

Практическая работа 37-38

Тема: Создание прототипа сайта согласно целям и задачам. Разработка бренда и нейминга продукта. Создание фирменного стиля. Стратегическое развитие ресурса, наполненность ресурса контентом.

Цель: научиться исходя из поставленных целей и задач создавать прототип макета. Разрабатывать логотипы и верстать макеты сайта.

Тип занятия: закрепление материала.

Оборудование: ПК, доска, проектор, методические указания.

ТЕОРЕТИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ

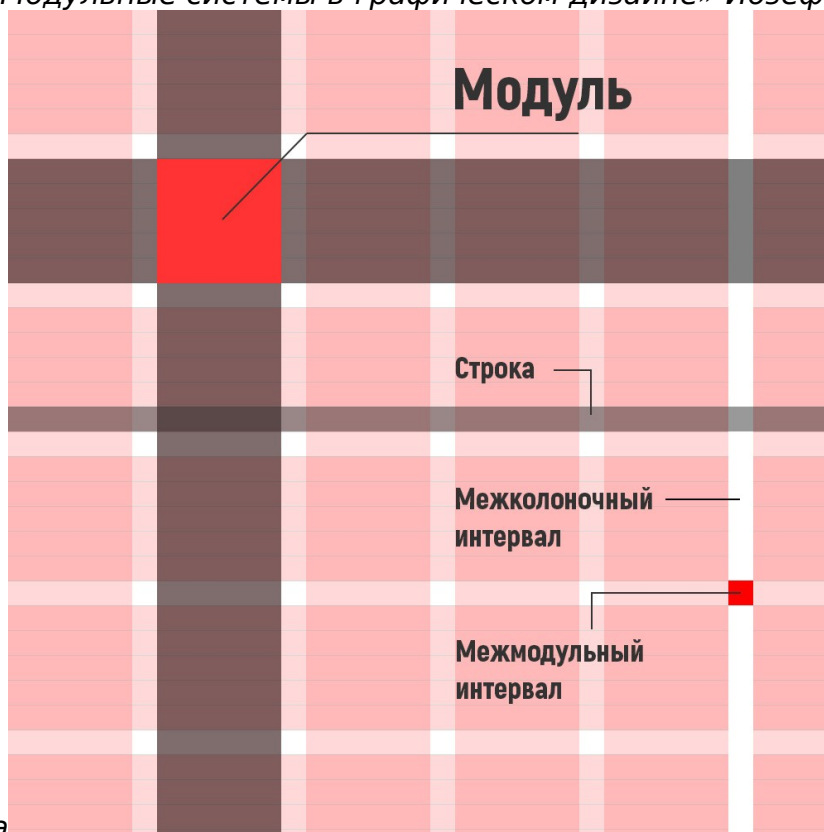
Объекты внутри модуля

Многие дизайнеры строят макеты сразу по модульной сетке, но подобный подход дает плохой результат — страницы получаются скучными и сложными для восприятия. Модульная сетка состоит из прямоугольных модулей. Чтобы делать ясные макеты, в первую очередь стóбит распределить элементы внутри модулей, а затем с помощью сетки систематизировать их. Модульная сетка организует объекты внутри пространства, создает впечатление единства, придает порядок и ясность макету. А бывает, что сетка и вовсе не нужна.

Модульная сетка — это инструмент, который нужно правильно и вовремя применять. Ведь нельзя взять линейку и сразу нарисовать дом в перспективе, сперва нужно взять карандаш и наметить основные линии и точки, после чего линейка поможет выровнять линии и композицию.

В этом посте я расскажу, как организовать объекты внутри модуля, чтобы макет не развалился и легко считывался.

