

Trykt Produkt

(fiktivt) case study

The Art of Design er et digitalt bureau, der går ud over rollen som et traditionelt digitalt bureau. De er dedikeret til at hæve designstandarden på tværs af industrier med deres mission om at styrke virksomheder gennem innovative designløsninger, der fremmer succes og kreativitet. For at videreføre denne mission planlægger de at udgive et magasin, der udforsker de nyeste trends og teknikker inden for design. Magasinet vil indeholde ekspertinterviews og inspirerende artikler, hvilket gør det til en værdifuld ressource for både professionelle og designentusiaster. Ved at dele viden og indsigt sigter The Art of Design mod at uddanne og inspirere, og dermed drive innovation og succes i designverdenen.



InDesign



Photoshop



Illustrator



What is Graphic Design, and more importantly, why do we need it?

01.

Graphic design is the art and practice of planning and projecting ideas and experiences with visual and textual content. At its core, graphic design is about communication. It involves the creative process of combining typography, imagery, color, and layout to convey messages that inform, inspire, or captivate an audience.

The Role of Graphic Design

From the logos that define brands to the advertisements that catch our eye, graphic design is everywhere. It's in the packaging of our favorite products, the websites we browse, and the apps we use daily. Graphic design is all around us, everywhere you look. But graphic design is more than just aesthetics; it is a powerful tool that shapes how we perceive and interact with the world around us.

Graphic design plays a crucial role in branding and identity. It helps businesses and organizations establish a visual identity that resonates with their



GRAPHIC DESIGN



target audience. A well-designed logo or brand can communicate a company's values and personality, creating a lasting impression and fostering brand loyalty.

Moreover, graphic design enhances communication by making information more accessible and engaging. Whether it's an infographic that simplifies complex data or a poster that raises awareness about a social issue, effective design can convey messages quickly and clearly, cutting through the noise of our busy lives.

Why Do We Need Graphic Design?

In a world inundated with information, graphic design is essential for capturing attention and facilitating understanding. It transforms mundane content into visually appealing formats, making it more likely to be noticed and remembered. This is particularly important in marketing and advertising, where the right design can mean the difference between a message being seen or ignored. ▶

Typografi & Ombrydning

1: Dokumentopsætning & Baseline Grid

Jeg startede med at laver en klassisk A4 magasin opsætning. Jeg har leget med margins undervejs indtil jeg var tilfreds med mængden af luft på mine sider.

Baseline grid er slået til, så teksten holder register. Det er sat til at passe brødtekstens skydning. Det starter ved toppen af siden, og så har jeg rettet margin til efter, så jeg bevarer en god luft.

2: Fontvalg

EB Garamond er en serif-skrifttype, der er kendt for sin klassiske tidløse æstetik, hvilket gør den til et fremragende valg til et magasin om design. Som en genfortolkning af den klassiske Garamond-skrifttype, der stammer fra 1500-tallet, kombinerer EB Garamond tradition med moderne anvendelighed. Dens elegante, letlæselige former gør den ideel til længere tekststykker. Til overskrifter bruger jeg Oswald, som er en sans-serif-skrifttype, der er kendt for sin moderne og strømlinede udseende. Den er designet til at være kompakt og letlæselig, hvilket gør den ideel til overskrifter, hvor tydelighed og visuel impact er vigtige.

