

Факультет искусств

Кафедра дизайна

Гао Туньюй , 4 курс

Пояснительная записка
к выпускной квалификационной работе

ТЕМА:

Графическое сопровождение выставки “Время”

Направление 54.03.01 “Дизайн”
квалификация: бакалавр дизайна (графический дизайн)

Руководитель:

член Союза дизайнеров России
старший преподаватель кафедры дизайна
Лапутенко Юлия Валерьевна

Руководитель теоретической части:

кандидат искусствоведения,
доцент с возложенными обязанностями
заведующего кафедрой дизайна К.Г. Позднякова

Санкт-Петербург, 2020 год

Вводная часть:

- 1.Тема выпускной квалификационной работы.
- 2.Основание для выполнения работы.
- 3.Актуальность выбранной темы.
- 4.Цель работы.
- 5.Задачи проекта.
- 6.Практическая значимость разработки проекта.

Основные этапы работы:

- 1.Анализ аналогов по теме дипломного проекта
- 2.Концепция проекта
- 3.Эскизное проектирование
4. Компьютерная разработка проекта
- 5.Вывод на планируемые носители информации.

Список источников

- 1.Список литературы
- 2.Список интернет-ресурсов

Приложение

- 1.Тематические аналоги
- 2.Концептуальные аналоги
- 3.Стилистические аналоги
- 4.Ментальный ландшафт
- 5.Эскизное проектирование

ВВОДНАЯ ЧАСТЬ

1. Тема выпускной квалификационной работы

Графическое сопровождение выставки “Время”

2. Основание для выполнения работы

Инициативный проект, Объяснение времени с разных сторон, пробуждающее мышление аудитории и уважение к жизни.

3. Актуальность выбранной темы

С прогрессом современного общества и подъемом современного искусства, человеческая идеология стала цениться. Как конкретное проявление внутреннего мира человека, произведения искусства часто успокоят посетителей на разных уровнях. Таким образом, предоставление графическое сопровождение выставке произведений искусства может позволить посетителям глубже понять идеи художника, которые выражены в произведении искусства. Рекламные материалы, соответствующие сопровождению выставки, могут заставить посетителей интуитивно почувствовать воздействие работы. Дизайн графического сопровождение выставки - это гораздо больше, чем просто украшение, это синтез и воплощение сути идей, переданных выставкой, и идеи которую хочет выразить художник.

4. Цель работы

Объяснение времени с разных сторон, пробуждающее мышление аудитории и уважение к жизни.

5. Задачи

изучить и проанализировать прямые и непрямые аналоги. проанализировать запросы целевой аудитории разработать концепцию проекта разработать дизайн-проект

6. Целевая аудитория

Туристы, Одиночные посетители, Молодые люди, Студенты, Молодой художник, Студент-арт, Фотограф

7. Практическая значимость проекта

Оказывать художникам необходимую графическую поддержку необходимое графическое сопровождение для успешного проведения выставки, привлечения соответствующей аудитории и привлечения аудитории с помощью рекламных материалов.

Основные этапы работы:

1. Анализ аналогов по теме дипломного проекта

Тайваньская выставка дизайна в Синьчжу В последние несколько лет ежегодная выставка Taiwan Design Expo проводилась в различных местных выставочных залах Тайваня. В этом году Тайваньская выставка дизайна, как формат выставки, так и основная визуальная среда выставки дизайна, претерпели большие изменения по сравнению с прошлым, давая людям ощущение свежести. Разница между Тайваньской выставкой дизайна 2020 года заключается не только в том, что каждый выставочный зал имеет тщательно спланированное

содержание, но и в первой попытке за последние годы расширить выставку эстетического дизайна на улицы и города. Район соединен с парком Синьчжу , пересадочной станцией и выставочным центром Старого города Синьчжу , которые находятся в 2 км пешком. Что касается «городского управления», он побуждает общественность знакомиться с технологическими инновациями, культурной историей города Синьчжу и в то же время создавать общественные пространства, подходящие для жизни жителей, посредством выставок дизайна.

