

Конспект  
**09** к  
уроку  
перевод  
в вектр

СКЕЛЕТЫ — ЭТО СХЕМЫ, ИЛИ ЛИНЕЙ-  
НОЕ ИЗОБРАЖЕНИЕ БУКВ ИЛИ СЛОВ  
БЕЗ СТИЛЕВЫХ ОСОБЕННОСТЕЙ

ПРОВЕРЯЙТЕ СКЕЛЕТЫ НА СООТВЕТ-  
СТВИЕ КОНЦЕПЦИЯМ ТОЖЕ

ЧЕМ МЕНЬШЕ ТОЧЕК НА КОНТУРЕ,  
ТЕМ ОН РОВНЕЕ

СТАВЬТЕ ТОЧКИ НА ЭКСТРЕМУМАХ

## **Проверьте это на этапе отрисовки логотипа из эскиза в вектор:**

- все круглые элементы должны вылезать за верхние и нижние линии
- вверх — тонко, вниз — толсто
- скругления букв должны быть толще прямых линий
- все горизонтальные элементы, если они должны быть такой же толщины как вертикальные, надо всегда чуть сужать, тк горизонтальные элементы всегда кажутся толще (при равных размерах)
- добавьте компенсаторы на острые углы
- внутрибуквенное пространство должно быть примерно одинаковое на глаз (если это не противоречит концепту)
- межбуквенное пространство

**СПРОСИТЕ У КЛИЕНТА ЗАРАНЕЕ,  
КАКИЕ ФОРМАТЫ ВЕКТОРНЫХ  
ЛОГОТИПОВ ЕМУ ПОНАДОБЯТСЯ  
ДЛЯ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ В ДИДЖИТАЛ  
И ПРИ ПЕЧАТИ**

соответствия идей концепциям!  
[@borboris\\_design](#)