

# 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 понима-  
ем, какие образы ищем.

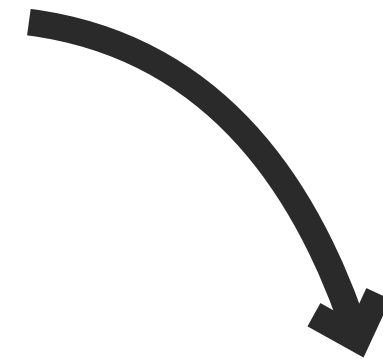
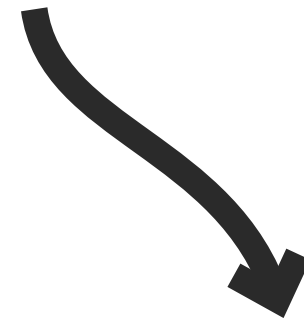
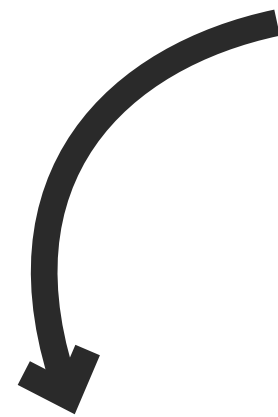
▲ Изучая образы по нише  
макета мы лучше понима-  
ем UX (опыт пользовате-  
лей в этой нише)



**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) →



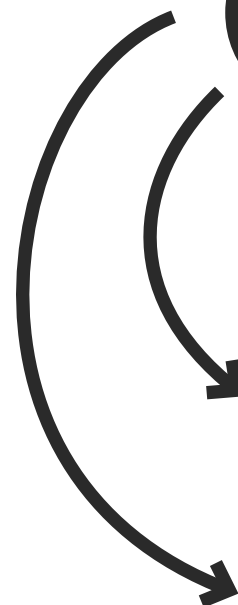
# Образ



**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

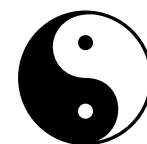
А,Б,В **Буквы** являются знаками звуков

 **Pinterest**  
Знак айдентики → 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-иконы (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

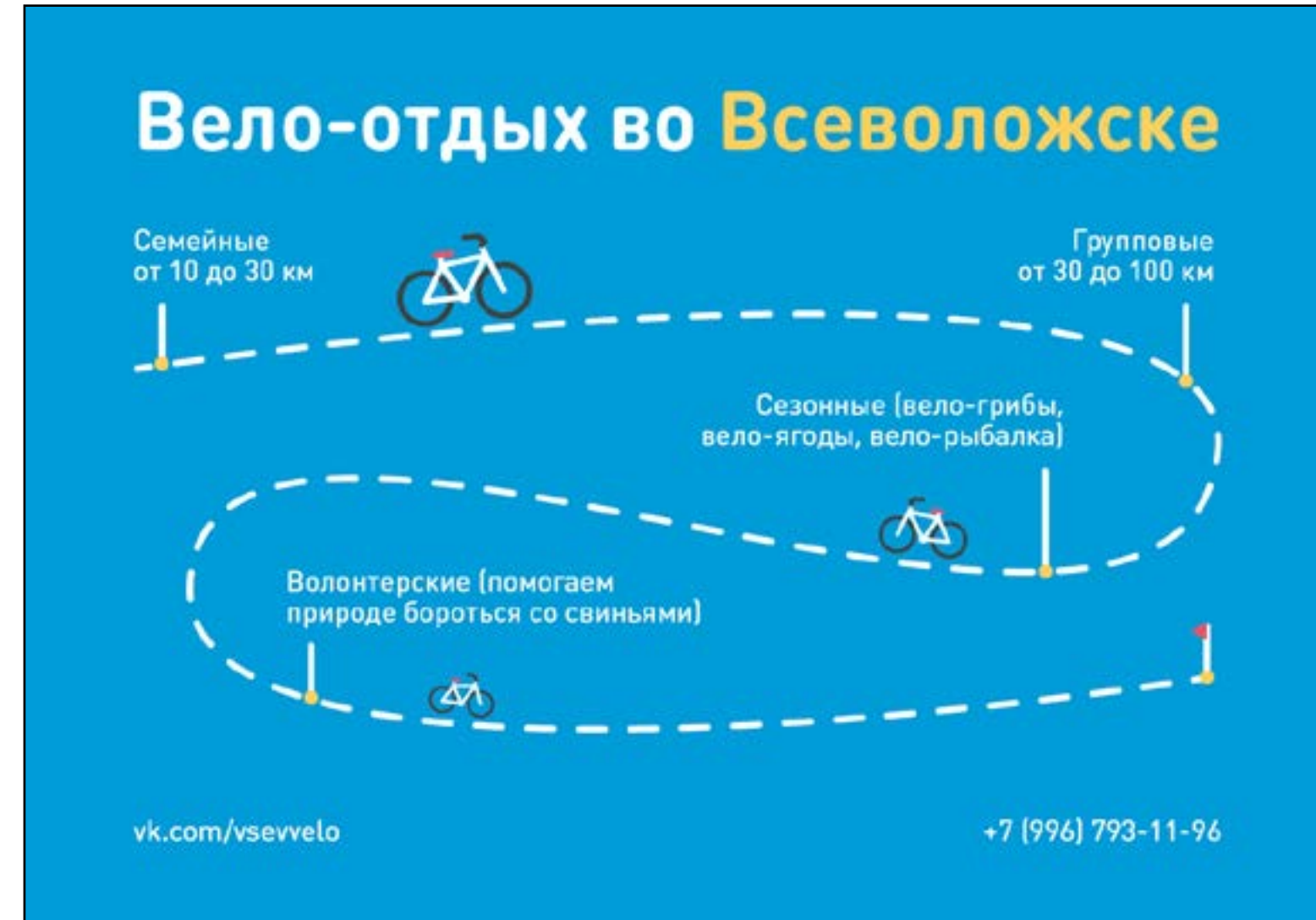




Изображаем дорогу через пунктирную линию. Это популярная **графметафора**. А по линии будет ехать **пиктограмма** велосипеда.



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.





