

Фил Кливер

**ЧЕМУ ВАС
НЕ НАУЧАТ
В ДИЗАЙН-ШКОЛЕ**

Москва, 2017

УДК 76
ББК 85.15
К49

Перевод с английского О. Перфильева

Кливер, Ф.

К49 Чему вас не научат в дизайн-школе / Ф. Кливер ; [пер. с англ. О. Перфильева]. – М. : T8RUGRAM / РИПОЛ классик, 2017. – 224 с. : ил.

ISBN 978-5-519-61152-7

Профессор Фил Кливер – лауреат многочисленных премий и дизайнер со своим взглядом на мир, за его плечами тридцатилетний творческий опыт. Кливер руководит всемирно известным дизайнерским агентством и находит время, чтобы читать лекции в Школе искусства и дизайна Мидлсекского университета.

Основываясь на своём опыте преподавания, Фил Кливер объясняет будущим профессионалам, как грамотно создать портфолио, успешно пройти собеседование и встать на первую ступеньку карьеры в дизайн-индустрии.

Автор рассказывает о дизайне в деталях: от простых компьютерных навыков до секретов веб-дизайна. Эта увлекательная и полезная книга погружает читателя в творческий мир графического дизайна.

УДК 76
ББК 85.15
BIC AGZ
BISAC ART030000

Настоящий перевод книги «Чему вас не научат в дизайн-школе», опубликованной на английском языке в 2014 году, был осуществлен при содействии The ILEX Press Limited.

© T8RUGRAM, оформление, 2017
© The ILEX Press 2014
© Перевод. Перфильев О. В., 2015
© ООО Группа Компаний
«РИПОЛ классик», 2017

ISBN 978-5-519-61152-7

**Во всяком деле
следует предвидеть,
как оно
заканчивается.**
Жан де Лафонтен

Содержание

1. Открываем дверь

- 13** Ваше резюме
- 16** Ваше портфолио
- 19** Выбор работ
- 21** Выбор формата
- 25** Портфолио в виде pdf-файла
- 26** Как пройти через двери
- 28** Электронные и бумажные письма
- 29** Как важно быть настойчивым
- 31** Способы открыть двери

2. Собеседования

- 35** Что брать и что показывать
- 39** Познакомьтесь с работами дизайнерской компании
- 41** Что надеть
- 43** Подготовка к собеседованию
- 45** Собеседование
- 48** Сами задавайте вопросы
- 51** Как запомниться
- 54** Стажировка

3. Правила игры

- 58** Модульные сетки
- 61** Типографика
- 64** Фундаментальные правила типографики
- 69** Как важен правильный размер
- 71** Как важны карандаш и бумага
- 75** Искусство профессиональных презентаций
- 77** Системы подбора цветов

4. Хороший дизайн на практике

- 83** Чёрно-белый дизайн логотипа
- 84** Управление временем
- 86** Работа в сложных обстоятельствах
- 89** Как выполнять несколько заданий одновременно
- 91** Как важно проверять свою работу
- 94** Что делать, когда вам впервые дали фотографии?

5. Отношения в мире дизайна

- 99** Как важно быть в курсе происходящего в индустрии дизайна
- 101** Опыт важнее оценок
- 103** Дизайн для дизайнеров
- 105** Как объяснять визуальные идеи людям, не обладающим образным мышлением
- 107** Как оправдывать ожидания заказчика

6. Компьютерные навыки

- 117** Пакетная обработка изображений
- 119** Как создать таблицу стилей
- 120** Как создать шаблоны в InDesign
- 121** Как обращаться с крупными объёмами текста и большими файлами изображений
- 123** Как вставлять лигатуры
- 124** Разные типы файлов для разных задач
- 126** CMYK, RGB и чем они различаются
- 128** Какую программу использовать
- 130** Насколько можно увеличить изображение с высоким разрешением?
- 131** Сохранение, форматирование и метки pdf-файлов
- 132** Когда следует ретушировать фотографии
- 133** Масштабирование изображений

7. Печатная продукция

- 137** Как определить технические характеристики печати
- 138** Как создать образец для печати
- 139** Как создать файл для печати
- 140** Разрешение и масштаб
- 141** Что такое высокое разрешение для печати?
- 143** Как пользоваться каталогами, содержащими образцы цветов
- 145** Различные печатные пробы, и как их проверять

8. Навыки веб-дизайна

- 149** Особенности веб-дизайна
- 151** Дизайн для Интернета
- 153** Как мыслить в пикселях
- 155** Шрифты в веб-дизайне
- 159** Каркасное моделирование
- 161** SEO и alt-теги

Заваривайте побольше чая (даже если вам не хочется). Это прекрасный способ познакомиться с коллегами и идеальный повод взглянуть поверх их плеча и поспрашивать, чем они занимаются и над какими проектами работают.
Джули Вейр

- 163** Концепция прогрессивного улучшения
- 165** Отзывчивый дизайн
- 167** Сила аналитики
- 168** Названия файлов
- 171** Как удалять фон из графики
- 172** Правильное разрешение для веб-графики

9. Работа со сторонними специалистами

- 177** Как работать с иллюстраторами
- 180** Как работать с фотографами
- 182** Как ставить задачу творческим работникам
- 185** Как давать задание печатникам и общаться с ними
- 187** Как важно поддерживать отношения

10. Деловые навыки

- 191** Основы деловых навыков
- 193** Как составить предложение (заявку)
- 199** Как выставлять счета
- 202** Этикет электронной переписки
- 203** Систематизация и хранение документов
- 204** Как продавать себя и свои идеи
- 207** Как общаться с заказчиками

11. Для справки

- 213** Термины и определения
- 218** Благодарности
- 220** Кто этот парень?
- 221** Указатель
- 222** Об авторе

