

Оглавление

Глава первая. ПРИВЕТСТВИЕ & ВВЕДЕНИЕ	6
Глава вторая. ОСНОВНЫЕ ТЕРМИНЫ ГРАФИЧЕСКОГО ДИЗАЙНА	9
Глава третья. ЧЕТЫРЕ ГЛАВНЫХ ПРИНЦИПА С.Р.А.Р.	14
Глава четвертая. КОМПОЗИЦИЯ & БАЛАНС	29
Глава пятая. ИЕРАРХИЯ & ВИЗУАЛЬНЫЙ РЯД	37
Глава шестая. ОПТИЧЕСКИЙ ЦЕНТР & БЕЛОЕ ПРОСТРАНСТВО	43
Глава седьмая. ДОБАВИМ КРАСОК!	48
Глава восьмая. ГАРНИТУРА ИЛИ ШРИФТ?	57
Глава девятая. КАКУЮ ПРОГРАММУ ИСПОЛЬЗОВАТЬ?	70
БОНУС ПЕРВЫЙ. ИСТОЧНИКИ ВДОХНОВЕНИЯ ДЛЯ ДИЗАЙНА	74
БОНУС ВТОРОЙ. НАЧАЛО РАБОТЫ И РАБОЧАЯ ТЕТРАДЬ	81
БОНУС ТРЕТИЙ. РУКОВОДСТВО ПО ADOBE ILLUSTRATOR	87
Об авторе	110

ПРИВЕТСТВИЕ & ВВЕДЕНИЕ

Добро пожаловать!

Я искренне верю, что лучший способ разобраться в чем-либо — это сразу приступить к делу, так что давайте начнем. Меня зовут Крис, и если вы ничего обо мне не знаете, то вот моя краткая биография. Свою карьеру дизайнера я начала в Walt Disney Feature Animation, где мне повезло провести восемь невероятных лет, работая над такими анимационными фильмами, как «Лило и Стич», «Братец Медвежонок», «В гости к Робинсонам», «Цыпленок Цыпа», «Холодное Сердце», когда он еще назывался «Снежная Королева», и многими другими. Я ушла оттуда, потому что встретила своего мужа, который жил в Северной Каролине, и решила, что это лучшее время для открытия собственного дизайнерского агентства. Это было непросто, и в первый год я узнала МНОГО нового. На самом деле я получила степень по педагогике, а знания и опыт работы графическим дизайнером приобрела уже в Disney. За последние 17 лет мне удалось построить успешную карьеру внештатного сотрудника, и я с нетерпением жду возможности поделиться тем, чему научилась как в Disney, так и на собственном опыте.

Цель моей книги — дать читателю представление о том, что же такое графический дизайн. Здесь вы узнаете общие термины и изучите основы дизайна, поймете, где искать вдохновение, познакомитесь со шрифтами (моя любимая тема) и многим другим! Самое важное — это осознать, что вы можете сразу приступить к творчеству и попробовать силы в дизайне!

Руководство преследует четыре основные цели.

Цель первая

Я хочу, чтобы вы чувствовали себя комфортно в процессе создания любого дизайна. Вы либо уже имеете представление о том, как вам лучше всего работать, либо находитесь в поисках. Давайте приведем ваш творческий процесс в порядок и упростим его, чтобы он напоминал точную науку и вы смогли действовать еще эффективнее.

Цель вторая

Я хочу, чтобы вы узнали о лучших методах. Для этого необходимо понимать общие термины, которые постоянно используются в мире графического дизайна: что они зна-

чат, почему важны и как их использовать. Обращайтесь к ним, пока окончательно не освоитесь.

Цель третья

Я хочу объяснить вам, как на самом деле работает визуальная иерархия и создается макет дизайна: от композиции, баланса и потока до пространства, цвета и шрифтов — мы погрузимся в каждую деталь, чтобы дать вам основу для создания настоящих шедевров.

