

Міністерство освіти і науки України
Державний вищий навчальний заклад
Прикарпатський національний університет імені Василя Стефаника
Інститут мистецтв
Кафедра образотворчого мистецтва та реставрації ім. М. Фіголя

ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН

Навчально-методичні рекомендації для студентів
напрямку підготовки – 0202 “Мистецтво” спеціальності – 6.020205
“Образотворче мистецтво” кваліфікація “Бакалавр
образотворчого мистецтва”

Івано-Франківськ
2015



УДК 76.:7.012
ББК 85.15
Д 99

*Рекомендовано до друку вченою радою Інституту мистецтв
Прикарпатського національного університету імені Василя
Стефаника (протокол №5 від 23 грудня 2014 р.)*

Рецензенти

Бойчук Богдан Васильович завідувач кафедри образотворчого мистецтва та реставрації ім. М. Фіголя, кандидат мистецтвознавства, професор
Дяків Олена Василівна кандидат мистецтвознавства, доцент кафедри образотворчого мистецтва та реставрації ім. М. Фіголя

Навчально-методичні рекомендації розроблені з метою ознайомлення студентів з основними вимогами щодо змісту, структури навчальної дисципліни “Графічний дизайн”. Представлені методологічні вимоги щодо програми курсу “Графічний дизайн” сприятимуть якісній підготовці фахівців напряму підготовки – 0202 “Мистецтво” спеціальності – 6.020205 “Образотворче мистецтво” кваліфікація “Бакалавр образотворчого мистецтва” та поповнять методичне забезпечення навчального процесу в Інституті мистецтв Прикарпатського національного університету імені Василя Стефаника.

ББК 85.15
© М. В. Дяків., 2015

© Прикарпатський національний університет імені Василя Стефаника,
2015

ЗМІСТ

Вступ.....	4
Зародження дизайн-освіти в Україні.....	6
Графічна інформація в системі комп'ютерної графіки.....	14
Графічний дизайн: методологічні особливості виконання практичних завдань.....	18
Словник термінів графічного дизайну.....	24
Запитання для самоконтролю.....	28
Список рекомендованої літератури.....	29
Додатки.....	33

Вступ

Головною метою освітнього процесу є всебічний розвиток художника, який володіє теоретичними знаннями та практичними навичками, творчо думає, мислить, постійно вдосконалюючи власні індивідуальні можливості. Тільки такий фахівець може працювати на належному високому професійному рівні, створюючи оригінальні, нові за художнім рішенням мистецькі твори.

Методичні принципи графічного дизайну – фундамент, на який опирається фахівець у своїй роботі.

Методика занять з графічного дизайну ґрунтується на вмінні та знаннях з рисунку, живопису, гравюри, шрифтів, книжкового мистецтва, основ поліграфії, фотографії та комп'ютерної графіки, історії мистецтв, філософії, які підкріпленні соціологічними, психологічними та іншими знаннями в галузі техніки, технології, економіки.

Органічно поєднуючи в собі художника, графіка та дизайнера наш випускник буде підготовлений для проектування художніх творів широкого асортименту. Це різноманітна друкована та рекламно-інформаційна продукція: плакати, листівки, брошури, каталоги, календарі, марки, засоби наглядної інформації, пам'ятні та сувенірні видання, грамоти, дипломи, інші відзнаки морального заохочення, ділова документація. Це також художньо-графічне оформлення промислових та інших підприємств, торгівлі, служб сервісу, виставкових комплексів, різноманітних суспільних та державних установ – емблеми, фірмові знаки, логотипи, шрифтова графіка, знаки візуальної комунікації, вивіски, вітрини, графічне оформлення офісів тощо. Це – тара та упаковка, друкарські видання, об'ємна реклама, ігри та інші розробки.

Твори графічного дизайну можуть тиражуватись промисловим методом, або ж виконуватись індивідуально. Виходячи з цього, твори створені першим методом, належать до промислового мистецтва, другим – до прикладного мистецтва.

На сьогодні фахівці графічного дизайну володіють професійною універсальністю, широким спектром художніх засобів та проектних методів, що дозволяє їм створювати об'єкти різної складності – від єдиного товарного знака до цілого комплексу, який створює візуально-інформаційне середовище, забезпечуючи необхідний зв'язок між людиною та середовищем, між людиною та суспільством.

Зародження дизайн-освіти в Україні

Проблеми дизайнерської освіти в Україні набувають сьогодні не стільки академічний, скільки практичний інтерес: у стислі терміни досягти економічних зрушень. Звідси крайня необхідність у висококваліфікованих дизайнерських фахівцях. Велика кількість спеціалізацій сучасного дизайну об'єднується трьома основними його гілками – дизайном промислових виробів, графічним дизайном, дизайном середовища. Як окрема галузь мистецтва, дизайн існує зовсім нещодавно.

Українська інтелігенція, яка з другої половини ХІХ ст. особливо активно заявила про себе як про суспільну силу, була головним чином селянського походження, а отже, психологічно, матеріально і духовно пов'язана з сільським культурним середовищем. Цілком природно, що формуючи свій побут в умовах міста, діячі української культури та мистецтва свідомо робили спроби прищепити елементи і риси близького їм естетичного середовища. Зацікавлення традиціями побуту, етнографічними особливостями і народними естетичними уявленнями зростає одночасно на усій етнічній території українських земель, розділених кордонами кількох держав.

Історично склалось так, що як і Україна, яку віками намагались розділити між собою сусідні держави, так і дизайн-освіта в різних її частинах була різною.

Східна, Центральна та Південна Україна, яка входила до Російської імперії, були дещо відірвані від європейського життя, відповідно і процеси, що протікали на її теренах дещо відрізнялись від Європейських. Дизайн-освіта Західної України в цей час формувалась в загальноєвропейських процесах, оскільки входила до складу декількох центральноєвропейських держав. Деякі урядові реформи щодо галицьких українців провели Австро-Угорська монархія, коли Галичина входила до її складу, котрі були спрямовані на сприяння культурно-освітнього їх розвитку. Львову, а не Кракову в 70-х рр. ХІХ ст., було надано право адміністративної столиці Галичини, яка стала окремою провінцією Австро-Угорщини. Тісні культурні і мистецькі зв'язки між Віднем і Львовом прагнула встановити дипломатія Австро-Угорщини. Десятки стипендіатів з Галичини щороку навчались у вищих навчальних закладах та промислових школах Відня. В той же час у містечка Галичини і Буковини розвивались численні промислові школи. У Львові завдяки старанням львівської інтелігенції було відкрито промислову школу,

така ж школа діяла і в Станіславі (Івано-Франківськ). З 1905 р. по 1914 р. у Львові діяла так звана “Вільна академія мистецтв”, а у 20-ті та 30-ті рр. – низка приватних шкіл і студій.

За часів Російської імперії на теренах України у другій половині ХІХ ст. утворилося три основні центри: Київ, Харків та Одеса, в яких виникли художні навчальні заклади, якими опікувалась Петербурзька Академія мистецтв. оскільки Харків на той час був великим індустріальним центром, то лише в школі М. Раєвської-Іванової домінував художньо-промисловий нахил, що був праобразом дизайнерської освіти. У двадцяті роки скрізь і в Києві, і в Харкові, і в Одесі став домінувати Московський художньо-промисловий напрям. На станкові форми в навчальних закладах зверталось значно менше уваги. Лише згодом, коли художня освіта перейшла на наступний етап, пов'язаний з відкриттям теорії “виборного мистецтва”, реформа 1934 р. позбавила ці інститути художньо-промислового напрямку.

Реформа не зачепила київський і харківський художній інститут, а одеський перетворила на училище середнього типу, що значно знизило освітньо-художній рівень Південної України аж до післявоєнних років.

Харків став потужним промисловим центром машинобудування, харківський художній інститут перетворюється на Харківський художньо-промисловий інститут, де відкриваються в основному тільки дизайнерські спеціальності. Розвиток машинобудівної промисловості Харківсько-Донецького регіону вплинув на формування художньо-промислової школи, яка базувалась на двох навчальних закладах: школі малювання М. Раєвської-Іванової, що мала тоді художньо-промисловий нахил та харківському технічному інституті, який мав досвід підготовки інженерів з елементами дизайнерської освіти і хоча вищий навчальний заклад було створено, однак він ще не мав ні матеріальної бази, ні фахівців цієї галузі. З першого навчального року було відкрито три основні напрямки сучасного дизайну: промисловий дизайн, графічний дизайн та дизайн середовища.

Кожний з трьох названих напрямів сучасного дизайну поділяється на велику кількість спеціалізацій. Однак методичні принципи діяльності дизайнерів усередині кожного напрямку залишаються спільними, лише з деяким коригуванням на особливості об'єкта розробки. Методичні принципи дизайну – це фундамент, на який спирається дизайнер у своїй роботі.

У реорганізованому інституті напрям графічного Дизайну представляла кафедра промислової графіки та пакування (як її тоді було названо). Вона була створена на базі спеціальності “Графіка”, що існувала в різний період інституту.

Не можливо лишити поза увагою такі визначні навчальні заклади, як Львівська політехніка та Львівську національну академію мистецтв. З перших років свого існування Львівська політехніка зарекомендувала себе як потужний осередок науки і освіти в Європі, генератор технічних ідей та винаходів. У всі часи з її стін виходили елітні висококваліфіковані інженери. цей престиж здобувався працею багатьох поколінь викладачів, професорів, науковців.

Львівська політехніка – одна з найдавніших академічних технічних шкіл у Європі і перша на українській землі. Як Технічна академія вона відчинила свої двері 4 листопада 1844 року і її першим директором був Флоріан Шіндлер. Восени 1848 р. будинок Технічної академії згорів. В 1849 – 1850 рр. приміщення Академії відбудували, але воно не могло задовольнити галицьку громад кість, оскільки в цей час у країнах Європи відбувалась технічна революція. Назріла необхідність будівництва нового приміщення, яке відповідало б вимогам політехнічної освіти. Підготовку проекту нового приміщення Академії і керівництво його будівництвом доручили архітектору Юліану Захарієвичу, який згодом (14 листопада 1877 р.) став ректором. Будівництво головного корпусу Академії тривало 3 роки (квітень 1874 р. – жовтень 1877 р.)

У 1877 р. Технічну академію перейменували на Політехнічну школу з правами вищого технічного навчального закладу Австро-Угорської імперії. Вона стала складовою європейської технічної науки. У Політехнічній школі навчалися студенти з Росії, Німеччини, Румунії, Франції, Туреччини та інших країн.

У вересні 1880 р. Політехнічну школу відвідав цісар Франц Йосиф, який замовив у Яна Матейка одинадцять картин, котрі відображали б технічний прогрес людства. Нині ці картини прикрашають актову залу головного корпусу університету. В 1894 р. прийнято статут Політехнічної школи, а в 1901 р. школа одержала право на присудження наукових ступенів докторів технічних наук і почесних докторів. У червні 1920 р. приймається новий статут Політехнічної школи і вона перейменовується на Львівську політехніку. У жовтні 1939 р. Львівська політехніка перейменовується на Львівський політехнічний інститут.

