

Qrafik və Veb dizayn

1.1 Qrafik və veb dizayn haqqında ümumi məlumat

Qrafik Dizayn – Şirkət loqolarının hazırlanması (twitter, instaqram, facebook və.s), qrafiklərin çəkilməsi, reklamların hazırlanmasında istifadə olunan fiqurların qrafikləşdirilməsi, fotosu olmayın cismlərin təsvirinin kompüterdə yaradılması, film və animasiya çəkilişlərində dünyamıza aid olmayan cisimlərin xəyal gücünə əsasən kompüterdə canlandırılması və s. proseslərdə istifadə edilir. Qrafik dizayn Photoshop, Corel-Drow, Adobe və s. kimi tətbiqi proqramlarda hazırlanır. Bu bir proqramlaşdırma dili deyil. Kompüterdə uyğun alətlərdən istifadə edərək, qrafiklərin çəkilməsidir. Bunun üçün rəssam, proqramist olmağa ehtiyac yoxdur. Amma rəssam bir şəxs Qrafik_dizayner olarsa, bu onun üçün bir avantaj olar.

Veb dizayn isə tamamilə proqramlaşdırma ilə əlaqədardır. Amma bu da proqramlaşdırma deyil. Veb dizaynı izah etmək üçün veb saytlara müraciət edə bilərik.

Bir veb saytın hazırlanma yolu

Bir veb saytı hazırlamaq üçün iki veb dizaynerə front-end və back-end proqramçısına ehtiyac duyulur. Veb dizayner iki sahənin, texnologiyanın birgə işinin nəticəsidir. Biz burada UX və UI texnologiyalarından istifadə edirik. UX - məntiqi əməliyyatlar ardıcılığını, UI - isə saytın necə görünəcəyini müəyyən edir

1.2 UX texnologiyası

UX texnologiyası ilə işləyən mütəxəssis saytda olan əməliyyatları elə bir ardıcılıqla etməlidir ki, sayta daxil olan istifadəçi üçün hər şey çox aydın olsun. O istifadə etmək istədiyi alana problem yaşamadan getməlidir.

Bir UX mütəxəssisi ilk öncə şirkətdən aldığı məlumatları qarşısına qoyaraq diqqətlə hər şeyi incələyir. Sonra onları adi bir vərəqə qələmlə qeyd etməyə başlayır. Qeyd edərkən bir UX proqramçısı elə bir şəkildə işləməlidir ki, hazırlayacağı bu sayt təsvirini Front-endçi HTML, CSS, JavaScript və frameworklərlə işləyərək sayta çevirə bilsin. Yəni çevriləbilən olmalıdır. Bunun üçün də UX mütəxəssisinin Front-end proqramlaşdırma sahəsini bilməsi mütləqdir. UX texnologiyası ilə işləyən mütəxəssis səhifələr arasındakı referansı təyin edir. Yəni müəyyən edir ki, hansı düymə basıldıqda hansı səhifəyə istifadəçi yönləndiriləcək. Bir sözlə səhifənin hər-hansı bir yerinə tıkladıqda baş verən proseslərin nə və hansı ardıcılıqla olacağına UX mütəxəssisi təyin edir. - Bir butona, yazıya, şəkə tıqlayarkən səhifəyəmi gedəcəyimiz, yoxsa elə səhifə əsas səhifədə mi, açılacaq, gedəcəyiksə, hara gedəcəyik. Gedəndən sonra qarşımıza nə çıxacaq, orda hansı əməliyyatları edəcəyik. Bunlar hamısı bir məntiqi ardıcılığa əsaslanır. Yəni UX mütəxəssisinin məntiqinə. **(Qeyd: UX mütəxəssisinin verdiyi qeydlər cihaz ölçülərinə, yəni cihazın kompüter, telefon yaxud başqa bir şey olmasından asılı deyil. Hər zaman eynidir. Bir linkə tıqlayanda, telefon və ya başqa cihaz olmasından asılı olmayaraq istifadəçi sayt tərəfindən eyni yərə yönləndiriləcəkdir. Amma UI mütəxəssisi hər cihaza uyğun qutuların rəngini, ölçüsünü yaxud başqa bir funksiyasını dəyişə bilər. UI bacardığı qədər eyni saytı bütün cihazlarda gözəl görünümli etməyə çalışmalıdır)**

1.3 UI texnologiyası

UX mütəxəssisi saytın bütün səhifələrini ardıcılıqla qeyd etdikdən sonra onları UI mütəxəssisinə göndərir. Və UI mütəxəssisi uyğun rəng və effektlərdən istifadə edərək saytı görünümü yaxşı bir vəziyyətə gətirir.