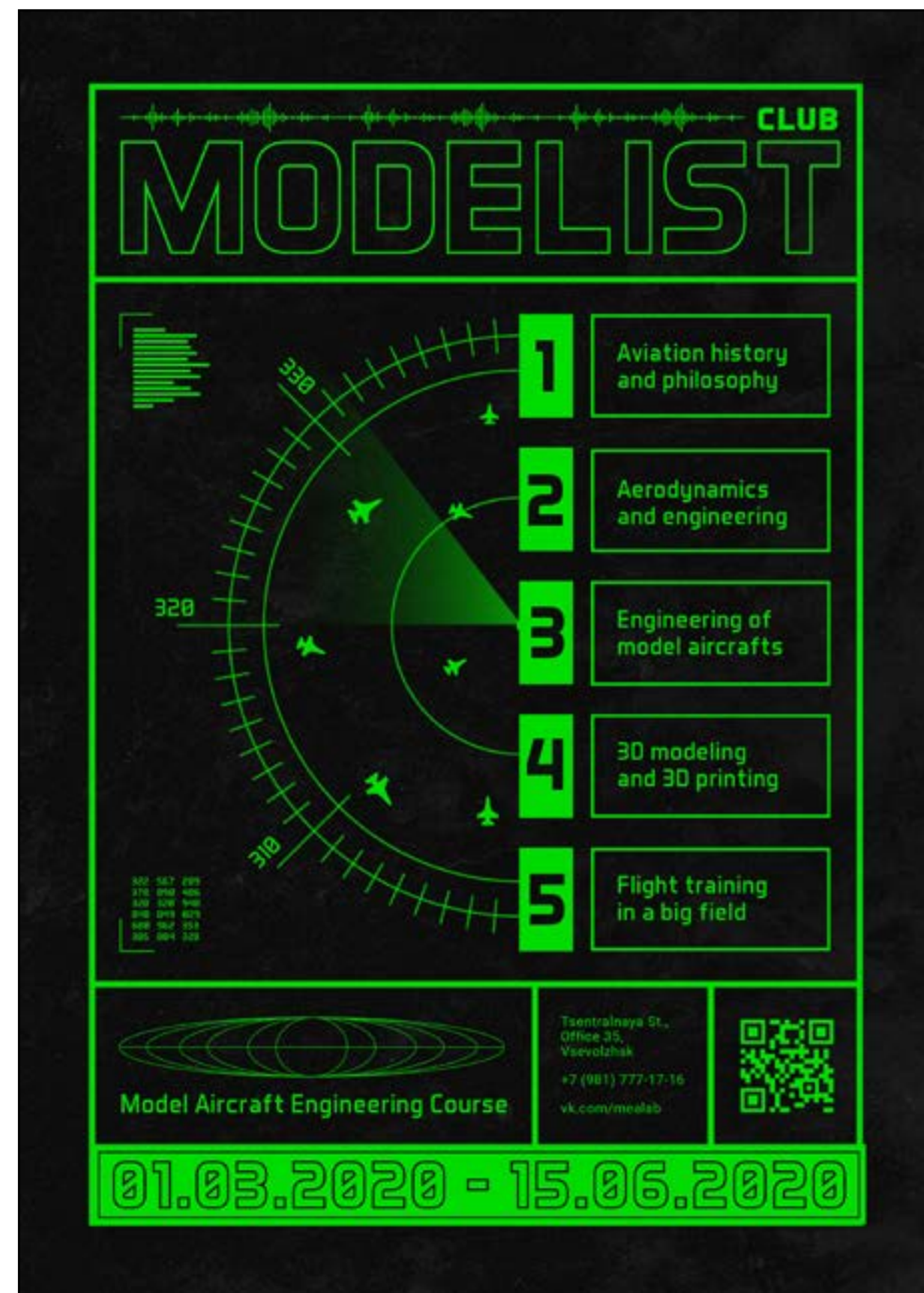
Ниша макета — авиамоделизм. То есть самолёты.  
**Атрибут** летящего самолета — та самая белая полоса :)  
 Получаем **графметафору** в виде линии полета.  
 А **графидея струн Розариво** поможет нам соединить  
 линию полета с заголовком.

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

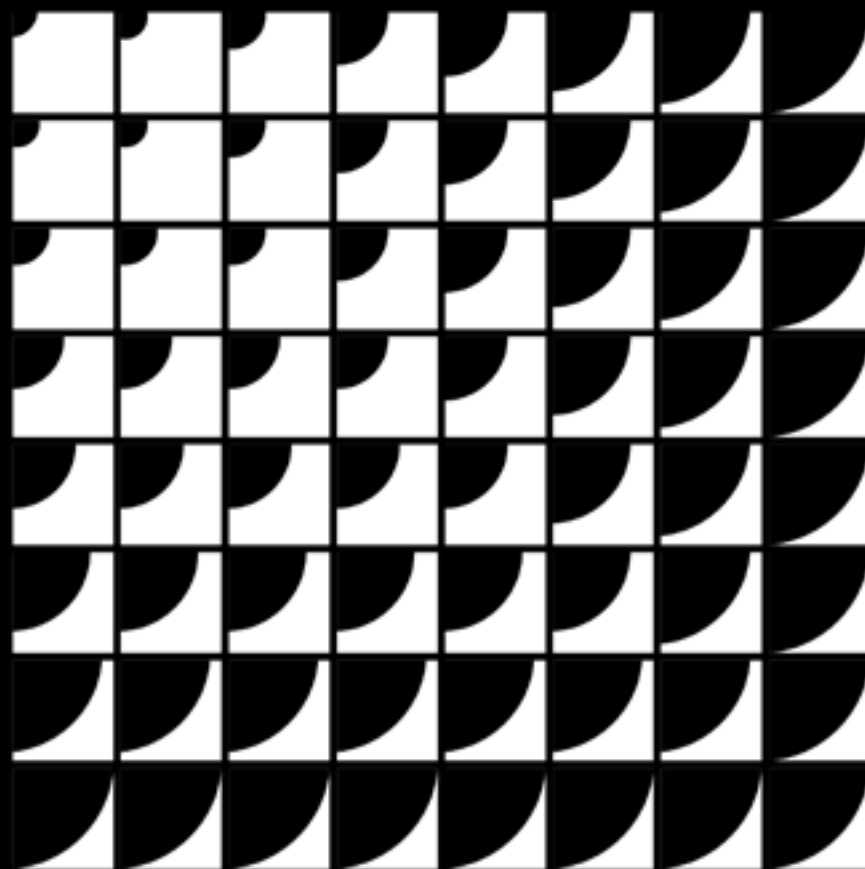
# Луна (The Moon)

26.06  
20:30

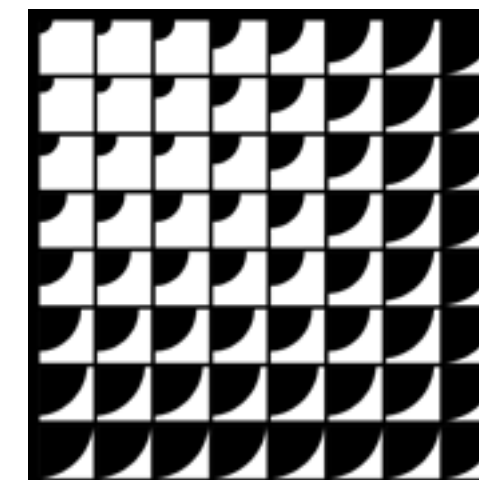
Документальный  
фильм (BBC) 2006

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.

