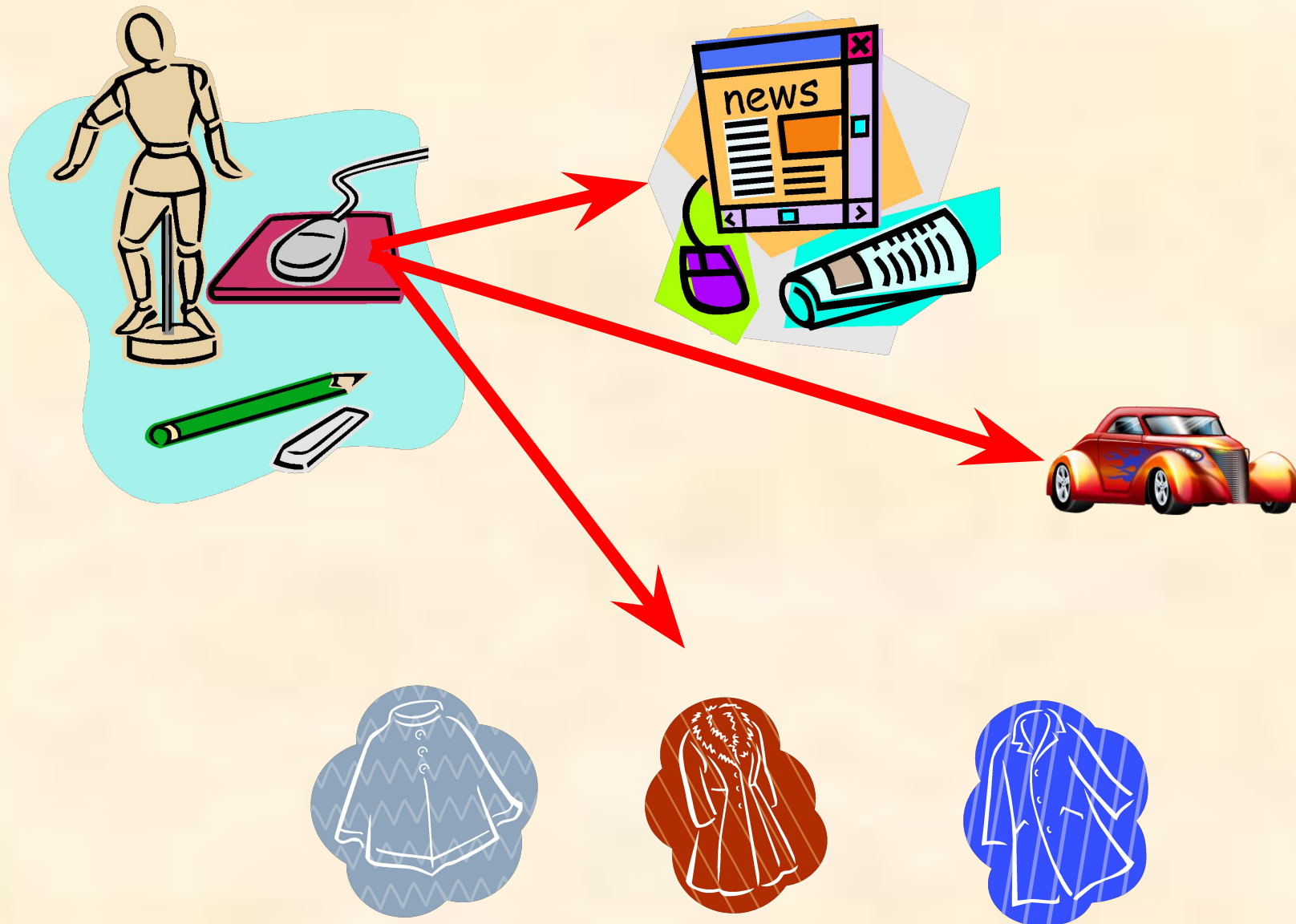




Основы дизайна

Дизайн-художественное проектирование



Функции веб-дизайна

проектирование структуры веб-ресурса в соответствии стандартам [W3C](#), что обеспечивает доступность содержания для