3: Master Pages og LayOuts

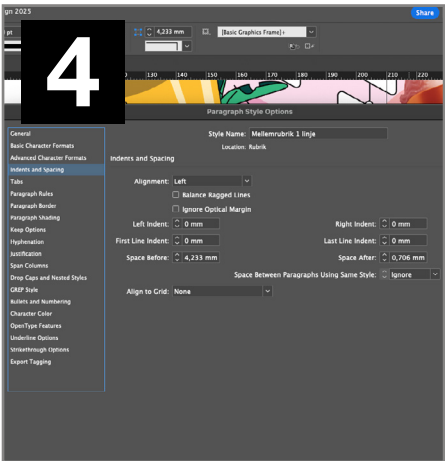
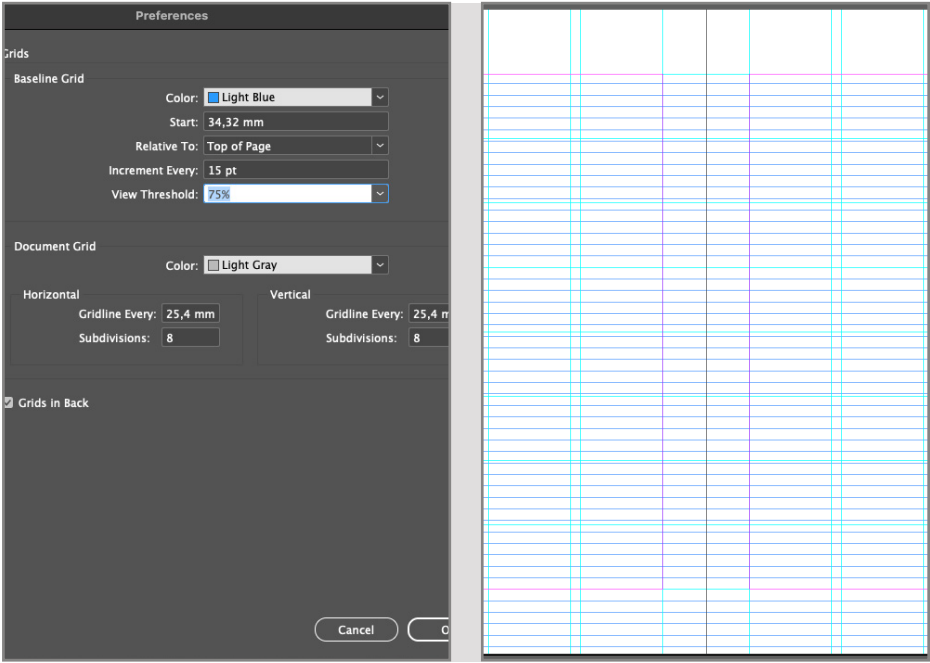
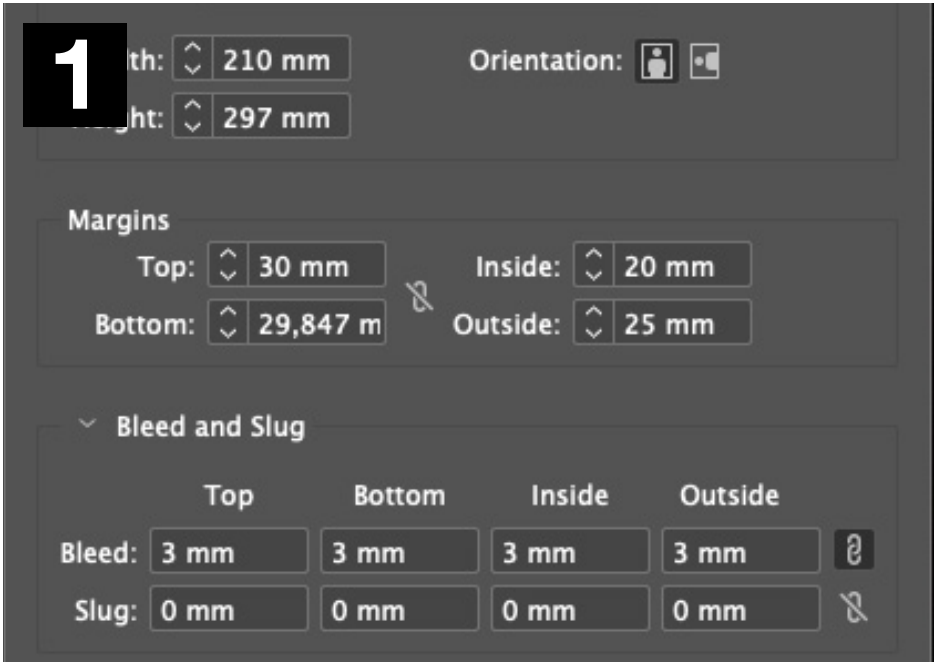
Jeg har oprettet flere Parent Pages for at gøre magasinet spændende og varieret, med forskellige layouts knyttet til hver. Der er variationer med 2, 3, og 4 spalter. Og til sidst har hver parent page også en page number med grafik på højre side, og navnet af magasinet til venstre.

4: Mellemrubrik beregning

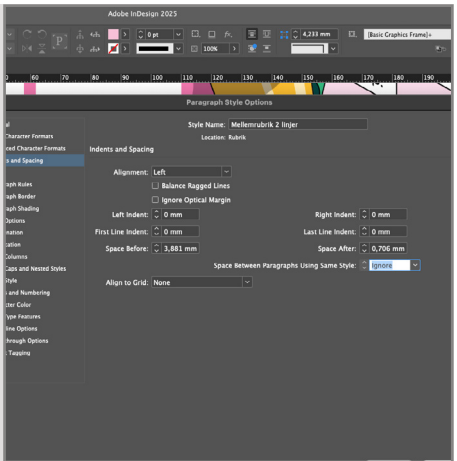
Min brødtekst har en skydning på 15 og min mellemrubrik har en skydning på 16.

