

Artykuł pochodzi z publikacji: *Multimedia design*,
(Red.) M. Chrzęścik, Wyższa Szkoła Promocji, Mediów i Show Businessu, Warszawa 2017

Teoretyczne ujęcie procesu projektowania przekazu wizualnego

Aleksandra Paszczyńska

Wyższa Szkoła Promocji, Mediów i Szolbiznesu

Marcin Chrzęścik

Uniwersytet Przyrodniczo-Humanistyczny w Siedlcach

Wydział Nauk Ekonomicznych i Prawnych

Abstrakt

Niniejsza publikacja zawiera charakterystykę etapów projektowania obrazu. Został także opisany sam proces oraz wykorzystanie praktyczne, zarówno nowymi, jak i starymi technikami.

Słowa kluczowe: proces projektowania, grafika, przekaz wizualny

Abstract - Theoretical approach to the process of designing the visual message

This publication contains the characteristics of the image design stages. The process itself and practical use were also described, both new and old techniques.

Keywords: design process, graphics, visual message

Wstęp

W dobie ery kultury wizualnej komunikacja marketingowa kierowana do konsumenta chętniej wykorzystuje kanał wzrokowy w celu dotarcia do świadomości odbiorców. Zmianom ulegają zachowania konsumentów w miejscach sprzedaży, gdzie obcuja oni nie tylko z samym przekazem perswazyjnym przedstawionym za pomocą szerokiego spektrum kanałów wizualnych, ale bywa, że i sami, zmieniają status z odbiorców na nadawców, generując przekaz o charakterze marketingowym, np. zamieszczając zdjęcia z zakupów poprzez kanały social media. Zintegrowana komunikacja marketingowa dysponuje wieloma narzędziami do kontaktu z klientem, które wykorzystują zmysł wzroku do zwrócenia jego uwagi, a następnie zwiększenia jego zaangażowania emocjonalnego w czasie zakupu i konsumpcji. Z punktu widzenia procesowego modelu komunikacji organizacja, za pomocą specjalnych narzędzi, nadaje komunikat wizualny do klienta, zachęcając go do odbioru preferowanego lub ewentualnie negocjowanego, w celu wywołania pożądanej reakcji.¹

Raporty dotyczące najnowszych trendów w komunikacji marketingowej wskazują, że dotychczasowe kategorie służące do opisu zjawisk konsumenckich się dezaktualizują lub może raczej są niewystarczające. Nawet klasyczna demografia nie wystarcza, gdyż klienci zmieniają swoją tożsamość społeczną szybciej i chętniej niż dawniej². Fakt ten wywiera szczególną presję na twórcach kompozycji wizualnej, aby ich prace wyróżniały się w świecie, w którym na każdym kroku konsumenci spotykają się z kodowaniem optycznym. Zakodowany przekaz wymaga nadania odpowiedniej formy i zorganizowania. Oznacza to, iż powinien być dostosowany do oczekiwań audytorium przekazu, „uwzględniać i szanować systemy wartości i przekonania docelowej grupy odbiorców oraz zwyczaje i standardy życia społecznego”. Nadanie odpowiedniej formy oraz organizacja przekazu może również obejmować dobór odpowiednich nośników i kanałów przekazu, dzięki którym komunikat dotrze do odbiorcy.

Z uwagi na postępującą cyfryzację wszelkich procesów dla których jest to możliwe, temat grafiki ujmowany dziś jest głównie w środowisku komputera i odpowiedniego oprogramowania. Takie podejście

¹ W. Parzałek, *Komunikacyjne funkcje marki w percepcji konsumentów*, Prace naukowe Uniwersytetu Ekonomicznego we Wrocławiu nr 414, Wydawnictwo UE, Wrocław 2015.

² *Raport Global Trend Briefing*, Listopad 2014.

do tematu obejmuje każdy rodzaj grafiki jaki jest tworzony przy pomocy komputerów i pochodnych im urządzeń (np. tabletu). Praca grafika jest związana z kilkoma czynnikami, które na nią wpływają. Są wśród nich klient, oprogramowanie, trendy, postęp technologiczny, dostępne materiały naukowe i czas. Ze względu na indywidualność omawianej profesji, każdy projektant musi sam decydować o podejmowanych działaniach, zdobywać wiedzę na własną rękę oraz brać większość odpowiedzialności za zlecenie lub dzieło. Autorzy opracowania podjęli próbę wykazania prawidłowości w pracy grafików i na tej podstawie usystematyzować kluczowe czynności projektowe będące etapami procesu zarządzania projektem wizualnym. Na podstawie przeglądu literatury przedmiotu i jej analizy opracowanie podejmuje próbę systematyzacji, stosowanych w zintegrowanej komunikacji marketingowej, wizualnych narzędzi. Odgrywają one bowiem istotną rolę w intensyfikacji zachowań konsumpcyjnych opartych na kanale wzrokowym.

1. Wizualne formy wyrazu

Myśl, przesłanie lub ideę można przekazać odbiorcy na wiele sposobów. Użycie konkretnej formy zależy zawsze od efektu, jaki ma być uzyskany oraz dostępnych środków. Człowiek najlepiej odbiera bodźce po przez zmysły wzroku i słuchu, dlatego wizualne i audiowizualne formy wyrazu mają tak duże znaczenie w mediach, kulturze czy przemyśle. Mają spełniać swoje zadanie.

2. Komunikacja wizualna

Komunikacja wizualna oraz jej elementy są nieodłącznymi fragmentami codzienności człowieka. Każdy z nich ma swoje cechy i role, które go wyróżniają, ale to ich najważniejszy aspekt sprawia, że należą do jednej grupy. Komunikacja to ich wspólne zjawisko, które pośrednio lub bezpośrednio przekazuje informację, wykreowaną przez jej inicjatora.

Komunikacja wizualna to dziedzina zajmująca się informacją, której transmisja została wygenerowana celowo. Odbiorca zostaje poddany działaniom elementów komunikacji wizualnej po przez zmysł wzroku. Odpowiednie skonstruowanie tych elementów skutkuje poprawnym

odczytem ich przez człowieka. Najbardziej szczegółowy składnik przekazu to komunikat, a najszerszym jest sygnał. Sygnał to pierwszy element, który dociera do odbiorcy, tworząc bodziec, oddziałując na podświadomość. Następstwem tego jest powstanie spostrzeżenia, które zrozumiane jako informacja, finalnie stanie się wiadomością.³

Do elementów komunikacji wizualnej zalicza się materiały związane z firmą takie, jak papier firmowy, koperty, wizytówki, znaki firmowe czy logo. Należą do nich również bardziej ogólne formy, czyli logo, typografia, ilustracja, grafika, fotografia.⁴

