ГЕНИЙ МЕСТА

ГОСУДАРСТВЕННАЯ БИБЛИОТЕКА ЮГРЫ

«Дизайн»

Рекомендательный список литературы

Дизайн персонажей. Концепт-арт для комиксов, видеоигр и анимации

- Литрес
- Что Вы найдёте в этой книге:

1. Ключевые аспекты проработки персонажа
2. Поможет вам в создании персонажей для видеоигр и т.д.
3. Рекомендации по тому, как не терять мотивацию рисовать

Аннотация

ГЕНИЙ МЕСТА

Если вы начинающий художник и думаете о карьере в индустрии видеоигр, анимации или профессиональной иллюстрации, эта книга станет вашим тренажером по созданию ярких и самобытных персонажей.

Шесть успешных художников на примере своих работ покажут все ключевые аспекты проработки персонажа – от задумки и набросков жестов и поз до воплощения в различных стилевых манерах.

Вступительные статьи к книге написали три российских суперпрофессионала индустрии CG: иллюстратор Анна Кэттиш, концепт-художник, основатель Smirnov School Иван Смирнов и дизайнер персонажей для анимации Тата Чс.

Книга применима как к цифровой, так и к традиционной графике и поможет вам в создании персонажей для видеоигр, комиксов, анимации или коммерческой иллюстрации.

Драматургия дизайна

- Отдел обслуживания. Сектор отраслевой литературы
- Что Вы найдёте в этой книге:

1. Примеры использования приемов сторителлинга в дизайне
2. Разбор работ известных графических дизайнеров
3. Графические иллюзии. От теории к практике

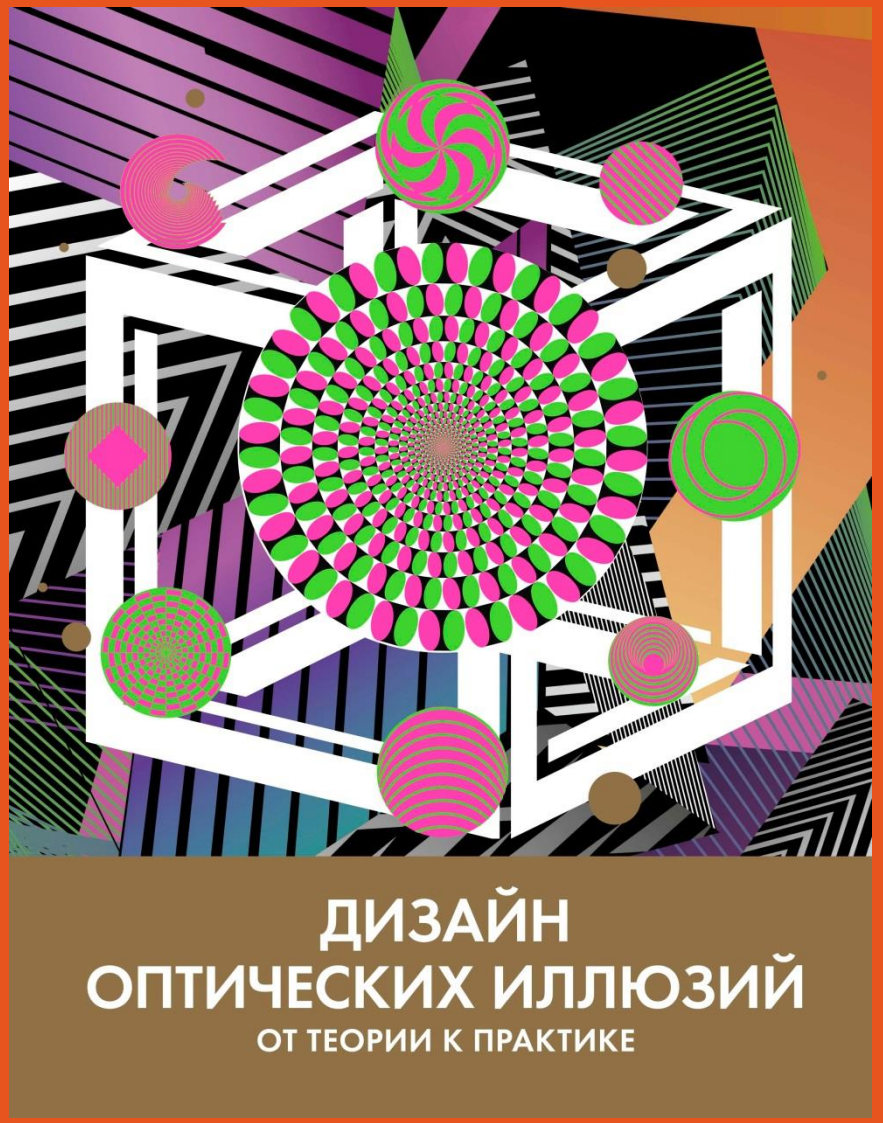
Аннотация

ГЕНИЙ МЕСТА

От силы драматургии в дизайне часто зависит успех или провал целого проекта. Каждое значимое переживание мы мыслим как историю, поэтому и визуальные знаки – рекламный баннер в ленте соцсетей или карта города на станции метро – остаются в нашей памяти, если им удается зацепить нас драматичностью.

