Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования
«КРЫМСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ имени В. И. ВЕРНАДСКОГО»
Гуманитарно-педагогическая академия
Институт педагогики, психологии и инклюзивного образования

Методические материалы по дисциплине

ОСНОВЫ ПРОЕКТИРОВАНИЯ И МОДЕЛИРОВАНИЯ

Специальность
54.02.01 Дизайн (по отраслям)

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дисциплина МДК.01.04. Основы проектирования и моделирования является частью основной профессиональной образовательной программы в соответствии с ФГОС по специальности СПО 54.02.01 Дизайн (по отраслям).

Методические указания включают в себя перечень образовательных результатов, заявленных в ФГОС СПО, общие рекомендации по освоению учебной дисциплины содержание самостоятельных работ по разделам учебной дисциплины, рекомендации к формам, предъявления результата, критерии оценки результатов самостоятельной работы, примерные задания на текущий контроль и промежуточную аттестацию.

Цель изучения дисциплины МДК.01.04. Основы проектирования и моделирования: обучение практическому владению проведения целевого сбора и анализа исходных данных, подготовительного материала, необходимых пред проектных исследований; использования разнообразных изобразительных и технических приемов и средств при выполнении дизайн-проекта, методов макетирования; осуществление процесса дизайнерского проектирования.

В результате освоения МДК обучающийся должен:

знать:

- особенности дизайна в области применения;
- теоретические основы композиции, закономерности построения художественной формы и особенности ее восприятия;
- методы организации творческого процесса дизайнера;
- современные методы дизайн-проектирования;
- основные изобразительные и технические средства и материалы проектной графики; приемы и методы макетирования;
- особенности графики и макетирования на разных стадиях проектирования;
- технические и программные средства компьютерной графики.

уметь:

- применять средства компьютерной графики в процессе дизайнерского проектирования.

Задачи дисциплины МДК.01.04. Основы проектирования и моделирования:

- Развитие мыслительных способностей обучающихся: умение наблюдать,
- сопоставлять, анализировать продукцию.
- Изучение методик проектирования.
- Формирование навыков подбора материалов для решения задач.
- Владеть основными принципами, методами и приемами работы над дизайн-проектом.
- Формирование эстетического вкуса. Знание существующих стилей в дизайн деятельности.
- Использовать компьютерные технологии при реализации творческого замысла.
- Находить художественные специфические средства, новые образно-пластические решения для каждой творческой задачи.

Осуществлять процесс дизайн-проектирования.

Разрабатывать техническое задание на дизайнерскую продукцию.

Целью самостоятельной работы является формирование у обучающихся способностей к самостоятельному познанию и обучению, поиску литературы, обобщению, оформлению и представлению полученных результатов, их критическому анализу, поиску новых и неординарных решений, аргументированному отстаиванию своих предложений, умений подготовки выступлений и ведения дискуссий.

Самостоятельная работа обучающихся по дисциплине «МДК 01.04 Основы проектирования и моделирования» заключается в изучении отдельных тем курса по заданию преподавателя по рекомендуемой им учебной литературе и способствует более глубокому усвоению изучаемого курса, формирует навыки исследовательской работы по проблемам безопасности человека в среде обитания, ориентирует на умение применять полученные теоретические знания на практике и проводится в следующих видах:

- Проработка лекционного материала.
- Подготовка к практическим и семинарским работам.

- Решение задач.
- Выполнение индивидуальных заданий.
- Подготовка к зачету.

Тема 1. Дизайн: сущность и функции

План

1. Дизайн как специфический вид творческой деятельности.
2. Этапы становления дизайна.
3. Функции и стили дизайна.

Формируемые знания, компетенции: ОК1- ОК 9, ПК 1.1.- ПК 1.10.

Основные понятия темы: дизайн, уникальность дизайна, сферы дизайна, этапы становления дизайна, функции дизайна, стили дизайна.

1. Дизайн – понятие, ставшее одним из основных составляющих мировосприятия современного человека и при этом не потерявшее своей сложности, полноты смыслов. Три различных подхода к трактовке понятия «дизайн»:

1. Дизайн - любое проектирование, то есть процесс создания новых предметов, инструментов, оборудования, формирование предметной среды.

2. Дизайн - новый вид профессиональной художественно-конструкторской деятельности, возникший только в XX веке и объединивший прикладное творчество и научно обоснованную инженерную практику в сфере индустриального производства.

