



**УНИВЕРЗИТЕТ “СВ. КИРИЛ И МЕТОДИЈ”**

**МАШИНСКИ ФАКУЛТЕТ- СКОПЈЕ**

# **ДИЗАЈН НА WEB СТРАНИЦИ**

**(УМНОЖЕНИ ПРЕДАВАЊА)**

**Проф. д-р Софија Сидоренко**

**Скопје, 2013**

# Вовед

Не случајно времето во кое живееме се нарекува информатичко доба. Потребата од брз пренос на информации отсекогаш била приоритетна за човекот и од неа зависел успехот на многу негови активности. Затоа, наоѓањето соодветно, брзо и ефикасно средство за пренос на информациите отсекогаш претставувало една од главните цели на човековите научни и технолошки истражувања.

- Преносот на информации со усно предавање е најспориот, особено ако и превозните средства се спори.
- Појавата на поштата за пренос на пишани информации бара време, поштенска марка и превозни средства.
- Појавата на телефонот, а потоа и телефаксот се меѓу најреволуционерните технолошки пронајдоци во човековата историја. Со нив брзината на преносот на информации одеднаш достигнала невидени размери.
- Преносот на звук и слика со радиобранови, радио врските, појавата на радио и телевизиските приемници, појавата на мобилните телефони претставуваат уште поголемо унапредување на брзината на преносот на информации.

Конечно, компјутерската техника и информатичката технологија ја овозможува појавата на мрежната комуникација. Интернет (кратенка од International Network) е една од најпознатите светски компјутерски мрежи. Милиони компјутери од сите земји на светот се вклучени во Интернет мрежата, така што милиони луѓе секојдневно меѓусебно разменуваат пошта со брзина која се мери во секунди и со цена помала од еден обичен телефонски локален разговор.

Интернет конекцијата денес овозможува и ефтини меѓународни телефонски разговори. Наскоро целукупниот пренос на радио и телевизиски програми ќе се одвива преку интернет.

Денес без интернетот веќе не може да се замисли работата на голем број компании:

- интернет банкарство - локално и меѓународно;
- продажба и купување на стоки и имоти преку мултимедијални маркетинг информации;
- пратење на радио и телевизиски канали од далечни земји;
- пристап до најразлични информации од сите области на човековото живеење, наука, литература, култура и уметност, што претставува бескрајна и незаменлива ризница на знаење.

# Како беше создадена Интернет мрежата?

Кога во август 1991, Tim Berners Lee ја креираше првата Web страница (Web page) (<http://news.bbc.co.uk/1/technology/4132752.stm>), тој стана првиот Web дизајнер. Тој е пронаоѓачот на World Wide Web (пајажина раширена низ светот). Негова цел беше примена на хипертекст со постоечка e-mail врска.

Најпрво, Web страниците биле пишувани во базичен HTML (Hypertext Mark-up Language), јазик со кој се дава основна структура (наслови и параграфи) и можност за поврзување со примена на хипертекст. Ова беше нова и поинаква форма на комуникација со која корисниците можеа да отворат лесно други страници со пребарување преку т.н. browsers (пребарувачи).

Како што се развиваше технологијата на мрежното поврзување и дизајнот на веб страници, јазикот HTML стануваше многу комплексен и флексибилен. Технологиите за интеграција на базите на податоци (CGI, PHP, ASP.NET, ASP, JSP, Cold Fusion) и стандардите на дизајнирање (како Cascading Style Sheets - CSS) понатаму го унапредија и променија начинот на кој функционира мрежата. Воведувањето на апликативни програми за креирање на Web страници со интерактивна спремна сцена уште повеќе го промени лицето на Web страниците, давајќи нова моќ на веб дизајнерите.

## Што е HTML?

Hypertext Mark-up Language, повеќе познат како HTML е компјутерски јазик кој претставува срце на World Wide Web. Кога се креира Web локација, јазикот HTML се користи за вметнување во него на сите елементи: текст, графика, слики, анимации, звук или видео. HTML овозможува вметнување на хиперврски, интерактивни копчиња за поврзување со други Web страници итн. Web дизајнот е креативен процес, а HTML е јазикот кој го овозможува тоа. Би можело да се каже дека HTML е јазик за опишување на Web страници.

**HTML не е јазик за програмирање.** Теоретски, Web страниците што се креираат со HTML треба да бидат видливи за секого со помош на компјутер, со било кој пребарувач (Web browser) и да биде достапен на Интернет. Во реалноста, можноста да се види целата содржина на Web страницата зависи од можностите на пребарувачот.

**Пребарувачите се програми кои го интерпретираат HTML кодот во Web страници и прикажуваат текст, слики и анимации на екранот на посетителот. Често пати користат и други инсталирани програми за емитување на звук, слики или анимации.** Најновите верзии на најпопуларните пребарувачи Internet Explorer на фирмата Microsoft, Netscape Navigator, Opera, Google Chrome, Mozilla Firefox и др. можат да ја прикажат самостојно целата содржина на Web страницата.

## Како функционира интернет пребарувачот?

Посетителите на една Web локација најпрво мора да се поврзат со Интернет мрежата и да вклучат пребарувач. Кога посетителот ќе избере конкретна Web страница, Web пребарувачот ќе го интерпретира HTML кодот во една датотека на Web страницата и ќе ја прикаже целата содржина во вид на текст, слики, звук, анимации или друго на екранот на компјутерот на посетителот.

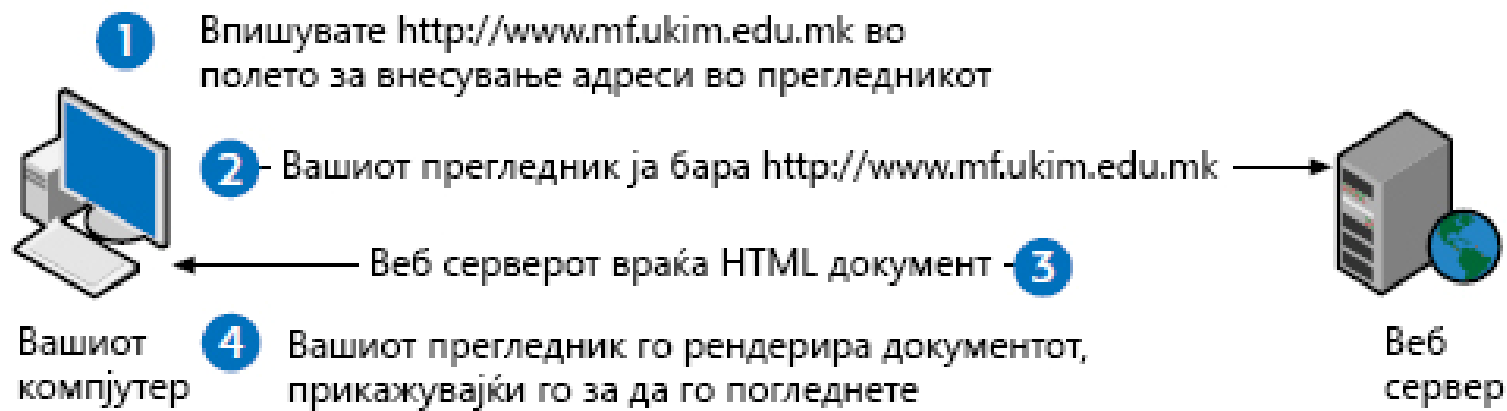
Web серверот и Web пребарувачот за комуникација користат HTTP (Hyper Text Transport Protocol). Меѓу другото, HTTP протоколот го одредува начинот на кој Web пребарувачот и серверот испраќаат пораки, но и самата структура на пораките. За дизајнирање и креирање дури и на комплексни Web локации, неопходно е само базично разбирање на HTTP комуникацијата.

При секое внесување на една Web адреса (на пример <http://www.vreme.com.mk>) во полето за внесување адреса во Web пребарувачот и притискањето на ENTER, Web пребарувачот испраќа барање за датотеката преку мрежата до Web серверот. По примањето на барањето Web серверот ја зема датотеката и ја испраќа Web страницата до Web пребарувачот.

Web пребарувачот ја анализира датотеката на Web страницата за да одреди дали се потребни датотеки за вметнување (слики, анимации, звук итн.) кои треба да се земат од серверот. Web пребарувачот испраќа повеќеструко HTTP барање (Hyper Text Transport Protocol) за неопходните датотеки до Web серверот. Кога Web серверот ќе ги прими барањата за датотеките, ги наоѓа и ги испраќа до Web пребарувачот.

Web пребарувачот ги следи инструкциите дадени во HTML кодот и ги комбинира во една Web страница сите вметнати датотеки и содржини со што се добива конечниот изглед на страницата која може да се види во едиторот на пребарувачот.

Поради постојаното унапредување на компјутерите, оперативните системи и програмите кои се користат, Web пребарувачите исто така постојано се унапредуваат. Бидејќи Web пребарувачот мора да го интерпретира HTML кодот за да ја прикаже Web страницата на екранот, брендот и верзијата на пребарувачот кој го користи посетителот ќе одреди кои особини на HTML ќе бидат видливи. Затоа, примената на најсовремените особини и можности за форматирање на web страници не е гаранција дека секој посетител ќе може да види се што е направено. Оние посетители кои користат послаба верзија на пребарувачот нема да имаат можност да ги видат сите вметнати детали.





## Од што се состои една Web страница?

Web страниците се состојат од серија од HTML инструкции кои можат да се внесат во датотека со примена на било кој текст едитор. Web пребарувачите ги следат инструкциите во текстуалната датотека што се креира за да се прикажат Web содржините на екранот (текст, графика, видео, звук).

Креирањето на web датотека со помош на HTML е прилично едноставно. Оригиналниот HTML јазик е многу едноставен, лесен за учење и овозможува креирање на документ со исклучиво текстуална содржина. Иако комитетот за HTML стандарди и World Wide Web Consortium (W3C) му додадоа многу нови инструкции (tags, attributes) на HTML јазикот, сеуште може да се креира прилично богата Web страница со испишување на едноставни HTML наредби во датотека која може да се испише во било кој текстуален едитор.

Развојот на интернет комуникацијата доведе до креирање на многу нови технологии за креирање на Web страници и апликации. Такви се HTTP, HTML, XHTML (Extensible Hypertext Markup Language), XML (Extensible Markup Language), Cascading Style Sheets (CSS) итн.

Креирање на исклучително добра Web страница бара добри техники на дизајнирање и разбирање на инструкциите и атрибутите на HTML јазикот. Web страницата не е ништо повеќе од текстуална датотека која ја содржи целата текстуална содржина и HTML инструкции и атрибути кои web пребарувачот треба да ги прикаже како информација на екранот. Значи, не е неопходна специјализирана програма за генерирање на Web страница. Неопходно е само општо познавање на HTML јазикот и програма за едитирање на текст. HTML документи можат да се креираат со текст едитори или процесори (Notepad, Microsoft Word) или апликативни програми за креирање Web страници ( Adobe Dreamweaver).

```
<html>
<head>
  <title> Пример на едноставен HTML документ </title>
</head>
<body>
  <p> HELLO! </p>
</body>
</html>
```

За да може изработената web локација да биде достапна за посетителите, т.е. да биде видена на Интернет, треба да биде поставена на посебен компјутер наречен web сервер, кој е постојано поврзан на Интернет. Web локацијата треба да биде "публикувана" за да може да се пристапува до неа. Во спротивно ќе може да се гледа само на компјутерот на кој е дизајнирана.

Разгледувањето на страниците од локацијата се врши преку кликување на хиперврските (hyperlinks) кои содржат адреси на web страниците од истата или од други web локации.

## Апликации за креирање Web страници

Денес постојат повеќе апликативни софтвери кои овозможуваат интерактивно креирање на web страници, онака како што апликациите за форматирање на текст овозможуваат нивно креирање со изглед каков што е потребен за да се печати на хартија. Иако постојат голем број на вакви апликации на пазарот, најпопуларни и наједноставни за користење се GoLive на фирмата ADOBE, Dreamweaver на фирмата ADOBE, FrontPage на фирмата MICROSOFT и други.

Кога се користи програма за креирање на web страница, како на пример ADOBE Dreamweaver, се отвора нов документ и со едноставни интуитивни алатки веднаш се внесуваат содржини во нив (текст, слики, звук, анимации итн.). Истовремено, програмата автоматски го креира HTML кодот наместо тоа да го прави корисникот. Предноста од примената на ваква програма е тоа што корисникот ја креира страницата и гледа како таа ќе изгледа кога ќе биде повикана преку web пребарувачот, исто како кога креираме текст во PageMaker, кој се припрема за печатење или кога се припрема постер во PhotoShop. Корисникот може да го дотерува и корегира изгледот на страницата се додека не ги постигне саканите ефекти.

Лошата страна на примената на овие програми е тоа што корисникот воопшто не пишува код. Иако тоа изгледа згодно, лошо е што корисникот никогаш нема да го научи HTML јазикот, а со тоа нема да знае за што се е способен програмот. Од друга страна, овие програми не се перфектно програмирани, така што понекогаш испишуваат повеќе текст отколку што е неопходно или креираат погрешен код кој нема да ја интерпретира инструкцијата во пребарувачот онака како што ја предвидел корисникот.

Најдобра комбинација е познавањето и на јазикот HTML и на користењето на ваква програма бидејќи во секое време може да се употреби предноста и на едното и на другото знаење. Инструкциите испишани во обичен текст едитор во секое време можат да се префрлат во еден документ креиран во ваква програма, да се види изгледот на страницата креирана само со текстуални инструкции и да се доврши со додавање на нови елементи преку интуитивните алатки на програмата. И обратната операција е исто така можна, да се креира страница во ваква програма, а нејзиниот код да се дополнува и дотерува со корекција и дополнување на HTML кодот кој се креирал автоматски.

## Популарни софтверски пакети за Web дизајн

Софтверот **Dreamweaver** од фирмата ADOBE е моментално еден од најпопуларните во областа на креирањето на Web страници и Web локации. Се состои од неколку посебни програми со кои е овозможена изработка на Web локации со комплексна содржина, примена на богата графика и други медиумски содржини.

**ADOBE Dreamweaver** е професионален HTML едитор за дизајнирање, кодирање и развивање на Web локации, Web страници и Web апликации. Овозможува корисникот сам да избере начин на работа: рачно кодирање или работа со околина за визуелно едитирање. Овој софтвер содржи моќни алатки кои овозможуваат унапредување на искуството за Web дизајнирање.

**ADOBE Flash** е моќна софтверска алатка која овозможува креирање на Web локации, Web страници и Web апликации, но нејзината специјална намена е креирање презентации, апликации, анимации и други содржини кои овозможуваат интеракција со корисникот. Индивидуалните делови од содржината се викаат апликации, иако тие можат да бидат само основна анимација. Можат да се направат и апликации богати со разни мултимедијални содржини - слики, звук, видео и специјални ефекти.

**ADOBE Fireworks** е исто така моќна алатка за дизајнери на Web страници. Се применува за креирање, едитирање и анимирање на Web графика, за додавање на напредна интерактивност, за оптимизирање на слики во професионална околина. Овој софтвер овозможува креирање и едитирање на битмап и векторска графика во едноставна апликација. Fireworks е интегриран со другите производи на ADOBE: Dreamweaver, Flash, PhotoShop, како и другите графички апликации и HTML едитори, за обезбедување комплетно решение за Web дизајнирање. Графиката на Fireworks лесно се експортира со HTML или JavaScript код.

Алатките за визуелно едитирање на софтверот Dreamweaver овозможуваат брзо креирање на Web страници без да се испише ниту еден ред код. Сите елементи на Web локацијата можат да се вметнуваат и преместуваат во датотеката за време на креирањето. Корисна можност за забрзување на работата е примената на додатниот софтвер Fireworks или некој друг советен за креирање и дотерување на слики, кои потоа можат да се вметнат директно во Dreamweaver. Исто така, овозможува лесно додавање на апликации направени во Flash кон дизајнираните Web страници.

Софтверот содржи комплетно опремена околина за кодирање која вклучува алатки за едитирање на кодот: боење на кодот, комплетирање на изразот, кодирање, менување на кодот и подлога од повеќе јазици за креирање на Web страници: Cascading Style Sheets (CSS), JavaScript, ColdFusion Markup Language (CFML). Macromedia Roundtrip. HTML технологијата импортира рачно кодирани HTML документи без реформатирање на кодот, кои потоа можат да се реформатираат со стил избран по желба.

Во Dreamweaver терминот "site" се однесува на Web локација, или на локацијата за сместување на документите кои припаѓаат на една Web локација. Една Dreamweaver локација ги организира сите документи придружени на неа и дозволува поврзување и раководење со датотеките, размена на датотеките и трансфер на датотеките меѓу Web локацијата и Web серверот.



## Што претставуваат веб апликациите?

Веб апликацијата е колекција од веб страници кои комуницираат со посетителите, помеѓу себе и со различни извори на веб серверот, вклучувајќи и бази на податоци. Пред да се започне со градење на една веб апликација, треба да се стекнат основни знаења во врска со нив - како работат апликациите, како се авторизираат динамичките страници, како се избира сервер технологија итн.

Веб апликацијата е веб сајт кој содржи страници со делумно или целосно неодредена содржина. Конечната содржина на страницата се одредува само кога посетителот ја бара страницата од веб серверот. Бидејќи конечната содржина варира од едно до друго активирање, поради активностите на посетителите, овој вид на страница се нарекува динамичка.

Стандардите за креирање веб сајтови се во надлежност на Конзорциумот W3C (<http://www.w3c.org>).

# Примена на веб апликациите

Веб апликациите имаат различна примена, како за посетителите на сајтот така и за оние кои ги креираат. Еве неколку поважни примени:

- Им овозможуваат на посетителите да најдат информација брзо и лесно на вебсајтови богати со содржина.
- Овој вид на апликација им дава можност на посетителите да бараат, организираат и распоредуваат содржина како што им одговара. Такви се примерите на интранет на разни компании, Microsoft MSDN ([www.msdn.microsoft.com](http://www.msdn.microsoft.com)), Amazon.com ([www.amazon.com](http://www.amazon.com)).
- Собирање, снимање и анализирање на податоците обезбедени од посетителите.
- Во минатото, податоците внесени во HTML форми беа испраќани како е-маил пораки до работодавачите или до CGI апликации за обработка. Веб апликацијата може да ги сними податоците директно во база на податоци и

да издвои податоци со кои ќе креира извештаи базирани на веб. Вакви примери се страниците на банките, страници за проверка, истражувања, и форми за повратна информација на корисниците.

- Дополнување на сајтовите кои имаат константно променлива содржина.
- Веб апликацијата го ослободува дизајнерот од постојано надополнување на сајтот. Обезбедувачите на содржина, како на пример едиторите на новости, овозможуваат автоматско надополнување на веб локциите со содржина. Такви примери се Economist ([www.economist.com](http://www.economist.com)) и CNN ([www.cnn.com](http://www.cnn.com)).

## Пример на веб апликација

Еден професионален веб дизајнер е креатор и одговорен за раководење со интранет и Интернет сајтови на една средна по големина компанија со 1000 вработени. Еден службеник од одделението за работнички прашања на фирмата се соочил со проблем. Неговиот раководител организирал фитнес програма со која им се доделуваат поени на вработените за секој километар пешачење, трчање или возење велосипед. Секој вработен требало на крајот на месецот да даде извештај за поминатите миљи во овие активности со е-маил порака. На крајот на секој месец службеникот добивал е-маил пораки, според кои им исплатувал мали наградни суми во зависност од поминатиот пат.

Проблемот на службеникот се зголемил како што се актуелизирала програмата. Во еден момент се вклучиле толку многу вработени што неговата работа многу се усложнила. Тој го замолил веб дизајнерот за помош, ако постои некое поедноставно решение. Веб дизајнерот предложил веб-апликација која ги извршува следните задачи:

- Внесување на податоците за извршените активности на вработените преку веб страница со едноставна HTML форма.
- Чување на податоците од вработените во база на податоци.
- Пресметка на поените за фитнес активностите во зависност од нивната количина.
- Можност вработените да го следат нивниот месечен напредок.
- Можност службеникот да ги изврши пресметките со еден клик на тастатурата на крајот на секој месец.

## Како работи една веб апликација

Веб апликацијата е колекција од статички и динамички веб страници. Една статична веб страница не се менува кога е активирана од некој посетител на веб локацијата. Веб серверот ја испраќа страницата до пребарувачот без да ја промени. За разлика од неа, динамичката веб страница се модифицира во серверот пред да се испрати кон пребарувачот на посетителот. Затоа и се нарекува динамичка.

# Обработка на статички веб страници

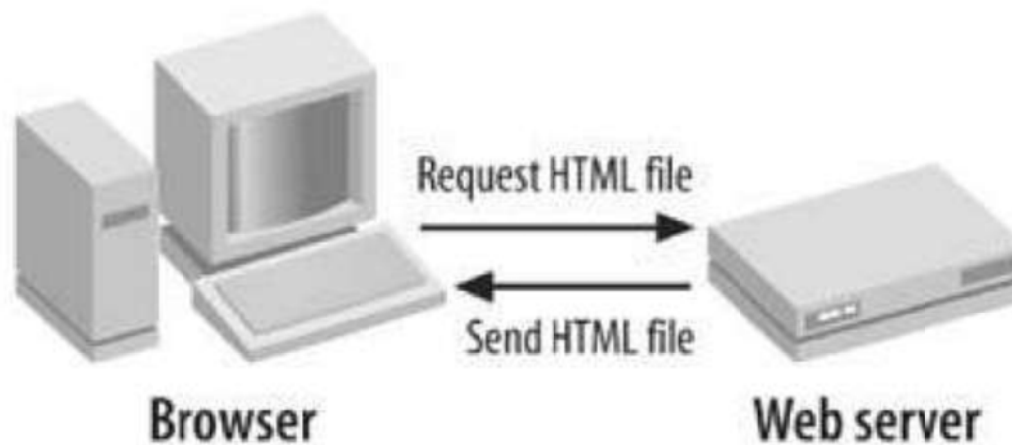
Една статичка веб локација се состои од множество поврзани HTML страници и датотеки кои се сместени на компјутерот кој го стартува веб серверот.

Веб серверот е софтвер кој ги опслужува веб страниците во согласност со барањата на веб пребарувачите. Барањето на страницата се генерира кога еден посетител ќе кликне на линк во веб страницата, селектирајќи bookmark во пребарувачот или со внесување на URL адреса преку полето за текст за внесување на адресата. Финалната содржина на статичката веб страница е одредена од дизајнерот на страницата и не се менува кога ќе биде повикана за прикажување.

Секој ред од HTML кодот на страницата е напишан (или креиран) од дизајнерот пред страницата да се постави на серверот. Бидејќи HTML кодот не се менува кога е на серверот, овој вид на страница се нарекува статичка. За статички се сметаат и оние страници во кои се прикажува SWF датотека или

rollover ефект (иако делуваат динамички), бидејќи тие се испраќаат кон серверот без промени.

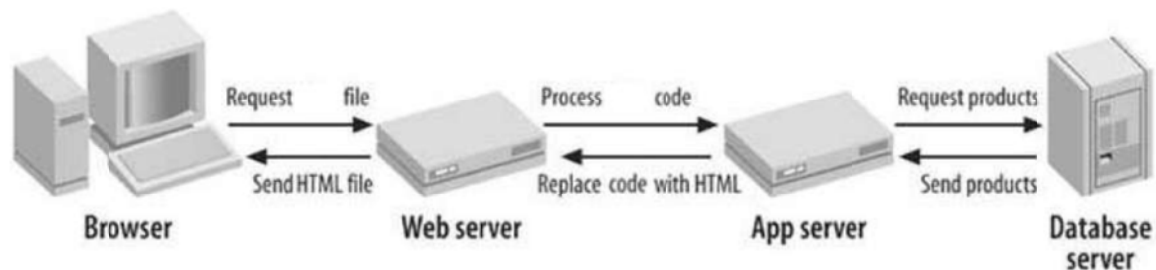
Кога веб серверот ќе прими барање за активирање на статичка страница, серверот го чита барањето, ја наоѓа страницата и ја испраќа до пребарувачот на посетителот.





## Процесирање на динамички страници

Кога веб серверот ќе прими барање за статичка страница, серверот ја испраќа страницата директно до пребарувачот на посетителот. Кога веб серверот ќе прими барање за динамичка страница, серверот реагира поинаку: тој ја поврзува страницата со специјално парче софтвер задолжено за финализирање на страницата. Овој специјален софтвер се нарекува апликациски сервер. Тој го чита кодот на страницата, ја довршува страницата во зависност од наредбите во кодот и потоа го отстранува кодот од страницата. Резултат е статичка страница која апликацискиот сервер ја враќа до веб серверот, кој потоа ја испраќа до пребарувачот на посетителот.



# Пристапување кон база на податоци

Апликацискиот сервер овозможува да се работи со неколку серверски извори, како што се базите на податоци. На пример, една динамичка страница може да дава инструкции на апликацискиот сервер да извлече податоци од базата и да ги вметне во HTML кодот на страницата.

Инструкцијата за извлекување на податоци од базата се нарекува database query. Се состои од критериуми за пребарување изразени во јазикот SQL (Structured Query Language). SQL query е напишан во скрипт датотеки на серверот на страницата.

Апликацискиот сервер не може директно да комуницира со базата на податоци бидејќи форматот на базата на податоци не го дозволува тоа. Тој може да комуницира со базата само преку драјвер на базата на податоци - софтвер кој се однесува како интерпретатор помеѓу апликацискиот сервер и базата на податоци.

Откако драјверот ќе ја воспостави комуникацијата, query извршува операција со базата на податоците и се креира recordset, т.е. множество од податоци извлечени од една или повеќе табели во базата на податоци. Тој се враќа до апликацискиот сервер, кој ги користи податоците за да ја комплетира страницата.

Може да се користи скоро секаква база на податоци во веб апликацијата, ако за неа има инсталирано соодветен драјвер на серверот.

Ако се планира мала, ниско-буџетска апликација, може да се користи база на податоци во вид на датотека, на пример во Microsoft Access. Ако се планира голема, бизнис апликација, може да се користи серверска база на податоци, на пример креирана во Microsoft SQL Server, Oracle 9i, или MySQL.

Ако базата на податоци е лоцирана на друг систем, наместо на серверот, треба да се провери дали постои брза конекција меѓу двата системи за да може веб апликацијата да работи брзо и ефикасно.

# Избор на серверска технологија

Постојат повеќе серверски технологии за креирање на веб апликации: ColdFusion, ASP.NET, ASP, JSP, PHP итн. Секоја од овие технологии одговара на соодветен тип на документ во Dreamweaver. Изборот на веб апликација зависи од неколку фактори, вклучувајќи го познавањето на програмските јазици и апликацискиот сервер кој ќе се користи.

Изборот на серверска технологија зависи и од апликацискиот сервер кој ќе се користи за креирање на веб апликации. Апликацискиот сервер е софтвер кој помага на веб серверот да процесира веб страници кои содржат серверски скрипт датотеки.

За оние кои немаат искуство со развивање на веб апликации, се препорачува ColdFusion бидејќи овозможува серверска околина која е лесна за учење, тесно поврзана со Dreamweaver. Dreamweaver нуди одлична поддршка и за останатите серверски технологии: JSP, PHP, ASP, ASP.NET.

**Апликациски сервер** (an application server) е софтвер кој помага на веб серверот да ја процесира веб страницата која се бара од серверот. Веб серверот е софтвер кој содржи серверски скрипт датотеки. Кога се бара од серверот пристап до ваква страница, тој ја предава страницата на апликацискиот сервер за процесирање пред таа да се испрати до пребарувачот. Познати апликациски сервери се: Macromedia ColdFusion, Macromedia JRun Server, Microsoft .NET Framework, IBM WebSphere, Apache Tomcat.

**База на податоци** (a database) е множество од податоци сместени во табели. Секој ред на табелата се состои од еден запис и секоја колона се состои од едно поле во записот.

**Драјвер за базата на податоци** (a database driver) е софтвер кој се однесува како интерпретатор помеѓу апликацијата и базата на податоци. Податоците во базата се чуваат во соодветен формат. Драјверот на базата на податоци ѝ овозможува на апликацијата да ги чита и манипулира податоците, кои во спротивно би биле непристапни и неупотребливи.

**Систем за раководење со базата на податоци** (a database management system - DBMS, database system) е софтвер кој се употребува за креирање и манипулација со базите на податоци. Познати системи на бази на податоци кои се користат во веб апликациите се: Microsoft Access, Oracle 9i, MySQL.

**Операција за извлекување записи од базата на податоци** (a database query) - се состои од критериуми за пребарување изразени во јазик на базите на податоци наречен SQL. На пример, може точно да се одреди извлекување на податоци кои се сместени во точно одредени келии на табелата.

**Динамичка страница** (a dynamic page) е веб страница преуредена од апликациски сервер пред страницата да се испрати до пребарувачот.

**Множество од податоци** (a recordset) - податоци извлечени од една или повеќе табели во базата на податоци.

**Релациона база на податоци** (a relational database) е база на податоци која содржи повеќе од една табела, со податоци кои ги делат одделните табели.

**Серверска технологија** (a server technology) е технологија која користи апликациски сервер за да ги модифицира динамичките страници во реално време.

**Статичка страница** (a static page) е веб страница која не се модифицира од апликациски сервер пред да биде испратена до пребарувачот.

**Веб апликација** (a web application) е веб локација која содржи страници со делумно или целосно неодредена содржина. Финалната содржина на овие страници е одредена само кога еден посетител бара страница од веб серверот. Бидејќи конечната содржина на страницата варира од еден до друг посетител и зависи од нивните операции, овој вид на страница е наречен динамичка страница.

**Веб сервер** (a web server) е софтвер кој испраќа веб страници во согласност со барањата на веб пребарувачите. Барањето на страницата се генерира кога посетителот ќе кликне на линк во некоја веб страница на пребарувачот, или со внесување на URL адресата во соодветното поле за текст. Популарни веб сервери се Microsoft Internet Information Server, Microsoft Personal Web Server, Apache HTTP Server, Netscape Enterprise Server, and Sun ONE Web Server.

# Креирање web локација

Web локација (Web Site) е колекција на информации за одредена тема. Дизајнирањето на Web локација е дефинирано како распоредување и креирање на Web страници кои прават една Web локација.

**Web локацијата се споредува со книга, каде секоја страница соодветствува на Web страница. Web локацијата претставува еден вид колаж кој се состои од разни содржини: текстови, слики, звук, анимации.**

Првата страница од Web локацијата се нарекува Home page или Index. Некои Web локации користат и Enter page, која може да содржи порака за добредојде, избор на јазик или подрачје, или за откажување. Секоја Web страница во рамките на една Web локација е HTML датотека која има своја URL адреса. Откако ќе се креираат сите Web страници, обично се поврзуваат со примена на мени за навигација составено од хиперврски (hyperlinks) кои содржат адреси на Web страниците од иста или од други Web локации.



Кога една Web локација ќе се комплетира, мора да се објави за да биде достапна на јавноста преку интернет. Тоа се извршува со примена на техниката FTP client. Откако ќе се објави, сопственикот на Web локацијата може да применува различни техники за зголемување на сообраќајот. Тоа може да биде испраќање на Web локацијата кон пребарувачката машинерија како Google или Yahoo, разменувајќи врски со други Web локации, креирајќи припадност кон слични Web локации итн.

Дизајнот на Web локации применува повеќе дисциплини на информационите системи, информационата технологија и комуникацискиот дизајн.

Видливата содржна (изглед на страницата, кориснички интерфејс, графика, текст, звук) е познат како преден дел. Задниот дел претставува функционален дизајн и програмирање или софтверско инженерство.

Адресите на WEB локациите се формираат слично како и поштенските адреси: име, презиме, улица, број итн. Кога едно писмо патува најпрво се упатува кон наведената држава, потоа кон местото, улицата, бројот и на крајот се бара името на примачот. Слично е и во интернетот. Секоја држава има своја единствена меѓународна адреса т.е кратенка наречена код. На пример кодот за Македонија е .mk за Грција .gr за Франција .fr, за Велика Британија .uk итн. За разлика од адресите на писмата, каде следен важен податок се местата, во адресите на Интернет се дејностите, бидејќи нив (образование, стопанство, управа итн.) ги има во секоја држава. Овие дејности се наречени домени. Во интернетот постојат 6 домени. Нивните имиња се кратенки од англиското име за дејноста и тоа:

edu – за образование

com – за стопанство

gov -- за управа

mil – за војска

org -- за непрофитни организации

net -- за компјутерски мрежи

Како следен податок, наместо улица се ставаат организациите и подорганизациите во дејноста (пример - универзитетите и факултетите на УКИМ).

# Планирање на WEB локацијата

Постојат повеќе можни пристапи за креирање на WEB локации. Се започнува со дефинирање на стратегијата и целите на локацијата. Ако се развива WEB апликација, мора да се одредат неопходни сервери и бази на податоци. Потоа се дизајнира изгледот на WEB локацијата.

Кога ќе се комплетира дизајнот, се гради WEB локацијата и се кодираат страниците, се додава содржина и интерактивни елементи. Потоа страниците се линкуваат (поврзуваат), се тестира нивната функција и се проверува дали таа одговара на замислените цели и идеи. Исто така, во WEB локацијата може да се вклучат и динамички страници.

На крајот од циклусот, WEB локацијата се објавува на серверот. Многумина креатори на WEB локации вршат периодична проверка за да се осигураат дека е активна и дека функционира правилно.

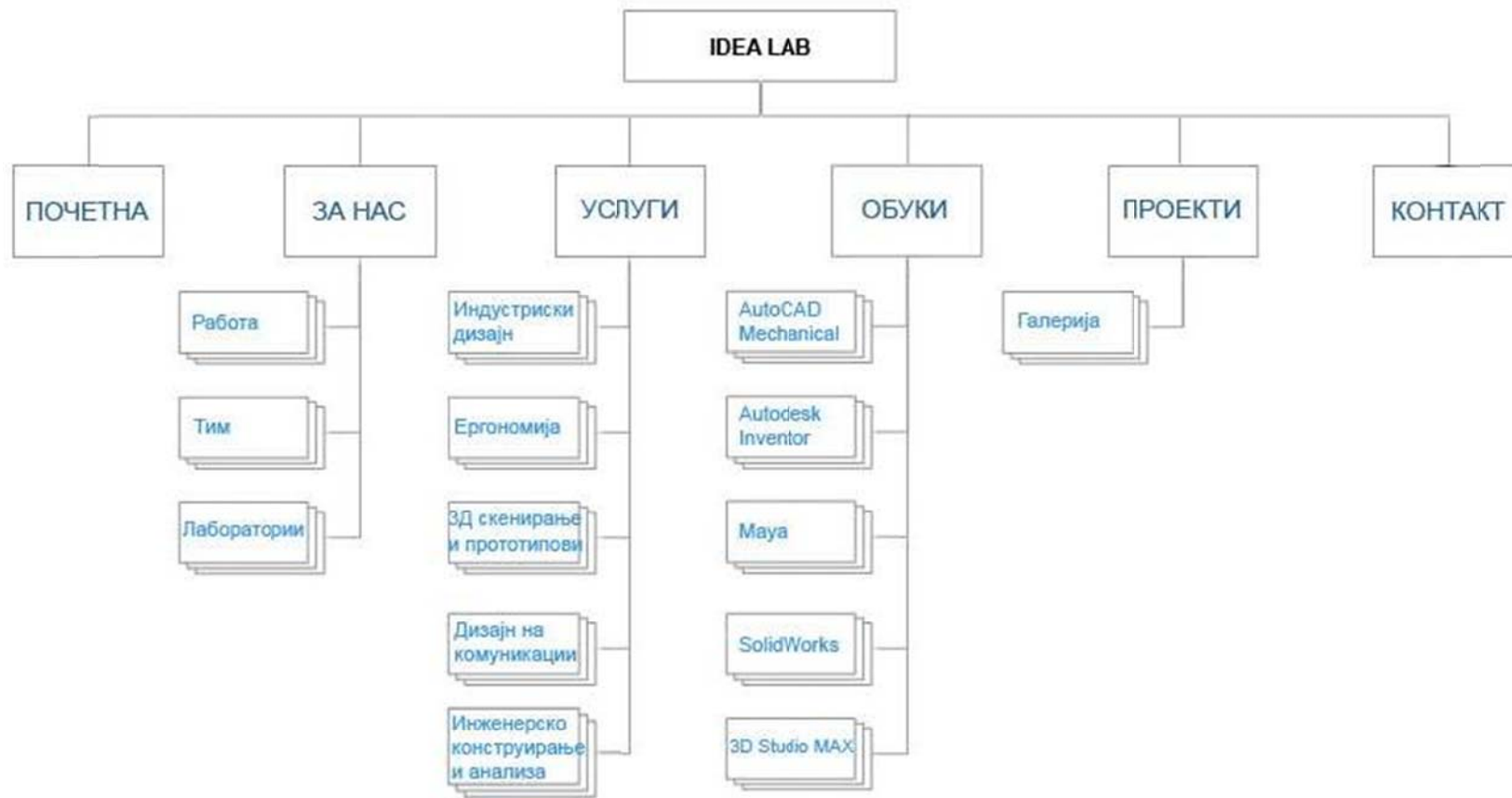
Планирањето и организирањето на WEB локацијата на самиот почеток е неопходно заради понатамошна заштеда на време. Организирањето на WEB локацијата не значи само да се одреди каде ќе одат датотеките, туку и проверка на сите неопходни елементи, целите и профилот на публиката. Потоа, неопходно е да се обезбедат техничките барања како: пристап на корисникот, пребарувач, вклучувач и ограничувач на отворањето и симнувањето. Откако ќе се организираат информациите и одреди структурата, може да се почне со креирање на WEB локацијата. Пред да се почне со креирање на web локацијата, најпрво треба да се даде одговор на следните суштински прашања:

- o која ќе биде нејзината намена;
- o какви информации ќе бидат презентирани преку неа;
- o дали ќе биде наменета за продажба на производи или услуги;
- o ако е наменета за информирање, која е најважната информација која треба да ја добијат посетителите, а потоа кои се другите, помалку важни информации.

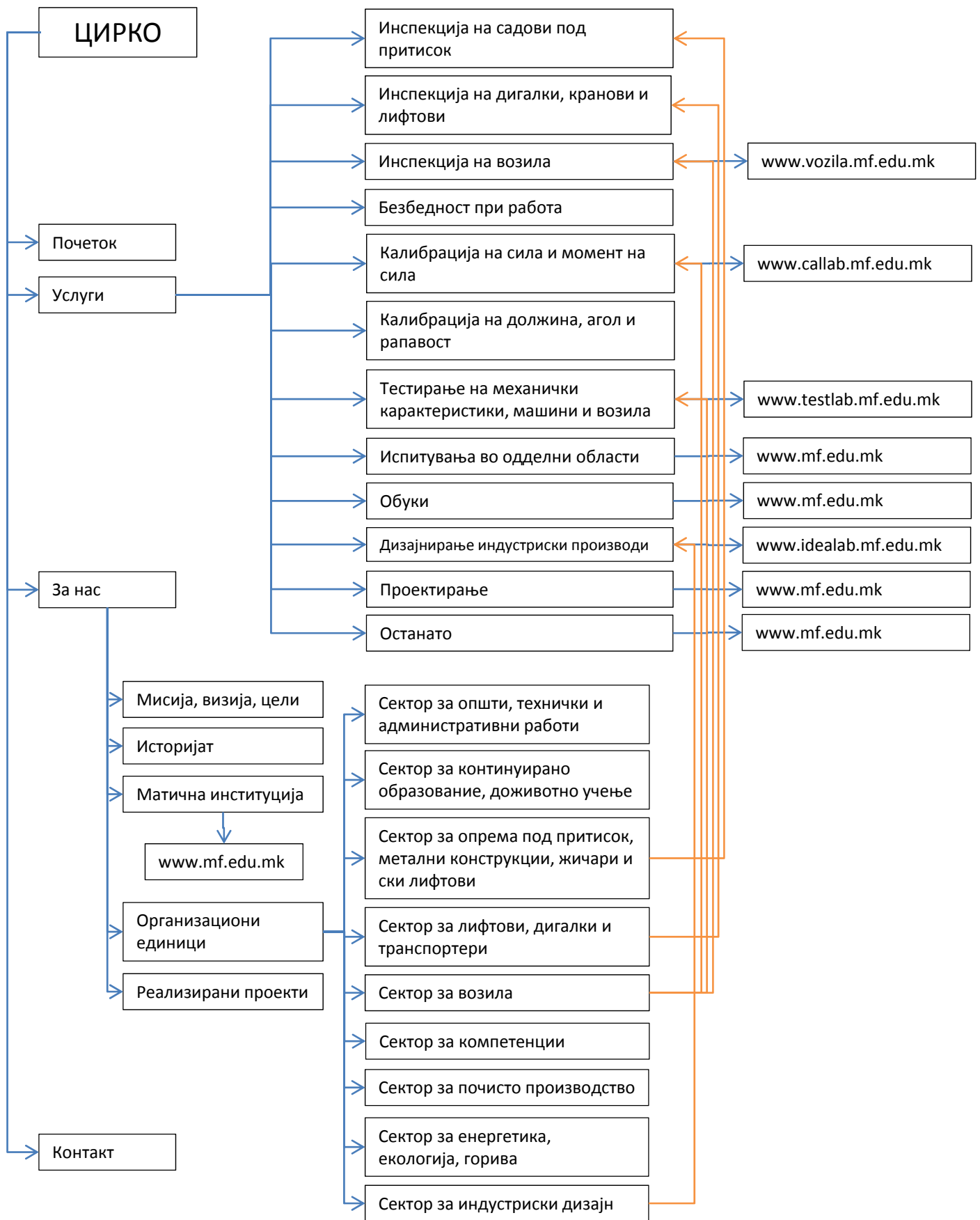
Луѓето кои не се занимаваат со дизајнирање на WEB локации не прават разлика меѓу WEB страна и WEB локација. Да се креира WEB страна значи да се размислува само за начинот на распоредување на текстуални и други содржини на страницата. При креирање на WEB локација треба да се размислува многу пошироко. Треба да се има претстава од колку страници ќе се состои, како тие ќе бидат поврзани, како посетителот ќе преоѓа од една во друга, каков ќе биде изгледот на секоја од нив.

Home page е првата страница која посетителот ќе ја види при посета на една WEB локација. Таа треба да покаже неколку суштински информации за WEB локацијата, но, најважно од се, да содржи копчиња за навигација, т.е. за поврзување со сите страници од кои таа се состои.

Професионалните WEB дизајнери започнуваат со креирање на структура презентирани со дијаграм во кој го планираат бројот и распоредот на WEB страниците и начинот на нивното поврзување. На тој начин дефинираат точен број на копчиња за навигација (сл.1).



Сл. 1 Структура на WEB локацијата – пример од дипломска работа



Вообичаено, со отворање на Dreamweaver не се започнува веднаш со градењето на web локација и обликувањето на страниците. Првиот чекор во графичкиот дизајн на web локацијата започнува на парче хартија или во некоја графичка апликација, како на пример Fireworks или PhotoShop. Графичките дизајнери обично прават уметничка скица, т.н. comp, за изгледот на типична страница од web локацијата за да можат да му ја презентираат на клиентот иницијалната идеја и да бидат сигурни дека е во согласност со неговите желби.

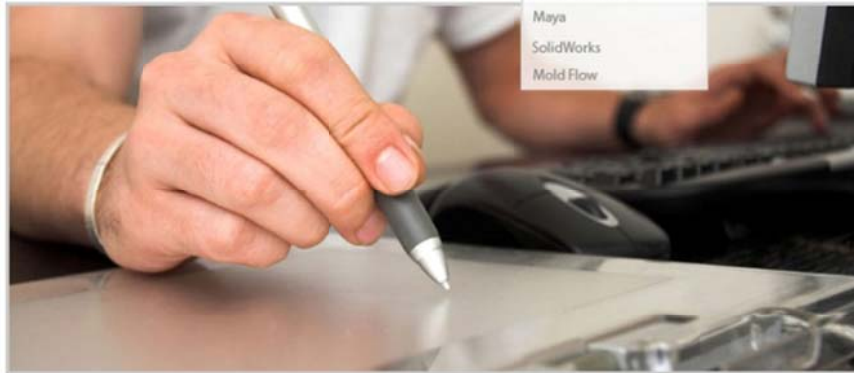
Скицата се состои од неколку елементи на страницата кои ги порачал клиентот за неговата web локација. На пример: да има лого на почетокот на страницата, навигација за врска со други страници, место за вметнување на видео клипови. Врз база на желбите на клиентот, дизајнерот започнува со планирање на изгледот на страниците и прави скици на неколку варијанти кои се во согласност со барањата на клиентот. Таков е примерот со развојот на скиците - концептите за изгледот на страниците од web локацијата на тема IDEALAB - лабораторија за индустриски дизајн на Машинскиот факултет во Скопје.





| ПОЧЕТНА | ЗА НАС | УСЛУГИ | ОБУКИ | ПРОЕКТИ | КОНТАКТ |

AutoCAD Mechanical  
Autodesk Inventor  
Maya  
SolidWorks  
Mold Flow

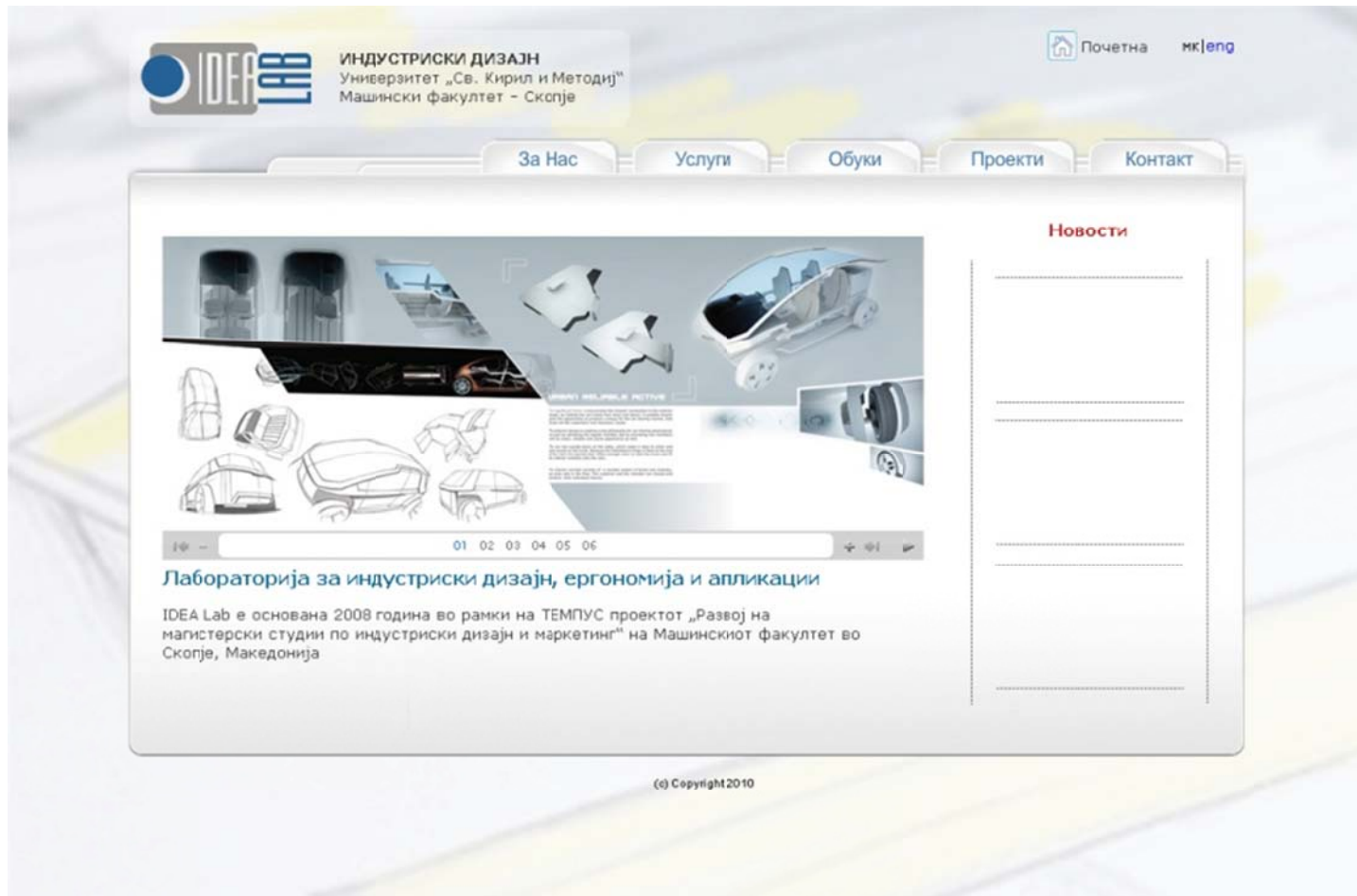


#### НОВОСТИ

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

Сл.2 Прв концепт за дизајн на изгледот на веб страница



Сл.3 Втор концепт за дизајн на изгледот на веб страница



Сл.4 Трет концепт за дизајн на изгледот на веб страница

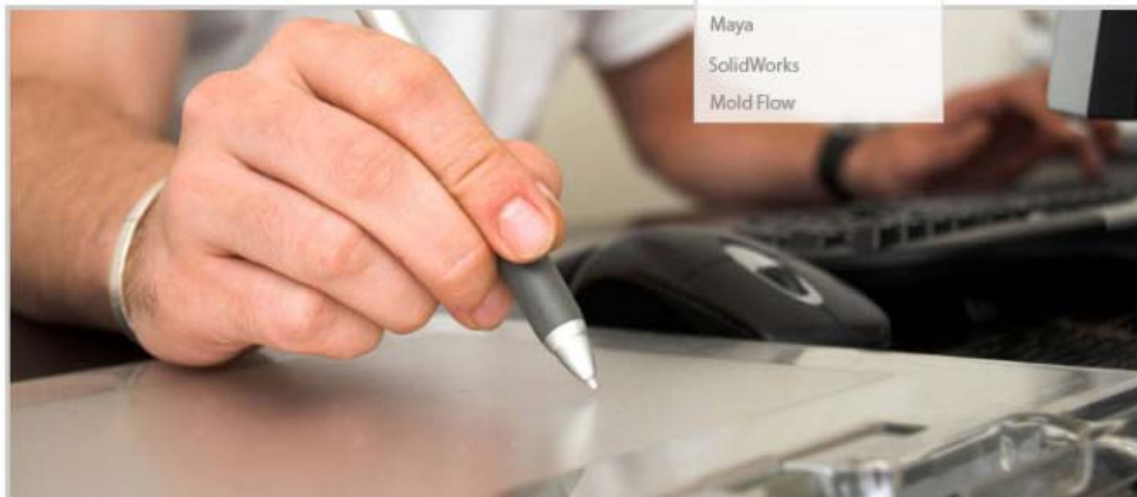
AutoCAD Mechanical

Autodesk Inventor

Maya

SolidWorks

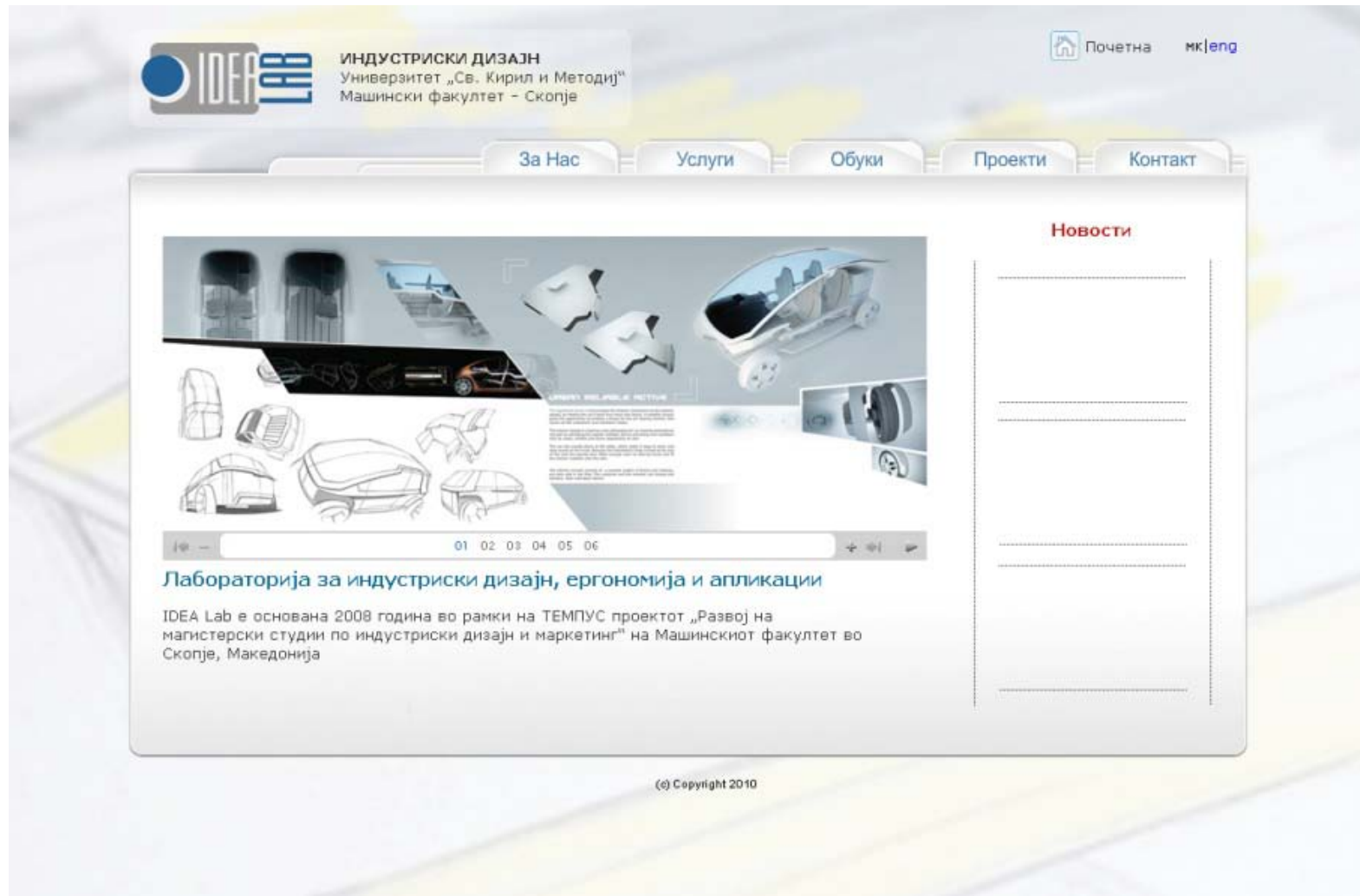
Mold Flow



## НОВОСТИ

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.