1. людей с ограниченными физическими возможностями
2. пользователей портативных устройств,
3. [кроссплатформенность](#) ресурса.
4. интернет-маркетинг
5. [поисковая оптимизация](#)



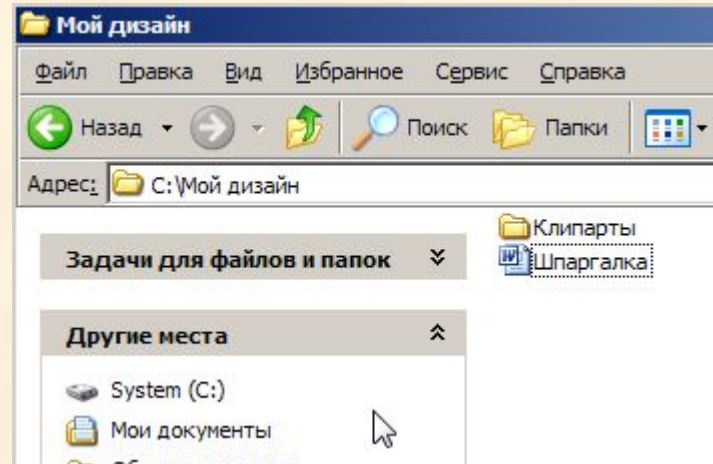
Алгоритм создания дизайна

1. Шпаргалка
2. клипарт
3. дизайн на бумаге
4. цветовая гамма
5. подготовка изображений
6. тактика рисования дизайна



