

**ОТ ХАОСА И ПОРЯДКА ЛИНИЙ –
К АВТОРСКОМУ ГРАФИЧЕСКОМУ ИЗОБРАЖЕНИЮ**

упражнения на развитие креативного мышления графических дизайнеров

БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ОРЛОВСКОЙ ОБЛАСТИ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ДВОРЕЦ ПИОНЕРОВ И ШКОЛЬНИКОВ ИМЕНИ Ю. А. ГАГАРИНА»

педагогам и обучающимся объединений
компьютерной графики и графического дизайна

учебно-методический практикум
От хаоса и порядка линий -
к авторскому графическому изображению
(упражнения на развитие креативного мышления графических дизайнеров)

Автор: Амелина Ольга Юрьевна,
педагог дополнительного образования
творческой мастерской «Территория дизайна»,
кандидат педагогических наук,
доцент кафедры графики и дизайна
художественно-графического факультета
Орловского государственного университета
имени И.С. Тургенева

Рецензенты:

Черникова С.М. – доктор педагогических наук, профессор кафедры живописи ХГФ ФГБОУ ВО «Орловский государственный университет имени И. С. Тургенева»

Сошнев Н.Н. – доцент кафедры графики и дизайна ХГФ ФГБОУ ВО «Орловский государственный университет имени И.С. Тургенева»

В учебно-методическом практикуме «От хаоса и порядка линий - к авторскому графическому изображению» представлены упражнения - путешествия от бессознательного жеста к осознанному художественному образу на развитие креативного мышления юных графических дизайнеров, цель которых разбудить творческую интуицию, научить видеть потенциал в случайном и развить навык трансформации хаоса в порядок.

Обучающимся предлагается перейти от абстрактного хаотичного росчерка к созданию «творческой семени». Задача - взглянуть в спонтанный узор, обнаружить в нём скрытые формы, ассоциации и сюжеты, а затем, используя инструментарий графического дизайнера (работа с композицией, формой, контрастом, цветом), развить его в уникальную авторскую иллюстрацию.

Чему при этом можно научиться:

- преодолевать страх чистого листа: начальная точка - уже не пустота, а материал для работы;
- развивать ассоциативное мышление: увидеть неочевидное в обычном - ключевой навык креативщика;
- тренировать насмотренность: учиться анализировать абстрактные композиции и находить в них баланс и динамику;
- создавать уникальные визуальные метафоры: иллюстрация, рождённая из жеста, всегда обладает особой энергией и оригинальностью.

Для кого предназначен практикум:

- педагогов и обучающихся среднего и старшего возраста объединений компьютерной графики и графического дизайна объединений организаций дополнительного образования детей, учащихся общеобразовательных организаций, студентов системы среднего профессионального образования - для всех, кто хочет «расшевелить своё воображение» и открыть новые источники вдохновения в неиссякаемом мире графического дизайна.

Ключевые слова (основные):

- упражнение для графических дизайнеров, развитие креативного мышления, авторская иллюстрация, графический дизайн, творческое упражнение, визуальное мышление, ассоциативное мышление, дизайн-практика.

Ключевые слова (второстепенные, уточняющие):

- метод росчерка, преодоление творческого блока, страх чистого листа, генерация идей, абстрактные формы, скрытый образ, трансформация хаоса, визуальный анализ, уникальный стиль, насмотренность для дизайнеров.

Учебно-методический практикум проиллюстрирован работами обучающихся творческой мастерской «Территория дизайна» БУ ОО ДО «Дворец пионеров и школьников имени Ю.А. Гагарина».

© Амелина О. Ю., 2026

© БУ ОО ДО «Дворец пионеров и школьников им. Ю.А. Гагарина», 2026

Рецензия
на
учебно-методический практикум

СОДЕРЖАНИЕ

1. От автора
2. Введение
3. Что такое хаос и порядок линий – след графических инструментов или «рождающийся образ» графического изображения?
4. Учебный модуль по разработке графического изображения.
Рабочая тетрадь для пробных творческих работ
5. Творческие работы обучающихся мастерской
«Хаотичные и структурированные миры: изображения, рождённые из линий»
6. Заключение
7. Список литературы

ОТ АВТОРА

Представленная работа - не курс, который имеет начало и конец. Это отдельные упражнения на развитие креативности - интересные, творческие, самостоятельные задания «От хаоса и порядка линий - к авторскому графическому изображению», где беспорядочные и организованные линии образуют разные графические изображения.

Креативность для дизайнера - это ключ к тому, чтобы находить необычные решения и придумывать свежие идеи, что делает работу запоминающейся.

Развитие креативности позволяет дизайнеру видеть больше, чем просто стандартные решения. Это открывает возможности для нестандартных сочетаний форм, цветов и идей. Благодаря этому дизайнер может создать что-то уникальное, что привлечёт внимание и запомнится. Техники развития креативности помогают отходить от шаблонов, создавая оригинальные решения.

Упражнения на развитие креативного мышления графических дизайнеров нужны для того, чтобы:

- создавать оригинальные и запоминающиеся работы;
- находить вдохновение, позволяющее экспериментировать с формами, цветами и композицией, делая дизайн более выразительным;
- решать неочевидные задачи. Например, упаковать сложную информацию в простую и понятную визуализацию;
- генерировать свежие идеи.

Изложенные положения креативного подхода к обучению юного дизайнера рассматриваются мною, автором данной работы, в рамках деятельности творческой мастерской «Территория дизайна» Дворца пионеров и школьников имени Ю. А. Гагарина.

Через последовательные упражнения обучающиеся пройдут путь от хаоса индивидуального жеста - через осознанное

структурирование порядка - к созданию целостного графического изображения. Это будет не просто картинка, а визуальное высказывание, в котором чувствуется и душа, и ум дизайнера.

В процессе выполнения предлагаемых творческих заданий у юных дизайнеров развивается фантазия, художественный вкус, образное мышление, то есть формируется эстетическая культура, представляющая собой процесс целенаправленного развития способности личности к полноценному восприятию и правильному пониманию прекрасного в искусстве и в действительности.

Каждый акт творения начинается с простого жеста. Сначала - это хаос возможностей, неоформленная идея, живущая где-то между мыслью и действием.

В графическом дизайне линия может быть нервной и стремительной, как росчерк пера, или строгой и безошибочной, выстроенной по модульной сетке.

Два этих полюса - спонтанные линии и рациональная модульная сетка - кажутся противоположностями. Хаос и порядок. Интуиция и расчёт. Свобода и дисциплина. Однако, именно в диалектике этих начал рождается подлинная креативность. Умение балансировать между ними, сталкивать их и синтезировать - ключ к созданию не просто грамотных, но живых, выразительных и авторских работ.

Учебно-методический практикум «От хаоса и порядка линий - к авторскому графическому изображению» предлагает отправиться в исследовательское путешествие к истокам формы. Сознательно ограничим наш инструментарий, чтобы обрести настоящую свободу. Будем работать с простыми линиями и элементарными геометрическими фигурами, чтобы открыть безграничный потенциал, скрытый в них.

С одной стороны, обратимся к росчерку. Это импульс, энергия, застывшая в чернильном следе. Упражнения с росчерком научат ловить

мгновение, выражать характер и эмоцию одним движением руки, развивать «почерк», который станет основой уникального стиля.

С другой стороны, возведём конструкцию модульной сетки на основе тех же простых элементов. Это - логика, структура, ритм. Это каркас, который придаёт композиции устойчивость, ясность и профессиональное звучание. Сетка не сковывает, а организует пространство, делая сложные визуальные сообщения понятными и гармоничными.

Но главная цель - не просто освоить два разных навыка. Она в том, чтобы найти точку их соприкосновения и синтеза.

Как асимметричный росчерк может оживить жёсткую сетку? Как логика модулей может дисциплинировать хаотичную энергию руки и превратить её в узнаваемый авторский штрих? Давайте начнём это превращение.

ВВЕДЕНИЕ

Учебно-методический практикум «От хаоса и порядка линий - к авторскому графическому изображению» разработан с целью применения приобретаемых знаний и навыков при создании графических изображений на занятиях творческой лаборатории «Территория дизайна» Дворца пионеров и школьников имени Ю.А. Гагарина в процессе освоения курса обучения по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Цифровые иллюстрации и компьютерная графика», а также во время самостоятельной работы обучающихся.

Графические изображения могут быть разработаны в любом из трёх модулей: «Многофункциональный редактор Adobe Photoshop» (для первого года обучения); «Векторный редактор Corel Draw» (для второго года обучения); «Векторный редактор Adobe Illustrator» (для третьего года обучения), в разделах «Изучение основных инструментов графического редактора».

На занятиях педагог предлагает обучающимся создавать растровые или векторные графические изображения из линий и простейших фигур с использованием цвета, различных текстур.

В практикуме представлены авторские творческие дизайнерские наработки, отражающие процесс перехода от хаотичной линии к созданию осмысленного графического изображения.

ЧТО ТАКОЕ ХАОС И ПОРЯДОК ЛИНИЙ – СЛЕД ГРАФИЧЕСКИХ ИНСТРУМЕНТОВ ИЛИ «РОЖДАЮЩИЙСЯ ОБРАЗ» ГРАФИЧЕСКОГО ИЗОБРАЖЕНИЯ?

Хаос и порядок линий (модульная сетка) - это не просто следы. Это два фундаментальных начала визуального языка, сознательно используемых для порождения осмысленной формы.

Давайте разберём это по полюсам.

Хаос линий - это «незапланированное» графическое изображение. Да, на первом этапе это чистая энергия, импульс, след жеста. Эти линии, нарисованные быстро, интуитивно, - и есть визуализация хаоса. Они не несут изначального плана, это графический автоматизм, выплеск подсознательного. В этом смысле они - «незапланированное изображение» внутреннего состояния: ритма, темперамента, эмоций в данный момент. Это след не столько физического инструмента (карандаша, пера), сколько инструмента психического - руки дизайнера, управляемой интуицией.

Порядок линий (модульная сетка) - это «след графического инструмента» в его чистом виде. Сетка - это абсолютный антипод хаоса. Она не рождается из жеста, а выстраивается разумом. Это продукт анализа, расчёта, структурирования. Её линии - прямые, точные, предсказуемые. Это однозначно «след графического инструмента», но в данном случае инструмент служит не выражению эмоции, а воплощению закона. Сетка - это визуальная логика, каркас, костяк будущего графического изображения.

Так что же такое авторское графическое изображение?

Это - третье состояние, синтез. Это уже не хаос и не порядок по отдельности, а новое качество, рождённое их столкновением.

Представьте:

- хаотичные линии - это сырая, необработанная материя, глина;
- модульная сетка - это архитектурный чертёж, строгий план.

Художник-дизайнер может подчинить хаос порядку, вписав самые удачные фрагменты росчерков в ячейки сетки, заставив их ритмически повторяться; может нарушить порядок хаосом, позволив одному мощному росчерку разорвать или исказить идеальную сетку, создав таким образом композиционный акцент; может найти гармонию в контрасте, когда энергия линий и статика сетки начинают подчеркивать друг друга, создавая визуальное напряжение и баланс одновременно.

Таким образом, графическое изображение - запланированное изображение, использующее незапланированные элементы. Это не случайный каракуль, оставленный на бумаге или на мониторе компьютера, а сознательно выстроенная композиция, где роль «соавтора» отведена интуитивному жесту, а роль «редактора» и «архитектора» - рациональному интеллекту.

