



# Дорожная карта веб-дизайнера

# 101

совет от  
профессионала



## Оглавление

Введение .....	3
Чем не является эта книга .....	4
Основные понятия .....	5
Начало пути .....	8
Работа над дизайном .....	9
Работа со шрифтами .....	24
Работа с заказчиком .....	27
Вёрстка и подготовка макета к вёрстке .....	30
Общие советы .....	34
Поиск работы .....	41
Заключение .....	42
Список литературы .....	43

## Введение

Сегодня профессия «веб-дизайнер» является одной из самых востребованных и оплачиваемых в мире. Вероятно, она останется таковой ещё не один десяток лет. Но, надо признать, что настоящих веб-дизайнеров сейчас очень мало! Во-первых, в России этому практически нигде не учат: существующие ныне вузы выпускают графических дизайнеров, иллюстраторов, художников, но только не веб-дизайнеров. А во-вторых, существует весьма устойчивый стереотип: человек, называющий себя дизайнером, является по сути «художником-оформителем», что на самом деле далеко не так. Дизайн — это не просто «сделать красивую картинку». Это в первую очередь разработка определённого функционала, удобство его использования и только потом — эстетика. Поэтому многие, кто сегодня стремится стать дизайнером, попадают в эту ловушку общественного мнения. В результате мы видим то, что мы видим: огромное количество непотребных сайтов, заполнивших просторы Рунета.

Как бы там ни было, с каждым годом число пользователей Интернета растёт чуть ли не в геометрической прогрессии, и огромное количество людей хотят иметь своё представительство в Сети. В связи с этим возникает всё более усиливающийся спрос на тех, кто умеет делать сайты, в частности со стороны малого и среднего бизнеса. Как сказал Билл Гейтс в одной из своих книг: «В будущем, на рынке останется два вида компаний: те, кто в Интернет и те, кто вышел из бизнеса». Это вполне справедливое высказывание, Интернет даёт прекрасную возможность обратиться со своим предложением практически к любой целевой аудитории, зачастую обходясь минимальными средствами: через блог, социальную сеть, или популярный ныне «landing page».

Спрос, как известно, рождает предложение. Взглянув на статистику ключевых запросов на [wordstat.yandex.ru](http://wordstat.yandex.ru), можно увидеть, как популярна эта тема сегодня: «Сделать сайт» — 224 873 показов в месяц. Соответственно веб-дизайнер, если он в теме и делает профессиональные, качественные вещи, никогда не останется без работы.

Немного о себе. Я — профессиональный графический и веб-дизайнер. Работаю по специальности с 2006 года по сей день, пройдя путь от наёмного работника в различных дизайн-студиях до успешного фрилансера. Эта книга является той базой знаний, которой должен владеть всякий, кто избрал для себя этот путь.

Я собрал здесь все самые ценные советы и рекомендации (как свои, так и коллег по цеху), — всё то, что необходимо знать начинающему веб-дизайнеру, и что поможет избежать распространённых ошибок. Иными словами, это книга своего рода «дорожная карта», которая не даст заблудиться в закоулках неведения, поможет сделать первые шаги в нужном направлении, и задаст чёткий ориентир в мире веб-дизайна.

## Чем не является эта книга

Эта книга не является учебником по веб-дизайну. В отличие от многих, кто «учит» веб-дизайну, я не ставлю целью написать мануал по созданию сайтов. Здесь не будет уроков по работе в программе «Photoshop» или «Dream Weaver», а также глубокого погружения в технологии, только практические советы и наставления. Если хотите, это попытка написать «Ководство», только в рамках Веб-дизайна.

Приятного чтения!

## Основные понятия

- [Веб](#) — (англ. web — паутина) интернет-пространство.
- [Веб-дизайн](#) — (от англ. Web design) отрасль веб-разработки и разновидность дизайна, в задачи которой входит проектирование пользовательских веб-интерфейсов для сайтов или веб-приложений.
- [Веб-программирование](#) — раздел программирования, ориентированный на разработку веб-приложений (программ, обеспечивающих функционирование динамических сайтов Всемирной паутины).
- Языки веб-программирования — это языки, которые в основном предназначены для работы с веб-технологиями. Языки веб-программирования можно условно разделить на две пересекающиеся группы: клиентские и серверные.
- [Интерфейс пользователя](#) — он же пользовательский интерфейс (UI — англ. user interface) разновидность интерфейсов, в котором одна сторона представлена человеком (пользователем), другая — машиной/устройством. Представляет собой совокупность средств и методов, при помощи которых пользователь взаимодействует с различными, чаще всего сложными, машинами, устройствами и аппаратурой.
- [Веб-интерфейс](#) — это совокупность средств, при помощи которых пользователь взаимодействует с веб-сайтом или любым другим приложением через браузер. Веб-интерфейсы получили широкое распространение в связи с ростом популярности всемирной паутины и соответственно повсеместного распространения веб-браузеров. Классическим и наиболее популярным методом создания веб-интерфейсов является использование HTML с применением CSS и JavaScript'a.
- [Вёрстка веб-страниц](#) — процесс формирования (вёрстка) веб-страниц в текстовом либо WYSIWYG-редакторе, следующий этап после веб-дизайна; а также результат этого процесса, то есть собственно веб-страницы.
- [Растровая графика](#) — изображение, представляющее собой сетку пикселей или цветных точек (обычно прямоугольную) на мониторе, бумаге и других отображающих устройствах и материалах.
- [Векторная графика](#) — способ представления объектов и изображений в компьютерной графике, основанной на использовании элементарных геометрических объектов, таких как: точки, линии, сплайны и многоугольники. Объекты

векторной графики являются графическими изображениями математических функций. Термин используется в противоположность к растровой графике, которая представляет изображение как матрицу фиксированного размера, состоящую из точек (пикселей) со своими геометрическими параметрами.

- [SVG](#) — (от англ. Scalable Vector Graphics — масштабируемая векторная графика) — язык разметки масштабируемой векторной графики, созданный Консорциумом Всемирной паутины (W3C) и входящий в подмножество расширяемого языка разметки XML, предназначен для описания двумерной векторной и смешанной векторно/растровой графики в формате XML. Поддерживает как неподвижную, так и анимированную интерактивную графику — или, в иных терминах, декларативную и скриптовую. Не поддерживает описание трёхмерных объектов (не путать с имитацией трёхмерности путём светотени). Это открытый стандарт, который является рекомендацией консорциума W3C — организации, разработавшей такие стандарты, как HTML и XHTML.
- [Опыт взаимодействия](#) — (англ. User eXperience, UX) — это ощущения, возникающие у человека при непосредственном взаимодействии с объектами окружающего мира. В более узком смысле, опыт взаимодействия характеризует личное восприятие человеком функциональных и эмоциональных характеристик продукта или услуги в процессе использования.
- [Пиксель](#) — наименьший логический элемент двумерного цифрового изображения в растровой графике, или физический элемент матрицы дисплеев, формирующих изображение. Пиксель представляет собой неделимый объект прямоугольной или круглой формы, характеризующийся определённым цветом
- [Разрешение экрана монитора](#) — размеры получаемого на экране изображения в пикселях: 800 x 600, 1024 x 768, 1280 x 1024, подразумевая разрешение относительно физических размеров экрана, а не эталонной единицы измерения длины, такой как 1 дюйм. Для получения разрешения в единицах ppi данное количество пикселей необходимо поделить на физические размеры экрана, выраженные в дюймах. Двумя другими важными геометрическими характеристиками экрана являются размер его диагонали и соотношение сторон.
- [Разрешение \(компьютерная графика\)](#) — величина, определяющая количество точек (элементов растрового изображения) на единицу площади (или единицу длины). Термин обычно применяется к изображениям в цифровой форме, хотя его можно применить, например, для описания уровня грануляции фотоплёнки, фотобумаги или иного физического носителя. Более высокое разрешение (больше элементов) типично обеспечивает более точные представления оригинала. Другой важной характеристикой изображения является разрядность цветовой палитры.

