

**Правительство Российской Федерации
Санкт-Петербургский государственный университет**

Факультет искусств
Кафедра дизайна

Колосов Евгений Николаевич, 4 курс

Пояснительная записка
к выпускной квалификационной работе
ТЕМА: Разработка печатного издания на тему современного дизайна

Направление 54.03.01 «Дизайн»
квалификация: бакалавр дизайна (графический дизайн)

Руководитель: старший преподаватель кафедры дизайна В.А. Азарян
Руководитель теоретической части: кандидат искусствоведения
доцент с возложенными функциями заведующего
кафедрой дизайна К.Г. Позднякова

Санкт-Петербург, 2017 год

Содержание

Вводная часть:

1. Тема выпускной квалификационной работы
2. Основание для выполнения работы
3. Актуальность выбранной темы
4. Цель работы
5. Задачи
6. Практическая значимость разработки, ее новизна, возможные условия внедрения или рекомендации для дальнейшего использования.

Основные этапы работы:

1. Анализ аналогов по теме дипломного проекта
2. Концепция проекта
3. Эскизное проектирование
4. Компьютерная разработка проекта
5. Вывод на планируемые носители информации

Графические и компьютерные техники и технологии, использованные в дипломном проекте.

Список использованной литературы и интернет-ресурсов.

Вводная часть

1. Тема выпускной квалификационной работы:

Разработка печатного издания на тему современного дизайна

Основание для выполнения работы:

Инициативный проект

Потенциально заинтересованные издательства: «МИФ» Ман и Фербер и «Издательство» Студии Артемия Лебедева, также веб площадка, «Look At Me»

Актуальность выбранной темы:

- Дефицит отечественных специализированных издательств в области современного дизайна.
- Необходимость переосмысления функционирования печатного издания в цифровую эпоху.
- Важность создания общедоступной профессиональной платформы для дизайнеров, архитекторов, людей искусства и также для тех, кто интересуется данной тематикой и хочет развиваться в этой сфере или тем кому она интересна.

Цель работы:

1. Разработать мастер макет независимого печатное издание, которое послужит стилистической основой для площадки про дизайн Burg.

2. Создать не просто журнал, а объект коллекционирования.
3. Структурировать контент, создать чёткую модель взаимодействия с читателем.

Задачи:

1. Исследование сферы печатных изданий и порталов освещающих; дизайн
2. Анализ аналогов
3. Определение позиционирования проекта, разработать концепцию;
4. Определение формата издания;
5. Структурирование контента;
6. Разработать системы сеток;
7. Разработать обложки;
8. Верстка издания;
9. Верстка вкладышей;
- 10.Прототипирование интерактивных элементов печатного издания;
- 11.Предпечатная подготовка;
- 12.Постпечатная обработка;

Практическая значимость разработки, ее новизна, возможные условия внедрения или рекомендации для дальнейшего использования

Журнал должен послужить стилистической основой для большой платформы которая будет работать через интернет, что значит помимо классических печатных приёмов, тут необходимо разрабатывать и внедрять, новые способы взаимодействия зрителя с контентом, использовать нетипичные сетки и стили вёрстки, использовать новые

технологии в создании обложки. Ещё журнал является рекламной формой самой платформы, ведь если журнал будет интересен читателям, то люди будут интересоваться его деятельностью.

1. Анализ аналогов

Международный опыт журналов про искусство и дизайн

Международный рынок печатной продукции про дизайн изобилует своим разнообразием тем и различным подходом к контенту. Каждый год выходят тысячи различных изданий, начиная от мастодонтов индустрии как «Domus», «Idea», «IDN» и т.д, до маленьких локальных изданий или «фанзинов» от студентов, распространяющиеся в маленьких магазинчиках, университетах, кофейнях. Охват тем, жанров и подходов безгранично велик, при этом подобные журналы имеют спрос у населения, несмотря на высокую стоимость издания. Разумеется, я учитываю то, что например в Европе, тесное взаимодействие с подобными печатными продуктами длится очень давно, при этом считается правилом хорошего тона, иметь весомую пачку журналов и каталогов посвященным искусству, дизайну, моде. Поэтому рынок печатных изданий за рубежом достаточно уютно чувствует себя в среде заинтересованных потребителей информации на печатных носителях.

Отечественный опыт журналов про искусство и дизайн

В России ситуация неоднозначная. Начиная с XX века издание газет, журналов, книг процветало и находило себя в самых необыкновенных

формах, особенно когда к таким вещам прикладывали руку люди искусства поэты, художники, плакатисты и т.д., активность творцов работать над печатными изделиями возрастает во времена советского “Авангарда”. Обсуждались любые темы от открытия крупной выставки, до обсуждения политиков того времени, всё это подавалось с исключительным, индивидуальным, можно так сказать дизайнерским подходом. После того как интернет начал набирать силу, стал повсеместным и доступным, рынок печатной продукции России стал уменьшаться, причем стремительно. Малая часть изданий намеренно перешли в интернет, остальные не зная как удержать свою аудиторию, закрывались, только малая часть журналов, газет смогли остаться на бумажных носителях, предоставляя уникальный контент. Если обратиться к российскому рынку изданий про дизайн, то сразу видно что сегмент мал, а про графический дизайн приходят на ум только два журнала «Как» команды Петра Банкова и «Проектор» Мити Харшака.

Структурированный анализ аналогов дает возможность определить тенденции в графическом дизайне в области моей темы.

Я разделил аналоги на два типа особенно важных для печатного издания, такие как обложка и верстка. Также, отдельно я выявляю плюсы и минусы изданий в целом.

- Обложка – один из самых важных элементов для привлечения внимания зрителя.
- Вёрстка – самый сильный инструмент взаимодействия с читателем, грамотная вёрстка может увлечь читателя в процесс изучения контента.

Название издания	Плюсы	Минусы
KINFOLK	Отличная эргономика и нет боязни белого пространства, по современному свёрстаны развороты, простая и подходящая по стилю обложка. Журнал для «домашнего» размеренного чтения.	Однообразность номеров и малая оригинальность разворотов, маловато рискованных и интересных решений.
DOMUS «После ребрендинга 2009г.»	Журнал для просмотра с малой долей текста, свёрстан очень канонично, разнообразен от номера к номеру, развороты интересны текст подан размерено и спокойно, отлично работает в паре с изображениями.	После ребрендинга старого «Домуса» немецкой студией дизайна Onlab в журнале стали в принципе отсутствовать минусы со стороны дизайна.