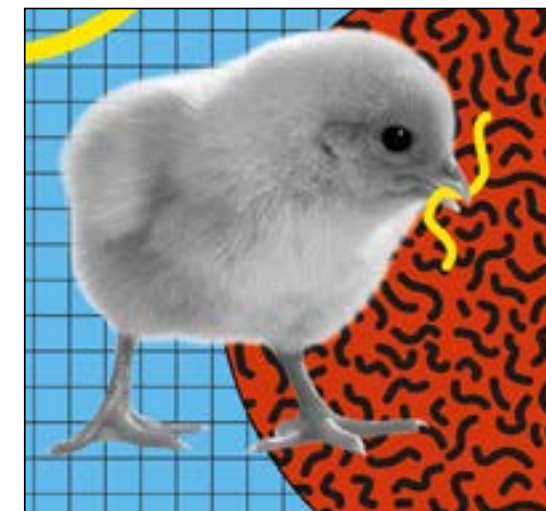
Используя **графическое мышление**, дизайнер переосмысляет отображение фаз луны в виде комплексной фигуры.

Эта фигура становится **графдоминантой** макета.





Челлендж куратора Осознанного Графдизайна  
Елизавета Черникова



**Ниша** макета — спектакль «Золотой Цыпленок». 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** — цыпленок вытянул себе червячка из паттерна графсистемы.





Челлендж куратора Осознанного Графдизайна  
**Дмитрий Ростовцев**



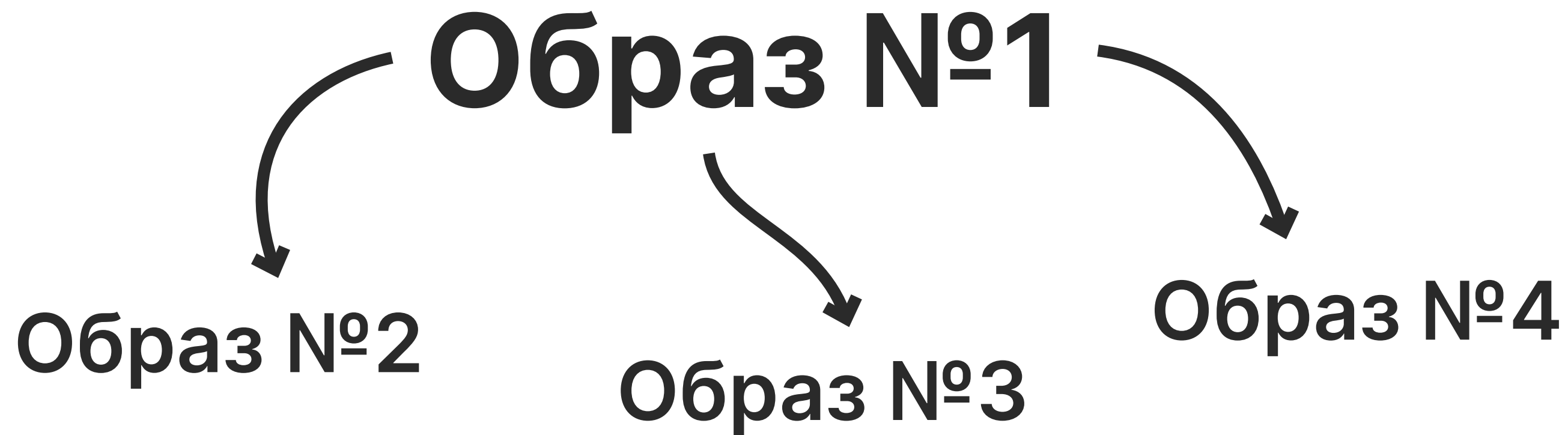
**Ниша** макета — японское кино. Поэтому гуглим **образ** Японии. Погрузившись в него приходим к выводу — японская нация обожает вертикальные линии. Это можно увидеть в их бамбуковых рощах и в архитектуре.