Сл.3 Втор концепт за дизајн на изгледот на веб страница



INDUSTRIAL DESIGN,  
ERGONOMICS &  
APPLICATION LAB

About Us

Services

Trainings

Projects

Contact



industrial design  
engineering  
ergonomics  
interface design  
communication  
packaging  
design guidelines  
consulting

Сл.4 Трет концепт за дизајн на изгледот на веб страница

# Концепт 1

Целта на овој концепт е да наликува на дрвена работна површина или маса, каде што има поставено неколку листови на хартија со рачни скици, молив, некоја фотографија и друго.

Логото е поставено во горниот лев агол и се наоѓа на скинат бел лист хартија.

Навигацијата е позиционирана на горниот дел од страната.

Во средишниот дел се наоѓа листот со скиците.

Текст со информации за проектот.

Дел со информации и слики за последните проекти.

Долниот дел завршува со футер.



# Концепт 2

Дизајнот на овој концепт сличен на првиот и има за цел да наликува на дрвена работна маса, врв која се ставени листови хартија, скици, молив и некои други работи.

**Логото е поставено врз бел лист.**

Десно се наоѓа менито за навигација.

Средишниот дел од лист со скици на автомобили. Краток опис на последниот проект и слики од истиот.

**Долниот дел завршува со футер.**

На бел лист лист се наоѓа логото на IDEA Lab и логото на Машинскиот Факултет.

Десно од нив е поставено помошното мени за навигација.





# Концепт 3

Третиот концепт претставува работна површина, врз која, како основа на текстот поставен е бел лист хартија.

Слики на тефтери, потсетници, прибор за цртање, залепени листови и друго.

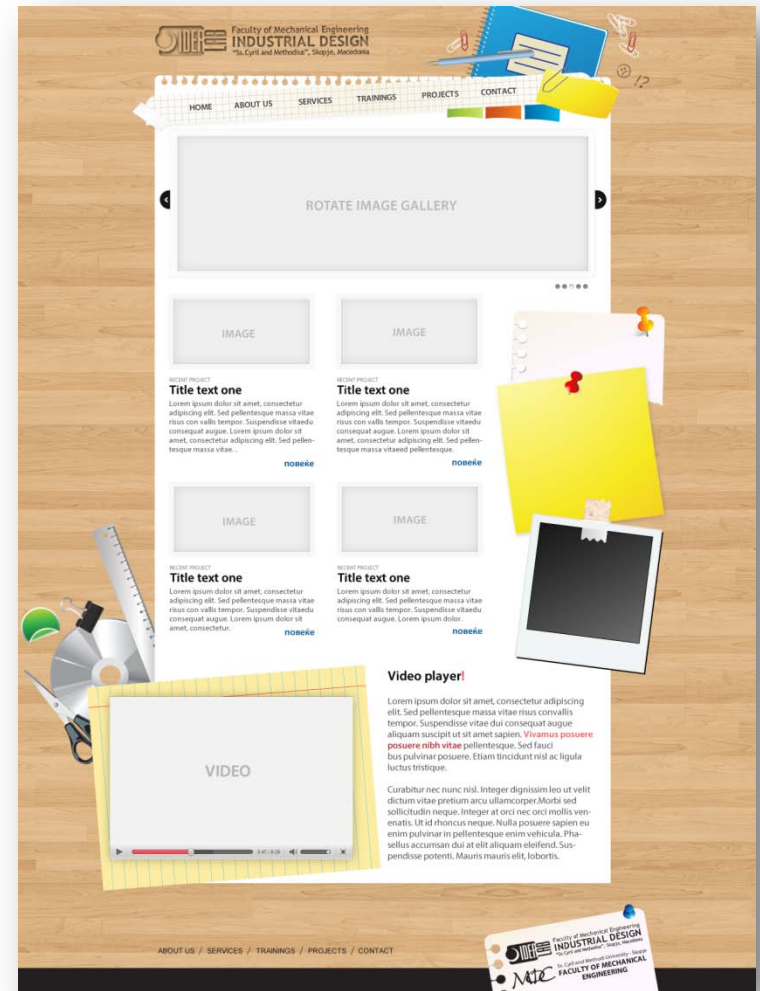
Во средишниот дел се наоѓа ротирачка галерија со слики.

Слики од проекти со кратот опис.

Страната завршува со футер.

Лево е поставено помошното мени за навигација.

Десно на бел лист лист се наоѓа логото на IDEA Lab.



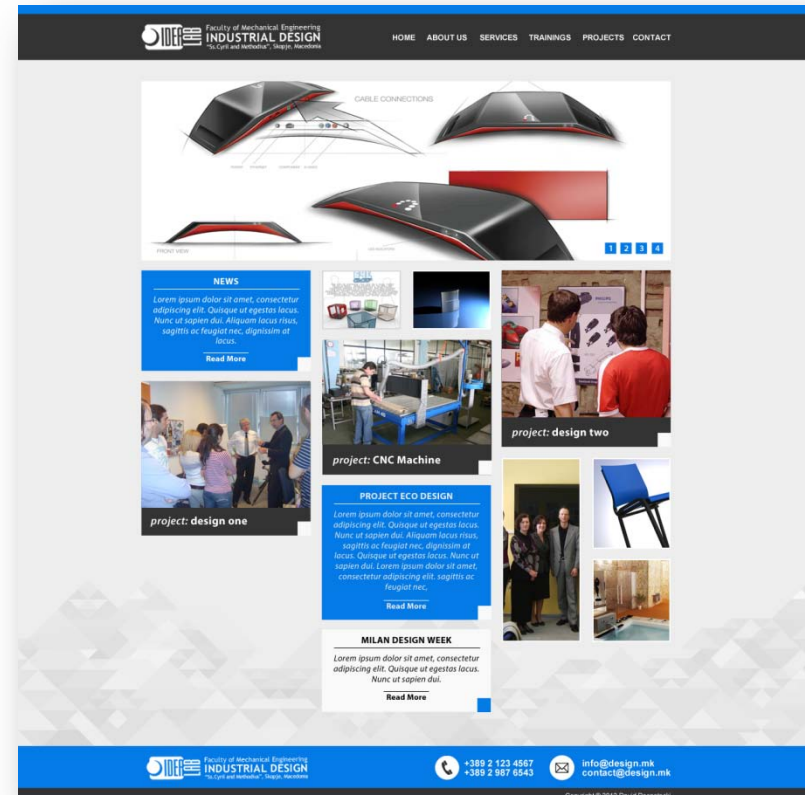
# Концепт 4

Дизајнот на четвртиот концепт целосно се разликува од предходните три концепти и истиот е со:

- **минималистички стил**
- позадина во сивата боја
- другите делови во сина и црна боја
- горен дел во темно сива боја
- **лого на IDEA Lab во бела боја**
- **главното мени за навигација**
- ограничена со сина, тенка линија
- голем хедер - ротирачка галерија

Во просторот под неа во квадрати со различни големини и бои поставени се информации за некои новости и случувања.

Веб локацијата завршува со делот футер.



# Концепт 5

Мојот последен концепт е најразличен од сите до сега. Во него се јасно и целосно дефинирани деловите.

Целата веб локација е поделена на два дела.

- горен дел со интересна, шарена позадина
- ротирачка галерија со фотографии

## Втор, бел дел

- ја смирува страната
- ја прави чиста и елегантна
- и дава свежина

На него се поставени последните проекти и новости, со краток опис

Долниот дел завршува со футер каде на сива позадина е поставено логото на IDEA Lab и кратки контакт информации



# ВИДЕО ПРЕЗЕНТАЦИЈА

**IDET LAB** Faculty of Mechanical Engineering  
**INDUSTRIAL DESIGN**  
"St. Cyril and Methodius", Skopje, Macedonia

HOME ABOUT US SERVICES TRAININGS PROJECTS CONTACT



CABLE CONNECTIONS

FRONT VIEW

1 2 3 4

## Design is the only way to save something perfectly

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Quisque ut egestas lacus. Consectetur adipiscing elit.

---



**Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Quisque ut egestas lacus. Nunc ut sapien du.**

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Quisque ut egestas lacus. Nunc ut sapien du. Aliquam lacus risus, sagittis ac feugiat nec, dignissim at lacus.

[Read More](#)



**Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit.**

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Quisque ut egestas lacus. Nunc ut sapien du. Aliquam lacus risus, sagittis ac feugiat nec, dignissim at lacus. Quisque ut egestas lacus. Nunc ut sapien du.

[Read More](#)



**Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Quisque ut egestas lacus.**

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Quisque ut egestas lacus. Nunc ut sapien du. Aliquam lacus risus, sagittis ac feugiat nec, dignissim at lacus uisque ut egestas lacus uisque ut egestas lacus.

[Read More](#)

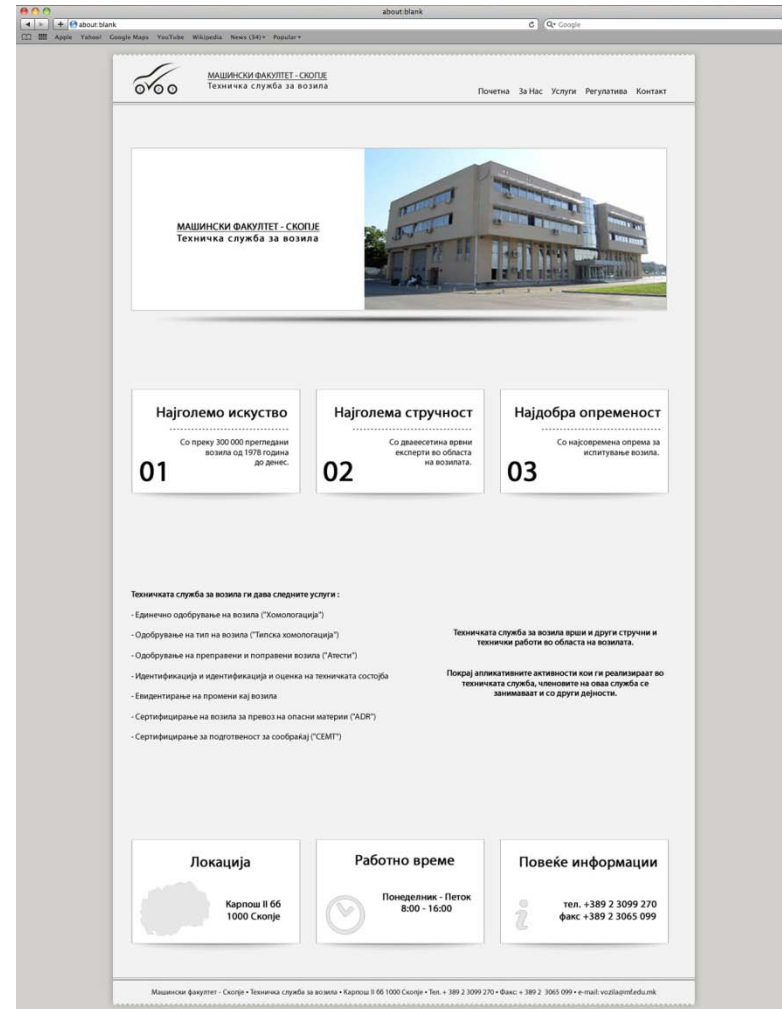
**Чевртиот концепт е**  
инспириран од дневните  
весници, со „ретро“ дизајн и  
различни нијанси на сива.

## Предности:

- Добра прегледност.
- Дobar распоред на содржините.

## Недостатоци:

- Галеријата не се вклопува со целокупниот дизајн.
- Конвенционален изглед.



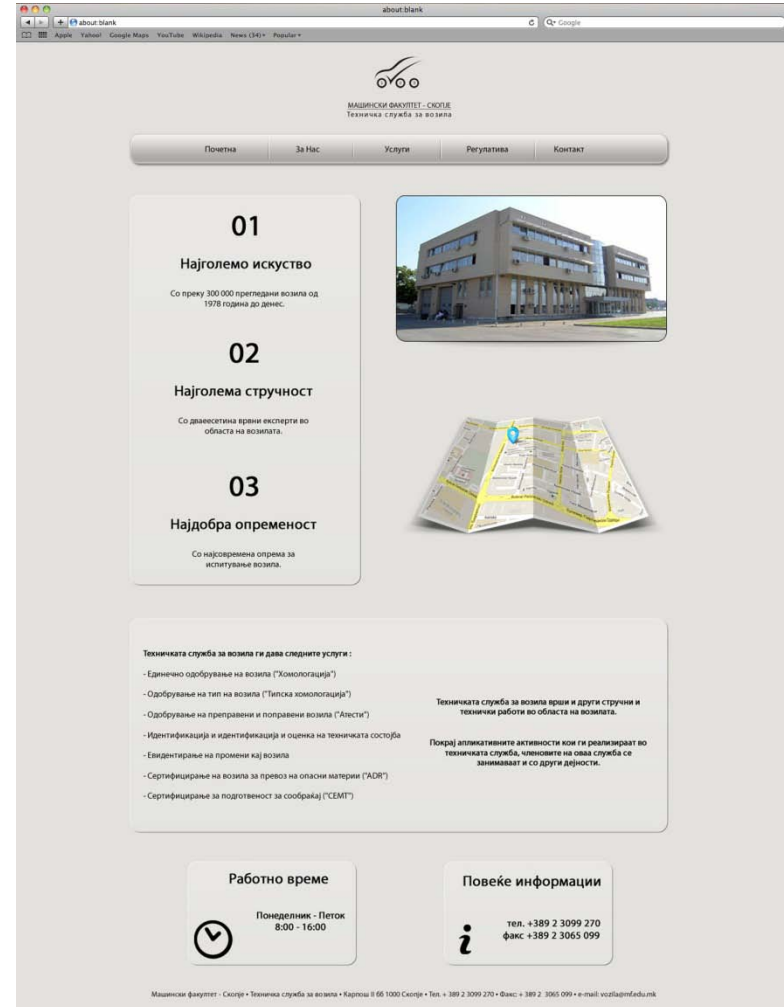
**Петтиот концепт** изгледа доста едноставно, без никакви строги визуелни ограничувања и со неутрална сива боја.

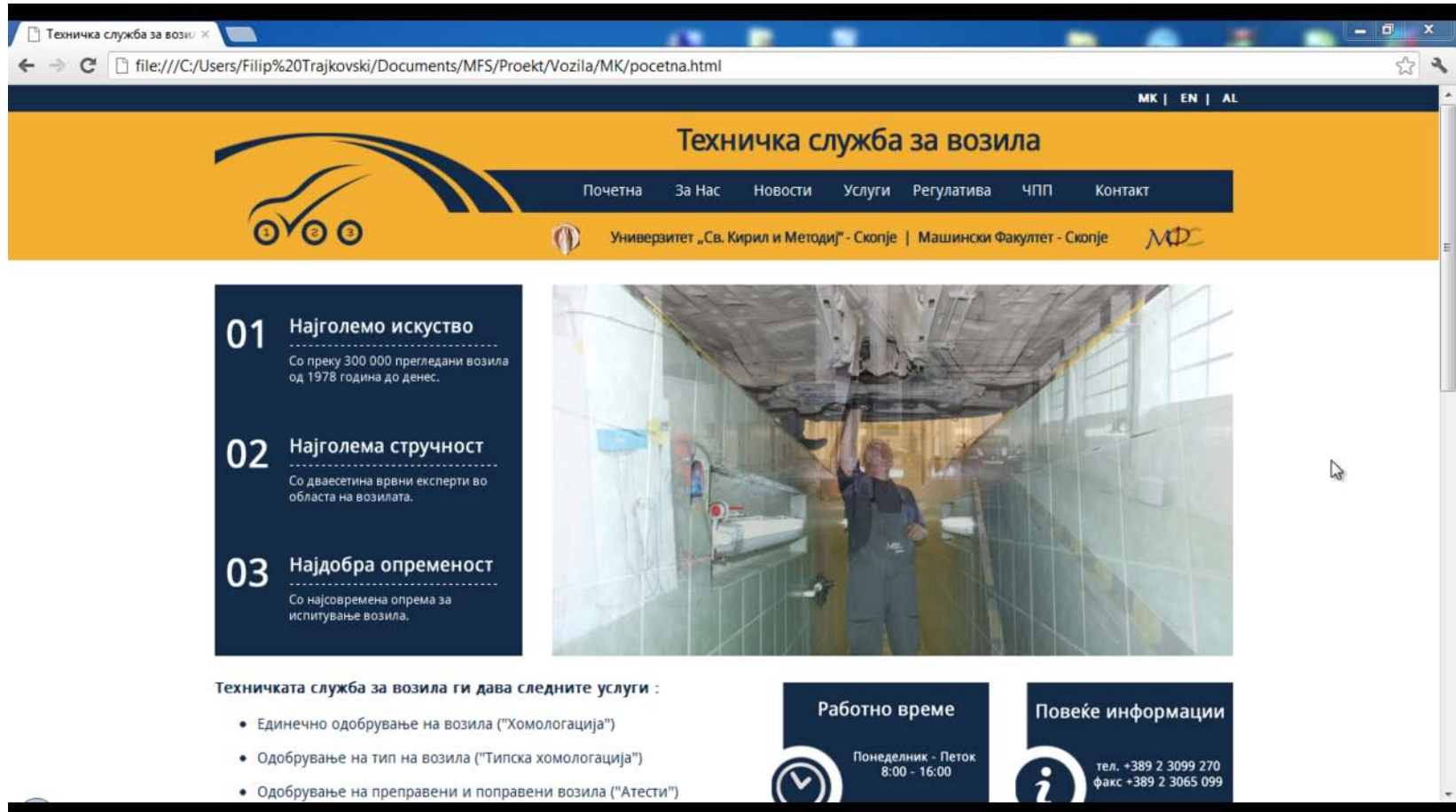
## Предности:

- Модули во кои е сместена содржината.
- Нагласено мени за навигација.

## Недостатоци:

- Целиот дизајн делува на некој начин сиромашно.





Техничка служба за возила

Почетна За Нас Новости Услуги Регулатива ЧПП Контакт

Универзитет „Св. Кирил и Методиј“ - Скопје | Машински Факултет - Скопје

**01 Најголемо искуство**  
Со преку 300 000 прегледани возила од 1978 година до денес.

**02 Најголема стручност**  
Со дваесетина врвни експерти во областа на возилата.

**03 Најдобра опременост**  
Со најсовремена опрема за испитување возила.

Техничката служба за возила ги дава следните услуги :

- Единечно одобрување на возила ("Хомологација")
- Одобрување на тип на возила ("Типска хомологација")
- Одобрување на преправени и поправени возила ("Атести")

**Работно време**  
Понеделник - Петок  
8:00 - 16:00

**Повеќе информации**  
тел. +389 2 3099 270  
факс +389 2 3065 099

# **Анатомија на Web страниците**



# Компоненти на web страницата

Естетските квалитети на една web страница многу зависат од распоредот на содржините во неа. Секоја web страница треба да ги има следните компоненти:

- контејнер
- блок за идентификација со лого
- блок за навигација
- блок со содржина (content)
- долен блок (footer)

# Контејнер

Секоја web страница има контејнер креиран со табела или CSS слој. Без некаков вид на контејнер не би имале каде да ја сместиме содржината на страницата. Елементите на содржината би биле расфрлани насекаде без ред.

Ширината на контејнерот може да биде:

- течна (**liquid**), т.е да се шири за да го пополни прозорецот на пребарувачот, во зависност од неговата резолуција;
- **фиксирана (fixed)**, така што содржината е со константна ширина без разлика каква ширина има прозорецот на пребарувачот.

# Контејнер

## Two-Column Liquid Layout

A simple cross-browser two-column liquid CSS layout with fixed left sidebar

**Relevant Links:**

- CSS Best Sellers
- Best-selling CSS Books
- Latest CSS Books
- Relevant CSS Books

Please visit our other pages:

- Open Source Books Hub
- A few articles about Open Source, with photos, on Anna's Multiple Web
- Open Source in High Tech Industry
- Start: The Analysis of Data Club
- A collection of words and ideas on one of the greatest files of all time, Flight Club
- Open Source in the Creative Process
- Liquid Content Ideas
- The First Saved Content site which brings together quality content that is saved and preserved for future reference

Home»Books

1024x768

Пример на web страница со течен (liquid) контејнер, се шири за да го пополни прозорецот на пребарувачот, во зависност од неговата резолуција

## Two-Column Liquid Layout

A simple cross-browser two-column liquid CSS layout with fixed left sidebar

**Relevant Links:**

- CSS Best Sellers
- Best-selling CSS Books
- Latest CSS Books
- Relevant CSS Books

Please visit our other pages:

- Open Source Books Hub
- A few articles about Open Source, with photos, on Anna's Multiple Web
- Open Source in High Tech Industry
- Start: The Analysis of Data Club
- A collection of words and ideas on one of the greatest files of all time, Flight Club
- Open Source in the Creative Process
- Liquid Content Ideas
- The First Saved Content site which brings together quality content that is saved and preserved for future reference

Home»Books

**My Humble Contribution**

The search for the perfect CSS column layout has been likened to the quest for the Holy Grail, probably because both are so difficult to find. I think the reason why it's so hard to find the ultimate CSS column layout is because of the difficulty in determining what constitutes the perfect layout. There is a resulting lack of consensus due to the numerous and varied approaches of designing a CSS column layout and consequently there exists a myriad of differing perceptions of the ideal layout.

Like the search for the Holy Grail, the quest for the ultimate CSS column layout may be quixotic. Perhaps like our concept of beauty, the perfect CSS layout is in the eye of the beholder, or maybe more accurately, it is in the mind's eye of the web developer. I don't profess to have found or created the perfect CSS column layout but I do believe my layout has its appealing features.

I don't really know if what I've created is truly unique or simply a resuscitation of a common method, idea, or concept already done to death numerous times before. All I know is that I tried my best to find the most suitable two-column CSS layout for my site and I couldn't find one, so I had to design one myself. I just pray that this, my humble contribution to the online community, helps people avoid the frustration I felt when I couldn't find a suitable two-column CSS layout among the chaos of all the other two-column CSS layouts. I hope this helps people find what they're looking for.

**Features**

So why choose this CSS layout? What does this offer that others possibly don't? Here are a list of features I feel make my design different from other CSS column layout designs. I'm not really sure if there are other designs with the same features. Maybe I just haven't searched hard enough.

**Summary**

So why choose this CSS layout? What does this offer that others possibly don't? Here are a list of features I feel make my design different from other CSS column layout designs. I'm not really sure if there are other designs with the same features. Maybe I just haven't searched hard enough.

1. Two Columns Only - This layout contains a sidebar and a content section.
2. Fixed/Static Left Sidebar - The sidebar column is on the left side and has a fixed width.
3. Liquid Right Content Section - The content section is on the right side and has a variable width.
4. Sidebar Content Placed Last - This layout uses two column layouts over the bottom. The HTML code for the sidebar and its content is listed after the HTML code for the content section. This makes it easier for search engines to locate the more relevant content section over the sidebar.
5. Sidebar and Content Section Fills to the Bottom - This could be a differentiating feature that sets apart my design from other designs. Both columns will always be actual in length no matter how much or how little the content is on each column.
6. Breaking Content Breaks the Layout - Another potential differentiating feature. This layout holds together pretty well even when the browser window is at a break.
7. Cross-browser Compatibility - Looks and performs the same way on Firefox, Internet Explorer, and Opera. Most CSS layouts nowadays should work on all major browsers. These days, only the remnants of old browsers remain and will target few users for a single browser.
8. No Browser-Specific Hackers - At some points so far with all major browsers, no additional code is needed for or given by a specific browser.
9. Only Uses Basic CSS and HTML - An in-house structure. Despite its special features, this layout does not rely on any image tags or JavaScript.
10. Relatively Simple Concept and Design - This was personal differentiating feature. Simple and easy to understand which results in easy implementation.
11. Flexibly Expandable - The appearance can be modified by changing the background colors of the divs or adding divs, all without changing the basic layout.

**Non-Features**

There are two things I don't like about my design. The first is that it requires a lot of floats, it doesn't really float. The second is that it's hard to add padding at the bottom for the links to be consistent across browsers. Nothing really significant, but a minor quibbles.

I encountered problems using tables, because they're not specific to this layout but rather to all tables placed within divs. The percentage width of a table record is a div's, based on the width of the page instead of the width of the div. This can be easily corrected by adding a small `<table border="0" style="width: 100%; border-collapse: collapse;">`

**The Basic Concept**

Normally, you first have a normal two-column layout with a right sidebar in order to create the right sidebar div is at the bottom of the content div just as it should be. In an advanced two-column layout with a sidebar to

1680x1050

# Контејнер

The screenshot shows a web browser window with the URL `https://w3-markup.com/order`. The page title is "Order | PSD to HTML / XHTML, CSS, Skin / Theme, Shopping Cart & CMS - W3 Markup | Call -1 877 721 8040 - Mozilla Firefox".

The main content area is titled "W3 <MARKUP /> 2.0" with the tagline "<!-- better look. better prices -->". It includes a navigation menu with links for FAQ, TESTIMONIALS, EXAMPLES, BLOG, and LOGIN. A "SUBMIT PROJECT" button is also present.

The "PSD to HTML, CSS & JS Order Wizard" section contains three steps: 1. ORDER DETAILS, 2. ADDITIONAL OPTIONS, and 3. PROCEED TO PAYMENT. Below these steps, there is a paragraph explaining the ordering process and a section for "Our standard package" which includes W3C valid, table-less, semantic, accessible, and SEO friendly code.

The "Order Summary" sidebar shows the following details:

Pages:	1
Days:	5
Delivery:	XHTML / CSS
BASE COST	\$192
Markup options	\$0
Scripting & Widgets	\$0
Implementation	\$0
<b>Total:</b>	<b>\$192</b>

The form below the wizard allows users to specify "How many pages?" (set to 1), "When?" (set to Sep-03), and "Deliver as:" (options include XHTML, WORDPRESS, Drupal, Joomla!, and HTML Email).

Web страна со фиксирана ширина – секогаш се “лепи” до левиот раб

# Контејнер

Website Builder | Create Your Free Website at Wix.com - Mozilla Firefox

File Edit View History Bookmarks Tools Help

http://www.wix.com/start/matrix?utm\_campaign=ma\_designshack.co.uk&experiment\_id=ma\_designshack.co.uk

Most Visited Getting Started Latest Headlines

Website Builder | Create Your Free ...

## CREATE YOUR FREE WEBSITE

Dazzling Flash Templates Fully Customizable

**START CREATING**

- 1 CHOOSE YOUR DESIGN**  
Easy to use drag & drop editor  
Dozens of free Flash templates  
Sign Up and start instantly
- 2 CUSTOMIZE WITH EASE**  
Free templates, fully customizable  
Tons of high quality free content  
Fonts, photos, music, animation
- 3 PUBLISH ONLINE IN SECONDS**  
Publish online with a click  
Update anytime  
No downloads or programming

4,483,231 FREE Flash Websites Already Created with Wix. Make Yours >>

**START CREATING**

### WIX STORIES

Read what just some of our users have to say:

*"I am a college student attending my local Community College, and also work for their ITS department providing customer support. I also work for my church as a Media Associate. I have very little technical expertise, and have taken a few classes in Web Architecture, but that's about it. I couldn't have built this site without the ease of using Wix." – Joseph Metzger, [www.projectkandaria.org](http://www.projectkandaria.org)*

*"I have a passion for design and fashion. My interest in handbags led to me sourcing bags to sell along with my own designs. I had a stall in the trendy Portobello Market and found that selling bags was a good direction to go in. It is a fact that the online retail sector is actually out-performing high street sales. Online marketing is so much easier too. Now we have internet connection to do the magic. Thank you Wix for saving me time & money on my web presence without losing any quality." – Sourelbelone, [www.sourelbelone.net](http://www.sourelbelone.net)*

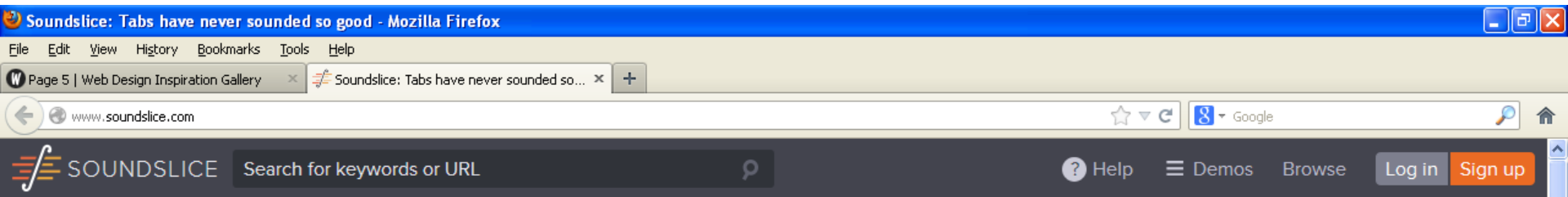
Read 2.static.wix.com

Web страница со центрирана содржина

# Блок за идентификација со лого

Кога дизајнерите работат на изработка на web локација на една фирма, тие треба да се вклопат во нивниот усвоен корпоративски идентитет. Дизајнерите мора да ги применат логото и боите кои фирмата ги има усвоено за разните форми на маркетинг ( бизнис картички, меморандуми на документи, брошури итн).

Блокот за идентификување на фирмата треба да се појави на web страниците и да ги содржи логото и името. Вообичаено е овој блок да се наоѓа во горниот дел на web страницата, но во поновите трендови се јавува и во други делови. Блокот за идентификација ја зголемува препознатливоста - идентитетот на брендот на фирмата и им овозможува на посетителите на web локацијата да знаат дека страниците се дел од истата web локација.

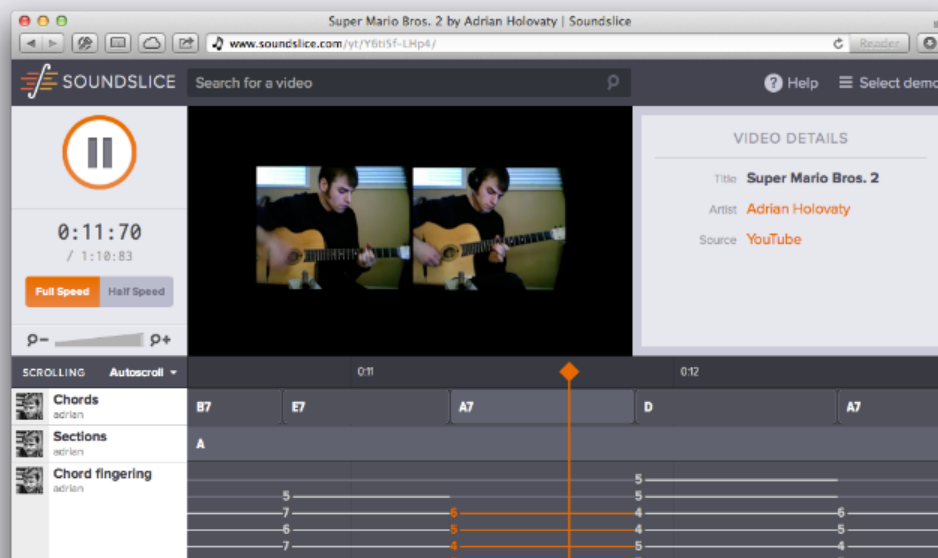


# SOUNDSLICE

Tabs have never sounded so good.

Soundslice lets you sync tabs with video so you can see (and hear!) them in real time. Gone are the days of ASCII art approximations.

[Play with an example](#)



Start looping, learning and annotating videos right now.

[Sign up for free](#)

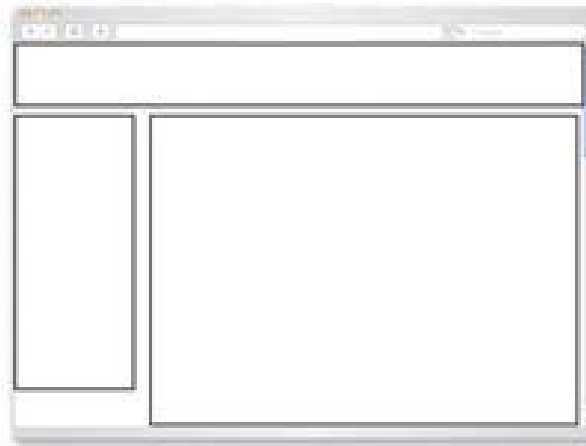
# Блок за навигација

Суштинско за сите системи за навигација е да се најдат лесно и да се користат ефикасно.

Корисниците вообичаено го очекуваат блокот за навигација десно или во горниот дел на страницата. Кога се планира користење на вертикални менија долж некоја страна од страницата или хоризонтални менија долж горниот раб, треба да се води сметка тие да бидат поставени што поблиску до горниот раб на контејнерот.



# Навигација во лева колона





Dare to be first.

ABOUT US ADMISSIONS ACADEMICS RESEARCH LIBRARIES ATHLETICS STUDENTS ALUMNI FACULTY & STAFF COMMUNITY



### UD Spirit

Matthias named CAA Scholar Athlete of Year for men's golf

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

**UD Make a Gift! DONATE**

Help ensure the tradition of excellence continues ▶

**Parents & Family Weekend**

OCTOBER 5-7 ▶



UD IN PHOTOS

#### APPLY

- Undergraduate Admissions
- Graduate Admissions
- Commitment to Delawareans

#### EXPLORE

- About Us
- UD Employment
- Visit Us
- Virtual Campus Tour

#### EXCEL

- UDistinctions
- Path to Prominence
- A Diverse Campus

#### MAKE A DIFFERENCE

- Giving to UD
- UD Serves the Community
- Alumni Spotlight

## UDaily



Newark, DE Weather Forecast

August 15, 2012

### Cape shipwreck mystery solved

Researchers in the University of Delaware's College of Earth, Ocean, and Environment have identified a wreck off the coast of Lewes as the W.R. Grace, a ship destroyed in an 1889 hurricane.



- UD President Emeritus Trabant remembered at celebration ceremony
- UD partner in \$2.5 million NIH grant to produce artificial salivary glands
- Search committee appointed for director of athletics
- August issue of UD Messenger now available online
- UD, DFM to co-host congressional, gubernatorial debates this fall

MORE NEWS

Subscribe to UDaily

### EVENTS



Exhibition explores 'Zines!' Aug. 14-Dec. 14 Morris Library

University to mark Delaware Colors Day Thursday, Aug. 30

Tickets available for ninth Taste of Newark Sunday, Sept. 30 Old College

MORE EVENTS



#### Student Net Price Calculator

What will it cost you to attend UD? UD's Student Net Price Calculator is a great place to start. Let's get started!



#### Driving Directions

From the north, south, or west find the best way to get here.



#### Itunes U

UD sites & sounds

Experience UD anytime, anywhere. Download courses, lectures, music and



*[Our approach](#)*

*[About us](#)*

*[How we work](#)*

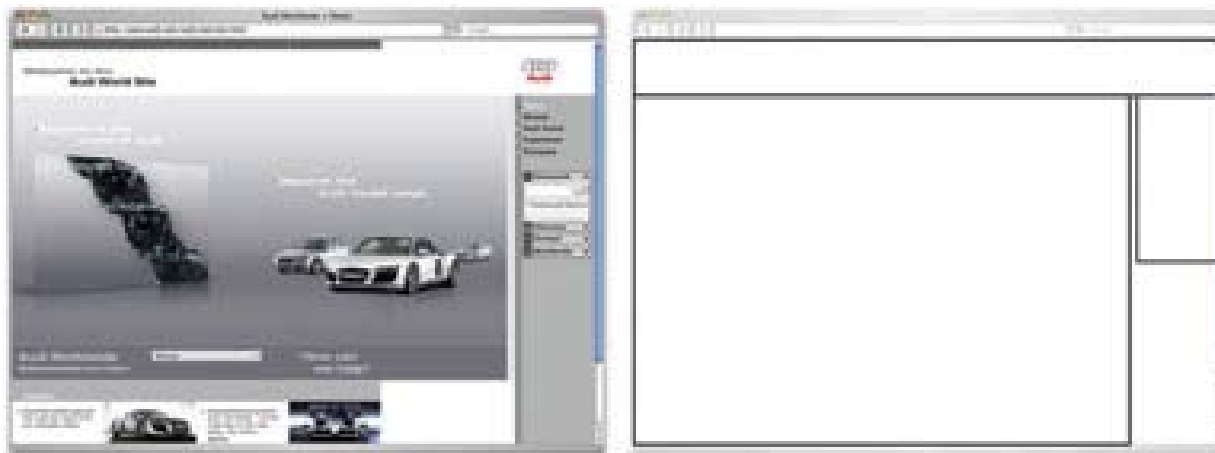
*[Bespoke furniture](#)*

*[Blog](#)*

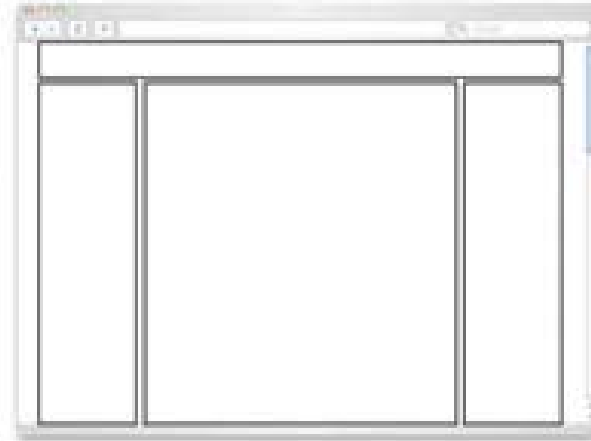
*[Contact us](#)*



# Навигација во десна колона



# Навигација од три страни



# Навигација од горе

free photo editing, free templates, free calendar templates, collages - Mozilla Firefox

File Edit View History Bookmarks Tools Help

free photo editing, free templates, free cale... +

free.myscrapnook.com/index.jhtml?spu=true&partner=9Nxdm007&theme=tiledfeatures&gclid=CP3W6YT0bUCFUjwzAodZH0A9A

Google

**MyScrapNook™** Create a world of fun. All from one toolbar.

Share online or print out!

- 1 Free Templates
- 2 Photo Collages
- 3 Calendars
- 4 Flyers
- 5 Family Tree
- 6 Holiday Albums
- 7 Design Your Own

Create Templates, Photo Collages, Calendars & More!

**It's Free!**

Simple to make! Fully customizable!  
Easy to print on any home printer!  
No registration required!

**Free Download**

Installs on:  
 

Popular Templates:



# Supporting Notre Dame

Come. Connect. Contribute.



"Let no one ever again say that we dreamed too small."  
-Rev. John I. Jenkins, C.S.C. Notre Dame President

The Spirit Campaign

Annual Giving

Recognition Societies

Leadership Giving

Ways to Give



**Your Investment in Action**  
Notre Dame meets every student's demonstrated financial aid need.

SUPPORT THE EFFORT

**Make a Gift**

Questions? View our Guide to Supporting ND



The people who benefit from your gifts want to say thank you. [View All](#)

Invest in the Notre Dame student. Support the Annual Fund.

Financial Aid	Global Service	Academic & Student Life	Catholic Mission	Areas of Greatest Need
Getting into Notre Dame is a dream come true&so, too, is getting the help you need to pay for it. 	In ways big and small, Notre Dame students and faculty are changing lives for the better&all over the world. 	An education of the mind and heart. A lifetime of memories and tradition. An undergraduate experience like no other. 	Peel back the layers of a Notre Dame education, and underneath it all, you will find our defining Catholic character. 	Some things never change: the hush of the Grotto, the sparkle of the Dome, and the need for financial flexibility. 

## The Spirit Campaign

Embracing the Life of the Mind, the Wisdom of the Heart

A historic and highly successful fundraising campaign, and an achievement by the Notre Dame family to ensure that the spirit of Notre Dame lives on for generations. [Learn more.](#)



## Common Questions

- » What is the deadline for my annual gift?
- » Do small gifts really make a difference?
- » What are matching gifts?
- » What is the Sorin Society?
- » How do I get football tickets?
- » Whom do I contact if I have more questions?



Love Thee, Notre Dame? Join a recognition society.



3. august 2012

## Appex bloggen: Morgenstund hos Appex, om e-post markedsføring.

[Les mer](#)

### Vi er lidenskapelig opptatt av



#### NETTSTEDER

Moderne og brukervennlige nettsteder for PC, Mac og mobil.



#### MOBILAPPLIKASJONER

Apps til iPhone, iPad, Android og Windows Phone 7.



#### SOSIALE MEDIER

Vi hjelper din bedrift med å bli synlig på Facebook og Twitter.



#### SYSTEMUTVIKLING

Utvikling av systemer og programvare tilpasset din bedrift.



#### IT-DRIFT

Stabil og sikker drift og førsteklasses support når du trenger det.



#### MULTIMEDIA

Video og animasjon som presenterer bedriften eller produktene dine.



Appex på Facebook



820 personer liker Appex.



Lone



Helge



Jakob



Marte



Bjørn



Caroline He



Stig



Inge



Tor Erik



Janne



Eva



Venessa



Appex



Martin



Anne Britt



Christina

 Sosial tilleggsfunksjon for Facebook



# Нагласена навигација во долниот дел - современ тренд -



PRESS > You can see the moomins even while the museum is moving - exhibition opens in Vapriikki 07.11.2012

The Moomins are moving 27.10.2012

803

Tykkää



# YOU CAN SEE THE MOOMINS WHILE THE MUSEUM IS MOVING

READ MORE >



TAMPERE ART MUSEUM  
**MOOMINVALLEY**

01 MUSEUM

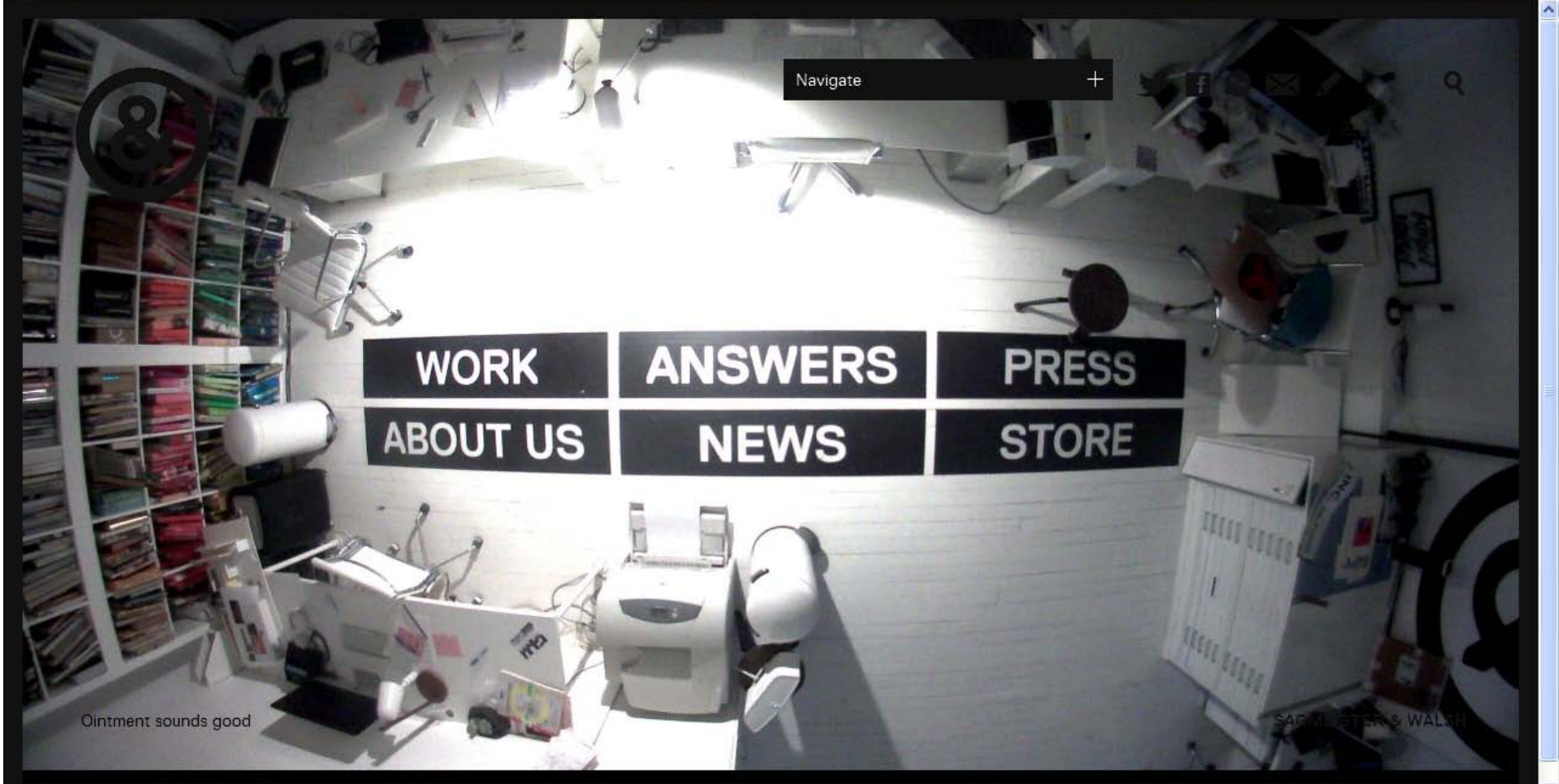
02 PRESS

03 SHOP

04 CONTACT



DE / EN / ES / FI / JA / RU / SV



Navigate +

WORK  
ANSWERS  
PRESS  
ABOUT US  
NEWS  
STORE

Ointment sounds good

SAGMEISTER & WALSH



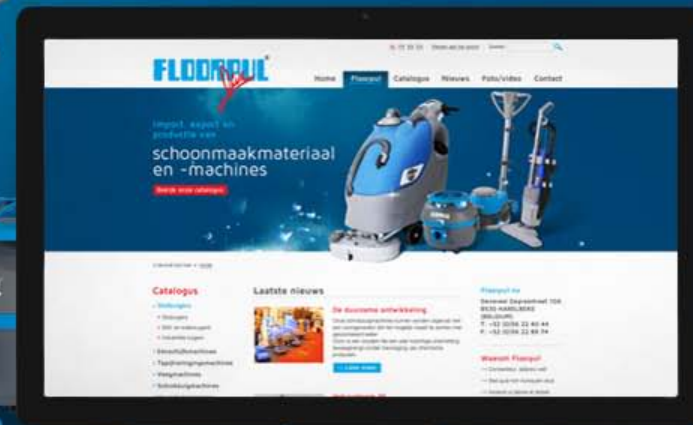
U beheert uw site, wij maken hem!

Home • Over ons • Realisaties • Diensten • Blog • Contact

# Floorpul

Gloednieuwe website met interne koppeling naar maatsoftware

Bekijk project



“Publi4U specialiseert zich in de ontwikkeling van websites, internet marketing en web software op maat”

## Recente realisaties



Webshop voor Duranti



Floorpul uit Harelbeke



Groep Caenen vastgoed uit Middelkerke

[+ Bekijk alle andere realisaties](#)

## Publi4U is een online web- en applicatie-ontwikkelaar

*— Wij ondersteunen ondernemingen die nood hebben aan een betrouwbare partner om op duidelijke en budgetvriendelijke wijze online te communiceren en zich te positioneren.*

Met het oog op uw persoonlijke behoeften en aandacht voor resultaten in zoekmachines, ontwikkelen wij uw online verhaal. Op die manier wordt er een rendementsverhoging en win-win relatie gecreëerd voor alle stakeholders.

[+ Lees meer](#)



Contacteer ons voor een vrijblijvende afspraak, dan bespreken we je plannen bij een kop koffie!

[+ Contacteer ons](#)

publi4u ©2013

fe web

Lid van Fesweb,  
federatie van  
webbedrijven

Publi4U Bvba  
Pottelberg 193  
8510 Marke (Kortrijk)  
België  
BE 0861.345.845

T: 056 32 32 01  
F: 056 44 49 91  
E: [info@publi4u.be](mailto:info@publi4u.be)

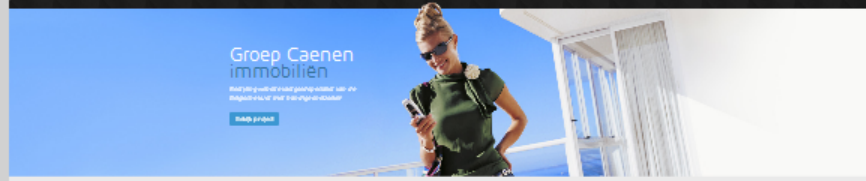
Home  
Over ons  
Realisaties  
Diensten  
Nieuws  
Contact  
  
Jobs  
Klanten gisulgan  
Nieuwsbrief

Helpdesk  
  
Sitemap  
Disclaimer  
  
Links

Schrijf u in op onze nieuwsbrief

OK

f Facebook  
t Twitter  
g+ Google+  
in LinkedIn



## Groep Caenen immobilien

Realisatie van een complete website voor de  
immobilienmarkt van Groep Caenen

[Lees meer](#)

"Publi4U specialiseert zich in de ontwikkeling van  
websites, internet marketing en web software op maat"

- Website
- Internet marketing
- Web software



### Responsive web design

Publi4U ontwikkelt websites die op elk apparaat goed werken. Of het nu gaat om een smartphone, tablet of desktop computer. Het resultaat is een website die op elk apparaat goed werkt.

[Lees meer](#)

### Web software

Publi4U ontwikkelt web software die uw bedrijf helpt te groeien. Of het nu gaat om een CRM systeem, een marketing automation tool of een andere applicatie. Het resultaat is een software die uw bedrijf helpt te groeien.

[Lees meer](#)

#### Recente realisaties



[Lees meer realisaties](#)

Publi4U is een online web- en applicatie-ontwikkelaar

Wij ontwikkelen complete websites en applicaties die uw bedrijf helpen te groeien. Of het nu gaat om een website, een applicatie of een andere software. Het resultaat is een software die uw bedrijf helpt te groeien.

[Lees meer](#)



Contak met ons via  
publi4u@publi4u.be  
of via het formulier

[Contact met ons](#)

# Блок со содржина

Содржината е главната компонента на една web локација. Вообичаено посетителите на интернет вршат брзо пребарување на web локации со содржина која ја бараат. Тоа пребарување е брзо, така што посетителот ќе ја затвори web локацијата после неколку секунди, ако не го привлече неговото внимание. Многу е важно да се задржи блокот со главната содржина во фокалната точка на дизајнот, така да во тие неколку секунди од посетата посетителот да ги воочи саканите информации.

# Композиција со три колони, каде првата е содржина







Jump to a topic:

- About Branding
- About Our Furniture
- Being a Design Student
- Being a Designer
- Design is a Process
- Designing for Music
- Happiness
- Inspiration
- Our Books
- Running a Studio
- Sabbaticals
- The Happy Film
- The naked photo
- Touching the Heart
- Type and Typography

← View All

Running a Studio

### Do you see graphic design as a job, a vocation or a bit of both?

Stefan: It changes. When I opened the studio, I saw this work as a calling. This calling diminished over time, when work became much more routine, the design of the 22nd CD cover turned out to be less thrilling than the 1st one. During my sabbaticals – client free years I take every 7 years – it became a calling again.

Running a Studio

### Keeping the firm small has also allowed you to be very selective with the clients you work for - a luxury that other designers only fantasize about. Do you attribute your successful designs to the great clients

- Navigate +
- Home
- Work
- Answers
- Press
- About Us
- News/Blog
- Store

Stefan: We like to work with clients whose products we love and use ourselves. This is not just because of moral reasons, but mostly because we can do a better job, it's more satisfying and we dont have to lie to our audiences.

Running a Studio

### How do you see design for business purposes? In the enthusiasm of selling, is it possible to say that the end justifies the means?

Stefan: I think we are responsible for anything we do, walking down the street, climbing a mountain and selling a product.



Running a Studio

### Can you tell me about the 1992 4As advertising awards poster, the four bare male bottoms, you designed when you worked in Hong Kong? Do you remember what the message was you wanted to try and get across? Cheeky?

Stefan: We just took the name of the organizers of the Hong Kong Advertising Awards literally: The 4 A's (Association of Accredited Advertising Agencies) and showed 4 bare A's. Trite, almost. And yes, the 4 naked A's created quite a scandal. It was discussed for month in the trade press and was shown on the cover of the South China Morning Post.

Running a Studio



## HOME FLYCOMMUNITY PROGRAMMA INFO

**KOOP JE TICKET**



**SEE THE JOURNEY**

Eens in de zoveel tijd kwam het FireFly Folk samen om hun creatie met elkaar te delen.



**LEES MEER**

**NIEUWS**

**FOOD-AREA**

**GRATIS KINDERTICKETS!**

**NU OP TWITTER**

Beste @TyeT18, paylogic is reeds begonnen met uitbetalen, zij hebben aangegeven uiterlijk eind deze week alle gelden terug te hebben gestort 213 dagen geleden



NOMINEE  
VOTE for us

CSSRIEL WINNER



HOME FLYCOMMUNITY PROGRAMMA INFO

KOOP JE TICKET



SEE THE JOURNEY

Deze is de eerste...  
LEES MEER

NIEUWS

FOOD-AREA

GRATIS 1000 TICKETS!

NU OP TWITTER



OUDER

NIJUEWER

LEGEND UTOPIA LABYRINTH

OMEGA FORNERY



LEGEND

Sanx...  
Legend stage.