<p>ESQUIRE «Русское издательство»</p>	<p>Прекрасный и стильный журнал во всех отношениях. Как по мне это один из лучших примеров журнала для чтения со своим неповторимым стилем (особенно под редакцией Максима Никанорова). Журнал постоянно удивляет и пытается вызвать у читателя эмоции как и контентом, так и игрой дизайна. Хорошо работающие пары шрифтов размеров и изображений, комбинируются в пропорции простоты и удивления, что делает процесс чтения журнала увлекательным и не однообразным.</p>	<p>Иногда бывают совершенно не откуда взявшиеся развороты, создающие диссонанс с общей организацией журнала.</p>
<p>«NEW YORK TIME MAGAZINE»</p>	<p>Отличная попытка переосмысления газетного формата в журнал. Выразительные обложки и оригинальная система вёрстки</p>	<p>Прослеживаются отголоски газетного стиля, что в журнальном формате может вызвать некую неприязнь у читателя.</p>

2. Концепция проекта

Аналитика

После изучения мной специализированной литературы, контента веб-площадок, работ дизайн студий и многостраничных печатных изданий как отечественных, так и зарубежных, мною был сделан вывод, что глобальная тенденция, в графическом дизайне, архитектуре и искусстве устремлены в интерактивное, мультимедийное пространство, с другой стороны набирает популярность тактильный дизайн, основанный на приятном ощущении от взаимодействия с объектом дизайна.

Благодаря тенденции перехода в диджитал (цифровое) пространство и взаимодействие с ним многие сферы пересматривают свою направленность и меняют акценты. Особенно это влияние видно в сфере печатных изданий. На данный момент ежедневная или еженедельная газета по типу «New York Times» не является актуальной, поэтому она переформировались 2011г. в ежемесячный журнал «New York Times Magazine», который превратился в объект коллекционирования, получения глобальных новостей, информации и интервью, а ежедневные новости читатель теперь получает через их сайт или приложение. Подобных случаев достаточно много, но некоторые издания закрываются не зная как существовать или перестроится под современные веяния.

В этих же условиях происходят и обратные процессы; за последние годы количество популярных независимых журналов увеличилось. В таких журналах идёт упор именно на материальность, эстетичность и

аккуратность, что позволяет им становиться своеобразными «артефактами материальности» и объектами коллекционирования.

Являясь «артефактами материальности» независимые журналы становятся объектами Желания. Меган Ле Мазурье считает, что это желание увеличивается за счёт того, что подобные журналы «замедляют медиа - время». Многие из журналов не имеют регулярного графика выпуска новых номеров, или издаются раз в год или полгода. Это происходит не только за счёт того, что создатели подобных журналов работают на других «основных работах, но и, как утверждают Ле Мазурье, это является своего рода скрытым вызовом, выражающимся в вопросе - почему журналы вообще выходят раз в месяц? Понятие типичного журнального дедлайна само по себе является «искусственным» и выработанным для удобства ведения бухгалтерии и постоянной необходимости конкурировать на рынке, а не из соображения о креативности или новостных ценностях. В то же время, не регулярный выпуск номеров означает, что новый номер будет издан когда создатели наберут достаточное количество материала для «конструирования продуманного журнального опыта», а не тогда, когда этого требует рынок. Ле Мазурье сравнивает отношение независимого журнала и его читателя с «ухаживанием», вовлечением в одижаемое приближающееся чувство ответственности взаимоотношений.

² Le Masurier, Megan. Independent magazine and the rejuvenation of print, International Journal of Cultural Studies, 2012, 15:4, 383-398

Всё вышеописанное позволило мне сформировать позиционирование и вектор развития идеи нового независимого печатного издания которое будет работать в России.

Смысловое ядро

Глобальная идея проекта

Создать крупную отечественную и в дальнейшем интернациональную площадку про дизайн и все сферы, его влияния, которая будет (в современное время глобального информационного шума), искать и создавать действительно качественный контент, общаться с крупными деятелями искусства и дизайна, так же рассказывать и поощрять начинающих, но очень талантливых творцов. Держать постоянную связь с аудиторией и призывать к участию в улучшении платформы, поддерживать научные разработки применимые к дизайну и активно внедрять в платформу свежие решения мультимедийного рынка.

Слоган проекта

«Дизайн как наука, дизайн как искусство, дизайн как стиль жизни»

Конкретизация

Концептуальный подход к оформлению журнала, контент через свойства, свойства через форму.

Первостепенная задача создание журнала, который будет являться стилистической основой для других носителей большой платформы, в плане верстки, работы с текстом, предоставлением контента. Ещё моя

задача разработать обложки для следующих двух номеров, для задания стиля и приемов которые будут использоваться и ещё для определения тем для последующих выпусков.

Название журнала и проекта «Búrg.»

Значения слова Búrg:

- (укреплённый) замо́к, кре́пость;
- опло́т, защи́та, прибе́жище;

Названию я уделил не мало внимания поскольку, это должно быть звонкое, простое и запоминающееся слово, при этом, для развития внутренних смыслов оно должно расшифровываться по разному и так же хорошо читаться на русском. Я оставил для реализации слово на языке происхождения «немецкий» с отличительной чертой немецкого языка (грависом над Ú). Такой подход был выбран для сохранения интернациональности и иностранное слово для русскоязычного человека звучит более символично.

Также если обратиться к смыслам этого слова, то значения прибежище и защита, относится к дизайнерам и их идеям, что значит «Búrg.» – это оплот, возле которого могут собираться творцы и те кто интересуется их творчеством. По принципу как возле замка формировался город. Ещё замок считается чем то непокорным, фундаментальным, но при этом внутри замка могут происходить всякие интриги и выходящие из всех норм события. Такая интерпретация применимо к проекту говорит о том,

что проект позиционирует себя как серьезная площадка, при этом всегда охотно идет на эксперимент.

Такое название придает глубины и даёт векторы развития графического языка проекта.

Стилистические особенности:

Это издание посвященное графическому дизайну и всему, что с ним связано, поэтому необходимо понимание того, что дизайн и система вёрстки в этом журнале должны быть современными, органичными и затрагивать актуальные тренды на данный момент, но всё же это издание больше про чтение, чем про картинку, этот журнал должно быть приятно и главное удобно читать. При этом размер журнала достаточно габаритный. Таким образом я указываю, что самое удобное чтение этого издания происходит в «зоне комфорта».

Базовые элементы

1. Формат - выбор формата произошёл по логике “идея диктует размер”, а не основываясь на размерности офсетного листа и подгонки под него. Так как журнал Burg, является реакцией и переосмыслением печатного издания в цифровую эпоху, то референсы по размерам искались от разнообразных цифровых устройств. И, так как, мобильные цифровые устройства (планшеты и телефоны) сейчас стремятся к крупному формату, был выбран эталонный представитель этого сегмента Apple iPad Pro 12,9”, которые является не только отличным представителем дизайнерского мышления, но и профессиональным рабочим

инструментом, что отлично подходило концепции журнала. Поэтому размер журнала был выбран 305*220мм.

