



Dizajn grafičkih medija I

# MAPA VJEŽBI

2021/2022

Jakov Marjanović



**Završena srednja škola:** Klesarska škola, Pučišća, Brač

**Upoznat/a sam s radom u sljedećim programima za grafičku obradu:** Adobe Illustrator, Adobe Photoshop

**Područja interesa:** Web dizajn, Umjetnička fotografija, dizajniranje fontova te medija na kojima se primjenjuju.

**Kratki životopis:** rođen sam 13. 2. 2002. te svoje obrazovanje sam započeo u rodnom mjestu. Kroz godine iskustva provedenih u sustavu obrazovanja stekao sam vještine koje su oblikovale moja mišljenja u širem smislu, te kroz struku u srednjoj stekao iskustva vrijedna i meni i drugima. Svoj preokret u struci mijenjam akademске godine 19./20. kad sam upisao Grafički fakultet u Zagrebu. Promjena okoline stvara dojam novog početka u kojem hvatamo prilike naše budućnosti.

## Dizajn grafičkih medija I

# INFO

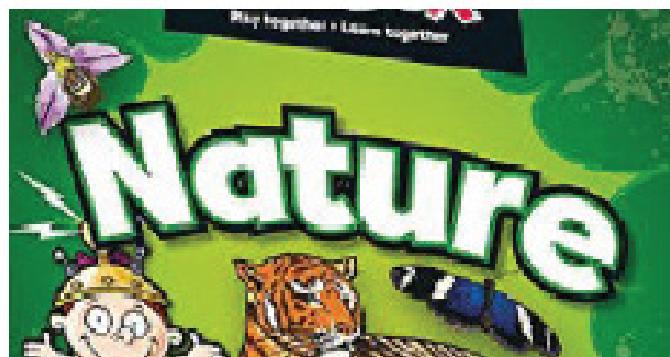
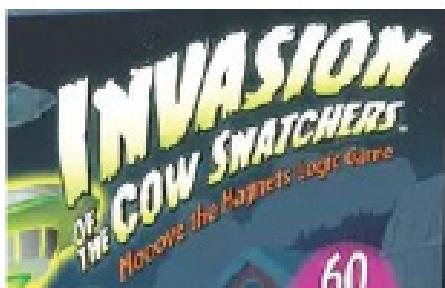
## VJEŽBA 1

### ISTRAŽIVANJE

**ECO igre su dizajnirane kako bi suptilno privukle pažnju velikih problema. Ciljana publika su stari i pogotovo mladi kako su oni naša budućnost.**

## VJEŽBA 1

### IDENTITETI (Tema B - Koncept stolnih igara)



## VJEŽBA 1

# ZAPAŽANJA I ZABILJEŠKE

Vizualni identitet je bitan dio dizajniranja igre jer podsjeća korisnika na igru, odnosno prijašnje iskustvao sa istom. Identitet se stvara distribucijom već dobrog dizajna.

Boje su također važan dio dizajniranja, kako i identiteta tako i cijele ambalaže. Ovisno o temetici igre koristit će se boje hladnog odnosno toplog spektra.

Tipografija ima puno utjecaja na sveukupni i početni dojam jer govori za koga je igra namijenjena, mlađim ili starijim osobama.

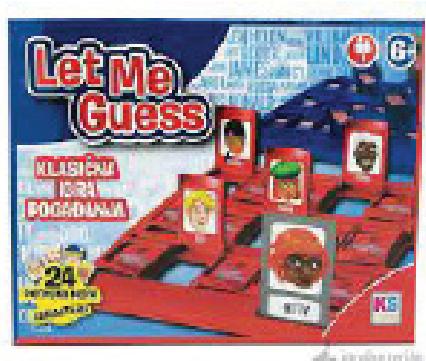
Ilustracije nas često zadive detaljima, ali i svojom jednostavnosću služe kao tematski prikaz igre.

Ikone imaju svrhu uljepšavanja poruke tj. vizualno slanje iste.

Interakcija ovisi o pravilima igre koja mogu, ali i ne moraju biti dobro osmišljena.

# VJEŽBA 1

## BOJE

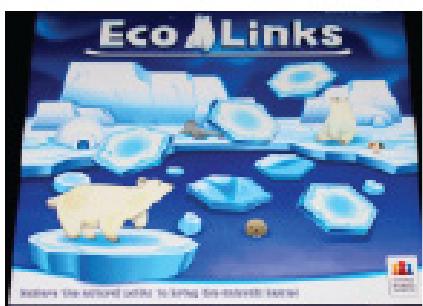


#378343

#9CC43C

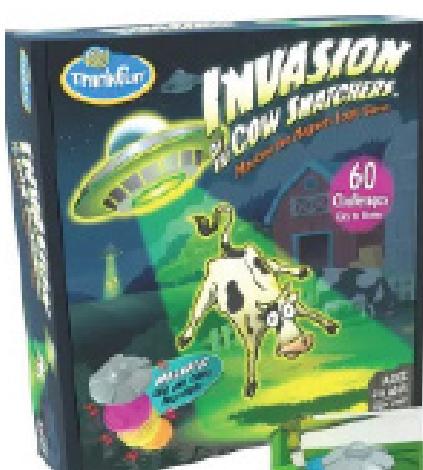
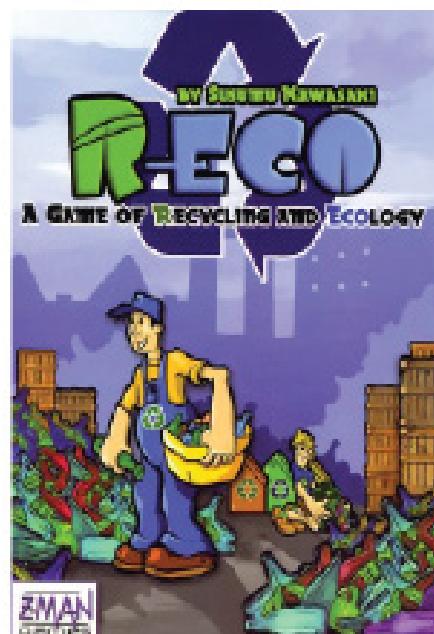
#CB4739

#202C5D



#64CBF1

#224192



#2F414E

#2EAB80

#746AB0

#7DC042

## VJEŽBA 1

### TIPOGRAFIJA



Grilled Cheese  
BTN Wide Bold



Durango  
No2



Roller World  
BTN Bold Outline



Biff Bam Boom  
Regular

Cresta Black



# VJEŽBA 1

## IKONE



Mystery card (keep hidden)

PLAYER 1



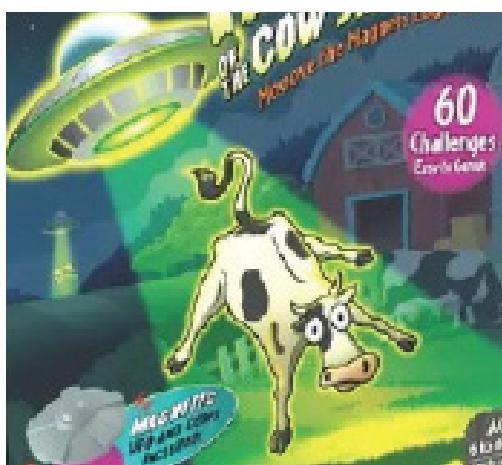
Face card grid (4 x 5 cards)

PLAYER 2



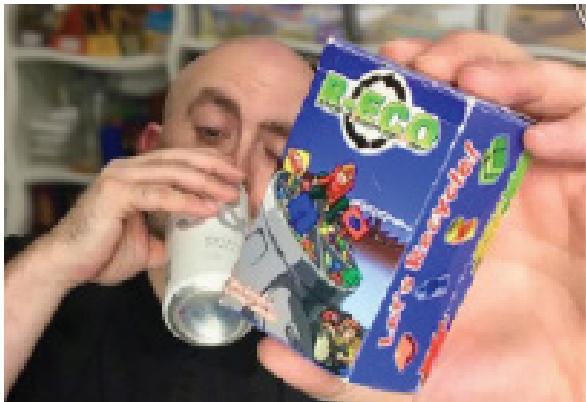
# VJEŽBA 1

## ILUSTRACIJE



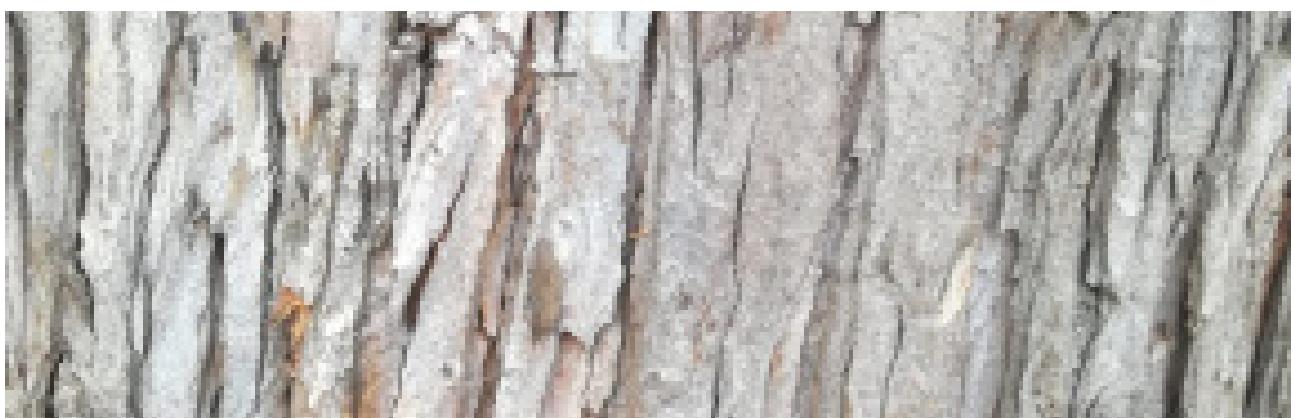
# VJEŽBA 1

## INTERAKCIJA



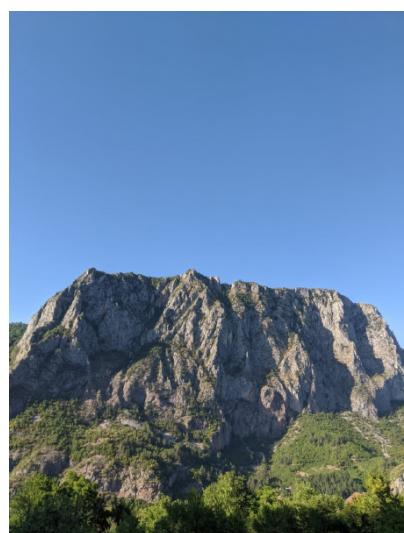
## VJEŽBA 2

### UZORCI



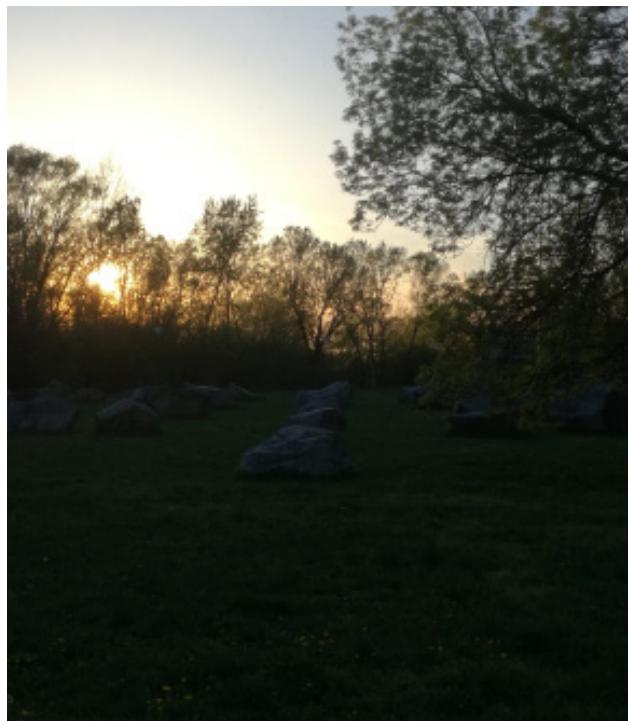
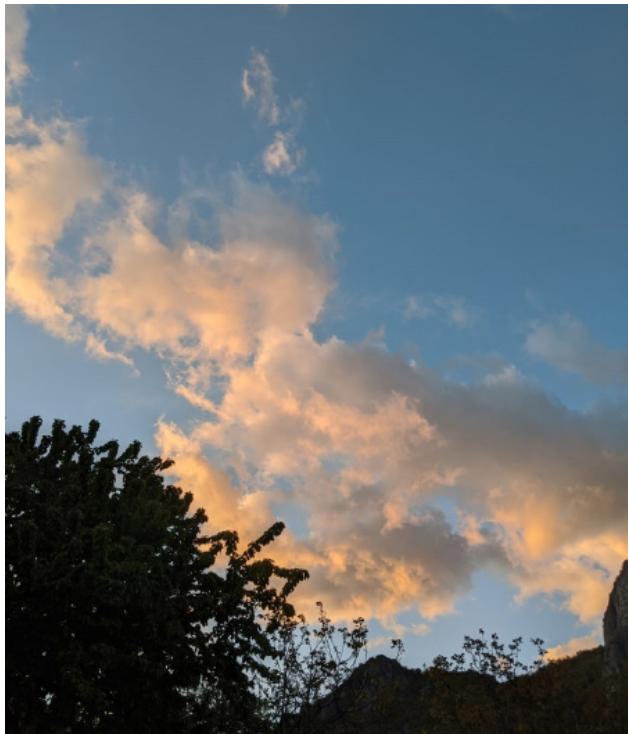
## VJEŽBA 2

