

#2

КОМПОЗИЦИЯ

DESIGN BASICS



Антон Аладжов
Aladzhov.com

Дизайнът на Нещата
designofthings.fm

© SoftUni Creative – <https://about.softuni.bg>.
Copyrighted document. Unauthorized copy, reproduction or use is not permitted.

ПАРТНЬОРИ

VIVACOM



дизайнът
на нещата

ARETÉ

SUPER
HOSTING
.BG



INDEAVR
Serving the high achievers

Физмаустор

dequitas.



DXC
TECHNOLOGY



Код за SLI.DO

#DESIGNBASICS

Почивки

19:40 – 19:45

20:25 – 20:30

21:10 – 21:15



КАКВО СЛЕДВА?

Какво е композиция?

Къде се използва?

Принципите на Gestalt

Визуална тежест

Добрата композиция

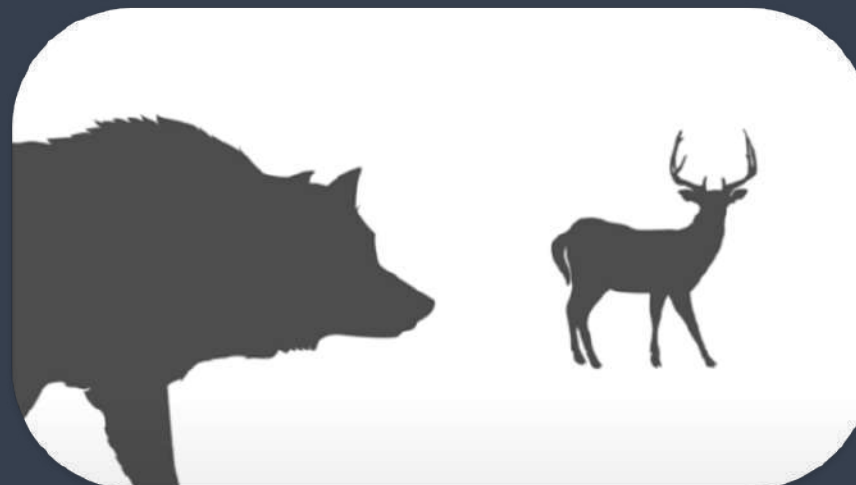
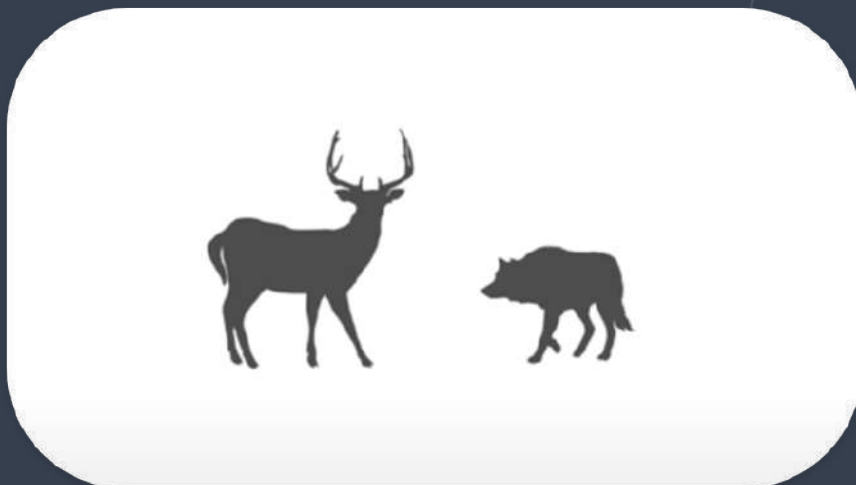
Трикчета и съвети

