ВЕБ-ДИЗАЙН ДЛЯ НЕДИЗАЙНЕРОВ

Трэйси Осборн



КРАТКОЕ ОГЛАВЛЕНИЕ

21
29
123
165
169

ОГЛАВЛЕНИЕ

ОБ АВТОРЕ	7
БЛАГОДАРНОСТИ	15
ПРЕДИСЛОВИЕ	16
введение	18
ΓΛΑΒΑ 1	
Если из всех глав выбирать одну, то лучше эту	21
ВНЕШНИЙ ВИД — НИЧТО, ФУНКЦИОНАЛ — ВСЁ	21
Хорош ли дизайн? Измеряйте	23
Показывайте свой дизайн — и пусть оценивают!	23
ГОТОВЫЕ РЕШЕНИЯ ПО УЛУЧШЕНИЮ ДИЗАЙНА	24
Избавляйтесь от беспорядка в дизайне —	
улучшайте внешний вид	24
raba 2	
Теория и принципы веб-дизайна	29
РАЗДЕЛ 2.1	31
CETKA	31
ГОТОВЫЕ РЕШЕНИЯ	34
Сетки в программах для создания мокапов	34
Сетки для веб-дизайна	36
живой пример	38
РАЗДЕЛ 2.2	40
ЦВЕТ	40
ГОТОВЫЕ РЕШЕНИЯ	47
Ограничьте цветовую схему	47
Используйте цвет для акцентирования	48
Не забывайте про контраст	48
Находите палитры на специальных сайтах	49
живой пример	52

РАЗДЕЛ 2.3	55
гипографика	55
ОСНОВЫ ТИПОГРАФИКИ	56
Категории шрифтов	56
Межстрочный интервал и высота строки	58
Кернинг и межбуквенный интервал	59
ПРИНЦИПЫ ТИПОГРАФИКИ	60
Используйте в дизайне не более двух гарнитур	60
Избегайте выравнивания по ширине или по центру	61
Выравнивание по центру может вызывать	
сложности	62
Длина строки	63
ГОТОВЫЕ РЕШЕНИЯ	63
Бесплатные ресурсы для выбора шрифтов	63
Сайты с отобранными шрифтами	65
живой пример	67
РАЗДЕЛ 2.4	68
БЕЛОЕ ПРОСТРАНСТВО	68
БАЗОВЫЕ ТЕЗИСЫ О БЕЛОМ ПРОСТРАНСТВЕ	70
Белое пространство улучшает восприятие	70
Белое пространство облегчает чтение	70
Белое пространство усиливает Call-to-action	72
Белое пространство задает изысканный тон	73
НЕМНОГО ТЕОРИИ	74
Интервалы между строк	74
Пространство между элементами	74
Пространство между группами элементов	75
ГОТОВЫЕ РЕШЕНИЯ	76
Удваивайте белое пространство между элементами	76
Убедитесь в оптимальном размере	
межстрочных интервалов	76
ЖИВОЙ ПРИМЕР	76
РАЗДЕЛ 2.5	79
MAKET N NEPAPXNЯ	79
живой пример	84
РАЗДЕЛ 2.6	86
TEKCT	86
живой пример	92
РАЗДЕЛ 2.7	94
ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ ОПЫТ	94
ДО НАЧАЛА ДИЗАЙНА	94

Конкурентный анализ	95
Опросы и интервью	96
В ПРОЦЕССЕ ДИЗАЙНА	96
Вайрфреймы, прототипы	
и юзабилити-тестирование	97
ПОСЛЕ ЗАПУСКА ПРОЕКТА	97
Регулярное юзабилити-тестирование	98
ГОТОВЫЕ РЕШЕНИЯ	98
Помогите пользователю действовать,	
как хотите вы	98
Обращайте внимание на размер сайта	100
Выполняйте юзабилити-тестирование	100
Включайте аналитику	100
живой пример	101
РАЗДЕЛ 2.8	102
ИЗОБРАЖЕНИЯ И ХУДОЖЕСТВЕННЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ	102
ОСНОВЫ	103
Фотографии и иконки не обязательны	104
Лица как мощный инструмент	105
Обращайте внимание на размер файлов	105
Внимательно выбирайте стоковые фотографии	107
Иконки	108
ГОТОВЫЕ РЕШЕНИЯ	109
Сайты стоковых фото	109
Художественное оформление (иконки, графика и иллюстрации)	110
ЖИВОЙ ПРИМЕР	111
РАЗДЕЛ 2.9	113
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ НЮАНСЫ	113
начинайте с простого	113
ОРИЕНТИРУЙТЕСЬ НА «ПРАВИЛО ТРЕТЕЙ»	114
ИЗБЕГАЙТЕ ЧИСТОГО ЧЕРНОГО	116
СВЕТ ДОЛЖЕН ПАДАТЬ СВЕРХУ	117
КОНТРАСТ ПОДЧЕРКИВАЕТ ГЛАВНОЕ	117
меняем фон — изменяем цвет	118
БУДЬТЕ ВНИМАТЕЛЬНЫ ПРИ НАЛОЖЕНИИ ТЕКСТА	.,,
на изображение	119
СОВЕТЫ ПРИ ПРОЕКТИРОВАНИИ ПОРЯДКА	
ДЕЙСТВИЙ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ	120
Memor Sala HONDOODUMIN	1 6m U

ГЛАВА З

Процесс дизайна и выработка профессионального видения	123
РАЗДЕЛ 3.1 ПОИСК ВДОХНОВЕНИЯ	124 124
РАЗДЕЛ 3.2 ПЛАНИРОВАНИЕ	130 130
РАЗДЕЛ 3.3 ПРОТОТИПЫ СОЗДАНИЕ ВАЙРФРЕЙМА МОКАП ВАШЕГО ДИЗАЙНА	137 137 142 147
РАЗДЕЛ 3.4 ПОЛУЧЕНИЕ ОБРАТНОЙ СВЯЗИ ОЦЕНКА ДИЗАЙНА СВЕЖИМ ВЗГЛЯДОМ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО СБОРУ ОБРАТНОЙ СВЯЗИ Демонстрация вашего дизайна друзьям и семье Демонстрация дизайна незнакомым людям	152 152 153 154 159 158
РАЗДЕЛ 3.5 КОД ДИЗАЙНА НЕ СТАРАЙТЕСЬ БЫТЬ ОРИГИНАЛЬНЫМ ИСПОЛЬЗУЙТЕ ФРЕЙМВОРК CSS НЕ ЗАБЫВАЙТЕ: ДИЗАЙН ДОЛЖЕН БЫТЬ ОТЗЫВЧИВЫМ УДЕЛИТЕ ВНИМАНИЕ РАЗМЕРУ САЙТА ИСПОЛЬЗУЙТЕ АНАЛИТИКУ	157 157 158 158 158 160
ГЛАВА 4 Предубеждения	165
TABA 5	
Цополнительные ресурсы	169
KHNLN	169
БЛОГИ И ОНЛАЙН-ЖУРНАЛЫ ОНЛАЙН-КУРСЫ	170 171

ПРИМЕРЫ ДЛЯ ВДОХНОВЕНИЯ	171
РЕСУРСЫ ДЛЯ РАБОТЫ С ЦВЕТОМ	172
РЕСУРСЫ ШРИФТОВ	172
РЕСУРСЫ ИЗОБРАЖЕНИЙ	173
CSS-ФРЕЙМВОРКИ	173
ВЕБ-АНАЛИТИКА	173
СОЗДАНИЕ ВАЙРФРЕЙМОВ	173
СБОР ОБРАТНОЙ СВЯЗИ	174
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	174
ССЫЛКИ	174