Эскизы макетов с использованием модульной сетки в 32 клетки. Иллюстрация из книги «Модульные системы в графическом дизайне» Йозефа Мюллер-



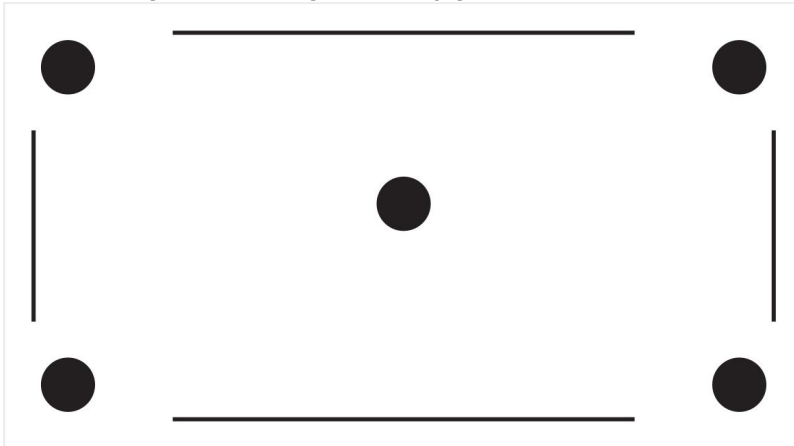
Брокманна

Ход работы

Модуль и объекты внутри него

Роль объектов внутри модуля играют иллюстрации, заголовки, логотипы, цитаты, фактоиды, текстовые блоки, подписи, сноски, словом — все, что располагается в модуле.

Чтобы модуль визуально не развалился, значимые объекты внутри него должны тяготеть к углам, сторонам или визуальному центру



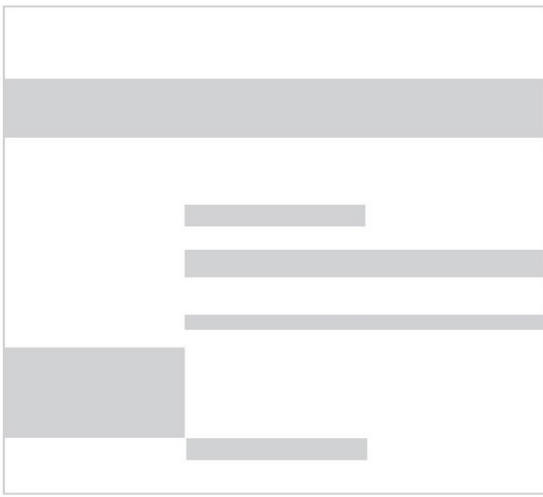
Значимые объекты расположены по углам, сторонам или в визуальном центре модуля

Правилу подвластны прямоугольные объекты. Если говорить о круге, то он может занимать любую позицию внутри модуля. Окружность приятна для глаз и легко воспринимается, она контрастирует с прямоугольниками и раньше привлекает внимание зрителя.

Следуя этому правилу, композиция всегда будет уравновешена и легко восприниматься. Важно, чтобы со свободных сторон объект дышал. Если заголовок тянется к верхнему левому углу, значит справа от него и снизу должен быть воздух.

Воздух — отрицательное пространство. Восприятие композиции зависит не только от объектов, но и от правильной организации воздуха вокруг них. В макете нужно стремиться минимизировать количество отрицательных пространств, чем их меньше, тем композиция легче для восприятия.

Посмотрите на рисунок ниже:



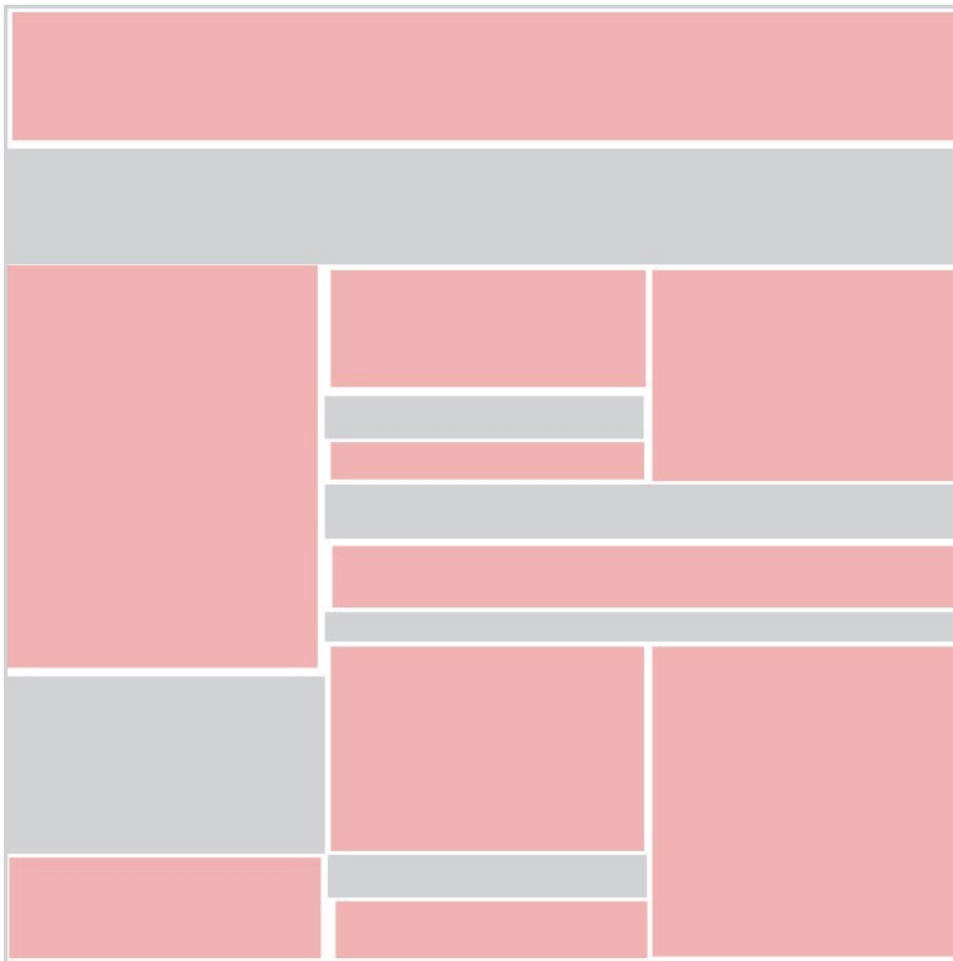
Прямоугольные объекты в модуле. Слабый вариант
Тут две ошибки:

1) Сверху и снизу есть незадействованное пространство — композиция неустойчива:



Незадействованное пространство

2) Объекты разбросаны хаотично, как следствие образовалось много блоков отрицательного пространства. Композиция разваливается:



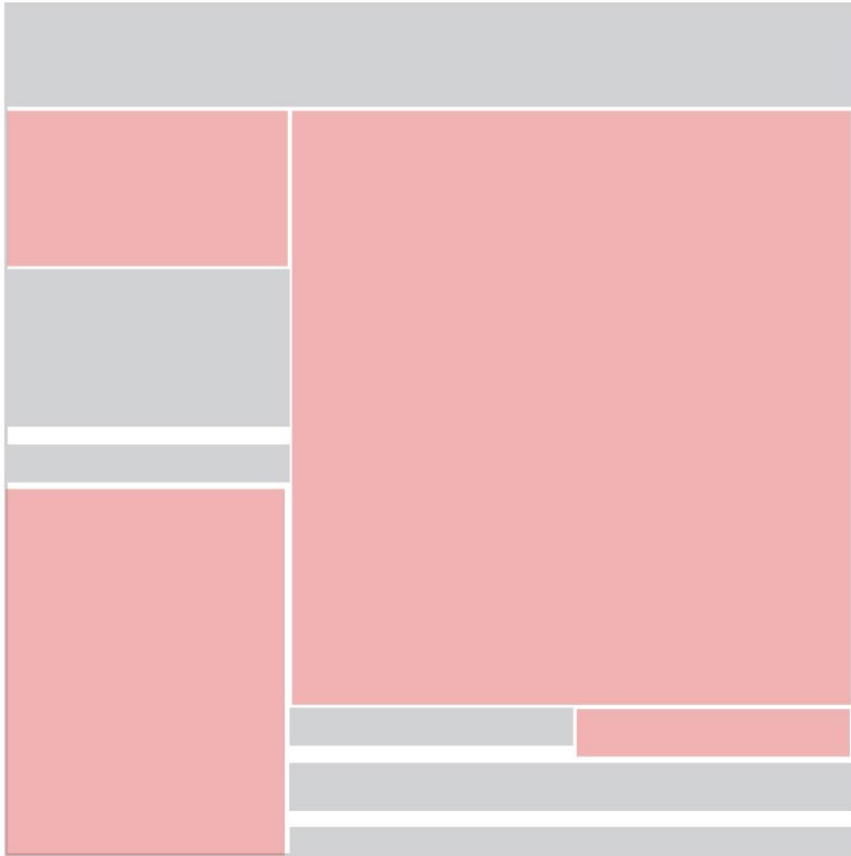
Отрицательное пространство

Чтобы улучшить модуль, нужно избавиться от первого и минимизировать второе. Тут и помогает правило расположения объектов в модуле.



Хороший модуль

Объекты организованы между собой в прямоугольники и тяготеют к углам и сторонам модуля. Отрицательное пространство приняло более простую форму:



Отрицательное пространство хорошего модуля

Композиция стала организованной, устойчивой и легкой для восприятия.

Добавим в модуль круг. Помним, он может занимать любую позицию. Круг в первую очередь привлекает внимание, поэтому с его помощью можно направлять взгляд зрителя:



Круг в модуле

Круг — очень эгоистичная фигура, он должен быть один. Если в макете их будет два и более, то внимание зрителя рассеется, взгляду будет тяжело зацепиться. Так делать нежелательно:



Два равнозначных круга в модуле

Допустим, все объекты в модуле равнозначны:



Сейчас мы смотрим на макет и нам не за что зацепиться. Привлечь внимание можно с помощью цвета или начертания:



Также можно использовать другой шрифт или увеличить его размер:



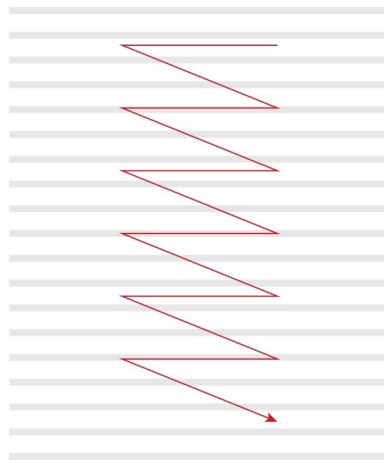
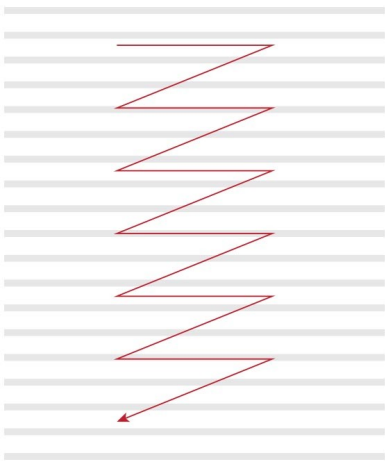
Добавить значимый объект и воздух вокруг него:



Структура в модуле

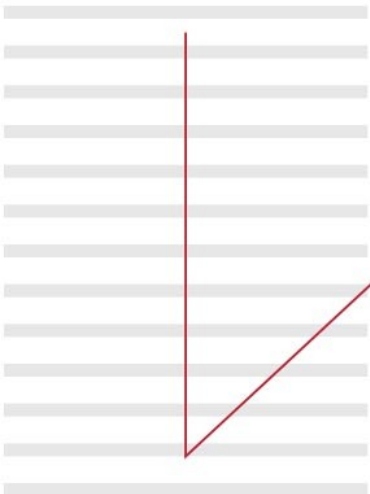
Объекты в модуле принято разделять по значимости. На первом месте всегда стоит иллюстрация. Именно за нее цепляется взгляд на странице. Затем мы смотрим на заголовок, переносим взгляд на цитаты или фактоиды, и, если нас заинтересовало все это, обращаем внимание на текстовый блок.