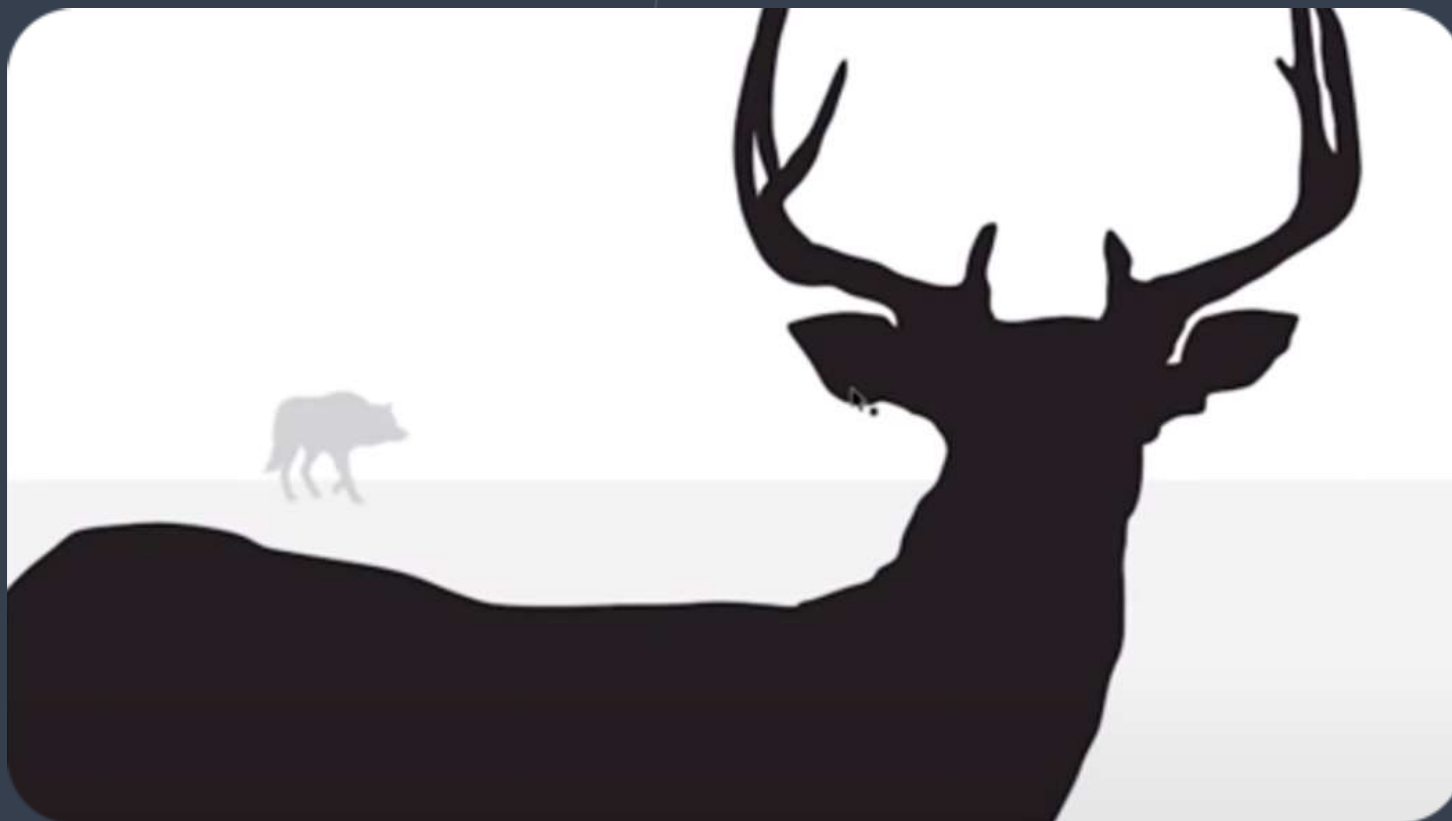


КАКВО Е КОМПОЗИЦИЯ?

Композицията е визуално и логично съотношение на всички елементи, които позиционираме на “Страницата”.

Композиционните принципи ни помагат да се облягаме не само на своята интуиция, а и на изградени правила и добри практики.





КОМПОЗИЦИЯ VS LAYOUT

Layout се отнася повече до самото разположение на елементите. Докато при композицията се взимат в предвид и неща като: цвят, размер, форма и т.н.



КЪДЕ СЕ ИЗПОЛЗВА?

Музикални произведения

Театър и Кино

Литература

Изобразително изкуство

Дизайнът и визуалните изкуства

Готварство

Фотография



Тайната вечеря / Il Cenacolo Леонардо да Винчи (1495 - 1497)



ПРИНЦИПИТЕ НА GESTALT

Група закони или принципи описващи начинът, по който мозъкът приема заобикалящия ни свят. Във визуалния дизайн / UX са много важни по-конкретно принципите за организация на съдържанието.

КОИ СА ПРИНЦИПИТЕ, НА КОИТО ЩЕ СЕ СПРЕМ?

Близост / Proximity

Сходство / Similarity

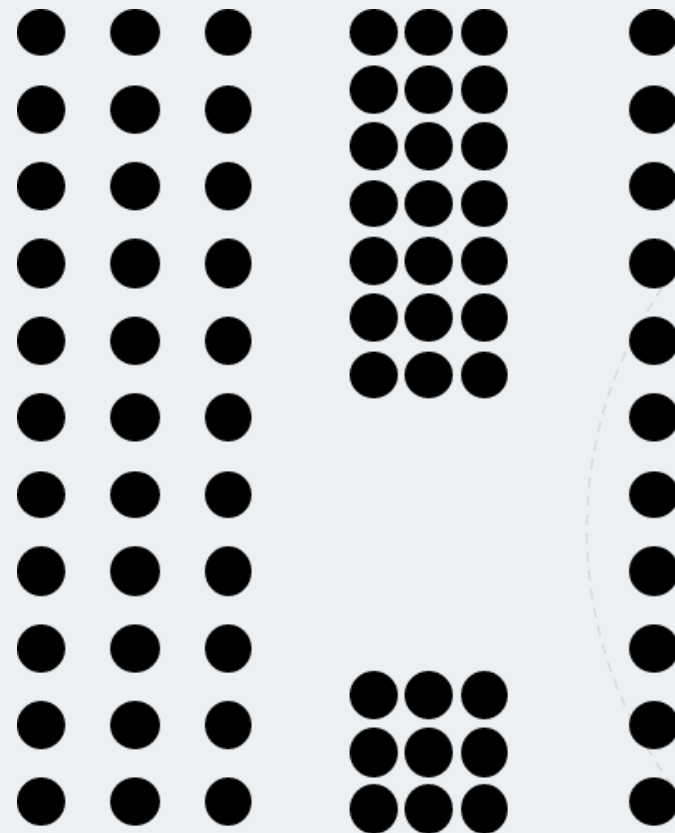
Фон / Фигура / Figure-ground

Запълване / Closure

PROXIMITY

БЛИЗОСТ

Благодарение на този принцип ние възприемаме елементи, които са близко един до друг по-свързани от елементи, които са по-далече от тях.