3. Дизайн - комплекс действий, мероприятий, направленных на организацию целостной среды обитания, при этом его основная задача - изменение условий существования человека, его предметного окружения и самого человека.

Именно третья трактовка наиболее точно характеризует сущность понятия и, в то же время, выдвигает на первый план антропологический аспект, то есть «проектирование человека», действующего в определенной обстановке.

Вопросы для самоконтроля:

Дизайн как уникальный вид творческой деятельности человека.

Соотношение «технического» и «художественного» в деятельности дизайнера.

Основные функции дизайна в современном мире.

Периоды в становлении дизайна (от древности до наших дней).

Тема закрепляется практической работой:

Разработка образно- иллюстративного личного знака.

Тема закрепляется самостоятельной работой:

Подготовка доклада на одну из предложенных тем: «История развития графического дизайна»; «Стили в дизайне»; «Современный дизайн», «Дизайнер- график».

Тема 2. Сущность и виды графического дизайна

План

1. Теория знака-символа как основа проектного творчества в графическом дизайне.
2. Основные виды и формы графического дизайна.

Формируемые знания, компетенции: ОК1- ОК 9, ПК 1.1.- ПК 1.10.

Основные понятия темы: проектный образ, суггестия, знак, функции знака, семиотика, система знаков, символы, эмблема, аллегория, товарный знак, логотип, книга, плакат, афиша, открытка, упаковка, вывеска, каталог, рекламный вкладыш, рекламная иллюстрация, фотореклама, цветной буклет, визитная карточка

1.Дизайн как проектное творчество – результат комбинаторного мышления. Проектный образ отличается от художественного тем, что «вписан» не в художественную, а в потребительскую культуру. Проектный образ – это идеальный объект или модель, созданная воображением дизайнера, отражающим реальный мир. Это, прежде всего, актуально для графического дизайна,

который связан с живописным образом.

Дизайнер выступает посредником между различными уровнями реальности: между той, что привычна для обыденного сознания, и той, которая ещё только создается.

Содержательность формы или композиции – цель, которую преследует дизайнер, особенно если он работает в предметно-пространственной или непосредственно информационной среде. Тем важнее для автора, чтобы его послание обладало свойством суггестии, обеспечивающей усиление эмоционального воздействия. Суггестия (внушение) - это способность некоторых знаковых форм и их сочетаний воздействовать не только на сознание и эмоции, но и на подсознание реципиентов. Суггестия обязательно должна присутствовать в продуктах графического дизайна. Проекты графического дизайна обязательно должны реализовывать суггестивный аспект коммуникации — влияние текста на подсознание человека, достигающее эффекта внушения.

Изображение, лежащее в основе продукта графического дизайна, должно иметь функции знака. Знак — материальный чувственно воспринимаемый объект, выступающий в познании и общении людей в качестве представителя других предметов, свойств, событий.

Вопросы для самоконтроля:

Раскройте понятие дизайн как проектное творчество

Что называется проектный образом в дизайне?

Назовите понятие «Суггестия»

Назовите функции знака?

Что такое семиотика?

Назовите система знаков (по Ч. Пирсу):

Какая классификация у символов?

Назовите основные виды и формы графического дизайна.

Тема закрепляется практической работой:

Разработка иконок для знаков зодиака.

Разработка фамильного герба с использованием лозунга.

Тема 3. «Письменные знаки. Наскальный рисунок. Пиктография».

План

1. Теория пиктограммы. Специфика пиктографии.
2. Понятие идеограмма. Связь идеограмм с логотипами в современном дизайне.
3. Понятие «Иероглиф».
4. Появление письменности.

Основные понятия темы: пиктограммы, знак, иероглиф, идеограмма, письменность.

Формируемые компетенции: ОК 1.- ОК 9; ПК 1.1.- ПК 1.1.- ПК 1.10.

1. Человек- животное, думающее о будущем. С того момента, как человек осознал себя, он стремился поделиться с современниками своими успехами и передать потомкам накопленными знания. И вот, в помощь устному рассказу, люди стали фиксировать события графически.

Вначале была картинка. Она изображала охотника и добытого им зверя. Это был торжественный момент с большим символическим значением. Повторяясь от раза к разу, становясь орнаментом на одежде и утвари, рисунки приобретали устойчивую форму и фиксированный смысл. Так родилась пиктография.

