

Лабораторная работа №10 Композиция

Тема: Композиция

Цель работы: научиться использовать теорию композиции на практике.

Что нужно сделать: внимательно изучить теорию и на её основе создать плакаты.

Требования:

- Назовите файл правильно (ФИ, №группы, № или название лабораторной работы)
- Нарисуйте 3 принципиально разных по дизайну информационных плаката

Теория

Основные виды плоскостных композиций:

- Симметричная (Рис. 1)
- Асимметричная (Рис.2)

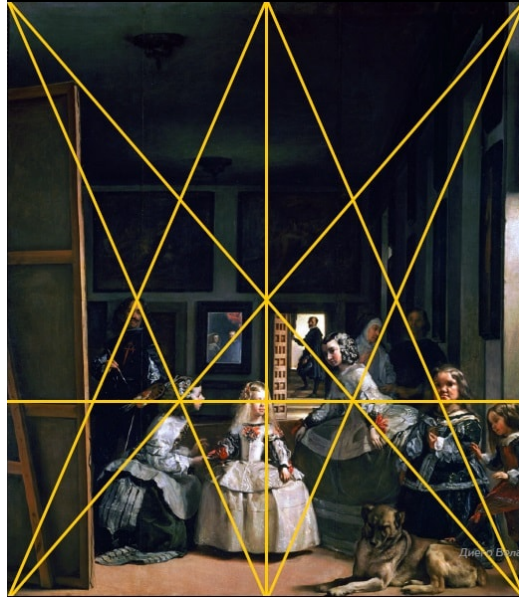


Рис. 1

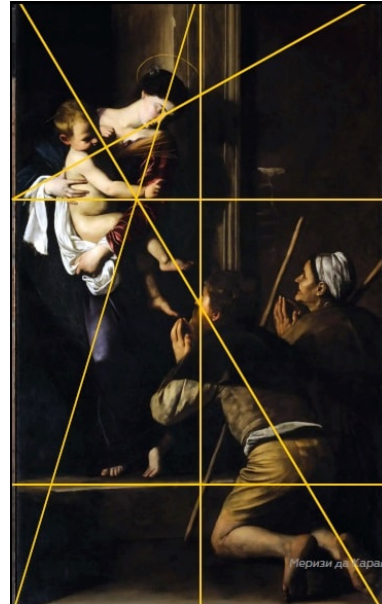


Рис. 2

Также выделяют:

- горизонтальную
- вертикальную
- диагональную
- круговую
- глубинную
- ракурсную
- всегда можно создать свой собственный вариант

Создание композиции также подчиняется нескольким основным правилам размещения якорных объектов.

Якорные объекты – это ключевые точки взаимодействия мозга пользователя с областью композиции.

Правило размещения в угловых точках и в центре. Именно эти места на плоскости человеческий мозг обрабатывает лучше всего, они являются самыми активными в прямоугольнике.

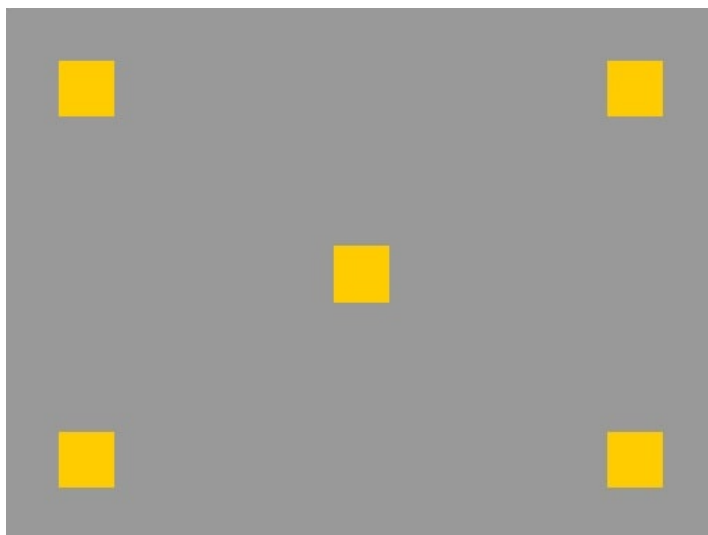


Рис. 3

Правило силовых сторон. Якорные объекты также можно разместить вдоль одной из силовых сторон композиции.