2. Сетка - было принято решение, что печатное издание будет содержать множество экспериментов, и была разработана сетка состоящая из 11 колонок (что отличалось от базового и привычного подхода к сетке где количество колонок чётное). К такому решению подтолкнула идея (цитата) Роберта Брингхерста; «Создавая строгую структуру в журнале вы можете работать более свободно соблюдая и нарушая все установленные вами правила, выбирая сетку из нечётного количества колонок, верстальщик стоит перед выбором создавать архетипичные развороты похожие друг на друга или же работать с напряжением и динамикой при этом попадая в ловушки не однородной структуры страниц, и чем более изобретательнее дизайнер сможет из них выбраться, тем более уникальным будет его издание.»

3. Типографика - основываясь на базовых идеях журнала, типографика разрабатывалась для удобства чтения, при этом основной наборный текст мог быть 8-9 pt. Этот кегель следует из идеи, что журнал призван к спокойному чтению, также, это должна быть антиква, причем с характерными отличительными чертами, немного «странной». Для подзаголовков, мелких подписей и акциденции было принято решение использовать геометрические гротески. В целом я принял решение использовать три начертания для основных текстовых блоков страницы, и еще три для дополнительных или редко встречающихся элементов.

² Роберт Брингхерст, Основы стиля в типографике, 2006, Москва Д. Аронов, с. 355

3. Эскизное проектирование.

Логотип

Сформировав позиционирование и концепцию проекта я приступил к разработке логотипа. Изначально планировалось использовать наборный шрифт и впоследствии его модифицировать для получения результата. Итогом этого стало постоянным не попаданием в желаемый образ, при этом оригинальные шрифты были сами по себе качественными. Поэтому я принял решение разработать собственный шрифт на данном этапе четыре буквы и один знак. Моими референсами были не буквы, а постройки, я смотрел на изображения замков и резиденций европейских стран и на основе увиденного нарисовал шрифт. Получился «брутальный» брусковый гротеск с крупными засечками, имеющие на своих концах скосы совпадающие с кирпичными декоративными элементами башен замков.

Сетка

К сетке я решил подойти с научной стороны, обратился к статье Джо Гулливер, о построении журнальной сетки. с помощью достаточно нехитрых измерений, у меня получилось скомпоновать поля и разбить формат на базовые линии, который в итоге равен интерлиньяжу основного наборного текста. Самой большой проблемой было подогнать колонки к внутренней разлиновки страницы, из-за нечетного количества колонок, это получилось единственное мое нарушение советов Джо.

Типографика

Этот этап оказался для меня самым сложным, на протяжении работы над проектом базовый шрифт менялся три раза, а такое изменение ведет за изменением размерности сетки и приходилось верстать всё по новой.

Заголовки тоже была не самой простой задачей, они менялись ещё чаще, даже когда я и подбирал парный шрифт для базового набора, это не исключало того, что на деле он может оказаться “скучным” или просто не подходящим под формат. После того как я перестал смотреть на латинские шрифты с желанием появления их на кириллице, я обратил своё внимание уже к отечественным шрифтовым мастерам и в итоге выбор мой упал на действительно отличный геометрический гротеск Юрия Гордона “Red Ring”, помимо того что он был хорошо сложен и сделан, у него были свои малозаметные плюсы, кто-то может их назвать “неточности” которые делали этот шрифт ещё лучше.

Вёрстка

Процесс вёрстки происходил хаотично, поступление контента было неравномерным, отсюда появились первые неточности дизайнерских решений, в итоге почти закончив один макет я принял решение верстать по новой, как раз я тогда уже точно определился со шрифтами и контент был собран. Для более структурированной вёрстки я создал дополнительный макет, где заполнял колонки черными блоками, изменял размер и получил систему заполненности журнальных разворотов. После такой работы верстка стала более структурированной и однотипной (в плане расположения постоянных элементов на странице), дополнительно я создавал не типичные развороты по своей структуре и количеству пустого пространства отличающихся от остального набора, таким способом добился динамики по всему журналу.

Обложка

Исходя из позиционирования журнала, мне не хотелось использовать классическую модель создания обложки фотография, много текста описывающие содержание и огромный логотип посередине сверху. Я решил подойти к этому подходу со своей точки зрения, благодаря развитию 3D технологий, можно создавать гипер реалистичные объекты, также и стилизованные объекты, при этом присутствует полный контроль в отличии от реальности, для внесения изменений не нужно вновь арендовать студию, собирать помощников, а достаточно открыть программу.

4. Компьютерная разработка

Основная моя работа проходила на компьютере, в основном эскизировал я тоже на компьютере, изредка используя бумагу для фиксирования идей.

- Вёрстка

Adobe InDesign CC 2017 основная программа в которой я собирал страницы, графику и сложные растровые эффекты я отрисовывал в Adobe Illustrator CC 2017 и Adobe Photoshop CC 2017.

- Обложка

Фон для обложки я делал в программе Maxon Cinema 4D, коррекцией изображения уже в Adobe Photoshop CC 2017 и нанесением на нее текстовой и графической информации Adobe Illustrator CC 2017

5. Вывод на планируемые носители информации

Печатный прототип первого номера журнала «Vúrg.» 305*220мм

Обложки следующих трёх номеров 841 x 594мм

Прототип веб-площадки «Vúrg.»

Список использованной литературы и интернет-ресурсов:

1. Эрик Шпикерман. О шрифте. Москва.: ПараТайп, 2005
2. Элис Туэмоу. Графический дизайн:фирменный стиль. Москва.: Астрель, 2007
3. Ян Чихольд. Образцы шрифтов. Москва.: Издательство Студии Артемия Лебедева, 2012
4. Роберт Брингхерст. Основы стиля в типографике. Москва.: Издатель Д. Аваронов, 2006
5. Владимир Лесняк. Графический Дизайн основы профессии). Москва.: IndexMarket, 2011
6. Фарадж Эфендеев. О том зачем журнал Esquire раздражает читателя // Look At Me. 2014.
<http://www.lookatme.ru/mag/people/russian-art-directors/196861-art-directors-nikanorov>
7. Анна Кер. In Conversation With Eike König // IDNANT.
<https://www.ignant.com/2016/07/27/in-conversation-with-eike-konig/>
8. Йозев Мюллер-Брокманн. Модульные системы в графическом дизайне. Москва.: Издательство Студии Артемия Лебедева, 2014

