

Підрозділ 2.5. «Розробка дизайну електронного та друкованого складників комплексного курсового проєкту»

План комплексного курсового проєкту передбачає виконання студентами двох завдань з навчальної дисципліни «Основи композиції та дизайну»:

1) розробка дизайну програмної оболонки комплексного курсового проєкту відповідно до обраного стильового напрямку (20 балів);

2) розробка дизайну друкованого складника комплексного курсового проєкту відповідно до вимог, поставлених викладачем дисципліни «Основи композиції та дизайну» (зміст цього завдання оновлюється щорічно). У 2024 р. передбачене таке завдання з дизайну друкованого складника проєкту: удосконалення дизайну інформаційного постера на задану тему "Мультимедіа: історія, сучасність і майбутнє" шляхом застосування швейцарського стилю (40 балів) та створення доповненої реальності (40 балів).

Результати виконання зазначених завдань мають бути викладені у параграфах 2.5.1 та 2.5.2.

Параграф 2.5.1 «**Дизайн програмної оболонки комплексного курсового проєкту**» присвячений описанню дизайнерського рішення щодо оформлення програмної оболонки, яка створюється засобами C# та призначена для демонстрації результатів курсового проєкту.

Під час розробки дизайну програмної оболонки необхідно враховувати такі основні вимоги:

- 1) відповідність певному стильовому напрямку;
- 2) відповідність вимогам юзабіліті.

Для виконання першої з цих вимог автор проєкту повинен вибрати та реалізувати в дизайні оболонки один з існуючих стильових напрямів графічного дизайну. Приклади стильових напрямів наведені у табл. 2.5.1.

Для виконання другої з наведених вимог автор проєкту повинен урахувати під час створення оболонки правила дизайну користувацького інтерфейсу, деякі з яких наведені у табл. 2.5.2.

✍ У пояснювальній записці у параграфі 2.5.1 необхідно подати таку інформацію:

- 1) стисло описати ознаки обраного стильового напрямку;
- 2) навести скріншоти екранних форм програмної оболонки.

📁 У ПНС потрібно завантажити: скріни екранних форм програмної оболонки (jpg).

Таблиця 2.5.1

Ознаки деяких з сучасних стильових напрямів графічного дизайну

<i>Стильові напрями</i>	<i>Типові зображення і елементи оформлення</i>
Індустріальний техно-стиль	індустріальні ілюстрації, зображення техніки; «металеві» елементи, заклепки; імітація креслярських елементів, пунктири, штрихування, стрілки, шкалки; гострі кути, кутасті форми; рубані «технічні» шрифти; сіро-синя, сталева, темно-синя колірна гама
Хай-тек	ілюстрації на тему високих технологій (комп'ютерна техніка, електроніка); крапки та лінії, що «світяться»; «металеві» елементи; імітація креслярських елементів, пунктири, штрихування, стрілки, шкалки; гострі кути, кутасті форми
Кіберпанк	елементи комп'ютера (плати, клавіатура); зображення людино-машинних гібридів, електронних імплантатів; металеві, технічні конструкції; гострі, колючі 3D-форми; дрібний нечитабельний текст (як оформлення)
Треш	паперове сміття, елементи паперової фактури, безладно накидані розірвані папірці, обривки етикеток й т. п.; малюнки «зі сміттевого кошика школяра»; бруднуватий фон; плакатні, газетні шрифти (як обривки плакатів)
Поп-арт	яскраві, «крикливі» колажі (виконані у «рекламній» стилістиці) із зображеннями людей і побутових предметів (черевики, шини, консервні банки й т. п.)
Нова хвиля	декоративні візерунки з квітів, метеликів, райдужних смуг, променів і концентричних окружностей («бубликів»); силуети людей і предметів; яскраві кольори в сполученні із сірим і чорним
Нова готика	готичні орнаменти; готичний шрифт; зображення магічних середньовічних істот і предметів
Пікселарт	багато дуже дрібних елементів, ретельно вимальованих по пікселю; дрібні чоловічки та цілі міста з дрібних деталей, начебто з конструктора
Конструктивізм	абстрактний геометризм, схематизм; контрастна колірна гама з обмеженим числом кольорів (наприклад, червоний, сірий і синій); рубані шрифти
Графіті	скривлений «заплутаний» шрифт, об'ємні букви, букви з відблисками, градієнтом, тінню та іншими ефектами; гра із простором
Український етно-стиль	український національний орнамент

Вимоги до дизайну екранних форм

Групи вимог	Зміст вимог
Загальні вимоги до оформлення екранних форм	<ul style="list-style-type: none"> • композиція елементів на кожній екранній формі має бути збалансована; • використані колірні й графічні рішення не повинні ускладнювати читання текстової інформації; • на екрані слід залишати вільну "невикористану" поверхню; • набір гарнітур має бути обмежений шрифтами, які забезпечують легке сприйняття при читанні з екрану. • дизайн елементів керування повинен відповідати стандартам та вимогам афродансу
Вимоги до назви (тексту) елементів керування	<ul style="list-style-type: none"> • назви елементів мають бути короткими, але зрозумілими; • назва елемента повинна відображати його функцію; • для назви елемента, який запускає дію, доцільно використовувати дієслово у формі інфінітива; • якщо елемент меню служить для запуску вікна із продовженням діалогу, то наприкінці його назви необхідно ставити три крапки
Вимоги до розташування елементів керування	<ul style="list-style-type: none"> • елементи керування слід групувати; • групи необхідно розділяти смужками або «візуальними паузами»; • елементи, які використовуються часто, доцільно розташовувати на лівому боці екрану, а ті, що використовуються рідко, – на його правому боці; • термінаційні кнопки (тобто командні кнопки, які управляють вікном, наприклад «Закрити») мають бути розташовані знизу екрану, або на його правому боці
Вимоги до оформлення чекбоксів і радіокнопок:	<ul style="list-style-type: none"> • не слід порушувати існуючу традицію: чекбокси є квадратними, а радіокнопки – круглими; • радіокнопки завжди мають бути оформлені рамкою групування, а для чекбоксів це необов'язково; • у групі радіокнопок як мінімум одна з них має бути вибрана за замовчуванням; • і чекбокси, і радіокнопки бажано розставляти по вертикалі, оскільки це значно прискорює пошук потрібного елемента; • кожний підпис чекбокса або радіокнопки має однозначно показувати ефекти від вибору відповідного елемента; • оскільки радіокнопки й чекбокси не викликають негайних дій, формулювати підписи до них краще у формі іменників, хоча можливо використання дієслів; • усі підписи мають бути позитивними (не містити заперечення «не»); • підписи до кнопок, які розташовані паралельно, краще робити приблизно однакової довжини; • не слід повторювати в підписах одній й ті самі слова (наприклад, «Показувати пробіли» і «Показувати табуляції») – краще перенести слово, що повторюється, до рамки групування; • підписи до чекбоксів і радіокнопок мають бути інтерактивними (це забезпечує швидкість і точність роботи користувача); • при необхідності заблокувати елемент чекбокса або радіокнопки потрібно візуально послабляти не тільки індикатор кнопки (квадрат або коло), але й підпис до нього

У параграфі 2.5.2. «Дизайн друкованого складника комплексного курсового проєкту» мають бути викладені результати створення друкованого видання.

Дизайн створеного друкованого видання повинен відповідати: основним композиційним принципам; правилам верстання; призначенню видання; заданим враженням; закономірностям сприйняття графічної композиції людиною.

У 2024 р. передбачене таке завдання з дизайну друкованого складника комплексного курсового проєкту: удосконалення дизайну інформаційного постера на тему "Мультимедіа: історія, сучасність і майбутнє" (створеного на заняттях з дисципліни ОКД) шляхом застосування швейцарського стилю та створення доповненої реальності.

Поліграфічні вимоги до постера: формат – А2; роздільна здатність – 300 dpi; шрифт основного тексту ≈ 24-26 пт. Так як постери будуть використовуватися і у друкованому, і у електронному вигляді, потрібно зробити 2 варіанти постера – у RGB і CMYK.

Етапи виконання завдання з удосконалення дизайну інформаційного постера:

1. Удосконалення дизайну постера, шляхом застосування обраного стильового напрямку.

За замовчуванням передбачено використання у дизайні постера швейцарського стилю. Студент може обрати інший стильовий напрям, і у цьому випадку описання обраного стильового напрямку потрібно навести у параграфі 2.5.2 пояснювальної записки.

Основні ознаки швейцарського стилю в дизайні поліграфічної продукції: чітка модульна сітка; мінімалізм; гротескні шрифти; модерністська виключка; модерністський абзац (нульовий відступ або "сліпий" рядок); прості геометричні фігури; фотознімок як ілюстрація; асиметрія; динаміка; вільний простір; чітка візуальна ієрархія.

Приклади постерів, розроблених відповідно до ознак швейцарського стилю, наведені у додатку Б.

Приклади швейцарської модульної сітки (від дизайнера Stephen Kelman) можна знайти тут:

1) https://www.behance.net/gallery/124814643/Swiss-Style-A0-Poster-Grid-System-for-InDesign?tracking_source=search_projects%7Cswiss+style+design

2) <https://www.behance.net/gallery/118381419/A3-Swiss-Style-Poster-Grid-System-for-InDesign>

2. Підготовка тематичної ілюстрації, до якої буде розроблено доповнену реальність (AR-анімацію).