Рис. 4

Как выбрать тип композиции и правило размещения якорных объектов? Исходя из целей вашей игры и контента. При этом контент является основой всей композиции. Вам нужно сделать такую композицию, чтобы контент удачно сыграл с наблюдателем.

Для создания композиции, как правило, используют сетки. Сетки бывают: колоночные, строчные, в клетку, в косую линию, радиальные, сетка Вилларда (микроформатные), ромбические, фасетные и т.д.

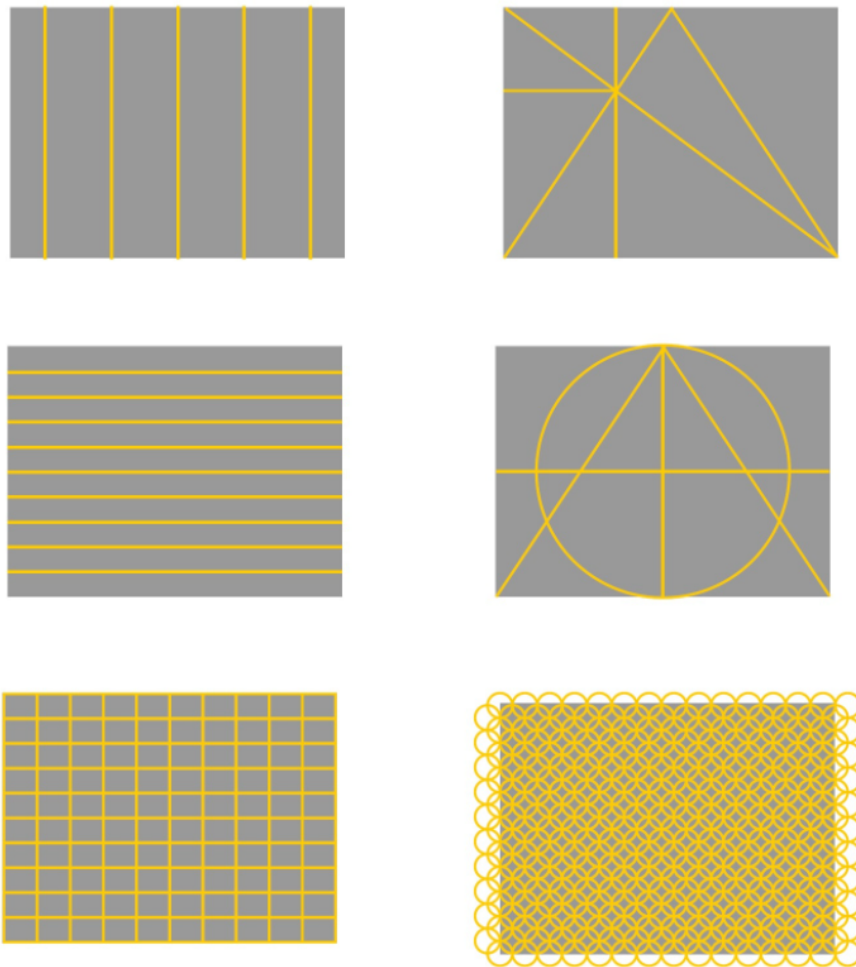


Рис. 5

Чтобы человек понял, на что он смотрит, мозгу нужно провести определенную работу:

Провести селекцию. Человек выделяет объект, на который смотрит.

Организовать информацию. Объект идентифицируется по ряду признаков. Мозг ищет в памяти похожие атрибуты.

Провести категоризацию и приписать наблюдаемому объекту свойства других объектов этого класса.

Ваш оппонент будет рассматривать страницу сайта или картину так, как вы ему скажете и подадите информацию. Вы можете направить его любым из путей, который нужен для достижения ваших целей.

Если ваша композиция составлена правильно, наблюдатель будет взаимодействовать с теми якорными объектами и в той последовательности, в которой вы ему покажете.

Базовые элементы композиции

Компонентами композиции являются:

Точка

Линия

Прямоугольник

Окружность

Многоугольник

Все макеты могут состоять из этих базовых элементов.



Рис. 6



Рис. 7

Чтобы ваш оппонент хорошо считал якорный объект, нужно дать ему немного пространства (white space). Это нужно, чтобы облегчить восприятие элементов мозгу вашего оппонента. Чем больше «белого пространства» у объекта, тем легче его заметить и считать. Вы также можете управлять вниманием оппонента при помощи увеличения или уменьшения этого пространства.

