

# Підхід і мова

*іменник, чол.*

спосіб розгляду ситуації  
або вирішення проблеми

*іменник, жін.*

система спілкування, яка  
використовується у певній спільноті



Перекладено за виданням:

Gavin Ambrose, Nigel Aono-Billson. *Basics. Graphic Design 01: Approach and Language*. AVA Publishing SA 2011.

Коли ми наважуємося нарешті втілити свою мрію в життя, завжди постає питання «З чого почати?»

Навіть люди найвільніших і найнатхненніших професій на старті дуже потребують підтримки й допомоги досвідчених колег і наставників. Гевін Емброуз і Найджел Оно-Біллсон запропонували для початківців у царині графічного дизайну помічній, дружній і яскравий путівник у професію.

Перша книга з цієї серії допоможе ознайомитися з фаховим словником та інструментарієм, надасть практичні підказки щодо роботи з ідеями та реалізації задуму, навчить працювати з брифом і оформлювати результат своєї творчості відповідно до стандартів. А стислий історичний екскурс і чудові зразки робіт сучасних дизайнерів дають можливість зрозуміти загальний контекст розвитку галузі.

© Gavin Ambrose, Nigel Aono-Billson, 2011

© AVA Publishing SA, 2011

© Любов Базь, Ростислав Дзюба,  
Тетяна Кривов'яз, переклад, 2019

© ArtHuss, 2019

➔ **BAFTA**

*Small*

Обкладинка програми урочистої церемонії нагородження BAFTA 2010 (British Academy Film Awards). Ілюстрація Тевіса Кобурна, творче керівництво StudioSmall. В основі ілюстрації – кадр із фільму «Володар бурі» (The Hurt Locker). Для заходу було розроблено серію таких обкладинок.

*Orange British Academy Film Awards in 2010*



Orange  
BRITISH ACADEMY  
FILM AWARDS



Вступ	6
Як працювати з книжкою	8
Необхідні інструменти	10

## **Розділ 1 — Контекст** **12**

Сучасна практика	14
Історія	16
Комунікація	26
Суспільна думка	28
Студійне інтерв'ю: Лоренс Зіген	32
Навчальна вправа: <i>Контекст</i>	34

## **Розділ 2 — Ідеї** **36**

Дослідження	38
Генерування ідей	40
Створення мапи ідей	46
Детальний розгляд і вивчення	54
Як донести ідею	58
Робимо начерки	62
Ідеї на папері	66
Студійне інтерв'ю: Фред Дікін	70
Навчальна вправа: <i>Малювання</i>	72

## **Розділ 3 — Практика** **74**

Практичне заняття	76
Ручна робота	88
Технології	90
Отримання зображень	92
Студійне інтерв'ю: Денніс Й. Ішіяма	94
Навчальна вправа: <i>Річ-медіа</i>	96

**Розділ 4 — Словник 98**

Мова дизайну	100
Повідомлення і значення	102
Вивчення візуальної образності	110
Типографія, абетка й зображення	116
Вивчення типографії	120
Простір, баланс та ієрархія	124
Модульна сітка	132
Студійне інтерв'ю: Воут де Врінґер	138
Навчальна вправа: <i>Типографія</i>	140

**Розділ 5 — Рішення 142**

Процес дизайну	144
Креативні рішення	148
Перевірка	158
Презентація ідей	164
Студійне інтерв'ю: Мораґ Маєрскоґ	166
Навчальна вправа: <i>Гібрид</i>	168

**Розділ 6 — Стандарти 170**

Формати й розміри	172
Формати файлів	178
Колірні моделі	182
Додатки	185
Висновки	186
Бібліографія	188
Показчик	190
Подяки	192
Працюємо з етикою	193

**Графічний дизайн — комплексна й динамічна галузь, що впливає на багато інших сфер життя. Він охоплює різноманітні креативні вміння, тому вивчати графічний дизайн складно — зате неймовірно захопливо. І якщо ми вирішуємо здобувати освіту й робити кар'єру саме в цій галузі, насамперед нам знадобиться базове розуміння ключових ідей і процесів, покладених у її основу.**

Мета цієї книжки — ознайомити читачів з основними підходами до графічного дизайну та зі специфічною професійною мовою й термінами, які неодмінно знадобляться в навчанні й роботі. Обізнаність у цих аспектах забезпечує студентів набором інструментів і методів, за допомогою яких вони зможуть створювати, розвивати й аналізувати нові ідеї на основі отриманого дизайн-брифа.

