

Графичен дизайн

Преди да се пристъпи към графичен дизайн, трябва да се създаде окончателно завършен креативен проект, в който текстовете и изображенията няма да търпят следващи промени. Всяка промяна на текстове и снимки води до промяна на дизайна. Не може да се създава графичен дизайн без уточнен текст и изображения! .

Едва когато окончателно е завършен креативния проект на печатния материал (флаер, брошура, каталог, плакат, постер за външна или вътрешна реклама и пр.), е възможно преминаване към следващия творчески етап: създаването на неговия графичен дизайн.

Графичният дизайн указва:

1. Подходящите изразни средства, които ще се използват в композицията, за да се подчертаят идеите в проекта;
2. Мястото и размерите на всеки графичен елемент (буква, цифра, символ и пр.), за да се изразят посланието и акцентите в текста;
3. Мястото и размерите на всяко изображение (фотоснимка, рисунка, скица, чертеж и пр.) – те са най-бързите ориентири за окото;
4. Най-добрите пропорции между елементите в композицията;
5. Най-подходящите цветове.

Основни задачи на графичния дизайн

Първа задача: Да се направят видими посланието и акцентите в текста, като се спазва техния приоритет.

Графичният дизайнер ще трябва да подчертае и да изнесе на преден план основното послание и всички акценти, като спазва техния приоритет (значимост). За целта трябва да се подберат подходящите шрифтове с подходящи техни характеристики, които ще подобрят читаемостта на посланието и на акцентите вкл. на основния текст:

- вид на шрифта;
- големина на шрифта;
- цвят на шрифта и контраст с фона;
- дължината на реда;
- подравняването на текстовете;
- празните пространства.

Добрият графичен дизайнер е като добрия оратор – умее да привлече вниманието на читателя и да води погледа и мисълта му неусетно до желаната от вас цел.

Втора задача: Да създаде хармонична композиция от текст и изображения

Въпреки, че графичният дизайн не е толкова художествено украсяване, колкото способност да се направят видими за читателя вашите думи и представи, все пак красотата има своето съществено значение. Красотата е разбираема само от хората! Независимо от това, кой какъв цвят харесва, чувството за красота е нещо общо. Човекът има нужда от красота! Това обяснява защо дизайнът има огромно значение за търговския успех!

За да се получи естетически издържана композиция от текст и изображения графичният дизайн трябва да:

- потърси подходящите изразни средства;
- да определи мястото и размерите на всеки;
- графичен елемент и изображение;
- да намери най-добрите пропорции между тях;
- и да намери най-подходящите цветове.

Трета задача: Да съобрази графичният дизайн с технологията на печат и с технологическото задание. Целият процес на графичен дизайн, трябва да бъде съобразен с изделието, което отпечатват и с технологията на печат включително и с довършителните операции.

Оттук е очевидно, че графичният дизайнер трябва да има не само познания по изобразително и приложно изкуство за композиция, цветове и полутонове, сенки и полусенки, критерии за естетика и пр., но преди всичко много добри познания и професионален опит по типография – работа с шрифтове (видове шрифтове, елементи и характеристики на шрифта и пр.) и познания за различните видове технологии на печат (офсетов печат, дигитален печат, широкоформатен печат, тампонен печат, флексопечати и др.).

Принципи на психологията в графичния дизайн

В началото на 20-ти век се появява гещалт психологията. Гещалт е психологически термин, от немски „gestalt“ – образ, форма. Разглеждат се принципите на човешките възприятия, способността на човек да групира детайлите в един цял завършен образ, да отделя образите един от друг и от фона, който ги заобикаля. Установено е, че възприемането на цялото изпреварва това на частите. Възприятието не е просто сума от отделни елементарни усещания. Възприятието на цялото доминира над възприятието на частите.

ПРИМЕР: мелодията на отделните тонове.

В процеса на визуалното възприятие се наблюдава тенденция за групиране на отделните елементи на изображението въз основа на няколко принципа, които е добре да се вземат под внимание при проектирането на даден дизайн. Изображението на фиг.1 дава представа за действието на тези принципи. Кое е първото нещо което се вижда?



1. БЛИЗОСТ – Отделните елементи се възприемат като едно цяло въз основана тяхната близост

