

Содержание

Введение	15
Часть I. Вспомнить все	19
Глава 1. Веб-дизайн и HTML	21
Что такое веб-дизайн	22
С чего начинать	22
Что такое HTML	23
Да здравствуют блоки!	25
Начало любого документа	26
Технология CSS	28
Блоки и CSS	31
Другие HTML-теги	33
Где узнать больше	37
Глава 2. HTML 5, великий и могучий	39
Новое в стандарте HTML 5	39
Что из этого работает и где	42
Тег <code><video></code>	42
Тег <code><audio></code>	44
Тег <code><canvas></code>	45
Теги <code><header></code> , <code><footer></code> и другие	49
Глава 3. Постановка задачи	51
Ставим себе задачу	51
Формулировка цели и описание проекта	53
Сбор и анализ информации о проекте	53
Сбор материалов, необходимых в работе	54
Разработка структуры и прототипа дизайна	54
Составление технического задания	54
Создание дизайна	58
Утверждение дизайна, переделки и исправления	58
Сдача проекта заказчику	60
Самоозадачивание	60

Глава 4. Структура сайта	63
Что такое структура сайта	63
Древовидная структура	64
Разветвленная структура	66
Создание структуры сайта без отправных точек	68
Страшный секрет разработчиков	68
Глава 5. Сколько это будет в пикселях?	71
Разрешение экрана	71
Тип браузера пользователя	74
Мобильные устройства	74
Операционные системы	75
Специально для Apple	76
Веб-дизайн в миниатюре	77
Пиктограмма для Apple	77
Полезные утилиты	78
Глава 6. Необходимая амуниция	81
Необходимая техника	81
Плоские победили	82
Другая техника	82
Мебель	83
Аксессуары	84
Программы	84
Графика	84
Просмотр и редактирование PDF	85
Просмотр изображений	85
Таблица символов	86
Менеджер шрифтов	86
Пакет Microsoft Office и программа Блокнот	86
Интернет-приложения	87
В помощь HTML-кодеру	87
Личный выбор	87
Часть II. Ловкость рук	89
Глава 7. Приготовьте свои молескины	91
Модульная сетка	93
Образцы модульных сеток	95

8 *Содержание*

Сетка сайта 960 Grid System	96
Модульные сетки и золотое сечение	97
Куда поставить кнопочку?	99
Логотип	99
Меню	100
Строка поиска	101
Кнопки	102
Баннеры	104
Графические элементы	104
Элементы главной страницы	105
Внутренние страницы	105
Глава 8. Юзабилити 2012	107
Жизненно важные сведения	108
Идея	108
Боевая раскраска	109
Анимация	109
Мультимедиа	110
Ссылки	110
Тексты	111
Навигация	112
Разное	114
Мифы и заблуждения	114
Юзабилити 2012. Что нового?	116
Юзабилити-тестирование лейаута	117
Глава 9. Бери кисть, крась!	121
Цвет и эмоции	122
Государственные флаги	122
Цвета социальных групп	122
Цветовые штампы	123
Любителям цвета	123
Цветовые модели	124
Модель RGB	124
Модель CMYK	125
Теория цвета	125
Гармония цвета	125
Черный и белый	126
Черный, белый, красный	127

Монохромная гармония	128
Аналоговая гармония	128
Комплементарная гармония	129
Сплит-комплементарная гармония	130
Триадная гармония	131
Тетрадная гармония	132
Аналого-комплементарная гармония	132
Как использовать цвета	133
Глава 10. Буквоедение	135
Шрифт для основного текста	136
Подберем гарнитурку	136
Шрифт заголовков и акцидентных надписей	138
Технические особенности	138
Декоративная сторона вопроса	139
Размер шрифта	142
Набор и верстка текстов	142
Набор текстов для веба	142
Основные правила набора	144
Особенности верстки для веба	147
Глава 11. Веселые картинки	151
Для чего нужны картинки	152
Где взять изображение	153
Клипарты	153
Услуги фотографа и иллюстратора	155
Сделай сам	155
Технические особенности	157
Формат	157
Разрешение	158
Размер	158
Качество	159
Цвет	159
Применение в макете	160
Первичный осмотр и легкая ретушь	160
Тонирование	162
Кадрирование	162
Обтравка	163
Коллажирование	165

Часть III. В стиле	169
Глава 12. Минимализм и информационный дизайн	171
О минималистском стиле	172
Об информационном дизайне	174
Создание минималистского дизайна	174
Работа над контентом	177
Типичные ошибки начинающего дизайнера	178
Декор	178
Создание информационного дизайна	178
Начало всех начал	178
Контент	180
Навигация	182
Иллюстрации и декор	183
Финальные штрихи	184
Коммерческий потенциал и применение	185
Примеры успешных проектов	186
Минимализм	186
Информационный дизайн	188
Глава 13. Американский бизнес-стиль	193
О стиле	193
Создание дизайна в американском бизнес-стиле	197
Этап 1. Обдумывание	197
Этап 2. Подбор фотографий	198
Этап 3. Работа с модульной сеткой	200
Этап 4. Декорирование	204
Коммерческий потенциал стиля	209
Примеры успешных проектов	210
Пример 1. Сайт аукциона Ebay	210
Пример 2. Сайт компании Sephora	210
Пример 3. Сайт клиники Mayo Clinic	211
Пример 4. Сайт Template Monster	212
Глава 14. Стиль Веб 3.0	213
О стиле	214
Создание дизайна в стиле Веб 3.0	216
Модульная сетка и лейаут	218
Эмоциональный компонент и детали	218