Вывод: и хаос, и порядок являются и следами инструментов (физического и интеллектуального), и концептуальными категориями. Но «главная магия» происходит в момент их встречи, где «незапланированное изображение» жеста превращается в «авторское высказывание» благодаря осмысленному структурированию. Это метод, который учит не просто рисовать, а мыслить диалектически, превращая сырую энергию творчества в лаконичную и мощную визуальную коммуникацию.

УЧЕБНЫЙ МОДУЛЬ ПО РАЗРАБОТКЕ ГРАФИЧЕСКОГО ИЗОБРАЖЕНИЯ.

А теперь перейдем к учебному модулю по разработке графического изображения. Он предназначен для обучающихся творческой мастерской «Территория дизайна», где занимаются подростки и юноши 14-18 лет (8-11 классы, студенты 1 курса ВУЗа).

Эта возрастная категория характеризуется стремлением к самостоятельности, творческому самовыражению и признанию своего мнения. Главная потребность – найти своё место в социуме. В основном положительно принимают учебную деятельность, но важное место в жизни занимают увлечения, хобби, что является особенностью внутреннего мира подростка, юноши. Хотят приобщиться к современным компьютерным технологиям, их применению в различных областях жизни. Избирательно активны, развивают устойчивые познавательные интересы, соответствующие их потребностям и природным задаткам.

В составе объединения возможно наличие обучающихся с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ).

Задача педагога при работе с ними избежать возникающие затруднения и создать условия для реализации и проявления себя.

Работа с графическими редакторами требует развитой мелкой моторики и координации. Для обучающихся с нарушениями опорно-двигательного аппарата или ДЦП создание точного росчерка мышью или планшетом может быть фрустрирующим, а дрожащая линия исказит творческий замысел. Аналогично, построение безупречной геометрической сетки становится сложной задачей.

Решение видится в использовании специального оборудования (трекболы, адаптированные мыши) и функций самого программного обеспечения. Акцент на векторную графику, где любую кривую можно скорректировать, и использование инструментов автоматического выравнивания и распределения помогают нивелировать трудности с

моторикой, позволяя сосредоточиться на творческом выборе, а не на технике исполнения.

Путь решения - не в отказе от сложных, но эффективных творческих методик, а в их гибкой и взвешенной адаптации. Это требует от педагога глубокого понимания как основ дизайна, так и особых образовательных потребностей обучающихся, превращая потенциальные ограничения в точку роста для поиска уникальных и сильных художественных решений.

Автор работы предлагает структуру проведения занятий по выполнению упражнений на развитие креативного мышления графических дизайнеров (таблица № 1).

Таблица № 1

№ п/п	Этапы	Содержание этапа
1	Организационный	Организация начала занятия
2	Информационный	Тема занятия, цели, задачи, ход проведения
3	Основной	Теоретический аспект, выполнение практических заданий
4	Контрольный	Оценка ЗУН, мониторинг
5	Рефлексивный	Оценка и самооценка на занятии.

Рассмотрение упражнений на развитие креативного мышления графических дизайнеров через призму современных педагогических практик показывает, насколько они актуальны и эффективны. Они напрямую связаны с ключевыми трендами в образовании, которые

сместились с механического копирования к развитию мышления и авторского подхода.

В основе практикума лежит принцип педагогики процесса (процессно-ориентированное обучение), где ценность представляет не только финальный результат, но и сам путь его достижения. Чёткая последовательность - от неструктурированного исследования (хаос росчерка) через аналитическое структурирование (порядок модульной сетки) к синтезу (авторское графическое изображение) - учит осознанно проходить все стадии творческого акта.

Этот подход напрямую перекликается с компетентностной моделью образования, формируя у будущих дизайнеров ключевые профессиональные навыки: системное мышление, умение работать в условиях заданных ограничений и способность аргументировать свои визуальные решения.

Методика практикума блестяще реализует и классический принцип «от простого к сложному». Ограничивая инструментарий базовыми элементами - линией и геометрической фигурой - он позволяет обучающемуся сосредоточиться на фундаментальных основах композиции, ритма и баланса, не отвлекаясь на сложные эффекты. Это развивает «чувство формы», которое является основой для любой сложной дизайнерской задачи.

Предложенный автором для занятий практикум можно рассматривать как сжатую и концентрированную модель современного дизайн-образования. Он учит не просто рисовать, а мыслить как дизайнер - гибко, рефлексивно и концептуально, свободно перемещаясь между полюсами вдохновения и анализа. Именно этот навык, основанный на глубоком понимании фундаментальных принципов, позволяет в дальнейшем сформировать уникальный авторский почерк и уверенно решать сложные задачи.

В начале занятия педагог подбирает для обучающихся вопросы:

- Давайте вместе подумаем над тем, что же такое «графическое изображение»? Предлагаю несколько взглядов на это понятие:

Первое - «графическое изображение - прежде всего КОММУНИКАЦИЯ. Это не просто картинка, а сообщение, созданное с помощью ограниченных средств: точки, линии, пятна и формы, организованных в пространстве. Его сила - не в сложности, а в ясности и выразительности».

Что это значит для нас? Когда вы создаёте линию - вы передаёте энергию. Когда вы строите сетку - вы передаёте структуру. Ваша задача – «заставить говорить вместе».

Второе - «графическое изображение - это застывший результат диалога между спонтанным жестом (ХАОС) и аналитическим структурированием (ПОРЯДОК). Это визуальная форма, рождённая в напряжении между свободой интуиции и дисциплиной разума».

Что это значит для нас? Ваша работа - не просто нарисовать линии, а организовать встречу двух противоположностей и создать из них новую, гармоничную или напряжённую, но целостную реальность.

Многие великие дизайнеры и художники размышляли об этом. Давайте вспомним их идеи.

В духе П. Мондриана (художник, который пришёл к абстракции через поиск универсального порядка): *«Графическое изображение - это ритмическая структура, выстроенная из контрастов и пропорций, которая реализует универсальную гармонию, скрытую за видимым хаосом мира».*

Ваша модульная сетка - это и есть поиск такого универсального порядка.

В духе В. Кандинского (теоретик абстракции, который видел в линии духовную энергию): *«Линия - это след движущейся точки, это главное средство выражения внутреннего напряжения. Графическое изображение - это не копия природы, а визуальная поэма из линий и форм, говорящая напрямую с душой зрителя».*

Ваши хаотичные росчерки - это и есть те самые «внутренние напряжения», которые нужно уловить.

В духе П. Рэнда (легенда графического дизайна): *«Дизайн — это не просто искусство, это средство решения коммуникативных задач. Графическое изображение эффективно тогда, когда его ФОРМА становится логическим и эстетическим продолжением его СОДЕРЖАНИЯ».*

Соответствует ли ваша буйная, хаотичная линия сообщению? Или ему больше подходит строгая геометрия? Или их сочетание? Вы должны это обосновать!

Так какое же определение верное?

Все они! «Графическое изображение» - это и коммуникация, и диалог хаоса и порядка, и поиск гармонии, и визуальная поэма, и решение задачи.

Ваше задание сейчас - не просто создать изображение. Подумайте, какое из этих определений (или, может, ваше собственное!) лучше всего описывает то, что у вас получится в конце. Ваша работа - это и есть ваш ответ на вопрос «Что такое графическое изображение?».

В соответствии с учебным планом образовательной программы «Цифровая иллюстрация и компьютерная графика» творческой мастерской «Территория дизайна» (1-3 годы обучения) предусмотрены задания на создание графических изображений из хаоса (задание 1) и порядка линий (задание 2).

№ п /п	Содержание	Количество часов
1	Задание 1 «Интуитивная графика»	6
2	Задание 2 «Обоснованная графика»	10
3	Задание 3 «Аналитическая графика»	10
ИТОГО		26

ЗАДАНИЕ 1
«Интуитивная графика»

Цель:

- развитие образного мышления, творческого воображения и фантазии через технику спонтанного рисования

Задачи:

- образовательные:

- познакомиться с нетрадиционной техникой рисования;
- научиться видеть скрытые образы и ассоциации в абстрактных линиях;
- освоить навык трансформации хаотичной формы в осмысленное изображение;
- учиться работать с линией как основным выразительным средством.

- развивающие:

- развивать ассоциативное и пространственное мышление: способность поворачивать лист и видеть в нём разные варианты изображений;
- развивать фантазию и воображение: поиск и дорисовывание узнаваемых объектов, персонажей или сцен в «случайных каракулях»;
- развивать гибкость ума и креативность: умение находить нестандартные решения и интерпретации;
- развивать внимание и наблюдательность: умение выделять в хаосе линий контуры будущего рисунка.

- воспитательные:

- снимать эмоциональное напряжение и творческие зажимы (процесс «не думая» позволяет расслабиться и получать удовольствие от самого акта рисования);
- воспитывать уверенность в своих силах (упражнение доказывает, что каждый может создать интересный рисунок, и он будет уникальным);
- формировать положительное отношение к «ошибкам» и спонтанности (нет понятия «неправильно», любая линия может стать частью шедевра);
- развивать терпение и усидчивость на этапе дорисовывания и проработки найденного образа.

Методические нюансы:

- акцент на процесс, а не на результат (важно донести до обучающихся, что ценность не в «красивой картинке», а в самом процессе поиска и превращения);
- свобода в рамках правил: рисовать «на весь лист», «использовать максимум линий», правила не ограничивают, а задают творческий вектор, который помогает сконцентрироваться;
- тактичность при обсуждении (поскольку рисунки очень личные и ассоциативные, обсуждение должно быть поддерживающим. Спрашивать: «Как ты увидел этого персонажа?», «Что интересного тебе встретилось в твоих «каракулях?»);
- разнообразие результатов (подчеркнуть, что у всех получатся абсолютно разные работы - от реалистичных животных до фантастических пейзажей или абстрактных узоров. И это прекрасно!).

Характеристики по этапам.

Как из хаотичных линий рождается изображение: от подсознательного к осознанному?

Процесс рождения изображения из хаоса линий - это не технический приём, а своего рода диалог между рукой, инструментом и подсознанием дизайнера. Его можно описать как последовательность нескольких этапов.

1. Этап освобождения: создание «Первичного Буйства».

Цель первого шага - отключить критическое мышление и дать руке свободу.

Действие: быстрые, спонтанные, неконтролируемые движения. Линии наносятся на лист без какой-либо цели - это могут быть клубки, штрихи, зигзаги, пятна, непрерывная «путаница».

Психологический аспект - это акт визуальной медитации. Вы отпускаете контроль, позволяя появиться «графическому шуму», в котором потенциально содержится бесчисленное множество форм.

Метафора: вы не высекаете статую из мрамора, а сначала создаёте саму «горную породу» для будущего творчества.

2. Этап всматривания: активация «Визуального поля»

Это ключевой, магический момент трансформации.

Действие: вы откладываете инструмент и начинаете всматриваться в получившийся хаос. Вы не ищете конкретный предмет, а позволяете формам и узорам говорить с вами. Мозг, стремясь к порядку, инстинктивно начинает распознавать в бессмысленном нагромождении линий знакомые паттерны и контуры.

Психологический аспект - это естественная способность человеческого мозга достраивать реальность, находить смысл в случайном.

Метафора: вы рассматриваете облака на небе, и вдруг одно из них превращается в корабль, а другое — в собаку. Ваш хаос линий — это и есть ваше личное, созданное вами «небо с облаками».

3. Этап выявления: от «Намёка» к «Образу»

Здесь начинается активная работа дизайнера-демиурга.