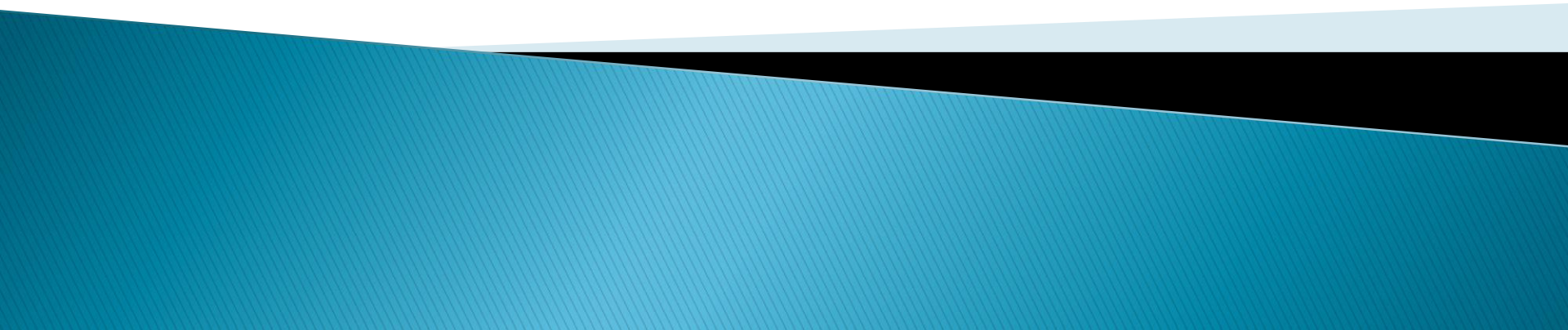


На изображението на фиг.2 в първия момент се вижда формата на дърво. Малките фигури се възприемат като едно цяло поради тяхната близост.

2. ПОДОБИЕ (цвят, големина, форма, ориентация и т.н.)
Когато обектите са подобни, често се възприемат като едно цяло.

3. ПРОДЪЛЖЕНИЕ – групиране на елементи, които са разположени по дължината на дадена линия. Имаме продължение когато погледът несъзнателно преминава през единия образ в композицията и несъзнателно продължава към другия. Този принцип стои и в основата на типографията – научени сме да четем от ляво на дясно. Веднъж започнал да четеш, продължаваш и към следващата дума. Погледът на зрителя неволно ще проследи линията пресичаща буквата и ще стигне до листото.

4. ЗАТВОРЕНОСТ – групиране, което осигурява възприемане на затворена или завършена фигура, която не е такава. Групираме няколко елемента, които на практика не са свързани. Липсва част от информацията, но човешкият мозък несъзнателно допълва тази липса.



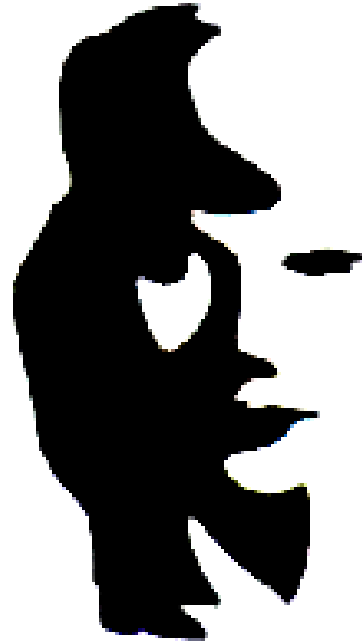


Въпреки че пандата не е завършена, контурите не са затворени, ние я възприемаме като цял образ. Когато визуалното възприятие допълва образа, тогава е налице и действието на този принцип за затвореността.



5. ПРОСТОТА – човешкият мозък винаги търси най-простото решение на всеки визуален проблем. Колкото по-просто и директно е представено едно послание, толкова по-бързо и лесно то ще достигне до зрителя

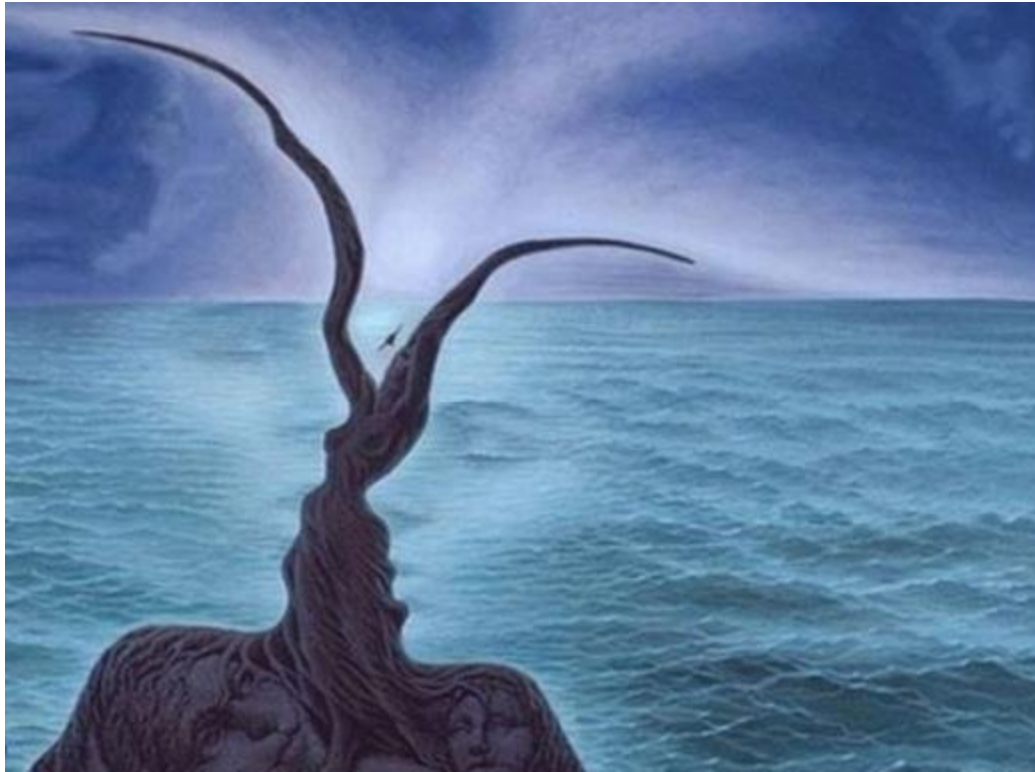
б. Фигура/ Фон – възприемане на обекта отделно от заобикалящия го фон. От значение са редица фактори като контраст, цвят, размер и др. Виждате ли човешкия силует в изображението?



