

Design Basics - термини

Въведение

Какво е дизайн? - Дизайнът е процес. Процес на изследване, измисляне, планиране, синтезиране и изработване на нещо, което ще се гледа / използва от някой / нещо. Графичният дизайн е правенето на това с използване на визуални похвати.

Какво е добър дизайн? - Трябва да е разбираем, функционален, емоционален, оригинален и красив.

Какво е графичен дизайн? - Графичният дизайн съчетава изображения, символи и текст, така че дадени послания и идеи да бъдат представени визуално. Той изисква задълбочени познания за комбинирането на цветове и цветови гами, за композиции, текстури и форми. Тясно свързан е с използването на типографии, както и с умелото боравене с дизайнерски програми като Photoshop и Illustrator.

Какво е UX/UI дизайн? - User Interface Design (UI Design) или преведено на български – дизайн на потребителския интерфейс, е сфера, която се занимава с проектиране на потребителски интерфейс за машини и софтуер като компютри, домашни, мобилни и други електронни устройства. Главната цел при UI дизайна е да достави максимално удобство на потребителя, без това да се отразява негативно на неговата ефективност. UX в думата UX дизайн означава “User Experience”. Това се превежда като опит или изживяване на потребителя или как той ще прекара времето си в приложението. Потребителското изживяване се определя от колко лесно или трудно е на даден потребител да взаимодейства с елементи от интерфейса, които UI дизайнерите са избрали.

Процесът на UX дизайн включва следните етапи:

- **Проучване** – анализ на потребителите, техните нужди, конкурентите и пазара.
- **Проектиране на интерфейс** – създаване на wireframes, прототипи и дизайн на визуалния интерфейс.
- **Тестване** – провеждане на потребителски тестове, за да се види как се използва продуктът и да се направят подобрения.

- **Оптимизация** – непрекъснато усъвършенстване на продукта въз основа на обратна връзка и анализи.

UI дизайн означава “User Interface”, това е процес на проектиране на визуалните елементи на интерфейса, с които потребителят взаимодейства в цифровите продукти, като мобилни приложения, уебсайтове и софтуер.

UI дизайнът включва:

- **Проектиране на елементи** като бутони, менюта, икони, полета за текст и други визуални компоненти.
- **Цветова схема и типография:** избор на подходящи цветове и шрифтове, които да съответстват на идентичността на бранда и да подобряват визуалната йерархия.
- **Отзивчив дизайн:** създаване на интерфейси, които изглеждат добре и функционират правилно на различни устройства и екрани.
- **Интерактивност:** определяне на как ще изглеждат елементите при взаимодействие с тях (например, при натискане на бутон или поставяне на курсора върху елемент).

Какво е бранд дизайн? - Бранд или марка е термин в маркетинга, който представя компания или продукт. Той помага на бизнеса да бъде разпознаваем. Най-често логото е първото, с което асоциираме бранда.

Какво е моушън дизайн? - Дизайн на видео и анимация. Моушън графиката може да разчупи вашия графичен дизайн, който иначе би бил статичен, като му придаде анимация и движение.

Какво е концептуален арт/илюстрация? - Всеки герой в анимация или игра, всяка компютърно генерирана сграда, пейзаж или интериор започва отнякъде. Това „някъде“, разбира се, е въображението на артиста или сценариста, но за да бъде одобрена и впоследствие изпълнена, концепцията му трябва да бъде представена на режисьора или продуцента. Тази първоначална визуализация на идеята се нарича concept art (концептуален дизайн) и е първата стъпка в изграждането на един анимиран свят.

Композиция

Какво е композиция? - Композицията е визуално и логично съотношение на всички елементи, които позиционираме на "Страницата". Композиционните принципи ни помагат да разчитаме не само на своята интуиция, а и на изградени правила и добри практики.

Какво е Layout? - Layout се отнася повече до самото разположение на елементите. Докато при композицията се взимат предвид и неща като: цвят, размер, форма и т.н.

Какво са принципите на Gestalt? - Група закони или принципи описващи начинът, по който мозъкът приема заобикалящия ни свят. Много важни във визуалния дизайн / UX са принципите за организация на съдържанието.

- 1. Близост / Proximity** - Благодарение на този принцип ние възприемаме елементи, които са близко един до друг по-свързани от елементи, които са по-далече от тях.
- 2. Сходство / Similarity** - Елементите, които си приличат по някакви параметри в главата ни се "групират" заедно. Съответно изпълняват същата или подобна функция. Различават се по функция от другите около тях, на които не приличат. Има много начини да накараме елементи да си приличат: размер, цвят, форма, текстура и т.н.
- 3. Фон | Фигура / Figure-Ground** - Когато един елемент се засича с друг винаги приемаме един за "фон" и един за "фигура". Трябва да се стараем тези двете да са достатъчно ясни.
- 4. Запълване / Closure** - Запълването или "довършването" гласи, че когато има достатъчно информация за дадена картинка, но не е пълна, мозъкът успява сам да я довърши.
- 5. Продължение / Continuation** - Окоето естествено следва линии и криви, което създава усещане за движение или посока. Този принцип се използва, за да насочи вниманието на зрителя към определени области в дизайна.
- 6. Обща съдба / Common Fate** - Елементи, които се движат или променят по подобен начин, се възприемат като част от една група. Това е полезно при създаване на динамични и анимирани дизайни.
- 7. Симетрия / Symmetry** - Симетричните елементи се възприемат като стабилни и хармонични. Използването на симетрия може да

създаде усещане за баланс и естетическа привлекателност в дизайна.

Какво е визуална тежест? - Визуалната тежест се върти около идеята, че отделните елементи в дизайна имат различна тежест един спрямо друг. Понякога визуалната тежест е очевидна, например в случая, когато по-големите обекти изглеждат по-тежки от по-малките, защото заемат повече място. В определени случаи не е толкова изрязан и сух, какъвто е случаят с цвета. Някои цветове могат да изглеждат така, сякаш са по-тежки и доминиращи от други. Визуалната тежест е концепция, която силно разчита на инстинктите на дизайнера.