Цю ілюстрацію потрібно розмістити на постері. Вона буде цільовим зображенням для доповненої реальності.

Бажано, щоб ілюстрацією на постері була авторська композиція на тему "Мультимедіа: історія, сучасність і майбутнє", створена на лабораторній роботі № 1 з дисципліни "Основи композиції та дизайну". Якщо ця композиція є недостатньо якісною, можна замінити її на іншу авторську ілюстрацію. Дозволяється створити ілюстрацію за допомогою штучного інтелекту (у цьому разі на ілюстрації поряд з ім'ям автора потрібно вказати назву використаної нейронної мережі).

3. Створення 15-25 файлів з кадрами для анімації ілюстрації.

Файли з кадрами можна створити за допомогою будь-якого графічного редактора. Формат файлів - png; кольорова модель – RGB.

4. Створення проєкту доповненої реальності за допомогою Meta Spark Studio.

За допомогою Meta Spark Studio потрібно створити ефект доповненої реальності із цільовим зображенням, тобто такий ефект, який буде з'являтися на екрані смартфона тоді, коли у об'єктив камери потраплятиме задане зображення (у нашому випадку – ілюстрація на постері).

Під час створення проєкту у нього потрібно буде завантажити: а) файл із цільовим зображенням (ілюстрацією у колірному просторі СМΥК); б) файли з кадрами анімації.

Створений ефект доповненої реальності потрібно опублікувати у Instagram та Facebook, для того щоб продемонструвати його під час захисту курсового проєкту.

Методичні рекомендації щодо створення доповненої реальності за допомогою Meta Spark Studio наведені у Додатку А.

✍ У пояснювальній записці у параграфі 2.5.2 необхідно подати таку інформацію:

- 1) зображення створеного постера;
- 2) опис використаного стильового напрямку, якщо було використано не швейцарський стиль;
- 3) декілька кадрів анімації ілюстрації;
- 4) посилання на створений ефект доповненої реальності в Instagram та Facebook.

📁 У ПНС потрібно буде завантажити такі файли:

- файл з постером (СМҮК);
- файл з постером (RGB);
- вихідний файл з постером (.psd або .ai);
- файл з цільовим зображенням (RGB);
- набір файлів із кадрами анімації (.png, RGB);
- архів з файлами проекту Meta Spark Studio (архів папки, яка містить файл .argroj та супутні файли).

Додаток А

МЕТОДИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ ЩОДО СТВОРЕННЯ ЕФЕКТУ ДОПОВНЕНОЇ РЕАЛЬНОСТІ ЗАСОБАМИ META SPARK STUDIO

Етап 1. Підготовка матеріалів.

Початковими матеріалами для створення ефекту доповненої реальності із цільовим зображенням є такі файли: а) файл із цільовим зображенням; б) файли з кадрами динамічної композиції.

У нашому прикладі будемо використовувати файли з ілюстрацією та кадрами анімації про Центральний парк міста Харків, створені студенткою Максимчук Катериною: а) файл із цільовим зображенням Колецо.jpg; б) файли з кадрами анімації: Кадр (1).png, ..., Кадр (14).png.

Етап 2. Створення нового проєкту у Meta Spark Studio.

Відкрийте Meta Spark Studio. На початковому екрані оберіть варіант "Sharing Effect" на панелі "Create New" (рис. 1, рис. 2).

Відкриється вікно редактора доповненої реальності.

Надалі не забувайте зберігати результати своєї роботи над проєктом за допомогою команди "File" – "Save".

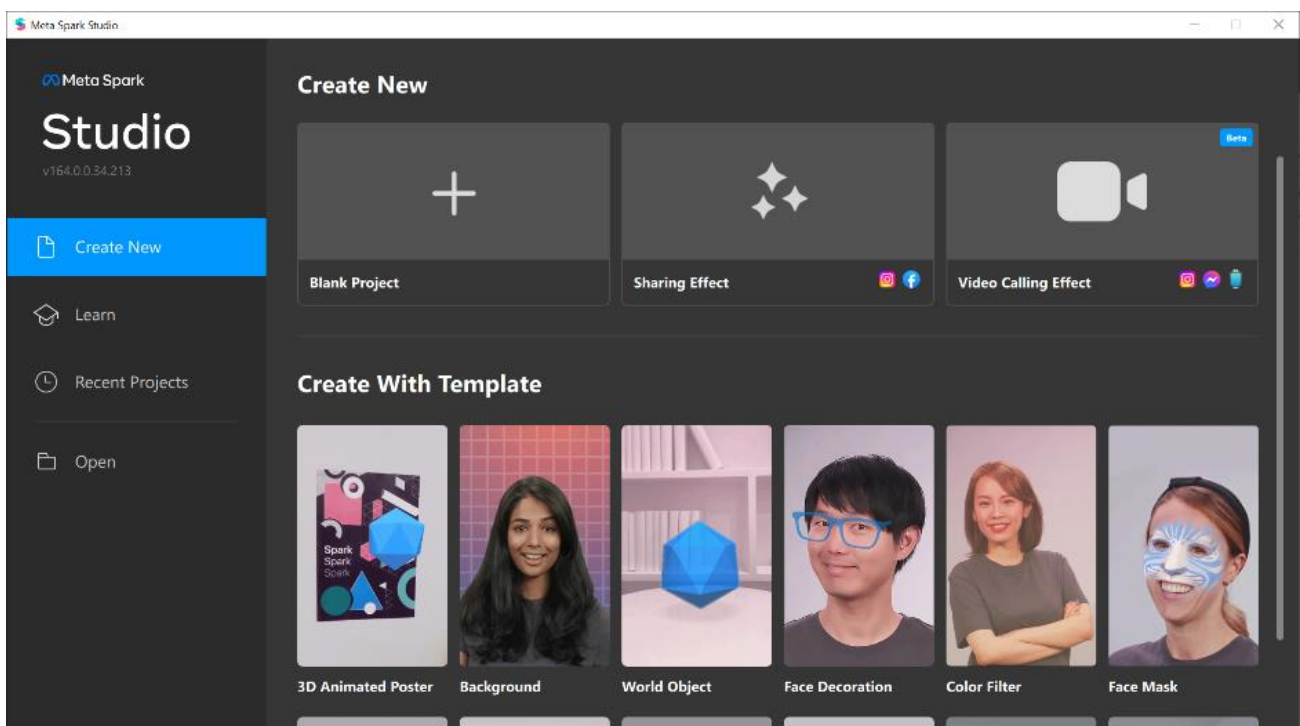


Рис. 1. Початкове вікно Meta Spark Studio з переліком шаблонів

Етап 3. Додавання Target Tracker до проєкту.

У редакторі доповненої реальності на панелі "Scene" (сцена) зробіть клік правою кнопкою миші. У контекстному вікні, що відкриється, натисніть пункт "Add Object" і далі оберіть пункт "Target Tracker" (рис. 1.2). Об'єкт "TargetTracker" з'явиться на панелі "Scene". Цей об'єкт далі буде містити, по-перше, цільове зображення, по-друге, контент доповненої реальності, "прив'язаний" до цього зображення.