5: Paragraph Styles

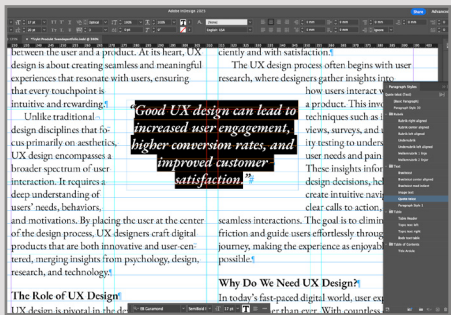
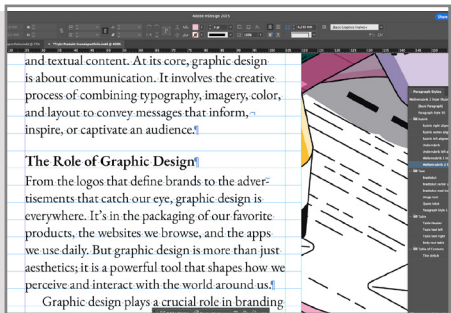
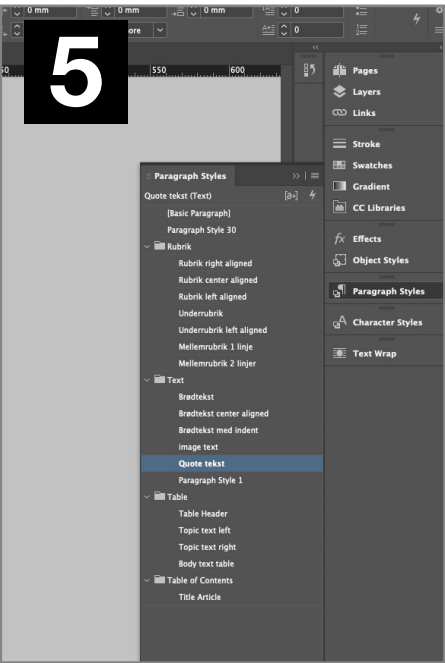
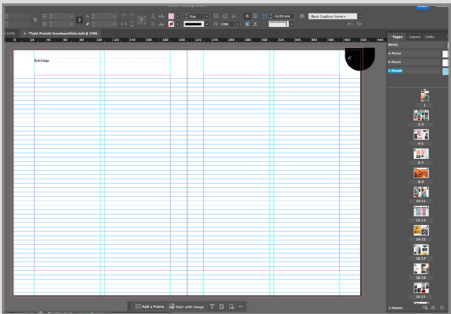
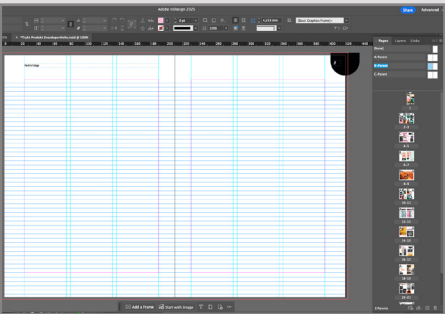
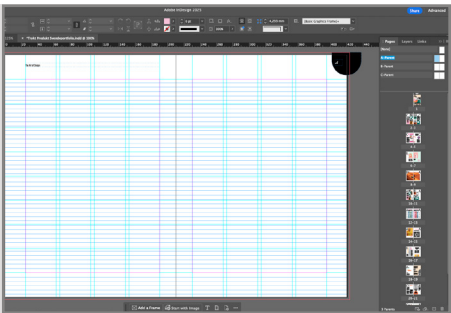
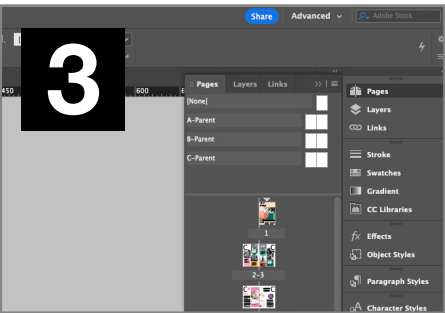
Jeg har anvendt en række forskellige Paragraph Styles for at sikre konsistens og funktionalitet i magasinet. Disse inkluderer grid-aligneret brødtekst for et rent og struktureret udseende, brødtekst med indryk for at fremhæve nye afsnit, og mellemrubrikker for at bryde teksten op og guide læseren. Hver Paragraph Style er designet med et specifikt formål i tankerne, hvilket bidrager til en professionel indholdet.

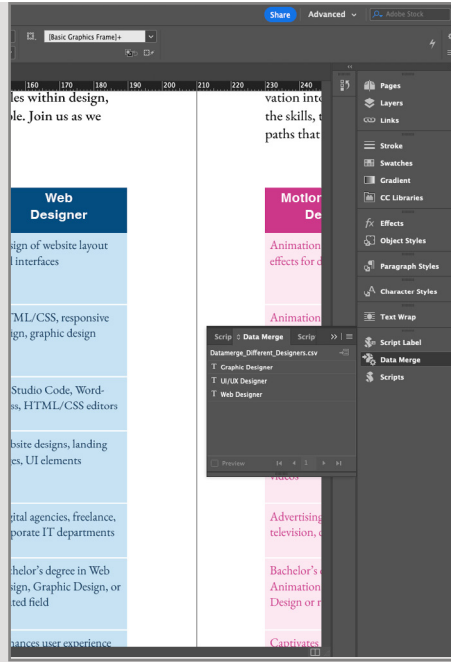
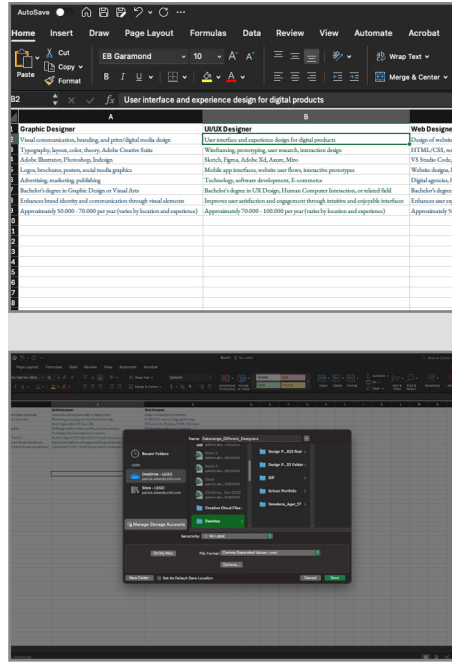
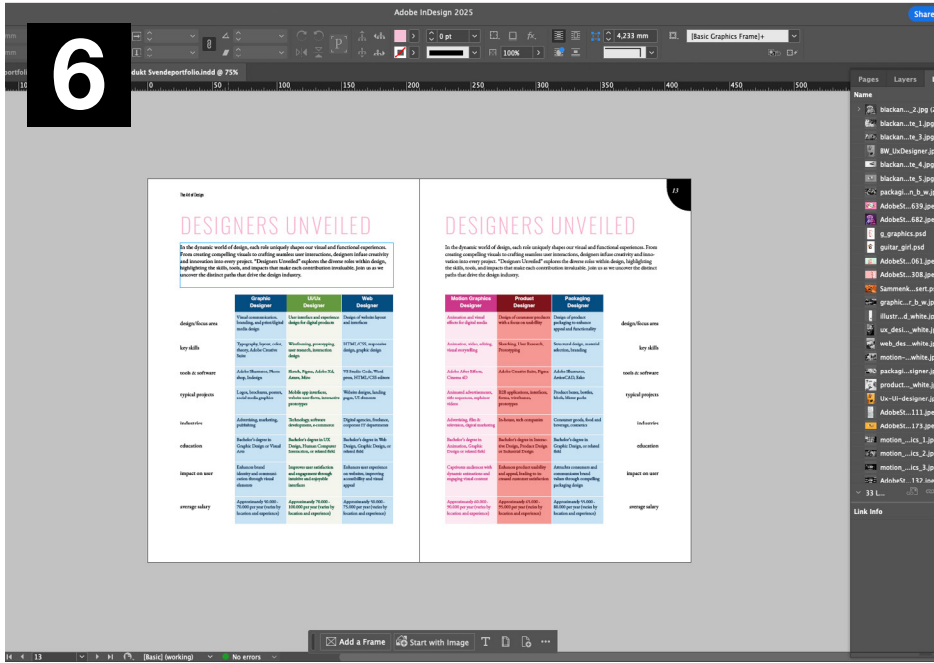


