

# Образы в графдизайне



Урок разработан и подготовлен  
Вадимом Граничем

 @granichgram

 granichannel

 паблик Granich

# Образ — обобщенное представление о каком-либо явлении (реальном или вымышленном) в нашей жизни.



Когда я говорю «буддист», вы представляете что-то подобное. Это бритый человек, в желто-красных одеяниях. Он держит руки ладонями друг к другу. Сидит в позе лотоса. Рядом благовония. Могут быть четки. Читает мантры.

**Образ обладает описанием, атрибутами и знаками.** Дальше об этом поговорим.

Описание образа — спокойный, сосредоточенный, тихий, одухотворенный.

Атрибуты образа это свободная одежда, бритая голова, тибетский колокольчик.

Знак, присущий этому образу, это знак-символ ОМ:



**Чтобы найти образ по нужной нише, достаточно загуглить эту нишу.**  
Например, у вас макет о велопробулке.  
Гуглим, получаем такие картинки:

**Ниша макета** — то, о чем повествует макет. Исходя из ниши мы понимаем, какие образы ищем.

▲ Изучая образы по нише макета мы лучше понимаем UX (опыт пользователей в этой нише)



**Образ велопробулки.** Описание образа велопробулки: свежий, активный, солнечный, летний.  
Атрибуты образа велопробулки — лес, рюкзаки, перчатки, каски, дорога, линии старта и финиша.  
Знаком может выступать велосипедное колесо или сам велосипед (знак-икона пиктограмма) →



# Образ

① Описание

② Атрибуты

③ Знаки

Дизайн элементов

Принципы верстки

Графметафора

# Образ содержит в себе:

① **Описание** — прилагательные, которые передают настроение образа.

**Образ пирата мы опишем как опасный, дерзкий, авантюрный.**

То есть, шрифт должен быть опасный, дерзкий, авантюрный.

То есть, цвета должны быть опасные, дерзкие, авантюрные.

То есть, фигуры должны быть опасные, дерзкие, авантюрные.

То есть, текстуры должны быть опасные, дерзкие, авантюрные.

И т.д.

⚠ Описание образа нужно для мудборда (доски настроения). На ней мы подбираем графидеи/графсистемы или референсы. А если смотреть шире — определяем на словах какое настроение будет передавать дизайн элементов и принципы верстки в макете.

# Образ содержит в себе:

② **Атрибуты** — неотъемлемые предметы или явления, сопровождающие образ.

Образ пирата обязательно содержит атрибуты: попугай на плече, деревянная нога, черная шляпа, корабль.

Это значит, что эти атрибуты можно обыгрывать в макете.  
Использовать растровую или векторную графику этих атрибутов.

▲ Иногда атрибуты это знаки

# Образ содержит в себе:

③ **Знаки** — общепринятое вариативное изображение для обозначения какого-либо конкретного смысла. Знак трактуется однозначно. Узнаваем широким кругом людей.

Знак пирата это Веселый Роджер:



▲ Знак — частный случай атрибута

# Подробнее о знаках

§ Знак — общепринятое вариативное изображение для обозначения какого-либо **конкретного** смысла. Знак трактуется однозначно. Узнаваем широким кругом людей.

Знак — абстракция утилитарная.

₽ **Знак рубля** — репрезентует валюту Российской Федерации

! **Восклицательный знак** — репрезентует выражение изумления, сильного чувства, волнения

1,2,3 **Цифры** являются знаками чисел

A,B,V **Буквы** являются знаками звуков

 **Pinterest**  
Sign: Знак айдентики  
Logotype: Logotype

**Лого** состоит из логотипа (неизменной комбинации букв) и из знака айдентики.

§ Знаки-символы (Symbol) — это общепринятое вариативное изображение для обозначения **многозначного** образа, понятия, идеи или явления. Проще говоря, символ это знак у которого много смыслов.

Символ — абстракция духовная.

 **Инь-ян** — символ баланса, постоянного движения, мужское и женское

 **Зеркало Венеры** — может означать женский пол, планету Венера, химический элемент медь, римскую богиню Венеру

 **Черный цвет** — тоже символ. Обладает множеством значений в зависимости от культурного пласта.

§ Знаки-иконки (Icon) — это вариативное изображение, обладающее **сходством** с обозначаемыми объектами. Может быть общепринятым, но необязательно. Значки/иконки делятся на пиктограммы и идеограммы.

Когда изображали лик святого на иконе, он должен был быть похож сам на себя. Но при этом икона являлась знаком этого святого. Таким образом, это был знак-икона.

§ Пиктограмма — это знак, на котором буквально изображено его значение

§ Идеограмма — это пиктограмма, буквальное изображение которой интерпретируется не буквально

 Пиктограмма — это когда изображен велосипед и имеется в виду велосипед.

 Идеограмма — это когда изображен велосипед, но имеется в виду знак велосипедной дорожки. Да, дорожные знаки это часто идеограммы.

 **Четырехлистный клевер** — идеограмма удачи, счастья

# Подробнее о знаках

	Количество трактовок	Существует физически в мире?	Общепринят?
<b>Знак</b>	Одна	⊗	☑
<b>Символ</b>	Много	⊗	☑
<b>Пиктограмма</b>	Одна	☑	☑
<b>Идеограмма</b>	Много	☑	☐?

Образ даёт нам  
ВОЗМОЖНОСТЬ  
**графметафоры**

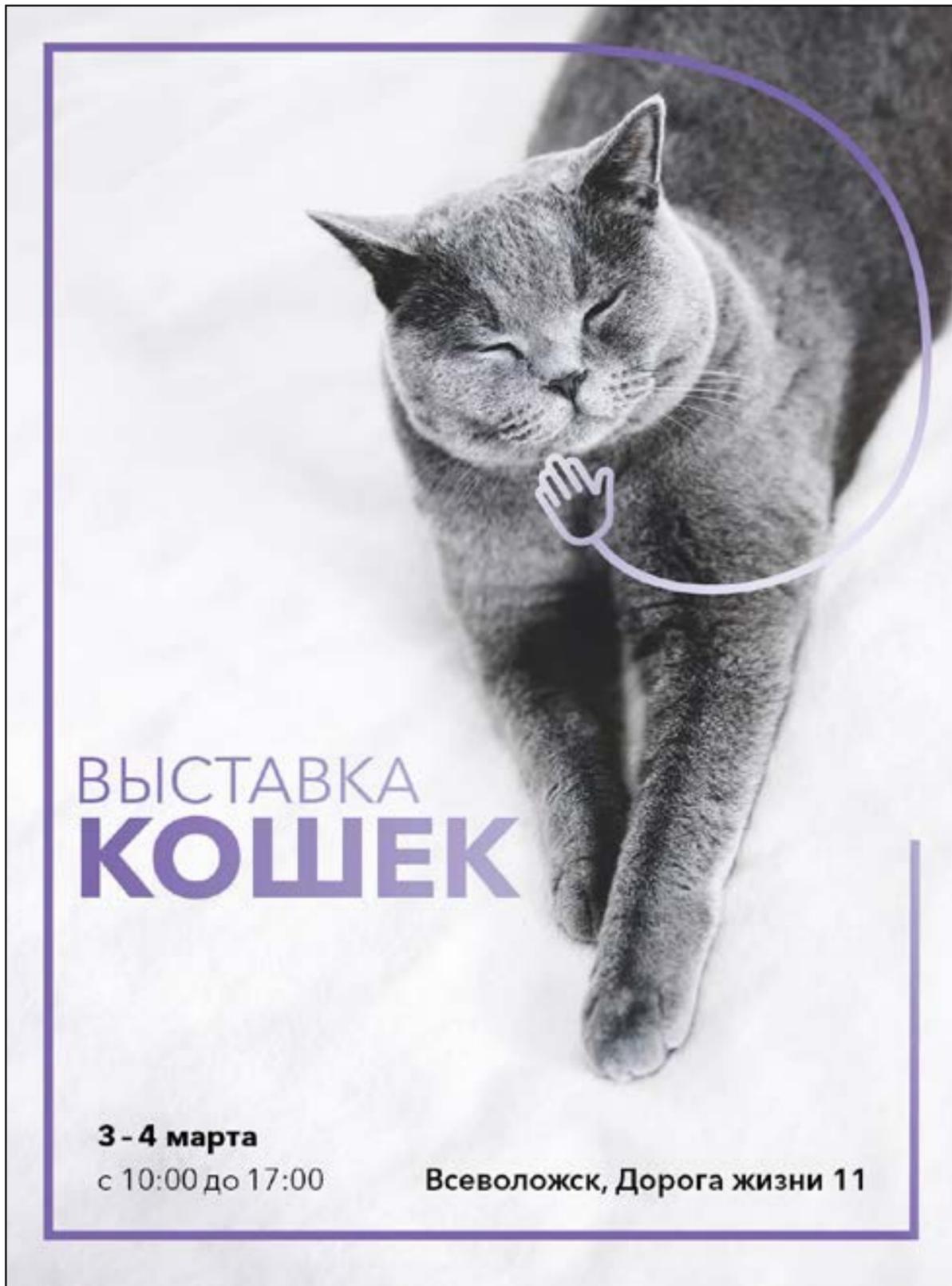
**Графметафора —**  
трансформация образа  
(или его атрибутов/описания)  
через ассоциации/сравнения  
в плоскость графического  
дизайна.

