

Міністерство освіти і науки України
Запорізький національний університет

В. В. Сілогаєва

ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН У МІСЬКОМУ СЕРЕДОВИЩІ

Методичні вказівки до лабораторних занять
для здобувачів ступеня вищої освіти бакалавра
спеціальності «Дизайн» освітньо-професійної програми
«Графічний дизайн»

Затверджено
вченою радою ЗНУ
Протокол № 5 від
27.12.2019 р.

Запоріжжя

2019

УДК 72.012:004.92 (1-21)

С 365

Сілогаєва В. В. Графічний дизайн у міському середовищі : методичні вказівки до лабораторних занять для здобувачів ступеня вищої освіти бакалавра спеціальності «Дизайн» освітньо-професійної програми «Графічний дизайн». Запоріжжя : ЗНУ, 2019. 47 с.

У методичних вказівках подано в систематизованому вигляді програмний матеріал до проведення лабораторних занять з дисципліни «Графічний дизайн у міському середовищі».

Для здобувачів ступеня вищої освіти бакалавра спеціальності «Дизайн» освітньо-професійної програми «Графічний дизайн».

Рецензент

Г. В. Локарева, доктор педагогічних наук, професор, завідувач кафедри акторської майстерності та дизайну

Відповідальний за випуск

І. В. Козич, кандидат педагогічних наук, доцент кафедри педагогіки та психології освітньої діяльності

ЗМІСТ

1. Вступ.....	4
2. Лабораторне заняття №1.....	6
3. Лабораторне заняття №2.....	7
4. Лабораторне заняття №3.....	14
5. Лабораторне заняття №4.....	22
6. Лабораторне заняття №5.....	29
7. Лабораторне заняття №6.....	30
8. Лабораторне заняття №7.....	32
9. Рекомендована література.....	32
Додатки.....	33
Глосарій.....	38

ВСТУП

Головним завданням графічного дизайну у міському середовищі є моделювання простору міського середовища за допомогою кольору і тону, побудові композиції з використанням різних мальовничих технік.

Мета викладання дисципліни «Графічний дизайн у міському середовищі» є набуття майбутніми фахівцями практичних знань з графічного дизайну у міському середовищі, оволодіння проектно-технологічною компетентністю під час навчального дизайнерського проектування, реалізація особистого творчого потенціалу в процесі виконання індивідуальних творчих проєктів.

Основними завданнями дисципліни «Графічний дизайн у міському середовищі» є:

- набуття умінь застосовувати загальні закони композиції у дизайні міського середовища;

- вивчення основних типів комп'ютерних даних для збереження графічної інформації та методів її обробки;

- вироблення навичок застосовувати графічну інформацію через комп'ютерний інструментарій та методи аналізу й обробки графічних даних на комп'ютері для подальшого поширення у промислових масштабах.

У результаті вивчення навчальної дисципліни студент повинен знати:

- основні правила і прийоми організації міського простору;

- основні правила послідовності виконання творчої роботи (від композиційного замислу й проектного рішення до його втілення в різних матеріалах;

- теорію та основи комп'ютерної графіки;

- методику роботи над формуванням інфографіки міського середовища за допомогою графічного дизайну;

- прийоми фотофіксації міських просторів (вулиць, площ, панорам);

- архітектурно-дизайнерські засоби орієнтації в міському середовищі.

вміти:

- застосовувати отримані знання в проєктній діяльності;

- виявляти архітектурні ансамблі та цінні ландшафтні елементи в міському середовищі;

- аналізувати і розробляти стратегії вдосконалення характеристик міського середовища;

- застосовувати практичні навички підготовки всіх компонентів дизайнерського проєкту до якісного друку;

- самостійно працювати над графічним дизайном проєкту;

- розкривати авторський задум, у процесі виконання завдання, до замовника проєкту (в даному випадку до викладача);

- застосовувати загальні закони композиції в дизайні різних засобів візуальної комунікації;

- використовувати у роботі над проєктом здобутки і досягнення

графічного дизайну різних мистецьких напрямів;

- обґрунтовувати доцільність прийнятих рішень.

Під час лабораторних занять відбувається поглиблення знань і набуття студентами практичних навичок та прийомів організації міського простору за допомогою засобів графічного дизайну. Завдяки лабораторним заняттям студенти зможуть:

- володіти здатністю самостійного пошуку необхідної інформації з різних джерел при виконанні конкретних завдань;

- знати основи роботи з цифровою інформацією;

- знаходити нові мальовничі, пластичні рішення для кожного творчого завдання;

- володіти: послідовним веденням роботи над моделюванням простору міського середовища за допомогою кольору і тону, побудовою композиції з використанням різних мальовничих технік, різними методами ведення мальовничих робіт (у залежності від характеру постановки).

Під час лабораторного заняття студенти під керівництвом викладача використовують естетичний, соціально-адаптований, соціально-культурний, дизайн-екологічний аналіз аналогових зразків. Знайомляться з принципами доступності середовища.

Розробляючи пошукові ескізи концептуальних рішень «press-wall», повинні приділити важливу увагу функціональній організації простору, намагаючись створити ексклюзивну композицію, що гармонійно поєднає об'єкти та елементи з природним середовищем.

Під час циклу лабораторних занять необхідно користуватися підручниками та методичними вказівками з заданого переліку літератури, додатковим матеріалом з нормативної літератури (ДБН, ДСТУ), а також матеріалами самостійного пошуку за темою завдання.

Форми звітності: нотатки, ескізи, креслення, що виконані у ручній та комп'ютерній графіці, макет демонстраційного матеріалу.

Графічне оформлення макета демонстраційного планшету (формат А2) затвердженого проєктного рішення. Пояснювальна записка – текст 1200-1500 знаків на демонстраційному планшеті. Короткий опис характеристики прийнятої авторської концепції запропонованого рішення «press-wall».

Теми лабораторних занять:

1. Збір та вивчення вихідних проєктних даних для дизайн-проєкту «press-wall». Аналіз аналогів.

2. Розробка напрямків концептуальних рішень «press-wall». Концептуальне рішення № 1.

3. Розробка напрямків концептуальних рішень «press-wall». Концептуальне рішення тема № 2.

4. Розробка принципів варіантів кольорофактурного рішення.

5. Виконання ескізів графічної подачі проєкту «press-wall».

6. Вписати «press-wall» у міське середовище на території університету.

7. Завершення демонстраційного планшету, написання пояснювальної записці.

ЛАБОРАТОРНЕ ЗАНЯТТЯ № 1

Тема. Збір та вивчення вихідних проєктних даних для дизайн-проєкту «press-wall». Аналіз аналогів.

Мета: провести естетичний, соціально-адаптований, соціально-культурний, дизайн-екологічний аналіз аналогових зразків. Ознайомитися з принципами доступності середовища.

Методичні вказівки до виконання лабораторної роботи.

Підвищенням якості міського середовища, наряду з іншими проєктувальниками, займаються і графічні дизайнери. Творча робота в кожній галузі проєктування ґрунтується на використанні певних засобів, методів, матеріалів на поєднанні творчості художника та конструктора. Головним завданням дизайнера є вміння використовувати певні матеріали через конкретну ідею.

Потрібно проаналізувати вихідні дані: «press wall» (рис.1) – мобільна конструкція для розтяжки інформаційних полотен великих форматів для оформлення виставкових залів, проведення прес-конференцій, презентацій, святкових заходів. Конструкція виготовляється з хромованих труб, на які кріпиться полотно з інформаційним друком. У розібраному вигляді конструкція стає компактною, завдяки чому її дуже зручно зберігати та транспортувати. Для зручності транспортування «press wall», довгий сегмент каркаса ділиться на дві частини, при збиранні з'єднується поєднуваними елементами.



Рисунок 1 – Приклади «press wall»

Під час аналізу аналогових зразків потрібно пам'ятати, що художньо-естетичні властивості характеризують здатність проєктного рішення виражати у формі цінність художньо-технічного рішення. Яке виявляється в таких показниках як:

- образна виразність;
- оригінальність;

- раціональність форми (виразність стильового рішення, форма функцій);
- відповідність форми (естетично) конструктивному рішенню, використаним матеріалам, технології виготовлення та обробки;
- цілісність композиції;
- організованість об'ємно-просторової структури;
- пластичність;
- упорядкованість та виразність графічних елементів;
- колорит та декоративність;
- досконалість виробничого виконання та стабільність товарного виду об'єкту, що проектується.

Аналіз естетичних властивостей будується на основі виявлення ролі окремих художніх та композиційних засобів у формуванні естетичної цінності виробу.

Зміст звіту.

Нотатки; в електронному вигляді добірка аналогових зразків у кількості не менше 5 зразків.

Контрольні питання:

1. Що є мобільною конструкцією «press wall»?
2. Поясніть, в яких показниках виявляється цінність художньо-технічного рішення.

ЛАБОРАТОРНЕ ЗАНЯТТЯ № 2

Тема. Розробка напрямків концептуальних рішень «press-wall». Концептуальне рішення № 1.

Мета: приділивши увагу ручній подачі, розробити пошукові ескізи концептуального рішення «press-wall» № 1 з використанням логотипа Запорізького національного університету.

Методичні вказівки до виконання лабораторної роботи.

Концепція – це сукупність взаємозв'язаних і взаємообумовлених ознак майбутнього виробу, яка складається в ході аналізу початкової інформації, вимог до майбутнього виробу. Це – авторський задум, що становить основу ідеї, характер і зміст потреб, вид виробу, типові ознаки. Концепцією визначається вся подальша творча і практична робота.

Ескізування традиційно було і лишається невід'ємною частиною процесу проектування об'єктів художнього формоутворення. Вважається, що збір інформації та створення ескізів складають понад тридцять відсотків загального часу проектування.

На цьому етапі вирішуються основні питання композиційного, функціонального та конструктивного характеру. Крім того ескізна графіка

особливого значення набуває у творчому мисленні і напрацюванні творчих навичок в проєктній практиці. З появою новітніх технологій та інструментарію проєктної графіки по-новому осмислюється значення та форма ескізу.

Ескіз (франц. esquisse) – попередній начерк малюнка, картини або частин її, початкове осмислення і оформлення скульптурного твору, пошукові архітектурні та дизайнерські композиції, це також технічний рисунок, виконаний від руки, з додержанням основних правил креслення, який має всі дані, необхідні для виготовлення зображуваних предметів. Ескізом називають зображення, яке виконують від руки, тобто без креслярського інструмента і дотриманням певного масштабу.



Рисунок 2 – Логотип Запорізького національного університету

З позицій проєктування найближче до істини наступне термінологічне визначення: ескіз – попередній начерк, що фіксує задум художнього твору, споруди, механізму або його окремої частини. Начерк означає – не оброблений рисунок, що попередньо окреслює основні риси того, що повинно бути зображено.

