

## ИСПОЛЬЗОВАНИЕ HSL

рассмотрим применение HSL цветов в верстке и стилизации. Несмотря на то, что мы в своих работах чаще всего используем модель RGB или ключевые слова, у них есть некоторые недостатки.

Например, человеку достаточно сложно отличить один цвет от другого глядя на код. Да, после 3-4 проектов, у вас в памяти отложится набор «любимых» цветов в виде кода, плюс стандартные черный, белый и несколько оттенков серого. А недостающие всегда можно погуглить или понадеяться на дизайнера, который предоставит вам макет с уже готовыми палитрами.

Но мы с вами рассмотрим возможность самостоятельно быстро создавать наборы согласующихся цветов с помощью модели HSL.

HSL - аббревиатура, которая расшифровывается как Hue (оттенок), Saturation (насыщенность) и Lightness (светлота). Он основан на цветовом круге RGB, где каждому цвету задан угол и процентные значение для указания насыщенности и светлоты. Очень похожа с моделью HSB, где последний параметр - яркость. Кстати описанные приемы можно применить и к ней тоже.

Итак, сначала выберем стартовый цвет. Например, темно-синий... с кодом #083e70 в привычной нам модели и последовательностью значений для `hsl(209, 87%, 24%)`

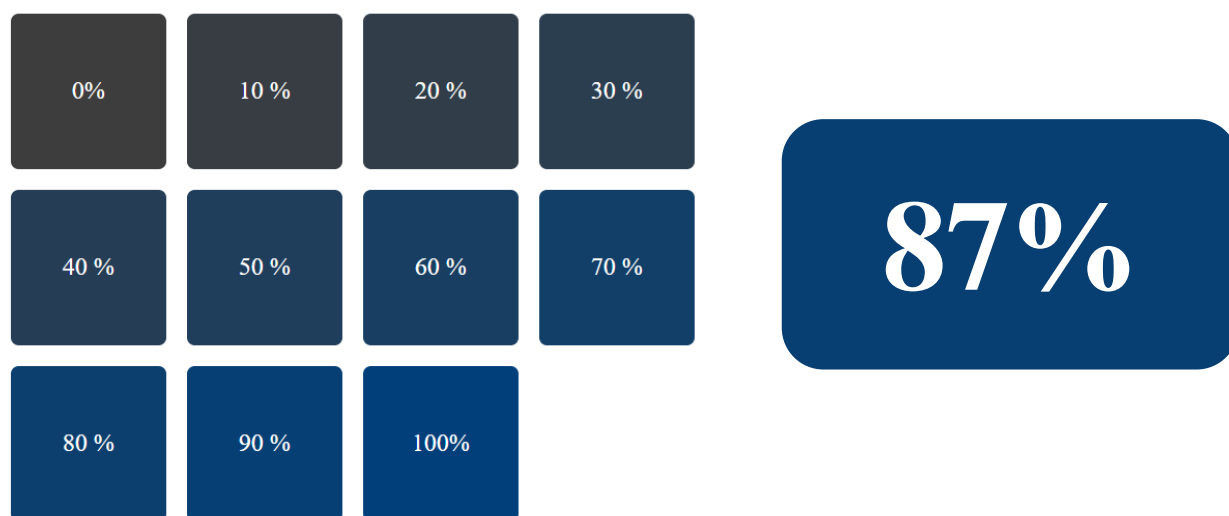


209 – обозначает оттенок синего

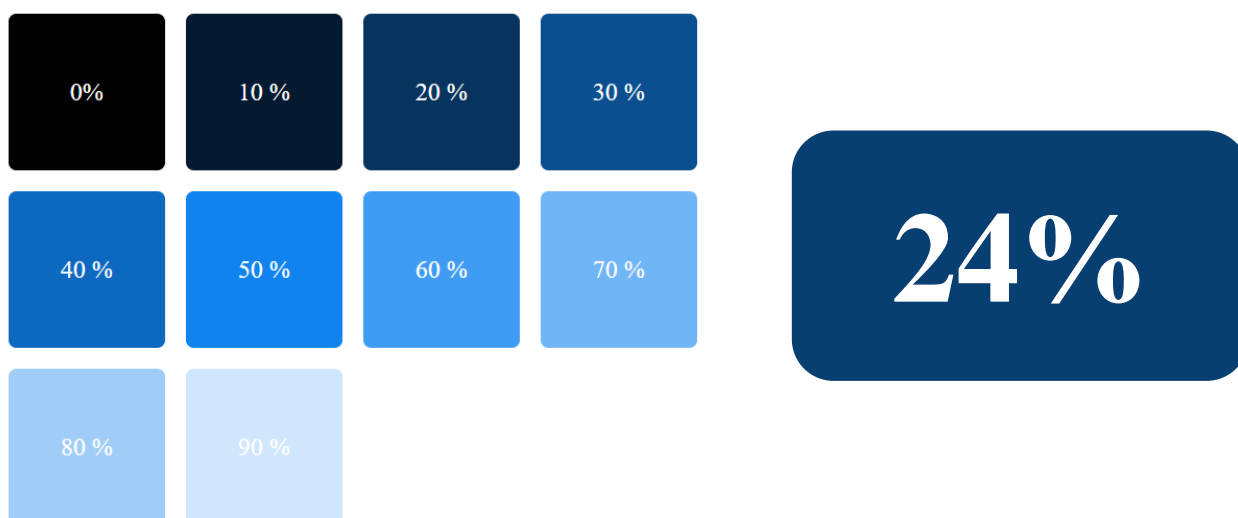
87% - насыщенность

24% - светлота цвета

Если поэкспериментировать с насыщенностью, то у нас могут появиться следующие варианты цвета. При таком подходе достаточно легко выделить в коде похожие цвета. В нашем случае меняться будет только второе значение.



Аналогично со значением светлоты – получим еще несколько вариантов нашего цвета.



Используя несколько вариантов разных по насыщенности и светлоте цветов можно создавать классные монохромные

интерфейсы или подбирать цвета для элементов при фокусе, наведении и других действиях.

Но попробуем поэкспериментировать с самым первым параметром. Выберем несколько значений с равным шагом в обе стороны цветового круга и получим несколько отлично сочетающихся между собой цветов.



Еще один вариант использования такой модели – создание «кастомного» белого цвета. Так называют очень светлый оттенок текущего цвета.



Еще один полезный вариант использования цветов HSL - это когда у нас есть различные оттенки одного цвета, которые используются для различных вариантов кнопок. Например, кнопка с первичным цветом, с вторичным, с рамкой и тенью.

Sample

Sample

Sample

Sample

## ЗАДАНИЕ 35. HSL И ПЕРЕМЕННЫЕ.

Изуч взаимодействие со свойством `background`, рассматривая возможности создания своей палитры с помощью модели HSL.

`index.png`

оптимизир собственный код, используя переменные.

Вашей задачей станет переписать стили таким образом, чтобы, меняя значения переменных, мы могли преобразовывать нашу палитру.

В переменные следует записать не значение цвета целиком, а выделить отдельную переменную для каждого параметра цвета.

Например, так

```
--base-h:209;  
--base-s:87%;  
--base-l:24%;
```

Также можно предусмотреть вариант переменной для более светлого оттенка.