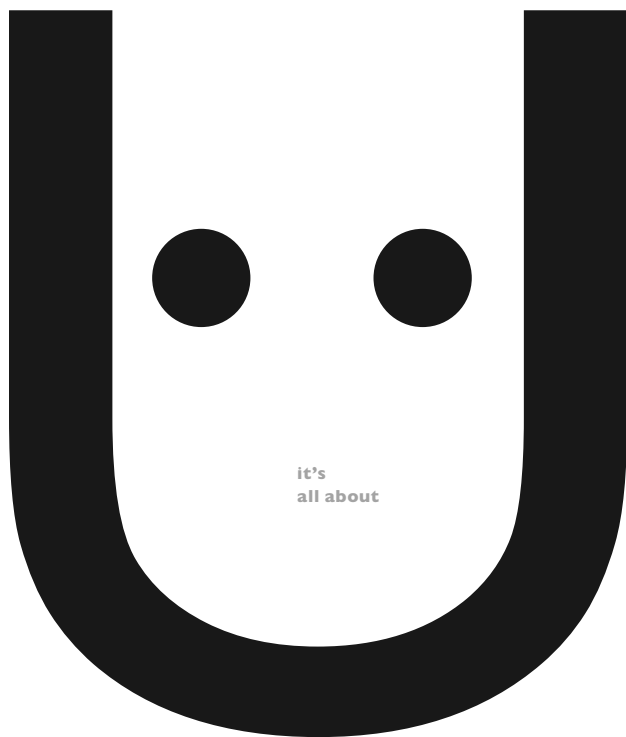
Эта книга посвящена
двум людям с одинако-
выми инициалами: А. Ф.

Прежде всего,
дизайнеру, который
открыл мне двери в
волшебный мир
типографики и ящик
Пандоры и которому я
очень многим обязан, —
Энтони Фрошаугу.

А также Алану Флетчеру,
который всегда находил
время для всего. Мы
заставляли друг друга
улыбаться. Он дал мне
первый шанс отличиться
в игре.

А
Посвящается
Е

It's all about U — это все о вас



Я не даю никаких правил, поскольку никаких правил нет, а если бы они и были, то мне бы только и хотелось их нарушать.

Введение

Получить первую работу и встать на первую карьерную ступеньку в дизайн-индустрии — это совсем не легкая задача. Работать в студии — далеко не то же самое, что учиться в колледже или школе; эта книга призвана помочь вам преодолеть один из самых трудных этапов в жизни и дать инструментарий, необходимый для успешного применения на практике полученных знаний.

Каждый год на рынок труда приходят десятки тысяч бывших студентов, обучавшихся дизайну и рекламе, и поэтому сейчас намного важнее, чем когда-либо раньше, заранее обеспечить себя всем необходимым для успеха.

Когда я заканчивал художественную школу, словосочетание «графический дизайн» только начинало становиться синонимом коммерческого изобразительного искусства и еще не вошло в широкое употребление. Никто не знал, что это такое, и я даже старался не говорить людям, что занимаюсь «графическим дизайном», иначе мне пришлось бы долго объяснять суть дела, а в те времена это было слишком сложно. В наши же дни графика и графический дизайн настолько распространены повсюду, во всех средствах массовой информации, что этот термин стал понятным практически каждому.

Всю свою жизнь я был индивидуалистом, настроенным против традиций, и мной руководило собственное сердце, а не голова. Поэтому мне кажется, что я не совсем подходящий автор для этой книги. Я не даю никаких правил, поскольку никаких правил нет, а если бы они и были, то мне бы только и хотелось их нарушать.

Между тем у меня за плечами есть определенный багаж — опыт работы с величайшими и самыми влиятельными мастерами в области графического дизайна. На протяжении более чем трех десятилетий мне довелось выполнять получавшие награды задания, руководить своим собственным дизайнерским агентством, работать в разных странах мира, а в последнее время я еще и преподаю творческие дисциплины.

Правила игры — хорошее описание того, как преуспеть в сфере дизайна, а также как выполнять работу качественно и со всей ответственностью, какую мы взяли на себя как дизайнеры.

Ян Шталь фон
Гольштейн

Постарайтесь воспринимать мир графического дизайна как игру, а в игру нельзя играть, если не знать, в чем она заключается. Первым делом нужно включиться в графическую игру. Данная книга познакомит вас с опорными пунктами и потенциальными ловушками на пути к успешной карьере в области графического дизайна.

В наши дни предполагается, что дизайнеры должны быть не только дизайнерами, но и руководителями проектов, продавцами, специалистами по работе с клиентами, наборщиками, художниками и оформителями. Они должны не только составлять спецификации для печати, но и принимать участие в допечатной подготовке продукции.

Графический дизайн сейчас охватывает то, что ранее было делом нескольких профессий. Например, раньше только подготовка специалистов по типографскому набору занимала несколько лет. Сейчас же шрифтами, в основном, тоже занимается графический дизайнер, и это один из навыков, которым вам придется овладевать. Графический дизайн немислим без шрифта, зачастую подбор и применение шрифта составляют половину всего объема работы, и для дизайнера это умение — почти то же самое, что умение дышать. По мере развития технологий границы между профессиями все более стираются.

Эта книга должна провести вас через все стадии процесса, от окончания учебного заведения и первого визита в студию до того времени, как вас станут считать ценным сотрудником. Она одновременно полезный справочник и мост, переброшенный от обучения к успешной карьере.

Держите ее под рукой; в первый год она поможет вам быстрее освоиться в реальном профессиональном мире, станет вашим советником и сборником полезных сведений, а также, надеюсь, вашей палочкой-выручалочкой в трудные моменты, когда вам будет казаться, что все идет не так, как надо.