- **Retina** — (от лат. retina — сетчатка) общее маркетинговое название ЖК-дисплеев, используемых в устройствах Apple и отличающихся настолько высокой плотностью пикселей, что человеческий глаз не способен заметить, что изображение состоит из них.
- **Цветовая модель** — математическая модель описания представления цветов в виде кортежей чисел (обычно из трёх, реже — четырёх) значений, называемых цветовыми компонентами или цветовыми координатами. Все возможные значения цветов, задаваемые моделью, определяют цветовое пространство.
- **RGB** — (аббревиатура английских слов Red, Green, Blue — красный, зелёный, синий) — аддитивная цветовая модель, как правило, описывающая способ синтеза цвета для цветовоспроизведения.
- **Кроссбраузерность** — свойство сайта отображаться и работать во всех популярных браузерах идентично. Под идентичностью понимается отсутствие развалов вёрстки и способность отображать материал с одинаковой степенью читабельности. Понятие «кроссбраузерность» очень часто путают с попиксельным соответствием, что на самом деле является разными понятиями. Т.к. веб-технологии всё время развиваются, приемлемую кроссбраузерность можно обеспечить только для последних версий различных браузеров.
- **Юзабилити** — это показатель удобства использования сайта, передвижения по нему и поиска информации на нём.
- **Прототипирование** — (англ. prototyping от др.-греч. πρῶτος — первый и τύπος — отпечаток, оттиск; первообраз) — быстрая «черновая» реализация базовой функциональности для анализа работы системы в целом. В контексте веб-дизайна создание чернового каркаса будущего сайта или приложения.
- **Адаптивный дизайн** — (англ. adaptive web design) — подход к разработке сайтов, который подразумевает создание нескольких отдельных макетов сайта с фиксированными размерами и набором особых функциональных возможностей для разных категорий устройств и загрузку подходящего макета при каждом посещении. Оптимальный макет для отправки посетителю сайта выбирается на стороне сервера и в браузере уже не может меняться динамически, так как имеет фиксированные размеры для конкретного устройства.
- **Отзывчивый веб-дизайн** — подход к разработке сайтов, который подразумевает создание нескольких отдельных макетов сайта с фиксированными размерами и набором особых функциональных возможностей для разных категорий устройств и загрузку подходящего макета при каждом посещении. Оптимальный макет для отправки посетителю сайта выбирается на стороне сервера

и в браузере уже не может меняться динамически, так как имеет фиксированные размеры для конкретного устройства.

- **Плоский дизайн** — это стилевое решение, призванное упростить визуальное считывание и распознавание объектов. Это отказ от тяжёлой и «жирной» графики — от теней, бликов, градиентов, текстур. Для плоского дизайна характерна однородность контента с ярким акцентированием важных элементов при помощи цвета. Особое внимание уделяется типографике и модульной сетке, которые служат так же для визуального разделения модулей и акцентирования элементов.

## Начало пути

---

**Совет №1:** Учитесь рисовать.

---

Кто бы что не говорил, вам, бесспорно, пригодится этот навык. Вы спросите, зачем веб-дизайнеру уметь рисовать? Да, можно вполне обойтись и без этого, например, в создании интерфейсов, но комплексная разработка сайта почти всегда подразумевает создание и графической начинки. Конечно, есть веб-дизайнеры, имеющие врождённое (или воспитанное годами) чувство вкуса, которые делают прекрасные вещи. Равно, как и есть музыканты, не знающие нот, но создающие прекрасную музыку на слух. Но таких единицы. Дизайнер (и тут не важно «веб» или «не веб»), который умеет рисовать, имеет неоспоримое преимущество и обладает большими возможностями для реализации своих идей.

Сделать карандашный набросок сайта? — Не вопрос.

Нарисовать иконку с нуля? — Нет проблем!

Отрисовать логотип? — Да запросто!

Человек умеющий рисовать, как правило, не понаслышке знает о таких понятиях, как композиция, пространство, цвет, пропорция, светотень, и т. д., а это автоматически делает его на голову, а то и на две выше того, кто с ними не знаком.

К слову сказать, я, имея высшее художественное образование, считаю умение рисовать одним из основных своих преимуществ.



---

**Совет №2:** Прежде чем взяться за создание сайтов, да и вообще погрузиться в мир веб-дизайна — изучите основы графического дизайна.

---

Важно с самого начала понимать, что веб-дизайн как таковой является разновидностью графического дизайна. Будет ошибкой считать, что, освоив ряд специальных программ и технологий, таких как Photoshop или язык разметки HTML, вкупе с CSS, вы станете первоклассным веб-дизайнером. Нет. После этого вы рискуете стать очередным «недодизайнером», плодящим посредственные, ничем не примечательные сайты с кучей градиентов и ужасных шрифтов. Программы и технологии — это всего лишь инструменты. Главное — владеть основами графического дизайна, которые включают в себя ряд принципов и правил, таких как модульная сетка, типографика, пространство, цвет и т.д. Освоив их в должной мере, можно двигаться дальше.

---

**Совет №3:** Простудите «Ководство».

---

Дизайн-студия Артемия Лебедева по праву считается одной из самых топовых студий в Рунете, а её [«Ководство»](#) — это, пожалуй «Must Read» любого уважающего себя дизайнера, неважно в какой специализации.

## Работа над дизайном

---

**Совет №4:** Дизайн сайта — это не только красивый внешний вид.

---

Сайт создаётся не для души и не для того, чтобы он нравился вам, а с целью быть полезным и отвечать на запросы целевой аудитории, решая поставленные перед ним задачи.

При разработке дизайна всегда нужно иметь в виду одновременно две его стороны — внешний вид и функциональность. Если уделить внимание только первой стороне, пользователь может не дойти до совершения целевого действия по той причине, что совершать его неудобно. К примеру, кнопки и ссылки нужно делать не только красиво оформленными, но и заметными, располагая их в удобном для пользователя месте. Рекламные блоки должны не мешать посетителям знакомиться с основной информацией.

---

**Совет №5:** Овладейте основным инструментарием веб-дизайнера: Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe InDesign, Adobe Muse.

---

Параллельно с теорией, начинайте постепенно переходить к освоению программ. Рекомендую сразу оформить подписку на Adobe Creative Cloud, где вы найдёте массу всего интересного. Можете изучать эти программы самостоятельно по бесплатным урокам, которых полным-полно в сети, или с помощью специальной литературы. Если есть желание, можно записаться и пройти соответствующие курсы онлайн.

 [profileschool.ru](http://profileschool.ru), [creativshik.com](http://creativshik.com), [adobe.com](http://adobe.com)

---

**Совет №6:** Любой проект начинайте с концепции и прототипа. Бумага и карандаш должны стать вашими лучшими друзьями.

---

Получив заказ или задумав какой-то проект, не спешите сразу сесть за Photoshop. Ни к чему хорошему это не приведёт, — проверено на собственном опыте. Вначале определитесь — какую задачу должен решать сайт или страница, сформулируйте мысль в одном, двух предложениях. Затем возьмите бумагу и карандаш и попытайтесь сделать пару-тройку набросков, исходя из ваших идей о возможном решении. Альтернативным способом послужит один из множества сервисов прототипирования, который поможет схематично, не вдаваясь в детали, расставить все нужные блоки. После того, как вы определитесь и поймёте: «Да, вот это будет отличным решением!», только тогда можете открывать Photoshop и начинать заниматься макетированием.

 [moqups.com](http://moqups.com)

---

**Совет №7:** Для Веба сохраняйте изображения через «Save for Web».

---

Файлы при этом будут весить меньше, что в последствие значительно ускорит загрузку страниц.

---

**Совет №8:** Используйте трансформации блоков правильно.

---

Прошли времена вёрстки скругленных уголков картинками. Каждый уважающий себя браузер умеет скруглять углы с помощью CSS-свойства *border-radius*, чем и пользуются верстальщики.