Галерея мечты “Выставка”

24/7 Space Project ищет ситуации, близкие к повседневной жизни, предоставляя аудитории возможность отрабатывать различные роли, которые используют пространство; в этом пространстве аудитория превращается из посетителей музея в музейных актеров / исполнителей. физические действия и позы аудитории придадут смысл этому пространству. Это открытое пространство без входа и выхода, начала и конца. В оригинальном пространстве с голыми стенами и линейностью, слегка приподнятая деревянная платформа с татами, подушки, повторяющие узор на стене, и бумажные фонари Исаму Ногучи, которые обеспечивают источник света, - все это дает зрителям намек на свободу передвижения.

По сравнению с официальным выставочным залом художественного музея, это пространство пытается стать экспериментальным «местом»; так же, как Ногучи считает, что его работы с бумажными фонарями блуждают в искусстве и дизайне, так и план пространства 24/7. общественное достояние художественной галереи, пространство, которое может свободно занимать публика, где будет бродить его смысл?

Young designers`exhibition 2021

«Выставка дизайна нового поколения» открылась в 1981 году и направлена на продвижение брендов, профессионализацию и интернационализацию. Она также сочетает в себе премию Golden Point Rookie Design Award и новое поколение проектов сотрудничества между отраслью и академическими кругами. таланты и незаурядное творчество Важная площадка.

В этом году «Выставка дизайна нового поколения 2021» превращает прежние одноформатные плакаты в носитель информации, символизируя пространство для «диалога», и призвана передать обмен мнениями между дизайнерами на разных этапах их карьеры. В 7 основных визуальных постерах, официально объявленных на официальном Facebook Тайваньского института дизайна и исследований, 7 слов Внесите перестановку. И, используя методы выражения дизайна, такие как повторение отдельных слов, чрезмерное повышение базовой линии и поворот вперед, конструкторы по бетону неизбежно будут сообщать повторяющуюся, длительную или извилистую коммуникацию в процессе производства проектных работ. На этот раз основное видение «Выставки дизайна нового поколения 2021 года» - отойти от прежней единой фиксированной формы и представить концепции динамической идентичности и совместного дизайна, чтобы открыть пространство для межтекстового диалога.

Хара Кения Работы “Графическое сопровождение”

В современном японском дизайне много мастеров, но Кенуа Нара, несомненно, является одним из самых выдающихся. Он является международным мастером мезозойского дизайна в Японии, представителем Японского центра дизайна, профессором Художественного университета Мусасино и художественным руководителем MUJI. На международной арене он создал множество классических работ и известен как «драгоценный дизайнерский талант, подобный японскому динозавру». В сегодняшнем мире «дизайна во власти» дизайн Нара Кенуа можно охарактеризовать как свежий и уникальный, вполне навеянный дзен. Его работы всегда отражают глубочайшую философию с простейшим

дизайном и, таким образом, меняют жизнь многих людей. В 2002 году Кения Хара сменила г-на Танака на посту художественного руководителя MUJI. Дизайн этого бренда, впервые представленный г-ном Танакой, был «простым и неприхотливым». Когда г-н Хара был здесь, он развил дизайн бренда до своего рода «на вид пустой, но способный вместить сотни рек». Темперамент. Кения Хара однажды сказал: MUJI не пропагандирует выдающуюся индивидуальность бренда или особую эстетическую осведомленность. Вместо того, чтобы многие бренды стремятся побудить потребителей иметь так называемые «это лучшее» и «это должно быть» сильные лайки, он надеется, что потребители будут удовлетворены тем, что «все в порядке». Живя в сегодняшнем мегаполисе, процесс урбанизации привел к тому, что многие вещи в жизни людей были помечены различными ярлыками, такими как бренды продуктов, которые на самом деле основаны на социальном классе и тщеславии. Психологические потребительские ценности, но истинные чувства людей подавлены или покрыты. В этом контексте он хочет, чтобы бренд передавал противоположную концепцию продукта, то есть отказался от всех внешних ярлыков, не подчеркивал бренд, не подчеркивал дизайнера, а публике представлялись только реальные объекты. При прямом обращении к объекту мышление, что люди воспринимают «это хорошо», является прямым и неприкрытым восприятием объекта, а также своего рода несоблюдением, которое может освободить пользователя от внешних ограничений. Так называемая инклюзивность хорошего продукта заключается в том, что он должен обладать разнообразием воображения и возможностей, позволяя воображению людей свободно скакать без каких-либо границ, как «пустой контейнер».