# Графическое мышление — навык перевода образов (или их атрибутов/описания) в плоскость графического дизайна

Для тренировки графического мышления рекомендую  
изучать Энциклопедию Графдизайна у меня на Пинтересте:



[pinterest.ru/vadim\\_granich/boards](https://pinterest.ru/vadim_granich/boards)



**Ниша** макета — выставка кошек. Гуглим **образ кошек**.  
Через него узнаем, что популярный **атрибут** к образу кошки — гладящая её рука



Передаем это через **графметафору**.  
Фигуру рамки превращаем в руку.  
Для этого дизайнеру нужен опыт в **графическом мышлении**



**Ниша** макета — велоотдых. Обязательный **атрибут** этого образа — дорога. С помощью разноцветных фигур создаем **графметафору** дороги. Используем для этого дизайн элементов из **графсистемы VHS**

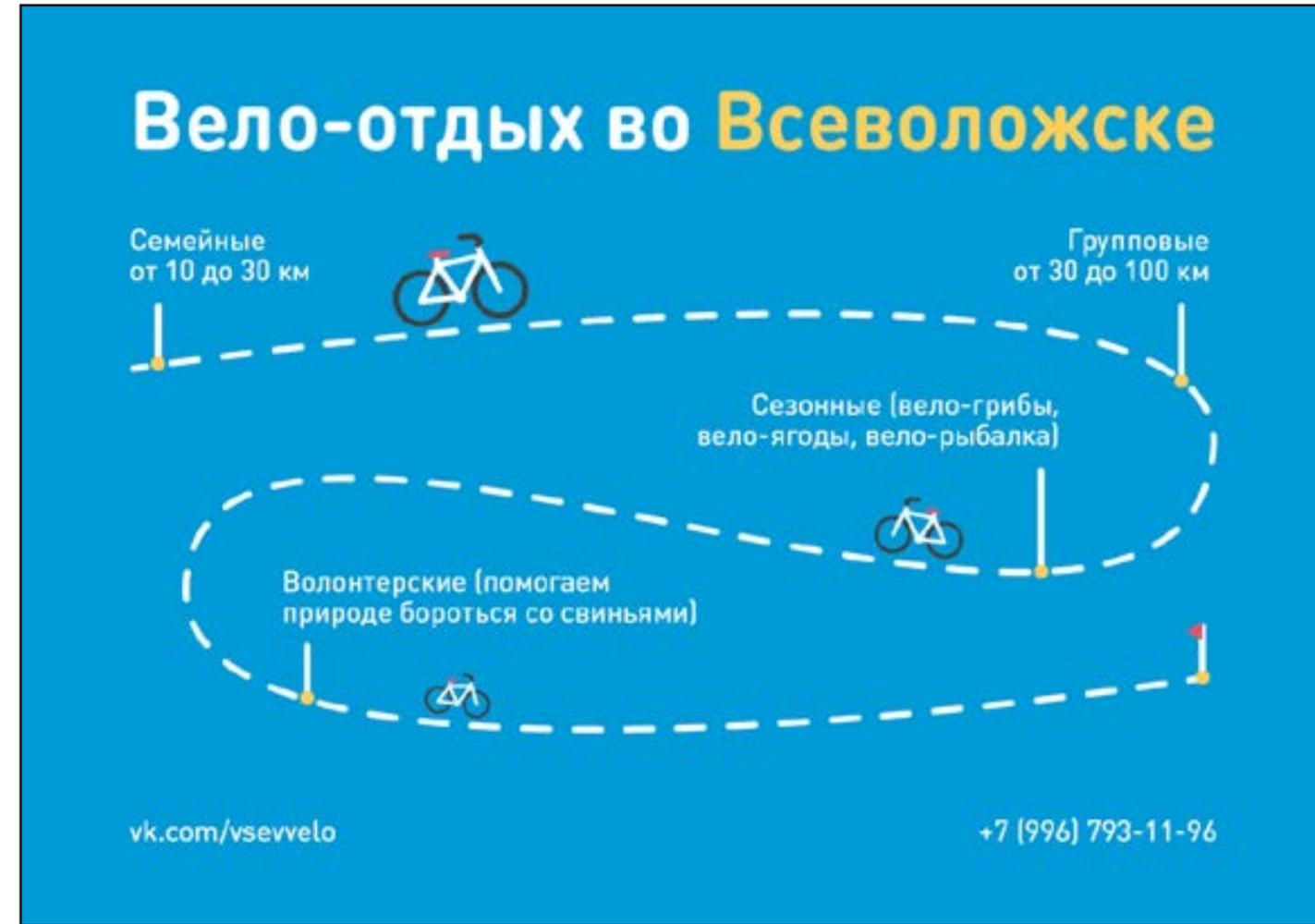
Курс Осознанный Графдизайн  
Дарья Ярешко, 15 поток



Изображаем дорогу через пунктирную линию. Это популярная **графметафора**. А по линии будет ехать **пиктограмма** велосипеда.



Вдобавок, отмечаем на дороге чекпоинты. Это возможный **атрибут** велопрогулок. К этим чекпоинтам привязываем наборный текст.



Курс Осознанный Графдизайн  
**Екатерина Андреева, 3 поток**



**Описание образа велогонок** — скорость, движение. Представьте, как вы едете на скорости по ночному городу. Все вокруг смазывается, превращается в разноцветные пятна. Отсюда и **графметафора** цветных скошенных линий.



Курс Осознанный Графдизайн  
**Юрий Гончар, 13 поток**

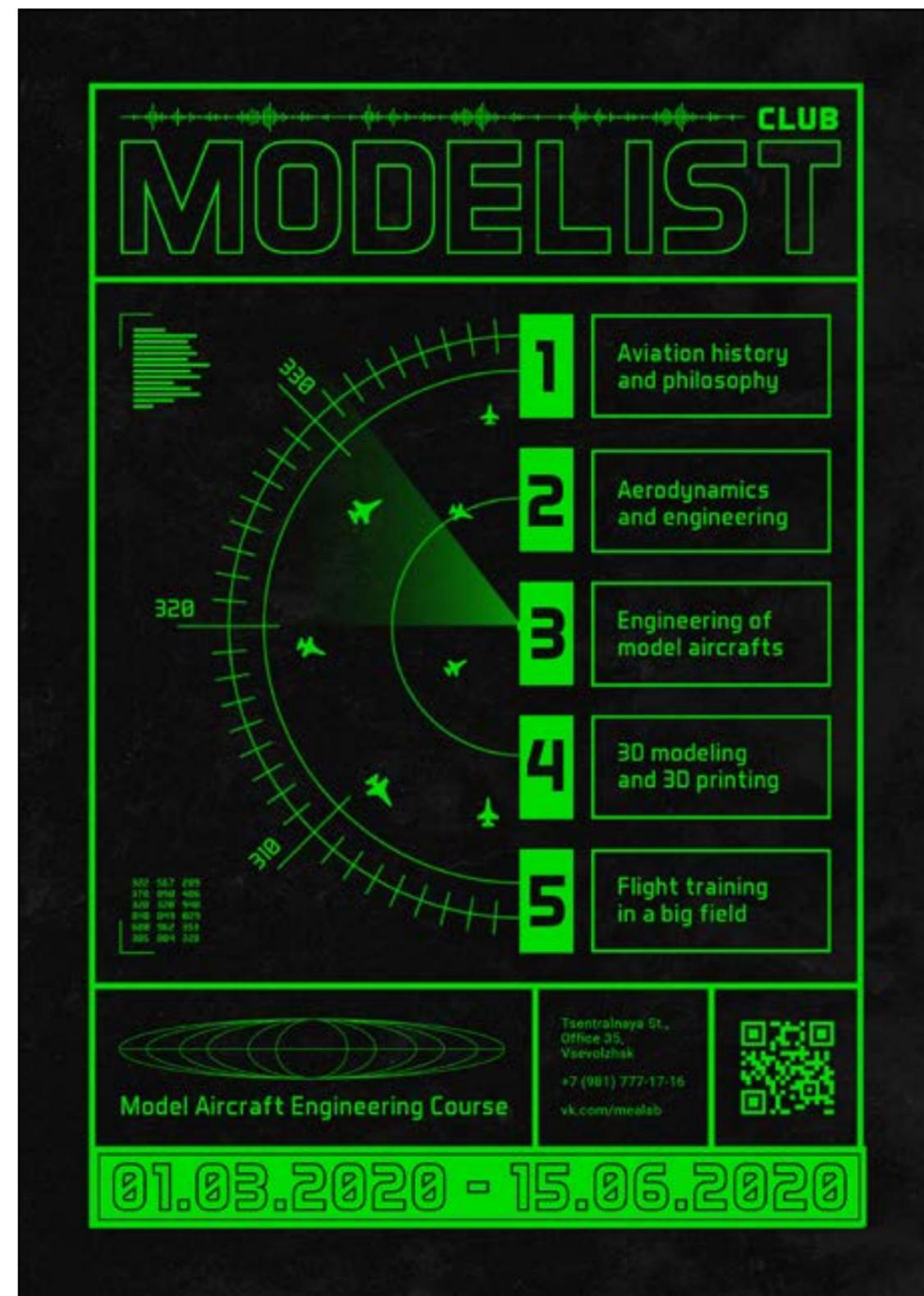


Заголовок **италиком** усиливает динамику типографики. Связывает её с графметафорой линий.