Иллюстративное приложение

Разработка печатного издания на тему современного дизайна

Содержание

1. Аналоги

Обложки

Вёрстка

2. Эскизы

Логотип

Сетка

Вёрстка

Обложки

Финальные доработки

1. Аналоги

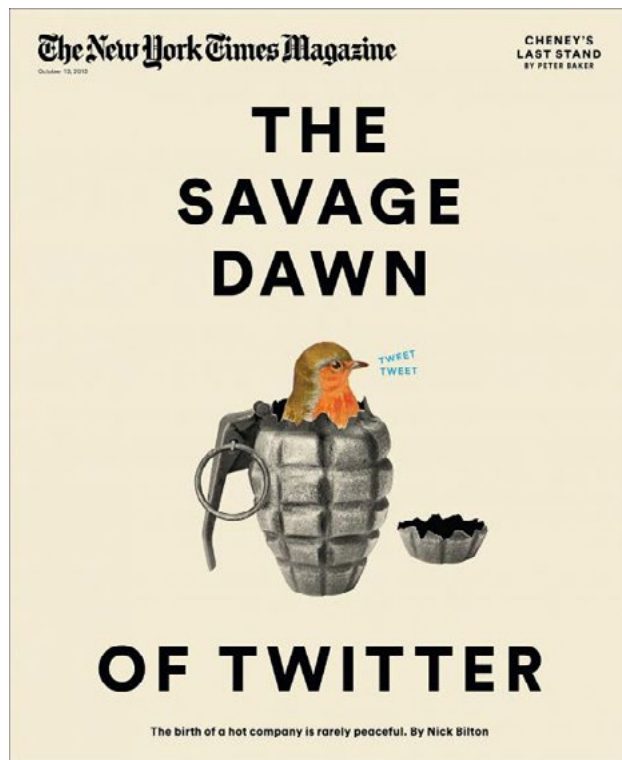
Обложки

Обложки журнала

«NEW YORK TIME MAGAZINE»



илл.1 (февраль 2016)



илл.2 (октябрь 2013)



илл.3 (ноябрь 2013)



Обложки журнала
«KINFOLK»



илл.5 (2015)



илл.6 (2014)

Обложки журнала
«ESQUIRE» русское и американское издания



илл.7 (март 2014)

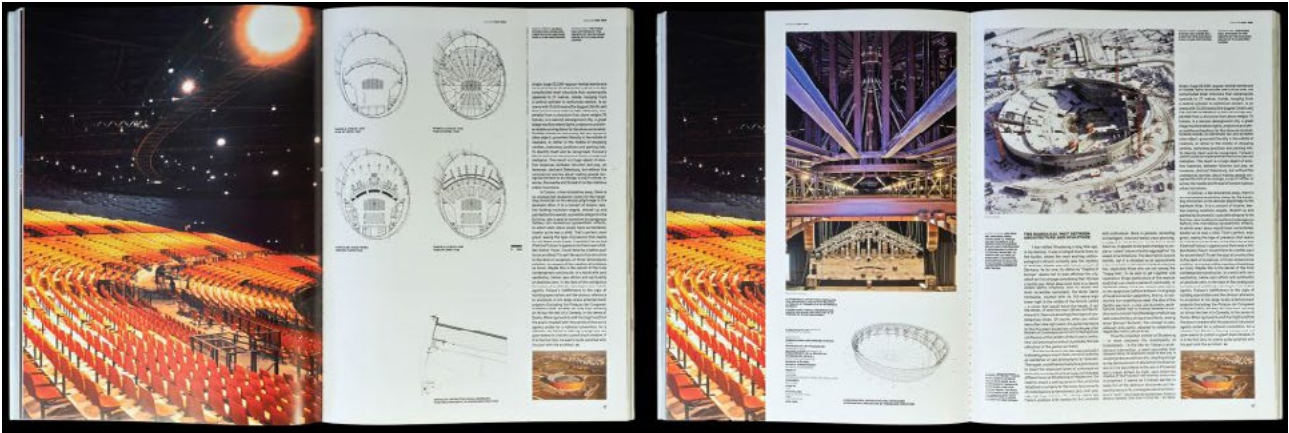


илл.8 (февраль 2016)

Вёртска

Развороты журнала

«DOMUS» после ребрендинга командой ONLAB



илл.9 (с. 18-19)

илл.10 (с 63-64)



илл.11 (с. 98-106)



илл. 12 (с. 52-60)

Развороты газеты
«PEMLERG»



илл.13

Развороты Журнала
«MONDIAL»



илл.15



илл.14



илл.16

2. Эскизы

Логотип



илл. 17 (разработка шрифта)

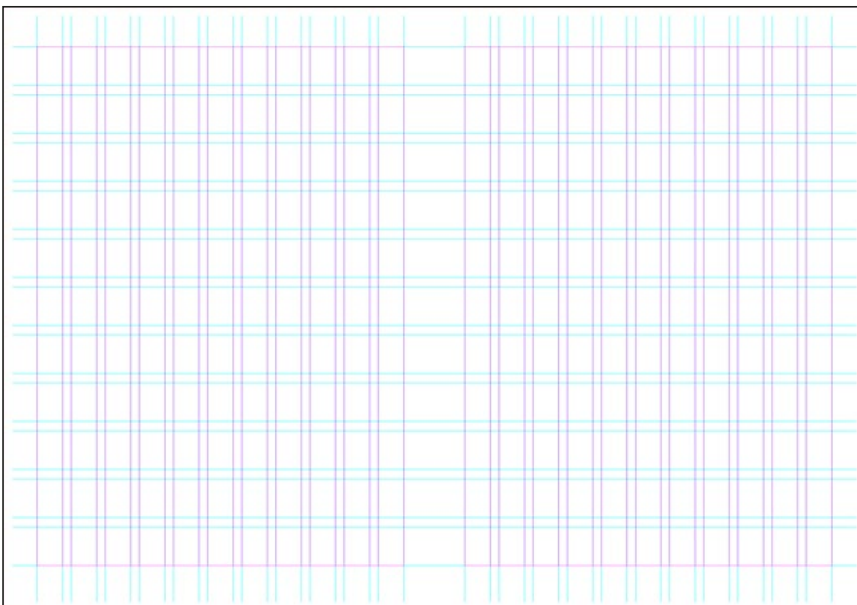
Burg.

илл. 18 (векторизация эскизов)

Bùrg.

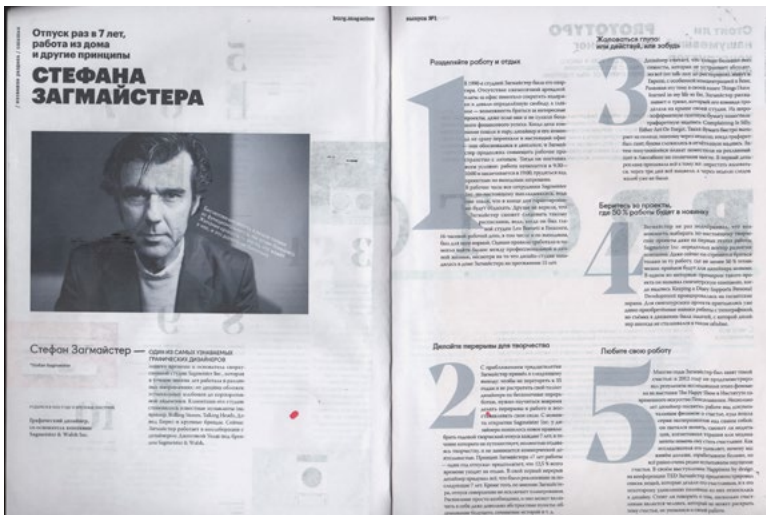
илл. 18/2 (финальный вариант)