15 (brødtekstens skydning) x 2 = 30
30 - 16 (mellemrubrikkens skydning) = 14
Space Before 12 pt
Space After 2 pt

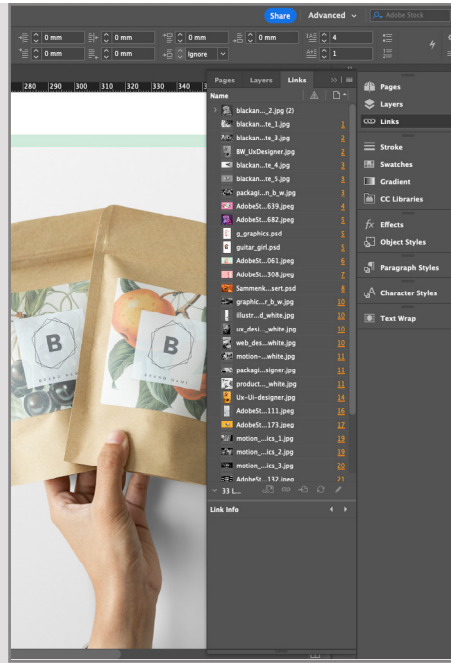
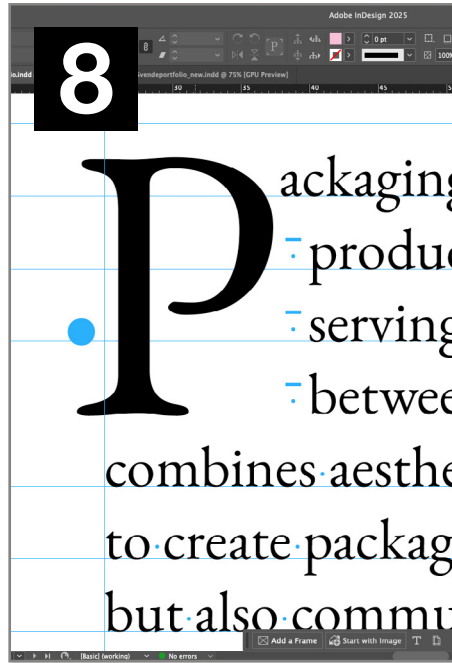
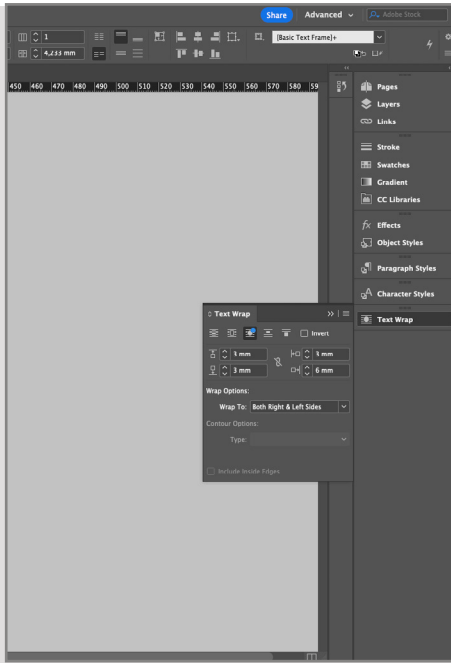


15 (brødtekstens skydning) x 3 = 45
45 - 2 x 16 (mellemrubrikkens skydning) = 13
Space Before 11 pt
Space After 2 pt





Typografi & Ombrydning



6: Tabel & Data Merch

For at illustrere forskellene mellem de forskellige typer designere har jeg oprettet en tabel. Jeg har udvalgt de vigtigste emner og organiseret dem i tabellen for at give et hurtigt overblik. Først oprettede jeg tabellen med alle oplysningerne i Excel og gemte den som en CSV-fil. Derefter importerede jeg den i InDesign ved hjælp af Data Merge-værktøjet. Efter importen stiler jeg rækkerne ved at tilføje farver og fjerne nogle af strokes for at forbedre læsbarheden.

7: Text-Wrap

For at få citatet til virkelig at skille sig ud i designet, har jeg anvendt en text-wrap omkring et citat, der relaterer til artiklen.