Bir sadə misal ilə UI mütəxəssisinin işini anlayaq. Saytlarda hər zaman rast gəldiyimiz bir anlayış var. *Qəbul etmək və Rədd etmək*. Bu iki qutunun rənglənməsi UI mütəxəssisi üçün çox gözəl bir üsul olar. İnsan beyninin öyrəşdiyi rənglər var ki, svetaforlarda da biz buna rast gəlirik. Yaşıl işıq gediş, qırmızı isə stop əmridir. Bu rənglər yanlış verərsə nəticədə onlarla insan eyni küçədə həyatını itirə bilər. Bu qanun saytlara da aiddir. Qəbul etmək yaşıl, Rədd etmək yazısı isə qırmızı qutu daxilində olmalıdır. Əgər belə olmazsa, bu UI mütəxəssisinin səhvi olar. Və UI mütəxəssisi elə rənglərdən, effektlərdən istifadə etməlidir ki, sayt göz yorucu olmasın. Həmçinin UI mütəxəssisi də Front-end bilməlidir. Çünki verdiyi effektlər proqramın yazılması üçün proqramlaşdırma dilində mövcud olmalıdır. Yoxsa proqramçı saytı ərsəyə gətirə bilməyəcəkdir. Həmçinin burada yerinə yetirilməsi lazım olan hər şeyi UI dizayneri bir kənarda qeyd edərək proqramçıya yönləndirir. İstifadəçi saytda gəzərkən saytın daha cəlbedici görünməsi üçün hər hansısa bir şəklın, qutunun, yaxud bir yazının üzərinə gəldikdə onun arxa fonunda, yazının stilində, rəngində, qutunun arxa fonunda bir dəyişiklik olunması lazım gələ bilər. Və bu qeydləri UI mütəxəssisi qeyd edərək proqramçıya göndərir. UI saytı elə dizayn etməlidir ki, həm rənglər həm də qutuların düzlüyü istifadəçini yormasın. Misal üçün saytda 3 qutu olacaq. UI dizayneri müəyyən etməlidir ki, bu 3 qutu müxtəlif cihazlarda necə görünməlidir. Misal üçün televizorda hər biri ekranın yuxarisında amma bir-birindən aralı, kompüterdə də yuxarıda amma daha yaxın. Planşet və telefonda isə alt altda düzülünlər. Yaxudda, bir qutunun həcmi televizorda ekranın 50% i ni tutsun, amma telefonda 100% olsun. Yəni bütün ekranı tutsun. Bunların müəyyən edilməsinin hər biri UI mütəxəssisinə aiddir.

1.4 Canva haqqında ümumi anlayış

Bir sözlə yuxarıda yazılanlardan anladığımız ki, bir veb-dizayner həm öz işini, həm də Front-end proqramçısının işini bilməyə məcburdur. Veb – Dizayner olmaq UX və UI texnologiyalarını öyrənməkdir. Bunun üçün də müxtəlif proqramlar var. Çünki UX və UI mütəxəssisi bu işləri kompüterdə yerinə yetirib Proqramçıya ötürür. Biz bu proqramlardan ən sadəsini öyrənməyə başlayacağıq. Canva bu proqramlar içərisində başlanğıc üçün ən sadə olanıdır. Canvada şirkətin istəyinə əsasən səhifə dizayn edilir. Alınmış dizayn şəkil formatında yadda saxlanılır. Sonra həmişə şəkillər Front-end proqramçısına ötürülür. Beləcə sayt yaradılmağa başlanılır.

Ölçülər: TV, Komputer, Planşet, Telefon

Sayt yığılarkən 4 ekran ölçüsü əsas götürülür.

- | | | | |
|--------------|-------------|------------|------------|
| 1. Televizor | 2. Komputer | 3. Planşet | 4. Telefon |
|--------------|-------------|------------|------------|

Bir sayta istifadəçi həm telefondan, həm kompüterdən, həm planşetdən, həm də televizordan daxil ola bilər. İstifadəçi saytda sıxılmaması, hər şey anlaşılan olması üçün bu 4 ekranın hər biri ekran ölçülərinə uyğun olaraq müxtəlif formada dizayn edilir. Eyni əməliyyatlar, eyni düymələr müxtəlif ekranlarda müxtəlif görünür. Proqramistin kodlaşdırma zamanı bunu yerinə yetirməsi üçün veb-dizayn hər ekrana uyğun, eyni məntiqə əsasən, müxtəlif dizaynlar yaratmalıdır. Buna proqramlaşdırmada *Responsive* deyilir. Bir sayt yazılır. Amma ekranlarda müxtəlif görünür.

