

Введение

Об авторе

Каждый, кто берет в руки новую книгу, знакомится с ней по-своему. Один начинает с начала, внимательно изучает содержание, а затем переходит к интересующему его разделу, другой открывает книгу наугад и перелистывает ее, рассматривая иллюстрации, а третий сразу заглядывает в конец. Что касается книг, посвященных дизайну и компьютерной графике, лично я всегда просматриваю раздел “Об авторе”. Мне интересно, кто за человек написал книгу, кто он по профессии, каким опытом обладает. По этой информации можно многое узнать о книге, еще не читая ее.

Я родился 16 февраля 1974 года в Харькове, имею высшее экономическое образование. В области дизайна, полиграфии и цифровых технологий работаю в общей сложности более десяти лет. С 1999 по 2002 год преподавал компьютерную графику в нескольких харьковских вузах. Кроме того, в рамках проекта “Eddi” мной был подготовлен дистанционный интерактивный учебный курс “Компьютерная графика в Adobe Photoshop 6”, состоящий из 17 занятий, каждое из которых включает в себя теоретический материал и практические уроки, снабженные пояснительными комментариями и видеорядом.

За период с 1998 по 2003 год написал семь книг, посвященных особенностям работы с различными пакетами компьютерной графики и верстки, которые вышли в издательстве “Фолио”.

С ноября 2001 года являюсь директором и совладельцем салона оперативной полиграфии “МетаПринт” в Харькове. С 2004 года активно сотрудничаю с московским журналом Publish, в котором опубликовал более десяти статей о дизайне и оперативной полиграфии.

В сентябре 2004 года по приглашению компании “Коника-Минолта” на выставке “Полиграфия-2004” в Киеве в рамках программы конференции провел мастер-класс “Организация и развитие бизнеса оперативной полиграфии. Мастер-класс Георгия Кнабе”.

После проведения мастер-класса мне предложили подготовить бизнес-проект рекламно-полиграфического центра, специализирующегося на предоставлении полного комплекса услуг по производству рекламной и презентационной продукции. В результате реализации данного проекта в феврале 2005 года была открыта компания “Абрикос”, директором которой автор является в настоящее время.

Зачем написана эта книга

Каждый день миллионы людей во всем мире занимаются дизайном: иллюстрируют книги, создают рекламные плакаты и упаковку, оформляют газеты и журналы, разрабатывают Web-сайты и мультимедийные энциклопедии, планируют

интерьер помещений и многое-многое другое. Практически нет ни одной области человеческой деятельности, в которой в той или иной степени не присутствовал бы дизайн, будь то создание оригинала-макета периодического издания, разработка кузова автомобиля или конструирование бытовой техники.

Широкое распространение компьютеров сделало профессию дизайнера одной из самых популярных в мире. То, что еще десять лет назад было уделом узких специалистов, сейчас стало доступно практически каждому, у кого есть компьютер и соответствующее программное обеспечение. Существует множество специализированных пакетов компьютерной графики, названия которых хорошо знакомы каждому дизайнеру: Photoshop, CorelDRAW, Illustrator, PageMaker, QuarkXPress и др. Однако каждый из них представляет собой всего лишь инструмент для реализации творческих замыслов художника или дизайнера, такой же, как палитра или кисти, поэтому знания самих программ недостаточно для того, чтобы стать настоящим дизайнером. Необходимо не только знать, *как* сделать что-либо на компьютере, но и иметь представление о том, *что* именно следует сделать.

Всех дизайнеров можно условно разделить на две основные категории — “художников” и “компьютерщиков”. Первые приходят в компьютерный дизайн после многолетнего обучения в художественном училище или институте. Они имеют за плечами солидный опыт работы в качестве “традиционных” художников или оформителей. Преподавая компьютерную графику и дизайн, я не раз встречался с преподавателями, выпускниками или учащимися учебных заведений, специализирующихся на подготовке профессиональных художников. Таким людям гораздо легче представить себе законченное произведение и нарисовать его с помощью карандаша или красок на листе бумаги, чем освоить новые возможности, предоставляемые современными графическими пакетами. Проблемы, связанные с необходимостью изучения нескольких достаточно сложных современных приложений, зачастую становятся для “традиционных” художников непреодолимым барьером, значительно ограничивающим их возможности как по реализации своих замыслов, так и по востребованности на рынке.

Представители второй категории дизайнеров, как правило, не имеют художественного образования, зато достаточно уверенно обращаются с компьютером: могут быстро освоить новую программу, легко ориентируются в интерфейсе, но самое главное — им нравится творить, и они совершенствуют свое мастерство методом проб и ошибок. Следует сказать, что десять лет назад я сам именно так начинал свою дизайнерскую карьеру, поэтому проблемы дизайнеров-“компьютерщиков” знакомы мне не понаслышке.