- 1. Цвят** - Цветът има много свойства, които могат да повлияят на визуалното тегло на обекта спрямо другите в дизайна, като наситеност, яркост/тъмнина и оттенък.
- 2. Контраст** - Контрастът е голяма част от дизайна и може да помогне на някои функции да се открояват повече от други. Използването на контраст може да поддържа визуална йерархия и четливост.
- 3. Лекота/тъмнина** - По-тъмните цветове имат много повече тежест от по-светлите. Лекотата и тъмнината са мощни инструменти за балансиране на дизайна.
- 4. Пропорция и плътност** - Във физическия свят по-плътните (или по-компактните) обекти са по-тежки от по-малко плътните, по-разпръснати обекти. Можем да постигнем тази концепция в графични изображения, като използваме по-малко интервали между обектите.
- 5. Сложност** - По-сложните форми или шарки изглеждат по-тежки визуално в сравнение с по-обикновените форми. В дизайна визуалната сложност може да идва от повърхностна текстура, фотографски изображения и повтарящи се модели.

Добрата композиция - Добрата композиция е основополагаща за всякакъв дизайн и когато тя е изпълнена с мисъл другите парчета по-лесно си идват на мястото. Тя трябва да е добре помислена, логична, водеща окото и интересна.

Добрата композиция трябва да има:

- 1. Фокус** - На първо място в една композиция е важно да има "точка" на фокус. Или нещо, което първо да привлича вниманието. След това може да има втора, трета и т.н. точки на фокус.

- 2. Йерархия (scannability)** - Всеки един дизайн съдържа в себе си различни по важност елементи. Затова те трябва да бъдат степенувани с помощта на всичко, което ни е под ръка, като графични похвати.
- 3. Баланс** - Баланс или търсен дисбаланс е отношението на елементите в един формат спрямо централните разделящи линии на този формат.
- 4. Контраст** - Разлики между елементи, като цвят, форма или размер, които подчертават ключовите части на дизайна.
- 5. Ритъм / Повторение** - Ритъмът в дизайна играе подобна роля каквато играе и в музиката - придава ни усещането за познатост и спокойствие. Когато в един дизайн има добър ритъм, дизайнът изглежда организиран и разбираем.
- 6. Движение** - Насочване на вниманието на зрителя чрез линии, форми или редуване на елементи.
- 7. Бяло пространство** - Бялото пространство не винаги е бяло. То често се среща и като "негативно" пространство. Това е мястото, в което няма "активни" дизайн елементи, а по-скоро е пространството между тях.
- 8. Подравняване** - Изключително важно е елементите във формата да не са просто разпръснати и да могат да се "опират" на други близки или далечни елементи. Освен ако обратното не е търсен ефект.

Видове композиция - Видовете композиция спрямо различни параметри са много. Част от тях са: центрирана, разпръсната, симетрична/асиметрична, кръгла, квадратна, хоризонтална/вертикална и т.н.

Какво е статична композиция? - Статичната композиция е по-спокойна и хармонична.

Какво е динамична композиция? - В композицията има ясна динамика, бързо движение.

Какво е затворена композиция? - Затворена композиция е тази, в която всички елементи са добре "затворени" в рамковия формат.

Какво е отворена композиция? - Отворената композиция е обратното - един или повече елементи са отрязани и оставят място за въображението на наблюдателя да я довърши.

Цветове

Защо виждаме цвят? - Цветът, който виждаме когато погледнем обект всъщност е цветът, който този обект отразява. Всеки останал цвят от видимия спектър е абсорбиран от обекта.

Какво е цвят? - Цветът е елемент на зрителните усещания, дължащ се на различното възприемане на светлина от различните участъци на спектъра. Това става благодарение на зрителните органи и фоторецепторите в тях. Цветът на даден обект във възприятието на хората е този на отразената или излъчвана от него видима светлина.

От какво са направени цветовете? - Естествени пигменти. Изкуствени пигменти. Физически структури, които си взаимодействат с различните дължини на вълните.

Защо се използват цветовете? - За предаване на емоция/атмосфера. За придаване на значение и смисъл. За разпознаване на обекти. За степенуване/йерархия на елементи. За определяне на структура.

Какво е Оттенък/HUE? - Самият цвят, разположен на външния ръб на цветното колело: Зелено, жълто, синьо, синьозелено и т.н..

Какво е Интензивност/Saturation? - Интензивност на цвета. По друг начин казано колко сиво е добавено в него.

Какво е Яркост/Brightness? - Яркостта на един цвят. Или колко е светъл/тъмен цвета. Постига се с добавяне на черно (shades) или бяло (tints).

Какво е градиент? - Градиент е плавната преливка между 2 цвята. Или ако се чувствате изключително ведри може и между 20 цвята. Няма ограничение на това колко цвята могат да бъдат смесени по този начин.

Защо се използват градиенти? - За добавяне на интерес. За подчертаване на детайли. Например: лого, бранд елемент и т.н. За създаване на "модерно изглеждащи" цветни фонове. За насочване на вниманието.