Но чтобы рассказать всю историю охоты мало было одной картинки- надо было рисовать серию. Вот охотники напали на след, загнали зверя, вот они возвращаются с добычей: даже спустя тысячи лет, не зная языка древних людей, легко понять наскальные комиксы. Ёмкость визуальной информации и независимость от языка древних людей- главное достоинство пиктографии, по-настоящему оцененное только в XXв. Мгновенное считывание жизненно важно для

перегруженного информацией современного мира. Слабое место пиктограмм- относительная сложность формы и не всегда достаточная точность сообщения.

Вопросы для самоконтроля:

Что такое пиктография? Где она используется в современное время?

Что такое наука геральдика? Назовите символы, которые запомнили.

Что такое идеограммы?

Что такое иероглиф? Какая у них изобразительная особенность?

Что такое бустрофедон?

Какими характеристиками обладает классический шрифт?

Тема закрепляется практической работой:

Разработка функционально-образных букв.

Создание лигатур.

Разработка пиктограмм.

Тема 4: «Линейность письма. Направление чтения. Особенности восприятия больших текстов в дизайне».

План

1. Линейность письма. Направление чтения. Особенности восприятия больших текстов в дизайне. Формы знаков как производное от инструмента. Инструменты и способы нанесения шрифтов. Упрощение знака, появление письма, почерка, шрифта.

Формируемые компетенции: ОК 1.- ОК 9; ПК 1.1.- ПК 1.1.- ПК 1.10.

Основные понятия темы: письмо, буквы, знаки, почерк, шрифт, форма знаков.

1. Историю буквы можно разделить на несколько последовательных этапов. Сначала писали, как придётся на чем попало. Постепенно были найдены наилучшие материалы и придуманы удобные инструменты, которые на многие века жестко определили форму знаков. И наконец, с изобретением печатной техники начался процесс освобождения формы знака от власти материала, в котором этот знак выполнен.

В ранних письменностях использовалось то, что было под рукой: каменный или металлический резец, кисти и природные красители, служившие не писцу, а художнику. Носителями информации были каменные стены, глиняные таблички или просто черепки, большие листья и куски коры.

Вопросы для самоконтроля:

На чем создавались первая письменность?

С какой целью создавались новые инструменты для нанесения шрифтов?

Кто придумал бумагу?

В какой период письменность стала письмом, почерком, шрифтом?

Что такое каллиграфия?

Назовите характеристики и особенности монументального шрифта. Где он возник?

Какой шрифт считался всеобщим стандартом в Древнем Риме?

В каком веке наборный шрифт стал независим от рукописи?

Какие вы можете назвать перевороты письменности?

Тема закрепляется практической работой: Выполнение графического упражнения.

Тема закрепляется самостоятельной работой: Подготовка сообщение на тему: «Значимость каллиграфии при создании графических работ. Каллиграфия и леттеринг в логотипах».

Тема 5. Конструкции знаков, шрифтов. Понятие «акциденция».

1. Конструкции знаков, шрифтов. Понятие «акциденция».

2. Примеры сложных рифм. Конечные цели дизайнера. Способы рифмовки знаков в логотипе. Графические рифмы и лигатуры. Акцидентные буквы в логотипах. Особенности шрифтовых логотипов. Изучение работ. Конструктивные связи в логотипах. Рифма в логотипах: «Кока- кола», «Экко», «Тайм». Работа с буквами, разнообразие подходов.

Формируемые компетенции: ОК 1.- ОК 9; ПК 1.1.- ПК 1.1.- ПК 1.10.

Основные понятия темы: дизайн, знак, товарный знак, логотип, шрифт.

1. Прежде чем вплотную заняться отдельными знаками необходимо разобрать термины. «Русская шрифтовая терминология, - пишет Владимир Кричевский,- нуждается в развитии, уточнении, детализации.» Это становится заметно при внимательном рассмотрении двух приведенных таблиц.

Каждая из приведенных таблиц имеет свои достоинства. Однозначности в терминах нет. Говоря о простых элементах: основной штрих, перекладина, хвост.

Оптические иллюзии в шрифтовых знаках.