Но порой встречаются дизайн-макеты, в которых скругления «не совсем округлые». Что это значит? Просто дизайнер в какой-то момент изменил размер скругленного прямоугольника с помощью функции Transform, изменив его пропорции. В результате углы оказались вовсе не скругленными, а овальными.

---

**Совет №9:** Для элементов, имеющих по замыслу одинаковый цвет (границы, заливки, шрифт), необходимо указывать именно его.

---

Используйте палитры или каким-либо образом заготовленные наборы цветов, чтобы избежать разногласий.

---

**Совет №10:** Оставляйте место.

---

Самое длинное название месяца — сентябрь. Самое длинное название дня недели (как собственно и сам день) — понедельник. То есть при развёрнутом формате даты, самая большая колбаса, которая может получиться:

27 сентября (понедельник) в 20:35

Оставляйте больше места под максимально возможную сумму или количество товаров в корзине. Требуйте самый длинный контент, который только может быть. Пусть в макете будет небольшое белое пятно, зато в хмурый сентябрьский понедельник ваша вёрстка никому не испортит настроение.

Не забывайте и про длинные имена. Самое длинное реальное имя, которое мне встречалось: Пантелеймон Христарождественский. На две буквы длиннее, чем Константин Константинопольский, который «избит» дизайнерами настолько, что на бедняге не осталось живого места. И читается полегче.

---

**Совет №11:** Старайтесь придерживаться одинаковых терминов и сокращений.

---

Часто встречается, когда на разных страницах одного и того же сайта написано:

*sms*

*СМС*

*смс-сообщение*

*автокредит*

*авто-кредит*

*кредит на авто*

Печально, что в большинстве случаев это сайты сотовых операторов и банков. Однако веселит, когда даже название собственной компании не подчиняется у копирайтеров никаким правилам. Его пишут латиницей, кириллицей или капсом, в кавычках или без. Склоняют или добавляют косноязычную приписку «в компании такой-то».

---

**Совет №12:** Давайте пояснения к макету, используя инструмент «Notes».

---

Комментируйте все элементы, которые имеют специфические или альтернативные значения. Например, радиус скругления уголков или цвет ссылки при наведении или после её посещения. Как правило, у верстальщика возникают вопросы о том, как должен вести



себя сайт: как растягиваться при увеличении и уменьшении окна браузера, что должно оставаться на месте при прокрутке текста, что нет и т.д. В Adobe позаботились об этом, включив в Photoshop такой замечательный инструмент как «Notes».

---

### Совет №13: Следите за первыми буквами.

---

Так делать не желательно:

- Выберите товар и добавьте его в корзину.
- Введите данные вашей карты.
- В поле «комментарий» укажите желаемый срок доставки.
- Вопросы по обслуживанию можно задать онлайн-консультанту.

Когда пункты начинаются с одной буквы, это затрудняет чтение. Ещё хуже, когда они начинаются с предлога. Встречали такое — для дома, для дачи, для офиса?

Куда проще воспринимается:

- Добавьте товар в корзину.
- Введите данные вашей карты.
- Укажите желаемый срок доставки в поле «комментарий».
- На оставшиеся вопросы с удовольствием ответит онлайн-консультант.

Заглавная буква, как маяк, за неё цепляется глаз, чтобы начать чтение. Если все предложения в списке начинаются на одну букву, сложно даже понять, на какой строчке вы остановились.

Некоторые пункты можно поменять местами для лёгкого восприятия информации, когда их порядок неважен. Например, два первых начинаются на букву «В», а третий — на букву «Д».

---

### Совет №14: Не забывайте про антонимы.

---

Сейчас наступила пора ссылок и кнопок, показывающих дополнительную информацию. Часто забывают, что у этих элементов есть обратное действие. Получается, что после нажатия на такую раскрывашку...

*Показать больше преимуществ ↓*

вываливаются тридцать три пункта, которые сворачиваются на ту же самую ссылку «Показать больше», хотя теперь их показывается меньше. Свернуть — развернуть. Показать — скрыть. Не забывайте про антонимы.

---

**Совет №15:** Вы должны чётко понимать разницу между статическим, адаптивным, резиновым и отзывчивым дизайном.

---

 [liquidaptive.com](http://liquidaptive.com)

---

**Совет №16:** В качестве минимального размера сайта в любом случае — резиновый он или нет — стоит взять 960 px.

---

Сайт с шириной в 960 px, расположенный по центру окна браузера, пристойно выглядит на любом устройстве. Отдельно стоит отметить смартфоны и планшеты, которые воспринимают неадаптированный специально для них HTML-документ как страницу в 980 px, то есть 960 + поля по 10 px. «Правильные» семидюймовые андроид-планшеты (самая продаваемая часть планшетного рынка по состоянию на вторую половину 2013 года) по ландшафтной стороне имеют ширину в 960 точек.

Да, мобильные устройства могут быть не прописаны в ТЗ. Заказчики обычно не хотят за это доплачивать. Но непременно будут возмущаться, если на них будет что-нибудь не так. В конце концов, это просто правило хорошего тона для уважающего себя веб-дизайнера — сделать сайт таким образом, чтобы базовый функционал работал с мобильных устройств и при этом «ничего не ехало и не сыпалось».

---

**Совет №17:** Не забывайте о локализации.

---

Если ваш сайт предполагает версии для разных языков, изучите переводы и оставьте необходимое место. То, что выглядит коротко на одном языке, может оказаться достаточно громоздким в другом. Взять хотя бы:

*Sign up / Зарегистрироваться*

---

**Совет №18:** Всегда перед началом работы убедитесь, что в вашем Photoshop'е установлен правильный цветовой профиль.

---

Если дизайнер, создавая новый проект, не указывает цветовой профиль и оставляет значение по умолчанию (Adobe RGB), то верстальщик может столкнуться с тем, что цвета в макете и на сверстанной странице отличаются на несколько тонов. Для Веба, как правило, используется профиль sRGB, который является профилем по умолчанию, например, в ОС Windows. Это значит, что мы видим изображение на экране в цветах, определённых стандартом sRGB IEC61966-2.1.

---

**Совет №19:** Используйте сетку и направляющие.

---

Используя сетку, информация получается более структурированной и упорядоченной. Правильное выравнивание объектов на странице сделает их визуально более привлекательными и повлияет на юзабилити вашего сайта: пользователю просто легче будет читать страницу.

Оптимальный вариант — 12-колоночная сетка. Считается одной из самых популярных и функциональных сеток.

 [960.gs](http://960.gs)

---

**Совет №20:** При установке направляющих сначала выполните выделение, а затем установите направляющую на линию выделения.

---

Направляющие сами не привязываются к границам пикселей, соответственно, когда дизайнер «на глаз» ставит направляющую, то, скорее всего, она не попадёт ровно между пикселями. Выделение, наоборот, привязывается к пикселям.

---

**Совет №21:** Каждый элемент на странице должен выполнять какую-либо функцию.

---

Простое копирование элементов с других сайтов — преграда, которая мешает вам экспериментировать, учиться и расти в качестве веб-дизайнера. Это, тем не менее, не уменьшает значение элементов, уже зарекомендовавших себя в предыдущем дизайне, если они действительно несут практическую пользу. Будьте креативны и экспериментируйте.

---

**Совет №22:** Наведите и увидите.

---

Любой интерактивный элемент на странице должен показывать, что с ним можно взаимодействовать. В условиях современного «дрибл-дизайна», когда ссылки уже не обязательно должны быть синенькими и подчёркнутыми, а иконки порой похожи на чекбоксы — это очень полезная практика.

---

**Совет №23:** Учитывайте и прорисовывайте варианты дизайна для разных размеров картинок, которые загружаются.

---

Не везде правильно работает обрезка картинок. Часто при наполнении сайта админы просто загружают картинки меньше по размеру, чем на макете. Уточните этот момент у клиента и, если нужно, прорисуйте.