### OBLICI

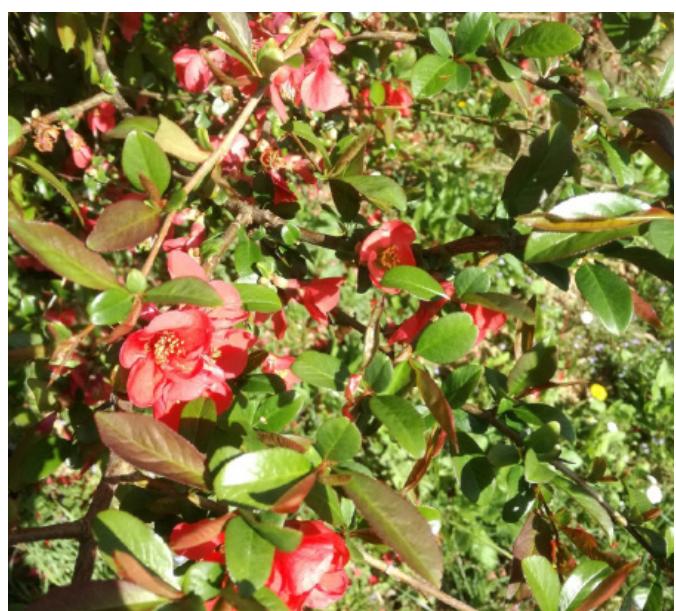
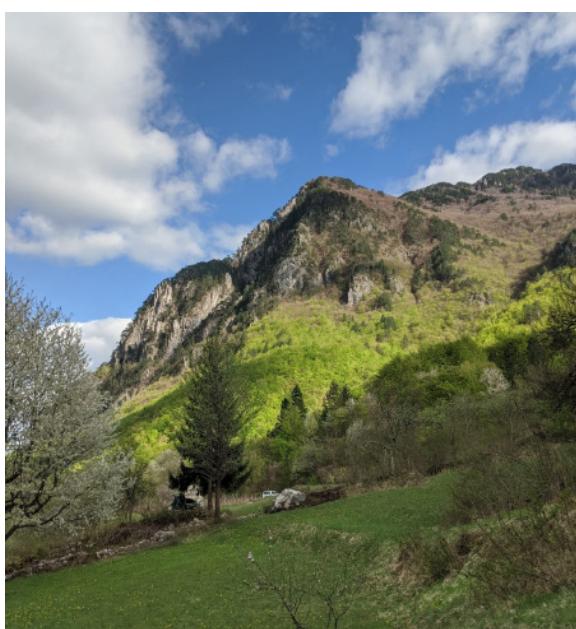


# VJEŽBA 2

## BOJE



#EF4B5   #F5BD7   #D3D7D   #4973A  
#C2DB7   #3C663   #5B534   #E5C68



## VJEŽBA 2

### TEKSTURE



## VJEŽBA 3

### 1. Analizirajte 2 postojeća zaštitna znaka sličnih igara



#### ILLUSION

Glavni vizualni element je upitnik koji u sebi sadrži oblike crvene, plave, žute i zelene boje. Raznovrsnost istih predlaže na različitost područja pitanja.

Značenje je to da se radnja odvija postavljanjem i odgovaranjem upita. Asocira na dinamiku igre svojim nepravilnim oblicima unutar upitnika. Značenje potiče publiku da daje odgovor na pitanje postavljeno znakom. Znak je jednostavan i obilježen ravnim i krivuljavnim linijama te daje jak utisak.

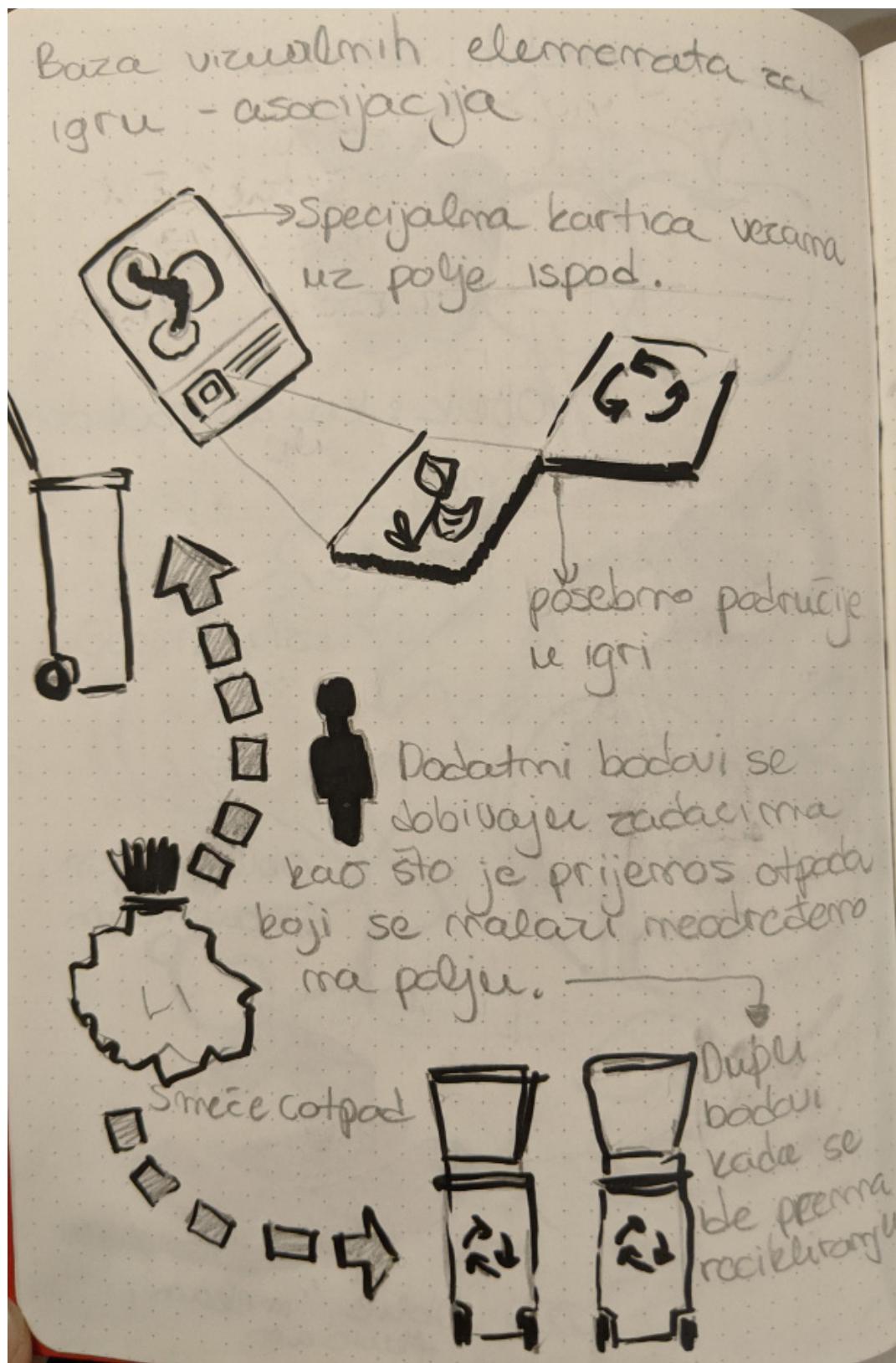
#### KELTIS

Znak čini vizualni element saставljen od četiri segmenta. Značenje se može protmačiti kao povjesno, edukacijsko te borbeno i avanturističko jer ono asocira na Keltike poznati po ratnim iskustvima. Kompleksan je usmislu linija no jednostavak što se tiče simetrije. Still potječe iz vikinške kulture, osnovna forma je kružnica i boja asocira na zemlju i kamen.



