

Introdução – Web Design

Definição

- O **web design** pode ser visto como uma extensão da prática do design¹, onde o foco do projeto é a criação de web sites e documentos disponíveis no ambiente da web.
- ¹ Denomina-se **design** qualquer processo técnico e criativo relacionado à configuração, concepção, elaboração e especificação de um artefato. Esse processo normalmente é orientado por uma intenção ou objetivo, ou para a solução de um problema.

Elementos Gráficos

- Elementos gráficos simples: pontos e linhas de todo tipo (livres, retas, quebradas curvas, etc.)
- Elementos geométricos, com ou sem contorno: polígonos, círculos, elipses, ovais, etc.
- Tipos: letras de diferentes formas e estrutura, utilizadas para apresentar mensagens textuais.
- Gráficos variados: logotipos, ícones, etc.
- Ilustrações
- Fotografias
- Qualquer outro elemento visual apto para comunicar uma mensagem.

Conceitos próprios do design gráfico

- Os **agrupamentos**: conjuntos de elementos relacionados mediante proximidade, semelhança, continuidade ou simetrias.
- A **forma**: forma de cada elemento gráfico isolado e dos agrupamentos de elementos.
- Os **contornos**: partes limítrofes dos elementos, que permitem distingui-los dos demais e do fundo, podendo estar definidos mediante border, mudanças de cor ou mudanças de saturação.
- A **localização**: lugar que ocupa cada elemento gráfico ou agrupamento deles no espaço do grafismo.
- O **tamanho**: tamanho relativo de cada elemento gráfico com respeito aos que lhe rodeiam. Escalas.
- A **cor**: cor de cada elemento individual, cores de cada agrupamento de elementos, conjunto total de cores usado em um grafismo, disposição relativa dos elementos com cor e harmonia entre cores.
- O **contraste**: intensidade de visualização de cada elemento com relação aos que lhe rodeiam e ao grafismo completo.
- O **equilíbrio**: cada grafismo implica um sistema de referência espacial que consegue um nível de equilíbrio maior ou menor.
- A **simetria**: disposição espacial regular e equilibrada dos elementos que formam a composição gráfica.

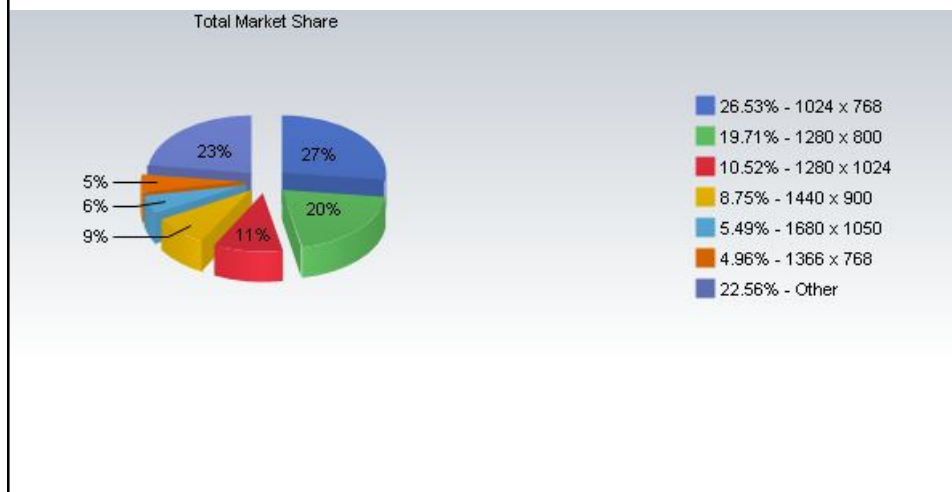
Tamanho e resolução da página

- **A resolução do monitor indica o número de pontos (ou pixels) que compõem a imagem que aparece na tela do dispositivo digital. A resolução de um monitor com 800 x 600 mostra 800 pontos em cada uma das 600 linhas do monitor, ou seja, 480.000 pontos (ou pixels).**