Действие: вы замечаете «намёк» на образ: изгиб, похожий на животного; пересечение линий, напоминающее глаз; пятно, ассоциирующееся с горой. Вы берёте инструмент и начинаете акцентировать эти найденные формы: обводите их, усиливайте тоном, уточняете контур. Одновременно вы отсекаете лишнее - ослабляете или скрываете (например, заливкой) те линии, которые мешают прочтению найденного образа.

Психологический аспект: происходит сдвиг восприятия. То, что было бесформенным, теперь обретает ясность. Вы не «придумываете» образ с

нуля, а «вызволяете» его из хаоса, как скульптор, убирающий лишний мрамор.

4. Этап утверждения: создание целостности

Найденный образ нужно сделать убедительным и завершённым.

Действие: вы работаете над целостностью композиции, добавляете детали, прорабатываете свет и тень, чтобы «вытащенный» из хаоса образ стал доминирующим и читаемым. Хаос не исчезает полностью, он превращается в фактуру, среду, энергию, которая питает главный объект.

Психологический аспект: это этап удовлетворения и осознания.

Рождается не просто изображение, а история с уникальной энергетикой, сохранившая следы своего спонтанного происхождения.

Итогом занятия станут уникальные рисунки.

«Интуитивная графика»

Ход выполнения задания

Материалы и оборудование:

- экран/интерактивная доска, компьютер с установленным графическим редактором, графический планшет

педагог	обучающиеся
Мотивация	
Для того, чтобы оказать помощь в выполнении задания предлагается создать свое изображение из хаотичных линий	возникает интерес к выполнению предлагаемого задания
Выявление проблемы	
Предлагаются образцы работ для дальнейшего создания собственного изображения на компьютере, инструменты для рисования	Предполагаемые вопросы и рассуждения обучающихся с дальнейшим принятием решения
Реализация предложенного задания	

проводится инструктаж по технике безопасности, ознакомление с инструкцией по выполнению практической работы из хаотичных линий	Самостоятельно выполняют задание (при необходимости с консультацией педагога)
Рефлексия (активное обсуждение действий, совместное рассматривание работ)	
Оценка выполненных работ (композиция, цвет, оригинальность решения)	Высказываются, обсуждают, предлагают свои варианты выполнения задания

ЗАДАНИЕ 2

«Обоснованная графика»

Цель:

- освоить принципы стилизации и геометризации формы для создания лаконичного и выразительного графического образа на основе модульной сетки.

Задачи:

- образовательные:

- понимать и осваивать понятия «модульная сетка», «стилизация», «геометризация формы», «композиция»;
- анализировать исходное изображение (фотографию животного), выделяя его ключевые, наиболее характерные черты;
- осваивать практические навыки работы с различными типами модульных сеток (квадратная, круговая) как с инструментом для построения формы;
- преобразовывать сложную натуралистическую форму в систему простых геометрических элементов, сохраняя узнаваемость объекта.

- развивающие:

- развивать аналитическое мышление: умение «разбирать» объект на составляющие геометрические формы;
- развивать чувства пропорций и композиции: понимание взаимного расположения элементов, их масштаба и соразмерности внутри заданной структуры (сетки);
- развивать абстрактное мышление: способность видеть за реалистичным изображением его схематичную, конструктивную основу;
- развивать глазомер и точность: аккуратное перенесение ключевых точек и линий с фотографии на модульную сетку.

- воспитательные:

- воспитывать дисциплинированность и структурный подход к творчеству. Умение следовать алгоритму (от выбора референса -> анализ -> построение сетки -> создание образа);
- формировать понимание связи между точностью построения и эстетическим результатом. Аккуратность и чистота работы как залог успеха;
- развивать терпение и усидчивость, так как работа требует внимательности на каждом этапе;
- воспитывать вкус и стремление к лаконичной выразительности через отказ от второстепенных деталей в пользу главного.

Методические нюансы:

- важность выбора референса (необходимо помочь обучающимся выбрать фотографию с ясно читаемой характерной позой и формой (профиль лошади, голова льва). Сложные ракурсы на начальном этапе могут быть неподъёмными;

- от простого к сложному (начинать лучше с квадратной сетки (как в пиксельной графике), затем переходить к более сложным круговым и диагональным сеткам);
- акцент на «узнаваемость» (главный критерий успеха - можно ли без подсказки понять, какое животное изображено. Это мотивирует обучающихся);
- связь с реальным миром (полезно показать примеры использования такого подхода - в логотипах (олень Ferrari, панда WWF), пиктограммах, современной иллюстрации. Это придаёт заданию практический смысл).

Характеристики по этапам

Как при помощи модульной сетки рождается изображение: от абстрактной структуры к гармоничной форме?

Если рождение образа из хаоса - это поиск сокровища в бурном океане интуиции, то создание изображения на основе модульной сетки - это архитектура здания по точным чертежам. Это процесс не «найти», а «построить», где главным соавтором выступает не случай, а разум, порядок и предсказуемость.

Этот метод можно описать как последовательное воплощение замысла через строгую систему.

1. Этап Концепции и постановки задачи: «Зачем нужна сетка?»

Сетка никогда не создаётся в вакууме. Её рождению предшествует ясный замысел.

Действие: выбирается готовое изображение. Сетка выбирается как инструмент для решения конкретной коммуникационной задачи.

Психологический аспект - это этап анализа и планирования. Дизайнер мыслит как инженер или архитектор, задаваясь вопросом: "Какая структура лучше всего организует мои идеи для зрителя?"

Метафора: прежде чем строить дом, вы создаёте проект и фундамент. Сетка — это и есть несущий каркас, «скелет» вашего будущего изображения.

2. Этап создания структуры: проектирование «невидимого каркаса»

На этом этапе абстрактная идея обретает свою первую, невидимую пока форму.

Действие: дизайнер разрабатывает или выбирает тип сетки (симметричная, асимметричная, иерархическая, базовая). Определяются количество и ширина колонок, межколонные промежутки (гультер), поля, линии шрифта. Модулем может быть не только прямоугольник, но и любая повторяющаяся форма (круг, треугольник).

Психологический аспект: создаётся система ограничений и возможностей. Парадокс в том, что эти ограничения не сковывают, а освобождают творчество, избавляя от хаотичных поисков и принимая множество мелких решений за дизайнера.

3. Этап наполнения и композиции: «Танец элементов в заданном ритме»

Это ключевой этап, когда внутри «сухого» каркаса начинается творческая жизнь.

Действие: элементы будущего изображения (шрифтовые блоки, иллюстрации, фотографии, декоративные элементы) начинают размещаться в ячейках сетки, выравниваться по её направляющим. Они могут занимать одну колонку, несколько, или даже ломать сетку для акцента (эффект «выхода за поля»).

Психологический аспект: дизайнер работает как режиссёр, расставляющий актёров на сцене согласно заранее продуманной мизансцене. Сетка обеспечивает визуальную связность и ритм. Все элементы начинают «общаться» друг с другом, потому что подчинены одному закону. Возникает чувство профессиональной чистоты и контроля.

Метафора: Композитор пишет музыку, подчиняясь законам гармонии и ритма. Ноты (элементы дизайна) размещаются на нотном стане (сетке), создавая упорядоченное, красивое целое.

4. Этап оживления и нарушения: дыхание в стройной системе

Чистая, стерильная сетка может быть скучной. Мастерство заключается в том, чтобы вдохнуть в неё жизнь.

Действие: дизайнер находит моменты для контролируемого нарушения. Это может быть контрастный по размеру элемент, смещение относительно основного ритма, использование диагонали или свободно расположенный элемент, который отталкивается от сетки, а не подчиняется ей.

Психологический аспект: на этом этапе рождается уникальный авторский почерк. Порядок служит фоном, который делает творческий жест ещё более выразительным.

Итогом занятия станет стилизованный образ, созданный по законам дизайна и композиции.

«Обоснованная графика»

Ход выполнения задания

Материалы и оборудование:

- экран/интерактивная доска, компьютер с установленным графическим редактором, графический планшет

педагог	обучающиеся
Мотивация	
Для того, чтобы оказать помощь в выполнении задания предлагается создать свое изображение на основе модульной сетки	возникает интерес к выполнению предлагаемого задания и понимание его выполнения
Выявление проблемы	

Предлагаются образцы работ, созданные с использованием модульной сетки и поясняются особенности отрисовки собственных работ	обучающиеся понимают, как отрисовать собственное изображение
Реализация предложенного задания	
Ознакомление с инструкцией по выполнению отрисовки собственного изображения на основе модульной сетки	Самостоятельно выполняют задание (при необходимости с консультацией педагога)
Рефлексия (активное обсуждение действий, совместное рассматривание работ)	
Оценка выполненных работ с учетом построения модульной сетки (композиция, цвет, оригинальность решения)	Высказываются, обсуждают, анализируют выполненные на основе модульной сетки задания

ЗАДАНИЕ 3

«Аналитическая графика»

Цель задания:

освоить принципы функционального графического дизайна, где форма следует за смыслом, и научиться создавать лаконичные, информативные графические образы на основе глубокого анализа объекта.

Задачи:

Образовательные:

понять и освоить понятия «функциональная графика», «пиктограмма», «визуальная метафора», «ассоциативный ряд»;

научиться проводить анализ объекта или процесса, выделяя его сущностные, наиболее характерные для идентификации свойства;

освоить практические навыки перевода абстрактного понятия или сложного объекта в систему простых, узнаваемых графических элементов;

научиться обосновывать каждый элемент создаваемого изображения (почему эта форма, почему этот цвет).

Развивающие:

развивать аналитическое и ассоциативное мышление: умение видеть в объекте не только внешнюю форму, но и идею, функцию;

развивать критическое мышление: способность оценивать эффективность графического решения с точки зрения его понятности для зрителя;

развивать навык презентации и аргументации своей творческой работы;

развивать чувство меры и лаконичности: умение удалять все лишнее, оставляя только суть.

Воспитательные:

воспитывать ответственность дизайнера перед аудиторией, понимание того, что графический знак должен быть понятен;

формировать осознанный, вдумчивый подход к творчеству, где интуиция подкрепляется логикой;

развивать навык работы с обратной связью, умение конструктивно воспринимать критику и отстаивать свою позицию аргументами;

воспитывать стремление к ясности и эффективности визуальной коммуникации.

Методические нюансы:

От абстракции к конкретике: Важно помочь обучающимся перейти от общей идеи («дружелюбие») к конкретным визуальным атрибутам (округлые формы, открытая композиция, теплый цвет).

Акцент на «обоснованность»: Главный вопрос на всех этапах: «Почему именно так?». Это формирует профессиональную привычку.

Связь с реальным миром: Показать, как этот принцип работает в самых разных областях — от иконок в смартфоне до предупреждающих знаков и фирменного стиля компаний. Это показывает практическую значимость задания.

Критерий успеха: Узнаваемость и понятность знака без подписей. Зритель должен «прочитать» заложенную в него функцию или объект.

Характеристики по этапам

Как рождается «обоснованная графика»: от идеи к универсальному знаку?

Если «интуитивная графика» — это полет фантазии, а «модульная сетка» — архитектура по чертежам, то «обоснованная графика» — это создание точного и емкого визуального высказывания. Это процесс не «найти» или «построить», а объяснить и упростить. Здесь главный соавтор — логика, анализ и ясная коммуникативная цель.

1. Этап анализа и постановки задачи: «Что мы хотим сказать?»

Графика не создается ради графики. Ей предшествует четкий запрос.