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

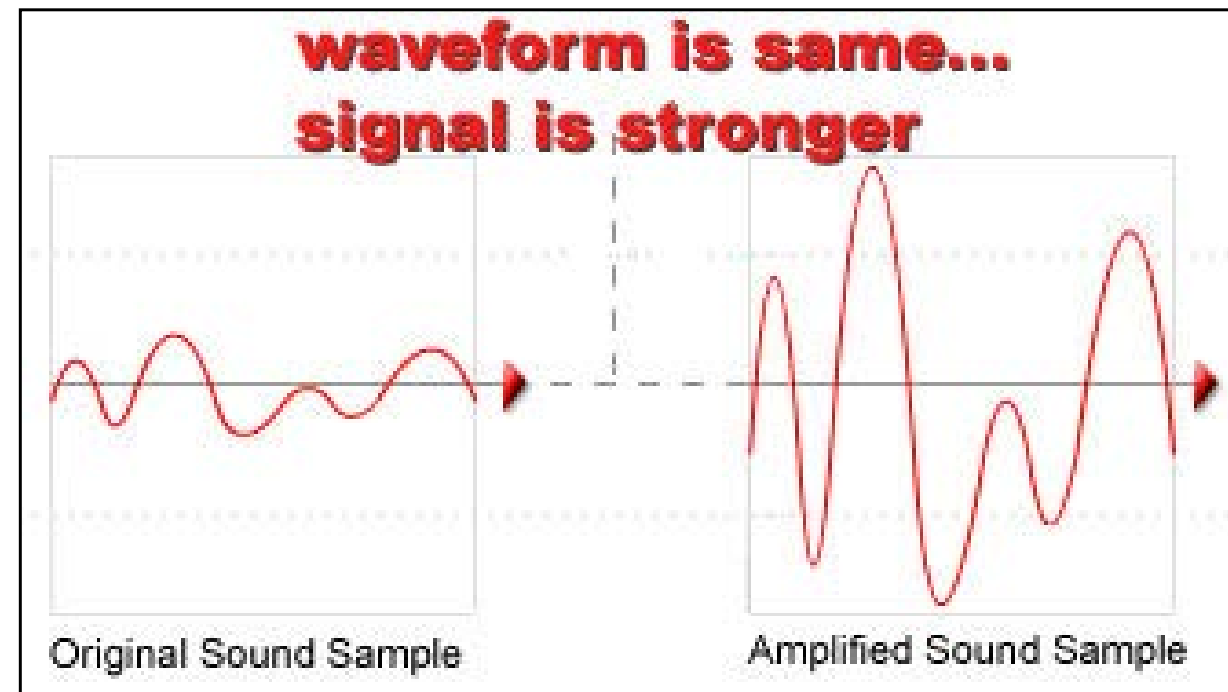
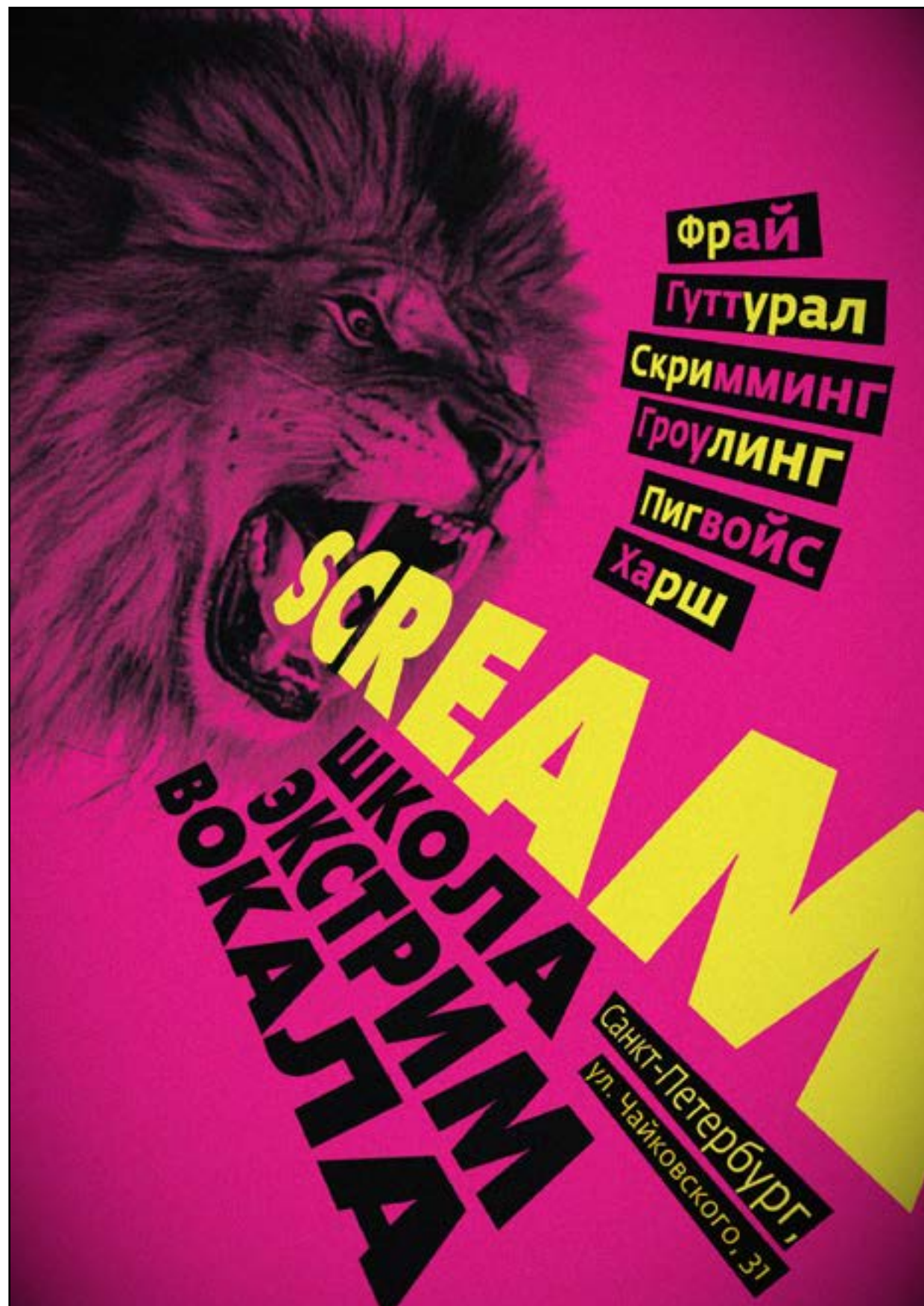


Вдобавок, используем **образ** гейши и **знак** японского флага. Они словно выходят из графической рощи линий к нам.

**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





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.





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**.