8: Uncial

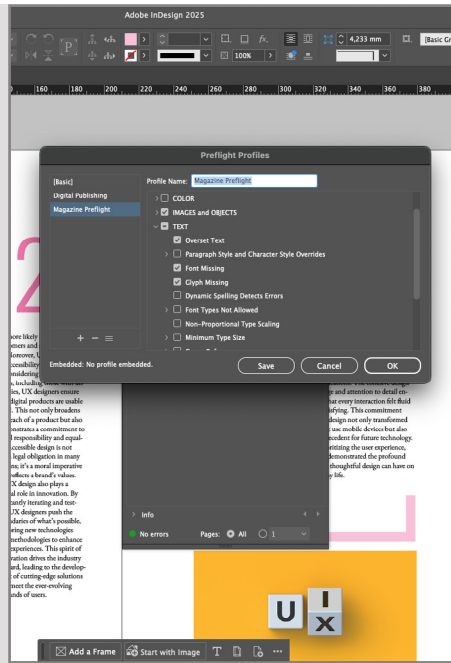
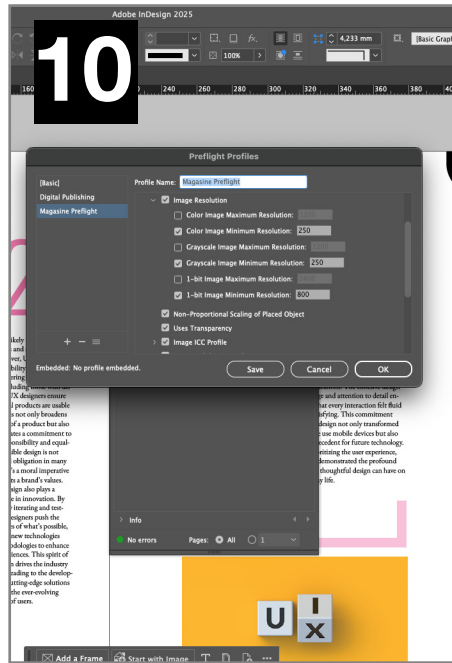
For at skabe en visuel effekt i begyndelsen af en større tekstblok har jeg brugt en Uncial-skrifttype. Denne skrifttype tilføjer et historisk og dekorativt præg, der fanger læserens opmærksomhed og sætter tonen for resten af teksten. Jeg har tilpasset den optisk til teksten.

9: Anchored-Object

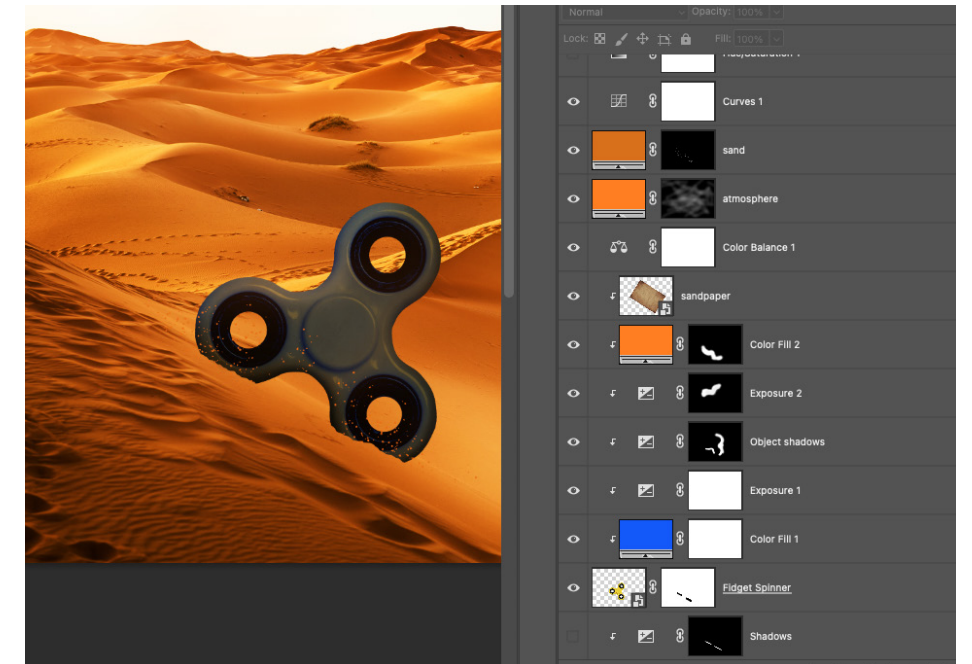
For at fremhæve mit citat designede jeg et unikt citationstegn med en cirkel i Adobe Illustrator. Jeg eksporterede det som en PNG og placerede det som et anchored object foran citatteksten, så det følger teksten. Jeg konverterede grafikken til en Object Style og justerede indstillingerne, indtil placeringen var perfekt.

10: Preflight

For at sikre kvaliteten af mit dokument bruger jeg Preflight-funktionen i InDesign. Denne funktion hjælper med at identificere potentielle problemer, såsom manglende skrifttyper eller billeder med lav opløsning. Jeg opretter en tilpasset Preflight-profil, der passer til mine projektkrav, og justerer indstillingerne for at fange eventuelle fejl. Dette sikrer, at mit endelige dokument er fejlfrit og klar til udgivelse.