Продукты, предоставляемые Kenya Hara, обладают этой концепцией «инклюзивности». Например, разновидность кровати, называемая матрасом на ножках, может быть либо кроватью, либо диваном, и несколько из них могут быть собраны вместе, или это может быть пол. Кения Хара называет это состояние обеспечения свободного использования потребителями «пустотой». Он надеется, что созданный им продукт может стать пустым контейнером для замены

самой информации, оставляя достаточно места для собственного воображения публики. Сегодняшний мир полон столкновений цивилизаций и культур. В то время как доктрина «западного превосходства» атакует культуры восточных стран, есть несколько дизайнеров, которые не могут поддаваться влиянию внешнего мира, глубоко погружают свои сердца, находят свои собственные местные культурные коды и интегрируют западный дизайн.

2. Концепция проекта

Во всем проекте используются современные методы дизайна, позволяющие каждой работе иметь свою уникальную концепцию времени. Проект формирует уникальное визуальное восприятие, размышляя о взаимосвязи между временем и жизнью и имитируя эту взаимосвязь.

1. Время незаметно составляет нашу жизнь и спокойно составляет время в дизайне.
2. В дизайне в основном используется «круг» (который является наиболее распространенным графическим изображением времени) для создания уникального визуального эффекта путем изменения угла и глубины.

3. Эскизное проектирование

Первый этап эскизного дизайна: найди в Интернете и книжных магазинах книги по тематике времени, чтобы почитать. Поскольку время само по себе является абстрактным физическим понятием, его трудно понять и объяснить. Я надеюсь, что благодаря чтению я смогу глубже понять концепцию времени и лучше ее выразить.

Второй этап: выразить концепцию времени, как воплотить концепцию в дизайне. В самое начало, я использовал идею дизайна плаката «время спокойно составляет время».

При расстановке знаков размер и расстояние между знаками равны, чтобы отразить справедливость времени. В то же время я надеюсь, что изменение времени может быть отражено в плакате. Были проведены эксперименты с разными углами и размерами знака, и, наконец, четвертое расположение было определено как стандартное. Учитывая, что плотное и компактное расположение вызовет дискомфорт у плотной толпы фобий, интервал и степень размытия снова регулируются. Поскольку, учитывая, что каждый раз должен быть независимым, его не следует находить регулярно, угол знака был изменен, чтобы сделать все углы неправильными. Отрегулируйте пять плакатов так, чтобы углы знака в одном и том же положении отличались друг от друга. В качестве главного плаката стационарной выставки, используемого отдельно, нет постоянного угла, чтобы у людей возникло ощущение поворота. Плакат «ВРЕМЯ» сохраняет содержание вращения основного плаката во времени, и в то же время, благодаря изменению виртуальной реальности, он по-прежнему читается с расстояния, что увеличивает рекламную дистанцию плаката. информация может быть получена только на близком расстоянии.

Третий этап: изготовление билетов, буклетов и сувениров.

Как изменить дизайн и выразить концепции в билетах и брошюрах

4. Компьютерная разработка проекта

Использовался следующее программное обеспечение:

векторный графический редактор Adobe Illustrator

многофункциональный графический редактор Adobe Photoshop

программа для создания анимационных материалов Adobe After Effects.

5. Вывод на планируемые носители информации.

Содержание разработки включает: логотип, цветовую гамму, шрифтовую
гарнитуру и набор графических элементов Основные рекламные плакаты, освещ-
ающие содержание выставки и информацию, 4 плаката серии "Time", билеты,
брошюры и Бейдж для сотрудников и участников в.ыставки.Разработаны сувени-
ниры, значки, сумки, кнопки спуска,
И анимация к выставке