2. İlk öncə **kompyutera** uyğun sayt dizayn edilir. Komputer ekranları müxtəlif markalara, şirkətlərə görə müxtəlif olur. Amma fərq o qədər də çox olmadığı üçün veb dizayn bir şəkil hazırlamış olur. Unutmayaq ki, veb dizaynerin proqramistə göndərdiyi görünüş şəkil formatında olur. Ümumi olaraq götürsək, kompüterlərin ölçüsü **1050px – 1420px** aralığında olur. Bu aralıq üçün Veb dizayner bir dizayn yaradır. Bunun üçün Canva proqramında «Fərdi ölçülər» düyməsinə müraciət etməliyik. Ölçü uyğun olaraq 1050-1420 aralığından götürülür. (misal üçün 1250. unutmayaq bu ölçülər cihazın enidir. Hündürlüyü deyil. Hündürlük cihazın hündürlüyü olur. Hər zaman cihaza uyğun olaraq sabitdir.). Və dizayn edilməyə başlayır. Dizayn edilərkən hər ir xırdalıq qeyd olunur. saytda olacaq qutuların sayı, həcmi, eni, uzunluğu, rəngi hər biri cihaza uyğun dizayn edilir. Sonra Şirkətə göndərilir şirkət bəyənersə, şəkillər front-end proqramçısına göndərilir.

3. Planşet: Planşetdə də eyni proseslər təkrarlanır. Sadəcə ölçülər dəyişir. Burada əsas ölçülər **980px – 551px** dir. Sadəcə UI dizayner saytı planşetə uyğun dizayn edərkən saytın planşet cihazlarda da gözəl görünməsi üçün saytda olan qutuların, şəkillərin, videoların ölçülərini dəyişir, bəzi rəng çalarlarına toxunmalıdır. Hətta qutuların yerini də dəyişə bilər. Yetər ki, sayt gözəl görünsün. Misal üçün bir qutu kompüterdə birinci, digəri isə ikinci durubsa, planşetdə onların yeri dəyişib, ikinci olan birinci, birinci olan ikinci dura bilər.

4. telefon: eyni proses təkrarlanır. Rəng, qutuların həcmi və yeri dəyişdirilə bilər. Ölçülər: **550px – 221px**

1. televizor: eyni proses təkrarlanır. Rəng, qutuların həcmi və yeri dəyişdirilə bilər. Ölçülər: **2500px** – dən başlayır. Müxtəlif TV ekran ölçüləri mümkündür. Həddindən artıq böyük ekranlar var. Və hər birinə uyğun sayt dizayn edilir.

Canva: Elementlər

Proqrama yaxud sayta daxil olan kimi, fərdi ölçülər seçilib, maket yaradılır. Yeni açılan maketdə sol tərəfdə saytı dizayn etməyimiz üçün köməkçi vasitələr yerləşir. Onlardan biri də, Elementlərdir. Elementlər özündə müxtəlif fiqurları saxlayır. Şəkil, xətlər, müxtəlif fiqurlar, daxilinə yazılar yazmağımız üçün kvadrat, düzbucaqlı, dairə şəkilində fiqurlar, həmçinin logonu yerləşdirməyimiz üçün dairə formalı şəkil fiqurları və s hazırdır. Bu elementlərdən istifadə edilir. Element daxil edildikdən sonra əgər şəkildirsə, şirkətin bizə verdiyi şəkli həmin şəkil qalibinin üzərinə otuzdururuq. Şəkil fiquru deyil də, digər fiqurlardısa, bu zaman rəng çalarlarından istifadə edib, daxilini, kənarını rəngləyirik. Fiqurlara daxil olanlar: 1. Qrafiklər, 2. Cədvəllər, 3. Çərçivələr, 4. Torlar, 5. Audio, 6. Video, 7. Canva-şəkillər, 8. Xətlər və formalar

1. Qrafiklər – buraya həm cismlər(insan, gül, xəritə, meyvə və s) aiddir. Həmçinin buraya müqaisə qrafikləri də aiddir. 2. Cədvəllər – Cədvəl tipində olan hər şey. 3. Çərçivələr – buraya müxtəlif formalı (dairə, kvadrat, düzbucaqlı, çiçək və s) şəkil qalibləri aiddir. 4. Torlar – buraya qrup şəkil qalibləri aiddir. 7. Canva şəkillər – canva şirkətinin hazırladığı xüsusi şəkillər. 8. Xətlər və formalar – buraya düz, əyri, dalğalı, qırıq xətlər həmçinin, 3, 4, 5, 6, 7, 8 və s bucaqlı bütün fiqurlar daxildir.

Canva: Yükləmələr

Yükləmələr bölməsi ikinci bölmədir. Buraya şəkillər, audiolar və videolar aiddir. Bütün bunları cihazımızdan canva hesabımıza yükləməliyik (upload) etməliyik. Cihazdan yüklədikdən sonra o hər zaman hesabımızda qalır. İstənilən cihazdan daxil olarkən eyni mediaya ulaşmaqla bilirik. Sonrada dizaynda istifadə edirik