Цель четвертая

Я хочу познакомить вас с инструментами, необходимыми для быстрого и комфортного старта — от Canva до Adobe Illustrator! Я собираюсь рассказать вам о том, что облегчит ваш путь в графическом дизайне. Люди часто говорят мне, что Illustrator или любая другая программа Adobe кажется им жутко сложной для освоения, и они правы. Вы можете потратить всю жизнь на их изучение, но все равно продолжите узнавать что-то новое. Я учусь ВСЕ ВРЕМЯ. Но это не должно останавливать вас от того, чтобы просто НАЧАТЬ. Бонусное руководство предназначено для того, чтобы вы преодолели препятствие подобного рода и, наконец, ПРИСТУПИЛИ к дизайну! У вас все получится.

Разработайте план

Вы любите планировать? По своей природе я явно не отношусь к планировщикам. Мне свойственно

бросаться в бой и сразу начинать работать, что, на мой взгляд, одновременно и хорошо, и плохо. Поэтому иногда я стараюсь замедлиться и составить план. Это может потребовать разных хитростей в зависимости от проекта. Я расскажу вам о некоторых шагах, которые я предпринимала в прошлом, чтобы организовать творческий процесс и добиться поставленных целей.

Мы поговорим о вдохновении — о том, где его искать, как использовать наиболее эффективно и отсеивать все ненужное.

Но сначала мы обсудим авторское право. Оно есть, и дизайнерам необходимо знать и понимать, что это такое и как избежать его нарушений. На мой взгляд, если вы черпаете вдохновение на каком-то ресурсе, самое главное — УВЕРЕННОСТЬ в том, что вы создаете действительно оригинальную работу. Если вы обращаетесь к стоковым иллюстрациям, вам необходимо ознакомиться с условиями и определить, как именно они связаны с вашим проектом. Важно также учесть, что клиент собирается делать с изображениями в будущем. Логотипы, например, всегда должны быть вашего собственного дизайна, чтобы их всегда можно было защитить торговой маркой, если клиент того захочет.

Суть авторского права такова: если вы сомневаетесь... — СПРОСИТЕ. Я неоднократно спрашивала разре-

шения на использование того или иного ресурса или просила разъяснить условия, часто называемые в английском TOU (Terms of Use). Я знаю одну очень успешную художницу, черпающую вдохновение в фотографиях моделей, найденных в Интернете. Она ВСЕГДА связывается с владельцем/моделью и выясняет, как получить соответствующее разрешение на использование снимка.

Ладно, теперь перейдем к самому интересному!

Хочу сразу оговориться, что каждый найдет для себя что-то свое, и я прошу вас обратить внимание на то, как развивается ваше дизайнерское чутье и какие методы подходят вам больше всего. Запоминайте то, что помогает вам в работе, и развивайте. Входящая в комплект рабочая тетрадь предназначена для того, чтобы дать вам отправную точку и возможность выбора.

ОСНОВНЫЕ ТЕРМИНЫ ГРАФИЧЕСКОГО ДИЗАЙНА

Обрез

Немного дополнительного пространства...

Обрез — это полиграфический термин, обозначающий край листа, который будет обрезан. В графическом дизайне обрез относится к иллюстрации или цвету фона, выходящим за границы области. Его необходимо учитывать, чтобы предотвратить обрезку важных элементов.



СМУК

Для печати...

СМУК — цветовой режим, использующийся при разработке дизайна для печати. Четыре цвета, обозначенные таким образом, — голубой (циан), пурпурный (маджента), желтый и черный (ключевой, или Key color) — наиболее широко применяются в печати. Их можно комбинировать для получения большинства других цветов.



RGB

Для веб-разработок...

Не путать с RBG (судья Верховного суда США Рут Бейдер Гинзберг). RGB означает Red Green Blue (красный, зеленый, синий); это цветовой режим, популярный при разработке цифровых приложений. Три цвета в сочетании друг с другом создают любой оттенок в видимом спектре.



Выравнивание

Как все расположено...

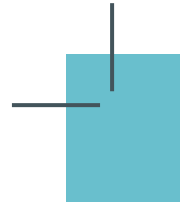
Выравнивание отвечает за то, как различные элементы дизайна выстраиваются в линию, обычно по отношению к странице или другим объектам. В типографике выравнивание — это то, как текст располагается относительно колонки, вкладки или страницы. Оно представляет собой важный аспект любого дизайн-проекта.

По
линии

Метки обреза

Где обрезать...