Цветови модели:

- 1. RGB модел – червен (R – Red), зелен (G – Green) и син (B – Blue)** - В този модел са използвани три основни цвята – червен, зелен и син. Останалите цветове са адаптивни, тъй като те се получават от сливане на трите основни цвята. Поради характеристиките си RGB модела е подходящ при изработка на **уеб дизайн или видео**.
- 2. CMYK модел – циан (C – Cyan), магента (M – Magenta), жълт (Y – Yellow) и черен (K – Black)** - В този модел се залага на поглъщането, абсорбирането на цветовете. Те използват белия цвят и изключват от него определени участъци от спектъра. С други думи, цветовете от предишния описан модел се изключват от белия цвят. Основните цветове на този модел са циан, магента, жълто. Такъв модел доста често се използва в **полиграфията (печатарството), в печатните медии**.
- 3. HSB модел – Hue (нюанс), Saturation (насищане), Brightness (яркост)** - Този модел се смята за аналог на RGB. Но в него се използва друга координатна система и вместо цветовете имаме техните характеристики (нюанси). Всеки цвят в този модел е описан с неговия тон, както и наситеността и яркостта му. Тонът (нюансът) е самия цвят. Това е триканален модел. Всеки нюанс HSB се добавя към черен или бял тон.
- 4. Pantone модел / Pantone Matching System (PMS)** - Цветният модел "Pantone" се счита за справочен каталог с богата палитра от различни нюанси. С много каталози, той е предназначен за различни условия на печат. Това е популярен световен цветен модел, който се счита за универсален и подходящ за всякакъв вид дейност.
- 5. HEX код** - "Hex" е шест знакова комбинация от букви и цифри, което се използва в HTML, CSS и различни софтуерни приложения, която представлява цветовете. Те се изразяват със следния код #RRGGBB, който означава следното - RR (red), GG (green) and BB (blue), и варира между стойностите от 00 до FF, с което се изразява интензитета на отделните цветове.

Какво е цветно колело? - Цветното колело се образува от полагането на целият спектър на цвят и неговите дължини на вълната. То е инструмент, който широко се използва от дизайнери и художници за създаване на цветни хармонии.

Цветни хармонии - Цветните хармонии са формули, които ни помагат да комбинираме цветовете си по хармоничен начин.

- 1. Монохроматична/Monochromatic** - Монохроматичната цветова хармония представлява комбинирането на няколко различни тона с различна светлосила, но еднакъв нюанс. Наличието на нюанс добавя определено настроение или “мелодия” в дизайна или илюстрацията. В зависимост от подбрения нюанс тази схема може да бъде енергична или спокойна, студена или топла.
- 2. Аналогична/Analogous** - Аналогичната цветова хармония надгражда над монохромната, като добавя други нюанси, които се намират в съседство на позицията на основния в цветното колело. И тъй като имаме вече няколко нюанса, “мелодията” на произведението се усложнява и става по-богата. Аналоговата хармония е начин да постигнем богатство и нюансираност, без обаче цветният контраст да е висок и да привлича внимание към себе си.
- 3. Допълваща/Complementary** - Допълващата цветова хармония е тази в която използваме цветовете, които са директно противоположни като позиции на цветовото колело. Това създава максимално усещане за цветови контраст. Допълващите се хармонии са едни от най-трудните за балансиране.
- 4. Разделно допълваща/Split Complementary** - Разделно допълващата се цветова хармония се състои от основен цвят и два допълнителни цвята. Тя е подобна на допълващата се цветова хармония, но един от допълващите цветовете е разделен. Разделно допълващата се цветова хармония е универсална, приятна и лесна за постигане.
- 5. Триадична/Triadic** - Триадичната цветова хармония се състои от три цвята, които са равномерно разположени на цветното колело. Двете най-основни триадични палитри са основните цветовете - червено, синьо и жълто, и вторичните нюанси - оранжево, лилаво и зелено.

Какво е цветна слепота? - Цветна слепота или дисхроматопсия е дефект на човешкото зрение, който се изразява в неспособността да се разграничават определени или всички цветовете. Понякога се използва думата “далтонизъм”, въпреки, че има много различни разновидности.

Значение на цветовете - Някои цветове могат да имат различни значения, дори противоположни, основани изцяло на контекста и приложението.

- **Червено** - символ на принципа на живота огненост и мощ. Предизвиква усещане за радост, енергия, желание, емоционалност, сила и топлина.
- **Оранжево** - топъл и енергизиращ цвят, олицетворяващ здраве, индивидуалност, самоувереност и обновление. Предизвиква усещане за щастие, оптимизъм, ярка светлина, креативност, високата енергия, ентузиазъм, надежда, забавление и жизнерадост.
- **Жълто** - дава затоплящ ефект, предизвиква бодрост, стимулира умствената дейност и генерира мускулна енергия. Предизвиква усещане за оптимизъм, жизнерадост, щастие, слънце, надежда и наслада.
- **Зелено** - най-спокойният цвят за човешкото око. Предизвиква усещане за живот, природа, енергия, растеж, хармония, свежест, безопасност, плодородие и околна среда.
- **Синьо** - обикновено се свързва със знанието и спокойствието. Предизвиква усещане за спокойствие, сигурност, подреденост, стабилност и надеждност.
- **Сиво** - предизвиква хладно, неутрално и балансирано усещане.
- **Черно** - мистериозен цвят, свързан със страха и неизвестното. Предизвиква усещане за мощ, елегантност, официалност, мистерия, лукс и премиум.

Какво е "Рич Блек" (Rich Black)? - Термин, използван в печатната индустрия и графичния дизайн, който описва наситеното черно, което се постига чрез смесване на всички основни цветове в **СМУК** цветови модел (Циан, Магента, Жълто и Черно).

Какво представлява "Рич Блек"?

- **Рич Блек** не е просто черен цвят (100% черно, т.е. K=100 в СМУК), а черен, който е създаден чрез добавяне на различни проценти от **циан, магента и жълто** към основното черно. Това прави черното по-наситено и по-дълбоко.
- **Пример:** За постигане на Rich Black може да се използва съотношение като **C=60%, M=40%, Y=40%, K=100%**. Това дава

по-дълбок, по-наситен черен цвят, отколкото стандартния черен (100% K).

Защо се използва "Рич Блек"?

- **Качеството на печат:** Използването на Rich Black при печатни материали, като плакати, книги и рекламни материали, осигурява по-богато, по-дълбоко черно, което прави изображението по-ярко и контрастно.
- **Визуален ефект:** Когато се използва за големи черни области, Rich Black добавя дълбочина и наситеност, създавайки по-професионален и привлекателен визуален ефект.

Разлика от стандартното черно? - Стандартното черно (100% K в CMYK) може да изглежда "плоско" или сиво, особено в големи области, докато Rich Black изглежда много по-богато и пълно.