ARTIESTEN

- ROSE
- ICE BILLS
- AGARUSA JINJA
- THE HANDJOB CY 2
- ETEE DE TWEEN
- YUVE LA FETE
- SCHOOL IS COOL
- HOLEE CRESTAR

PRAKTISCHE INFO

VEEL GESTELDE VRAGEN

CONTACT

ALGEMENE VOORWAARDEN

VEEL GESTELDE VRAGEN

Heb je nog een vraag en heb je...  
of koop je tickets...  
zijn van de vele...  
in onze...  
in onze...

# Долен блок (Footer)

Лоциран на дното на страницата, футерот обично содржи информации за авторските права, контакт, а може да бидат поставени и линкови до главните делови на web локацијата. Со одделување на крајната содржина од долниот дел на прозорецот на пребарувачот, футерот го означува дното на страницата.



# Празен простор

Во графичкиот дизајн поимот празен (бел) простор или негативен простор (whitespace or negative space) се однесува на било која површина од страницата која не е покриена со некаква илустрација. Додека повеќето дизајнери и нарачателци на web страници имаат потреба од пополнување на секоја педа од страницата со фотографии, табели, податоци.

Да се има празен простор на страницата е исто толку важно како да се има содржина. Без внимателно планирање на бел простор дизајнот ќе предизвикува чувство на затвореност, како во претрупана просторија. Белиот простор овозможува дишење на дизајнот, но помага и во остварување на рамнотежа и единство.



## VI ER NEOLAB

Treding, relevant og  
kreativ kompetanse  
som gir resultat.

[Mer >](#)

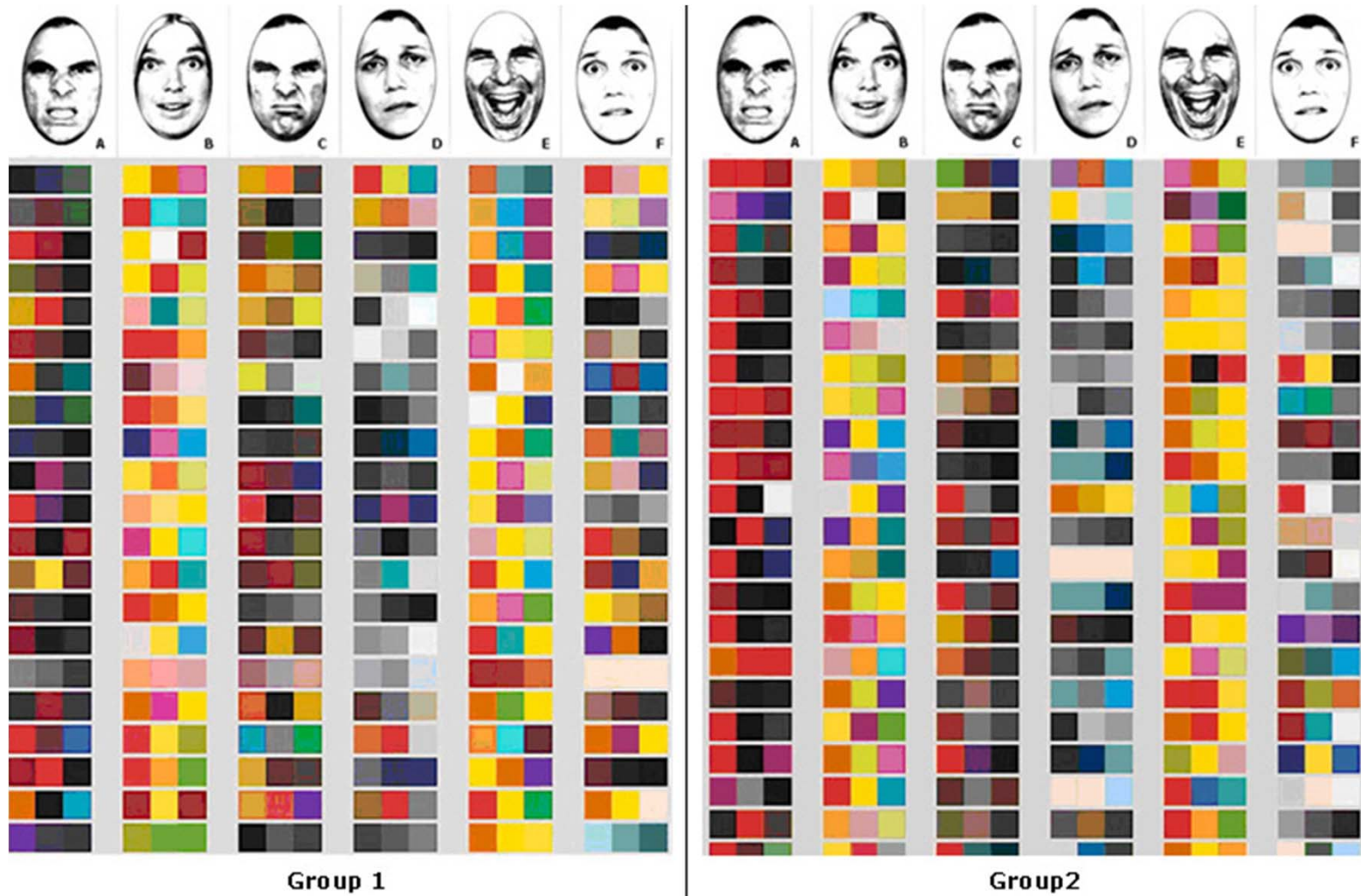


# Бојата во дизајнот на веб страници

- Изборот на боја не е лесна работа. При тоа треба да се земат во предвид неколку аспекти: естетски, идентификациски и применливост.
- Работата е уште потешка ако се земе во предвид фактот дека современите монитори поддржуваат повеќе од 16 милиони бои, со нив можат да се оформат огромен број на комбинации.
- Бојата скоро никогаш не е сама во некое дело. Најчесто таа се комбинира со друга боја или се граничи со повеќе бои. Тие дејствуваат како целина во различни односи – хармонија или контраст. Тоа зависи од идејата и сензибилитетот на авторот.



# Психологија на бојата



# Психологија на бојата

- Психологија на бојата е истражувачко поле кое е посветено на анализа на емоционалните ефекти и ефектите во однесувањето кај луѓето, предизвикани од боите и нивните комбинации.
- Во веб дизајнот психолошкиот аспект кој го предизвикуваат боите е многу важен. Секој нарачател на веб локација сака со изборот на бои да привлече внимание и да предизвика позитивни психолошки ефекти, поточно да предизвика желба кај посетителите за купување на нивните производи или за користење на нивните услуги.
- Не постои еден единствен начин на толкување на психологијата на бојата. Поедини психолози имаат сопствени толкувања, но и во различни култури значењето на бојата е комплетно спротивно. Но, сепак постојат некои општоприфатени ставови, психолошки асоцијации кои ги имаат прифатено луѓето од западната култура.

# Црвена

- Се смета дека црвената боја го стимулира покачувањето на адреналинот и крвниот притисок, а го забрзува и метаболизмот.
- Возбудлива, драматична, богата, страствена. Боја со која се изјавува љубов.
- Потемните нијанси на црвена даваат чувство на богатство, ароганција, љубезност. Применлива за љубители на вино и убав, лесен живот.
- Кафено црвените нијанси асоцираат на жетва, есен.



# Портокалова

- Портокаловата, исто како и црвената, е боја која асоцира на акција, енергија, но за разлика од неа, не предизвикува агресивност. Напротив, промовира среќа, креативност, ентузијазам, светлина.
- Портокаловата е неформална и неофицијална.
- Портокаловата, исто како и црвената, го стимулира апетитот и метаболизмот, одлична боја за промовирање на храна и готвење.



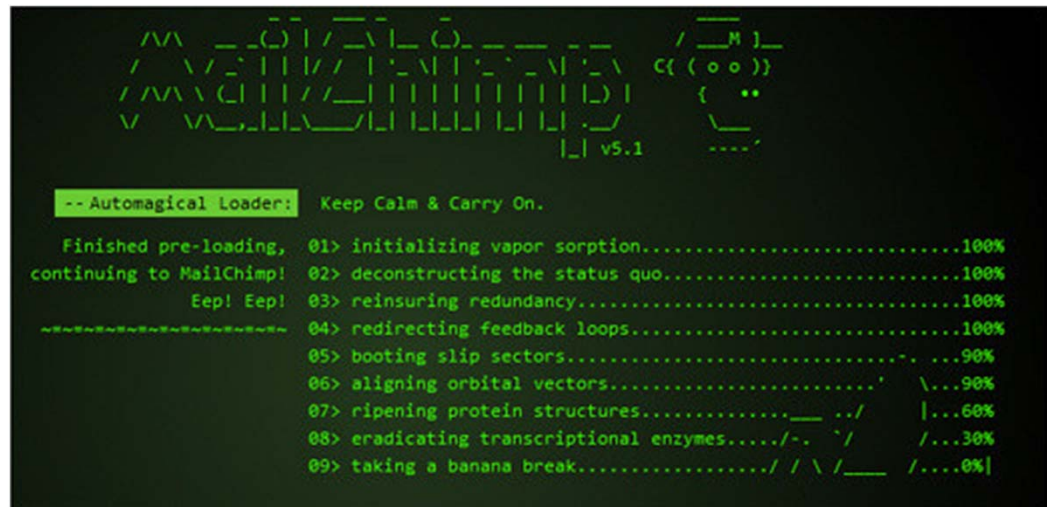
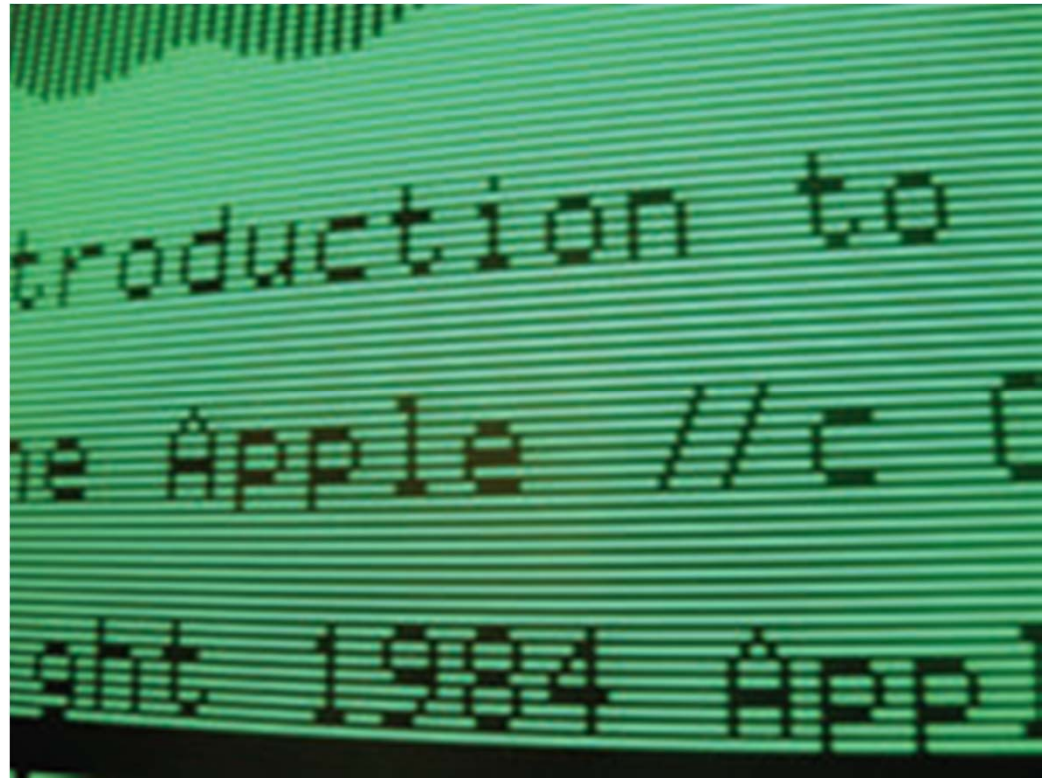
# Жолта

- Жолтата боја е активна и видлива, привлекува внимание. Затоа се применува за такси возила, сигнали за предупредување.
- Асоцира на радост, среќа и енергија.
- Премногу жолта боја може да биде незгодна, агресивна. Се вели дека бебињата повеќе плачат во соба обоена со жолта боја, а исто така и сопругниците повеќе се караат во жолта просторија.



# Зелена

- Зелената боја асоцира на природа. Символизира растење, свежина, надеж. Попријатна е за очите отколку жолтата, црвената и порокаловата.
- Многу веб дизајнери ја користат за да го поттикнат кај посетителите чувството за блискост со природата.
- Зелената е многу флексибилна боја. Кога светло зелена ќе се постави пред црна позадина (и обратно), делува доста техно.



# Сина

- Сината боја асоцира на **отвореност, интелигенција, доверба.**
- Психолошки, сината боја делува смирувачки на луѓето, но го редуцира апетитот. Овој ефект веројатно потекнува од ретката појава на оваа боја во природата. Заради тоа, не е добар избор ако треба да се промовира храна.
- Сината понекогаш симболизира лоша среќа и проблеми. Емоционалните врски со оваа боја се евидентни во блуз музиката и во синиот депресивен период на Пикасо.
- Сината боја универзално се смета за допадлива поради нејзината визуелна конекција со вода, небо, воздух. Претставува очигледен избор за веб локации за **авио компании, климатизација, патувања со брод.**
- Сината боја поттикнува чувство на сигурност, стабилност, јасна цел, поради што е применета во логоата на IBM, Dell, HP и Microsoft.

# Who are these people anyway?



## Louise Fletcher

Resume Writing Chief

Louise co-founded Blue Sky in 2002 after a career as an HR executive in industries such as music, video games, fashion and advertising. Louise is a word nerd at heart and loves to write. She developed the Blue Sky resume approach, has written two books, and has been a featured expert for sites such as Monster, The Ladders and HR Guru. In her spare time she likes to paint and cook. She also gardens, with results that can best be described as mixed.

[Check out Louise's profile on LinkedIn](#) →

[Follow Louise on Twitter](#) →



## Phil Fletcher

Organizational Genius

Phil co-founded Blue Sky (and came up with our name!). He now manages the business and oversees all client projects. Previously, he held a number of management roles within the music, entertainment and technology industries. No surprise then that his passions are computers and music. (The Yankees come a close third). He also has a soft spot for stray cats and he and Louise currently feed two hungry little guys in addition to their own four.

[Check out Phil's profile on LinkedIn](#) →



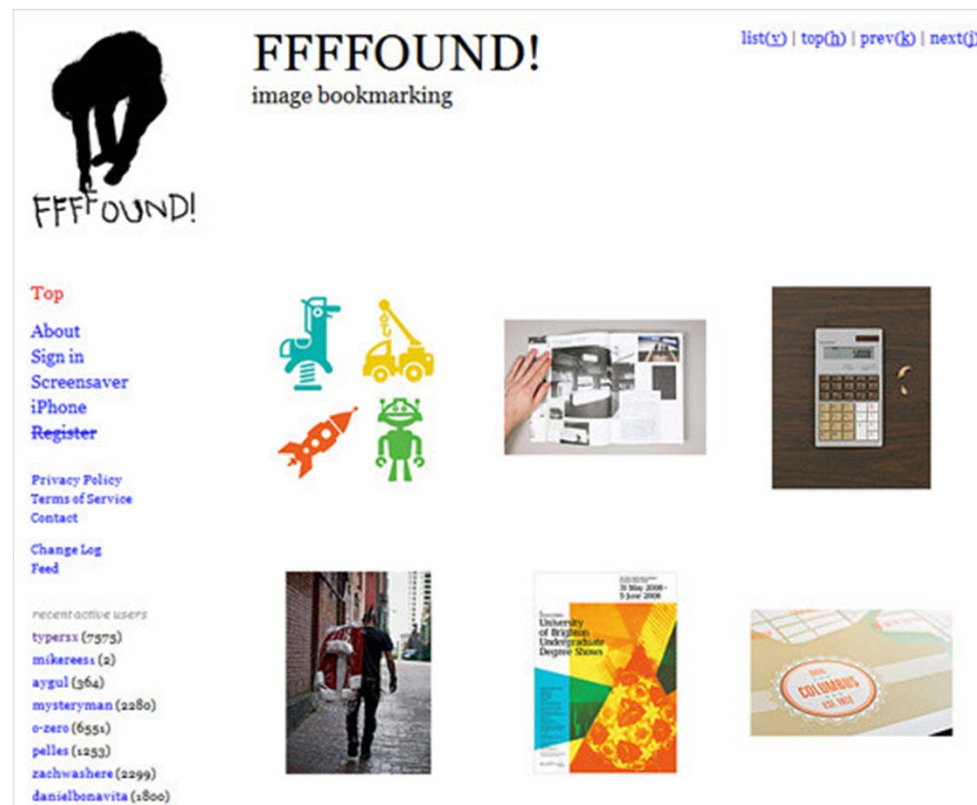
# Виолетова

- Историски гледано, виолетовата боја се поврзува со моќ, кралство. Тајната за овој престиж е во тешкотијата за набавување на состојки за припрема на виолетовата боја. Но, асоцијацијата со богатство и екстраваганција останала до денес. Оваа екстраваганција е присутна и во природата. Виолетовата се поврзува со цветови, залези на сонцето.
- Ако сакате да креирате веб локација со уникатен дизајн, употребете виолетова боја. Таа е најретко применувана во веб дизајнот.



# Бела

- Белата боја асоцира на чистота. Тоа е боја на перфекција, светло и јаснотија. Затоа чистите бели чаршафи се ставаат секогаш во реклами за детергенти. Белата боја асоцира на невеста, венчавка.
- Белата боја најчесто се применува за позадина на веб страниците.



# Црна

Иако црната боја често има негативни конотации како смрт и зло, тоа може да биде боја на моќ, елеганција, јачина, во зависност од тоа како се применува.



The screenshot shows a website achievement post for Billy Tamplin. The header includes the name 'billy tamplin' and navigation links for 'Home', 'Achievements', 'Portfolio', and 'About'. The achievement is titled 'Acquired Badass Rank by Upgrading Wallet' and is dated 'March 31, 2010'. The text describes the purchase of a new artist-made wallet from Resist Today and includes a section titled 'My First Wallet' where the author shares their experience with the wallet over five years. A link to 'Continue reading this achievement...' is provided, and it notes that the achievement has earned 3 responses.

**billy tamplin** Home Achievements Portfolio About

**Acquired Badass Rank by Upgrading Wallet**

Purchased a killer new artist-made wallet from Resist Today

Resist Today is a web site filled with unique artist-made t-shirts, wallets, messenger bags, pillows, neck ties and fine art prints. Being a small group of hard working artists, you can almost see the amount of care each item presents on their site. All items are treated as finely crafted art pieces.

**My First Wallet**

It's been five years since I bought my first Resist Today wallet and I'm still surprised how well it holds up. I literally had this wallet with me everyday for the past five years. You can see how the screen-printed elements are slightly faded and how the corners are worn from handling over the years. The quality is definitely top-notch!

[Continue reading this achievement...](#)

This achievement has earned 3 responses

# Дефиниција на бојата

Материјалниот свет станува обоен само ако постои светлина, природна или вештачка. Без светлина нема боја. Белата светлина прекршена преку рамностранична призма се преобразува во боите на сончевиот спектар: црвена, портокалова, жолта, зелена, сина и виолетова. Впечатокот дека една материја е обоена човекот го добива како резултат на тоа кои бранови на светлината допираат до окото, а кои ги впива материјата. Одбиените светлински бранови окото ги регистрира како обоеност. Белите површини ги одбиваат сите светлински зраци, а црните површини ги впиваат сите светлински зраци. Затоа велеме дека црната површина нема боја.

## ОСНОВНИ - ПРИМАРНИ БОИ



## МЕШАНИ - СЕКУНДАРНИ БОИ



Основни или примарни се боите кои не можат да се добијат со меѓусебно мешање на други бои. Тие како такви постојат во природата. Мешаните или секундарни бои се добиваат со меѓусебно мешање на две од примарните бои.

Меѓубои се добиваат со мешање на една примарна и една секундарна боја:

## МЕЃУБОИ



црвена + портокалова =

портокалова + жолта =

жолта + зелена =

сина + зелена =

сина + виолетова =

виолетова + црвена =

црвено-портокалова

жолто-портокалова

жолто-зелена

сино-зелена

сино-виолетова

виолетово-црвена

**Хроматски бои** се оние што постојат во спектарот на боите: жолта, сина, црвена, портокалова, виолетова и зелена.

**Ахроматски бои** се белата и црната боја и сите сиви тонови помеѓу нив. Се вели дека белата и црната всушност не се бои, туку означуваат присуство или отсуство на светлина. Тие обично се додаваат на другите бои со цел да ги осветлат или затемнат, при што се добиваат нивни тонови.

### ***ХРОМАТСКИ БОИ***



### ***АХРОМАТСКИ БОИ***



# Температура на бојата

- Еден атрибут на бојата кој постои низ спектарот е температурата на бојата. Која боја се придружува на топла вода, која боја асоцира на ладно? Одговорите се очигледни и произлегуваат од културата, но и од природата.
- Топли бои: црвена, портокалова, жолта. Поради асоцијацијата со сонце и оган, топлите бои претставуваат греење и движење. **Кога е поставена покрај ладна, топлата боја се наметнува, доминира и продуцира визуелен акцент.**
- Ладни бои се сината, зелената, виолетовата. Некои нијанси на виолетовата се ладни, а други се топли.
- Ладните бои ги смируваат бучните луѓе и ја редуцираат тензијата. Во веб дизајнот **ладните бои се погодни за позадина и за поголеми елементи на страницата бидејќи не доминираат над содржината.**



## **ТОПЛИ БОИ**



## **ЛАДНИ БОИ**



Обоеноста на бојата ја означува самата боја (жолта, сина, црвена, портокалова, виолетова и зелена). При мешањето боја со боја **се менува обоеноста**, се добива друга боја, т.е. обоеност.

Кога една боја се меша со бела или црна се менува нејзината светлина, што значи **се менува тонот на бојата**. При мешање на бојата со друга боја или со додавање бела или црна боја, се менува и интензитетот на бојата – појак или послаб.

# Тонови на бојата

## *ХРОМАТСКА ТОНСКА СКАЛА*



## *АХРОМАТСКА ТОНСКА СКАЛА*



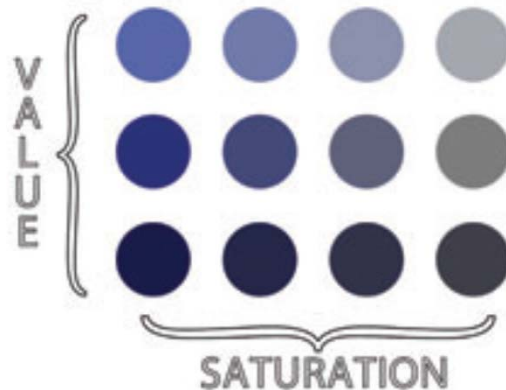
# Вредност на бојата

- Мерката за осветленост или затемнетост на бојата се нарекува интензитет. Употребата на светли и темни бои помага во воспоставувањето рамнотежа меѓу доброто наспроти лошото.
- Кога сакате да ја нагласите светлината започнувате со чиста боја, на пример сина или со посветол тон на друга ладна боја. Тонот се постигнува со додавање на бела на одредена боја со што се постигнуваат посветли тонови кои изгледаат помекки.
- Темните бои даваат чувство на тежина и густина. Темните тонови се добиваат со додавање на црна боја.



# Осветлување

- Кога се додава сива (комбинација на црна и бела) на некоја боја таа станува досадна и неосветлена: како зимско утро, како водата во базен на дождлив ден. Ваквите бои не се визуелно возбудливи како што се живите светли бои. Иако ладните бои имаат тенденција на смирување, интензивната сина боја ќе привлече повеќе внимание отколку кремаста портокалова.
- Од друга страна, неосветлените бои, помагаат за редуцирање на тензијата и даваат на композицијата медитативен, дремлив ефект.

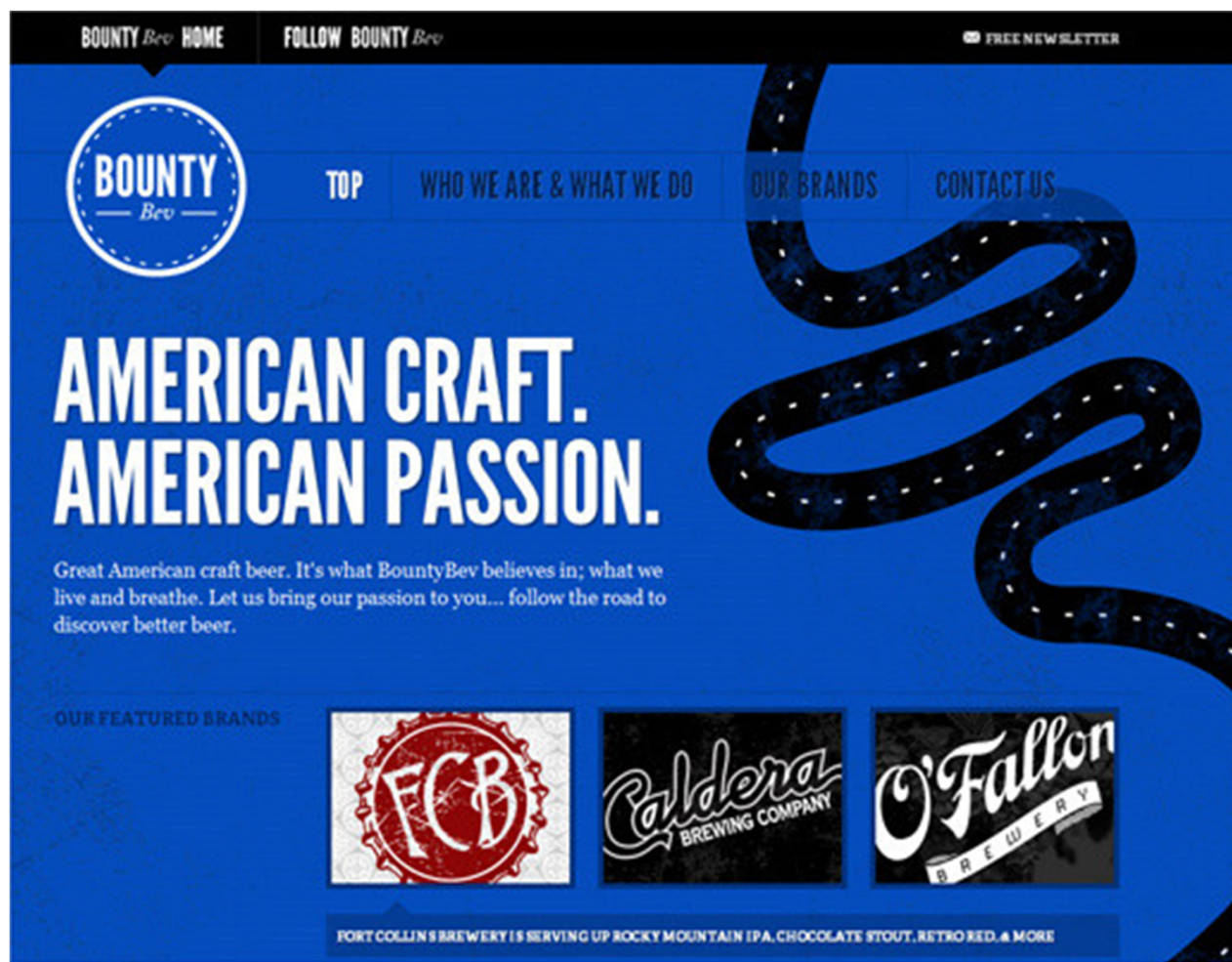


# Монохроматска шема на бои

- Монохроматската шема на бои се состои од една основна боја и нејзини посветли и потемни тонови.
- Промотивната веб локација за Минт е пример за примена на монохроматска шема. Зелената боја со нејзините тонови дава елегантен изглед на страницата, а има и асоцијација со растението Минт (нане).



# Примена на монохроматска шема на бои



# Примена на монохроматска шема на бои

DRUK | INTERNET | IDENTYFIKACJA | RZECZY | BLOG | KONTAKT

# extra

POLISH

**FAJNE CHŁOPAKI**  
ZAKŁADY PRZETWÓRSTWA GRAFICZNEGO I INTERNETOWEGO

ŁÓDŹ, UL. JARACZA 45  
TEL. 42 632 75 04  
PAN\_KIEROWNIK@FAJNECHLOPAKI.COM

facebook

OZNAKAJA W SŁUŻBIE KLIENTA I CAŁEGO NARODU, NASZ ASORTYMENT ZYSKAŁ UZNANIE ZARÓWNO W WODZWOZCZYNYCH BAR I W SKALI CAŁEGO KRAJU. ZADOKOŁOŁENIE RYSUJE SIĘ NA TWARZACH MŁODYCH I STARSZYCH AKOUPMENTÓW, TO DLA NAS NIEZWIYKŁA SATYSFACJA, KIEDY NASZE ZAKŁADY PRACUJĄC Z ROKU NA ROK PRODUKCUA 100% NORMY I WZOROWO REALIZUJA AMBITNE SANKCJONOWANE PLANY, NIE ENJOBY TO MOŻLIWE BEZ DOBREJ WOLZ CAŁEGO NASZEGO KOLEKTYWU.

"Twenty-One" 2

I turned 21 yesterday.

That means I'm now of legal drinking age in every country in the world.

And to put that in perspective, that means I've been alive for about...

252	Months
548	Fortnights
1,096	Weeks
7,670	Days
184,080	Hours
11,044,800	Minutes
662,688,000	Seconds
662,688,000,000	Milliseconds

Why not wish me a happy belated birthday on [twitter?](#)

# Аналогна шема на бои

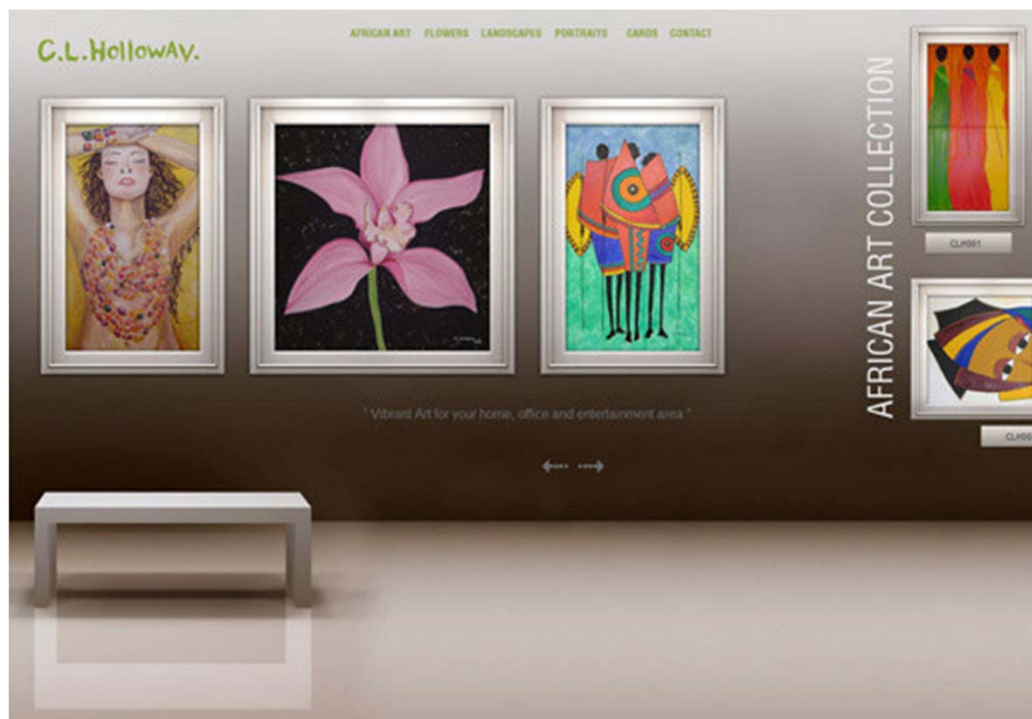


Боите се аналогни, или во хармонија, ако се избрани бои поставени блиску во обоениот круг. Секои две до четири бои кои се блиски според местото во обоениот круг се нарекуваат хармонични бои по аналогиија (сличност).



# Примена на аналогна шема на бои


- Аналогната шема на бои се состои од бои кои се блиску една до друга во обоениот круг.
- Примерот со веб страницата на Regine's Patisserie применува бои според аналогната шема. Освен тоа, примената на топли бои, особено црвена и портокалова психолошки влијаат на зголемување на апетитот.



# Примена на аналогна шема на бои



**DNA to Darwin**

[\(HOME\)](#) [CASE STUDIES](#) [SOFTWARE](#) [LINKS](#) [FEEDBACK](#)

 **Charles Darwin knew almost nothing about genetics.**

Charles Darwin knew almost nothing about genetics. Like many biologists of his time, he thought that the characteristics of parents were blended in the offspring. The problem with this, which Darwin appreciated, was that after a few generations any variation would be blended away, giving natural selection nothing to work on. [Read More...](#)

*Charles Darwin*

*(Case Studies)*  **CASE STUDIES** 

**DNA to Darwin** allows 16-19 year-old school students to explore the molecular evidence for evolution through practical bioinformatics activities that use data analysis tools and molecular data.

Each of the activities on this web site centres around an engaging story from recent research in molecular genetics encompassing microbiology, plant and animal biology and human evolution.

# Комплементарна шема на бои



Комплементарната шема на бои или т.н. контраст на бои е однос на спротивставување. Најсилен контраст на светло и темно е контрастот на бело и црно во т.н. ахроматски контраст, кој понатаму се смалува помеѓу светлосивите и темносивите тонови.

Кај хроматските бои најсилен е контрастот помеѓу примарните бои.

# ***ХРОМАТСКИ КОНТРАСТ***

***НАЈСИЛЕН Е КОНТРАСТОТ  
КАЈ ПРИМАРНИТЕ БОИ***



***НАЈСЛАБ Е КОНТРАСТОТ  
КАЈ ТРЕТОСТЕПЕНИТЕ БОИ***



***ПОСЛАБ Е КОНТРАСТОТ  
КАЈ СЕКУНДАРНИТЕ БОИ***



**КОМПЛЕМЕНТАРЕН КОНТРАСТ**



**АХРОМАТСКИ КОНТРАСТ**



12/15/2009

# The Safari Challenge

I've traditionally been a Firefox guy. I like Firefox. I like the peeps at Mozilla, and they do great things. I also like Apple, and when I can, I try to use Apple products. So for an entire week, I decided I was going to suck it up and just try and make the switch to using Safari as my main web browser. No going back and forth, no half-assing it. All-or-nothing. Some people claim to be able to use different web browsers for different things. Not me, I can't do that. I can't even have more than one pair of shoes without getting confused.



## WHY GO SAFARI?

### 1. Speed & stability

Safari feels faster. It feels like it launches faster, and it feels like it renders websites faster. Not that Firefox is slow, but when you spend all day every day on the web, milliseconds really make a big difference in feel. I've also had problems with some crashing in Firefox. Sometimes it was random, sometimes not. I had (be for my new MacPro) an issue with Firefox where I could print a page once, but if I tried to bring up the print dialog again it was insta-crash. In searching around, I was not alone in this.

# Примена на комплементарна шема на бои

Home / Home / Cinderella Story, Day One

the Bold Italic  
SAN FRANCISCO

# CINDERELLA STORY

Jon Korn shoots for SF's best sports bar

## DAY ONE

12/15/09  
8 TED'S SPORTS BAR  
3 NINE'S BAR  
6 FINK FINAL  
4 MURRAY BOCK  
5 KENNEDY'S IRISH PUB  
7 THE BECKSON  
8 JON KORN'S BAR

The secret of a good sports bar is that it makes you feel like you belong there. The wisdom of Sam Woody and Coach Ainsie, there's a certain harmony that emerges from just the right mix of atmosphere, patronage, and amenities to create a sense of welcoming. It is this intangible attribute that makes me eager to live in my town's comfortable familiarity where I pour the beer and know which couch is lockstitch, empirically. And so, faced with the reality of the fact that it is the NCAA Men's Basketball Tournament, even a borderline that is the myself must rally forth—first putting on pants—to find that special home away from home.

But where to go? In a city filled with options, there was only one fair way to find my perfect sports bar: I visited all of the most intriguing spots in the city and then let them have at it to determine the best sports bar in SF. So, as you learn about the bars I visited, I'll keep you updated with the results of the night. It'll be just like watching sports, but with words! My metric includes number of screens, right time for the arena, number of beers on tap, food quality and price, bathroom upkeep, extra live pool table, and hold— a great way to measure yourself that reading a day inside watching sports is still somehow "healthy."

And yes, I realize that I am the lockstitch bastard around.

(One note: My intent was to only visit spots that featured enough TV's to watch four or six games simultaneously. We all have favorite bars that provide in not covering their walls with plasma, but this is not the place to talk about them—there's basketball on!

## FIRST ROUND

### FINAL FINAL

Just in case you don't think I took this seriously, know that I got up at 7:30 a.m. and fought Bay Bridge traffic in order to get to my first destination before the opening games began. My bar was revealed as the venerable Final Final was open and ready for the big day. Nestled in a sleepy little neighborhood at the foot of the Presidio, the place takes its name from a patron's expression for the last round of a night—"let's have a final final!"—although you need not stop at one. The neighborhood feel remained inside, where 22 screens were well distributed throughout the medium-sized space. As the opening round provided a near quiet and a double OT thriller, there was no need for the friendly swarming of patrons to rival themselves if the two pool tables were dark beside.

Gulp: The knowledgeable bartender had six beers on tap, and a spicy Bloody Mary for the morning drinker.

Chomp: Price is right (wings for \$6.00 a pound!) for lunch and dinner but the only breakfast item was a store-bought bagel.

Pro tip: Make sure to grab a spot on one of the streets that offer three-hour parking, instead of only two.

**FIRST ROUND MATCH**  
3 NINE'S BAR WONNER  
6 FINK FINAL

**AND YET, DESPITE IT'S LAID-BACK CHARM, FINAL FINAL PROVED NO MATCH FOR THE EVEN MORE CHARMING-ER NINE'S BAR. YOU'LL FIND OUT WHAT I MEAN FURTHER ON DOWN.**

### TEO'S SPORTS BAR & GRILL

Deep in the needy heart of SOMA, across from the Hall of Justice, dominates from a ball bond company and a forensic psychologist stands the oasis of hospitality that is Teo's Sports Bar & Grill. The tiny space is crisscrossed with tv screens, a pool table, and numerous regulars who may or may not actually live on the premises full time. The anonymous location is a hole in the trust sense of the world and he'd hold out five pencils and pencils; takes advice in equal measure while bringing expertise between the games. The booze was cheap and, despite having only four beers on tap, the bar does offer a happy hour special: a live and a burger for only \$8.00. No word if Teo's sports neighbors have similar deals.

Dollar, Dollar Bill, Y'all: Check out the awesome installation at the back of the bar, where patrons have covered a wall in decorated dingles.

Sign In Sign Up

### EMPHATICALLY LOCAL

The Bold Italic equips you with unique local intel, backstories and adventures that define San Francisco. Use them to get out and be a better local. Learn more.

Sign up and we'll give you new ways to organize your local savvy.

### JON'S FINDS

Headlines:  
Final Final:  
Teo's Sports Bar & Grill  
Kear Pub & Restaurant  
Murky Duck  
Kennedy's Irish Pub and Cherry House  
The Bar Stop  
New's Bar  
De Beef  
Basso's Restaurant  
Spencer on the Go

More info

JON KORN  
Doesn't want to be that guy

# Контраст со примена на примарни бои

**asos**  
*Corporate & Investor Relations*

Home  
Company  
Shareholder Information  
Corporate Governance  
Press Centre  
Contact  
Site Essentials

*Incredible Choice*

**About ASOS**

ASOS is rapidly becoming the market leader in the UK online fashion world. The business continues to generate profitable growth despite continued investment in operational resources and enjoys strong and increasing barriers to entry.

[continue reading](#)

- ✓ Incredible Choice
- ✓ Uncompromising Presentation
- ✓ Impeccable Service
- ✓ Unquestionable Value

**Share Price**

Mid Price: **627.00p**  
Change: 7.00p (+1.13%)  
Last Trade: 627.50p  
delayed by at least 15 mins  
[view more share info...](#)

**Investor Tools**

- [Share Chart](#)
- [RNS](#)
- [2009 Interim Results webcast](#)

**Annual Report**

- [PDF](#)
- [Online](#)

Launch asos.com

© 2009 ASOS PLC  
powered by [FolioCMS](#)  
[Content](#) | [Menu](#) | [Top](#)

Published: 10/11/2009 10:23:01

# Контраст со примена на секундарни бои

**XF** WORK ARTICLES FOLLOWS ABOUT CONTACT

As kids, we are inherently curious beings; we ask a lot of questions.

Almost all of them are directed at our parents, who know everything about everything and are never wrong. The questions range from being slightly impertinent to being slightly annoying. Everything from what is the meaning of life to just "why." Kids ask the same questions over again and ask questions that they already know the answers to, somehow either momentarily forgetting the answer or trying to test the vast knowledge of their parents. Kids yearn to grow and learn without a care for the shame it might bring.

Parents get bored, tired, or annoyed at the questions. They berate kids with things like "stop asking so many questions" or "curiosity killed the cat." Parents end up killing this hunger for knowledge mostly because they don't have the patience to deal with the barrage of questions.

Then this sad thing happens: we stop asking questions. Questions become embarrassing to ask and you feel judged to ask them. Then we become satisfied with the knowledge that we have, thinking it's enough for the course we have set. After all it takes a certain amount of energy and courage to continue to ask questions. When that happens you lose the life as you give up.

Hopefully that isn't happening as much as I think it is. Hopefully we are still learning and maintaining a state of curiosity. Hopefully we just know where we can find the answers to the questions we are asking. Ask questions and don't be afraid of the answers.

**KEEP HUNGRY AND KEEP CURIOUS.**

POSTED ON: DECEMBER 28TH, 2009 BY ASLE FREEDER

**KEEPING CURIOUS**

**COLOPHON:**

Titles set in the *Conulara* by Typodermic and implemented by Typekit. Special thanks to The Woodrats for providing the sound track for design.



# Примена на комплементарна шема на бои



CONTACT | DONATE | CART | MY ACCOUNT | EMAIL SIGNUP

THE SAINT JOHN'S BIBLE

Search Store SEARCH

SEE THE BIBLE | THE PROCESS | HERITAGE PROGRAM | SHOP ONLINE | PROGRAMMING | NEWS

## The Saint John's Bible

In 1998, Saint John's Abbey and University commissioned renowned calligrapher Donald Jackson to produce a hand-written, hand-illuminated Bible. We invite you to explore this work of art that unites an ancient Benedictine tradition with the technology and vision of today, illuminating the Word of God for a new millennium.

### IN THE NEWS

**April 29, 2010**  
Mayo Clinic receives Seven-Volume Heritage Edition of *The Saint John's Bible*. The dedication was on Wednesday, April 28.

**February 26, 2010**  
Tickets Now on Sale for The Dead Sea Scrolls exhibit at the Science Museum of Minnesota opening March 12

### IN THE SHOP

**Free Shipping Offer**

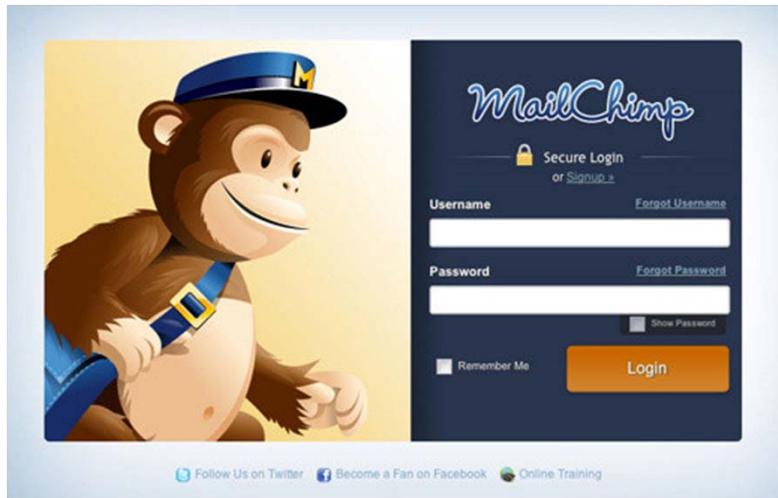
**Specially Priced Set**

## Ефект на симултан контраст

- Комплементарните бои се многу различни меѓусебе – спротивни, на многу начини. Поради тоа можат да предизвикаат ефект познат под името симултан контраст кога се поставени една до друга: секоја од нив предизвикува другата да изгледа посилна и подоминантна. Овој ефект ги прави комплементарните шеми на бои успешни во движењето на окото на посетителот низ композицијата. Би било ужасно да се применат комплементарни бои поставени во однос преден и заден план, како на сликата.



# Дискордантни бои



- Другиот чест случај е употреба на бои кои не се толку директно спротивни во обоениот круг, но не се доволно блиску за да бидат во аналоген однос. Овие односи се познати под името **дискордантни**. Примената на вакви комбинации предизвикува чувство на нелагодност кај посматрачот. Но, модата во 1980 тите применуваше ваков избор на бои. Овој вид комбинација им се допаѓа на децата, па затоа згоден е за примена кај веб локации за деца. Овој вид комбинација го користат храбри дизајнери кои сакаат да постигнат поголем акцент отколку со обичен комплементарен контраст.

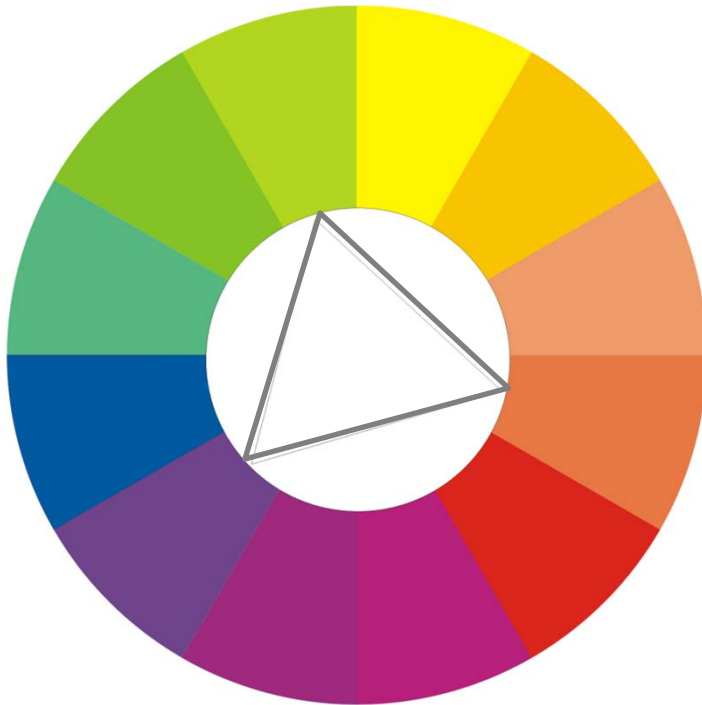
# Разделена комплементарна шема на бои

- Овој вид на комбинација е варијација на комплементарната шема. При тоа, се разгледуваат две спротивни бои од обоениот круг. Едната се зема за основна, а наместо спротивната се земаат две соседни бои. Таков е примерот со црвена боја која е комплементарна со зелена, но наместо зелена се земаат двете соседни: синозелена и жолтозелена.
- Оваа шема дава поинтересен визуелен ефект отколку едноставната комплементарна шема.



# Триадична шема на бои

- Оваа шема вклучува три бои кои се избираат како темиња на правоаголен триаголник внатре во обоениот круг - се избираат бои кои се на еднакво растојание во обоениот круг.



# Примена на разделена комплементарна шема на бои

the Bold Italic 2013  
SAN FRANCISCO

# KEEP OFF

NO HIPSTERS ALLOWED THE GRASS HANAH SNAVELY CONSIDERS THE RISE AND FALL OF HIPPIE HILL

#\*%@!

Sign In Sign Up

## HOPEFULLY CYNICAL.

The Bold Italic equips you with unique local intel, backstories and adventures that define San Francisco. Use them to get out and be a better local. [Learn more.](#)

Sign up and we'll give you new ways to organize your local savvy.

HANAH'S FINDS

- [Dolores Park](#)
- [Golden Gate Park](#)
- [Say Cheese](#)
- [Copper Pata](#)
- [Hippie Hill](#)
- [show more](#)

HANAH SNAVELY  
is just a girl who reads

I remember the exact moment when I heard *Dolores Park* would be closing. I was in my kitchen, just back from an LA extend-a-stay and hungrily catching up with friends on all I'd missed during my Bay Area starvation period. My best friend had her nose in the fridge, peeing at its contents with her back to our lounging friends, the lot of us wrapped, draped, and slung lazily around the table. We're in mid-irreverent dialogue, no big deal, when she turns her head casually, looks at me hazy-eyed over her shoulder and says, "You know they're closing *Dolores Park* for a year, right?"

"A whole year," she said. "The entire thing."

While obviously stunning, the timing of this news seemed almost predictably serendipitous to me. It was only weeks before that I'd found myself sitting in *Golden Gate Park* after a yearlong hiatus, simply because I was in the mood for nostalgia. It was a Tuesday, unseasonably warm, and I was pacing myself with a Havarti sandwich from *Say Cheese* mostly because I was going to be sad when I finished it.

Throughout my GGP linger that day, I'd become distinctly aware of a grand shift that had taken place in my absence. Gone completely, 100% missing, were the be-plaided, fine arts educated, social drinking, social smoking, some-

what gainfully employed youth of *Hippie Hill*'s part; in their place were more Marin County runaways, more muses, more dingy djembe players, and of course, all of the resolutely homeless.

It seemed undeniable that over the course of the last seven years or so, there had been a great exodus of upwardly mobile urban youth from GGP. Now, with the impending closure of DP (and with it, the possibility of another grand migration), I had to find out why we had all left GGP to begin with, and where we might be headed next.

If I had had a Pabst in my hand, I would have dropped it. "But, but where will all the hipsters go?" I stammered. "And what about Gay Beach?"

I jump in the car and head west on Fell. It's a Wednesday, 1 p.m., and I get a parking spot right in front. Jumping out, I can't help notice my outfit—very clean, slightly little—and seriously question my judgment. Too late now, I loop in toward the hill, passing street kids sprawling en masse under the trees. In possession of as many mangy pit snouts as they are of uni-dreads, one shouts "Hey, you! I love your shorts!"

As I suspected—wrong outfit...

But I continue, walking the path heading west, the hill of the hour swelling to my right. Trying to find the "perfect spot" would be oversteering things a bit, but I am looking for something tasty, with a nice radius of space between the methheads. Jackpot. I settle in mid-hill, slightly rightish, above the drum circle bench that is noticeably absent of regulars: the burnouts playing—on loop—the mono beat they learned at that party that one time. I am pleased for a mere moment, until the girls to my left begin to speak.

"I can't believe we're chilling here on this hill with a bunch of bums." I don't disagree, until I turn my head to see who's talking. Noting a few Heflys in varying shades of purple strown across the grass, watermelon earrings, an unused Frisbee, and three small white hands clodding three gaz, there is only one conclusion: USF.

SCHOOL'S OUT FOREVER

FROM HIPSTER TO HIPPIE  
A CAUTIONARY TALE TOLD IN 6 STEPS.

DISAPPEARED EXPRESSION  
Y NECK SHIRT  
TIGHT JEANS  
STEP 1

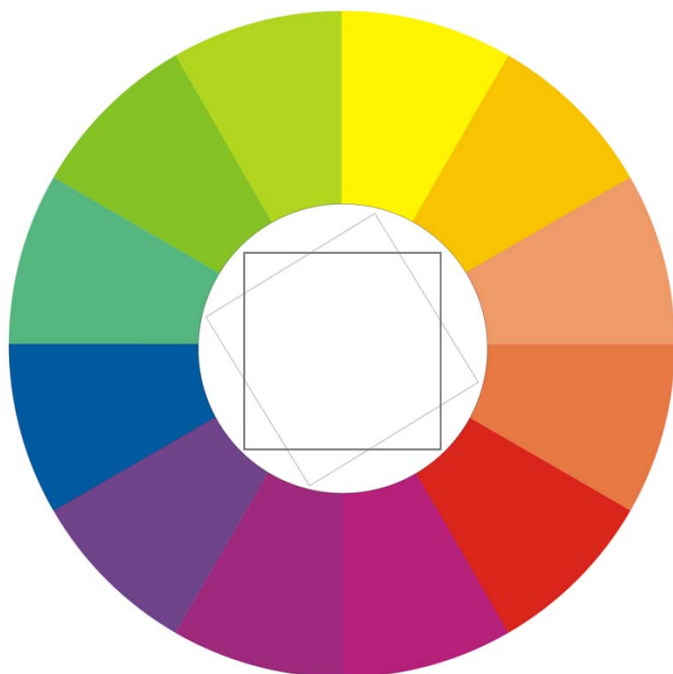
SMUTTERS  
IRONIC STANCE  
SWEAT STAINS  
PBR  
STEP 2

DAY TRIPPING

Just as a dogfight breaks out in runaway central, a human fight breaks out behind me on the hobo shelf. Two missionary-type girls are passing out lunches and there doesn't seem to be enough to go around. I'm overwhelmed by my fight-viewing options—dog, human, dog, human—so I opt to instead stare straight ahead and avoid making any eye contact at all.

# Тетрадична шема на бои

- Оваа шема вклучува четири бои кои се избираат како темиња на квадрат или правоаголник внатре во обоениот круг. Со други зборови, се избираат две комплементарни комбинации.