### **Розділ 1. Контекст**

Розповідь про дискусії довкола графічного дизайну, що виникали в процесі його розвитку, і про те, як вони позначаються на роботі сучасних графічних дизайнерів.

### **Розділ 2. Ідеї**

У цьому розділі ми розглянемо поширені техніки підготовчого дослідження, генерування та перевірки ідей під час пошуку дизайнерського рішення або роботи з брифом.

### **Розділ 3. Практика**

Дизайнерські творчі практики численні й різноманітні. Тут ми розглянемо деякі з них та зважимо, як вони можуть вплинути на результат роботи.

### **Розділ 4. Словник**

У візуальній комунікації надважливо правильно передавати повідомлення й смисли. У цьому розділі ми проаналізуємо окремі способи вираження смислів візуальними засобами.

### **Розділ 5. Рішення**

Експерименти зі шрифтами й зображеннями неодмінно приведуть до нових творчих рішень. Але вони потребують перевірки, їх треба презентувати й розробити прототип. Тут ми дізнаємося, яким чином це можна зробити і як обраний спосіб впливає на кінцевий результат.

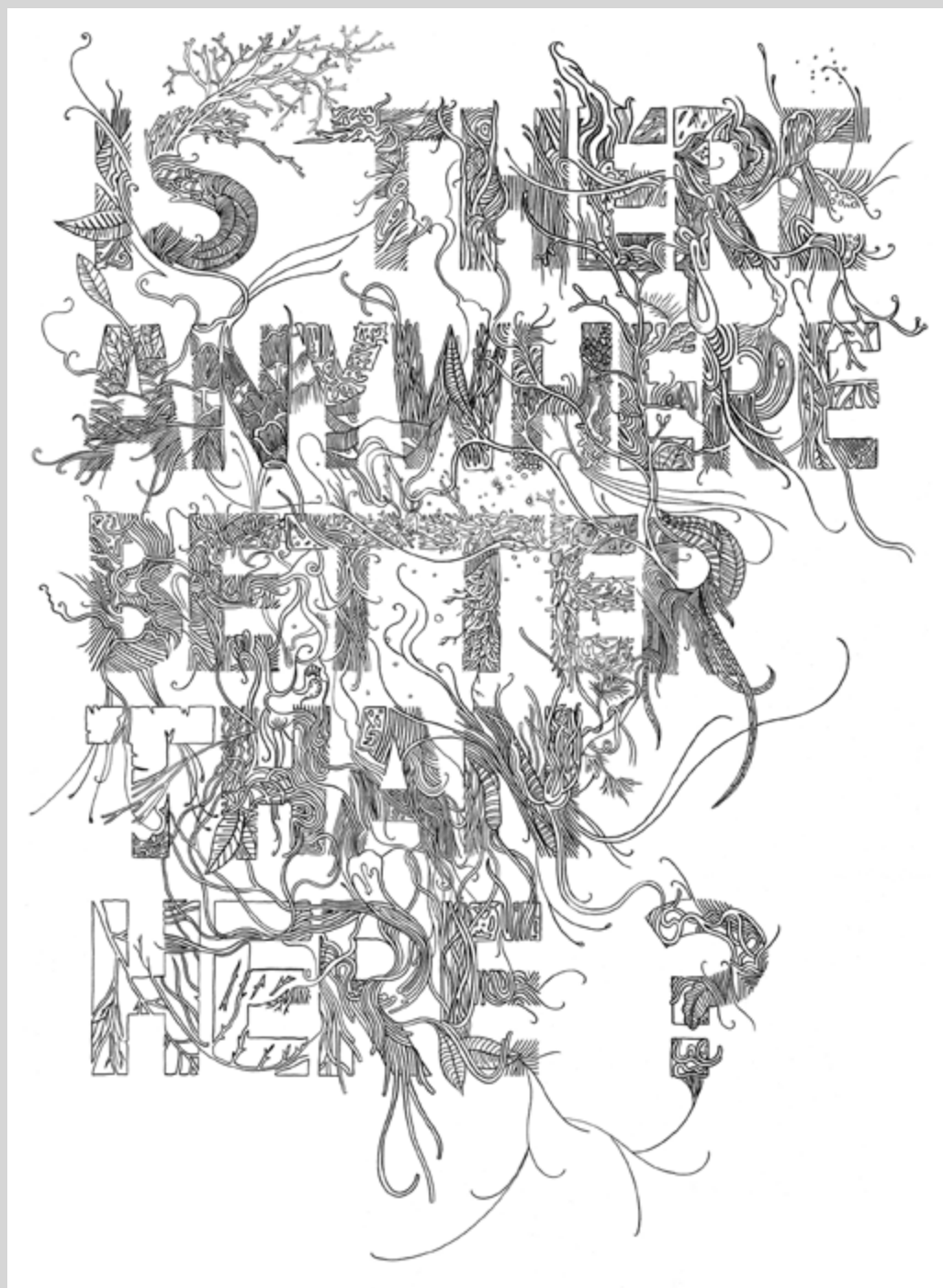
### **Розділ 6. Стандарти**

Тут запропоновано огляд деяких стандартів, якими дизайнер має послуговуватися, щоб належно оформити свої роботи.

### **➔ «Чи є десь краще, ніж тут?»**

Адам Гейз

Малюнок олівцем для колективної мистецької виставки в лікарнях Університетського коледжу Лондона (Трастовий фонд національної системи охорони здоров'я, Велика Британія). Цей дизайн демонструє усвідомлення сили слів, володіння технікою письма, а також майстерність ручної роботи. Він переконує: важить і те, що сказано, і те, як це сказано.



