

**УДК 004.921**

**ББК 85.15**

**К93**

**К93 Курушин В. Д.**

Графический дизайн и реклама. – М.: ДМК Пресс, 2016. – 272 с.: ил. (Самостоятельно).

**ISBN 978-5-97060-346-8**

Книга рассказывает обо всем, что необходимо знать начинающему дизайнеру, решившему попробовать свои силы в сфере информационной технологии.

Основное внимание уделяется тому, как проектировать и создавать визуальные сообщения, распространяемые с помощью современных средств массовой информации: газет, журналов, рекламных изданий, компьютерных сетей и т.д. Рассматривается применение различных видов прикладной, деловой, чертежной и оформительской графики, описаны приемы верстки текста и обработки фотографий, предназначенных для печати и электронных средств масс-медиа. Отдельный раздел посвящен дизайну и психологии восприятия печатной рекламы. Подробно рассказано, что такое информационная дизайн-технология, и описаны особенности работы в этой сфере. На примере использования популярных дизайнерских программ рассматриваются операции сканирования, масштабирования, трансформирования, копирования, дублирования, редактирования, компоновки, импорта, экспорта, записи и печати компьютерной графики. Показано, как с помощью электронных мастеров популярных компьютерных программ производится электронное макетирование печатной продукции, презентаций и Web-страниц.

В качестве иллюстраций использованы материалы из периодической печати, информационных и рекламных изданий, а также авторские и ученические работы.

Книга рассчитана на широкий круг читателей.

Все права защищены. Любая часть этой книги не может быть воспроизведена в какой бы то ни было форме и какими бы то ни было средствами без письменного разрешения владельца авторских прав.

Материал, изложенный в данной книге, многократно проверен. Но, поскольку вероятность технических ошибок все равно остается, издательство не может гарантировать абсолютную точность и правильность приводимых сведений. В связи с этим издательство не несет ответственности за возможный ущерб любого вида, связанный с применением содержащихся здесь сведений.

Все торговые знаки, упомянутые в настоящем издании, зарегистрированы. Случайное неправильное использование или пропуск торгового знака или названия его законного владельца не должно рассматриваться как нарушение прав собственности.

ISBN 978-5-97060-346-8

© Курушин В. Д.

© ДМК Пресс, 2016

# Содержание

<b>От автора .....</b>	<b>6</b>
Принятые обозначения .....	8
<b>ЧАСТЬ I ▼</b>	
<b>Графический дизайн: искусство и наука .....</b>	<b>9</b>
<b>Глава 1 ▼</b>	
<b>Дизайнер «проектирует» информацию .....</b>	<b>10</b>
Искусство визуальных сообщений .....	10
Дизайн начинается с макета .....	13
Макетирование печатной продукции .....	19
Газета на экране .....	43
Язык графического дизайна .....	46
<b>Глава 2 ▼</b>	
<b>Графика .....</b>	<b>47</b>
Многоликая графика .....	47
Графические материалы для дизайнера .....	48
И рисунки, и чертежи... ..	49
Прикладная графика в примерах .....	52
Графика оформляет и украшает .....	60
Деловая графика .....	65
Графика компьютерная... ..	86
<b>Глава 3 ▼</b>	
<b>Фотографика .....</b>	<b>87</b>
Формула фотографии .....	87
Что нужно для фотографии .....	90
Необычная фотография .....	92
<b>Глава 4 ▼</b>	
<b>Типографика .....</b>	<b>95</b>
В мире шрифта .....	95
Дизайнер работает с текстом .....	101

Типометрия .....	103
Верстка текста .....	107

## Глава 5 ▼

<b>Рекламный дизайн</b> .....	113
Знакомьтесь – печатная реклама .....	113
Какой должна быть печатная реклама? .....	114
Средства композиции .....	118
Компоновка рекламы .....	119
«Игра» со шрифтом .....	124
Цвет в рекламе .....	128
Модульность печатной рекламы .....	131
Печатная реклама и психология .....	131

## ЧАСТЬ II ▼

<b>Информационная дизайн-технология</b> .....	137
---	-----

## Глава 6 ▼

<b>Компьютерная графика</b> .....	138
Новые времена, новые технологии .....	138
Два вида компьютерной графики .....	140
Растровая графика: биты и пиксели .....	142
Векторная графика: линии и фигуры .....	144
Плоская графика? – Нет, объемная! .....	148

## Глава 7 ▼

<b>Техническое и программное оснащение</b> .....	151
Компьютерная техника для дизайнера .....	151
Что нужно дизайнеру для работы? .....	155
Дизайнерские программы на любой вкус .....	162

## Глава 8 ▼

<b>Средства и методы дизайн-технологии</b> .....	175
Рабочее место дизайнера-графика .....	175
«Электронный этюдник» .....	
программ растровой графики .....	178
Обработка растровых изображений .....	188
Стилизация цифровых фотографий .....	193
Компьютерная готовальня векторно-ориентированных программ .....	207
Редактирование и компоновка объектов-примитивов .....	214
Как сохранить изображение? .....	220
Подготовка к сканированию .....	223

Импорт и экспорт графических изображений .....	226
Печать компьютерной графики .....	229
<b>Глава 9 ▼</b>	
<b>Электронные мастера популярных компьютерных программ .....</b>	<b>233</b>
Универсальный инструмент для Microsoft Office 2000 .....	233
За дело берутся электронные мастера .....	239
Электронный мастер рисует диаграммы .....	239
Подготовка картографического материала .....	243
Мастер Web-страниц работает над дизайном Всемирной паутины .....	247
Мастер автосодержания создает электронные слайды .....	253
<b>Заключение .....</b>	<b>265</b>
<b>Список использованных иллюстраций .....</b>	<b>266</b>
<b>Предметный указатель .....</b>	<b>267</b>