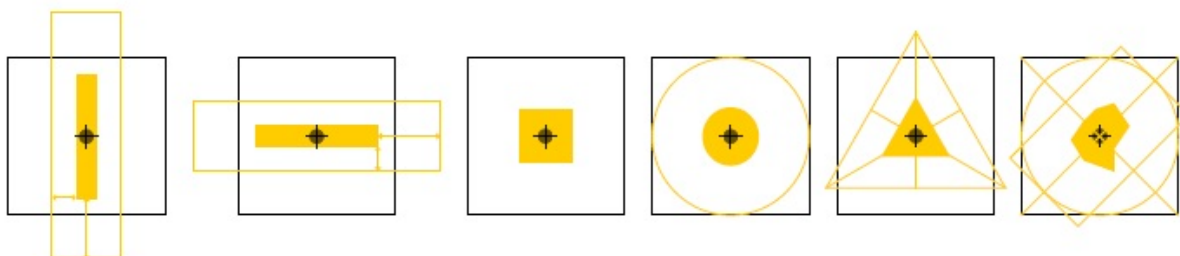


Рис. 8

Из этого выведено правило «внутреннего и внешнего».

Внутренний отступ должен быть равен или быть меньше, чем внешний.



Alyson Sholtz / Investigations into space, light and matter

Art&Culture | Interview

American artist Alyson Sholtz on her research and exploration of nature, light and space in conversation with Maria Abramenko.

Рис.

Чем



Jose Dávila / Tension, Compression and Balance

Art&Culture | Interview

A virtual visit to Jose Dávila's studio in conversation with Maria Abramenko. Trained as an architect, Jose Dávila creates minimal installations and photographic works with a reference to 20th century avant-garde art and architecture.

9

проще воспринимается вашим оппонентом композиция, тем лучше. Ваша задача – сделать восприятие всех элементов композиции максимально простым.

Группировка элементов

Существует 3 типа группировки информации по принципу воздействия, которые мы можем подать в плоскостном дизайне:

- Инфо-блок
- Промо-блок
- Блок разрыва

Инфо-блок – это текст. Он должен передать сообщение. Состоит из множества многоугольников (букв) и сложен для восприятия. Инфо-блок является самым медленным по передаче информации оппоненту.

Промо-блок – это видео или изображение, взаимодействует с эмоциями и должен заворочить человека, используя основные рычаги манипуляции.

Блок разрыва – разрыв контента и сюжета в композиции. Блоком разрыва может быть контрформа, полоска или отсутствие контента.

Рифмы блоков:

Мозг лучше всего воспринимает информацию, когда она разнообразна. Мозг не нужно перенапрягать однотипной информацией. Правая доля мозга больше работает с изображениями, а левая возбуждается при аналитическом мышлении и обработке текстовой информации.

Стоит чередовать нагрузку на мозг оппонента. Блок разрыва можно ставить там, где он будет выгоден.

РИФМЫ

| | | |
|-------------------|-------------------|-------------------|
| Промо-блок | Промо-блок | Инфо-блок |
| Инфо-блок | Инфо-блок | Промо-блок |
| Промо-блок | Инфо-блок | Промо-блок |
| Инфо-блок | Промо-блок | Инфо-блок |

Блок разрыва можно ставить везде где он будет помогать сюжету

| |
|-------------------|
| Инфо-блок |
| Промо-блок |
| Промо-блок |
| Инфо-блок |

Рис. 10

Группировка через гештальтизм:

- Закон близости. Объекты, расположенные рядом, имеют тенденцию восприниматься вместе.

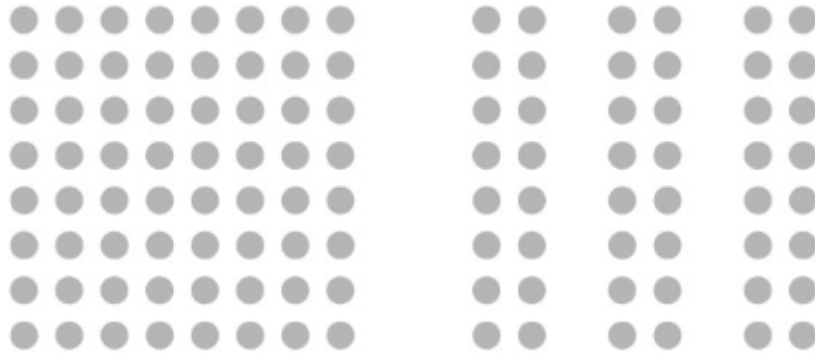


Рис. 11

- Закон схожести. Объекты, которые похожи по атрибутам, будут восприниматься как группа.