---

**Совет №24:** Не упускайте из виду всю картину.

---

Веб-дизайнеры зачастую упускают возможность посмотреть на всю «картину» целиком, ведь это основы рисунка. Чтобы верно скомпоновать рисунок, необходимо время от времени отходить от него на некоторое расстояние или отставлять в сторону и смотреть (иногда даже полезно перевернуть рисунок вверх ногами). Издалека чётче видны пропорции, композиция, цветовое сочетание.

Можете распечатать эскиз дизайна, отыскать недостатки, попробовать их устранить, снова распечатать. И так по кругу. Можно сохранять промежуточные варианты эскиза и открывать его в обычном просмотрщике изображений, даже этот приём поможет избежать нежелательных ошибок.

---

**Совет №25:** Создайте функциональный футер на своем сайте.

---

Большинство корпоративных блогов и веб-сайтов располагают футерами, в которых посетителям доступны ссылки для перехода на важные разделы и участки сайта. Таким образом, пользователи уже привыкли при возникновении проблем с поиском необходимой информации обращаться к футеру сайта.

---

**Совет №26:** Используйте Adobe Kuler и тому подобные инструменты в подборе цветовых сочетаний.

---

Навык работы с цветом является одним из самых главных в арсенале любого дизайнера. Грамотные цветовые сочетания, будь то сайт, логотип или открытка не только признак профессионализма, но и инструмент эмоционального воздействия на человека. Профессиональный дизайнер знает, какую цветовую гамму использовать, чтобы, в зависимости от задачи, вызвать у конечного пользователя то или иное настроение. Помимо этого, задавая определённые цветовые акценты, можно гибко управлять вниманием человека, направляя и незаметно подталкивая его к конкретному целевому действию, например, «зайти в магазин» или нажать на кнопку «оформить заказ».

**Совет №27:** Не используйте в одном макете слишком много цветов.

---

Для начала ограничьтесь 3–4 базовыми цветами. Умение составлять гармоничные цветовые решения из большого количества цветов, как правило, приходит с опытом.

---

**Совет №28:** Если вы настроены создать действительно качественный дизайн, всегда начинайте с «чистого листа».

---

По возможности, избегайте копировать основу старых макетов. Каждый веб-сайт должен рассматриваться как уникальный, независимо от его типа (будь то электронная коммерция, авторский сайт, блог и т.д.). Самые лучшие веб-сайты предназначены для реализации определённых целей, поэтому создание дизайна с нуля поможет сохранить ясность и заданную направленность.

---

**Совет №29:** Каждой ссылке присваивайте осознанные и отражающие суть анкеры.

---

Избегайте ссылок наподобие «Кликни сюда», «Тык» и т.д. Ссылка «Скачать плагины WordPress» намного удачней, чем, чтобы скачать плагины, нажми «сюда».

---

**Совет №30:** Не бойтесь свободного пространства.

---

Реально трудно переоценить важность свободного пространства для сайта. Мало того, что оно снижает нагрузку на пользователей, создаваемую сайтом, так ещё и помогает более эффективно усваивать предоставляемый контент.

Первым, что делает пользователь, зайдя на сайт, это сканирует веб-страницу, деля её на блоки. Если ваш сайт перегружен различными смысловыми элементами и блоками, то его гораздо труднее читать, сканировать, анализировать и работать в целом. Если у вас есть потенциальная возможность разделить имеющиеся блоки чертой, то лучше воспользуйтесь свободным пространством в качестве разделителя.

---

**Совет №31:** Придерживайтесь простоты и аккуратности.

---

Принцип простоты должен являться основополагающим принципом дизайна. Пользователи редко заходят на сайты с целью насладиться их оформлением и поискать, где же там завуалирована навигация, в основном их цель — контент. Поэтому упор делайте на контенте, облекая его в форму простого, но радующего глаз дизайна.

---

**Совет №32:** Не жирните.

---

Возможно, в статичных макетах смотрится нормально, когда текст становится жирным при выборе одного таба или пункта в меню. На деле такие пункты прыгают влево и вправо как скоморохи, когда пользователи переходят от одного к другому. Очень старательные дизайнеры даже делают жирным шрифтом подсветку пункта при наведении курсора.

---

**Совет №33:** Раскрашивайте слои.

---

Для большей наглядности раскрашивайте слои разными цветами.

---

**Совет №34:** Никогда не растеризуйте текст.

---

Верстальщику очень неудобно перебивать текст вручную, смотря на картинку.

---

**Совет №35:** Устанавливайте в настройках Photoshop пиксели (px) в качестве основной единицы измерения.

---

Очень часто об этом забывают начинающие дизайнеры, особенно те, кто пришёл в Веб из полиграфии.

---

**Совет №36:** Придерживайтесь правила 700 px.

---

Кто-то считает пользователей умными и полагается на скролл, кто-то делает свой дизайн с расчётом на бабушек и пытается втиснуть по максимуму информации на первый экран. В интернете слишком много очень авторитетных и противоречивых мнений на этот счёт. «Правило 700 px» — так мы его называем на нашей внутренней кухне. Смысл в том, чтобы, глядя на первый экран, было понятно, что делать дальше.

---

**Совет №37:** Идите от общего к частному.

---

Распределение элементов на странице – неотъемлемая часть работы дизайнера. Когда заказчик просит сделать что-то простое, возникает страх добавить на страницу что-нибудь лишнее. В результате получаются довольно расплывчатые работы, потому что дизайнеры просто боятся экспериментировать.



Чтобы избежать такой «зажатости», можно пользоваться правилом: «от общего к частному». На начальном этапе разработки дизайна постарайтесь добавить на страницу максимум всевозможных элементов, комбинируя, пробуя, помещая их на разные слои. Потом, когда вам покажется, что дизайн близок к законченному виду, начинайте его упрощать.

Внимательно просматривая страницу, спросите себя, нужен ли здесь этот элемент и что будет, если его убрать. Чтобы на заключительном этапе избавить дизайн от тяжеловесности, полезно будет показать его другому человеку и прислушаться к мнению со стороны. В конце концов, если вы сомневаетесь, оставить или удалить тот или иной элемент, то лучше удалите его.

---

**Совет №38:** Пользуйтесь изображениями исключительно хорошего качества.

---

Не поленитесь найти качественные изображения для своего сайта. При этом не забывайте, что у каждого изображения есть автор и, как любой контент, оно защищено авторским правом. Однако существуют определённые ресурсы, которые безвозмездно предоставляют пользователям необходимые графические изображения на законных основаниях (имеющих лицензию Creative Commons).

В то же время помните: все картинки, иллюстрации и изображения имеют одну цель — донести до посетителя сайта основной месседж проекта. Учитывая то, что время посещения может быть коротким, не нужно разбавлять сайт пустыми картинками. Старайтесь размещать изображения со смыслом.

 [Википедия](#), [Викисклад](#)

---

**Совет №39:** Старайтесь придерживаться единого стиля изображений.

---

Имеется в виду, если в дизайне используются только фотоизображения, будет не лучшим решением применять 3D или иллюстрацию. Данный принцип должен прослеживаться на всей странице: например, если вы используете в дизайне картинки, но на белом фоне, — применяйте только их. То же самое касается стиля кнопок и форм.

---

**Совет №40:** Все геометрические фигуры в макете должны быть отрисованы в векторе.

---

Все нестандартные и «резиновые» элементы в макете сохраняйте в векторном формате — в любой момент может понадобиться изменить их размер.

---

**Совет №41:** Учитывайте, что у всех пользователей разные мониторы.

---

Подумайте, а лучше посмотрите, как ваш дизайн будет смотреться и вести себя, если размер монитора больше или меньше, чем размер макета, например, на планшете или смартфоне. В связи с всё более увеличивающимся мобильным трафиком последнее время «нечитаемый сайт» на данных устройствах может лишить вас приличной части аудитории. Данную проблему решает адаптивная вёрстка.

 [quirktools.com](http://quirktools.com), [Resolution Test](#)

---

**Совет №42:** Призывайте посетителей сайта к действию.

---

Правильные призывы к действию увеличивают конверсию сайта минимум на 15%. При формировании призыва важна каждая деталь: цвет, используемые слова, расположение на странице и многое другое.