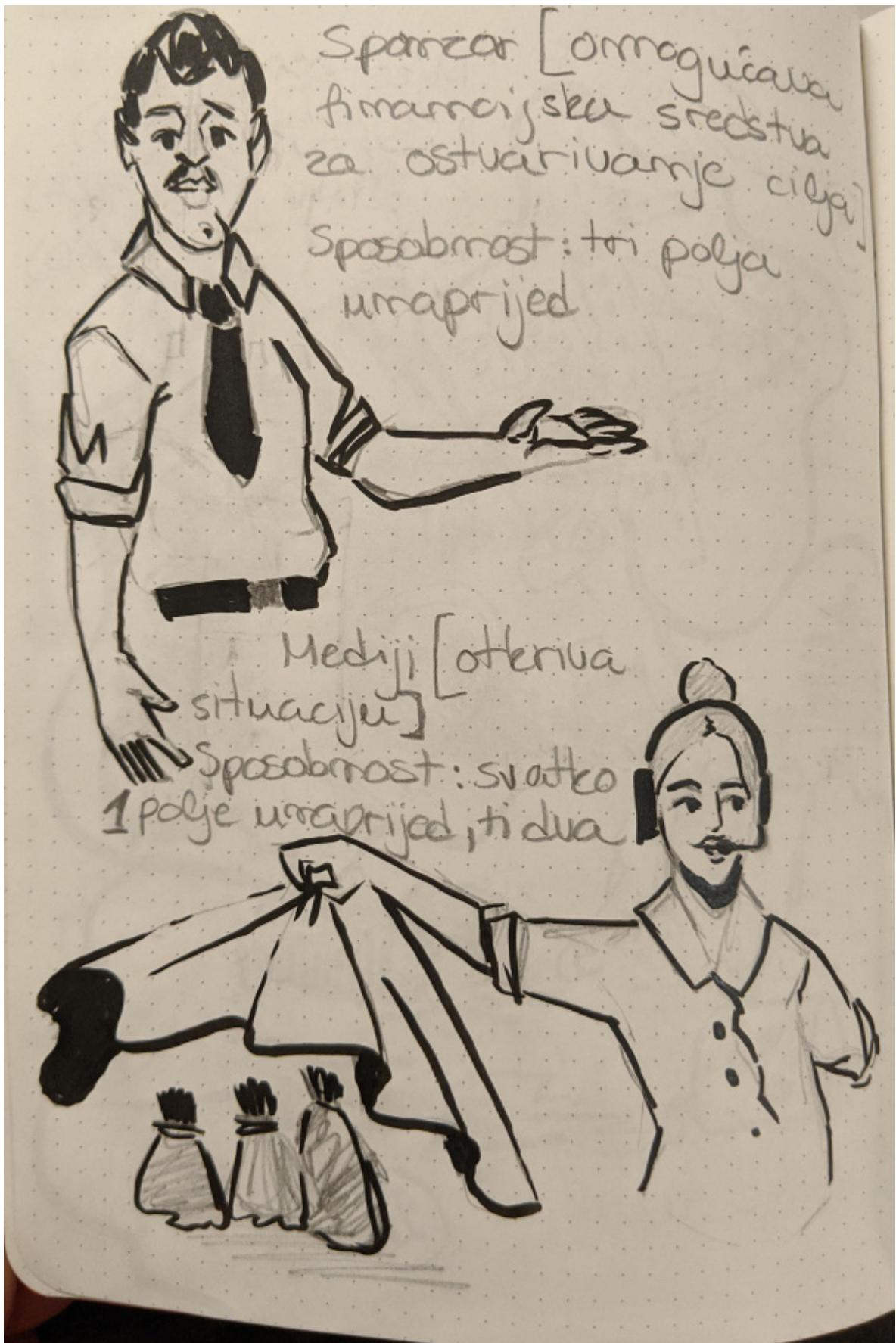
## VJEŽBA 3

### 2. Generirajte bazu vizualnih elemenata - asocijacija - Mehanika igre



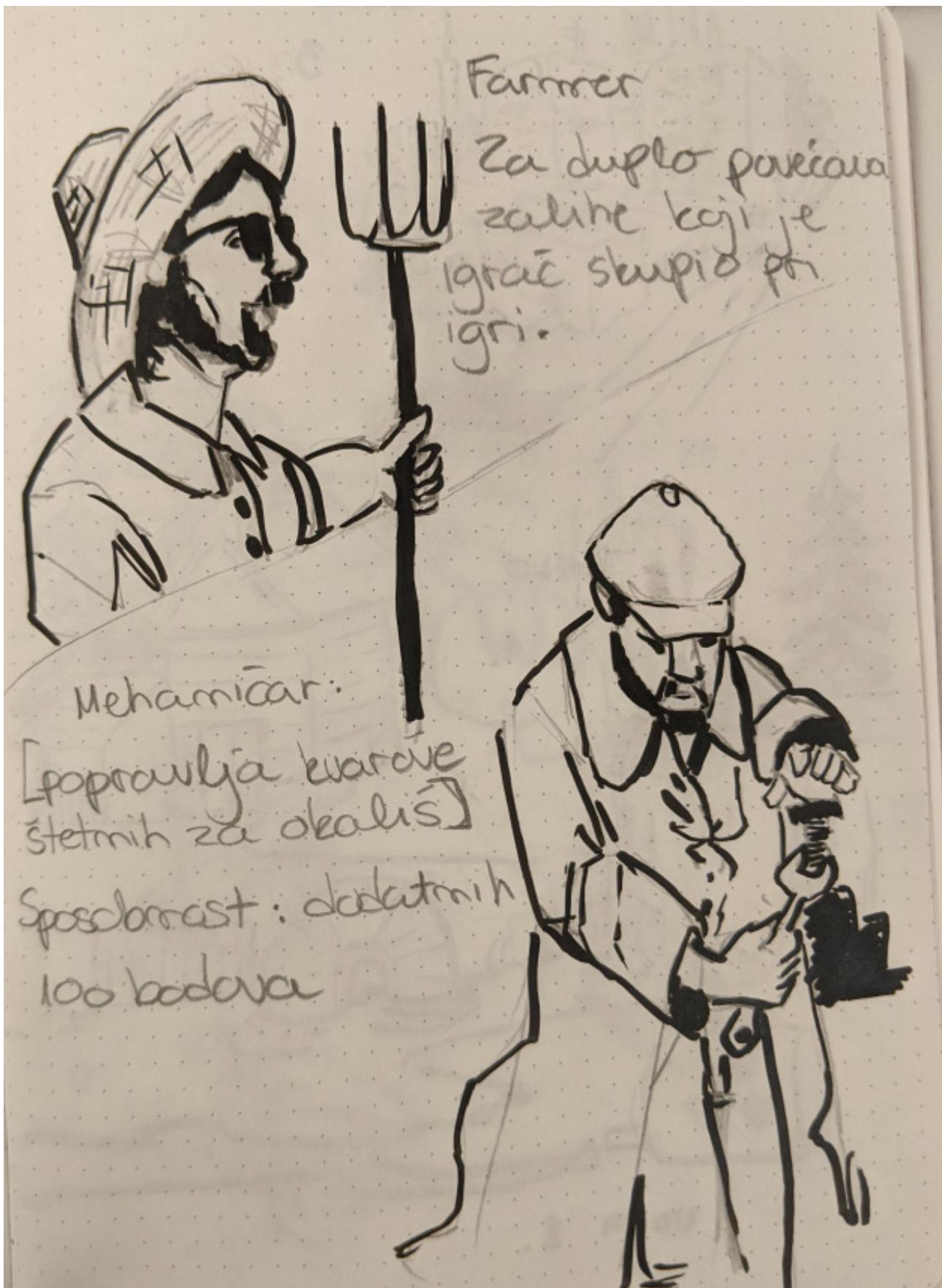
## VJEŽBA 3

## Likovi



## VJEŽBA 3

## Likovi



## VJEŽBA 3

## Mjesta



## VJEŽBA 3

### 3. Opis zaštitnog znaka

Kako se radi o prirodi i recikliranju elementi lista i strelica će biti prisutni u dizajnu zaštitnog znaka.

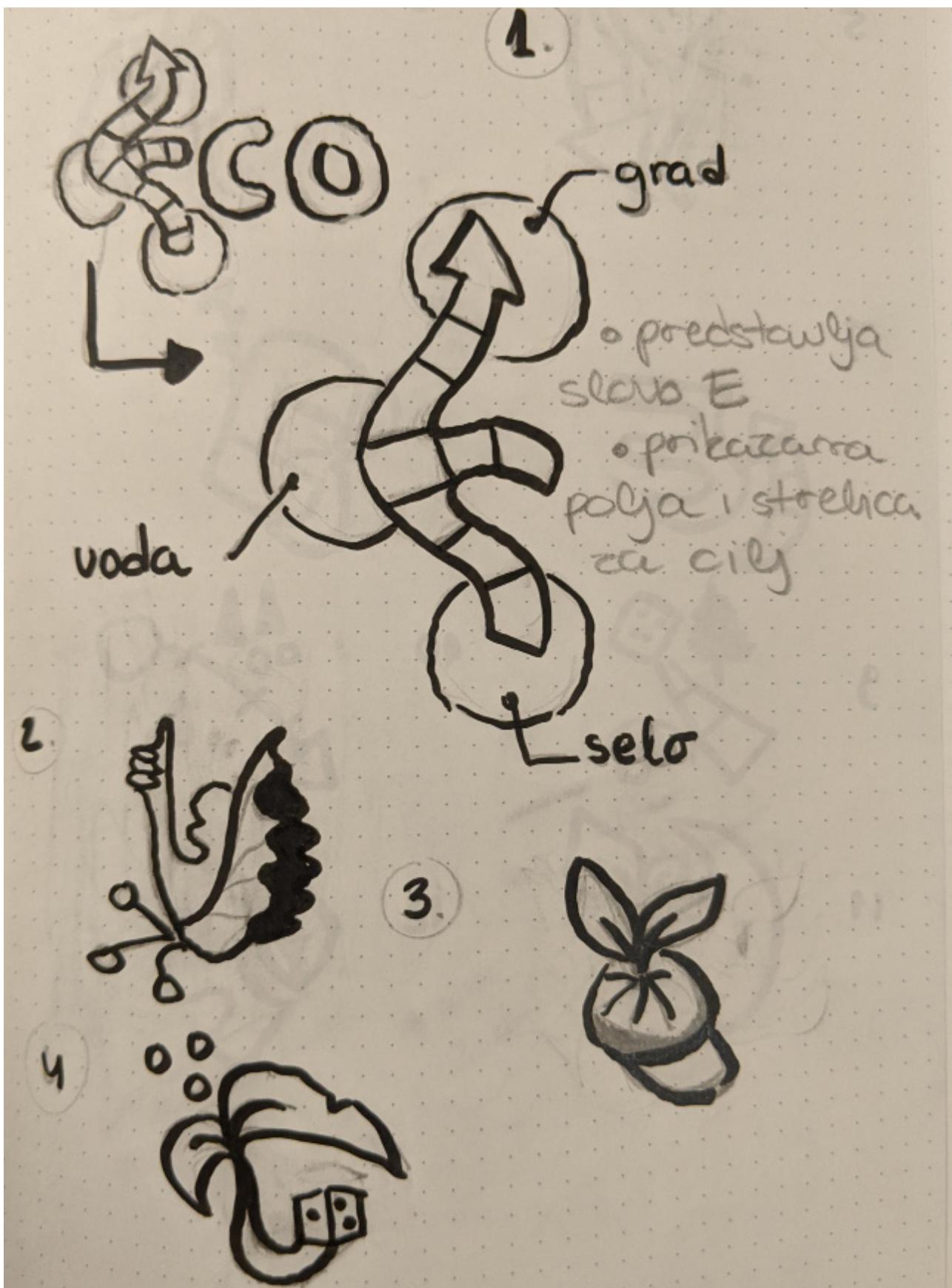
Želim izbjegnuti simetriju, ali isto tako ne želim zakomplicirati stvari. U znak sam mislio i ukomponirati ideju igranja igre uključujući polja i konačni cilji igre. Dizajn znaka bi trebao biti jednostavan, ali upečatljiv tako da prenosi željenu poruku. Estetika je važna jer prvi dojmovi su najvažniji stoga jesan i lijep dizajn je dobrodošao. Glavna tema igre je recikliranje što mora uključiti i ljude koji predstavljaju igrače, stoga ruka kao aktivni segment čovjeka u recikliranju imat će ključan utjecaj.

### 4. Analiza materijala iz prirodnog okruženja

Iz prošle vježbe sam namjeravao iskoristiti boje kako nisu prejake jer su ti tonovi umirujući. Uz tonove bi volio iskoristiti pojedine uzorke iz prirode kao uzorke na poljima ili karticama. Oblici bi bili oni apstraktni za ispunu prostora, ali bi se osjetila i figurativnost u njima.