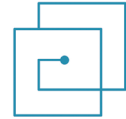
Также известные как ограничительные метки, они указывают принтеру, где следует обрезать бумагу. Они необходимы при разработке дизайна для печати и значительно упрощают передачу информации о том, что вы хотите получить от конкретного принтера.



Иерархия

Где искать...

Это один из пяти основных принципов дизайна типографики. Иерархия обеспечивает структуру и направление. По сути, это порядок элементов, на которые обращает внимание зритель при взгляде на изображение. Вы наверняка уже видели ее в действии практически во всем, что попадалось вам на глаза. Иерархия делает текст более понятным и легким для восприятия.



Пиксель

Из них все состоит...

Пиксель — наименьшая базовая единица программируемого цвета в компьютере, а все цифровые изображения состоят из большого количества отдельных пикселей. Считайте их крошечными квадратиками, формирующими картинку.



PPI & DPI

Как они соотносятся...

Это две величины, определяющие разрешение изображения. PPI означает пиксели на дюйм, а DPI — точки на дюйм. Они обозначают количество пикселей или точек, которые можно расположить в линию на одном линейном дюйме. PPI используется для описания разрешения цифрового изображения, а DPI — для описания количества чернильных точек на дюйм в печатном изображении.

Стандарт:
Печать: 300 DPI \\
Веб-дизайн: 72 PPI

Растр

Это именно то, что подразумевается...

Растр — это изображение, состоящее из определенного количества пикселей. Каждый пиксель имеет свой цвет, оттенок, насыщенность и прозрачность и помогает сформировать картинку. В отличие от векторных, растровые изображения теряют качество и становятся размытыми при изменении размера, поскольку состоят из пикселей.



Вектор

Бесконечность — не предел!..

Вектор — графическое изображение, созданное с помощью математических уравнений. Они определяются в терминах двумерных точек, соединенных линиями и кривыми. Это означает, что вектор можно изменить или масштабировать до любого размера без потери качества или размытия. Они считаются наиболее полезными и универсальными изображениями.



Белое или негативное пространство

Дайте дизайну возможность дышать...

Белое пространство, или подложка, на самом деле не обязательно должно быть белым. Оно может обладать любым цветом, любым рисунком или текстурой, а также располагаться между различными элементами. Оно очень важно для создания успешного макета. Считайте, что белое пространство дает визуальную передышку, как некая дизайнерская медитация.



Форматы файлов:

AI

Adobe Illustrator

Это родной формат файлов Illustrator, и я всегда сохраняю исходные файлы в нем, чтобы иметь их под рукой для будущих правок и т. д.



PDF

Portable Document Format

Используйте его, когда вам нужно сохранить файлы, которые нельзя отредактировать, но которые, тем не менее, должны быть легко доступны для печати. Сегодня почти у каждого на компьютере есть версия Adobe Reader или другой программы, способной читать PDF-файлы. Однако вы можете сохранить PDF-файл в Illustrator, чтобы его могли видеть другие пользователи, при этом **сохранив возможность редактирования через Illustrator** в качестве векторного файла.



EPS

Encapsulated PostScript

Файлы EPS полезны тем, что практически все приложения для верстки, обработки текстов и графики принимают их. Данный формат сохраняет многие графические элементы Adobe Illustrator, а это, в свою очередь, значит, что файлы EPS можно открывать и редактировать точно так же, как файлы Illustrator.



SVG

Scalable Vector Graphics

SVG идеально подходит для сохранения векторных изображений (геометрически сложных, основанных на точках, линиях, кривых, многоугольниках и т. д.). Преимущество формата — потенциально меньший размер файлов по сравнению с их растрованными аналогами (jpg, png, gif).



ГЛАВА ТРЕТЬЯ

ЧЕТЫРЕ ГЛАВНЫХ ПРИНЦИПА С.Р.А.Р.

Всякий раз, когда я слышу «не судите книгу по ее обложке», я думаю про себя, что в этом, по сути, и заключается моя работа. Когда речь заходит о графическом дизайне, все определенно судят книгу по обложке. Значит, наша задача — правильная коммуникация. Донести свою мысль до читателя с помощью дизайна — главная цель, а насколько хорошо ваш дизайн передает идею — вопрос, который вы всегда должны себе задавать.

