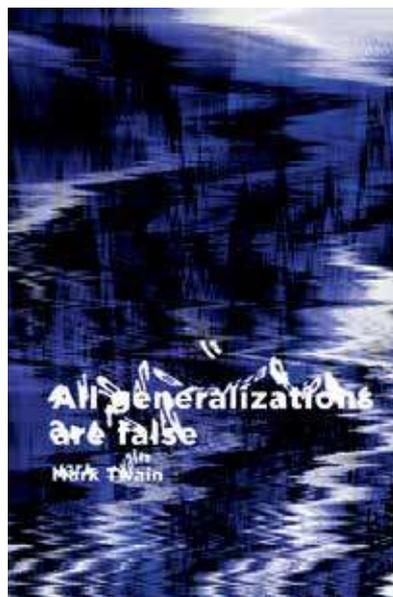




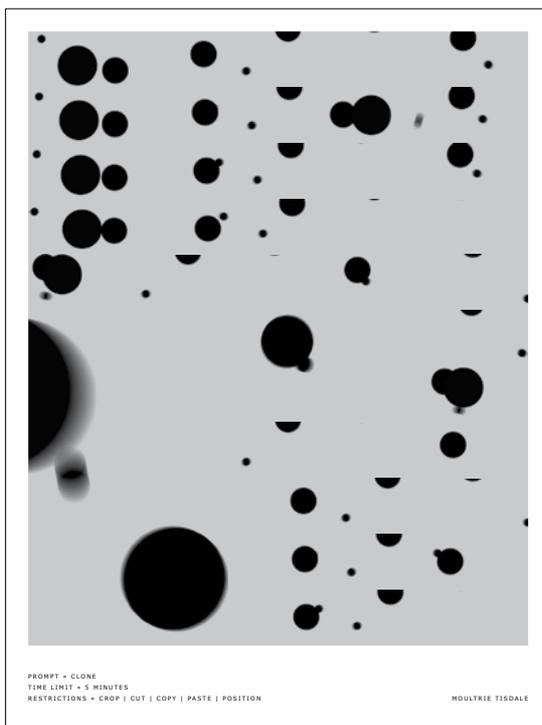
8:00 pm saturday, march 21, 2007



Звуковые волны. Эти линии из аудиоредактора отображают различные голоса, называющие телефонные номера. Сиси Рехт.

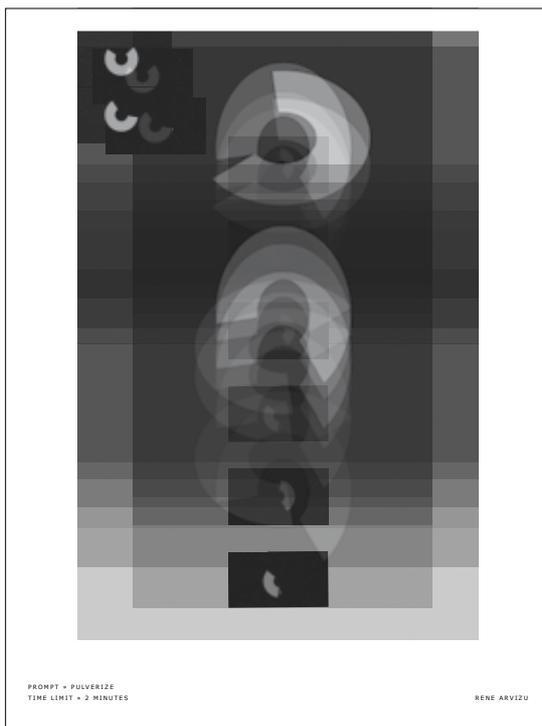


Операции Photoshop. Для создания этой серии плакатов дизайнер записывал операции (actions) в Photoshop. Каждый раз, когда операция запускалась с новыми параметрами, система генерировала новые результаты. Лоло Чжан, DesignLanguage Studio. Киль Мучелькнаус, преподаватель.

