#### СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПОСОБИЯ:

№	ДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПОСОБИЯ: ТЕМА. План темы:	страница
1.	История и понятие о веб-дизайне. Определение дизайна, дизайн и промышленная революция. Краткая история графического дизайна. Развитие дизайна интерфейсов. Направления в дизайне. Направления в веб дизайне: UX дизайн, дизайн интерфейсов, motion дизайн, проектирование информационной архитектуры, графический дизайн. Обзор программ веб-дизайнера. Процесс создания веб-проекта.	-
2.	<b>Adobe Illustrator.</b> Примитивы, монтажные области, слои, экспорт, линии, текст, выравнивание, эффекты, маски, группирование, стили, работа с абзацами, создание сложных форм, цвет, градиенты, сетки, настройка документа для веб-проекта. Процесс создания сложного макета.	
3.	<b>Визуальное восприятие.</b> Гештальт психология и принципы целостности восприятия: близость, схожесть, целостность, замкнутость, смежность, общая зона. Теория относительности внутреннего и внешнего в теории близости, равновесие, очертание, форма, движение, выразительность. <b>Тест №1.</b>	
4.	Верстка макета. Модульность, правило якорных объектов, применение модульности и якорных объектов, формат, поля и интерлиньяж, точка, линия и прямоугольник, от геометрии к типографике, модули, страницы. Базовые элементы, заголовок, текст, иллюстрация, элемент управления, ссылка, подпись. Текст без иллюстраций, лента, текст с иллюстрациями, форма текста и порядок чтения, доминирующие и вспомогательные иллюстрации, вертикальные иллюстрации.	
5.	<b>Теория цвета.</b> Цветовые схемы: контрастные, триада, тетрада, аналогия, акцент аналогия. Теория контраста, свойства цветов. Теплые и холодные цвета. Цветовые модели: RGBA, CMYK, HSL — их преимущества и недостатки. <b>Тест №2.</b>	
6.	<b>Типографика.</b> Классификация шрифтов: антиква, гротески, акцидентные, рукописные, готические, старославянские, символьные. Краткая история развития типографики. Выбор шрифта в зависимости от типа проекта и сочетания шрифтов.	
7.	<b>И</b> ллюстрирование. Цели иллюстрирования. Обзор направлений в иллюстрировании и их преимущества. Построение объема, свет, тень, полутень, блик, рефлекс, взаимодействие нескольких объемных объектов, плоские иллюстрации, изометрическая сетка.	
8.	<b>Adobe Photoshop.</b> Основные инструменты в Adobe Photoshop, слои и работа с текстом. Цветовая коррекция изображения, размеры холста и изображения. Вырезание изображения автоматическое и ручное. Постобработка векторного изображения. Вырезание лишних объектов из изображения.	
9.	<b>Проектирование.</b> Проведение исследования. Проектирование опыта взаимодействия, UX стратегия, три типа UX, юзабилити, инструменты для прототипирования и техники прототипирования. Интерактивные прототипы и быстрые наброски. Информационная архитектура. Axure pro и Invision. Эвристики UX и юзабилити, плюсы и минусы эвристик, юзабилити исследование. А/В тестирование и другие методы проверки гипотез, аналитика.	
10.	Подготовка макета для web. Векторная и растровая графика. Типы векторной и растровой графики, технологии сжатия и форматы. Особенности динамического макета, кроссбраузерность и два подхода в создании адаптивности «graceful degradation» и «progressive enhancement». Подготовка графики, допустимая разница макета и готового сайта. Иконочные шрифты. Спрайты. Lossy и Lossless форматы. Тест №3.	
11.	Менеджмент в веб-дизайне. Типы компаний, в которых необходимы веб-дизайнеры. Поиск подрядчика - как вас будут выбирать и по каким параметрам оценивать. Правильное построение работы с Заказчиком. Обзор материалов и сайтов для повышения своей квалификации.	

<sup>© 2013-2016</sup> Центр компьютерного образования «Успех» – курсы дополнительного образования взрослых. Все права защищены.

#### ОПИСАНИЕ ДЕЛОВОЙ ИГРЫ

Все практические задания объединены одним рабочим проектом. Каждый слушатель на время обучения принимается в студию «Успех» на должность веб-дизайнера. Преподаватель будет выполнять роль заказчика и арт-директора на этом проекте.