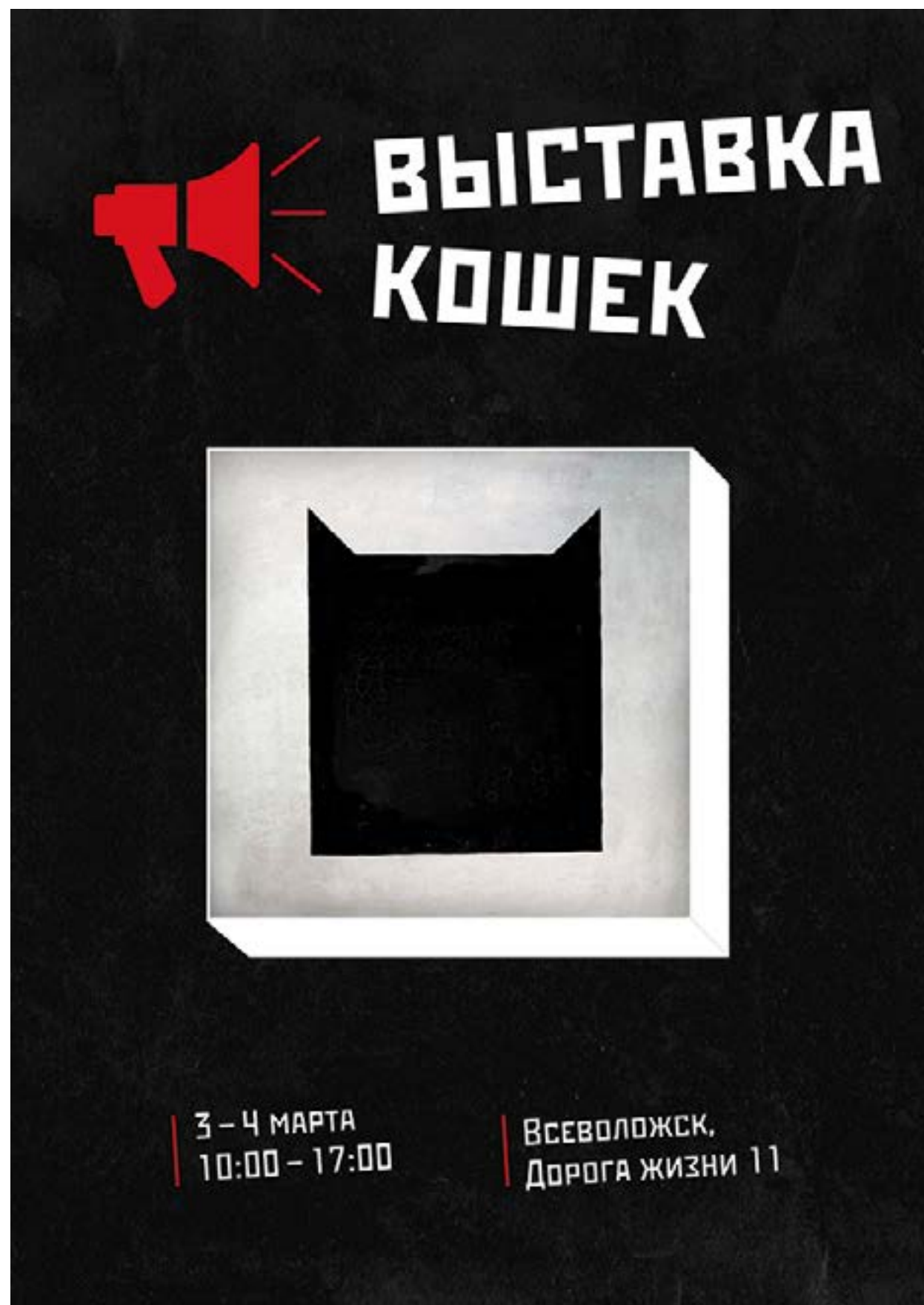


Вдобавок, в образе митинга обязательно будут такие **атрибуты** как люди в спецодежде, наручники и дубинки. Собираем всё это в макете по **графидее Калейдоскопа** в соединении с **графсистемой Конструктивизма**.



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

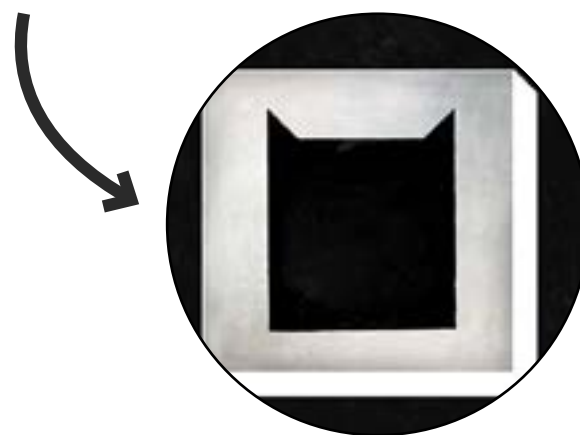
**Образ №1 + Образ №2 + Образ №3**



Курс Осознанный Графдизайн  
Артур Шеханов, 12 поток



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



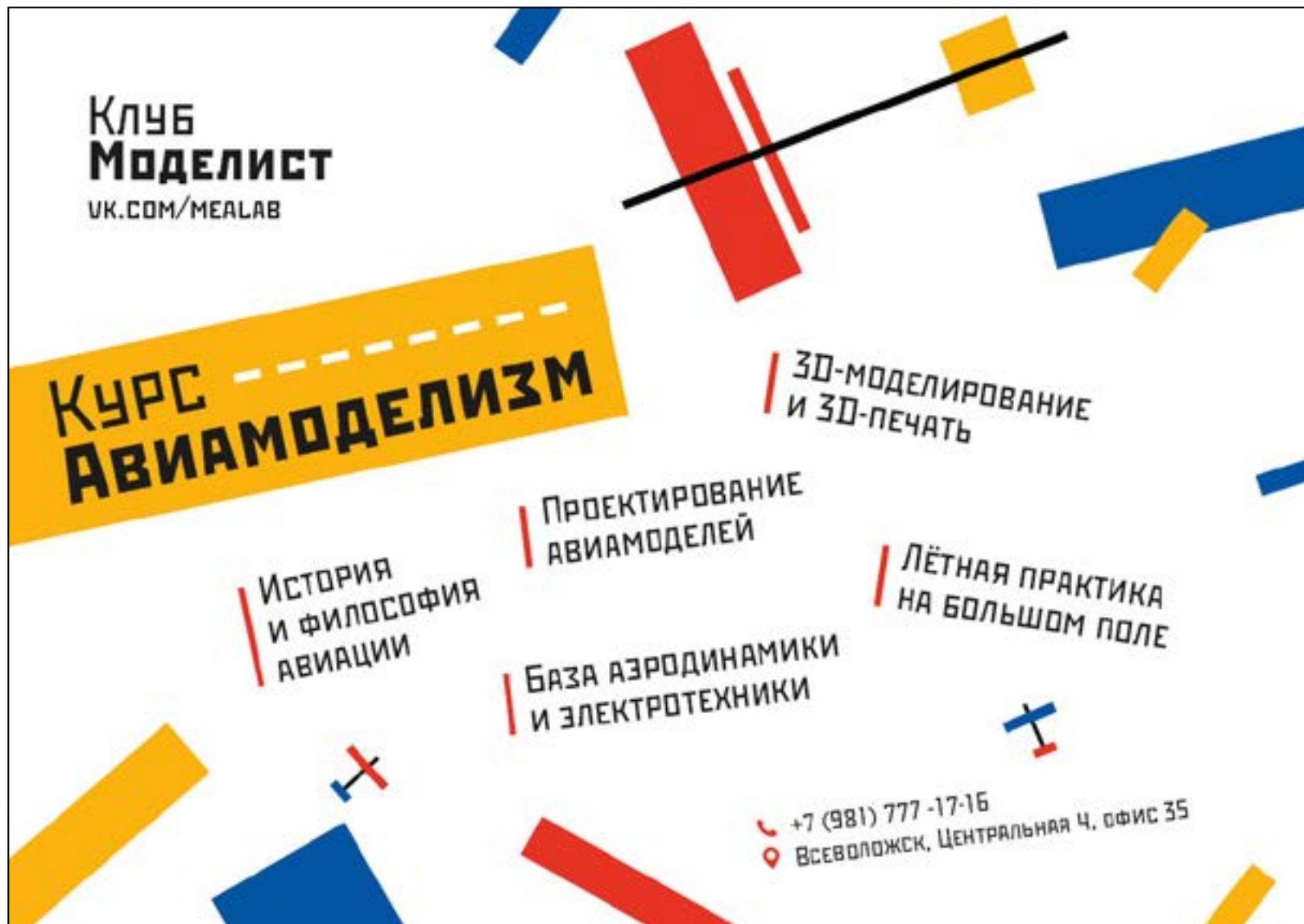
**Комбинируем** образ кошки с образом выставки. Переводим в плоскость графдизайна. Получаем **графметафору** — знак кота через картину Черный Квадрат.