Список источников

1.Список литературы

1. Haoqiang Wang/Design 360°- Concept and Design - Magazine-Design of the
Year 100 /GuangZho/Three Degree Publishing Co., Ltd./2020
Haoqiang Wang / Дизайн 360 ° - Концепция и дизайн - Журнал-Дизайн
года 100 / GuangZho / Three Degree Publishing Co., Ltd/2020
2. Haoqiang Wang/Design 360°- Concept and Design-Font experiment /Guang-
Zho/Three Degree Publishing Co., Ltd./2020
Haoqiang Wang / Дизайн 360 ° - Концепция и дизайн - Шрифт
эксперимент / GuangZho / Three Degree Publishing Co., Ltd/2020
3. Haoqiang Wang/Design 360°- Concept and Design - Korean design /Guang-
Zho/Three Degree Publishing Co., Ltd./2020
Haoqiang Wang / Дизайн 360 ° - Концепция и дизайн - Корейский дизайн/
GuangZho / Three Degree Publishing Co., Ltd/2020
4. Haoqiang Wang/Design 360°- Concept and Design/ Creative Strategy/Guang-
Zho/Three Degree Publishing Co., Ltd./2020
Haoqiang Wang / Дизайн 360 ° - Концепция и дизайн - Креативная
стратегия / GuangZho / Three Degree Publishing Co., Ltd/2020

5. Haoqiang Wang/Design 360°- Concept and Design - Design /GuangZho/Three Degree Publishing Co., Ltd./2020
Haoqiang Wang / Дизайн 360 ° - Концепция и дизайн - Дизайн / GuangZho / Three Degree Publishing Co., Ltd/2020
6. GDC Award 2019/GDC19 Design Award 2019 Winning Portfolio/Shen Zhen/ Designer Books/2019
Награда GDC 2019 / Награда за дизайн GDC2019: портфолио победителей / Шэньчжэнь / Дизайнерские книги/2019
7. GDC Award 2017/GDC17 Design Award 2017 Winning Portfolio/Shen Zhen/ Designer Books/2017
Награда GDC 2017 / Награда за дизайн GDC2017: портфолио победителей / Шэньчжэнь /Дизайнерские книги/ 2019
8. Xu Bing/Thoughts and Methods/Beijing/Hunan Fine Arts Publishing House/2020
Сюй Бин / Мысли и методы / Пекин / Издательство изящных искусств Хунани / 2020
9. Thomas Nagel /What Does It All Mean/UK / Oxford University Press, Inc. /. 1987
Томас Нагель / Что все это значит / Великобритания / Oxford University Press, Inc. /. 1987 г.
11. Fu Peirong/ "Philosophy and Life"/ Taiwan, China/ Oriental Publishing-House/2005
Фу Пейронг / "Философия и жизнь" / Тайвань, Китай / Oriental Publishing House / 2005
12. Nara Kenya / 《RE-DESIGN》 / Japan/ Asahi Shimbun/ 2000 г.
Хара Кения / 《РЕ-ДИЗАЙН》 / Япония / Асахи Симбун / 2000 г.

2.Список интернет-ресурсов

1. <https://www.zhihu.com/question/20692507>
2. <https://book.douban.com/subject/1053526/>
3. <https://www.yodex.com.tw/>
4. https://mp.weixin.qq.com/s/indhm8liu_3T0XYBzwk4qg
5. <https://www.ndc.co.jp/hara/about/en/>
6. <https://mp.weixin.qq.com/s/Juw8JIX0kAzMuNGhYwPpPQ>
7. <https://www.tfam.museum/>
8. <https://www.designexpo.org.tw/>
9. https://mp.weixin.qq.com/s/FtMu3Q3yoF-DUm_NiDu2bQ
10. <http://www.design360.cn/index.php?c=content&a=list&catid=3>
11. www.behance.net
12. www.fonts.google.com
13. <https://www.pinterest.com/>
14. <https://huaban.com/>
15. <https://www.youtube.com/>
16. <https://www.douban.com/>
18. <https://www.zhihu.com/>
19. <https://weibo.com/>

