

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?

Вы — кладезь информации, здравого смысла и умной тактики.

Розанна Бянкини

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

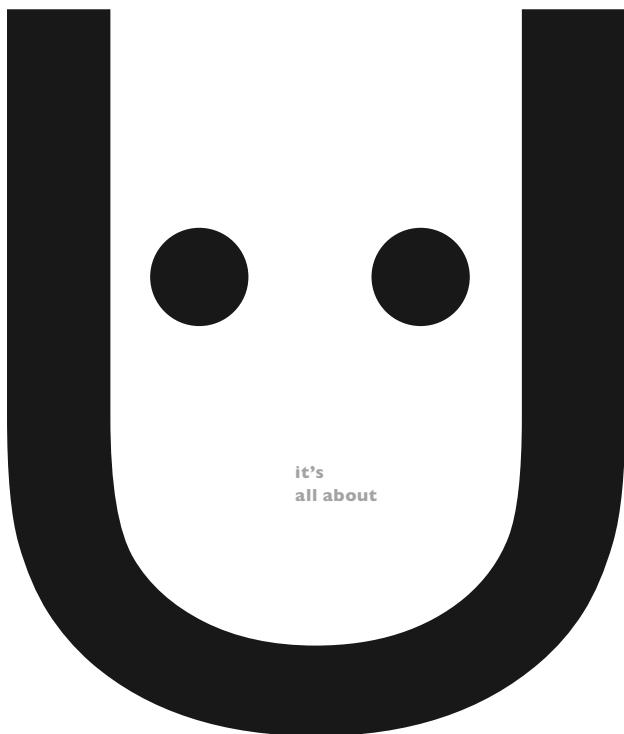
Эта книга посвящена
двум людям с одинако-
выми инициалами: А. F.

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

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

Посвящается

A large, bold, black graphic consisting of two letters: 'A' positioned above 'F'. The 'A' is oriented diagonally upwards from the bottom-left to the top-right. The 'F' is a standard vertical rectangular shape positioned directly below the 'A'. The entire graphic is rendered in a solid black color against a white background.



It's all about U – ΕΤΟ ΒΕΛΟΒΑΣ

Введение

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

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 немыслим 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 развитий 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.