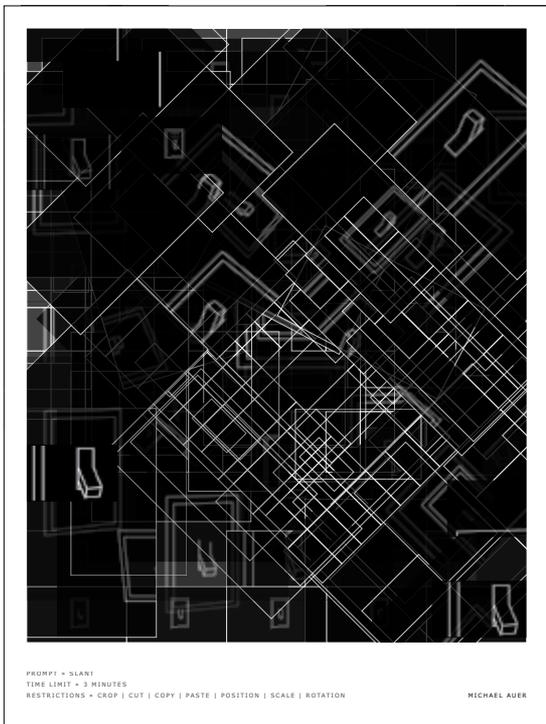


Моултри Тисдэйл

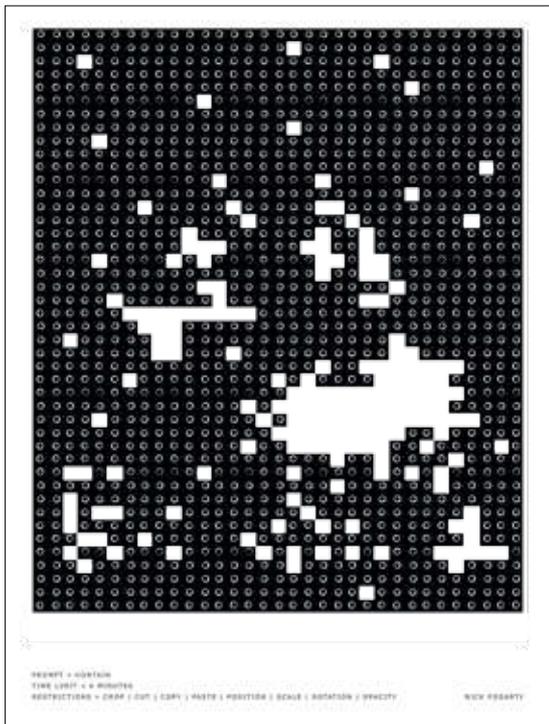
Движение на плоскости. Как время и движение могут быть переданы на плоской поверхности? Дизайнеры создали серию «набросков движений» в InDesign на основе заданных шаблонов и 55 фреймов из анимационного проекта, над которым они уже работали. Каждый шаблон содержал подсказку (трансформировать, исказить, ограничить, клонировать, распылить), набор ограничений (копировать, вставить, вырезать, расположить) и временное ограничение (от одной минуты до нескольких минут). Каждый дизайнер стремился схватить дух подсказки с учетом ограничений. Была поставлена задача использовать программу для анимационной графики не просто как способ создания анимации, а как способ сгенерировать материал для разработки двумерного изображения. *Graphic Design III*. Джейсон Готлиб и Кристиан Бьернард, преподаватели.