Книга Эллен Луптон – это учебник для творческого мышления, показывающий дизайнерам, как использовать методы сторителлинга для создания запоминающейся графики, дизайна продуктов, услуг и впечатлений.

Вы научитесь увлекать людей внутрь вашей графической истории, вызывать у них любопытство и интриговать тем, что же ожидает их дальше. Манящий логотип, макет страницы или интерьер торгового пространства используют линии, цвет и форму, чтобы пригласить наблюдателя в динамичное путешествие. Посмотрите на свой дизайн с точки зрения сторителлинга и начните создавать истории, которые еще долго не выйдут из головы.



Дизайн оптических иллюзий: от теории к практике

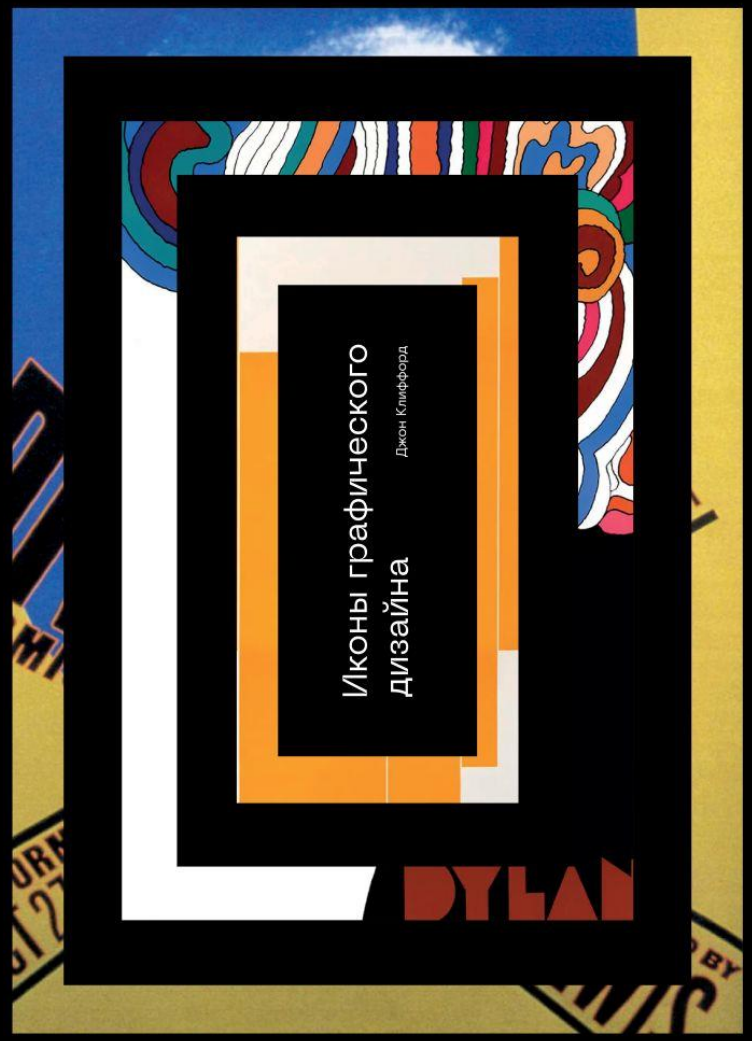
- Отдел обслуживания. Сектор отраслевой литературы
- Что Вы найдёте в этой книге:

1. Зрительная иллюзия
2. Создание зрительных иллюзий
3. Графические иллюзии. От теории к практике

Аннотация

ГЕНИЙ МЕСТА

Многие художники и дизайнеры пытались разжечь иллюзиями свое воображение, бросали через них вызов своему зрению — и делали невозможное возможным... В наши дни благодаря технологиям и опыту прошлых лет оптическая иллюзия обрела неимоверную популярность. Книга, созданная при участии знаменитого итальянского мастера стритарта Тони Куболиквидо, знакомит с основными принципами создания оптических иллюзий и станет отличным стартом для всех, кто желает приобщиться к этой бесконечно интересной теме.