Решетки и сечения

Какво е решетка? - В графичния дизайн това е разчертаване, което ни помага да разполагаме, оразмеряваме и подравняваме елементите в дадения формат. Обикновено това разчертаване остава скрито във финалния дизайн.

Кога и защо се използват решетки? - Решетките помагат за организиране на дизайна в логични колони и редове. Благодарение на това елементите във формата могат да се подредят, което често остава невидимо за крайния потребител.

1. **Връзка между елементите** - Всеки елемент е свързан по някакъв начин с другите елементи на страницата. Използването на решетки ни дава система, по която да ги разполагаме.
2. **Логика и подреденост** - Когато имаме разчертания знаем откъде започва един елемент и докъде трябва да стигне.
3. **Консистентност** - Когато ползваме една и съща система от решетки в много различни страници това прави тези страници да се усещат "познати".

- 4. Колаборация с другите** - Използването на точно определени решетки позволява на други копирайтери или фотографи да участват в проекта без да променят дизайна.
- 5. Помощно средство** - Това са помощните колела в началото на всеки дизайн. Те ни дават някаква карта, върху която да положим дизайн елементите.

Видове решетки:

- 1. Ръкописна/Manuscript Grid** - това е решетка с една колона. Тя е най-простата от всички оформления на решетка и се използва предимно за печатни медии.
- 2. Колонна/Column Grid** - състои се от две или повече колони с последователни и пропорционални улуци: колкото повече са колоните, толкова по-голяма е гъвкавостта на дизайна. Тази решетка се използва главно за статии с прекъсната информация и е отлична, ако искате да използвате различни зони за различни типове информация.
- 3. Модулна/Modular Grid** - разделя страницата вертикално с колони и хоризонтално с редове, като създава модули и ви дава повече контрол върху оформлението. С това оформление на решетката можете да създадете по-сложна визуална йерархия.
- 4. Редове/Baseline Grid** - създава най-голяма последователност. Полезена е, когато трябва да използвате много бяло пространство в уеб страницата си.
- 5. Hierarchical Grid** - използва се предимно в уеб дизайна. Целта на йерархичната решетка е да подреди елементите по важност.
- 6. Pixel Grid** - позволява вертикалните и хоризонталните сегменти на пътя на даден обект да бъдат преместени и подравнени с пикселната решетка.
- 7. Responsive Grid** - Респонсивната решетка позволява на оформлението да се променя динамично в зависимост от размера на екрана.

Photoshop:

1. **Линийка/Ruler** - В горната и лявата част на платното на Photoshop са показани линейки, които ви помагат да измервате и подравнявате.
2. **Водачи/Guides** - Водачите ви помагат да подравнявате текстови и графични обекти. Можете да създавате водачи с линейка (прави вертикални или хоризонтални линии).
3. **Решетка/Grid** - състои се от линии и пунктири.
4. **Разчертаване/Guide Layout** - ни позволява да създаваме произволен брой редове и колони.

Какво е златно сечение? - Златното сечение е не само математическо понятие, но е символ за красота, хармония и съвършенство в изкуството, науката и природата. Въведен е от Леонардо да Винчи като пропорция за „идеалното човешко тяло“.

За какво се използва златното сечение? - За дизайн на символи, за композиция, за елементи в илюстрации и т.н.

Какво е правилото на третините? - Мрежа, която разделя дизайна/кадъра ви на девет мислени квадратчета. Правилото предполага, че точките в които се пресичат мислените линии на вашето изображение са силните точки, а именно местата във вашия кадър, в които трябва да поставите най-важните елементи от вашата композиция. Ако спазвате това правило в общия случай винаги ще получавате добре композирано и въздействащо изображение.

Van De Graaf & Golden Canon - Това са каноните (правилата) на конструиране и дизайн на страници за книгопечат. Този метод е базиран на математика и създаването на приятни пропорции в ръкописната решетка на книгите.

Van De Graaf и Златното Правило на Ян Чихолд - Два начина за конструиране на "перфектната" страница. Отнася се за 4-те отстояния, като най-малкото се оставя от вътрешната страна.

Теория на нечетния брой елементи - За да изглежда естетически добре вашия дизайн/кадър е добре да бъде съставен от нечетен брой елементи в него, нечетния брой успокоява и носи приятно усещане на зрителя.

Шрифтове

Какво е типография? - Дял от графичния дизайн, който се занимава с естетиката и философията на шрифтовете и тяхната употреба. Тя обхваща оформлението на буквите и тяхното визуално въздействие чрез специфичните им характеристики – големина, разстояние между буквите, разположение и размер на камшичетата, отстоянията и пропорциите между главни и малки букви и т.н.

Защо типографията е важна? - Защото текстът е част от визуалната комуникация и дизайнът без някакъв вид текстово съдържание не може да съществува. Това е парчето, което носи най-важната информация за потребителя.

Кой е Johannes Gutenberg? - Немски златар, изобретател, печатар и издател, който въвежда печата в Европа със своята механична печатна машина. Неговата работа поставя началото на печатната революция, което пък от своя страна поставя началото и на съвременния период от човешката история.

Какво е експресивна типография? - Експресивната типография е форма на изкуство, при която текстът е предимно “визуален” и на практика той се превръща просто в изображение. Буквите не са просто абстрактни понятия, носители на смисъл, ами са също и реални, физически форми.

Какво е функционална типография? - Bauhaus е основополагащо звено в създаването на днешните типографски навици. Зараждането на такива шрифтове като "Universe" и минималистичният дизайн, който следва от това движение разглежда типографията не като арт форма, а по-скоро начин на комуникация.

Font: UNIVERSAL - През 1925 г. Уолтър Гропиус(създател на училището Bauhaus) възлага на Байер да проектира шрифт за всички комуникации на Bauhouse и Байер развълнувано се заема с тази задача. Той използва подхода си към съвременната типография, за да създаде „идеалистичен шрифт“. Резултатът е Universal - прост геометричен безсерифен шрифт.