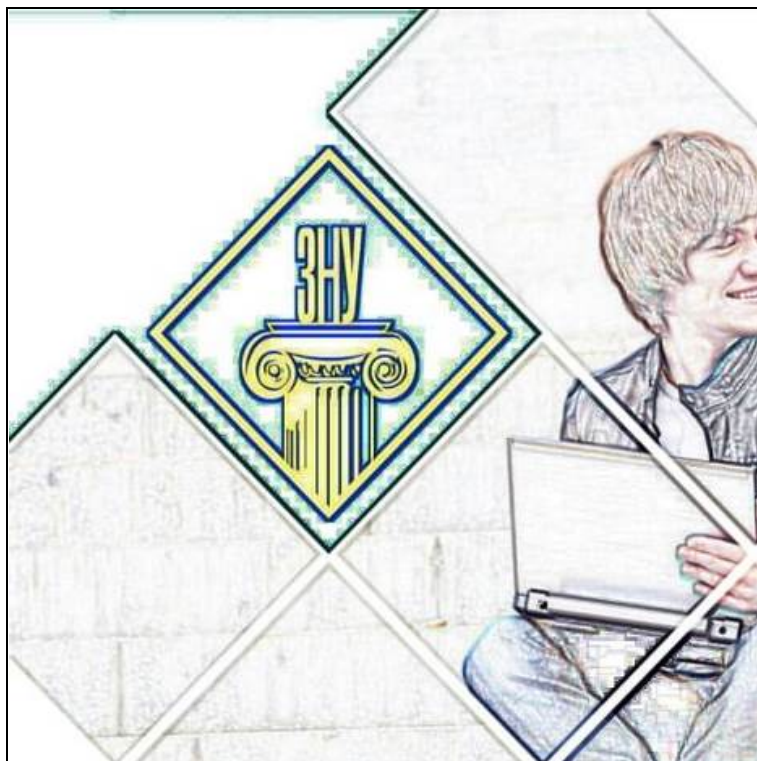


Рисунок 3 – Варіанти творчого пошуку. Варіант 1



Рисунок 4 – Варіанти творчого пошуку. Варіант 2



Рисунок 5 – Варіанти творчого пошуку. Варіант 3

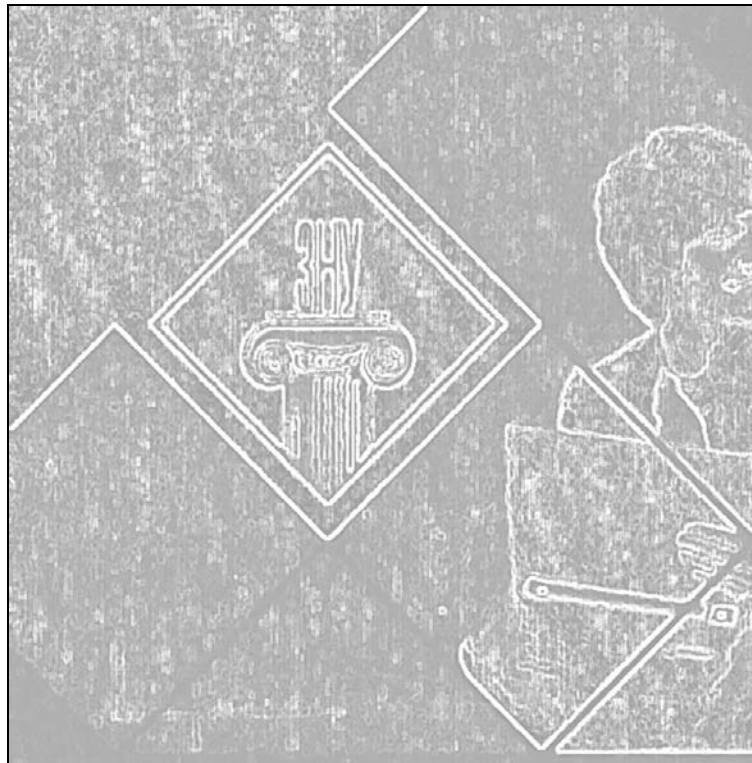


Рисунок 6 – Варіанти творчого пошуку. Варіант 4

Під поняттям розуміють процес творчого пошуку ідеї і задуму проектного вирішення, що виконується завдяки використанню певних наочних моделей. Суть процесу проектування в художньому формоутворенні полягає у пошуку такої площинної форми чи об'ємно-просторової структури, яка б відповідала цілому ряду певних вимог естетичного, функціонального та конструктивного характеру. Незважаючи на те, що окремі якості форми оцінюються інтуїтивно, вони все одно потребують уточнення за допомогою тих або інших методів.

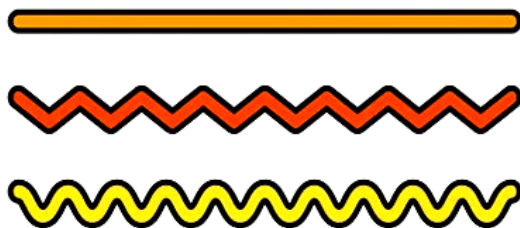
Для коригування частини якісних показників на проектно-пошуковому етапі найчастіше застосовуються графічні методи, що базуються на геометричних принципах, а також спрощені зображення або моделі майбутнього твору. Зручність використання спрощених форм пояснюється складною структурою проектного завдання, а саме – складністю форми, наявністю великої кількості її складових частин, багатоаспектністю творчих задач і т. і.

Спрощені форми дають змогу розкласти ускладнені завдання на окремі прості його складові частини. Таким чином, складне проектне завдання набуває вигляду закінченої цілісної системи взаємопов'язаних хоч і відносно нескладних «підзавдань». Такими спрощеними моделями, графічними або об'ємними, традиційно були ескізи.

У проектній графіці для визначення терміна ескіз основним фактором буде не форма, а функціональне призначення зображення. Як засіб проектної графіки ескіз – це зображення, яке у будь-якій формі відображає стан об'єкта або його частини на проміжному етапі у процесі проектування та є основою для здійснення наступного або кінцевого етапу проектування.

Під час роботи над ескізами важливо пам'ятати:

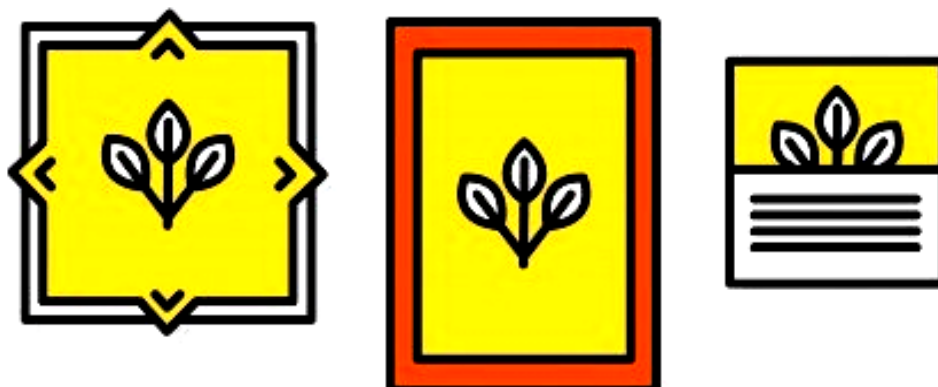
- про значення лінії – допомагає направити погляд, створює відчуття руху, розставляє акценти;



- про типографіку – підбір вдалого, розбірливого шрифту, потрібного кольору;



- про рамочки – обрізати елементи різними способами;



- про баланс – кожен елемент має свою вагу, своє значення, потрібно брати до уваги масштаб і композицію;



Рисунок 7 – Варіант (а) творчого пошуку концепція № 1 (студентська робота)



Рисунок 8 – Варіант (б) творчого пошуку концепції № 1 (студентська робота)

Зміст звіту.

На аркуші формату А4 розробити авторську концепцію з використанням логотипа ЗНУ (рис. 7, рис. 8).

Контрольні питання:

1. Розкрийте значення терміну «концепція».
2. Розкрийте значення терміну «ескіз» з позицій проєктування.

ЛАБОРАТОРНЕ ЗАНЯТТЯ № 3

Тема. Розробка напрямів концептуальних рішень «press-wall». Концептуальне рішення теми № 2.

Мета: розробити пошукові ескізи концептуального рішення «press-wall» № 2. Приділивши увагу ручній подачі (в традиційних матеріалах, техніках), з використанням стилізованих зображень пов'язаних з дизайном.

Методичні вказівки до виконання лабораторної роботи.

Загально визнано, що в проєктній діяльності дизайнера дуже важливим є високий рівень розвитку образного мислення, завдяки якому відтворюється художня ідея твору, за допомогою методів і прийомів стилізації у розробленні дизайн-продукції, наприклад, фірмового стилю, логотипу, товарного знаку, емблеми тощо.



Рисунок 9 – Приклад стилізованих зображень пов'язаних з дизайном

Методична значущість стилізації (рис. 9, рис. 10) в арсеналі професійних засобів дизайнера визначається тим, що на її основі відбувається художньо-образне перетворення багатовимірного, різноякісного предметного змісту в обмежено-узагальнену, цілісну й візуальну гармонізовану форму.

Метою виконання завдань зі стилізації є формування у студентів специфічного асоціативно-образного мислення, творчої уяви, інтуїції, креативних здібностей та вмінь відтворювати проєктні задуми.

Специфіка мови дизайну полягає в тому, що предмети реального світу підлягають образотворчій трансформації, перетворюються в частині форми, об'ємі, кольорі і вирішуються символічно, площинно, декоративне та образно-асоціативно. З цим пов'язана необхідність урахувувати художні властивості матеріалу, технологічні прийоми його оброблення, прикладний характер виробів і традиції трактування образності, що склалися в дизайнерському мистецтві.



Рисунок 10 – Приклад використання стилізації у зображеннях



Рисунок 11 – Шлях пошуку та процес створення знаку

До стилізованих зображень відносяться різновиди знаків (рис. 11).

Існує три групи:

- перша група – знаки рекламного призначення: фірмові, товарні (рис.12), знаки обслуговування, видавничі марки, особисті (рис. 13), книжкові знаки;
- друга група – навчальні знаки: усі математичні знаки, знаки

кібернетики, техніки, знаки орієнтації, музичні нотні знаки, знаки коректурні, на домашніх приладах, текстильних виробках;

- третя група – знаки які «читаються»: піктограми, орієнтуючі символи змагань, ярмарків, торговельних центрів.