Действие: Выбирается объект, процесс или абстрактное понятие. Проводится его «ментальный разбор»: для чего он? каковы его ключевые свойства? какие чувства или действия с ним связаны? Кто целевая аудитория?

Психологический аспект: Дизайнер мыслит как исследователь или переводчик, задаваясь вопросом: «Какую самую важную мысль об этом объекте я должен донести до зрителя?»

Метафора: Прежде чем нарисовать дорожный знак, нужно точно понять, какую ситуацию на дороге он должен предупредить или регулировать.

2. Этап генерации идей и поиска формы: «Как это можно показать?»

Абстрактная задача начинает искать материальное воплощение.

Действие: Создается ассоциативный ряд: с какими простыми формами, символами, жестами ассоциируется объект? Выполняются быстрые эскизы, наброски, где ключевая идея воплощается в разных вариантах.

Психологический аспект: Включается визуально-ассоциативное мышление. Происходит переход от вербального описания к визуальному языку. Важно не критиковать идеи на этом этапе, а набрать «сырье» для работы.

3. Этап отбора и синтеза: «Что главное?»

Из множества идей отбираются самые сильные и ясные.

Действие: Эскизы критически оцениваются с точки зрения простоты, узнаваемости и соответствия исходной задаче. Происходит

синтез: от нескольких хороших идей может родиться одна — идеальная. Форма очищается от деталей, стремясь к геометрической чистоте.

Психологический аспект: Включается критическое мышление и чувство меры. Дизайнер учится отказываться от красивых, но сложных или неоднозначных элементов в пользу ясного сообщения.

Метафора: Скульптор отсекает от глыбы мрамора все лишнее, чтобы освободить заключенную в ней фигуру.

4. Этап визуального оформления и аргументации: «Почему это работает?»

Готовая форма получает окончательное визуальное звучание и словесное обоснование.

Действие: Выбирается цвет, контур, толщина линии — все, что усиливает читаемость и эмоциональный тон знака. Подготавливается краткое пояснение: как форма передает смысл, почему выбран такой цвет, как знак будет восприниматься в контексте.

Психологический аспект: Это этап осознания и формулировки своей профессиональной позиции. Умение рассказать о своей работе убедительно — не менее важно, чем умение ее создать. Формируется уверенность в обоснованности своего творческого выбора.

Итогом занятия станет проработанный графический знак, сопровождаемый четкой концепцией и аргументацией, готовый к использованию в системе визуальной коммуникации.

«Аналитическая графика»

Ход выполнения задания

Материалы и оборудование:

- экран/интерактивная доска, компьютер с установленным графическим редактором, графический планшет.

педагог	обучающиеся
Мотивация	
Для того, чтобы показать, как дизайн решает реальные задачи, предлагается создать не просто изображение, а знак или пиктограмму с четкой функцией. Объясняется, что каждый элемент формы должен иметь логическое обоснование.	возникает интерес к созданию графики, которая «работает» и несет смысл, а не просто украшает. Понимание, что дизайн — это решение проблемы.
Выявление проблемы	
Предлагаются образцы профессиональных пиктограмм, знаков систем навигации, логотипов. Анализируется, как в них упрощенная форма связана с функцией и смыслом. Ставится задача: создать графический знак для конкретного объекта или процесса (например, «библиотека», «экологическая станция», «быстрый обмен»).	Обучающиеся предлагают идеи, обсуждают, какие визуальные элементы (форма, стрелка, символ) наиболее точно передадут заданную функцию. Принимают решение о выборе объекта для стилизации.
Реализация предложенного задания	
Проводится инструктаж. Знакомство с алгоритмом: 1) Анализ объекта/процесса, выделение ключевых свойств. 2) Поиск ассоциативных форм. 3) Эскизирование на бумаге/планшете. 4) Очистка формы, отказ от лишних деталей. 5) Цветовое и композиционное решение, усиливающее читаемость.	Самостоятельно выполняют задание, проходя все этапы — от анализа до финальной отрисовки (при необходимости с консультацией педагога).
Рефлексия	

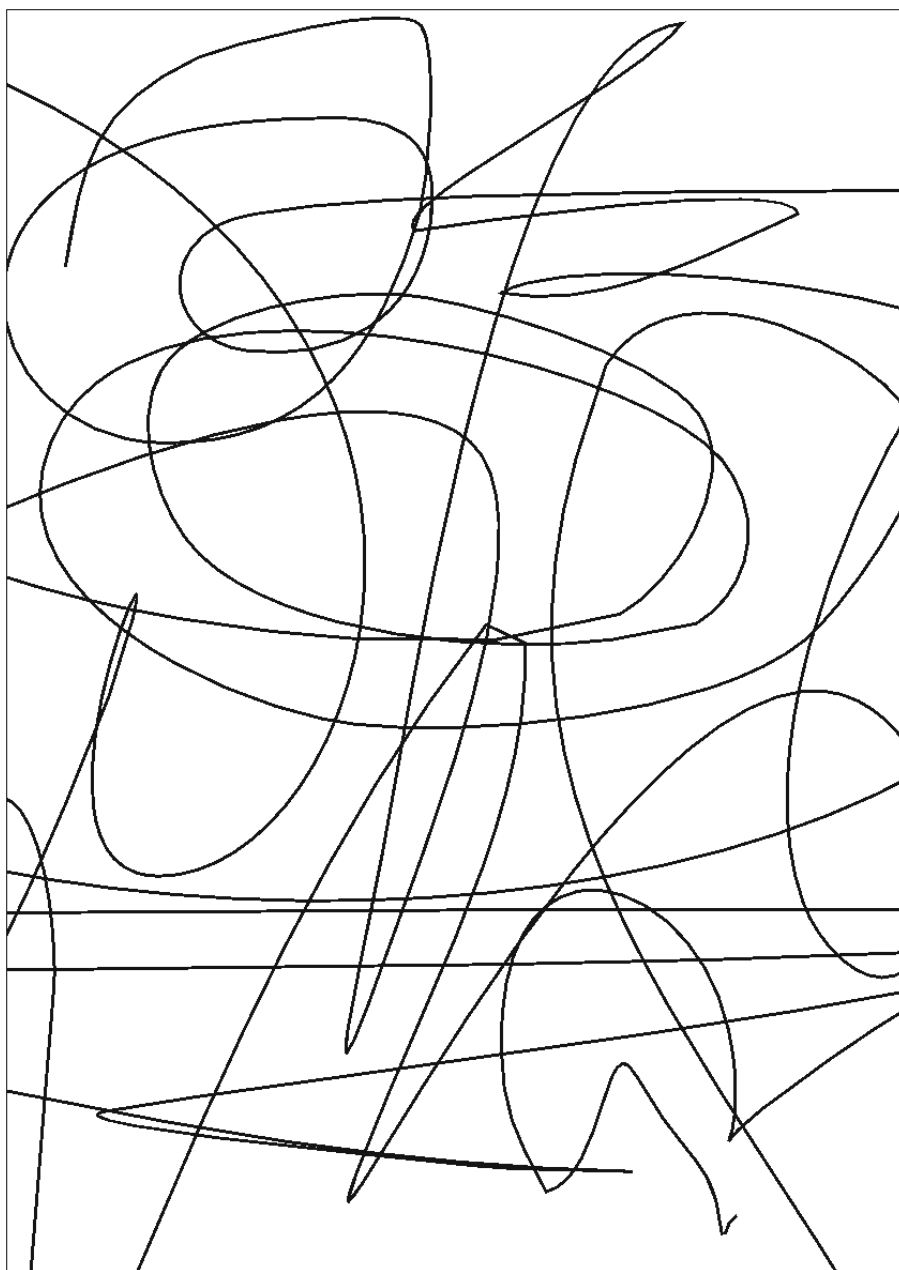
Проводится активное обсуждение в формате мини-презентации: автор объясняет, как его графическое решение связано с исходной задачей. Совместное рассматривание работ.	Высказываются, обсуждают, задают вопросы авторам. Учатся аргументировать свои и анализировать чужие дизайн-решения. Оценивается не только эстетика, но и логика, функциональность, ясность посыла.
--	--

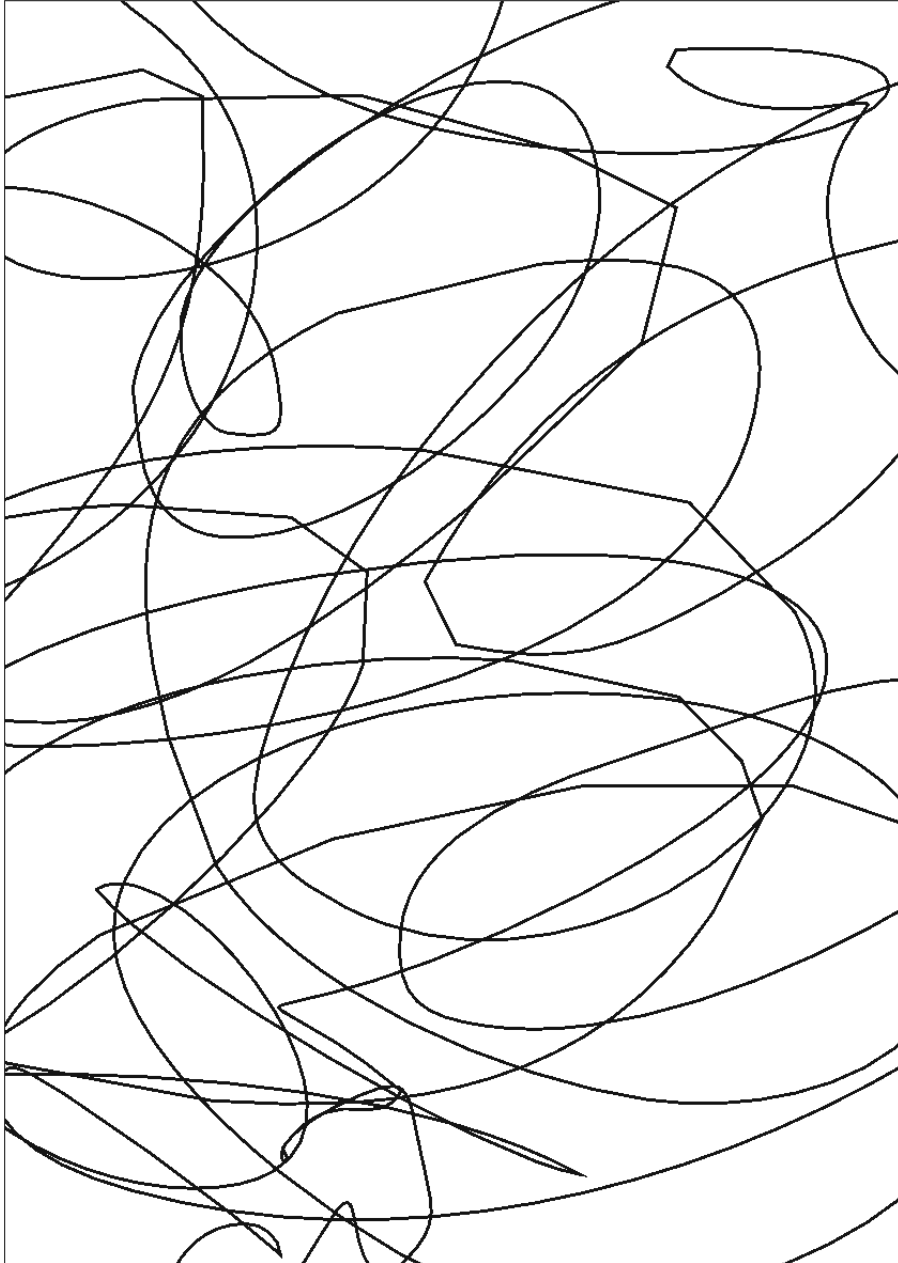
По результатам выполненных заданий «Интуитивная графика», «Обоснованная графика», «Аналитическая графика», проводится просмотр графических изображений обучающихся в формате «Творческая выставка».