---

**Совет №43:** Присмотритесь к SVG.

---

Адаптивный дизайн сейчас очень популярная тема. Экраны давно вышли за пределы стандартных разрешений: сайты могут смотреть на девайсах как размером с ладонь, так

и на больших 27-дюймовых мониторах. При этом сайт должен одинаково хорошо выглядеть на каждом из них, вне зависимости от размера устройства и плотности пикселей.

Для адаптации дизайна и всего контента, существует много разных методик и технологий. SVG — одна из них, которая всё более набирает обороты в настоящее время. SVG-графику удобно использовать для иконок, при этом они не будут выглядеть мыльными на устройствах с ретиной и их можно масштабировать без потери качества.

Есть надежда, что SVG в обозримом будущем, станет основным векторным графическим форматом для веба. Актуальной на текущий момент является версия 1.1. Собственно, единственным на сегодня ощутимым препятствием для массового распространения SVG является, как обычно, Internet Explorer (до версии 8 включительно).

---

**Совет №44:** Используйте правильную «Рыбу».

---

«Рыбой» в дизайне называют черновой текст, который на этапе макетирования временно замещает оригинальный. Конечно, если есть готовый текст — лучше вставить готовый. Если нет, используйте рыбу, при этом желательно чтобы она соответствовала теме сайта. Цицероновское «Lorem ipsum dolor sit amet» — это прекрасно, но в макете неуместно. Также недопустимы вещи типа «Тут будет текст. Тут будет текст. Тут будет текст. Тут будет текст. Тут будет текст. Тут будет текст. Тут будет текст. Тут будет текст. Тут будет текст. Тут будет текст». Это относится и к изображениям.

---

**Совет №45:** При создании макетов всегда показывайте, как должно выглядеть основное содержимое страницы, не забывая так же про динамические элементы.

---

Это важно, потому как дизайн сайта — это не только красивая шапка и подвал. В первую очередь сайт — это контент, который его наполняет. А контент может содержать не только однородный текст. Обязательно должно быть указано оформление параграфа (абзаца), заголовков с 1 по 4 уровень (h1, h2, h3, h4), маркированный список, нумерованный список. Веб-дизайнеру важно так же показать, как будут выглядеть ссылки в разных состояниях: обычном, при наведении, посещённая. И кнопки: обычная, при наведении, нажатая.

---

**Совет №46:** Оцените своих будущих пользователей и заранее скажите верстальщику, какие браузеры должна поддерживать ваша вёрстка. Как правило, это Chrome, Firefox, Opera, Explorer от 8 версии.

---

Посмотреть процент использования браузеров в Рунете можно по ссылке ниже:

 [Статистика](#)

## Работа со шрифтами

---

**Совет №47:** Будьте внимательнее со шрифтами.

---

Если в макете есть сторонние шрифты, то спросите себя (или автора дизайна): как у этого шрифта дела с лицензией, есть ли он во всех нужных форматах для подключения на сайт, сколько начертаний шрифта в макете? Как будет выглядеть сайт, если сторонний шрифт не загрузится?

---

**Совет №48:** Для указания размера шрифта используйте целое число.

---

Если вы изменили размер текста с помощью Transform, то после этого кегль или другие свойства символа могут принять дробное значение (например, 14.5 px). При подготовке макета к вёрстке обязательно нужно привести все размеры к целым значениям. В противном случае перед верстальщиком может возникнуть проблема: 14 или 15 пикселей? И есть риск, что вёрстка получится отличной от макета.



---

**Совет №49:** Используйте простые шрифты. Сделайте текст легко читаемым.

---

Не следует использовать причудливые шрифты, которые сложно прочесть. Так же постарайтесь не применять для основного текста слишком мелкие шрифты. Оптимальный размер 12-14 pt.

---

**Совет №50:** Используйте бесплатные шрифты из набора Google Fonts.

---

Не так давно Google создал открытую коллекцию веб-шрифтов Google Font. При помощи Google Font API вы получаете свободный доступ к ним, что даёт возможность легко добавлять веб-шрифты на сайт.

В числе преимуществ:

- Большой выбор высококачественных веб-шрифтов для любой вашей страницы (в том числе и кириллицы).
- Поддержка данных шрифтов почти всеми браузерами (в том числе Explorer 6).
- Простота использования.
- Стремительное пополнение коллекции.

 [Google Fonts](https://fonts.google.com)

---

**Совет №51:** Избегайте большого количества разных шрифтов в одном макете.

---

Использование в макете более двух шрифтов в профессиональной дизайнерской среде считается дурным тоном. Это можно сравнить с какофонией в музыке, когда мелодия превращается в один сплошной и непонятный шум из разных звуков. Два шрифта вполне достаточно. Например, один для заголовков, а второй — для основного текста. В крайнем случае, можно использовать их разные начертания.

---

**Совет №52:** Используйте режим Sharp для сглаживания шрифтов в макетах.

---

«Зубчатые шрифты» в макетировании и отсутствие сглаживания (антиалиасинг) уже давно считаются моветоном. В своё время (конец 90-х — начало 2000-х) это было оправдано тем, что у большинства людей отсутствовали хорошие ЖК-мониторы и стояли старые операционные системы (Windows 98/XP), в которых сглаживание текста по умолчанию было отключено для лучшей читабельности и экономии ресурсов. Сейчас же такой проблемы нет, но многие продолжают создавать макеты, отключая сглаживание.

---

**Совет №53:** Не стоит выделять слова в тексте заглавными буквами, а также ставить в конце предложения несколько восклицательных или вопросительных знаков.

---

Просто не делайте этого.

---

**Совет №54:** Используйте правильную выключку текста.

---

Дизайнеру следует помнить: на данный момент, браузеры полноценно поддерживают лишь 3 варианта: по левому краю, по правому краю или по центру. Выключка по формату в браузере зачастую сильно отличается от того, что мы видим в Photoshop.

---

**Совет №55:** Не используйте шрифт Comic Sans.

---

Если вы не оформляете комиксы. Во всех остальных случаях Comic Sans считается одним из самых вульгарных, плохочитаемых и непрофессионально выполненных шрифтов.

---

**Совет №56:** Ни в коем случае не сжимайте и не растягивайте шрифты.

---

Шрифт — это законченное дизайнерское произведение, при этом многие начинающие, кто далёк от темы шрифтового дизайна, ошибочно полагают, что они вольны делать со шрифтом всё, что им вздумается: растягивать, сжимать, всячески деформировать. Это недопустимо, ни при каких обстоятельствах. Любое целенаправленное масштабирование или деформация шрифта нарушают его изначальные пропорции и гармонию, делая нечитаемым и крайне непривлекательным.

---

**Совет №57:** Не используйте разные начертания в рамках одного абзаца или предложения.

---

Очень часто дизайнеры пытаются сделать акцент на каком-то слове или предложении, дополнительно выделяя его **жирным** или *курсивом*. Так делать не нужно. Постарайтесь следовать простой логике: жирным, если необходимо, выделяйте заголовки, а курсив используйте для написания сносок и комментариев.

---

**Совет №58:** Прикрепляйте нестандартные шрифты, использованные в макете.

---

Всё, что в макете написано нестандартным шрифтом, потребует его дополнительного подключения. Если у верстальщика его нет (в 99% случаев это так), он спросит его у вас.

## Работа с заказчиком

---

**Совет №59:** Обязательно определитесь со своими расценками прежде, чем общаться с заказчиками.

---

Большинство дизайнеров имеют примерный прейскурант типичных цен на проекты определённого типа, эти цены называются при первом обращении заказчика. Поэтому на вопрос «сколько это стоит?» вы всегда должны давать чёткий и конкретный ответ. И не забывайте договариваться сразу, до начала работы о таких вещах как количество правок (вариантов) и предоплата. Если вы делаете 68 вариант за 300 рублей, имеет ли это смысл? Или заказчик в любой момент может отказаться от вас как исполнителя, и работа будет сделана впустую.