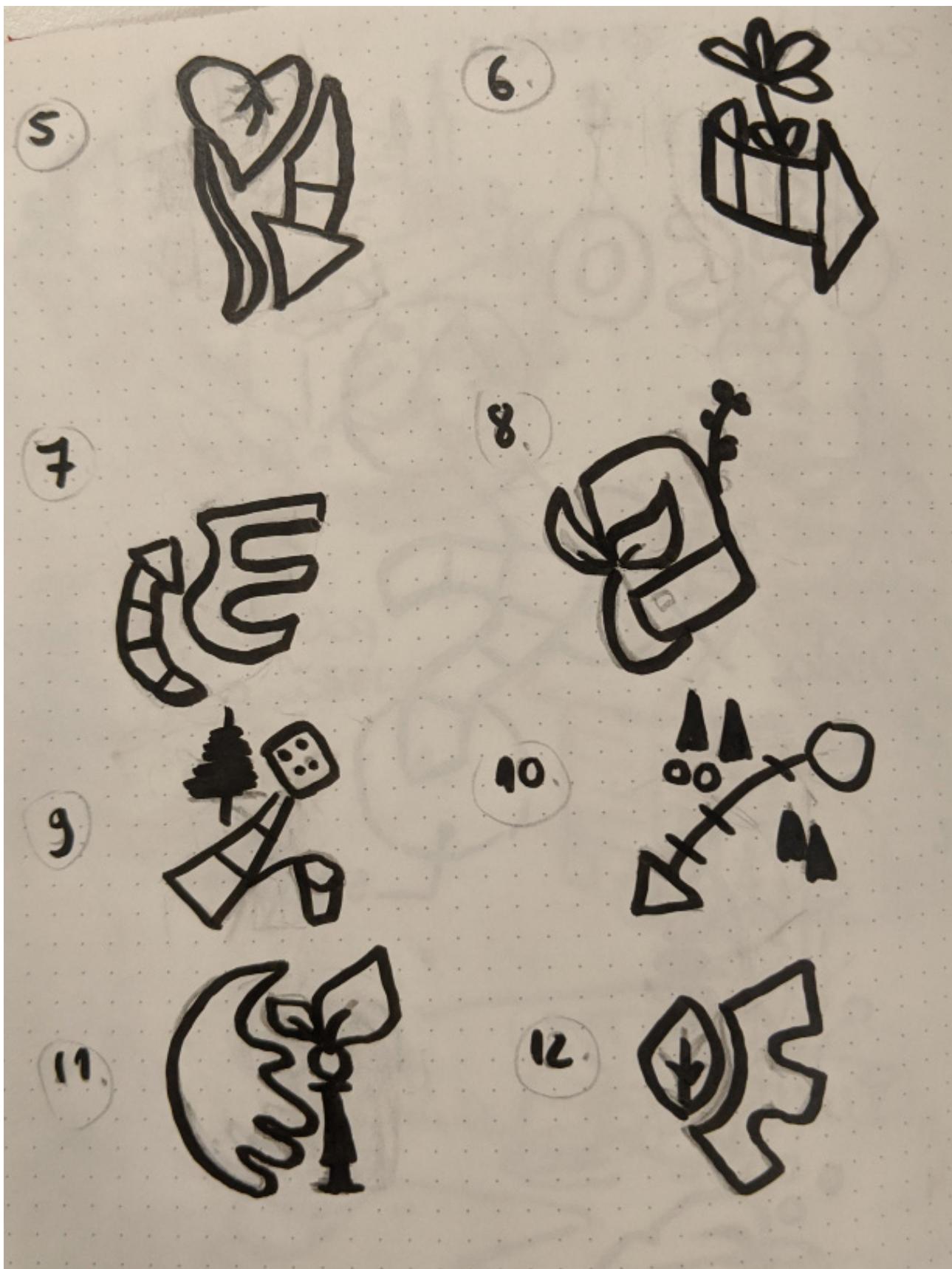
## VJEŽBA 3

### 5. Generiranje ideja - zaštitni znakovi



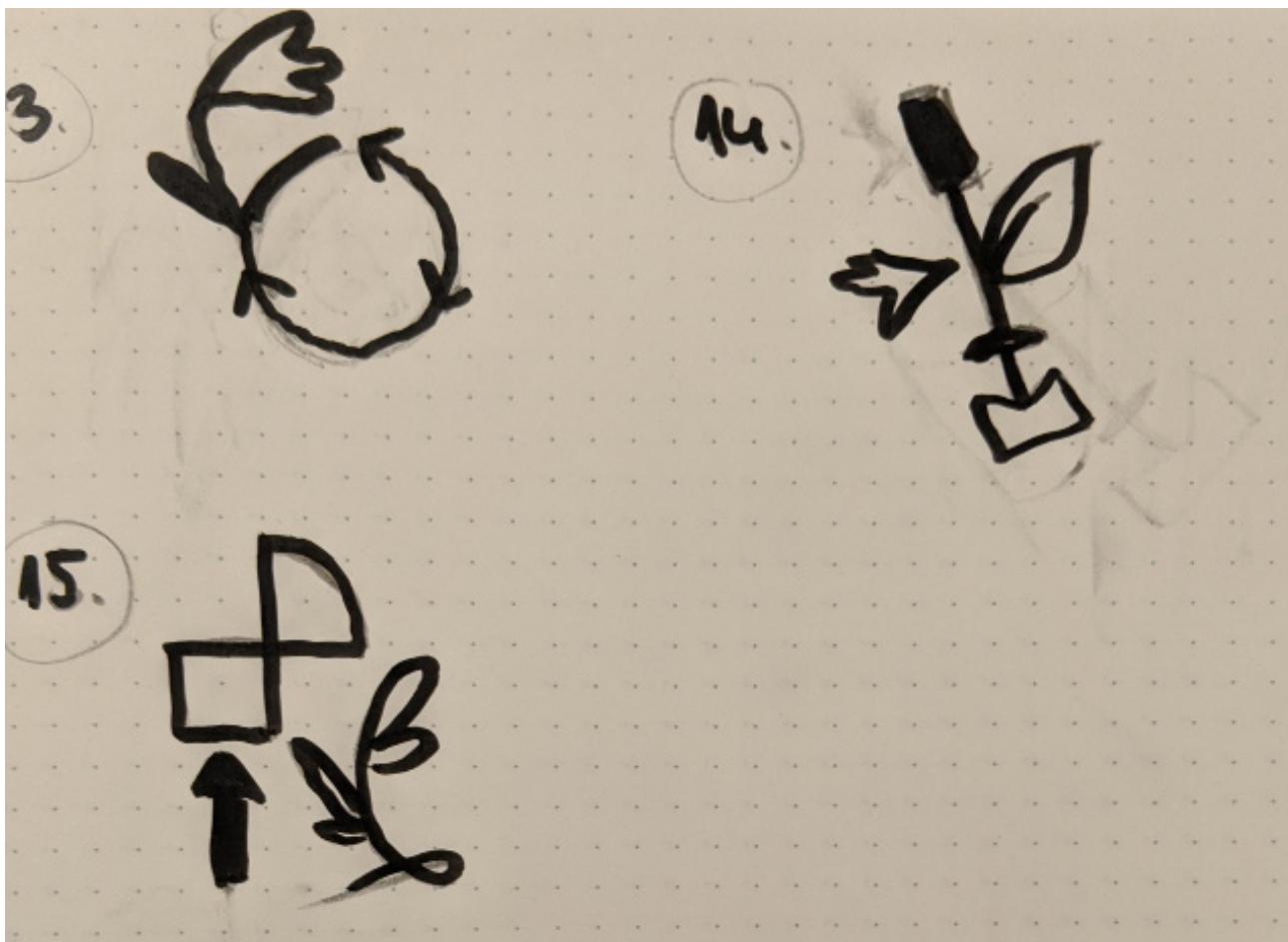
## VJEŽBA 3

### Generiranje ideja



## VJEŽBA 3

### Generiranje ideja



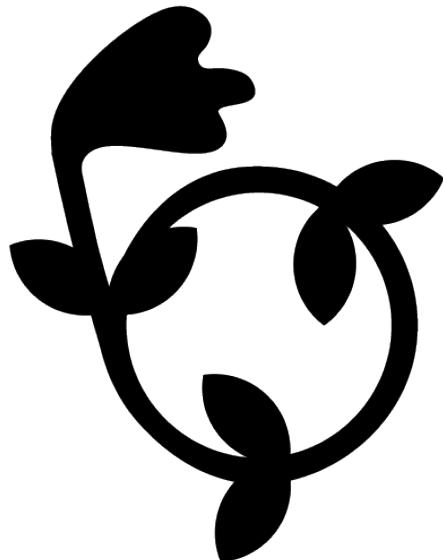
#### Koncept igre:

Igra se igra na način da se postigne cilj što prije moguće. Kretnja je određena kockom i posebnim kartama. Glavni cilj je prenošenje smeća u kante za smeće i kante za recikliranje. Pri ispunjenom zadatku se skupljaju bodovi potrebni za prelaz na sljedeću razinu. Igra se sastoji od tri razine: voda odnosno rijeka, selo i grad te su tako hijerarhijski poredani. Potreban je minimum bodova da se pređe na razinu sela ili grada, a oni se skupljaju skupljanjem smeća ili povlačenjem karata.

Igra je namijenjena za stariju publiku koju je potrebno prisjetiti na recikliranje jer je često slučaj da potiskuju volju za gradnjom bolje будуćnosti.

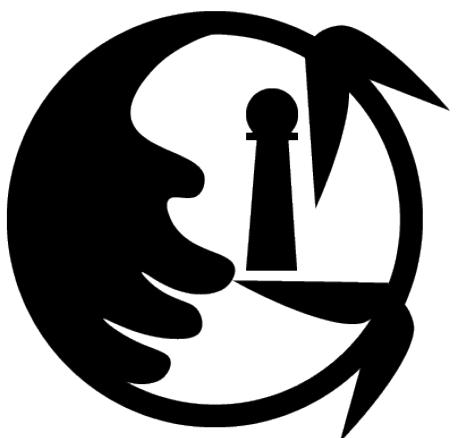
## VJEŽBA 4

### Razrada znaka



#### Koncept:

Igra se fokusira na recikliranje i samim doprinosu okolišu. Na znaku vidimo listove koje predstavljaju strelice.

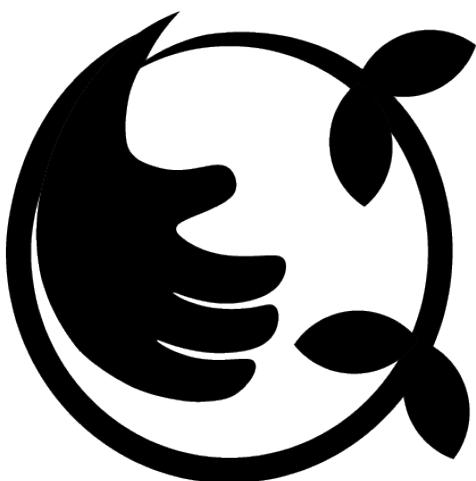


#### Koncept:

Isto se pojavljuju strelice gdje na mjesto treće strelice dolazi ruka kao aktivni element u recikliraju. U sredini se nalazi figurica igre za kojom igrač poseže.

## VJEŽBA 4

### Preinaka znaka



## VJEŽBA 5

### Tipografija



## VJEŽBA 5

### Fontovi

Naziv fonta: **Sansita Regular**

Ime autora: Pablo Cosgaya

Godina nastanka: 2011

Klasifikacija: Zaobljeni bez serifa

Glavne vizualne značajke: Zanimljiv, blagi prijelaz između debelog i tankog poteza

Slična pisma: Arsenal Bold, Cuprum bold, Negotiate Free, Luxi Sans Bold

Naziv fonta: **Capuche Trial**

Ime autora: Eko Bimantara

Godina nastanka: 2022

Klasifikacija: Zaobljeni i skoro neprimjetni serif

Glavne vizualne značajke: Zaobljeni serif, konstantna povezanost kod slovnog znaka, čitljiv, zanimljiv