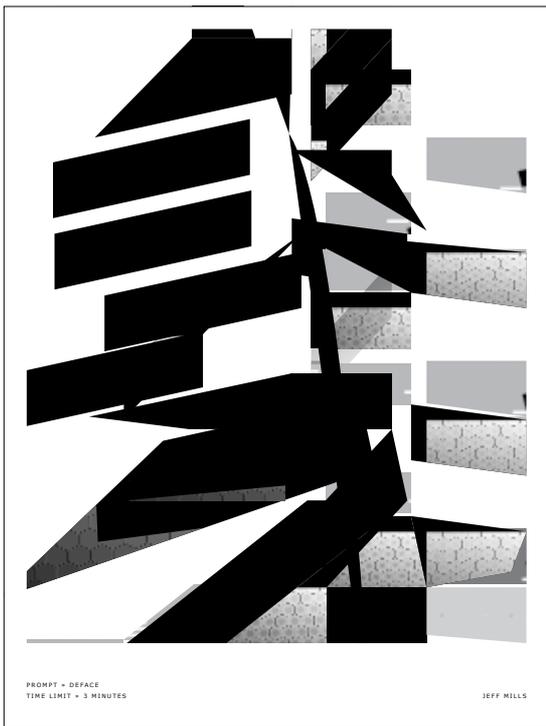
Рене Арвизу



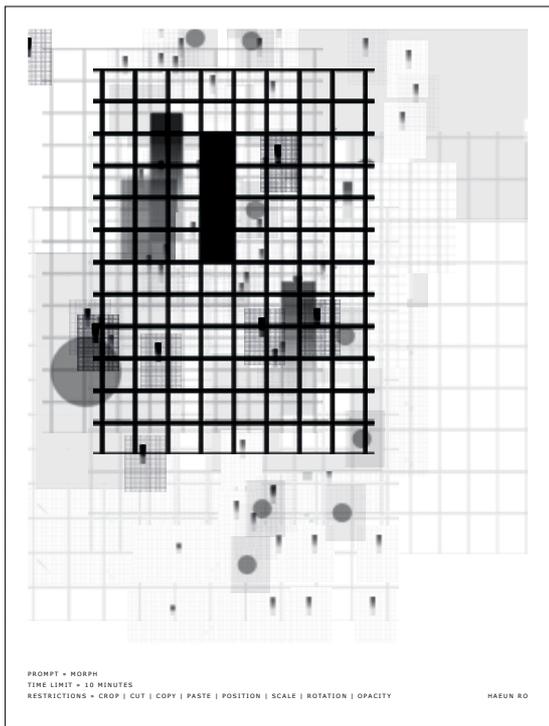
Майкл Ауэр



Ник Фогарти

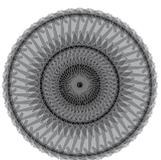
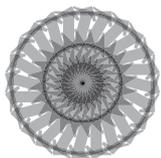
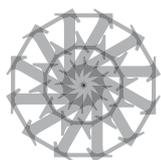


Джефф Миллс



Хэун Ро

F



Йохун Ан

Повтор и поворот

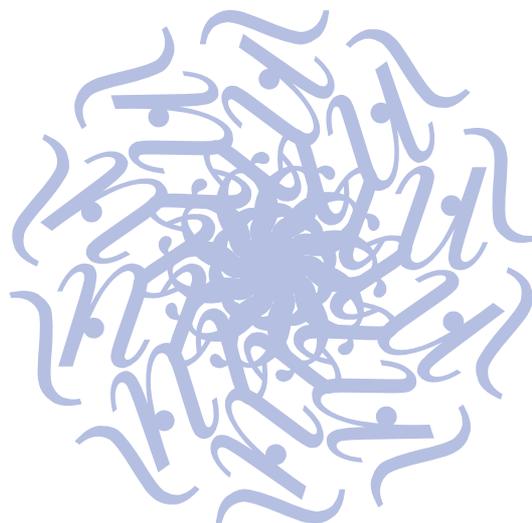
Повторение и поворот формы — это универсальные принципы создания паттернов. Показанные здесь дизайны были созданы при помощи языка Processing. Изменяя входные данные для набора цифровых инструкций, дизайнер может быстро получить множество вариаций одного произведения. Изменяя шрифт, размер шрифта, выравнивание, цвет, прозрачность, количество элементов и угол поворота, дизайнеры добивались различных результатов.

```
for(int i=0;i<12;i++){
  fill(0,0,0);
  textAlign(CENTER);
  pushMatrix();

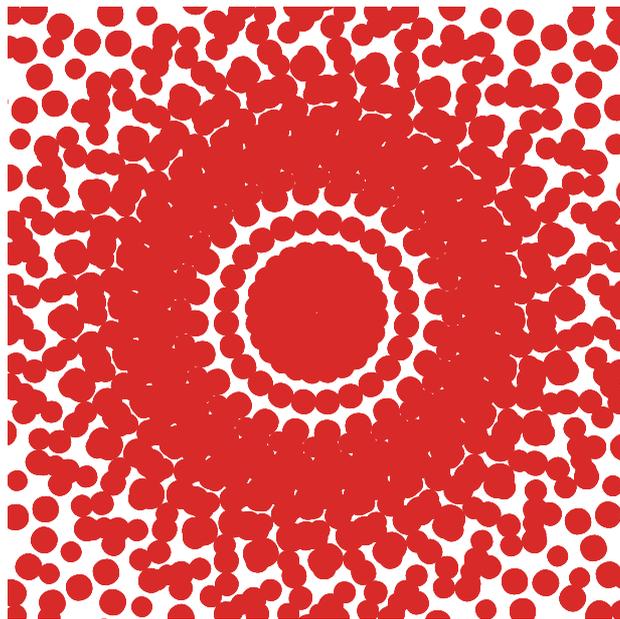
  rotate(PI*i/6);

  text("F",0,0);
  popMatrix();
}
}
```

Схожих эффектов можно добиться, поворачивая и повторяя буквы в Illustrator. Работая с языком Processing или другим языком программирования, дизайнер может тестировать и менять различные переменные, контролируя логику и геометрию паттерна.