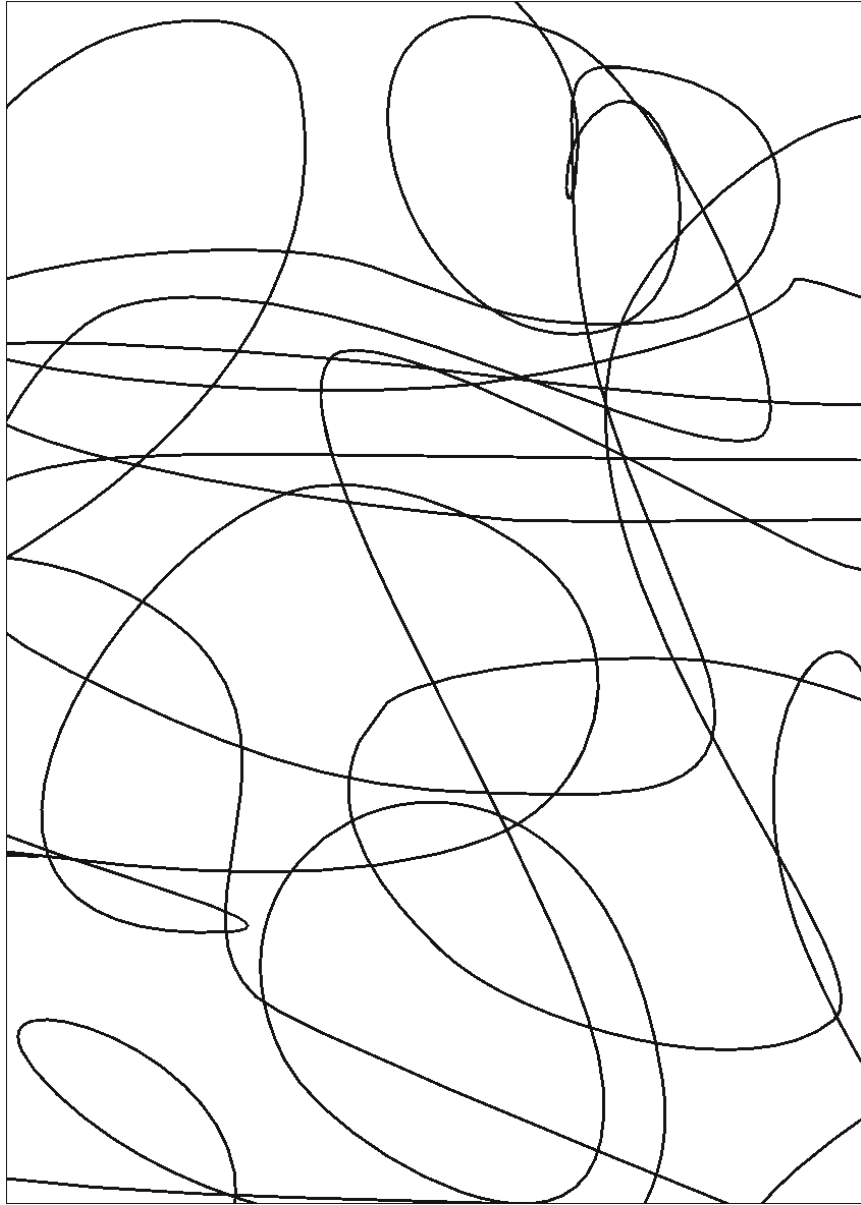
РАБОЧАЯ ТЕТРАДЬ ДЛЯ ПРОБНЫХ ТВОРЧЕСКИХ РАБОТ

ЗАДАНИЕ 1

Попробуйте найти изображение в представленных линейных шаблонах

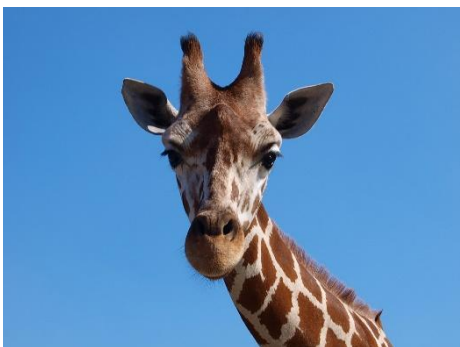






ЗАДАНИЕ 2

Попробуйте отрисовать предлагаемые изображения по модульной сетке



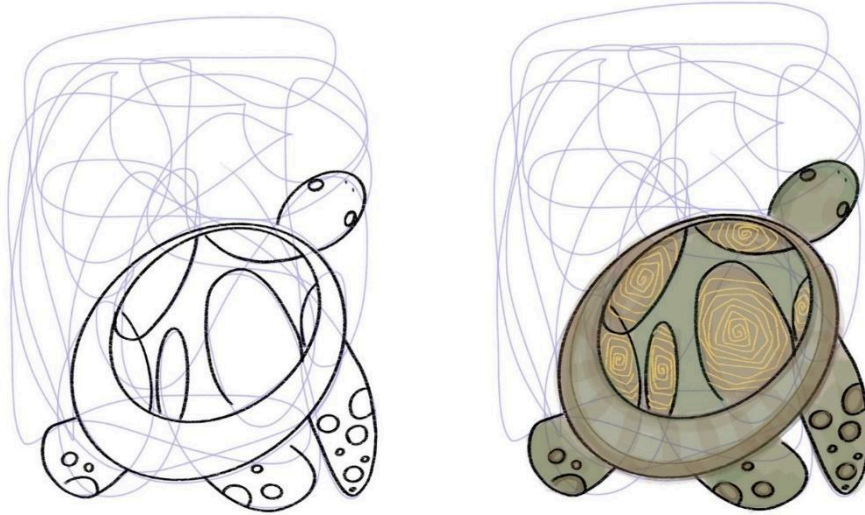


**ТВОРЧЕСКИЕ РАБОТЫ ОБУЧАЮЩИХСЯ ТВОРЧЕСКОЙ
МАСТЕРСКОЙ**

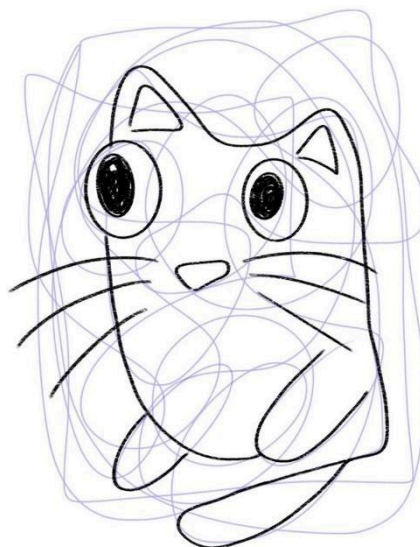
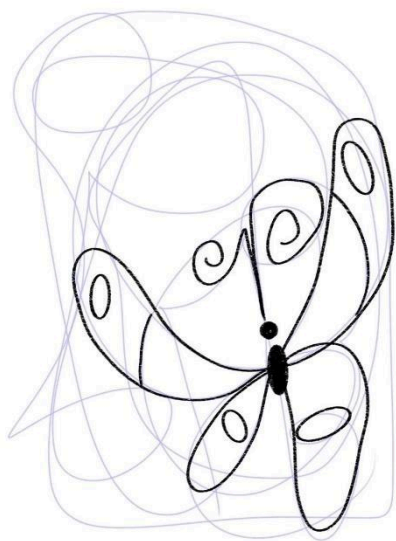
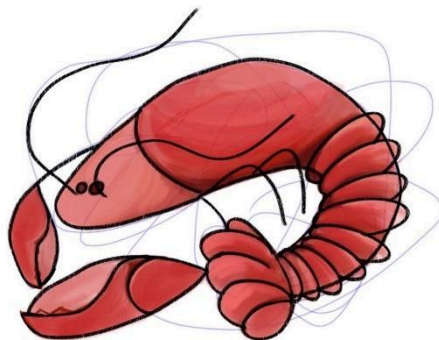
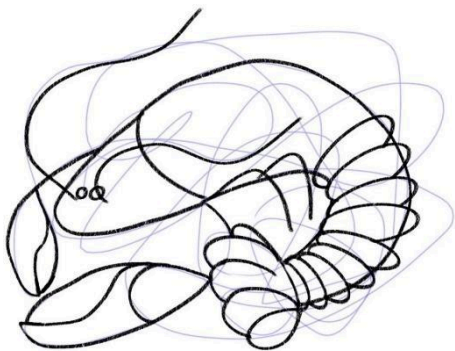
**«Хаотичные и структурированные миры:
иллюстрации, рождённые из линий»**

ЗАДАНИЕ 1

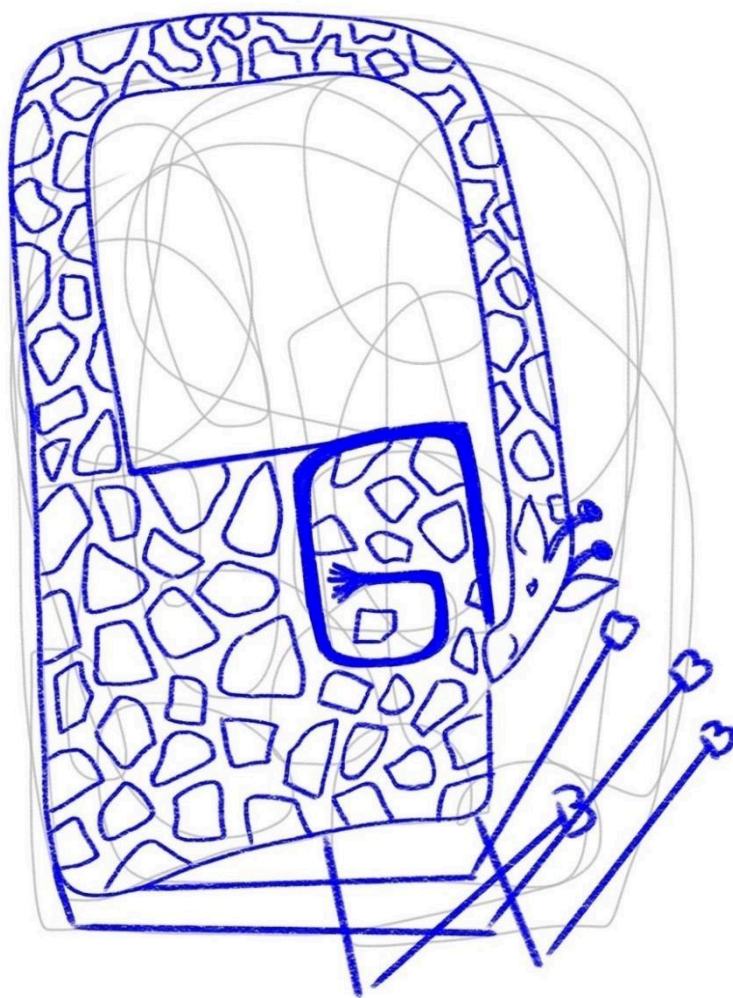
В хаосе созданных линий, обучающийся в зависимости от воображаемых ассоциаций и насмотренности, находит очертания видимых изображений. Определяет наиболее зримое, отсекает ненужные линии и решает найденное в цвете. Креативность мышления помогает созданию авторского графического изображения.