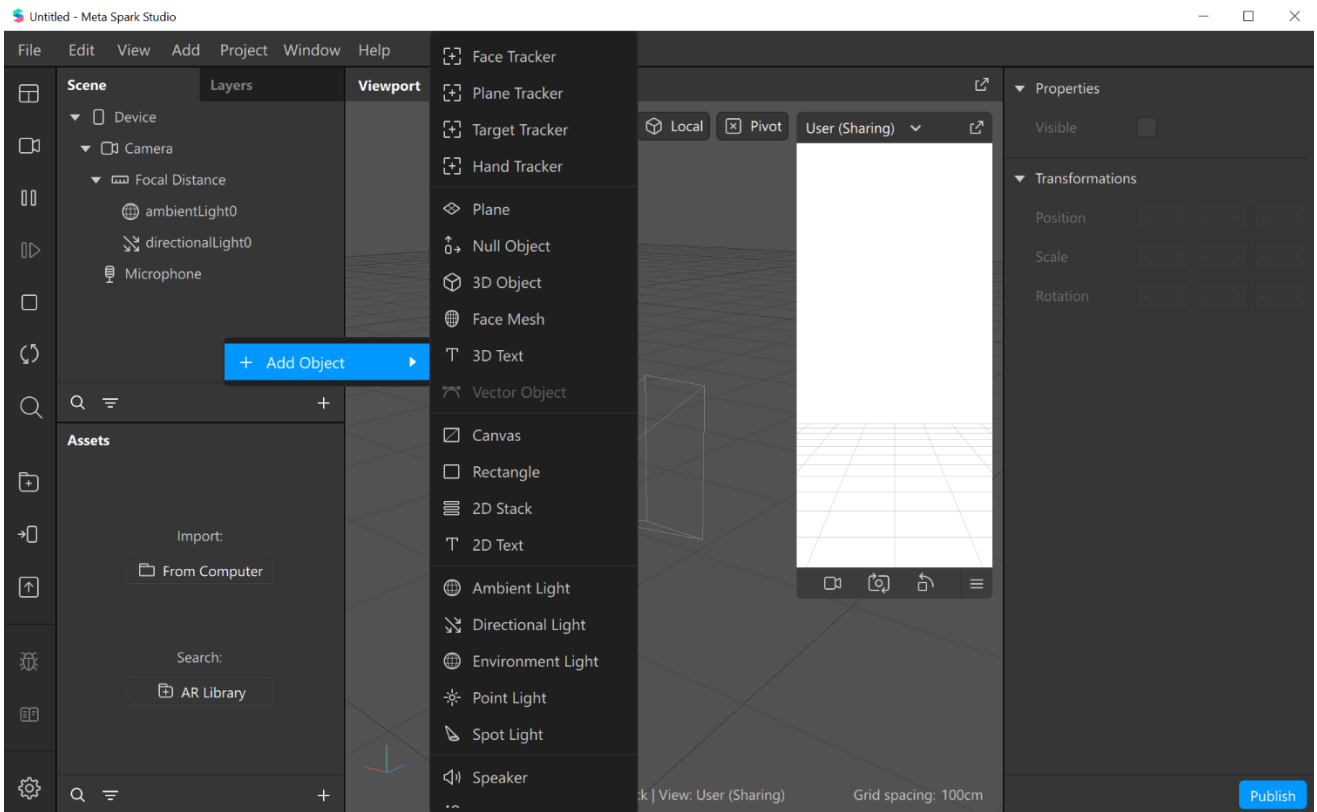


Рис. 2. Контекстне меню панелі "Scene"

Етап 4. Додавання цільового зображення до проєкту.

Залишайте виділеним об'єкт "TargetTracker" на панелі "Scene". На правій панелі біля пункту "Textures" натисніть кнопку "Choose File" і оберіть файл із цільовим зображенням Колесо.jpg (рис. 3, рис. 4).

Перевірте також, щоб біля пункту "Target Type" на правій панелі редактора був обраний варіант "Movable", який задає прив'язування контенту доповненої реальності до рухів цільового зображення (зазвичай цей варіант є обраний за замовчуванням).

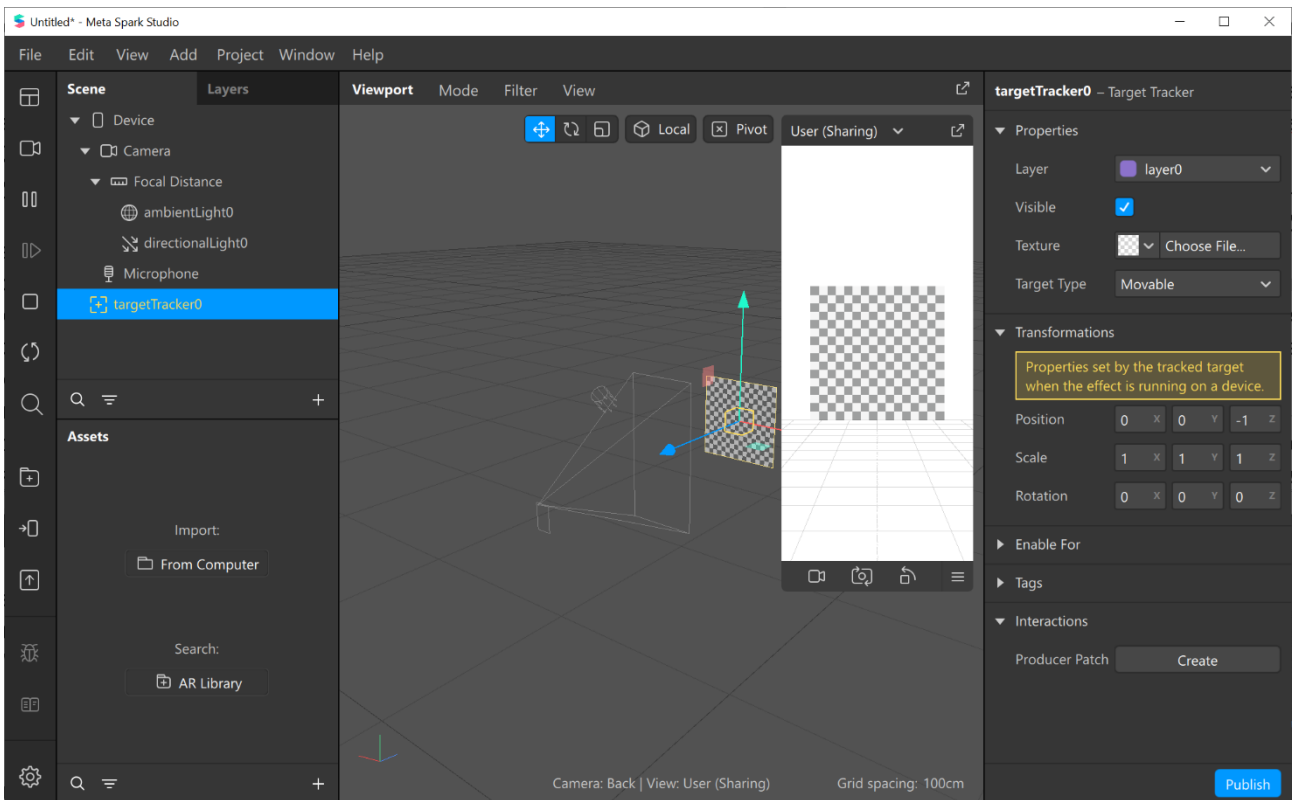


Рис. 3. Відображення характеристик об'єкту Target Tracker на правій панелі редактора

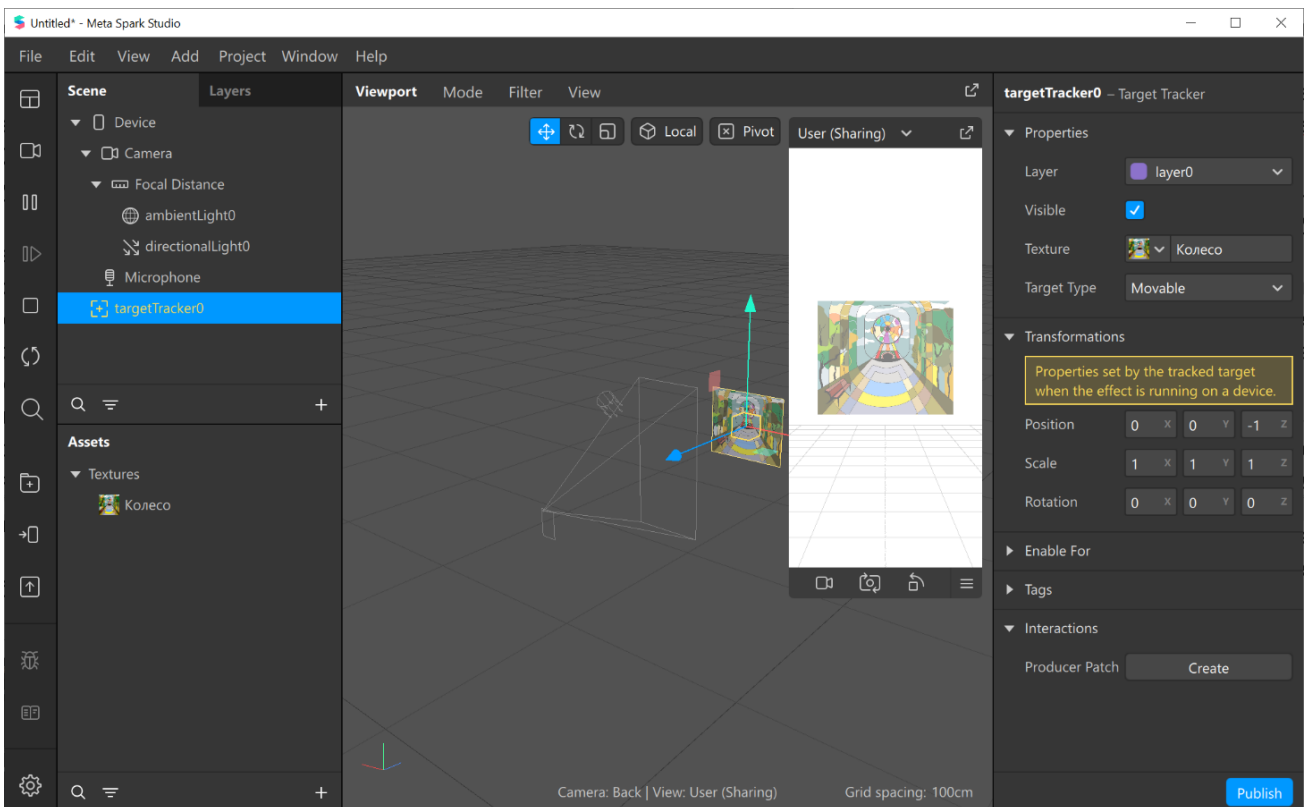


Рис. 4. Відображення у редакторі заданого цільового зображення

Етап 5. Додавання контенту доповненої реальності до проекту.

На об'єкті "TargetTracker", розташованому на панелі "Scene", зробіть клік правою кнопкою миші. У контекстному вікні, що відікриється, натисніть пункт "Add Object" і далі оберіть пункт "Plane". Об'єкт "Plane" (площина) з'явиться також на панелі "Scene". Далі необхідно буде задати такі характеристики площини "Plane", як матеріал і текстура. Саме текстура площини "Plane" буде містити анімований контент доповненої реальності.