Slična pisma: Sanlabello, Blau

Naziv fonta: **Roots Regular**

Ime autora: Hiro

Godina nastanka: 2019

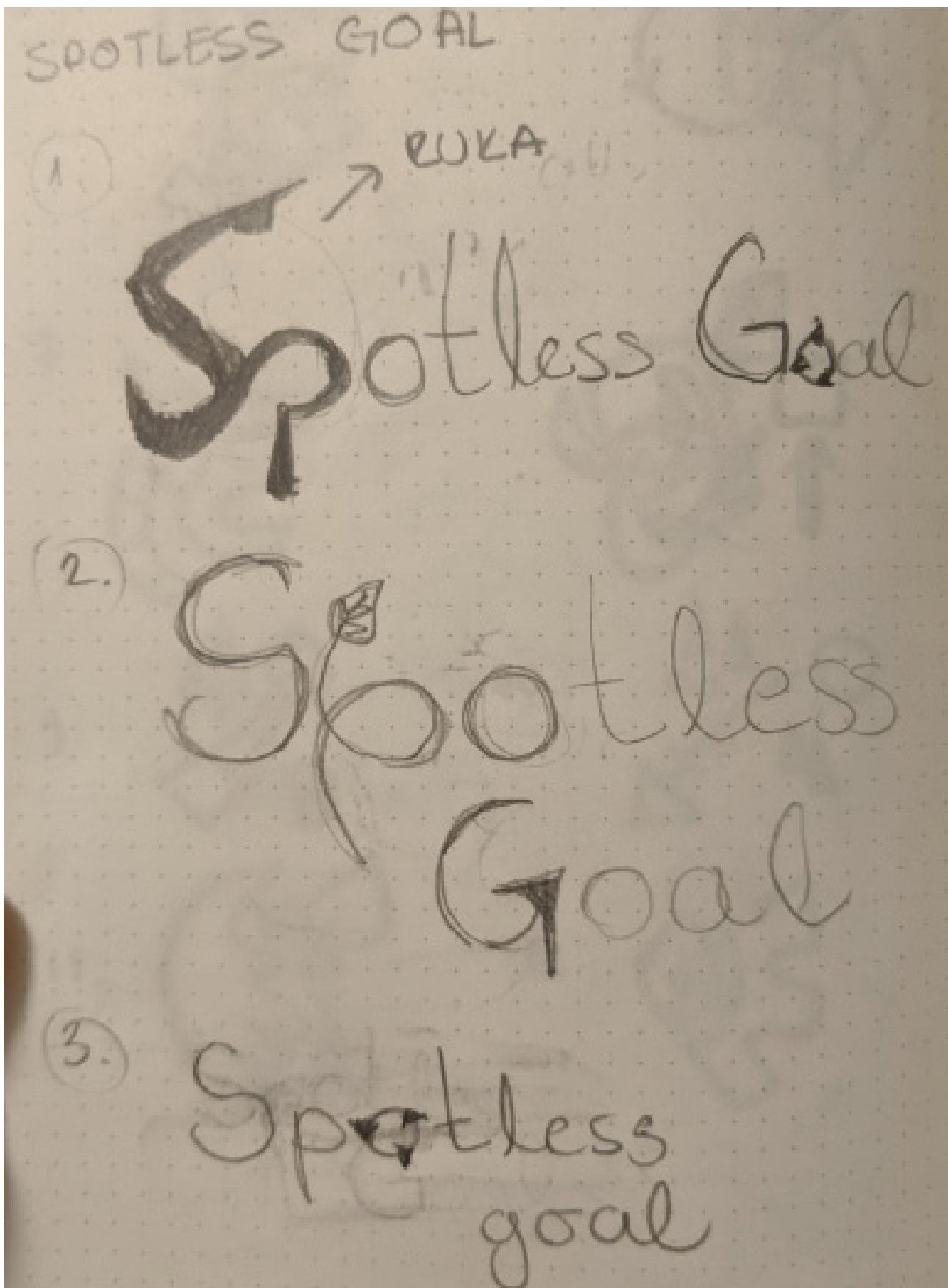
Klasifikacija: Zaobljeni serif

Glavne vizualne značajke: Čitljiv, izmjenična debljina poteza, blago nakošen

Slična pisma: Anderson UFO, Gtek Nova

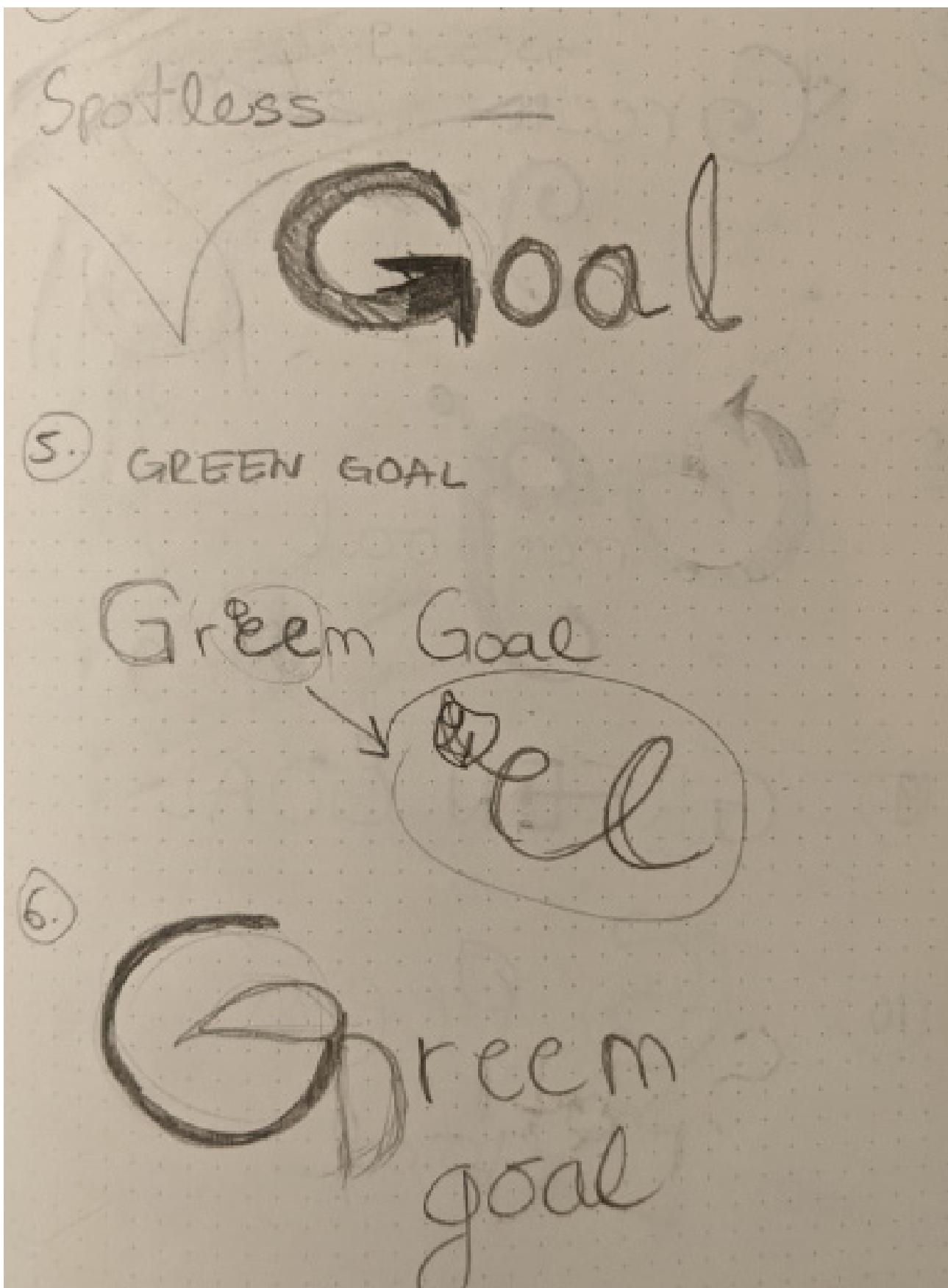
## VJEŽBA 6

### Skice logotipa



## VJEŽBA 6

### Skice logotipa



## VJEŽBA 6

### Skice logotipa

Green Goal

8.

Green Goal

9.

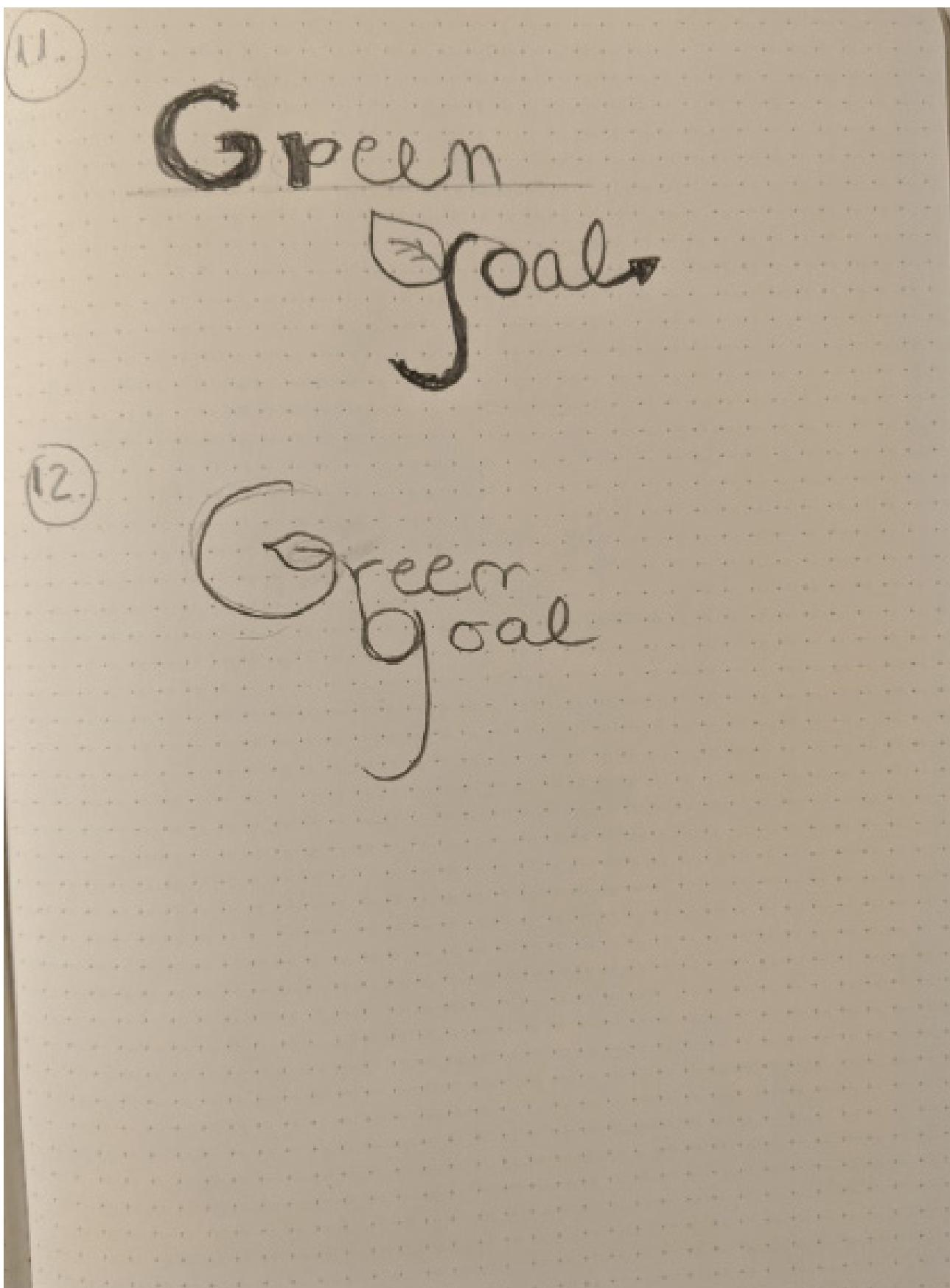
GREEN GOAL

10.

Green  
goal

## VJEŽBA 6

### Skice logotipa



## VJEŽBA 6

### Vektorizacija - 1. primjer (1. varijanta)



The original logo consists of the words "Green" and "Goal" stacked vertically. The "e" in "Green" is connected to the "G" in "Goal" by a curved line that forms a stylized leaf or flower shape.

Odlučio sam se za promjenu naslova "Spotless goal" u "Green Goal" kako "green" više asocira na svrhu igre što je recikliranje. Spotless se više koristi kod naziva sredstava za čišćenje, koliko sam primjetio.

O logotipu

Par slova "ee" je povezan linijom koji predstavlja krivulju biljke.

Font: Sansita Regular



The vectorized logo is identical in layout to the original, with the words "Green" and "Goal" stacked. However, the font is a clean, modern sans-serif typeface called "Sansita Regular". The "e" in "Green" is still connected to the "G" in "Goal" by a curved line forming a leaf shape.

## VJEŽBA 6

### Vektorizacija - 1. primjer (2. varijanta)

Green Goal

Par slova "ee" nije spojen kako se nebi stilski razlikovao od ostatka. Odnosno da nemamo veliku razliku između rukopisnog fonta i nekog drugog po obliku različitog fonta.

Font: Sansita Regular

Green Goal

## VJEŽBA 6

### Vektorizacija - 2. primjer

**GREEN GOAL**

Strelica unutar teksta je uočljiva kod para slova "EE" i predstavlja poziv na akciju na način da je usmjerena prema cilju, tekstu "goal".

Font: Roots Regular

**GREEN GOAL**

## VJEŽBA 6

### Vektorizacija - 3. primjer



The original logo consists of the words "Green" and "goal" stacked vertically. The "e" in "Green" and the "o" in "goal" are stylized with leaf-like flourishes. The "a" in "goal" has a small circular arrow at its top right.

U logotipu pronalazimo elemente zaštitnog znaka poput ruke, lista i strelice.

Nastojao sam ilustraciju što više stilski povezati sa fontom.

Font: Roots Regular

Problematika: Nisam siguran je li ruka u logotipa ima smisla bez zaštitnog znaka.



The vectorized logo is identical in layout to the original, with "Green" on top and "goal" below. However, the entire design is rendered in a bold, black, sans-serif font called "Roots Regular". The leaf and arrow elements from the original are absent in this version.

## VJEŽBA 6

### Fontovi

Naziv fonta: **Sansita Regular**

Ime autora: Pablo Cosgaya

Godina nastanka: 2011

Klasifikacija: Zaobljeni bez serifa

Glavne vizualne značajke: Zanimljiv, blagi prijelaz između debelog i tankog poteza