Ниша макета — авиамоделизм. То есть самолёты.  
**Атрибут** летящего самолета — та самая белая полоса :)  
Получаем **графметафору** в виде линии полета.  
А **графидея струн Розариво** поможет нам соединить  
линию полета с заголовком.

Курс Осознанный Графдизайн  
**Анастасия Исаченко, 13 поток**



Когда мы говорим об авиамоделировании, важный **атрибут** это капитан корабля. И его кабина. А теперь вспомним **образ** этой кабины. Особенно приборную доску. И отсюда соберем макет. Для принципов верстки используем **графидею рамочности**.

Курс Осознанный Графдизайн  
Екатерина Шелепова, 15 поток

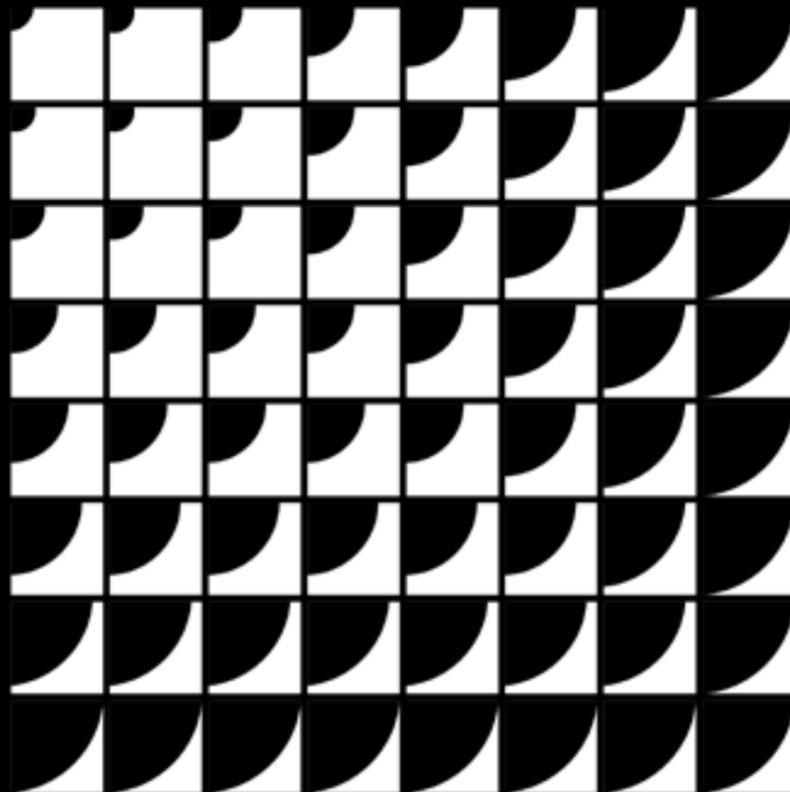
# Луна (The Moon)

26.06  
20:30

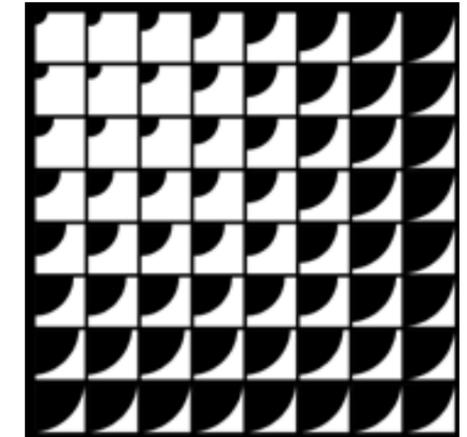
Документальный  
фильм (BBC) 2006

Арт-чердак  
ул. Мира 88  
filmshouse.ru

От объекта трепетного поклонения и священного ужаса,  
и далее, по мере развития научно-технического прогресса,  
— как небесное тело, скрывающее массу загадок.



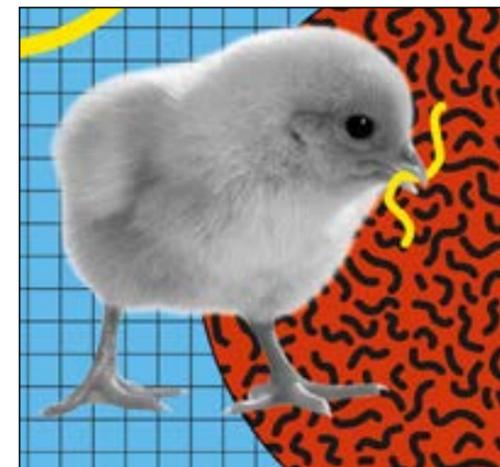
Дом  
кино



**Ниша** макета — фильм о Луне. Поэтому гуглим образ луны. Вспоминаем, что популярный **атрибут** этого образа — фазы луны.

Используя **графическое мышление**, дизайнер переосмысляет отображение фаз луны в виде комплексной фигуры.

Эта фигура становится **графдоминантой** макета.



**Ниша** макета — спектакль «Золотой Цыплёнок». Гуглим образ цыплят. Узнаем, что популярный **атрибут** — червячки для откорма цыплят.

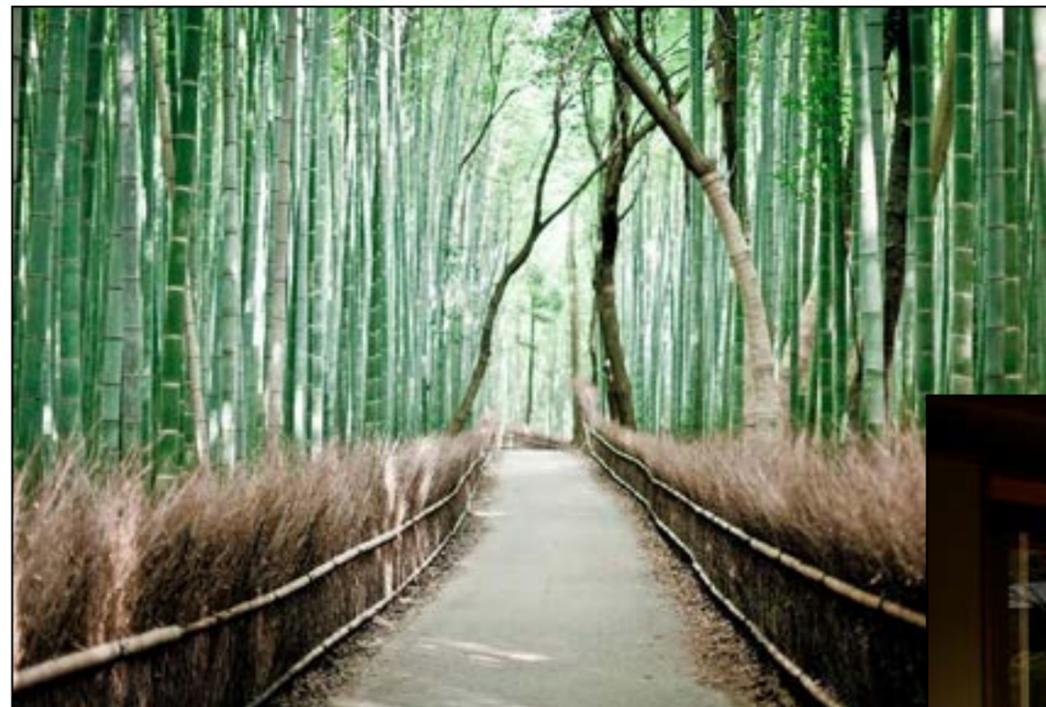
Зная **графсистему Мемфис** опытный дизайнер вспомнит, что характерный паттерн этой графсистемы — ворсинки. Этот паттерн похож на червячков.

Таким образом собираем **графдоминанту** — цыплёнок вытянул себе червячка из паттерна графсистемы.



## ФЕСТИВАЛЬ ЯПОНСКОГО КИНО

<b>6 марта, 19:00</b> Электричка Ханкю – Чудо за пятнадцать минут.	<b>8 марта, 19:00</b> Всегда: Закат на Третьей авеню.	<b>10 марта, 19:00</b> От меня к тебе.
<b>7 марта, 19:00</b> Ловцы забытых голосов.	<b>9 марта, 19:00</b> Жена Вийона.	<b>11 марта, 19:00</b> Вечный Ноль.