а) товарний знак Львівського виробничого об'єднання хлібопекарської промисловості;

б) товарний знак Херсонського хлібозаводу

Рисунок 12 – Приклади товарних знаків

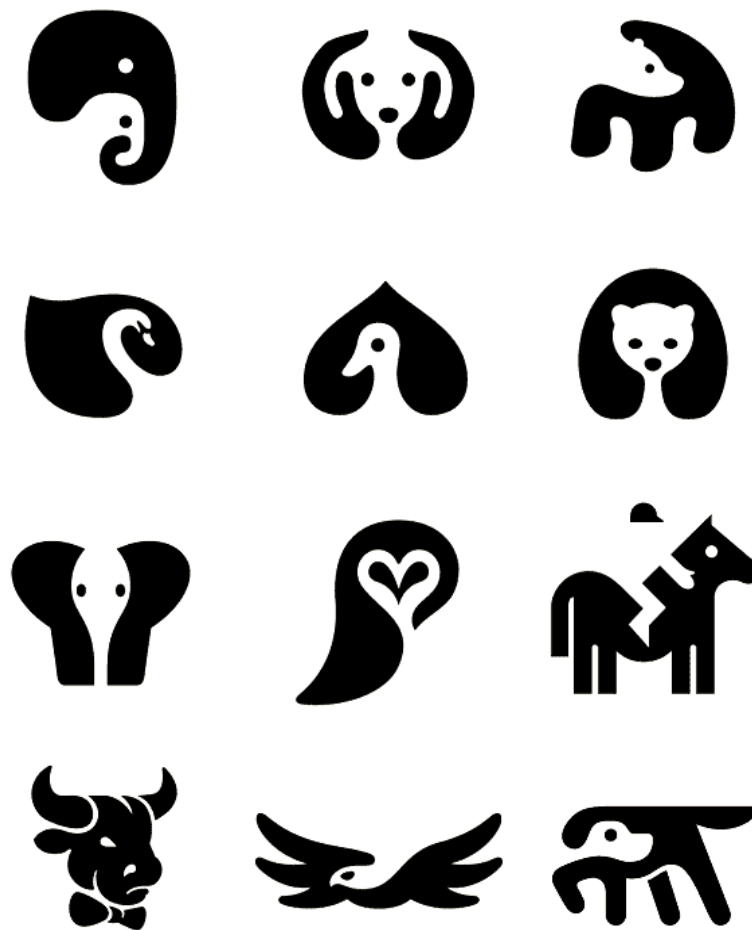


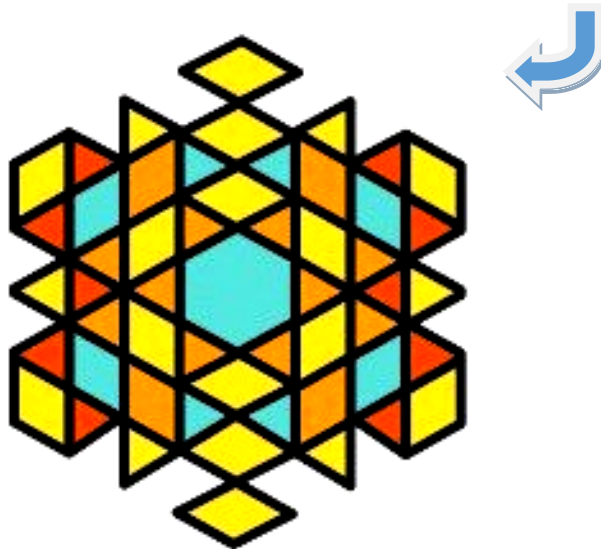
Рисунок 13 – Приклади стилізації тварин

Таким чином, аналіз теорії стилізації повинен стати у нагоді створення

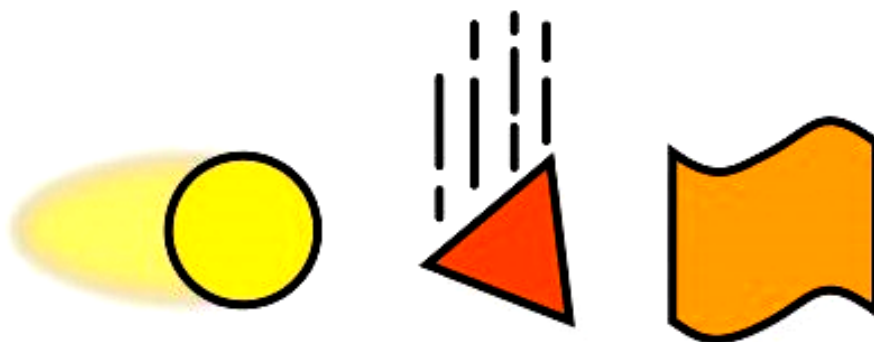
стилізованих зображень присвячених темі дизайну. Тенденції використання стилізованих зображень, їх потенціалу набувають чітких обрисів у практичній роботі дизайнерів.

Під час роботи над ескізами також важливо пам'ятати:

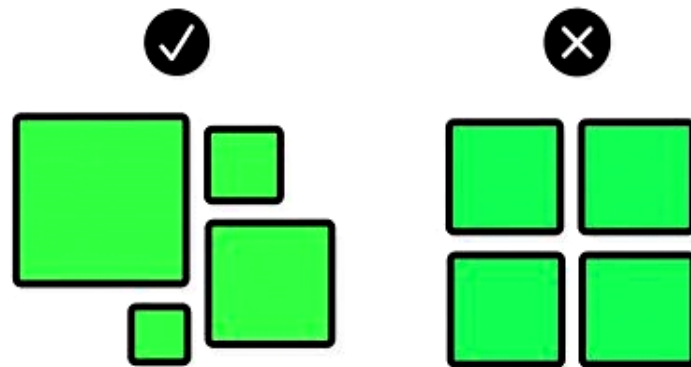
- про симетрію – створює відчуття спокою, привертає погляд;



- про рух – привносить у дизайн життя, для цього використовуйте ефект розмиття, лінії руху або ефект коливань;



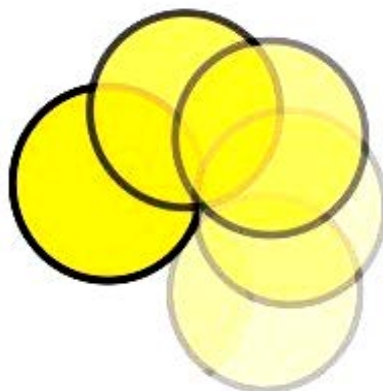
- про масштаб – спрямовує увагу на потрібні елементи, створює акценти;



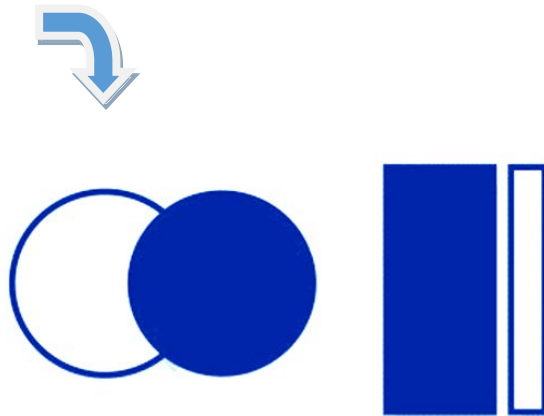
- про ієрархію – наскільки важливий кожен елемент;



- про прозорість – допомагає поєднувати елементи, або створювати відчуття руху;



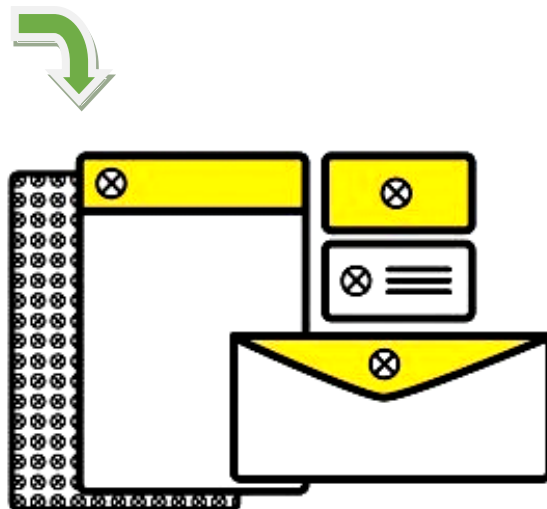
- про контраст – світле проти темного, товсте проти тонкого, допомагає розставити акценти;



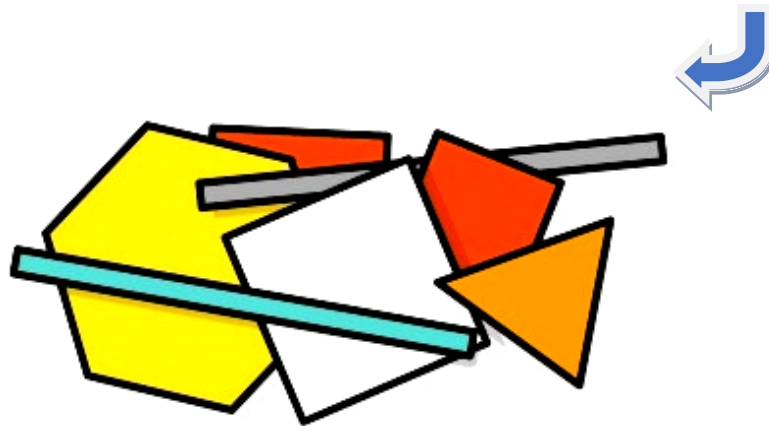
- про глибину – робить 2Д зображення багатоплановими, потрібно використовувати тіні, лінію горизонту, різні текстури;



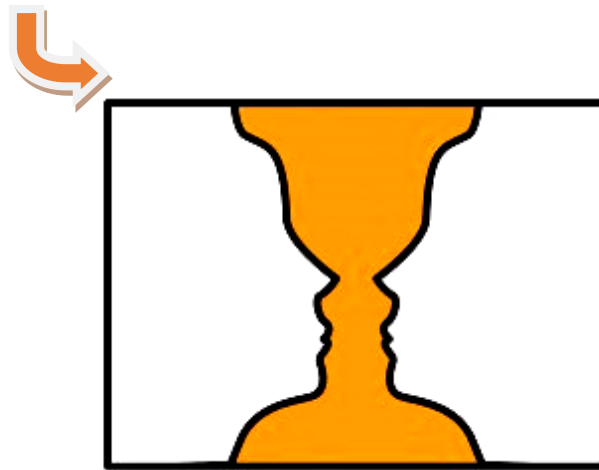
- про повторення – допомагає зв'язати елементи між собою, потрібно для створення брендинга;



- про безлад та асиметрію – ефективні візуальні інструменти;



- про негативний простір – ідеальний для логотипів, потрібно створювати цікаві зображення;



- про композицію – має бути мета, потрібно використовувати масштаб, глибину, ієрархію;

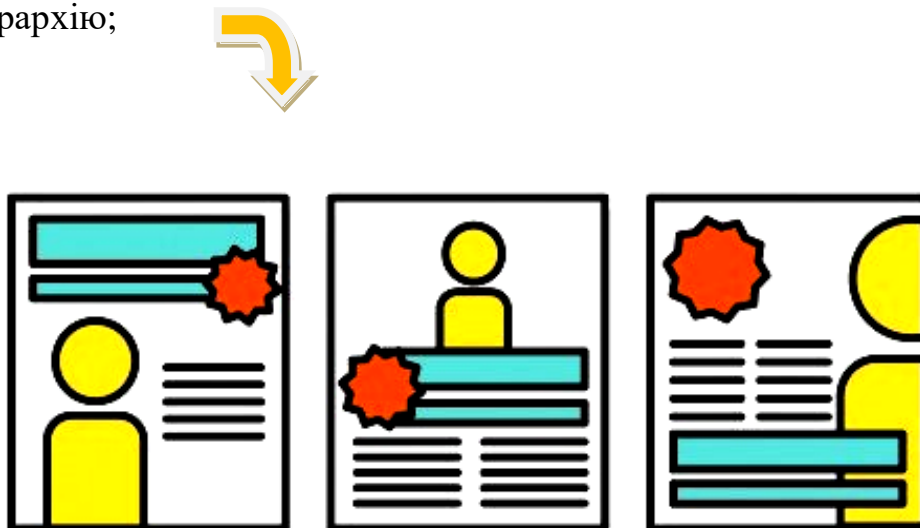




Рисунок 14 – Варіанти концепції № 2 (студентська робота)



Рисунок 15 – Варіанти концепції № 2 (студентська робота)

Зміст звіту.