Какво е шрифт? - На български език думата шрифт идва от немското "Schrift" с две значения - абстрактно и конкретно:

1. Начертание, външен вид на писмените знаци;
2. Пълен комплект от печатарски клишета (font family / начертания), който съдържа едностилно оформени буквите на дадена азбука, цифрите, препинателни знаци и др.

Видове шрифтове - Видовете шрифтове могат да се категоризират по различни параметри и съответно да се извадят много и различни наименования. За най-главните 2 категории шрифтове, обаче, се считат шрифтовете със и без “засечки”.

1. Серифни шрифтове (Serif)- Серифните шрифтове имат серифи.

Серифът е малка завършваща линия в края на гредата на буквения знак. Серифните шрифтове са по-лесни за четене, когато са отпечатани. Причината за това е, че серифите помагат за разпознаването на буквения знак, без тях, мозъкът прекарва по-дълго време, за да познае буквата. Другата причина е, че серифите образуват две прекъсващи се прави линии, с което подчертават хоризонталния ред и улесняват движението на окото. Освен всичко друго, серифите правят по-лесно четенето като сплотяват празното пространство, което се получава между буквите и думите.

- **Old Style Serif** – Стар стил на серифни шрифтове, обикновено с по-малко контраст в дебелината на линиите.
- **Modern Serif** – Модерен стил на серифни шрифтове с остри контрасти в дебелината на линиите.
- **Slab-Serif** – Шрифтове със широки серифи, които са по-стабилни и мощни.

2. Безсерифни шрифтове (Sans-serif) - Няма подобни черти в края на гредата. Безсерифните шрифтове са по-лесни и приятни за дигитално четене. Мониторът не е книга. В дигиталния свят можем да сме толкова близо до “страницата”, колкото преценим. Този поглед от близо елиминира нуждата буквеният знак да е разпознаваем отдалеч (една ръка разстояние е стандартна мярка, когато четем книга). В този случай, серифите по-скоро биха забавили четенето. От близо окото би се спирало върху детайлите на буквата. Това би попречило на четимостта на текста.

- **Grotesque** – Ранни безсерифни шрифтове с груб и неравен стил.
- **Neo-Grotesque** – По-модерни и усъвършенствани безсерифни шрифтове.
- **Humanist** – Безсерифни шрифтове, вдъхновени от ръкописни букви, с по-естествено излъчване.

- **Modern Sans-serif** – Модерни безсерифни шрифтове, които често имат геометрични форми.

3. Други шрифтове:

- **Monospace** – Шрифтове, при които всички букви заемат еднакво място (ползват се за кодиране и технически приложения).
- **Proportional** – Шрифтове, при които различните букви заемат различно пространство в зависимост от тяхната форма (най-често използваният тип шрифт).

Какво е Кегел (Font size)? - Големината (размерът) на шрифта. Може да бъде в различни единици в зависимост от това къде се използва. Например: PX, PT, REM, % и т.н. При печат ползвайте кегел от минимум 6pt

Какво е Кърнинг (Kerning)? - Кърнинг е процес, при който разстоянието между две конкретни букви (или други знаци: числа, пунктуация и т.н.) се настройва. Това е процесът на коригиране на междубуквеното пространство, с цел подобряване на четливостта и баланса на текста.

Какво е Тракинг (Tracking)? - Тракингът е подобно на Кърнинга, тъй като се отнася до разстоянието между буквите или знаците. Но вместо да се фокусира върху разстоянието между отделните двойки букви (kerning), фракингът е пространството между всички букви.

Какво е Лединг (Leading)? - Междуредието, още междуредово разстояние или просто разредка, е разстоянието в пунктове(или други единици) между базовите линии на два последователни реда. За омото, текстът е трудно четим и при прекалено малко, и при прекалено голямо междуредие.

Какво е Подравняване (Alignment)? - Подравняването е постигане на баланс чрез равняването на редовете по едната или и двете страни на текста. То бива ляво, центрирано, дясно или двустранно подравнено.

Какво е Начертание (Font style)? - Начертание е специфичното художествено оформление на типографските символи (букви, цифри, пунктуационни знаци и специални символи), което се характеризира от пропорционалните отношения, наклона на знаците, наситеността на шрихите, плътността на набора и др.

Какви са разликите между българската и руската кирилица? -

Българската кирилица е по-обла и приветлива. По-лесно е да я различим по главните букви, защото разликите там са само в буквите: Д, Л & Ф

Откъде да сменим руската кирилица? - Във всяка графична програма, при настройките за шрифт ще намерите и поле за смяна от стандартната кирилица на българска такава.

Откъде да си набавите шрифтове? - [Fontfabric](#), [Google Fonts](#), [Adobe Fonts](#) и [Dafont](#)

Типографски дизайн - Типографията е неразделна част от графичния дизайн, затова най-често се използва заедно с другите му инструменти. Някои дизайнери обичат да създават визии единствено от типографски елементи - текст, цифри, знаци и т.н.

Шрифтове от иконки - са истински мащабируеми векторни графики, които са напълно независими от резолюцията. Можете да си набавите такива шрифтове от [Fontawesome](#).

Графични символи

Какво е иконка? - Иконката е графичен символ, който символизира предмет, действие, идея или нещо съвсем абстрактно. Видовете иконки могат да бъдат: пиктограма, идеограма, анаграма, монограма и т.н.

Характеристики на добрите иконки:

- Символично представяне
- Лесни за разпознаване
- Консистентност в стилистиката
- Адаптивни на размер

Видове иконки:

1. **Плътни | Filled or Solid icons** - Запълнените иконки са най-добрият вариант когато трябва да използваме нещо в много малък размер, тъй като в голям размер не са толкова интересни колкото другите.

