

**Kompiuterinės
leidybos
pradmenys
Dizainas ir
maketavimas**

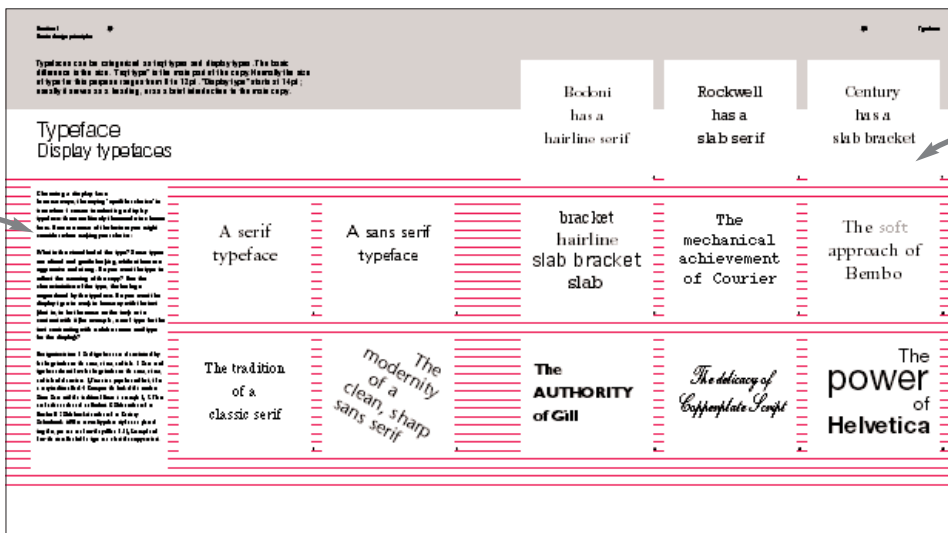
David Dabner

principai
sprendimai
projektai

Kaip naudotis knyga

Pirmoji dalis

Keli pirmieji skyriai skirti teoriniams dalykams. Pavyzdžiui, skyriaus „Naudojami garnitūrai“ pradžioje trumpai pateikiama teorinė medžiaga, o pabaigoje, „Dizaino sprendimuose“, bus paaiškinti atvarte pateikti pavyzdžiai.



Dizaino pavyzdžiai iliustruoja ir praktiškai parodo tai, kas aprašoma teorinėje dalyje. Jie sunumeruoti ir atitinka „Dizaino sprendimų“ numerius.

Kiekviename skyriuje yra užduočių, kurios skatina ankstesniame atvarte įgytas žinias pritaikyti praktiškai.



Pavyzdžiai, padedantys atlikti užduotis, pateikiami atvarto iliustracijose.

Profesionalų pavyzdžiai suteiks įkvėpimo! Įvairių pasaulio šalių dizainerių darbai iliustruoja aptartus klausimus.

Vienas svarbiausių elementų, nuo kurių pradedamas kurti dizainas, yra forma ir dydis. Tinkamos aukščio ir pločio proporcijos parinkimas yra vienas iš pagrindinių veiksmų, norint elegantiškai ir skoningai išnaudoti erdvę.

Pagrindinės formos

Formos ir formatai

Pasirinkimo motyvai:

Projekto formatą dažniausiai iš anksto nulemia ir pageidaujamas galutinis rezultatas, ir dizainui patikėtos funkcijos.

Kokį formatą pasirinksiame spaudiniui, labai priklauso nuo praktinių dalykų, tokių kaip puslapio forma ir dydis, taip pat spausdinimo galimybės. Visuomet reikia patikslinti, su kokiais parametrais galima dirbti ir kokio rezultato siekiama. Jeigu, pavyzdžiui, reikia leidinuko, kurį planuojama siuntinėti paštu, nėra prasmės kurti kad ir fantastiškiausio dizaino leidinio, kuris netilps į voką.

Yra ir daugiau veiksmų, lemiančių formato pasirinkimą. Nejprastai išlenktas iškarpos ar nepraktiškas formas gaminti brangu.