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







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

# ВЕЛООТДЫХ ВО ВСЕВОЛОЖСКЕ



**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](https://vk.com/vsevelo)



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** велопрогулки

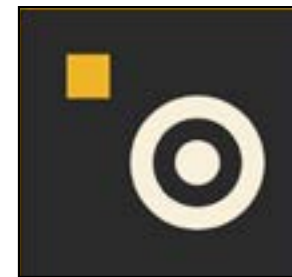




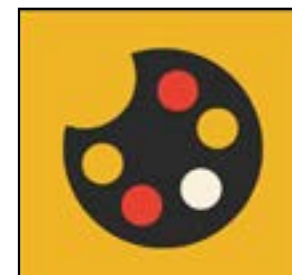
Здесь мы видим множество **атрибутов** арт-фестиваля:



Кто-то веселится, танцует



Кто-то фоткается



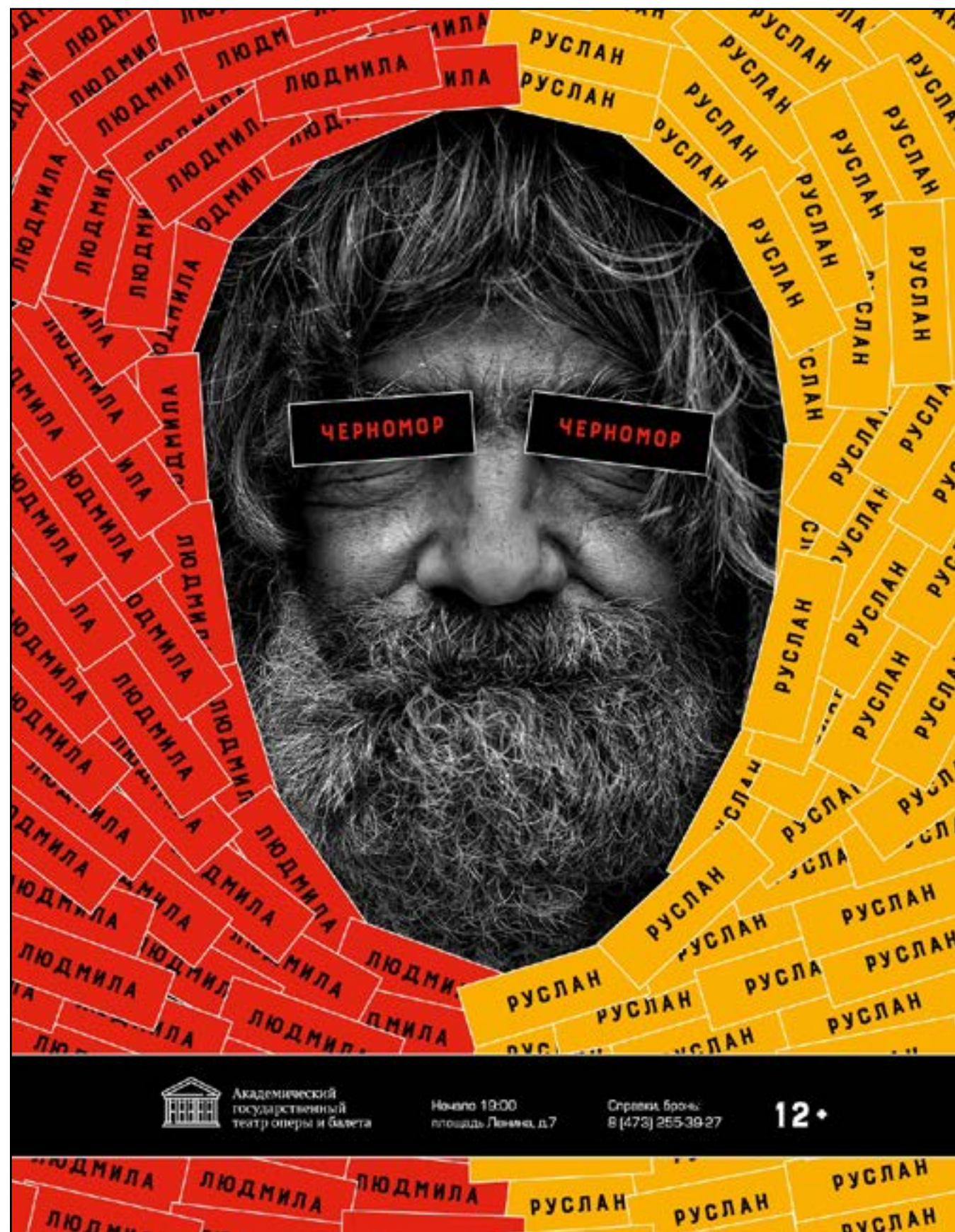
Кто-то рисует



Кто-то экспериментирует на ба-  
лалайке

Вдобавок, арт-фестиваль это всегда пространство, поделенное на зоны/секции. В этом плане нам прекрасно поможет **графсистема Нео Гео** своей плиточностью. 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 графментафору 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

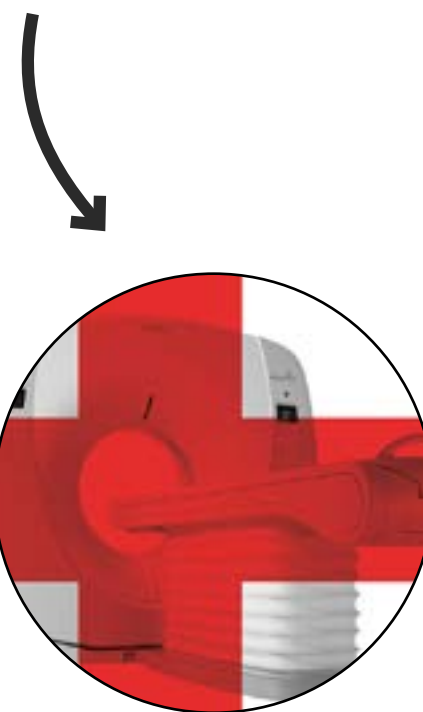
Графдоминанта — главный элемент в иерархии макета



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.