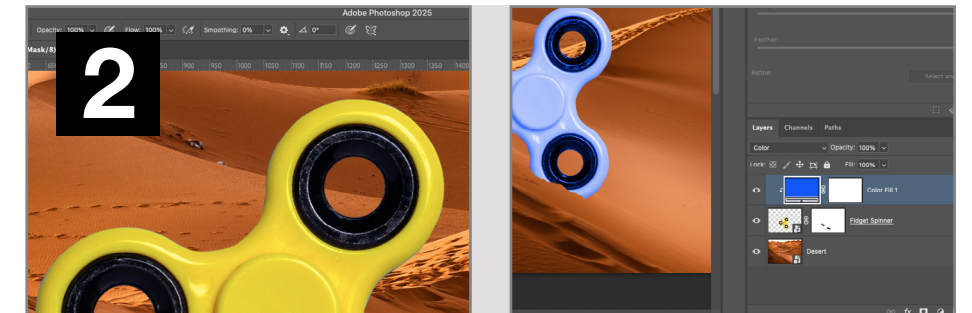
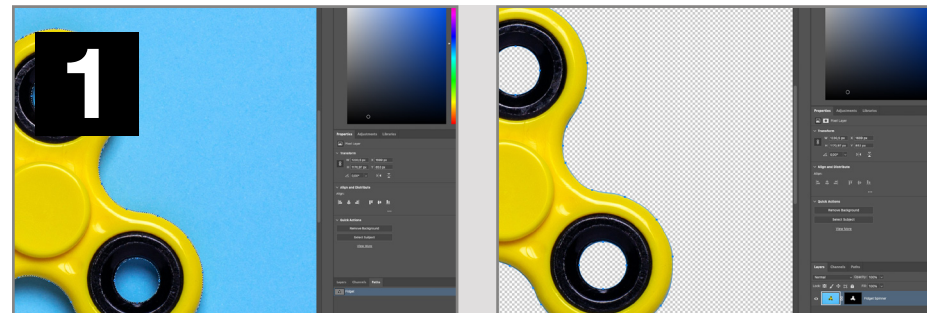


Grafik & Billedbehandling



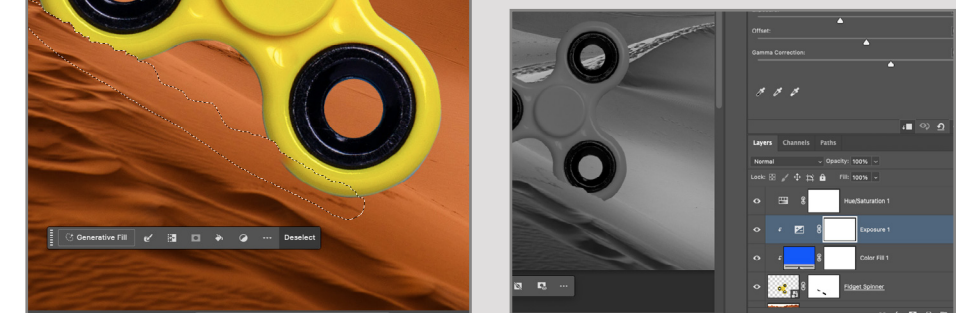
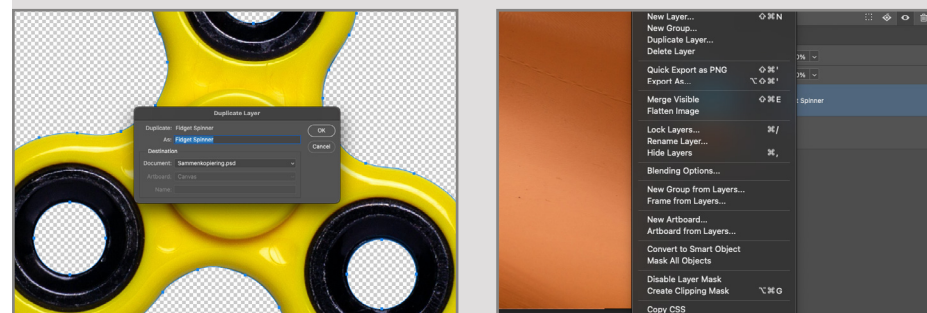
1: Fritlægning og redigering

Jeg fritlagde fidget spinneren med pen-værktøjet, begyndende med yderkanten og derefter de indre cirkler. Ved hjælp af Paths og Subtract Front Shape lavede jeg huller og tilføjede en lagmaske. Laget blev duplikeret, eksporteret til sammenkopieringsfilen og omdannet til et redigerbart smart objekt.



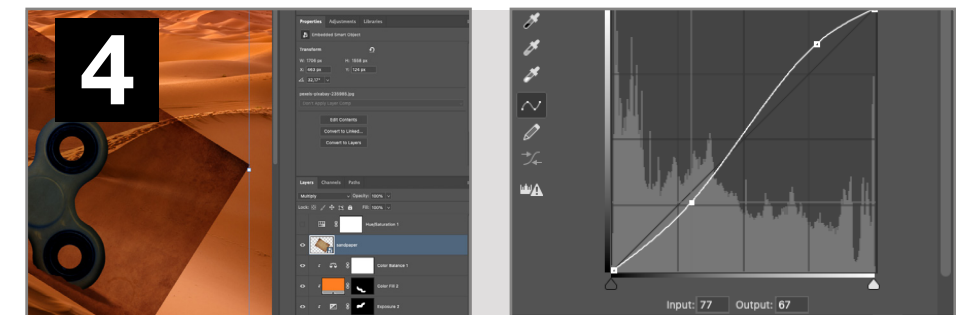
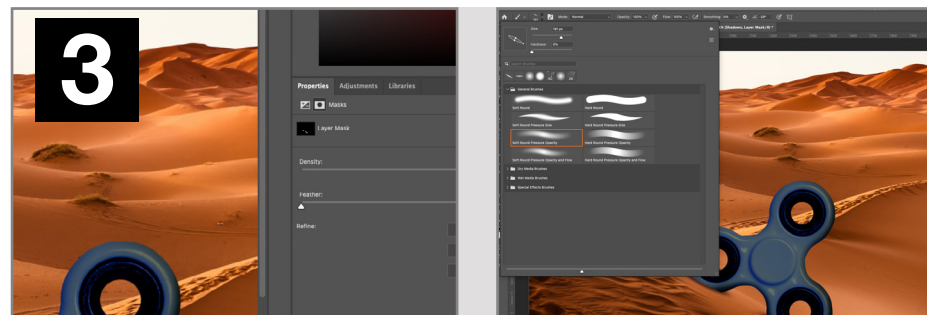
2: Integration og farvejustering

Jeg skabte en lagmaske og brugte lasso-værktøjet til at slette dele med penselværktøjet, så spinneren ser ud til at ligge under sandet. For at ændre farven fra gul til blå tilføjede jeg et ensfarvet lag med farve-overlejring. Billedets eksponering blev justeret ved at tilføje et Hue/Saturation-lag med mætning sat til -100, samt et eksponeringslag. Til sidst anvendte jeg en klippemaske.