2. **Контурни | Outline icons** - Очертаните иконки наблягат на силуета на една форма и са с по-малка визуална тежест от запълнените.
3. **Цветни | Colored icons** - Цветните иконки са точно това - цветни. Малки изображения, които са подплатени с цвят за допълнителна информация и по-голям интерес.
4. **Двухцветни | Duotone** - Тези иконки са цветни, но ограничени до 2 цвята и най-често цветната хармония е или монохроматична или аналогична.
5. **Универсални / Universal icons** - Универсалните иконки са общоприети в целия свят и се разбират на практика от всеки един човек.

Какво е пиктограма? - Пиктограмата е знак, показващ основните разпознаваеми черти на обект, предмет, явление, които най-често са представени в схематичен вид. В [съвременността](#) пиктограмите се използват примерно в железопътния транспорт, софтуерните продукти, указанията за употреба на стоки от потребителя и т.н.

Какво е идеограма? - Идеограмата е графичен символ, който изразява идея или цялостна концепция. Някои идеограми са разбираеми само след предварително запознаване с дадена условност, други предават значението си чрез картинна прилика с физическия обект и могат да бъдат отнесени към пиктограмите. Примери на идеограми са указателни табели например на летища и други места, на които има много хора, които може и да не са запознати с местния език.

Какво е лого? - Логото е символ, съставен от текст и/или изображения, които идентифицират бизнес, движение, фамилия, дейност и т.н.

Кой е [Стефан Кънчев](#)? - график-приложник, народен художник. Автор е на много корици на книги с народни приказки, плакати, запазени фабрични и търговски марки, новогодишни и др. честитки, рекламни страници, луксозни бланки и писма, пощенски марки, етикети, опаковки и др. Творчеството му, за което черпи идеи и мотиви от народната традиция, се отличава с богато въображение, спокойна и ясна композиция, сполучлива връзка между шрифт и образ, изчистени форми, оригинални художествени идеи, които напълно изчерпват съдържанието на творбата. Стефан Кънчев е признат за един от десетте най-добри майстори на запазени знаци (лога) в света.

Какво е логотип? - Логотип се отнася до думи или име на бизнес, които са проектирани по специален начин. Примерите включват Pinterest, eBay, Yahoo, Coca-Cola или Google.

Какво е логомарк? - Терминът **логомарк** се отнася до **символ** или **знак**, който представлява бранд или компания без използване на текста или името на фирмата. В отличие от **логотипа**, който включва текстово представяне на името, **логомаркът** е чисто графичен елемент, който идентифицира компанията или продукта чрез абстрактни форми, символи или икони.

Примери за логомарк са:

- „кърлежът“ на **Nike** (често наричан Swoosh)
- **Shell** (символът на мидата)
- **WWF** (иконата на панда)
- **Mercedes** (емблемата на триъгълната звезда)
- **Adidas** (три линии, които формират символ)

В много случаи логата на компаниите са комбинация от **логотип** и **логомарк**, като например логото на **Nike**, което включва както името на компанията, така и „кърлежа“ (Swoosh).

Какво не е лого? - Логото НЕ е илюстрация, картина, картинка, рисунка и т.н. То НЕ винаги е пиктограма, която изобразява конкретно нещо. Логото НЕ е разказ, комикс, книга, наръчник, който описва всеки един детайл на компанията.

Какво е брендинг? - Брендингът е създаване на силно, положително възприятие за компания, нейните продукти или услуги в съзнанието на клиента чрез комбиниране на елементи като лого, визуален език и последователност във всички маркетингови материали.

Софтуери и термини

Видове дизайн програми:

- **За графичен дизайн** - [Photoshop](#), [Illustrator](#) и [Indesign](#)
- **За UX/UI дизайн** - [Figma](#), Photoshop и Illustrator
- **За бранд дизайн** – Illustrator, Photoshop и Figma
- **За маркетинг дизайн** – Photoshop, Illustrator и [Express](#)
- **За моушън дизайн** - [After Effects](#), [Premier Pro](#) и Illustrator
- **За илюстрация** – Photoshop, Illustrator, [Corel Draw](#), [Affinity Designer](#) и [Blender \(3D\)](#)

Какви файлови формати? - Файловите формати са два вида (генерално): форматите идващи от конкретните програми и универсалните графични формати. Независимо от това има две големи категории графични формати - растерни и векторни.

1. **Растерните формати** - Растерните формати се наричат още “bitmaps”, което е карта или решетка от многобройни миниатюрни пикселчета, всяко с различен цвят. Съвкупността им създават изображението.
2. **Векторните формати** - Векторните формати са създадени, не от пиксели, а от линии и точки, които са изчислени с математически формули, а не са позиционирани с координати върху пикселна решетка.

Къде се използват различните формати?

- **Растер** - Предимно за снимки и скрийншоти, комплексни илюстрации и фотоманипулации, 3D изображения или файлове, генерирани от растерни програми като Photoshop.
- **Вектор** - Предимно в дизайна на печатни материали, лого дизайн, по-прости илюстрации, дизайн на иконки и символи за уеб/дигитална среда или печат и др.

Какво е общото между всички програми? - Всички програми за графична обработка имат някои сходни или идентични части. Което прави ученето им много полесно, ако преди това знаем поне една от тях.

1. **Artboards** - Артбордовете се използват за показване на няколко платна в един и същ документ и са полезни при разработването на интерфейси.

- 2. Layers / Слое**е - Слоевете могат да се определят и като стекове от различни нива за поставяне на графики, за да се състави цифрово произведение на изкуството.
- 3. Ефекти и настройки** - Програмите предлагат разнообразни ефекти - като сенки, отблясъци и скосявания - които променят външния вид на съдържанието на даден слой по недеструктивен начин.
- 4. Подравняване и подреждане** са важни концепции в дизайна, които се отнасят до начина, по който елементите в композицията са разположени и организирани, за да се постигне визуална последователност и баланс.