Neekonomiškas gali būti ir pasirinktas lapo dydis, kai lieka daug atraižų.

Kai jau apsispręsta dėl paprastų dalykų, galima mąstyti apie dizaino estetiką. Kad ir kokia bus pasirinkta forma, svarbu, kad būtų panaudota visa informacija. Pageidautina nepalikti per daug tuščios erdvės.

Jeigu bus naudojamos nuotraukos ar paveikslai, dizaino pagrindu taps iliustracijos. Tekstas lengvai galės išsidėstyti aplink juos. Jeigu naudojamas tik tekstas, galima pasirinkti kokį ypatingą ar klasikinį formatą, pavyzdžiui, romanai paprastai spausdinami ant stačio puslapio, nes akys greičiau nuvargsta, jeigu tenka skaityti ilgesnes negu dešimties ar

dvidešimties žodžių eilutes. Šio pasirinkimo esmė – pasirinkta forma neturi kliudyti supratimui.

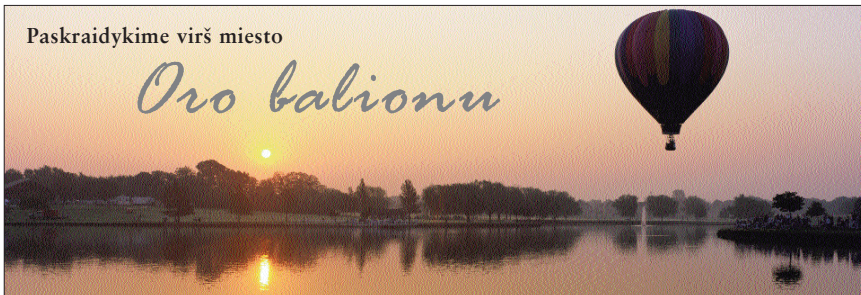
Panašių svarstymų kyla renkant individualų dizainą. Būtina gerai apmąstyti, ko siekiama ir kam bus skiriamas kūrinys – juk yra tam tikros nusistovėjusios formos atitinkamo stiliaus dizainams. Pavyzdžiui, paaugliams skirtame žurnale turi būti daug įdomių ir patrauklių formų: dizainas gali būti perkrautas, bet gali būti tuščioje erdvėje keletas mažų nesudėtingų formų.