Ilustracja jest nierozzerwalnie związana z jej twórcą. Ukazuje jego specyficzne podejście i ujęcie danego tematu. Jest to ta część grafiki użytkowej, która ma najwięcej wspólnego ze sztuką. Forma ta wymaga wiele staranności, ponieważ każdy, najmniejszy element rysunku wymaga świadomego opracowania. Istnieją idee, które tylko ilustracja jest w stanie pokazać. Techniki jej produkcji wykorzystują jedną metodę lub łączą ich kilka. Przykładem może być zwykły szkic lub połączenie metod malarskich i digitalowych.⁵

Fotografia to dziedzina, która ma zastosowanie w działalności artystycznej oraz użytkowej. Dzieli się na fotografię cyfrową, które wymaga sprzętu elektronicznego oraz fotografię tradycyjną. Do tej zaś potrzebne są ciemnie, światłoczułe błony i czasu na wywołanie. Fotografia jako medium produkuje obrazy techniczne, które mają walory artystyczne i estetyczne.⁶

Typografia to ten element komunikacji wizualnej, który jest wykorzystywany od wieków. Niesie ze sobą informację, która może zawierać zróżnicowany ładunek emocjonalny w zależności od jej odpowiedniego zastosowania. Typografia informuje o kształcie liter, ich układzie i zasadach ich stosowania. Wiele krojów pisma działa odpowiednio na odbiorcę, gdy zastosuje się je w poprawny sposób. W budowie długich tekstów, zastosowanie odpowiedniej techniki typograficznej okazuje się być zaskakująco istotną umiejętnością.⁷

Film to utwór audiowizualny, który korzysta z własnych środków wyrazu, muzyki i teatru. Pierwotnie filmy wyświetlano jedynie

³ A. Benicewicz-Miazga, *Grafika w biznesie*, Helion, Gliwice 2012, s. 13

⁴ Ibidem, ss. 13-15.

⁵ F. Sasso, *Abduzeedo. Inspirujący przewodnik po świecie grafiki*, Helion, Gliwice 2012, s. 70

⁶ P. Zawojski, *Elektroniczne Obrazowości. Między Sztuką a technologią*, Wydawnictwo Szumacher, Kielce 2000, ss. 64-82.

⁷ B. Bergstrom, *Komunikacja wizualna*, PWN, Warszawa 2009, s. 98.

w kinach oraz były one nieme. Współcześnie filmy można oglądać na wielu nośnikach elektronicznych. Na film składa się sekwencja scen złożonych z ujęć.⁸

Film animowany jest nazywany również kreskówką lub filmem rysunkowym, a to z powodu metody, jaką jest produkowany. Ruch jest uzyskiwany poprzez wykonywanie zdjęć rejestrujących każdą, najmniejszą zmianę ruchu. Bohaterowie mogą być rysunkami lub lalkami, ale postęp technologiczny wciąż generuje nowe sposoby produkcji tego rodzaju filmów.⁹

Obraz jest dwuwymiarowym wyobrażeniem, tworzonym przez człowieka. Jest imprezją lub ideą przedmiotu fizycznego albo osoby. Może wywoływać silne emocje, zaburzać i budować komunikację wizualną.¹⁰

3. Rodzaje grafiki ze względu na przeznaczenie

Jak wiele dziedzin wykorzystujących obraz i słowo w swoim przekazie, grafika dzieli się na dwa rodzaje, w zależności od przeznaczenia: grafikę artystyczną oraz użytkową.

Do grafiki artystycznej należą, tworzenie ilustracji, grafika malarzka oraz obróbka fotografii. Wyróżnia ją sposób, w jaki dzieło zostaje doprowadzone do etapu finalnego. W tym przypadku artysta sam wykonuje wszystkie działania, decydując o metodzie, tematyce i ilości wyprodukowanych odbitek.¹¹

Jednym z wyjątkowo uniwersalnych rodzajów sztuki jest grafika użytkowa. Można ją spotkać na każdym kroku. Ulice, kluby, gazety czy ubrania – grafika zdobi je wszystkie. Oddziałuje na ludzi nawet kiedy nie są tego świadomi: identyfikuje i zdobi. Spełnia trzy podstawowe funkcje. Różnicuje, czyli wyróżnia jedną nację, markę czy produkt od innych. Gra na odczuciach i emocjach, ale przede wszystkim informuje – od przepisów na dania, po kierowanie w sprawach prawnych. Jest to połączenie tekstu i obrazu, które korzysta głównie ze swojej wizualności.¹²

⁸ *Oryginalna azetka. Encyklopedia PWN*, PWN, Warszawa 2012, s.284.

⁹ *Ibidem*.

¹⁰ R. Poulin, *Język projektowania graficznego*, TMC, Warszawa 2011, s. 226.

¹¹ A. Benicewicz-Miazga, *op. cit.*, s. 11.

¹² Q. Newark, *Design i grafika dzisiaj*, ABE Dom wydawniczy, Warszawa 2006, ss. 6, 84, 108.

4. Rodzaje grafiki ze względu na proces powstawania

Z uwagi na postęp technologiczny, wszechobecną dostępność komputera i zapotrzebowanie rynku, metody graficzne potrzebowały przystosowania się. W zależności od tworzonego projektu i użytego sprzętu, wyróżnia się dwa sposoby zapisu grafiki: grafikę wektorową i rastrową. Obrana metoda zapisu zmienia również sposób pracy.

Grafika wektorowa nazywana jest również grafiką obiektowo zorientowaną. Oznacza to, że taka grafika, nie jest obrazem, ale grupą krzywych, prostych oraz punktów opisanych w sposób matematyczny, które dopiero w programie graficznym przybierają postać konkretnego obrazu. Opis ten zawiera również informacje dotyczące właściwości i położenia danych elementów. Grafikę wektorową można swobodnie skalować, mając pewność, że jej jakość nie pogorszy się wraz ze wzrostem rozdzielczości urządzenia użytego do pracy na niej. Często jakość wręcz ulega poprawie podczas powiększania obrazu.¹³

Grafika rastrowa czyli bitmapowa jest sposobem zapisu obrazu w postaci siatki pikseli. Każdy z nich to informacja przechowywana w bitmapie. Waga każdego z punktów powoduje, że trzeba zdecydować, czy ważna jest mała waga pliku czy dobra jego jakość. Po przeskalowaniu obrazu wszelkie szczegóły mogą stać się niewyraźne, co wymaga zapisania go w wysokiej jakości.¹⁴

5. Rodzaje ilustracji ze względu na przeznaczenie wg Leewrance

Ilustracja to często wykorzystywana technika, dlatego już od początku nastąpił podział na jej rodzaje. Każdy z nich używa wyjątkowych metod tworzenia, oraz cechuje się odmienną kulturą środowiska ludzi, którzy ją produkują.

Ilustracja prasowa jest coraz częstszym elementem magazynów i dzienników. Jest to głęboko uzasadnione. Duża ilość artykułów opiniotwórczych oznacza zapotrzebowanie na ilustracje, które o wiele lepiej oddają istotę idei lub tematu danego artykułu. Skonstruowanie

¹³ K. Franek, *Intermedium. Cyfrowa przyszłość filmu i telewizji*, Wydawnictwo Komunikacji i Łączności, Warszawa 2000, ss. 69, 122.