Чтобы разглядывать страницу было комфортно, сбор макета всегда нужно начинать с самых значимых объектов и вести взор читателя от одного к другому. Людям свойственно считывать информацию по ходу письма: слева направо, сверху вниз. В иврито-язычной среде направление меняется в обратную сторону — справа налево, сверху вниз.



Одна колонка текста

Если текст набран в две колонки, то мы начнем чтение с левой колонки (или правой в тексте на иврите) сверху вниз, а продолжение будем искать наверху второй колонки.



Две колонки текста

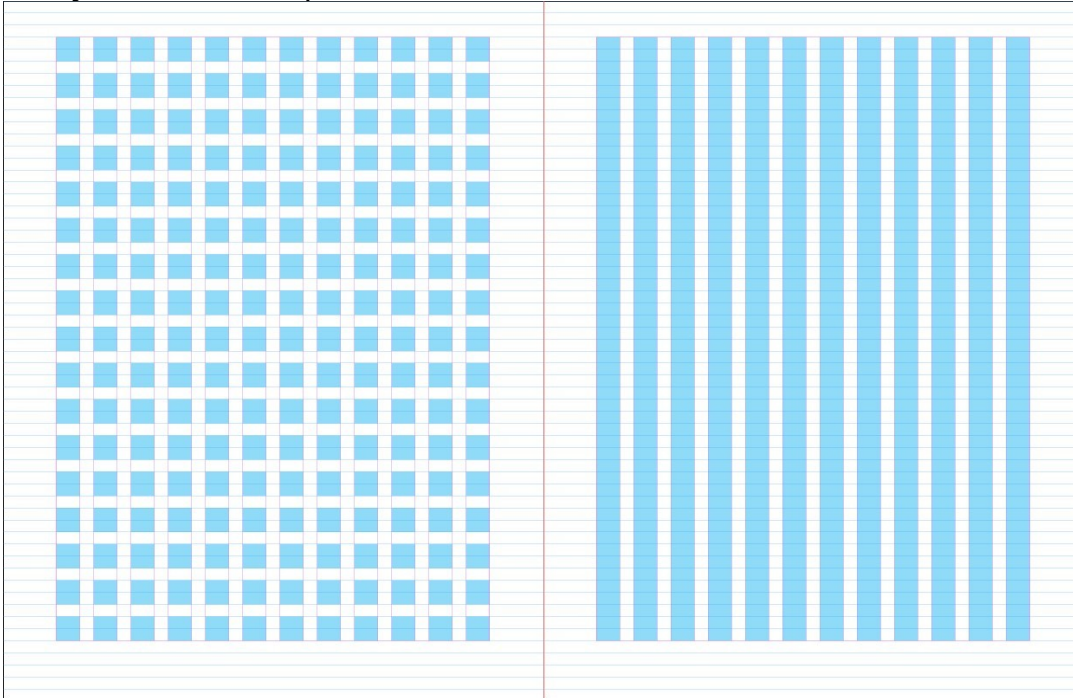
Если колонок и строк больше, направить взгляд помогут расстояния между объектами [по правилу близости](#):



