

взаємодії створеного людиною штучного із навколишнім середовищем, відповідають вимогам та очікуванням сучасності.

РОЛЬ ЗОБРАЖЕННЯ У ГРАФІЧНОМУ ДИЗАЙНІ

Коншина О.М.

(Одеська державна академія будівництва та архітектури)

Графічні дизайнери часто намагаються знайти ідеальну ілюстрацію для своїх проєктів. Вони хочуть створити унікальний дизайн, що привертає увагу, і треба знати, як цього досягти. Зображення відіграють важливу роль у графічному дизайні. Є кілька способів включити їх у свій продукт.

Зображення у графічному дизайні – це візуальне подання предметів, людей, пейзажів та ідей за допомогою фотографій, ілюстрацій, рисунків та графіки. Графічний дизайн потребує візуальних елементів, таких як логотипи, іконки та зображення, які представляють бренди та компанії. Ми зустрічаємо такі зображення у друківаних виданнях, на веб-сайтах, платформах соціальних мереж і навіть у відеоіграх. Вони також можуть використовуватися як рекламні матеріали для заходів, продуктів та послуг. Зображення відіграють важливу роль у графічному дизайні – вони можуть швидко та ефективно передавати інформацію.

Мета графічного дизайну – використовувати зображення, які допомагають споживачам зрозуміти згадуваний чи описуваний продукт чи послугу.

Існує чотири типи зображень у графічному дизайні:

Фотографії. Це візуальне подання об'єкта, людини, місця чи ідеї за допомогою одного або кількох фото. Фотографії найкраще передають інформацію про людей, місця, об'єкти та події. Вони можуть бути статичними чи динамічними, нерухомими чи анімованими. Можна робити фотографії самостійно – для цього знадобиться фотоапарат, об'єктив та багато часу.

Ілюстрації. Це рисунки, що зображують предмети, людей, місця чи ідеї. Вони можуть бути статичними або анімованими, створеними пером і тушшю, олівцем, пензлем, крейдою, маркером, вугіллям, пастеллю, олівцями, аквареллю, гуашшю, графітом, крейдою або будь-яким іншим інструментом для рисування.

Рисунки. Рисунки – це найпростіша форма ілюстрації. Вони можуть бути намальовані від руки, або створені за допомогою програмного забезпечення, наприклад Adobe Illustrator.

Графіка. Графіка – це зображення, спрощені настільки, що уявлення предмета залишаються лише форми і символи. Вони досить прості, щоб бути зрозумілими будь-якій людині.

Технічна класифікація. Технічно існує два типи зображень або графіки: растрові та векторні. Растрові Під растровими зображеннями розуміються будь-які файли JPEG, PNG або WEBP, які ви зустрічаєте в інтернеті або друкованій рекламі. Растрові зображення складаються з мільйонів крихітних точок, званих пікселями, кожен з яких має певний колір та/або тональне значення. Разом ці пікселі (а також тіні, що оточують, і фактор прозорості) складають все зображення. Растрові зображення втрачають якість при масштабуванні і тому не підходять для друку великих тиражів, наприклад рекламних щитів. Якщо використовуються растрові зображення для великих відбитків, треба використовувати максимальну роздільну здатність. Тому краще використовувати високоякісні зображення із фотостоку або отримані фотоапаратом із великою матрицею.

Photoshop та InDesign – найпопулярніші програми для роботи з растровою графікою. Вони також приймають векторні формати, але їх формати є растровими, і векторні файли перетворюються на растрові, щоб вони могли працювати в програмі.

Векторні. Це графічні об'єкти, створені за допомогою команд та програм із геометричних фігур у двомірному або тривимірному просторі. Вони можуть довільно масштабуватись без втрати якості та часто використовуються для створення логотипів, іконок, ілюстрацій, інфографіки та елементів веб-сторінок. Вони також займають набагато менше місця на диску, що полегшує їхнє використання у веб-дизайні. Найпоширенішими форматами зображень для векторної графіки є: SVG, .EPS, .PDF, .AI (розширення файлу Adobe Illustrator), .CDR (розширення файлу Corel Draw) та DXF. Два найпопулярніші пакети програмного забезпечення для роботи з векторними файлами – Adobe Illustrator та Corel Draw.

Сприйняття. У графічному дизайні зображення відіграють важливу роль, оскільки візуалізують тексти і концепції, які неможливо висловити словами. Хороший графічний дизайн містить зображення, які викликають емоційний відгук у глядача та надають додаткову інформацію. Графічні дизайнери використовують зображення для створення візуальних стимулів, передачі повідомлень та розповіді історій.

Ось деякі причини, з яких зображення відіграють велику роль у графічному дизайні:

1. Візуальна привабливість. Зображення мають здатність привертати увагу. Вони підкреслюють певні аспекти дизайну чи проекту. Наприклад, якщо ви хочете підкреслити певну особливість продукту, ви можете увімкнути фотографію.
2. Розповідати історії. Зображення передають ідеї та почуття. Якщо треба проілюструвати історію, можна використовувати фотографію дитини, красивого заходу сонця або задумливе обличчя. Або, якщо треба показати хід реалізації проекту, можна увімкнути серію фотографій, що показують окремі етапи роботи.
3. Надсилати повідомлення. Треба використовувати зображення як засіб надсилання повідомлення. Наприклад, якщо хтось хоче надіслати повідомлення потенційним клієнтам, він може використовувати зображення своєї продукції, щоб показати, що він пропонує. Тому зображення також відіграють важливу роль рекламі.
4. Поєднують дизайн воедино. Вони з'єднують решту елементів макета і можуть прояснити інформацію, подану в макеті, додаючи сенс і викликаючи асоціації. Близькість, білий простір, вирівнювання та контраст – ось деякі з найважливіших факторів, які необхідно враховувати при розробці макета.

Зображення використовуються різними способами у дизайні різних засобів масової інформації, таких як друквані оголошення, веб-сайти, упаковка продукції, брошури та реклама. Іноді використовуються як єдина форма візуальної комунікації. В інших випадках вони поєднуються з текстом, анімацією, відео, аудіо та іншими мультимедійними елементами. Дизайнери часто використовують зображення для створення сцени чи передачі настрою. Вони можуть використовувати векторні ілюстрації або фотографії, щоб додати контекст до написаного тексту. Деякі дизайнери навіть використовують зображення замість слів передачі складних ідей. Вони також покладаються на зображення, щоб донести свою думку читача. Розуміння мети кожного зображення – це перший крок. Далі потрібно підібрати правильний розмір кожного зображення. Необхідно продумати колірну гаму і переконатися, що зображення розміщено правильно.