¹⁴ *Ibidem*, ss. 68, 122.

pracy, w której można użyć wielu technik naraz, dodatkowo przedstawiając elementy impresji oddziałuje na czytelnika zupełnie inaczej niż fotografia. Wzmacnia efekt oraz wyróżnia. Wydatki przeznaczone na ilustrację w prasie bywają ograniczone, co zmusza ilustratorów do płynności w podejmowanych zleceniach. Dlatego też ten sektor jest podstawowym środowiskiem ich działalności.¹⁵

Ilustracja w książkach to ten odłam grafiki, z którą człowiek spotyka się jako pierwszą, a to z powodu mnogości rysunków i grafik zawartych w książkach dla dzieci. Książki bogato ilustrowane stają się inspiracją dla artystów, dla innych ważny jest związek pomiędzy obrazem a tekstem. Instrukcje, literatura techniczna, tomiki poezji należą do tych z mniejszą ilością ilustracji, ale niektóre z nich wykorzystują rysunek mniej dosłowny, metaforyczny. Autor początkowo zapoznaje się z manuskryptem i wykonuje pierwsze szkice przed przystąpieniem do finalnej wersji projektu. Często styl tekstu współgra z rysunkami, które w niektórych przypadkach są wykonane za pomocą prostszych technik graficznych.¹⁶

Ilustracja mody jest terminem, który powoli traci swoje znaczenie. Jeszcze w latach 20tych XX wieku projekty strojów były jedynie rysunkami i szkicami, które następnie stawały się rzeczywistością. Dziś nadal używa się tej techniki, ale cele nie są już tak jednoznaczne. Rysunki modowe wykorzystuje się w magazynach, używa jako wzory tkanin, lub są one odrębnym projektem metek. Taki styl odpowiada szczególnie młodemu odbiorcy. Dla ilustratora pojawia się coraz więcej możliwości, ponieważ firmy zajmujące się modą idą w wielu kierunkach: od projektowania przedmiotów po zainteresowanie nieruchomościami. Jest to również ta dyscyplina sztuki, która wymaga wiele zaangażowania, ponieważ zdobycie zamówienia jest trudniejsze, niż w innych.¹⁷

Ilustracja reklamowa to ten sektor, w którym autor może odnieść znaczący sukces. To środowisko pracy naraża na stres, napięte terminy i nierealne oczekiwania, ale równoważy te wady wysokimi zarobkami i korzyściami w przypadku odpowiednio skonstruowanego przekazu. Jeśli praca ilustratora skutkuje dobrymi skojarzeniami z marką i triumfem kampanii, ma on szansę na ponowne zamówienia. Rezultatem tego jest konieczność przyjmowania zamówień nawet raz do roku, ponieważ

¹⁵ L. Zeegen, *Twórcze ilustrowanie*, PWN, Warszawa 2008, s. 88.

¹⁶ *Ibidem*, s. 92.

¹⁷ *Ibidem*, s. 100.

ilustracja reklamowa to pracochłonne przedsięwzięcie. Normalnym zjawiskiem jest ciągle przysyłanie portfolio autorów z jednej agencji do następnej, jednak to udana kampania jest prawdziwym dowodem umiejętności w tej branży.¹⁸

Ilustracja w przemyśle muzycznym na początku ograniczała się do zamiany fotografii artysty na płycie, na jego graficzny odpowiednik. Był to bardzo istotny zabieg, ponieważ dla wielu ilustracja zaistniała dzięki muzyce. Ilustracja oddziałuje w ten odpowiednio subtelny dla muzyki sposób, że stała się jej integralną częścią. Strony internetowe artystów w większości przypadków wykorzystują ilustracje dopasowane do rodzaju muzyki i ich wizerunku. Zdarza się, że graficy przez całe życie współpracują tylko z jednym zespołem, ponieważ ich twórczość w tym przypadku ma podobne zadanie, jak w ilustracji reklamowej.¹⁹

Ilustracja niezależna to indywidualne i niekomercyjne działania autora. Nie podlegają regułom zamówień, dotyczą zainteresowań i poszerzają zakres metod, jakimi działa. Przy wielu kontraktach grozi rutyna i brak świeżego spojrzenia. Ilustracja niezależna jako dyscyplina wspomaga projekty komercyjne i wznawia inwencję twórczą. To dziedzina, która jest etapem początkowym każdego artysty, a wracanie do niej leży u podstaw odpowiedzialnego zarządzania czasem ilustratora.²⁰

6. Struktura komunikatu wizualnego

Komunikat wizualny ma za zadanie trafić do odbiorcy i wywołać określony efekt, dlatego jego konstrukcja powinna być przemyślana i spełniać odpowiednie warunki. Jego strukturę rozpatruje się pod względem sposobu w jaki trafia do odbiorcy oraz elementów jego konstrukcji.

Modele komunikacji

W sztuce komunikacja jest oczywistym celem, osiąganym na wiele sposobów. Odkąd możliwe jest prezentowanie prac w Internecie, ten rodzaj kontaktu między obrazem a jego odbiorcą nabrał nowego znaczenia.

¹⁸ Ibidem, s. 96.

¹⁹ Ibidem, s. 106.

²⁰ Ibidem, s. 114.

Linearny model komunikacji jest jednokierunkowy. Jest on zbudowany z arystotelesowskiej triady, czyli nadawcy, odbiorcy oraz przekazu. Wykorzystuje relacje, których ludzie dokonują codziennie, jak rozmowy, dyskusje, dzielenie się tajemnicami czy pytania i odpowiadzi. To podstawowa forma komunikowania się pomiędzy rodziną, pracownikami czy sąsiadami.²¹

Model komunikacji obiegowej ma zastosowanie od niedawna dzięki interaktywności, jaka oferowana jest na stronach internetowych. To długi model. Przykładem może być sklep internetowy. Początkowym etapem jest witryna wypełniona treścią, której cel sprowadza do siebie nadawcę i odbiorcę. Tutaj obydwaj współpracują bardziej bezpośrednio, próbując się ze sobą kontaktować (dokonać transakcji). W modelu tym ich kontakty w sieci przypominają rozmowę. Zadawane są pytania, udzielane odpowiedzi i tak na zmianę. Ich role się wymieniają, a skutkiem tego jest dwustronna komunikacja. Odbiorca doznaje wrażeń sensorycznych, które analizuje i odpowiada.²²

Elementy obrazu

Obraz stanowi pewną całość, ale to jego elementy definiują znaczenie, które zostało nadane, często poprzez zastosowanie odpowiednich zabiegów.