Сетка



илл. 20 (основная сетка макет 1)

Верстка



илл. 24 (первая печать с. 4-5)



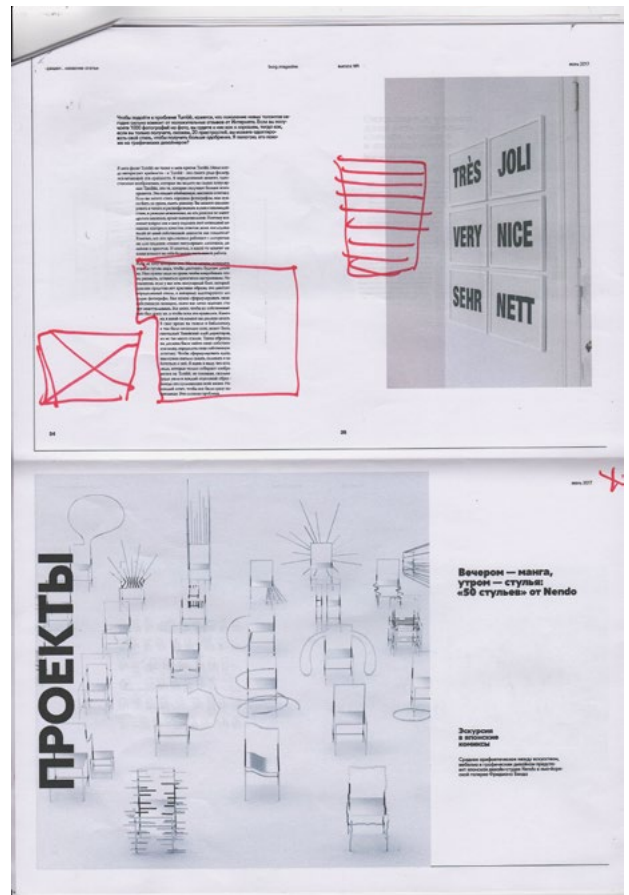
илл. 25 (первая печать с. 30-31)



илл. 26 (первая печать с. 24-25)



илл. 27 (макет 2, работа над ошибками)



илл. 28 (макет 2, работа над ошибками)

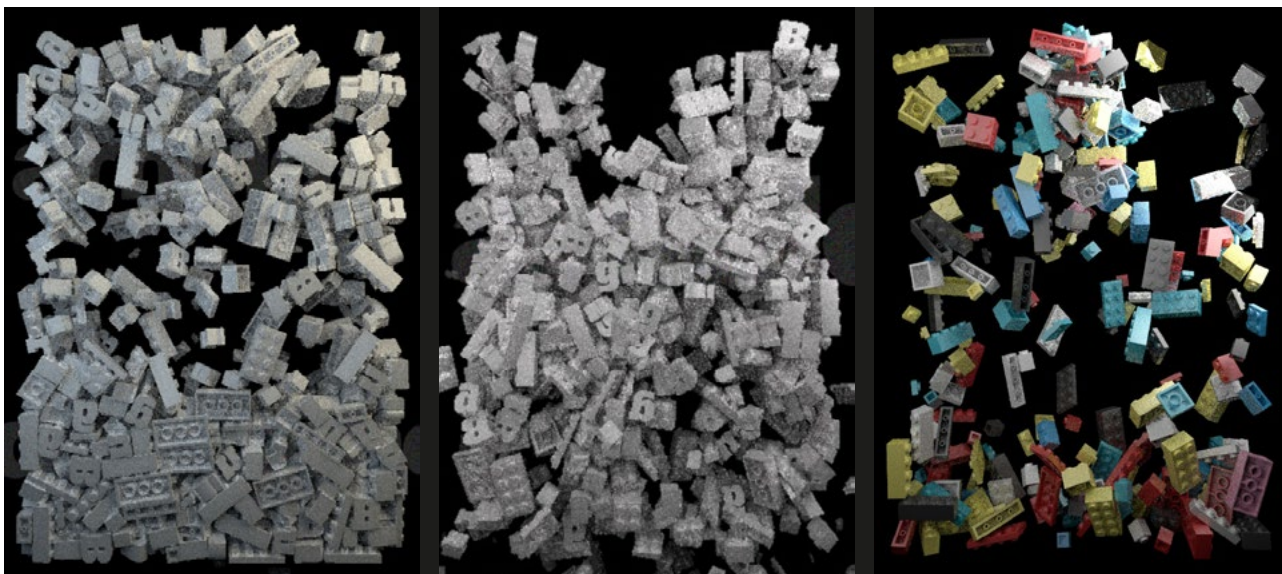


илл. 29 (макет 2, работа над ошибками)