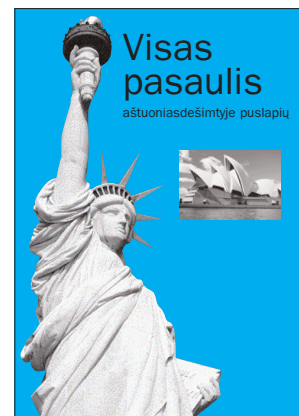
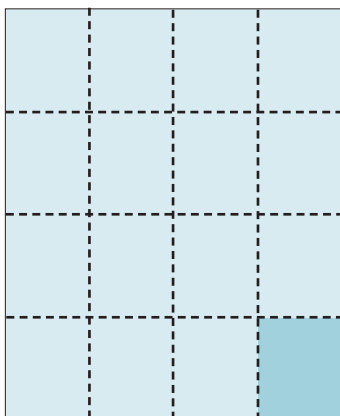
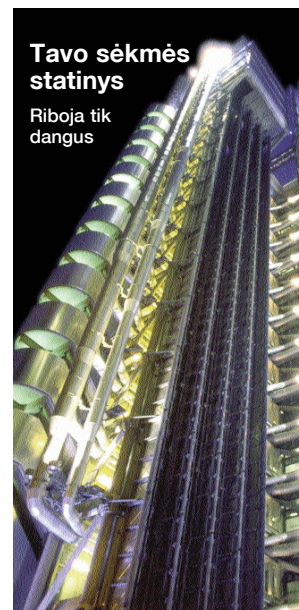
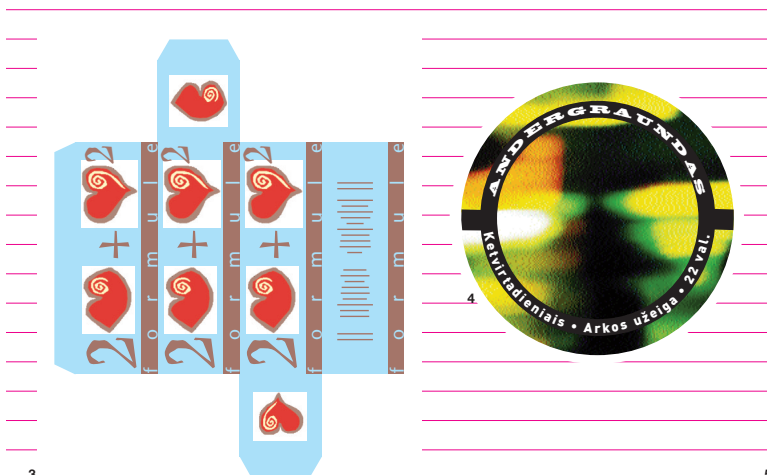
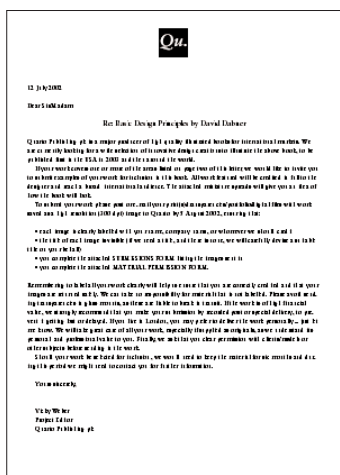
Dizaino sprendimai. 1. Plakatas turi tilpti stende.

2. Oficialaus dokumento esmė – turinys, o ne dizainas, todėl jo forma bei formatas neturėtų blaškyti dėmesio. **3.** Pakuotės dizainas tiesiogiai priklauso nuo į ją pakuojamo produkto. **4.** Dalijami gatvėje lankstinukai ir skrajutės – kuo neįprastesnė jų forma, tuo jie bus įsimintinesni. **5.** Pirmas įspūdis – vaizdas papildo tekstinę informaciją. **6.** Prekybos centro reklaminė brošiūra turi lengvai tilpti į pirkėjo krepšį, tačiau joje reikia sutalpinti labai daug informacijos. Tam puikiai tiks stačiakampė forma, lengvai sulankstoma į mažesnius stačiakampius. Tik labai svarbu informaciją išdėlioti taip, kad lankstoma brošiūra nenukentėtų. **7.** Galutinę formą gali lemti paveikslų formos, o tekstas tiesiog išdėstomas aplink juos. **8.** Stataus lapo formatas buvo parinktas todėl, kad gulsčiame lape aukštas siauras paveikslas būtų ne toks vaizdas ir efektingas.

Paskraidykime virš miesto

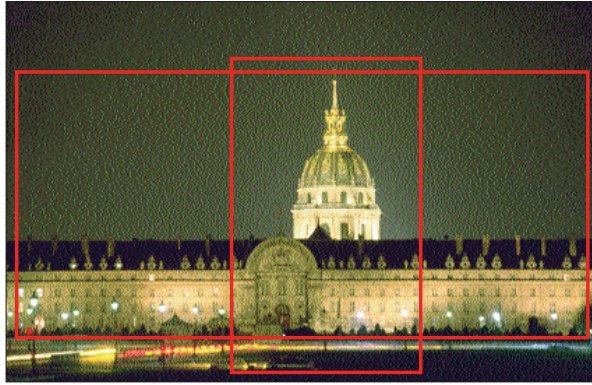
Oro balionu





1 užduotis

- Surask istorinę savo miesto (rajono) nuotrauką, kurioje būtų daug įvairių detalių.
- Nuskenuok ją. Parink formatą, kuris, tavo nuomone, jai būtų tinkamiausias.
- Tai pačiai nuotraukai pabandyk parinkti kitokį (alternatyvų) formatą.
- Iškirpk kelias įdomesnes nuotraukos dalis (kadrus). Pakomentuok, kodėl pasirinkai būtent šias detales, ką jose matai.