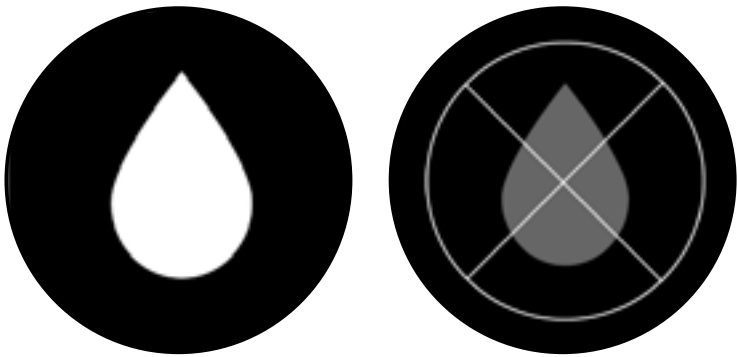




Курс Осознанный Графдизайн  
Джулиан Симин, 15 поток



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



Перечеркивание капли это популярный **знак**. Он обозначает отсутствие/запрет. Усиливаем перечеркивание **контрастом по цвету**. Делаем каплю темно-серой.



**Образ структурированного времени** это часто календарь. Поэтому используем его конструкцию 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





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:

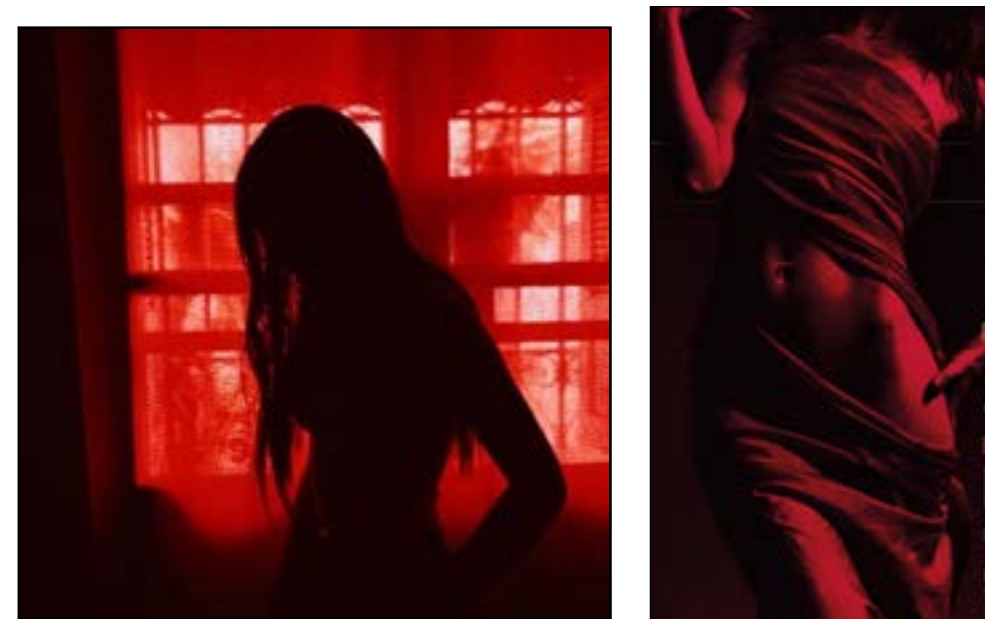


В качестве **графдоминанты** берем графику с прямым образом космонавта.