Виділіть об'єкт "Plane", що з'явився на панелі "Scene", і на правій панелі редактора біля пункту "Materials" натисніть кнопку "+". Так ви задали матеріал площини Plane: він з'явиться на панелі "Assets" (ресурси) у групі "Materials". Виділіть цей матеріал на панелі "Assets" і задайте для нього текстуру. Для цього на правій панелі біля пункту "Texture" відкрийте перелік, що розкривається, і оберіть варіант "New Animation Sequence". На панелі "Assets" з'явиться ресурс "Animation Sequence". Виділіть цей ресурс і на правій панелі задайте файли з анімацією: натисніть кнопку "Choose File" біля пункту "Texture" і оберіть файли з кадрами анімації. Трохи нижче на правій панелі у пункті "FPS" задайте частоту кадрів: у нашому прикладі задайте значення біля 5 кадрів у секунду.

Етап 6. Налаштування розміру зображення доповненої реальності.

Для налаштування розміру зображення, яке буде відображатися у доповненій реальності, виділіть об'єкт "Plane" на панелі "Scene" і задайте параметри масштабу на правій панелі редактора у пункті "Scale".

Зображення доповненої реальності за замовчуванням створюється таким чином, що його ширина дорівнює $1/3$ ширини цільового зображення. У тих випадках, коли розмір зображення доповненої реальності має співпадати з розміром цільового зображення, у пункті "Scale" необхідно ввести для масштабу ширини значення 3, а для масштабу висоти значення $H=\alpha*3$, де α – це відношення висоти зображення доповненої реальності до його ширини. У нашому прикладі розмір кадрів анімації дорівнює $1024*858$ пікселів, тому $\alpha=858/1024=0,838$, звідси $H=2,5$ (рис. 5).

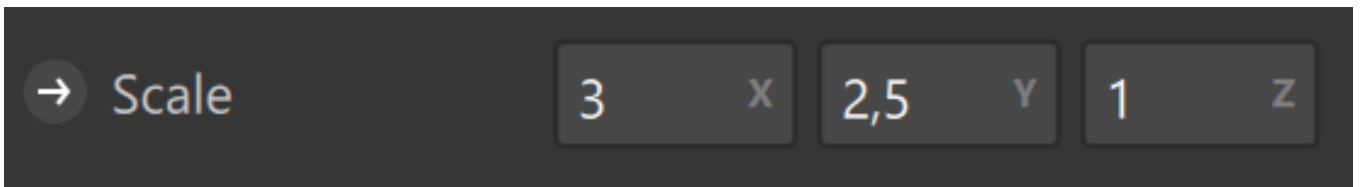


Рис. 5. Параметри масштабу зображення доповненої реальності у прикладі, що розглядається

Етап 7. Стиснення файлів проєкту

Для досягнення оптимального розміру файлів проєкту необхідно здійснити їхнє стиснення. Для цього на панелі "Assets" необхідно виділити текстуру, яка відповідає цільовому зображенню, і на правій панелі обрати вид стиснення "Manual" (метод "Best") для усіх видів смартфонів (рис. 6-7). Потім виділити на панелі "Assets" текстуру, яка відповідає кадрам анімації, і теж задати вид стиснення "Manual" (метод "Best").

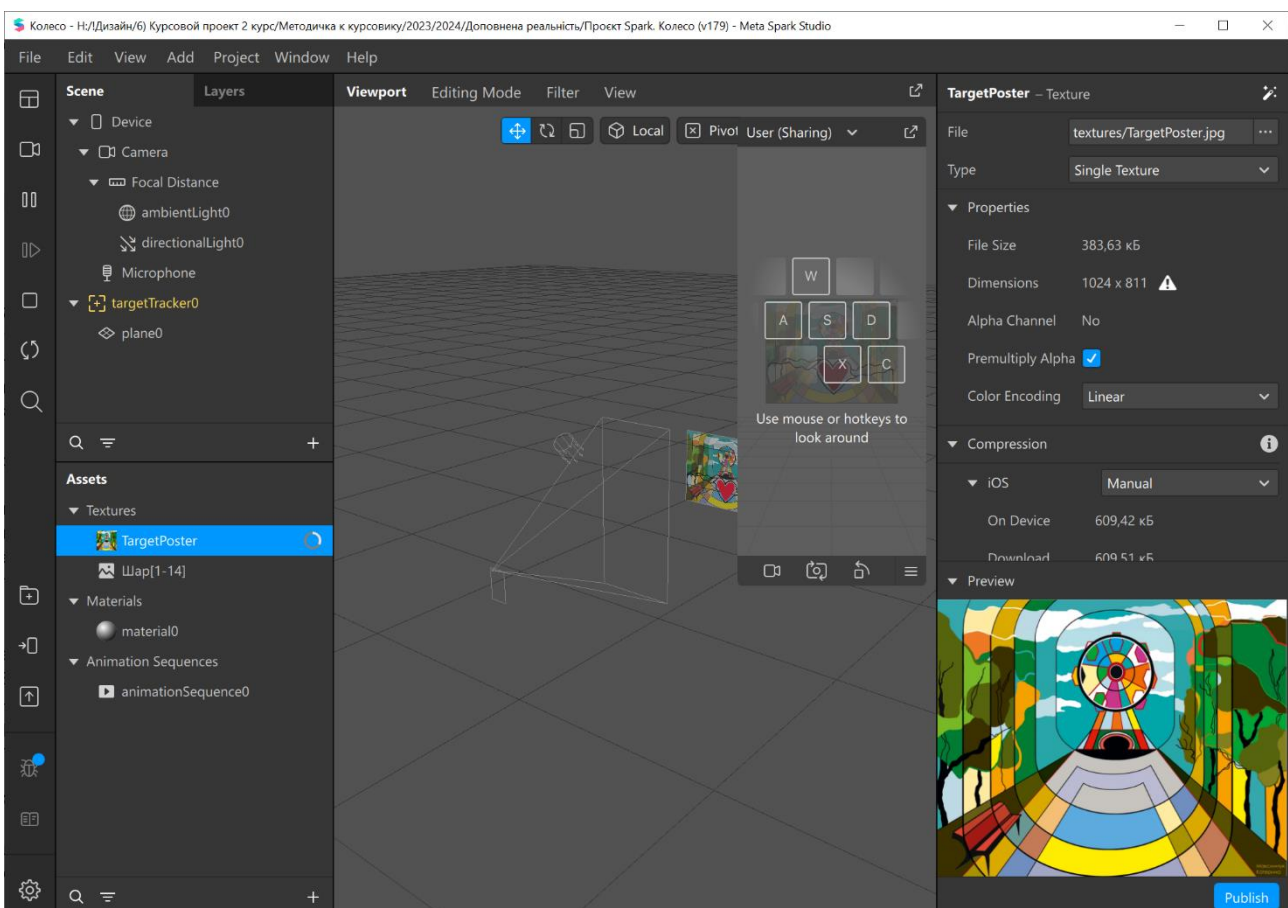


Рис. 6. Відображення на правій панелі редактора параметрів стиснення для цільового зображення

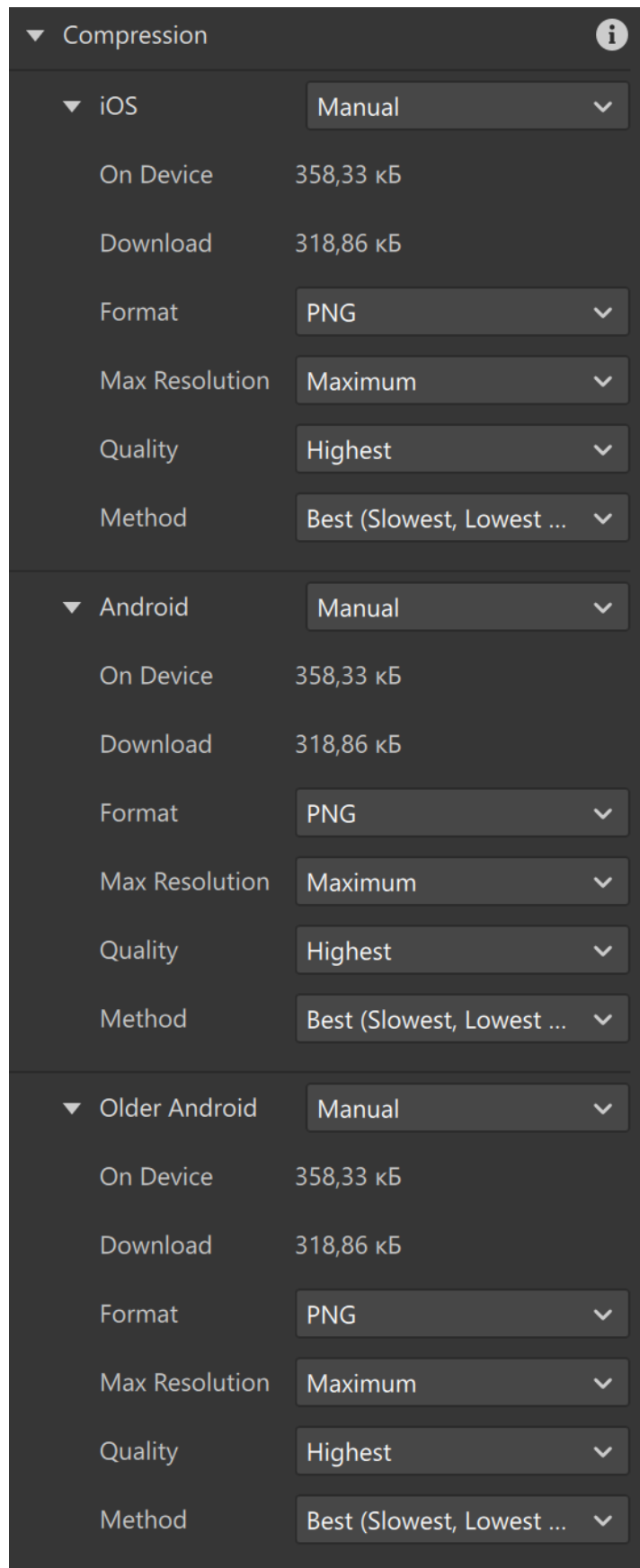


Рис. 7. Параметри стиснення для трьох типів смартфонів

Етап 8. Тестування ефекту доповненої реальності.