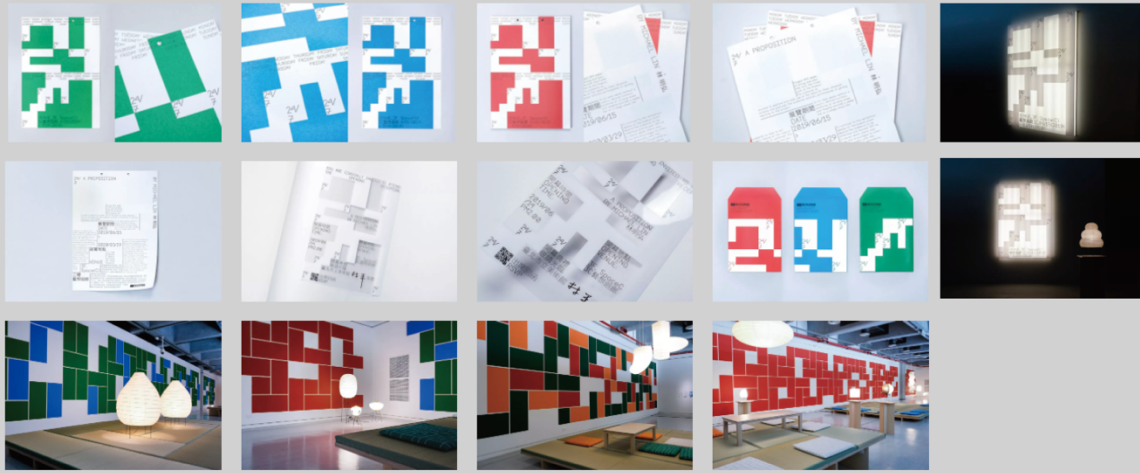
Приложение

1. Тематические аналоги

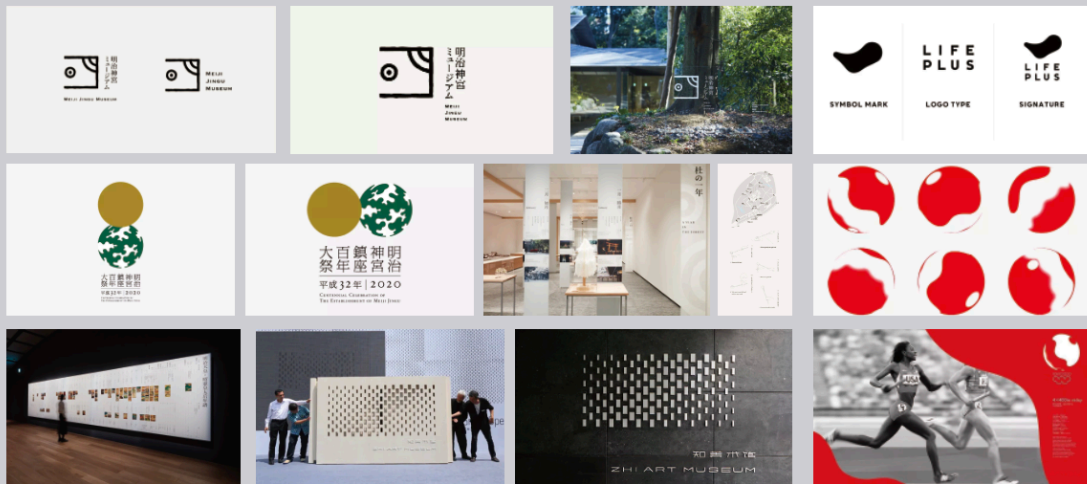
Аналоги Young designers` exhibition 2021