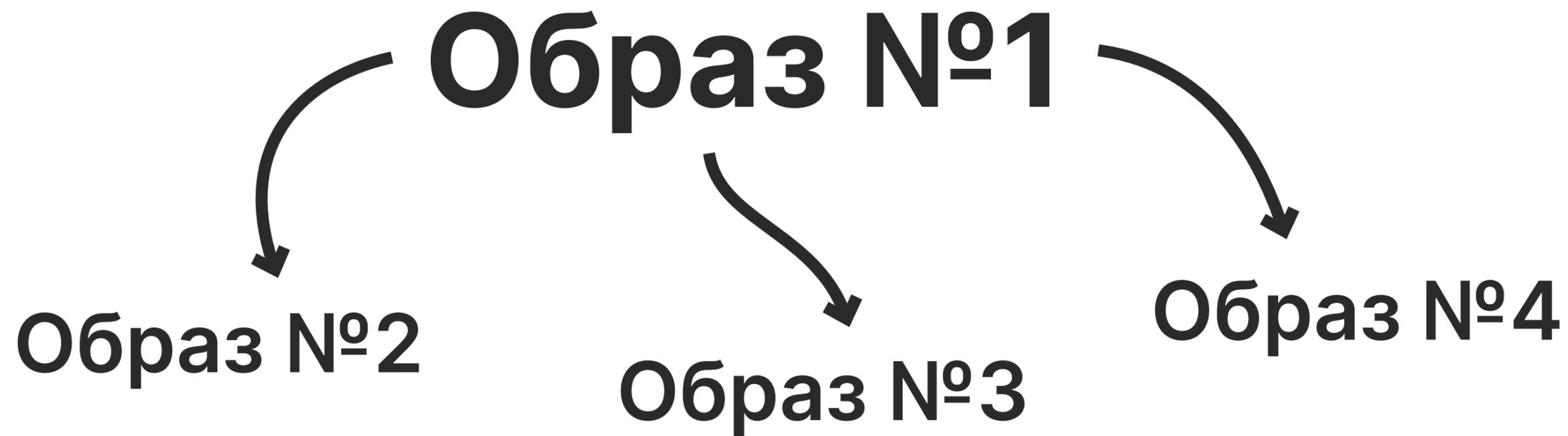
**Ниша** макета — японское кино. Поэтому гуглим **образ** Японии. Погрузившись в него приходим к выводу — японская нация обожает вертикальные линии. Это можно увидеть в их бамбуковых рощах и в архитектуре.

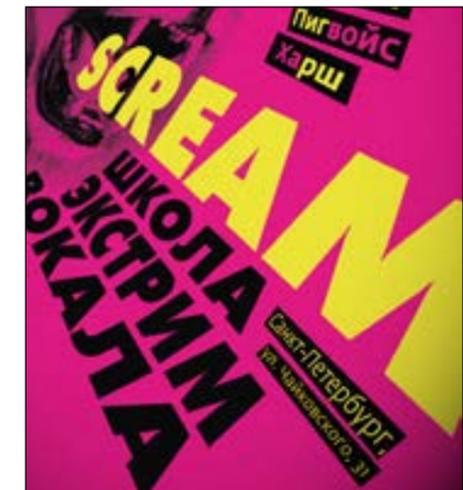
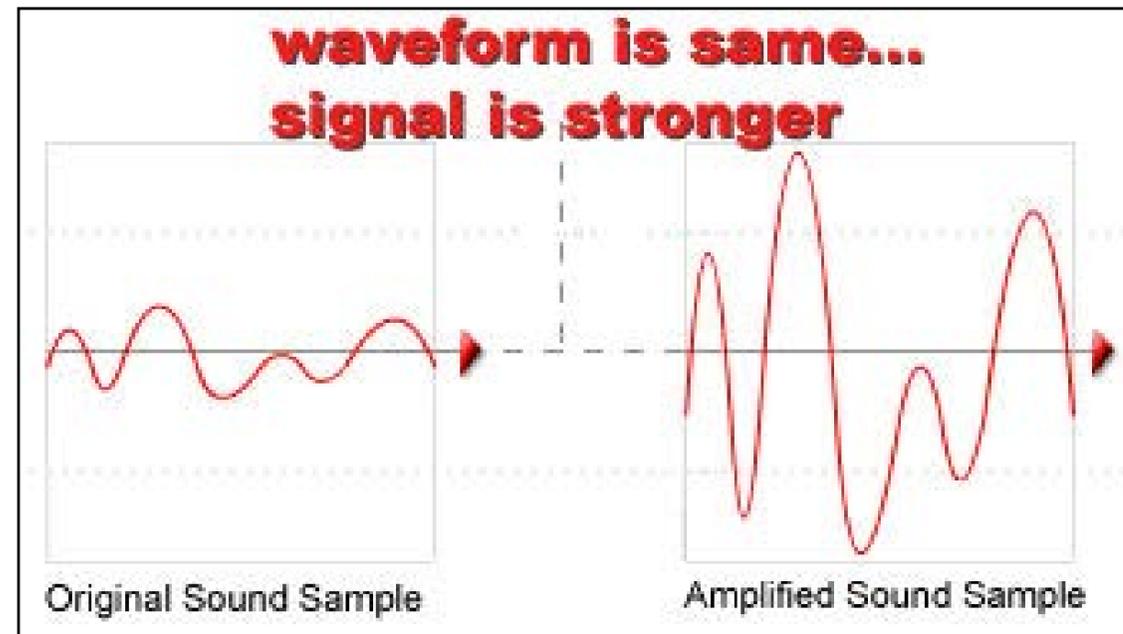
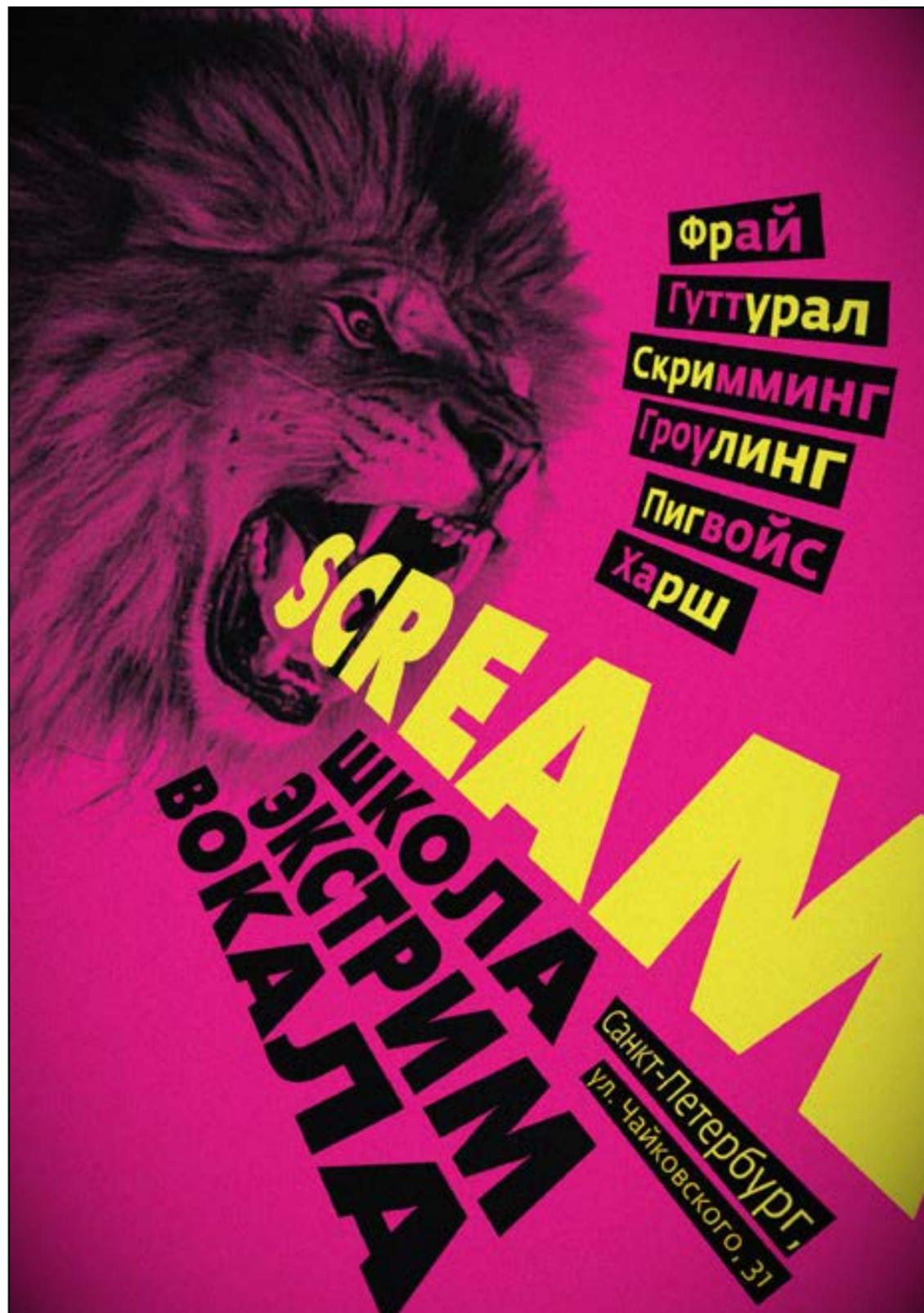
Используя **графическое мышление** очищаем вертикаль до базовых фигур. Получаем паттерн для макета, который становится **графдоминантой**.



Вдобавок, используем **образ** гейши и **знак** японского флага. Они словно выходят из графической рощи линий к нам.

**Ассоциации образа —  
закономерно возникающая  
связь от одного образа  
к другим**





Образ школы экстрим вокала — громкий звук. Чем громче звук, тем он к нам ближе. **Графметафорой** для этого выступает типографика в перспективе. Звуки вылетают изо рта и становятся ближе к нам.



**Ассоциативный образ** экстрим вокала это образ льва. Его рык будоражит всю округу. Поэтому используем в макете графику льва



Курс Осознанный Графдизайн  
Никита Попов, 13 поток



У нас макет о кэшбеке за ударные и духовые. Вспомним историю. В каком образе соединялись ударные и духовые? Да, в пионерах. Это **ассоциативный образ**. Берем графику с пионерами.