As resoluções de tela mais utilizadas atualmente pelos usuários de PCs são:

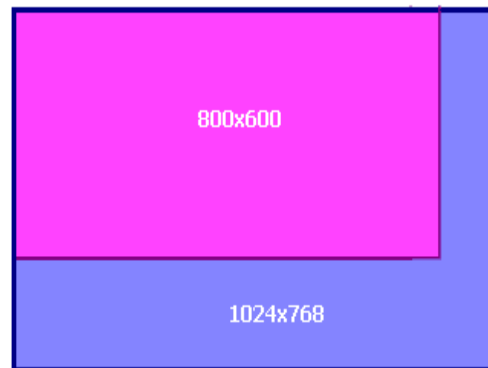
- **♦ 840 x 640 pixels (800 x 600)** - ainda considerada em projeto de sites de público amplo, embora proporcionalmente pouco utilizada. Em fevereiro de 2010, as estatísticas mundiais indicam que foi usada por apenas 2,9% dos usuários mundiais (site [Market Share](#)) e por 2,7% dos usuários deste site.
- **♦ 1024 x 768 pixels (975 x 720)** - utilizada pela maioria dos usuários, serve de referência para o desenvolvimento de web sites. Em fevereiro de 2010, as estatísticas mundiais indicam que foi usada por 26,53% dos usuários mundiais (site [Market Share](#)) e por 35,28% dos usuários deste site.
- **♦ 1280 x 800 pixels (1280 x800)** - mais horizontal, utilizada por um número crescente de usuários. Em fevereiro de 2010, as estatísticas mundiais indicam que foi usada por 19,71% dos usuários mundiais (site [Market Share](#)) e por 20,91% dos usuários deste site.
- **♦ 1280 x 1024 pixels (1240 x980)** - também utilizada por um número crescente de usuários. Em fevereiro de 2010, as estatísticas mundiais indicam que foi usada por 10,52% dos usuários mundiais (site [Market Share](#)) e por 10,33% dos usuários deste site.

As resoluções de tela mais utilizadas atualmente pelos usuários de PCs são:



- **Tamanho absoluto:** é o tamanho "real" da janela do monitor, medido geralmente em polegadas.
- **Resolução ou tamanho relativo :** vem determinado pelo número de pixels que se mostram na janela do monitor.
- **Relação usual:**
 - 14" - 15": Resolução máxima apreciável: 800x600
 - 17": Resolução máxima apreciável: 800x600 ou 1024x768
 - 19" e 21": A partir de 1024 x 768

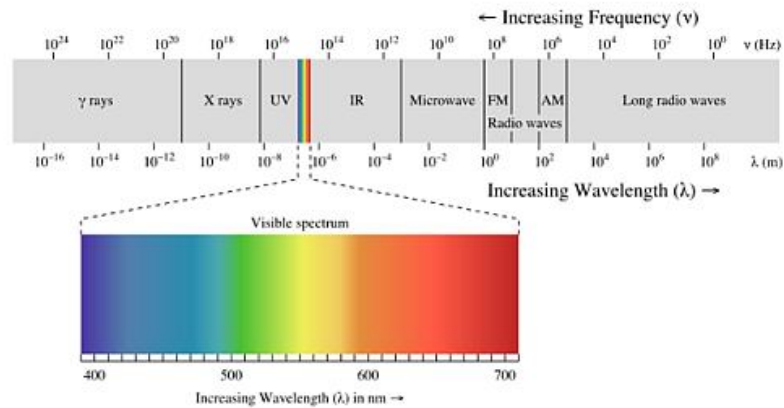
Tamanho de página e resolução



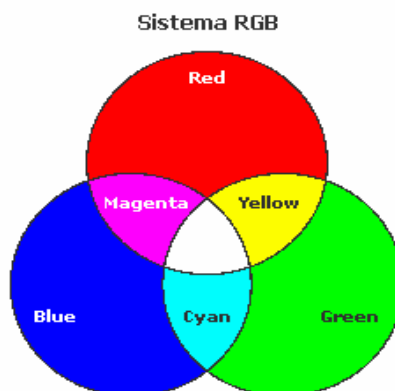
Cores

- O olho humano pode distinguir aproximadamente entre 7 e 10 milhões de cores.
- Os computadores trabalham com três cores básicas: RGB (Red, Green, Blue).
- Quanto mais bits por pixel, maior número de variações de uma cor primária podemos ter.
 - 256 cores -> 8 bits (sistema básico);
 - 65.536 cores -> 16 bits (cor de alta densidade);
 - 16.777.216 cores -> 24 bits (cor verdadeira).