SIMILARITY

СХОДСТВО

Елементите, които си приличат по някакви параметри в главата ни се “групират” заедно. И съответно изпълняват съща или подобна функция. И се различават по функция от другите около тях, на които не приличат.

Има много начини да накараме елементи да си приличат: размер, цвят, форма, текстура и т.н.

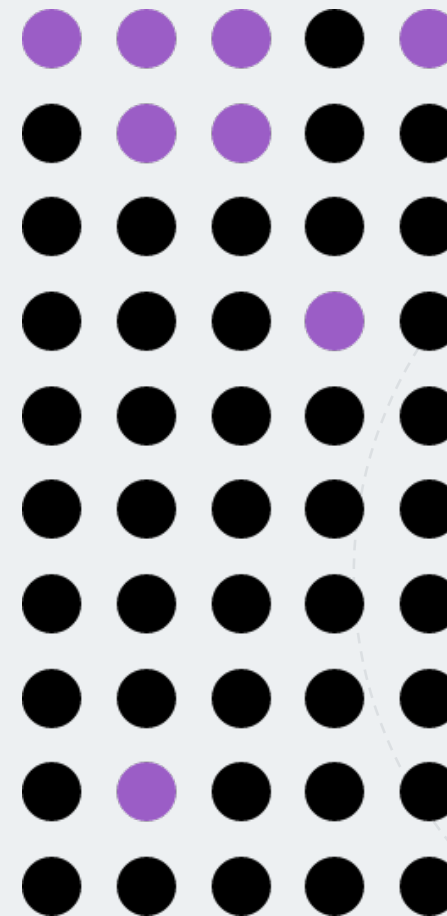


FIGURE-GROUND

ФОН / ФИГУРА

Когато един елемент се засича с друг винаги приемаме един за “фон” и един за “фигура”. Трябва да се стараем тези двете да са достатъчно ясни.



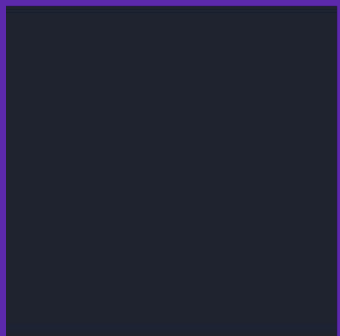
ЗАПЪЛВАНЕ

Запълването или “довършването” гласи, че когато има достатъчно информация за дадена картинка, но не е пълна, мозъкът успява сам да я довърши.



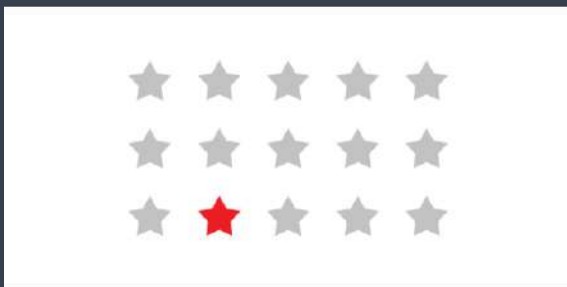
ВИЗУАЛНА ТЕЖЕСТ

Дори и в 2D среда елементите имат различна “тежест” за окото. Затова тази “тежест” трябва да се взима в предвид, когато създаваме връзки между елементите във формата.

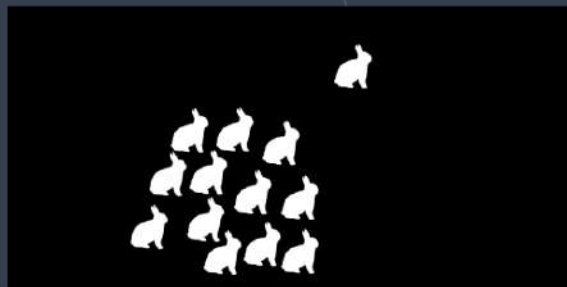


КАК СЕ ПРИДАВА ПОВЕЧЕ “ТЕЖЕСТ” ?

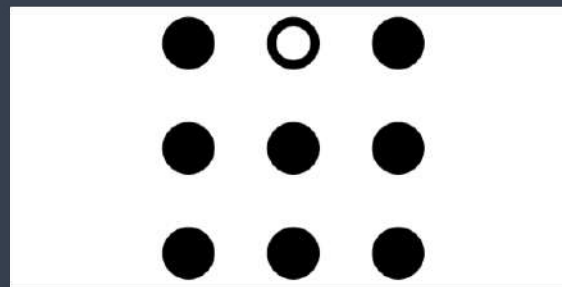
Друг цвят:



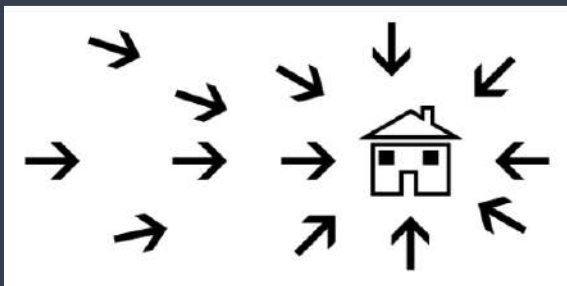
Отдалечете го:



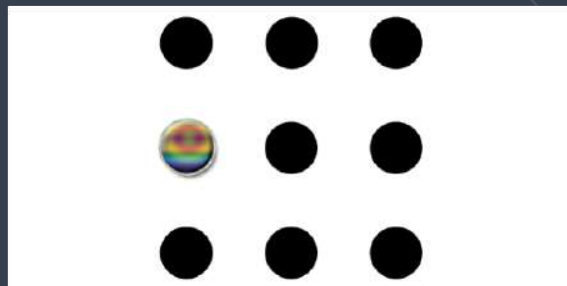
Направете го различно:



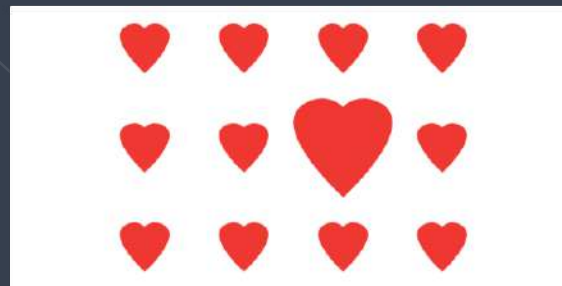
Посочете го:



Направете го "по-джижано":

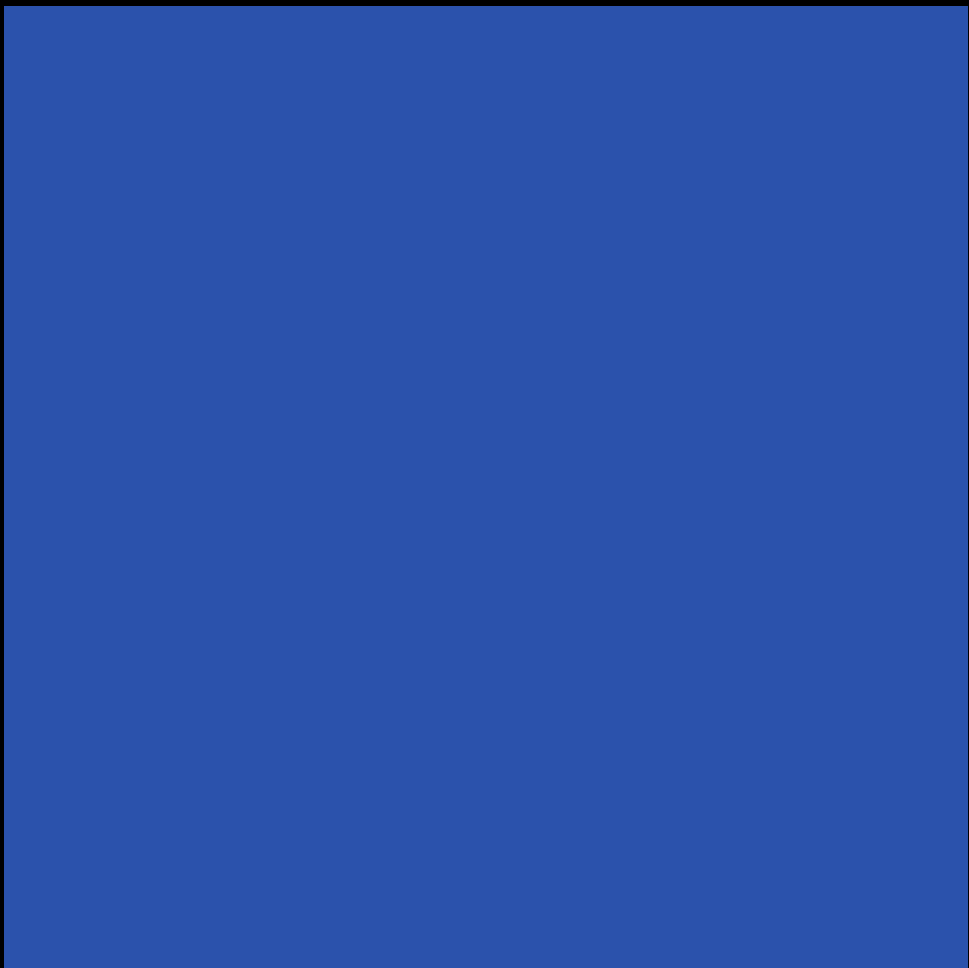
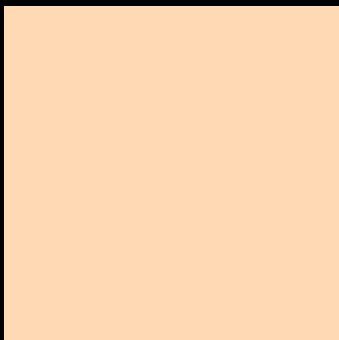