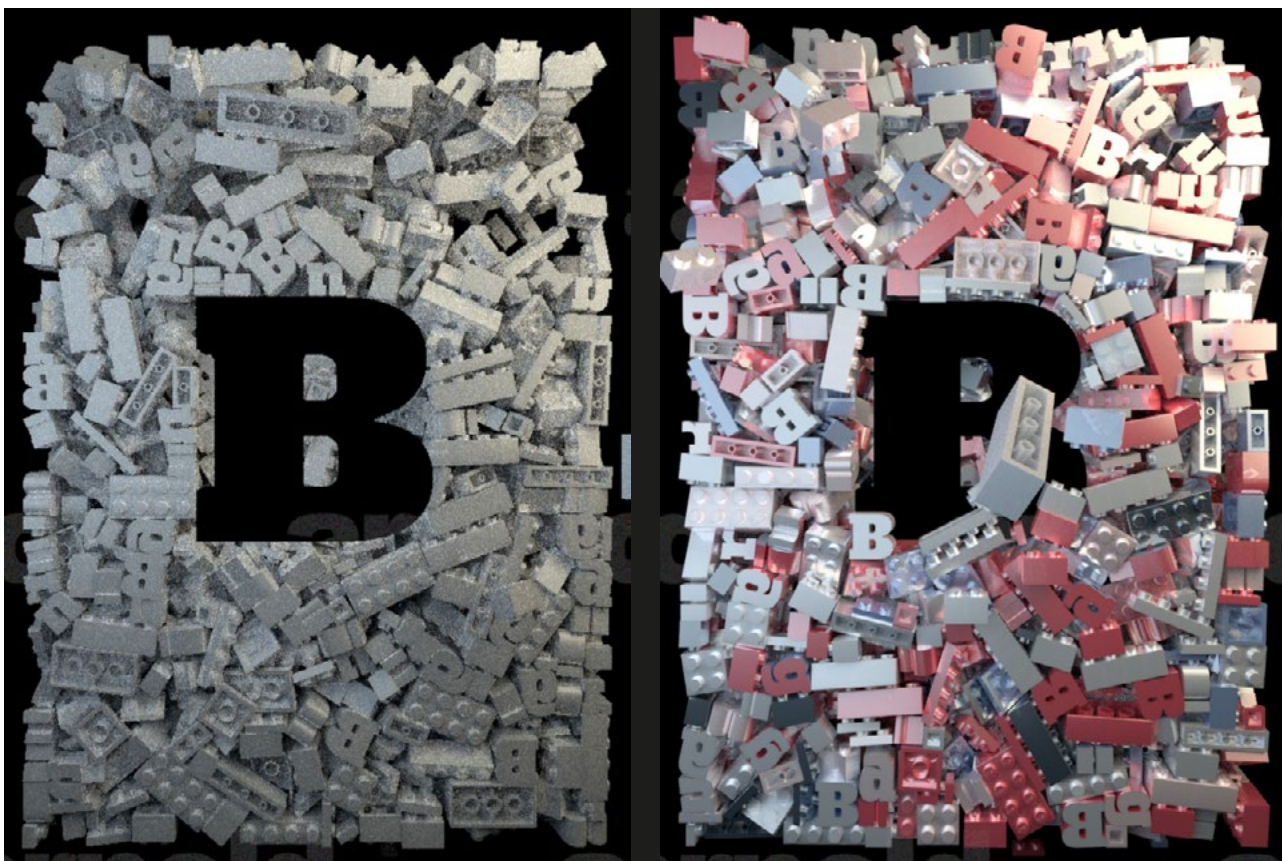


илл. 30 (макет 2, работа над ошибками)

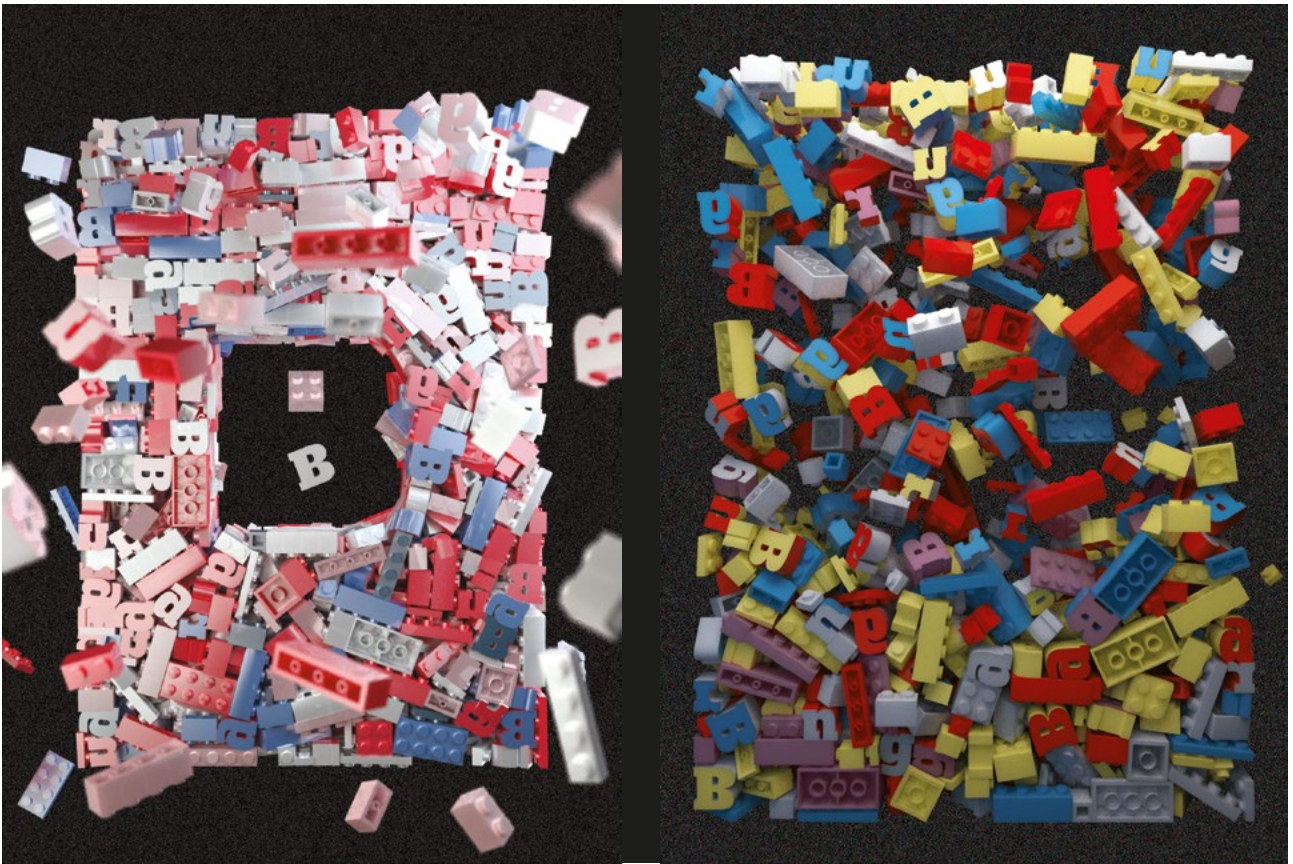
Обложки



илл. 31 (фон к первому номеру)



илл. 32 (фон к первому номеру)



илл. 33 (фон к первому номеру рендер/цветокорекция)



илл. 34 (обложка к второму номеру рендер/цветокорекция)

10 ПРАВИЛ ХОРОШЕГО ДИЗАЙНА Дитера Рамса



Дитер Рамс сформулировал 10 принципов хорошего предметного дизайна, которые стали своеобразной «таблицей умножения» дизайнов для современных авторов. Эти постулаты просты, но трудно понимать, что Рамс не взял их готовыми, а выстрадал практикой.

Итак, согласно Дитеру Рамсу, хороший дизайн таков:



Дитер Рамс (Dieter Rams) 20 мая 1915 года родился в Ульме. Его тенью буквально был над ним пронизывали Аарн и Яков. Рамс любит и ценит за то, что он доказал: бытовой прибор может быть красивым, эстетичным, удобным. Рамс сформировал тот образ потребительской электроники, который мы видим сейчас повсюду. — Я думаю, что по-другому и не бывает, но когда-то его разработки были новаторскими.

Дитер Рамс родился в 1912 году в Ульме, городе южной Германии. Он окончил архитектуру в 1934 году в Ульме, а затем переехал в Мюнхен. Там он начал работать в студии дизайна и архитектуры в Ульме, а затем переехал в Мюнхен. Там он начал работать в студии дизайна и архитектуры в Ульме, а затем переехал в Мюнхен.

На протяжении 46 лет до 1997 года Дитер Рамс преподавал в высшей школе юбилейных искусств Габриэля, являясь председателем Независимого совета по формированию. Дитер Рамс преподавал в высшей школе юбилейных искусств Габриэля, являясь председателем Независимого совета по формированию. Дитер Рамс преподавал в высшей школе юбилейных искусств Габриэля, являясь председателем Независимого совета по формированию.