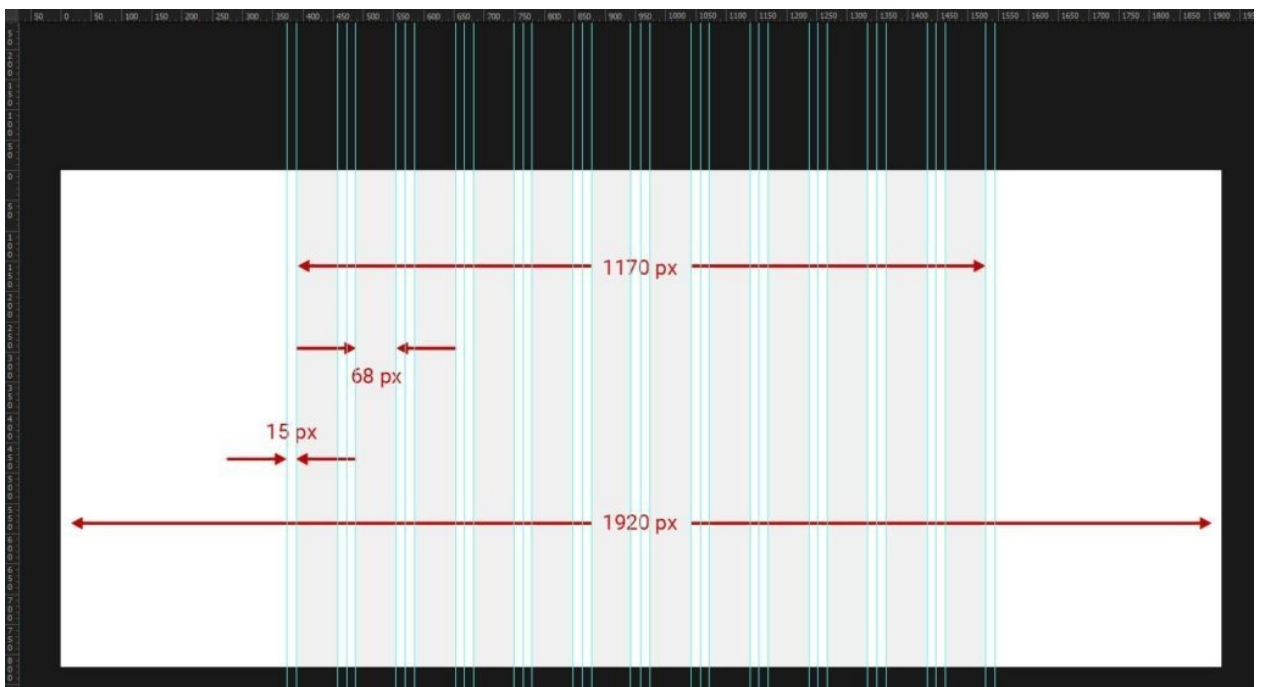
Слева уменьшены горизонтальные расстояния, справа — вертикальные
Неизменным остается факт, что взгляд движется сверху вниз. Поэтому располагать в модуле объекты тоже нужно сверху вниз по убыванию, начиная с самых значимых.