Студия занимается разработкой и поддержкой веб-приложений и больших сайтов.

Моделируется ситуация: студия получает 5 заказов на разработку 5 сайтов, продающих свой продукт: продажа информации по африканским бизнесам, 2 компании по аутсорсингу, сайт fashion дизайнера, новостной сайт (образцы Сеть/РС1/Каталог курсов/WEB дизайн/Кейсы для занятий).

В процессе обучения слушатели будут решать реальные задачи, с которыми сталкиваются веб-дизайнеры, подготавливая макет своего проекта.

План работы дизайнера при подготовке проекта следующий:

- 1. Материалы для проекта (тема №1 История и понятие о веб-дизайне);
- 2. Минимальная страница для продажи (тема №2 Adobe Illustrator);
- 3. Аккуратная минимальная страница для продажи (тема №3 Визуальное восприятие);
- 4. Посадочная страница (Тема №4 Верстка макета);
- 5. Исправленная посадочная страница (Тема №5 Теория цвета и тема №6 Типографика);
- 7. Иллюстрации для посадочной страницы (Тема №7 Иллюстрирование тема №8 Adobe Photoshop);
- 9 Прототип посадочной страницы (Тема № 9 Проектирование);
- 10 Файлы для верстки (Тема № 10 Подготовка макета для web);
- 11 Законченная посадочная страница (Тема №11 Менеджмент в вебдизайне).

Дипломный проект Вам необходимо предоставить в виде макета своего проекта с материалами для верстки (образцы Сеть/PC1/Каталог курсов/WEB дизайн/Образец дипломного проекта).

### **TEMA №1**

#### История и понятие о веб-дизайне.

- 1. Определение дизайна, дизайн и промышленная революция.
- 2. Краткая история графического дизайна.
- 3. Развитие дизайна интерфейсов.
- 4. Направления в дизайне и веб-дизайне: UX дизайн, дизайн интерфейсов, motion дизайн, проектирование информационной архитектуры, графический дизайн.
- 5. Обзор программ веб-дизайнера.
- 6. Процесс создания веб-проекта.

# ОПРЕДЕЛЕНИЕ ДИЗАЙНА, ДИЗАЙН И ПРОМЫШЛЕННАЯ РЕВОЛЮЦИЯ

#### Википедия

Диза́йн (от англ. design — проектировать, чертить, задумать, а также проект, план, рисунок) — деятельность по проектированию эстетических свойств промышленных изделий («художественное конструирование»), а также результат этой деятельности (например, в таких словосочетаниях, как «дизайн автомобиля»).

Считается, что в более широком смысле дизайн призван не только к художественному конструированию, но должен участвовать в решении более широких социально-технических проблем функционирования производства, потребления, существования людей в предметной среде, путём рационального построения её визуальных и функциональных свойств.

#### Джобс

Для большинства людей дизайн — это внешнее проявление вещи, ее украшение. Для меня это определение крайне далеко от истинного значения дизайна. Он не только о том, как выглядят вещи или какие эмоции они вызывают, но и о том, как они работают.

#### Влад Головач

Дизайн есть прикладное искусство проектирования сущностей с целью выявления этих сущностей и повышения их качества

Современный веб-дизайн сложился из графического дизайна, промышленного дизайна и во многом зависит от развития компьютерных технологий.

#### Дизайн и промышленная революция

Промышленная революция происшедшая в 18-19 веках сильно увеличила объем производства. Возникла потребность тщательно проектировать вещь перед ее массовым производством. Появляется потребность в новой профессии — дизайнер.

#### До

Ручной труд Мануфактура Аграрная экономика Медленный экономический рост Переход знаний от мастера к мастеру

#### После

Машинный труд Фабрика Промышленное производство Быстрый экономический рост Частые эксперементы

#### Задание без компьютера

Вам необходимо выбрать из списка выше или составьте для себя свое определение веб-дизайна:

# **КРАТКАЯ ИСТОРИЯ ГРАФИЧЕСКОГО ДИЗАЙНА**

До 1922 года названия графический дизайн не существовало, до этого периода мы бегло рассмотрим развитие изобразительного исскуства.

#### Первобытное изобразительное искусство

Первобытное исскуство характерно тем что человек рисует исходя из интеллектуальных абстракций, оно присуще детям, художникам эпохи неолита, американским индейцам и жителям африканских племен. Научились изображать то, что они видели своими глазами, обитатели пещер в эпоху палеолита, жители Помпеи в фресковой живописи и европейцы эпохи Ренессанса и более позднего периода.