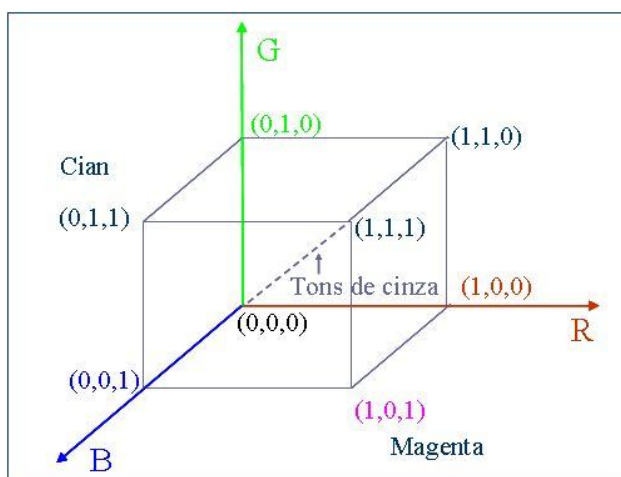
Natureza da Cor



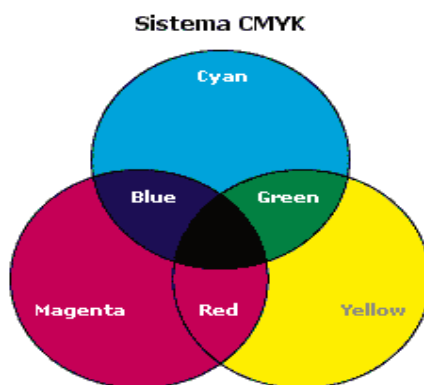
Sistemas de Cores - RGB



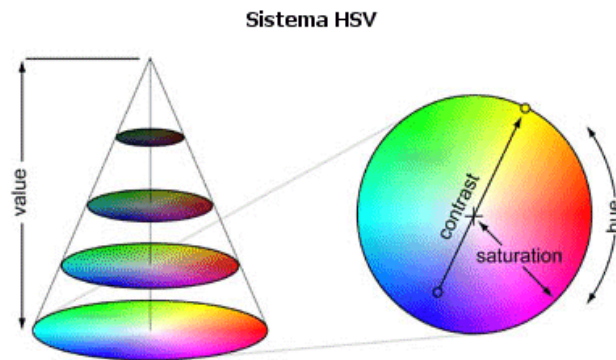
RGB



CMYK



HSV – matiz, saturação e brilho



HSV

- O matiz (Hue) faz referência à cor como tal, por exemplo, o matiz do sangue é vermelho.
- A saturação ou intensidade indica a concentração de cor no objeto. A saturação de vermelho de um morango é maior que a do vermelho de uns lábios.
- O brilho (Value): a quantidade de claridade que tem a cor (tonalidade mais ou menos escura). Quando falamos de brilho fazemos referência ao processo mediante o qual se acrescenta ou se tira o branco a uma cor.

Referências

- Tamanho e resolução da tela. Avellar e Duarte. Atualizado em: 07/03/2010. Disponível em: <http://www.avellareduarte.com.br/projeto/interface/interface2/interface2c.htm#ixzz0iMY44zKc>. Acesso em: 16/03/2010.
- Market Share. Atualizado em: 02/2010. Disponível em: <<http://marketshare.hitslink.com/report.aspx?qprid=17>>. Acesso em: 16/03/2010.