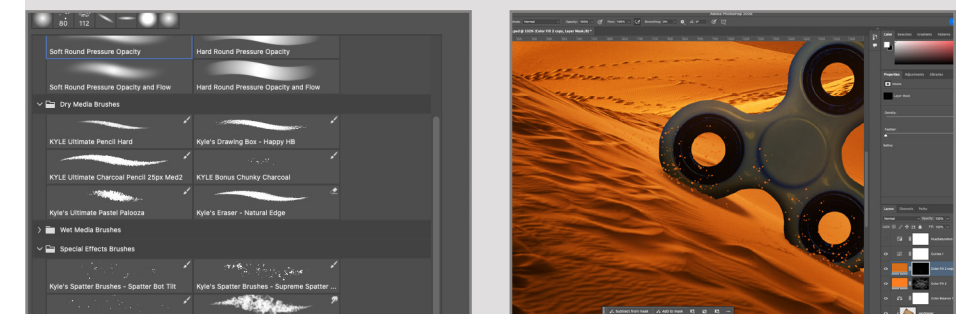
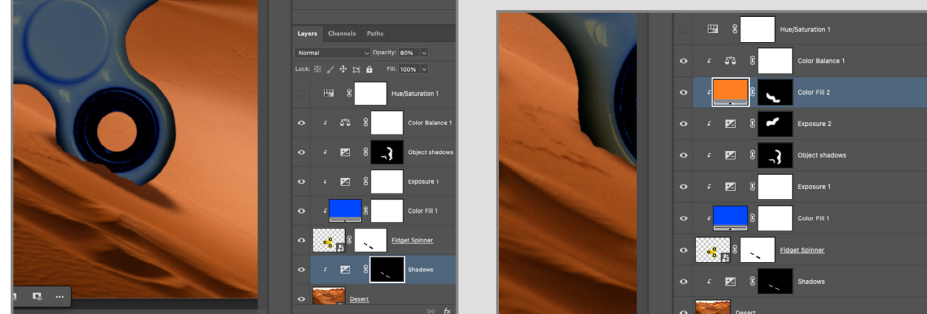
3: Skygge & Lyseffekter

Jeg tilføjede skygger ved at kopiere og invertere eksponeringsmasken og tegnede med en pensel, så lyset kom fra venstre. Et mørkere eksponeringslag blev justeret, masken inverteret, og en oval pensel brugt til at matche skyggerne med spinnerens vinkel. Et lysere lag blev tilføjet for highlights, og til sidst blev et ensfarvet lag i ørkenfarve brugt til orange effekter nederst på spinneren.



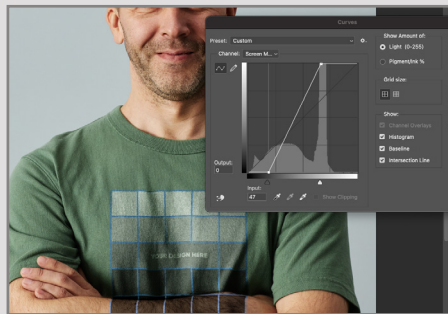
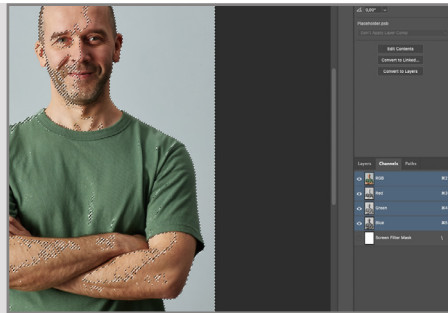
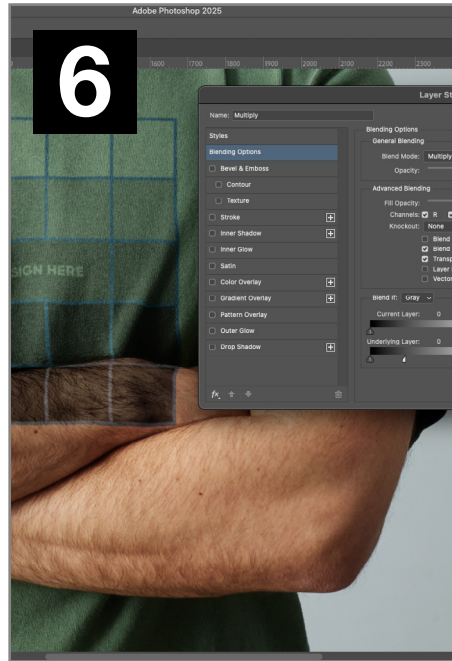
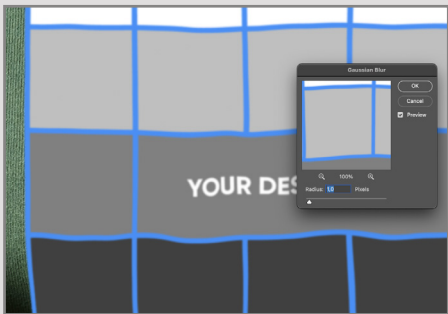
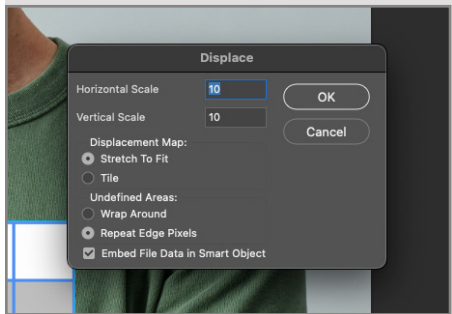
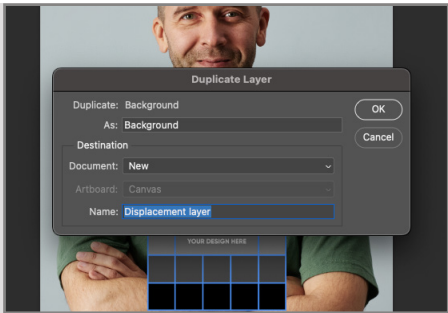
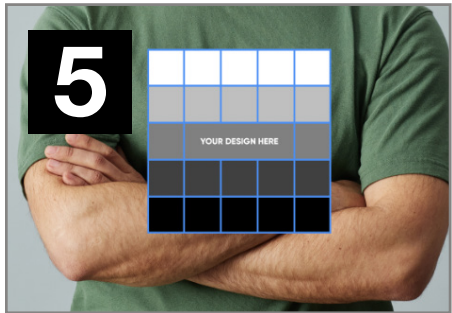
4: Ørkenintegration