**Нижче подано перелік основних інструментів дизайнера, які знадобляться вам для виконання завдань під час навчання. Вони залишаться вашими помічниками й тоді, коли ви перейдете від навчальних проектів до роботи в професійному середовищі.**

Якщо матимете під рукою належні інструменти, значно полегшите собі творчий та виробничий процеси, а ваші роботи будуть точними та осмисленими. Вправне використання різноманітних інструментів збагатить вашу творчість і допоможе швидше та ефективніше втілювати задуми.

### **1— Поліграфічна лупа**

Допоможе ретельно оглянути друковані матеріали та кольоропроби.

### **2— Гумки**

У роботі можуть знадобитися: звичайна гумка для олівця, вінілова гумка для фломастерів, гладенька гумка для кальки і липка гумка для розтушування.

### **3— Палітра Pantone**

Знадобиться для добору та узгодження кольорів у матеріалі з відображенням на дисплеї.

### **4— Олівці**

Набір якісних простих олівців твердістю від 6H (твердий) до 3HB (м'який), а також механічний олівець для тонкої роботи й ескізів.

### **5— Клейка стрічка**

Для створення макетів знадобляться різні види клейкої стрічки (скотчу), зокрема непомітна прозора стрічка *Magic Tape* із матовою поверхнею.

### **6— Валик**

Для розгладжування паперових макетів.

### **7— Ножі / леза**

Немає нічого кращого за добрий скальпель (розміри №3-4) зі змінними лезами (розмір №10).

### **8— Рапідографи**

Креслярські ручки з різною товщиною стрижня— 0.35, 0.5 або 1 пункт.

### **9— Маркери для полотна й паперу**

Крейди та маркери для розмічування паперу, картону і тканини.

### **10— Типометрична лінійка (рядкомір)**

Згодиться для проектування сіток і макетів без комп'ютерних програм.

### **11— Засоби для малювання**

Вугільний олівець, вугілля, олівці-конте, пастель, грифель, гуаш, акварель і акрил— усе це може стати у пригоді.

### **12— Рамка для кадрування**

Для експериментів із кадруванням і розміром зображень.

### **13— Клей**

Клеї для різних поверхонь, зокрема клей-спрей для паперу.