На аркуші формату А4 розробити авторську концепцію з використанням стилізованих зображень, пов'язаних з дизайном. Техніка виконання: лінійний рисунок, олівець, туш, маркер.

Контрольні питання:

1. Що є стилізацією зображень?
2. Пригадайте, які групи знаків існують.
3. Поясніть головні правила дизайну.

ЛАБОРАТОРНЕ ЗАНЯТТЯ № 4

Тема. Розробка принципових варіантів кольорофактурного рішення.

Мета: приділити значну увагу проблемам колірної гармонізації, методиці аналізу початкових даних і формування матеріалу для колористичного вирішення проєкту.

Методичні вказівки до виконання лабораторної роботи.

У фізіології і психології колір – якісна суб'єктивна характеристика електромагнітних випромінювань оптичного діапазону, визначається на підставі усвідомленого зорового відчуття і залежить від ряду фізичних, фізіологічних і психологічних чинників.

Фізичними чинниками, що впливають на сприйняття кольору тіл, які самі не освітлюються:

- 1) фізико-хімічні властивості поверхні або матеріалу (локальний колір, фактура, текстура, структура);
- 2) спектральний склад світла, що падає на тіло, залежний від типу джерела світла і від фізичних властивостей оптичного середовища;
- 3) освітленість, на яку впливають:
 - інтенсивність світлового потоку;
 - стан оптичного середовища;
 - кут падіння світлових променів;
 - для штучного освітлення
 - відстань від джерела світла до поверхні спостережуваного об'єкту;
- 4) дистанція від точки спостереження до спостережуваного об'єкту.

Розташування кольорів у вигляді круга дуже зручне і наочне, воно широко застосовується для пояснення багатьох закономірностей теорії кольору (рис. 16).

Перший тип – адитивне змішення кольорів – є складанням світлових потоків, що мають різну забарвленість. Другий тип – субтрактивне змішення кольорів – характеризується на відміну від першого поглинанням (відніманням) окремих кольорів загального світлового потоку.

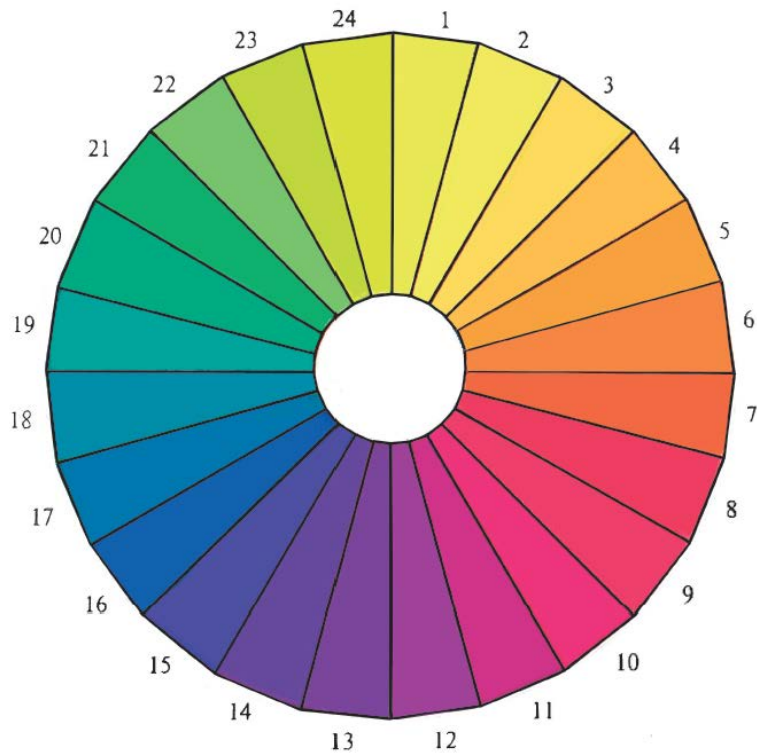


Рисунок 16 – 24 – секторний спектральний колірний круг

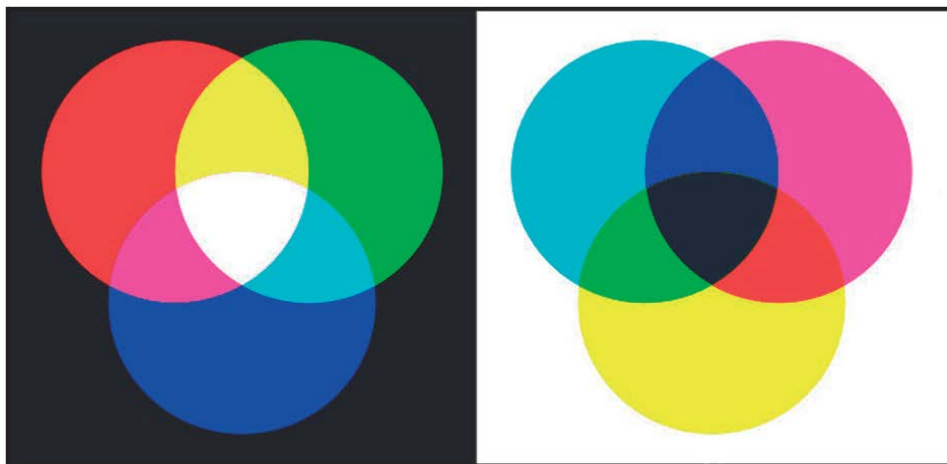


Рисунок 17 – Порівняння адитивної і субтрактивної схем змішення кольорів

Основні суб'єктивні характеристики кольору:

- колірний тон – властивість кольору, що вказує на його подібність будь-яким кольором зі спектрального кола або з відтінком пурпурного кольору;
- насиченість – якість кольору, що характеризується відчуттям долі чистого хроматичного кольору, що визначає колірний тон в спостережуваному кольорі;
- світлова характеристика – якість спостережуваного кольору, яка визначається відчуттям більшої або меншої відносної яскравості у порівнянні з

іншими кольорами за однакових умов спостереження (світлову характеристику також можна виявити як близькість спостережуваного кольору до білого або чорного).



Рисунок 18 – Ахроматичний рівноступеневий колірний ряд

У дизайні та міському просторі за допомогою кольору, як правило, одночасно вирішуються і художні, і утилітарні завдання. Первинна приналежність кольору архітектурній формі простору визначає специфіку колірної мови і характер його знаків.

У міському просторі використовують в основному колірні знаки-символи. Знаком мови кольору в міському просторі може бути який-небудь колір (еталон), його зміни, поєднання декількох кольорів, колірне середовище, її елементи. Ці знаки, що утворюють систему, виражають відношення до оточення, впливають на утилітарну і естетичну організацію середовища. Наприклад, колорит міста, убрання житла говорить про стан національної культури, про ступінь її розвитку, оригінальності, самобутності, впливу інших культур. Колірна єдність або колірна строкатість, гармонія або дисгармонія колірностей архітектурних споруд говорять про колірну культуру, про історію і принципи забудови, про характер будівельних і обробних матеріалів.

Естетичне враження, що виникає при сприйнятті колірної композиції, створюється, великою мірою, за рахунок гармонійного поєднання кольорів. В живописі сучасних авангардних течій з метою посилення експресивної виразності часто використовуються дисонансні колірні поєднання, що приносять особливе естетичне задоволення прибічникам цих напрямів. Але для декоративного мистецтва і дизайну потрібна колірна гармонія в композиційному рішенні окремого об'єкта і усього проєктованого колірного середовища в цілому.

Колірна гармонія – це закономірний взаємозв'язок окремих кольорів або колірних множин, що утворюють органічне ціле і викликають естетичні переживання.

Колірна гамма – це використаний в колірній композиції ряд кольорів, що утворює гармонійне поєднання певного типу.

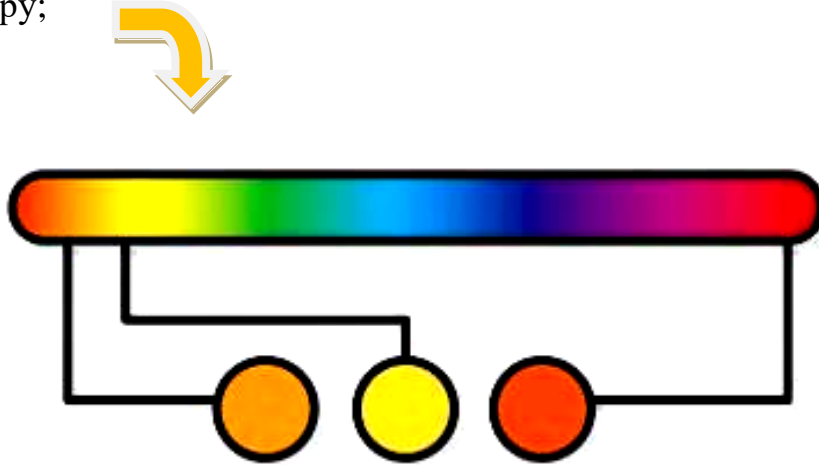
Колорит – закономірне поєднання (система) кольорів, що виражає яку-небудь ідею, почуття, стан природи або емоційний стан людини.

Тональністю називають спільно підлеглість усіх кольорів в композиції, яка характеризується неможливістю зміни якого-небудь кольору за відтінком, світлотіні, насиченості та площі плями без руйнування гармонії й цілісності мальовничого твору. Тому у професійному сенсі колорит в дизайнерській

розробці – це сукупність усіх кольорів твору, тонально об'єднаних між собою.