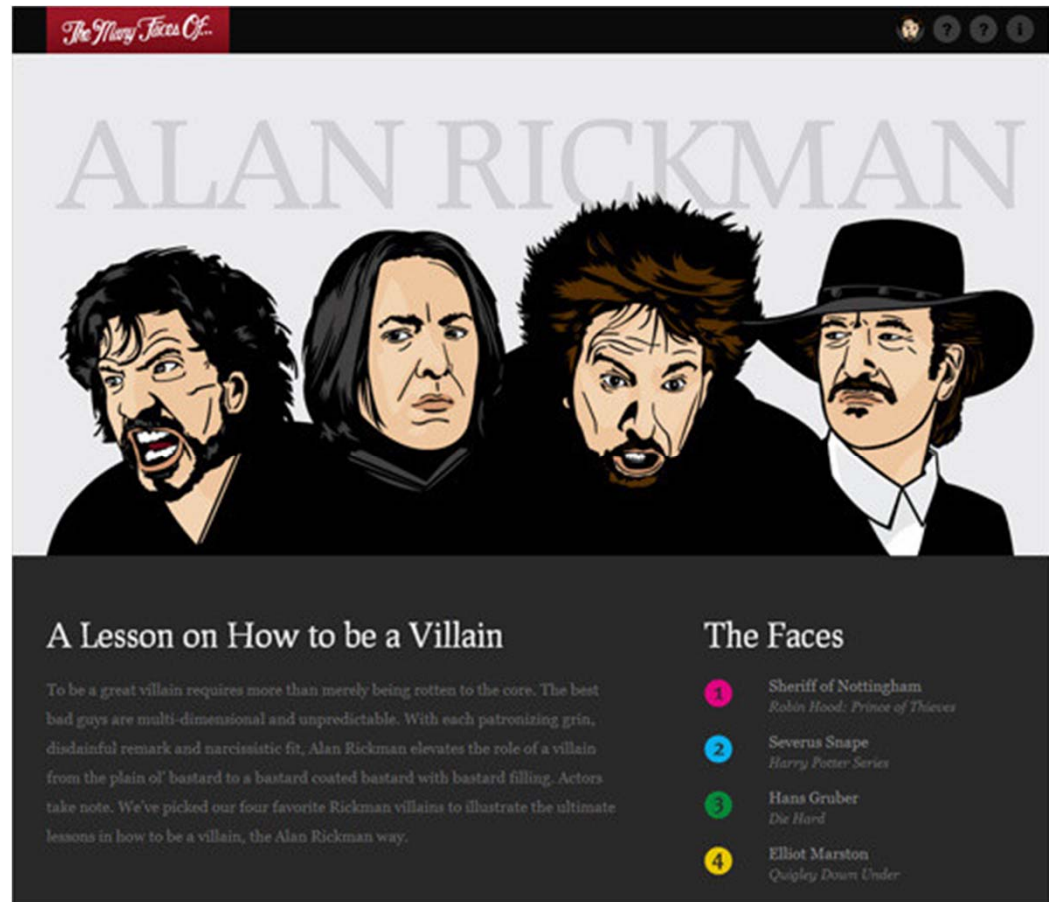
# Примена на тетрадична шема на бои





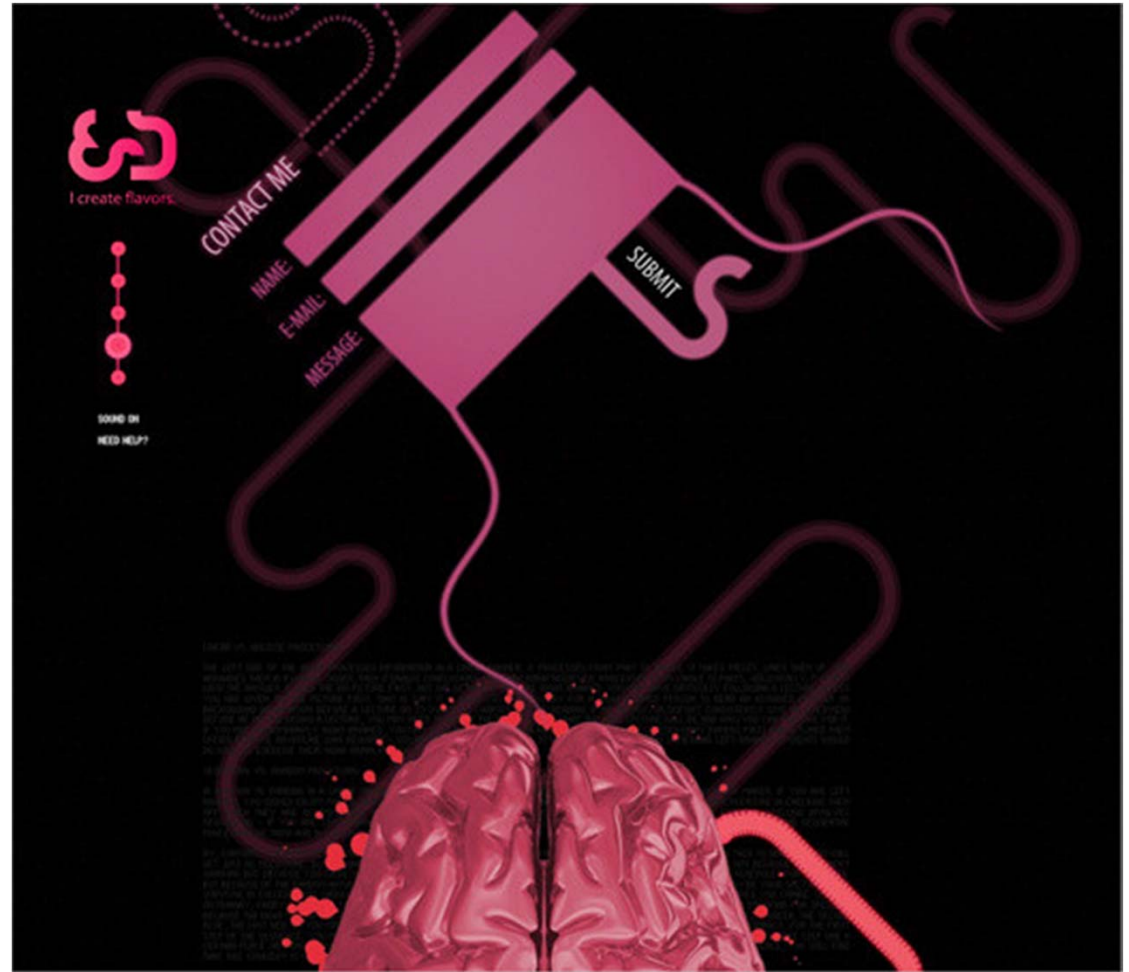
# Други варијанти

- Примената на спомнатите шеми на бои не значи секогаш успешен избор на бои. Постојат и други начини, со одбегнување на спомнатите шеми, да се направи свежа и смела комбинација.
- Монохроматската шема може да се освежи со примена на чиста бела, сива и црна боја, што создава повеќе контраст кој делува "поп".



## Други варијанти

Со зголемување на осветлувањето на една боја во монохроматската шема, а затемнување на другите ќе се постигне ефект во кој најсветлата боја ќе отскокнува од останатите, замаглени бои.



- Ако работите со разделената комплементарна шема, а сакате да постигнете малку поголема длабочина, пробајте да употребите неколку тонови од основната боја.

Сите три варијанти се многу слични до главните традиционални шеми. Со лесно скршнување од нив може да се добие свежа комбинација.

Запамтете дека **основната шема која сте ја избрале е основа на градбата на палетата со која ја градите веб страницата**. Важно е да се гради врз цврста основа, во спротивно може остатокот од дизајнот да биде со лош квалитет.



SEARCH FOR

Dont  
lyi  
G

**ARNHEM FINE**  
abcdefghijklmnoprstuv  
*Arnhem Fine* by Fred Smeijers

---

**CUSTODIA**  
abcdefghijklmnoprstuv  
*Custodia* by Fred Smeijers

---

**EVA**  
abcdefghijklmnoprstuv  
*Eva* by Marek Matzinger

---

**FAYON**  
abcdefghijklmnoprstuv  
*Fayon* by Peter Mohr

---

**FRESCO**  
abcdefghijklmnoprstuv  
*Fresco* by Fred Smeijers

---

**FRESCO SANS**  
abcdefghijklmnoprstuv  
*Fresco Sans* by Fred Smeijers



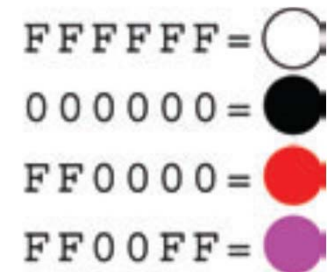
on  
er  
Tag  
nă ziua

# Хексадецимално означување на боите

- Мониторите користат RGB колор модел, така што секоја точка на екранот е обоена со комбинација од црвено, зелено и сино светло. Така, постојат 256 различни нивоа на црвено, 256 различни нивоа на зелено и 256 различни нивоа на сино светло, така што бројот на комбинации е  $16\,777\,216$  различни бои.
- Хексадецималниот систем на броење е усвоен како стандарден начин на покажување на боите од палетата. Хексадецималниот систем на броење е сличен на децималниот, но наместо да е базиран на множење со 10, тој е базиран на множење со 16, и има шест ознаки:
  - A (одговара на децимална 10)
  - B (одговара на децимална 11)
  - C (одговара на децимална 12)
  - D (одговара на децимална 13)
  - E (одговара на децимална 14)
  - F (одговара на децимална 15)

- Хексадецималните кодови ги одредуваат нивоата на црвено, зелено и сино светло што се содржи во одредена боја.
- Белата боја содржи максимални нивоа од сите три компоненти:

- црвена 255 (хексадецимален FF),
- зелена 255 (хексадецимален FF),
- сина 255 (хексадецимален FF).



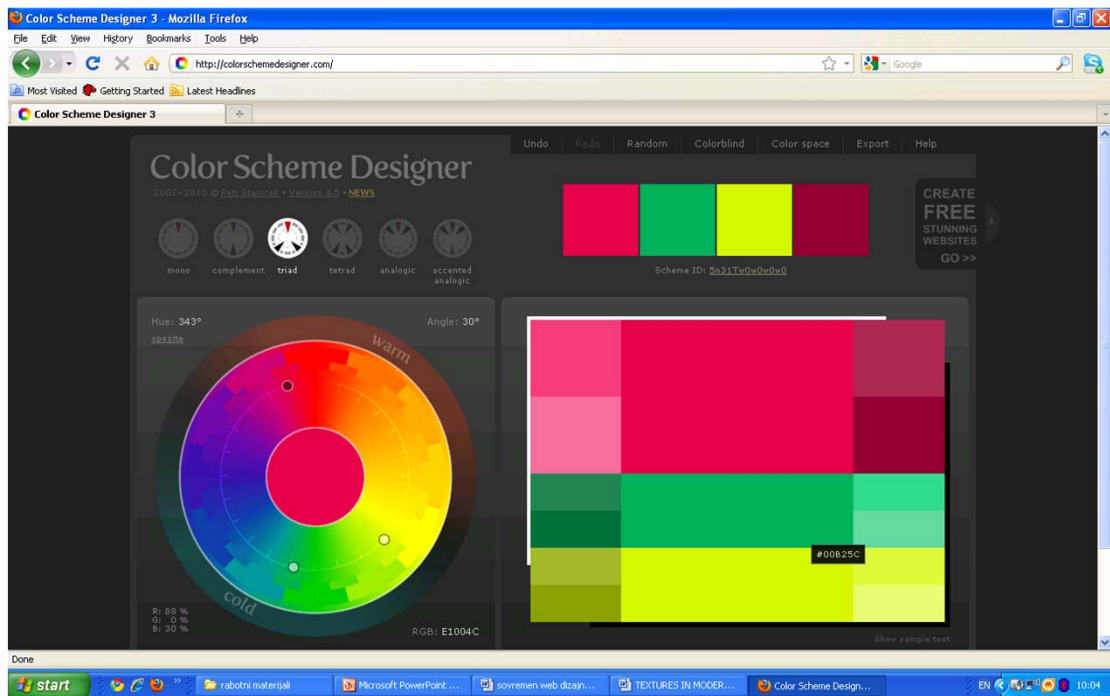
- Црната се добива со внесување на најниското ниво на светлина за сите три компоненти, поточно нула (00). Со комбинирање се добива кодот 000000.
- Црвената се добива така што првата компонента е со максимално ниво на светлина 256 (FF), а останатите две со минимално, поточно 00. Со комбинирање се добива кодот FF0000.
- Магента се добива со максимална количина на светлина за црвената и сината 256 (FF), а минимална за зелената (00). Со комбинирање се добива кодот FF00FF.

# Софтвери за креирање палета

- Креирањето палета не е сосема исто што и изборот на шема на бои. Колор шемата дава две, три или четири бои со кои треба да се работи. Иако лимитираната палета е добра работа, најчесто се неопходни и други бои за дизајнирање на веб страницата, што зависи од комплексноста на дизајнот.

- Постојат повеќе софтвери за креирање на колор шеми. Еден од нив е Scheme Generator WellStyled кој се користи преку интернет.

<http://colorschemedesigner.com/>



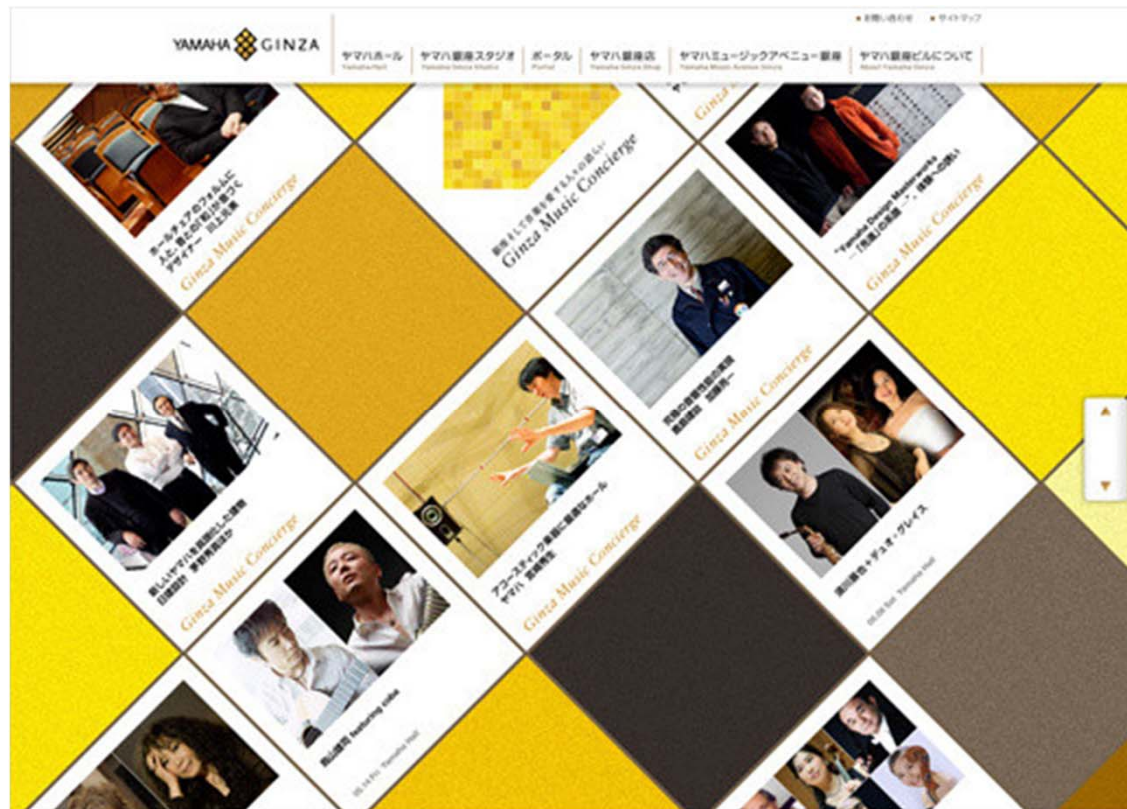
- При избор на бои за палетата важно барање е да се одредат **најмалку две бои кои се доволно контрастни за да бидат употребени за позадина и текст**. Ако не се обезбедат доволно контрастни бои текстот нема да може да се чита лесно.





Инспирација за избор на една главна доминантна боја може да се добие од било што:

- од некое јадење ако е веб локацијата наменета за ресторан,
- од боите на логото на фирмата: треба да се следи корпоративниот идентитет на фирмата
- од дејноста на фирмата: авиокомпанија -> сина боја
- од желбата на нарачателот



# Текстура

- Текстура е се што дава впечаток за површината на еден предмет. Тексурите на реалните објекти зависат од материјалот од кој се изработени. Тексурата може да биде имитирана со разни графички техники.
- Голем број современи веб страници имаат оригинален дизајн поради примена на позадина или делови од површината на страниците како илузија на некаков материјал: цигла, малтер, бетон, картон, платно, дури и чипка.
- Една површина има повеќе карактеристики: рапавост, мазност, сјајност, но и многу други кои ја прават единствена.
- Тексурата може да биде опишана со шари кои се повторуваат, може да биде опишана со линии, може да има специфичен облик, волумен.
- Сите овие особини зависат директно од вообичаените графички елементи: точка, линија, облик, волумен, длабочина, шара.

DESIGN

# JOBS *on the* WE

ALL JOBS

FULL-TIME

FREELANCE

Enter Job Keywords

← *Live Search*

---

- **Web Designer**

FULL-TIME at Distinct Media (*Anywhere*)

---

- **Sr. Designer, Digital Designer - mun2**



# GoodBytes

## Begin

De voorpagina

## Diensten

Webontwerp, redame, ...

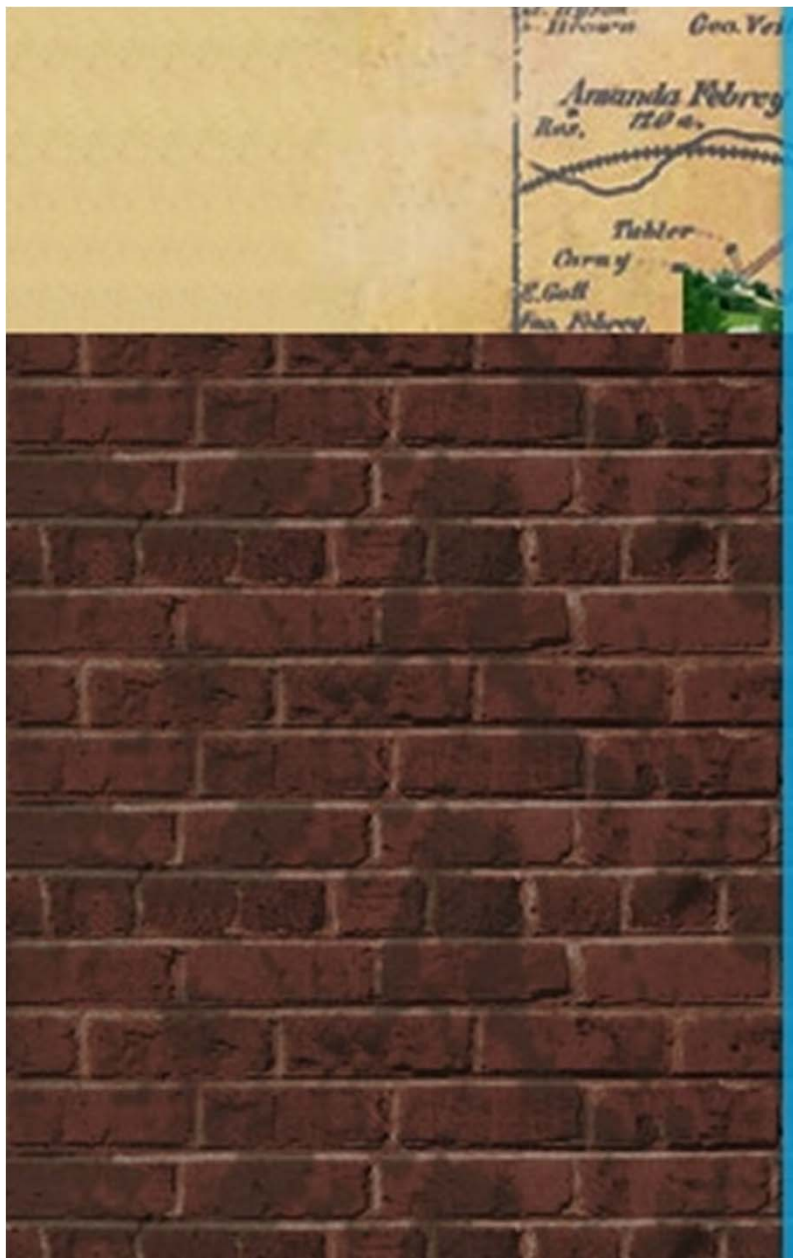
## Portfolio

Bekijk recent werk



## GoodBytes Blog

Inspiratie en tips voor webdesigners & webontwikkelaars



## Visitors Information



### Meeting Times

When We Meet For Worship



### Directions

Getting Here By Metro or Car



### GraceKids

Our Children's Ministry & Nursery

# doejo

Doejo helps small businesses and startup applications to suit their needs. We're also and love collaborating on new ideas. We

## What is doejo?

Doejo is a locally owned and operated design & development house in successful at helping our clients launch and maintain websites and brands. We occasionally have an idea or two of our own.

---

*sneak peeks*

*mini trends*

*guides*

*podcasts*

*DIY*

*before & after*

*categories*

*new: recipes!*

*new: videos!*

*events*

*design*

DIY, DIY PROJECTS, REC

*d\*s 2008 holiday*

# Welcome!

Our prayer is that you would be blessed and strengthened by the Holy Spirit today. If you are looking for a church home, we would be honored to receive you as a new member. May God's love and grace fill your life!

[LEARN MORE](#)


## Are You New?

» How do I get there?

## Serv

WORS





**SOLLIEVO**  
MASSAGE AND BODYWORK

About

Sollievo • 2285 Massachusetts Ave • Cambridge MA 02142





# SIENA

THE ONLINE GUIDE

◆ HOME

◆ COME ARRIVARE

◆ SOGGIORNARE

# Точка

- Точка или пиксел е единица мерка за резолуција. Еден пиксел е една од илјадниците точки на екранот на мониторот. Ако резолуцијата е 1024x768 пиксели, екранот има 786 432 пиксели, поставени во 768 редови и 1024 колони. Сите овие точки заедно креираат дигитална слика.
- Ова е многу елементарно техничко објаснување, но го опишува концептот на точки во графичкиот дизајн.
- Поради фактот дека пикселот е фундаментален елемент на дигиталните слики, точката е фундаментален графички елемент и може да се примени во градење на другите графички елементи.
- Точките немаат димензии, но зависат од резолуцијата. Точките на еден билборд се многу поголеми од точките на хартија.



# Линија

- Линијата е продолжено движење на една точка, поврзување на две точки, или само издолжена форма.
- Линијата го влече по себе окото на гледачот

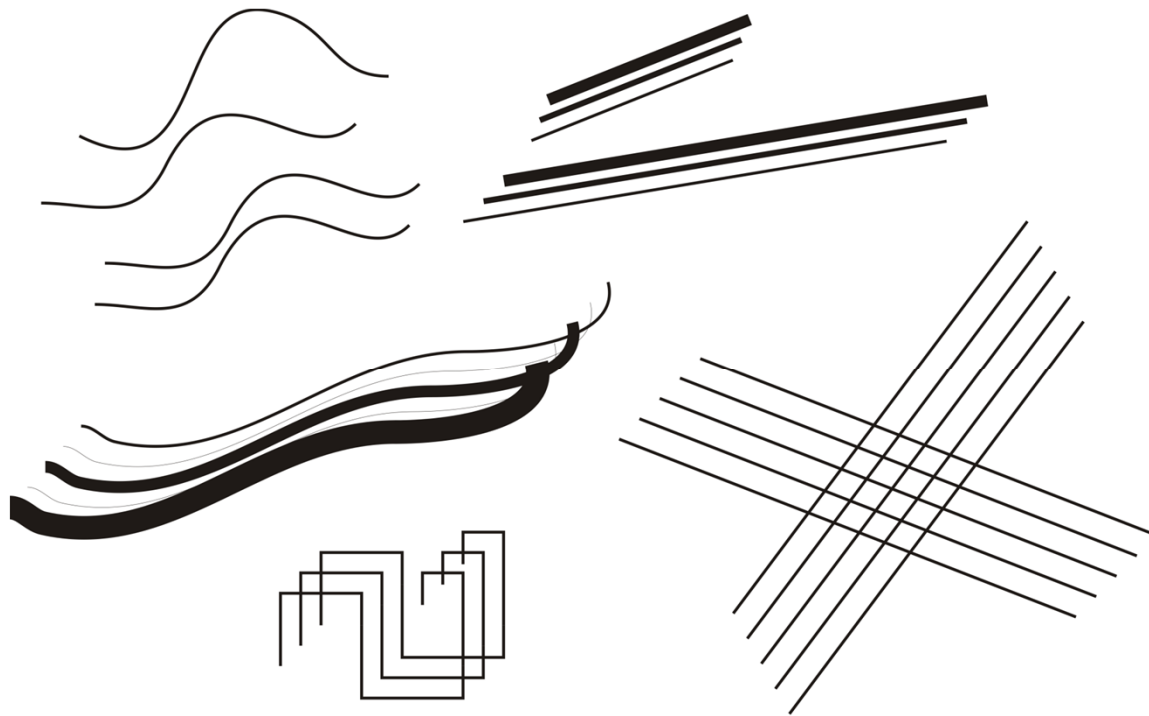
Видови линии:

- права или крива линија
- хармонични или контрастни линии
- текстурна или контурна линија
- естетска или техничка

Карактер на линијата: нежна, груба, тешка, лесна,  
монотона, жива, динамична,  
експресивна

# Карактер на линијата

**Карактерот на линијата** претставува израз на сензибилитетот на уметникот, перцепцијата и експресијата кои го одразуваат неговиот уметнички ракопис и состојба на духот. Според карактерот линијата може да биде нежна, груба, тешка, лесна, монотона, жива, динамична, експресивна итн. Карактерот на линијата зависи и од специфичноста на материјалот за работа и подлогата.



# Видови линии

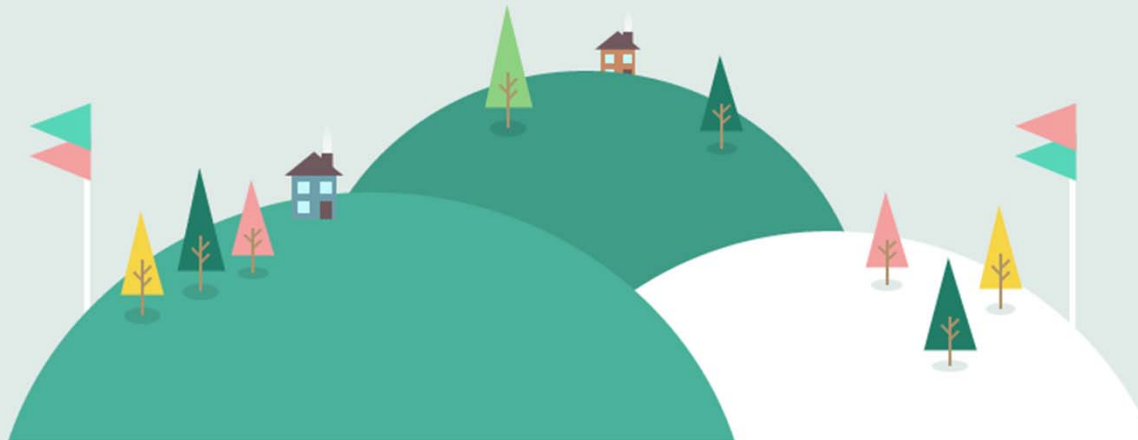
- Правите линии не постојат во природата, но се оптички феномен кој се добива кога површините се далеку од набљудувачот. Во дизајнот на производи се среќаваат многу линиски елементи кои учествуваат во креирањето на композицијата. Линиите влијаат на насоката на гледање на посматрачот на објектот или на целата композиција. Овие линии можат да бидат граници или области кои се разликуваат по боја или множество од елементи. Понекогаш уметникот претерува со креирање на линии како дел од неговиот уметнички израз. Многу линии без јасна примена можат да предизвикаат хаос во сликата за објектот и да предизвикаат поинаков впечаток од оној што го намислил уметникот.
- **Движењето е исто така извор на линија, а и сенката може да креира линија.**
- Косите линии предизвикуваат чувство на движење, динамика и можна тензија. Линиите можат да го насочуваат вниманието кон главниот субјект на сликата, или да соработуваат во организирањето преку поделба на делови.



[About](#) [Work](#) [Notes](#)

# I'm Sean.

a web designer.



# Значење на линиите

Хоризонталните, вертикалните и косите линии предизвикуваат различен впечаток кај посматрачот.

- Хоризонтални линии даваат впечаток на спокојство, мир и простор.
- Слика исполнета со силни вертикални линии остава впечаток на висина и грандиозност.
- Густы коси конвергентни линии даваат динамичен, жив и активен ефект за сликата, многу потенцијална енергија.
- Точката на гледање е многу важна кога се во прашање линиите, бидејќи секоја различна перспектива дава различен одговор на уметникот (особено за фотографите). Косите линии на перспективата даваат илузија на длабочина.



- Кога линијата е коса, предизвикува чувство на движење и возбуда. Како ефектот на паѓање на редица домино, косата линија предизвикува чувство на потенцијална енергија, движење.
- Примената на хоризонтални линии како шара за позадина обезбедува ефект на текстура и интерес за дизајнот, но примената на дијагонални линии како шара ќе остави многу поголем впечаток и ќе предизвика очите на посматрачот да се движат наоколу постојано.



KERN AND BURN



We celebrate designers who are curious  
who push the definition of design to pursue  
their passions.

LEARN MORE

We've learned that it's better to have a  
strong conviction for the values and larger  
reasons of your project, and then just  
to you along the way.

KERN AND BURN

phica.  
Reviews, Books,

the Common Font" — A  
Designer's Introduction to  
Type Selection

slides on March 30, 2012  
week, I joined Frank Chimero, Tiffany Wardle, and  
Maria for a panel at the SXSW conference.

that web designers  
often face the  
challenge (and delight) of  
choosing fonts from an  
ever-growing selection, we  
thought it's a good time to  
recommend some basic  
principles for making wise  
type choices.

the slides from each of our  
presentations  
audio



A Day in the Life of  
Story by Xep Levy, Illustration by Paul O'Sullivan

Orphans  
Story by Steve Silberman

14 Coffin Cornered  
Story by Jack Bouware, Illustration by Rex Crowl

15 A Death of Coincidence  
Story by Eric Meyer, Illustrations by Brooke

16 What We Talk About When  
We Try Not To Talk About  
Story by Eric Spitznagel, Illustration by

17 Diary of the Dead  
Story by Carolyn Sorrot, Illustration by

18 Once Around the  
Story by Janet Liotta, Illustration by

hours/year

Calif.  
Highway  
Patrol

Broken Shield  
An unusually high number of officers at the  
state's board-and-care facilities for the  
developmentally disabled have doubled their  
salaries by working extra hours.

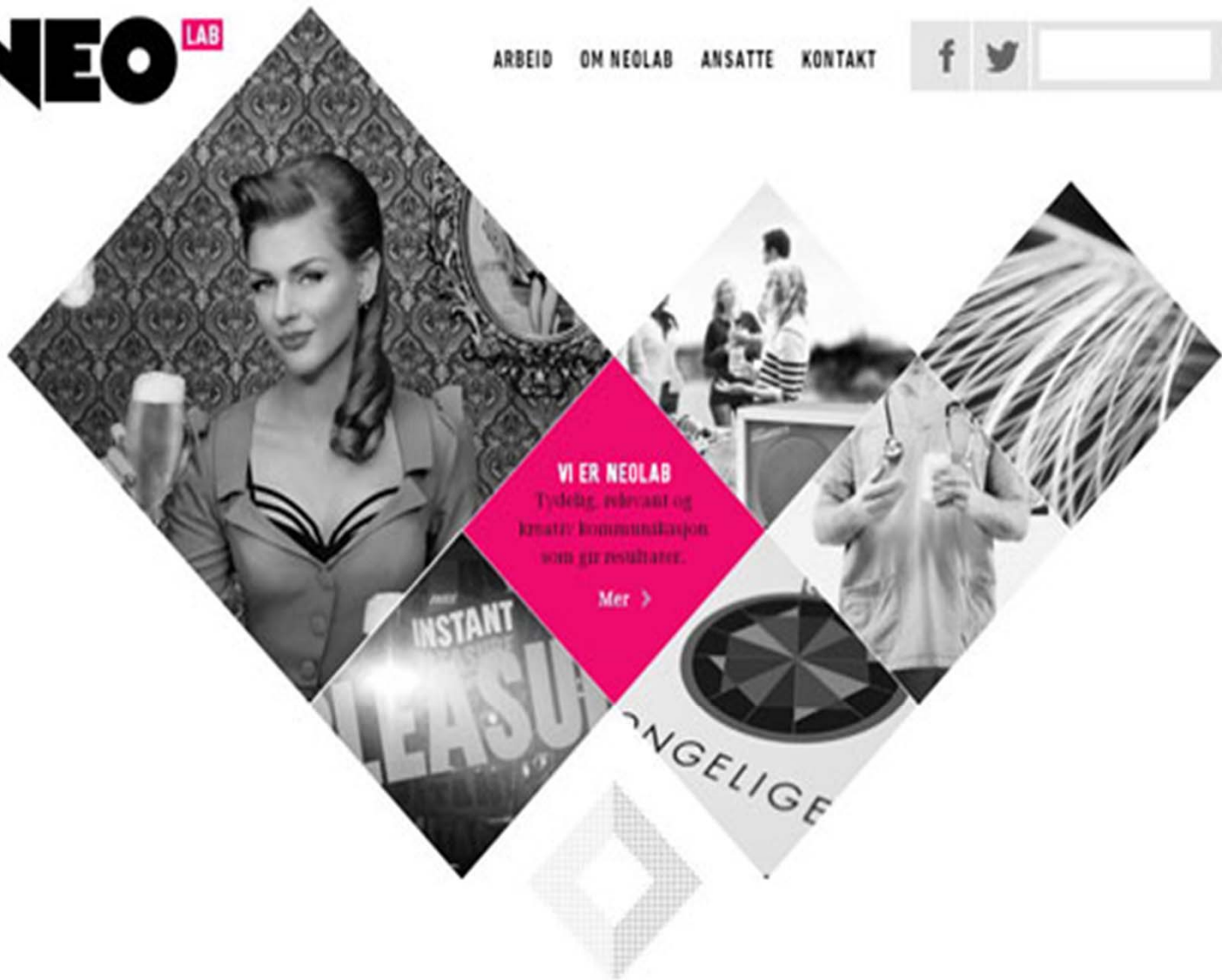
LATEST REPORTS

Length  
- Any -

Topic  
- Any -

May 31, 2012

New details on  
Patrol brothel  
charges



## VI ER NEOLAB

Tydlig, relevant og  
kreativ kommunikasjon  
som gir resultater.

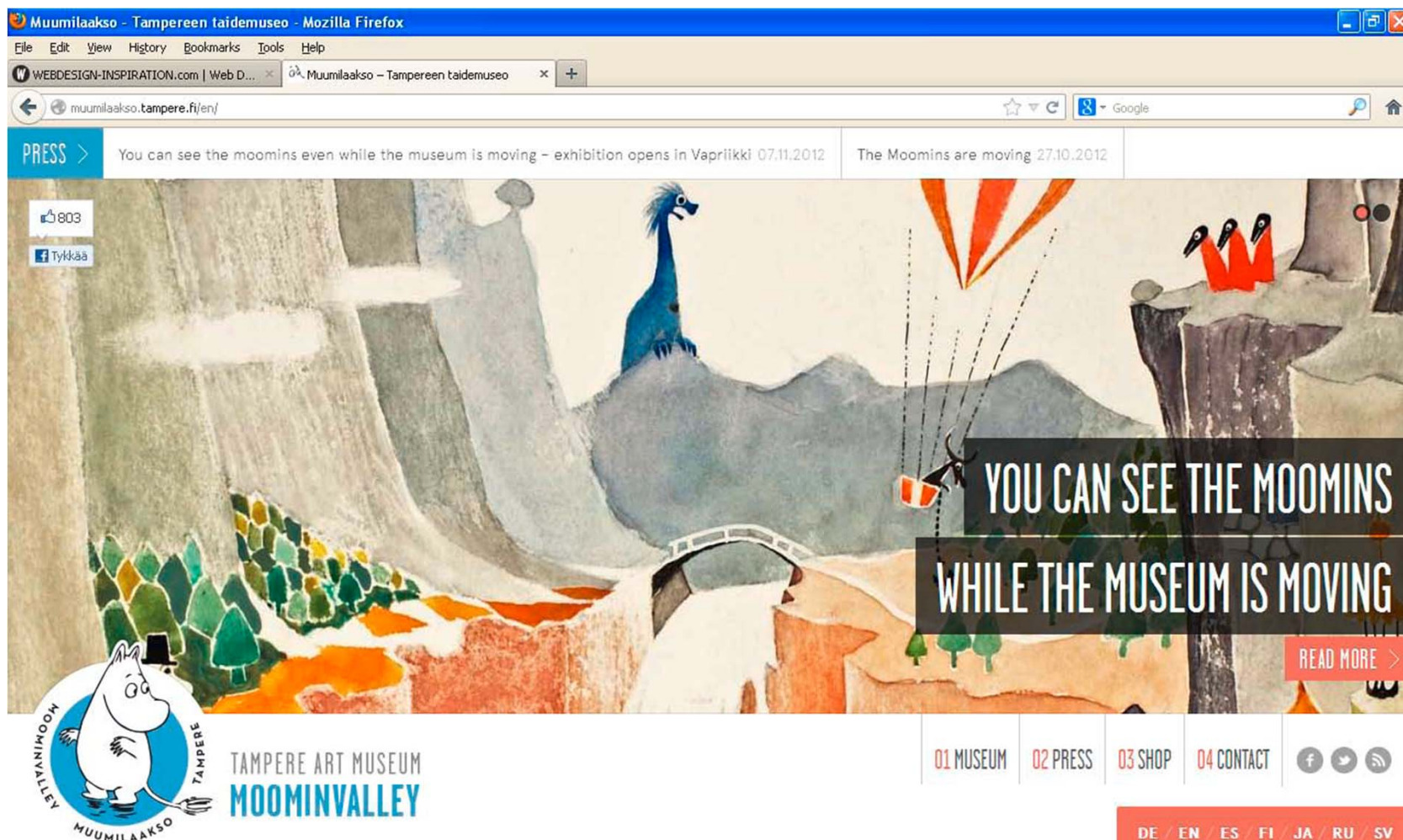
[Mer >](#)

INSTANT

LEASU

ANGELIGE

Кривите линии вообичаено се применуваат за да креираат чувство на течење во сликата. Тие се естетски подопадливи, асоцираат на мекост. Споредени со правите линии, кривите обезбедуваат подинамично влијание во сликата. Во фотографијата кривите линии даваат градација на сенки со меко насочени линии, што вообичаено резултира со многу хармонична линиска структура во сликата.



- Промената на дебелината и правецот на линијата предизвикуваат чувство на експресивност и посебност.
- Испрекршени линии со остри агли делуваат опасно и застрашувачки.
- Нежно извиените, заоблени линии делуваат релаксирачки и нежно.
- Линии кои формираат агли од 90 степени делуваат остро и механички.
- Линии со многу кривини и агли делуваат многу експресивно: ракопис, графити, скици.

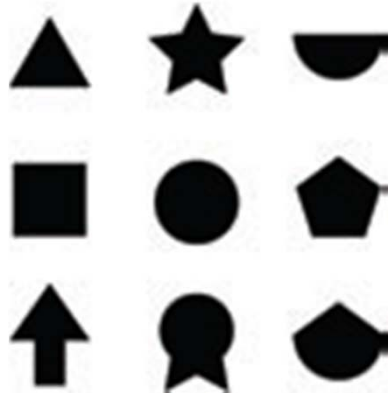


- Кога се креира дизајнот на една веб страница линиите можат да се применуваат како рамки, разделувачи на одделни групи и делови или како ленти.
- Алатките за исцртување на линии во графичкиот дизајн се многубројни и можат да се применуваат за креирање експресивни уметнички облици. Многубројните графички пакети како Adobe Illustrator, Adobe Photoshop и др. се незаменливи во современиот графички дизајн.

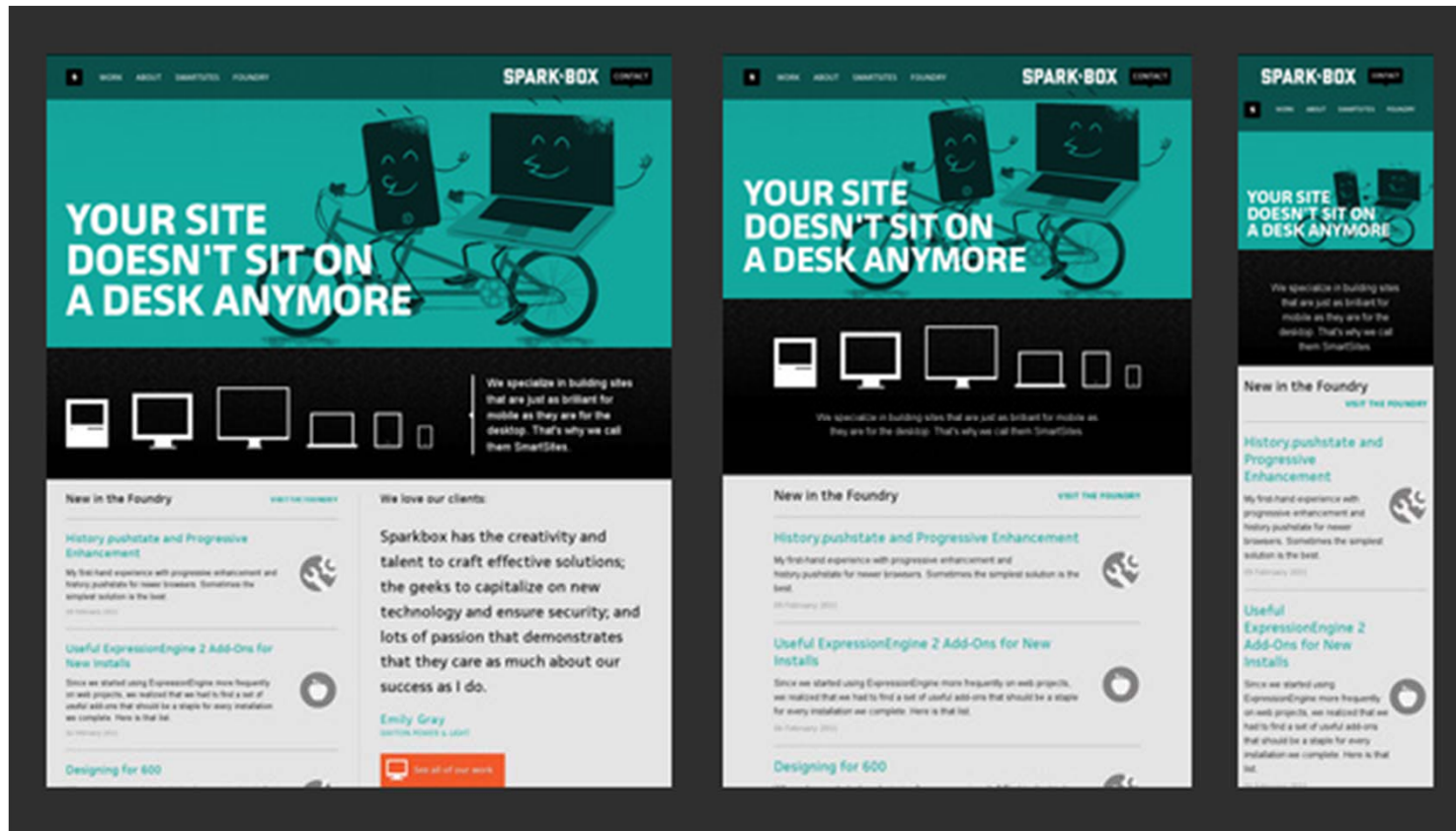


# Облик

- Обликот е затворена контура формирана од една или повеќе линии: основните геометриски форми, но и разни стрелки, ѕвезди и други.
- Некои се цртаат лесно и со рака, други пак бараат поголема прецизност. Со современите графички софтвери сите облици се креираат брзо и лесно.
- Некои облици изгледаат потехнички, а други попримродни, органски.
- Прецизните геометриски облици делуваат построго, поапстрактно, а слободните органски облици поспонтано, попримјатно и попривлечно.

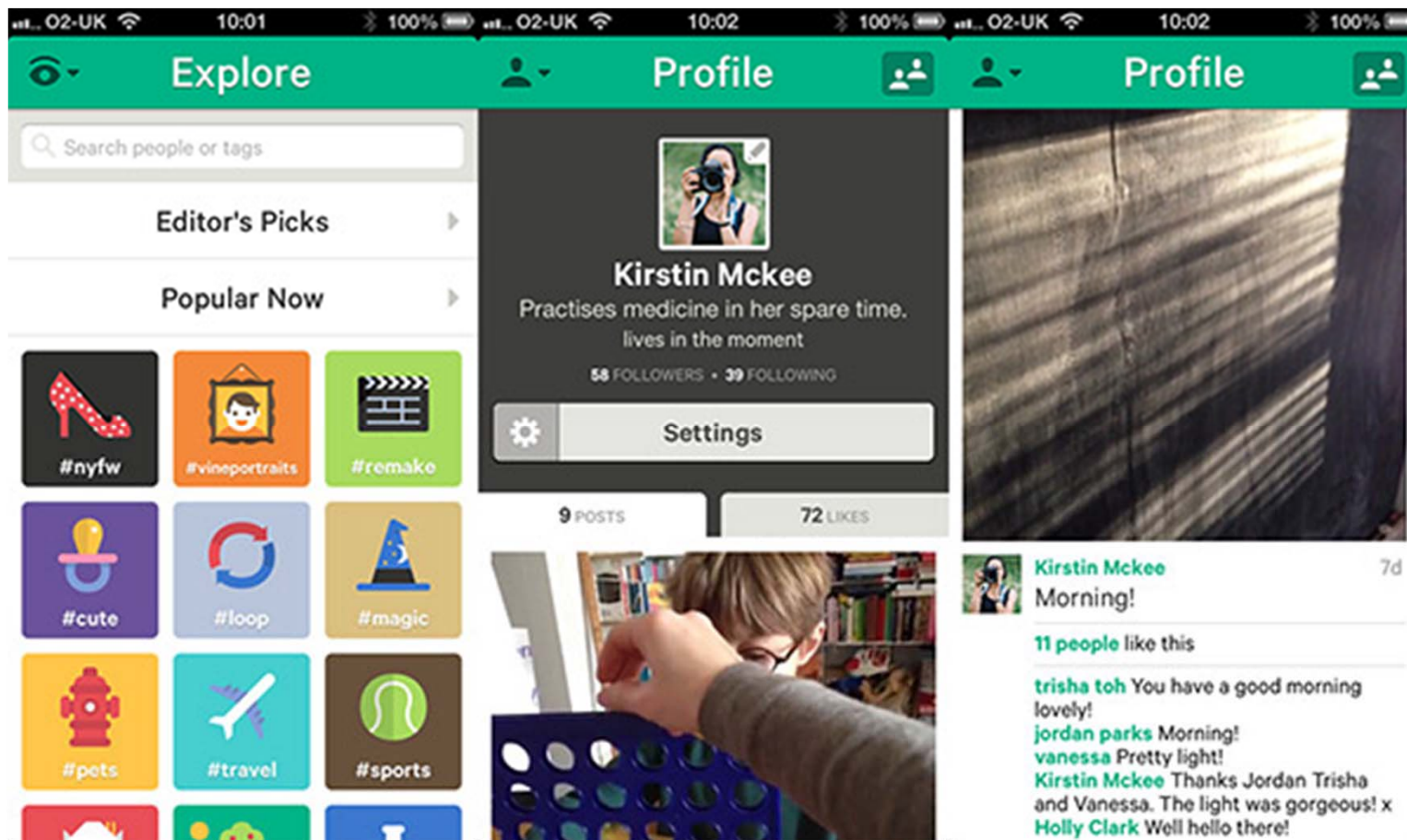


- Строгите геометриски облици кои се понудени во софтверите за креирање веб страници не се секогаш најдобар избор за нивно уметничко обликување. Блоковите со текстови и други содржини се обично правоаголни. Ова е најлесниот начин на нивно креирање поради можноста за адаптирање на различни резолуции на монитори кај посетителите на веб страниците.





- Но, поставување на графички елементи како позадина на одредени блокови е исто така можно, при што треба да се води сметка за растегливоста на текстот и неговото позиционирање во однос на графичкиот елемент.




- Вештиот дизајнер на веб страници може да се обиде да внесе свежина во дизајнот со примена на повеќе графички елементи. Најчеста ваква интервенција во дизајнот е заоблување на аглите на блоковите со содржини.

Coffee Grinders   Coffee Makers   Coffee Recipes   Espresso Machines »   How To Guides   Media »

## Touch Screen Coffee Mug

Posted by david on Aug 6th, 2009 | [one comment](#)




Don't you think the idea is neat, having a coffee mug that can tell you everything you want in the early

### Google FriendsConnect

[Join this site](#)  
with Google Friend Connect

Members (9)

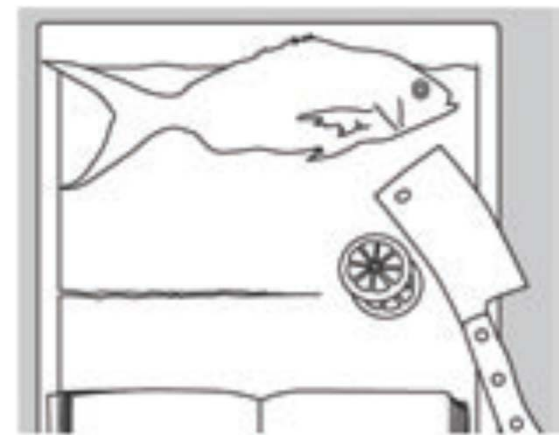


Already a member? [Sign in](#)

### Most Popular Posts

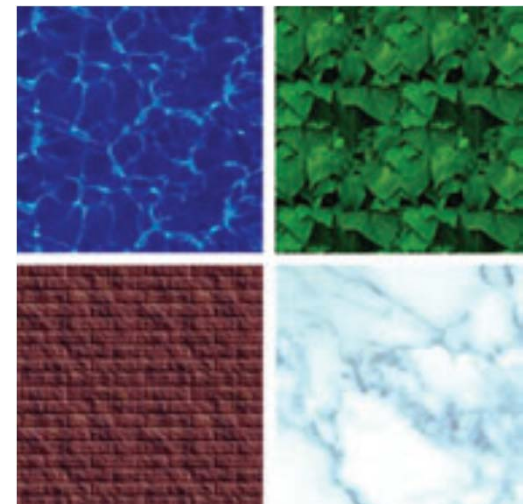
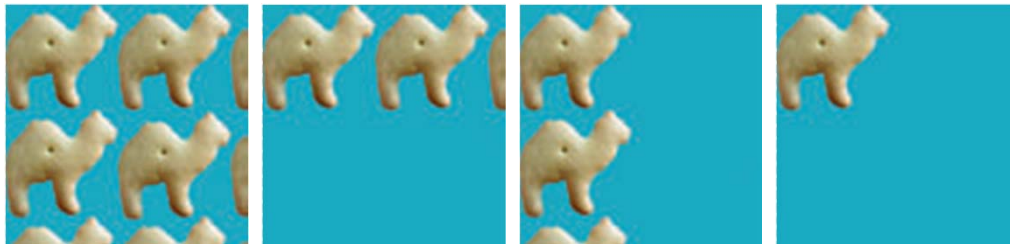
1. 100% [How to Use a Mokka Pot \(Stovetop Espresso\)](#)
2. 78% [Irish Coffee Recipe](#)
3. 71% [27 Beautiful Examples Of Latte Art](#)
4. 69% [Saeco Xelsis - New Super Automatic Espresso Machine](#)

- Интересен е примерот на веб страницата за рибен пазар каде е креирана композиција од слични органски форми. на овој начин креиран е изглед на веб страница која делува привлечно и невообичаено. Рибата, ножот, парчињата лимон, листовите хартија и книгата се клучните елементи на дизајнот кои ја прават композицијата на веб страницата. И на линискиот приказ на малата слика се гледа дека композицијата е комплетна.



# Шара

- За да се даде на површината изглед на вода, камен, небо, метал, платно се користат најразлични графички техники.
- Во сите видови дизајн шарите долго време биле употребувани за да дадат богат визуелен израз.
- Во дизајнот на веб страниците шарите кои се повторуваат се многу корисни бидејќи со нив се постигнува збогатување на визуелниот впечаток, а од друга страна ја редуцираат големината на веб страницата што значи полесно и побрзо симнување. Со примена на мала слика која се умножува, може да се пополни цела позадина без да ја оптоварува страницата.