Barwa to doznanie psychiczne pojawiające się w mózgu, kiedy do oka dociera świetlne promieniowanie elektromagnetyczne. Czynniki, jakie wpływają na odbieranie poszczególnych barw są inne barwy obecne w zasięgu wzroku, zdrowie, samopoczucie, a nawet dotychczasowe doświadczenia związane z widzeniem. Ujmując temat szeroko, barwa to termin, który odnosi się do określanych odczuć. Do opisanie danej barwy człowiek z łatwością może posłużyć się trzema jej cechami: nasyceniem barwy, jasnością barwy oraz barwą. Na tej samej zasadzie działa model przestrzeni barw HSV.²³

Kompozycja to termin w plastyce, określający zasady takiego umiejscawiania elementów na obrazie, aby osiągnąć zamierzony efekt. Dozwolone jest operowanie kolorem, kontrastem, zasadami symetrii, proporcjami czy fakturami. Celem jest wywołanie u odbiorcy określonych odczuć. W obecnych czasach możliwości są nieograniczone.

²¹ B. Bergstrom, *Komunikacja wizualna*, PWN, Warszawa 2009, s. 80.

²² Ibidem, s. 82.

²³ T. Austin, R. Doust, *Projektowanie dla nowych mediów*, PWN, Warszawa 2008, s. 68.

Style można swobodnie mieszać, a konwencje mogą być zaburzone, choć nieprzerwanie czerpie się z poprzednich epok. Przykładami podstawowych zasad kompozycyjnych są: kompozycja otwarta i zamknięta, dośrodkowa i odśrodkowa, statyczna i dynamiczna oraz symetryczna i asymetryczna.²⁴

Perspektywa to takie ukazanie przedmiotów i ludzi na przestrzeni roboczej, aby patrzący miał wrażenie postrzegania rzeczywistości. Im dalej człowiek stoi od obrazu, tym poszczególne elementy stają się mniejsze, a równoległe linie zaczynają się zbiegać. Artysta posiadający wiedzę o tej cesze ludzkiego wzroku może uzyskać taki sam efekt, prowadząc linie proste wgłąb obrazu. Linie tak prowadzone osiągają tak zwany punkt zbiegu, ustalony przez prostopadłą kierowaną od oka do płaszczyzny obrazu. Jest to perspektywa zbieżna. Istnieją też: perspektywa barwna, powietrzna, krzywoliniowa, odwrócona i kulisowa.²⁵

Dominanta to fundamentalny element w kompozycji obrazu, do którego inne składniki są dopasowane. Istnieje dominanta kolorystyczna i kompozycyjna.²⁶

Światłocień to technika stosowana w sztukach malarskich i graficznych do ukazywania przestrzeni na obrazie. Jest to odpowiednie umieszczenie cieni i światła, tak aby pewne części były wyraźne i jasne, a inne schowane w cieniu. W zależności od używanego narzędzia można korzystać z odpowiednich barw farb lub przyciemniać i rozjaśniać obszary w programie graficznym.²⁷

Symetria jest jedną z reguł percepcji wizualnej. Oznacza ona harmonię i stabilność. Gdy elementy obrazu mają taką samą wagę, są wyśrodkowane i całkowicie zrównoważone, wtedy są w stanie równowagi, która wskazuje na symetrię. Jej elementy są umieszczone względem środkowej osi albo własnych osi środkowych. Taką kompozycję charakteryzuje statyczność.²⁸

Kontrast jest kolejną z reguł wizualnych, która wyróżnia obiekty obrazu od tła lub od siebie nawzajem. Kontrast jest odwrotnością wizualnej harmonii, który wyolbrzymia różnice w fakturze, skali, kolorze i kształcie. Zastosowanie tej zasady działa na wzrok, wywołując okre-

²⁴ S. Jennings, *Podręcznik artysty*, Muza SA, Warszawa 2011, s. 228.

²⁵ F. Winzer, *Słownik sztuk pięknych*, Książnica, Katowice 2000, s. 197.

²⁶ *Słownik terminologiczny sztuk pięknych*, PWN, Warszawa 2003, s. 87.

²⁷ F. Winzer, op. cit., s. 259.

²⁸ R. Poulin, *Język projektowania graficznego*, TMC, Warszawa 2011, s. 124.

ślone efekty, jak kierunkowanie uwagi, przyciąganie jej, wzmocnienie przekazu czy pojawienie się emocji.²⁹

7. Cyfrowy proces projektowania grafiki

Wszystkie czynności składające się na powstanie określonego projektu można nazwać procesem, ponieważ początkowe elementy są najczęściej jedynie wizją w głowie grafika i tam samoczynnie przeobrażają się w pomysły. Etap realizacji zawiera szereg narzędzi, potrzebnych do wykonania zadania, których lista zmienia się w zależności od preferowanych metod tworzenia. Docelowo każda grafika ma spełniać określone zadanie, więc wiele z nich, od początku, tworzonych jest w sposób odpowiadający ich późniejszemu wykorzystaniu.

Etapy procesu projektowania grafiki

Etapy, na które składa się proces tworzenia, nie są jasno określonymi punktami, których każdy grafik zawsze się trzyma. Istnieją jednak elementy pracy, których nie można dokonać w innym momencie, jeśli oczekuje się efektywnej pracy i zadowalającego rezultatu.

Kreacja jest etapem tworzenia, obejmującym działania podjęte przez artystę począwszy od zapoznania się z zadaniem, wybranie metod pracy i przygotowanie stanowiska pracy, ewentualne pomysły, aż do rozpoczęcia projektowania. Jeżeli jest konieczna współpraca z całym zespołem, należy zdefiniować szereg koniecznych kroków i rozdzielić je pomiędzy członków grupy. W przypadku, w którym jedna osoba jest odpowiedzialna za całe zadanie, można określić dwa pierwsze etapy. Immersja jest zbadaniem tematu, zgromadzeniem wszelkich, potrzebnych informacji. Następnym etapem jest przetwarzanie, kiedy grafik wykonuje szkice, szuka natchnienia, robi notatki, a na końcu wizualizuje swój pomysł.³⁰

Realizacja rozpoczyna się od oceny i doboru odpowiedniego rozwiązania. Ważne jest aby konsultować się z pracownikami, ponieważ godziny spędzone nad jednym projektem pozbawiają obiektywizmu. Jeśli jest możliwe pokazanie projektu klientowi, to na tym etapie podejmuje się to ryzyko, aby oszczędzić sobie niepotrzebnej pracy.

²⁹ Ibidem, s. 188.

³⁰ A. Murdoch, *Kreatywność w reklamie*, PWN, Warszawa 2013, s. 64, K. Eismann, *Photoshop. Maskowanie i komponowanie*, Helion, Gliwice 2006, s. 25.