Тож, під час роботи над розробкою принципових варіантів кольорофактурного рішення важливо пам'ятати:

- про врахування теорії кольору – використовувати правильний процес підбору кольору;



- про текстуру – привносить тактильні відчуття, надає глибину;

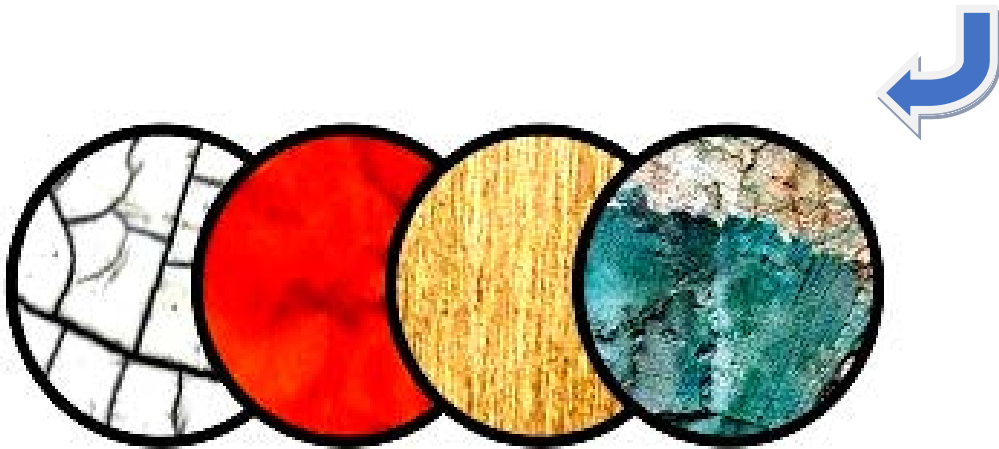




Рисунок 19 – Приклад використання текстури

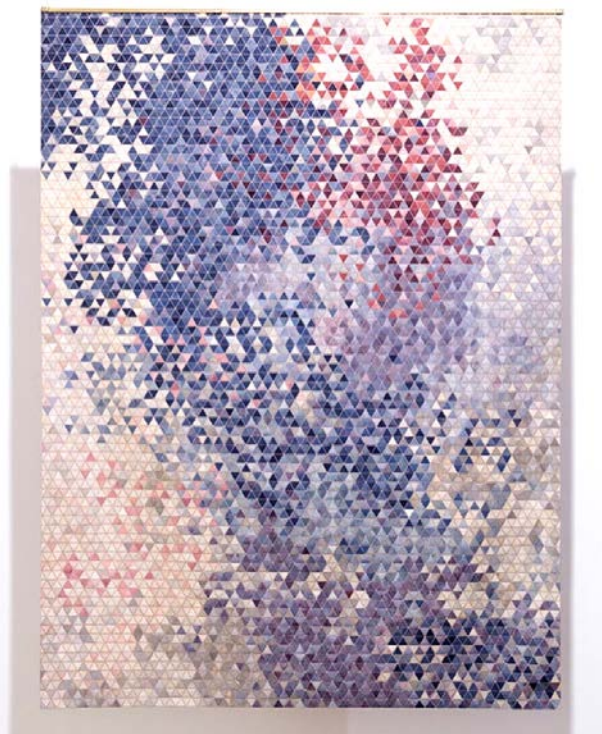


Рисунок 20 – Приклад використання текстури

Таблиця 1 – Колірні гами, які потрібно використовувати підчас виконання лабораторних завдань

Зображення	Аналіз
	<p><i>Колірна гама № 1</i></p> <p>Бліда, спокійна гамма з блідо-зеленого, світлого лілово-рожевого і сірого – м'яке, повітряне, невагоме, поєднання кольорів.</p>
	<p><i>Колірна гама № 2</i></p> <p>Багатоколірна, осіння палітра, яка складається з пастельного зеленого, бордового, рожевого, бежево-жовтого, може включати сині або фіолетові відтінки. Вона радує своїм різноманіттям і гармонією.</p>
	<p><i>Колірна гама № 3</i></p> <p>Поєднання нефритового, синього і фіолетового може бути доповнено чорним кольором – соковите, загадкове, спокійне.</p>
	<p><i>Колірна гама № 4</i></p> <p>Світло-сірий і блакитний – холодне, але при цьому ніжне і крихке поєднання. Воно може бути розширене білим або посилене світловим контрастом за допомогою темно-сірого кольору.</p>

Зображення	Аналіз
	<p><i>Колірна гама № 5</i></p> <p>Зелена пастель – комбінація теплих і холодних відтінків – повітряна, однотонна, але в той же час повна і багатогранна.</p>
	<p><i>Колірна гама № 6</i></p> <p>Холодний темний, сіро-зелений і чорний – глибоке, нічне, стримане поєднання, яке можна продовжити блідо-зеленим, сірим або сіро-коричневим.</p>
	<p><i>Колірна гама № 7</i></p> <p>М'яка бірюза, темно синій і бежевий з рожевим відливом – м'яка, свіжа, приваблива гамма, яку можна продовжити зеленим або коричневим.</p>
	<p><i>Колірна гама № 8</i></p> <p>Нічний сірий і сіро-блакитні відтінки, як спалахи холодного світла. Поєднання в одній гаммі – суворе та вечірнє, яке заворожує .</p>

Зміст звіту.

На аркуші формату А3 розробити авторську концепцію, використовуючи кольори із запропонованих колірних гам.

Контрольні питання:

1. Назвіть головні суб'єктивні характеристики кольору.
2. Що є колірною гармонією?
3. Пригадайте, що таке колорит.

ЛАБОРАТОРНЕ ЗАНЯТТЯ № 5

Тема. Виконання ескізів графічної подачі проекту «press-wall».

Мета: під час виконання ескізів у комп'ютерній програмі врахувати напрацьовані матеріали (виконані у ручній графіці) та головні принципи дизайну.

Методичні вказівки до виконання лабораторної роботи.

Враховуючи усі напрацьовані матеріали, розробити ескізи за допомогою будь-якої програми: Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, CorelDraw тощо.

Пам'ятати про різницю між RGB і CMYK.

CMYK – це аббревіатура від:

Cyan – блакитний;

Magenta – пурпурний;

Yellow – жовтий;

Key – чорний.

Під час друку, при змішуванні цих чотирьох кольорів в спеціальних пропорціях виходять різноманітні колірні відтінки.

RGB – це аббревіатура від:

Red – червоний;

Green – зелений;

Blue – синій.

Ця колірна схема використовується при відображенні на моніторах, телевізорах та інших дисплеях. Ваш монітор складається з пікселів – маленьких точок, кожна точка має три підсвічування – червону, зелену і синю; в залежності від яскравості кожної з висвітлює цей піксель і світиться потрібним відтінком кольору. Тому перегляд зображення в схемі RGB з наступною роздруківкою в схемі CMYK може не дати бажаних результатів.

Причина криється в способі перекладу зображення з RGB в CMYK. Можуть виникнути деякі зміни кольору, що буде помітно на зображенні. Причина цього полягає в тому, що багато кольорів RGB не відтворює в CMYK, їх просто не існує в цій палітрі відтінків. Тому завжди доцільно переводити зображення в схему CMYK перед тим, як робити роздруківку. Ви помітите значні колірні зміни зображення, особливо в місцях, де зображення насичене

кольором. Нижче представлений наочний приклад відмінності колірних схем.

Зміст звіту.

В електронному вигляді продумані та пропрацьовані ескізи «press-wall».

Контрольні питання:

1. Поясніть головні принципи дії в комп'ютерній програмі, за допомогою якою були зроблені ескізи.
2. Пригадайте послідовність виконання ескізу.
3. Згадайте у чому різниця між RGB і CMYK.

ЛАБОРАТОРНЕ ЗАНЯТТЯ № 6

Тема. Вписати «press-wall» у міське середовище на території університету.

Мета: враховувати усі умови середовища та «вписати» «press-wall» на території університету.

Методичні вказівки до виконання лабораторної роботи.

На території університету вибрати ділянку для розташування «press-wall». Виконати фотофіксацію ділянки. У комп'ютерній програмі «вписати» у міське середовище свою розробку, розташувавши її на фото.

На етапі фотографічної фіксації існуючої ситуації, виконати серію фотографій, що зафіксують стан території. На фотографіях, по можливості, зафіксувати усі існуючі архітектурні об'єкти. На фотографіях повинно бути наочно видно рельєф території і перспективи, що відкриваються. Повинні бути зафіксовані елементи мощення і озеленення, при цьому відбиватися теперішній стан дерев і кущів, що дозволяє прийняти рішення про можливість їх включення в проєктну пропозицію. Фотографії використовують як фон для побудови майбутніх видових кадрів, що допомагають оцінити, наскільки запроєктована «press-wall» вписується в існуючу ситуацію.

Пам'ятати про чинники, що впливають на колористичне рішення графічного дизайну у міському середовищі:

- певний тип взаємодії кольору і форми проєктованого об'єкта;
- функціональне призначення об'єкта;
- величина об'єкта і його масштабне співвідношення з навколишніми об'єктами і простором;
- взаємозалежність між колірною схемою будівлі і поліхромією оточення;
- характер об'ємно-просторової структури довкілля і місця, яке проєктований об'єкт повинен зайняти в загальній композиційній схемі;
- соціально-функціональний тип довкілля;
- умови спостереження;

- умови природного освітлення;
- колористичні особливості і можливості будівельних і обробних матеріалів, які передбачається використати для будівництва;
- індивідуальні колірні переваги замовника для приватних будівель або характер колективних колірних переваг для громадських будівель.

Взаємодія кольору і архітектурної форми характеризується трьома основними типами.

Перший тип – монохромія, або дуже слабе колірне розрізнення за кольором окремих елементів споруд або будівель. В цьому випадку колір виступає інтегруючим засобом, що забезпечує цілісність сприйняття форми. З точки зору художньої виразності такий прийом виправданий, коли є цікава, пластично багата, сильно розчленована архітектурна форма великого масштабу, наприклад хмарочос.

Другий тип – поліхромія, ґрунтована на принципі єдності структури і кольору споруди, спрямована на виявлення тектоніки архітектурної форми і масштабності її елементів. Колір в цьому випадку підкреслює композиційний сенс поєднання об'ємів будівлі, ритмічні закономірності їх взаємного розташування, масштабні співвідношення. При цьому посилюється декоративна виразність поєднань форми конструктивних і декоративних елементів будівлі. Проте часто в цьому випадку колір виступає другорядним засобом архітектури, що підкреслює композиційний задум, дозрілий без кольору. При цьому, якщо є велика архітектурна форма з монотонним повторенням великої кількості однакових елементів, наприклад типовий багатоповерховий житловий будинок, поєднання кольору і форми «аналогічно» може посилити відчуття монотонності.

Третій тип – поліхромія, що має деяку самостійність по відношенню до геометрії архітектурних форм, створення колірних плям, що контрастують з елементами форми, що змінюють сприйняття загальної форми архітектурного об'єкта. Такий тип поліхромії, що називається «суперграфіка», дозволяє долати жорстку статику структурних розчленовувань об'єкта, повідомляти йому зорову динаміку. Цей підхід може забезпечити гармонічнішу і виразнішу взаємодію поліхромії окремої будівлі з поліхромією довкілля і дає можливість оперативно реагувати на зміни колірного середовища.

Зміст звіту.

В електронному вигляді ескізи «press-wall», що вписані у міське середовище території університету на фото з території.

Контрольні питання:

1. Поясніть сутність масштабу.
2. Охарактеризуйте основні чинники, що впливають на колористичне рішення графічного дизайну у міському середовищі.

ЛАБОРАТОРНЕ ЗАНЯТТЯ № 7

Тема. Завершення демонстраційного планшету, написання пояснювальної записки.

Мета: під час завершення демонстраційного планшету, об'єднати усі зображення в єдине стильове рішення.

Методичні вказівки до виконання лабораторної роботи.

Під час формування демонстраційного планшету використати усі напрацьовані матеріали:

- фото ескізу, виконаного у ручній графіці концепція № 1;
- фото ескізу, виконаного у ручній графіці концепція № 2;
- фото ескізу, виконаного у ручному кольорофактурному рішенні;
- ескіз, виконаний у комп'ютерній графіці;
- текст пояснювальної записки приблизно на 1000-1200 знаків – короткий опис характеристики прийнятої авторської концепції запропонованого рішення «press-wall»
- обов'язков – намальована фігура людини для масштабу.

На планшеті все повинно бути об'єднано одним стильовим рішенням, це поєднання комп'ютерної та ручної графіки.

Зміст звіту.