Таким образом, чтобы быть настоящим профессионалом в области дизайна, необходимо, с одной стороны, знать классические основы художественной грамоты, а с другой — владеть компьютерными программами и особенностями технологического процесса тиражирования печатной продукции и подготовки электронных документов. Если учесть скорость, с которой обновляются программные средства, повышается производительность компьютеров, возникают и совершенствуются технологии допечатной подготовки, печати, хранения и передачи данных, то становится понятно, почему катастрофически не хватает грамотных специалистов, способных совместить все необходимые качества.

У меня довольно давно возникла идея написания книги, посвященной дизайну. Книжки, в которой систематизированно излагались бы как основы дизайна, так и специфика подготовки макетов для полиграфии и публикации документов в электронном виде. Книжки, которая долгие годы могла бы служить ориентиром и путеводителем в нелегкой, но очень интересной работе дизайнера. Книжки, которая дала бы ясные ответы на многочисленные вопросы, позволив выиграть драгоценное время.

Несмотря на обилие книг, посвященных тем или иным пакетам компьютерной графики, в них, как правило, описываются сами программы, причем с выходом новой версии представленная информация быстро утрачивает свою актуальность.

Вот почему в этой книге не будет подробных описаний программ, предназначенных для работы с компьютерной графикой. Не имеет значения, чем пользуется дизайнер — CorelDRAW или Adobe Illustrator, Photoshop или Paint Shop Pro. Не важно, на какой платформе он работает — Mac или PC. В любом случае в этой книге он найдет ответ на самый главный вопрос: что нужно делать, чтобы его работы были профессиональными и пользовались успехом.

Материалом для этой книги послужил не только мой собственный практический опыт, но и знания многих дизайнеров, полиграфистов и Web-мастеров, с которыми я поддерживал и поддерживаю тесные взаимоотношения. Отдельно следует сказать о заказчиках, без которых вся работа дизайнера теряет смысл. Именно эти люди определяют ценность нашей работы, и не прислушиваться к их мнению — значит пренебрегать собственными интересами.

Существует несколько очень хороших книг, посвященных Web-дизайну, но это лишь одна из областей дизайна. Книжки, которая могла бы объединить в себе всю необходимую информацию, до сих пор не было. Теперь такая книга есть. Именно ее Вы держите в руках.

Для кого написана эта книга

Эта книга предназначена для тех людей, чья деятельность так или иначе связана с дизайном. Во-первых, это люди, профессионально занимающиеся разработкой макетов печатных или электронных изданий, которые смогут расширить свой кругозор, получить ответы на часто возникающие вопросы, научиться новым приемам и получить представление об основах дизайна с художественной точки зрения. Как правило, эта категория читателей хорошо владеет пакетами компьютерной графики, но испытывает недостаток художественного образования.

Во-вторых, это те, кто только пробуют себя в области дизайна и компьютерной графики.

В-третьих, те, кто уже имеют художественное образование и хотят быстрее перейти к современным цифровым технологиям, область применения которых стремительно расширяется.

И наконец, эта книга может быть полезна руководителям дизайн-студий и инвесторам подобных организаций. Благодаря ей они смогут лучше понять специфику производственного процесса и организации эффективной работы своих сотрудников.

Следует сказать, что, начиная заниматься дизайном, я не имел художественного образования, поэтому приходилось учиться на собственных ошибках. То, на что у меня ушли годы, с помощью этой книги вы сможете освоить за несколько месяцев.

Благодарности

Книгу, подобную этой, очень трудно написать в одиночку. Это не просто описание той или иной программы. Это концептуальная, во многом исследовательская работа, обобщение опыта, собранного по крупицам из огромного количества источников. Хотелось бы выразить благодарность всем, кто помогал мне в ее написании, редактировании и подготовке к печати: редакторам, корректорам и дизайнерам, но прежде всего — моим родителям, без поддержки которых я ничего не смог бы добиться.

От издательства “Диалектика”

Вы, читатель этой книги, и есть главный ее критик. Мы ценим ваше мнение и хотим знать, что было сделано нами правильно, что можно было сделать лучше и что еще вы хотели бы увидеть изданным нами. Нам интересны любые ваши замечания в наш адрес.

Мы ждем ваших комментариев и надеемся на них. Вы можете прислать нам бумажное или электронное письмо либо просто посетить наш Web-сервер и оставить свои замечания там. Одним словом, любым удобным для вас способом дайте нам знать, нравится ли вам эта книга, а также выскажите свое мнение о том, как сделать наши книги более интересными для вас.

Отправляя письмо или сообщение, не забудьте указать название книги и ее авторов, а также свой обратный адрес. Мы внимательно ознакомимся с вашим мнением и обязательно учтем его при отборе и подготовке к изданию новых книг.

Наши электронные адреса:

E-mail: info@dialektika.com

WWW: <http://www.dialektika.com>

Наши почтовые адреса:

в России: 115419, Москва, а/я 783

в Украине: 03150, Киев, а/я 152