Najważniejszym aspektem realizacji jest samo wykonywanie projektu. Dotyczy to finalizacji wcześniej przygotowanych szkiców, wizualizacji pomysłów, pracy w programach graficznych, dodawania efektów specjalnych, obróbki zdjęć i edycji tekstu.³¹

Wykorzystanie to ostatni etap tworzenia, który może trwać dłużej niż sama realizacja. Obejmuje konsultacje z klientem, próbne wydruki i wprowadzenie do użycia. Często pozornie gotowy, zaakceptowany projekt wraca do grafika. Gdy wymagane są poprawki, następuje powrót do etapu realizacji, ale granica między tymi pojęciami często bywa ruchoma. Również samo drukowanie może odsłonić pewne niedociągnięcia i braki, dlatego ważne jest, aby każdy pomysł i zmianę weryfikować próbnym wydrukiem.³²

Struktura procesu twórczego

Struktura tworzenia wyjaśnia pewne świadome i nieświadome procesy zachodzące w głowie artysty, któremu powierzono zadanie. Ukazuje to, ile w odpowiednich etapach jest nauki, ile talentu, a jak wiele zależy od przypadku.

Na początku etapu tworzenia – jak pokazują najlepsi artyści – ważna jest inspiracja. Przygotowanie się do projektu zaczyna się od obserwowania tego, co otacza ilustratora, czerpanie ze świata, studiów przygotowawczych i doświadczeń. Ważne jest to, aby śledzić świat projektowania i być świadomym tego, co dzieje się wokół. Przeglądanie się postępowi technologicznemu, wydarzeniom, trendom kulturalnym i pracom innych daje podstawy do znalezienia kontekstu dla przyszłego projektu. Elementem tego etapu jest również robienie notatek, szkicowanie i dzielenie się przemyśleniami z innymi.³³

Inkubacja to proces, który dzieje się w podświadomości grafika. Jest to czas pomiędzy zapoznaniem się ze zleceniem, a pomysłem i próbami wprowadzenia go w życie, kiedy nie zostały jeszcze podjęte żadne próby szkiców i projektów. Czynności wykonywane świadomie, nie mają – pozornie – nic wspólnego z inspirowaniem się czy rozpoczynaniem pracy. Umysł sam generuje pomysły, które dadzą o sobie znać w następnym etapie. Jest to ważny moment przed przystąpieniem

³¹ A. Murdoch, op. cit., s. 67.

K. Eismann, *Photoshop. Maskowanie i komponowanie*, Helion, Gliwice 2006, ss. 26-28.

³² A. Murdoch, op. cit, s. 71.

³³ D. Dabner, S. Calvert, A. Casey, *Szkola projektowania graficznego*, Arkady, Warszawa 2012, s. 10.

do pracy, ponieważ mózg jeszcze nie czuje się obciążony i myśli krążą swobodnie. Pojawiają się wtedy najbardziej kreatywne pomysły z uwagi na to, że ilustrator nie zdążył narzucić sobie jeszcze żadnych granic i konwencji.³⁴

Na tym etapie istnieją już bardziej skonkretyzowane pomysły, które można zacząć przenosić na papier lub komputer. Nie jest to jeszcze gotowy projekt, ale niedbałe rysunki i pobieżne szkice. Nie jest wskazane aby przenosić całość na ekran komputera, ponieważ hamuje to rozwój projektu i ogranicza do umiejętności w danym programie. Następnym krokiem jest analiza wartości zebranych projektów, bez angażowania się w żaden z nich. W ten sposób istnieje większa szansa wybrania pracy, która będzie bardziej odpowiadać klientowi, niż grafikowi. Po wybraniu najlepszego projektu można zacząć przenosić go na komputer.³⁵

Proofing to działania na etapie końcowym projektu, które mają zagwarantować, że podczas powstawania druku, odwzorowanie będzie właściwe. Istnieje osiem rodzajów proofów, które mają kontrolować barwę oraz rozmieszczenie elementów podczas druku.³⁶

Przygotowanie przestrzeni roboczej w programie graficznym

Przygotowanie stanowiska pracy w przypadku grafika nie ogranicza się do skompletowania sprzętu i oprogramowania. Istotna jest wiedza i znajomość swoich narzędzi, aby zwiększyć swoją efektywność i zminimalizować ryzyko strat.

Rozdzielczość to termin, który określa wymiary przestrzenne fotografii oraz wielkość palety barw, jaka została wykorzystana do jej produkcji. Podaje się ją w pikselach na cal (dpi). Dodatkowo mówi się o megapikselach i megabajtach, które informują o możliwym, największym rozmiarze wydruku. W miarę wzrostu rozdzielczości maleje wielkość pikseli. Duża rozdzielczość oznacza profesjonalny wygląd i umożliwia większy wydruk. W Internecie większość obrazów korzysta z rozdzielczości wynoszącej 72 dpi.³⁷

Istnieje kilka modeli przestrzeni barw, a najbardziej znane z nich to HSV, RGB oraz CMY(K). Są one stosowana w wielu dziedzinach przemysłu jak fotograficzny czy tekstylny. HSV określa trzy zmienne:

³⁴ G. Ambrose, P. Harris, *Twórcze projektowanie*, PWN, Warszawa 2007, s. 24.

³⁵ D. Dabner, S. Calvert, A. Casey, op. cit., s. 20.

³⁶ G. Ambrose, P. Harris, op. cit., s. 138.

³⁷ T. Daly, *Encyklopedia fotografii cyfrowej*, G+J Gruner + Jahr, Warszawa 2004, s. 78.

barwa, nasycenie i wartość. Do pierwszej z nich przypisany jest odpowiedni kąt, który oznacza konkretną barwę. Nasycenie decyduje o tym jak bardzo moc koloru zbliżona jest do pierwotnej barwy i jej kąta. Ostatnia wartość mówi wyłącznie o jasności. Model RGB korzysta z trzech podstawowych kolorów – tak zwanych barw addytywnych. Mieszane w odpowiednich proporcjach dają wszystkie pozostałe barwy. Ta metoda wykorzystywana jest na urządzeniach elektrycznych, ponieważ wszelkie monitory wyświetlają barwy właśnie w trybie RGB. Każdy kolor można zapisać przy użyciu trzech cyfr od 0 do 255. CMY (cyan, magenta, yellow) jest modelem subtratywnym, wykorzystywanym w druku, w którym zalety przestrzeni RGB nie działają. Składowa K czyli kolor czarny została dodana z powodów ekonomicznych, ponieważ mieszanie aż trzech barw by uzyskać barwę ciemną nie miała zasadności działania.³⁸

Personalizacja interfejsu użytkownika to pierwsza czynność, jaka powinna być wykonana przez przystępującego do pracy grafika. Polega na aktywacji okien, zawierających potrzebne narzędzia oraz wyłączeniu tych niepotrzebnych lub rzadko używanych. Gotowe układy można zapisać, aby nie musieć tworzyć ich od nowa za każdym razem. Kolejną opcją ułatwiającą pracę z programem jest ustawianie wybranych przycisków klawiatury tak, aby ich naciśnięcie wywoływało porządną opcję. Niektóre dodatkowe opcje i ułatwienia są dostępne jedynie w nowszych wersjach oprogramowań, jak na przykład kreowanie własnej instrukcji postępowania czyli listy poleceń dla programu. Przydaje się ona przy pracach, w których istnieje duża powtarzalność działań.³⁹

Realizacja

Znajomość programu graficznego oraz możliwości jego narzędzi są podstawą w procesie projektowania graficznego. Z uwagi na dynamiczny rozwój i wielofunkcyjność dostępnego na rynku oprogramowania, trudno jest opanować całe pakiety programów. Opanowanie najważniejszych dla grafika funkcji pozwala odkryć tendencyjność tego środowiska.