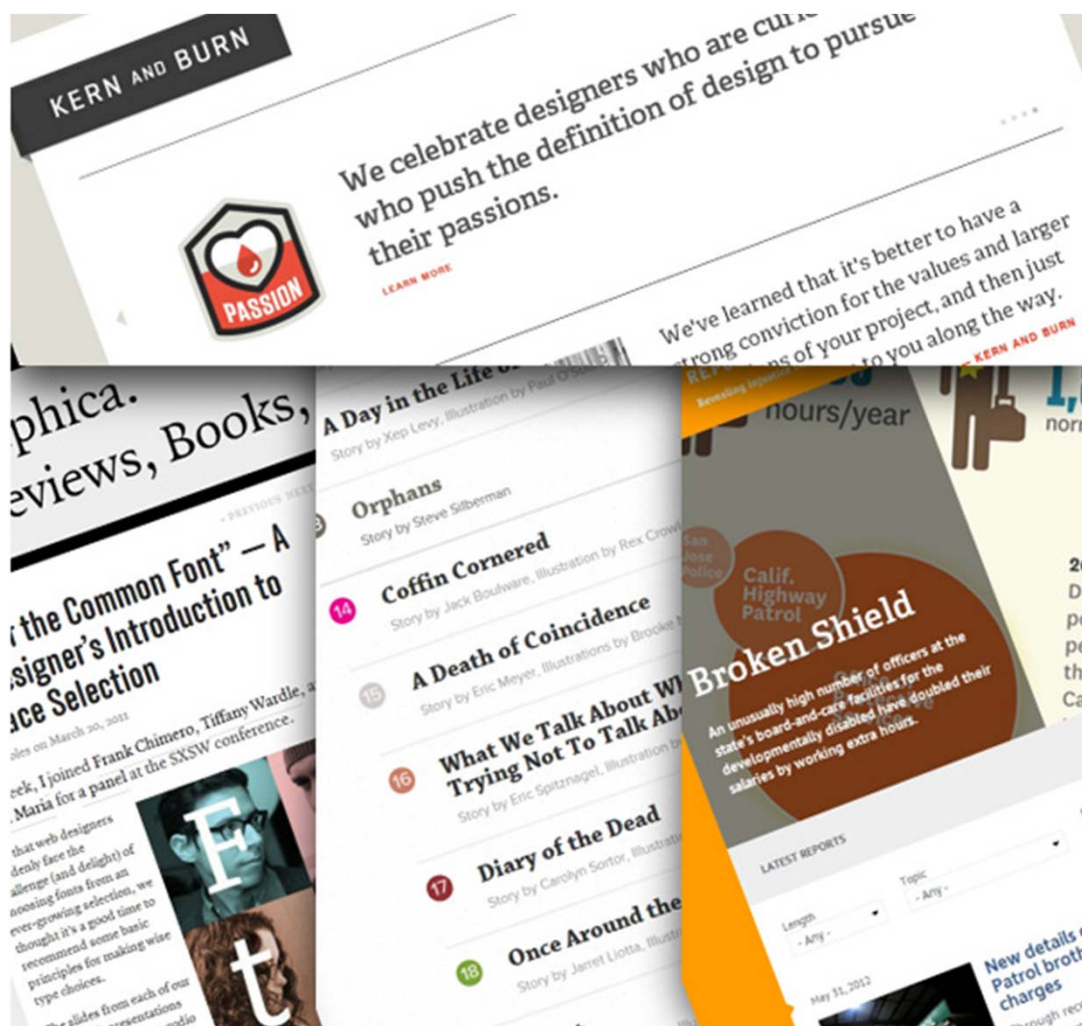
# Креирање текстури



- На трите слики даден е пример како да изгледа интерфејсот за апликација за вклучување на звук. Изгледот на интерфејсот, не случајно, е наречен "skin", како кожа која прекрива нешто. Било која од трите слики може да ја врши функцијата за вклучување. Разликата е во естетиката, а не во функционалноста.
- Трите слики се текстури применети во дизајн на веб страници. Може да биде фотографија, слика креирана во Photoshop, рачна скица.

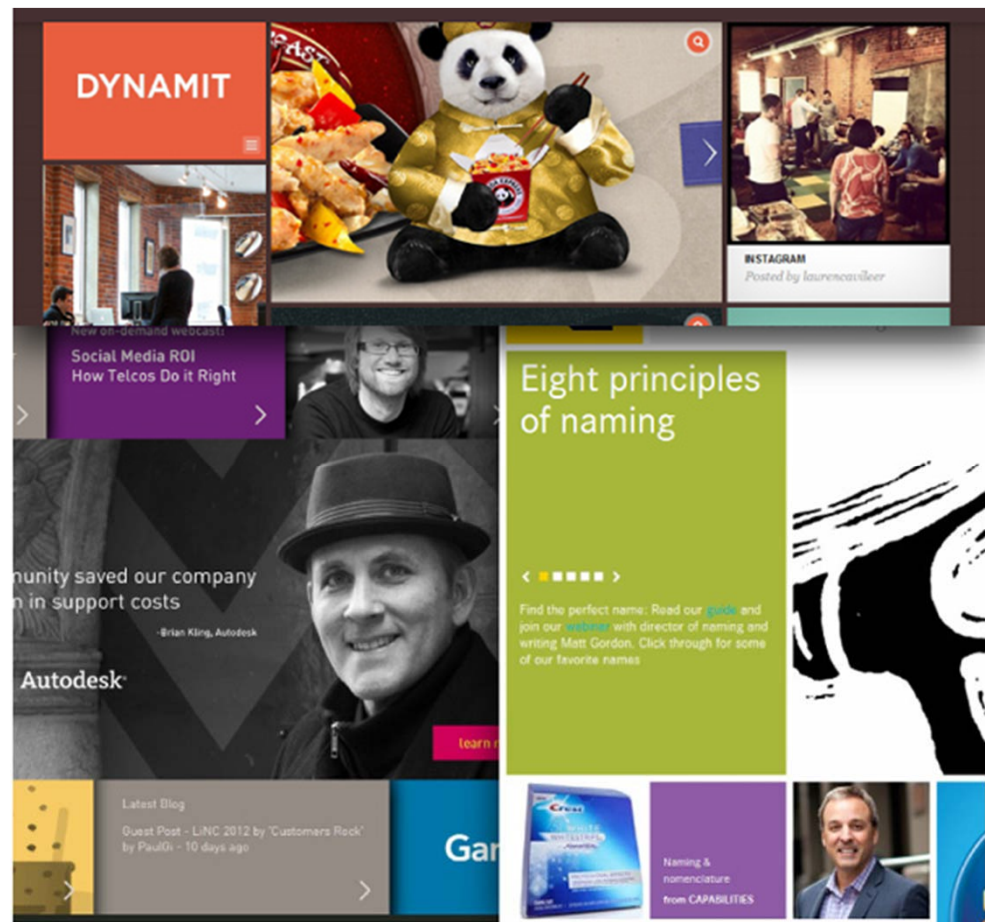
- Одамна е зад нас времето кога дизајнерите биле ограничени да ги користат само фонтовите кои биле расположиви на корисничките компјутери. Денес, со помош на алатки како што се Google web fonts, Typekit и слични дизајнерите имаат практично неограничен број на комбинации на фонтови кои можат да ги користат. Се користат различни фонтови за наслови, поднаслови и описи, со што се подобрува изгледот и привлечноста на веб страниците, а применливоста на овој тренд е независна од типот на проектот.

## Тренд 1: богата типографија



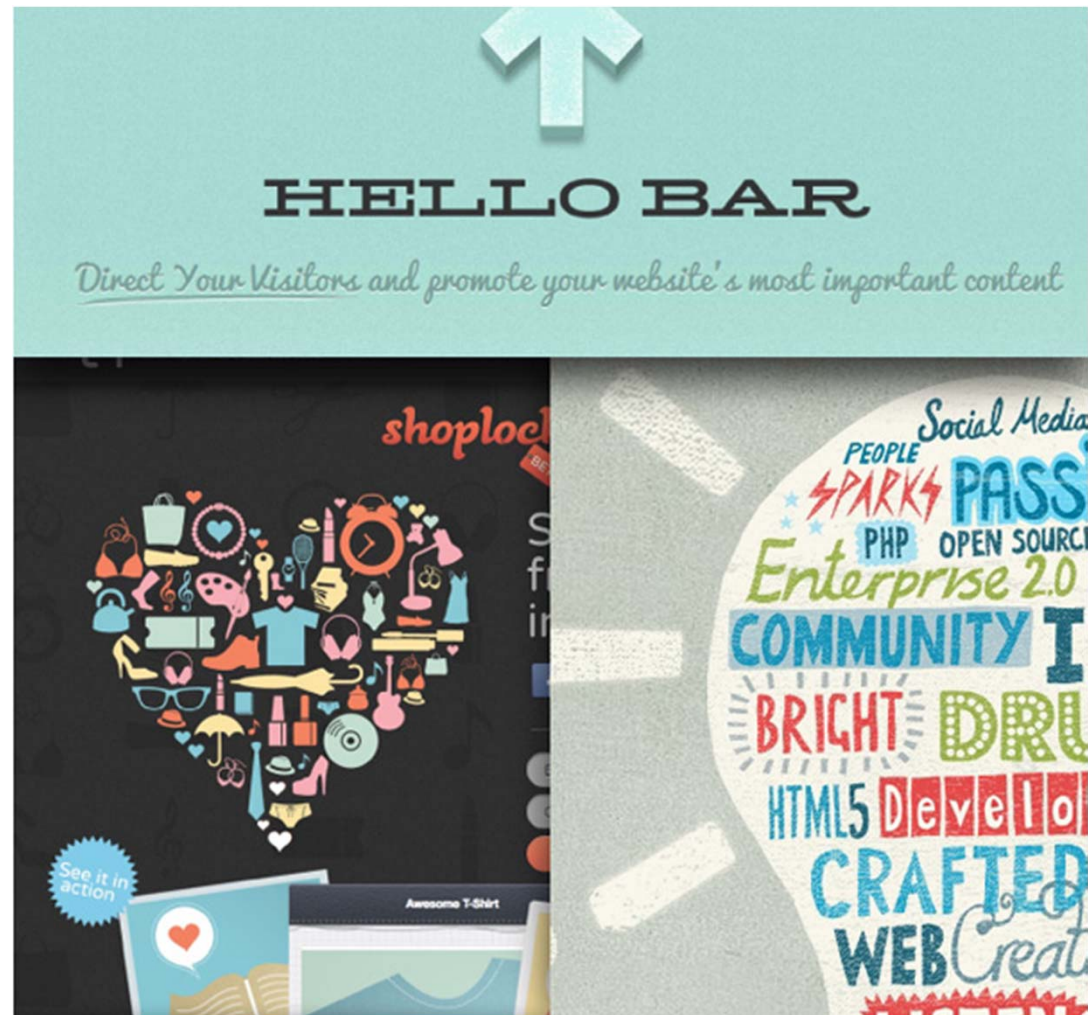
- Овој тренд е присутен веќе подолго време. Истиот се карактеризира со организирање на содржината на веб страницата во блокови кои можат да бидат исполнети со некаква боја и текст, со слики и текст или само со слики. Причината зошто сеуште е присутен овој тренд е неговата едноставност - овозможува брз, организиран преглед на содржината стимулирајќи го посетителот повеќе да ја разгледува веб страницата. Најчесто се применува за почетни веб страници на фирми, потоа за веб портфолија на дизајнери, па дури и за социјални мрежи (како на пример Pinterest).

## Тренд 2: блокови



## Тренд 3: рачно изработено

Со комбинирање на ненаметливи текстури и бои, рачно нацртани или напишани елементи и соодветна типографија, се добива еден колаж кој делува допадливо. Ова се ползува кај веб страници кои е потребно да изгледаат разиграно и да се блиски до посетителите.





## Something ABOUT US

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Nullam at ipsum tellus. Nunc justo eros, tempus id iaculis sed, cursus et dolor. Aenean massa purus, bibendum nec condimentum nec, sollicitudin a velit. In scelerisque accumsan egestas. Mauris sit amet est urna, a rhoncus sem. Vestibulum volutpat consequat luctus. Maecenas in mauris id urna ullamcorper rutrum quis ac magna. Suspendisse euismod gravida velit id porta. Nunc eleifend rutrum placerat.

Class aptent taciti sociosqu ad litora torquent per conubia nostra, per inceptos himenaeos. Nunc elit est, elementum eget venenatis vel, molestie a est. Mauris sit amet est urna, a rhoncus sem. Vestibulum volutpat consequat luctus. Maecenas in mauris id urna ullamcorper rutrum quis.



## Projects PORTFOLIO

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Nullam at ipsum tellus. Nunc justo eros, tempus id iaculis sed, cursus et dolor. Aenean massa purus, bibendum nec condimentum nec, sollicitudin a velit. In scelerisque accumsan egestas. Mauris sit amet est urna, a rhoncus sem. Vestibulum volutpat consequat luctus. Maecenas in mauris id urna ullamcorper rutrum quis ac magna. Suspendisse euismod gravida velit id porta. Nunc eleifend rutrum placerat quis ac magna.

Nunc justo eros, tempus id iaculis sed, cursus et dolor enean massa purus, sit amet est urna, a rhoncus sem magna.



ROTATE IMAGE GALLERY

IMAGE

RECENT PROJECT  
**Title text one**  
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed pellentesque massa vitae risus con vallis tempor. Suspendisse vitaedu consequat augue. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed pellentesque massa vitae.

noβεke

IMAGE

RECENT PROJECT  
**Title text one**  
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed pellentesque massa vitae risus con vallis tempor. Suspendisse vitaedu consequat augue. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed pellentesque massa vitae pellentesque.

noβεke

IMAGE

RECENT PROJECT  
**Title text one**  
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed pellentesque massa vitae risus con vallis tempor. Suspendisse vitaedu consequat augue. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur.

noβεke

IMAGE

RECENT PROJECT  
**Title text one**  
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed pellentesque massa vitae risus con vallis tempor. Suspendisse vitaedu consequat augue. Lorem ipsum dolor.

noβεke

VIDEO

**Video player!**

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed pellentesque massa vitae risus con vallis tempor. Suspendisse vitae dui consequat augue aliquam suscipit ut sit amet sapien. Vivamus **posuere posuere nibh vitae** pellentesque. Sed faucibus pulvinar posuere. Etiam tincidunt nisl ac ligula luctus tristique.

Curabitur nec nunc nisl. Integer dignissim leo ut velit dictum vitae pretium arcu ullamcorper. Morbi sed sollicitudin neque. Integer at orci nec orci mollis venenatis. Ut id rhoncus neque. Nulla posuere sapien eu enim pulvinar in pellentesque enim vehicula. Phasellus accumsan dui at elit aliquam eleifend. Suspendisse potenti. Mauris mauris elit, lobortis.

## Тренд 4: предимензиониран фон

Огромните задебелени наслови не се ништо ново во графичкиот дизајн, но се релативно нов тренд во веб дизајнот. Целта е да се привлече вниманието на посетителите и да се поттикнат повеќе време да бидат на веб локацијата, истакнувајќи нешто што е од корист за нив. Се повеќе и повеќе деловни субјекти, па и поединци се заинтересирани за ваков пристап кон нивните веб страници. Одлично се вклопува во проекти каде што има важни информации, најави, понуди, акции и слично.



Уште еден дизајн кој е присутен долго време и одлично ја стимулира интеракцијата помеѓу посетителот и веб страницата. Првенствено, овој дизајн бил наменет за презентациски цели - за веб страници каде што било потребно да се направи впечатлив визуелен приказ, потоа за веб страници на модни брендови и веб портфолија на фотографи. Меѓутоа, денес, овој дизајн е раширен скоро во сите области кои се застапени на Интернет. Единствено нешто што е од исклучителна важност е квалитетот на фотографијата, без квалитетна фотографија сè што ќе се направи е залудно и целата страница нема смисол.

## Тренд 5: фотографски позадини



# Тренд 6: инфографика

Иако најпрвин бил наменет за едукативни цели, овој дизајн стекна поголема популарност изминативе години и во веб дизајнот. Се поголем број на веб страници користат инфографика се со цел да се зголеми визуелниот интерес на содржината. Инфографиката може да се користи во повеќе случаи отколку што може да се замисли, таа додава јаснотија на информацијата, а одлично се вклопува и кај проекти кои претежно имаат строг дизајн.



# ГЕШТАЛТ ПРИНЦИПИ: како се перцепираат дизајните?

Ако првиот впечаток за еден дизајн е позитивен, кога инстинктивно гледате дека дизајнот е добар, тоа е сигурен знак дека се применети еден или повеќе гешталт принципи на перцепција. Кога гледате во дизајнот и почитувате еден или повеќе негови делови, тогаш сигурно е дека тие се придржуваат кон еден или повеќе гешталт принципи.

Секој дизајнер треба да ги научи овие принципи и да научи како луѓето ги перцепираат визуелните објекти и нивните комбинации. Разбирањето и познавањето на овие принципи ќе ви даде поголема контрола врз вашиот дизајн, ќе ви овозможи да креирате похармонични дизајни и ќе ја зголеми визуелната комуникација со вашата публика.

## Што е гешталт?

Кога еден човек гледа во слика или во веб страница или во било каква комплексна комбинација на објекти, тој ја гледа прво целината, а потоа одделните делови од кои е таа составена. Ова е суштината на идејата Гешталт. Германскиот збор “gestalt” во превод значи облик или форма. Зборот се однесува за тоа како човекот ги восприема визуелните информации. Творец на Гешталт психологијата е Мах Wertheimer. Неговата оригинална опсервација била перцепција на илузијата на движење постигната со брзо палење и гасење на светлата на статични светилки поставени во низа (како кај новогодишни светилки за елка). Ние го перцепираме движењето кое всушност не постои.

## Фигура - позадина

Елементите се перцепираат како фигура (елемент на фокус) или како позадина врз која фигурата е поставена.

Една од првите работи што ја прават луѓето кога гледаат во еден дизајн е одредување што е фигура, а што позадина. Овој принцип покажува на што треба да се фокусираме во композицијата и што можеме безбедно да игнорираме.



## Површина

**Секогаш помалата од две фигури кои се преклопуваат ќе изгледа како фигура, а поголемата како позадина.**

На двете слики главно впечатокот е ист: малото квадратче е фигура, а големото е позадина. Но, десната слика може да се перцепира и како фигура со отвор во неа, што се базира на вообичаеното искуство дека потемните објекти почесто се перцепираат како фигури, а посветлите како позадини.

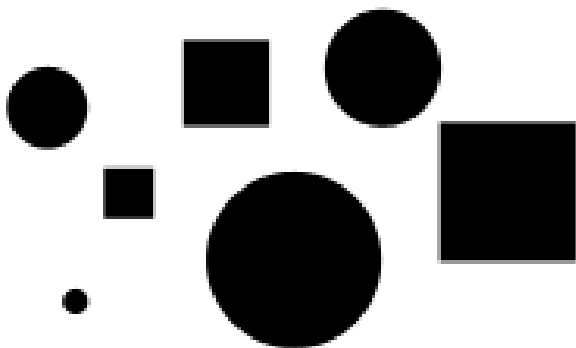




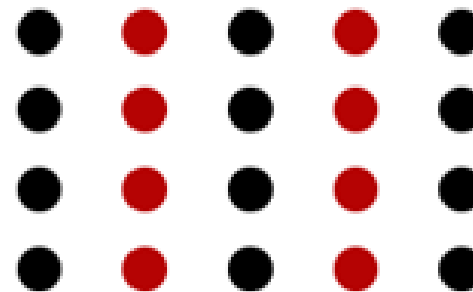
## Сличност

Нештата кои се слични се доживуваат како поврзани, за разлика од оние кои се различни.

Преку повторување на боја, големина, насока, текстура, фонт, облик итн. се врши дизајнирање на објекти кои изгледаат поврзани.



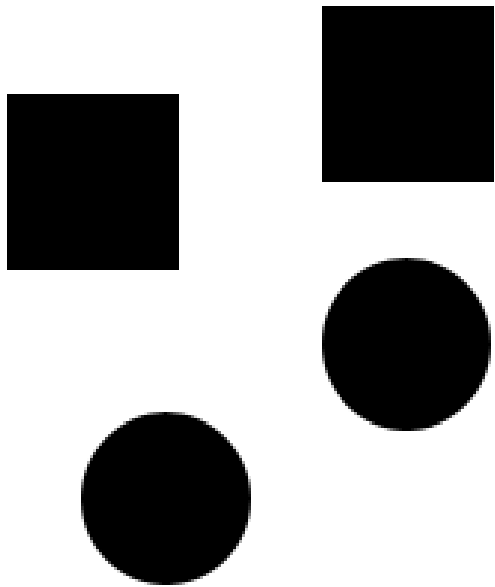
нема сомнеж во групирањето на круговите и квадратите бидејќи имаат слична форма



применета е боја за да ја потенцира сличноста: се разликуваат колони од црни и црвени кругови.

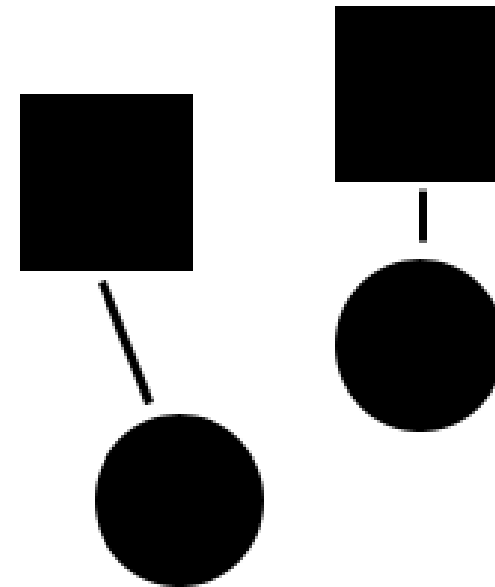
## Униформна поврзаност (закон на единство)

Елементите кои имаат визуелна поврзливост се перцепираат како да се поповрзани отколку елементите кои не се поврзани.



Два квадрати и два круга

според правилото на сличност тие се две групи слични форми

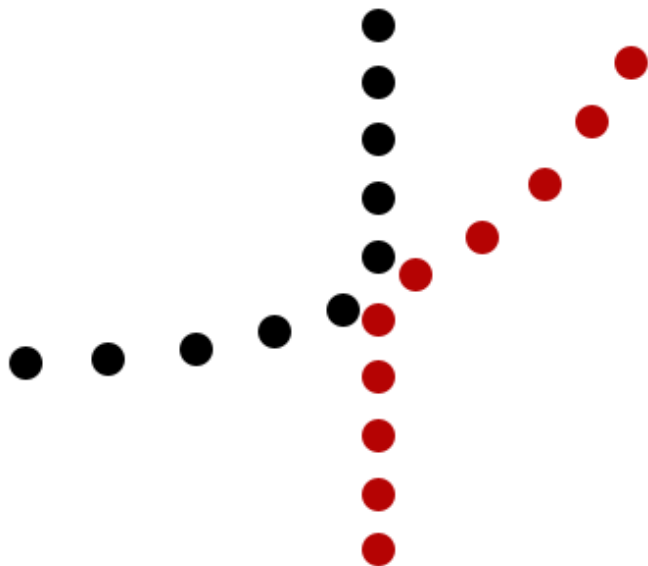


Две групи квадрат и круг поврзани со линија.

сличноста овде е надвладеана од униформната поврзаност

# Континуитет

Елементите поставени долж права или крива линија се перцепираат како поповрзани отколку оние кои не се на линија.

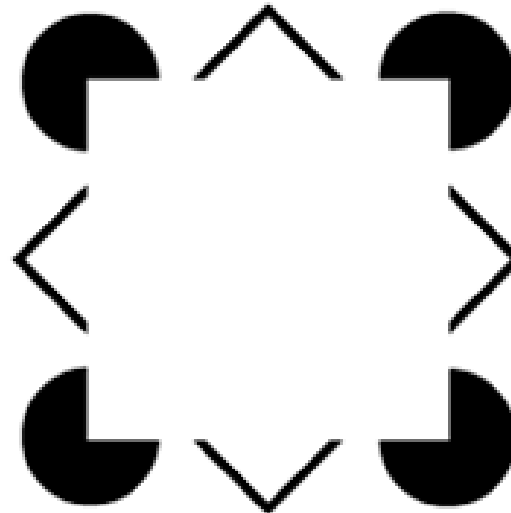


Континуитетот е посилен од сличноста на бојата. Поголема е поврзаноста на елементите кои се на иста линија отколку поврзаноста според боја.

## Затвореност

Кога гледаме во комплексна група на индивидуални елементи, имаме тенденција да гледаме во една препознатлива шара (облик).

Првиот впечаток за ликот на сликата е дека личи на квадрат, иако се тоа четири неповрзани линии. Ние во главата ги дополнуваме информациите што недостигаат за да ни заличи на препознатлива шара.



## Близина

Нештата кои се поблиску меѓусебе ги перцепираме како поповрзани отколку оние кои се пораздалечени.

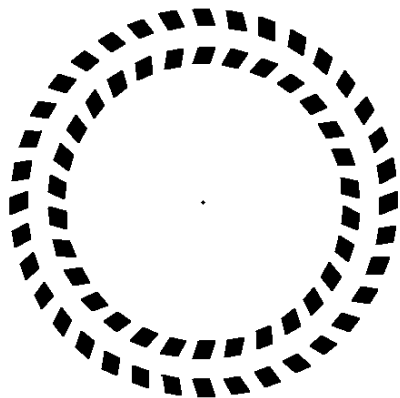


На сликата се поставени три групи од по две колони црни и црвени кругови. Блискоста, релативното растојание помеѓу нив е појако од сличноста на боите. Во големи композиции сличноста на боите сеуште ќе комуницира со информациите за објектите, поради сличноста меѓу нив.

## Заедничка судбина (синхроност)

**Елементите кои се движат во иста насока се прецепираат како поповрзани во однос на елементите кои се статични или се движат во различни насоки. Елементите кои се менуваат во исто време се перцепираат како групирани.**

Ако замислиме дека крукчињата на сликата се движат, така што во исто време се гледаат само три од нив едноподруго, движењето се симулира на тој начин што се поместуваат за едно место полево. Тие три делат заедничка судбина, па затоа се сметаат за група. Ако замислиме друг вид анимација каде три од крукчињата истовремено ќе ја менуваат бојата од сина во црвена, тие повторно ќе делат иста судбина, поточно ќе бидат група.



# Симетрија

**Кога посматраме објекти имаме тенденција да ги перцепираме како симетрични облици околу нивниот центар.**

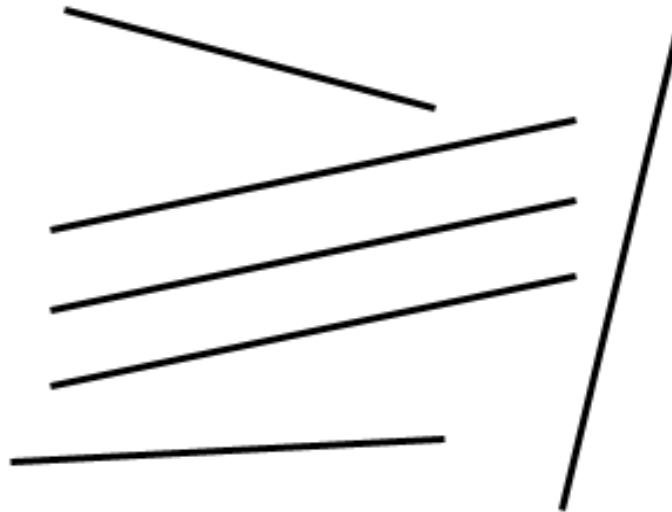
На сликата повеќе сакаме да видиме три пара загради кои се отвараат и затвараат. Овде симетричната рамнотежа е посилна од близината.

{ } { } { }

## Паралелизам

**Елементите кои се меѓусебно паралелни изгледаат поповрзани отколку оние кои не се паралелни.**

На сликата трите паралелни линии изгледаат како поврзани, групирани, за разлика од останатите кои не се паралелни.



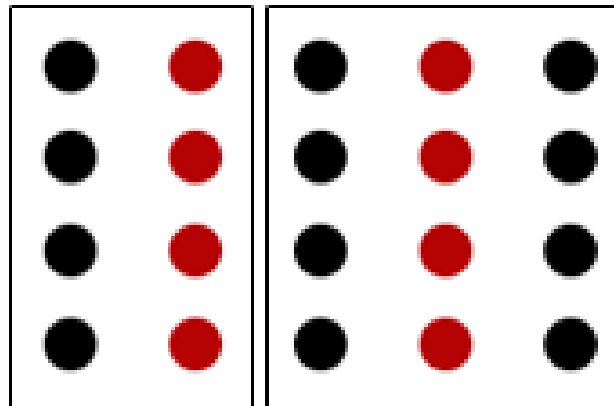


## Заеднички регион

Елементите се стремат да бидат групирани ако се лоцирани во ист затворен регион.

Иако со примена на две бои се разликуваат колони, ако се додадат и граници ќе можат да се разликуваат две различни групи од кругови.

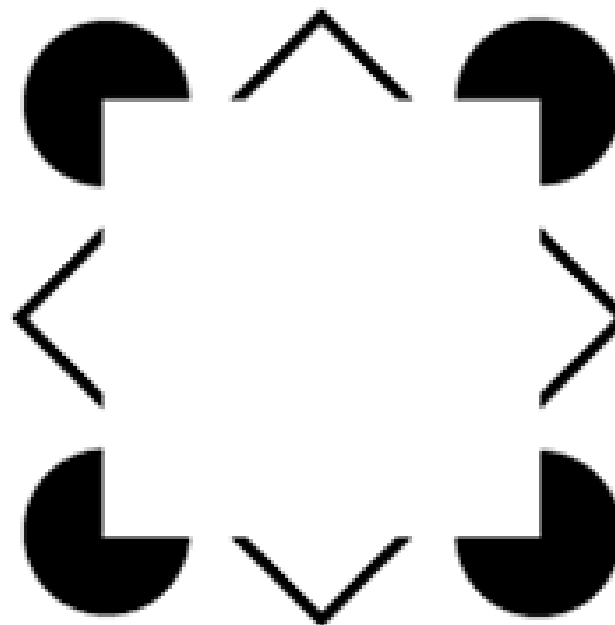
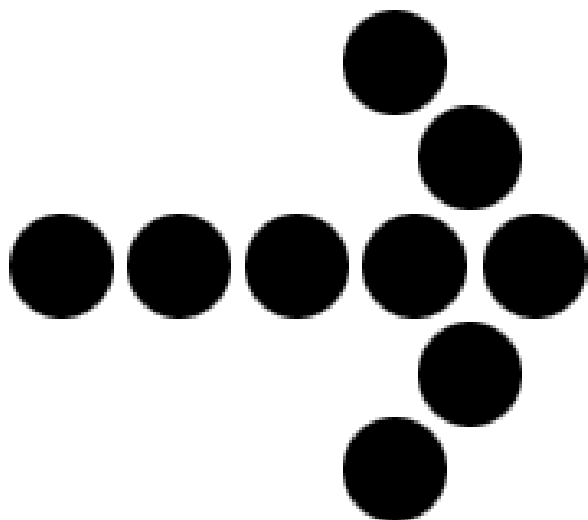
Додавањето граници околу елемент или група од елементи е лесен начин за издвојување од околните елементи.



## Минато искуство

Елементите имаат тенденција да бидат групирани заедно ако во искуството од минатото на посматрачот тие се секогаш така групирани.

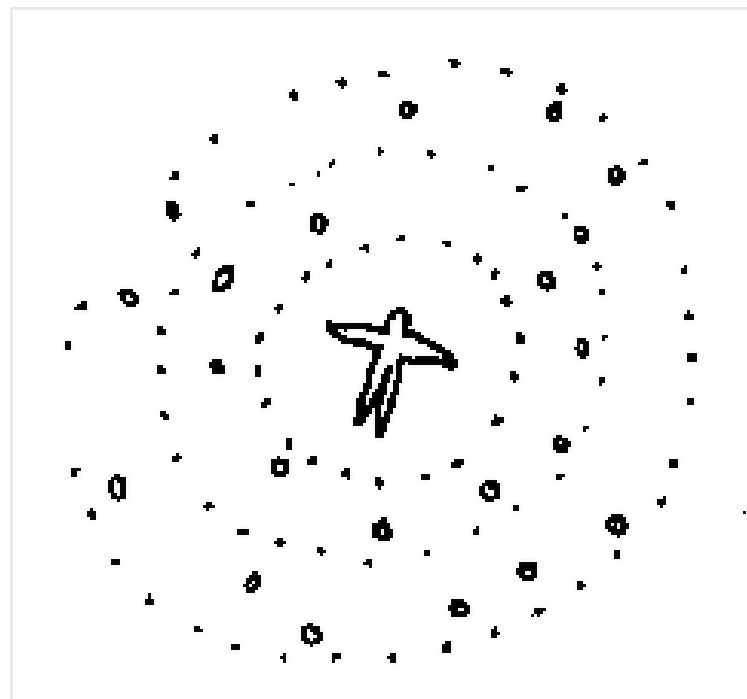
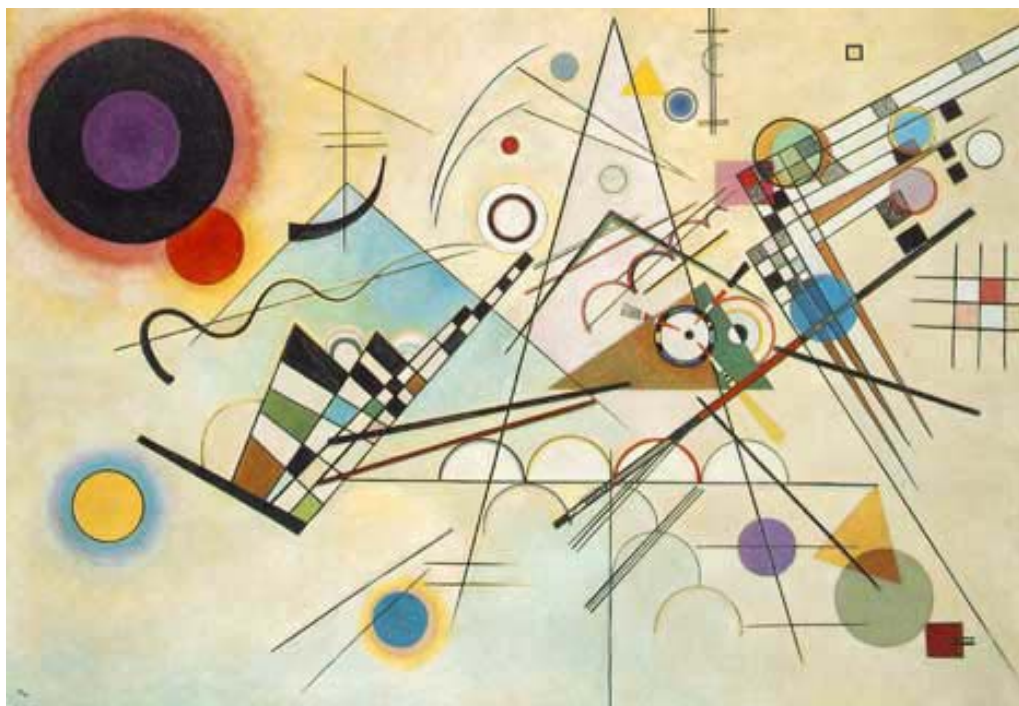
Минатото искуство може да биде индивидуално или стекнато од искуство на други луѓе.



## Закон на фокална точка

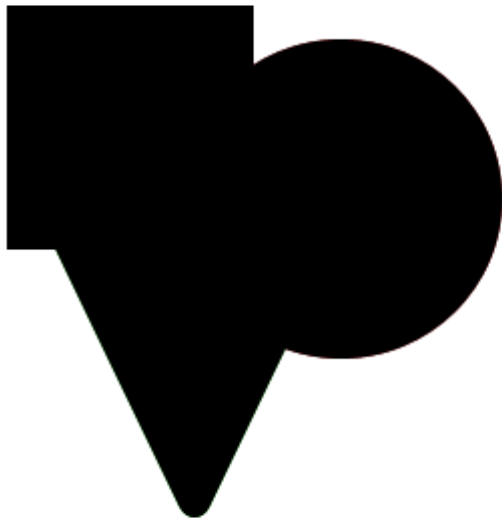
**Точка на интерес, акцент или разлика ќе го привлече вниманието на посматрачот.**

На сликата од Кандински најпрво се забележува темниот круг горе лево. Ова е фокална точка и истовремено влезна точка во сликата. Фокалната точка го привлекува вниманието и оттука продолжува кон другите делови на сликата.

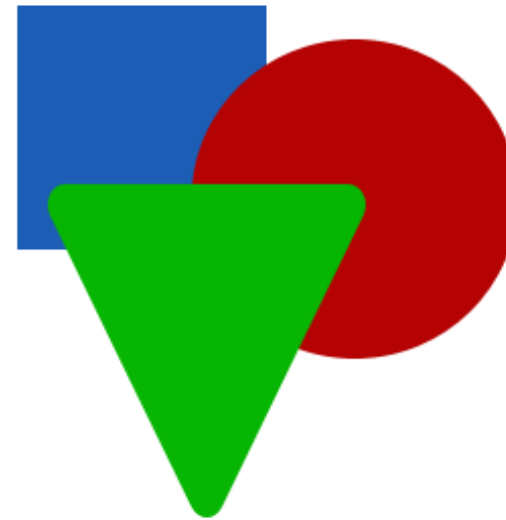


## Закон на Prägnanz (закон на едноставноста)

Луѓето ги перцепираат и интерпретираат двосмислените или комплексни слики како наједноставни можни форми.



Обликот е двосмислен и комплексен како целина



Наједноставно толкување за него е разбивањето на три едноставни облици, кои најлесно би се препознале ако се различно обоени

## Комбинирање на повеќе гешталт принципи

Понекогаш се во игра два гешталт принципа, но еден доминира со нашата перцепција.



На сликата се присутни два принципи: сличност и блискост. Овде принципот на блискост е посилен бидејќи наместо 6 колони со крукчиња, ние гледаме три групи на крукчиња.

Гешталт принципите се множество од алатки за контрола на начинот на кој се перцепираат дизајните. Перцепцијата која некој ја добива за вашиот дизајн е всушност како вие комуницирате со него. Треба да научите како да ги контролирате гешталт принципите, а со тоа да научите како да комуницирате преку вашиот дизајн. Гешталт принципите помагаат да се дизајнира подобро и помагаат да разбереме дали некој елемент е неопходен или не. Тие помагаат во одлуките каде треба да бидат поставени елементите на страницата, како треба да бидат групирани, кои елементи треба да имаат иста боја и големина, а кои треба да се поинакви. Гешталт принципите помагаат да се одреди кои елементи треба да бидат затворени во граница и кои елементи едноставно бараат повеќе празен простор помеѓу нив.

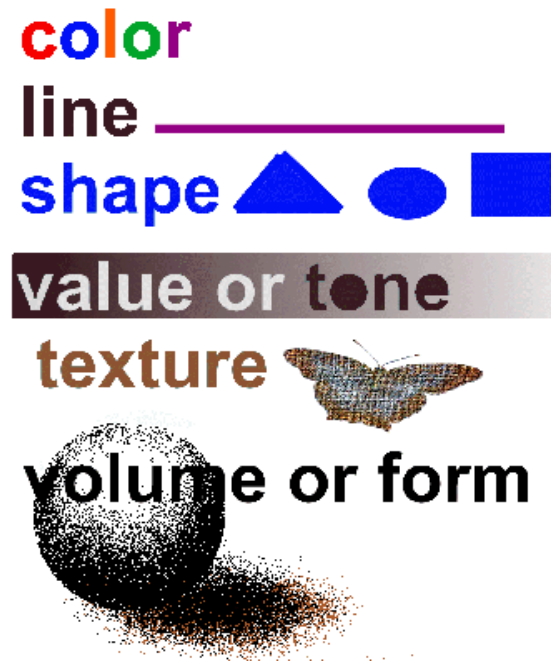
## Принципи на добар дизајн

Принципите на добар дизајн се алатки кои уметникот ги применува за да креира ефективна композиција или дизајн. Разликата помеѓу слаб и силен дизајн е во зависност од познавањето на уметникот на дизајнерските принципи и неговата умешност да ги примени.

**Основа на секој дизајн е аранжирањето на дизајнерските елементи со примена на дизајнерските принципи.** Со земање во предвид на сите овие компоненти се креира композиција, изглед или дизајн кој треба да биде пријатен за гледање.

## Дизајнерски елементи:

- Линија
- Форма
- Текстура
- Тон - вредност (степен на осветлување или затемнување на бојата)
- Боја – пигмент
- Облик – 2д контура



## Дизајнерски принципи (принципи на организација):

- Рамнотежа
- Движење (насока)
- Ритам (повторување)
- Нагласување (акцент)
- Едноставност
- Контраст
- Пропорција
- Простор
- Единство

## Добро уметничко дело започнува со добра идеја

Пред започнувањето на било која уметничка работа уметникот или дизајнерот треба да има на ум дека секоја композиција започнува со идеја. За да се употребат дизајнерските принципи ефективно и правилно, неопходно е уметникот да има идеја или одредена цел. Без цел, какви принципи и да се применат, резултатот ќе биде неинтересно дело. Со идеја, дури и да се заборават принципите или да се применат интуитивно, може да се креира прекрасна композиција.

**Секој уметник треба да има за цел да креира композиција која е единствена и интересна за гледање.**



## Препораки за примена на дизајнерските принципи:

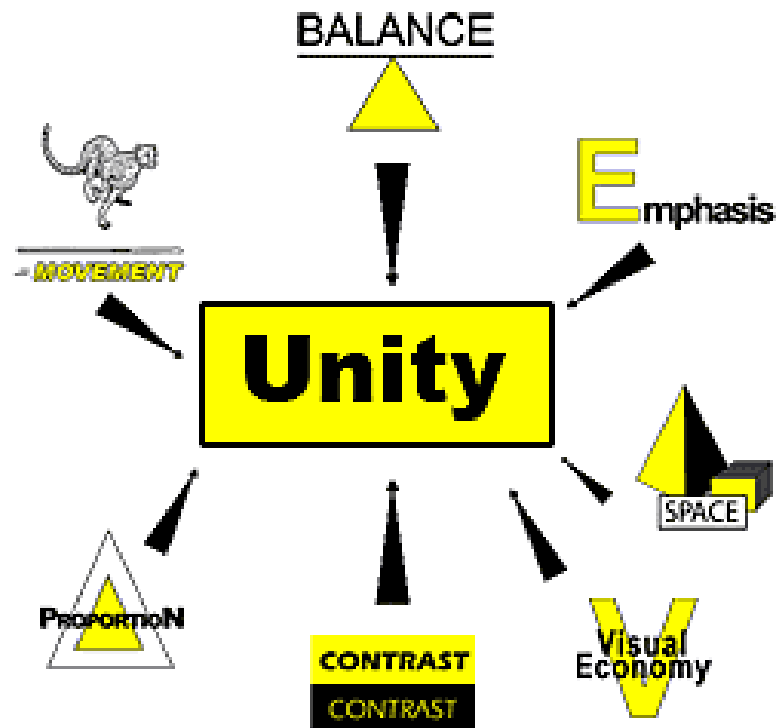
1. Применувај ги дизајнерските принципи постојано, свесно или несвесно.
2. Не ги применувај принципите подеднакво, бидејќи еден од нив може да биде поважен од другиот во зависност од конкретниот дизајн. Еден дизајн може да има јака рамнотежа, друг пропорција, трет насока итн.
3. Обиди се да вклучиш што повеќе принципи во дизајнот.
4. Секогаш внеси во твоите дизајни дел од својата личност. Без ова твојот дизајн може да биде добар, но да му недостига карактер.
5. Како што ќе стануваш посамоуверен осмели се да потенцираш еден или повеќе принципи за да го покажеш развојот на твојата креативност.

**Кога дизајнерот има цел ефективната примена на дизајнерските принципи ќе резултира со постигнување единство на делото. Без разлика дали дизајнерот ги применува принципите свесно или несвесно, единството треба да биде главна цел на секој уметник.**

# ЕДИНСТВО

Единството е знак за добар дизајн. Тој е краен резултат во композиција каде сите дизајнерски елементи работат хармонично давајќи му на посматрачот задоволително чувство на припадност и добри односи.

Единството во композицијата е постигнато кога сите дизајнерски принципи и елементи (рамнотежа, движење, нагласување, празен простор, контраст, пропорција и простор) се правилно применети.



## Кога е постигната рамнотежа?

- Кога индивидуалните елементи во композицијата не се натпреваруваат за внимание.
- Кога клучната тема комуницира јасно.
- Кога дизајнот предизвикува чувство на комплетност и организација.

Во една композиција единството создава два ефекти:

- **Креира чувство на ред:** таму треба да има конзистенција на големини и облици, хармонија на бои и шари. Еден начин за постигнување на ова е со повторување на клучните елементи, нивно урамнотежување преку композиција и со додавање на малку различност така да дизајнот добие малку чувство за персоналност.
- **На елементите им дава изглед на комплетност, како да припаѓаат еден на друг.** Кога композицијата има единство дизајнот ќе биде посматран како едно парче, целина. Ако се применуваат премногу облици и форми може да се случи дизајнот да биде нефокусиран, конфузен. Добро организиран дизајн може да се постигне со примена на основен облик и со негово повторување во композицијата.



# Што претставува единството во дизајнот на веб страници?

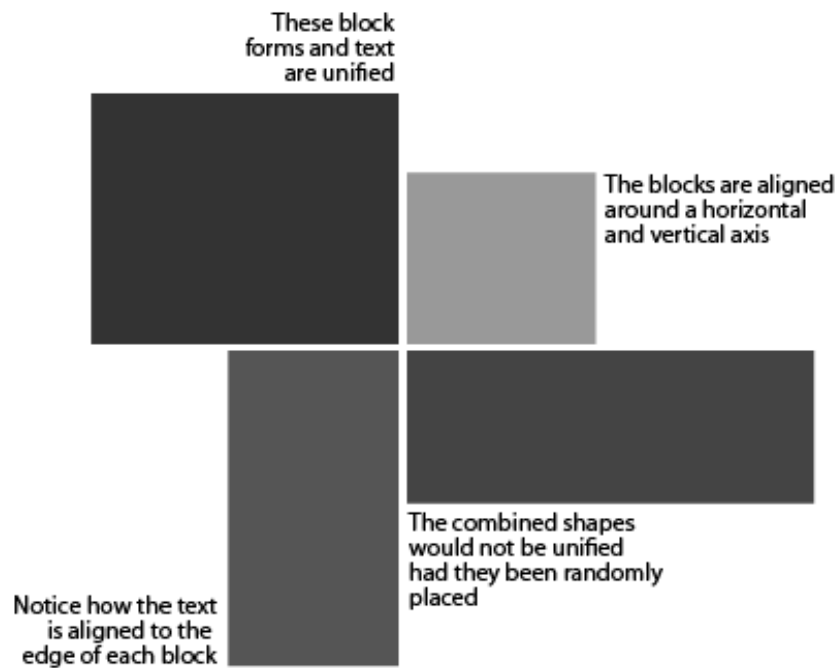
- Состојба или квалитет да се биде едно – единственост.
- Состојба или квалитет да се биде во хармонија.
- Да се креираат елементи кои се поддржуваат еден со друг, се движат кон иста цел.
- Дизајнерските елементи треба да изгледаат како да припаѓаат еден на друг и дека не се случајно сместени во композицијата.

## Постојат два вида единство:

1. Визуелно единство – пример: група елементи кои се поставени по заедничка оска.
2. Концептуално единство – пример: слика на дијамант, туце пари, злато се вртат околу концептот на богатство.

Единството е мерка за тоа колку добро елементите на страницата припаѓаат еден на друг. Преку единството посматрачот прво ќе ја согледа целината, а потоа нејзините делови.

Да се креира единство е слично како брендирање. Прво се утврдува за што ќе се однесува дизајнот, каков бренд ќе биде применет и со тоа какви елементи ќе бидат применети за да го зајакнат дизајнот или брендот.



- Една реченица обезбедува повеќе информации отколку случајно расфрлани зборови на страницата.
- Еден параграф обезбедува повеќе информации отколку случајно расфрлани реченици низ страницата.
- Редот и организацијата помагаат да се истакне информацијата. Единството води кон повеќе ред и организација.

Целта на вашиот дизајн е да испрати една порака или можеби една главна и една споредна порака. Колку повеќе елементите во дизајнот се единствени толку повеќе вашата порака ќе комуницира во вашиот дизајн. Вашиот дизајн ќе оствари чувство на комплетност и заокруженост на една идеја.

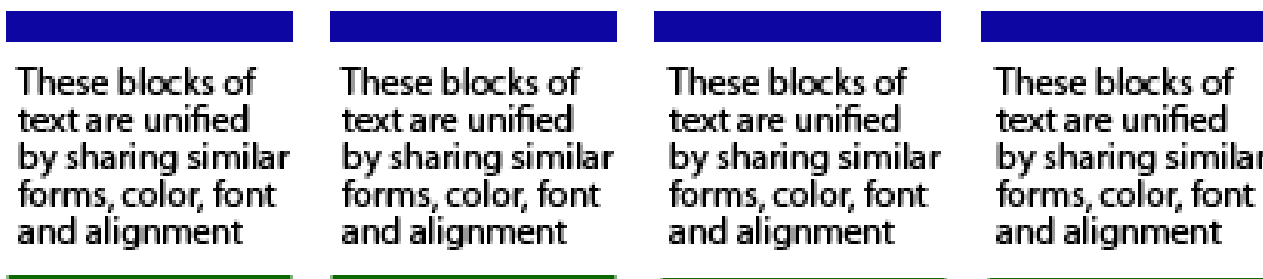
Единството го држи цврсто вашиот дизајн и визуелно и концептуално. Тој го потенцира вашиот концепт и тема и помага во комуникацијата на вашата порака со читателот. Преку единството вашите елементи нема да се натпреваруваат за внимание. Тие сите треба да работат заедно за да ја зајакнат пораката.

**Преку единството вашиот дизајн ќе биде виден како единствено комплетно парче, како целина а не како група од посебни парчиња.**

**Единството значи ред во дизајнот.** Но, премногу единство може да биде досадно и безживотно. Различноста внесува интерес и енергија во дизајнот. Премногу различност прави вашиот дизајн да биде хаотичен и тежок за следење.

**Неопходна е рамнотежа помеѓу единството и различноста.**

Единството и различноста можат да соработуваат. На пример, насловот на главната страна може да биде поголем, со различен фонт и боја од останатите на страната. Тоа ќе обезбеди различност од текстот и останатите слики. Со примена на иста големина, фонт и боја на сите наслови на страните низ една веб локација се обезбедува единството на нејзиниот дизајн.



# Како да се креира поединствен дизајн на веб страница?

За да се крира единство во вашиот дизајн треба да се има јасна идеја за тоа каква комуникација треба да се оствари. Елементите треба да бидат унифицирани според заедничката порака која зависи од замислената идеја.

Откако ќе се расчисти со дилемата каква комуникација треба да се оствари треба да се остане фокусиран на неа. Се што ќе се стави во дизајнот на страницата треба да ја дополнува клучната тема и концепт и треба да има функционална примена. Ставањето слика на страницата само затоа што изгледа кул не е единство. Ставањето слика на страницата затоа што ја зголемува комуникацијата на темата на дизајнот е единство.

За да се постигне визуелно единство можат да се применат основните дизајнерски принципи:

- Контраст - додава разновидност во склоп на единството.
- Повторување - нештата изгледаат поблиски, поповрзани ако се слични.
- Подредување - елементите кои делат иста оска изгледаат поповрзани меѓу себе.
- Блискост - објектите кои се блиску еден до друг изгледаат поповрзани меѓу себе.



Изборот на слики, бои, стилови треба да биде концептуално подреден на централната идеја на дизајнот. Ако идејата која сте ја усвоиле е отвореност нема никаква смисла сите ваши елементи на дизајнот да ги сместувате во рамки, да ги гушите. Во тој случај повеќе одговара да се креира изглед без рамки, отворен, со многу празен простор.

Користи сопствена проценка. Гледај го дизајнот и прашај се себеси дали сите елементи припаѓаат таму каде што се. Навигацијата што сте ја поставиле можеби изгледа одлично, но ако не придонесува кон општиот концепт подобро е да се тргне за сметка на навигација која го поддржува концептот. Може таа навигација која изгледа одлично да ја примените на друго место, во друга прилика.

Конечен тест на единството е прашањето дали може или дали треба да се додаде или да се одземе нешто. Идеално би било ако врските помеѓу елементите се толку цврсти што било каква промена може да го наруши дизајнот.

Размислувајте секогаш за елементите што ги сместувате во дизајнот: зошто ги ставате, зошто сте го избрале конкретното место, а не спротивно на него, зошто сте избрале конкретна боја, фонт, големина, слика? **За да добиете единство во дизајнот секогаш треба да ги имате правите одговори.**



# SIENA

THE ONLINE GUIDE

- ◆ HOME
- ◆ COME ARRIVARE
- ◆ SOGGIORNARE

# Hello!

## What are you doing here?

Did Phil send you?

Well, whatever the reason, I'm glad you stopped by.  
**Have yourself a gander.**



[Check out some of my latest designs »](#)

### What clients are saying...

"Thank you for your help, your interpretation of our vision, your great attention to detail and your patience. It has been a pleasure working with you."

**-Wendy Barlow** [The Business](#)

"I love the site! I have received nothing but positive and glowing feedback about its look and feel, its functionality, its simplicity and effectiveness of its design. Users are telling me that it's intuitive and easy to use. Web developers I know are saying its smart and solidly built ... I couldn't be happier!"

**-Cory Christman** [Thin Properties](#)

"It looks amazing! Thank you! ... I'm very impressed by the way you put this together and will enjoy putting the site live and showing it to clients and friends."

**-Julie Kowalski** [HQ Fitness](#)

"Geeeeee thank you so much!!! I would love for you to be the one to keepng working on stuff for me. Thanks for all YOUR HARD WORK!!! IT LOOKS GREAT!!!!"

**-Suzanne Smith** [Perfect as Physical Therapy](#)

[HOME](#) --->

[ABOUT](#) --->

[WORK](#) --->

[BLOG](#) --->

*I feel bad for flightless birds. They're so close.*  
about 25 hours ago



Interested in working together?

Name

Email

Website

Comments

[Submit Your Information »](#)



[EMAIL ME](#) --->

# ПРАЗЕН ПРОСТОР

„Повеќе е помалку“ – Лудвиг Мис ван дер Рое

Кога ќе влезете во продавница претрупана со артикли не се чувствувате пријатно ниту пак можете да го најдете она што ви треба. Најчесто во такви продавници останувате кратко. Продавница која има помалку артикли, средени така да не го притискаат просторот и не го растураат вниманието на посетителот, ќе продаде повеќе бидејќи купувачот ќе се снајде полесно, ќе може подобро и полесно да избере што сака да купи. Истото се однесува и за веб сајтовите. Оние кои се натрупани со информации се неинтересни и непривлечни, за разлика од оние во кои има многу слободен простор и каде информациите се јасно воочливи.