Демонстраційний планшет друкують на форматі А2.

Контрольні питання:

1. Пригадайте, що таке єдине стильове рішення.
2. Що таке авторська концепція?

РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА

1. Додсон Б. Ключи к искусству рисунка. Минск : Попурри, 2000. URL: <http://ebooks.znu.edu.ua/files/Bibliobooks/Inshi18/0011204.pdf>

2. Прищенко С. В. Основи рекламного дизайну : підручник. [2-е вид., випр. і допов.]. Київ : Кондор, 2019. 400 с.

3. Егоров Ю. П., Яхненко В. М. Мир графики и рисунка : метод. пособие к лекциям и лаборатор. работам по дисциплинам: «Архитектура», «Инж. и компьют. Графика» для студентов днев. и заоч. формы обучения строит. Специальностей. Запорожье : ЗГИА. 2003

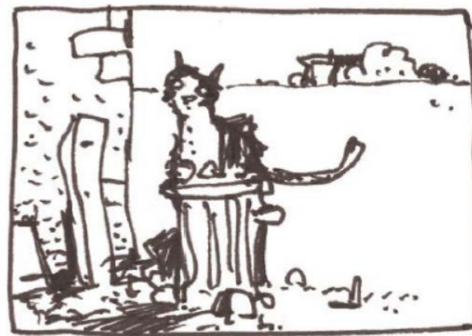
4. Цзя Я. Творчий потенціал фахівців з графічного дизайну: реалії та перспективи : монографія. Київ : Центр учбової літератури, 2018. 230 с.

5. ДБН Б.2.2-5:2011 Благоустрій територій [Чинний з 1 вересня 2012 року] Київ : Укархбудінформ. 2012. 44 с. (Інформація та документація)

Додаток 1
Техніки виконання ескізів



Контурний рисунок



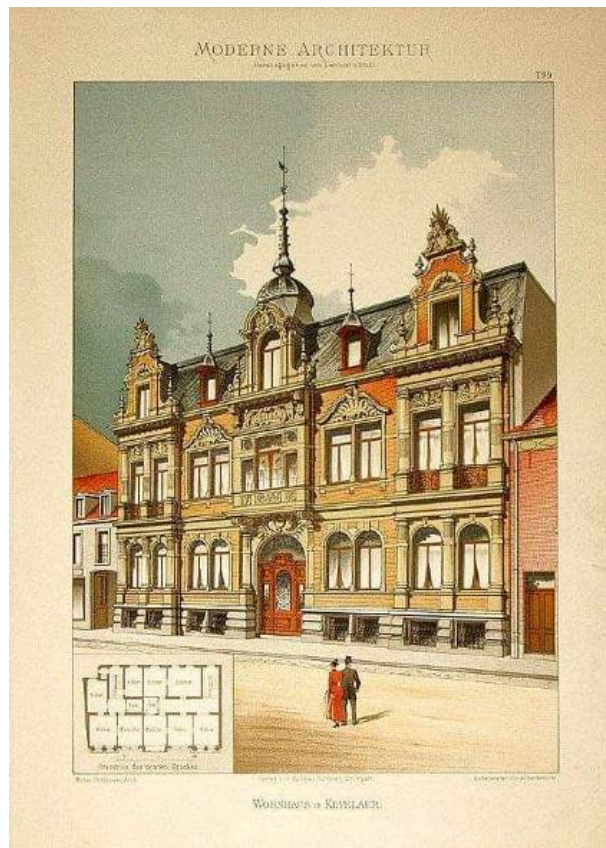
Скетчі



Кольорові олівці



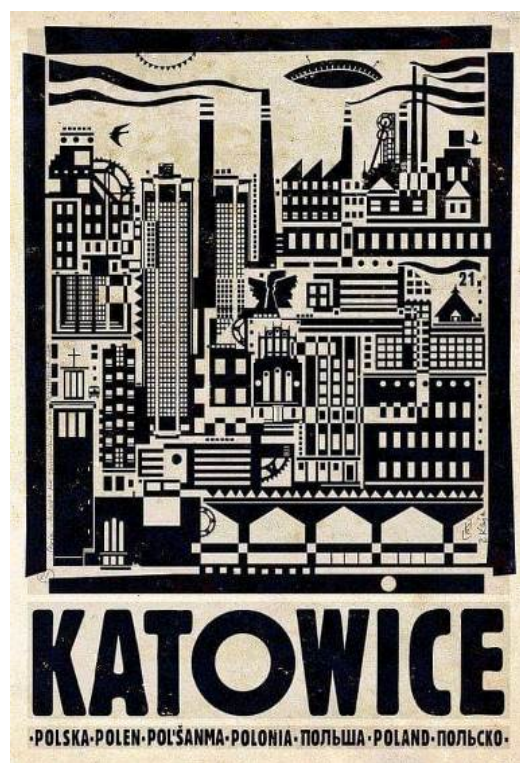
Акварельний скетч



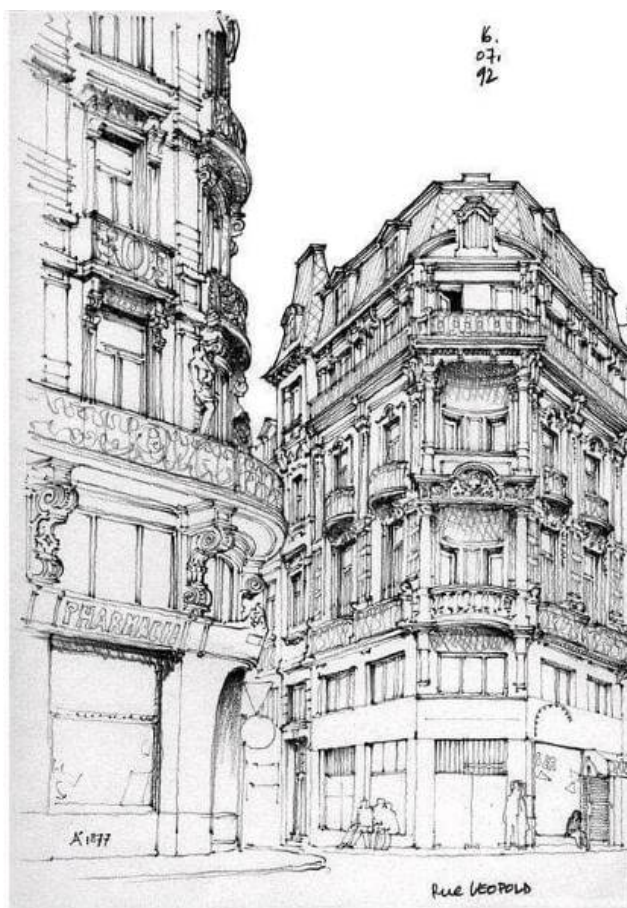
Відмивка



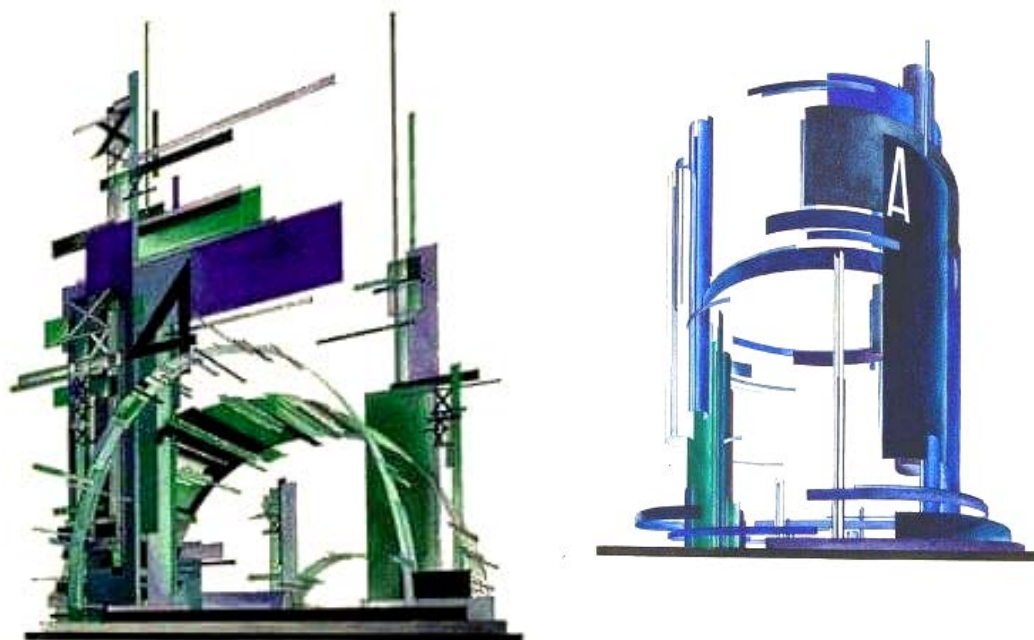
Акварель, туш



Туш



Туш



Маркери

Приклад єдиного стильового рішення

Ілюстровані українські прислів'я львівської художниці
Анастасії Стефурак



Глосарій

Акцент (лат. «наголос») – у візуальних мистецтвах засіб підкреслення лінією, тоном, кольором, формою, розміром того предмета або його частини, на що треба звернути увагу глядача.

Аналіз (від гр. «розклад, «розчленування») – метод дослідження, який полягає у мисленнєвому і практичному розчленуванні цілого на складові частини. Протилежне – синтез.

Аналог (від гр. «відповідний») – виріб, який є схожим на той, що проєктується, за функціональним призначенням, принципом дії, умовами застосування.

Анімація (від лат. «оживляю») – створення зображень, під час показу яких на екрані у глядача виникає враження оживлення мертвих форм руху. Окремі випадки анімації – різні види мультиплікаційних та рухомих комп'ютерних зображень.

Ансамбль (від фр. «разом») – композиційно цілісна група предметів.

Антиномія (гр.) – суперечність між двома твердженнями, що взаємно виключають одне одного, але однаково переконливо доводяться логічно.

Антропометрія (від гр. «людина + міра») – метод дослідження в антропології, що ґрунтується на вимірюванні частин людського тіла. Дані антропометрії використовуються у дизайні.

Апроксимація (від лат. «зближення») – наближене зображення одних об'єктів іншими, наприклад, кривих ліній – ламаними, ірраціональних чисел – раціональними.

Арт деко (фр. «декоративні мистецтва») – стиль декоративного мистецтва, що панував у 20-ті та 30-ті рр. ХХ ст. та відродився у 60-ті та 70 ті рр. Виник під впливом пізнього модернізму.

Архаїчний (від гр. «старовинний») – старовинний, застарілий.

Архітектоніка (від гр. «будівельне мистецтво») – нині під цим поняттям розуміють всебічний матеріальний та інформаційно-естетичний взаємозв'язок між внутрішнім змістом та формою в різних об'єктах. Цей термін найчастіше використовується стосовно творів дизайну та архітектури.

Асиметрія (від гр. «невідповідність») – відсутність або порушення симетрії. Використовується як один із засобів художньої виразності.

Асоціація (лат. «сполучення, зв'язок») – зв'язок між окремими нервово-психічними актами: [уявленнями, думками, почуттями, внаслідок якого одне уявлення, почуття] тощо, спричинює інше.