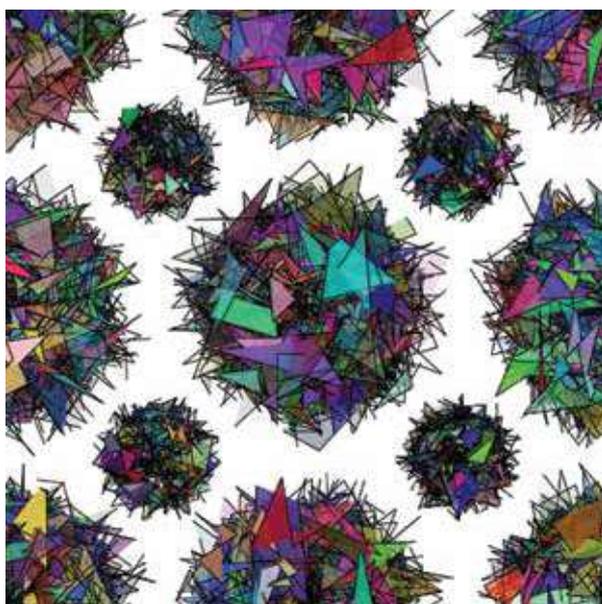
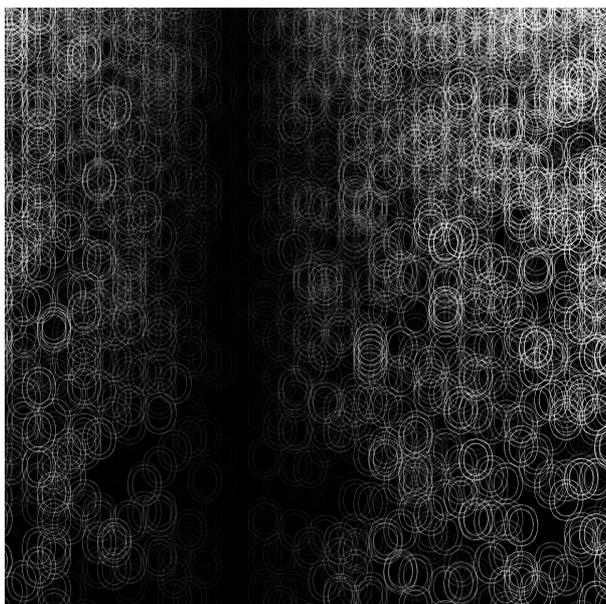


Джулия Маркони



Джулия Маркони

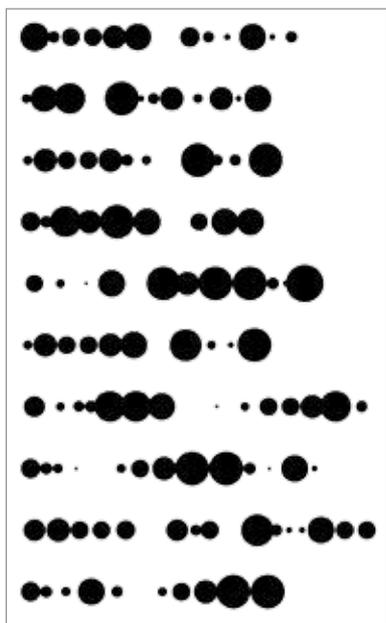
Повернутые буквы. Простая структура кода была использована для создания удивительно замысловатых паттернов. Graphic Design II. Эллен Луптон и Йохун Ан, преподаватели.



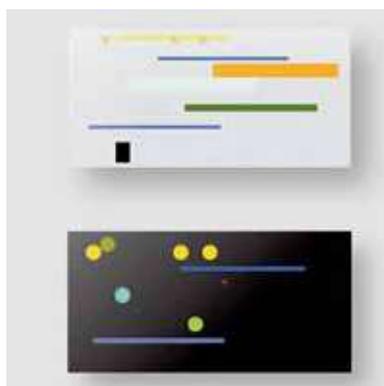
Джонни Холлман, Шин Хен Чой

Джессика Тилл, Адам Окрасински

Повтор и случайность. Один или два простых элемента повторялись с использованием оператора цикла FOR. Прозрачность, размер, координаты x и y менялись в случайном порядке для создания эффекта естественного движения. *Graphic Design II.* Эллен Луптон и Йохун Ан, преподаватели.



Абстрактный алфавит. Латинский алфавит — это по сути абстрактный код. Для создания этого минималистического шрифта дизайнер заменил буквы точками разного размера. Хотя алфавит нечитаем, получающиеся в результате тексты содержат знакомый ритм. Кирби Матерн, Design Language Studio. Киль Мучельнаус, преподаватель.



Музей «Внутренние механизмы искусства». Для создания айдентики несуществующего музея дизайнер написал код на языке Processing, который преобразовал буквы алфавита в абстрактные формы. Эти формы стали личным кодом. Ваньцзи Лу, MFA Studio.