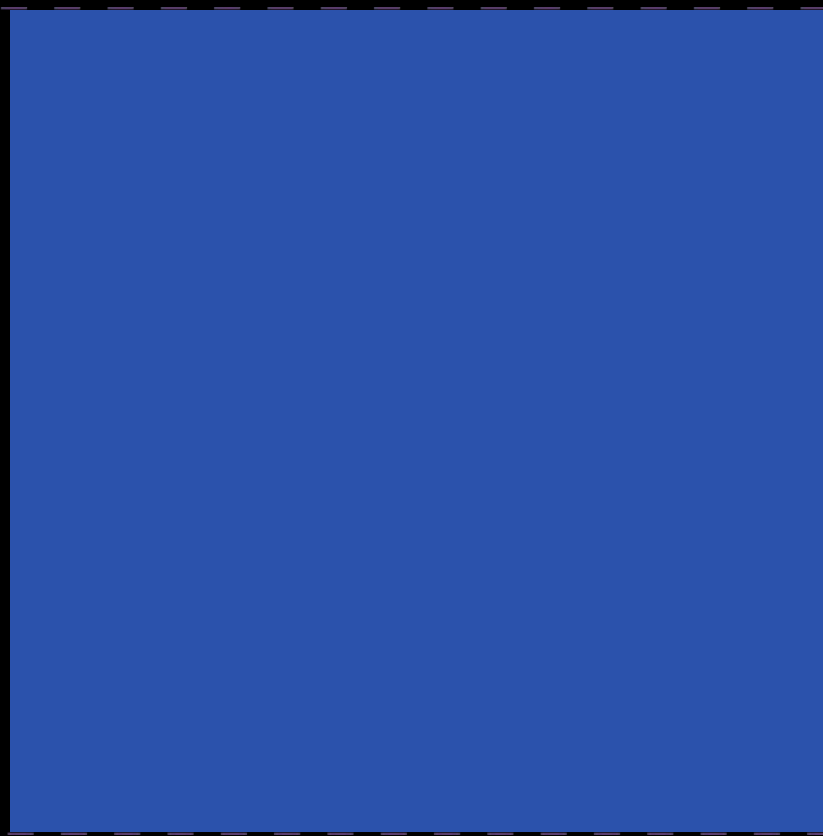
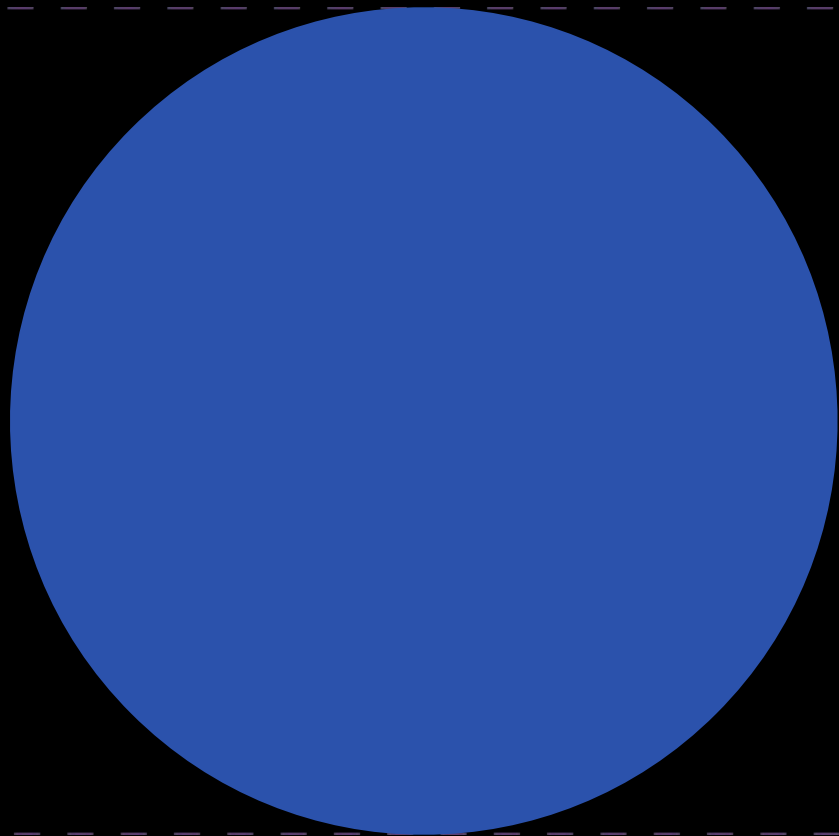
Направете го по-голямо:

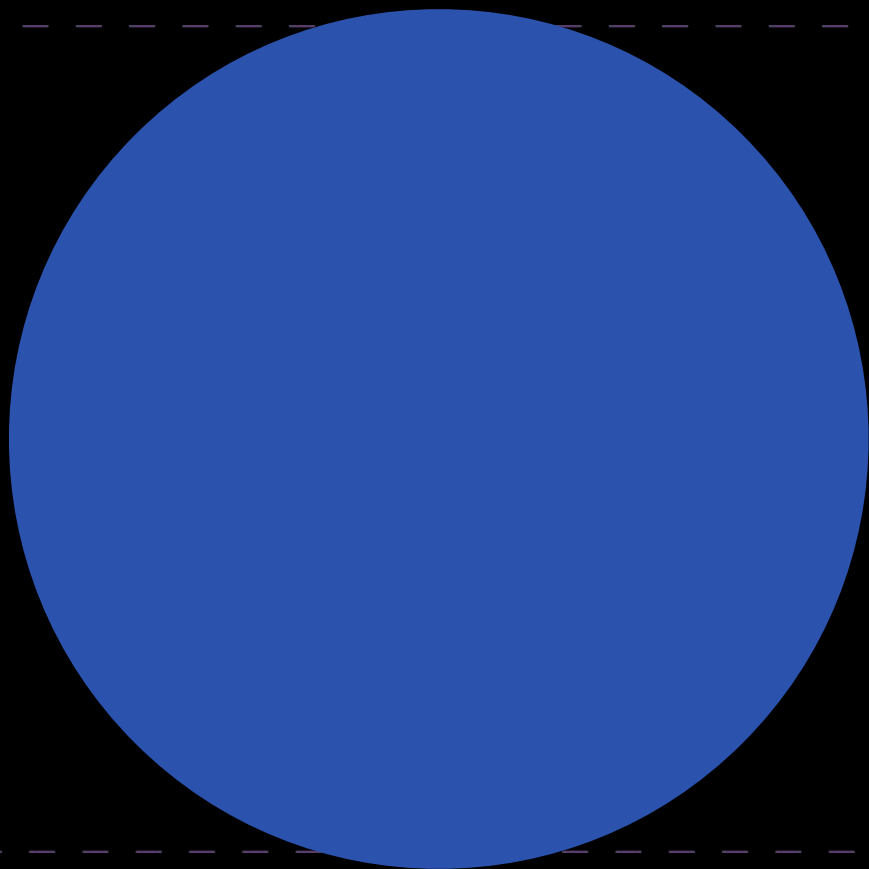


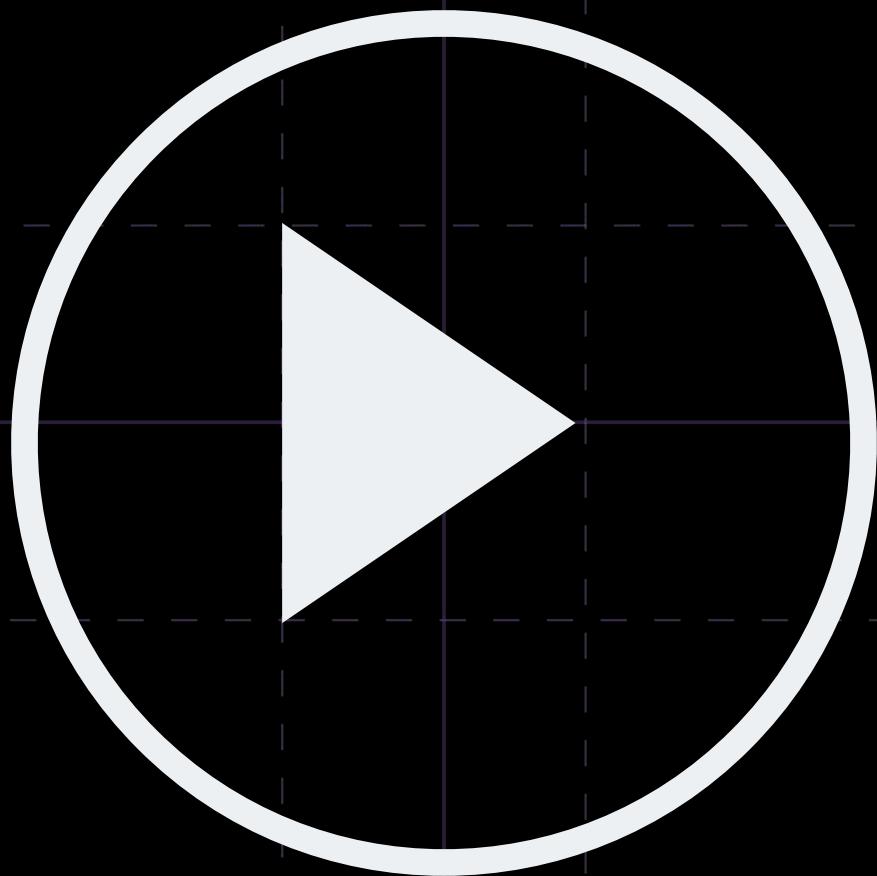
Изображения от: <https://www.webfx.com/blog/web-design/increase-visual-weight/>