- **Подравняване / Alignment:**

- Подравняването е процес на поставяне на елементите в една линия, така че те да изглеждат организирани и да създадат визуално чиста композиция. То е важно за създаване на структура и ред в дизайна.
- Подравняването може да бъде **ляво, дясно, централно** или **двустранно** (justify), като изборът зависи от целите на дизайна.
- Добре подравнените елементи помагат на зрителя да възприема информацията по-лесно и по-бързо, създавайки чувство на ред и хармония.

- **Подреждане / Placement:**

- Подреждането се отнася до процеса на поставяне на елементи в дизайна така, че да се постигне желаното визуално въздействие и функционалност.
- Това включва правилното разположение на текст, изображения, графики и други елементи в рамките на дизайна. Подреждането може да бъде повлияно от **визуална йерархия, баланс** и **акцент**, които насочват вниманието на зрителя към важните елементи.
- Подреждането също така е важно за поддържането на логическата структура на съдържанието, така че зрителят да може лесно да следва информацията.

- 5. Plugins / Добавки** - Допълнителни програми, които имат за цел да осигурят допълнителни ефекти на изображението или да изпълняват задачи, които е невъзможно или трудно да бъдат изпълнени с помощта само на програмите.
- 6. Инструменти за текст** - Ви позволява да добавяте текст към файла. Можете да използвате текст в различни проекти, като например да го добавите към изображенията си, за да създадете плакат, празнична картичка или покана. Също така ще можете да персонализирате текста според нуждите си.
- 7. Masks / Маски** - Използват се за промяна на видимостта на отделен слой във файл с изображение. Маската на слоя може да се използва за скриване на определени области на избран слой в рамките на файла с изображения или за да се направят видими други области на слоя.
- 8. Blend modes / Layer** - Режимите на смесване (алтернативно *blending modes or mixing modes*) при редактиране на цифрови изображения и компютърна графика се използват за определяне на начина, по който два слоя се смесват един с друг.
- 9. Палитра с цветове** - Цветовата палитра е мястото, където можете да избирате и променяте цветовете на преден и заден план, които ще се използват с четките и запълванията.
- 10. Векторни инструменти** - Инструментите за векторна графика често се използват за създаване на илюстрации с висока разделителна способност за използване в уеб, в игри и други мултимедийни продукти.
- 11. Селектиране / Навигиране** - Инструменти, които ще използвате, за да изберете части от изображението/дизайна, които да редактирате. Въпреки че всеки от тези инструменти е за избор, те се различават по начина, по който го правят, и нивата им на сложност са различни.

Термини от индустрията:

- **Визуална тежест** - Свойството на един обект/елемент да бъде по-видим или по-"тежък" от друг елемент.
- **Йерархия** - Визуалното разположение и връзката между елементите в дизайна.

- **Тракинг** - Увеличаване/намаляване на разстоянието между буквите в текста.
- **Кърнинг** - Увеличаване/намаляване на разстоянието между конкретна двойка букви. Например АВ.
- **Лединг / Междуредие** - Разстоянието в пунктове (px) между базовите линии на редовете в текста.
- **Pantone** - Система за съвпадение на цветовете, използвана при определянето на печатарски мастила. Предварително смесени цветовете, които се използват при печата и предпечата, за да се види реално как ще се получи предвидения цвят.
- **Топли цветовете** - Топлите цветовете се правят с червено, оранжево жълто и различни комбинации от тези цветовете. Те дават приятелски, щастлив, уютен усещане.
- **Студени цветовете** - Хладните цветовете като синьо, зелено и светло лилаво имат способността да успокояват и утешават.
- **Текстура** - Характеристиката на повърхността на дадено изображение.
- **Бяло/ Негативно пространство / White Space** - Мястото, в което няма "активни" дизайн елементи, а по-скоро е мястото между тях.
- **Knolling** - Подреждане на различни обекти, така че те да са на 90 градуса ъгли един от друг. Тази техника създава много симетричен вид, който се чувства приятен за окото.
- **Резолюция** - Размер на картинката. По-високата резолюция позволява повече детайл и по-добро качество.
- **Pixel-Density (PPI)** - Плътност на пикселите или колко пиксела има на квадратен инч от екран.
- **Dots Per Inch (DPI)** - Плътност на точките при печат на изображение или колко точки има на квадратен инч от принта.
- **Opacity** - "Непрозрачността" често се използва в графичните софтуери, за да се определи колко точно на "прозира" изображението или обекта върху който работим, така, че обекта или изображението под него да се покаже.
- **Saturation** - Интензивността или "чистотата" на даден цвят.

- **Crop** - Кропването на изображение ни дава възможност да го композираме по друг начин. Кроп от елемент означава, че показваме негова малка част.
- **Skeuomorphism** - Движение в дизайна, при което елементите наподобяват обекти/текстури от реалния свят.
- **Flat** - Движение в дизайна, при което елементите са опростени и изчистени от текстури и излишни сенки.
- **Favicon** - Иконката(16px16px), която се появява до името на сайта във всеки браузър.
- **Anti-Aliasing** - Стъпаловидните ръбове, които се получават при растерни изображения с ниска резолюция.
- **Baseline** - Невидимата подравняваща линия, върху която са разположени буквите от текста.
- **Brief** - Дизайн бриф е основен документ съпровождащ един дизайн проект. Създава се в съответствие с изискванията на клиента (възложителя) с цел да се опишат резултатите и обхвата на проекта, включително всички продукти или дейности, график за изпълнение, бюджет и т.н. Брифът също така служи за оценка на ефективността на дизайна след завършването му.
- **Layout** - Финалното разположение на елементи като графики, текст, снимки и др. в даден формат.
- **Milestone** - Маркировка на определени етапи от работата и проекта, по който работим.
- **Глиф** - Нестандартна, понякога декоративна вариация на буквата, която е като допълнение към основния шрифт.
- **Mood Board** - Mood board е тип колаж, състоящ се от изображения, текст и проби от обекти в композиция. Тя може да се основава на зададена тема или може да бъде произволно избран материал. Mood board може да се използва, за да дадете обща представа за дадена тема.
- **Mockup** - В производството и дизайна мокъп е макет (модел) в умален или реален размер на дизайн или устройство. Създава се с цел демонстрация, оценка на дизайна, промоция и най-вече обратна връзка от потребителите.