Поимот празен простор или негативен простор е простор помеѓу елементите кои го сочинуваат дизајнот. Тоа е простор околу нив или големи блокови од празен простор околу нив. Тоа е простор меѓу два реда, помеѓу две линии, помеѓу слика и нејзиниот наслов, маргини на страницата.

Многумина дизајнери мислат дека е најважно да се пополни страницата, да не се остави неупотребен простор. Но, тоа не е добар дизајн. Она што останува празно е исто толку важно како и она што е полно.

## Зошто е неопходен празниот простор?

Добра примена на празен простор води кон почист и попрофесионален дизајн. Дозволете им на елементите од вашиот дизајн да дишат полесно за да можат посетителите да ја апсорбираат содржината. Празниот простор помага да се креира проток на дизајнот и помага за постигнување рамнотежа.

Денот е спротивност на ноќта. Без да знаеме што е ладно нема да знаеме што е топло. Јин-јанг е синоним за поврзани спротивности. Истото е и со просторот.

**Полниот простор е спротивност на празниот простор, ниеден од нив не би постоел без споредувањето со другиот. Двата се неопходни за постигнување хармонична рамнотежа во дизајнот.**

Кога сите елементи на дизајнот се во гужва, тешко е да се пробие патот низ нив до било кој елемент. Празниот простор ги организира елементите, овозможува визуелно олеснување и лесно наоѓање на патот до секој од нив.

Празниот простор дава елеганција и софистицираност на дизајнот. Празниот простор за некогo е губење простор. Но зошто би си дозволиле да го трошиме просторот? Просторот е повеќе од луксуз и колку повеќе го употребуваш толку повеќе ти треба уште.

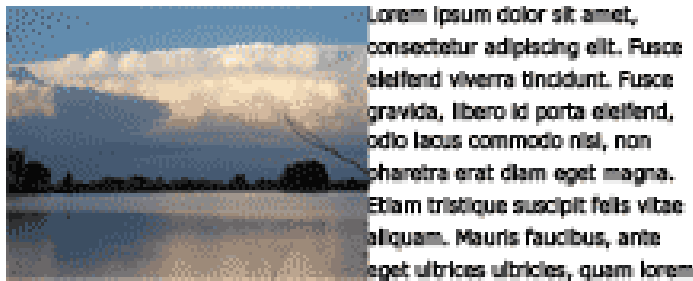
Густо пополнетиот простор оддава впечаток на штедење пари. Оставањето празен простор всушност му ја зголемува вредноста на брендот што се презентира и може да го позиционира на повисок краен пазар. Сликите подолу се од иста стоковна куќа. Првата слика е од погорен кат, наменет за повисока класа купувачи, втората слика е од подолниот кат наменет за пониска класа купувачи.



# Како да се искористи ефективно празниот простор?

- Не обидувај се да го пополниш целиот простор на страницата.
- Не обидувај се да стуткаш се на страницата.
- Остави празен простор околу елементите.
- Маргините и празниот простор околу елементите треба да се применуваат задолжително.
- На сите содржини давај им празен простор околу нив така да не им се допираат рабовите. Користи ги маргините за да ги раздвојуваш елементите меѓусебно.
- Висината на редот кај текстот е важна особина. Добра висина на редот може да го подобри визуелниот ефект на страницата. Добра висина на редот е 1.5 пати од големината на фонтоот. Експериментирај со различни висини на редот додека не стигнеш до оној кој е визуелно најсоодветен.
- Применувај наслови и поднаслови за да ја организираш содржината подобро. Потсети се на принципот на близина. Држи ги насловите поблиску до долниот текст, а подалеку од горниот за да биде воочливо на кого припаѓаат, а со тоа ќе се овозможи подобар тек низ дизајнот.

- Едноставноста и јаснотијата водат до добар дизајн.
- Секој дизајн има цел да совлада проблем. Графичкиот и веб дизајнот имаат за цел да комуницираат јасно.
- Со поставување премногу информации на страната нема да овозможите јасна комуникација.
- Со поставување празен простор околу информацијата ќе им овозможите на посетителите да ја пронајдат лесно информацијата што ја бараат, а вие добро ќе ја контролирате информацијата која ќе го привлекува нивното внимание.
- Празниот простор е суштински дел на секој дизајн. Без него нема да постои добар дизајн.



>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Fusce eleifend viverra tincidunt. Fusce gravida, libero id porta eleifend, odio lacus commodo nisi, non pharetra erat diam eget magna. Etiam tristique suscipit fells vitae aliquam. Mauris faucibus, ante eget ultrices ultrices, quam lorem placerat elit, ac euismod leo ligula non du. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Suspendisse molestie



>Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Fusce eleifend viverra tincidunt. Fusce gravida, libero id porta eleifend, odio lacus commodo nisi, non pharetra erat diam eget magna. Etiam tristique suscipit fells vitae aliquam. Mauris faucibus, ante eget ultrices ultrices, quam lorem placerat elit, ac euismod leo ligula non du. Lorem ipsum



# ДОМИНАЦИЈА

## креирање на фокални точки во дизајнот

Кога првпат гледате некоја веб страница каде оди вашето око? *кон она што доминира.*

Која е првата работа што ќе ја видите на неа? *онаа што доминира.*

Каде е привлечено вашето внимание? *кон она што доминира.*

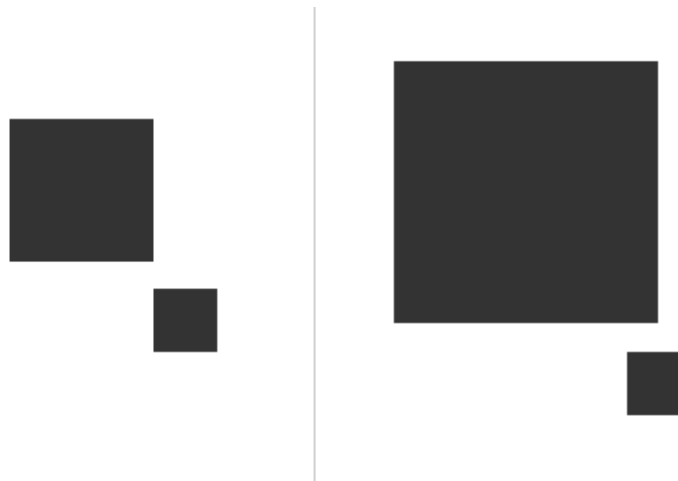
Доминација преку акцентирање е еден од повеќето конкретни елементи кои ја креираат фокалната точка во дизајнот. Тоа е точката во која повеќето луѓе инстинктивно ќе погледнат кога прв пат ќе ја отворат страницата. Доминацијата ќе претставува влезна точка во страницата од која потоа ќе се води посетителот кон останатите делови на страницата.

# Што е доминација?

Кога се креира доминација во дизајнот се врши креирање елементи кои командуваат со вниманието и ги надминуваат другите елементи.

Секој дизајн треба да има примарна област на интерес или фокална точка која служи како влез во дизајнот. Од примарниот доминантен елемент токот на дизајнот може да биде постигнат со креирање елементи со второстепена и третостепена доминација.

Доминацијата се потпира на контраст, бидејќи без контраст нема да има разлика меѓу елементите. За доминацијата може да се мисли како за екстреман контраст, но не мора да биде тоа.



Колку што е поголема димензијата на поголемиот квадрат, толку повеќе тој ќе доминира над помалиот.



FOLLOW US @MIXONLINE SUBSCRIBE

WRITINGS | LABS | ABOUT | EVENTS

FEATURES



The 7 1/2 Steps to Successful Infographics

by Sarah Slobin on Mar 25, 2010 in Process

You know when you've been doing something for a long time and it gets ingrained? For me, that's infographics. I've created a lot of chartage over the last 20 years. Read More...



VIEWING 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



Designers, Developers, & Web Builders

ARTICLES & OPINIONS

Insights from our team and other industry pros.

MIX LABS

Our free, open source, ready-to-download prototypes and tools.

EVENTS & SPEAKING

We host, speak at, and attend lots of events.

MIX OPINIONS



Design for Action

by Tim Aulin on Apr 19, 2010 in Design



The Blinding Light of Experts

by Nahant Kothary on Apr 14, 2010 in Web Culture

ARTICLES BY EXPERTS



Geolocation: Finding Your Happy (or Brutal) Place

by Joshua Allen on Mar 29, 2010 in Web Culture



The 7 1/2 Steps to Successful Infographics

by Sarah Slobin on

OUR LABS

Mix Labs are downloadable, open source, and ready to use tools and prototypes. Completely free and community contributed.

See What's Cooking...



Доминацијата претставува различен степен на акцентирање помеѓу елементите на дизајнот. Може да се креираат три нивоа на доминација во дизајнот:

- доминанта – елемент на кој му е дадена најголема визуелна тежина, елемент на примарно нагласување, акцентирање. Доминантниот елемент ќе биде преден план во композицијата.
- поддоминанта – елемент(и) со секундарно нагласување кои ќе станат среден план во композицијата.
- подредени – елементи со третостепено нагласување, кои ќе дадат најмала визуелна тежина. Овие елементи ќе бегаат кон позадината на композицијата, во заден план.

Би било тешко да се креира 4-ти степен на доминација. Како човечки суштества лесно можеме да ги разликуваме најголемото од најмалото, но работите помеѓу нив лесно одат во сива област каде се перцепираат како еднакви.

## Зошто е важна доминацијата?

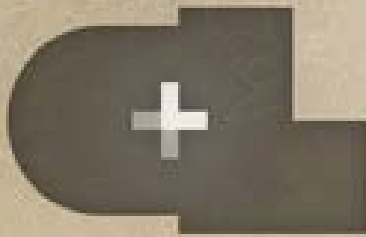
Доминацијата помага да се креира област на интерес, фокална точка или почетна точка во дизајнот. Доминатниот елемент на страницата ќе биде елементот кој луѓето ќе го видат најпрво. Може тоа да биде лого или наслов на страната или било што друго што ќе може да се забележи прво. **Доминацијата креира визуелна хиерархија во дизајнот. Хиерархијата е серија од различни нивоа на доминација.**

Непостоењето доминација меѓу елементите води кон натпревар меѓу нив. Ако има два еднакви црвени круга со еднаков радиус во дизајнот, во кој треба прво да погледнеме? Различни луѓе ќе изберат различен круг, а некои ќе се двоумат помеѓу нив. Имај еден јасен круг кој ќе доминира за да нема двоумење каде да се погледне најпрво.

**Без доминантен елемент на страницата посетителите мора сами да бараат влезна точка во дизајнот, а тоа значи губење време и губење интерес за страницата.** Направете така лесно да го најдат патот до вашиот дизајн. Постојано нека ви биде на памет дека луѓето го сакаат мотото:

**„ Не терај ме да мислам“**

Доминантниот елемент на страницата ќе покаже што е најважно во неа и каде луѓето да погледнат најпрво. Поддоминантниот елемент ќе го влече окото на посетителот каде треба да погледне потоа.



## Ventures

When you see the *Made For Humans* label it signifies an original, hand crafted idea or product — created by Crushers (that's us), sometimes hand in hand with our mighty family of strategic partners.

MANIFESTO

WHO WE ARE

WHAT WE DO

PORTFOLIO

VENTURES

FIELD GUIDE

CONNECT

CODA

Use ← and → to navigate.



Call them our signature brands. Call them love projects. The point is that we like to make things. And when it comes to making things, we look for ways to connect people and light up their lives — to enable the stuff on these screens to be just a bit more human, and to bring the romance back. Because let's not forget, everyone needs a little romance.



### Fifty People One Question

Exploring human connections through people and place.

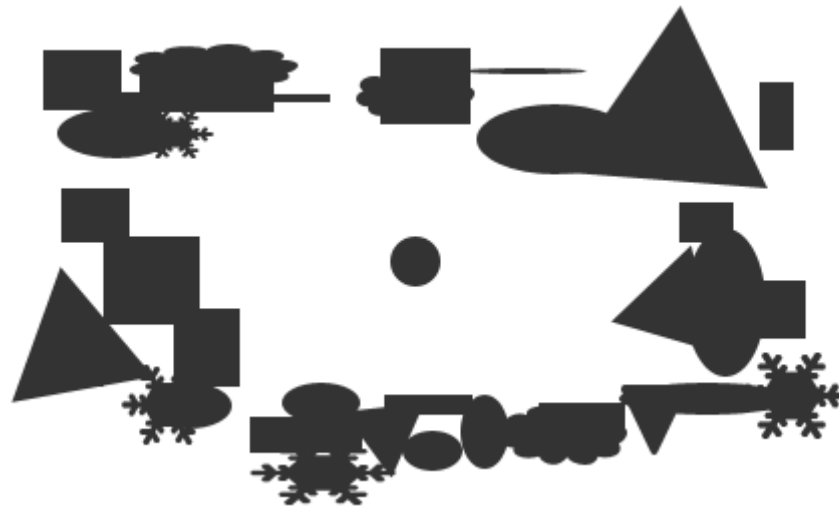
LEARN MORE

# Како да се креира доминација во дизајнот?

Општо правило во дизајнот:

**елементите во дизајнот со најголема визуелна тежина ќе бидат најдоминантни**

Но не мора секогаш да е така. Доминантен елемент може да биде оној кој доминира во својата блиска околина. Објект обиколен со празен простор доминира над другите во околината. На сликата подолу доминира црниот круг во средина опколен со многу празен простор. Облиците со поголема визуелна тежина не доминираат бидејќи се во гужва со други елементи со кои креираат група.



# The Saint John's Bible

In 1998, Saint John's Abbey and University commissioned renowned calligrapher Donald Jackson to produce a hand-written, hand-illuminated Bible. We invite you to explore this work of art that unites an ancient Benedictine tradition with the technology and vision of today, illuminating the Word of God for a new millennium.



## IN THE NEWS

*April 29, 2010*

Mayo Clinic receives Seven-Volume Heritage Edition of *The Saint John's Bible*. The dedication was on Wednesday, April 28.

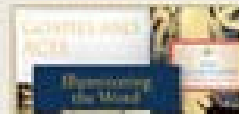
*February 26, 2010*

Tickets Now on Sale for The Dead Sea Scrolls exhibit at the Science Museum of Minnesota opening March 12

## IN THE SHOP



*Free Shipping Offer* →



*Specialty Priced Set* →



Визуелна тежина на елементите може да се додаде со:

- големина – поголеми елементи имаат поголема тежина
- боја – некои бои се перцепираат како потешки од другите (црвена потешка од сина)
- густина – поставување повеќе елементи во еден простор дава поголема тежина на тој простор
- тон – потемните објекти се потешки од посветлите
- празен простор – позитивниот (полниот) простор тежи повеќе отколку негативниот (празниот)

Визуелната тежина е комбинација од сите погоре спомнати елементи. Најголемиот елемент на страницата може да има најсветла боја и тон и сеуште да биде во заден план.

Внимавај да не претераш со доминацијата. Ако сакате да креирате елемент кој доминира со дизајнот за да служи како фокална точка, оставете остатокот од дизајнот да биде видлив. Внимавај да не го направиш елементот толку многу доминантен така што останатите елементи на дизајнот да се изгубат. Дизајнот треба да биде целосно урамнотежен.

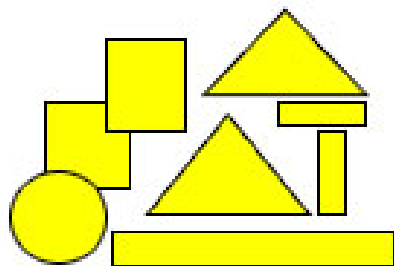
Можете да креирате доминација со елементи кои немаат визуелна тежина. Објектите поставени во центарот се перцепираат како фокална точка ако им е даден доволен акцент, нагласок. кога многу други елементи го водат твоето око кон еден конкретен објект, тогаш тој станува доминантна фокална точка.

# НАГЛАСУВАЊЕ

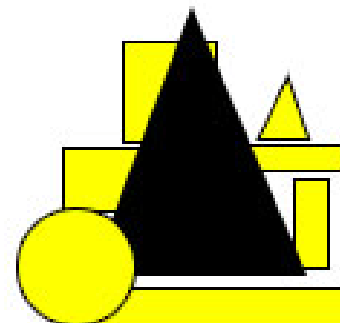
**E**mphasis



*Without emphasis*



*With emphasis*



На веб страниците секој елемент е блок. Без разлика дали тоа ви се допаѓа или не кога креирате страница вие креирате блокови и за објектите да изгледаат визуелно помалку правоаголни вообичаено е да ги ставате повеќето елементи во еден или друг блок. Круговите имаат поголема доминација ако се во контраст со прави рабови на правоаголници.





[OUR STORY](#) • [WHAT WE DO](#) • [PORTFOLIO](#) • [PRESS](#) • [BLOG](#) • [CONTACT US](#)

Ribbons of Red is an award-winning, web and graphic design studio located in Cincinnati, Ohio. We create websites, logos, and print pieces for individuals and businesses locally and across the country.

A story of inspiration, love, and loss makes up the heart and soul of Ribbons of Red. We were founded on the belief that beautiful design can grow businesses and change lives. We love turning ideas into eye-catching, successful works of art. Your passion is our passion.

[FREE QUOTE](#)

#### BEAUTIFUL, HAND-PICKED *Logos*



We create websites—lots of them. Online stores, websites with blogs, and even sites you can learn to update yourself. We also create logos, brochures, business cards, and lots of other creative work. Whatever your heart desires, we can design it.

[VIEW OUR WORK](#)

#### HEARTWARMING *Testimonials*

"Ranee was a complete professional from start to finish. The newsletter she designed perfectly captures the Shoocar brand, as well as the look and feel we wanted. The implementation was flawless and we couldn't be happier with Ribbons of Red. I would highly recommend Ranee to anyone with a design or newsletter need."

—JESSICA OLAIKE

"Ranee understood the vision and goals I had for my studio and created a brand when all I had was a name. From the logo to the website launch, she was there to make sure I was not only comfortable with everything but also understood everything. To say she exceeded my expectations would be a serious understatement. I couldn't be happier or more excited about what she has given me, an identity. I'm looking forward to working with Ranee on all my future design projects!"

—STUDIOS 311MB

[RETURN TO THE TOP](#)

CALL US • *send a love letter*

Ribbons of Red is a freelance graphic design studio located in Cincinnati, Ohio. This website was created in loving memory of Dorothy Smith. All content and graphics on this website are copyrighted by law • © 2010 Ribbons of Red. Please don't steal.

513.258.2407  
HILLORRIBBONSOPREDDOM



# Hello!

## What are you doing here?

Well, whatever the reason, I'm glad you stopped by.  
**Have yourself a gander.**



[Check out some of my latest designs »](#)

### What clients are saying...

"Thank you for your help, your interpretation of our vision, your great attention to detail and your patience. It has been a pleasure working with you."

**-Wendy Barlow | The Business**

"I love the site! I have received nothing but positive and glowing feedback about its look and feel, its functionality, its simplicity and effectiveness of its design. Users are telling me that it's intuitive and easy to use. Web developers I know are saying its smart and solidly built ... I couldn't be happier!"

**-Cory Christman | Thin Properties**

"It looks amazing! Thank you! ... I'm very impressed by the way you put this together and will enjoy putting the site live and showing it to clients and friends."

**-Julie Kowalski | HQ Fitness**

"Geeeeee thank you so much!!! I would love for you to be the one to keepng working on stuff for me. Thanks for all YOUR HARD WORK!!! IT LOOKS GREAT!!!!"

**-Suzanne Smith | Perfect as Physical Therapy**

Did Phil send you?

[HOME](#) --->

[ABOUT](#) --->

[WORK](#) --->

[BLOG](#) --->

• *I feel bad for flightless birds. They're so close.*  
*about 25 hours ago*



Interested in working together?

Name

Email

Website

Comments

[Submit Your Information »](#)



[EMAIL ME](#) --->

Home

# — Hello. Bonjour.

AREA 17 is located in New York City and Paris, France.  
We take an interdisciplinary approach — blending the practices of design, technology and branding — to create modern interactive systems.  
— Our disciplines

We believe websites can change people's lives...*is that crazy?*

— Learn more about our agency

### Selected projects

View all



Vice Motherboard Brand  
Strategy + Visual identity



Burdaiyye Brand and Website  
All disciplines



Vice VBS  
Strategy + Experience + Technology



Humanity United Website  
Experience + Technology



GOOD Brand  
Strategy + Visual identity



MySpace NEF Brand and Print  
Visual identity

### Recent news

View all



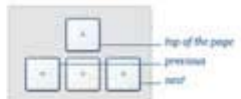
An unofficial 10 year anniversary  
**Paris and NYC — January 9, 2010 —** For many good folks, 2009 marked a year of bad after bad then some more bad for good reasons. And for us too, what started as an extraordinary year, ended with an "oh, is it, is it grave doctor?" more

Evolution: a cut of French media  
**Paris, France — September 11, 2009 —** Canal+ is a brand that is internationally known as a producer of celebrated films and locally recognized as a revolutionary premium pay TV channel (fellow Americans, think HBO x10, squared). more

Features

Hire Us

Newsletter



As an alternative to clicking next, previous and top-of-page on our website, you now have the tiny pleasure of using your keyboard arrows.

— All features

We love good ideas, big challenges and ambitious clients. If you have an interesting project — big or small — we'd love to collaborate with you.

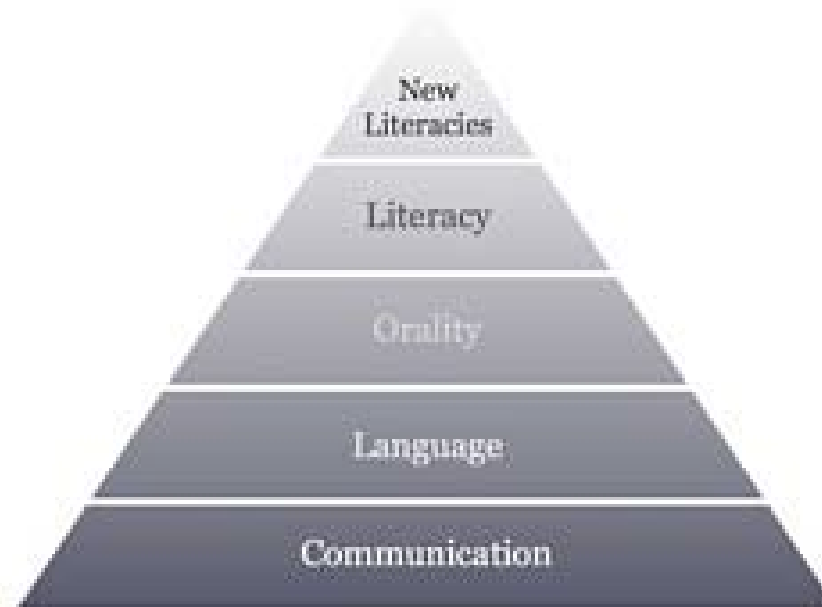
— Contact us

Follow us on twitter or enter your email below to get a not-so-frequent email update from us.

Submit

# ВИЗУЕЛНА ХИЕРАРХИЈА

Целта на визуелниот дизајн е да комуницира. Како да се организираат елементите и како да им се воспостави приоритет зависи од бројни информации за нивната релативна важност. Визуелната хиерархија ја помага разбирливоста, ја зајакнува пораката и го води посетителот низ приказната што ја креира дизајнерот.



# Што е визуелната хиерархија?

Хиерархија е организација на објектите на различни нивоа на релативна важност. Визуелната хиерархија е природно доволна за креирање на оваа организација и визуелно поставување приоритет.

Преку основните принципи на дизајн се нагласува еден елемент пред друг така што поважната содржина изгледа навистина поважна. Дизајнерот ги поставува поврзаните елементи за да обезбеди визуелни знаци дека тие елементи се на исто ниво на хиерархијата. Дизајнерот ги организира објектите на страната така да креира впечаток за ред.

Визуелната хиерархија креира центри на интерес на страната, комуницира со додатни значења преку повторување, ги осветлува акциите кои се очекува да ги направи посетителот и воспоставува урнеци на движење и проток.

Визуелната хиерархија ја раскажува приказната која дизајнерот ја презентира преку веб страниците и веб сајтот.



# Зошто е важна визуелната хиерархија?

Едноставно затоа што поефикасно ја презентира информацијата. Ние сме визуелни суштества и можеме брзо да собереме визуелни сигнали за подобро да ја разбереме нашата околина.

Веб страниците и веб сајтовите имаат многу информации за презентирање. Кога ќе отвориме нова страница ние веднаш имаме прашања кои сакаме да ни бидат одговорени:

- Што барам јас на оваа страница?
- Каде е тоа?
- Како да ја завршам задачата?



# DNA to Darwin

[\[HOME\]](#)

[CASE STUDIES](#)

[SOFTWARE](#)

[LINKS](#)

[FEEDBACK](#)



**Charles Darwin knew almost nothing about genetics.**

Charles Darwin knew almost nothing about genetics. Like many biologists of his time, he thought that the characteristics of parents were blended in the offspring. The problem with this, which Darwin appreciated, was that after a few generations any variation would be blended away, giving natural selection nothing to work on. [Read More...](#)



*(Case Studies)*



## CASE STUDIES



DNA to Darwin allows 16–19 year-old school students to explore the molecular evidence for evolution through practical bioinformatics activities that use data analysis tools and molecular data.

Each of the activities on this web site centres around an engaging story from recent research in molecular genetics encompassing microbiology, plant and animal biology and human evolution.

Преку креирање визуелна хиерархија дизајнерите овозможуваат брзо прегледување на страниците и брзо разбирање на информациите кои се сместени на нив. Тие им олеснуваат на посетителите брзо да го најдат тоа што го бараат. Прави јасни патеки за завршување на задачите, ги осветлува, ги означува акциите кои треба да ги преземе посетителот и акциите кои дизајнерот предвидел да бидат извршени од посетителот.

Насловите претставуваат еден начин на креирање хиерархија - тие се зборови кои изгледаат поважни од останатите. Подредувањето во листи со бројки или знаци (булети) е исто така дефинирање хиерахија.



Слика на која нема хиерархија и слика со јасна хиерархија

Секоја веб страница треба да има цел која треба да биде едноставна како читање содржина или како понуда до посетителот да отиде на страница со информации за попусти за разни производи. Секоја страница треба да има еден примарен елемент кој дизајнерот сака да му го понуди на посетителот за да го забележи.

Визуелната хиерархија креира јасни примарни, секундарни или помошни елементи на страницата.



# Како се изразува значењето со визуелна хиерархија?

Основните дизајнерски принципи ни овозможуваат да им дадеме релативно значење на информациите:

**Контрастот** покажува релативна важност. Без да ви се каже знаете дека текст со поголем фонт е поважен од оној со помал. Поголемиот елемент ни го привлекува вниманието најпрво, така што тој станува поважен.

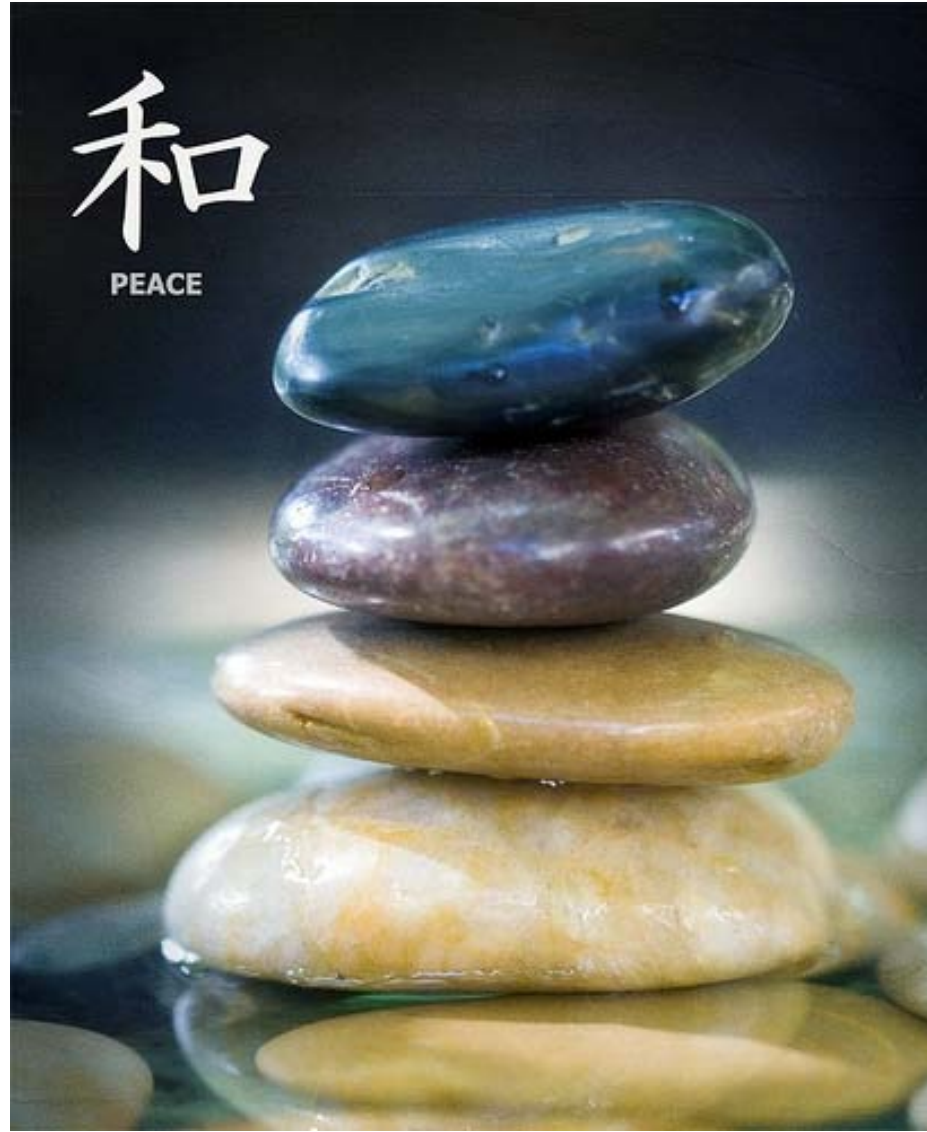
**Повторувањето** им додава значење на елементите. Сините подвлечени зборови значат линкови. Сте ги виделе и порано и следниот пат кога ќе ги видите веќе го знаете нивното значење. Повторувањето веднаш покажува дека елементите се на исто ниво на хиерархија.

**Подредувањето** креира ред. Овозможува брзо да ги поврзете елементите од страницата и помага да ги дефинирате почетните и крајните точки. Еден елемент кој го нарушува воспоставениот ред привлекува внимание и со тоа станува поважен.

**Растојанието** ги групира елементите според хиерархија и креира нови потхиерархии. Пример: на влезната страна на еден сајт се понудени неколку различни производи или услуги. Секоја од нив мора да има наслов, параграф текст во кој се опишува, слика и линк со повеќе информации. Специфичните елементи на дизајнот треба да бидат на различно ниво на хиерархија, но секоја понуда која содржи по 4 елементи ги поврзува понудите како да се на исто хиерархиско ниво.

和

PEACE



# Кои аспекти на дизајнот ја контролираат визуелната хиерархија?

Хиерархијата во дизајнот се креира со подесување на визуелната тежина на елементите. Поголема визуелна тежина изгледа како поважна, помала визуелна тежина изгледа како помалку важна.

Механизмите за контрола на визуелната тежина се исти како и за принципот доминација. Визуелна тежина на елементите може да се додаде со:

- големина – поголеми елементи имаат поголема тежина
- боја – некои бои се перцепираат како потешки од другите (црвена потешка од сина)
- густина – поставување повеќе елементи во еден простор дава поголема тежина на тој простор
- тон – потемните објекти се потешки од посветлите
- празен простор – позитивниот (полниот) простор тежи повеќе отколку негативниот (празниот)

Освен нив, визуелната тежина може да се подесува и со изгледот на сликите, формите, важноста.

# РАМНОТЕЖА

Рамнотежата е важна во животот. Убаво лице најчесто е она кое има перфектна рамнотежа – симетрија. Рамнотежата е важен принцип во дизајнот. Помага во креирање естетски допадлива целина и помага во подобра контрола на токот во дизајнот.



Физичка рамнотежа - има



Физичка рамнотежа - нема



Физичка рамнотежа - има



# Визуелна тежина на дизајнерските елементи

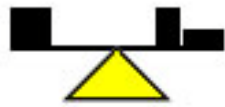
Рамнотежата во дизајнот функционира исто како и во физиката. Дизајнот има хоризонтална или вертикална оска и тежината на различните елементи на двете страни од оската и нивното растојание од оската ќе одреди дали е дизајнот во рамнотежа.

Визуелна тежина на елементите зависи од некои аспекти:

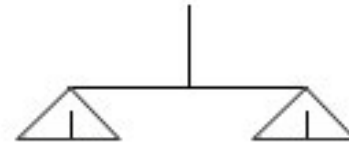
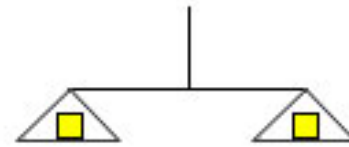
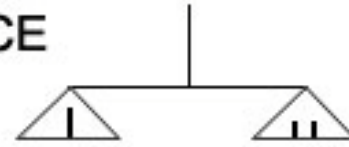
- големина – поголеми елементи имаат поголема тежина;
- боја – некои бои се перцепираат како потешки од другите (црвена потешка од сина);
- густина – поставување повеќе елементи во еден простор дава поголема тежина на тој простор;
- тон – потемните објекти се потешки од посветлите;
- празен простор – позитивниот (полниот) простор тежи повеќе отколку негативниот (празниот).

Постојат два вида рамнотежа: симетрична и асиметрична.

## HORIZONTAL BALANCE

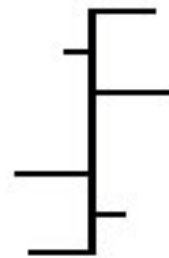


*Above the central axis*



*Below the central axis*

## VERTICAL BALANCE



12/15/2009

## The Safari Challenge

I've traditionally been a Firefox guy. I like Firefox. I like the peeps at Mozilla, and they do great things. I also like Apple, and when I can, I try to use Apple products. So for an entire week, I decided I was going to suck it up and just try and make the switch to using Safari as my main web browser. No going back and forth, no half-assing it. All-or-nothing. Some people claim to be able to use different web browsers for different things. Not me, I can't do that. I can't even have more than one pair of shoes without getting confused.



### WHY GO SAFARI?

#### 1. Speed & stability

Safari feels faster. It feels like it launches faster, and it feels like it renders websites faster. Not that Firefox is slow, but when you spend all day every day on the web, milliseconds really make a big difference in feel. I've also had problems with some crashing in Firefox. Sometimes it was random, sometimes not. I had (before my new MacPro) an issue with Firefox where I could print a page once, but if I tried to bring up the print dialog again it was insta-crash. In searching around, I was not alone in this.

## Симетрична рамнотежа

Симетричната рамнотежа е наједноставна. Се постигнува со поставување елементи со еднаква тежина од двете страни на оската.

Симетричната рамнотежа е поформална и постатична. Предизвикува чувство на елеганција, класицизам, стегнатост, строгост. Лесно се забележува и лесно се постигнува.



## Chrysanthemum



**E24** Price by meter: £10

zero inventory [Get it now](#)

A pleasing floral design from Amy Butler's Adie-Lite Design Series, paired with an unusual teal blue and marigold tones.

[View more information](#)

## Duck Egg Acanthus



**E24** Price by meter: £10

zero inventory [Get it now](#)

A classic Amy Butler print in Duck Egg Blue and Clay Orange with teal and a soft blue lining.

[View more information](#)

## Yellow Lotus Leaves



**E24** Price by meter: £10

zero inventory [Get it now](#)

This vibrant and cheerful print from designer Jilly Sillars is paired with an teal blue lining to contrast.

[View more information](#)

## Cathedral in royal



**E24** Price by meter: £10

zero inventory [Get it now](#)

Full of drama, making a lovely feature of yellow paired with the natural tones of an ink teal blue and teal in soft tones.

[View more information](#)

## Diamonds on cocoa



**E24** Price by meter: £10

zero inventory [Get it now](#)

An intricate abstract pattern in earthy tones on a cocoa brown background.

[View more information](#)

## Midwest modern



**E24** Price by meter: £10

zero inventory [Get it now](#)

Amy Butler's Happy Days in Clay Blue for Midwest Modern line of design series.

[View more information](#)

### OUR DESIGN COLLECTION

Unique, original and eye-catching designs that give your shelves the look of a museum. [View Shop](#)

Just as our Tilly Moss, where the fabric comes out of hand-drawn and come in a range of lovely patterns and colors that resemble the most exquisite. [Shop Now](#)

### OUR FABRIC COLLECTION



### OUR STORE AT ETSY



We currently have a wide range of fabric rolls that you can purchase on our shop on our Etsy store.


Here's Life Mission Africa (HLMA) is an interdenominational outreach mission helping to put Christians into churches of Africa, including Tanzania, Uganda, the Sudan, Malawi, Rwanda, Congo DRC, and Zambia.

We hope to start ministry in three other countries in the next couple of years ...

 [read more](#)

Most people who see The Jesus Film in their villages have never before seen any film. About half who see it the first time ask Christ to come into their lives

Last year over 1.3 million people prayed to receive Christ with Here's Life teams after seeing the film. ...

 [read more](#)

## DONATIONS

Send a donation today!





# Welcome to Grow Collective

## about us

Grow Collective is a co-operative based in Bristol, UK that provides clear, simple, accessible web design, consultancy, software and hosting. [More about us](#)

- Web Design
- AMOS
- Web Hosting

## new growth

### CSS Mania World Web Design Awards 2006 List Two Of Our Web Sites

Wow, it's very humbling to even have one web site mentioned in CSS Mania's 2006 Awards, evermind two!

Posted on 20th May 2006 at 10:00 GMT

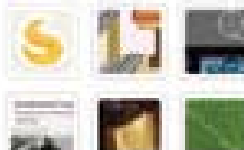
## from the library

### Work Book

Case studies and in depth descriptions of our projects

### Hosting Book

## selected work



## more growth

### Smooth Slide Show 2.1

More features with a few more fixes and Smooth version 1.1 is ready for some picture love!

20th May 2006 at 10:00 GMT

## Асиметрична рамнотежа

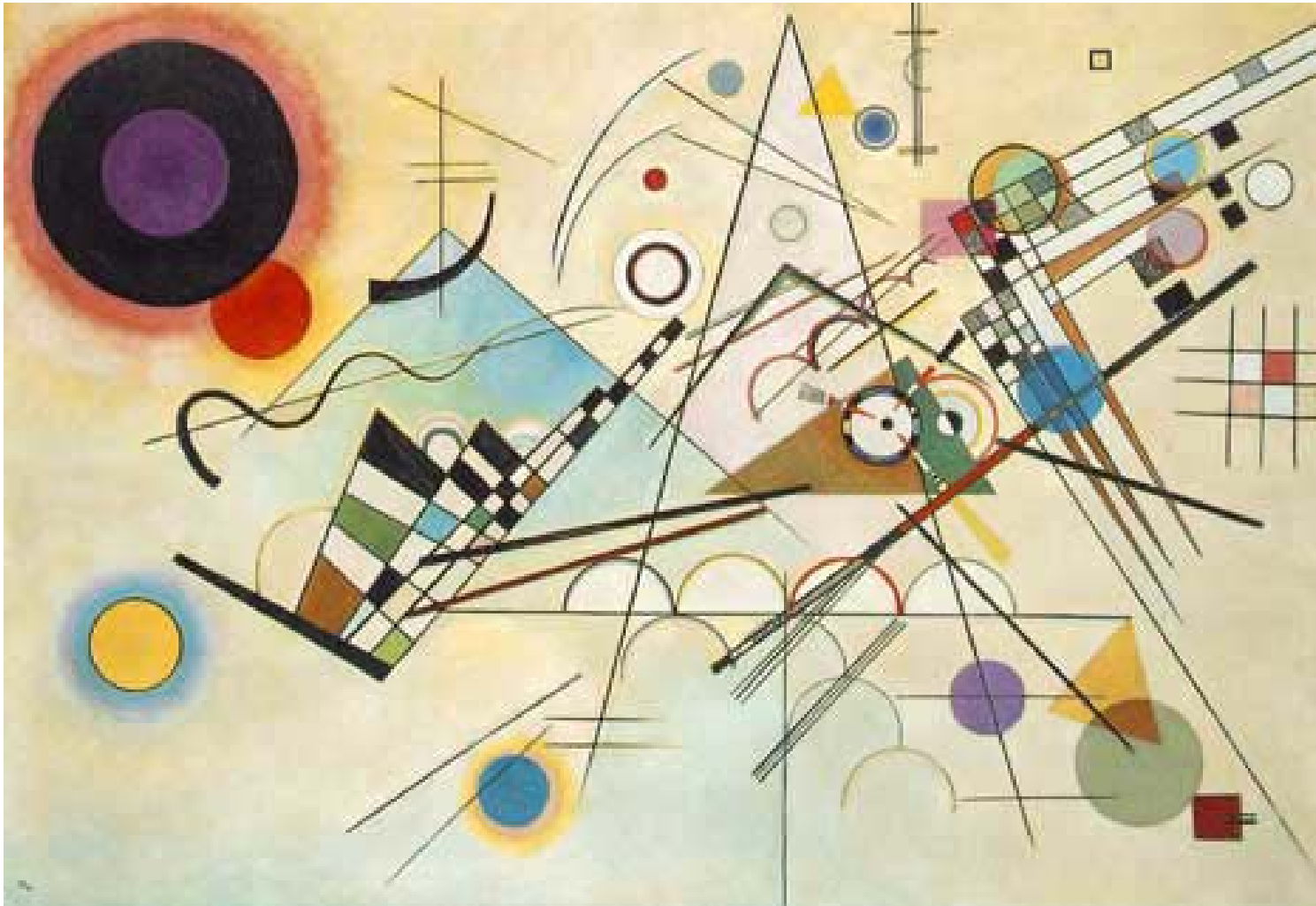
Кај асиметрична рамнотежа нееднакви тежини треба да бидат поставени од двете страни на оската. Визуелната тежина нема да биде подеднакво распоредена околу централната оска и често ќе се најде една доминантна форма на едната страна од оската придружена од неколку помалку доминантни форми од другата страна.

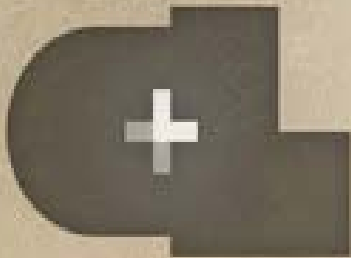
Асиметричната рамнотежа е подинамична од симетричната бидејќи има поголема визуелна разновидност на дизајнерски елементи. Поинтересна е, но и многу потешко се постигнува. Елементите кај асиметричниот дизајн треба да имаат многу покомплексни врски помеѓу нив и целокупниот дизајн треба да применува многу поголем празен простор за да се постигне рамнотежа.

Асиметричниот дизајн предизвикува чувство на модернизам, исполнетост со сила, виталност и движење.









## Ventures

When you see the *Made For Humans* label it signifies an original, hand crafted idea or product — created by Crushers (that's us), sometimes hand in hand with our mighty family of strategic partners.

MANIFESTO

WHO WE ARE

WHAT WE DO

PORTFOLIO

VENTURES

FIELD GUIDE

CONNECT

CODA

Use ← and → to navigate.



Call them our signature brands. Call them love projects. The point is that we like to make things. And when it comes to making things, we look for ways to connect people and light up their lives — to enable the stuff on these screens to be just a bit more human, and to bring the romance back. Because let's not forget, everyone needs a little romance.



### Fifty People One Question

Exploring human connections through people and place.

LEARN MORE



Ernest Hemingway



HOME ABOUT HEMINGWAY PRODUCTS & SERVICES CONTACT



### ERNEST HEMINGWAY

Welcome to the official home of the Ernest Hemingway Collection. For over 100 years the Collection has represented the lifestyle, personality, and enthusiasm for adventure espoused by one of America's most celebrated literary masters.

*"As you get older  
it is harder to have  
fun, but it is not  
of necessity."*

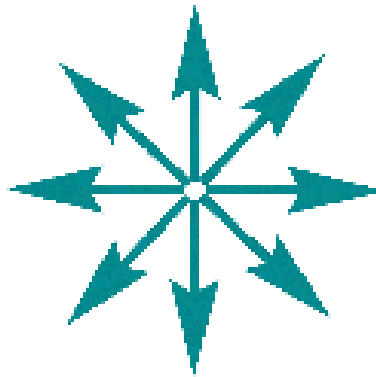
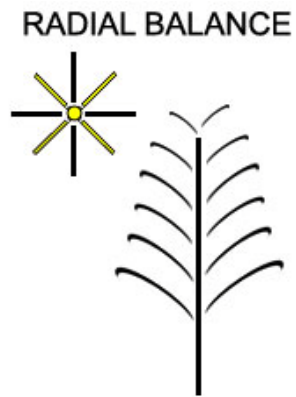
Ernest Hemingway is truly an iconic figure, a man who lived large on the world's stage. Not just his writing, but his lifestyle has become the stuff of legend. A willing ambassador for the Lost Generation, the globe-trotting, prize-winning author was wounded in WWI, courted by Hollywood stars, tracked game through the African bush, fished the Gulf Stream, survived two plane crashes, and even once tracked German U-boats in the Caribbean.

When not watching a bullfight in Spain, or exploring the streets of Paris, Hemingway was writing. He changed the modern literary landscape with his short prose and definitive style, earning both the Pulitzer and Nobel prizes. Loved by critics and adored by fans, his works have since become staples of American literature. As an award-winning author, and outdoorsman, and a true citizen of the world, his spirit lives on today as one of the great personalities of the last century.

## Радијална и мозаична рамнотежа во дизајнот

Во дизајнот на веб страници најчесто се применуваат симетричната и асиметричната рамнотежа. Но, вреди да се спомнат уште два вида: радијална и мозаична рамнотежа.

Радијалната рамнотежа се одвива околу еден центар, како што се шират зраците на сонцето. Кај ваков вид рамнотежа лесно се поставува фокална точка, таа секогаш е во центарот.



Со примена на мозаичната рамнотежа елементите во дизајнот креираат еден вид урамнотежен хаос на страницата, како сликите на Jackson Pollack. Кај мозаичната рамнотежа недостига хиерархија и изгледа како гужва од елементи. Потешко е да се дефинира една фокална точка во целиот тој хаос.



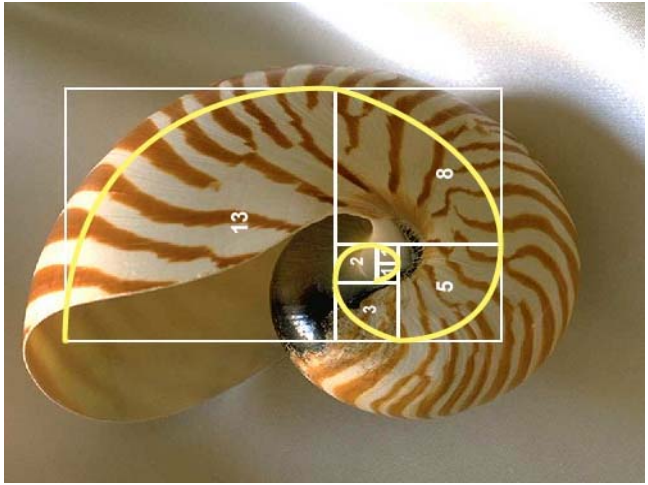
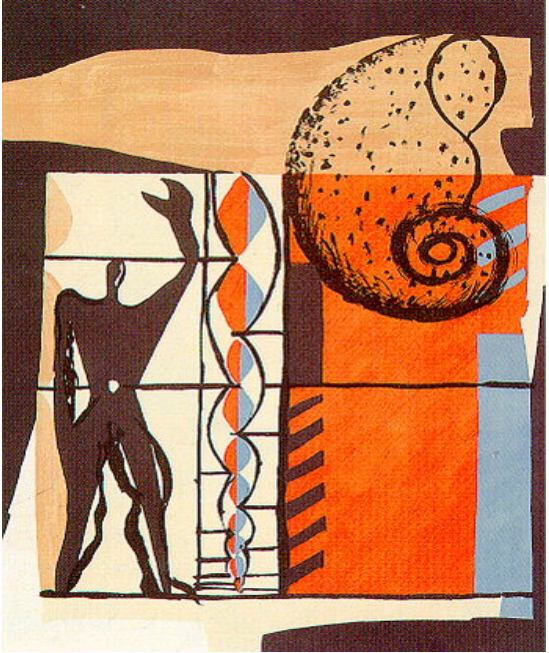
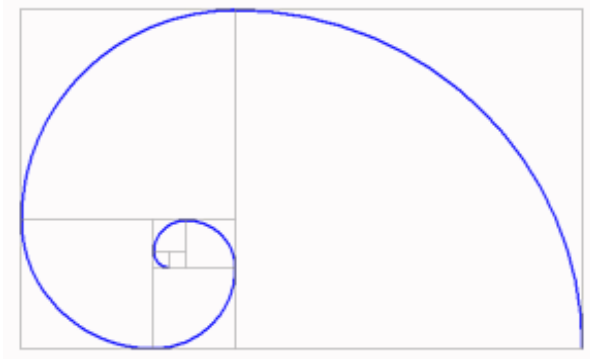
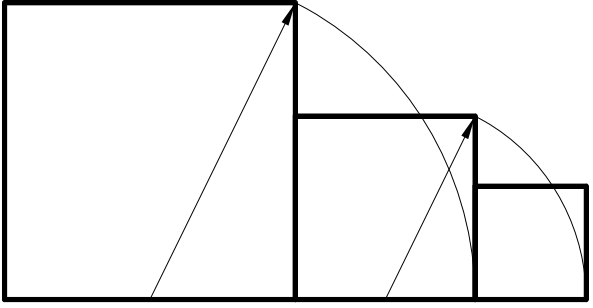
# ПРОПОРЦИЈА

Пропорцијата во уметноста е компаративен хармоничен однос помеѓу два или повеќе елементи во композицијата. Овој однос се креира кога два или повеќе елементи се ставени заедно во едно уметничко дело. Тој е хармоничен кога постои точен или посакуван однос помеѓу елементите. Се однесува на правилно димензионирање и распоредување на елементите или објектите, а при тоа да биде применета добра пропорција, која дава хармонија и рамнотежа меѓу елементите на дизајнот како целина.

Кога во уметничкото дело е применет принципот на пропорција, тој главно се однесува на димензионирањето на елементите. Големината на еден елемент споредена со големината на друг придружен елемент. Споредбата се прави помеѓу:

- висината, ширината и длабочината на еден елемент во споредба со истите на друг елемент
- големината на една област споредена со големината на друга област
- големината на еден елемент споредена со големината на друг елемент
- количество простор помеѓу два или повеќе елементи

Обично пропорцијата не се ни забележува се додека не се забележи нешто што е вон пропорции. Кога споредените големини на два елементи изгледаат како погрешни, се вели дека се непропорционални.



# Како да се постигне добра пропорција?

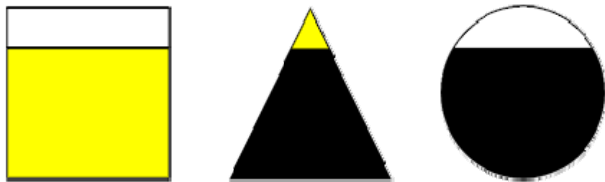
1. Поставувај ги заедно елементите кои се слични по карактер или имаат заеднички особини.
2. Креирај поголеми и помали области во дизајнот, затоа што еднаквите брзо стануваат монотони и досадни. Меѓутоа, разликите во големините не смеат да бидат толку големи така што ќе предизвикаат деловите да изгледаат меѓусебно неповрзани, нехармонични.
3. Организацијата на просторот треба да биде на таков начин кој окоето нема да го перцепира како стандарден математички однос. Треба да избегнувате поделби на просторот на половини, четвртини, третини. Неправилни поделби креираат подинамичен дизајн.
4. Креирај хармонија во уметничкото дело. Таа е усогласување на формите што предизвикува сличности на сите делови. Формата на еден дел треба да одговара на формата на придружниот дел. Формите треба правилно да си одговараат и според нивната поставеност во просторот.



## Bad Proportion



*Equal division creates monotony.*



*Division too unequal creates a lack of harmony.*

## Good Proportion




Choose a colour:



▶ GOING UP

## SEARCH ALL POSTS



## FEATURED POSTS

- + Asteroids Highest Score Compet...