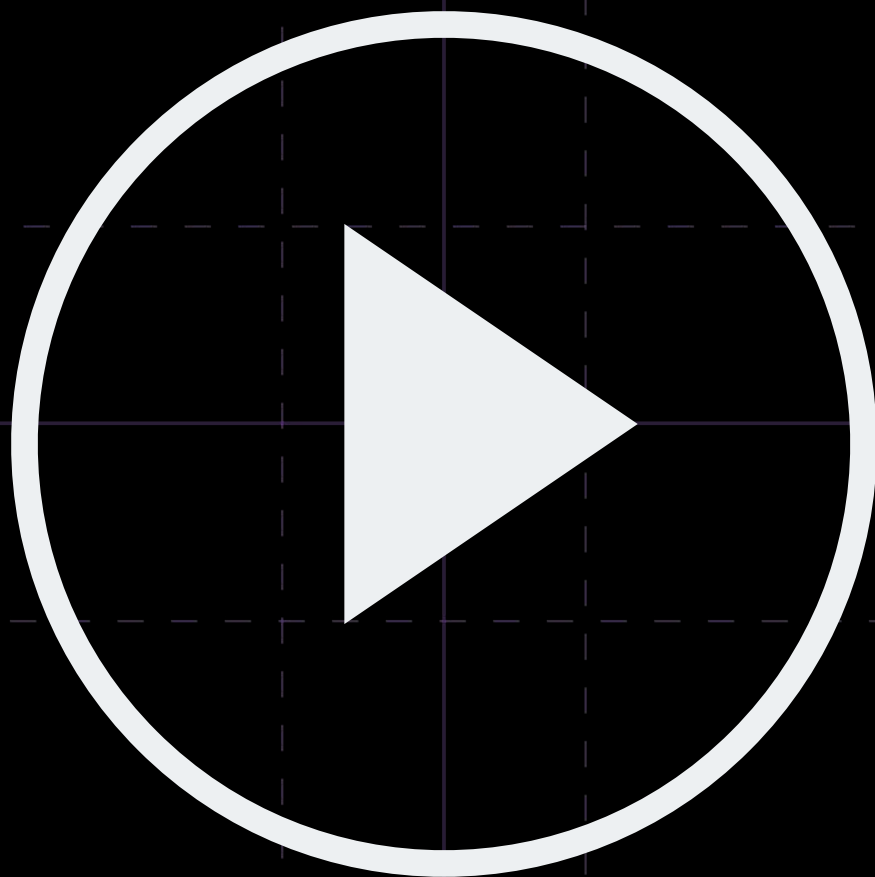












ДОБРАТА КОМПОЗИЦИЯ

Добрата композиция е основополагаща на всякакъв дизайн и когато тя е изпълнена с мисъл другите парчета по-лесно си идват на мястото. Тя трябва да е добре помислена, логична, водеща окото и интересна.

ДОБРАТА КОМПОЗИЦИЯ ТРЯБВА ДА ИМА:

Фокус

Йерархия (*scannability*)

Баланс

Бяло пространство

Ритъм / Повторение

Подравняване

FOCUS

Фокус

На първо място в една композиция е важно да има главна “точка” на фокус. Или нещо, което първо да привлича вниманието. След това може да има втора, трета и т.н. точки на фокус.



Антон Аладжов
Aladzhov.com

Дизайнът на Нещата
designofthings.fm

© SoftUni Creative – <https://about.softuni.bg>.
Copyrighted document. Unauthorized copy, reproduction or use is not permitted.



<https://www.designspiration.com/save/35141584247/>

HIERARCHY / SCANNABILITY

ИЕРАРХИЯ

Всеки един дизайн съдържа в себе си различни по важност елементи. Затова те трябва да бъдат степенувани с помощта на всичко, което ни е под ръка, като графични похвати.



Антон Аладжов
Aladzov.com

Дизайнът на Нещата
designofthings.fm

© SoftUni Creative – <https://about.softuni.bg>.
Copyrighted document. Unauthorized copy, reproduction or use is not permitted.



<https://www.designspiration.com/save/85085608830/>

BALANCE

БАЛАНС

Баланс или търсен дисбаланс е отношението на елементите в един формат спрямо централните разделящи линии на този формат.



Антон Аладжов
Aladzhov.com

Дизайнът на Нещата
designofthings.fm

© SoftUni Creative – <https://about.softuni.bg>.
Copyrighted document. Unauthorized copy, reproduction or use is not permitted.



<https://www.designspiration.com/save/2627383440631/>

BALANCE

БЯЛО ПРОСТРАНСТВО

Бялото пространство... не винаги е бяло...
duuh.

То често се среща и като “негативно”
пространство. Това е мястото, в което няма
“активни” дизайн елементи, а по-скоро е
пространството между тях.



Антон Аладжов
Aladzhov.com

Дизайнът на Нещата
designofthings.fm

© SoftUni Creative – <https://about.softuni.bg>.
Copyrighted document. Unauthorized copy, reproduction or use is not permitted.



designspiration.com/save/839720238/

RHYTHM / MOVEMENT

РИТЪМ / ПОВТОРЕНИЕ

Ритъмът в дизайна играе подобна роля като в музиката - придава ни усещането за познатост и спокойствие. Когато в един дизайн има добър ритъм той го кара да изглежда организиран и разбираем.



Антон Аладжов
Aladzov.com

Дизайнът на Нещата
designofthings.fm

© SoftUni Creative – <https://about.softuni.bg>.
Copyrighted document. Unauthorized copy, reproduction or use is not permitted.



<https://www.behance.net/gallery/3046705/Translation-Recordings>

ALIGNMENT

ПОДРАВНЯВАНЕ

Изключително важно е елементите във формата да не са просто разпръснати и да могат да се “опират” на други близки или далечни елементи. Освен ако обратното не е търсен ефект.