#### Античность

Открылись новые возможностей отображать действительность, зародились первые свойства живописи: принципы светотени, элементы перспективы, появились объемно-пространственные живописные изображения. Живопись еще не отделялась от архитектуры и скульптуры и служила для украшения культовых сооружений.

#### Ренессанс

В эпоху Ренессанса живописи выработалась научно обоснованная система светотени, линейная и воздушная перспектива в картине. Роль живописи заметно возросла.

#### 19-20 век

Развитие живописи усложняется. Появляются модернистские и реалистические течения, занимающие свое место в развитии живописи. Появляется абстрактная живопись (абстракционизм, авангардизм, андеграунд). Ей присуще активное выражение авторского отношения художника к миру, его отказ от «изобразительности». Абстракционизм прибегает к условности цвета, декоративности, ассоциативности композиционных решений со свойственной ему эмоциональной геометризацией и утрированностью форм.

#### Появление графического дизайна

Название "Графический дизайн" впервые появилась в печати в 1922 в эссе «Новый вид печати требует нового дизайна» Уильяма Двиггинс, американский дизайнер выпустил книгу в начале 20 века.

#### Баухауз

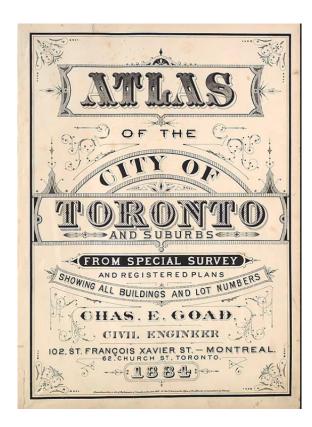
Высшая школа строительства и художественного конструирования, или — учебное заведение, существовавшее в Германии с 1919 по 1933 годы, а также художественное объединение, возникшее в рамках этого заведения, и соответствующее направление в архитектуре.

#### Задание на компьютере

Вам необходимо найти современные работы с похожими стилями.











# РАЗВИТИЕ ДИЗАЙНА ИНТЕРФЕЙСОВ

#### Символы 1989

Интерфейсы создавалить исключительно символами, разделители и обводка кнопок создавались псевдографикой (соеденением символов линий)

#### Таблицы 1995

Появились браузеры с возможностью показывать изображения, удобней всего делать верстку страницы было таблицами.

#### Flash 1996

Появившаяся технология Flesh давала огромную свободу в создании сайта. Можно было использовать любой шрифт, легко вставлять сложную анимацию и добавлять сложные эффекты (свечение, горение).