## RECENT POSTS

- + Dot Robot YouTube
- + Line Rider Expert
- + More Free Desktop art from
- + Dot Police Chase

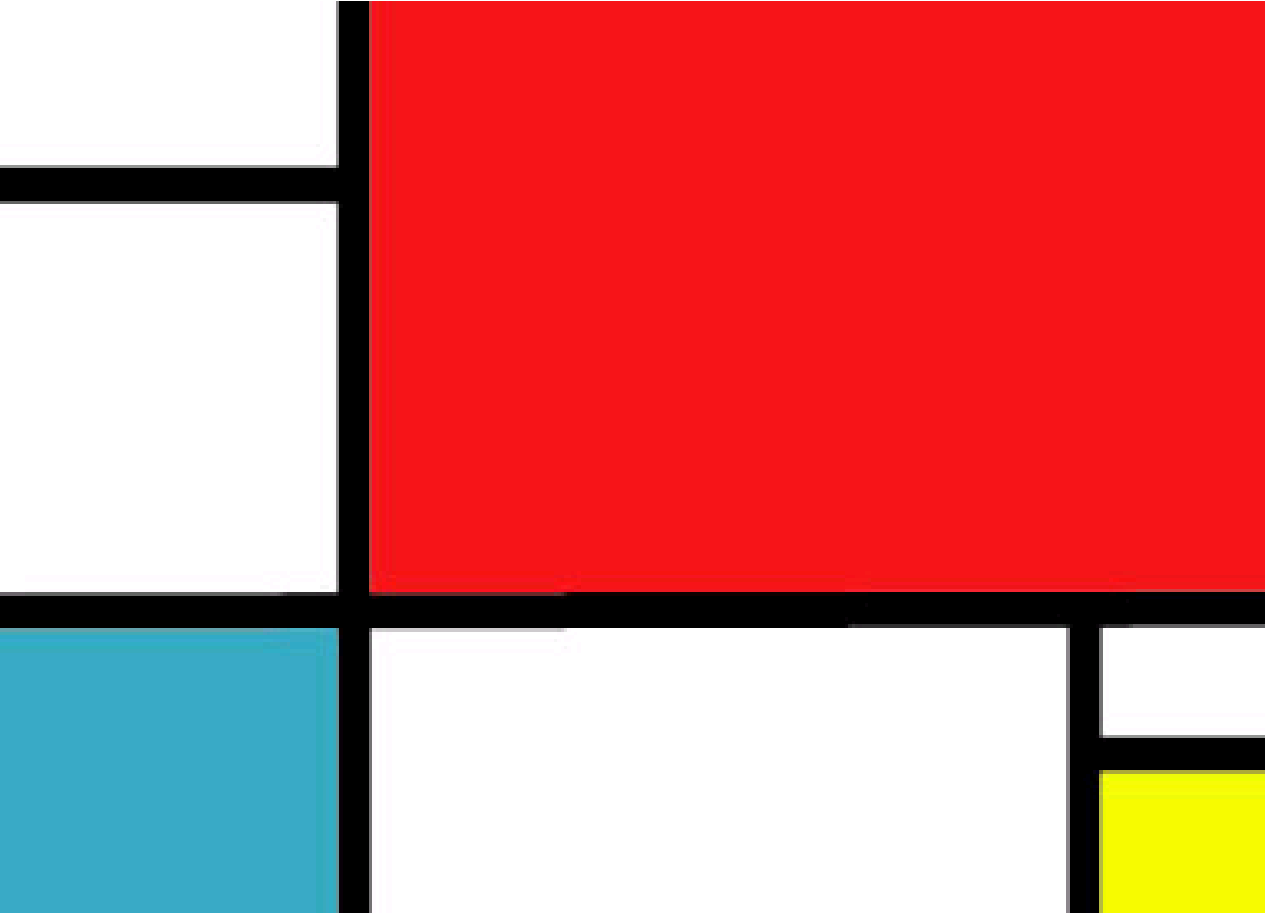
## Теорија на мрежа: примена во композиција

Примената на мрежа се подразбира во инженерството и архитектурата. Но, мрежата има голема примена и во графичкиот дизајн. Да се применува мрежа не значи да се креираат само правоаголни ликови, туку да се води сметка за пропорциите. Токму затоа се нарекува теорија. Многумина историчари на уметноста го сметаат Пит Мондријан за татко на графичкиот дизајн заради неговата софистицирана примена на мрежа.

Композициите каде се применуваат линии кои се поставени со примена на златниот пресек се смета дека се естетски поквалитетни. Уметниците во ренесансата го применувале во нивните слики, скулптури, во архитектурата. Денешните дизајнери често го користат при креирање на изгледот на веб страниците, постерите, брошурите. Примената на златниот пресек овозможува логички насоки за продуцирање на допадливи слики.

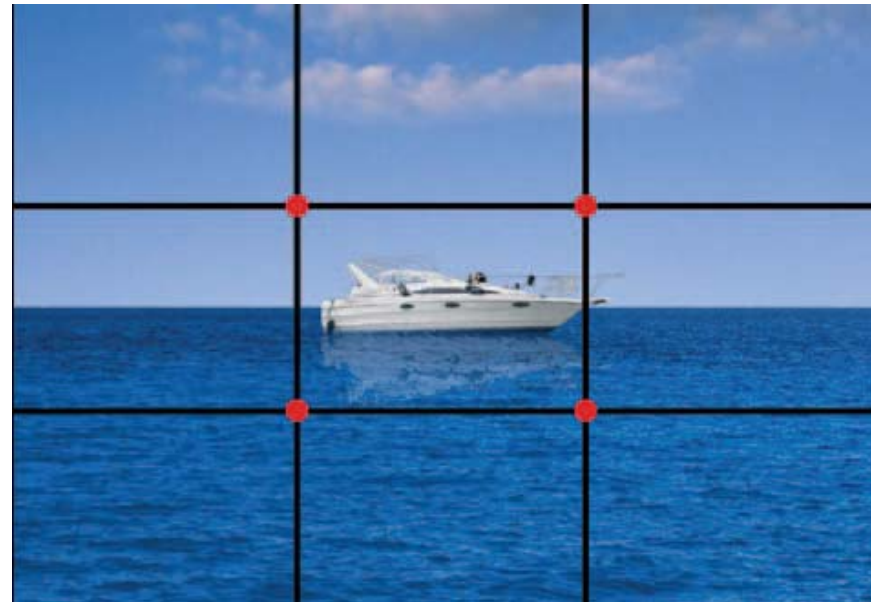


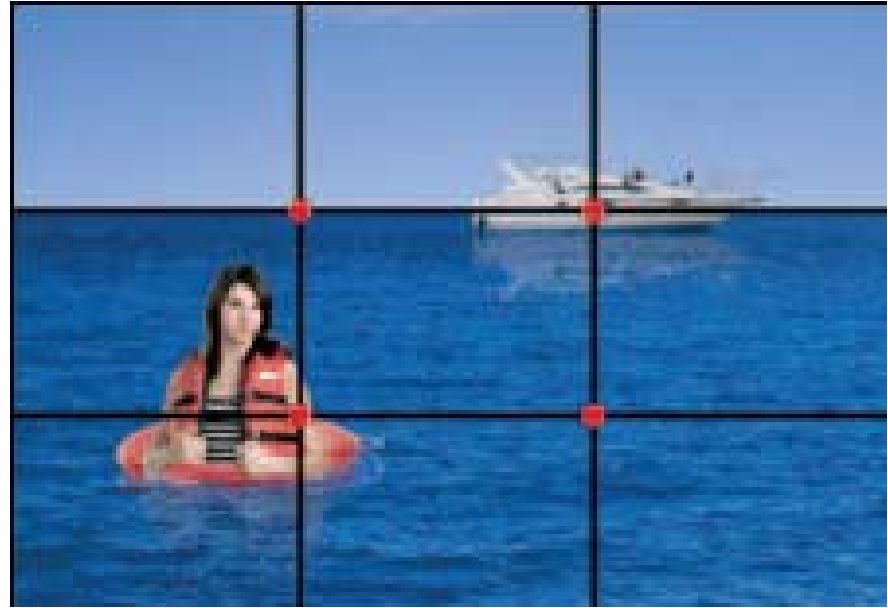
$$100\text{cm} : 1,62 = 61,73\text{cm}$$



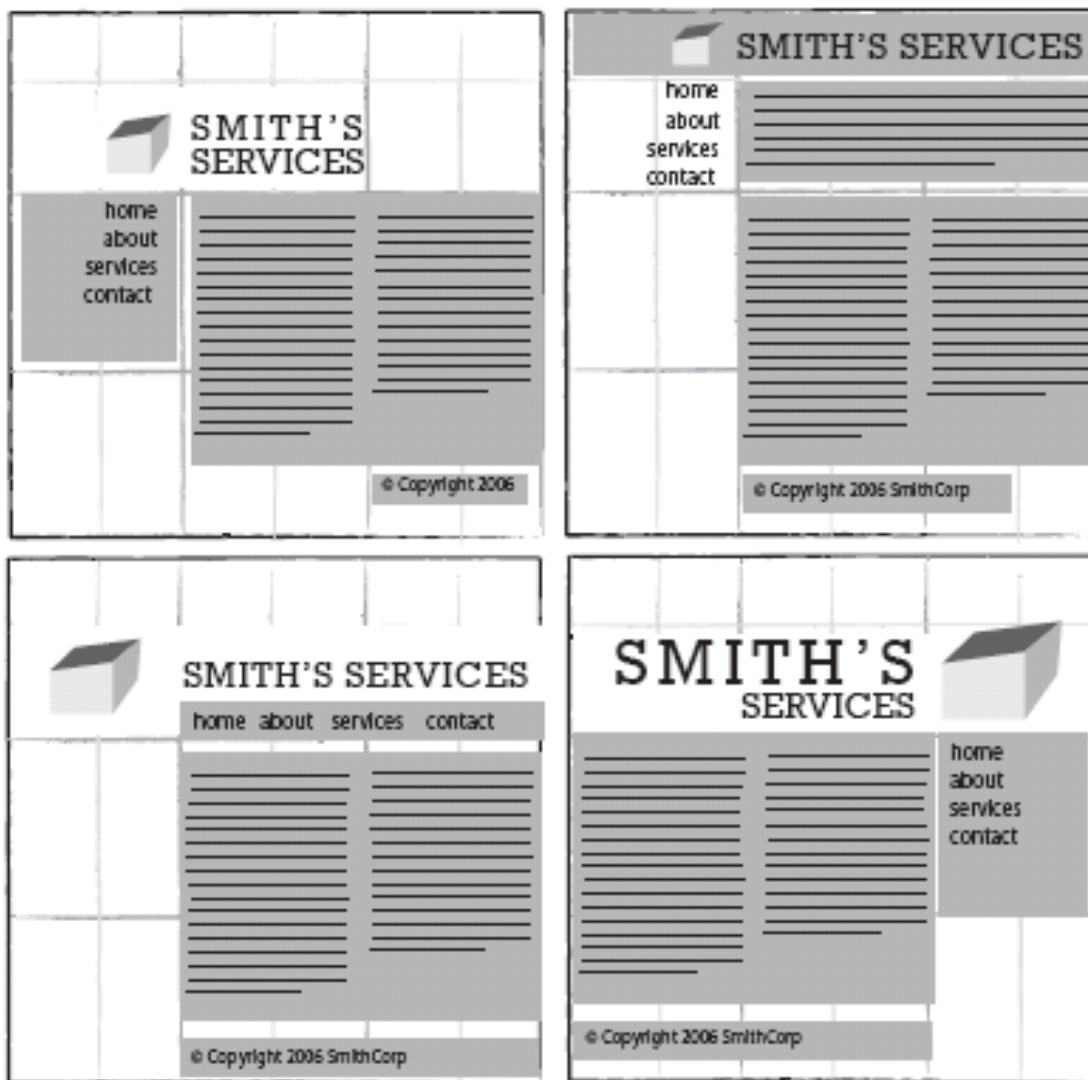
## Правило на третини

Поедноставена верзија на златниот пресек е правилото на третини. Линија поделена според златен пресек е поделена во две отсечки, една од нив е отприлика двојно поголема од другата. Тоа се применува во креирање на мрежа од третини како подлога за распоредување на елементите на композицијата.





# Примена на правилото на третини во дизајнот на веб страници



# ЕДНОСТАВНОСТ

Едноставноста во уметноста, позната под името визуелна економија, визуелно штедење или минималистички дизајн, ги отфрла сите несуштински или неважни елементи и детали кои не придонесуваат на суштината на целата композиција, со цел да го нагласат тоа што е важно. Целта е вистинско разбирање на дизајнерскиот проблем и фокусирање на суштината. Убавината и вештината во добриот дизајн се фокусира на она што е изоставено, наместо да се прави обид да се вклучи се и сешто. Тајната на добра композиција е чувството да се знае кога да се престане со работата, да се погледне од подалеку и да се каже: „тоа е вистинското“.





## Едноставноста е клуч за добар дизајн

Добар дизајн значи што помалку дизајн. Тоа значи да се постават само суштинските елементи неопходни за постигнување на посакуваниот ефект. Воздржувањето и едноставноста се клуч за креирање на добар дизајн.

Нема правила како да се применува визуелното штедење. Ако еден елемент е вклучен во една композиција и работи како дел од целината, не треба да се исклучува. Ако е надвор од контекст, треба да се преиспита или пренамени. Никогаш не употребувај било што само затоа што ти сакаш така, секогаш испитај и одлучи за придонесот на тоа нешто во постигнување на целокупниот дизајнерски ефект.

Принципот на едноставност сугерира дека добрата композиција е наједноставното решение на дизајнерскиот проблем.





—  
everyday  
needs®  
—

NEW  
Shop  
Sale  
About  
Cart

Search

—  
Log in  
Payment  
Shipping Information  
Terms and Conditions  
© 2013 EverydayNeeds



[COLLECTION](#)

[ABOUT](#)

[VISIT](#)

[INQUIRIES](#)

[BLOG](#)

You may also be interested in visiting Troscan Design + Furnishings, the studio home to the design work of Deirdre Jordan.

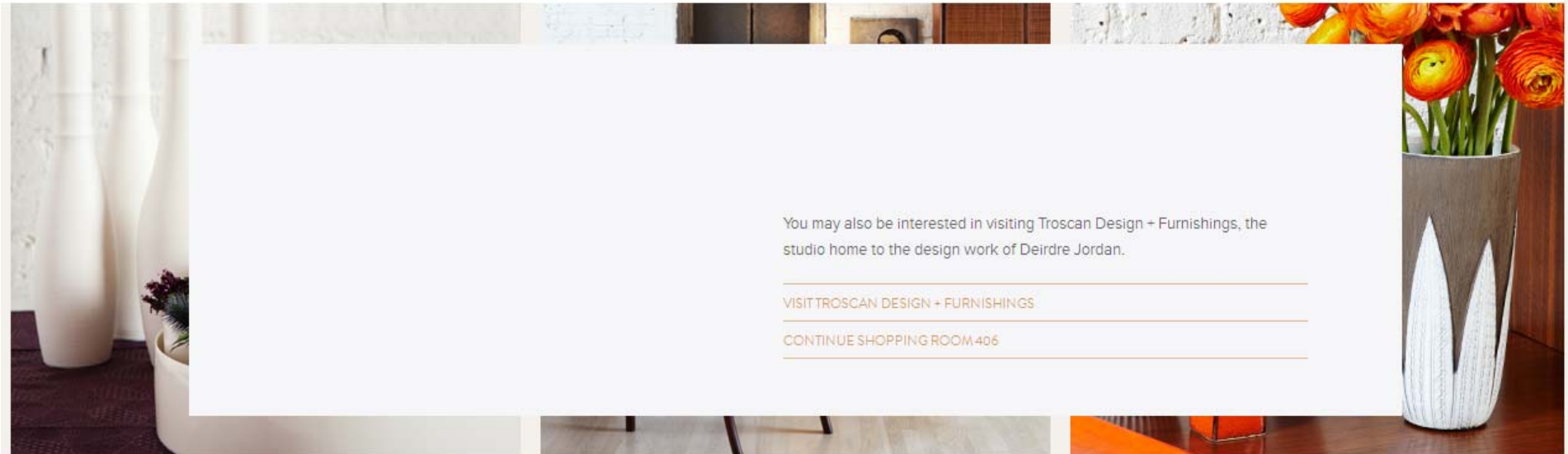
---

[VISIT TROSCAN DESIGN + FURNISHINGS](#)

---

[CONTINUE SHOPPING ROOM 406](#)

---



# КОНТРАСТ

Контрастот во уметноста и дизајнот се случува кога два блиски елементи се различни. Колку е поголема разликата меѓу нив, толку се тие поконтрастни. Контрастот ја подигнува разновидноста во целокупниот дизајн и креира единство. Тој го води окото на набљудувачот низ сликата, уметничкото дело.

Контрастот во уметноста го зголемува визулениот интерес. На повеќето дизајнери им е потребна одредена количина на контраст. Премногу сличност на компонентите во дизајнот предизвикува монотонија. Премалку контраст предизвикува неинтересен и досаден дизајн. Од друга страна, премногу контраст може да делува збунувачки. Само вистинската количина на контраст му овозможува на набљудувачот учество во споредување на компонентите на делото. На пример: споредба на светли и темни области, дебели и тенки линии, лесни наспроти течки форми, исполнети и празни површини итн.

Клуч во работата со контраст е да се предизвика очигледност на разликите. Најчесто применувани контрасти се помеѓу: големини, тонови, боја, форма, текстура, разместување, насока, движење.





Wassily Kandinsky



# Gareth.

**web. print. creative thought.**

home. projects. about. blog.

Hello, my name is Gareth Dickey and this is my online portfolio.





## Discover

- [Windows](#)
- [Office](#)
- [Windows Phone](#)
- [Xbox](#)
- [Skype](#)

## For home

For work



Xbox 360 as low as \$99 with 2 yr Xbox LIVE Gold membership at \$14.99/mo.



Meet the new phone reinvented around you. Take Windows Phone for a test drive.



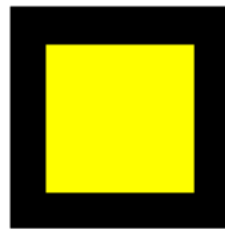
Limited-time offer: Buy Office now, get the next version free.\*

# ХАРМОНИЈА

Додека принципот на единство обезбедува чувство на ред, хармонијата обезбедува дека сите елементи меѓусебно добро си одговараат. Но, претераната примена на ова правило може да води кон монотонија и треба да се избегнува.

## Harmony

*The shape of one part should "fit" the shape of its adjoining elements.*



*Good Harmony*

*Lack of Harmony*



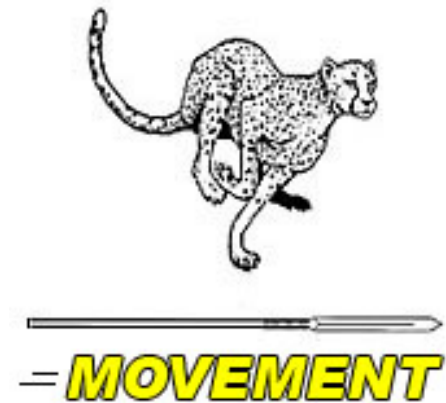




# ДВИЖЕЊЕ

Движење претставува патеката која ја следат очите додека се набљудува уметничко дело. Целата на движењето е креирање единство во уметничкото дело преку движењето на очите. Ова се постигнува со примена на повторување, ритам и акција. Движењето го поврзува делото во една целина.

Со организирање, аранжирање на елементите на композицијата на одреден начин, уметникот ги контролира и ги принудува движењата на очите на набљудувачот низ композицијата (на пример долж линија со одреден изглед, од поголеми кон поситни објекти, од потемни кон посветли објекти, од необични кон обични форми итн.). Градацијата на големините и повторувачките елементи ги водат очите, исто така.



## Движење преку повторување и ритам

Примената на повторување за креирање движење се случува кога елементите кои имаат нешто заедничко се повторуваат правилно или неправилно, креирајќи визуелен ритам. Повторувањето не значи секогаш потполно копирање, туку примена на сличност. Всушност, лесните варијации на обичното повторување му даваат допадливост, предизвикуваат интерес. Повторувањето има тенденција да ги поврзе нештата без разлика дали тие се допираат или не. Повторувањето е лесен начин за постигнување единство.

Ритамот е резултат на повторувањето кое го води окото од една област до друга преку директен, течен или потскокнувачки ефект. Може да се постигне со континуирано повторување или со периодично повторување, но исто така и со правилно менување на една или повеќе форми или линии. Една форма може нежно да се менува при секое повторување или да биде повторувана со периодична промена на големината, бојата, текстурата, тонот. Линија може да се менува во должината, дебелината, насоката. Бојата може да се повторува во различни делови од композицијата со цел да ги обедини различните области од композицијата.

%%%%%%%%  
*Repetition*

/" /" /" /" /" /  
*Repetition with variety.*

\\  
*Variety through alternation and contrast.*

' /" // ' /" // ' /"  
*Rhythm is created through repetition.*

# Ритам

**Правилното и рамномерно повторување на еден или повеќе елементи во одреден простор се нарекува ритам.**

Повторувањето може да се движи во низа, круг или на цела површина. Ритамот може да се постигне со повторување на одреден, константен или променлив ликовен елемент (линија, големина, текстура, форма, волумен, боја, тон) со одредено променливо или исто растојание.

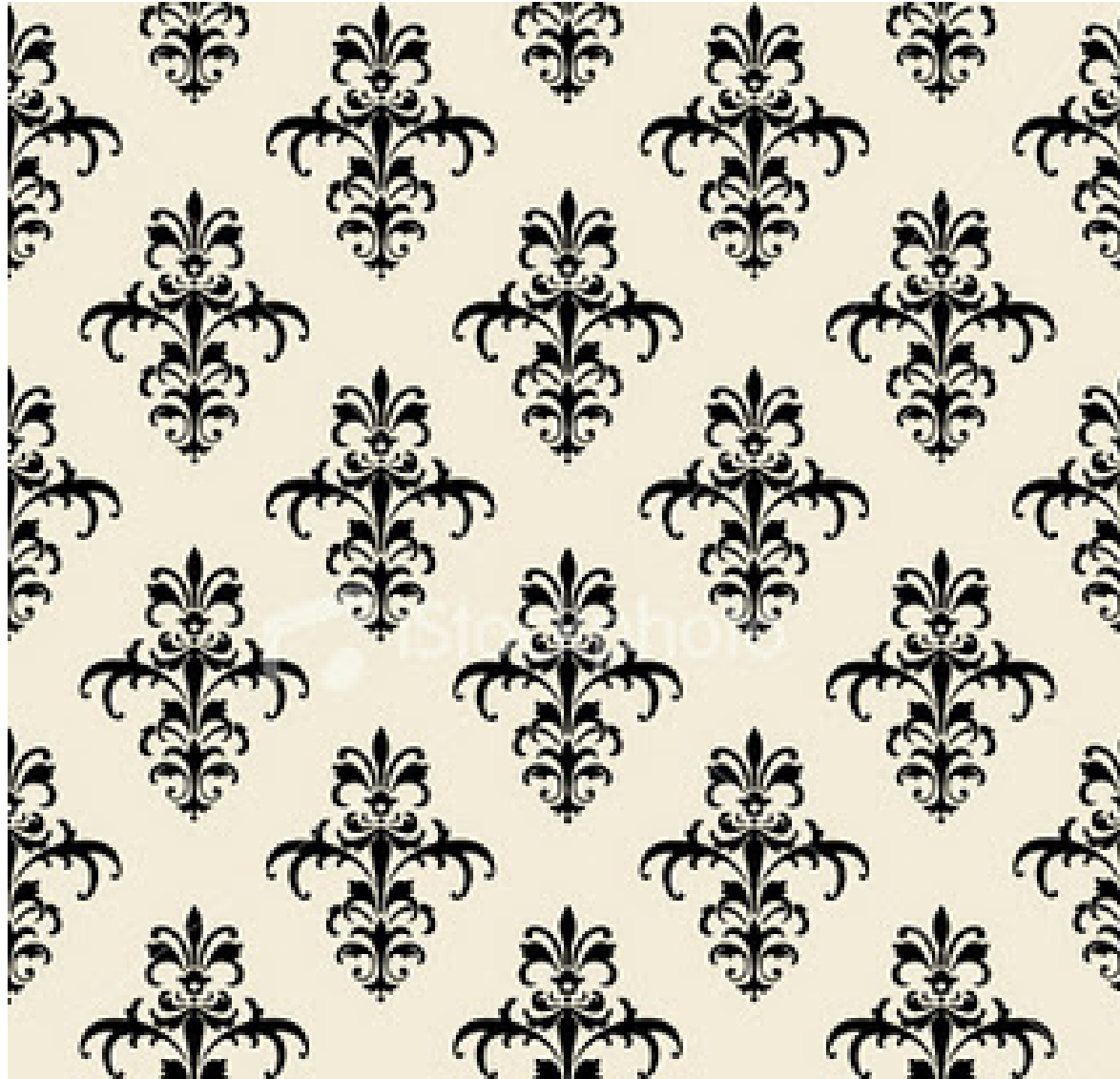
**Регуларен ритам** е оној кој се добива со наједноставно повторување на еден елемент кој воопшто не се менува при повторувањето. При тоа, растојанието, големината, формата и бојата остануваат исти. Овој ритам е едноличен, монотон и неинтересен.

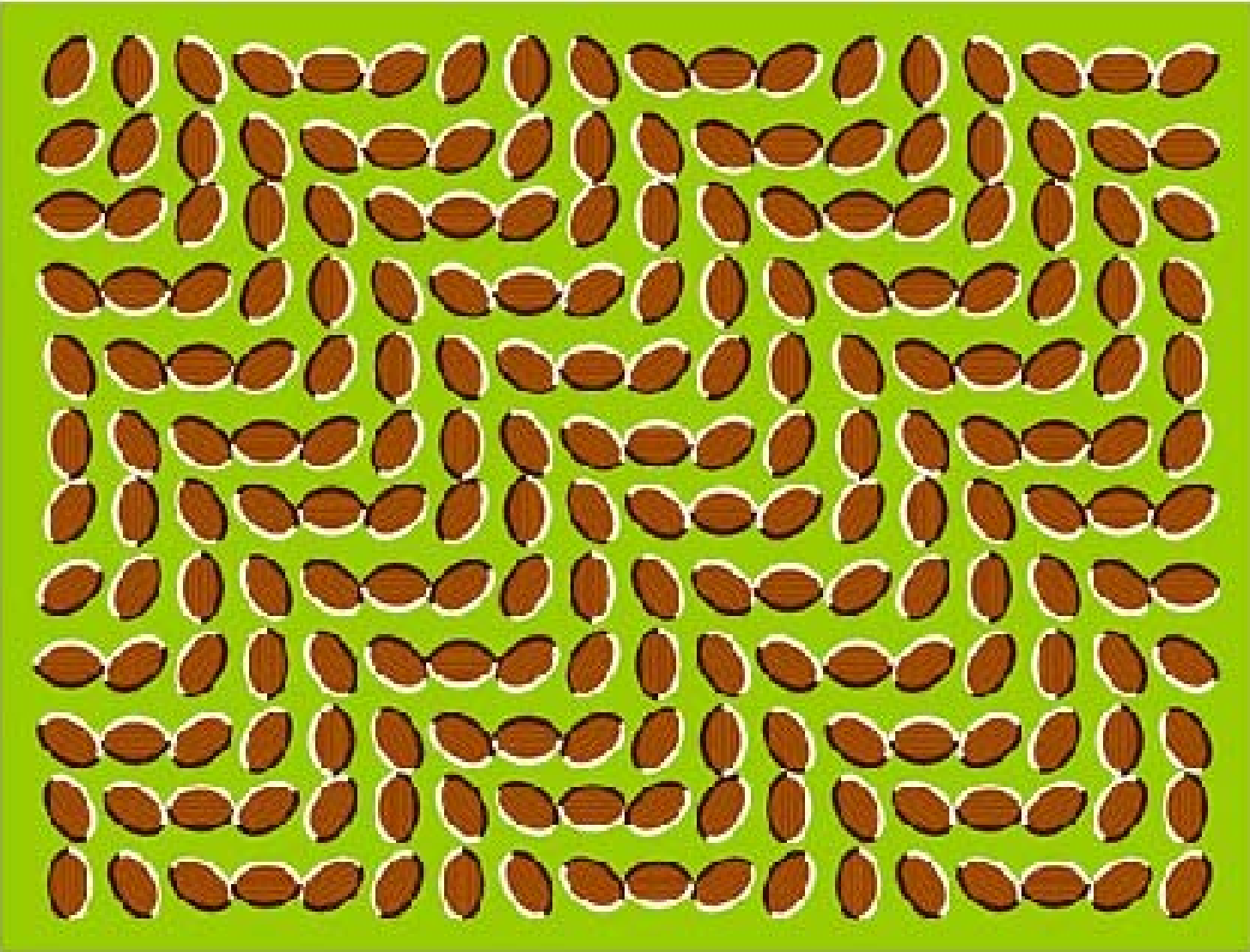
**Алтернативен ритам** е оној кој се добива со повторување на две или повеќе видови вредности, еден или повеќе видови ликовни елементи, но растојанието останува исто. На пример: тенка и дебела линија, крива и права линија, топла и студена боја, различна големина, различна текстура, полн и празен волумен, испупчен и вдлабнат итн.





1st-art-gallery.com










Resolution: 1280x1024 px  
Free Photoshop PSD file download  
[www.psdgraphics.com](http://www.psdgraphics.com)



# FALL For Tennessee

ABOUT

## EXPLORE FALL

- 00. FALL HOME
- 01. FALL COLOR 
- 02. FALL EVENTS
- 03. FALL CONTEST
- 04. OUTDOOR FUN 
- 05. MYSTERIOUS TN 
- 06. FOOTBALL TIME
- 07. MULTIMEDIA 



BUILT BY



HOME

WORK

ABOUT

FEED

JOBS

CONTACT

# A higher plain





## Движење преку акција

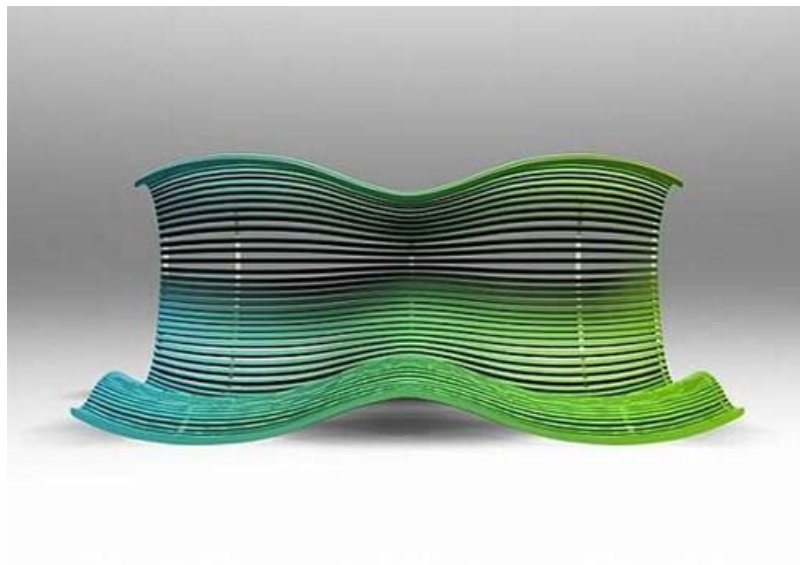
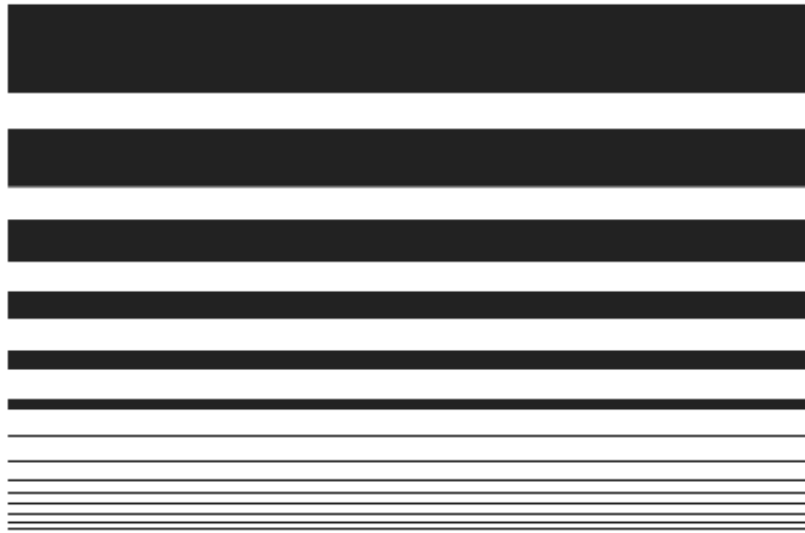
Движењето може да биде постигнато и преку акција. Во двозимензионална творба, мора да биде применета акција. Таа ќе креира живост и активност внатре во композицијата. Ова најдобро се илустрира преку насоката на очите долж невидлива патека креирана со стрелка, прст показалец. Акцијата може да биде индицирана и како смрзната поза на објект во движење, како топка во воздух, тркач на сред трчање, пливач кој почнал да нурнува во вода.



# ГРАДАЦИЈА

Градацијата во дизајнот може да се дефинира како процес на постепено преминување на дизајнерските елементи од една во друга положба.

Примери: тонот постепено преминува од посветол кон потемен или обратно; бојата постепено преминува од една во друга; линијата постепено преминува од права кон закривена, се до изразено крива; насоката може постепено да се менува од хоризонтална кон коса или вертикална или обратно; формата може постепено да се менува од квадратна кон кружна, од мала во голема итн.





FOLLOW US @MIXONLINE SUBSCRIBE

WRITINGS | LABS | ABOUT | EVENTS

### FEATURES



## The 7 1/2 Steps to Successful Infographics

by Sarah Slobin on Mar 25, 2010 in Process

You know when you've been doing something for a long time and it gets ingrained? For me, that's infographics. I've created a lot of chartage over the last 20 years. [Read More...](#)



VIEWING 1 2 3 4 5

**WE ARE A  
COMMUNITY** *for*  
**Designers, Developers,  
& Web Builders**

### ARTICLES & OPINIONS

Insights from our team and other industry pros.

### MIX LABS

Our free, open source, ready-to-download prototypes and tools.

### EVENTS & SPEAKING

We host, speak at, and attend lots of events.

### MIX OPINIONS



#### Design for Action

by Tim Aidin on Apr 19, 2010 in Design



#### The Blinding Light of Experts

by Nahant Kothary on Apr 12, 2010 in Web Culture

### ARTICLES BY EXPERTS



#### Geolocation: Finding Your Happy (or Brutal) Place

by Joshua Allen on Mar 29, 2010 in Web Culture



#### The 7 1/2 Steps to Successful Infographics

by Sarah Slobin on

### OUR LABS

Mix Labs are downloadable, open source, and ready to use tools and prototypes. Completely free and community contributed.

[See What's Cooking...](#)

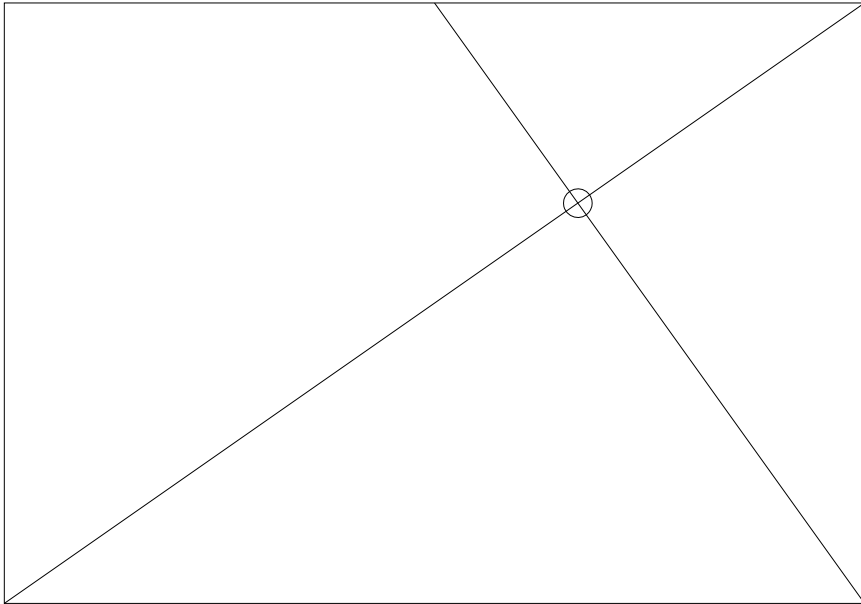


# ТОЧКА НА ИНТЕРЕС

Секоја слика ја гледаме онака како што сме навикнати да читаме и пишуваме, од лево кон десно. На таков начин, главно, се движи по сликата и нашиот поглед. Почнува на левата горна третина, а излегува во долниот десен агол. Нормално и природно ни се чини дека акцијата на сликата почнува од левата и оди према десната страна. Ако води обратно, ни се чини како да не постојат акција и динамика. Ова може да се проучи со примена на огледално пресликување на една фотографија и споредба на двете.

Точката на интерес која е најважна за мотивот, мора да најде свое место на површината на сликата. Ако сакаме од сликата да се почувствува движење и живост, внимателно ќе го избереме местото на кое ќе ја сместиме точката на интерес на површината на сликата. Тенденција на движење има секој облик штом не се наоѓа во средиштето на сликата.

Ако точката на интерес ја ставиме во средината на сликата, таа ќе делува вкочането, симетрично, без промени и движење. Сместувањето на главната точка на површината на сликата треба да биде такво да главната точка делува мирно, но и привлечно, да може на неа да се задржи погледот и воедно да служи како главна оска околу која се движи се друго и на која е се подредено. Ако е добро сместена, таа на сликата ќе и даде постојаност и цврстина.



Позиција на точката на интерес

Spotify

Let Spotify bring you the right music for every mood, and more.  
The perfect songs for your workout, your night in, your journey to work.

Features

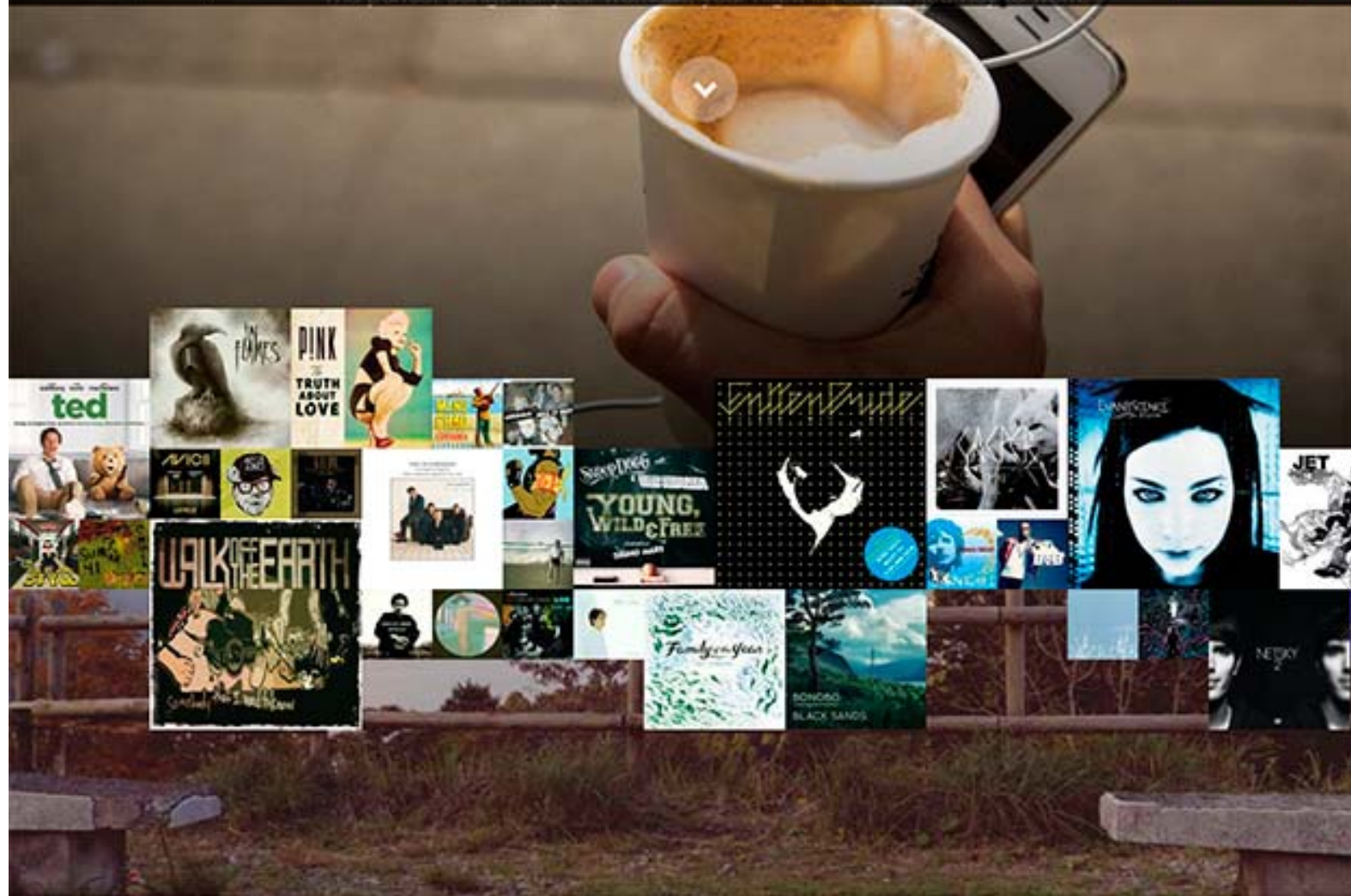
Premium

Help



Log In

Get Spotify



# ВРЕДНОСТ НА ПОВРШИНАТА

Секое место на површината на сликата има своја вредност и значење.

Ако ја поделиме сликата на четири еднакви дела, полето А има најголема вредност, полето В помала, полето С уште помала и полето D најмала вредност.

Сместувањето на точката на интерес во одредено поле се применува кога има потреба од нагласување на поединечни вредности. Елементот со најголема важност ќе го поставиме во полето А, оној со помала вредност во полето В, итн.

B	A
D	C



## ВЛЕГУВАЊЕ НА СЦЕНАТА И ИЗЛЕГУВАЊЕ ОД НЕА

Личностите или објектите имаат поголема психолошка моќ кога влегуваат на сцената отколку кога излегуваат од неа. На гледачите им е поинтересно кога личностите влегуваат на сцената, отколку кога ја напуштаат.



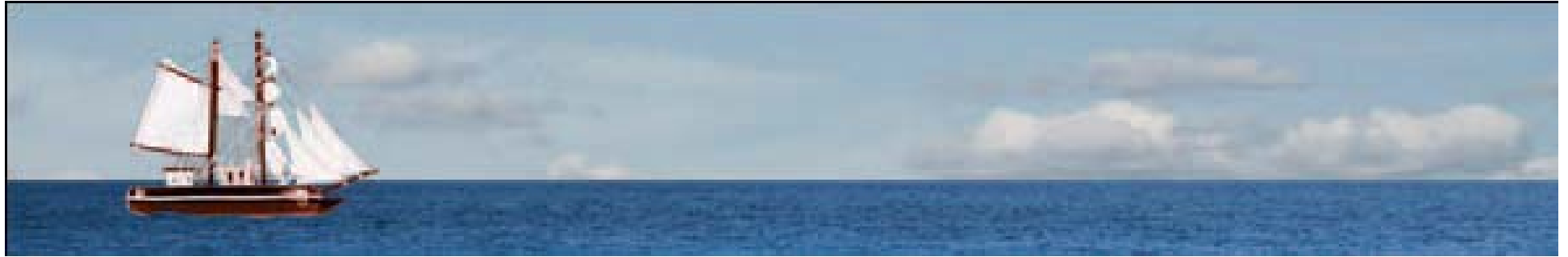


Но, постојат исклучоци од правилото.

На сликата подолу точка на интерес е графитот со филозофско прашање.

Жената во црвено е овде за да му даде човечко значење на ова прашање и затоа излегува од сцената.





# УНИВЕРЗАЛНИ ПРИНЦИПИ ВО ДИЗАЈНОТ

- Вовед
- Разработени принципи во дизајнот
- Применливост на принципите во конкретен пример

# УНИВЕРЗАЛНИ ПРИНЦИПИ ВО ДИЗАЈНОТ



- Прашања на кои може да добиеме одговор преку принципите во дизајнот:
  - Како може ние да влијаеме на начинот на кој дизајнот се прима? (**How can I influence the way a design is perceived?**)
  - Како може ние да им помогнеме на луѓето да научат од дизајнот? (**How can I help people learn from a design?**)
  - Како може ние да ја зголемиме употребната вредност на дизајнот? (**How can I enhance the usability of a design?**)
  - Како може ние да ја зголемиме допадливоста на дизајнот? (**How can I increase the appeal of a design?**)
  - Како може да направиме подобри одлуки во дизајнот? (**How can I make better design decisions?**)

# ПРАВИЛО 80/20

- Парето принцип – голем број ефекти се предизвикани од мал број на променливи.
- 80/20 треба да се користи при редизајн, фокусирајќи се на 20% кои влијаат на производот, а останатите 80% треба да се минимизираат.
- Корисно за минимизирање на времето, а максимизирање на добивките.



# ДОЗВОЛИВОСТ

- Својство на еден предмет со своите физичките карактеристики да ја нагласува својата функција.
- Наведување на корисникот да го користи производот само на исправниот начин.
- Примена: секојдневни производи.



# ИСПЛАТЛИВОСТ

- Еден производ ќе биде купен само доколку неговите предности се еднакви или поголеми од неговата цена.
- Детерминирање на трошоците (cost) и добивките (benefit) во целиот процес на дизајнирање.
- Треба да се употреби во сите аспекти на дизајнот.
- Треба да се применува при дизајнот на секакви производи.







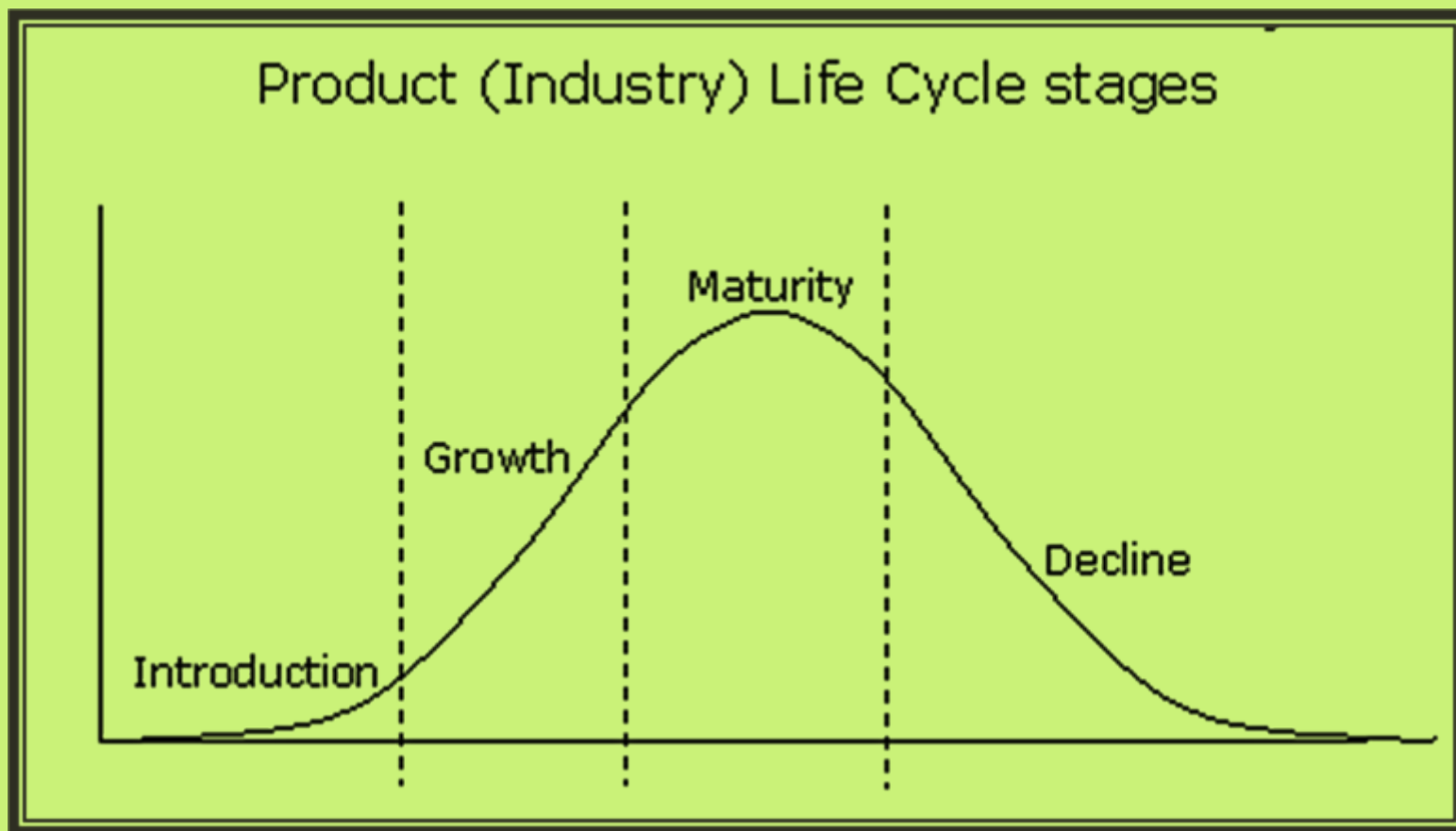
# ОПТОВАРУВАЊЕ ПРИ ИЗВРШУВАЊЕ

- Колку е поголем вложениот напор за извршување на некоја задача толку е помала веројатноста дека таа задача ќе се заврши успешно.
- Видови на оптоварување за извршување на некоја активност:
  - **Когнитивно оптоварување** – количеството на ментална активност (перцепција, памтење, решавање на проблеми) потребно за извршување на задачата.
  - **Кинематичко оптоварување** – количеството на физичка активност (бр. на чекори, движења или сила) потребна за извршување на задачата.
- Примена: на сите видови работни места, софтвери, ...

# ЖИВОТЕН ЦИКЛУС

- Секој производ минува низ 4 фази на постоење:
  - Воведување,
  - Растење,
  - Созревање,
  - Отфралање.
- Треба да се земе во предвид при дизајнирање на производ кои треба да се користат подолг временски период.
- Примена: кај сите производи.

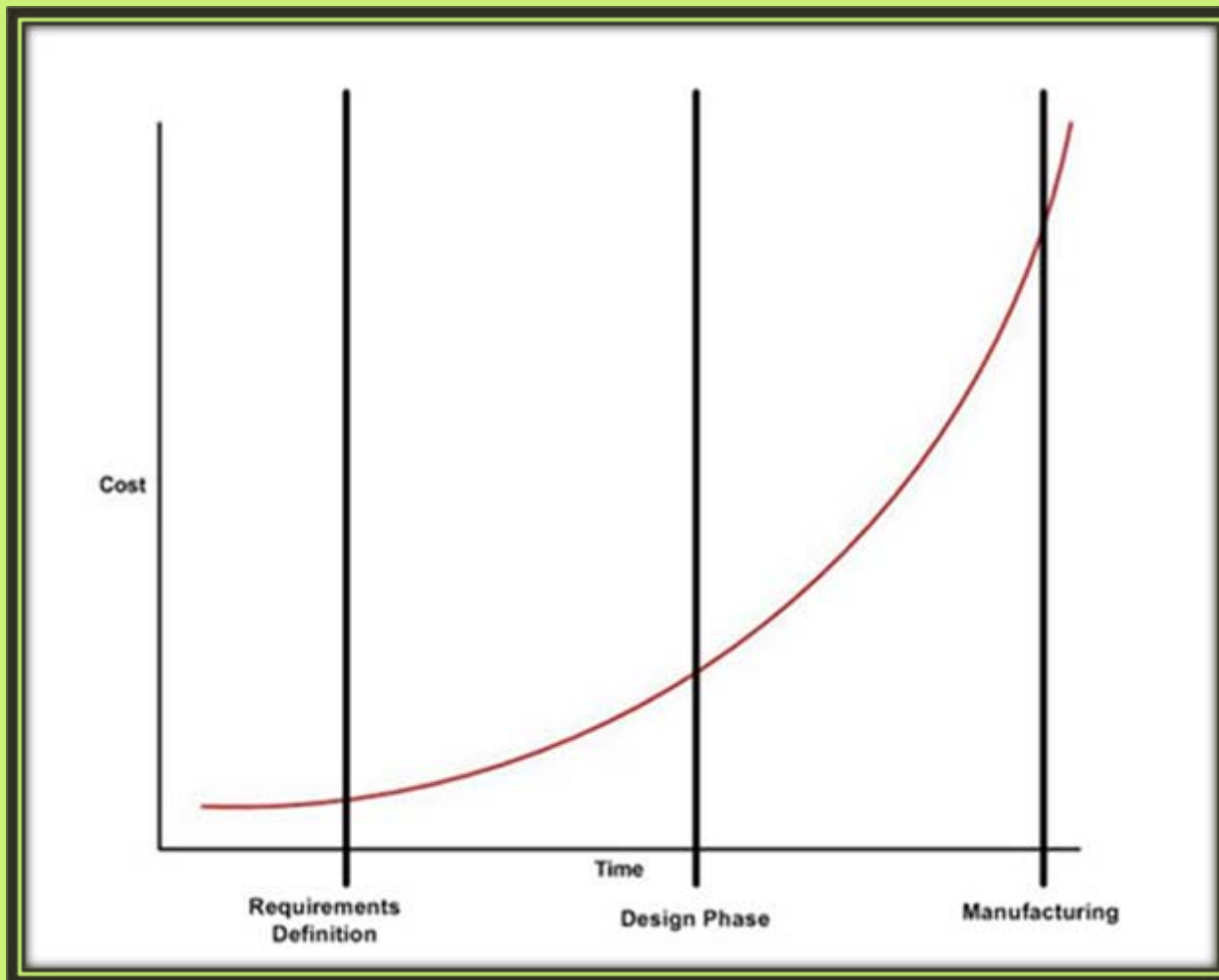
# ЖИВОТЕН ЦИКЛУС



# РАЗВОЕН ЦИКЛУС

- Успешните производи обично следат три фази на креирање: барања, дизајн, развој и тестирање.
- Барања
  - Барања на таргетната група на потрошувачи.
- Дизајн
  - Барања на дизајнот/спецификации потребни за успешност на производот.
- Развој
  - Фаза во која спецификациите и барањата се трансформираат во производ.
- Тестирање
  - Проверка на степенот до кој се задоволени сите потребни барања и спецификации.