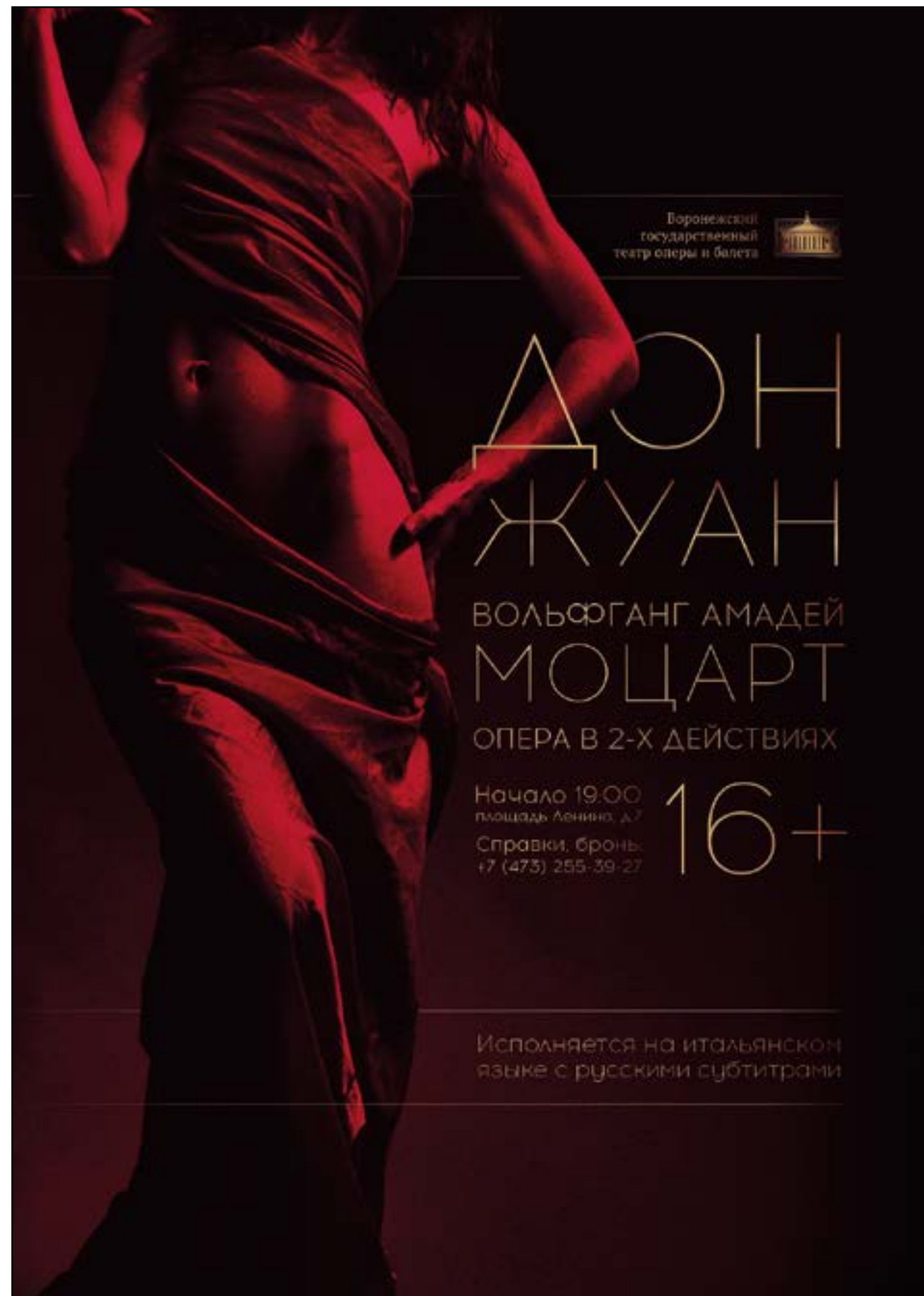
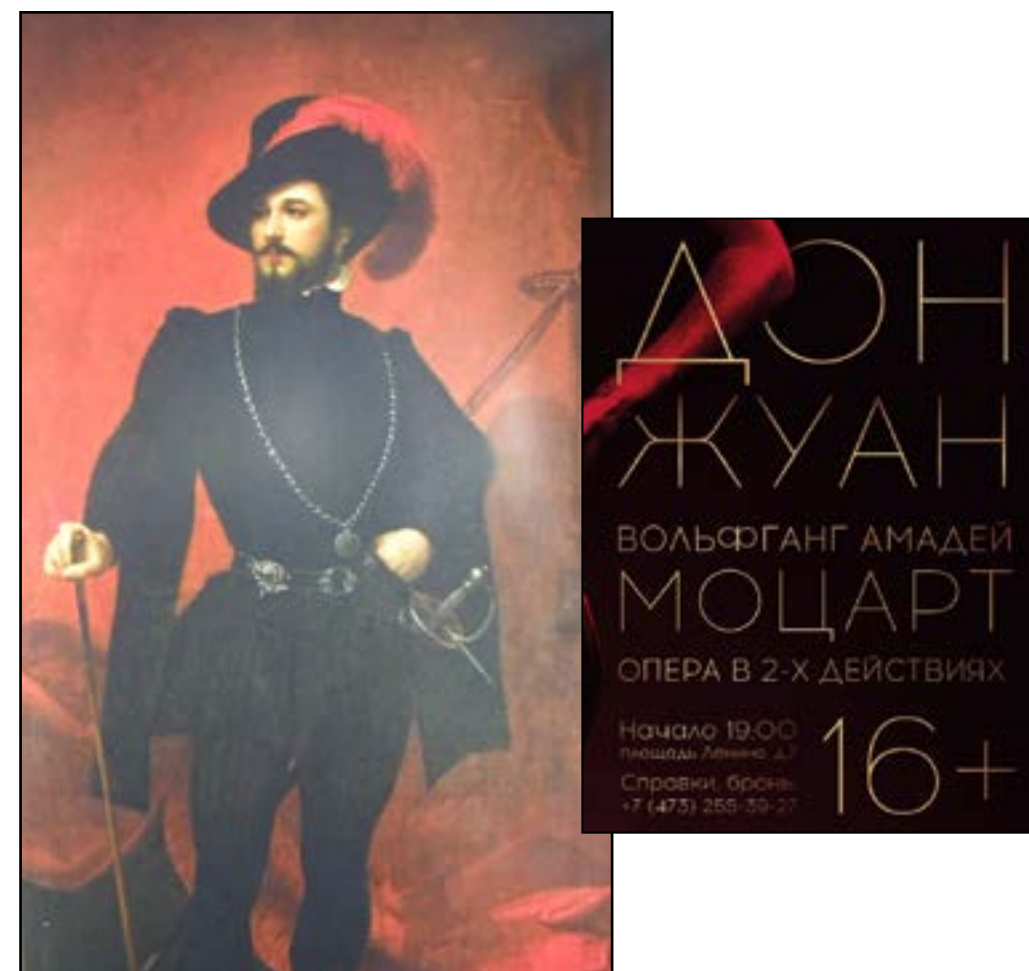
Дон Жуан — один из «вечных **образов**» литературы Нового времени: ненасытный обольститель женщин, родом из Испании.

**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

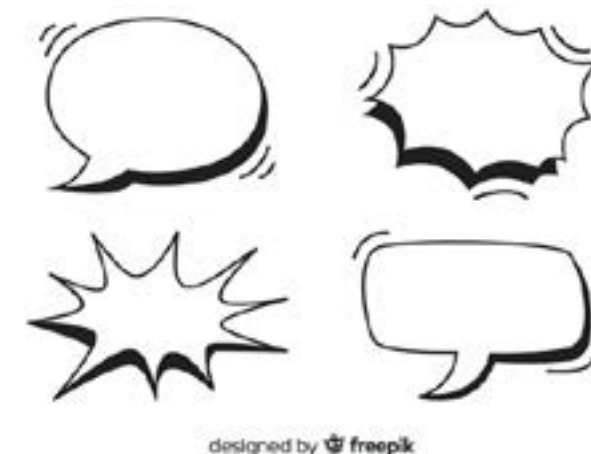
Шаверма это что? Фаст-фуд.  
А какое **описание** у образа фаст-фуда?  
Насыщенный, кричащий, сочный, быстрый.

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

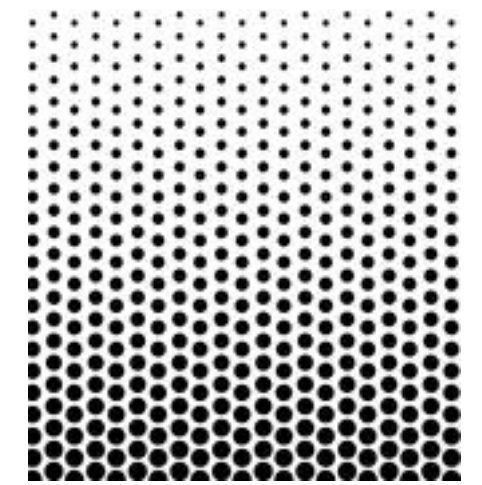
Получаем игривый, кричащий дизайн элементов. Принципы верстки соответствуют — легкий хаос, наклоны, крупная центральная графдоминанта.



Японский  
смайл,  
собранный  
из символов



Спич-баблы как характерная фигура графсистемы Аниме



Halftone pattern  
как характерная  
текстура графсистемы Аниме



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