Основы Веб-дизайна для начинающих

В любой сфере деятельности есть свои правила и это круто, потому что именно они (правила) помогают людям выполнять свою работу более качественно и профессионально. Дизайн не является исключением и здесь тоже есть свои правила, которые помогают разрабатывать дизайн «по-взрослому». По крайней мере, соблюдая их, у вас будет намного меньше шансов «запороть» дизайн

1 — Правило внутреннего и внешнего Суть его в том, что внутренние отступы у блоков должны быть МЕНЬШЕ внешних отступов.

2 — Правило группировкиЭлементы, логически связанные между собой, должны находится рядом друг с другом. Выделяют 3 вида группировки:

Близост

Общая зона

Связность

3 — Правило ПаретталПри наличии большого количества элементов лучше всего отобрать 20% наиболее важных, а остальные 80% скрыть в «Подробнее». В этом и есть суть данного правила

4— Правило 7±2 (закон Миллера)

Суть его в том, что в одном наборе элементов должно быть не более 7±2 штук. Это опять же обуславливается тем, что мозгу легче воспринимать маленькое количество данных. В примере выше (с фильтром) я как раз параллельно применил правило 7±2. Если вы посчитаете количество видимых позиций, то их окажется 9, что как раз соответствует данному правилу.

5 — Правило упрощения навигации Это правило я вывел для себя сам и хотел бы поделиться им с вами. Суть его в том, чтобы максимально упрощать навигацию для пользователей (в разумных пределах конечно). Чем легче навигация, тем проще осуществляется поиск и взаимодействие с нужной информацией. А для этого, чаще всего, нужно избавлять пользователей от лишних действий.

6 — Правило минимализма в дизайне Суть его в том, чтобы вы стремились упрощать сущности, а не наоборот усложнять их. Последним кстати часто «грешат» начинающие Веб-дизайнеры. Минимализм — это не новый тренд, но как по мне, это уже давно переросло понятия «тренд» и стало неким правилом дизайна. Лично для меня, так точно.

7 — Правило «воздуха» в дизайн Суть данного правила заключается в том, что нужно делать свой дизайн более «воздушным». Под воздухом подразумеваются отступы между блоками. Они должны быть не сильно мелкими, но и не сильно большими. Некая золотая середина.

Принцип иерархии в дизайн

Как и везде, иерархия представляет из себя некую подчиненность низших звеньев к высшим, тем самым создавая структуру по типу «дерево». Иерархия в дизайне помогает упрощать восприятие информация и делать ее более понятной. Нам намного проще воспринимать вещи, которые четко организованы в иерархию, нежели

Иерархия тесно перекликается с контрастом, поэтому давайте перейдем именно к нему. наблюдать какой-то хаос

Контраст — это мощный инструмент в руках опытного дизайнера, поскольку с его помощью можно управлять вниманием пользователя и акцентировать его на нужных местах (или наоборот заглушать). Контраст может передаваться 4 способами:

Цветом

Размером

Толщиной линий

Формой

Порядок создания дизайн-макета

Очень часто новички берутся за создание дизайна с рисования макета. Это в корне неверно, потому что велик риск разработать дизайн, который не будет решать задачи бизнеса.

Первое, с чего начинается любой дизайн — это аналитика Далее, на основе анализа и брифа вы разрабатываете структуру своего дизайна. После этого собираете контент по теме и начинаете «примерять» его на ваш скелет. Создаете первый прототип. После этого вы согласовываете прототип с заказчиком, вносите правки (если есть) и только после этого приступаете к финальному дизайну. В финальном дизайне все уже должно быть в цвете и с картинками