Когда в следующий раз вы заметите рекламу, вывеску или упаковку, спросите себя, какую идею она пытается транслировать. Помните ли вы случай, когда выбирали товар, основываясь на том, как он выглядел? Возможно, такое происходит с вами постоянно, чаще всего мы даже не задумываемся о чем-то подобном.

САЛЮТ ЛЕТУ!

Размер заголовка должен привлекать внимание в первую очередь, за ним следует дата, а затем информация о ценах.

Эту способность можно свести к четырем основным принципам, являющимся ключом к раскрытию ваших дизайнерских способностей. Их легко запомнить в виде простой аббревиатуры CRAP. Да-да, вы не ослышались (прим. переводчика — на английском crap значит «дрянь»). Контраст, повторение, выравнивание и близость. С их помощью вы научитесь отличать «дрянь» от шедевров графического дизайна.



Контраст

Принцип контраста — супермощная концепция, позволяющая дизайнеру направлять внимание зрителя, создавая иерархию. Проще говоря, контраст определяет, куда зритель посмотрит в первую очередь, во вторую и так далее. Используя такие элементы, как размер, форма, цвет, направление и т. д., вы можете настроить дизайн так, чтобы он эффективно передавал вашу мысль.

При использовании контраста важно помнить, что предполагаемые

различия должны быть очевидными. Небольшие расхождения не дадут понять, что один элемент важнее другого. В то же время слишком большой контраст может создать хаотичный дизайн, который запутает зрителя. Как и во многих других вещах в жизни, главное — соблюсти меру.

Вот несколько примеров дизайна, когда контраст применяется для создания иерархии.

НАША КОМАНДА
ЛИДЕРЫ КОМПАНИИ

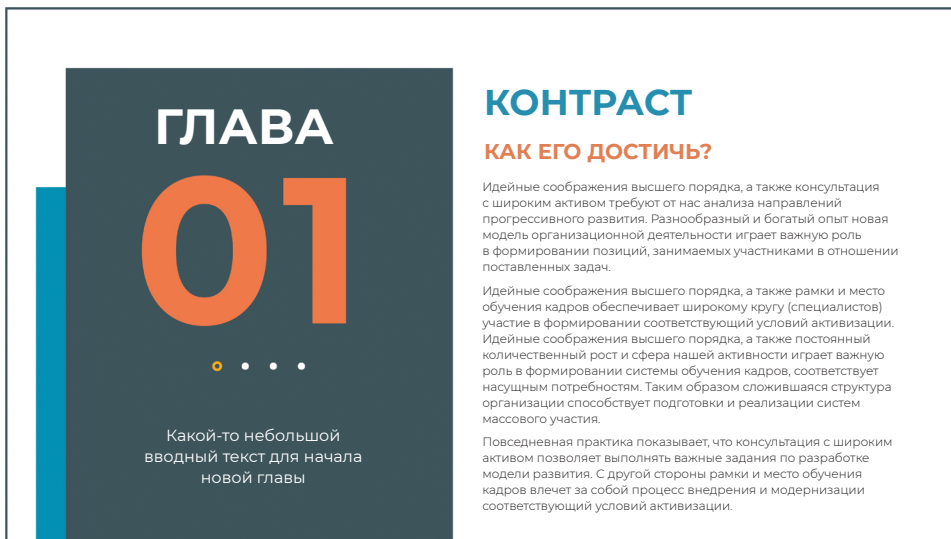
Ценности лидеров нашей компании заключаются в постоянном стремлении к инновациям, уважении к каждому сотруднику и созданию партнерской атмосферы. Мы ценим честность и открытость в коммуникациях, способствуя тем самым доверию внутри команды. Наша миссия — принести пользу клиентам и обществу, что достигается через принципиальный подход к устойчивому развитию и социальной ответственности.