Львівську національну академію мистецтв, яка представляє один з найбільш цікавих напрямів вищої освіти України, а саме – професійну підготовку і виховання творчих особистостей у галузях образотворчого і декоративно-прикладного мистецтва, дизайну, реставрації, культурології, мистецтвознавства та менеджменту мистецтва. Ідея створення у Львові мистецької академії зародилася понад сто років тому, а тому сучасний навчальний заклад є спадкоємцем кращих традицій і надбань художньої освіти, започаткованої у Львові ще в середині ХІХ ст. Свою історію він веде від Художньо-промислової школи (1876 р.), Вільної академії мистецтв (1905 р.), Мистецької школи Олекси Новаківського (1923 р.), інших навчальних закладів, у системі яких апробувалася академічна освіта. У цих мистецьких закладах навчалися, а згодом і викладали видатні митці, вихованці провідних європейських академій Іван Труш, Осип Курилас, Антін Монастирський, Олена Кульчицька, Григорій Смольський, Святослав Гординський та багато інших.

1960-ті рр. прийнято вважати роками “відлиги”, тобто певною мірою послаблення тоталітаризму в СРСР. Дизайнери займалися розбудовою “директивного” дизайну. Директиви йшли з Москви у вигляді постанов партії та уряду. Згідно з ними в Україні було відкрито дві філії Всесоюзного науково-дослідного інституту технічної естетики (ВНДІТЕ) – у Києві та Харкові.

Харківський художній інститут було реорганізовано в Харківський художньо-промисловий інститут, де відкрили дизайнерські спеціальності. Ці три події стали дійсно значущими, як показали наступні десятиліття. В Україні протягом тридцяти років склалися науково-методично-освітні центри. Ідеалом дизайнерської професії третьої чверті ХХ ст. вважалась художня проектно-виробнича діяльність. То були переважно колективні форми роботи дизайнерів (проектні групи, бюро) у тісному співробітництві з фахівцями виробничого профілю. Використовувались новітні наукові методики стимуляції конструктивного мислення із залученням величезного масиву точних даних, статистичних таблиць, формалізованих результатів прикладних досліджень і лабораторних експериментів, котрі забезпечували наукову обґрунтованість кожного проекту.

Аналіз розвитку дизайну в незалежній Україні показує, що дизайнерська галузь зазнала суттєвих зрушень, які зумовили головним чином становлення ринкової економіки. Протягом 1990-х

років сформувався ринок дизайнерських послуг, який у першу чергу зачепив сфери графічного та середовищного дизайну. Замовлення на дизайн-графічну продукцію для новостворюваних фірм (логотипи, візитки, бланки листів, іншої фірмової документації, конверти, рекламні листівки, плакати, різні елементи зовнішньої реклами, реклама на телебаченні тощо) з'явилися першими і стали реальною силою у сфері дизайну як важеля ринкової економіки. Слідом надійшли замовлення на інтер'єри офісів і магазинів та оформлення їхніх входів, що могли дозволити собі ті замовники, в яких бізнесові справи йшли добре. До цього поступово додавалися замовлення на інтер'єри приватних помешкань, а також ресторанів, кафе, казино, клубних приміщень тощо, тобто розширювався ринок дизайнерських послуг – відбувалося освоєння наробок Заходу і наслідування ним.

Разом із перейманням самої сутності входження дизайну в ринок запозичувалися також і західні стандарти візуальної культури: дизайнери намагалися надивитися якомога більше зарубіжних дизайнерських творів, щоб потім переробляти побачене на свій лад залежно від особливостей об'єкта розробки та забаганок замовника.

Водночас діяльність фірм – постачальників західного дизайнерського продукту має і негативні наслідки: дизайнер поступово перетворюється на промоутера, що виконує ключову роль у просуванні зарубіжних творів на вітчизняному рівні.

Наявна дизайнерська практика демонструє головним чином слідування сучасним модним формам, котрі винайдені дизайнерами інших країн – переважно західних. Коли це виконується на високому професійному рівні, це вже досягнення. Доки буде продовжуватися лише повторювання, доти про Україну як дизайнерську державу ніхто у світі не знатиме.

Графічний дизайн – це вид сучасного мистецтва, об'єктом опрацювання якого є графічні об'єкти (листівки, логотипи, візитки, веб-сайти тощо), що створюються за допомогою різних видів графіки.

Словосполучення “**графічний дизайн**” зовсім недавно використовувалось по відношенню до друкованої продукції. Воно означало структурування й організацію друкарського тексту і зображень з метою інформування та розваги читачів. Для цього застосовували різні графічні засоби: лінії й штрихування, вензелі й різноманітні шрифти тощо.

В сучасній графіці використовуються ті ж принципи ліній та штрихів – векторна графіка, кольорових плям – растрова графіка, а

набір шрифтів величезний і можливості кольорових рішень необмежені. Для виконання застосовуються цифрові технології. Це полегшує процес, а вихідний продукт стає якіснішим.

Графічний дизайн можна класифікувати за категоріями поставлених завдань:

- типографіка, каліграфія, шрифти, книжкове оформлення;
- фірмовий стиль (корпоративний стиль), в тому числі фірмові знаки, логотипи, брендбуки;
- візуальні комунікації, в тому числі системи орієнтації (навігаційні та інші піктограми);
- плакатна продукція, в тому числі рекламні плакати;
- візуальні рішення для упаковок продукції, в тому числі харчової;
- завдання веб-дизайну;
- візуальний стиль телевізійних передач та інших продуктів ЗМІ.

Якщо говорити про графічний дизайн як про один з “помічників” рекламної компанії, то слід виділити декілька основних напрямків:

- графічний дизайн офісної продукції (дизайн візиток, бланків, конвертів, заставок на робочий стіл тощо);
- графічний дизайн рекламної продукції (дизайн реклами в ЗМІ, дизайн зовнішньої реклами, графічний дизайн плакатів, презентацій);
- графічний дизайн поліграфічної продукції (дизайн каталогів, флаєрів, листівок, буклетів);
- графічний дизайн сувенірної продукції (дизайн листівок, календарів, блокнотів, ручок, чашок, прапорців тощо).

Сьогодні в Україні набуло практичного застосування створення комерційної графіки: фірмового стилю, реклами, поліграфічних видань, упаковки тощо. Розвивається індустрія, в якій використання комерційної графіки для просування товарів на ринку є основним. Дизайнери залучені до цього процесу найширше, бо їхнє завдання полягає у створенні умов сприятливих для споживання товарів і послуг.

Професійне комп'ютерне програмне забезпечення використовується: для офсетної поліграфії – Adobe Photoshop (робота з растровим зображенням), Adobe Illustratoor (робота з векторним зображенням), Adobe InDesing і QuarkXPress (верстання сторінок); для зовнішньої реклами і трафаретного друку – Corel Draw.

Графічний дизайн поєднує в собі текстовий дизайн і професійно створені макети сторінок. Він є сьогодні одним з найбільш перспективних напрямів. Складно знайти сферу життя, де б графічний дизайн не був задіяний. Все що оточує нас на вулицях, в магазинах, в транспорті, в офісах і учбових закладах, на телебаченні та в мережі Інтернет – скрізь можна побачити результат роботи графічних дизайнерів.

Графічна інформація в системі комп'ютерної графіки

З комп'ютерною графікою ми зустрічаємось кожного дня – в кіно, в телевізійних програмах, в Інтернеті і навіть на вулицях (рекламні щити і об'яви). Тому питання редагування малюнків, ретушування фотографій, підготовка Web-графіки і плакатів стають все більш актуальними. Найвідомішою програмою комп'ютерної графіки є растровий редактор Adobe Photoshop.

Основне завдання спеціаліста, що створює зображення – створення об'єкта візуальної комунікації. Під візуальною комунікацією розуміємо інформаційний процес, при якому підготовлені автором зображення передаються глядачу по каналу зору. В межах художньої комп'ютерної графіки створений художником об'єкт візуальної комунікації – це масив графічної інформації, яка представлена у формі інформації, яка зберігається на машинних носіях, обробляється за допомогою програм, відтворюється з а допомогою периферійних графічних приладів і передається засобами масової інформації.

Вивчення Adobe Photoshop потрібно розпочати з вивчення основних інструментів, палітер та панелей. Після запуску Adobe Photoshop, перед нами з'являється основний екран на якому розміщуються: панелі опцій, стрічка меню, панель інструментів, палітри.

На панелі опцій відображаються параметри інструмента, що використовуються на даний час.

Стрічка меню складається з команд меню: File (файл), Edit (правка), Image (зображення), Layer (шар), Select (виділення), Filter (фільтр), View (вид), Window (вікно), Help (довідка). Всі ці команди меню призначені для здійснення повноцінної роботи із зображенням – його редагування, трансформування, копіювання, вирізування тощо.

На панелі інструментів об'єднані всі основні інструменти, що використовуються при роботі з Adobe Photoshop: 1) інструменти виділення меж геометричної форми; 2) інструменти виділення меж довільними формами; 3) інструменти для усунення дефектів зображення; 4) інструменти дублювання; 5) інструменти для витирання; 6) інструменти для корекції чіткості границь зображення; 7) інструменти виділення; 8) інструменти для роботи з контурами; 9) інструменти для створення приміток; 10) інструменти для роботи з клаптиками; 11) інструменти для малювання; 12) інструменти для відтворення вихідного зображення; 13) інструменти заливки; 14)

інструменти для освітлення і затемнення зображення; 15) інструменти для роботи з текстом; 16) векторні інструменти малювання; 17) інструменти для роботи з кольором, кутами і відстанню.

Панель опцій задає параметри того чи іншого інструмента. Набір і кількість параметрів залежить від вибору інструмента. В якості приклада наведемо опції для інструмента Pen (перо). Цей інструмент можна вибрати на панелі інструментів розкривши список натиснувши на стрілочку поряд з піктограмою інструмента. Для того щоб задати параметри інструмента по замовчуванню, в опціях меню, які з'являються при натисненні на піктограму, потрібно вибрати пункт Reset all Tools (Відновити всі інструменти).

Палітри:

палітра Navigator (навігатор) допомагає здійснити навігацію по зображенню;

палітра Info (інформація) являє собою довідкову інформацію;

палітра Histogram (гістограма) дозволяє продивлятися тональну і кольорову інформацію про зображення, а також одночасно спостерігати зміни, що відбуваються в зображенні;

палітра Color (колір) дозволяє вибрати не тільки основний колір, але й колір тла;

палітра Swatches (взірці) складається з взірців кольорів, які можна вибрати;

палітра Styles (стиль) має набір стандартних орнаментів та ефектів;

палітра History (історія) дозволяє відмінити виконання дій включно і ті, які не відмінюються поєднанням клавіш Ctrl+Z;

палітра Action (дії) дозволяє автоматизувати та прискорити роботу;

палітра Tool Presets (набір інструментів) дублює роботу панелі опції і панелі інструментів;

палітра Layers (шари) відображає всі присутні шари в тому чи іншому документі, дозволяє їх редагувати, видаляти, добавляти нові тощо;

палітра Layer Comps (склад шару) являє собою “фото” склад палітри Layers;

палітра Character (шрифт), в ній задаються всі характеристики шрифтів: стиль, розмір, колір, тип, масштаб, між строкові та міжлітерні відстані, мова;

палітра Paragraph (абзац), в ній задаються значення відступів всього тексту і першої строки, відстань між абзацами, тип вирівнювання, а також організація автоматичного переносу слів по строкам;

палітра Brushes (пензлики) дає широкий вибір форм і розмірів пензликів;

палітра Animation дозволяє перетворити статичне зображення в анімаційне;

палітра Folder дозволяє організувати і швидко відшукати потрібні папки і файли;

палітра Favorites, в ній знаходяться особливі папки для більш зручного і швидкого використання;

палітра Keywords дозволяє створити і застосувати до файлів ключові слова, щоб потім мати можливість об'єднати їх згідно змісту;

палітра Metadata зберігає інформацію про файл: автора, час створення, історію, характеристик тощо.