Warstwy to elementy, które można umieszczać wewnątrz złożonego projektu, dzięki którym praca nabiera przejrzystości, a poszczególne części rysunku są uporządkowane. W ten sposób proces

³⁸ K. Franek, op. cit., s. 73.

³⁹ C. Rose, *Poznaj Adobe Photoshop 7 w 24 godziny*, Infoland, Warszawa 2003, s. 15.

produkcji staje się bardziej elastyczny i bezpieczny. Zmiany mogą być dokonywane na dowolnym etapie, bez zagrożenia utraty wcześniejszej pracy. Nowo dodana warstwa pojawia się na palecie warstw i zasłania te, które są pod nią. Dowolnie zamieniane i przestawiane mogą pomóc uzyskać ciekawe efekty, które można dodatkowo podkreślić, używając specjalnych trybów.⁴⁰

Pędzle to podstawowe końcówki, będące częścią programu graficznego, posiadające typowe dla siebie cechy. Trzy z tych cech są ruchome i użytkownik sam decyduje o ich parametrach. Należą do nich wielkość, kształt i rozmiar. Jedynie kształt jest silnie ograniczony, ponieważ szybki wybór jest ograniczony do końcówek, istniejących w programie lub pobranych z Internetu. Każde ustawienie można zapisać jako nowe. Jest to ważna opcja, ponieważ przy każdej zmianie pędzla, ustawienia poprzedniego wracają do ustawienia domyślnego. Pędzle są wykorzystywane częściej do prac artystycznych, ponieważ pozwalają uzyskać niepowtarzalne efekty, a przy odpowiednim użyciu zanika możliwość rozpoznania konkretnych końcówek.⁴¹

Próbki to element programu graficznego pozwalający na szybki wybór konkretnych barw. Użytkownik może sam tworzyć swoje palety i w czasie pracy ładować te, które są mu aktualnie potrzebne. Można zapisywać nieskończone ilości kombinacji, które są istotnym ułatwieniem w pracy projektantów tekstyliów i grafiki.⁴²

Przezroczystość w Adobe Photoshop to cecha, jaką można uzyskać na kilka sposobów. Pierwszym z nich jest samo tworzenie w trybie niepełnej widoczności przy użyciu pędzli. Kolejnym sposobem jest wymazywanie w odpowiednich miejscach gumką, o zmniejszonej mocy. Cała warstwa może stać się przezroczysta poprzez przesunięcie suwaka opacity na zakładce warstw. Metody te można łączyć i stosować zamienne, osiągając ciekawe efekty. Ważne jest, aby efektu tego używać na warstwie, pod którą znajduje się inna, którą trzeba pokazać. W innym razie zabieg będzie niewidoczny.⁴³

Transformacja to kolejne narzędzie programu graficznego. Wywoływane z okna Edycja, lub przy pomocy skrótu klawiszowego ctrl+T, ma za zadanie zmieniać parametry zaznaczonego kształtu. Modyfikacja jest możliwa do wykonania w skali i obrocie. Istnieją również dodat-

⁴⁰ T. Daly, op. cit., s. 170.

⁴¹ C. Rose, op. cit., s. 83.

⁴² T. Daly, op. cit., s. 174.

⁴³ S. Sontag, *O fotografii*, Wydawnictwo Karakter, Kraków 2009, ss. 124-160.

kowe opcje zmiany kształtu, takie jak perspektywa, pochylenie i zniekształcenie. Przekształceń tych można używać na obiektach należących do przezroczystych warstw.⁴⁴

Maska to funkcja działająca podobnie do warstw. Jak sugeruje nazwa, jej zadaniem jest zakrywanie, ale w razie potrzeby może spełniać odwrotną funkcję. Od innych oczywistych metod dających ten sam rezultat różni się tym, że nie niszczy pikseli oryginalnie istniejących na warstwie niżej, do której się ją przypisuje. Maska współpracuje z narzędziami gumki i pędzla. Grafik, chcąc uwydatnić jedynie niewielki element obrazu, może użyć maski zasłaniającej – jej ikona zabarwi się na czarno. W przypadku potrzeby zmiany mniejszej części, odsłania obraz – ikona barwi się na biało. Gdy decyzja o wyborze maski zostanie podjęta, można zacząć pracować na wybranej warstwie za pomocą czarnego lub białego pędzla. Wybór pędzli w odcieniach szarości będzie miał wpływ na przezroczystość przerabianego obszaru. Rozróżnia się maski wektorowe, odcinania oraz rastrowe.⁴⁵

Deformacja nazywana też skraplaniem, jest to narzędzie Adobe Photoshop wywoływane z okna Filtry. Wybierając tę opcję, uruchamia się nowe okno z aktualnym projektem lub elementem warstwy. Narzędzia widniejące z lewej strony umożliwiają różnego rodzaju deformacje fizyczne obrazu, a parametry z prawej decydują o sile i wielkości używanych narzędzi. Pierwsze z nich i zarazem najważniejsze to Wykrzywianie do przodu. Polega na przemieszczaniu grupy pikseli poprzez kliknięcie na wybrany obszar, odpowiednio dużym rozmiarem narzędzia i przeciągnięcie w wybranym kierunku. Uzyskanie efektu jest szybkie i intuicyjne. Reszta narzędzi działa na podobnej zasadzie z tą różnicą, że każde z nich wykonuje pewną określoną deformację, nad którą użytkownik ma ograniczoną kontrolę. Ta opcja programu graficznego jest najczęściej używana przy postprodukcji zdjęć, ponieważ celem wielu fotografów jest naturalność, a poprawne użycie skraplania gwarantuje jego osiągnięcie.⁴⁶

Smużenie jest kolejnym narzędziem grafiki komputerowej, potrzebnym do sprawnego tworzenia ciekawych prac ilustracyjnych. Umieszczone jest w oknie Narzędzia (Tools), umieszczanym najczęściej z lewej strony ekranu. W samym użytkowaniu smużenie podobne

⁴⁴ S. Sontag, *O fotografii*, Wydawnictwo Karakter, Kraków 2009, ss. 124-160.

⁴⁵ C. Rose, op. cit., s. 147, S. Kelby, *Fotografia cyfrowa*, Helion, Gliwice 2004, s. 276.

