

УДК 77.02:004.92
ББК 85.16с515
Г54

Вон Гличка

Г54 Векторная графика для дизайнеров / пер. с англ. М. А. Райтмана. – М.: ДМК Пресс, 2020. – 272 с.: ил.

ISBN 978-5-97060-882-1

Даже если дизайнер в совершенстве владеет техническими приемами работы с компьютерной графикой, нужны продуманная концепция и чувство стиля, чтобы грамотно воплотить творческий замысел. Вон Гличка, признанный специалист в области дизайна, делится секретами мастерства, рассказывая о методах подготовки качественных векторных изображений. Прочитав книгу, вы научитесь удобно настраивать рабочую среду, создавать изящные кривые и точные опорные точки, раскрашивать изображения и добавлять детали, использовать разнообразные эффекты. Советы автора изложены в легкой доступной манере; он не дает жестких правил, предоставляя читателю широкую свободу выбора способов работы.

Издание предназначено для тех, кто уже знаком с базовыми функциями и инструментами векторных графических редакторов и хочет расширить диапазон своих навыков.

Книга проиллюстрирована многочисленными примерами. Файлы изображений доступны для скачивания.

УДК 77.02:004.92
ББК 85.16с515

Authorized translation from the English language edition, entitled VECTOR BASIC TRAINING: A SYSTEMATIC CREATIVE PROCESS FOR BUILDING PRECISION VECTOR ARTWORK, 2nd Edition by VON GLITSCHKA, published by Pearson Education, Inc, publishing as New Riders, Copyright © 2016

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 владельцев авторских прав.

ISBN (англ.) 978-0-134-17673-4
ISBN (рус.) 978-5-97060-882-1

© 2016 by Glitschka Studios
© Оформление, издание, перевод, ДМК Пресс, 2020

Оглавление



Предисловие от издательства	12
-----------------------------------	----

Предисловие.....	13
------------------	----

Введение	14
----------------	----

ГЛАВА 1. Кривые Безье: краткая история....19

Страх математики	20
Математика классная!	20
Кто придумал кривые Безье?	21
Семейное древо векторов.....	21
Что такое кривая Безье?	24
Когда применяют кривые Безье.....	25
Прекрасная ирония.....	26

ДИЗАЙНЕРСКАЯ ПРАКТИКА: за векторной завесой..... 27

ГЛАВА 2. Ваше творческое оружие33

Непростые отношения	34
Ключевые инструменты для построения векторов	35
Двенадцать апостолов дизайна.....	35
Плагин VectorScribe.....	41
Настройка рабочей среды	44
Установки, предпочитаемые мной	44
Комбинации клавиш и операции.....	46
Перестаньте заново изобретать колесо.....	50
Создайте новый профиль документа	50
Задайте стили графики для построения изображений	52
Включите «быстрые» направляющие для построения.....	53
Установите структуру слоев для построения изображений ...	54

ДИЗАЙНЕРСКАЯ ПРАКТИКА: разбор проектов..... 56

Сеньор Череп.....	56
Творческий монстр	59

ГЛАВА 3. Аналоговые методы в цифровую эпоху.....63

Не цепляйтесь за инструменты.....	64
Мне платят за рисование	65
Концепции и идеи	66
Аналоговые инструменты.....	67

Утерянное искусство создания миниатюр.....	67
Чем больше, тем лучше.....	70
Исключение из правила.....	70
Дорабатывайте свой рисунок.....	71
Создайте более качественную дорожную карту.....	73
Туда-сюда.....	76
Систематизированный и творческий.....	80

ДИЗАЙНЕРСКАЯ ПРАКТИКА: важная ерунда.....	85
--	-----------

ГЛАВА 4. Дошли до точки..... 93

О наилучшем положении точки.....	94
Хорошие опорная точка и контур.....	94
Плохие опорная точка и контур.....	95
Ужасные опорная точка и контур.....	96
Внимательный взгляд.....	98
Векторный черный список.....	98
Хороший пример.....	100
Слава Богу, что есть команда $\otimes + Z / \otimes + Z$	103

ДИЗАЙНЕРСКАЯ ПРАКТИКА:

скелеты векторных изображений.....	104
---	------------

ГЛАВА 5. Анализ фигур..... 109

Метод часов.....	110
Тренируйте ум.....	112
Применение МЧ.....	115
Подробнее о вращении циферблата часов.....	118
Построение сложных фигур.....	119
Наилучшее положение точки.....	122
Расставим точки!.....	122
Сочетание МЧ и НПТ.....	124
Инь и Янь опорных точек.....	126
Разберем векторного монстра.....	129
Постоянные улучшения.....	134

ДИЗАЙНЕРСКАЯ ПРАКТИКА: замечаем часы.....	135
--	------------

ГЛАВА 6. Способы построения векторов... 139

Способ «Точка за точкой».....	141
По одной точке за раз.....	141
Тщательно отмеряйте расстояние.....	146
Способ «Построение фигур».....	148



Когда и какой способ применять	151
Расходные фигуры	154
Плагин VectorScribe	156
Удалите лишние точки.....	156
«Умное» удаление.....	157
Из многих построенное	159
Разделение иллюстрации на части	159
Симметрия – ваш друг.....	162
Эффективный творческий процесс	168
ДИЗАЙНЕРСКАЯ ПРАКТИКА: быстро и легко.....	169

ГЛАВА 7. Подходящий стиль..... 173

Хамелеоны дизайна.....	174
Стиль «линейная иллюстрация»	176
Сегментированный стиль.....	180
Стиль племенных татуировок	184
Стиль «графика»	187

ДИЗАЙНЕРСКАЯ ПРАКТИКА:

используйте, а то пропадут.....	193
--	------------

ГЛАВА 8. Сам себе художник..... 195

Эффект свежего взгляда	196
Ваш внутренний художник	199
Избегайте визуального напряжения	201
Признайте присутствие визуального напряжения.....	202
Творить в полную силу	206

ДИЗАЙНЕРСКАЯ ПРАКТИКА: поторопитесь	207
--	------------

ГЛАВА 9. Основы раскрашивания и прорисовки деталей..... 215

Как свет влияет на цвет	216
Источник чистого белого света	216
Источник теплого или холодного света.....	216
Использование семейства оттенков	217
Иерархия цвета и деталей.....	217
Как упростить процесс раскрашивания	218
Построение освещения и теней.....	220
Затенение черным цветом	220
Затенение с помощью семейств оттенков	220
Освещение с помощью белого цвета.....	221
Использование семейств оттенков для освещения.....	221
Сравнение использования других цветов	222
Использование наложения градиента и режимов наложения	223
Как добиться захватывающего результата.....	223
Глубокие тени и блики.....	227
Глубокие тени	227
Блики.....	227
Добавление бликов с помощью радиальных	

градиентов и слоев	229
Упорядоченный хаос	229
Внешнее и внутреннее свечение, а также эффект размытия по Гауссу	232
Применение внутреннего свечения	232
Применение внешнего свечения	232
Применение размытия по Гауссу	233
Неограниченные возможности для творчества	234
ДИЗАЙНЕРСКАЯ ПРАКТИКА: применение эффектов для добавления деталей к иллюстрации	235

ГЛАВА 10. Полезные творческие привычки 241

Папки для зарисовок	243
Слои – ваши друзья	246
Как не оказаться в подвале	253
Сочетание методов построения с наложением слоев	254
Цвета и названия файлов	258
Типичная папка проекта	260
Последнее, но не менее важное	262
ДИЗАЙНЕРСКАЯ ПРАКТИКА: первая десятка	263

Предметный указатель 273