Jeg placerede et sandpapirbillede over spinneren og anvendte en klippemaske med multiply-indstilling. Et kopieret farvefyldt lag med maske og lavt penselflow skabte en ørkeneffekt. For øget kontrast tilføjede jeg et kurvelag. Til sidst brugte jeg et ensfarvet lag og en speciel pensel til at skabe sandpartikler under spinneren.





Grafik & Billedbehandling

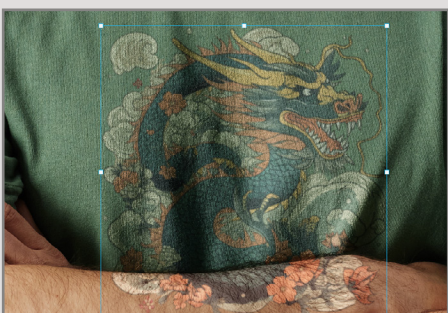
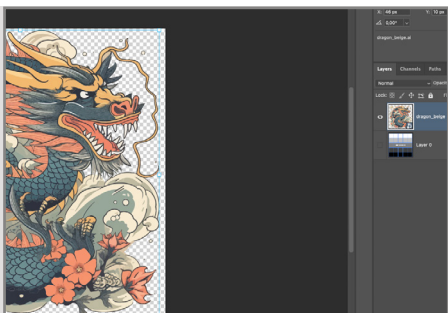
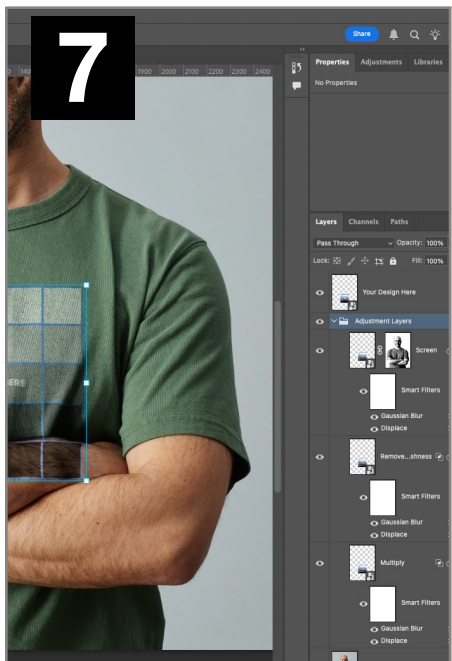


5: Displacement map

Jeg oprettede en placeholder med lyse og mørke områder for at teste mock-up'en på forskellige farver. For at simulere T-shirtens folder lavede jeg et displacement map ved at duplikere baggrunden og anvende et displacement-filter. Skarpheden blev justeret med et Gaussian Blur-filter for at matche teksturen.

6: Justerer lys og skygge

Jeg brugte et lag med multiply overlay til at justere de mørke områder og et lag med screen overlay for de lyse områder. Ved hjælp af RGB-kanalerne markerede jeg de lyse områder og anvendte markeringen på screen-laget. Til sidst forbedrede jeg resultatet med et kurvelag.



7: Oprettelse af Mock-Up

Jeg kopierede multiply-laget, fjernede filtre og lagstil, og satte fill til 0. Justeringslagene blev organiseret i en gruppe. Jeg erstattede indholdet i "Your Design Here"-laget med den endelige grafik. Designet balancerer godt mellem lyse og mørke områder, og T-shirtens kurver er korrekte, men designet kan stadig ses på modellens arm.

8: Færdiggøring

Jeg oprettede en maske på justeringslagsgruppen og brugte Quick Selection Tool til at markere armene på baggrundslaget. Ved hjælp af option + delete fjernede jeg designet fra armen. For at sikre genbrug gemte jeg den originale grafik som en PSDT-fil.