Имя 1
Должность
Информация о различных направлениях и специфике работы сотрудника

Имя 2
Должность
Информация о различных направлениях и специфике работы сотрудника

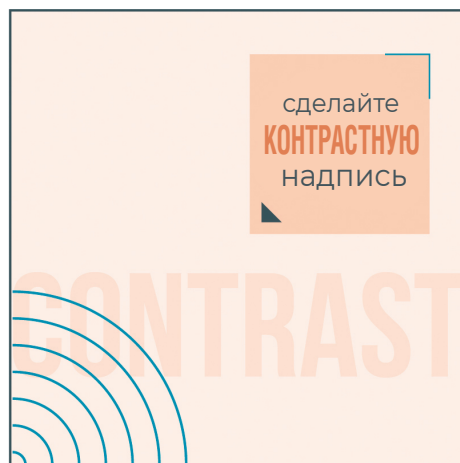
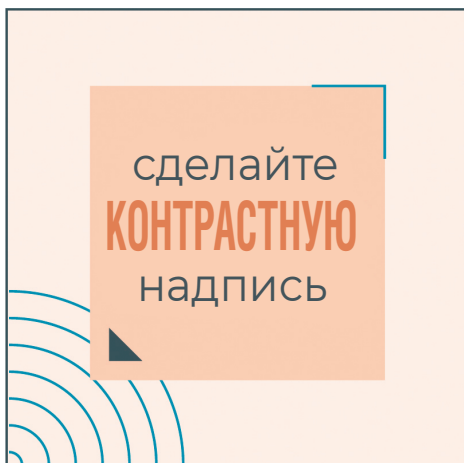
Имя 3
Должность
Информация о различных направлениях и специфике работы сотрудника

▲ Можно усилить контраст и разделить секции, обеспечив разные цвета фона.



▲ Здесь мы видим визуальный контраст в простой, но привлекательной форме.

Контраст можно подчеркнуть за счет правильного использования пространства. Расположение элементов дизайна сильно меняет внешний вид изображения. ▼



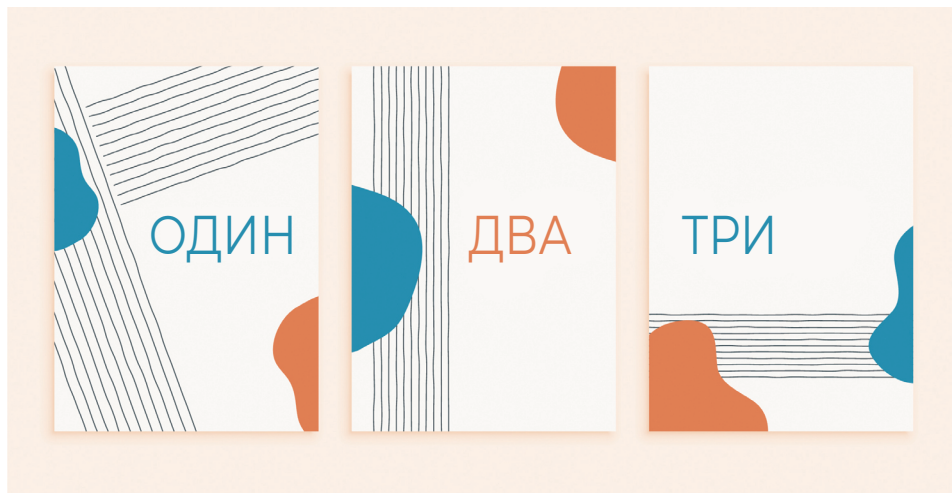
Повторение

Принцип повторения не требует никаких дополнительных объяснений. Повторяйте, повторяйте, повторяйте! Определите образ, стиль и ощущение, создаваемое вашим дизайном, и повторяйте элементы на протяжении всей работы, чтобы поддержать ее единство и согласованность.

Цель контраста — сформировать различия, способствующие иерархии элементов, а цель повторения — объединить их. Повторяющиеся объекты могут включать в себя цветовую палитру, формы, узоры, линии, шрифты, границы и т. д.