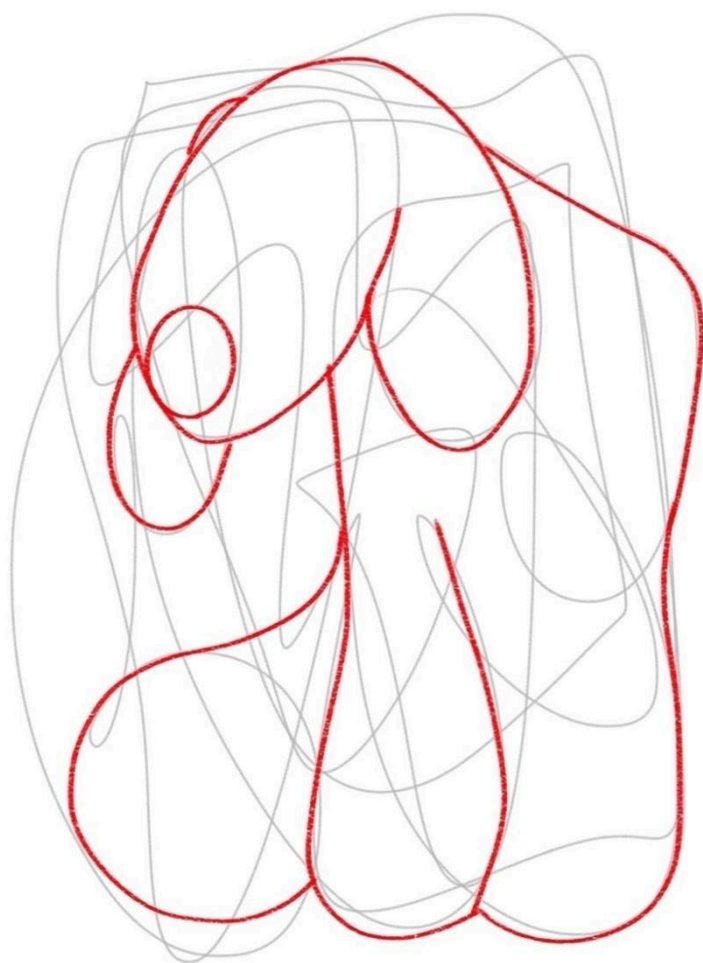
Сотникова Полина, 16 лет, 3 год обучения