На крайній лівій панелі інструментів редактора оберіть пункт "Publish". У діалоговому вікні, що відкриється, у розділі "Platform Requirements" перевірте відповідність створеного ефекту вимогам, які висуваються з боку платформ Instagram та Facebook. Згідно з цими вимогами, розмір файлів проекту доповненої реальності не повинен перевищувати 2 Мб. Якщо вимоги виконані, відповідні пункти на панелі "Platform Requirements" будуть помічені символом зеленого кольору (рис. 8).

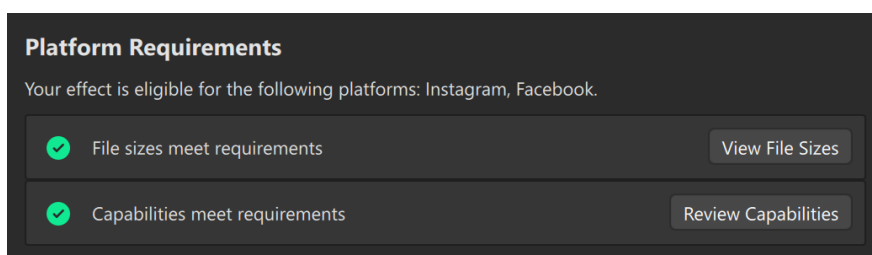


Рис. 8. Діалогове вікно з результатами перевірки ефекту на відповідність вимогам платформ Instagram та Facebook

Далі, на крайній лівій панелі інструментів оберіть пункт "Test on device". У діалоговому вікні, що відкриється, натисніть кнопку "Send" біля пункту "Instagram" (або "Facebook"). Через декілька секунд у тому ж діалоговому вікні з'явиться гіперпосилання на створений ефект. Відкрийте це гіперпосилання на смартфоні: ви опинитесь у вікні Instagram (або Facebook). Посередині вікна з'явиться попередження про те, що ви тестуєте ефект, який ще не перевірений фахівцями Meta: натисніть "Продовжити". Після цього наведіть об'єктив камери смартфона на цільове зображення і спостерігайте ефект доповненої реальності. Поки ефект не опублікований, на кружечку внизу екрану буде знаходитись зображення логотипу Spark на синьому фоні. Після публікації ефекту у цьому кружечку з'явиться картинка саме цього ефекту.

Етап 9. Публікація ефекту доповненої реальності.

Якщо розроблений ефект коректно відображується на екрані смартфона, його можна публікувати. Для цього знову оберіть пункт "Publish" на крайній лівій панелі інструментів. У діалоговому вікні, що відкриється, оберіть пункт "Publish new effect" і натисніть кнопку "Upload". Ви опини-

тесь у хабі Meta Spark і на екрані з'явиться форма "Публікація ефекту". У цій формі задайте назву ефекту. У розділі "Аудиторія" оберіть варіант "Доступно за гіперпосиланням" і далі натисніть кнопку "Опублікувати".

Після цього створений ефект буде опублікований у Instagram та Facebook, але з певними обмеженнями: побачити його можна буде лише за гіперпосиланням. У загальнодоступному переліку ефектів Instagram і Facebook ефект буде відсутній.

Для публікації ефекту для широкої аудиторії під час заповнення форми "Публікація ефекту" у розділі "Аудиторія" необхідно обрати варіант "Доступно усім". У випадку вибору цього варіанту публікації потрібно буде ввести додаткову інформацію про створений ефект: вказати категорії та ключові слова, а також завантажити демонстраційне відео.

ПРИКЛАДИ ЗАСТОСУВАННЯ ШВЕЙЦАРСЬКОГО СТИЛЮ
У ДИЗАЙНІ ПОСТЕРІВ



TYPO- GRAPHY SEMINAR

WITH JORGE CHAMORRO

www.jorgechamorro.es

**ESDIP-
BERLIN**

www.esdipberlin.com

The seminar is thought to approach the world of typography, to learn its basics and to make a better visual communication. We'll analyze the typeface families, their history and classification. We'll talk about graphic design, art, communication, typographers, foundries... We'll learn how to work with letters and text, how to compose a page, how to use a grid... The main objective of this seminar is to create a space of knowledge, reflection and debate, to enjoy one day between letters.

Price:
45 Euros (taxes are included)

SATURDAY
2nd OF NOVEMBER
11:00-18:00h.
(30 min. break for lunch)

ESDIP BERLIN
Grünberger Str 48 (Höfe)
Friedrichshain
10245 Berlin

The seminar will
be held in English

For bookings and further
information, write to:
hi@esdipberlin.com

52

Museu del Disseny
de Barcelona

Josep Antoni Coderch i de Sentmenat (Barcelona, 1913-1984) was one of the most important post-World War II Catalan architects. A member of Team X, he rejected any popular traditionalism. His seminal essay 'It is Not Geniuses that We Need Now' (1961) is his most important contribution to the Team 10 discourse. His work included the Casa Garriga-Nogués, Sitges (1947), the Casa Ugalde, Caldes de Malavella (1951), and the Trade Office Building (1968), all in Barcelona. In the last, the influence of Mies van der Rohe was evident. One of his last buildings was the School of Architecture, Barcelona (1978-84). The objects he created, such as the DISA lamp designed in 1952 (also known as the Coderch lamp), were conceptually inseparable from his architecture. DISA was the only lamp that Coderch designed and produced during his prolific career. It won the Golden Delta Award in 1962. Like the rest of products he designed, they are crucial elements for describing a pragmatic universe, containing the imaginative substratum of his technical and artistic activity. All of them are related to heat and light, from fire or the sun, both in their physical and thermodynamic sense and in their archetypal sense, and linked to the anthropological phenomenon of habitation. His objects are joined to each other and to his architecture by a fascinating magical, mysterious analogical relation.



Josep Antoni Coderch



Yeah! Club Girona
Pedret 66

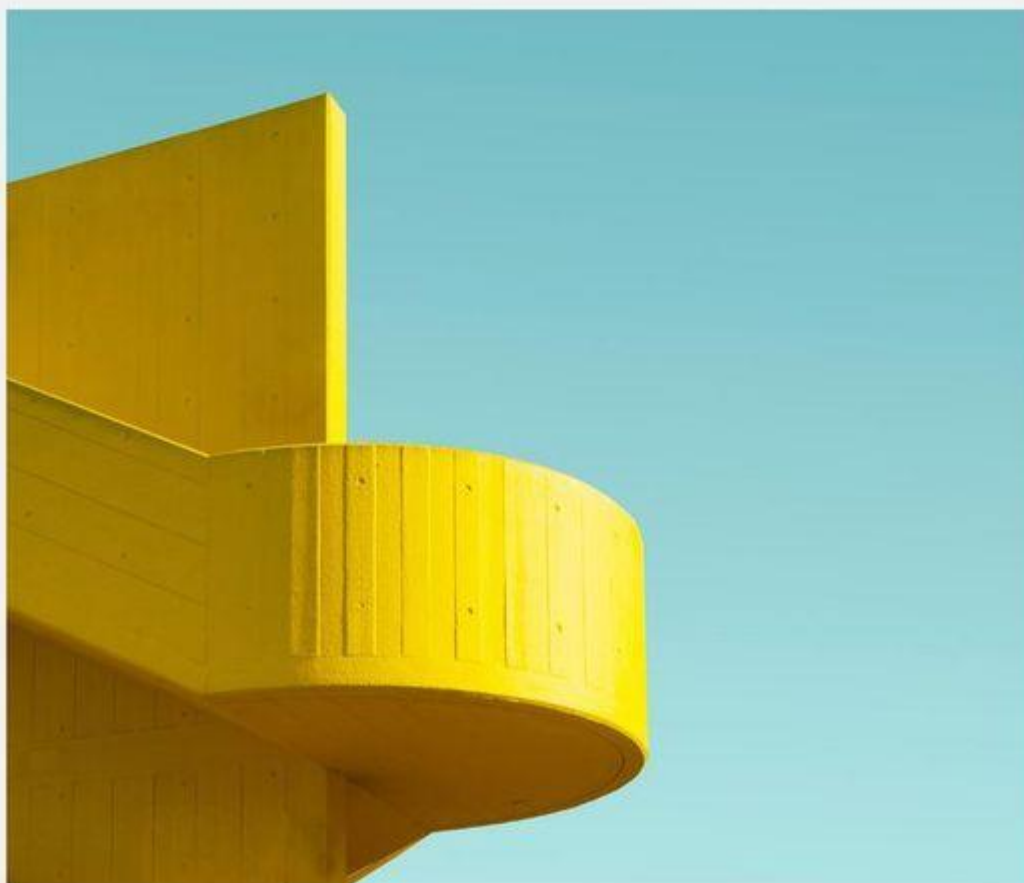
Dissabte 25.05.19
Festa Yeahtronic
01 – 06H

**Ds25 Maig
Yeahtronic al Yeah!**

—

**Bohemian
John Ink** aka Elektrik

Entada gratuïta
tota la nit



BOSTON FUTURES

2024 AND BEYOND

A discussion series about the future of Boston, and how the Olympic and Paralympic bid might help achieve it.

