

ОСОБЕННОСТИ СОЗДАНИЯ КОМПОЗИЦИИ В ГРАФИЧЕСКОМ ДИЗАЙНЕ

Григоренко А.А., студент,

Калаева С.Г., студент

Белорусский национальный технический университет

Минск, Республика Беларусь

Научный руководитель: ст. преподаватель Ражнова А.В.

Аннотация:

От удачной композиции в графическом и веб-дизайне зависит, насколько приятным объект или изображение будут для взгляда пользователей. Проанализированы базовые правила и основные особенности композиции при выборе цвета и цветовой гаммы, расположении объектов в пространстве, создании иерархии компонентов изображения.

Композиция в компьютерной графике – это гармоничное расположение всех элементов на экране таким образом, чтобы максимально раскрывалось их содержание.

Основной задачей композиции является обеспечение целостного восприятия всех элементов дизайна и составления с помощью их единой картины. Для этого программист делает все важные объекты центром внимания для пользователя. Он добивается этого с помощью ракурса, цвета, контраста и других техник.

Для организации гармоничного и приятного дизайна на взгляд пользователей, необходимо придерживаться базовых принципов и правил композиции.

Удачная композиция складывается из совокупности нескольких элементов: цвета, компоновки, акцентов и пр.

Цвет

Важнейшую роль в организации хорошей композиции является цвет. Ведь от цветовой гаммы зависит, настроение которое вызовет дизайн у пользователя, насколько притягателен будет выставляемый продукт, какие эмоции и ассоциации вызывает.

Теплые цвета ассоциируются со спокойствием, ответственностью и надёжностью. Холодные – с новизной, свежестью и строгостью.

Можно выбрать ассоциации, которые должен вызывать ваш проект или продукт, базируясь на предпочтениях, составить свою цветовую гамму. При составлении цветовой гаммы вам поможет цветовой круг, по-другому называющийся палитрой всех цветов.

Контраст требует особого внимания при работе над дизайном. Однотонные цвета цвета в круге прекрасно сочетаются, т.к. они похожи, а разнотонные(противоположные) наоборот резко контрастируют и не сочетаются совсем. Контраст необходим для подчеркивания, выделения разделов.

Модульная сетка

Главной функцией модульной сетки является организация элементов экрана по строгой, точной структуре – сетке. Она имеет колонки и ряды, и каждый отдельный блок находится в своей ячейке: ячейке текста, ячейке заголовка, ячейке кнопки, ячейке иллюстрации и т.д. Модульная сетка необходима в композиции, для упорядочивания информации на экране или в изображении, упрощения ее восприятия.

Направление взгляда пользователя

Создание удачной композиции в компьютерной графике помогает направить взгляд пользователя на необходимые разделы, таким образом управлять его вниманием. Существует два вида направления внимания в композиции: Z-образная и F-образная. Считается, что именно по траектории этих букв пользователь или читатель рассматривает информацию на изображении, сайте и т.д.

В случае с Z – слева направо, затем по диагонали вниз и снова слева направо. В случае с F – сначала вертикально сверху вниз, а затем слева направо вдоль строк. Так же для внимания подойдут и иллюстрации.

Правило третей

Правило третей– упрощенный вариант золотого сечения. Его применяют в компьютерной графике, графическом дизайне, в фотографии и живописи.

Суть данного правила в разделении экрана линиями на девять одинаковых частей с помощью двух вертикальных и двух горизонтальных линий. И обращении внимания на места пересечения этих линий. Исходя из данного правила следует, что именно в этих местах сфокусировано внимание и взгляд зрителя/читателя.

Если же у вас на экране один объект, желательно расположить его в левой части экрана. А в случае, когда объектов несколько, можно расположить самый главный в правой нижней части, для улучшения композиции.

Иерархия компонентов изображения

Чтобы составить визуальную иерархию, используют разные методы. Например, цвет и контраст. Выделите главный объект с помощью увеличения его яркости, а второстепенные с помощью затемнения. Также второстепенные объекты можно сделать прозрачными.

Баланс

Ещё одним из ключевых элементов хорошей композиции в компьютерной графике и графическом дизайне становится баланс.

Он бывает двух типов: симметричный и асимметричный.

При симметричном балансе блоки располагаются в строгой симметрии. Такое положение помогает упорядочить информацию, сделать ее структурированной и упростить её восприятие. Однако такой тип баланса не дает много простора для креатива в дизайне. Для этой цели используют асимметричный тип баланса.

Суть асимметричного типа расположения объектов заключается в достижении баланса с помощью вспомогательных методов, которые были перечислены выше: правила третей, модульной сетки, иерархии. Следует отметить, что с помощью асимметричного баланса можно создать визуальную иерархию объектов, так как в нем можно задать и подчеркнуть удельный вес каждого объекта.

Чтобы добавить асимметричному дизайну сбалансированности можно объединить разные объекты единым стилем: создать схожую цветовую гамму, сделать все иллюстрации за один раз, не изменяя обстановку вокруг объектов.

Свободное пространство

Объекты играют очень важную роль в композиции, но не только они влияют на её качество. Пустое пространство также очень важно, для создания хорошей композиции. Дизайн не обязан иметь многочисленные элементы и блоки на одном экране. Загроможденный дизайн может вызывать дискомфорт и плохо влиять на восприятие готового изображения. Сложно найти нужную информацию, сложно сделать выбор, сложно читать.

Для избежания такой ситуации, добавьте в дизайн “воздуха” — свободного, пустого пространства. А также обеспечьте его корректное отображение на всех устройствах.

Список использованных источников

1. Правила композиции в графическом дизайне [Электронный ресурс] Режим доступа: <https://webevolution.ru/blog/ajdentika/pravila-kompozicii-v-graficheskom-i-veb-dizajne/>

2 Основы композиции в графическом дизайне [Электронный ресурс] Режим доступа: <https://pt-blog.ru/osnovy-kompozicii-v-graficheskom-dizajne/>

3. О.М. Кошелева, Контраст как средство гармонизации визуального изображения [Электронный ресурс] Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/kontrast-kak-sredstvo-garmonizatsii-vizualnogo-izobrazheniya/viewer>

УДК 004.92

ШРИФТ КАК ОБЪЕКТ ГРАФИЧЕСКОГО ДИЗАЙНА

Дорогокупец И.В., студент
Гринявецкий А.А., студент

Белорусский национальный технический университет
Минск, Республика Беларусь

Научный руководитель: ст. преподаватель Ражнова А.В.

Аннотация:

Рассматривается значимый элемент графической композиции – шрифт, его создание и классификация. Показаны характеристики и элементы шрифтов, которые дополняют и подчёркивают особенность шрифтовой композиции.

Важнейшим элементом в шрифтовой композиции является текст – его смысловое содержание и грамматический строй, причем особенно ярко это проявляется в заголовках.

Классическим шрифтом современности стал созданный в 1953–1957 годах Адрианом Фрутигером шрифт Универс. Впоследствии