Зображення, які ми бачимо на екрані Photoshop, складаються з так званих пікселів – різноколірних точок, що формують зображення шляхом змін кольору. Щоб побачити ці точки потрібно в декілька раз збільшити зображення. При цьому картина здобуває зернистість – це і є пікселі.

Важливою характеристикою зображення є його розширення – якість пікселів, що є в певному зображенні.

Типи піксельних зображень:

- 1) штриховим називають піксельне зображення, колір кожного пікселя якого приймає одне з двох фіксованих значень;
- 2) монохромним називають піксельне зображення, колір кожного пікселя якого являє собою суміш двох базових кольорів;
- 3) індексованим називають піксельне зображення, колір кожного пікселя якого вибирається із заздалегідь фіксованої палітри пронумерованих кольорів;
- 4) повно колірним називають піксельне зображення, колір кожного пікселя якого задається у відповідності з однією кольоровою моделлю (RGB, CMYK, HSB, HSL, LAB), що дозволяє працювати зі спектром кольорів.

На практиці художник зустрічається з великою кількістю піксельних зображень. Але в основі кожного такого зображення лежить одна і та ж інформаційна модель, розуміння принципів роботи

з якою дозволяє швидко освоїти конкретні інструменти і прийоми роботи з піксельними зображеннями будь-якого графічного пакета програм.

Графічний дизайн: методологічні особливості виконання практичних завдань

В методичному посібнику подано програму графічного дизайну, що ґрунтується на практичних знаннях з рисунку, живопису, графіки, основ поліграфії, фотографії та комп'ютерної графіки, історії мистецтв, філософії і підкріпленні соціологічними, психологічними та іншими знаннями в галузі техніки, технології, економіки.

Графічний дизайн безпосередньо пов'язаний з розвитком рекламної справи та друкарською продукцією. Стверджувати, що функція графічного дизайну полягає у необхідності підготовки фахівців графічних рекламних зображень не зовсім вірно. По суті прояви графічного дизайну можна спостерігати від моменту появи писемності, коли людина шукала форму вияву інформації, завдяки знакам, які пізніше склали в систему з виразними художніми ознаками. Літера, силует, графічні засоби (крапка, лінія, пляма), колір – складові графічних композицій, метою яких є досягнення гармонії. Графічний дизайн об'єднав у собі знання з основ композиції, кольорознавства, малюнку, живопису, графіки, а також фотомистецтва та цифрових технологій.

Залишатись осторонь новітніх процесів ХХІ ст. неможливо, зокрема у навчальних закладах, де пріоритетними є запровадження інноваційних дисциплін, що взаємопов'язані з вимогами часу, в тому числі і до вимог навчання художніх дисциплін. Тому на базі Прикарпатського національного університету ім. В. Стефаника “графічний дизайн” як предмет вивчення утвердився у вигляді теоретичних та практичних занять для курсів образотворчого мистецтва, дизайну, декоративно-прикладного мистецтва. В програмі навчального курсу для студентів образотворчого напряму запропоновано ряд завдань на розвиток і подальше формуванням креативного мишлення художника-дизайнера. Звичайно деякі завдання взяті з підручника М. Я. Куленка “Основи графічного дизайну”, де автор розробив логічно-послідовну структуру навчання. Метою такого курсу, як зазначає Куленко є “потреба – українського національного формування та виробництва промислової продукції, конкурентноспроможної на світовому ринку товарів”; цей принцип є тотожним з впровадженням і пропагуванням української мистецької спадщини, яка позначається безпосередньо на графічних зображеннях [14]. Підтримання національно-етнічної ідентифікації дозволяє розширити творчість дизайнерів початківців, розкрити нові грані

розуміння теми, через інтерпретації народної творчості в системі графічних зображень. Для ширшого усвідомлення ролі графічного дизайну варто звернути увагу на працю В. Я. Даниленка “Майбутнє європейського дизайну: Чехія, Польща, Україна”, який наводить паралелі в розвитку дизайну трьох країнах та виявляє особливості розвитку цього напрямку мистецтва [3].

Графічний дизайн це та дисципліна, що дозволяє як викладачу так і студенту імпровізувати в процесі створення візуального образу, надавати несподіваних форм компонентам композиції, експериментувати з кольоровою палітрою. Такі завдання як розробка власного ініціального знаку, буквиці, шрифтової композиції покликані звернути увагу студентів до мистецтва каліграфії, розкрити сутність трансформації літер. Алфавіт як джерело натхнення має різні стилістичні особливості, тому художникам цікаво комбінувати в шрифтових композиціях літерні форми, імітувати ними певні зображення. Новітній напрям графічного дизайну типографіка є актуальним у завданні “шрифтовий портрет” – зображення опрацьовують літерними знаками, різними по стилю, розмірам, формам та кольору. Такі завдання ґрунтуються на творчому доробку зарубіжних та вітчизняних художників, які є відкривачами нових можливостей у сфері графічного дизайну. Подібні роботи сприяють розширенню творчих можливостей студентів, в процесі виконання відбувається оволодіння навичками компонування літер у складні схеми портрету. Результатом такої практики є трансформовані візуальні образи, своєрідні портретні колажі, в яких засоби виправдовують мету.

Цифрові технології полегшили і разом з тим ускладнили виконання завдань з графічного дизайну. Частина завдань студенти виконують в графічних редакторах, тому окрім знань з базових наук потрібно ретельно вивчити можливості редагування зображень за допомогою Adobe Photoshop, Corel Draw тощо. Митець в умовах швидкої інформатизації простору в системі інтернету повинен вмотивовано виконувати поставлені завдання, щодо вимог часу та пріоритетів. Великий об'єм матеріалу який міститься в інтернеті є доступним інформативним та ілюстративним посібником. Проте обов'язком наставника є спрямувати студента на небанальне копіювання вже існуючих візуальних образів, не повторювати так званий плагіат, а розкрити власні ідеї, прагнення та досягнення.

У третьому та четвертому семестрах розпочинається робота над цифровим зображенням і для того, щоб студенти краще зрозуміли багатоваріантність виконання поставлених завдань на початках їм пропонують стилізувати пейзаж в графічному редакторі. Ми вивчаємо принципи роботи з шарами, трансформації, палітри кольорів та редагування тонального та кольорового діапазону. Стилізація проводиться на основі ілюстрації твору мистецтва, таким чином щоб зображення по-перше отримало нове декоративне звучання, по-друге було досягнуто гармонії композиції та кольорової гами.

Фірмовий стиль є наступним завданням, яке включає в себе декілька складових: логотип, фірмовий знак, фірмові кольори, фірмовий шрифт, фірмова візитка, фірмовий бланк, фірмовий конверт. Для розробки фірмового стилю пропонуються на вибір реальні або уявні об'єкти, фірми, підприємства, юридичні або приватні особи. Над завданням ми працюємо у декілька етапів; шукаємо асоціації на задану тему, вибираємо стилістику, створюємо ескізи, виконуємо почергово усі компоненти фірмового стилю. Логотип важливий компонент фірмового стилю, в ньому повинні бути закладені асоціативні ідеї, які ілюструють у знаковій формі основний зміст об'єкту чи суб'єкту реклами. Для того щоб створити логотип розробляємо декілька варіантів ескізів, в яких відштовхуємось від реалістичного зображення стилізуючи його в зрозумілі прості графічні форми. Згодом переводимо готове зображення в цифрове з можливою корекцією кольору або форми. На основі логотипу розробляємо фірмовий знак, де вводимо шрифтову інформацію. Усі складові фірмового стилю є своєрідними брендами фірми чи підприємства; форма, колір, стиль шрифта є впізнаваними асоціаціями, що покликані створити один візуальний образ.

В роботі над створенням візитки, фірмового бланка та конверта є важливим створення самої паперової форми, на яку пізніше компонується зображення, логотип, шрифтова інформація. Композиції конверта, бланка або візитки студенти складають прикладним методом, тому їхні форми мають різноманітні варіанти (продовгуваті, квадратні, трикутні, асиметричні тощо). Саме розміщення інформації являє собою другий етап компонування та розуміння художником мети і завдання подібної продукції. Спираючись на досвід зарубіжних та вітчизняних спеціалістів студенти мають уникнути прямого повторення існуючих зображень та

ідей, натомість дане завдання повинно демонструвати усю повноту концепції задуму.

В п'ятому семестрі студенти виконують “листівку” – тема довільна або присвячена Великоднім святam. Попередньо ми вивчаємо історію розвитку цього виду друкованої продукції, розглядаємо ілюстрації та приступаємо до ескізування. Промальовуємо зображення, якщо таке там присутнє, воно повинно бути пов'язане з темою листівки, стилістично вмотивоване щодо самої ідеї. Вимоги виконання такого завдання – стилізація, композиційна гармонія, лаконічність, хроматична гамма, обов'язкове використання шрифтової інформації. При необхідності листівку створюють декількома техніками, наприклад поєднують живопис з паперопластикою (витинанка, пап'ємаше). Графічні зображення на листівках в ахроматичній гамі з виразною авторською подачею, зокрема цікавими знаками-символами або шрифтом. Листівка може містити: зображення – шрифт; тільки зображення; тільки шрифт. Проте за змістовим наповнення листівка повинна бути цікавою для глядача, доносити ідею відносно теми, хвилювати кольором, формою, лінією тощо.

“Плакат” – завдання шостого семестру навчання студентів напряму підготовки “образотворче мистецтво”. Популяризація плакату є актуальною, адже “наприкінці 1980-х рр. в Україні поступово ствердилось принципово нове плакатне мистецтво” [2, 16]. Форма подачі ілюстративної та шрифтової інформації в плакаті сьогодні різноманітна та багатогранна, що зумовлено сферами використання (театральні афіші, плакати до виставок, екологічні, соціальні, політичні тощо). На створення тематичних плакатів надихають досягнення майстерень графічного дизайну Національної академії образотворчого мистецтва та архітектури “очолювана Віталієм Шостею”, який “сміливо експериментує в навчальному процесі, створює умови для філософських, дослідницьких, евристичних пошуків у проектуванні...” [35, 100]. Для цього завдання ми обираємо теми пов'язані із етномистецтвом та всім, що стосується народного мистецтва України. Студенти вивчають специфіку подачі орнаментальних елементів українського мистецтва, стилізують та втілюють новітні ідеї в композиціях плакату.