PATHWAYS TO LEGACY

Wednesday
May 20
6:30-8:30pm

Bruce C. Bolling Building,
Dudley Square, Roxbury

MODERATED BY
Charles Waldheim
Harvard Graduate School of Design

PANELISTS INCLUDE
Andrew Altman
HR&A, London 2012 Olympic
Park Legacy Corporation

Christopher Glaisek
Waterfront Toronto,
2015 Pan Am Games

Toni Griffin
J. Max Bond Center on Design for the just City
The City College of New York

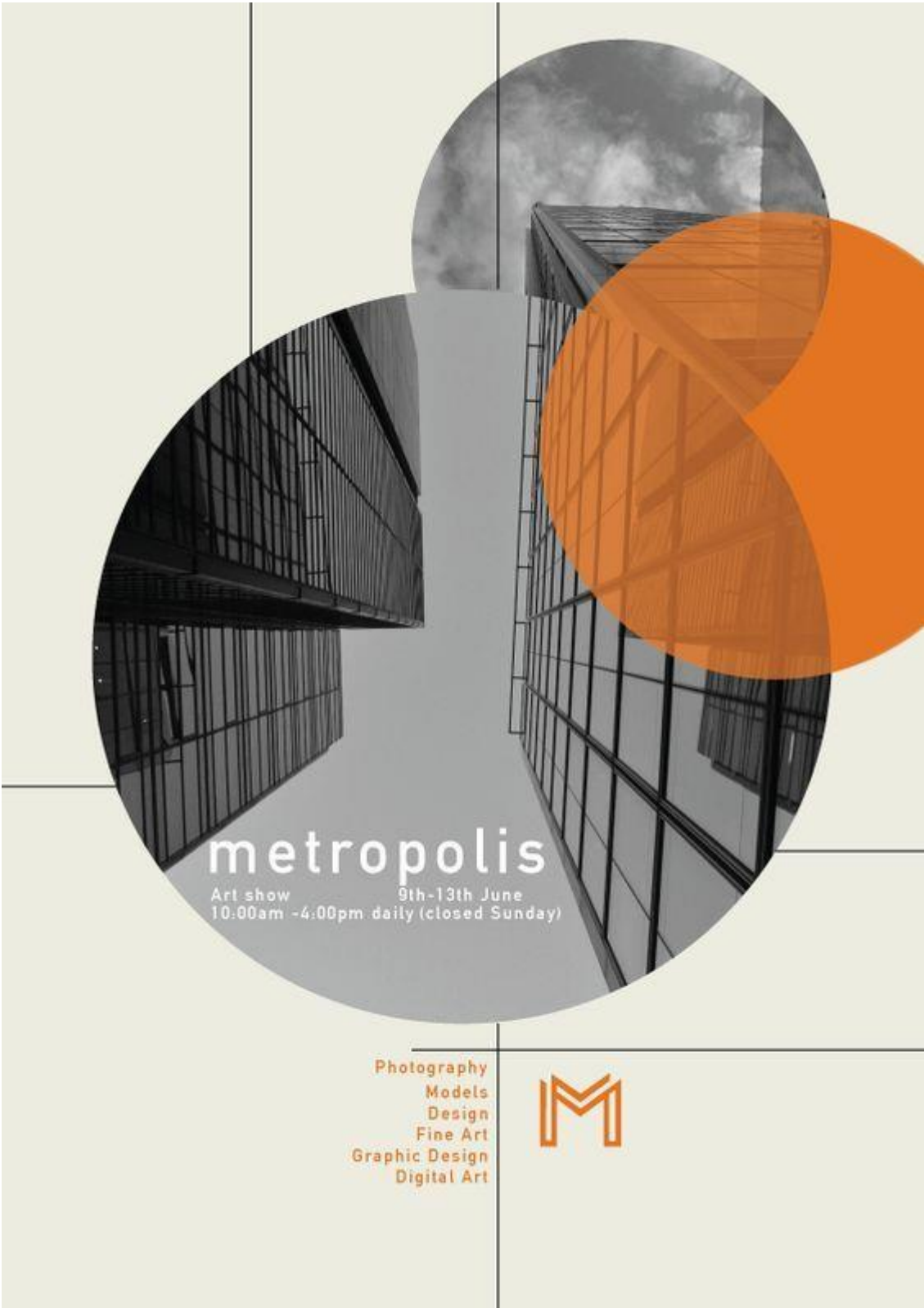
Kyu Sung Woo
KSW Architects,
Seoul 1988 Olympic Village

UPCOMING CONVERSATIONS
Enhanced Mobility and Transit
A Better Environment
Innovation and Entrepreneurship
An Expanded Public Realm

PARTICIPATING HOSTS
Boston 2024
Boston Society of Architects
Boston Society of Landscape Architects
MIT School of Architecture and Planning
Northeastern University School of Architecture
UJ Boston
The Venture Café

To get involved or for more information,
please contact bostonfutures@2024boston.org





metropolis

Art show 9th-13th June
10.00am - 4.00pm daily (closed Sunday)

Photography
Models
Design
Fine Art
Graphic Design
Digital Art



ІА РТ
И —
ШОК

І 30.09
01.10
START 10:00

НА
—
STAGE
UN
G
TO



2017

RA D.A.R
RM
STARIK
SLIMACK
XOB
CRACKER
KOV TUN
ANOSMIA

вулиця
Телевізійна, 2/12,
Кривий Ріг

Die Neue Haas Gro+esk

+ 0123456789

1957

Helvetica

abcdefghijklmnop
opqrstuvwxyz

When Linotype adopted Neue Haas Grotesk (which was never planned to be a full range of mechanical and hot-metal typefaces) its design was reworked. After the success of Univers, Arthur Ritzel of Stempel redesigned Neue Haas Grotesk into a larger family.

Helvetica is classified as a Neo-Grotesque type. It was designed by Max Miedinger in 1957 at the Haas type foundry in Switzerland. Helvetica is based on the type Akzidenz Grotesk, and was originally named Die Neue Haas Grotesk. The name Helvetica comes from the latin name for Switzerland which is Confoederatio Helvetica.

Siddharth Mate
/Graphic Design/

solving a
problem.

Design

is Art solving a problem. Like this poster (a piece of graphic art) is solving the purpose of visually articulating my Thoughts on Design. Or like the system of shapes that try to visualise or denote the word ART. In a more institutionalised way, Design is an intent, a plan, a product, a service, a system or a way of life to better the quality of human life and/or the life of other creatures.

MOMA

Contemporary Art Forum: The Curative Object
FRIDAY, MAY 30, 2014, 11:30 A.M.-5:30 P.M.

In conjunction with exhibitions of Lygia Clark:
The Abandonment of Art, 1948-1988
and MoMA Studio: Breathe with Me

At The Lewis B. and Dorothy Cullman
Education and Research Building, Mezzanine
Theater 3 (The Celeste Bartos Theater), mezzanine



Artists Experiment
is a new initiative in the
Department of Education that
brings together contemporary artists
in dialogue with MoMA educators to
conceptualize ideas for developing
innovative and experimental
public interactions.