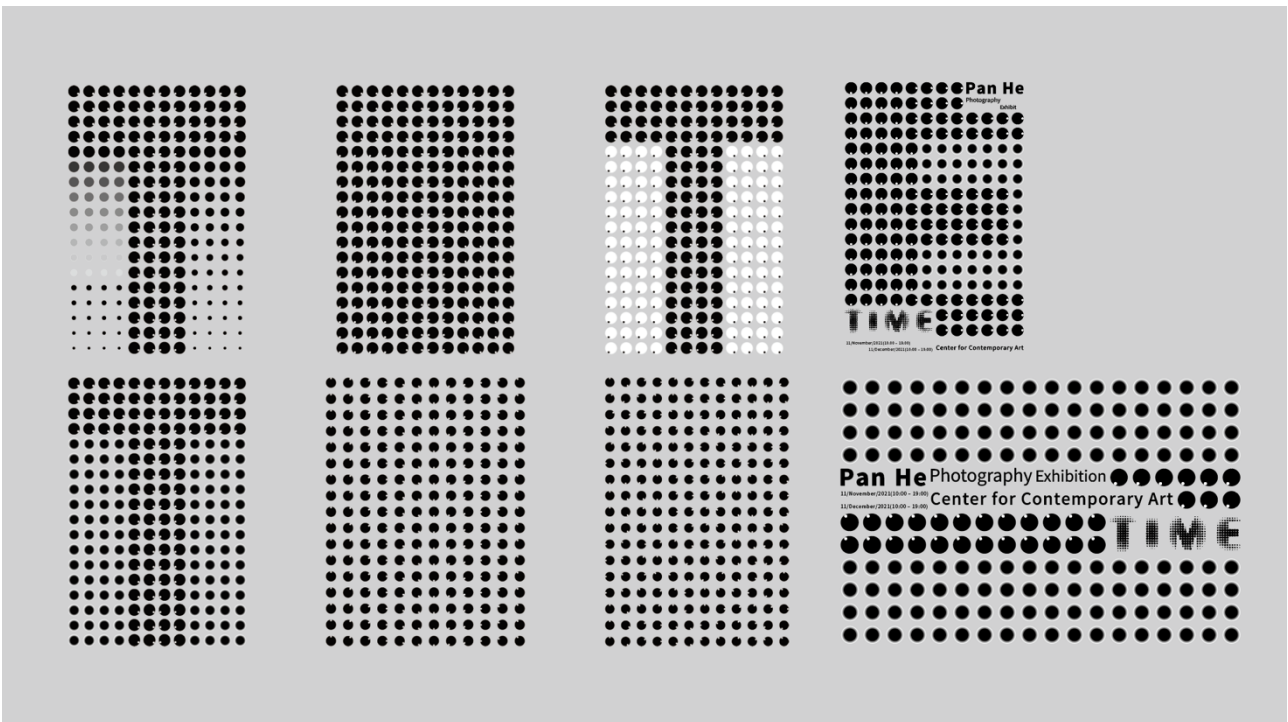
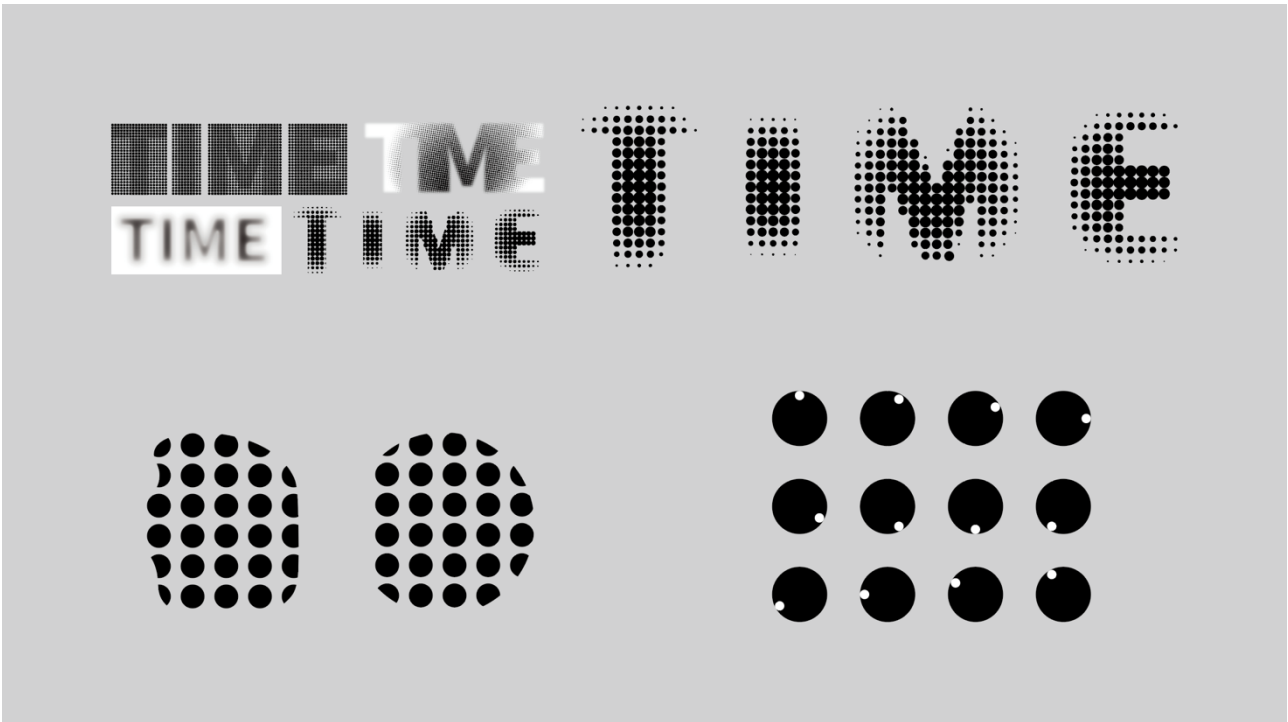
Аналоги Галерея мечты "Выставка"