⁴⁶ A. Owczarż-Dadan, *Photoshop CS5 PL*, Helion, Gliwice 2011, s. 410, S. Kelby, op. cit., ss. 248, 249.

jest do pędzli, ponieważ można zmieniać jego wielkość i moc. Grafik, przeciągając pędzlem, przesuwa i rozmywa piksele, uzyskując efekt płynnego przedłużenia. Narzędzie to nadaje się do pracy nad elementami przyrody, włosami oraz zacieraniem granic kolorystycznych obrazu.⁴⁷

Postprodukcja

Istotą postprodukcji jest działanie na gotowym materiale i nadawanie mu nowych cech. W przypadku grafiki, granica między postprodukcją a produkcją jest ruchoma z uwagi na częste używanie tych samych narzędzi w obu tych etapach.

Działania, które mają na celu zmianę oryginalnego wyglądu obrazu, nazywane są manipulacją obrazem. Czynność ta jest wykonywana głównie w programach graficznych i fotograficznych, które umożliwiają uzyskanie subtelnych poprawek i bardziej zdecydowanych zmian imitujących wiele rodzajów technik.⁴⁸

Kolaż to połączenie dwóch lub kilku prac, które mogą być wykonane wieloma technikami takimi, jak fotografia, rysunek czy tekst, jeśli celem tego zabiegu jest sprawienie, aby współgrały w jakimś celu. Znaczenie całości musi być wspólne dla wszystkich elementów, jeśli istotna zostaje również odrębność każdego z nich.⁴⁹

Mixtura to technika bliska kolażowi. Jest kombinacją prac z różnych źródeł, które związane są w sposób niepostrzegalny. Tworzą spójną całość. To metoda, w której trudne jest wykorzystanie kilku technik plastycznych.⁵⁰

Kolor selektywny to opcja używana w programach graficznych umożliwiająca zmianę koloru pikseli danej bawy, dzięki zwiększaniu lub zmniejszaniu procentowej części czterech kolorów należących do palety barw CMY(k). Możliwa jest zmiana w pikselach o dziewięciu przedziałach barw: czerwony, żółty, zielony, cyjan, niebieski, magenta, neutralny, biały i czarny. Do wyboru są dwa tryby pracy: tryb bezwzględny i względny, w którym efekt jest delikatny, ponieważ jest poprzedzony oceną ilości każdej z barw w pikselach danego zaznaczenia.⁵¹

⁴⁷ S. Sontag, *O fotografii*, Wydawnictwo Karakter, Kraków 2009 ss. 124-150.

⁴⁸ G. Ambrose, P. Harris, *Pre-press. Poradnik dla grafików*, PWN, Warszawa 2010, ss. 36, 52.

⁴⁹ K. Eismann, *Photoshop. Maskowanie i komponowanie*, Helion, Gliwice 2006, s. 24.

⁵⁰ K. Eismann, op. cit., s. 25.

⁵¹ S. Sontag, *O fotografii*, Wydawnictwo Karakter, Kraków 2009 ss. 130-160.

Filtry w Adobe Photoshop mają za zadanie udawać efekt zastosowania prawdziwych filtrów, które wykorzystuje się w fotografii tradycyjnej. Przewaga tych używanych w programach graficznych polega na możliwości regulacji ich mocy. Filtry dzielą się na kilka kategorii: artystyczne do imitowania rozmaitych technik malarskich i graficznych, rozmywające, które mogą zarówno korygować, jak i nadawać ciekawe efekty oraz filtry kurz i rysy, zlewające sąsiednie piksele. Dodatkowo istnieją filtry pędzle malarskie, które są jedynie rozwinięciem kategorii filtrów artystycznych.⁵²

Druk specjalny jest pojęciem opisującym wszelkie nowe i niestandardowe techniki używane w druku. Powoduje to wzrost kosztów projektu, wydłuża czas procesu oraz zmniejsza serie, ale rezultaty rekompensują wady tych metod. Niektóre z nich to perforacja, termografia czy tłoczenie folią.⁵³

Wykorzystanie grafiki

Często sposób produkcji grafiki świadczy o jej późniejszym przeznaczeniu. Starsze metody służą już tylko zwykle sztuce i chęci zachowania ciekawych tradycji oraz nauczaniu. Nowsze stały się rozwiązaniem dla przemysłu, usług i sztuki użytkowej.

Techniki druku ewoluowały od czasu, kiedy pierwszy raz zastosowano metody drzeworytu w Chinach. Starsze, podstawowe techniki ręczne dzieli się na druk wypukły, wklęsły, płaski i sitodruk. Nowsze techniki to druk cyfrowy i jego podkategorie.⁵⁴

Według Alesa Krejcy druk wypukły jest początkowym etapem dla rozwoju wielu innych technik. Ten rodzaj tworzenia grafik rozpoczyna się od wycięcia niepotrzebnych części płyty. Można tego dokonać w sposób chemiczny i mechaniczny. Wystające elementy pokrywa się farbą. Następnie dociska matrycę się do wybranego materiału, otrzymując odbitkę. Matryce można wykonywać z wielu materiałów. Zwykle wykorzystuje się metal i drewno. Znane jest także używanie ciasta, kamienia i gliny. To decyzja o użytych materiałach nadaje oryginalności pracy grafika. W tym procesie otrzymywany kontur jest ostry i czysty.⁵⁵

⁵² T. Dały, op. cit., s. 214.

⁵³ G. Ambrose, P. Harris, *Pre-press. Poradnik dla grafików*, op. cit., s. 170.

⁵⁴ G. Ambrose, P. Harris, *Twórcze projektowanie*, op. cit., ss. 12-152.

⁵⁵ A. Krejca, *Techniki sztuk graficznych*, Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe, Warszawa 1984, s. 21.

Druk wypukły jest pierwszą techniką druku graficznego. Polega ona na pokrywaniu farbą lub tuszem tych elementów używanego materiału, które są wystające. Zagłębienia pozostają nienaruszone dzięki czemu na papierze odbite zostają tylko zamierzone części. Materiałami pokrytymi farbą mogą być drewniane klocki lub płyty metalowe.⁵⁶

Druk wklęsły pojawił się niedługo po druku wypukłym. Wykorzystywany jest do dziś i nadal uważany za metodę dającą dobre jakościowo rezultaty. Ten proces również wykorzystuje płytę będącą matrycą, jednak w tym przypadku to wgłębienia wypełniane są farbą. Wyżłobienia otrzymywane są takimi samymi metodami, jak w druku wypukłym. Nadmiar farby wklęsłodrukowej usuwa się z górnych części negatywu. Ciężar prasy wgniata papier w miejsca z farbą i nasiąka nią. Pojedyncze grafiki wykonuje się w prasach miedziorytowych ręcznie. Pozostałe wykonuje się z cynku albo miedzi. Unikatową dla tej metody cechą są powstanie wypukłości na prasowanym materiale.⁵⁷

Druk płaski jest młodszą techniką niż wyżej wymienione. Znana jest ona od końca XVIII wieku i od tego czasu stale się rozwija. Wszystkie elementy formy znajdują się na jednym poziomie, dzięki działaniu chemicznych zależności. Tłuszcz i woda odpychają się nawzajem co sprawia, że szkic wykonany tą metodą nie potrzebuje zagłębień i wyniesień. Mokre miejsca nie przyjmują farby, dlatego wodą pokrywa się miejsca, w których farba nie ma się pojawić. Otrzymany obraz nie posiada twardych krawędzi, ale lekko i miękko rozkłada się na papierze.⁵⁸

Druk płaski to kolejna metoda tworzenia grafik. W tym przypadku powierzchnia drukująca jest jednopoziomowa. Płyty wykorzystywane do odbitek są pokryte rysunkiem wykonanym tłuszczem. Tylko miejsca nim pokryte przyswajają farbę.⁵⁹

Ales Krejca opisuje druk sitowy jako technikę druku, która pojawiła się niedawno i rozwinęła szybko w krótkim czasie. Działa głównie w przemyśle reklamowym i sztuce. Odbitki wykonuje się za pomocą szablonu. Można go wyprodukować na różne sposoby. W drewnianej bądź metalowej ramie umieszcza się siatkę, przez którą przeciera się farbę za pomocą ścieracza. Do druku można użyć wielu materiałów, co

⁵⁶ F. Winzer, op. cit., s. 57.