А для дизайна остальных элементов и принципов верстки возьмем **графсистему Конструктивизм**. Она напрямую о времени пионеров.

**РУКИ ЗА ГОЛОВУ И В АВТОЗАК!**

**КАК ВЕСТИ СЕБЯ**

**ПРИ ЗАДЕРЖАНИИ, ЧТОБЫ НЕ СЕСТЬ**

<p>Не оказывать сопротивления и не хамить в случае задержания. Имеют право применить силу.</p>	<p>Не сдавать отпечатки пальцев. В вашем случае «катать пальцы» не имеют права.</p>
<p>Не отдавать свой паспорт и личные вещи, ни при каких обстоятельствах и угрозах.</p>	<p>Никаких разговоров и показаний без адвоката. Любые угрозы в ваш адрес — пустословие.</p>

Сохраните наш номер телефона, если собираетесь на митинг. +7 (800) 707-05-28. ОВД-инфо  
Позвоните нам в случае задержания на митинге для получения более подробной консультации.



Караульные арочные ворота — **ассоциативный образ** через образ силовых структур, которые присутствуют на митингах.

Отсюда мы берем диагональные черно-белые линии и идею арки для верхней части композиции.



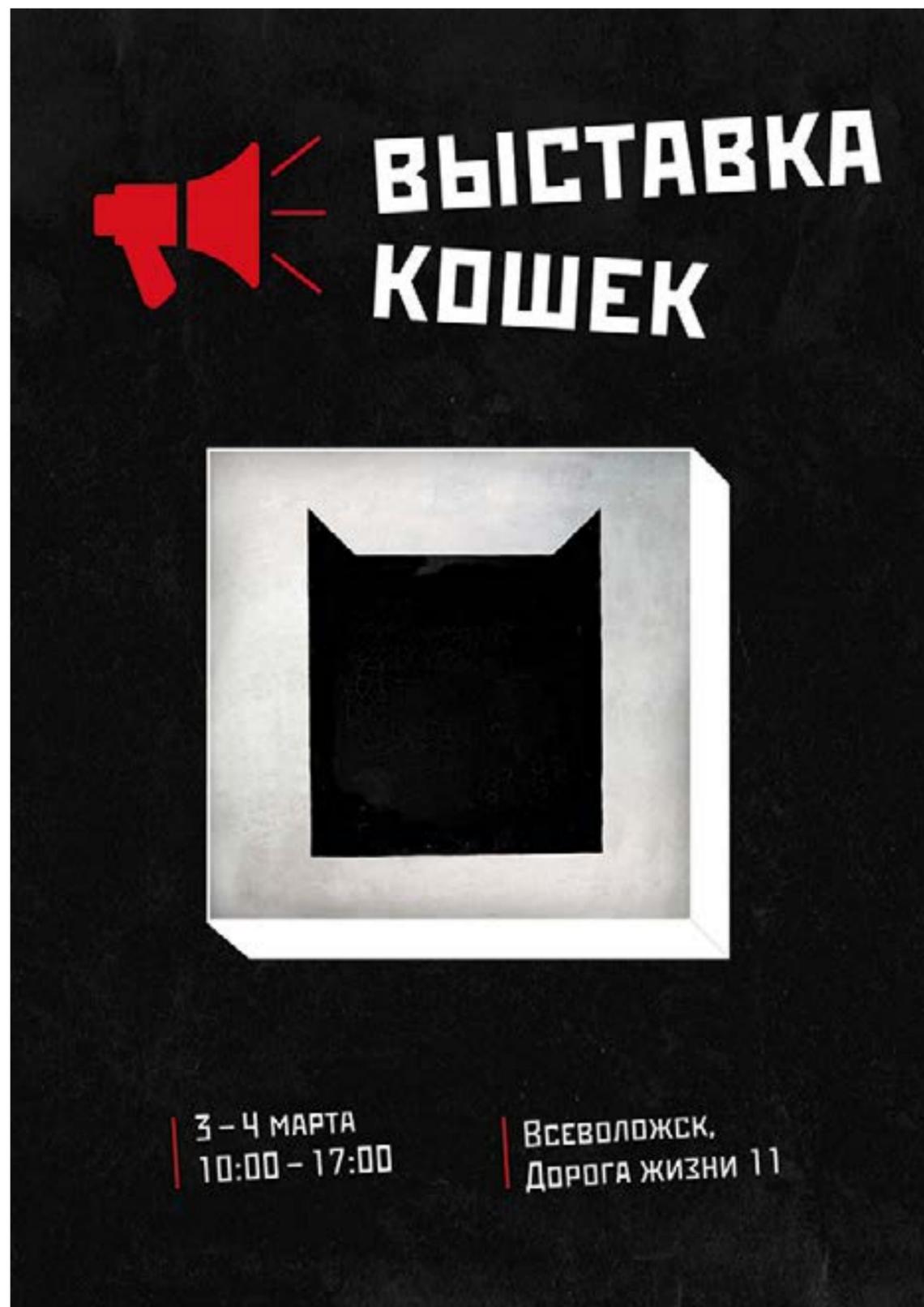
В образе митингов есть важный **атрибут** — спецавтомобиль разгона демонстраций. Он обладает главной фигурой — синей полосой. Эта фигура давно стала **знаком**.



Вдобавок, в образе митинга обязательно будут такие **атрибуты** как люди в спецодежде, наручники и дубинки. Собираем всё это в макете по **графидее Калейдоскопа** в соединении с **графсистемой Конструктивизма**.

**Комбо образов —  
для создания  
макета образы могут  
комбинироваться**

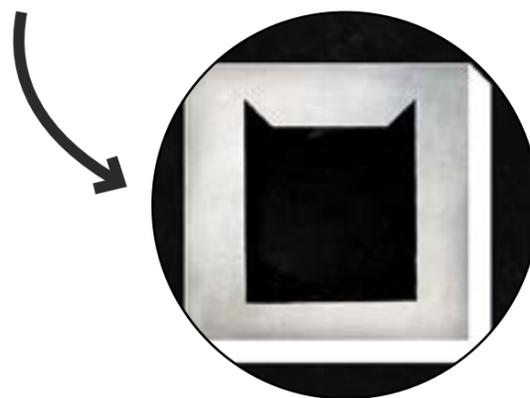
**Образ №1 + Образ №2 + Образ №3**



Курс Осознанный Графдизайн  
Артур Шеханов, 12 поток



Гуглим **образ выставки**. Попадаем на выставку картин Малевича. Отсюда берем идею для графметафоры.



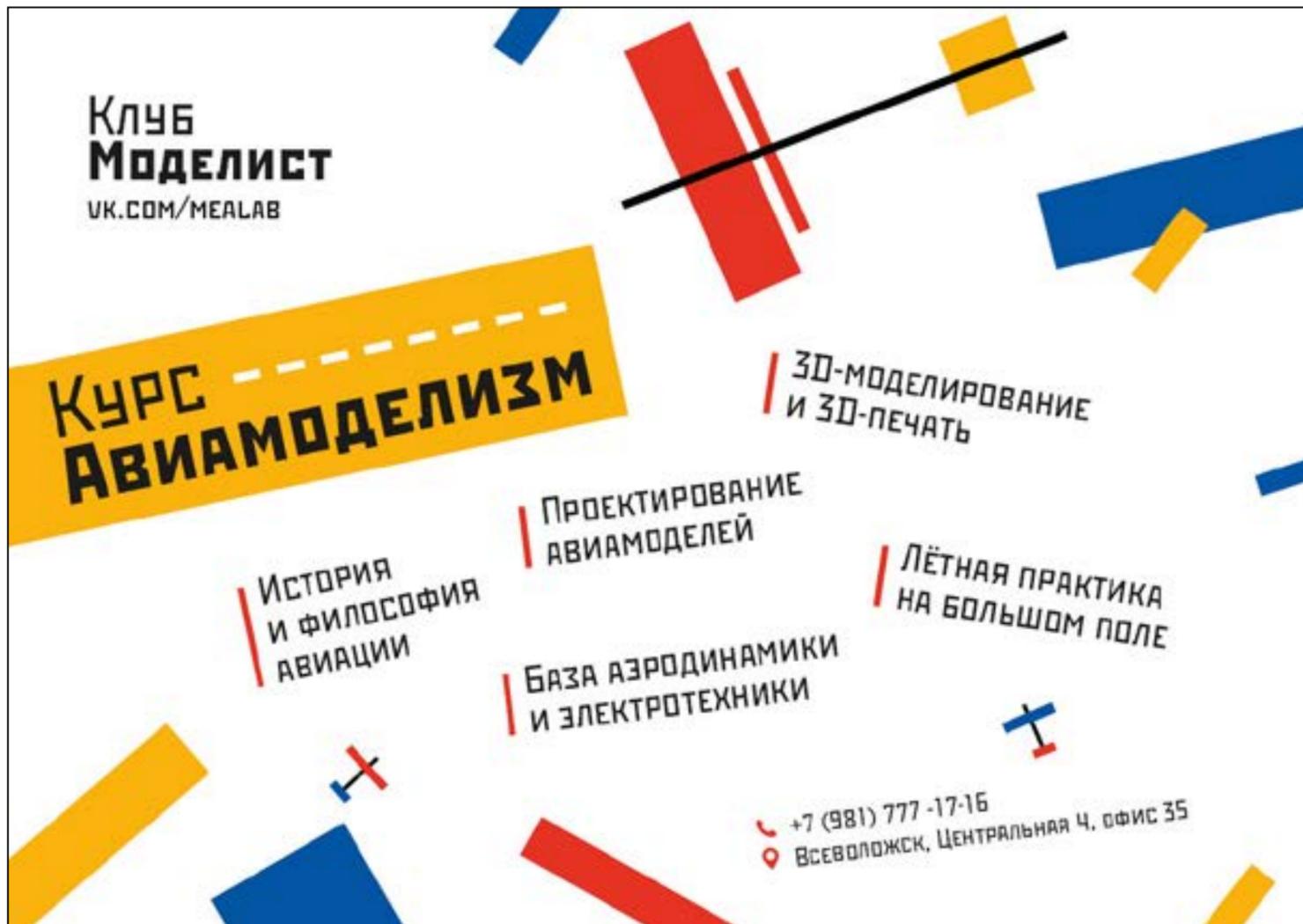
**Комбинируем** образ кошки с образом выставки. Переводим в плоскость графдизайна. Получаем **графметафору** — знак кота через картину Черный Квадрат.