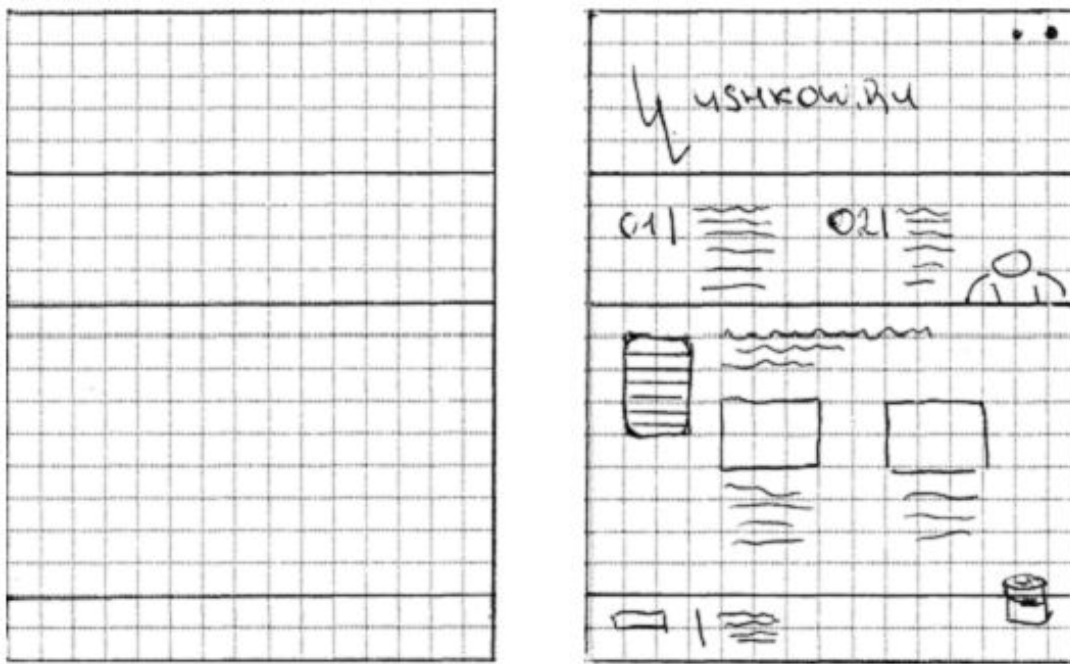
Шпаргалка

1. **Название проекта** ИЛИ его доменное ИМЯ. (Например: «Сообщество e-коммерсантов», www.e-commers.ru.)
2. **Что Я буду рисовать.** (Например: сайт.)
3. **Тематика Дизайна.** (Например: информационный сайт.)
4. **Для КОГО Я рисую Дизайн.** (Здесь говорится о потенциальном зрителе: например: люди, требующие чёткой информации, без всяческих авторских «юмористических заморочек».)
5. **Основная задача Дизайна.** (Например: предоставлять посетителю информацию в наиболее удобном для него виде. То есть это минимум графики, но чтобы всё оформлено было со вкусом.)



Дизайн на бумаге

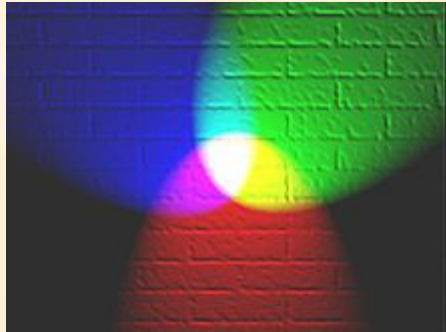
Структура(схема) оформления, и сам дизайн



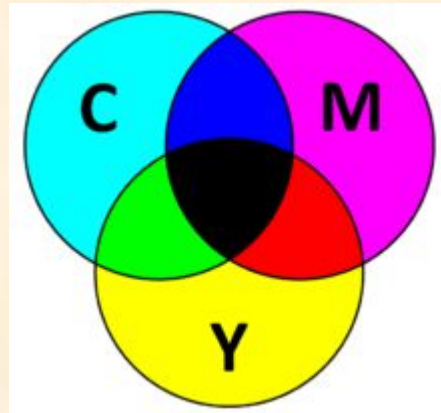
Очень многие практики (не только веб-дизайнеры, но и музыканты, и ещё много разных людей, обладающих творческой деятельностью) утверждают: что **сначала должен создаваться план работы, а уже потом этот план должен обрисовываться...**

Цветовые модели в дизайне

Цветовая модель RGB












Цветовая модель CMYK



RGB • CMYK • CMYK • XYZ • CMYK • XYZ •
HSV • CMYK • XYZ • HSV (HSB) • HSL •
CMYK • XYZ • HSV (HSB) • HSL • RYB • CMYK
• XYZ • HSV (HSB) • HSL • RYB • LAB • CMYK
• XYZ • HSV (HSB) • HSL • RYB • LAB • PMS •
CMYK • XYZ • HSV (HSB) • HSL • RYB • LAB •

«Как корабль назовёшь – так он и поплывёт»
 «Как дизайн окрасишь – так о нём и отзовутся»?..

Любой цвет вызывает у человека те или иные эмоции. Эмоции могут различаться на уровне отдельных взятых оттенков, но вот сочетания нескольких оттенков и их тональный рисунок практически у всех людей рождают приблизительно одинаковые ощущения

Цвет	Восприятие
Оранжевый 	Даёт оптимистический тонус, вызывает прилив жизненных сил, вызывает активность, умиротворяет.
Зелёный 	Смягчает, снимает остроту, расслабляет.
Красный 	Настраивает на решительность, призывает к действиям, даёт сексуальный заряд.
Жёлтый 	Уравновешивает эмоции, настраивает на коммуникабельность, успокаивает душевное волнение.
Белый 	Не несёт неприятных ощущений, помогает сконцентрироваться на тексте.
Чёрный 	Вызывает замкнутость, меланхолию, уныние; позволяет сконцентрироваться на тексте.
Фиолетовый 	Помогает сосредоточиться и углубиться в себя, стимулирует работу мозга.
Розовый 	Делает человека более ласковым и внимательным.
Синий 	Позволяет сконцентрировать внимание на тексте.

Цветовая гамма Вашего проекта

Используйте скромную, но очень много значащую формулу успеха.


В любом оформлении можно использовать лишь 2-3 цвета.