Сьомий та восьмий навчальні семестри містять такі завдання як “ілюстративна сторінка” та “каталог”. Перше завдання базується на виконанні студентами асоціативно-образного малюнку до твору

Т. Шевченка, Л. Українки, І. Франка та ін. Обраний матеріал спонукає до розвитку абстрактно-асоціативних образів і на основі цього проявляється творча індивідуальність, стилістична манера подачі, характерний набір засобів композиції притаманних даному автору та найголовніше – ідея. Подібні завдання є цінними адже вони акцентують увагу на проукраїнських письменниках, викликають почуття національної гордості та базуються на патріотичній самосвідомості студентів. В композиціях “ілюстративної сторінки” етнічні мотиви української культури виявляють усі глибину текстового матеріалу, бо якнайкраще самоідентифікують твір.

“Каталог” є завершальною роботою, своєрідним підсумком курсу “графічного дизайну”. Студенти на протязі чотирьох років навчання збирають ілюстративний матеріал, що пов'язаний з їхньою творчістю або ж творчістю сучасного українського митця. Матеріал систематизуємо по розділах (графіка, живопис, рисунок, іконопис тощо), композиційно узгоджуємо його на сторінках та шукаємо цікаві варіанти трансформації листів. Попередньо створюємо форму листів, що можуть мати різноманітні форми, асиметрію чи симетрію в розгортці, або класична книжкова подача. Автори шляхом комбінування розташовують свої твори на сторінках, визначаючись з тлом та іншими елементами композицій, на першій сторінці подають коротеньку анотацію про себе в довільній формі, таким чином ідентифікують себе як автора-митця. Така робота спонукає студентів навчитись систематизувати свій творчий доробок, естетично подати свою працю на огляд.

Навчальна дисципліна “Графічний дизайн” розрахована на залучення до проектно-дизайнерської діяльності молодих художників. В графічному дизайні використовують сучасні технічно-інформаційні технології та задовольняють в художньо-естетичному плані різноманітні запити. Виконання найскладніших завдань завжди розпочинається з поступових етапів, в яких виявляються уміння художника самореалізувати та поєднати ідею з практикою; навчити організовано та творчо працювати – основне завдання вчителя; засвоїти знання та розкрити власний творчий потенціал ось що є найголовнішим для студента. А отже у процесі навчання обов'язково беруть участь суб'єкти, які працюють в напрямку розвитку та вдосконалення предмету “Графічного дизайну”.

Словник термінів графічного дизайну

АЛЬБОМ – (фр. album, від лат. – клопоть білого паперу) – 1) переплетені аркуші для малювання автографів, лекцій тощо; 2) збірка виданих репродукцій, фотографій, креслень тощо, зазвичай з пояснювальним текстом [21, 15].

ГЕРАЛЬДИКА – (від лат. heraldus – оповісник, глашатай, герольд) – 1) первісно (XIII – на початку XIX ст.) складання та тлумачення дворянських, церковних, земельних гербів; 2) з другої половини XIX ст. гербознавство, що вивчає герби як історичні джерела [21, 60].

ГРАФІТІ – (італ. graffiti – від grafio – гостра паличка для письма у давніх греків і римлян) – 1) архіт. написи і малюнки виконані в давнину на стінах архітектурних споруд; 2) перен. напис, малюнки зроблені розпиленням аерозольної фарби [21, 69].

ДИЗАЙН (від англ. design – малюнок, креслення, проект, задум) – 1) творча діяльність із формуванням предметного середовища; друга назва – художнє конструювання; 2) перен. ефектне зовнішнє оформлення певного виробу [21, 75].

ЕКСЛІБРИС (від лат. ex libris – із книг) – художньо виконана позначка на книзі, що вказує на її належність кому-небудь. Розпізнають суперекслібриси – рельєфні відбитки на корінці чи палітурці книги – та паперові екслібриси – на внутрішньому боці оправи. Гравійовані Е. виникли і Німеччині в XVI ст., в Росії в XVII [21, 87].

ЕМБЛЕМА (від грец. έμβλημα виставка, пізніше виставлена частина) – 1) взг. умовне або символічне зображення певного поняття, ідеї; 2) накладний орнамент, різьблена прикраса; 3) мозаїчна робота, інкрустація [21, 23].

ІЛЮСТРАЦІЯ (від лат. illustratio – жвавий опис, наочне зображення) – 1) пояснення за допомогою наочного приладдя; 2) зображення, що супроводжує або пояснює текст; 3) напрям в образотворчому мистецтві, пов'язаний з образним тлумаченням книжкових текстів (супроводом їх ілюстраціями); первісно, до винайдення друку, книги ілюструвались мініатюрами [21, 139].

КОЛАЖ (від фр. collage, від coller – клеїти) – 1) творчий спосіб у зображувальному мистецтві, основою якого є створення зображення за допомогою наклеювання на основу матеріалів, що відрізняються від неї матеріалом та фактурою; 2) означення конкретного твору, виконаного за допомогою техніки К. Широко використовується у творчій практиці представників авангардизму (зокрема дадаїзму, кубізму, футуризму, супрематизму) [21, 182].

КОМІКС – (від англ. comic – смішний, кумедний) – серія малюнків з короткими текстівками, що утворюють цілісну оповідь. Виникли в американських газетах наприкінці ХІХ ст., з середини ХХ ст. перетворилися на найпопулярніший жанр масової культури і справили відчутний вплив на іконографію наприкінці ХХ ст. (мультфільми, комп'ютерна графіка, відео кліпи) [21, 185].

ЛИСТІВКА – відкрита поштова картка з малюнком (репродукцією картин, краєвидами, портретами відомих людей, сюжетними композиціями тощо) з одного боку і місцем для листа з іншого [21, 212].

МАКЕТ – (від фр. maquette – модель, ескіз) – 1) арх. об'ємно-просторове зображення проекрованої чи збудованої споруди, архітектурного комплексу, ансамблю тощо, виконане у зменшеному масштабі; 2) макет декорації – модель майбутнього оформлення виставки, що визначає її просторово-декораційне вирішення; 3) у поліграфії: а) ескізний проект оформлення книжки; б) паперові аркуші у форматі майбутнього видання з наклеєними відбитками гранок тексту та ілюстрацій, з технічними помітками, як здійснювати верстку; в) пробний примірник книжки, параметри якого належить дотримати під час виготовлення тиражу [22, 8].

МОНОГРАМА – (від грец. μόνος – один + γράμμα – напис, зображення) – 1) те саме, що вензель: зображення мальовничо сплетених у вузол початкових літер імені, прізвища тощо; 2) умовний знак (у вигляді квітки, тварин тощо) на художньому виробі, творі живопису й т. ін., який служить заміною підпису митця [22, 40 – 41].

ПІКТОГРАФІЯ – (лат. pictus – намальований та грец. γραφω – креслити, дряпати, писати, рисувати) – малюнкова писемність: зображення загального змісту певного повідомлення малюнком або послідовністю кількох малюнків. відома з найдавніших часів, проте не є писемністю у точному розумінні цього слова, оскільки не є засобом фіксації певної мови [22, 97].

РЕКЛАМА – (від лат. reclamare (корінь – clamo, clamare – говорити, казати) – повторювати казане = оголошувати; порів. фр. réclamer – вимагати, заперечувати) – 1) термін для означення діяльності, спрямованої на поширення (популяризацію, пропаганду) певних продуктів як матеріального (товари), так і духовного (релігійні, політичні, філософські концепції тощо) виробництва; 2) жанрове означення конкретних продуктів рекламної діяльності (виробництва)

– мистецькі твори (літературних, живописних, графічних, телевізійних, кінематографічних і т. д.) [22, 122].

СИМВОЛ – (від грец. σημαίνω – означувати, відзначати, вказувати, показувати, оголошувати, подавати знак, запечатувати тощо) – 1) в науці означає те ж саме, що й “знак”; 2) у мистецтві, мистецтвознавстві цим терміном характеризується художній образ з точки зору його значення: “значення” не в розумінні важливості, а з огляду на те, що він ще, окрім того що безпосередньо представляє, виражає, на що “натякає” [22, 140].

СЮЖЕТ – (фр. sujet, від лат. subjectum – підкладене) – перебіг зображувальних у художньому творі подій; те саме, що фабула [22, 164].

ТВОРЧИСТЬ – різновид роботи, у результаті якої з’являється (виробляється, продукується, створюється) щось таке, чого досі в такому вигляді не було [22, 172].

ФАНТАЗІЯ – (лат. phantasia – уявлення, ідея, думка, видимість, ілюзія, примара, видіння, від грец. φαντασία – уявлення, уява) – 1) взг. здатність людської уяви до витворення особливих продуктів – образів, позбавлених реальних прототипів; 2) конкретні продукти цієї здатності; 3) муз. жанрове означення музичного твору вільної форми на теми із опери та балетів, народних пісень і танців тощо [22, 197].

ХУДОЖНІСТЬ – термін для означення провідної риси (якості) мистецького твору. Без неї він перестає бути власне твором мистецтва, залишаючись в ранзі звичайного виробу ремесла чи промисловості (коли йдеться про предметно-речові види творчості) або (коли йдеться про літературу, кіно, телебачення тощо) твору певного різновиду спорідненої із ними діяльності (журналістики, науки, педагогіки, юриспруденції, політики, філософії тощо) [22, 226].

Запитання для самоконтролю

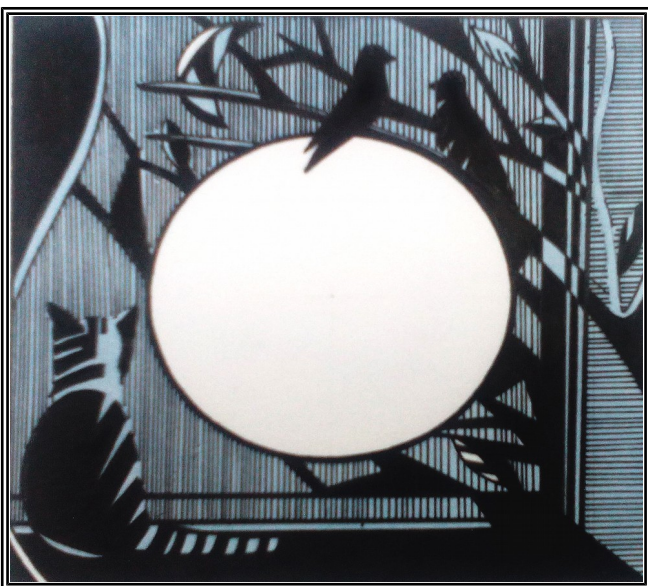
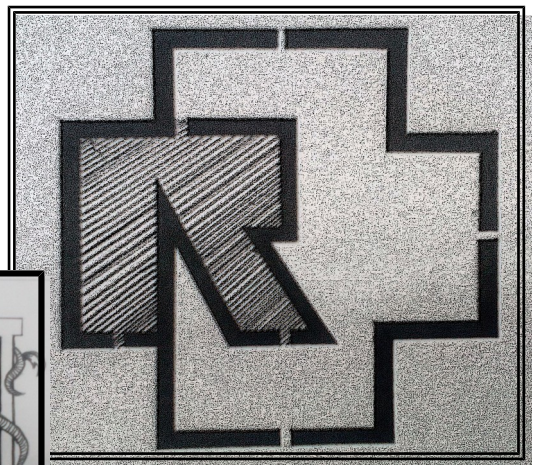
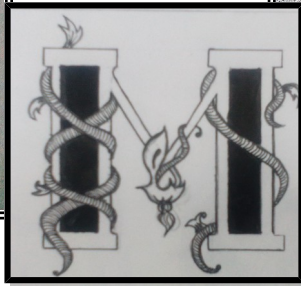
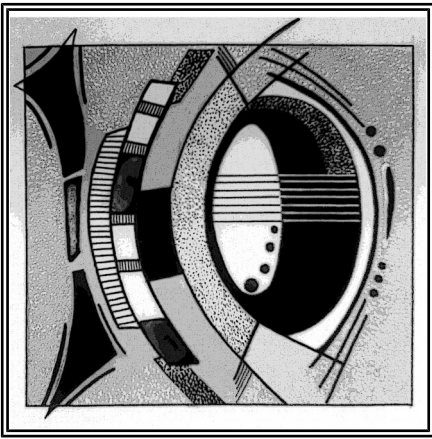
- 1) Що являє собою графічний дизайн та як він пов'язаний з художньо-проектною діяльністю?
- 2) Які основні етапи розвитку дизайну в Україні?
- 3) Який взаємозв'язок між поліграфією та мистецтвом графіки?
- 4) Що являє собою об'єкт візуальної комунікації?
- 5) Що означає термін “символ”?
- 6) В яких сферах людської діяльності застосовують графічний дизайн?