---

**Совет №60:** Постарайтесь максимально подробно выяснить, чего заказчик хочет видеть в результате.

---

Приступая к работе над новым проектом, недостаточно прочесть ТЗ. Самое правильное — это узнать, что хочет заказчик, его целевую аудиторию, выяснить особенности бизнеса и поставленные задачи, а затем подготовить план выполнения проекта.

Я постоянно пользуюсь перечнем вопросов для составления представления о проекте (брифом). Всегда отправляю бриф клиенту, чтобы он заполнил все прописанные там пункты, а часто и определился со своими целями.

---

**Совет №61:** Не забывайте про мобильную версию сайта.

---

В наше время, когда количество всевозможных гаджетов стремительно растёт, мобильная версия сайта — это уже не столько роскошь, сколько необходимость. И если ваш сайт не будет адаптирован под мобильные устройства, вы рискуете потерять значительную часть входящего трафика. Поэтому обязательно обсудите этот момент с заказчиком.

---

#### Совет №62: Требуйте техническое задание.

---

Техническое задание (ТЗ) — это документ, в котором прописываются все особенности будущего проекта, требования и пожелания со стороны заказчика. Для его составления необходимо чётко понимать цель создания веб-сайта, объёмы и функциональность.

---

#### Совет №63: Будьте готовы к критике.

---

В общении с заказчиком никогда не стоит вмешивать в дело личные чувства. Поверьте, клиент всегда найдёт к чему придраться, что исправить, отместить или раскритиковать в вашей работе. Это обычное явление, к нему следует лишь привыкнуть и научиться реагировать адекватно. Злость и раздражение в таком случае — главные враги вашего бизнеса.

Побороть в себе негативные эмоции поможет подготовка к разговору заранее. Мысленно примите вероятность того, что ваше видение дела неидеальное. Оно будет рассмотрено, изменено, подвергнется критике, но все эти правки только способствуют вашему росту. Непереносимость критики — недуг, который должен побороть каждый веб-дизайнер.

---

#### Совет №64: Не переоценивайте свои силы.

---

Брать на себя больше проектов, чем вы можете выполнить, будет ошибкой. Всё хорошо в меру, особенно если работаете в одиночку. Разберитесь со своим расписанием и проинформируйте заказчиков, чтобы они не ожидали от вас невозможного. Перегрузка просто выбьет вас из колеи, поэтому будьте аккуратнее. Чётче планируйте свой день, стараясь максимально эффективно распределять нагрузку. Можно использовать специальные мобильные приложения для корректировки распорядка дня, которые помогут ничего не забыть.

## Вёрстка и подготовка макета к вёрстке

---

**Совет №65:** Не стоит сливать все элементы дизайна в один слой.

---

Вместо слития слоёв раскладывайте их по группам, которые называйте соответственно общей структуре документа: шапка, меню, контент, подвал и т. д.

---

**Совет №66:** Сохраняйте макет сайта в PSD.

---

Конечно, макет сайта можно делать и в Illustrator, и в InDesign, и даже в Corel Draw, кому как удобнее. Вопрос в том, будет ли это удобно верстальщику, которому вы отдадите макет в последствие. Большинство всё же привыкли и предпочитают работать с программой Photoshop.

---

**Совет №67:** Архивируйте PSD файл перед отправкой.

---

Это связано в первую очередь с размером исходного файла и передачей его другим людям. Архив будет весить значительно меньше, чем исходник.

---

**Совет №68:** Давайте осмысленные названия слоям.

---

Это важно не только для верстальщика, но и вам будет проще работать с файлом. Называйте слои соответственно их содержанию, например: «background» или «twitter\_icon».



---

**Совет №69:** Давайте осмысленные названия файлам.

---

Всё, что вы сохраняете в файл для дальнейшей передачи другим людям, будь то макет сайта или что-то ещё, должно иметь осмысленные и понятные названия, при этом желательно на латинице. Будет правильным называть файл макета в соответствие с рубрикой или страницей, например, «lp\_avtoshina.psd» или «dostavka\_i\_oplata.psd»

---

**Совет №70:** Удаляйте все ненужные слои.

---

Удаление ненужных слоёв уменьшает размер файла изображения и делает его более читаемым.

---

**Совет №71:** Прикрепляйте к файлу PSD также дополнительные материалы и исходники картинок, использованных в макете.

---

Прикрепляйте к проекту все исходные изображения и дополнительные материалы в папку *source* или *assets*. Так даже при склеенных слоях всегда есть возможность получить отдельное изображение.

---

**Совет №72:** Если иконка, кнопка или сложный фон состоят из нескольких слоёв, соберите их в группу.

---

Верстальщик сможет легко преобразовать эту группу в смарт-объект и растривать. Таким образом, двумя кликами можно сразу получить нужный элемент.

---

---

**Совет №73:** Учитывайте кроссбраузерность.

---

Одна из самых больших ошибок начинающих веб-мастеров состоит в том, что они игнорируют кроссбраузерность или создают сайты для какого-то конкретного браузера. При таком подходе, теряется значительная часть трафика. Все сайты должны использовать стандарты, такие как HTML5 и CSS3, а также проверять написанный код на совместимость с различными браузерами и операционными системами. Причём желательно проводить такое тестирование для как можно большего количества комбинаций браузер/ОС.

---

**Совет №74:** Если есть слой, которому заданы стили (тень, заливка цветом или градиентом, прозрачность), не растрируйте его, оставьте со стилями.

---

При помощи CSS3 верстальщик сможет стилизовать этот элемент без картинок, только стилями.

---

**Совет №75:** Для каждого изображения прописывайте ALT и TITLE атрибуты, соответствующие смыслу картинки.

---

Помимо того, что это даёт некоторое преимущество при продвижении, данные атрибуты важны для посетителей сайта либо с отключенной графикой в своих браузерах, либо с физическими недостатками.

---

**Совет №76:** Перестаньте верстать таблицами, если ещё не перестали — переходите на блочную вёрстку.

---

Такая вёрстка макета прошлый век. Используйте табличную вёрстку по её прямому назначению — для вёрстки таблиц.

---

---

**Совет №77:** Не делайте так, чтобы ссылки, расположенные на сайте, открывались в новом окне.

---

Кроме случаев, когда ссылка изначально не ведёт на какой-то сторонний ресурс.

---

**Совет №78:** Спасите курсор от конвульсий.

---

Часто при верстке забывают (или забивают) на области, в которых должен отображаться pointer. Курсор превращается из пальца в стрелку и обратно несколько раз за пару сантиметров экрана. Такой калейдоскоп только раздражает.

---

**Совет №79:** Любое применение JavaScript должно быть обоснованно и там, где это использование можно заменить на HTML+CSS — стоит заменять. Это особенно важно для отображения контента.

---

Поисковики не всегда и не везде могут внятно и адекватно проиндексировать контент, генерируемый с помощью JavaScript. Каждое такое применение должно быть обосновано и у него должна быть причина.

---

**Совет №80:** Чтобы легко выявить все несостыковки в вёрстке, используйте приложение PerfectPixel. Оно позволяет поверх открытой страницы наложить изображение макета, отрегулировав прозрачность. Все неточности будут сразу видны.

---

 [Pixel Perfect](#)

---

**Совет №81:** Делайте логотип ссылкой на главную страницу.

---

Это уже стандарт де-факто и не стоит им пренебрегать. Связано это в первую очередь с юзабилити. Тем не менее, логотип, ведущий на главную не должен быть единственным способом подобного перехода. Зачастую для этой цели применяют ещё так называемые «хлебные крошки», показывающие на какой странице (в каком разделе) находится посетитель, или делают одноимённую ссылку в меню «Главная».