www.moma.org

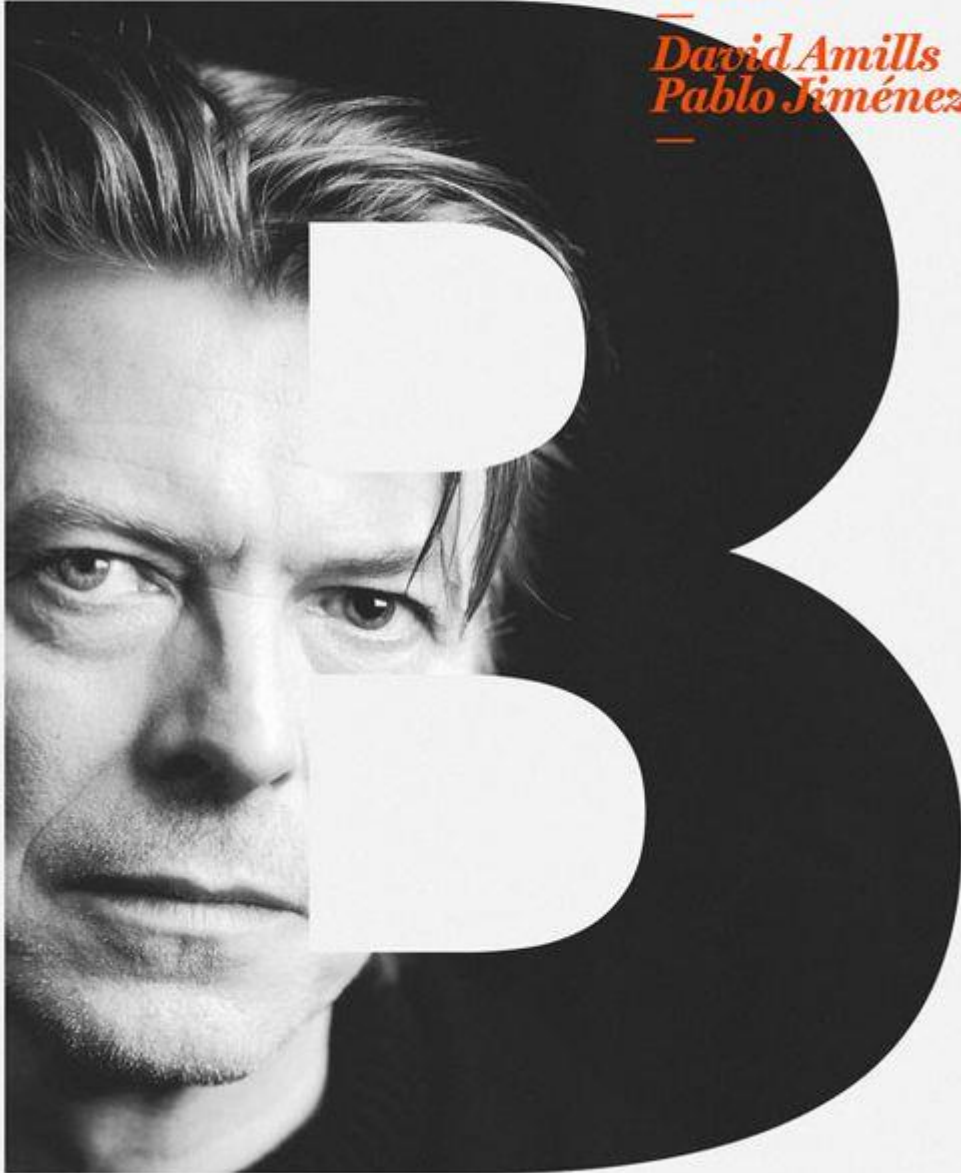
*Entrada lliure
23.00h*

**10 Febrer
Atlàntida
Bar Vic**

**Concert
Homenatge
Bowie 67**

**Aladdin
Spiders**

***David Amills
Pablo Jiménez***



Vsevolozhsk

+7 (996) 793-11-96
vk.com/vsevelo

Cycle Touring

Seasonal tours

Picking mushrooms
and berries, fishing

For volunteers

Let's keep our
environment clean

For families

from
10 to 30 km

For groups

from
30 to 100 km



02.06

Willamson, S. (2019) New Street Signal Box Roof, Birmingham, UK. (Digital)



Robust

New Street
Signal Box

136

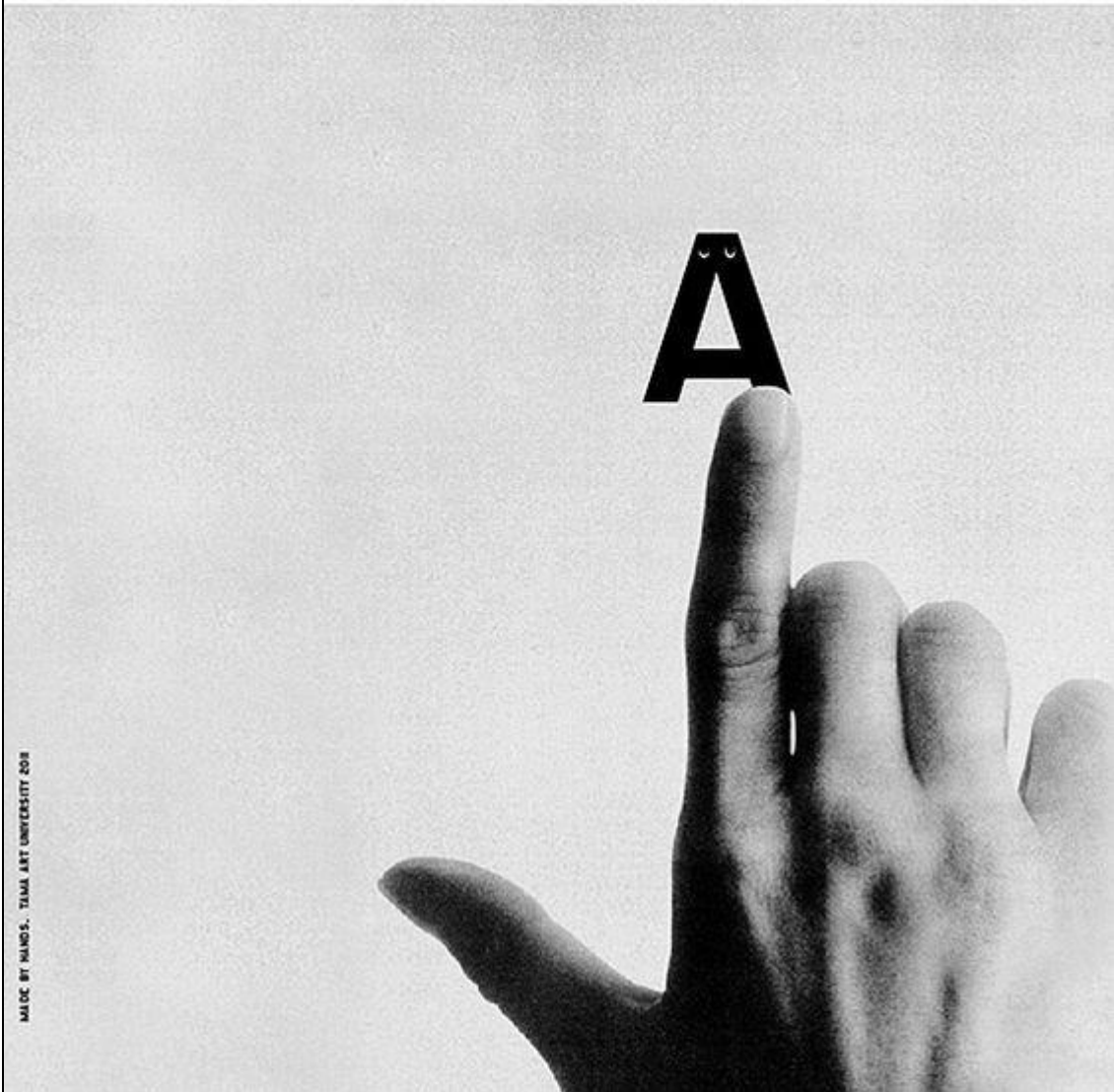
大学設置認可校
【博士後期課程】
美術専攻
【博士前期(修士)課程】
総合専攻
彫刻専攻
工芸専攻
デザイン専攻
美術学専攻

美術学部
造形学科 日本画専攻、油絵専攻、版画専攻
彫刻学科
工芸学科
グラフィックデザイン学科
工業デザイン学科 プロダクトデザイン専攻、テキスタイルデザイン専攻
環境デザイン学科
建築デザイン学科
美術学