Изобразительное искусство- это обман зрения. Шрифт- это постоянный обман зрения, нужный для того чтобы глаз легко скользил по строчкам, не испытывал разрежённости и усталости. Геометрия букв текстового шрифта полностью подчинена оптике. Вертикальные штрихи всегда толще горизонтальных, нижние части овалов опускаются под базовую линию строки, а верхние- выступают над верхней линией. В местах, где могут образоваться черные залипы (например, в середине буквы Ж), штрихи делаются тоньше. Буквы, которые должны казаться круглыми, всегда несколько уже точного круга. Средняя линия шрифта, проходящая по горизонтальному штриху Н, всегда немного выше середины роста знака. Диагональные штрихи на концах, как правило, несколько толще, чем в точке пересечения. Засечки, капли и другие концевые элементы служат не только украшением, но и фиксируют окончание штрихов. В местах, где штрихи сходятся под острым углом, часто делают разрезы, «ловушки для краски», дополнительно облегчая место стыка.

Вопросы для самоконтроля:

Что такое графическая рифма? Раскройте понятие

Где используют оптические иллюзии в работе чаще всего?

Назовите самые известные логотипы в которых использована графическая рифма?

Тема закрепляется практической работой:

Графическое упражнение над формой букв.

Разработка шрифтового плаката с акцентом на засечках.

Разработка обложки для музыкального альбома.

Оформление букв в виде архитектурного сооружения.

Создание логотипа с использованием рифмы.

Создание логотипа кистью.

Тема 6. Формы и виды графического дизайна. Знак и наука о знаках в применении к сфере дизайна.

План

1. Формы и виды графического дизайна.
2. Знак и наука о знаках в применении к сфере дизайна.

Формируемые компетенции: ОК 1.- ОК 9; ПК 1.1.- ПК 1.1.- ПК 1.10.

Основные понятия темы: проектный образ, суггестия, знак, функции знака, семиотика, система знаков, символы, эмблема.

1. Дизайн как проектное творчество – результат комбинаторного мышления. Проектный образ отличается от художественного тем, что «вписан» не в художественную, а в потребительскую культуру. Проектный образ – это идеальный объект или модель, созданная воображением дизайнера, отражающим реальный мир. Это, прежде всего, актуально для графического дизайна, который связан с живописным образом.

Дизайнер выступает посредником между различными уровнями реальности: между той, что привычна для обыденного сознания, и той, которая ещё только создается.

Содержательность формы или композиции – цель, которую преследует дизайнер, особенно если он работает в предметно-пространственной или непосредственно информационной среде. Тем важнее для автора, чтобы его послание обладало свойством суггестии, обеспечивающей усиление эмоционального воздействия. Суггестия (внушение) - это способность некоторых знаковых форм

и их сочетаний воздействовать не только на сознание и эмоции, но и на подсознание реципиентов. Суггестия обязательно должна присутствовать в продуктах графического дизайна. Проекты графического дизайна обязательно должны реализовывать суггестивный аспект коммуникации — влияние текста на подсознание человека, достигающее эффекта внушения.

Изображение, лежащее в основе продукта графического дизайна, должно иметь функции знака. Знак — материальный чувственно воспринимаемый объект, выступающий в познании и общении людей в качестве представителя других предметов, свойств, событий.

Вопросы для самоконтроля:

Какие виды и формы графического дизайна вы знаете?

Что такое дизайн?

Назовите функции знака?

Что такое семиотика?

Назовите систему знаков по теории Ч. Пирса.

Что такое символ, каких видов они бывают? Как соотносится понятие «знак» и «символ»?

В какой период зародилась знаковая система?

Какие элементы включает в себя фирменный стиль?

Тема 7. Визуально-коммуникационная концепция графического дизайна.

План

1. Идеи семиотики в графическом дизайне.
2. Структура и образная основа визуальной коммуникации.

Формируемые компетенции: ОК 1.- ОК 9; ПК 1.1.- ПК 1.1.- ПК 1.10.

Основные понятия темы: дизайн, знак, семиотика, визуально- коммуникационная концепция, система коммуникации, типология знаков, визуальная коммуникация, художественный образ.

1. Основным объектом творчества дизайнера является визуальная, то есть зримая, образная часть среды обитания человека. Известно, что более 80% всей информации (сведений, знаний и представлений) человек получает благодаря зрительным образам. Именно на основе такой информации складывается система связей, сообщения между людьми, то есть система коммуникации. Средством установления коммуникативных связей между членами общества (наряду с другими) является продукция графического дизайна. Такая теоретическая концепция графического дизайна возникла в 70-е годы XX века и была определена как *визуально-коммуникационная концепция*. Графический дизайн стал опознаваться как «визуальная коммуникация», а знак — как эпицентр профессии.