Slična pisma: Arsenal Bold, Cuprum bold, Negotiate Free, Luxi Sans Bold

Naziv fonta: **Roots Regular**

Ime autora: Hiro

Godina nastanka: 2019

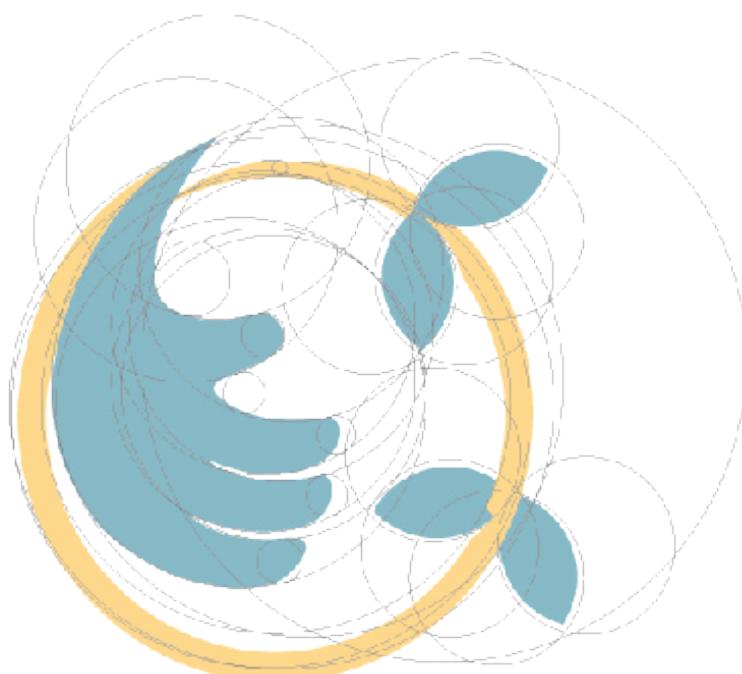
Klasifikacija: Zaobljeni serif

Glavne vizualne značajke: Čitljiv, izmjenična debljina poteza, blago nakošen

Slična pisma: Anderson UFO, Gtek Nova

## VJEŽBA 7

### Konstrukcija zaštitnog znaka



## VJEŽBA 7

### Zaštitni znak sa tekstom



**GREEN GOAL**

±  
X/3



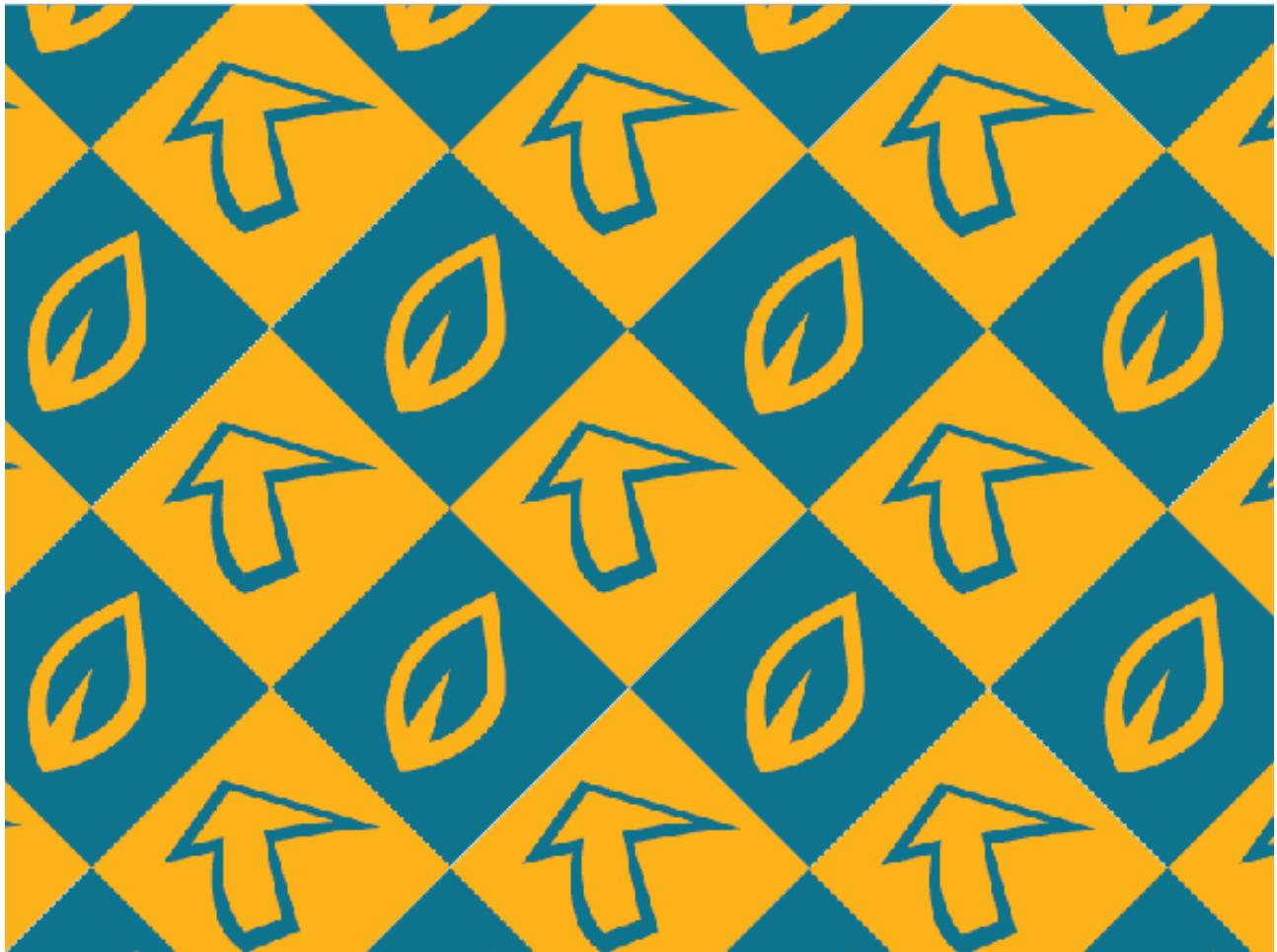
**Preinaka (manji razmak)**



**GREEN GOAL**

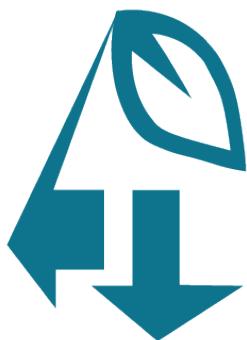
## VJEŽBA 8

### 1. uzorak



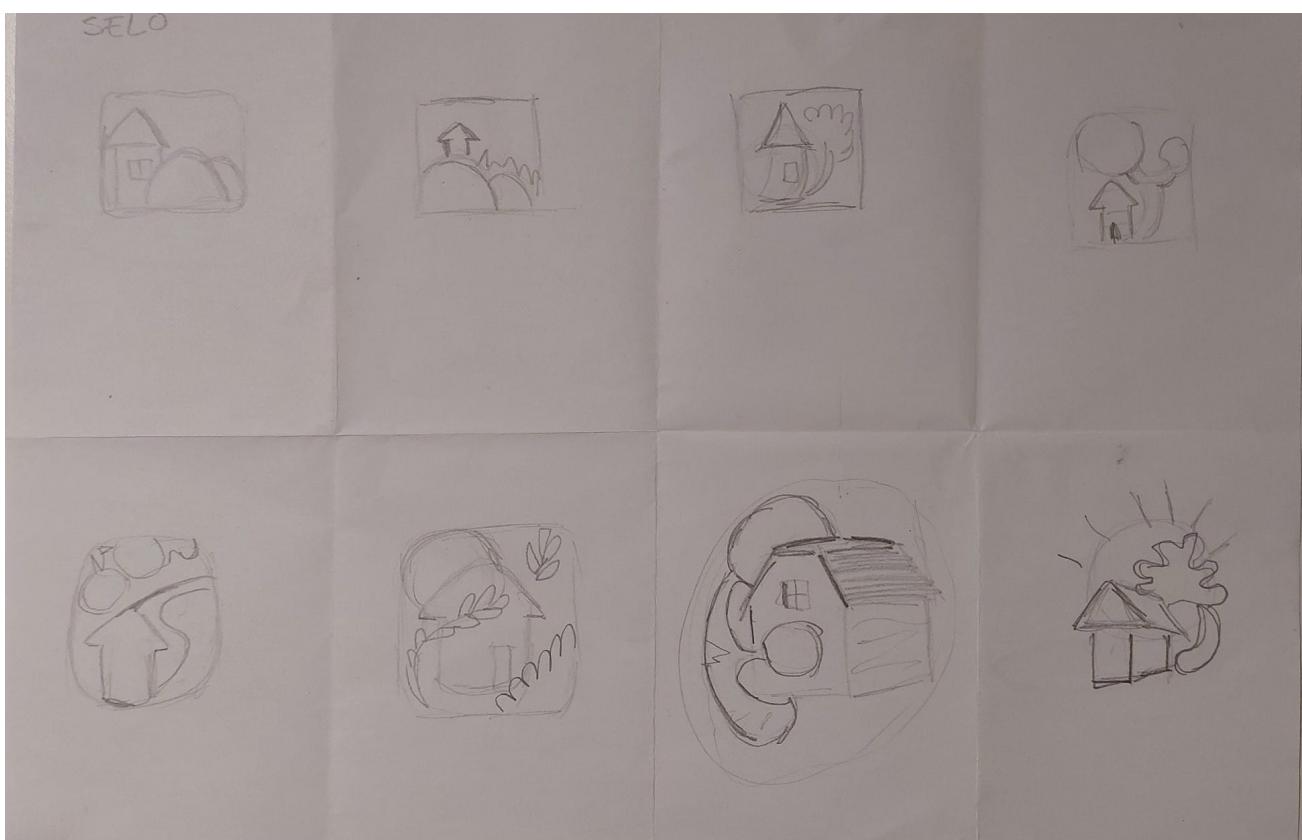
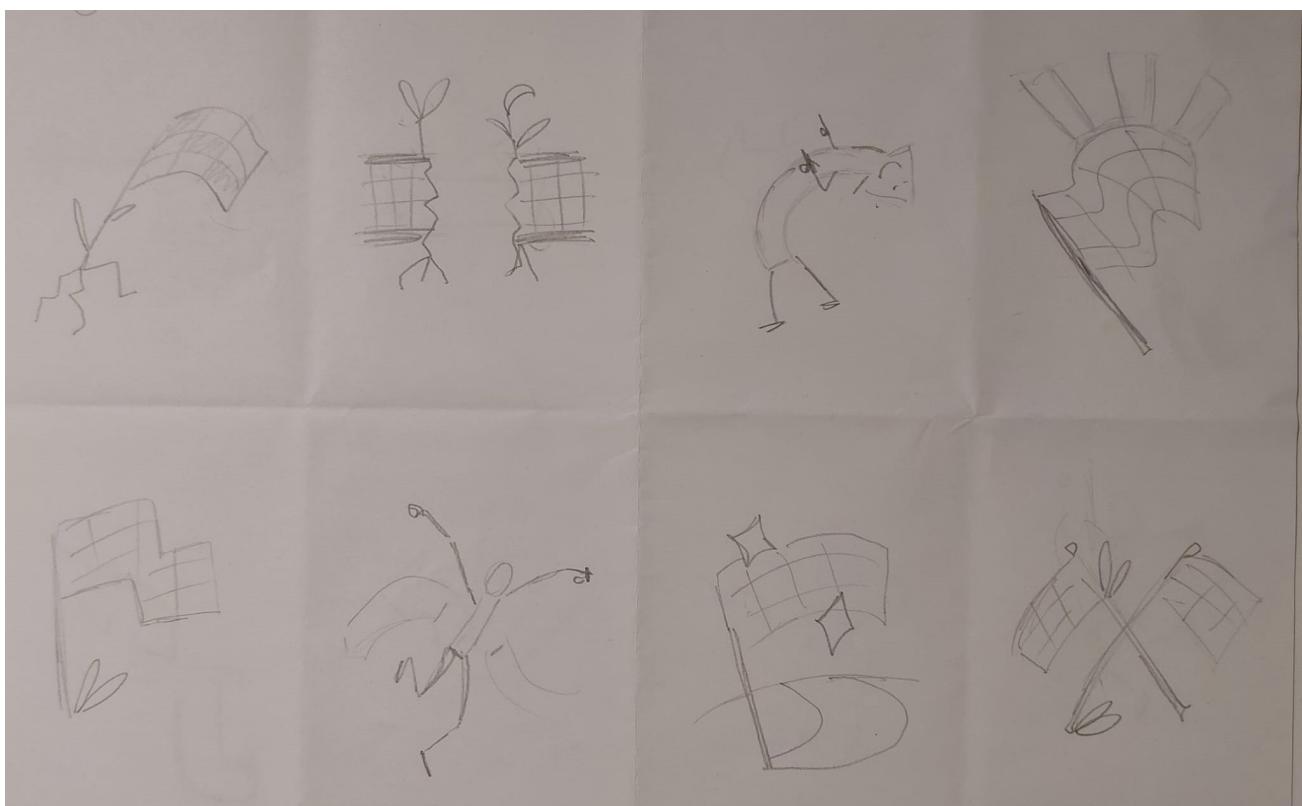
## VJEŽBA 8