- **Noise** - Означава "Технически Шум". В цифровите фотографии "шумът" е често използваният термин за описване на визуално изкривяване. Тя прилича на зърно, намиращо се във филмови снимки, но също може да изглежда като петна от обезцветяване, когато е наистина лошо и може да съсипе снимка.
- **Fixed Layout** - При фиксирани оформлениа се използват точно дефинирани размери на компонентите (обикновено в пиксели), което прави изгледа на страницата еднакъв за всички резолюции. Например, съдържанието на страница създадена за десктоп би изглеждало „отрязано“ или неподредено на мобилно устройство, заради по-малкия дисплей.
- **Fluid Layout** - Наричан още liquid, този тип оформление използва проценти вместо параметри с фиксирана ширина. Това придава гъвкавост на дизайна, като позволява елементите да се преоразмеряват в зависимост от на размера на дисплея.
- **Adaptive Layout** - При този тип дизайн се използват предефинирани параметри за определени резолюции. Когато медийните заявки определят какъв е типа на устройството, от което потребителя разглежда страницата, се зарежда версията, която най-много съответства на неговите параметри за оптимално възпроизвеждане.
- **Responsive Layout** - Респонсив (отзивчив) дизайн е подход за изграждане на уеб страници, които променят изгледа на съдържанието в зависимост от устройството, на което потребителя ги разглежда – телефон, таблет, голям монитор и т.н. Изполват се медийни заявки, които детектират размера и ориентацията на медията (устройството) и мащабират текста, изображенията и подредбата в съответствие с размера на екрана.
- **Pixelation** - Pixelation е се получава при визуализация на дигитално изображение с ниска резолюция на голям екран (или печат с големи размери) и в резултат отделните пиксели са видими за зрителя. Същото се получава при многократно увеличение (zoom).
- **Stock Image/ Стоково изображение** - Професионално заснета снимка , достъпна онлайн с лиценз от сайт-банка.
- **Style Guide** - Style Guide е ръководството и набор от стандарти за дизайна на всичко, свързано с вашата марка, независимо дали е страница на уеб сайт, визитна картичка или отпечатан документ. Причината да имате Style Guide е да осигурите пълна

унифицираност на стила и формирането, там където марката се използва.

- **Typeface** - Събирателният дизайн на букви, цифри и специалните знаци, който ги обединява в един шрифт; обикновено typeface [тайпфейс] е част от семейство с координирани дизайни. Индивидуалните тапфейси са идентифицирани по името на семейството и последващ(и) термин(и), които определят стила, тежестта и широчината им.
- **Workflow** - Или така наречения Работен Процес, този термин се използва най - често когато трябва да опишем какви са стъпките и организацията когато работим по дадена задача или проект.

Какво е Линеарен дизайн процес? - Обикновено следва последователни стъпки, които започват с концептуализиране на идеята и завършват с финалното изпълнение на проекта. Този подход е систематичен и последователен, като всяка стъпка трябва да бъде завършена преди да преминете към следващата. Това е подход, който често се използва в проекти с ясни и дефинирани изисквания, като например печатни материали, уебсайтове или графични елементи.

Етапите в **линейния дизайн процес** обикновено включват:

- **Проучване и анализ**
- **Концепция и мозъчна атака**
- **Проектиране**
- **Преглед и ревизии**
- **Финализиране на дизайна**
- **Презентация и доставка**
- **Оценка и обратна връзка**

Линейният дизайн процес предлага ясна структура и фокус, което е полезно в ситуации, когато проектът е добре дефиниран и няма нужда от чести промени по време на изпълнението.

Какво е Итеративен дизайн процес? - Подход, при който дизайнът се развива чрез поредица от повторения, като всяка нова версия на дизайна е подобрена въз основа на получената обратна връзка и тестване. Вместо да се създава окончателен продукт от самото начало, итеративният процес се състои от непрекъснати цикли на проектиране, тестване и коригиране. Това позволява на дизайнера да адаптира и

променя продукта на базата на реални потребности и реакции на потребителите.

Етапи на итеративния дизайн процес:

- **Проучване и дефиниране на изискванията**
- **Концептуализиране и идеация**
- **Проектиране и създаване на прототип**
- **Тестване и събиране на обратна връзка**
- **Итерации и подобрения**
- **Презентация и финализиране**
- **Продължаваща еволюция и мониторинг**

Предимства на итеративния дизайн процес:

- **Гъвкавост:** Лесно може да се приспособи към променящи се изисквания или новопостъпили открития.
- **Потребителски ориентиран:** Чрез тестове и обратна връзка, итеративният процес осигурява, че дизайнът отговаря на реалните нужди на потребителите.
- **Непрекъснато подобрене:** С всяка итерация продуктът става все по-добър и по-добър.
- **Риск минимизация:** Ранните тестове помагат да се открият и коригират проблеми преди финалната версия.

Итеративният дизайн е подходящ за проекти, където не може да се предвиди всичко предварително, или когато е необходимо да се адаптирате към промени, нови технологии или потребности на потребителите по време на процеса.

Какво е Portfolio? - Колекция от работи, проекти или примери, които демонстрират уменията, творческите способности и стил на дизайнера. Портфолиото е важен инструмент за всяка креативна професия, особено в дизайна, тъй като показва не само техническите умения, но и способността да се решават реални проблеми чрез дизайн.

Препоръчителни платформи за портфолио:

- [Behance](#) - Платформа за професионални творци, където можете да споделяте и откривате творчески работи.
- [Dribbble](#) - Място за дизайнерите да споделят и получават обратна връзка от общността.

- [Wix](#) - Лесна за използване платформа за създаване на персонализирани уебсайтове, включително портфолия.
- [Squarespace](#) - Друга платформа за създаване на професионални портфолия.