Визуально-коммуникативная концепция графического дизайна сформировалась, в первую очередь, на основе семиотики и теории информации. Для объяснения законов функционирования знаков в графическом дизайне был использован т. н. «семиотический треугольник». Это схема, описывающая знак через его связи с обозначаемым предметом (денотатом) и его значением (концептом), то есть дающая соотношение между синтактикой, семантикой и прагматикой знака. Синтактика – отношение знака к форме.

Вопросы для самоконтроля:

Что такое система коммуникации?

В каком году возникла визуально- коммуникационная концепция графического дизайна?

Что такое семантика, семиотика, прагматика?

Назовите схему восприятия сообщения.

Что такое «теория архетипов»? На чем она основана?

Из каких элементов состоит визуальная коммуникация?

Назовите типы отношений между визуальной формой и содержанием объекта в графическом дизайне?

Тема 8. Фирменный знак (логотип), его разновидности, функции.

План

1. Фирменный знак как основной элемент фирменного стиля.
2. Фирменный цвет и фирменный шрифт как составляющие фирменного стиля.

Формируемые компетенции: ОК 1.- ОК 9; ПК 1.1.- ПК 1.1.- ПК 1.10.

Основные понятия темы: фирменная марка, функции знака, торговая марка, цвета фирмы, слоган. Фирменный шрифт.

I. Разработка фирменного стиля компании, организации, учреждения осуществляется на основе её ***фирменной марки*** (товарного знака, фирменного знака, просто марки).

Фирменная марка – юридически оформленное обозначение (в виде символа, рисунка, слов или их объединения), которое призвано отличать товары или услуги одного производителя от однородных товаров или услуг.

Функции знака (марки):

знакомит с товаром, услугой, производителем, посредником, организацией.
отделяет товар или услугу от аналогов.
принуждает потребителя к определенным действиям, влияя на его поведение;
создает эмоционально-чувственный ряд, влияющий на психику человека;
создает имидж товара, услуги, фирмы, то есть устойчивое представление о них;

Марка фирмы – основная константа фирменного стиля, основа продвижения предприятия на рынке. Марка фирмы как зарегистрированное наименование юридически защищает права собственника. Это положение впервые было сформулировано в параграфе 8 Парижской конвенции по защите индустриальной собственности, принятой в 1882 году.

Фирменный знак используется на продукции предприятия, деловой документации, машинах, сооружениях, ей принадлежащих, одежде персонала, рекламной продукции.

Образное решение фирменного знака:

- ✓ полное название организации;
- ✓ элементарный графический символ (геометрическая фигура определенной конфигурации);
- ✓ инициал – первую букву названия фирмы, имеющую особые конфигурацию, размеры, цвет (возможно, объединенную с рисунком);
- ✓ монограмма – художественно решенная аббревиатура начальных букв полного названия фирмы или имени её основателя, хозяина.

Вопросы для самоконтроля:

Назовите функции знака.

Какое различие между понятием торговая марка, и фирменная марка?

Назовите образное решение фирменного знака.

Какой может быть марка с точки зрения выразительных форм?

Каким методом создается словесная форма марки.

Что такое фирменные цвета? Какие существуют требования? Назовите примеры использования цветов.

Что такое слоган, какое его основное требование?

Тема№ 9. Динамика текста. Иллюзия движения букв по строке. Виды каллиграфических почерков.

План

Динамика текста.

Иллюзия движения букв по строке.

Виды каллиграфических почерков.

Формируемые компетенции: ОК 1.- ОК 9; ПК 1.1.- ПК 1.1.- ПК 1.10.

Основные понятия темы: шрифт, иллюзия, движение

Одной из главных оптических иллюзий в шрифте является иллюзия движения букв по строке. Буквы не стоят, они шагают слева направо. Если прямой шрифт идет прогулочным шагом, то рукописный всегда бежит, а некоторые почерки прямо летят.