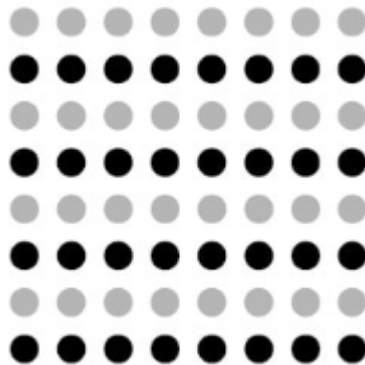


Рис. 12

- Закон закрытости. Неполные силуэты достраиваются в восприятии до полных.



Рис. 13

- Закон симметрии. Симметричные объекты и выровненные вокруг центральной точки объекты воспринимаются как часть цельного объекта.



Рис. 14

- Закон общего поля. Элементы, которые лежат на одной плоскости или в одном поле, воспринимаются как одно множество.

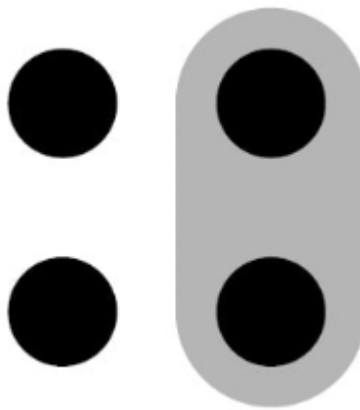


Рис. 15

- Закон связности. Элементы, объединенные общим элементом, воспринимаются как одно множество.

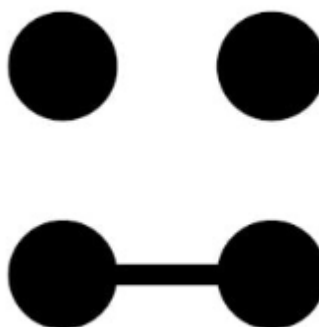


Рис. 16

- **Закон общей судьбы.** Элементы с одинаковым направлением движения воспринимаются как целое.



Рис. 17

Также нужно учитывать законы взаимодействия:

Закон Фиттса. Время, необходимое для быстрого перехода к целевой области, зависит от соотношения расстояния до цели и ширины цели. Если вам нужно далеко тянуться к кнопке, нужно сделать ее больше.

Закон Хика. Чем меньше элементов, тем меньше времени занимает выбор одного из них.

Закон Якоба. Пользователи предпочитают, чтобы ваш продукт работал так же, как и все другие продукты, которые они уже знают.

Закон упрощения. Люди будут воспринимать и интерпретировать двусмысленные или сложные изображения как самую простую форму, потому что именно интерпретация требует наименьшего познавательного усилия.

Закон Миллера. Кратковременная человеческая память, как правило, не может запомнить и повторить более 5-9 элементов.

Бритва Оккама. Не следует привлекать новые сущности без крайней на то необходимости.

Закон Паркинсона. Рост приводит к усложненности, а усложненность – это конец пути.

Закон крайней позиции. Мозг лучше всего запоминает первый и последний элемент серии.

Эффект Ресторффа. Объект, выделяющийся из общего ряда схожести однородных объектов, запоминается лучше других.

Эффект Зейгарник. Человек лучше запоминает прерванные действия, чем завершённые.

Вывод

Как правильно сделать композицию?

Берем контент -> Разбиваем его на сюжет-> Выбираем метрическую систему для подачи контента -> Контролируем работу пятен -> Приводим хаос к порядку. Убираем ненужные мелочи -> Проверяем по психологическим моментам.

Задание

Темы:

- Кино
- Театр
- Вечер стихов
- Музыка
- Художественная выставка

Что должно присутствовать на плакате:

- Текст
 - Адрес, по которому проводится мероприятие
 - Дата и время проведения
 - Название и тематика
 - Небольшое описание мероприятия
- Фотография или своя иллюстрация

Примеры:



