

ЛАБОРАТОРНА РОБОТА 2. «ДИЗАЙН ГРАФІЧНОГО СТИЛЮ»

Мета роботи:

придбання навичок розробки елементів графічного фірмового стилю.

ЗАВДАННЯ 1

Розробити емблему для інституту ІТ: формат А4, роздільна здатність 300 рх.

Потрібно виконати етапи 1, 2, 3 з наведеного далі алгоритму розробки.

ЗАВДАННЯ 2.

Розробити графічний знак і логотип для вибраного свята (А4. 300 рх).

Потрібно виконати етапи 1.1, 3, 4, 5 з наведеного далі алгоритму розробки і на цій основі створити знак свята.

АЛГОРИТМ РОЗРОБКИ ГРАФІЧНОГО СТИЛЮ

ЕТАП 1. Скласти умовний бриф.

Зміст брифу:

1.1. Перелік понять, вражень, асоціацій, які характеризують особливості діяльності замовника і тому мають бути відображені у його графічному стилі.

1.2. Визначення того, як графічний стиль замовника має співвідноситися із стилями його «конкурентів» і пов'язаних організацій: за принципом подібності або за принципом контрасту.

умови

1) на емблемі інституту повинні бути написи "Інститут інформаційних технологій" та "ХНЕУ ім. С. Кузнеця"

2) стилістику емблеми витримати як емблема ХНЕУ ім. С. Кузнеця

3) емблема повинна відбивати спрямованість інституту на ІТ технології

ЕТАП 2. Проаналізувати графічний стиль конкурентів.

Проаналізувати щонайменше три приклади графічного стилю суб'єктів (індивідуумів або організацій), які працюють у тій же сфері діяльності, що і замовник. Виявити елементи та носії. Виявити подібності та відмінності, переваги та недоліки. Виявити враження, які викликає графічний стиль.

Сформувані вимоги до графічного стилю замовника (зокрема до знаку) з урахуванням п. 2 брифу.

ЕТАП 3. Розробити варіанти фірмового/персонального знаку.

3.1. Визначити варіанти того, ЩО доцільно зобразити на знаку.

Для цього необхідно виявити символи та образи, які дозволять візуалізувати поняття, враження та асоціації, задані у п. 1 брифу.

Зміст даного пункту необхідно подати у вигляді таблиці:

Поняття, враження й асоціації, які мають бути відображені у знаку	Символи, образи, прийоми, які дозволять візуалізувати задані поняття, враження й асоціації
...

Приклад (розроблення знаку факультету консалтингу та міжнародного бізнесу):

Поняття, враження й асоціації, які мають бути відображені у знаку	Символи, образи, прийоми, які дозволять візуалізувати задані поняття, враження й асоціації
консультування	символи допомоги: маяк, рятувальний круг, компас
міжнародний	карта світу, глобус
бізнес	портфель, графік
успіх	графік вгору, яскраві кольори
порядок	симетрична композиція

3.2. Визначити варіанти того, як може виглядати знак.

Для цього необхідно проаналізувати існуючі тренди айдентики та обрати декілька графічних прийомів (5-6 шт.), які можуть бути застосовані для створення знаку.

3.3. На основі результатів виконання етапів 3.1 і 3.2 створити два альтернативні (суттєво різні) варіанти знаку.

Для цього спочатку задати параметри знаку, які будуть розрізнятися в альтернативних варіантах.

Наприклад:

- статика-динаміка;
- замкненість-відкритість;
- глибина простору;
- графічні прийоми;
- застосовані символи.

3.4. Обрати один із варіантів знаку і для нього створити чорно-білу модифікацію.

3.5. Продемонструвати зображення знаку на носіях.

Наприклад, на чашці і футболці. Для цього можна використовувати мокапи).

ЕТАП 4. Створити логотип.

Вибрати й обґрунтувати шрифт логотипу.

Написати текст логотипу у графічному редакторі.

Виходячи з результатів виконання етапів 1.1 та 3.1, додати до тексту логотипу один-два графічні елементи, які дозволять передати задані поняття, враження, асоціації та зроблять логотип унікальним (рис. 1).



Рис. 1. Прикла логотипу з інтернету

ЕТАП 5. Розробити мудборд

Сформувати мудборд (колаж ілюстрацій), із прикладами орнаментів, фото, ілюстрацій, текстур, які відповідають розробленій концепції графічного стилю. (5-6 елементів.).

ЕТАП 6. Викласти загальну концепцію графічного стилю.

Зміст концепції:

1. Фірмовий знак і його обґрунтування:
 - а) пояснення того, які символи передають які враження;
 - б) обґрунтування властивостей композиції знаку (статика-динаміка; замкненість-відкритість; глибина простору); обґрунтування застосованих композиційних прийомів.
2. Логотип і його обґрунтування.
3. Кольорова гама та її обґрунтування (із зазначенням кольорів у CMYK и RGB).

Додаток



Шрифт - Таhoma