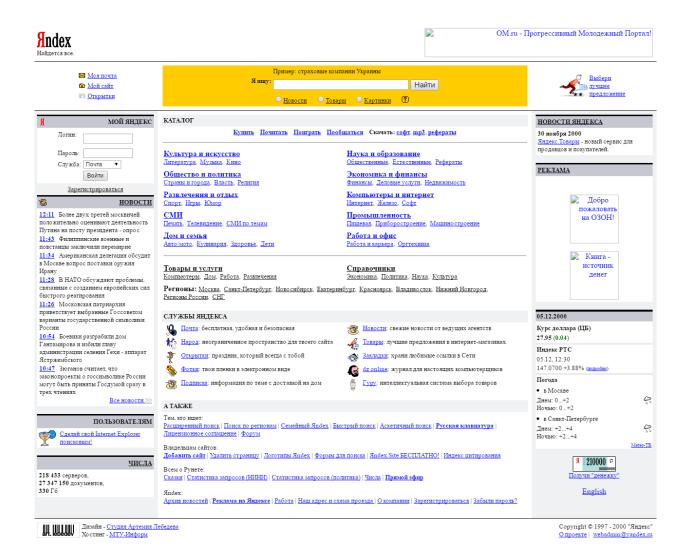
#### **CSS 1998**

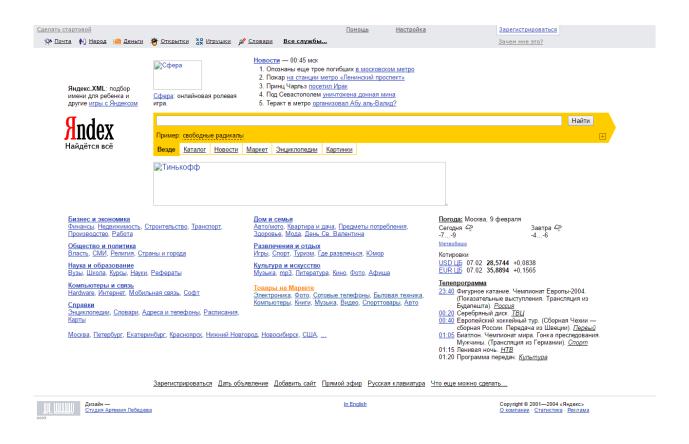
CSS — язык стилей, позволяет разделять оформление и содержание веб-проекта. CSS давал меньше гибкости чем флеш, но в итоге победил флеш в вебе из-за того что CSS лучше с технической стороны.

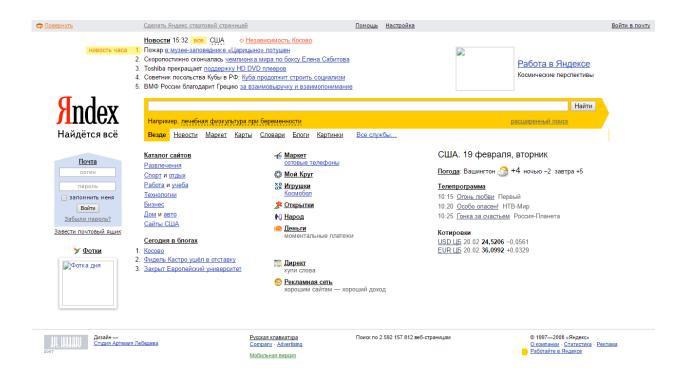
#### Задание на компьютере

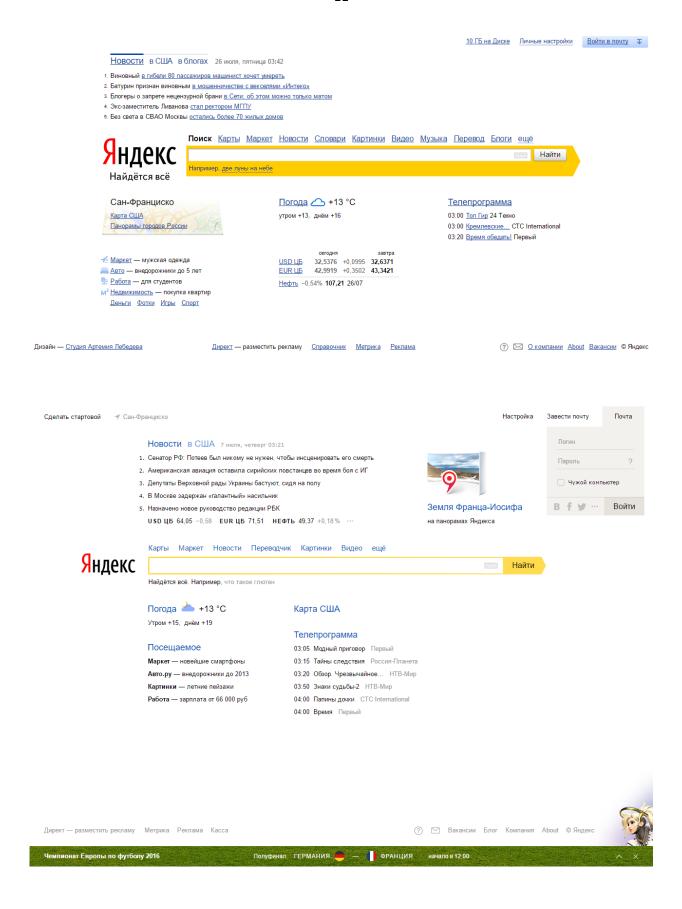
Вам необходимо выбрать сайт и проследить его историю по адресу www.archive.org/web











### НАПРАВЛЕНИЯ В ДИЗАЙНЕ И ВЕБ ДИЗАЙНЕ

#### UX дизайн

Это процесс повышения удовлетворенности и лояльности клиентов за счет улучшения практичности, простоты использования и удовольствия при взаимодействии клиента и продукта.

#### UI дизайн

Процесс проектирование систем взаимодействия компьютера и человека.