2 užduotis

- Surask eilėrašį, receptą ar šiaip kokio gražaus teksto ištrauką.
- Pasirink stačią A5 formato lapą ir jame surink tekstą 11 pt dydžio šriftu.
- Papildyk tekstą įvairiais elementais (pavyzdžiui, piešiniais) taip, kad jis taptų aiškesnis.
- Paeksperimentuok su įvairiomis formomis ir formatais.
- Atspausdink savo darbus. Palygink ir įvertink skirtingus variantus.



1

- 1 Stačias lapas – tinkamiausias šios formos paveikslui.
- 2 Gulsčiame lape galima įdėti dvi plačias nuotraukas ir vieną siaurą.



2

ILENE PERLMAN
PHOTOGRAPHER

VYŠNIŲ PYRAGAS

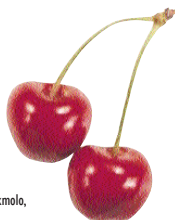
Vienam pyragui pagaminti

Komponentai

2 puodeliai miltų,
1 puodelis tirpinto margarino,
½ puodelio šalto vandens,
žiupsnelis druskos,
2 puodeliai vyšnių be kauliukų,
1¼ puodelio baltojo cukraus,
10 arbatinių šaukštelių kukurūzų krakmolo,
1 valgomasis šaukštas sviesto,
1/4 arbatinio šaukštelio migdolų ekstrakto

Gaminimas

- 1 Į miltus suberkite druską ir supilkite ištirpintą sviestą. Viską gerai išmaišykite. Maišydami supilkite šaltą vandenį. Gautą masę gerai atšaldykite. Padalinkite masę į dvi dalis. Iš vienos padarykite dubenėlį, maždaug 20 cm aukščio sienelėmis, iš kitos — dangtį.
- 2 Sudėkite vyšnias, cukrų ir krakmolą į vidutinio dydžio ne aliuminikį puodą. Palikite kaisti apie 10 minučių arba kol ištirps cukrus ir iš vyšnių pradės skristi sultys. Nuolat maišykite, kol užvirs. Sumažinkite ugnį (kaitrą), pavirinkite dar keletą minučių arba tol, kol sultys pradės tirštėti ir taps skaidrios. Nuimkite puodą nuo ugnies ir įmaišykite į masę sviestą bei migdolų ekstraktą. Masę supilkite į iš tešlos pasigaminatą dubenėlį. Uždenkite su pasiruštu tešlos dangteliu.
- 3 Kepkite 190 laipsnių temperatūroje maždaug 45–55 minutes, arba kol pyragas įgaus auksinį atspalvį.



VYŠNIŲ PYRAGAS

Vienam pyragui pagaminti

Gaminimas

- 1 Į miltus suberkite druską ir supilkite ištirpintą sviestą. Viską gerai išmaišykite. Maišydami supilkite šaltą vandenį. Gautą masę gerai atšaldykite. Padalinkite masę į dvi dalis. Iš vienos padarykite dubenėlį, maždaug 20 cm aukščio sienelėmis, iš kitos — dangtį.
- 2 Sudėkite vyšnias, cukrų ir krakmolą į vidutinio dydžio ne aliuminikį puodą. Palikite kaisti apie 10 minučių arba kol ištirps cukrus ir iš vyšnių pradės skristi sultys. Nuolat maišykite, kol užvirs. Sumažinkite ugnį (kaitrą), pavirinkite dar keletą minučių arba tol, kol sultys pradės tirštėti ir taps skaidrios. Nuimkite puodą nuo ugnies ir įmaišykite į masę sviestą bei migdolų ekstraktą. Masę supilkite į iš tešlos pasigaminatą dubenėlį. Uždenkite su pasiruštu tešlos dangteliu.
- 3 Kepkite 190 laipsnių temperatūroje maždaug 45–55 minutes, arba kol pyragas įgaus auksinį atspalvį.