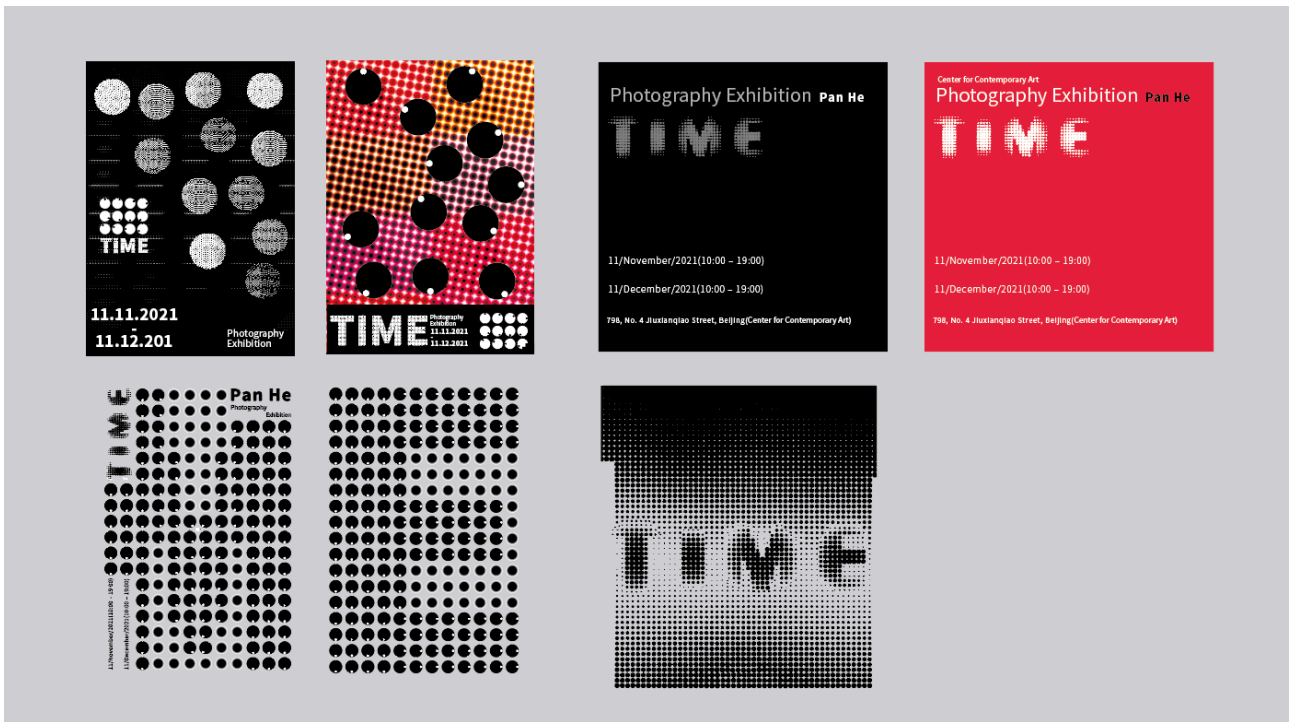


Аналоги Галерея мечты "Выставка"