Оттенков – сколь угодно! А вот цветов должно быть не более трёх! Причём, они все в обязательном порядке должны сочетаться между собой.

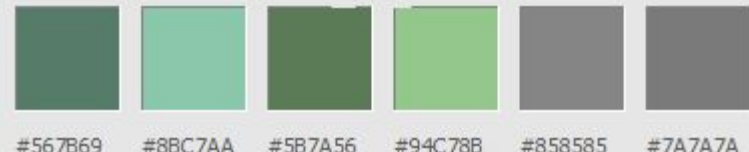
ColorMatch 5K

С помощью этого замечательного скрипта Вы можете выбрать идеальную для Вас цветовую гамму, которая будет предоставлена чуть ниже в шести вариантах.

Подвигайте бегунками, чтобы получить нужный вариант:

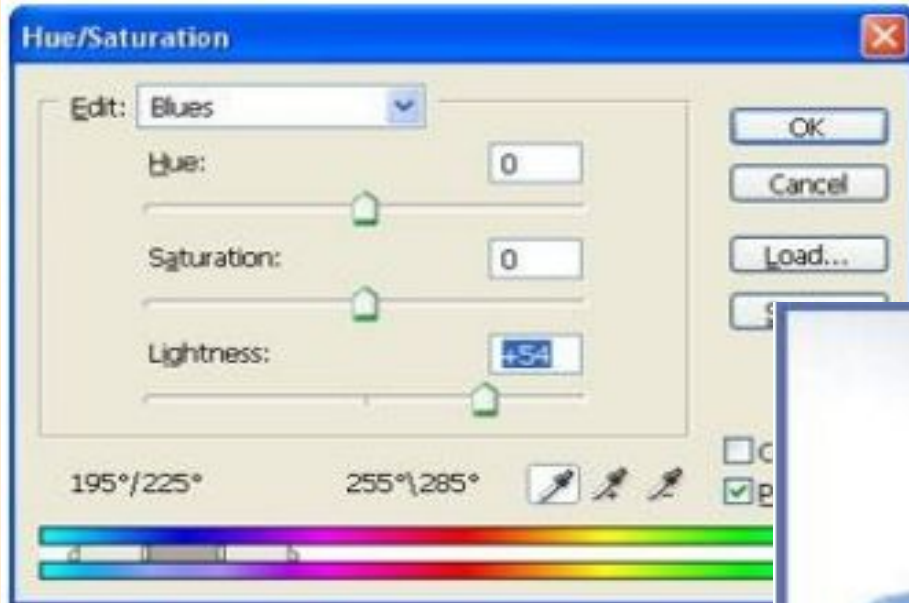


The interface shows three horizontal sliders for red, green, and blue. Each slider has a white handle and a vertical tick mark. To the right of the sliders is a large square color swatch that changes based on the slider positions.



#567B69 #8BC7AA #5B7A56 #94C78B #858585 #7A7A7A

Подготовка изображений



Можно использовать готовые Cliparts, но лучше свои оригинальные изображения

Специальная тактика рисования дизайна или Формула успеха

Этап #1. Создание холста. (Не рисовать же по воздуху, верно?..)

Для отрисовки сайта, логотипа, да и вообще чего угодно, размеры холста должны быть не менее чем **1024x1280** пикселей. Ну а для обложки книги или диска, они должны быть не меньше **3100x2100**, так как качество здесь играет архиважную роль!

Этап #2. Создание структуры (При помощи линейки и направляющих переносят все макеты дизайна в тех пропорциях, в каких они есть на бумаге.)