Последние штрихи	220
Сайт “сделай сам”	222
Дизайн для мобильного клиента	223
Что важно помнить, создавая мобильный сайт	223
Коммерческий потенциал	225
Примеры успешных проектов	226
Пример 1. Сайт сервиса Flickr	226
Пример 2. Сайт сервиса Twitter	227
Пример 3. Интернет-магазин App Store	227
Пример 4. Сервис Google +	228
Пример 5. Интернет-магазин Etsy	228
Глава 15. Промостиль	231
О стиле	231
Что нужно для работы	232
Свежие мозги	233
Знание художественных направлений и стилей	235
Умение создавать коллажи и ретушировать	236
Острый глаз	237
Владение техническими приемами	237
Рисование презентационного дизайна	238
Концепция	239
Модульная сетка и лейаут	239
Работа с графикой	239
Работа с контентом	241
Финальные штрихи	243
Задание для кодера	243
Коммерческий потенциал стиля	244
Примеры успешных проектов	244
Пример 1. Сайт “Цирк” от компании Мегафон	244
Пример 2. Сайт “Газпром 2014”	244
Пример 3. Сайт компании “Бюро Пирогова”	246
Пример 4. Промосайт компании “Хомафон”	247
Глава 16. Сайт на Flash и Canvas	249
Флеш	250
Когда нам нужен флеш?	252
Какие бывают флеш-сайты	254
Графическое оформление	254
Забота о пользователе	255
Canvas-сайт	255

12 *Содержание*

Взаимодействие со зрителем	257
Дизайн флеш- или canvas-сайта	257
Идея	259
Дизайн	259
Сценарий	262
Совместная работа	263
Коммерческий потенциал	263
Примеры успешных проектов	264
Пример 1. Сайт компании FamilyMart	264
Пример 2. Сайт компании Gotmilk	265
Пример 3. Сайт компании New Work City	266
Пример 4. Сайт компании Marcellini	267
Пример 5. Сайт Toyota Prius Promo	268
Глава 17. Муза для веб-дизайнера	269
Этот ленивый мозг!	269
Новые идеи	270
Дизайн от природы	271
Жизненное пространство	271
Коллектив	272
Общение и обмен информацией	272
В музей и библиотеку!	273
Не смотри туда	273
О моде	274
Что модно сейчас	275
Эксперименты	278
Часть IV. Куда дальше едем	279
Глава 18. Сохранение файлов	281
Как называть файлы	282
Сохранение исходных файлов	283
Сохранение превью	284
Формат GIF	285
Формат JPG	286
Формат PNG	287
Глава 19. Презентация дизайна	289
Описание проекта	290
Оформление	290

Минималистский подход	291
Имитация	291
Использование программы PowerPoint	293
Использование формата PDF	294
Проведение презентации	296
Онлайн-презентация	296
Презентация в офисе	296
Глава 20. Совместный труд	299
Работа с HTML-верстальщиком	299
Работа с программистом	302
Административный интерфейс	302
Основы координации проектов	304
О менеджменте	305
Управление персоналом	306
Управление проектом	309
Тайм-менеджмент	312
Глава 21. QA и юзабилити-тестирование	315
Что такое QA	315
Проводим контроль качества	316
Это вы можете сделать сами	317
Несколько полезных советов	317
Полуформальное тестирование	318
Юзабилити-тестирование	319
Незамутненный разум	320
Список задач	321
Наблюдатель	322
Анкета эмоций	323
Анализ результатов	325
Наем специалиста по юзабилити	325
Глава 22. Подведение итогов работы	327
Составим отчет	327
Что делать дальше	329
Поддержка	329
Раскрутка, она же SEO, она же поисковая оптимизация	330

14 *Содержание*

Глава 23. Вам дизайнеры нужны?	333
Портфолио	333
Куда его совать?	334
Печатать или нет	335
Все свое ношу с собой	335
Помимо работ	335
Дизайнер в поисках работы	336
Конкурсы и бесплатная работа	336
Золотое правило фрилансера	338
Расширение творческой области: новые направления в специализации	338
Скромность — путь к безвестности	339
Несколько слов в заключение	340
Часть V. Приложения	341
Приложение А. Краткая характеристика основных художественных направлений	343
Приложение Б. Популярные веб-стилистики и их основные особенности	353
Страны	353
XX век и его реалии	356
Культурные и социальные явления	357
Окружающий мир	360
Предметный указатель	365