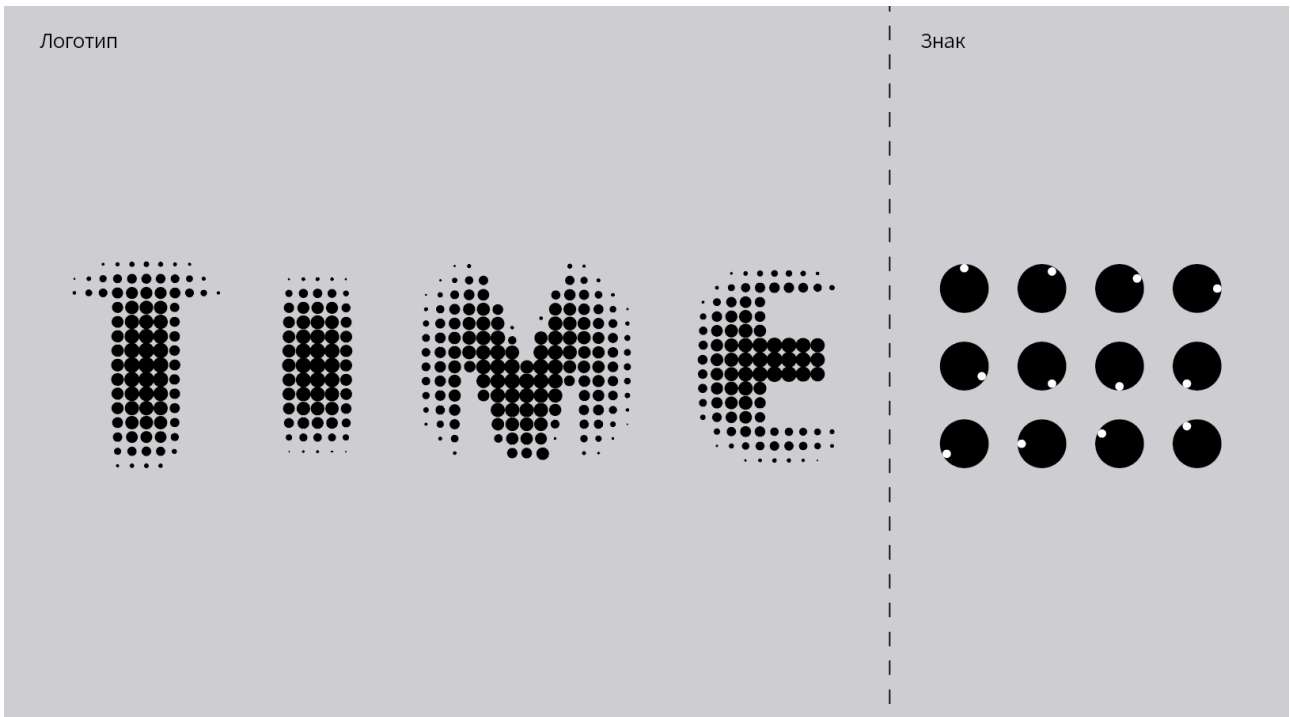


3. Эскизное проектирование





4. Реализованный проект



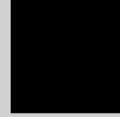
Цветовое решение



COMOYOKO



COMOYOK50



COMOYOK100

Шрифты

SiYuan black

思源黑体

Fan Ho Photography Exhibition “TIME”

何潘摄影展“时间”

Fan Ho Photography Exhibition “TIME”

何潘摄影展“时间”

Fan Ho Photography Exhibition “TIME”

何潘摄影展“时间”

Fan Ho Photography Exhibition “TIME”

何潘摄影展“时间”

Fan Ho Photography Exhibition “TIME”

何潘摄影展“时间”

Fan Ho Photography Exhibition “TIME”

何潘摄影展“时间”

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZabcdefghijklmnopqrstuvwxyz
!@#\$%^&*()_+{}|:”<>?~`-=[]\’;/.,**

Плакаты



Билеты