Джон Клиффорд.
Иконы графического дизайна

- Отдел обслуживания. Читальный зал
- Что Вы найдёте в этой книге:

1. Ранний модерн
2. Баухауз
3. Модерн середины века
4. Коллекционирование произведений графического дизайна
5. Поздний модерн/ Постмодерн
6. Цифровая эпоха

Аннотация

ГЕНИЙ МЕСТА

"Иконы графического дизайна" - это список самых влиятельных дизайнеров в истории и рассказ об их творениях. Эль Лисицкий, Александр Родченко, А.М. Кассандр, Элвин Люстиг, Паула Шер, Алексей Бродович – легенды, сформировавшие наше представление о дизайне. Кто придумал термин "графический дизайнер"? Кто превратил афиши фильмов в настоящее искусство? Кем была первая женщина-художественный руководитель американского журнала? Автор книги, Джон Клиффорд, проводит настоящий исторический экскурс, посвященный визуальному искусству, отвечающий на большинство вопросов и охватывающий основные этапы его развития за последнюю сотню лет: от Ар-Нуво к цифровой эпохе.

Виктор Пигулевский. Дизайн. Три измерения.

- Отдел обслуживания. Сектор отраслевой литературы
- Что Вы найдёте в этой книге:

1. Дизайн в цикле расширенного воспроизводства
2. Функцианализм. Конструктивизм. Стайлинг. Дизайн и маркетинг
3. Дизайн и контекст культуры. Бренд и дизайн. Иконы дизайна
4. Дизайн визуальных коммуникаций
5. Графический дизайн
6. Дизайн облика

Аннотация

ГЕНИЙ МЕСТА

В книге рассматривается сущность проектирования и механизм функционирования дизайна в культуре. Дизайн в трех измерениях – промышленный, коммуникативный и дизайн костюма или мода. Показывается, что сущностным качеством дизайна является функционализм и, соответственно, главная проблема проектирования – красоты и пользы. Дизайн является проектированием материальной и визуальной культуры, движимым потребностями в гармонизации мира. Формообразование определяется архетипами, кодами культуры и стереотипами восприятия, а также рыночным механизмом производства и потребления. Процессы проектирования обусловлены культурными детерминантами дизайна. Культурный контекст и рыночный механизм делают дизайн тотальным явлением. Поэтому анализ дизайна в трех измерениях, в рыночном позиционировании и культурном статусе приводит исследование от вопроса соотношения красоты и пользы к фундаментальным проблемам человечества – прогрессу цивилизации, эффективности коммуникации, идентификации личности.

Пол Рэнд. Дизайн: форма и хаос

- Отдел обслуживания. Сектор отраслевой литературы
- Что Вы найдёте в этой книге:

1. Интуиция и идея. Логотипы. Флаги. Уличные указатели
2. Презентация. Некст. Лимитед. Ай-би-эм
3. ИДЕО дизайн
4. Кисти, краски и компьютеры
5. Особенности книжного дизайна
6. От Кассандра к хаосу

Аннотация

ГЕНИЙ МЕСТА

В этой остроумной и увлекательной книге Пол Рэнд рассказывает о положении современного дизайна, обличает непрофессионализм и скоротечные "модные тренды", рассуждает о специфике творческой деятельности и той профессиональной страсти, благодаря которой рождается хороший дизайн. Свои тезисы автор иллюстрирует собственными работами, а также произведениями художников и дизайнеров, творчеством которых восхищается.

Кроме того, Рэнд рассматривает насущные для большинства дизайнеров темы: ценностные основы эстетических суждений, значение мышления в создании дизайна, взаимоотношения дизайнера и заказчика, роль и место маркетинговых исследований, использование компьютерных технологий, а также работу с типографикой и особенности книжного оформления.

Кимберли Элам. Геометрия дизайна: пропорции и композиция

- Отдел обслуживания. Сектор отраслевой литературы
- Что Вы найдёте в этой книге:

1. Пропорции в природе и пропорции человеческого тела
2. Пропорции в архитектуре
3. Золотое сечение
4. «Корневые» прямоугольники
5. Визуальный анализ
6. Геометрический анализ

Аннотация

ГЕНИЙ МЕСТА

В книге известного дизайнера и преподавателя из Флориды Кимберли Элам исследуются основные свойства геометрических структур, принципы визуальной организации, имеющие под собой математическую основу, и главные закономерности пропорционирования, знание которых необходимо для создания как произведений искусства, так и чисто утилитарных объектов дизайна.