Параллельно получаем **описание образа** выставки картин Малевича: прямоугольный, схематичный. Отсюда шрифт.



Рупор как **идеограмма**. Кричим о выставке, оповещаем. Знаковая иконка. В 20 веке часто в рупор кричали, это ассоциация.



Курс Осознанный Графдизайн  
Анастасия Кожанова, 12 поток

Красивым нюансом будет перевести **атрибут** «взлетная полоса» тоже в плоскость супрематизма.



Гуглим **нишу** авиамоделирования. Простая схематичная форма этих самолетиков опять наталкивает на мысли о супрематизме. Так и поступаем. **Комбинируем образы** авиамоделизма и супрематизма.

Из **описания образа** стола авиамоделиста мы получаем раскиданный принцип верстки

**/// РУКИ ЗА ГОЛОВУ И В АВТОЗАКИ! ///**

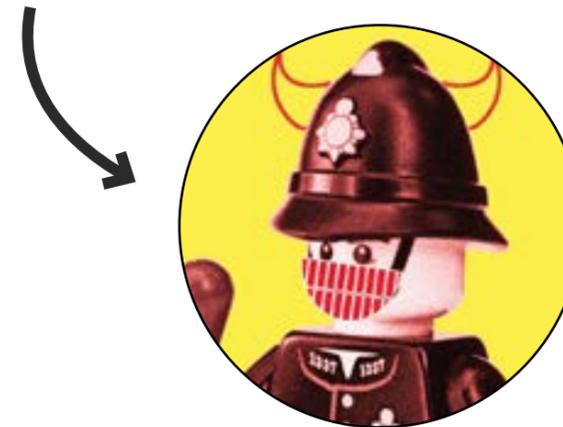
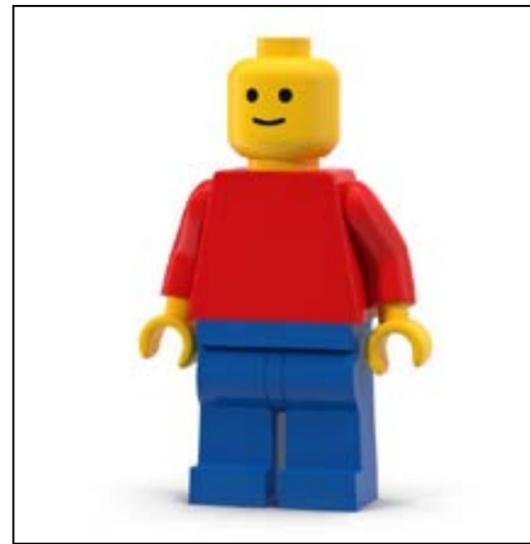


**Как себя вести при задержании на митинге, чтобы не сесть**

- Не отдавать свой паспорт и личные вещи, ни при каких обстоятельствах и угрозах. Изъятие незаконно.
- Никаких разговоров и показаний без адвоката. Любые угрозы в ваш адрес — пустословие.
- Не оказывать сопротивления и не хамить в случае задержания. Имеют право применить силу.
- Не сдавать отпечатки пальцев. В вашем случае «катать пальцы» не имеют права.

Сохраните наш номер телефона, если собираетесь на митинг. +7 (800) 707-05-28. ОВД-инфо.

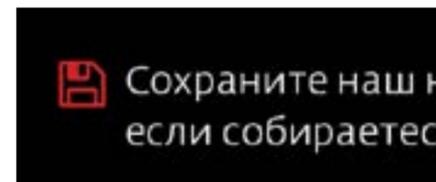
**/// РУКИ ЗА ГОЛОВУ И В АВТОЗАКИ! ///**



**Комбинируем образ силовиков с игрушкой. Это провокативное комбо. Чтобы дополнить игривость, используем графидею дудлов.**



**Описание образа митингов:** опасность, привлечь внимание, сопротивление, андерграунд. Отсюда красно-желтая палитра и трафаретный шрифт.



**Идеограмма для сохранения номера телефона.**

**Много атрибутов —  
иногда для создания  
макета мы  
демонстрируем  
сразу много  
атрибутов**

# ВЕЛООТДЫХ ВО ВСЕВОЛОЖСКЕ



При поддержке администрации г. Всеволожск



**Группой**  
от 30 до 100 км, до базы кемпинга и обратно

**Семьей**  
от 10 до 30 км,  
до местного парка  
и обратно

**Волонтерский**  
помогаем природе  
бороться с мусором

**Сезонный**  
велогрибы, велоягоды,  
велорыбалка

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



Малый маршрут, 15 км



Велоотдых это всегда какой-то маршрут.  
А значит, важным **атрибутом** будет карта.  
С помощью **графсистемы Нео-Гео** сделаем  
свою, летнюю забавную карту велоотдыха.



Изображаем дороги на  
нашей Нео-Гео карте



Указываем различные  
**атрибуты** велопогулки

Арт-фестиваль

# NEWARTFEST 2019

2-6 Октября

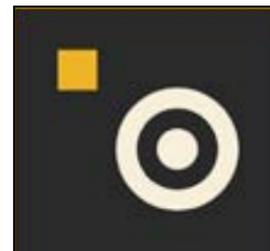
Сочи, Роза Хутор



Здесь мы видим множество атрибутов арт-фестиваля:



Кто-то веселится, танцует



Кто-то фоткается

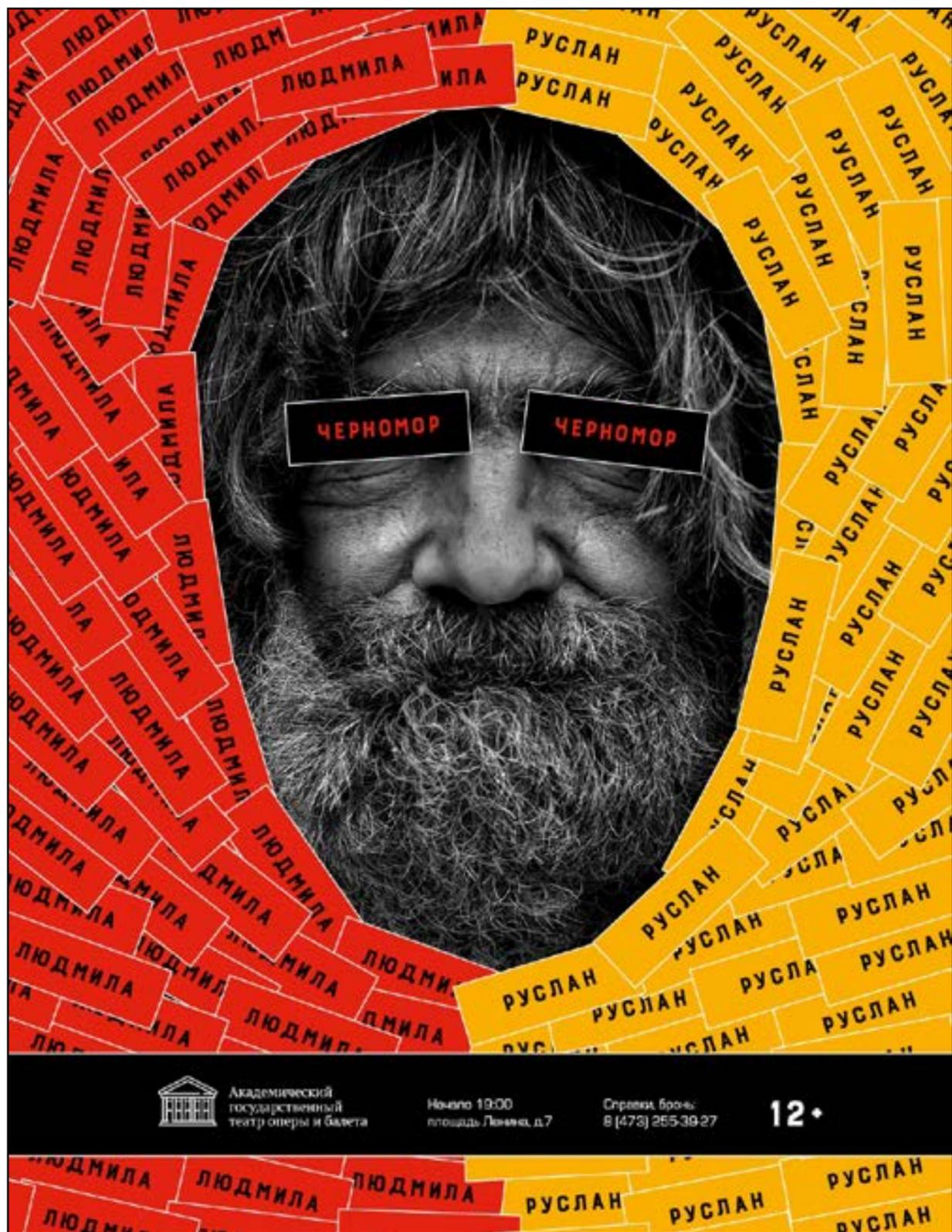


Кто-то рисует



Кто-то экспериментирует на балалайке

Вдобавок, арт-фестиваль это всегда пространство, поделенное на зоны/секции. В этом плане нам прекрасно поможет **графсистема Нео Гео** своей плотностью. От неё берём принципы вёрстки.