5



Дизайн должен делать продукт понятным. Конкретный дизайн должен просветить свою структуру, чтобы стать на все вопросы, которые могут возникнуть у потребителя.

Видео: [https://www.youtube.com/watch?v=...](#)

Людмила Шварц



6

Дизайн должен быть продуманным.



7

Дизайн должен быть инновационным.



8

Дизайн должен быть эстетичным.



9

Дизайн должен быть простым.



10

Дизайн должен быть функциональным.



Дизайн должен быть удобным.



Дизайн должен быть надежным.



Дизайн должен быть долговечным.



Дизайн должен быть безопасным.



Дизайн должен быть экологичным.



Дизайн должен быть доступным.



Дизайн должен быть удобным.



Дизайн должен быть функциональным.

1

Дизайн должен быть экологически чистым и не должен конфликтовать со средой.



2

Дизайн должен быть удобным.



3

Дизайн должен быть простым.



4

Дизайн должен быть надежным.



5

Дизайн должен быть долговечным.



6

Дизайн должен быть безопасным.



7

Дизайн должен быть экологичным.



8

Дизайн должен быть доступным.



Дизайн должен быть удобным.

Дизайн должен быть функциональным.

Дизайн должен быть удобным.

Дизайн должен быть функциональным.

Дизайн должен быть удобным.

Дизайн должен быть функциональным.

Дизайн должен быть удобным.

Дизайн должен быть функциональным.

Дизайн должен быть удобным.

Дизайн должен быть функциональным.

Дизайн должен быть удобным.

Дизайн должен быть функциональным.

Дизайн должен быть удобным.

Дизайн должен быть функциональным.

Дизайн должен быть удобным.

Дизайн должен быть функциональным.

Дизайн должен быть удобным.

Дизайн должен быть функциональным.

Дизайн должен быть удобным.

Дизайн должен быть функциональным.

Дизайн должен быть удобным.

Дизайн должен быть функциональным.

Дизайн должен быть удобным.

Дизайн должен быть функциональным.

Дизайн должен быть удобным.

Дизайн должен быть функциональным.

Дизайн должен быть удобным.

Дизайн должен быть функциональным.

Дизайн должен быть удобным.

Дизайн должен быть функциональным.

Дизайн должен быть удобным.

Дизайн должен быть функциональным.

Дизайн должен быть удобным.

Дизайн должен быть функциональным.

Дизайн должен быть удобным.

Дизайн должен быть функциональным.

Дизайн должен быть удобным.

Дизайн должен быть функциональным.

Дизайн должен быть удобным.

Дизайн должен быть функциональным.

Дизайн должен быть удобным.

Дизайн должен быть функциональным.

Дизайн должен быть удобным.

Дизайн должен быть функциональным.

Дизайн должен быть удобным.

Дизайн должен быть функциональным.

Дизайн должен быть удобным.

Дизайн должен быть функциональным.

Дизайн должен быть удобным.

Дизайн должен быть функциональным.

Дизайн должен быть удобным.

Дизайн должен быть функциональным.

Дизайн должен быть удобным.

Дизайн должен быть функциональным.

Дизайн должен быть удобным.

Дизайн должен быть функциональным.

Дизайн должен быть удобным.

Дизайн должен быть функциональным.

Дизайн должен быть удобным.

Дизайн должен быть функциональным.

Дизайн должен быть удобным.

Дизайн должен быть функциональным.

Дизайн должен быть удобным.

Дизайн должен быть функциональным.

Дизайн должен быть удобным.

Дизайн должен быть функциональным.

Дизайн должен быть удобным.

Дизайн должен быть функциональным.

Дизайн должен быть удобным.

Дизайн должен быть функциональным.

Дизайн должен быть удобным.

Дизайн должен быть функциональным.

Дизайн должен быть удобным.

Дизайн должен быть функциональным.

Дизайн должен быть удобным.

Дизайн должен быть функциональным.

Дизайн должен быть удобным.

Дизайн должен быть функциональным.

Дизайн должен быть удобным.

Дизайн должен быть функциональным.

Дизайн должен быть удобным.

Дизайн должен быть функциональным.

Дизайн должен быть удобным.

Дизайн должен быть функциональным.

Дизайн должен быть удобным.

Дизайн должен быть функциональным.

Дизайн должен быть удобным.

Дизайн должен быть функциональным.

Дизайн должен быть удобным.

Дизайн должен быть функциональным.

Дизайн должен быть удобным.

Дизайн должен быть функциональным.

Дизайн должен быть удобным.

Дизайн должен быть функциональным.

Дизайн должен быть удобным.

Дизайн должен быть функциональным.

Дизайн должен быть удобным.

Дизайн должен быть функциональным.

Дизайн должен быть удобным.

Дизайн должен быть функциональным.

Дизайн должен быть удобным.

Дизайн должен быть функциональным.

Дизайн должен быть удобным.

Дизайн должен быть функциональным.

Дизайн должен быть удобным.

Дизайн должен быть функциональным.

Дизайн должен быть удобным.

Дизайн должен быть функциональным.

Дизайн должен быть удобным.

Стоит ли нашумевший конструктор шрифтов Prototuro ваших денег?

Prototuro предлагает выбрать один из трёх дефолтных шрифтов и, используя такие параметры, как толщина, аперитура и округлость, создать на их основе собственный. Засечки и другие нюансы дизайно возможно доработать отдельно. Окончательный вариант онлайн-инструмента будет включён в себя более 40 настраиваемых параметров. Готовый шрифт можно экспортировать в виде файла с расширением SVG и OTF. Если пользователь решит в дальнейшем усовершенствовать его, он может использовать более традиционные программные обеспечения, например, FontForge. Burg связалась с командой разработчиков Prototuro, чтобы узнать об этом проекте подробнее. А также поговорила с Ивией Рудерман, который дал проекту свою профессиональную оценку.

Wa G2 Qn

Трёхбуквенный шрифт
Готика Аляска, дизайнерский

1700 параметров и четыре платформы
интегрированные в инструменты

Spacing 44.0

Capital thickness ss 30.0

Thecise ss 22.4

Contra st 30.5

С чего всё начиналось

«Явник открылся с головой в шрифтовой дизайне и программировании по мере своего последнего года обучения в Билтонском колледже искусств в Стратфорде. Студенты часто работали с изменением существующих шрифтов или построением новых шрифтов (оборудованных по частям как LEGO), но при использовании первого метода обычно возникали критические ошибки, и тогда шрифты обычно выкидывали свои сегменты. Поскольку дизайн шрифта каждый раз начинается с конструирования выделенных, ретраншированных сегментов, Явник решил, что существует один единственный способ, который можно использовать, чтобы быстро создавать оригинальные буквы.