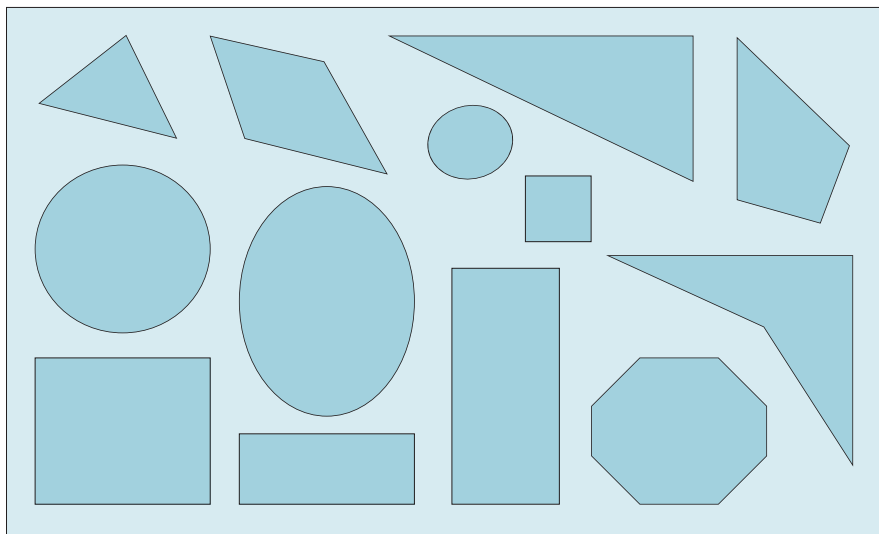
Komponentai

2 puodeliai miltų,
1 puodelis tirpinto margarino,
½ puodelio šalto vandens,
žiupsnelis druskos,
2 puodeliai vyšnių be kauliukų,
1¼ puodelio baltojo cukraus,
10 arbatinių šaukštelių kukurūzų krakmolo,
1 valgomasis šaukštas sviesto,
1/4 arbatinio šaukštelio migdolų ekstrakto.



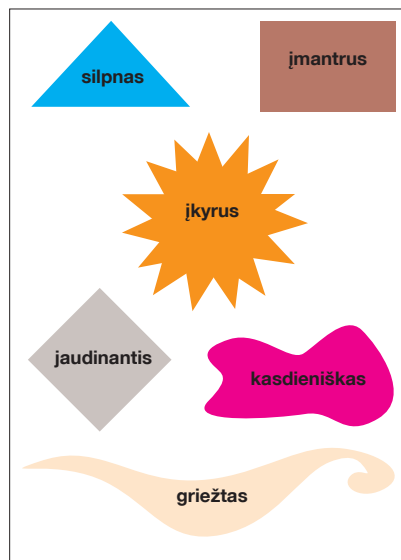
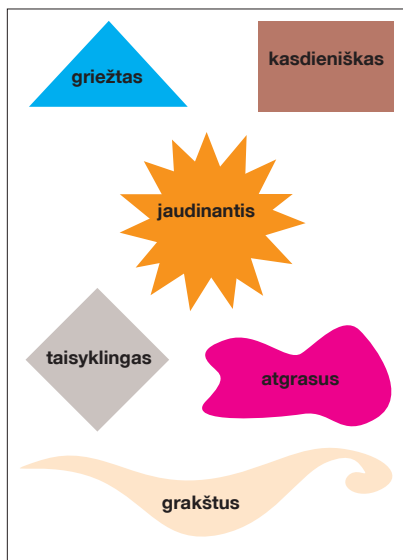
3 užduotis