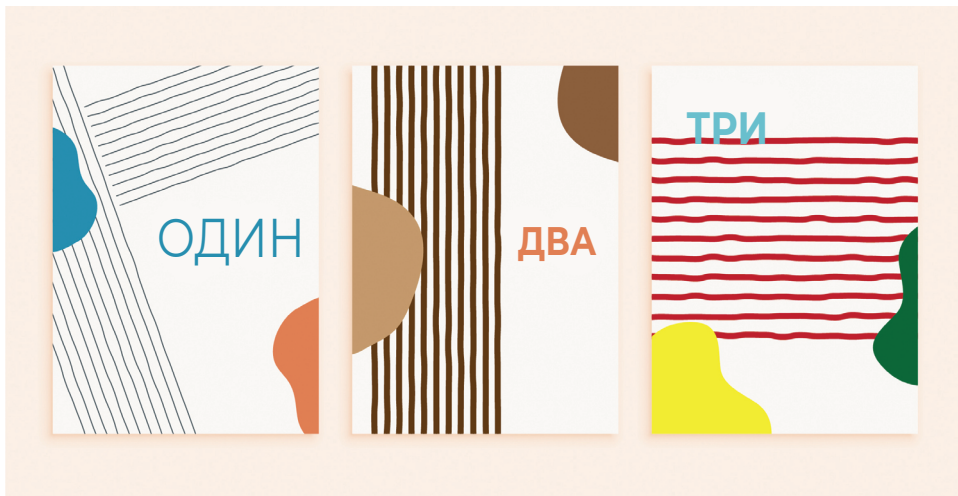
Повторение наиболее важно, когда проект состоит из нескольких страниц, как, например, книга, брошюра или презентация. Следуя данному принципу, вы сможете с легкостью добиться целостного внешнего образа.

Это не означает, что плакат, приглашение или другой одностраничный дизайн не нуждаются в повторении. Его использование в таких случаях поможет зрителю мгновенно сгруппировать связанные между собой элементы, и в то же время визуально выделит другие, например кнопки и заголовки.



▲ Вот пример повторения одних и тех же цветовой палитры и шрифта на нескольких страницах для формирования фирменного стиля.

Здесь тот же дизайн с тремя разными шрифтами и разной цветовой палитрой на каждой странице, что приводит к хаотичному визуальному ряду, который не вписывается в общую концепцию. ▼



Выравнивание

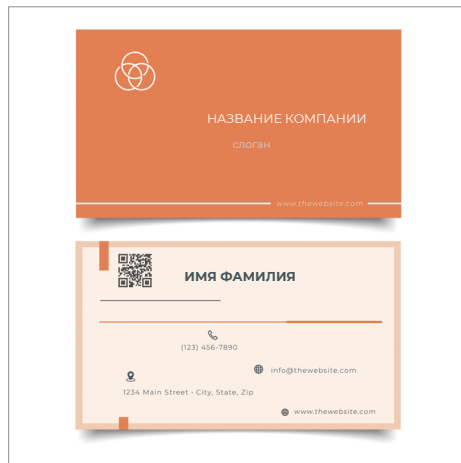
Принцип выравнивания кажется предельно простым, но, чтобы ваш дизайн выглядел эффектно, необходимо применять его правильно. Он заключается в том, что элементы не должны выглядеть так, будто парят в космическом пространстве. Каждый из них обязан быть к чему-то «привязан».

Представьте себе невидимые линии, соединяющие все объекты. К счастью, сегодня в любой дизайнерской программе есть специальные инструменты выравнивания, облегчающие данный этап работы.

Существует четыре основных типа выравнивания текста. Пожалуй, са-

мым распространенным является использование левого края. В качестве альтернативы можно также взять правый край объекта для выравнивания. Еще один вариант — выравнивание по центру, и, наконец, выравнивание по ширине, или «принудительное». Давайте рассмотрим каждый из них и их применение в графическом дизайне немного подробнее.

Сравните два дизайна визиток, одинаковых по цветовой гамме, шрифту и стилю, но с разным выравниванием. Оно помогает избежать хаоса и структурировать информацию на макете.



Выравнивание по левому краю

Этот тип выравнивания чаще всего используется при оформлении больших объемов текста, например в книгах или брошюрах, а также в рекламе и т. д. Оно считается наиболее удобным для чтения. Важно отметить, что если у вас есть подзаголовки абзаца, выровненного по левому краю, то его также следует выравнивать по левому краю (как показано ниже).

Это пример выравнивания по левому краю от начала и до конца страницы. Второй пример выше показывает, как будет выглядеть дизайн, если заголовки будут выровнены по центру, а основной текст — по левому краю. Единственный случай, когда центрирование заголовка с выровненным по левому краю текстом уместно, — когда между заголовком и основным текстом есть значительное пространство (как показано справа).