Примери: а) саксофонист или човешко лице?

б) млада дама или старица?





<https://www.facebook.com/yooDesignStudio/videos/10154146297341044/>



Терминология и теория на InDesign

1. **Обект (Object)** – Това е всяка фигура, рамка или линия, която рисувате или вмъквате. Всеки текст, цвят или изображение се съдържа в обекти или се прилага към обекти.
2. **Контурна фигура (Shape)** – Това е всеки обект, преди да го запълните с текст или изображение.
3. **Пътечка (Path)** – тя е подобна на линия. Пътечката може да образува отворена контурна фигура, подобна на графична линия или затворена контурна линия, подобна на окръжност или квадрат. Те се дефинират от векторна информация.
4. **Рамка (Frame)** – След като се постави текст или изображение във фигурата, последната се превръща в рамка (наричана понякога и контейнер)
5. **Рамка заместител (Placeholder)** – Те се рисуват на определени места, които планирате да запълните по-късно

6. Селектираща рамка (Bounding Box) – Тя е помощна правоъгълна рамка, в която се вписва всеки селектиран обект, независимо от формата му. Селектиращата рамка има осем манипулаторни точки, разположени по ъглите и по осите.

7. Възлови точки (Anchor Points) – Пътеките се дефинират, като последователно свързани сегменти, притежаващи възлови точки в двата си края. Типът на възловити точки определя формата на сегмента – дали е права отсечка или е крива линия.

8. Допълнителни софтуерни модули (Plug-in) – Можете да придадете допълнителни възможности на основната програма, като инсталирате включаеми към нея софтуерни модули. Това са малки приложни програми изпълняващи специфични функции в средата на основната програма.

9. Нишка (Thread) – Когато един текст продължава от една текстова рамка в друга, това се нарича текстова нишка. Възможно е да насочите преливащия текст от една рамка към една или повече други текстови рамки.

Векторни и растерни изображения

1. Растерни изображения – наричат се още „битмап”. Изградени са от малки оцветени квадратчета, наречени пиксели, подредени в правоъгълна решетка – растер. Цялостното изображение зависи от цвета на всеки отделен пиксел. Пикселите светят (на екрана) или отразяват светлината (на хартия) в различни цветови тонове. Файловете, съдържащи растерни изображения, трябва да съхраняват данни за всеки пиксел, участващ в дадено изображение. Това води до голям размер на файла.

2. Векторни изображения – Те се дефинират, чрез математически (векторни) описания на съставлящите ги графични елементи. Цялата информация за изображението се събира във малък файл с формули, описващи фигурата, цветното запълване и текста. Тази информация се интерпретира от блоковете за управление на монитора и печата, формиращи съответно екранното или печатно изображение. Компютърът не съхранява данни за всеки пиксел и поради това тези изображения заемат по-малко място в паметта.

Файлови формати

Това са формати за съхраняване на данни във файлове, които можете да отворите, съхраните, експортирате или импортирате в InDesign или друга приложна програма. InDesign поддържа следните файлови формати:

- AI (Adobe Illustrator)
- PSD – (Adobe Photoshop)
- BMP – той е подходящ само ако отпечатвате непретенциозни изображения.
- DCS (Desktop Color Separation) – този формат съхранява данните на изображението, като цветоотделки.
- EPS (Encapsulated PostScript) – този формат съхранява информация както за векторни така и за растерни изображения.
- GIF (Graphics Interchange Format) – този формат е формат с компресиране без загуба. Използва се в Уеб.
- JPEG (Joint Photographic Experts Group) – Той е с компресия със загуби на информация.

- PICT (Macintosh PICT) – работи добре с изображения с плътни цветове.
- WMF (Microsoft Windows Metafile) – Може да съдържа векторни и растерни изображения, но растерните, InDesign не може да ги види.
- PCX – този формат е рядко приложим. Използва се само за елементарни илюстрации.
- PDF (Adobe Portable Document Format) – InDesign работи безпроблемно с тези файлове.
- PNG (Portable Network Graphics) – Този формат е със компресия без загуба на информация и може да се избира степента на компресия.
- SCT (Scitex CT) – Той е разработен за възпроизвеждане на изображения с почти фотографско качество. Файловете съхранявани в този формат са изключително големи.
- TIFF (Tagged Image File Format) – Този файлов формат е най-широко съвместимия формат за растерни изображения