Список рекомендованої літератури

1. Авангардизм. Модернизм. Постмодернизм: Терминологический словарь / В. Г. Власов, Н. Ю. Лукина. – СПб.: Азбука-классика, 2005. – 320 с.
2. Даниленко В. Я. Майбутнє європейського дизайну: Чехія, Польща, Україна / В. Я. Даниленко. – Х.: Колорит, 2007. – 197 с., іл.
3. Декоративные шрифты: для художественно-оформительских работ / Сост. Г. Ф. Кликушин. – Мн.: Польша, 1987. – 287 с., ил.
4. Дерябин А. С. Художественные шрифты / А. С. Дерябин. – М.: Просвещение, 1967. – 40 с., ил.
5. Дерябин А. С. Художественные шрифты / А. С. Дерябин. – М.: Просвещение, 1982. – 45 с., ил.
6. Искусство книги'65/66 / Под ред. Д. А. Шинаринов, С. Б. Телингатер, Е. И. Каган, Т. Г. Вебер, А. А. Каменский, К. С. Кравченко. – М.: Книга, 1970. – 181 с., ил.
7. Карасева Э. В. Photoshop CS2 / Э. В. Карасева, И. Н. Чумаченко. – М.: ИТ Пресс, 2005. – 408 с., ил.
8. Ковальчук Т. П. Виды художественной работы с бумагой: наглядно-методическая разработка / Т. П. Ковальчук, Н. И. Резниченко. – Одесса: Астропринт, 1998. – 76 с.
9. Ковальчук Т. П. Художня обробка паперу. Курс II: Наочно-методичний посібник / Т. П. Ковальчук. – Тернопіль: Навчальна книга – Богдан, 2010. – 72 с, іл.
10. Ковешникова Н. А. Дизайн: история и теория: учеб. пособие для студентов архитектуры и дизайн. специальностей / Н. А. Ковешникова. – 2-е изд., стер. – М.: Омега-Л, 2006. – 224 с., ил.
11. Комп'ютерна графіка. Графічний дизайн: Навчально-методичні рекомендації до проведення теоретичних та практичних занять з курсу / Укладачі І. М. Дундяк, В. М. Типчук. – Івано-Франківськ: Видавничо-дизайнерський відділ ЦІТ Прикарпатського національного університету ім. В. Стефаника, 2006. – 47 с.
12. Комп'ютерна графіка. Графічний дизайн. Навчальна практика з курсу: Навчально-методичний посібник / Укладач І. М. Дундяк. – Івано-Франківськ: Видавничо-дизайнерський відділ ЦІТ Прикарпатського національного університету ім. В. Стефаника, 2006. – 39 с.
13. Куленко М. Я. Основи графічного дизайну: Підручник / М. Я. Куленко. – К.: Кондор, 2006. – 492 с.

14. Лагутенко О. GRAPHIC ГРАФІКИ. Нариси з історії української графіки ХХ століття /О. Лагутенко. – К.: Грані-Т, 2007. – 168 с.
15. Лесняк В. Акцидентний шрифт: 75 оригінальних шрифтів / В. Лесняк. – Х.: Колорит, 2004. – 140 с., іл.
16. Лесняк В. Модерністські і постмодерністські шрифти: 44 оригінальних шрифти / В. Лесняк. – Х.: Колорит, 2006. – 148 с., іл.
17. Майстри плаката: альбом / Укладач Л. Владич. – К.: Мистецтво, 1989. – 65 с.
18. Матвеев В. Шрифты / В. Матвеев. – М.: Искусство, 1954. – 110 с.
19. Миронов Д. Ф. Компьютерная графика в дизайне: Учебник для вузов / Д. Ф. Миронов. – СПб.: Питер, 2004. – 224 с., ил.
20. Мистецтво: терміни та поняття: Енциклопедичне видання: у 2 т.: Том 1 (А – Л)/ Сергій Безклубенко. – К.: Інститут культурології АМУ, 2008. – 240 с., іл.
21. Мистецтво: терміни та поняття: Енциклопедичне видання: у 2 т.: Том 2 (М – Я)/ Сергій Безклубенко. – К.: Інститут культурології АМУ, 2010. – 256 с., іл.
22. Овдиенко А. А. Книжное искусство на Украине (1817–1974 гг.) / А. А. Овдиенко. – Л.: Вища школа, 1974. – 22 с., ил.
23. Павловская Е. Дизайн рекламы: поколение NEXT / Е. Павловская Е. – СПб.: Питер, 2004. – 320 с., ил.
24. Проненко Л. И. Каллиграфия для всех / Л. И. Проненко. – М.: Книга, 1990. – 248 с.
25. Розенсон И. А. Основы теории дизайна: Учебник для вузов / И. А. Розенсон. – СПб.: Питер, 2006. – 219 с., ил.
26. Рунге В. Ф. Основы теории и методологии дизайна: Учебное пособие / В. Ф. Рунге, В. В. Сеньковский. – М.: МЗ Пресс, издательство “Социально-политическая МЫСЛЬ”, 2005. – 368 с.
27. Смирнов С. И. Шрифты в наглядной агитации / С. И. Смирнов. – М.: Плакат, 1987. – 192 с., ил.
28. Смирнов С. И. Шрифты и шрифтовой плакат / С. И. Смирнов. – М.: Плакат, 1981. – 144 с., ил.
29. Таранов Н. Н. Рукописный шрифт / Н. Н. Таранов. – М.: изд. при Львовском государственном университете издательского объединения “Вища школа”, 1986. – 159 с.

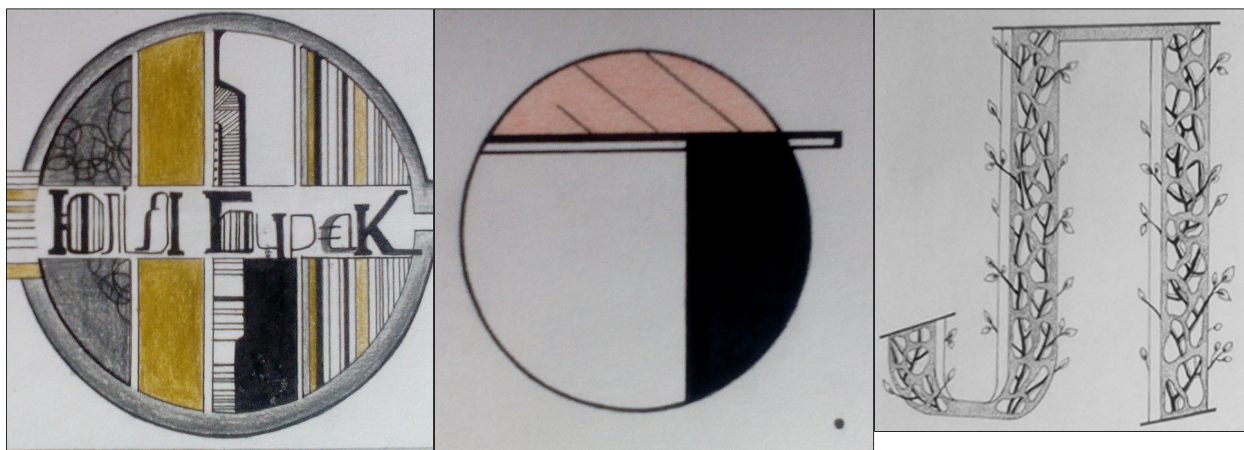
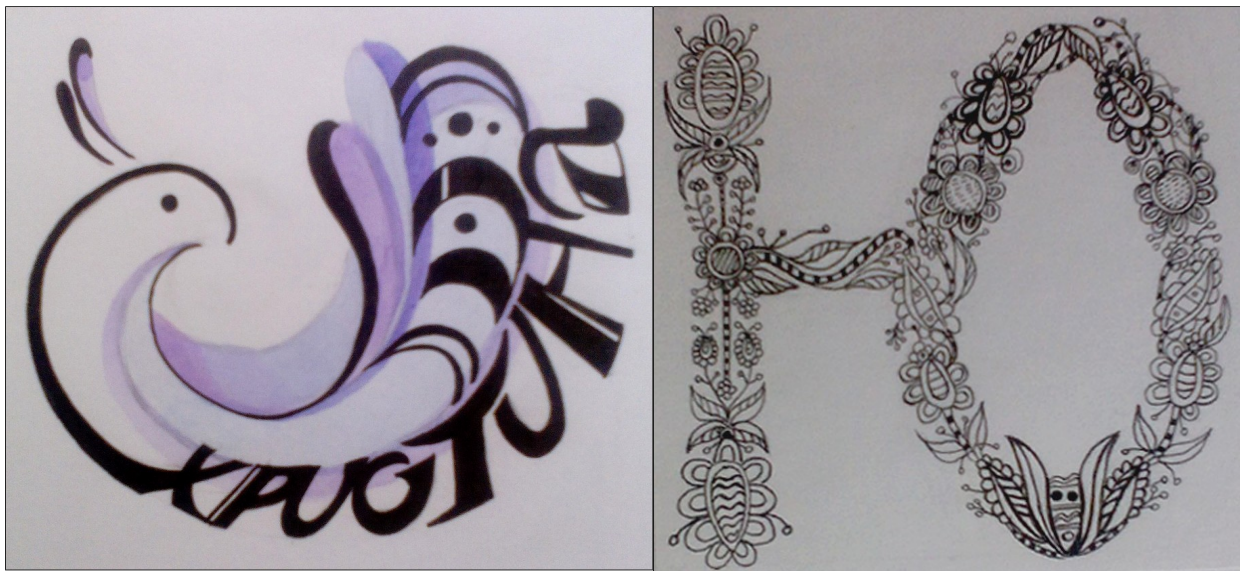
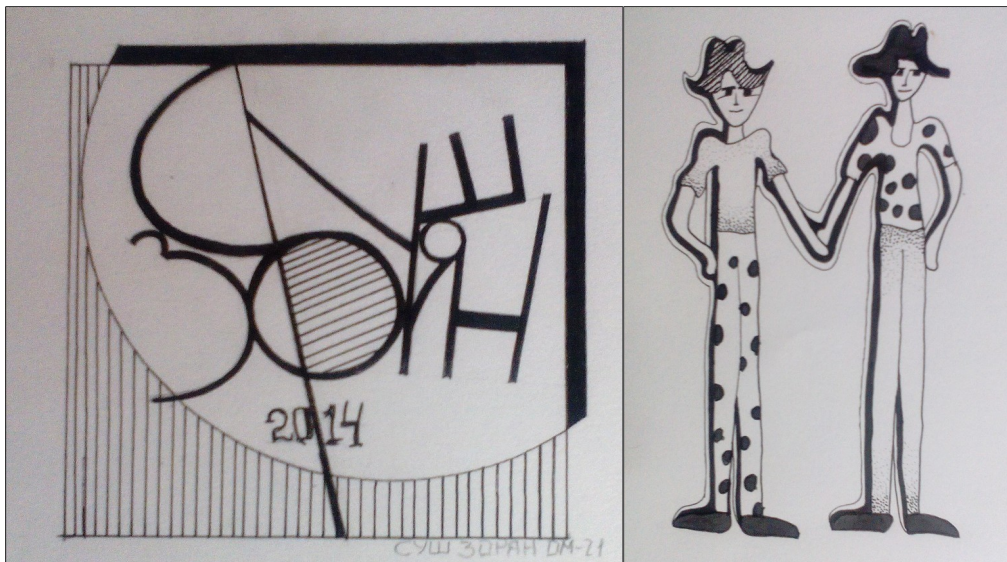
30. Терешкун А. Історичні засади становлення дизайн-освіти на теренах України. – intkonf.org/tereshkun-a-istorichni-zasadi-standovlennya-dizaun-osviti-na-terenah-ukrayini-2/
31. Український політичний плакат: альбом / Автор упоряд. Л. В. Владич. – К.: Політвидав України, 1981. – 119 с., іл.
32. “4-й Блок” Кращі плакати і графіка з екології визначних сучасних принтмейкерів. Альбом / Укладач О. Векленко, В. Лесняк. – Х.: Колорит, 2005. – 171 с., іл.
33. Хмельовський О. М. Вступ у дизайн. Основи проектування системи життя. Курс лекцій / О. М. Хмельовський. – Луцьк: ЛДТУ, 2002. – 208 с.
34. Христинко В. Є. Техніки авторського друку. Офорт, літографія, дереворит та лінорит, шовкотрафаретний друк: Навч. посіб. – Х.: Колорит, 2004. – 83 с., іл.
35. Чупринін В. Школа плакату /В. Чупринін // Образотворче мистецтво. - №3-4. – К, 2012. – С. 100–101.
36. Шевченко В. Я. Композиція плаката: Навч. посіб / В. Я. Шевченко. – 2-ге вид., доп. – Х.: Колорит, 2007. – 133 с., іл.
37. Шрифты: Для художників-оформителей. Альбом / Сост. Г. Кликушин. – 2-е изд., перераб. и доп. – Минск: Польша, 1984. – 223 с., ил.