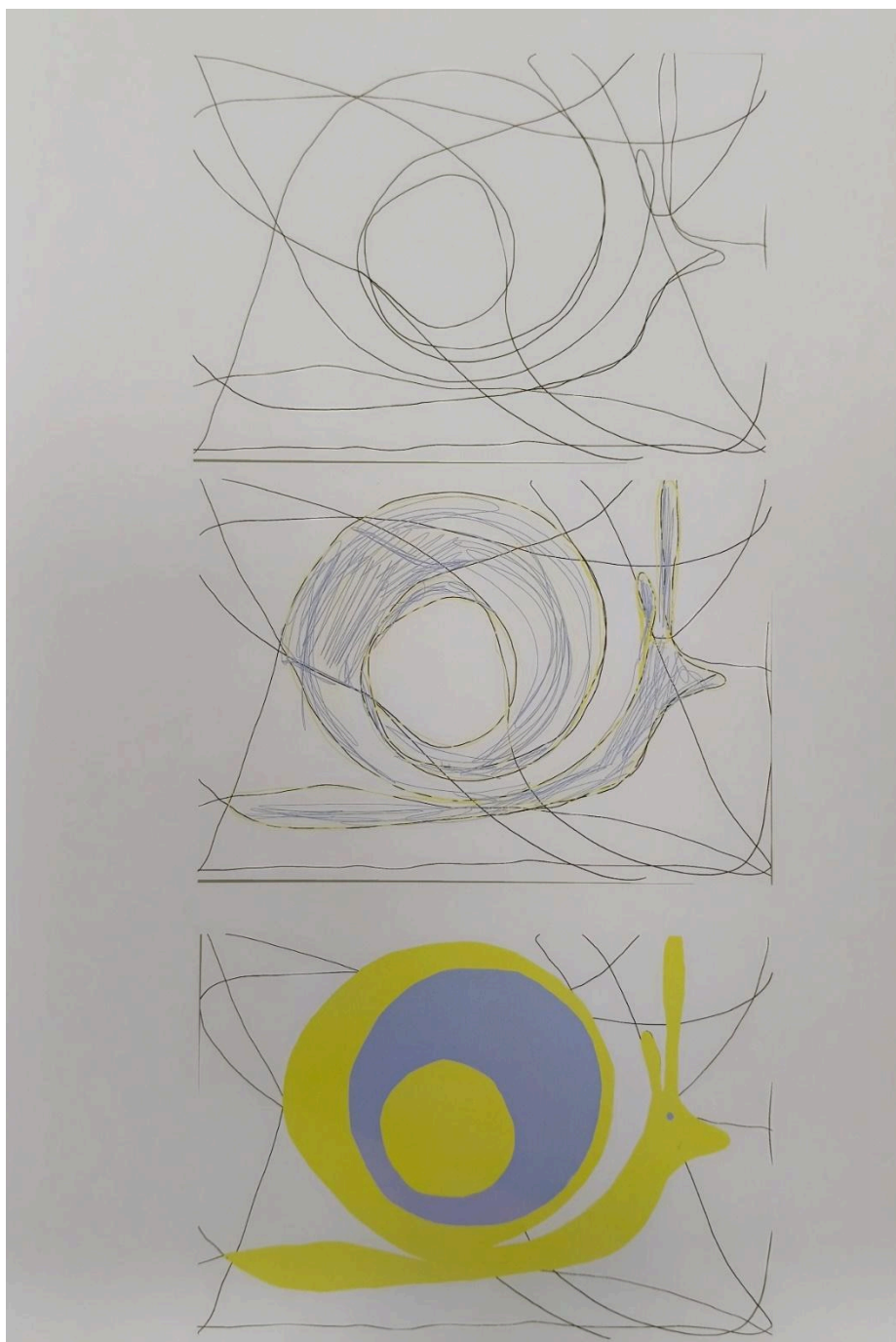
Сокова Серафима, 14 лет, 1 год обучения



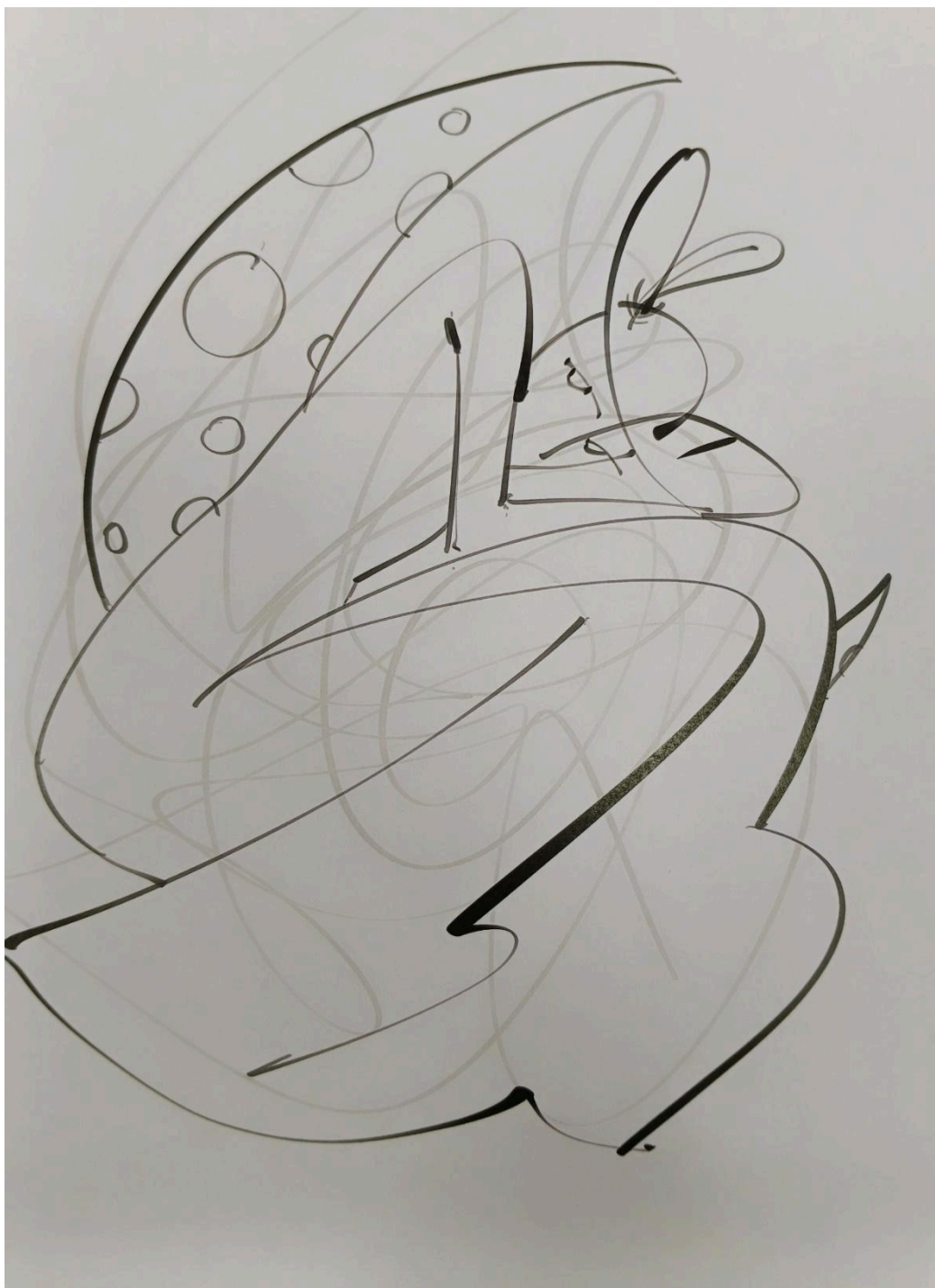
Корева Дарья, 16 лет, 1 год обучения



Сотникова Полина, 16 лет, 3 год обучения



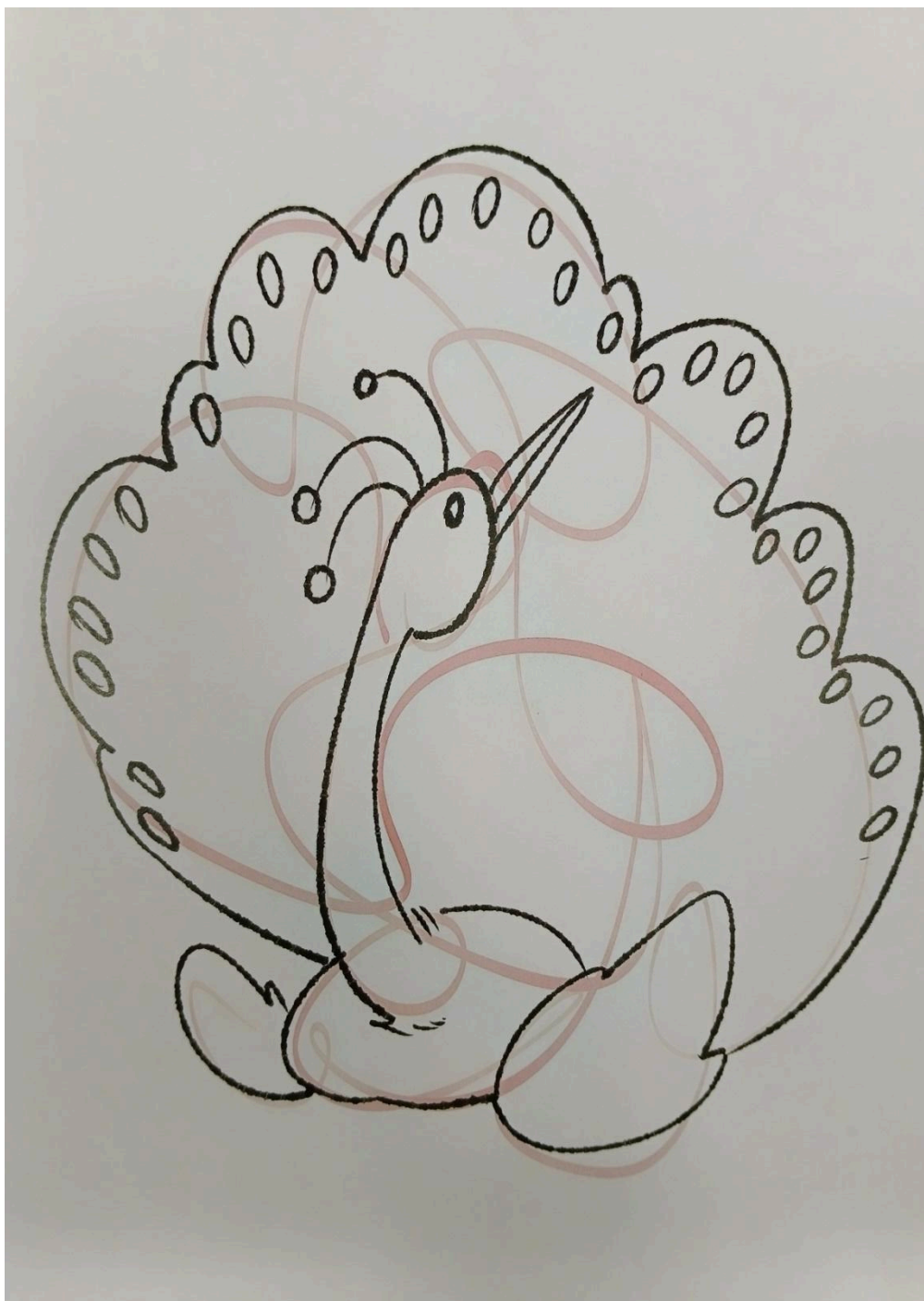
Панов Данила, 16 лет, 3 год обучения



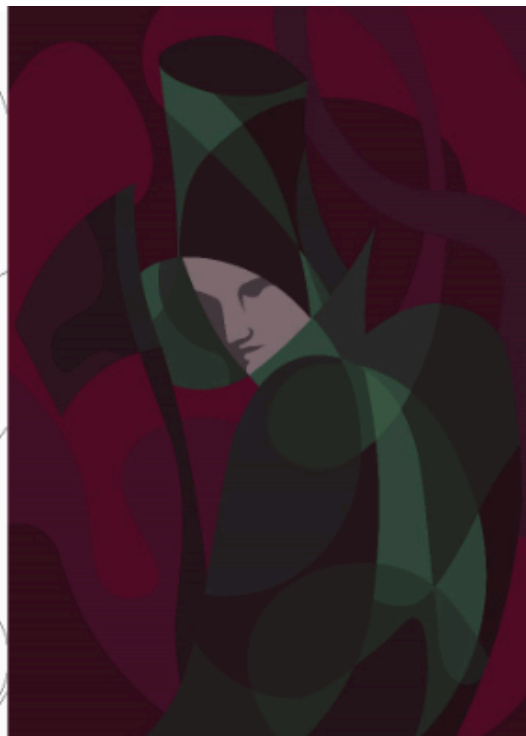
Картукова Ксения, 16 лет, 3 год обучения



Верховец Светлана, 12 лет, 2 год обучения



Верховец Светлана, 12 лет, 2 год обучения




театр «Свободное пространство»
12 апреля
18:00

спектакль по роману
Ф. М. Достоевского
**«ПРЕСТУПЛЕНИЕ
И НАКАЗАНИЕ»**

спектакль по роману
М. Ф. Достоевского

16+

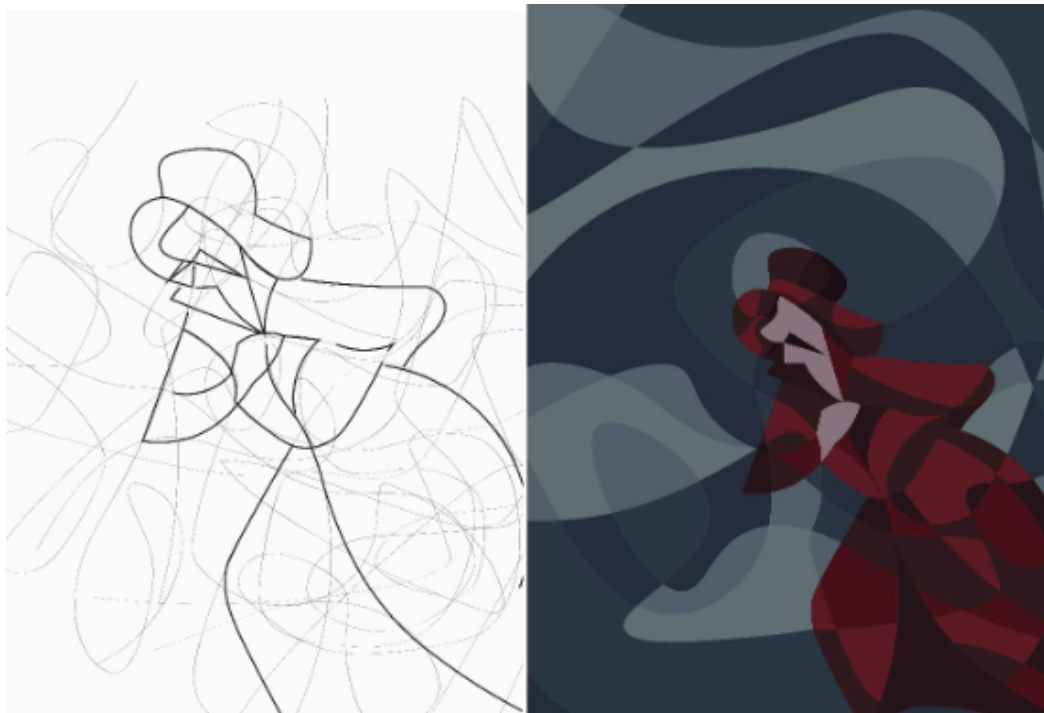
«ПРЕСТУПЛЕНИЕ И НАКАЗАНИЕ»

12 апреля
18:00

Напряжённая драма по роману Ф.М. Достоевского о преступлении, вине и пути к раскаянию. Главный герой пытается оправдать убийство «высшей целью», но сталкивается с неотвратимостью морали и совести.



Демакова Мария, 18 лет, 2 год обучения

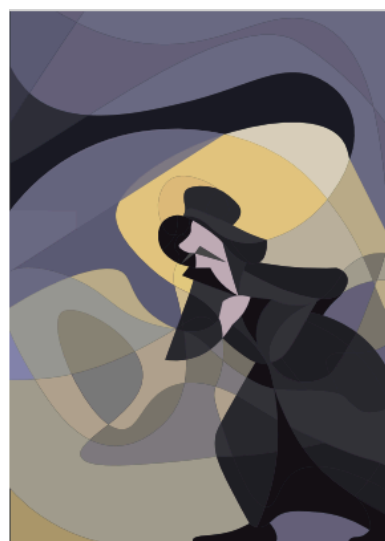


10 апреля
18:00



«ШИНЕЛЬ»
спектакль по повести
Н. В. Гоголя

12+ 



12+ **«ШИНЕЛЬ»**
10 апреля
18:00

спектакль по повести
Н. В. Гоголя

Трогательная и ироничная история по повести Н.В. Гоголя о маленьком человеке, чья тихая, неприметная жизнь меняется из-за простой мечты — новой шинели. Это одновременно трогательная и сатирическая история о человеческом достоинстве, равнодушии общества и призрачной надежде на справедливость.

ЗАДАНИЕ 2

Модульная сетка - это не просто инструмент для копирования, а своеобразная призма, через которую хаос окружающих форм преломляется в стройную систему координат. Это каркас, который дисциплинирует взгляд, но оставляет пространство для воображения.

Представь, что чистый лист разделен на равные ячейки. В этом геометрическом порядке, словно в замедленной съемке, начинается таинство поиска. Обучающийся, вооружившись насмотренностью и опытом, всматривается в переплетение линий на исходном изображении, разбитом такою же сеткой. Здесь каждая клетка — это микрокосм, где кипит своя жизнь: линия изгибается, касаясь границы квадрата ровно посередине, или врывается в ячейку из правого нижнего угла.

В хаосе этих созданных линий (тех самых, что мы переносим из клетки в клетку) постепенно начинают проступать очертания будущего изображения. Сначала это просто набор штрихов и пятен, подчиненных геометрии. Но в зависимости от воображаемых ассоциаций рисующего, абстрактные дуги и отрезки вдруг складываются в узнаваемый силуэт — профиль человека, изгиб ветки или складку ткани.

Креативность мышления здесь играет ключевую роль. Сетка помогает не сбиться с пропорций, но именно внутреннее зрение художника подсказывает, где нужно усилить нажим, а где — отпустить линию.

Когда контуры найдены и перенесены, наступает момент выбора: нужно отсечь ненужные линии вспомогательной сетки, оставив лишь чистый, трепетный след рисунка.

Финальный этап — решение найденного в цвете. Теперь, когда форма поймана и зафиксирована, она наполняется жизнью: цветом, тоном, настроением. Сетка стерта, остаётся только авторское графическое высказывание, рожденное на стыке строгого расчета и свободного полета фантазии.