Антон Аладжов
Aladzhov.com

Дизайнът на Нещата
designofthings.fm

© SoftUni Creative – <https://about.softuni.bg>.
Copyrighted document. Unauthorized copy, reproduction or use is not permitted.



<https://www.designspiration.com/save/70937227135/>

КАК ДА ПРОВАЛИМ ИЗБОРИТЕ?

“Проблемната” бюлетина
на Флорида в изборите
за президент на САЩ
2000г.

(REPUBLICAN)	
GEORGE W. BUSH - PRESIDENT	3➡
DICK CHENEY - VICE PRESIDENT	
(DEMOCRATIC)	
AL GORE - PRESIDENT	5➡
JOE LIEBERMAN - VICE PRESIDENT	
(LIBERTARIAN)	
HARRY BROWNE - PRESIDENT	7➡
ART OLIVIER - VICE PRESIDENT	
(GREEN)	
RALPH NADER - PRESIDENT	9➡
WINONA LaDUKE - VICE PRESIDENT	
(SOCIALIST WORKERS)	
JAMES HARRIS - PRESIDENT	11➡
MARGARET TROWE - VICE PRESIDENT	
(NATURAL LAW)	

(REFORM)	
PAT BUCHANAN - PRESIDENT	4←
EZOLA FOSTER - VICE PRESIDENT	
(SOCIALIST)	
DAVID McREYNOLDS - PRESIDENT	6←
MARY CAL HOLLIS - VICE PRESIDENT	
(CONSTITUTION)	
HOWARD PHILLIPS - PRESIDENT	8←
J. CURTIS FRAZIER - VICE PRESIDENT	
(WORKERS WORLD)	
MONICA MOOREHEAD - PRESIDENT	10←
GLORIA La RIVA - VICE PRESIDENT	
WRITE-IN CANDIDATE	
To vote for a write-in candidate, follow the	

КАК ДА СПАСИМ ИЗБОРИТЕ?

Редизайн на Michael Bierut
от студиото Pentagram

Palm Beach County, Florida		Official Ballot
Electors for President and Vice President		
Choose one group.		
President	Vice President	
George W. Bush	Dick Cheney	▶
Al Gore	Joe Lieberman	▶
Pat Buchanan	Ezola Foster	▶
Ralph Nader	Winona LaDuke	▶
James Harris	Margaret Trowe	▶
John Hagelin	Nat Goldhaber	▶
Harry Browne	Art Olivier	▶
David McReynolds	Mary Cal Hollis	▶
Howard Phillips	J. Curtis Frazier	▶
Monica Moorehead	Gloria La Riva	▶

November 7, 2000		General Election
A vote for the candidates will actually be a vote for their electors.		
Political Affiliation		
<input type="radio"/>	1	Republican
<input type="radio"/>	2	Democrat
<input type="radio"/>	3	Reform
<input type="radio"/>	4	Green
<input type="radio"/>	5	Socialist Workers
<input type="radio"/>	6	Natural Law
<input type="radio"/>	7	Libertarian
<input type="radio"/>	8	Socialist
<input type="radio"/>	9	Constitution
<input type="radio"/>	10	Workers World

ТРИКЧЕТА ЗА ИНТЕРЕСНА КОМПОЗИЦИЯ

МАЛКО ЛЕСНИ ТРИКЧЕТА ЗА ИПОЛЗВАНЕ:

- * Създайте дълбочина, чрез застъпване.*
- * Добавете елементи с 3 големини.*
- * Добавете интерес във фона.*
- * Възползвайте се от празното пространство.*

КОМ ПОЗИ ЦИЯ

В
ДИЗАЙНА

Softuni
Design Basics

АНТОН
Аладжов

X

СЕПТЕМВРИ
2020



КОМПО ЗИЦИЯ

В ДИЗАЙНА

Aladzhov.com



**SoftUni
Creative**

Design Basics / Дизайн бейсикс

Антон
Аладжов

@aladzhov



КОМПОЗИЦИЯ

DESIGN BASICS

АНТОН
Композиция
АЛАДЖОВ

Softuni
Design Basics

02



КАКВО НАУЧИХМЕ ДНЕС?

Какво е композиция и разликата ѝ с Layout

Принципите на Gestalt: Близост, сходство, фон-фигура и запълване

Какво е и как се придава визуална тежест

Какво трябва да има добрата композиция: Фокус, йерархия, баланс, бяло пространство, ритъм и повторение, подравняване

Някои видове композиция: Статична/динамична и отворена/затворена

Няколко трикчета за интересна композиция



БЛАГОДАРЯ ВИ!

ЗА ДОМАШНО

bit.ly/2FlTVOr 



SoftUni Creative

Правни неща...

SoftUni Creative – High-Quality Education, Profession and Job for Designers · creative.softuni.bg

SoftUni Creative @ Facebook · facebook.com/SoftUniCreative

SoftUni Creative Forums · softuni.bg/forum/categories/116/softuni-creative

This course (slides, examples, demos, exercises, homework, documents, videos and other assets) is copyrighted content

Unauthorized copy, reproduction or use is illegal

© SoftUni – <https://about.softuni.bg>

© SoftUni Creative – <https://creative.softuni.bg>