Шрифтова композиція – ініціальний знак, буквиця.

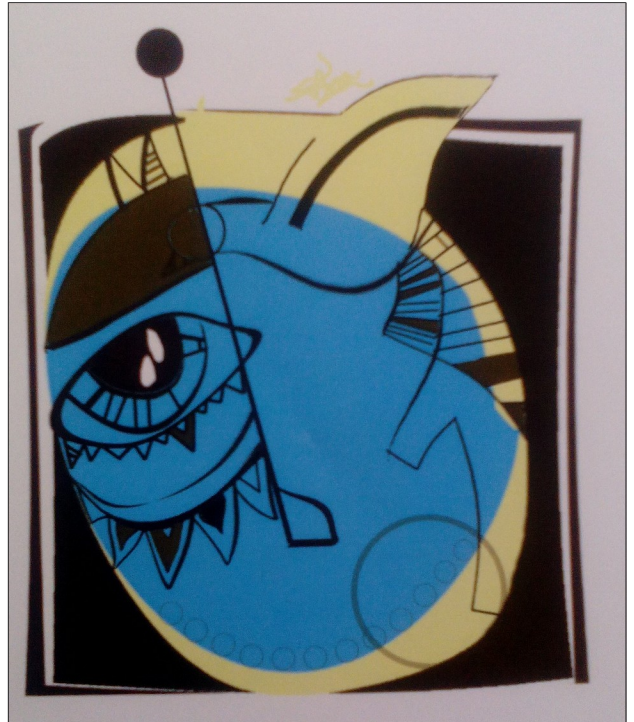
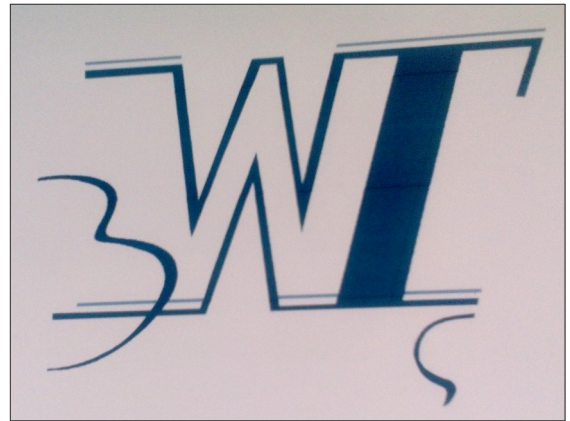


Шрифтова композиція – ініціальний знак, буквиця.

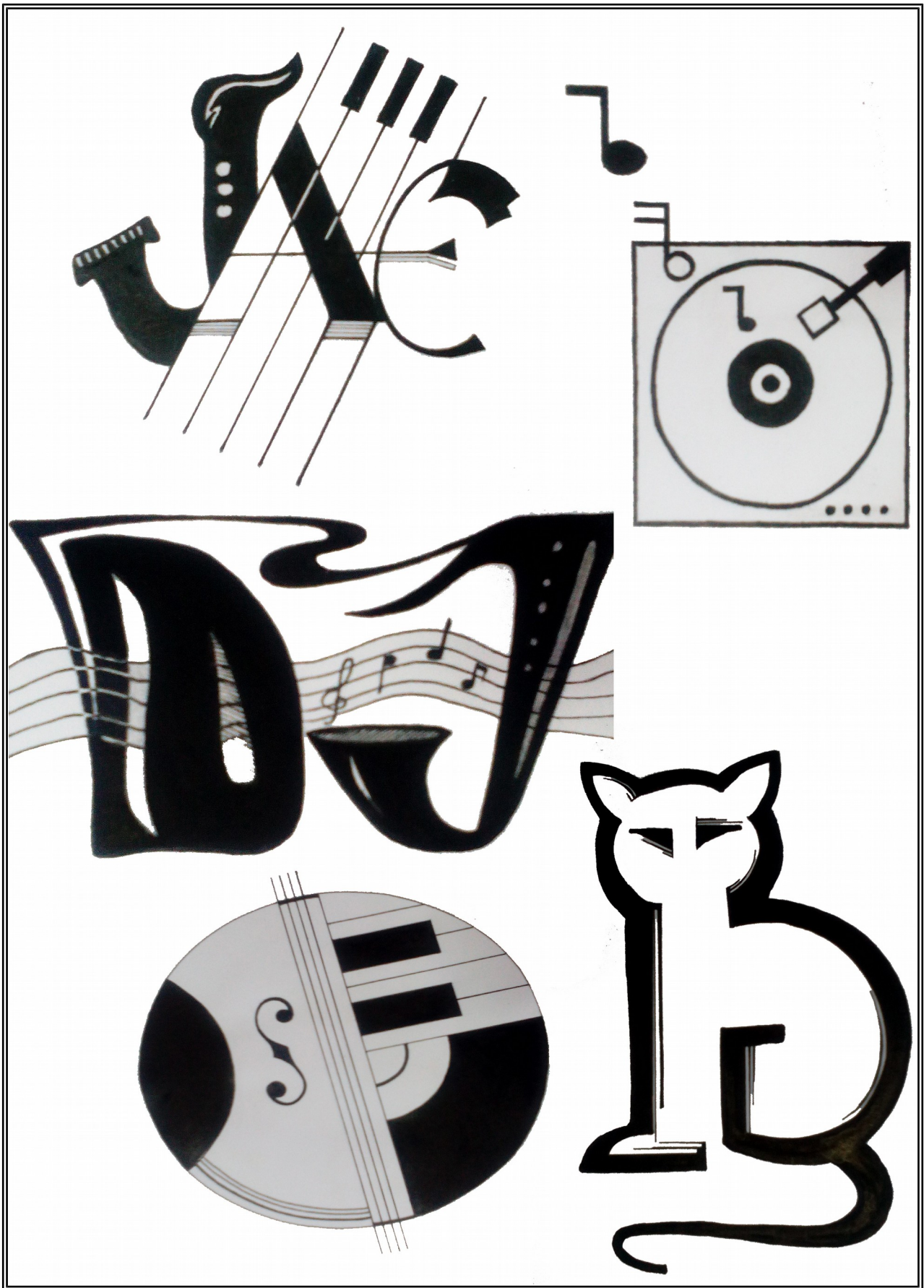


Авторський логотип.