#### Графический дизайн

Это процесс визуальной коммуникации и решения задач путем правильного использования типографии, пространства, графики и цвета.

#### Motion дизайн

Это подраздел графического дизайна который занимается привидением графики в жизнь с помощью анимации.

#### Проектирование информационной архитектуры

Процесс систематизации информации и навигации по ней с целью помочь людям более успешно находить и обрабатывать нужные им данные.

#### Задание на компьютере

Вам необходимо выбрать сайт и найти в нем части сделанные дизайнерами разных направлений

### ОБЗОР ПРОГРАММ ВЕБ-ДИЗАЙНЕРА



#### **Adobe Illustrator**

19 марта 1987 Создание векторной графики



#### **Adobe Photoshop**

19 февраля 1990 Обработка фотографий



#### **Adobe InDesign**

31 августа 1999 Верстка печатной продукции



#### Sketch

7 сентября 2010 Digital дизайн



#### Invision

6 мая 2011 Прототипирование



#### **Axure**

6 марта 2002 Прототипирование

#### Задание на компьютере

Вам необходимо найти программы в которых мы будем работать на этом курсе.

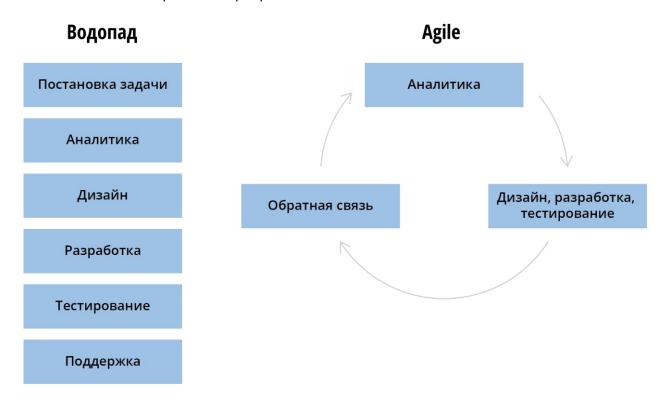
### ПРОЦЕСС СОЗДАНИЯ ВЕБ-ПРОЕКТА

#### Водопад

Модель процесса разработки программного обеспечения, в которой процесс разработки выглядит как поток, последовательно проходящий фазы анализа требований, проектирования, реализации, тестирования, интеграции и поддержки.

#### Agile методология

Серия подходов к разработке программного обеспечения, ориентированных на использование итеративной разработки.



#### Задание без компьютера

Вам необходимо выбрать сайт и представить как бы он создавался по методалогии водопади и agile

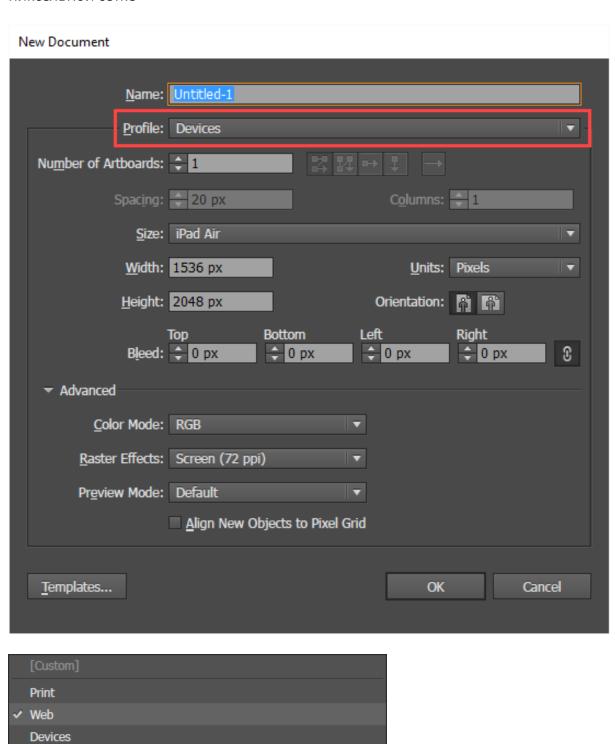
### TEMA №2

#### **Adobe Illustrator**

- 1. Настройка документа для веб-проекта
- 2. Примитивы, линии сетки
- 3. Монтажные области, слои, выравнивание
- 4. Экспорт
- 5. Текст, стили работа с абзацами
- 6. Эффекты, маски
- 7. Создание сложных форм, группирование
- 8. Цвет, градиенты
- 9. Векторная и растровая графика. Процесс создания сложного макета