### 2. uzorak



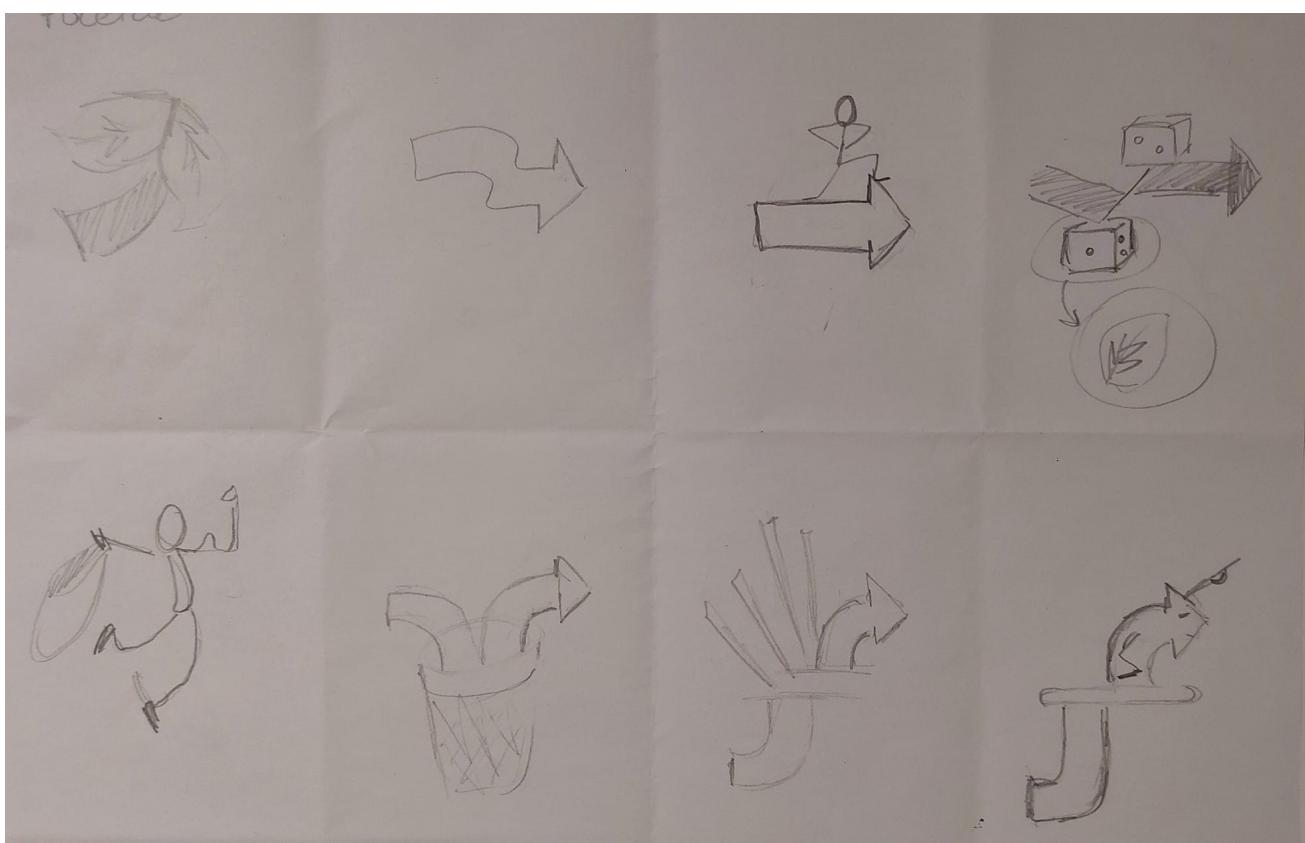
## VJEŽBA 9

### Skice



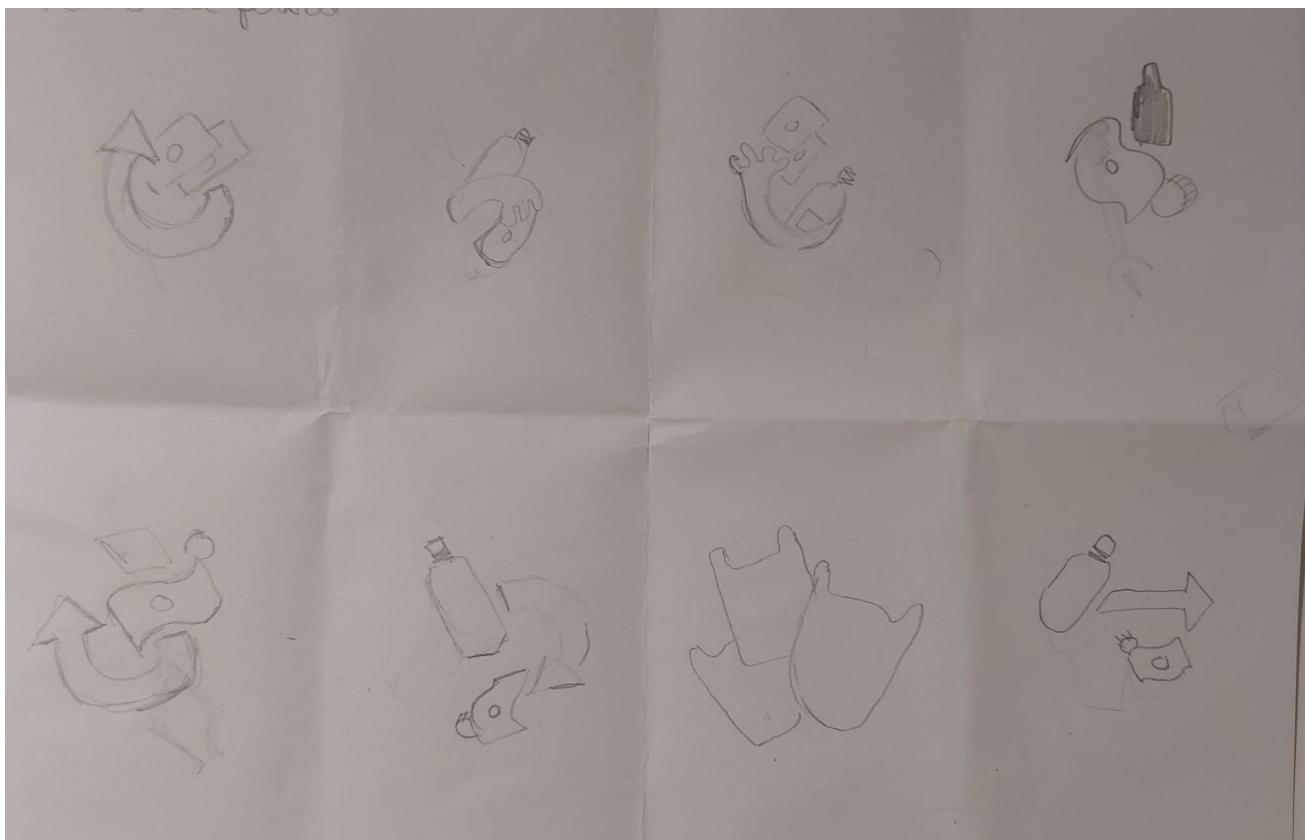
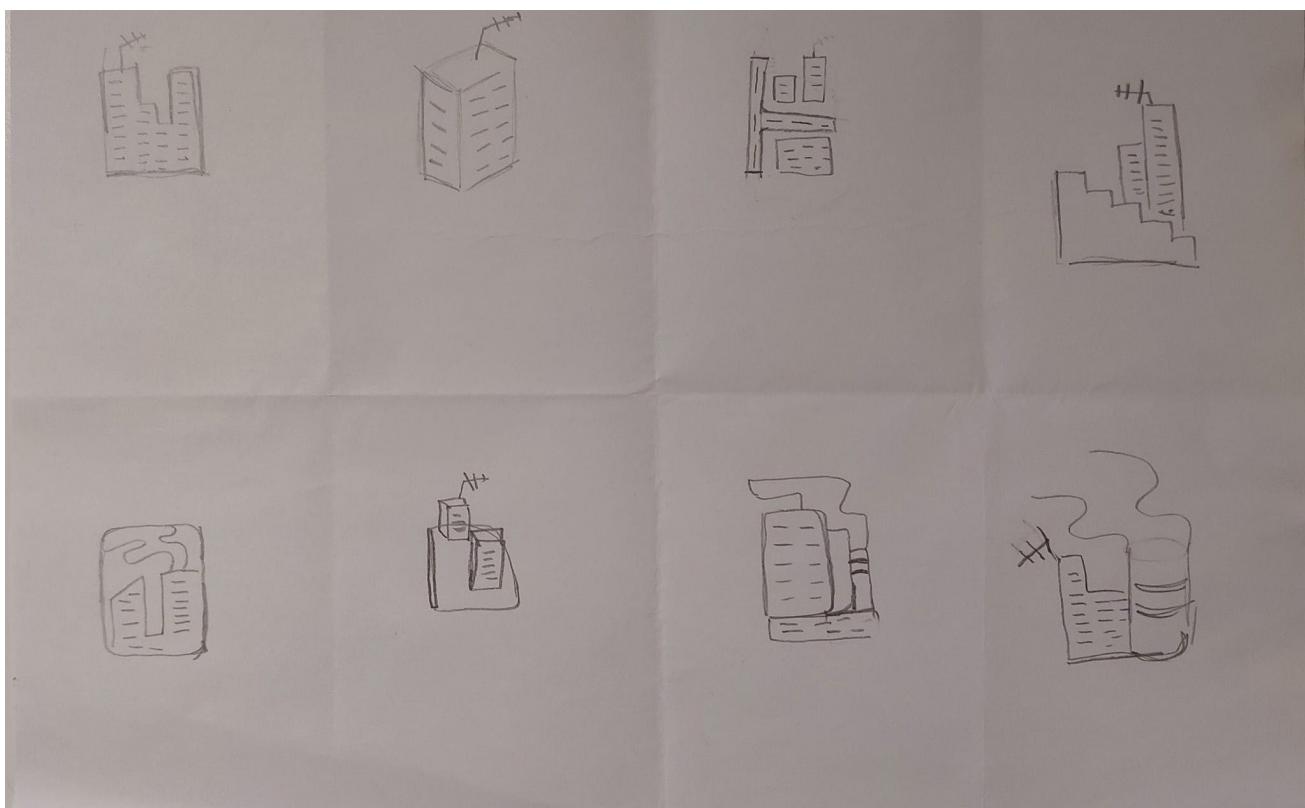
## VJEŽBA 9

### Skice



## VJEŽBA 9

### Skice



## VJEŽBA 10

### Realizacija piktograma



## VJEŽBA 10

### Opis

U skLopu piktograma se nalazi piktogram za početak, kraj i tri mesta kroz koja igrač prolazi (selo, grad, vode).

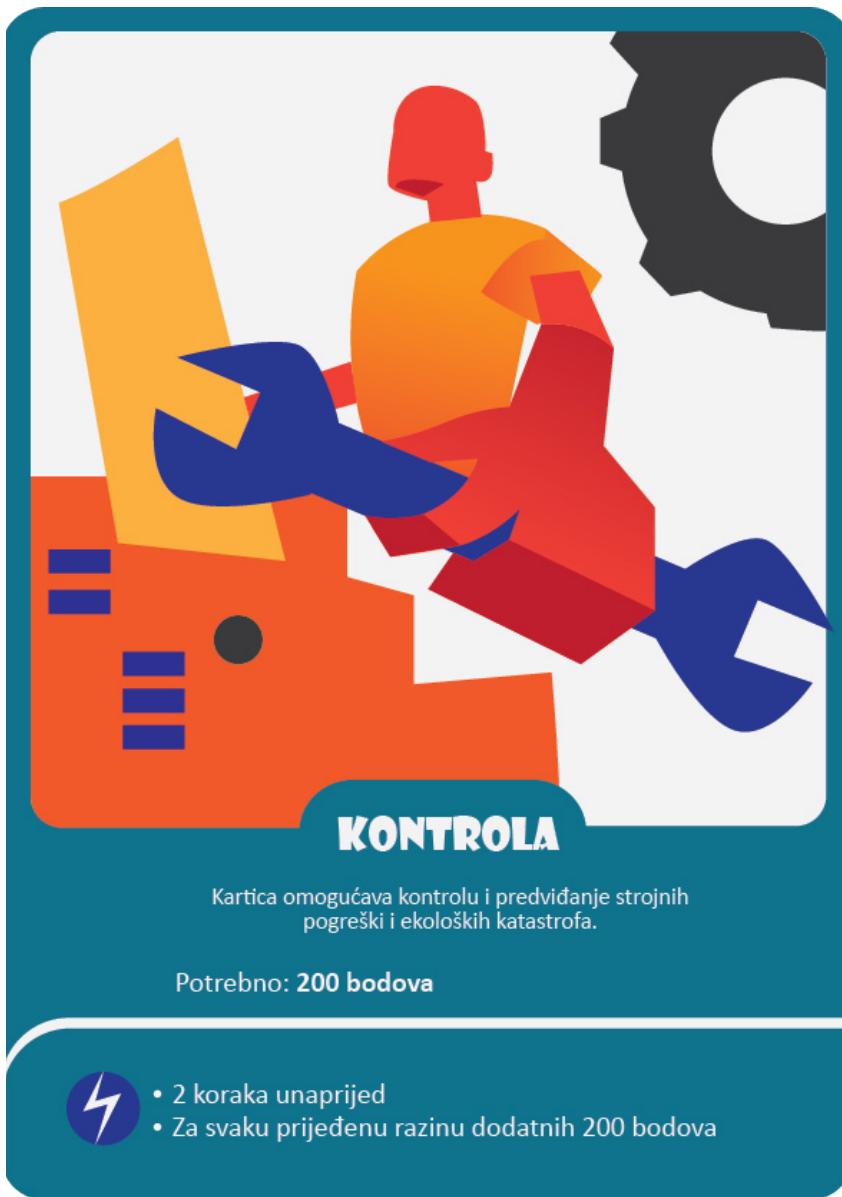
Dodatno se nalazi piktogram koji se koristi kao dodatno svojstvo kod kartica. a opis svojstva je zamjena boca za novce koji pomažu u dalnjem putovanju kroz igru.