---

**Совет №82:** При вёрстке указывайте размер шрифтов в «em».

---

Пиксели обеспечивают высокий уровень контроля над размером текста, но имеют широко известный недостаток: текст не масштабируется при изменении его размера в Internet Explorer'e, отчего у вашего читателя нет возможности при необходимости увеличить размер шрифта на странице. С другой стороны, применение em для изменения размера текста совершенно избавляет от этой проблемы.

 [webformymyself.com](http://webformymyself.com)

## Общие советы

---

**Совет №83:** Следите за трендами.

---

Веб-дизайн довольно изменчив. Буквально каждые 2-3 года появляются какие-то новые фишки, что-то становится трендом: особая графика, цвета, шрифты. Например, когда-то в тренде был стиль web2.0 и скевоморфизм. Сейчас ему на смену пришёл минималистичный и более функциональный стиль flat-design (плоский дизайн), ставший популярным благодаря таким гигантам IT отрасли, как Apple и Google.

Но в большей мере этот переход скорее был обусловлен бумом мобильных устройств и так называемым адаптивным дизайном (responsive design), который требовал корректного отображения контента, начиная с мониторов полноценных компьютеров и заканчивая планшетами и смартфонами. Так же, в последнее время стала популярна «бесконечная прокрутка» и «плиточная» подача материала а ля Pinterest. Можно ещё много перечислять, в общем, успевайте за развитием веба! Лучший способ получения информации о том, что есть «современный дизайн» — это просмотр тематических сайтов с подборками (желательно зарубежных).

 [web-standards.ru](http://web-standards.ru)

---

**Совет №84:** Читайте больше специальной литературы.

---

Не стремитесь сразу же «оседлать» Photoshop. Это ошибочная стратегия. На первоначальном этапе теория — ваше всё. Список литературы, рекомендованной к прочтению, вы найдёте в конце книги. Помимо книг, также будет полезным почитать блоги известных дизайнеров, различные статьи на тему. Огромным плюсом послужит знание английского, т. к. большое количество качественной и актуальной информации на тему дизайна и веб-разработки, как правило, на английском языке.

---

**Совет №85:** Как можно чаще обращайтесь к терминологии.

---

Любая область знаний, которую вы решили освоить, строится на определённых понятийных связях, помогающих вам глубже понять изучаемый предмет.

---

**Совет №86:** Изучайте технологии, применяемые в веб-дизайне, а также повышайте свою компьютерную грамотность.

---

Работа веб-дизайнера — это больше, чем просто сделать визуальную часть сайта, «картинку». Дизайнер должен представлять, какими средствами будет воплощаться его идея, а также продумать интерактивную часть, чему сейчас уделяется пристальное внимание.

Веб-дизайн в отличие от графического дизайна, имеет ряд принципиальных отличий.

Во-первых, вся графика, которую мы создаём, в основном предназначена для просмотра на мониторе, а не на бумаге, что само собой накладывает на используемые изображения ряд требований.

Во-вторых, в веб-дизайне традиционно принято использовать изображения плотностью 72 точки на дюйм (dpi – dots per inch). Почему так, можно почитать в том же [Ководстве](#).

В-третьих, размер изображения по ширине и высоте в вебе измеряется в пикселях, а не в дюймах, или сантиметрах.

Ну и, в-четвёртых, в таком формате представления используется принципиально другая цветовая модель. Если в полиграфии это CMYK, то в веб-дизайне, и в целом в компьютерной графике, это модель RGB.

Кроме всего прочего, любой, уважающий себя веб-дизайнер должен быть знаком с вёрсткой, в частности, иметь хотя бы общее представление о том, что такое язык гипертекстовой разметки (Hyper Text Markup Language) и каскадные таблицы стилей (Cascading Style Sheets), а также об их возможностях. На момент написания этой книги, рабочими стандартами являются HTML5 и CSS3. Но даже если вы не собираетесь сами верстать, всё равно нужно понимать, как это делается. Это поможет вам не совершать ошибок ещё на стадии макетирования.

Не будет лишним узнать о возможностях языка Java Script, в частности о его библиотеке JQuery, с помощью которой можно легко «оживить» любой сайт, добавив ему интерактивности и всевозможных динамических эффектов. Это минимальный набор. Всё, что более этого, скорее относится к области веб-программирования, чем к веб-дизайну. Хотя, если есть желание и достаточное упорство, можно освоить и то, и другое. Никто не запрещает.

 [htmlbook.ru](http://htmlbook.ru), [htmlacademy.ru](http://htmlacademy.ru)

---

**Совет №87:** Овладевайте искусством общения и развивайте в себе умение работать с другими людьми в команде.

---



Если вы хотите многого добиться в профессии, без общения вам не обойтись. Любой серьёзный проект подразумевает собой работу в команде профессионалов, где каждый занимается своим делом. Разработчики, дизайнеры, маркетологи, копирайтеры и т. д. Поэтому начинайте нарабатывать свой коммуникативный навык как можно раньше. Общайтесь с людьми.

---

#### Совет №88: Создайте свой первый сайт.

---

Как только вы почувствуете, что обладаете достаточными знаниями, возьмитесь и сделайте свой первый сайт. Пусть это будет персональный блог или сайт для вашего знакомого, в любом случае сделайте это. Знания — знаниями, но настоящий опыт и понимание приходит только с практикой.

---

#### Совет №89: Не стоит добавлять на сайт фоновую музыку.

---

Это давно стало архаизмом и сейчас практически не используется. А если и используется, то посетителю даётся возможность ей управлять. В конце концов он пришёл на ваш сайт не музыку слушать.

---

#### Совет №90: Не используйте мигающий текст на сайте.

---

Вы ведь не в Лас-Вегасе. Мигающий текст на сайте — это из той же оперы, что и бегущая строка, который остался в 90-х и сейчас не используется. Есть много других способов и дизайн-ходов для привлечения внимания посетителя.

---

**Совет №91:** Скачайте какой-нибудь UI-kit или шаблон сайта в формате PSD и послойно посмотрите, из чего он состоит.

---

Смотрите на чужие сайты как дизайнер и критик, разбирайте их на составляющие, анализируйте, подмечайте отдельные графические приёмы и обращайтесь внимание на композицию в целом. Это самые ценные знания, потому что их можно напрямую применять в своих работах.

---

**Совет №92:** Изучайте социальную психологию и маркетинг.

---

С их помощью вы научитесь интуитивно, на лету отсекал ненужные варианты для решений поставленных задач.

---

**Совет №93:** Не бойтесь подражать профессиональным дизайнерам.

---

На ранних этапах становления вы, скорее всего, будете заимствовать что-то у других мастеров, порой даже неосознанно. Это нормально. Если вы попадёте в высшее учебное заведение, то так же будете изучать приёмы, секреты и нюансы известных творцов.

Со временем у вас выработается собственный, узнаваемый стиль, непохожий на другие. Это – лишь вопрос времени, которое вы наверняка с удовольствием проведёте, занимаясь дизайном.

---

**Совет №94:** Инвестируйте в иконки и графические элементы.

---

Уникальные иллюстрации и разнообразные иконки делают сайт интереснее. Конечно, стандартные иконки сэкономят кучу времени, но пользователь может почувствовать дискомфорт, сталкиваясь с одним и тем же изображением на пяти разных сайтах.

Инвестиции времени и средств на создание пользовательских иконок и уникальной графики помогут сохранить достойный внешний вид вашего сайта, а также заручиться симпатией пользователей.

---

**Совет №95:** Помните о правиле 5 секунд.

---

Внимание — одна из основных валют в интернете. Если посетитель не поймёт, о чём ваш сайт за 5 – 8 секунд, он с большей долей вероятности просто покинет его. Сайт должен быстро доносить информацию, почему здесь следует оставаться.

---

**Совет №96:** Ни в коем случае не используйте всплывающие окна.

---

Всплывающие окна жутко раздражают и отпугивают посетителей.

---

**Совет №97:** Не допускайте на сайте грамматических ошибок.

---

В этом проявляется неуважение к читателю. Многочисленные ошибки и опечатки «режут глаз» и понижают авторитет сайта. Выход есть – воспользоваться орфографическим словарём, программой проверки орфографии или услугами грамотного корректора.