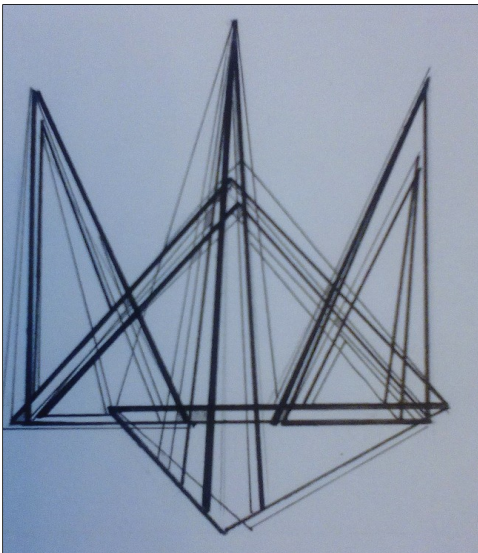
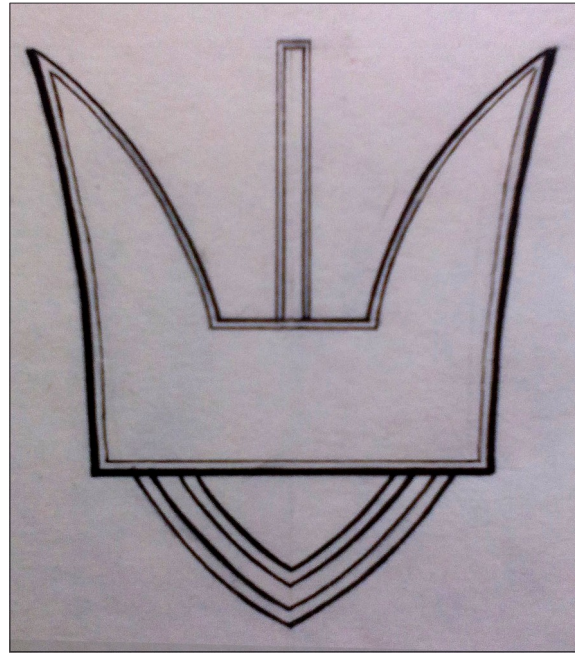
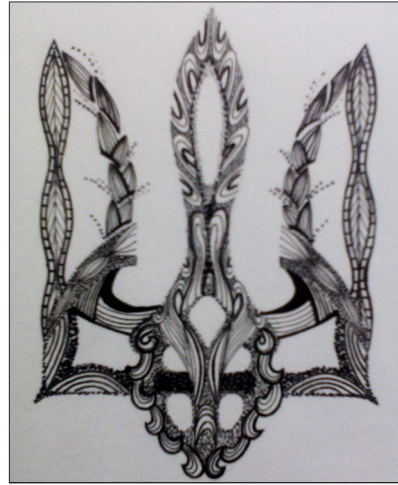
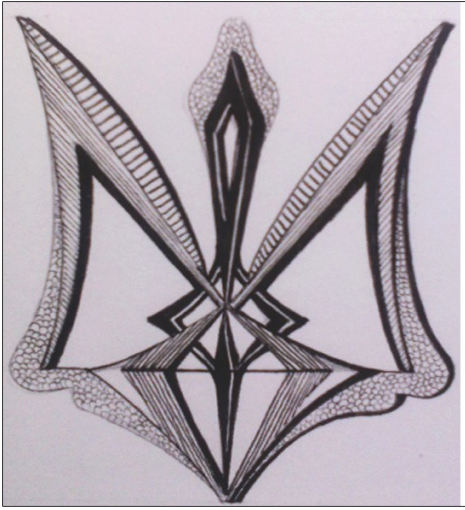
Знак-символ. Екологічна тематика.



Логотип Інституту мистецтв.



Знак-символ. Музична тематика.

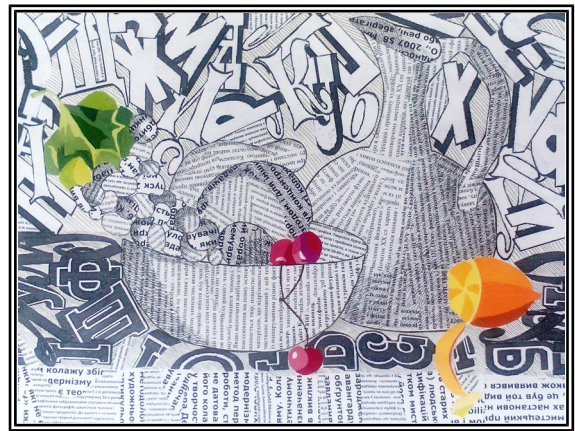
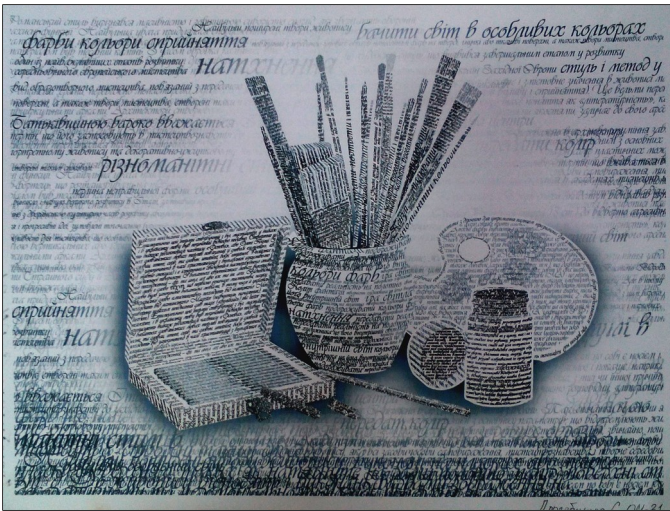




Трансформація форми тризуба.



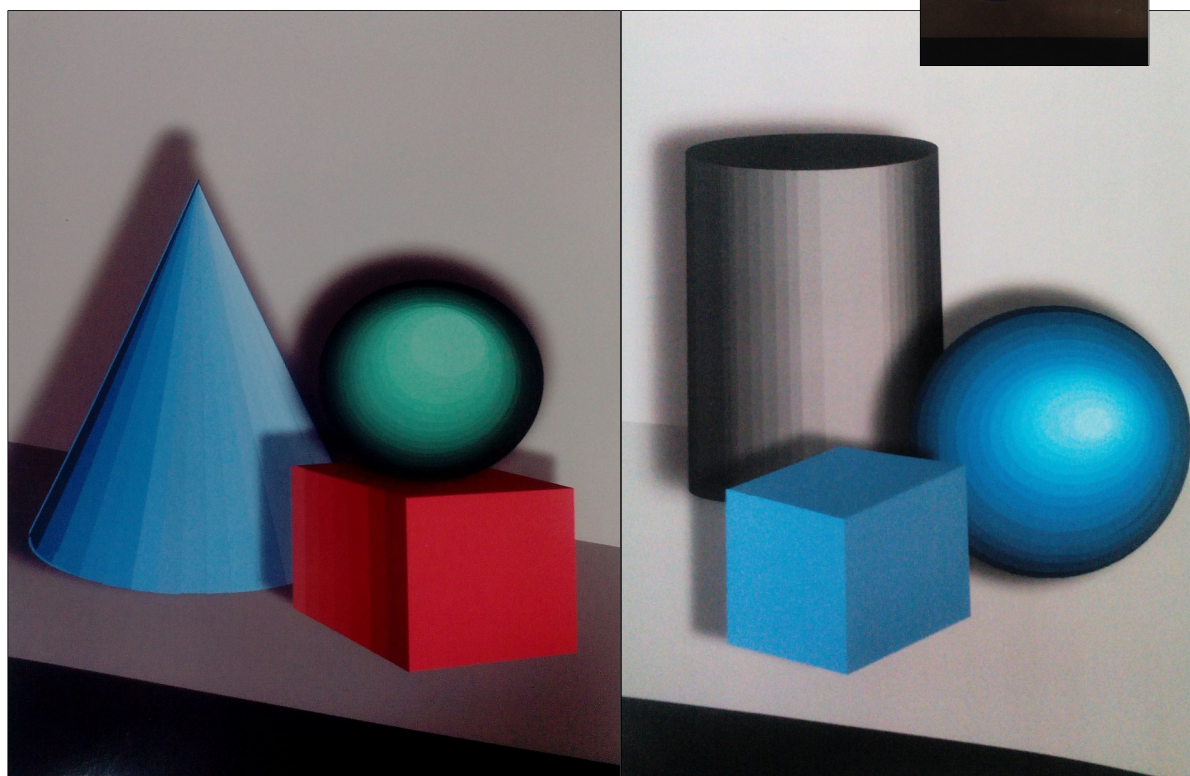
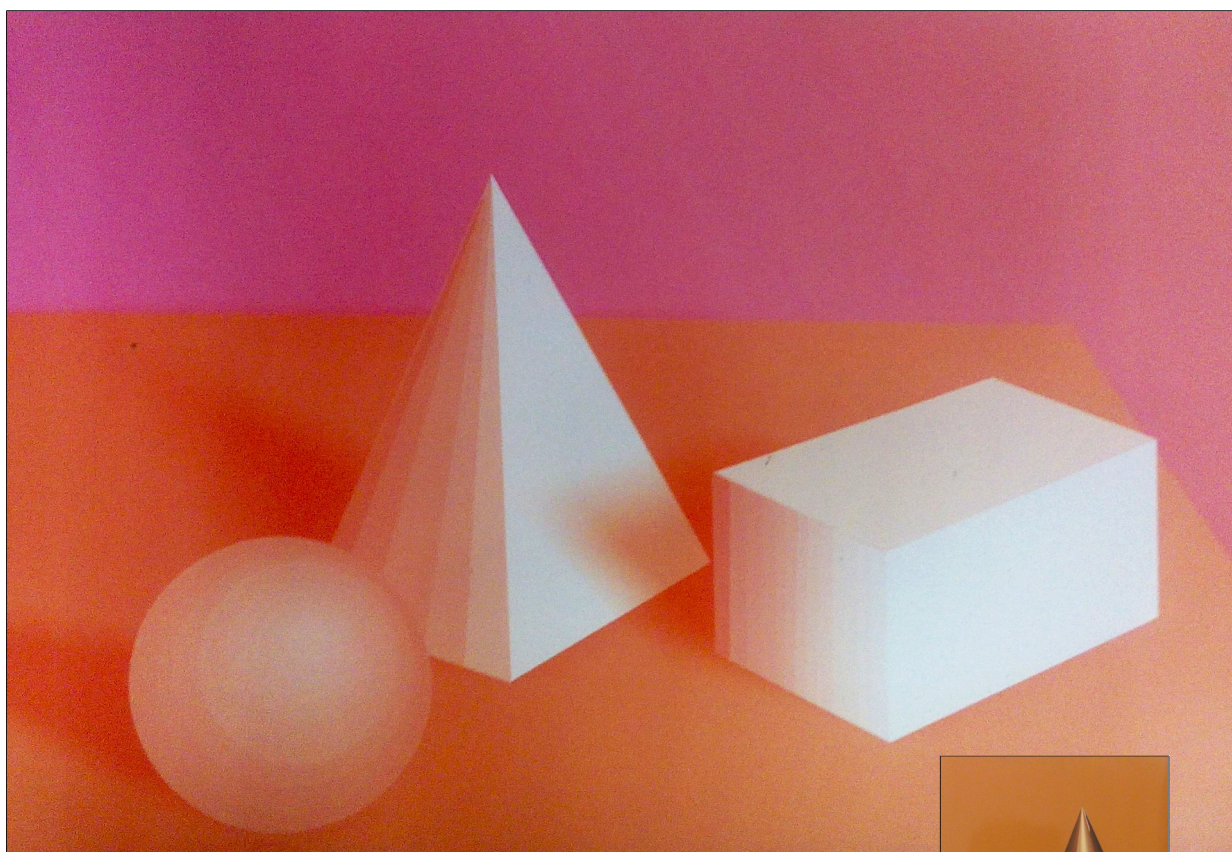
Знак-символ. Антропоморфні мотиви.



Колаж натюрморту. Шрифтова стилізація.



Колаж натюрморту. Шрифтова стилізація.