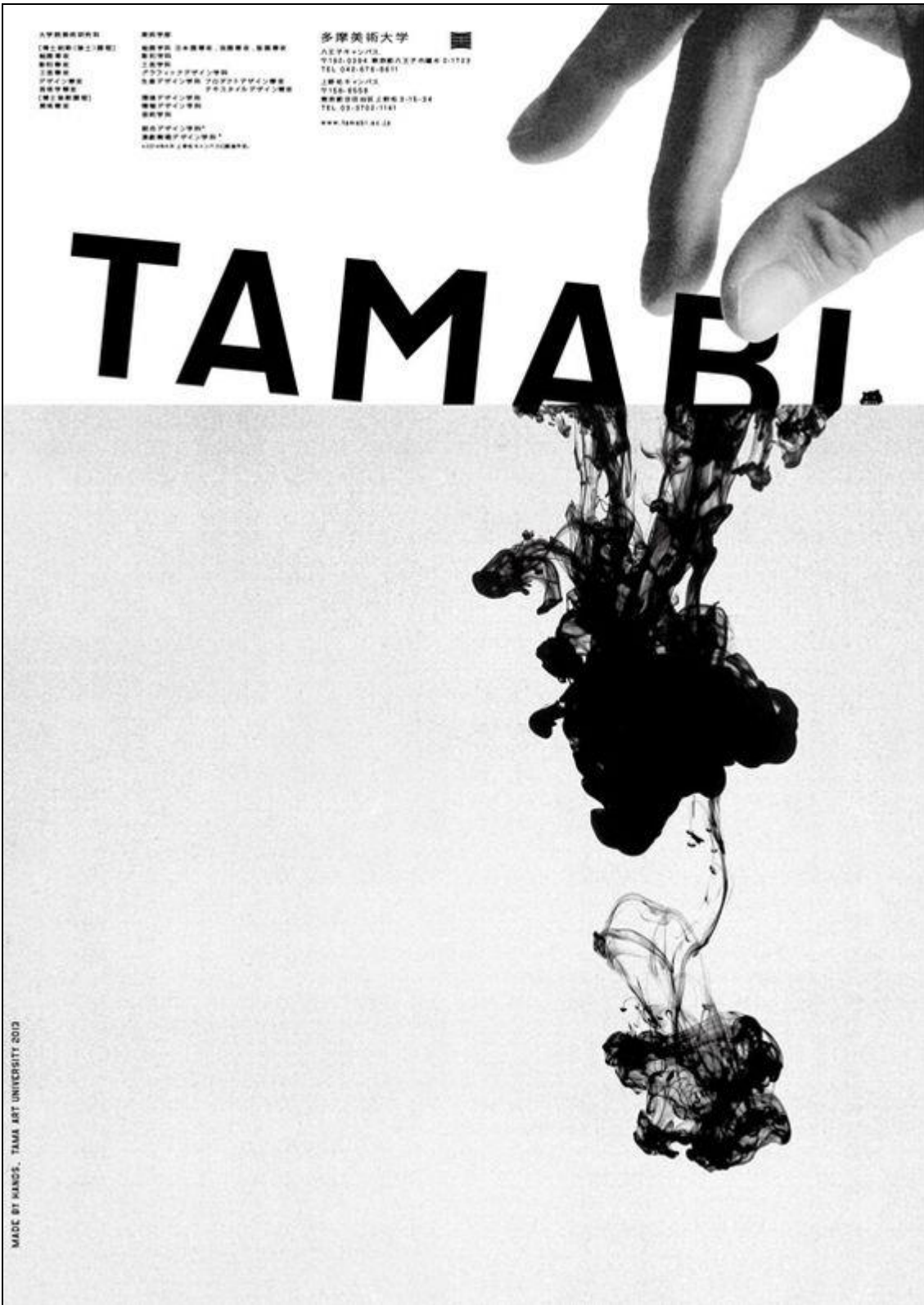
造形芸術学部(芸術)
造形学科
デザイン学科
映像演習学科

多摩美術大学
上野毛キャンパス 本部、大学館、造形芸術学部
〒158-8558 東京都世田谷区上野毛 2-75-34
TEL. 03-3702-1141
八王子キャンパス 大学館、美術学部
〒192-0394 東京都八王子市鶴木 2-1723
TEL. 042-678-8811
www.tamab1.ac.jp www.tamab1.jp

TAM BI



MADE BY HANDS. TAMBA ART UNIVERSITY JOB



大学教養部内刊
 【学士課程(学士)課程】
 総合専攻
 総合専攻
 工学専攻
 デザイン専攻
 総合専攻
 【修士(芸術専攻)】
 芸術専攻

多摩美術大学
 八王子キャンパス
 〒182-0284 東京都八王子市橋本 2-1722
 TEL 042-578-8811
 上野原キャンパス
 〒110-8559
 東京都港区白金 3-15-34
 TEL 03-3702-1141
 www.tamabi.ac.jp

MADE BY HANDS. TAMAM ART UNIVERSITY 2019

David Airey

BROOKFIELD MULTIPLEX 100
Page 1

WHAT DO WE OFFER?

BROOKFIELD MULTIPLEX IS A MARKET LEADER IN PROPERTY SERVICES AND FACILITIES MANAGEMENT.

>



BROOKFIELD MULTIPLEX 100 BROOKFIELD MULTIPLEX 100
Page 2 Page 3



OUR PEOPLE

HAVING THE RIGHT PEOPLE AND BUSINESS SYSTEMS ARE KEY. HERE AT BROOKFIELD MULTIPLEX.

>

Brookfield Multiplex is a leading provider of property services and facilities management, serving a wide range of clients across the globe. Our people are the heart of our business, and we are committed to providing a safe, secure, and high-quality environment for our employees. We offer a range of benefits, including a competitive salary, a comprehensive benefits package, and a flexible working arrangement. We are currently looking for talented individuals to join our team and help us continue to grow and succeed.

BROOKFIELD MULTIPLEX 100 BROOKFIELD MULTIPLEX 100
Page 4 Page 5

OUR CLIENTS



BROOKFIELD MULTIPLEX OFFERS CLIENTS A FULL RANGE OF SERVICES TAILORED TO THEIR SPECIFIC NEEDS.

>

Brookfield Multiplex is a leading provider of property services and facilities management, serving a wide range of clients across the globe. Our services are tailored to meet the specific needs of our clients, whether they are a large commercial organization or a small business. We offer a range of services, including property management, facilities management, and security services. We are committed to providing a high-quality, cost-effective solution for our clients, and we are currently looking for talented individuals to join our team and help us continue to grow and succeed.

Page 5

HELVETICA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0
NEUE

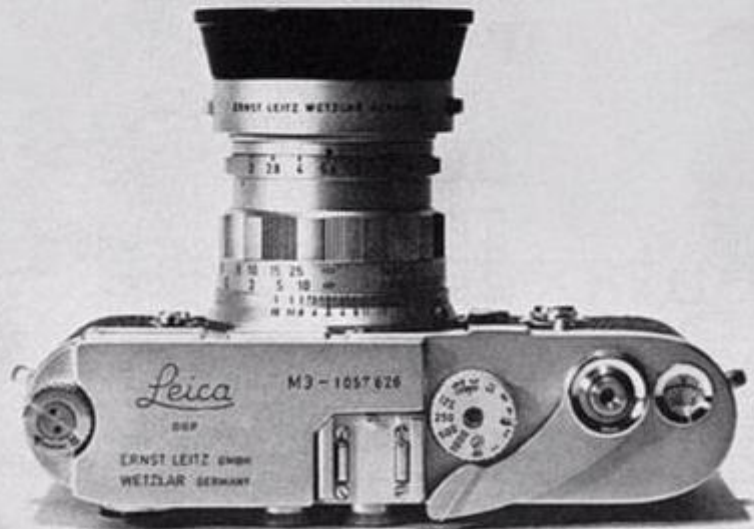


BOLD
MEDIUM
REGULAR
LIGHT
ULTRA LIGHT

a shade of difference

Special talents make Leicas better... and every Leitz design includes some extra that may be overlooked in a lesser camera. For example, the Leica lens shade is no ordinary shade. It not only protects your lens from unwanted light sources, but it has "special talents"... it reverses, it's baffled, it's very black (specially coated) and it's very strong. All this and more make it better. Naturally, being Leica, it lasts longer! The Leica camera is well known for its special talents, too. It was designed with you in mind. It suits your hand, your eye and your taste for perfection. When you pick up a Leica, it almost touches you as you hold it... for 38 years Leica enthusiasts have enjoyed this difference and called it "Leica feel". When you view and focus through the Leica viewfinder, you see as you haven't seen before with any other camera. The "Leica view" will influence your photography because it sets your subject apart. How? Near-perfect optics do it because their superior transparency and brilliance give your subject that needed extra... extra "life." These are some of the extras that give the Leica its character, one known and respected throughout the world because superior engineering and attention to detail have always made more than a shade of difference. Drop into your franchised Leica Dealer and examine the Leica and its accessories. You'll understand why these differences give the Leica its special talents.

© 1978, Leica, Inc. All rights reserved. This is a trademark of the name Leica, product of Ernst Leitz & Co. Wetzlar, Germany. For sale in the U.S. and other countries. Leica is a registered trademark.



**Yeah!
IndieRock
Club**

103

103

**March
2019**

**Pedret 66
Girona**

01 Concert Blanquito Zurdito
+ Lee beats Dj's

02 Concert Parellop + Dj Arkade

08 Concert James White Experience
+ Dj Muka (Black Music Fest)

09 Lindy Hop + Dj Elektrik

10 Sunday's Mood /Carnaval/
15 Concert Tyco Brae
+ Dj Rockit

16 Dj Vassnova (Viviana Casanova
Indie Electronic Special Set)

21 Rise up Presenta: Pull Up!

22 Lindy Hop + Dj Elektrik

23 Concert the Underdog
+ Dj Rockit

29 Concert the New Raemon
+ Leebeats Dj's

30 Yeahtronic Party!



01

Gossamer —
Vol. 3 Night

Soukeyna Edwin becomes a kaleidoscope of couture in 'Light Curve' by Noémi Ottília Szabo

The art of avant-garde enticement lies in it's ability to surprise. To evoke thoughts and sensations of things never seen.

Noémi
A Small Whisper

ユニクロ

UNIQLO

レマールのデビュー
LEMAIRE'S DEBUT

WOMEN MEN CHILDREN SALE

MORE EXTENDED SIZES NOW AVAILABLE EXCLUSIVELY ONLINE!

SHOP WOMEN SHOP MEN



NIKE AIR MAX

270

The Nike Air Max 270 Men's Shoe is inspired by the iconic Air Max 270, the Air Max 270 and Air Max 270. It features Nike's biggest heel Air unit yet for a super-soft ride that feels as responsive as it looks.



01 / 04

CHOOSE SIZE

6	6.5	7	7.5	8
8.5	9	9.5	10	10.5
11	11.5	12	12.5	13
14	15			

ADD TO CART
♡
\$ 109

→

PERFORMANCE FUTURE MAX 2