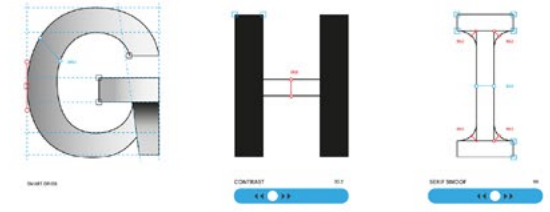
Поскольку Явник для всех букв алфавита выделит каждый из своих частей, он разработал выделенный шрифт. Так что его первый эксперимент с Prototuro позволил сделать именно это: создать практически любую форму, которую вы можете вообразить. Удовлетворительный результат. Явник решил, что его окончательным проектом по итогам года станет программа, с помощью которой можно изменить все буквы своего алфавита.

Результат был довольно впечатляющим (сначала даже родил название). Явник сообщил друзьям с отсылкой к бумажным выделенным шрифтам, чтобы представить проект Prototuro. Однако название проекта вышло. Тогда же к нему присоединился Адам Ривин, и эта программа была переделана в веб-приложение.

Чем Prototuro может быть полезен

«Явник алфавит изобретает все новые и новые шрифты! Да всё за тем же, зачем алфавит для них порешил выйти в то время, когда все были заняты тем, что делают. Везде выделенные буквы, выделенные буквы, и всегда существует алфавит, которые идут что-то новое. Сейчас приходится открывать сотни шрифтов, прежде чем сделать правильный выбор для своего шрифтового дизайна проекта. Мы же надеемся, что в один прекрасный день будет проще и быстрее создать свой собственный персонализированный шрифт с помощью Prototuro.

Тем не менее, сейчас многие шрифты можно скачать бесплатно. Но оригинальные шрифты по-прежнему хороши качеством и всегда будут выделяться, и, разумеется, их надо будет платить. Если же Prototuro как-то изменит ситуацию, так же, как и любой другой инструмент, он поможет производить как персонализированные шрифты, так и новые дизайны, в зависимости от сложности шрифта.



илл.. 33 (с 48-49)

Исследование графического напряжения на основе модели электромагнитного поля

Исследование графического напряжения на основе модели электромагнитного поля

В ПОИСКАХ НАПРЯЖЕНИЯ

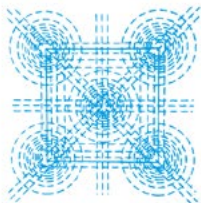
Многие авторы, затрагивая тему композиции в дизайне и искусстве, сравнивают лист с магнитным полем, о взаимодействии элементов на плоскости — с взаимодействием заряженных частиц.

Фаворский пишет:

Плоскость должна быть ограниченной, иначе она может быть не будет ровной. Тут можно править в качестве магнитов, создавая магнитное поле. Словами выше мы описали структуру плоскости и края ее. Край плоскости образует, когда мы этого или же линия, образующая в центре — равнина — пространство. И все плоскость должна быть асимметрично напряженно-релятивистской.

Более того, в «изогнутости» теме анализирует Архимед в книге «Начала» и формулирует закон, так же — «Равновесие».

Центр [квадратного] формата — это часть сложной структуры, которую можно назвать с помощью диска (в том же смысле, в какой математические символы конструируют сложные линии магнитного поля). Если диск равномерно распределен в различных местах, то можно обнаружить, что в разных местах он находится более устойчиво, в другие же он проявляет признаки колебания и неустойчивости. Иногда его состояние может оказаться неустойчивым и колеблющимся. На основе рассуждений Архимед строит так называемый «структурный план», и изображает на нем сложные точки и линии формата.



В центре лист самым надежным и устойчивым равновесием, а следовательно, оптимальным распределением способностей наиболее сложное состояние. Другое сравнительно сложное состояние можно найти, например, перевернув диск по диагонали. По-видимому, тогда равновесие лежит где-то между тем, что мы назвали «равновесием», и тем, что мы назвали «колебанием». Однако, поскольку точка равновесия, однако, поскольку колебательное движение возможно магнитно-релятивистской силой. К сожалению, в нынешней литературе сравнение композиции с магнитным полем не выводит за рамки «устойчивости» и «колебательности» всего лишь, делая его как простой метафорой. Мы решили проверить эту идею на практике и создали симулятор, который воспроизводит действие магнитного поля на плоскости листа.

Что с этим делать?

Практические методы — это методы для физического объяснения тем самым, которые на картинке или видео воспроизводятся с помощью. «Составные», выделенные элементы статически взаимодействуют с симулятором статически магнитным движением. Во многом он повторяет принципы формирования Архимедом в книге «Начала» и «Изобретения и изобретения». Симулятор можно использовать как обучающее пособие на занятиях по графическому дизайну. Он помогает «исследовать» также категорию композиций, как «равновесие» и «колебание».

Мы надеемся применить основанный подход в течение года в различных областях графической и типографической композиции, а также в области дизайна. Мы надеемся применить основанный подход в течение года в различных областях графической и типографической композиции, а также в области дизайна.

Как Работает Симулятор

В основе симулятора — закон электромагнитного взаимодействия Кулона. В формате листа и композиции его можно сформулировать так:

Элементы на плоскости взаимодействуют друг с другом с силой, пропорциональной их (визуальной) массе и обратно пропорциональной квадрату расстояния между ними.

Примеры симулятора действия. Все объекты на листе — магниты с одинаковыми зарядами. Лист также имеет магнитное поле, которое взаимодействует с объектами, что приводит к различным результатам.

Намагниченные рыбки определяют силовые линии магнитного поля, и это поле взаимодействует. Чтобы его визуализировать, мы используем плоскость формата чувствительности «возмущения». Сила, как и магнитные силовые линии, взаимодействуют друг с другом, но направление между собой, они остаются друг от друга на безопасном расстоянии. Чем массивнее объект, тем больше его влияние на пространство и тем сильнее он будет его «создавать». Визуализация дозированно выделенных объектов, насколько это возможно. Как видно из примеров, симулятор перемещает объекты из напряженного состояния в спокойное, то есть уравнивает композицию.

ПРИМЕРЫ

Если поместить шарик у края формата, рыбка вытолкнет его к центру. Центральное возмущение — самое сложное и сбалансированное. Объекты взаимодействуют не только с рыбой, но и друг с другом. Два рыбки в центре уравнивают сложность формата, но напряженность между собой. Если включить динамический режим, они останутся друг от друга на безопасном расстоянии. Чем массивнее объект, тем больше его влияние на пространство и тем сильнее он будет его «создавать». Визуализация дозированно выделенных объектов, насколько это возможно. Как видно из примеров, симулятор перемещает объекты из напряженного состояния в спокойное, то есть уравнивает композицию.

илл.. 34 (с 52-53)



илл. 35 (развёрнутая обложка первый номер)



илл.. 36 (развёрнутая обложка первый номер)