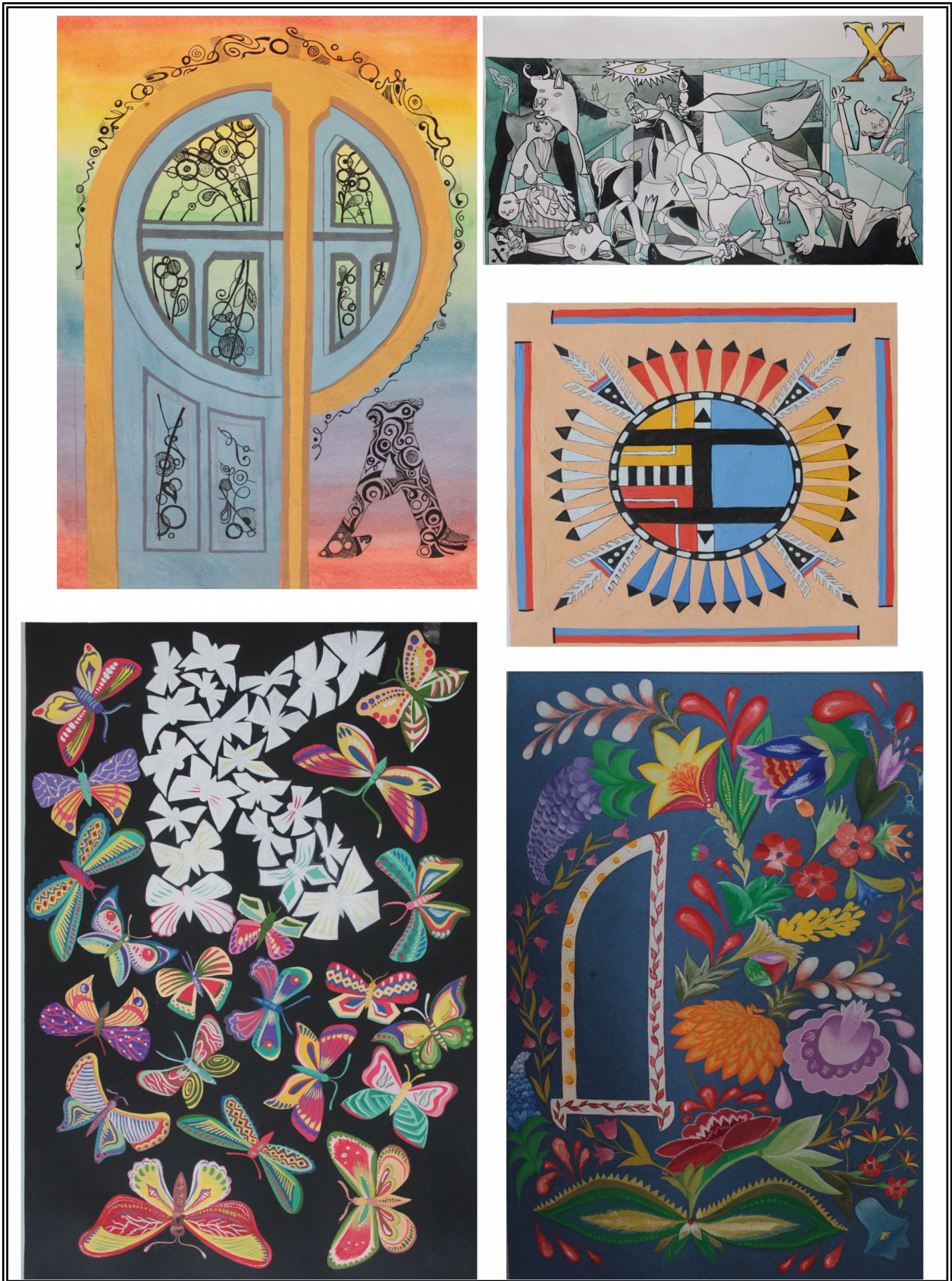


Натюрморт виконаний в графічному редакторі Adobe Photoshop.

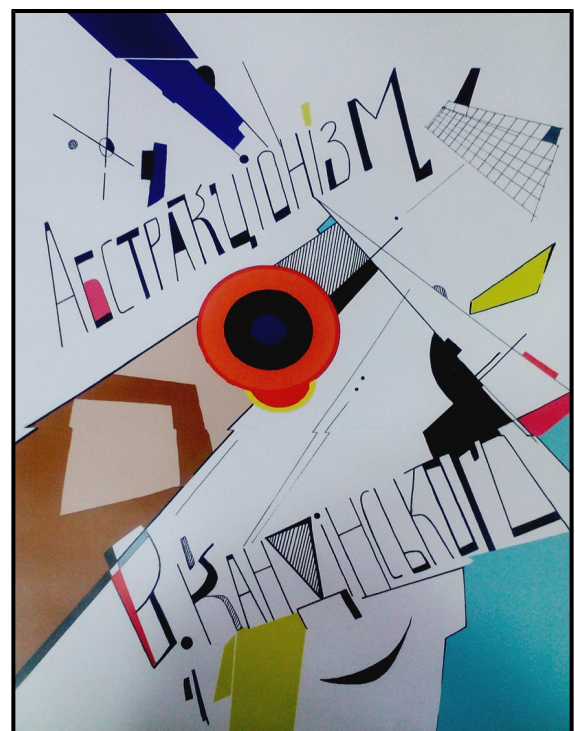
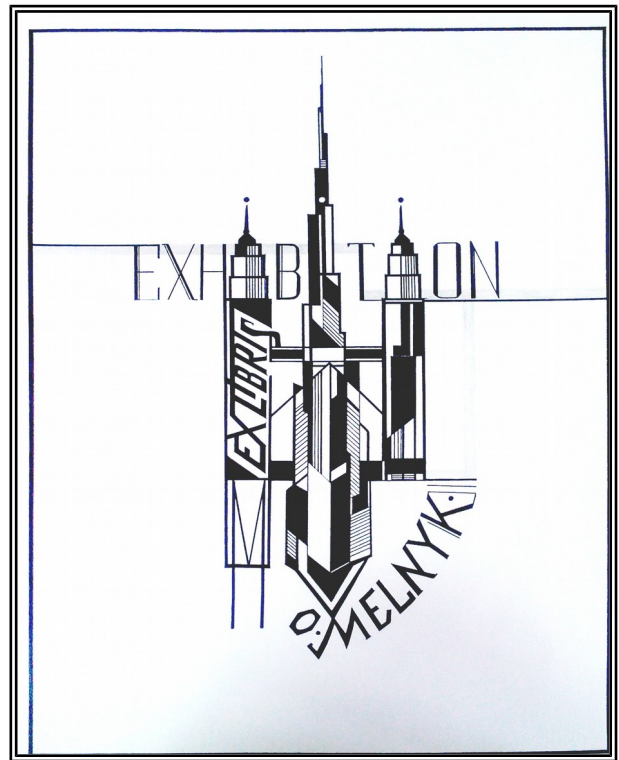




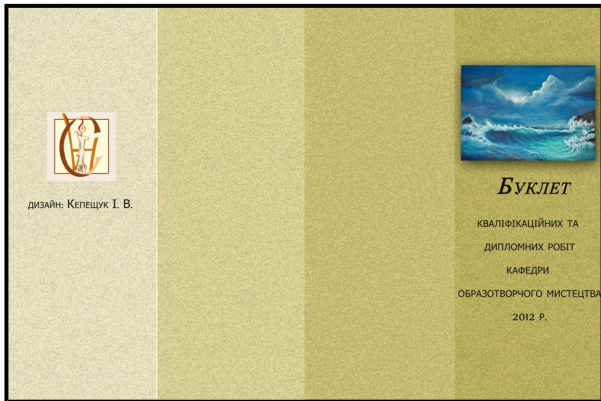
Логотип. Мистецька тематика.



Композиція сторінки з використанням буквиці.



Зразки плакатів.

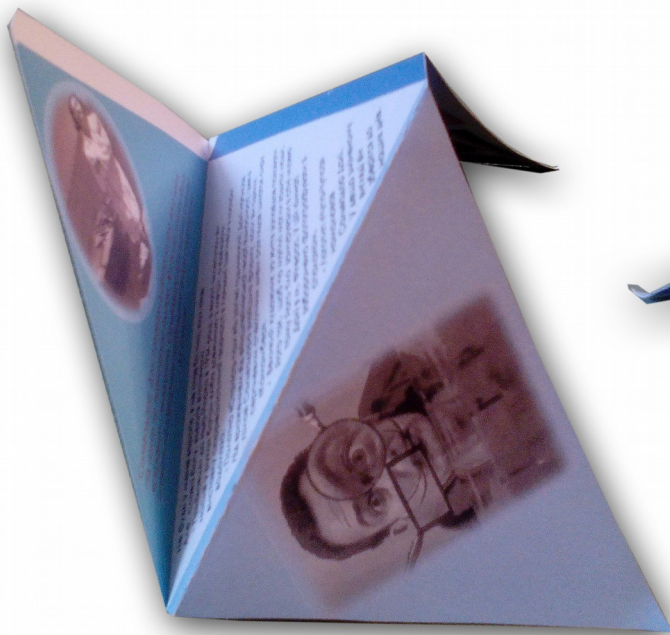




Зразки буклетів.



Зразки буклетів.



Зразки буклетів.

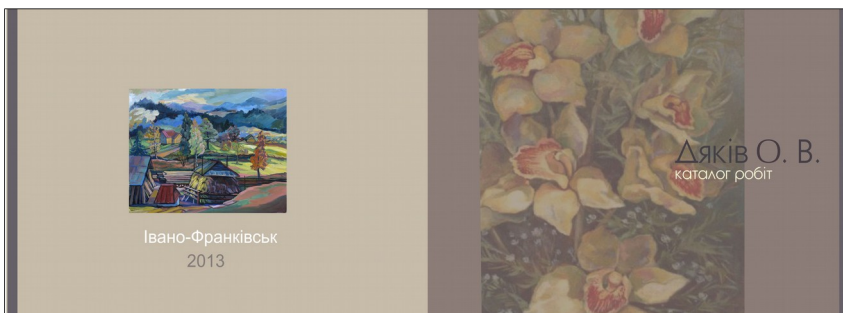


Зразки буклетів.



Буклет творчих робіт (посторінково).

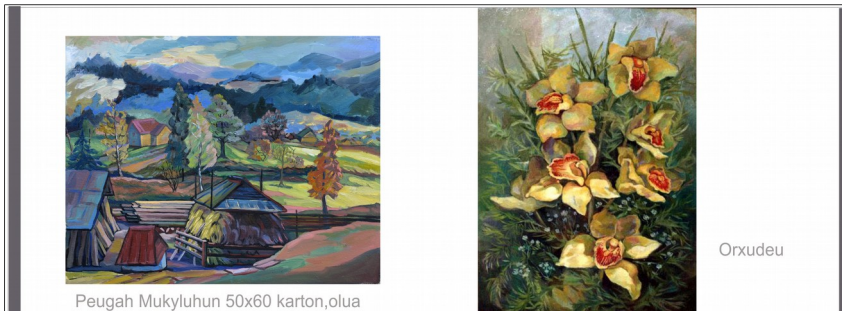
Титульна сторінка



5 сторінка



6 сторінка



7 сторінка



8 сторінка



Каталог творчих робіт (посторінково)



Обкладинка каталогу дипломних робіт.