---

**Совет №98:** Вы должны постоянно учиться чему-то новому.

---

Существует немало веб-дизайнеров, которые, например, ни капли не тревожатся вопросами изучения кода, мотивируя это тем, что они не программисты. Веб-дизайн, как было сказано выше, — это не только Photoshop. Да, изначально его было достаточно, но сего-

дня заказчики ищут «полный комплект». С одной стороны, никто не говорит вам о вершинах программирования, изучите основы. С другой стороны, вы можете и дальше жить в собственном мире, не замечая того, что всё вокруг изменяется. Это признанный факт: универсалы намного более востребованы, чем узконаправленные спецы.

---

#### Совет №99: Найдите себе наставника.

---


Если вы только-только встали на путь дизайна, вам будет крайне сложно идти по нему в одиночку. Обязательно появятся вопросы, много вопросов, на которые вы не всегда сможете найти ответы. А если и найдёте, то потратите на это очень много времени. В конце концов, вы можете оказаться в полной растерянности, потому как в том потоке огромного количества информации, который на вас обрушится, будет очень легко потерять ориентир.

Поэтому, если есть возможность, найдите себе опытного наставника, профессионала в своём деле, знающего все подводные камни и занимающегося дизайном не один год. Это, во-первых, сэкономит вам массу времени и нервов, а, во-вторых, вы избежите самых распространённых ошибок, свойственных всем начинающим веб-дизайнерам.

---

#### Совет №100: Используйте всевозможные ресурсы для вдохновения.

---

 [dejurka.ru](http://dejurka.ru), [awwwards.com](http://awwwards.com)

---

#### Совет №101: Любите то, что делаете.

---

## Поиск работы

Быть классным дизайнером здорово и приятно, но когда ваше занятие приносит стабильный и достаточно хороший заработок, это приятно вдвойне. Есть два пути развития вас как веб-дизайнера: работа на постоянной основе (в офисе или удалённо) и фриланс.

Окончив институт, я несколько лет проработал графическим дизайнером в местных дизайн-студиях. Работа в офисе под руководством начальника меня не вдохновляла, не давая творческого выплеска и хорошего дохода. Я спросил себя, а как можно зарабатывать в данной профессии и при этом быть свободным от жёсткого графика? Ответ оказался очевидным: фриланс-биржи с реальными заказчиками, которые платят деньги за выполнение определённых заданий.

Я понял, вполне можно начать с этого, наработывая портфолио и приобретая постоянных клиентов. Так произошло моё знакомство с [Воркзиллой](#) — сервисом, положившим начало моему пути в веб-дизайн. Плюсами этой биржи являются: во-первых, отсутствие жёстких ограничений в общении с заказчиками, а, во-вторых, возможность новичку легко получить свой первый заказ и при этом быть уверенным что его не кинут, так как там есть гарантия сделки. Очень рекомендую её начинающим веб-дизайнерам и не только. Конечно, есть множество других фриланс-бирж, с которых можно стартовать. Вы вольны выбирать сами, что ближе.

Если вы решили устроиться на постоянную работу, то определитесь, будет это офис или удалёнка. В обоих случаях нужно составить список дизайн-студий, проштудировать вакансии на их сайтах и разослать резюме, ожидая, что вас пригласят на собеседование. Само собой, к этому моменту вы должны иметь хорошее портфолио.

Для меня были важны независимость и возможность самому выстраивать рабочий график, поэтому я выбрал фриланс, благодаря которому появилась возможность путешествовать по миру. Кстати недавно я вернулся из Таиланда, где прожил полгода, зарабатывая удалённо. Так как профессия веб-дизайнера сейчас очень востребована, найти работу несложно. В общем, всё зависит от вашего желания и упорства.

 [work-zilla.com](#), [weblancer.net](#)

## Заключение

Уверен, большинство, кто только начинает свой путь в веб-дизайн, узнали очень много нового из этой книги, которая, по сути, является концентратом полезного опыта и необходимых знаний. Что говорить, в своё время, я и сам бы хотел найти нечто подобное. А сегодня это реальность, доступная каждому.

В дальнейшем, следуя этим советам не только в теории, но и на практике, вы можете на порядок, а, то и на два, поднять ваш профессиональный уровень. Главное, набраться терпения и последовательно, шаг за шагом, идти к своей цели, ориентируясь по данной «дорожной карте» в виде сто и одного совета.

В конце книги, как и обещал, вы найдёте список литературы, который рекомендуется к прочтению всякому, кто решил стать веб-дизайнером. Помните, одно лишь знание графических программ и html не сделает вас дизайнером, для начала овладейте теоретической базой. Если этого нет, вы очень рискуете пополнить список... как бы приличнее выразится... Ну, в общем, [подобных](#) сайтов. От чего, как вы понимаете, я всячески хочу вас предостеречь :)

Держайте! И удачи вам на этом не лёгком пути!

По всем вопросам и предложениям:  
Skype: designmolot  
E-mail: [webroadmapbook@gmail.com](mailto:webroadmapbook@gmail.com)

## Список литературы

Владимир Лесняк , «Графический Дизайн (основы профессии)»  
Артеми́й Лебеде́в, «Ководство»  
Кимберли Элам, «Геометрия дизайна»  
Уильям Лидвелл, Критина Холден, Джилл Батлер, «Универсальные принципы дизайна»  
Джефф Джонсон, «Умный дизайн. Простые приемы разработки пользовательских интерфейсов»  
Иоханнес Иттен, «Искусство цвета»  
Все книги серии [A Book Apart](#) (8 книг)  
Владимир Лаптев, «Модульные сетки»  
Джесс Гарретт, «Веб-дизайн. Книга Джесса Гарретта Элементы опыта взаимодействия»  
Якоб Нильсен , «Веб-дизайн. Книга Якоба Нильсена»  
Стив Круг, «Веб-Дизайн. Книга Стива Круга или "Не заставляйте меня думать!"»  
Келли Гото и Эмили Котлер , «Веб-дизайн. Книга Келли Гото»  
Итан Маркотт, «Отзывчивый веб-дизайн»  
Аарон Уолтера, «Эмоциональный веб-дизайн»  
Расс Унгер, Кэролайн Чендлер «UX-дизайн»  
Михаил Райтман, «Веб-дизайн для разработчика и заказчика»  
Ден Седерхольм, «Пуленепробиваемый веб-дизайн»  
Дж. Гарретт, Элементы опыта взаимодействия  
Mark Kistler, «You Can Draw in 30 Days: The Fun, Easy Way to Learn to Draw in One Month or Less»  
Джеки Симмондс, «Вы можете делать наброски»  
Кэти Джонсон, «Наброски и рисунок»  
Тим Браун, «Дизайнерское мышление»  
Стив Круг, «Как сделать сайт удобным»  
Раскин Д. , Интерфейс. Новые направления в проектировании компьютерных систем  
Аркадий Мильчин, «Справочник издателя и автора»  
Правила работы с текстом от РИА Новости  
Александра Королькова, «Живая типографика»  
Эмиль Рудер, «Типографика»  
Юрий Гордон, «Книга про буквы от А до Я»  
Алан Купер, «Психбольница в руках пациентов»  
Алан Купер, «About Face»  
Майк Монтейро, «Дизайн — это работа»  
Том Демарко, «Deadline. Роман об управлении проектами»  
Александр Назайкин, «Команда, которую создал я»  
Уолтер Айзексон, «Стив Джобс»  
Виктор Папанек, «Дизайн для реального мира»  
Влад Головач, «Культура дизайна»  
Н. С. Валгина, «Синтаксис современного русского языка»  
Джим Кэмп, «Сначала скажите «нет»  
Мартин Линдстром, «Buyology»  
Саша Карепина. «Искусство делового письма»  
Барбара Минто «Принцип пирамиды Минто»  
Глеб Архангельский, «Тайм-драйв. Как успевать жить и работать»  
Кен Сигал, «Безумно просто»