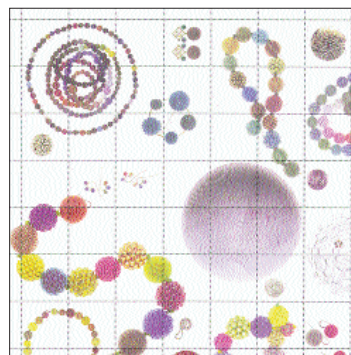
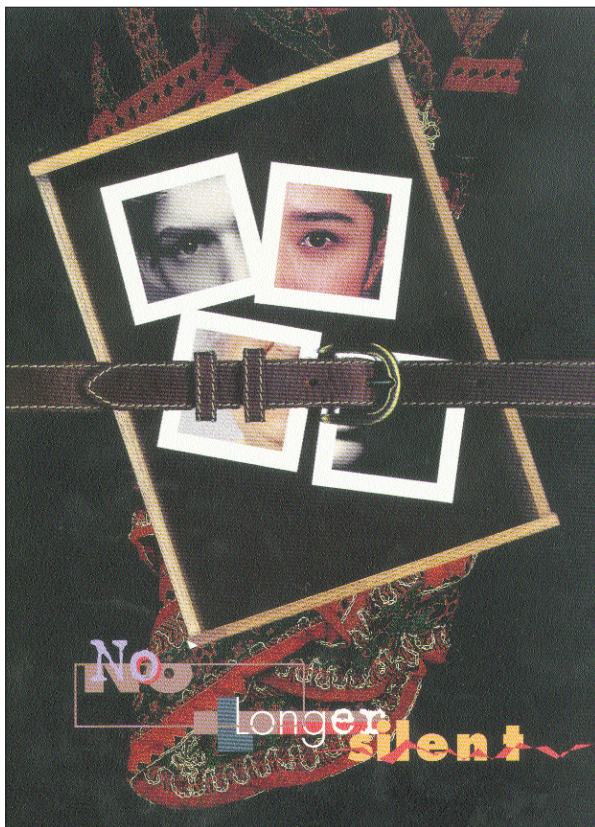
- Popieriaus lape nusipiešk 10–15 figūrų ir išsikirpk. Figūros gali būti sukinėjamos, dalijamos ar jungiamos.
- Paeksperimentuok su šiomis figūromis – iškirpk jas iš skirtingų medžiagų: spalvoto popieriaus, blizgaus arba matinio popieriaus, laikraščio ar žurnalo, kokios nors neįprastos medžiagos.
- Suklijuok šias figūras ant didelio lapo. Pradėk nuo patraukliausios. Greta kiekvienos parašyk trumpą komentarą apie išvaizdą.



4 užduotis

- Kiekvienam iš pateiktų žodžių sukurk formą – nupiešk kompiuteriu ar ranka ant popieriaus – kaip, tavo nuomone, galėtų atrodyti būdvardžiai: šiurkštus, švelnus, griežtas, silpnas, atgrasus, nuobodus, taisyklingas, jaudinantis, kasdieniškas, grakštus, painus, įmantrus.
- Padaryk dar vieną darbą, tik dabar piešk formas, kurios galėtų vaizduoti priešingą šių žodžių reikšmę.
- Galiausiai palygink abi atliktas užduotis. Pirmoji turėtų pasirodyti maloniai teisinga, o antroje – atrodyti, kad formos parinktos ne visiškai tiksliai.





- 1 Gulsčiame lape galima sudėti daug teksto ir įvairių formų paveikslų. Tam, kad svarbūs dizaino elementai nepatektų ant lenkimo linijos, kompozicijoje naudojamos įvairaus ilgio pastraipos bei skirtingų dydžių paveikslai. Gautas rezultatas vizualiai įdomus, gana griežtas ir tvarkingas.
- 2 Sukarpyti paveikslai ir atitinkamai parinktas teksto šriftas suteikia dizainui dramatiškumo.
- 3 Priartinti veido bruožai kartu su išplėšto popieriaus skiaute suteikia kompozicijai išraiškingumo ir mistiškumo.
- 4 Lapas, atsiktiktinai pridėliotas papuošalų – tai kūrybiškas tam tikrų ženklų reklaminis panaudojimas.