Povezani su bojom i generalnim oblikom, ali isto tako i stilski po svojoj nepravilnoj izvedbi oblika.

## VJEŽBA 11

### Kartice (Kontrola)

Korišteno je 5 boja i njihovi tonovi, boje su uskladjene sa bojama piktograma. Prvi paragraf predstavlja krtaki opis, drugi predstavlja uvjet a treći predstavlja akciju. Pokušao sam se držati određene razine estetike uz koju se ne bi gubila komunikacija kartice. Ilustracija je prisutan je tonski i koloristički pristup, oblici su uglavnom nepravilni kako bi dobili organski pristup.



#### KONTROLA

Kartica omogućava kontrolu i predviđanje strojnih pogreški i ekoloških katastrofa.

Potrebno: **200 bodova**



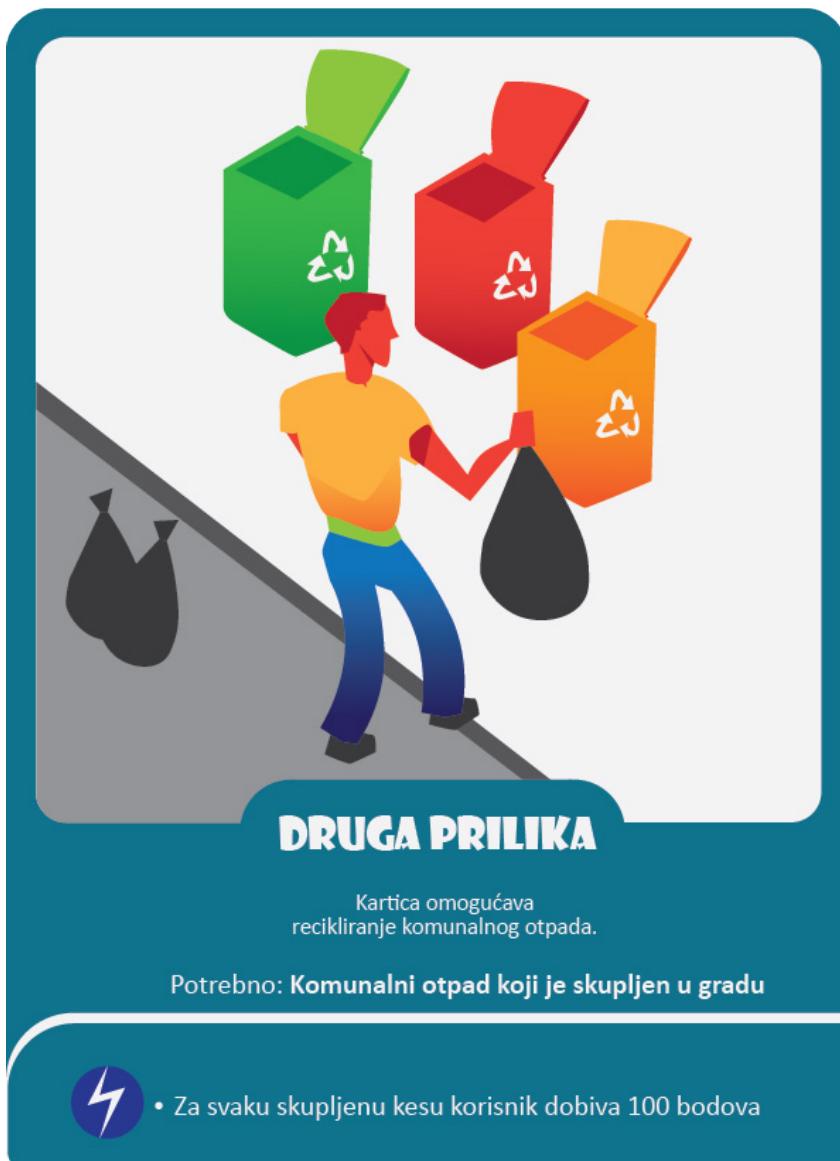
- 2 koraka unaprijed
- Za svaku prijeđenu razinu dodatnih 200 bodova

#### Opis kartice:

Kartica omogućava kontrolu i predviđanje strojnih pogreški i samim time sprječavanje ekoloških katastrofa. Uvjet za aktiviranje kartice je taj da je potrebno ostvariti to jest uložiti 200 bodova za aktiviranje svojstava. Spomenuta svojstva omogućavaju igraču 2 koraka unaprijed isto tako ako se igrač nalazi u gradu prilikom aktiviranja kartice, to znači da je prešao dvije razine (rijeke, selo) i time dobiva  $200 \times 2$  bodova tj. 400 bodova.

## VJEŽBA 11

### Kartice (Druga prilika)



#### DRUGA PRILIKA

Kartica omogućava  
recikliranje komunalnog otpada.

Potrebno: Komunalni otpad koji je skupljen u gradu



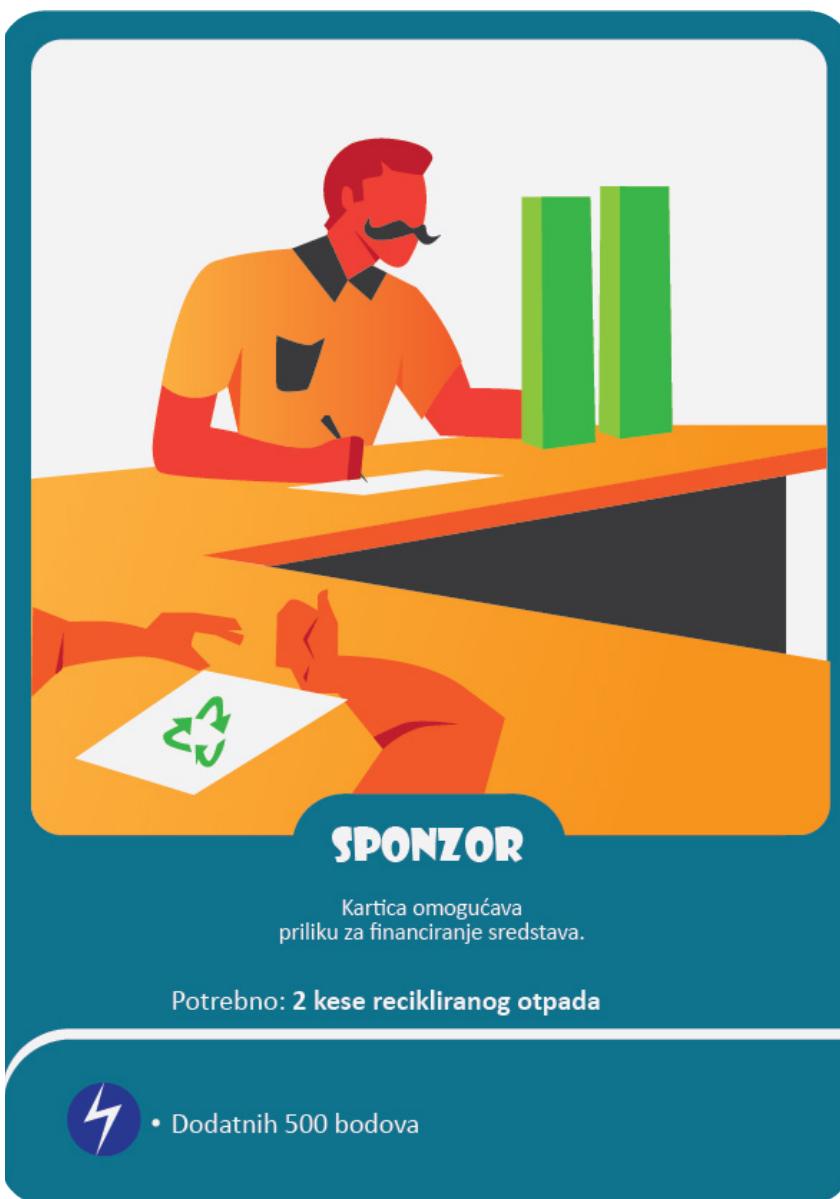
- Za svaku skupljenu kesu korisnik dobiva 100 bodova

#### Opis kartice:

Kartica omogućava recikliranje komunalnog otpada, ali samo onog koji je skupljen u gradu. Za svaku skupljenu kesu korisnik dobiva 100 bodova. Kratko rečeno kartica dopušta drugu priliku, odnosno razvrstavanje komunalnog otpada. Često je slučaj da mi osjećamo podsvjesnu krivnju kod bacanja otpada koji je mogao biti recikliran to jest opet upotребljen. Stilske odrednice vrijede za sve tri kartice te su prije navedene.

## VJEŽBA 11

### Kartice (Sponzor)



Kartica omogućava priliku za financiranje sredstava.

Potrebno: 2 kese recikliranog otpada



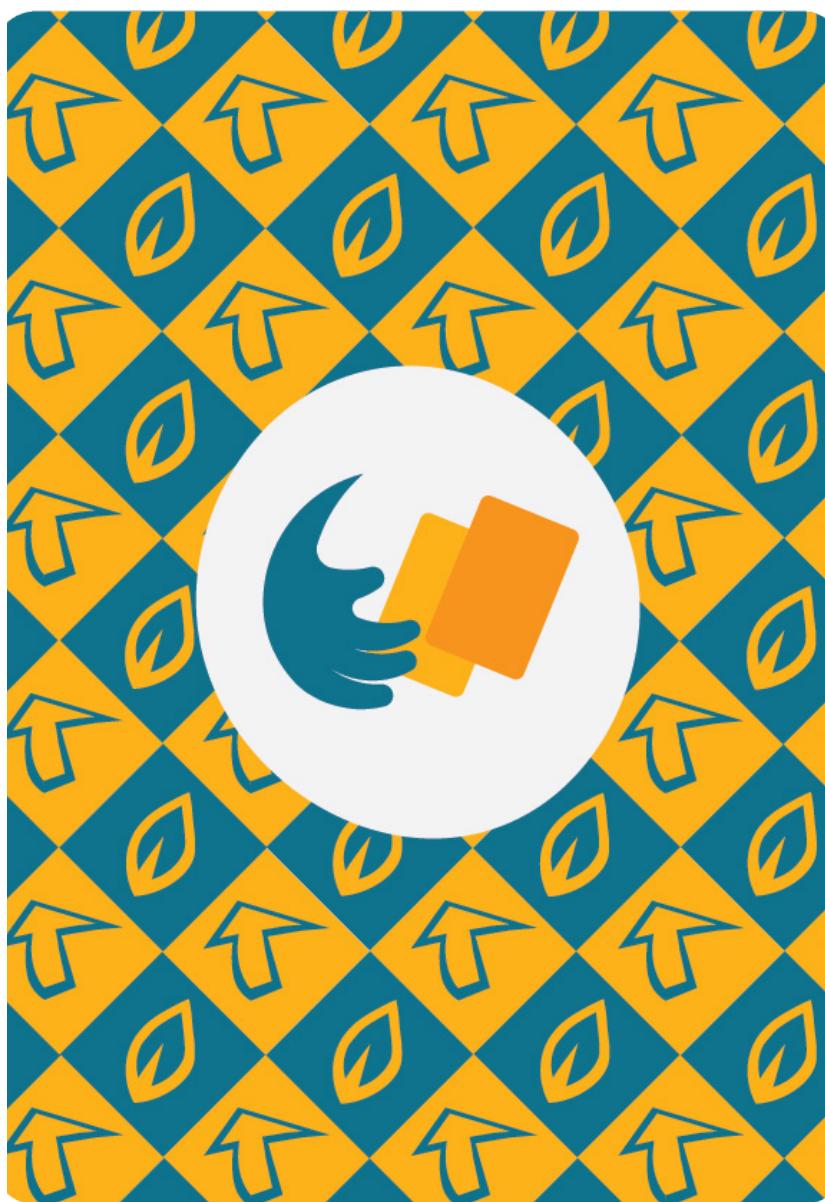
• Dodatnih 500 bodova

#### Opis kartice:

Kartica omogućava priliku za financiranje sredstava za daljnju i bolju reciklaciju, te bolje uvjete volontera odnosno igrača. Da sponzor s sigurnošću može donirati novac mora mi biti predviđene minimalno dvije kese recikliranog otpada koje je igraš u međuvremenu skupio. Kao donaciju se dobiva 500 bodova. Stilske odrednice vrijede za sve tri kartice te su prije navedene.

## VJEŽBA 11

### Poleđina kartice



#### Opis poleđine kartice

Korišten je uzorak prije izređen u vježbi broj 8. Također možemo uočiti još jedan poznati element, a to je plava ruka koja se pojavljuje kod zaštitnog znaka igre. Boje nas povezuju sa ostalim elementima igre (piktogrami, prednja strana kartice, zaštitni znak), ali će također biti ukomponirane u daljnoj izradi igre.