**Ниша** макета — театр. Спектакль по поэме Руслан и Людмила.

Здесь мы делаем хитрый трюк. Дело в том, что сами слова «Руслан» и «Людмила» являются **атрибутами** образа этого спектакля. Но как изобразить эти слова? Здесь мы сделаем графметамфору с помощью **графидеи стикеров**.

Помимо этого, мы помещаем графику с образом злого волшебника Черномора прямо по центру макета. Эту графику тоже дополняем стикерами.



Челлендж куратора Осознанного Графдизайна  
Елизавета Черникова

# Знаки могут стать графдоминантой макета

Графдоминанта — главный элемент в иерархии макета



МЕДИУС

# КОМПЬЮТЕРНЫЙ ТОМОГРАФ

4 поколения

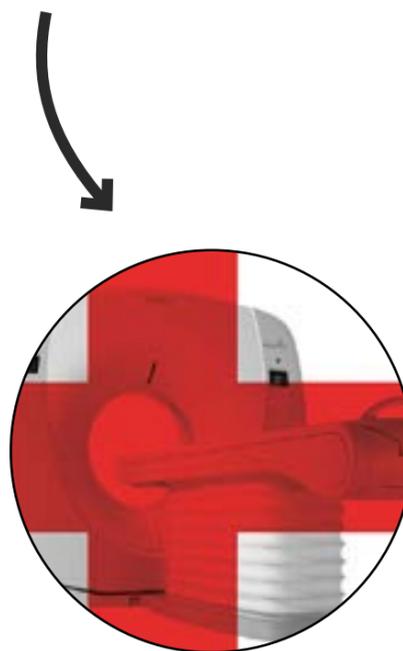
- Заключение исследования в течение 30 минут
- Построение 3D-модели всех органов и систем

Возможны противопоказания, проконсультируйтесь со специалистом

Курс Осознанный Графдизайн  
Александр Памиков, 5 поток



Томография нужна для лечения. А лечение это больницы. Гуглим образ больницы. Видим важный **знак этой ниши** — красный крест.



Используем знак в качестве крупной фигуры. Разумеется, плохо было бы просто ставить красный крест посреди макета. Обязательно важно дополнить его, **связать** с другими элементами. В этом макете с графикой.

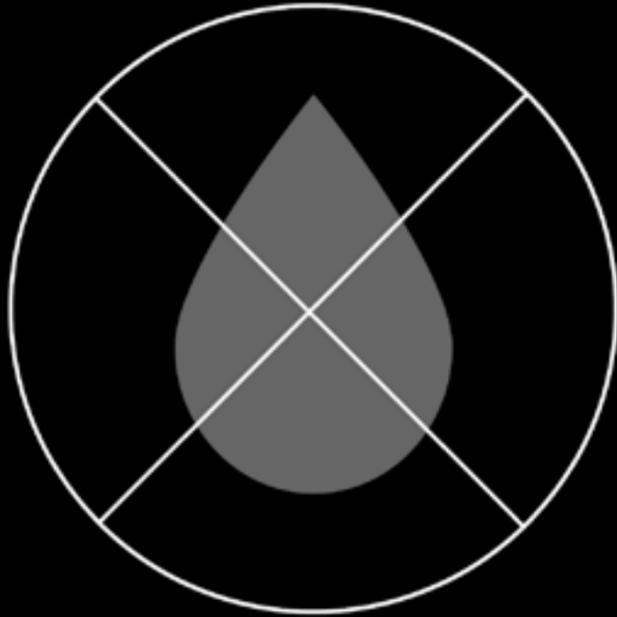


**Описание образа больницы:** чистота, стерильность, безопасность. Отсюда принципы верстки — минимум элементов, много чистого белого воздуха.

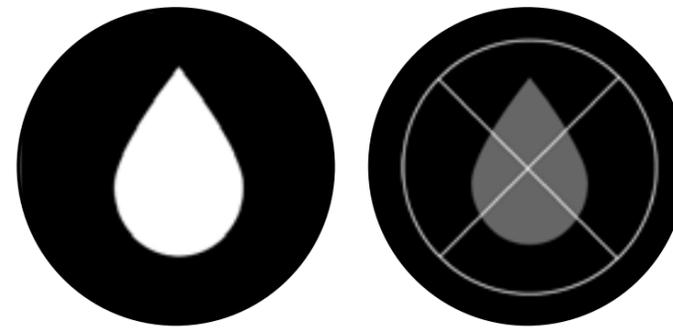
# Нет ВОДЫ.

Горячей воды  
не будет  
с 6 по 14 июня

За это время «Мостепло»  
осмотрит и отремонтирует  
трубы, насосы и другое  
оборудование, чтобы горячая  
вода была постоянно.



6 ср июня	7 чт июня	8 пт июня	9 сб июня	10 вс июня
X	X	X	X	X
11 пн июня	12 вт июня	13 ср июня	14 чт июня	15 пт июня
X	X	X	X	Water drop icon



**Ниша** макета — ЖКХ. Про отклю-  
чение воды. Образ воды это часто  
капли. Капля сама по себе стала  
знаком-иконой. Поэтому тут даже  
выдумывать не надо, берём **ПИКТО-  
грамму капли воды.**

Перечеркивание капли это попу-  
лярный **знак**. Он обозначает от-  
сутствие/запрет. Усиливаем пере-  
черкивание **контрастом по цвету**.  
Делаем каплю темно-серой.

01 Январь 2020							
№	пн	вт	ср	чт	пт	сб	вс
01			1	2	3	4	5
02	6	7	8	9	10	11	12
03	13	14	15	16	17	18	19
04	20	21	22	23	24	25	26
05	27	28	29	30	31		

**Образ структурированного  
времени** это часто календарь.  
Поэтому используем его кон-  
струкцию верстки в макете. С  
некоторыми дополнениями.

**Описание образа  
может иметь огромное  
значение. Исходя лишь  
из него мы способны  
определить дизайн  
МНОГИХ ЭЛЕМЕНТОВ**

**▲** Для использования описания образа требуется более прокачанный навык графического мышления

2019

# ОТБОР В КОСМОНАВТЫ

## Физические кондиции

Легко проплывете 1 км	Можете пробежать 15 км	Длина ступни ≤ 29,5 см
Возраст до 35 лет	Рост 150-190 см	Вес 50-90 кг



### Этапы проверки

- 1 Соответствие требованиям по образованию
- 2 Тестирование физической подготовленности
- 3 Оценка психологических качеств претендентов
- 4 Комплекс медицинских обследований

### Образование и опыт

- + Проработали ≥ 3 лет по специальности
- + Знаете историю космонавтики
- + Говорите на английском
- + Диплом по специальности: инженерная, техническая, естественно-научная

РОСКОСМОС



Макет от Роскосмоса. Гуглим. Видим, что в образе ракет Роскосмоса преобладает **черно-белая** палитра. С красным акцентным цветом. Отсюда цвета макета.

Вдобавок, **описываем** форму ракет — выточенная угловатость под 45° и 90°, точность, строгость, технические маркировки.

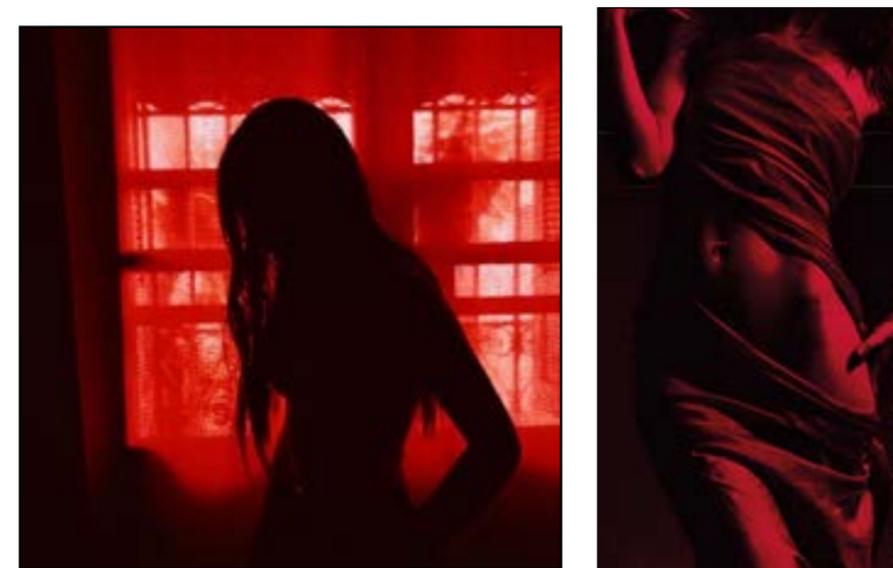
Отсюда **дизайн фигур** макета:



В качестве **графдоминанты** берем графику с прямым образом космонавта.