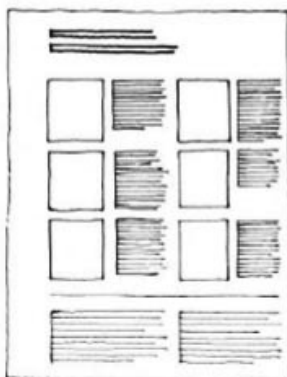
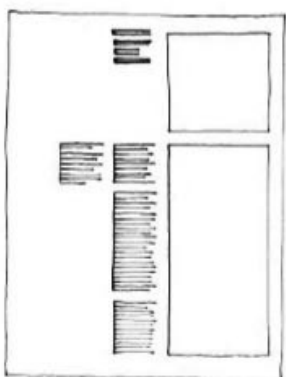
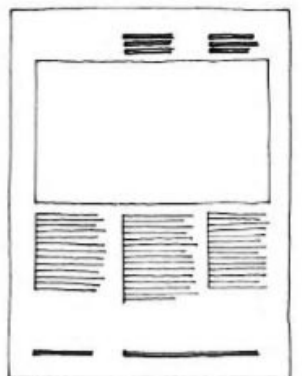
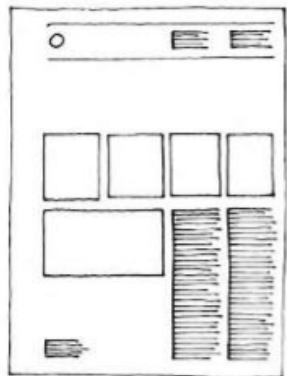
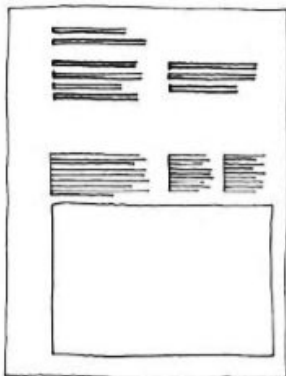
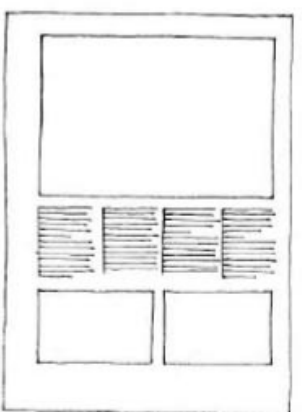
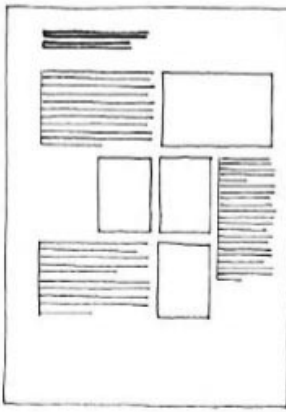
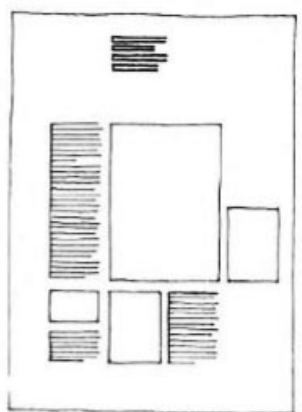
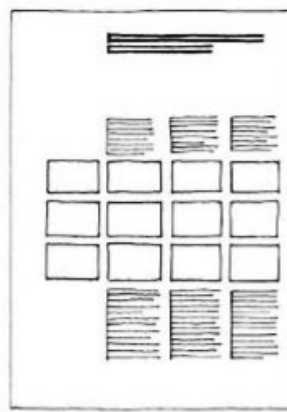
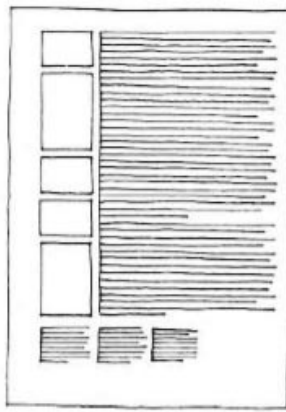
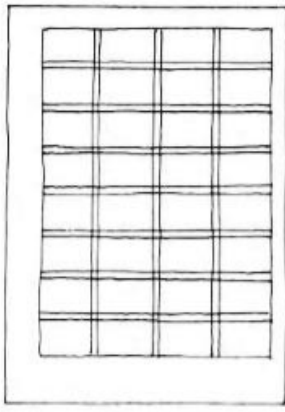
ЗАДАНИЕ: *создайте ниже указанные структуры макетов используя модульную сетку.*

Модульная сетка разделенная на столбцы и клетки



Размеры макета





Контрольные вопросы:

1. Что такое модуль?
2. Что такое межколончатый интервал его размеры?
3. Какой размер клетки?
4. Из скольких столбцов состоит сетка?
5. Начальный отступ до начала сетки?
6. Как изображается картинка на сетке?
7. Как читается текст состоящий из 8 клонок?

Содержание отчета:

1. Тема, цель практической работы
2. Поэтапное описание выполнения практической работы
3. Скриншоты или результат практической
4. Краткие ответы на контрольные вопросы
Выводы

Список использованных источников:

1. Государственный стандарт Российской Федерации. Информационная технология. Сопровождение программных средств
2. Основы маркетинга учебное пособие Суркова Е.В.
3. Искусство IT-проектирования Скотт Беркун
4. <https://medium.com/@hellgram/grid-indesign-502905cd6c>