Этап #3. Наложение основной графики (создание основания всего дизайна- фоны, градиенты, логотипы)

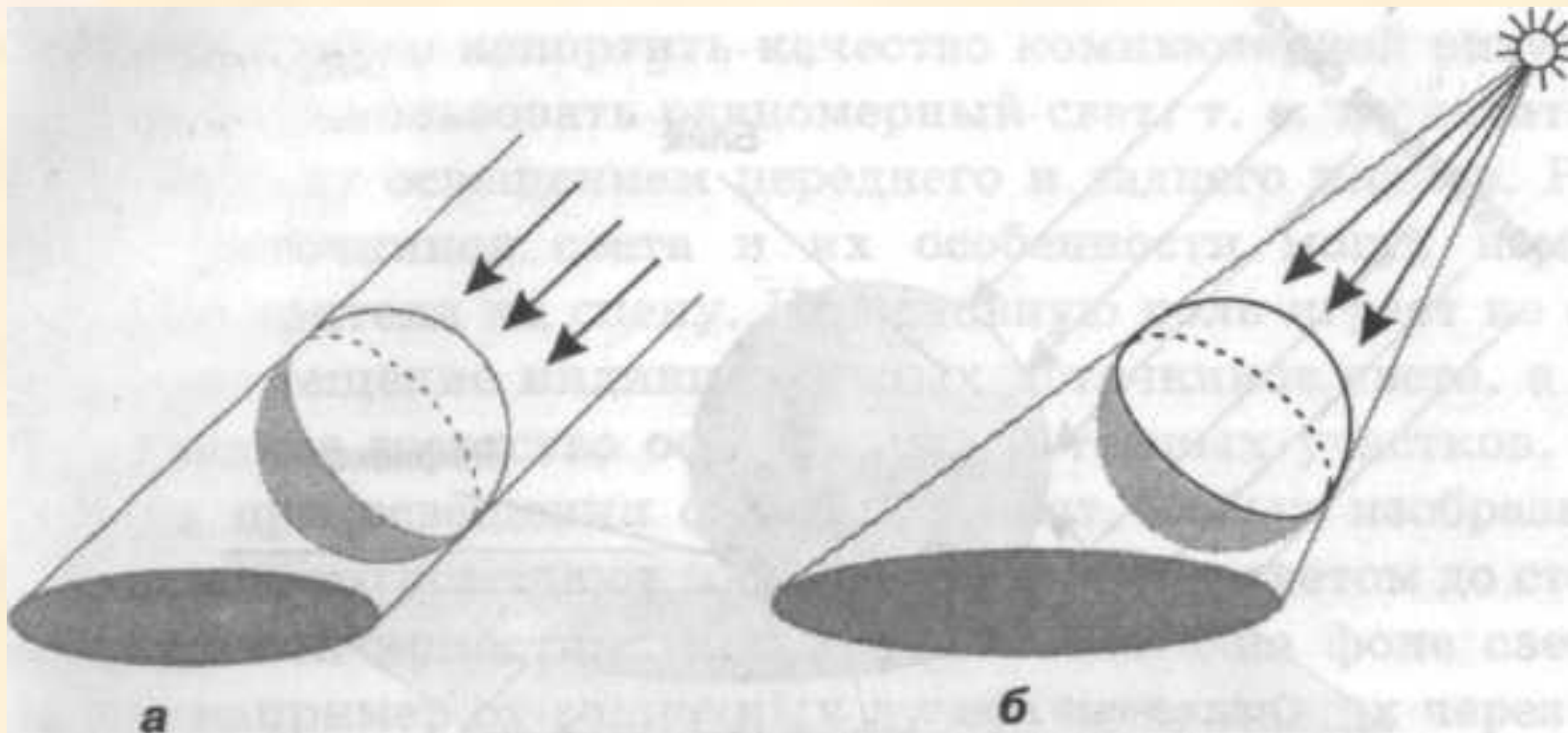
Этап #4. Обрисовка дизайна (добавление главных элементов оформления: дизайн, меню навигации, и тому подобное).

Этап #5. Важные мелочи. Заключительный этап в создании дизайна- добавление важных и весомых мелочей. Это как аксессуар-небольшой, привлекающий внимание, и придающий больший вкус всему оформлению. Аксессуары весьма важны в веб-дизайне.



Освещение в дизайне

Освещение — распределение света в предметном пространстве по величине, направлению и характеру светового потока



При **солнечном освещении** принимается, что лучи света параллельны (рис. а), при **центральной** лучи света исходят из одной точки (рис. б).

Элементы светотени