Демакова Мария, 18 лет, 2 год обучения





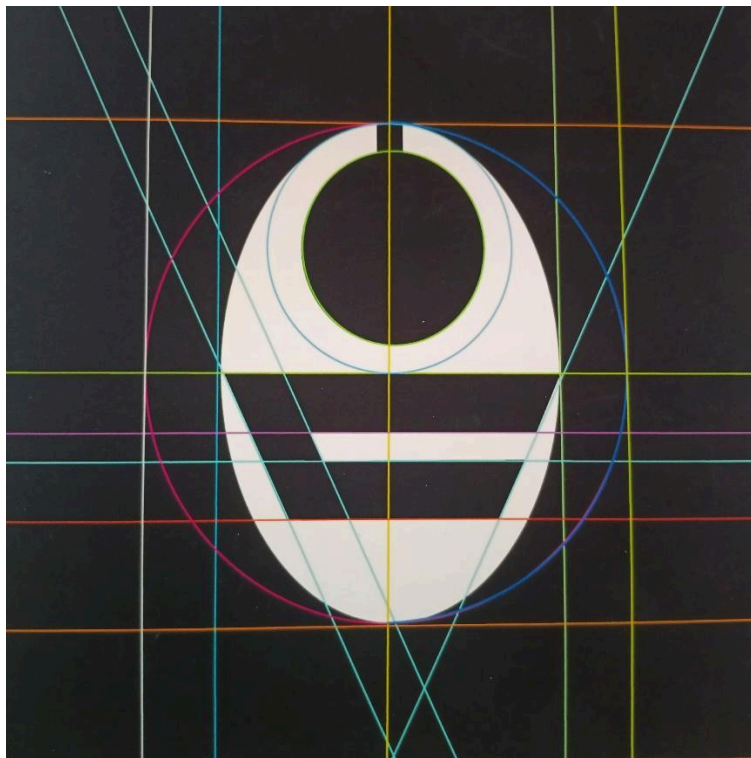
Панаскин Максим, 18 лет, 1 год обучения

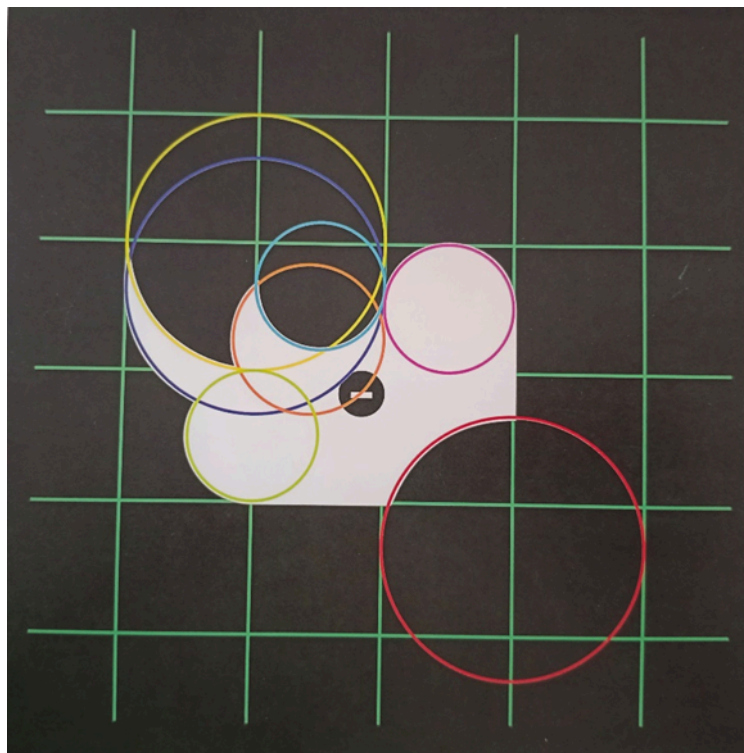
ЗАДАНИЕ 3

В этом задании модульная сетка выступает не вспомогательным инструментом, а чистым листом ожидания. Она строится заранее — строгая, равномерная, почти стерильная. Ряды квадратов или прямоугольников ложатся на бумагу, пока ещё не зная, какая история в них поселится. Это своеобразный каркас для будущей игры ассоциаций.

Здесь нет заранее заданного референса, есть только воображение и способность видеть неочевидное. Креативность мышления позволяет из монотонной сетки выделить главное, провести линии там, где они кажутся необходимыми, и отсечь лишнее, оставив лишь то, что поддерживает найденный образ.

Когда контуры определены, наступает этап цветового решения. Краска или карандаш заполняют отдельные ячейки, превращая их в цветные пятна, которые окончательно закрепляют изображение. Теперь сетка перестаёт быть абстракцией — она становится частью авторской графики, где строгая геометрия сочетается с полётом фантазии. Так, из пустой структуры рождается уникальное произведение, продиктованное не внешним образом, а внутренним зрением.





Панаскин Максим, 18 лет, 1 год обучения

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Каковы же результаты проведения учебно-методического практикума «От хаоса и порядка линий - к авторскому графическому изображению» (упражнения на развитие креативного мышления графических дизайнеров)?

Путь - от хаоса линий к порядку модульной сетки и далее к авторскому графическому изображению - был больше, чем просто упражнения. Это была модель становления дизайнера-мыслителя, способного не только видеть, но и мыслить формами.

Мы начали с хаоса - с интуитивного жеста, росчерка, в котором живёт чистая, нефilterованная энергия. Это была наша точка отсчёта, напоминание о том, что любое творчество рождается из внутреннего импульса. Затем мы возвели структуру - порядок модульной сетки, доказав, что рамки и ограничения не сковывают, а дают опору, превращая случайное в осмысленное.

Но главным открытием стала не сама по себе эта дихотомия, а магия их синтеза. Вы на практике убедились, что именно в напряжении между спонтанностью и расчётом, между эмоцией и логикой рождается тот самый уникальный визуальный язык, который и отличает автора от исполнителя.

Таким образом, мы не просто создавали абстрактные композиции. Мы осваивали фундаментальные принципы:

- диалектическое мышление: умение работать с противоположностями, извлекая из их конфликта новое качество;
- системный подход: видение структуры даже в самых сложных и хаотичных формах;

- осознанность жеста: понимание, что каждая линия, даже самая «случайная», несёт смысл и может быть ведомой авторской волей;
- смелость ограничений: осознание того, что работа в рамках строгого набора инструментов (линия, геометрическая фигура) открывает безграничный простор для изобретательности.

Финальные авторские иллюстрации, которые у вас получились, - это не просто «картинки». Это визуальные высказывания, где энергия жеста обрела ясность структуры, а холодный расчёт - дыхание жизни.

Заключительный вывод достаточно прост: основа мощной графики и уникального стиля лежит не в умении владеть последней версией программы, а в глубоком понимании первичных элементов визуального языка и смелости вести между ними диалог.

Обращаясь к обучающимся дизайнерского объединения, хотелось сказать следующее: «Вы не просто научились рисовать линии - вы научились заставлять их говорить. И этот навык станет прочным фундаментом для любых ваших будущих творческих свершений.

До следующих встреч на занятиях, на которых продолжим выполнять упражнения, желаю удачи в создании новых креативных графических изображений!».

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Для педагогов

1. Пашкова, И. В. Проектирование: иллюстрация в графическом дизайне : учебное пособие / И. В. Пашкова. — Кемерово : КемГИК, 2024. — 213 с. — ISBN 978-5-8154-0706-0. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/484556> (дата обращения: 15.03.2026). — Режим доступа: для авториз. пользователей.
2. Корякина, Г. М. Проектирование в графическом дизайне. Фирменный стиль учебное наглядное пособие для практических занятий : учебное пособие / Г. М. Корякина, С. А. Бондарчук. — Липецк : Липецкий ГПУ, 2018. — 91 с. — ISBN 978-5-88526-976-6. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/115020> (дата обращения: 15.03.2026). — Режим доступа: для авториз. пользователей.
3. Корякина, Г. М. Специальный рисунок: методология проектной деятельности в дизайне : учебное пособие / Г. М. Корякина, Ю. О. Ширеева. — Липецк : Липецкий ГПУ, 2022. — 103 с. — ISBN 978-5-907655-12-6. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/355880> (дата обращения: 15.03.2026). — Режим доступа: для авториз. пользователей.
4. Специальный рисунок и проектная графика : учебное пособие / составители З. И. Кукушкина, И. М. Присяжная. — Благовещенск : АмГУ, 2018. — 222 с. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/156503> (дата обращения: 15.03.2026). — Режим доступа: для авториз. пользователей.
5. Антоненко, Ю. С. Проектная графика : учебное пособие / Ю. С. Антоненко, Т. В. Саляева, С. А. Гаврицков. — Магнитогорск : МГТУ им. Г.И. Носова, 2023. — 87 с. — ISBN 978-5-9967-2860-2. — Текст : электронный // Лань :

- электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/432788> (дата обращения: 15.03.2026). — Режим доступа: для авториз. пользователей.
6. Салаяева, Т. В. Проектная деятельность : учебно-методическое пособие / Т. В. Салаяева, Ю. С. Антоненко, С. А. Гаврицков. — Магнитогорск : МГТУ им. Г.И. Носова, 2022 — Часть 1 : Фирменный стиль — 2022. — 83 с. — ISBN 978-5-9967-2494-9. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/366035> (дата обращения: 15.03.2026). — Режим доступа: для авториз. пользователей.
7. Черемисин, В. В. Художественно-проектная деятельность в дизайне : учебно-методическое пособие / В. В. Черемисин. — Тамбов : ТГУ им. Г.Р.Державина, 2022. — 175 с. — ISBN 978-5-00078-562-1. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/331217> (дата обращения: 15.03.2026). — Режим доступа: для авториз. пользователей.
8. Козина, Н. Д. Дизайн-проектная деятельность : учебно-методическое пособие / Н. Д. Козина, О. А. Корелина, А. В. Сарже ; под редакцией А. В. Сарже. — Санкт-Петербург : РГПУ им. А. И. Герцена, 2023. — 68 с. — ISBN 978-5-8064-3462-4. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/433352> (дата обращения: 15.03.2026). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

Для обучающихся

1. Гордон Ю. Книга про буквы от Аа до Яя / Ю. Гордон. — М.: Изд-во Студии Артемия Лебедева, 2006. — 384 с.
2. Мюллер-Брокманн Й. Модульные системы в графическом дизайне. Пособие для графиков, типографов и оформителей выставок / Й. МюллерБрокманн. — М.: Изд-во Студии Артемия Лебедева, 2014. — 184 с.
3. Овчинникова Р.Ю. Дизайн в рекламе. Основы графического проектирования [Электронный ресурс]: учебное пособие для студентов вузов, обучающихся по специальностям 070601

- «Дизайн», 032401 «Реклама» / Р.Ю. Овчинникова. – Электрон. текстовые данные. – Москва: ЮНИТИ-ДАНА, 2015. – 239 с. – 978-5-238-01525-5. – Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/52069.html> (дата обращения 25.04.2018).
4. Основные принципы создания гармоничной композиции в дизайне // Designnonstop [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.designnonstop.com/webdesign/article/osnovnye-principy-sozdaniya-garmonichnoj-kompozicii-v-dizajne.htm> (дата обращения 10.12.2017)
 5. Пахомова А.В. Колористика. Цветовая композиция. Практикум / А.В. Пахомова, Н.В. Брызгов. – Москва: Изд-во В. Шевчук, 2011. – 234 с.
 6. Писаренко Т.А. Основы дизайна / Т.А. Писаренко, Н.Н. Ставнистый. – Владивосток: Дальневосточный гос. университет, 2005. – 113 с.
 7. Популярная художественная энциклопедия / под ред. В.М. Полевого. – Т. 1. – Москва: Советская энциклопедия, 1986. – 447 с.
 8. Стоун Т.Л. Дизайн цвета. Практикум. Практическое руководство по применению цвета в графическом дизайне / Т.Л. Стоун, С. Адамс, Н. Мориока. – Москва: РИП-Холдинг, 2006. – 240 с.
 9. Тоотс В. Современный шрифт / В. Тоотс. – М.: Книга, 1966. – 274 с.
 10. Туэмлоу Э. Графический дизайн. Фирменный стиль, новейшие технологии и креативные идеи / Э. Туэмлоу. – Москва: АСТ: Астрель, 2014. – 256 с.
 11. Цветоведение. Методические указания / сост. Т.В. Гудкова. – Новосибирск: НГАХА, 2012. – 56 с.
 12. Чихольд Я. Новая типографика. Руководство для современного дизайнера / Я. Чихольд. – 2-е изд. – Москва: Изд-во Студии Артемия Лебедева, 2012. – 248 с.