Nesvarbu, ar projekto apmatius pateikia kas kitas, ar juos padarote pats, visų dizaino projektų ištakose išskyla tie patys klausimai, kuriais grįsta diskusija tarp jūsų ir užsakovo. Šiandienine kalba tuos klausimus galima pavadinti „k“ klausimais: kodėl, ką, kada ir kiek?

Leidinio metmenys

K – kodėl to reikia?

Tai turėtų išryškinti projekto tikslą (pavyzdžiui, ar ketinate gaminti rinkodaros įrankį, padedantį parduoti konkretų produktą, ar informacinę priemonę?) ir rinką, kurią jis turi pasiekti. Įvardiję tai, jūs ir užsakovas galėsite spręsti, kokios dar sritys reikalingos, ir pradėti kitus procesus – pavyzdžiui, tyrimą ir rinkodarą.

K – ką ketinate daryti?

Žiūrint, kaip sieksite tikslų. Kokia dizaino ir vaizdumo rūšis tiks tam tikslui? Ar rezultatas bus matomas popieriuje, išspausdintas, ar ekrane – o gal jis bus mišrus? Kokios vaizdinės medžiagos reikės? Ar reikės fotografų, iliustratorių, teksto rašytojų?

K – kada to reikia?

Terminas lems dizaino ir atlikimo grafiką. Visi trys projekto partneriai – užsakovas, dizaineris ir komanda – turėtų žinoti tvarkaraštį bei sutartas produktų atidavimo datas. Užsakovas bus atsakingas už biudžetą, tekstą ir tikslus, dizaineris – už vizualius aspektus bei profesionalią dizaino techniką, o komanda – kad projektas būtų užbaigtas laiku ir atitiktų reikalavimus. Dizaineris veda derybas tarp užsakovo ir komandos.

K – koks biudžetas?

Biudžetas retai būna neribotas, tad projektui skirtų pinigų suma nustatys parametrus ir dizaineriui, ir komandai. Dosnus biudžetas suteikia laisvę išbandyti daugiau spalvų ar papildomus procesus – pavyzdžiui, laminavimą, lakavimą, reljefo įspaudimą ar iškarpas. Tačiau ir ribotas biudžetas nebūtinai reiškia prastą rezultatą: vaizduotę turintis dizaineris ir sumani komanda gali geriau panaudoti ribotą biudžetą protingai pasitelkdami spalvas, išdėstymą ir t. t. Geras dizainas – tai išnaudoti turimi ištekliai didžiausiam efektui pasiekti.

Metmenų etape jūs ir užsakovas esate vienodai atsakingi už tai, kad suprastumėte vienas kito mintis ir idėjas. Užsakovas turi išaiškinti, ko jis ar ji nori, o jūs turite užtikrinti, kad užsakovas suprastų, ką siūlote. Visuomet užfiksukite raštu, dėl ko buvo susitarta!

Užduotis

- Užsakovas nori aptarti edukacinę knygelę, kuri bus dviejų televizijos ciklų – „Miego paslaptys“ ir „Tavo sapnuose“ – priedas. Abiejuose cikluose nagrinėjamas pašamoninis miego pasaulis.
- Numatyk sąrašą klausimų, kurių reikėtų paklausti norint užtikrinti, kad dizainas atitiktų projekto tikslus ir paskirtį.
- Paprašyk draugo ar kolegos imtis užsakovo vaidmens. Aptarkite projektą ir pasiekite, kad į jūsų klausimus būtų atsakyta – išsiaiškinkite, ar užsakovas turi ypatingų reikalavimų, į kuriuos dar neatsižvelgėte.
- Raštu konstatuok, kas buvo sutarta per susitikimą. Paprašyk užsakovo padaryti tą patį ir palygink savo užrašus. Ar yra skirtumų?
- Toliau pateiktos idėjos pasitarnaus imantis darbo.