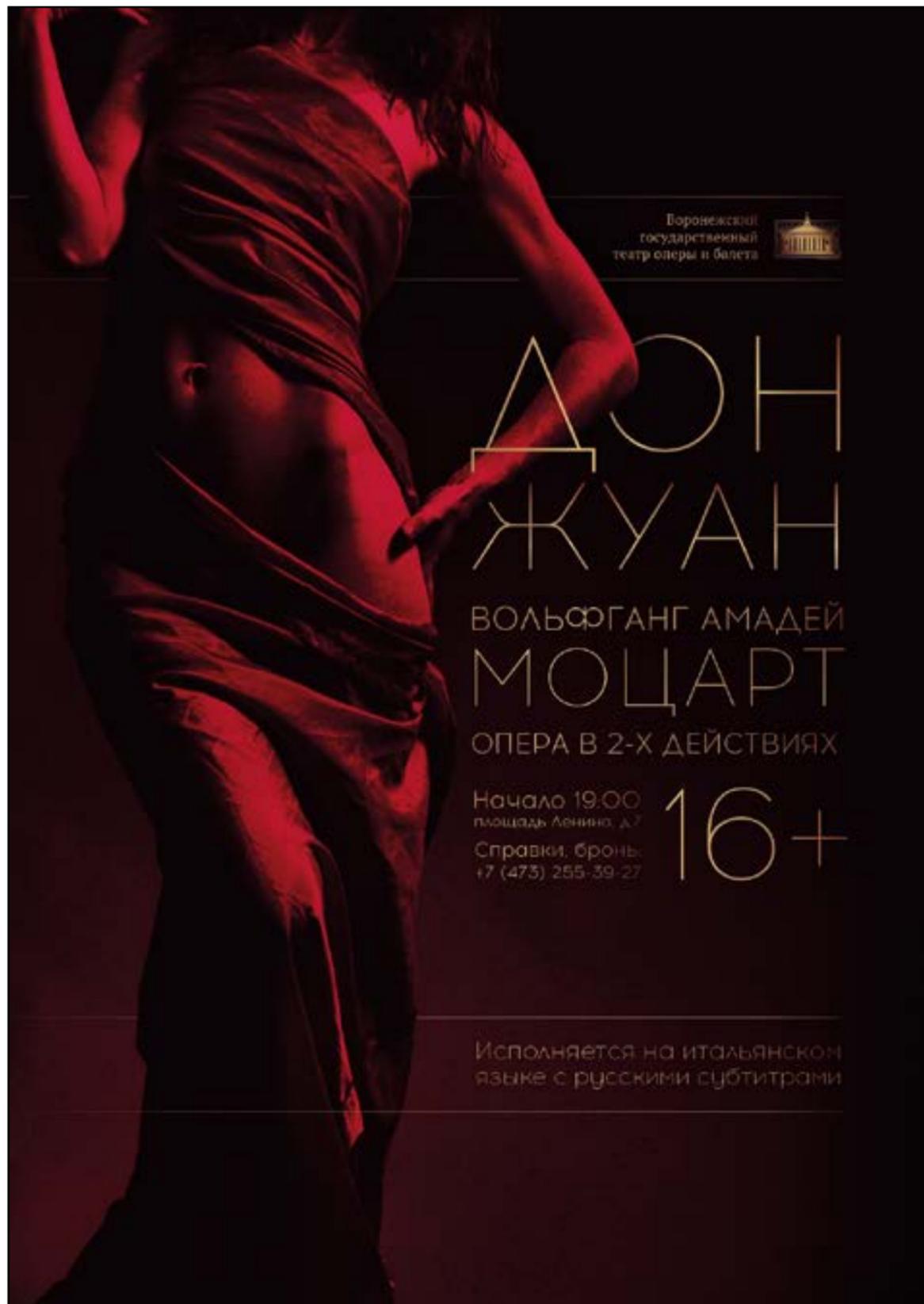
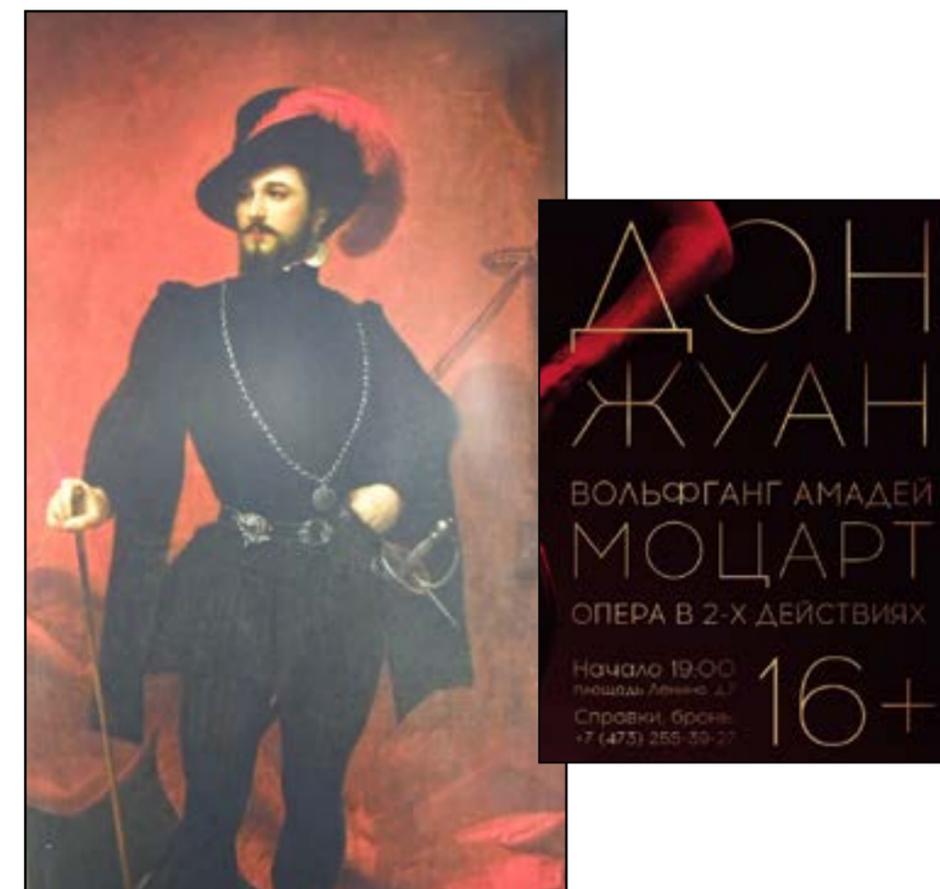
Дон Жуан — один из «вечных **образов**» литературы Нового времени: ненасытный обольститель женщин, родом из Испании.

**Атрибут** обольщения — красный цвет. Даже в Амстердаме есть квартал Красных Фонарей. Поэтому, в качестве **графдоминанты**, используем соблазнительный образ женщины в черно-красном цвете.



**Описание образа Дон Жуана** — изысканный, дорогой, эстетичный. Чтобы передать это настроение образа мы сделаем всю типографику с переливами золота.

Вдобавок, **описание образа** влияет на другой параметр шрифта — его начертание. Его мы сделаем тонким. Оно подчеркивает утонченность Дон Жуана.



Челлендж куратора Осознанного Графдизайна  
**Елизавета Черникова**



Курс Осознанный Графдизайн  
 Дарья Ерофеева, 15 поток

Шаверма это что? Фаст-фуд.  
 А какое **описание** у образа фаст-фуда?  
 Насыщенный, кричащий, сочный, быстрый.

Исходя из этого описания, мы определяем дизайн элементов и принципы верстки через **графсистему Аниме**. Она идеально сочетается с этим описанием.

Получаем игривый, кричащий дизайн элементов. Принципы верстки соответствуют — легкий хаос, наклоны, крупная центральная графдоминанта.

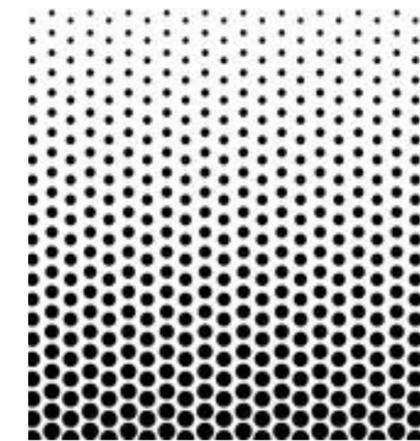


Японский смайл, собранный из символов



designed by freepik

Спич-баблы как характерная фигура графсистемы Аниме



Halftone pattern как характерная текстура графсистемы Аниме



Шаверма превратилась в стикер благодаря характерной обводке. Это **графметафора**.