⁵⁷ A. Krejca, op. cit., s. 65.

⁵⁸ A. Krejca, op. cit., s. 139.

⁵⁹ F. Winzer, op. cit., s. 57.

jest główną cechą tej metody. Specjalne farby sitodrukowe mogą nabierać rozmaitych cech, jak przewodzenie prądu elektrycznego.⁶⁰

Druk cyfrowy jest metodą nową. Wymaga użycia sprzętu elektronicznego, który zawiera instrukcję procesu druku oraz obrazu w postaci danych cyfrowych. Możliwe jest użycie nośnika pośredniego, który zapisuje obraz od początku, z każdą nową kopią. Ta technika nie używa matryc, ponieważ to sam zapis cyfrowy jest formą drukową. Dowolność wprowadzenia zmian i poprawek zdetrinizowała starsze metody druku. Istnieje sześć podstawowych technik druku cyfrowego takich, jak: magnetografia, laser, ink-jet, termografia, elkografia oraz jonografia.⁶¹

Druk offsetowy jest techniką wydajną i niedrogą. Nadaje się do pracy z grafiką wektorową i zdjęciami. Działa na zasadzie hydrofobowości oleju. Obraz pokryty farbą jest przenoszony na cylinder, który jest dociskany do podłoża. Te obszary, które są nawilżone roztworem wodnym, nie przyjmują farb. Istnieje tu duża dowolność podłoża.⁶²

Podsumowanie

Żyjemy w epoce wizualnej, w której kluczową rolę w komunikacji międzyludzkiej odgrywa obraz. Jest on nośnikiem informacji, wiedzy i emocji oddziałując na podświadomość odbiorcy. Wielość obrazów otaczających ludzi zewsząd kształtuje ich wrażliwość, myślenie i postrzeganie świata. Odchodzimy od przekazu werbalnego ku obrazowemu, wizualnemu. Widoczna jest tendencja, kiedy odchodzi się od przekazu werbalnego ku wizualnemu, można wręcz mówić o dobrej ekspansji obrazu. Niniejsza publikacja ma na celu uporządkowanie terminologii oraz kwestii teoretycznych związanych z zarządzaniem procesem projektowania wizualnego. Autorzy mają nadzieję, iż posłuży ona zarówno teoretykom jak i praktykom związanych ze sferą kompozycji wizualnej obrazu. Projektowanie graficzne, wszak jest procesem możliwym do uporządkowania w ramach grup przeznaczenia. Proste zależności są również możliwe do definiowania na późniejszych etapach pracy, jeśli

⁶⁰ A. Krejca, op. cit., s. 181.

⁶¹ D. Bann, *Poligrafia. Praktyczny przewodnik*, ABF Dom Wydawniczy, Warszawa 2007, s. 96.

⁶² G. Ambrose, P. Harris, *Pre-press. Poradnik dla grafików*, op. cit., s. 152

dotyczą czynności poprzedzających i następujących. Kolejne prace autorów skupią się na analizie konkretnych procesów projektowania oraz prognozie zjawisk temu towarzyszących.

Bibliografia

1. Ambrose G., Harris P., *Twórcze projektowanie*, PWN, Warszawa 2007.
2. Austin T., Doust R., *Projektowanie dla nowych mediów*, PWN, Warszawa 2008.
3. Bann D., *Poligrafia. Praktyczny przewodnik*, ABF Dom Wydawniczy, Warszawa 2007.
4. Benicewicz-Miazga A., *Grafika w biznesie*, Helion, Gliwice 2012.
5. Bergstrom B., *Komunikacja wizualna*, PWN, Warszawa 2009.
6. Dabner D., Calvert S., Casey A., *Szkola projektowania graficznego*, Arkady, Warszawa 2012.
7. Daly T., *Encyklopedia fotografii cyfrowej*, G+J Gruner + Jahr, Warszawa 2004.
8. Eismann K., *Photoshop. Maskowanie i komponowanie*, Helion, Gliwice 2006.
9. *Encyklopedia PWN*, PWN, Warszawa 2012.
10. Franek K., *Intermedium. Cyfrowa przyszłość filmu i telewizji*, Wydawnictwo Komunikacji i Łączności, Warszawa 2000.
11. Jennings S., *Podręcznik artysty*, Muza SA, Warszawa 2011.
12. Kelby S., *Fotografia cyfrowa*, Helion, Gliwice 2004.
13. Krejca A., *Techniki sztuk graficznych*, Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe, Warszawa 1984.
14. Murdoch A., *Kreatywność w reklamie*, PWN, Warszawa 2013.
15. Newark Q., *Design i grafika dzisiaj*, ABE Dom wydawniczy, Warszawa 2006.
16. Owczarż-Dadan A., *Photoshop CS5 PL*, Helion, Gliwice 2011.
17. Parzałek W., *Komunikacyjne funkcje marki w percepcji konsumentów*, *Prace naukowe Uniwersytetu Ekonomicznego we Wrocławiu nr 414*, Wydawnictwo UE, Wrocław 2015
18. Poulin R., *Język projektowania graficznego*, TMC, Warszawa 2011.
19. *Raport Global Trend Breifing*, Listopad 2014.

20. Rose C., *Poznaj Adobe Photoshop 7 w 24 godziny*, Infoland, Warszawa 2003.
21. Sasso F., *Abduzeedo. Inspirujący przewodnik po świecie grafiki*, Helion, Gliwice 2012.
22. *Słownik terminologiczny sztuk pięknych*, PWN, Warszawa 2003.
23. Sontag S., *O fotografii*, Wydawnictwo Karakter, Kraków 2009.
24. Winzer F., *Słownik sztuk pięknych*, Książnica, Katowice 2000.
25. Zawojski P., *Elektroniczne Obrazoświaty. Między Sztuką a technologią*, Wydawnictwo Szumacher, Kielce 2000.
26. Zeegen L., *Twórcze ilustrowanie*, PWN, Warszawa 2008.