Арт-директор (Art Director) – це основне обличчя дизайнерської студії або рекламного агентства, який здійснює нагляд над створенням дизайну.

Ахроматичний (гр. «безбарвний») – незабарвлений, безколірний, чорно-білий.

Баланс (Balance) – це розташування фігур, ілюстрацій і тексту на сторінці або в публікації.

Барвники – носії кольору, основні складники фарб. Поділяються на органічні та неорганічні.

Бар'єри творчості – звичка, схильність до конкретного методу, способу мислення чи дії при вирішенні творчого завдання. Оптимальному використанню потенційних здібностей людини до творчості перешкоджають соціальні, психологічні, фізіологічні, інформаційні та деякі інші бар'єри.

Біоценоз – історично складена сукупність рослин і тварин, що населяють територію з більш-менш однаковими умовами існування.

Блік (нім.) – відблиск світла, світлова пляма на темному тлі.

Браузер – програма-клієнт, що дає можливість користувачеві відвідувати сайти, переглядати їх сторінки, брати необхідну інформацію.

Вербальний (від лат. «слово») – словесний.

Візуальний (лат.) – спостережуваний неозброєним оком або за допомогою оптичного приладу.

Візуальна комунікація – зв'язок функціональних процесів за допомогою створення і спеціальних візуальних знаків, які відіграють організуючу, координуючу та регулювальну роль у предметно-просторовому середовищі.

Віртуальна реальність – термін позначає особливу сферу уявлень про простір і час, що сформувалася на базі комп'ютерних технологій. У цій сфері є можливим змінювати характеристики простору та часу, маніпулювати ними на ґрунті фантазії, бажань людини, що зрештою призводить до створення нового світу, нової реальності – віртуальної.

Вузол інтернет – комп'ютер, який має адресу в Інтернет. Будь-який з вузлів може виконувати функції серверів Інтернет, тобто надавати послуги іншим комп'ютерам мережі. На вузлах розміщується інформація, до якої можуть дістатися всі інші комп'ютери. Проміжні вузли, окрім інформаційних, зазвичай виконують також транспортні функції – пересилання інформації до іншого вузла Інтернет.

Гармонія (від гр. «скріплення, злагодженість») – струнка узгодженість частин єдиного цілого.

Генеza (від гр. «породжую, створюю») – походження, виникнення, процес утворення.

Графіка (від гр. «пишу, маюю») – у дизайні під графікою розуміють один із засобів проєктного моделювання, який ґрунтується на створенні різних зображень: малюнків, креслень, схем.

Грікінг (Greeking) – це блок тексту, який зроблений нерозбірливим при перегляді у розмірі 12 пунктів або менше з метою прискорення перемалювання екрану або створення чорного макету. Також безглузді поєднання знаків і пропусків, використовувані для того, щоб імітувати текст в текстових блоках на чернетках.

Додатковий колір (Complementary Color) – це протилежні кольори на колірному крузі. Додаткові кольори в дизайні можуть збільшувати і підсилювати дію зовнішнього вигляду об'єкту, який дизайнер прагне виділити кольором.

Екстер'єр (від лат. «зовнішній») – зовнішній вигляд тіла тварини. У дизайні вживається для позначення зовнішньої сторони виробів чи споруд (наприклад, «екстер'єр автомобіля», «екстер'єр будинку»).

Ергономіка (від гр. «робити + закон») – наука, що вивчає допустимі фізичні, нервові та психічні навантаження на людину у процесі праці, проблеми створення оптимальних умов для ефективної роботи.

Ескіз (від гр. «імпровізований вірш») – у дизайні під ескізом розуміють графічне зображення, яке відтворює об'єкт, що проєктується, у загальних і найхарактерніших рисах, без ретельного опрацювання деталей.

Естетика (від гр. «той, що чуттєво сприймається») – наука про прекрасне та його роль у житті людей, про загальні закони художнього пізнання дійсності й розвитку мистецтва.

Естетичний – той, що стосується естетики або відповідає її вимогам.

Етюд (від фр. «вивчення») – в образотворчому мистецтві – підготовчий твір, що виконується художником з натури з метою її вивчення.

Зорове сприйняття – процес відображення предметів і явищ дійсності, що безпосередньо впливають на органи зору.

Ідентичність (від лат. «однаковий, тотожний») – рівнозначність, тотожність, однаковість.

Ідея (від гр., «початок, основа») – у дизайні під ідеєю розуміють головну, визначальну думку дизайнерського твору.

Ідіома (від гр. «особливість, самобутність») – стійкий, властивий лише даній мові вираз, що незалежно від значення слів у ньому передає єдине поняття й здебільшого дослівно іншими мовами не перекладається.

Ілюстрація (Illustration) – це загальний термін для будь-якої фотографії, малюнка, креслення, діаграми або зображення, яке служить для того, щоб підсилити дію друкарського твору. Термін зазвичай використовується для того, щоб позначати малюнки, креслення або діаграми і відрізнити їх від фотографій.

Імітація (від лат. «наслідую») – унаслідування, підроблення. У дизайні слово «імітація» найчастіше зустрічається, коли йдеться про підробку за допомогою макетних матеріалів фактури й кольору тих матеріалів, з яких буде зроблено справжній промисловий виріб.

Інтерсеміотичний (інтер...+ гр. «позначений») – пов'язаний з різними знаковими системами.

Інтранет (від лат. «всередині» + англ. «мережа») – корпоративна комп'ютерна мережа (мережа підприємства, організації).

Інтер'єр (від фр. «внутрішній») – відносно замкнений та організований у функціонально-естетичному плані простір всередині будівлі.

Інтуїція (від лат. «уважно дивлюсь») – відображення підсвідомої діяльності людини, що переважає на початкових етапах творчості; неусвідомлене знання.

Інформація (від лат. «роз'яснення») – відомості про щось. У дизайні – зміст словесних текстів або візуальних зображень, котрі використовуються у роботі дизайнера, а також є результатом його діяльності.

Інформаційні графіки (Information Graphics) – цей термін часто скорочується до слова «інфографіки» (infographics), створюють для того, щоб відображувати інформацію в деякій візуальній манері, іншій, ніж текст. Інформаційні графіки зазвичай використовуються для того, щоб візуально представити складні комплексні статичні дані, числові або наукові дані або деякі інші об'єкти, для яких доцільніше графічний опис.

Кадрування об'єкта (Framing thr Subject) – це використання певних елементів, аби з їх допомогою привести погляд глядача в картину. Ця техніка також швидко створює в зображенні глибину, що є одним з потужних атрибутів відмінної фотографічної композиції.

Каталог (Catalog) – це специфічна для поставленої мети публікація, призначена для того, щоб рекламувати і продавати товари і послуги, зазвичай пропонувані однією компанією. Він може бути чим завгодно: від невеликого буклета або брошури до книги в декілька сот сторінок. Каталоги зазвичай друкуються на глянцевому папері, аби підсилити дію зовнішнього вигляду рекламованих продуктів. Обкладинки можуть бути надруковані на щільнішому папері, аби запобігти розривам.

Кернінг (Kerning) – це процес використання негативного значення міжбуквеного проміжку (зменшення міжбуквених пропусків) між певними поєднаннями знаків з тим, аби вони виявилися ближчими один до одного. Знаки набору друкарні позиціонують усередині уявного прямокутника з певним значенням ширини. Поліграфічний кернінг визначає знаки їх формою, а також їх шириною, при оптичному зменшенні проміжку між певними поєднаннями букв і включенні цього в програму шрифтонаборної системи. Кернірування букви – загальні для курсиву, рукописного і похилого шрифтів.

Коректор (Proofreader) – це особа, яка ретельно вираховує і переглядає екземпляр набору для перевірки помилок, правопису, встановлення проміжків, позиціонування.

Колір – відчуття, яке виникає у мозку як відповідь на світло, що потрапляє на сітківку ока. Сприйняття кольору мозком позначається терміном «кольорова відповідь».

Комбінаторика (від лат. «з'єдную, сполучаю») – один з методів формоутворення в дизайні, що заснований на пошуку, дослідженні та застосуванні закономірностей варіантної зміни просторових, конструктивних, функціональних і графічних структур, а також на способах проєктування об'єктів дизайну з типових елементів.

Композиція (від лат. «складання, створення») – естетична організація твору. Поняття «композиція» – вживається у сфері дизайну в двох випадках: для позначення процесу виконання дизайнерського твору, а також результатів цієї творчої діяльності – власне твору, який має певні художні якості. Не всяке творення, не всякий результат його є композицією, а лише такі, які будуються «за законами краси».

Компонування (від лат. «складання») – процес пошуку оптимального взаємного розташування елементів матеріального предмета та просторового

об'єднання їх у єдине ціле, а також результат цього процесу. Важлива складова частина процесу формоутворення в дизайні.

Комп'ютерна мережа – сукупність комп'ютерів, об'єднаних між собою за допомогою каналів зв'язку. У мережі забезпечується обмін інформацією між комп'ютерами, а також доступ з кожного комп'ютера до ресурсів інших комп'ютерів мережі (принтерів, накопичувачів інформації тощо). Комп'ютерні мережі класифікуються, насамперед, за принципами далекості комп'ютерів, що входять до них. Це локальні, корпоративні, регіональні, глобальні мережі. До глобальних належить і «всесвітнє павутиння» – інтернет.

Конструкція (від лат. «побудова, складання») – побудова, взаємне розміщення частин споруди, машини, вузла тощо.

Контраст (від фр. «протилежність») – різко окреслена протилежність у чомусь. У дизайні – наявність протилежних характеристик в одному об'єкті або між об'єктами: велике – мале, площинне – рельєфне, гладке – шорстке і т.ін.

Концепція (від лат. «сприйняття») – система поглядів на певне явище, основна ідея, ідейний задум твору.

Кон'юнктура (від лат. «з'єдную») – сукупність умов, стан речей, збіг обставин, що можуть впливати на хід і результати якоїсь справи.

Культура (від лат. «догляд, освіта, розвиток») – сукупність матеріальних і духовних цінностей, створених людством протягом його історії, котрі транслюються від покоління до покоління. Матеріальні цінності становлять матеріальну культуру суспільства. Досягнення суспільства в галузі освіти, науки, мистецтва, літератури, в організації державного та суспільного життя, також різні вірування, світобачення тощо, є його духовною культурою.

Ландшафт (нім.) – загальний вид місцевості.

Логіка (від гр. «проза»; наука про умовивід) – наука про закони, форми та прийоми людського мислення.

Логотип (від гр. «слово + відбиток») – коротке текстове позначення, що складається з одного слова або поєднання кількох слів і править за символічне позначення фірми, її продукту тощо.

Макет (від фр. «модель, ескіз») – матеріальне просторове відтворення виробу, що проектується. Макет виконується на проміжних стадіях проектування або є частиною завершеного проекту. У поліграфічних виданнях він є головним проектним документом (макет книги, часопису тощо).

Маркетинг (від англ. «торгівля, продаж, базарювання») – вид людської діяльності, котра спрямована на вдоволення нужді потреб за допомогою обміну.

Менеджмент (від англ. «керувати») – вид людської діяльності, котра спрямована на організацію управління групами людей з метою результативного виконання певної роботи.