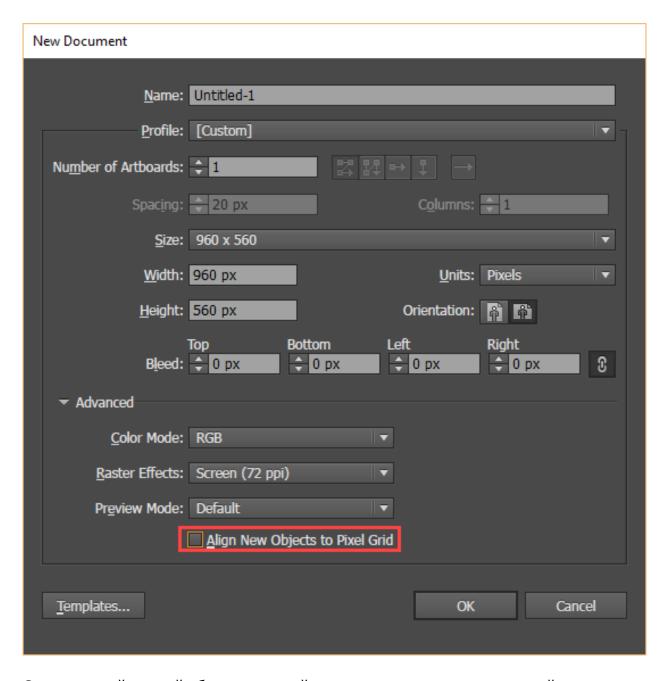
### НАСТРОЙКА ДОКУМЕНТА ДЛЯ ВЕБ-ПРОЕКТА

В иллюстраторе существуют преднастройки для веб-дизайна, в них все преднастроено для работы, необходимо только убрать привязку объекта к пиксельной сетке



Video and Film Basic RGB

Browse...



С включенной опцией объекты каждый раз привязываются к пиксильной сетке после изменения, это вызывает незапланированные искажения размеров объектов.

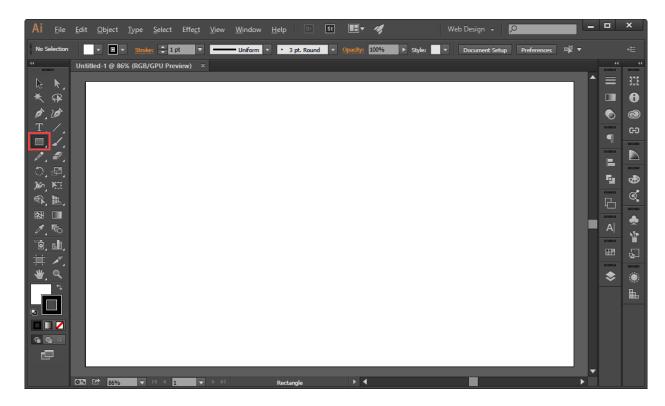
#### Задание на компьютере

ЛУЧШИЕ КУРСЫ ВАШЕГО ГОРОДА

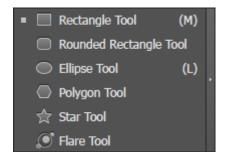
Вам необходимо поэксперементировать с различными настройками нового документа

### ПРИМИТИВЫ, ЛИНИИ СЕТКИ

Если один раз кликнуть на инструмент создания примитивов, то выбирится последний активный примитив (по умолчанию приямоугольник).



Если зажать и держать левую кнопку мыши на инструменте создания примитивов то откроется полный список примитивов.



ЛУЧШИЕ КУРСЫ ВАШЕГО ГОРОДА

### МОНТАЖНЫЕ ОБЛАСТИ, СЛОИ, ВЫРАВНИВАНИЕ

### ЭКСПОРТ

### ТЕКСТ, СТИЛИ РАБОТА С АБЗАЦАМИ

# ЭФФЕКТЫ, МАСКИ

### СОЗДАНИЕ СЛОЖНЫХ ФОРМ, ГРУППИРОВАНИЕ

# ЦВЕТ, ГРАДИЕНТЫ

# ВЕКТОРНАЯ И РАСТРОВАЯ ГРАФИКА. ПРОЦЕСС СОЗДАНИЯ СЛОЖНОГО МАКЕТА