Отсюда само собой возникают понятия лица и спины буквы. Например, R и Я, отражения, стоящие лицом друг к другу, все различия которых связаны с движением слева направо. Шрифтовик, каллиграф и графический дизайнер, делающий логотип, работают с буквами, но относятся к этому материалу по-разному.

Дизайнер и каллиграф создают «конечный продукт» — статическую композицию с известным набором знаков и заданным порядком их расположения. Они могут просчитать и выбрать только необходимые из максимума возможных рифм.

Шрифтовик выпускает набор деталей— букв, его задача — добиться максимально притертости их друг к другу. Он балансирует между читаемостью, то есть умеренным разнообразием, и стильностью, которую дает большое количество графических рифм.

Шрифт — особая художественная форма, бесконечный пазл, где все детали в любых комбинациях должны образовывать пластически законченное целое.

Тема закрепляется практической работой:

Разработка графического оформления стихотворения.

Разработка шрифтовых динамичных композиций.

Тема№ 10. Классификация шрифтов.

План

Антиква. Гротеск. Египетский шрифт. Ленточная антиква. Антиква-гротеск. Итальянский шрифт. Готический шрифт. Рукописный шрифт.

Орнаментированный шрифт. Матричный шрифт. Трафаретный шрифт. Фигурный шрифт.

Допетровский славянский шрифт. Особенности классификации. Шрифт или логотип. Различие в подходе.

Формируемые компетенции: ОК 1.- ОК 9; ПК 1.1.- ПК 1.1.- ПК 1.10.

Основные понятия темы:

Все основные шрифты можно разделить на несколько видов: Serif (с засечками), Sans serif (без засечек), рукописные, Script, машинописные шрифты, шрифты с завитушками Display. Serif самые традиционные. У этих шрифтов линии (черточки) в конце каждого штриха, они смотрятся профессионально и классически. Например, Times New Roman – один из самых часто используемых шрифтов Serif. Шрифты Sans serif выглядят более чисто и современно, потому что у них нет линий в конце штрихов. Рукописные шрифты напоминают текст, написанный вручную ручкой, кисточкой и т.п. Рукописные шрифты выглядят более тепло и привлекательно, но они плохо читабельны, поэтому их используют только как заглавные буквы в типографии. Шрифты Script очень изысканны и предполагают роскошь. Как и у рукописных шрифтов, у них есть характерные черты. Шрифты Display, как правило, запасной вариант для логотипов, потому что они нестолько своеобразны. Машинописные шрифты имитируют текст, набранный на печатной машинке. Такие шрифты неплохо сочетаются со шрифтами других групп, в отличие от декоративных шрифтов. Как только вы приблизительно узнаете, какие ассоциации и чувства должен вызывать логотип, вы можно начинать поиски в определенной категории шрифтов, чтобы найти идеальный шрифт логотипа.

Вопросы для самоконтроля:

Какими советами необходимо руководствоваться при выборе шрифтов для разработок полиграфической продукции?

Можно ли копировать шрифты конкурентных фирм в логотипах?

В чем особенность простых шрифтов?

Как будет выглядеть выбранный шрифт в различных средах?

Стоит ли избегать популярных шрифтов?

Что означает понятие «шрифт вне времени»?

Как вы будете сочетать в работе несколько различных видов шрифтов?

Какие сайты по подбору шрифтов мы можете назвать?

Основные источники:

1. Грашин А.А. Методология дизайн-проектирования элементов предметной среды. Учебное пособие. – М.: Архитектура С, 2004.

2. Ермолаев А.П. и др. Основы пластической культуры архитектора-дизайнера. Учеб. пос. – М.: Архитектура С, 2005.

3. Иллюстрированная хрестоматия по дизайну / Сост. Г.В. Вершинин, Е.А. Мелентьев. – Тюмень: Институт дизайна, 2005.

Дополнительные источники:

1. Брызгов Н.В., Воронежцев С.В., Логинов В.Б. Творческая лаборатория дизайна. Проектная графика. Учебное пособие для вузов [Гриф УМО] МГХПА им. Строганова – изд. В. Шевчук 2010. 190с.

2. Королькова, А. Живая типографика. – М.: IndexMarket, 2007.

3. Проектирование и моделирование промышленных изделий. – М.: Машино-строение-1, 2004 – 694 с.

4. Кнабе, Г.А. Энциклопедия дизайнера печатной продукции / Г.А. Кнабе. – М.: Вильямс, 2006. – 736 с.