Менталітет, ментальність (від лат. «розумовий, духовний») – спосіб мислення, склад розуму, світосприйняття особистості або суспільної групи, а також притаманна їм духовність та її соціальні й біологічні зумовленості. Менталітет формується в залежності від традицій культури, соціальних обставин та всього середовища проживання. Людина й сама, у свою чергу, їх

формує, виступає як породжуюча свідомість, як виток культурно-історичної динаміки.

Метод (від гр. «шлях дослідження, спосіб пізнання») – система способів для досягнення певної мети, виконання певної дії.

Методика дизайну – викладення основоположних методів вирішення завдань дизайну щодо всіляких видів об'єктів.

Мислення творче – у сфері проектування під творчим мисленням розуміють процеси вирішення складних проєктних завдань, а також набуття нових знань, котрі неможливо вивести безпосередньо зі знань, що вже існують.

Модифікація (від лат. «встановлюю міру») – у дизайні під модифікацією розуміють перетворення виробу, що викликано виробничою або кон'юнктурною необхідністю. При цьому структура виробу принципово не змінюється, а відбуваються лише часткові заміни певних деталей.

Морфологія (від гр. «форма + вчення») – вчення про форму, формоутворення, будова форми.

Мультиплікація (від лат. «множення») – окремий випадок анімації, вид кінознімання, об'єктами якого є серії графічних зображень або об'ємних фігур. Кожне зображення чи положення фігури відповідає певній фазі руху, внаслідок чого при показі на екрані створюється ілюзія руху.

Начерк – короткочасна замальовка.

Нюанс (фр. «відтінок») – відтінок, ледве помітна різниця у формі, кольорі, розмірі тощо.

Об'єкт (від лат. «предмет») – матеріальний предмет або інша реальність (середовище, процес, явище, ідея), на якій зосереджено увагу дизайнера (суб'єкта) з метою пізнання чи перетворення.

Образ проєктний – у дизайні під проєктним образом розуміють ідеальні уявлення про об'єкт проектування, художню модель, що створена уявою дизайнера.

Орнамент (від лат. «оздоба, прикраса») – візерунок, побудований на ритмічно впорядкованих елементах.

Ортодоксія (від гр. «мислю вірно») – неухильне дотримання певного вчення, поглядів, тверда однаковість поглядів.

Патент (від лат. «відкритий, очевидний») – документ, що засвідчує авторство. Він дає виняткове право на використання предмета авторства протягом певного терміну.

Патентна служба (у дизайні) – система обслуговування дизайнерської діяльності щодо захисту авторського права відповідно до патентного законодавства.

Плакат (від нім. та фр. «об'ява, афіша») – графічний твір, виконаний на великому аркуші зі стислим пояснювальним текстом, що переслідує інформаційну, рекламну, агітаційну, навчальну або іншу мету.

Предмет – 1) будь-яка матеріальна річ, виріб, матеріальний продукт праці; 2) галузь дослідження або перетворення (наприклад, структура об'єкта, його зовнішній вигляд, економічні характеристики, технологічні особливості

тощо). У процесі проектування об'єкта увага дизайнера у певний момент зосереджується на тому чи іншому предметі.

Предметне середовище – сукупність виробів та їх комплексів, що оточують людину та використовуються нею для організації життя.

Предметний комплекс – у дизайні під предметним комплексом розуміють сукупність матеріальних предметів, що пов'язані загальним задумом, призначенням, тобто становлять єдине ціле.

Предметно-просторове середовище – безпосереднє оточення людини. Сукупність природних і штучних просторів та їх наповнення речами, що знаходяться у постійній взаємодії з людиною. Це ландшафт – спільний витвір природи й людини. Це місто, село, вулиці, споруди, інтер'єри, комплекси їх обладнання.

Проблема (від гр. «завдання, утруднення») – складне теоретичне або практичне питання, що потребує вивчення й вирішення.

Проект (від лат. «кинутий вперед») – у дизайні під проектом розуміють проміжний чи кінцевий опис об'єкта проектування. Цей опис фіксується у відповідній дизайнерській документації (графіка, макет, пояснювальна записка). Дизайнерська документація є необхідною для складання технічної документації, виробництва та подальшої експлуатації продукції.

Пропорція (від лат. «співвідношення») – співвідношення частин цілого між собою та з цілим. У дизайні використовується як один із засобів художньої виразності.

Прототип (від гр. «прообраз») – у дизайні під прототипом розуміють зразок промислового виробу схожої функції, який слугує вихідною точкою для аналізу та вироблення проектною ідеєю.

Ринок – сукупність покупців товару (тих, що вже існують, і потенційних).

Ритм (від гр. «розміреність, узгодженість») – чергування впорядкованих елементів (звукових, мовних, зображальних). Відчуття ритму спостерігається за наявності не менш як 3-5 повторювань. У дизайні використовується як один із засобів художньої виразності.

Сайт (англ. «ділянка, місцезнаходження») – сукупність інформації, що розміщено на сервері. З технічної точки зору сайти класифікують за типом сервера. Абсолютна більшість сайтів є WWW-сайтами, тому термін «сайт» переважно використовується саме у цьому значенні.

Семантика (від гр. «означальний») – галузь знань, що вивчає відношення виразів мови (візуальної чи словесної) до позначуваних ними понять.

Семіотика (від гр. «знак») – наука про різні системи знаків, які використовують для передавання інформації.

Сенсорний (від лат. «відчуття») – відчуваючий, чутливий.

Силует (фр.) – обрис об'єкта, площинне однотонне зображення його. Від прізвища французького державного діяча XVIII століття Е. де Силуета, на якого було у такий спосіб намальовано карикатуру.

Симетрія (від гр. «відповідність») – розміщення точок або частин предмета в просторі, коли одна половина є ніби дзеркальним відображенням

другої. Розрізняють симетрії центральну (відносно точки), осьову (відносно прямої) та площинну (відносно площини). Використовується як один із засобів художньої виразності. Протилежне – асиметрія.

Синтез (від гр. «з'єднання, складання») – метод вивчення предмета у цілісності, єдності й взаємозв'язку його частин. Синтез у дизайні – це впорядкування, складання разом проєктних відомостей, що відібрано внаслідок дизайнерського аналізу та зведення їх до єдиного цілого.

Система (від гр. «утворення, складення») – множина взаємопов'язаних елементів, що становлять певне цілісне утворення.

Системний об'єкт – у дизайні під системним об'єктом розуміють не лише сукупність матеріальних предметів, а й усю соціально-культурну ситуацію, що проблематизується. Ця ситуація на кожному етапі дизайнерської розробки моделюється цілісно, системно завдяки багатоаспектному розгляданню проблеми.

Системний підхід – у дизайні під системним підходом розуміють розглядання складного, розгалуженого об'єкта проектування як системи взаємопов'язаних елементів, а саме: матеріальних предметів, процесів, явищ, ідей.

Смак естетичний – компонент структури особистості, одна з форм її ставлення до навколишньої дійсності. Він відображає уподобання людини і має яскраве емоційне забарвлення. Критерії суджень естетичного смаку (подобається — не подобається) можуть не усвідомлюватися.

Стандарт (англ.) – норма, зразок, мірило. Еталон, прийнятий для порівняння з ним інших подібних об'єктів, явищ.

Стиль (від лат «паличка для письма») – у давнину від особливостей форми певного типу палички залежали й особливості та своєрідність зовнішнього вигляду тексту, який нею написано. Згодом цей термін став визначати своєрідність, особливості, стійкі ознаки якогось явища або предмета.

Структура (від лат. «побудова») – внутрішня будова чогось, певний взаємозв'язок частин цілого.

Творче завдання – це завдання, вирішення якого не може бути досягнуто одними лише логічними виведенням з наявних засновків.

Творчість – процес людської діяльності, що створює якісно нові матеріальні й духовні цінності.

Текстура (від лат. «тканина, зв'язок, будова») – природний малюнок на поверхні перерізу деревини, каменю, полікристалічного тіла тощо.

Тектоніка (від гр. «майструю, будую») – у дизайні під тектонікою розуміють видиме віддзеркалювання у зовнішній формі предмета роботи конструкції та організації матеріалу. Взагалі тектоніка – наука, що вивчає будову і рухи земної кори, які є наслідком тих процесів, що відбувалися у середині земної кулі.

Утилітарний (від лат. «користь, вигода») – розрахований на практичне використання або вигоду, практичний.

Фактура (від лат. «оброблення, побудова») – особливості побудови поверхні будь-якого предмета. Поверхня може бути гладкою, шорсткою тощо. Використовується як один із засобів художньої виразності.

Фірмовий стиль – візуальна ідентифікація, стильова єдність елементів фірми – від середовища до продукції.

Форма (від лат. «зовнішність, устрій») – у дизайні під формою розуміють: 1) зовнішній вигляд, об'ємно-просторову організацію матеріального предмета; 2) зовнішнє вираження будь-якого внутрішнього змісту.

Формоутворення – категорія художньої діяльності, дизайнерської й технічної творчості, що виражає процес становлення та творення форми.

Фронтальність (від фр. «лобовий») – розміщення предмета лицьовою частиною до глядачів.

Функціоналізм (від лат. «той, що стосується функції») – широкий соціально-естетичний рух в архітектурі та прикладному мистецтві, що остаточно склався у 20-ті роки ХХ ст. і поширився у країнах Європи й Америки. Гаслом функціоналістів було «Форма йде за функцією».

Функціональність – відповідність промислового виробу своєму призначенню, тобто здатність його виконувати певну функцію у процесі життєдіяльності людини.

Функція (від лат. «виконання, звершення») – у дизайні під функцією розуміють роботу, яку виконує чи призначений виконувати промисловий виріб. Крім того, розуміють ще його змістову, ціннісну, знакову роль (наприклад, дороге, красиве, нове авто свідчить, що його володар має гроші тощо).

Цивілізація (від лат. «цивільний») – багатозначне поняття, вживається у культурології, політології та інших галузях знань. По-перше, як синонім культури, як її сходинка, що йде після варварства. По-друге, як особливий тип органічної цілісності, що є або симптомом занепаду культури, або високого рівня її розвитку. WWW (англ. World Wide Web) — всесвітнє розгалужене павутиння.

Web (англ. «павутиння») – сукупність Web-серверів та інформаційних ресурсів Інтернет, фактично ототожнюється з терміном «Інтернет», префікс низки термінів Інтернет.

Web-дизайн – дизайн WWW-сайта, художнє проектування його текстового та графічного наповнення. З образотворчої точки зору має багато спільного з графічним дизайном.

Web-сторінка – окремих документ або декілька документів, частина інформації, яку розміщено на сайті в Інтернет. Web-сторінку можна переглядати за допомогою браузера.

Навчально-методичне видання
(українською мовою)

Сілогаєва Вероніка Володимирівна

ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН У МІСЬКОМУ СЕРЕДОВИЩІ

Методичні вказівки до лабораторних занять
для здобувачів ступеня вищої освіти бакалавра
спеціальності «Дизайн» освітньо-професійної програми
«Графічний дизайн»

Рецензент *Г. В. Локарєва*

Відповідальний за випуск *І. В. Козич*

Коректор *В. В. Сілогаєва*