# РАЗВОЕН ЦИКЛУС



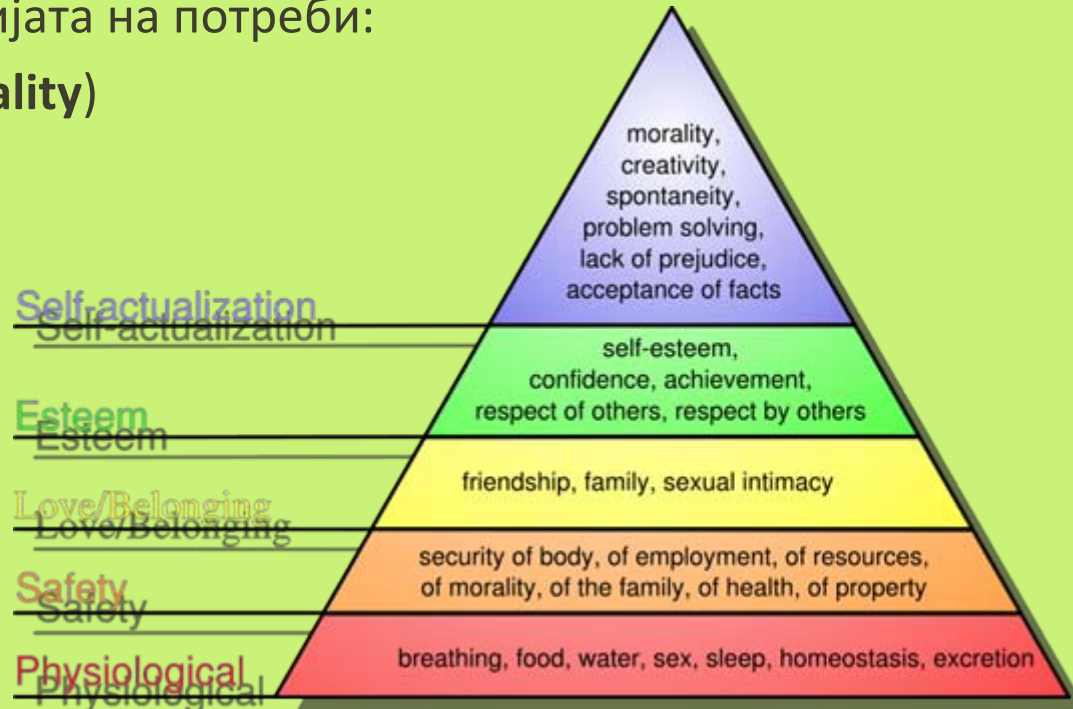
# СТЕПЕН НА СИГУРНОСТ

- Употреба на повеќе од потребното количество елементи со цел да се избегне уништување на системот.
- Степенот на сигурност се зголемува со додавање на материјал или елементи, но во исто време се зголемува и тежината на производот и цената.
- Треба да се дефинира оптимален степен на сигурност.
- Примена: градежништво, архитектура, машинство,...

# ХИЕРАРХИЈА НА ПОТРЕБИ

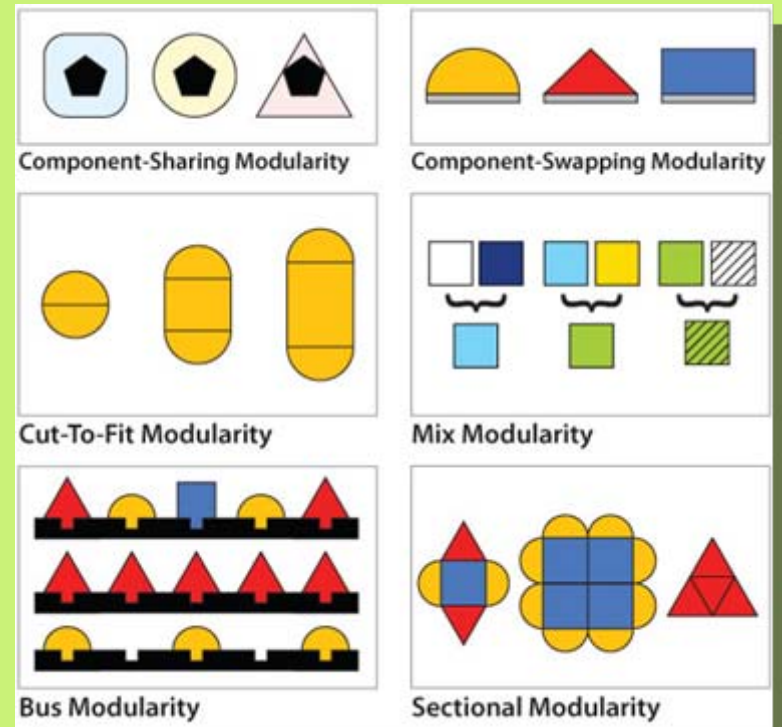
- Со цел еден дизајн да биде успешен, треба да ги задоволи основните потреби на потрошувачите, а потоа да се стреми кон задоволување на повисоките потреби.
- Базирано на Маслово хиерархија на потреби.
- Пет главни нивоа во хиерархијата на потреби:
  - Функционалност (**Functionality**)
  - Одговорност (**Reliability**)
  - Употребливост (**Usability**)
  - Умешност (**Proficiency**)
  - Креативност (**Creativity**)

Маслова хиерархија на потреби



# МОДУЛАРНОСТ

- Метод на менаџирање на комплексноста на системот што вклучува делење на поголемите системи на повеќе помали системи.
- Групирање на слични функции, а со тоа и упростување на целиот систем.
- Сложен процес кој бара доста време и доста добро познавање на проблематиката од страна на дизајнерот.
- Примери: компјутери, софтвери, мебел, леѓо коцки, ...





# МОДУЛАРНОСТ

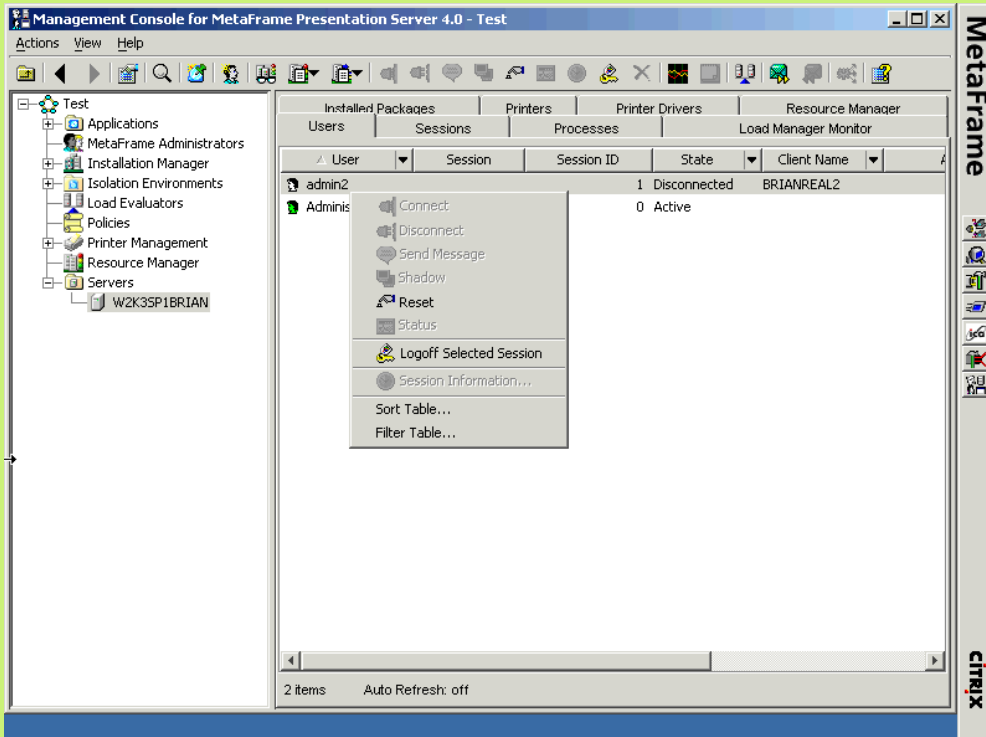


# ОГРАНИЧУВАЊА

**Како да се подобри употребливоста на дизајнот?**

Метод на ограничување на постапките/делата/акциите кои можат да бидат изведени во границите на еден систем.

# ОГРАНИЧУВАЊА



- Опциите кои не се достапни во одреден период ефективно го ограничуваат бројот на опции кои можат да се избераат.

Прикладната употреба на ограничувања ги прави дизајните полесни за користење и значително ја намалува можноста за грешка за време на интеракцијата.

# ОГРАНИЧУВАЊА

Постојат два основни видови ограничувања:

**Физичките ограничувања** го ограничуваат опсегот на можни акции преку пренасочување на движењето во специфични насоки.

## Физички

патеки

оски

барииери

## Психолошки

симболи

конвенции

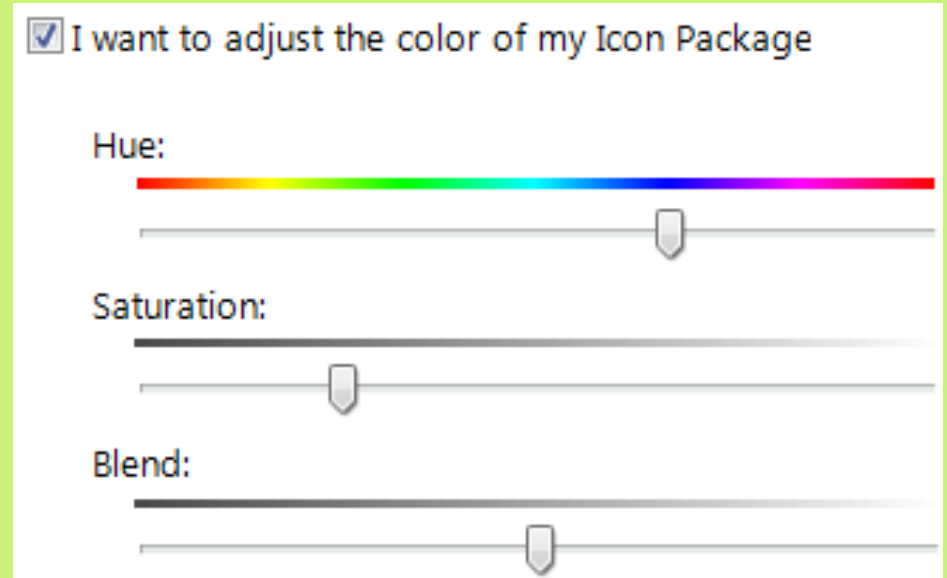
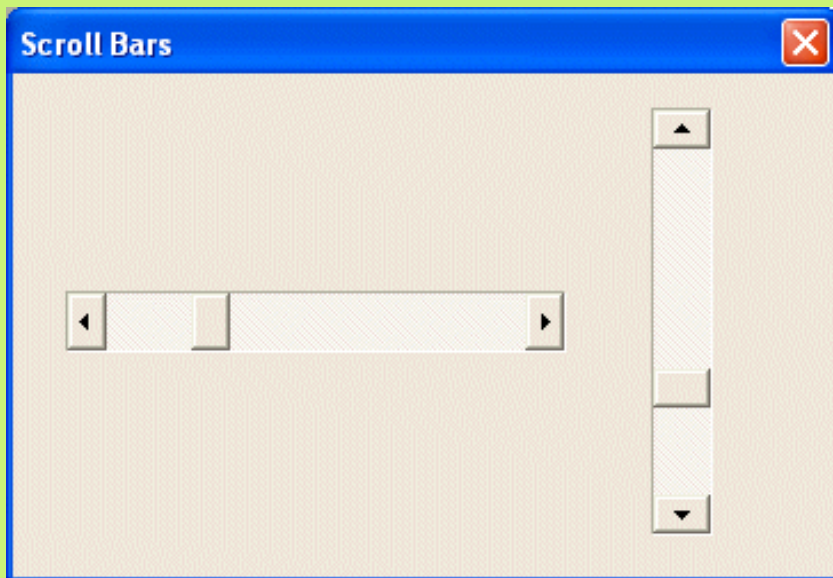
мапирање

**Психолошките ограничувања** го ограничуваат опсегот на можни постапки преку влијание врз начинот на кој луѓето го перцепираат светот.

# ОГРАНИЧУВАЊА

## ■ Физички ограничувања: ПАТЕКИ

- ги конвертираат силите во линеарно движење користејќи канали или вдлабнатини.
- Патеките се корисни за ситуации каде опсегот на контроли е релативно мал.



# ОГРАНИЧУВАЊА

## ■ Физички ограничувања: **ОСКИ**

- ги конвертираат силите во ротационо движење, ефективно овозможувајќи површина на контролирање која има бескрајна должина во мал простор.
- Оските се корисни каде бројот на контролните варијабли е голем или неограничен.



# ОГРАНИЧУВАЊА

- Физички ограничувања: **БАРИЕРИ**
  - ги абсорбираат односно ги одбиваат силите, и со тоа силите се во застој, мирување, се успоруваат или се пренасочуваат.
  - Барииерите се корисни за одбивање на несакани дејства или постапки.



# ОГРАНИЧУВАЊА

## ■ Психолошки ограничувања: СИМБОЛИ

- влијаат врз однесувањето преку комуницирање со текст или икона на предупредувачки знак.
- Симболите се користат за маркирање, објаснување и предупредување користејќи визуелна, слушна, и допирна репрезентација – или пак сите три доколку пораката е од критично значење.

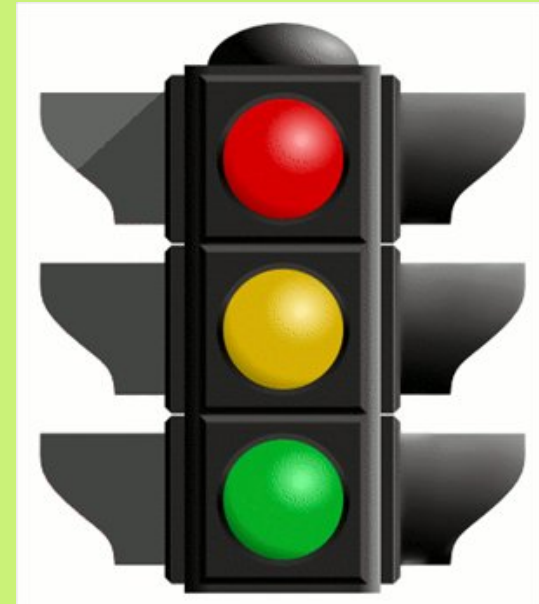




# ОГРАНИЧУВАЊА

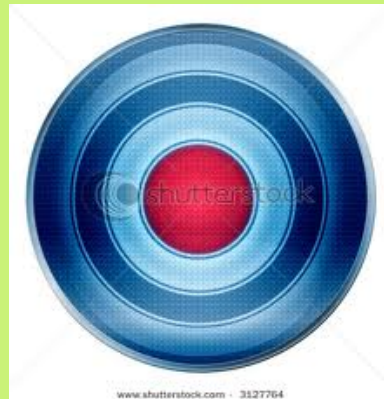
## ■ Психолошки ограничувања: **КОНВЕНЦИИ**

- влијаат врз однесувањето преку базирање врз традицијата и праксата, како на пример црвено значи стоп, а зелено значи тргни.
- Конвенциите индицираат на општопознати методи и разбирање и интеракција, и се користат за креирање на системи кои се лесни за употреба.



# ОГРАНИЧУВАЊА

- Психолошки ограничувања: **КОНВЕНЦИИ**



# ОГРАНИЧУВАЊА

## ■ Психолошки ограничувања: **МАПИРАЊЕ**

- влијае врз однесувањето со тоа што се базира врз увидените врски меѓу елементите.
- Мапирањата се корисни за имплицирање на кои акции се можни базирано врз видливоста, локацијата и појавата на контроли.



# ОГРАНИЧУВАЊА

- Ограничувањата треба да се користат во дизајнот за да го поедностават користењето и да ги минимизираат грешките. Физичките ограничувања треба да се користат за да се намали сензитивноста на контролите, и да се минимизираат ненамерни влезови, и како превенција на опасни акции или успорување на истите. Психолошките ограничувања треба да се користат за да се подобри јасноста и интуитивноста на дизајнот.

# ФОРМАТА ЈА СЛЕДИ ФУНКЦИЈАТА

КАКО ДА СЕ НАПРАВАТ ПОДОБРИ ДИЗАЈНЕРСКИ ОДЛУКИ?

*Убавината во дизајнот произлегува од чистотата на функцијата.*

- Аксиомата “Формата ја следи функцијата” е интерпретирана на еден од два начина: како опис на убавина или како рецепт за убавина.
- **Дескриптивната интерпретација** е дека убавината резултира од чистота на функција и од отсуството на орнаментација.
- Втората интерпретација или онаа **во вид на рецепт** е дека естетските разгледувања и грижи во дизајнот треба да бидат секундарни односно по функцијата.

# ФОРМАТА ЈА СЛЕДИ ФУНКЦИЈАТА

- Оваа аксиома била усвоена и популаризирана од архитектите модернисти во раните години од 20тиот век, и оттогаш била усвојувана од дизајнери кај најразлични дисциплини.
- Потеклото на овој концепт се поврзува со свештеникот Carlo Lodoli, од 18ти век. Неговите теории за архитектурата биле влијание за подоцнежните дизајнери како Луис Саливан кои му дале популарна форма на овој концепт.



# ФОРМАТА ЈА СЛЕДИ ФУНКЦИЈАТА

## ■ Дескриптивната интерпретација

- убавината резултира од чистотата на функцијата – оригинално се базирала на верувањето дека формата ја следи функцијата во природата. Како и да е во реалност, е комплетно спротивно – функцијата ја следи формата во природата, ако воопшто следи нешто.

Функционалните аспекти на еден дизајн се помалку субјективни одколку чисто естетски и затоа функционалниот критериум презентира појасен и пообјективен критериум за оценување на квалитет.

*Резултатот се дизајни кои се безвременски и издржливи, но истите се перцепирани од страна на публиката како едноставни и неинтересни.*

# ФОРМАТА ЈА СЛЕДИ ФУНКЦИЈАТА

## ■ Интерпретацијата како рецепт

– односно онаа каде естетските грижи за дизајнот треба да се секундарни во однос на функционалните грижи – била изведена од дескриптивната интерпретација.

Користењето на формата ја следи функцијата како рецепт или како водич за дизајн е проблематично со тоа што го фокусира дизајнерот на погрешното прашање. Прашањето не треба да биде:

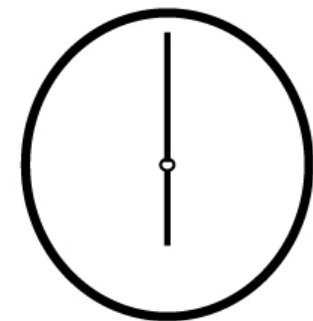
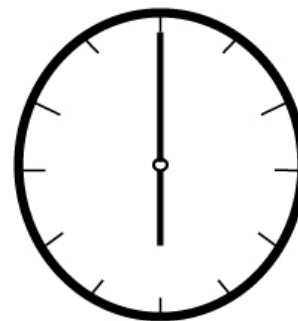
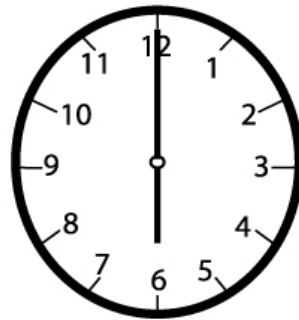
*“Кои аспекти од формата треба да се занемарат или заменат за функција?”*

туку *“Кои аспекти од дизајнот се од критично значење за успехот?”*.



# ФОРМАТА ЈА СЛЕДИ ФУНКЦИЈАТА

- Да се дефинира критериумот за успех е од есенцијално значење за добар дизајн.



Функција

Форма



# ФОРМАТА ЈА СЛЕДИ ФУНКЦИЈАТА

## HUMMER H1



# ФОРМАТА ЈА СЛЕДИ ФУНКЦИЈАТА

## HUMMER H2



# ФОРМАТА ЈА СЛЕДИ ФУНКЦИЈАТА

- Кога времето и ресурсите се ограничени, компромисите во дизајнот треба да се базираат на што е тоа кое најмалку ќе влијае врз успехот на производот, како и да е дефиниран успехот во случајот. Кај одредени околности примарните естетски грижи ќе бидат жртвувани, а кај други пак, функционалните.
- Дескриптивната интерпретација на формата ја следи функцијата треба да се користи како водич за естетика но да не се интерпретацијата рецепт како строго дизајн правило. Кога се прават дизајн одлуки фокусот треба да е релативната важност на сите аспекти на дизајнот – и форма и функција.

# ДИЈАГРАМ НА ГУТЕМБЕРГ

КАКО ДА СЕ ВЛИЈАЕ НА НАЧИНОТ НА КОЈ СЕ ПЕРЦЕПИРА ДИЗАЈНОТ?

- Дијаграм кој ја опишува генералната шема која ја следат очите кога гледаат во еднакво дистрибуирана хомогена информација. Ова исто така е познато како правилото на Gutenberg или Z шема на процесирање.

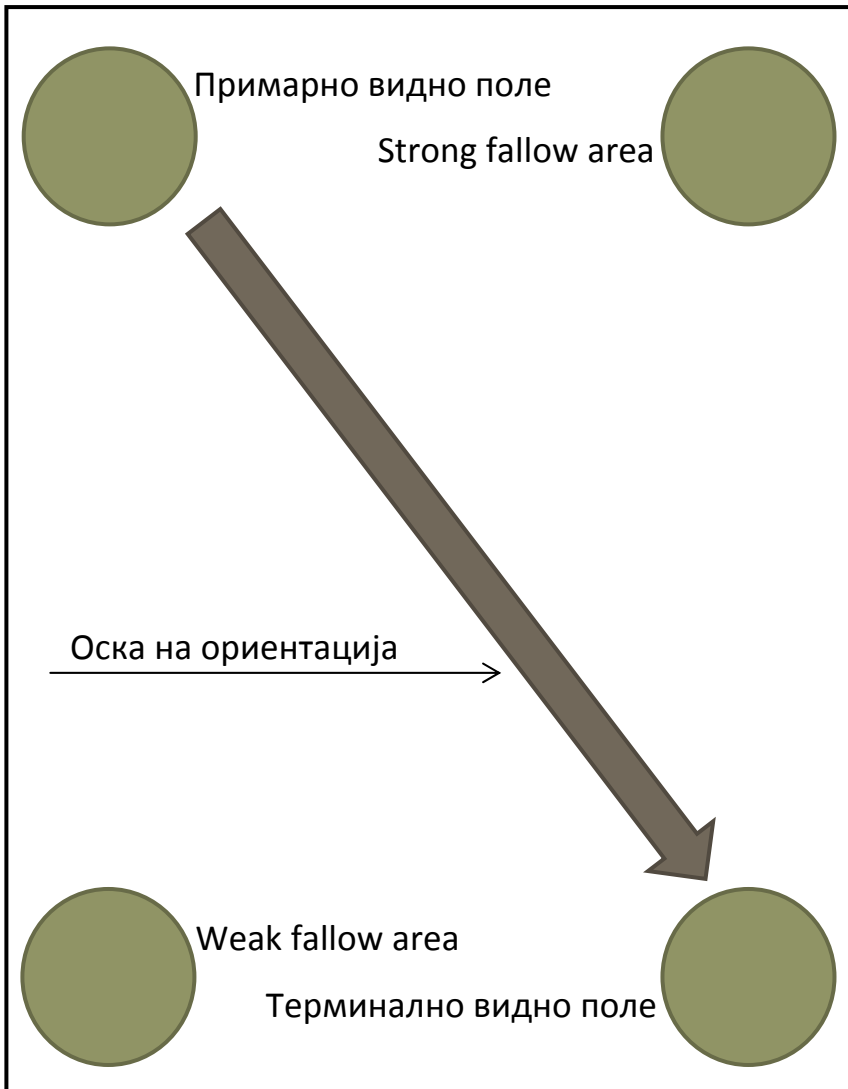
# ДИЈАГРАМ НА ГУТЕМБЕРГ

Дијаграмот на Gutenberg го дели дисплејот на четири квадранти:

- примарно видно поле во горниот лев агол,
- терминално поле во долниот десен агол,
- strong fallow поле или област во горниот десен агол,
- weak fallow поле во долниот лев агол.

Според овој дијаграм, Западните читатели природно започнуваат со примарното видно поле или област и се движат надолу по дисплејот, страната, мониторот со серии на замавнување или “фрлање на погледот” накај терминалното поле.

# ДИЈАГРАМ НА ГУТЕМБЕРГ



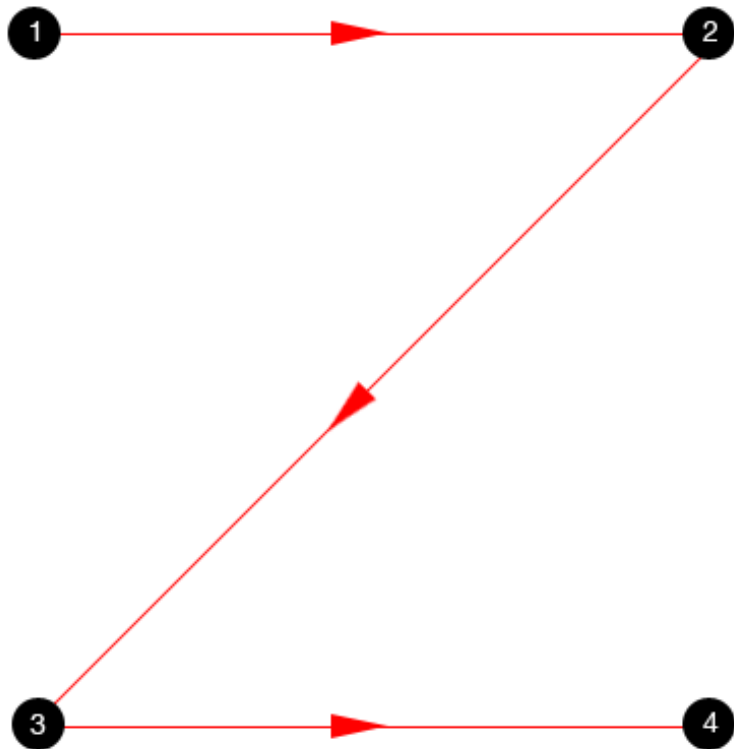
Секој замав започнува од оската на ориентација – хоризонтална линија креирана од подредени елементи, редови текст, или експлицитни сегменти – и продолжува во преаец од лево кон десно. Полињата strong fallow и weak fallow лежат надвор од оваа патека и добиваат минимално внимание, освен ако не се визуелно потенцирани. Тенденцијата да се следи оваа патека е метафорички препишана на гравитацијата на читањето – од лево кон десно, и од горе кон доле, навика стекната при читање.



# ДИЈАГРАМ НА ГУТЕМБЕРГ

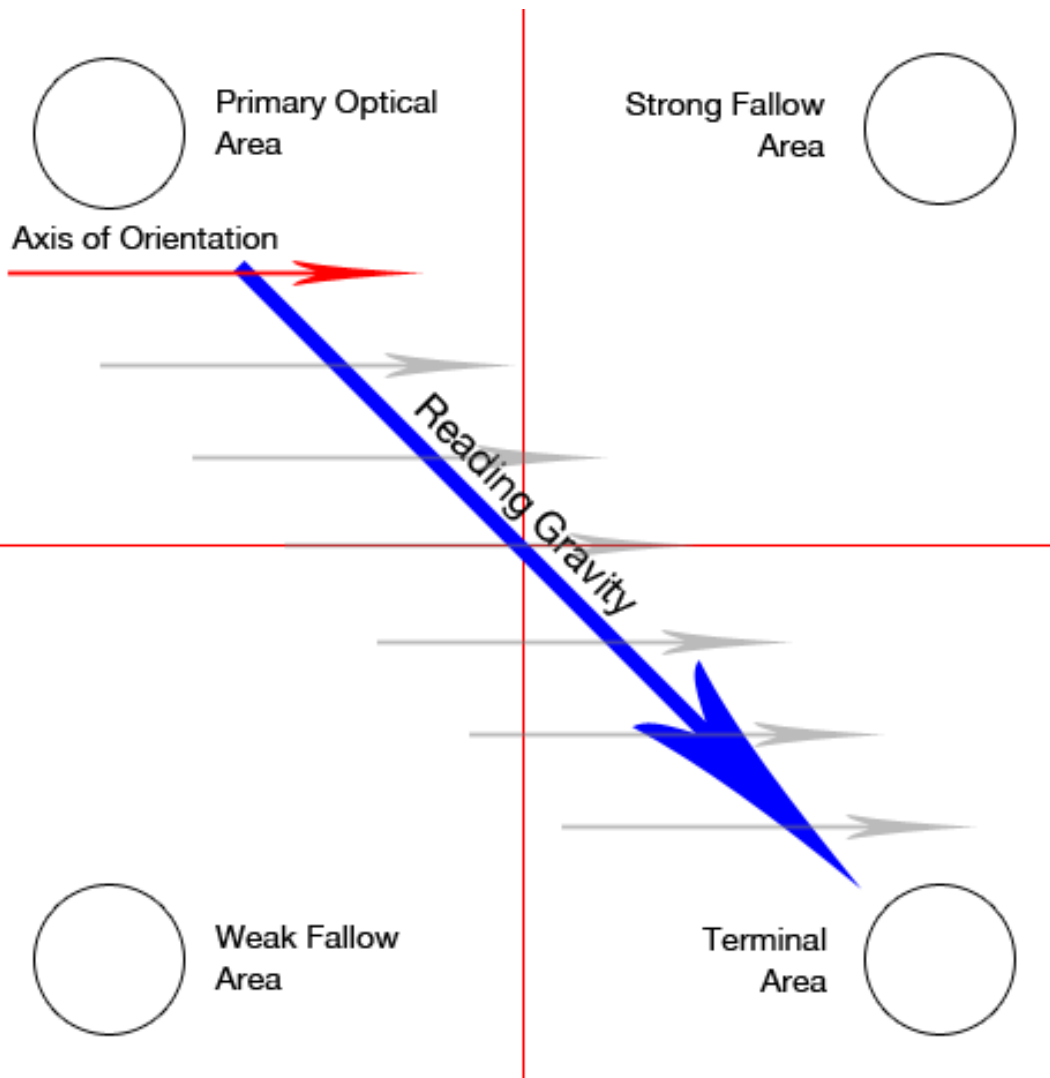
- Плодотворната работа и истражување за Gutenberg дијаграмот е заслуга на типографот Edmund Arnold кој вели дека го развил овој концепт во 1950тите.
- Дизајните кои го следат принципот на овој дијаграм и се во хармонија со гравитацијата на читањето и ги враќаат читателите во логична оска на ориентација наводно го подобруваат ритамот на читање и разбирање.
- На пример еден распоред кој го следи Gutenberg дијаграм ќе ги постави клучните елементи горе лево (пр. насловот) во средината ќе постави слика, и доле десно контакт информации.
- Иако дизајните кои директно или индиректно се базираат на Gutenberg дијаграм се широко распространети, постојат многу мали емпириски докази дека допринесува до подобро читање и разбирање.

# ДИЈАГРАМ НА ГУТЕМБЕРГ



- Gutenberg дијаграм е повеќе предвидување за движење на окото кога станува збор за долги текстови, еднакво распорастранети и хомогени информации и празни страници или дисплеи.
- Кај сите останати случаи, тежината на дизајн елементите во комбинација со распоредот на истите и нивната композиција ќе го насочуваат движењето на окото.

# ДИЈАГРАМ НА ГУТЕМБЕРГ



- Гравитацијата на читање го движи окото од горе – лево кон доле – десно на дисплејот или страницата. Кај хомогени дисплеи, Gutenberg дијаграм ги прави композициите интересни и лесни за читање. Како и да е, кај хетерогени дисплеи, овој дијаграм не се користи бидејќи може непотребно да ја ограничи композицијата.

# МОЖНОСТ ЗА ИСПРАВКА

- Дизајнот треба да им помогне на луѓето да избегнуваат грешки, да можат истите брзо да ги исправат, односно да ги минимизираат нивните негативни последици кога тие веќе се направени.

Што обезбедува овој принцип:

сигурност, безбедност, охрабрува употреба, желба за учење, истражување

# МОЖНОСТ ЗА ИСПРАВКА

## ДВЕ ГРУПИ НА СТРАТЕГИИ:

### Исцелителни

- Правилна употреба - Good Affordances
- Реверзибилност на операциите - Reversibility of Actions
- Сигурносни мрежи - Safety Nets

### Превентивни

- Потврда - Confirmation
- Предупредувања -Warnings
- Помош - Help

# МОЖНОСТ ЗА ИСПРАВКА

## Правилна употреба

- Физичката форма на дизајнот треба да овозможува исправна употреба на производот.

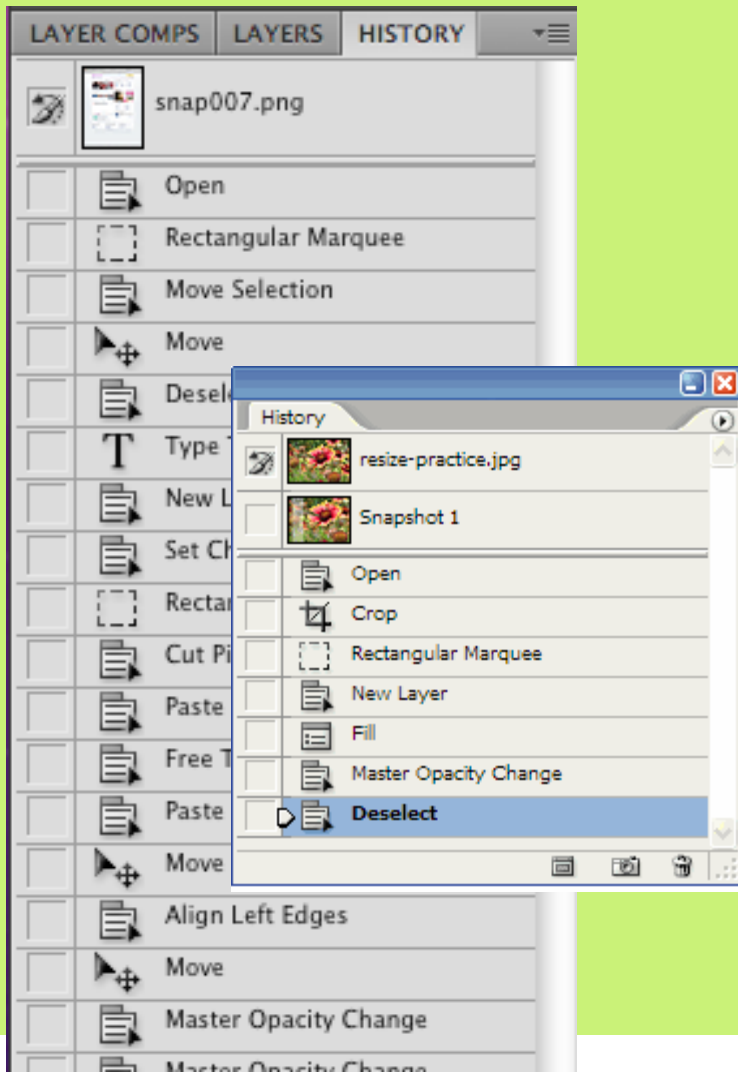


## Пример:

- Уклучник за електрична енергија, формата на издатоците не доволува приклучникот да биде погрешно приклучен во електричната мрежа.



# МОЖНОСТ ЗА ИСПРАВКА



## Реверзибилност на операциите

- Поврат на постапка - можност некои чекори да се вратат наназад.

### Пример 1:

- Undo (ctrl+z) наредба за чекор наназад кај поголемиот број познати и модерни апликативни софтвери

### Пример 2:

- Јазичето History во Photoshop за враќање на чекорите по редослед на претходни зададени задачи.

# МОЖНОСТ ЗА ИСПРАВКА

## Безбедносни мрежи, односно системи

- направи или процеси кои ги минимизираат негативните последици од катастрофални грешки односно пропусти (неуспеси).

Пример 1: седиштето на борбените авиони и падобреанот на истите.

Пример 2: резервниот падобран кај падобраните и парагвајдеристите.





# МОЖНОСТ ЗА ИСПРАВКА

Пример 3: генератори на нафта за производство на електрична енергија во болниците



# МОЖНОСТ ЗА ИСПРАВКА

Пример 4: Редундантна кука кај алпинистите

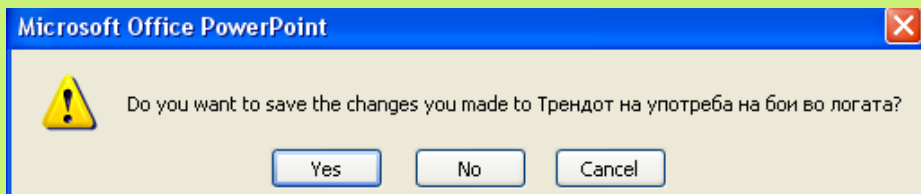
Пример 5: Огледален хард диск кај сервер



# МОЖНОСТ ЗА ИСПРАВКА

## Потврда пред да се спроведе фактичко извршувањето на операцијата

- Пример 1: брава која мора да се отклучи пред да се активира некој вентил
- Пример 2: софтверска апликација која бара потврда пред да се зачуваат промените
- Пример 3: Осиграч за рачна граната или детонатор за ракета



# МОЖНОСТ ЗА ИСПРАВКА

## Предупредувања - знаци, сигнали, тревоги, аларм, поттикнувачи

Се користат како предупредувања за непосредна опасност

Пример:

- Сообраќајни знаци кои ни даваат предупредувања и информации за она што следува на патот



# МОЖНОСТ ЗА ИСПРАВКА

Помош – информации кои помагаат во некои основни операции, проблеми или исправки на грешки

Пример:

- Упатство за употреба на некој електричен апарат

**TOSHIBA**



DVD RECORDER-VCR

**The User's Manual Manual**



Read this booklet first.



© 2004 Toshiba Corporation

**VHS**  
PAL



Letterhead \*  
\* Preprint  
size paper so

ny colored/A  
paper with a  
\* Manila  
\* Recycled content co

\* All contin

Idenrod dye  
\* Deep, dark  
paperboard (C

books and al

# МОЖНОСТ ЗА ИСПРАВКА

## University of Oregon



### Paper Recycling Guidelines



FOR OFFICE CLEANOUTS, PLEASE PLAN AHEAD.  
CALL CAMPUS RECYCLING @ 346-5275

#### WHITE PAPER

\* Letterhead \* Stationery \* Typing paper \* Index cards \* Notebook paper \* Copy machine paper  
\* Preprinted forms \* Other non-coated, slick, white paper \* Recycled content white paper  
\* Any size paper scraps \* White paper with colored lettering acceptable \* NO BACKGROUND COLOR

#### COLORED PAPER/OFFICE PACK

\* Any colored/white paper with labels and/or tape (NO NEWSPRINT OR LOW GRADE PAPER)  
\* White paper with any amount of solid background color \* Envelopes with plastic windows \* Post-it Notes  
\* Manila folders & envelopes \* NCR (NO CARBON REQUIRED) paper \* Fax paper  
\* Recycled content colored paper \* NO NEON, DEEP DARK DYE SHADES or GOLDENROD/MUSTARD  
COLORED PAPER ACCEPTED IN THIS CATEGORY

#### COMPUTER PAPER

\* All continuous form computer paper, including white and barred, ie. green, blue bar, etc.

#### NEWSPRINT

\* Daily Newspapers (INSERTS OKAY)

#### LOW GRADE PAPER

\* Any Goldenrod dyed paper (mustard yellow through dark orange) \* Brown paper bags \* Neon colored paper  
\* Deep, dark shades of dyed paper (red, brown, etc.) \* Glossy or Coated paper \* Magazines  
\* Paperboard (Cereal box type paper) \* Egg cartons \* Unbleached paper \* Paper with visible fibers  
\* NO COPY REAM WRAPPERS

#### BOOKS

\* Place books and all other glue bound items of any paper grade next to recycling bins & label for recycling.

#### CONFIDENTIAL MATERIAL

\* For questions on confidential paper handling/recycling,  
CONTACT UNIVERSITY ARCHIVES @ 346-3077.

#### ITEMS NOT ACCEPTED

# NO

\*NON-PAPER ITEMS  
\*PLASTIC, TRANSPARENCIES, WRAPPERS, etc...  
\*FOOD RELATED PAPER: NAPKINS, CUPS,  
PAPER TOWELS, PLATES, CANDY WRAPPERS,  
TISSUE PAPER, CARBON PAPER,  
COPY REAM WRAPPERS

**STAPLES & PAPER CLIPS OKAY**

Помош – информации кои помагаат  
во некои основни операции,  
проблеми или исправки на грешки

Совети за пораките за помош:

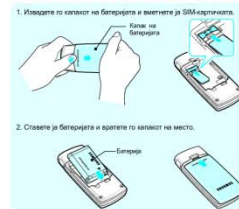
- Да бидат кратки
- Да бидат лесно разбирливи
- Да не се појавуваат премногу пати
- Да се користат во случај кога не можат да се употребат првите три стратегии

# МОЖНОСТ ЗА ИСПРАВКА

## Помош – информации кои помагаат во некои основни операции, проблеми или исправки на грешки



### Ставање на SIM-картичката и батеријата



### Попнење на батеријата



### Распоред на телефонот и функциите на копчињата



### Екран

Телефонот е при почетниот екран кога не работевате и кога не е отворено ниту едно мени. Телефонот мора да биде при почетниот екран за да внесете телефонскиот број за да го позвоните.

Икони  
Текст и гласови  
Мени  
Икони  
Опции за функционалните копчиња

### Телефонот ги прикажува следниве показатели на почетниот дел на екранот:

- Звоник на пречекан сигнал
- Разговор и во тек
- Надзор од ултразвучно поддршка, на моменти до покажуваат бровни, ниту да покажуваат
- Мурски за разговор
- Текстови пораки или известувања за пораки со поставени на избирање
- Зачувани контакти
- Активни впрекорастувањето пораки
- Нова порака SMS
- Нова порака MMS
- Нова порака ринг
- Нова гласовна порака
- Поставен в аварија
- Ниво на батерија

### Користење на менијата

При почетниот екран, притиснете **MENU** за да внесете во главното мени.

- При почетниот екран, притиснете го функционалното копче **MENU**.
- Притиснете ја копчињата за движеење за да дојдете до саканото мени, па притиснете го функционалното копче **ENTER** или **CALL**.
- Ако мениот содржи подмениу, надете го саканото притисковно на копчињата за движеење. Притиснете го функционалното копче **ENTER** или **CALL** за да влезете во подмените.
- Ако избраниот мени содржи други подмениу, повторете ја постапката.
- Притиснете ја копчињата за движеење за да ги наедете саканите подмениу.
- Притиснете го функционалното копче **ENTER** или **CALL** за да го потврдите избраниот подмениу.

Саканото мени се отвори брзо со помош на броевите вклучени. Бројот прикажан се прикажува пред мениот кога работите со менијата.

### Менување на јазикот на екранот

- При почетниот екран, притиснете го функционалното копче **MENU**.
- Изберете **Менување на телефони** → **Јазик**.
- Изберете јазик.

### Телефонирање

- При почетниот екран, внесете го позивувањето код на телефонскиот број, па притиснете **CALL**.
- За да завршите повик, притиснете **END**.

### Одговорање на повик

- Доколку телефонот звани, притиснете **CALL** за да одговорите на повикот.
- За да го пречекате повикот, притиснете **END**.

### Карта на менијата

1. <b>MMS</b>	4. <b>Менување на мени</b>	7. <b>Позиви</b>
2.1 <b>Популарни пораки</b>	4.1 <b>Текст пораки</b>	7.1 <b>Адреса</b>
2.2 <b>Позивни пораки</b>	4.2 <b>Звоник на позив</b>	7.2 <b>Копирање</b>
2.3 <b>Позивни пораки</b>	4.3 <b>Вид на известување</b>	7.3 <b>Час и датум</b>
2.4 <b>Идентификација</b>	4.4 <b>Тон на позив</b>	7.4 <b>Копирање</b>
2.5 <b>Телефон на разговор</b>	4.5 <b>Јазик на тон на позив</b>	7.5 <b>Листа на позив</b>
2.6 <b>Ниво на разговор</b>	4.6 <b>Долготрајност на позив</b>	7.6 <b>Гласовна порака</b>
	4.7 <b>Копирање при разговор</b>	7.7 <b>Копирање на мулти</b>
	4.8 <b>Долготрајност на позив</b>	
3.1 <b>Препознатување на позив</b>	6.1 <b>Позив</b>	8.1 <b>Припадност</b>
3.2 <b>Избор на позив</b>	6.2 <b>Тест порака</b>	8.2 <b>Тест порака</b>
3.3 <b>Позив на 2 лица</b>	6.3 <b>Припадност на група</b>	8.3 <b>Припадност на група</b>
3.4 <b>Идентификација</b>	6.4 <b>Ринг порака</b>	8.4 <b>Ринг порака</b>
3.5 <b>Идентификација</b>	6.5 <b>Брза порака</b>	8.5 <b>Брза порака</b>
3.6 <b>Зачувани адресни книги</b>	6.6 <b>Идентификација</b>	8.6 <b>Идентификација</b>
	6.7 <b>WAP симулар</b>	8.7 <b>WAP симулар</b>
	6.8 <b>Идентификација</b>	8.8 <b>Услуга *</b>
	6.9 <b>Звоник</b>	
	6.10 <b>Сини</b>	
	6.11 <b>Идентификација</b>	
	6.12 <b>Сини на меморија</b>	

\* Се прикажува само ако е поддржано на Вашата SIM картичка.

### Регулирање на гласноста

- При почетниот екран, притиснете го функционалното копче **MENU**.
- Изберете **Менување на мени** → **Движење на гласност**.
- Притиснете **Глас** или **Движење** за регулирање на гласноста на тонот.
- Притиснете го функционалното копче **END**.

За време на разговор, притиснете **Глас** или **Движење** за да регулирате гласноста на тонот во слушалката.

### Менување на тонот на звоните за повик

- При почетниот екран, притиснете го функционалното копче **MENU**.
- Изберете **Менување на мени** → **Тон на звоните**.
- Изберете тон за звоните.

### Повторно бирање на последните броеви

- При почетниот екран, притиснете **CALL**.
- Притиснете **Тон** или **Движење** за да дојдете до саканите броеви.
- Притиснете **CALL** за да го позвоните бројот.

# ПЕРФОРМАНСИ НАСПРОТИ ПРЕФЕРЕНЦИ

- Не секогаш дизајните кои се најоптимизирани за употреба се и најпосакувани за употреба од страна на корисниците.

## Што обезбедува овој принцип:

што е најдобро за луѓето и што луѓето сакаат, не е секогаш иста категорија.

Корисникот е секогаш во право

(потрошувачот е секогаш во право)





# ПЕРФОРМАНСИ НАСПРОТИ ПРЕФЕРЕНЦИ

## SCREW



- Поефтина
- Подолготрајна
- Подобро го заштитува виното
- Полесна за употреба
- Сеуште асоцира на капаче за ефтини вина

## CAPSCORKS

- се суши
- порозна - овозможува проток на воздух
- помалку трајна
- постои можност да се здроби
- најпотребуван затворач за вина



# ПЕРФОРМАНСИ НАСПРОТИ ПРЕФЕРЕНЦИ

- За секој дизајн треба да се одреди која е релативната важност на овие две спротоставени категории
- Интервјуа, истражувања фокусни групи – одредуваат какви се преференците на луѓето. Што тие сакаат. Сепак за нови производи ваквите постапки не секогаш ги даваат правите резултати. Она што луѓето го изјавуваат не секогаш е исто со она штои го прават.
- Најдобар начин да се одреди соодносот на овој принцип кај дизајнот, е интеракцијата на корисникот со дизајнот во реални услови.

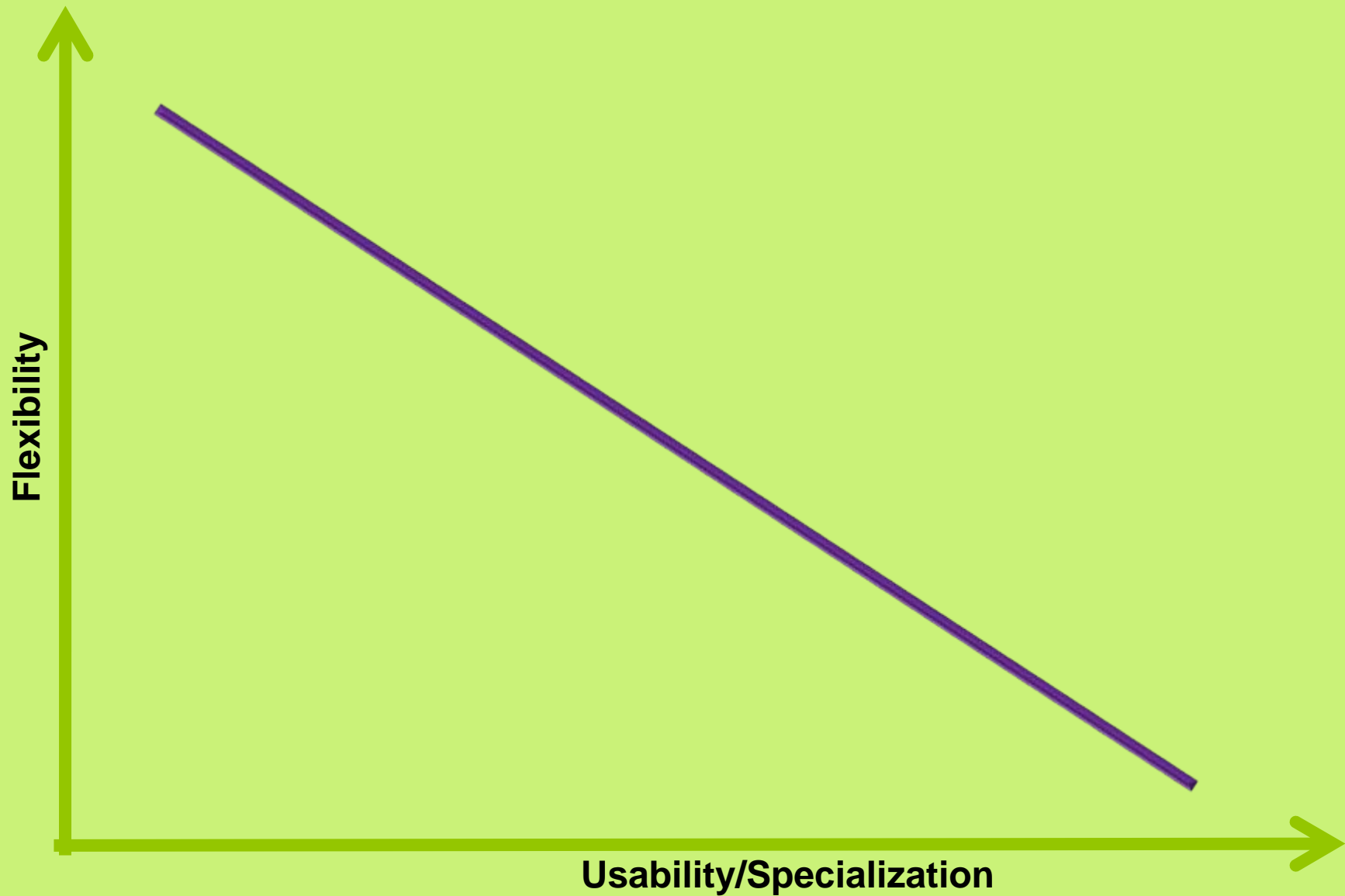
# ПАЗАРОТ ПОМЕЃУ ФЛЕКСИБИЛНОСТ И ИСКОРИСТУВАЊЕ



Flexibility



Usability



## Швајцарско ноже наспроти останат алат



Флексибилните дизајни изведуваат повеќе функции за разлика од специјализираните дизајни, но функциите им се помалку ефикасни

## Компјутер наспроти конзола за видео игри



Флексибилните дизајни по дефиниција се покомплексни од специјализираните и се разбира потешки/посложени за користење

## Smart Phone наспроти професионален фотоапарат



Способноста кориникот да антиципира до колкав степен знае за што точно ќе го користи производот, ја детерминира и фексбилноста односно специјализацијата на дизајнот



## Тенџере наспроти фритеза за пржење компири



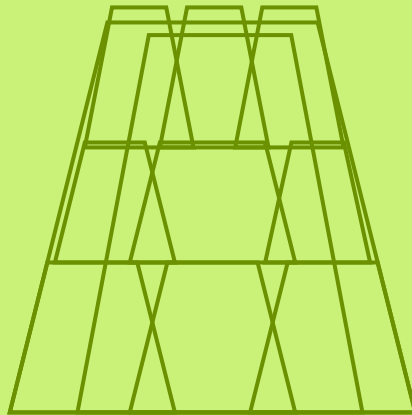
# СТРУКТУРИ – СТРУКТУРНИ ОБЛИЦИ

Постојат три основни структури кои подразбираат организација на материјали, поддршка на товар, заштита или содржина на нешто:

- Масивни структури
- Конструкција
- Школкасти структури



Масивни структури



Конструкција -  
структури од  
рамки (прачки)



Школкасти  
структури

# СТРУКТУРИ – СТРУКТУРНИ ОБЛИЦИ

- Масивни структури





Масивните структури се создадени од делови кои имаат полна структура

Фотелја –  
John Stibeola,  
Desigboom

Столицата е  
составена од  
коцки направени  
од комбинација на  
синтетичко  
влакно и  
Polysiloxane



Цврстината на ваквата структура произлегува од тежината и цврстината на материјалите за изградба.

# СТРУКТУРИ – СТРУКТУРНИ ОБЛИЦИ



## GEOCELL RAPID DEPLOYMENT

Решеткаста пластична структура која се полни со земја и која по својата цврстина првенствено е направена за воени потреби, но во денешно време се повеќе се користи за комерцијална употреба:

- Лесна за транспорт
- Лесна за монтажа
- Брза монтажа
- Голема цврстина

Фотеља од картон –

Слоеви од картон  
наредени еден врз  
друг и меѓусебио  
уцвествени со  
пластични ленти и  
метална конструкција



Масивните структури имаат ограничувања во поглед на  
едноставноста на дизајнот



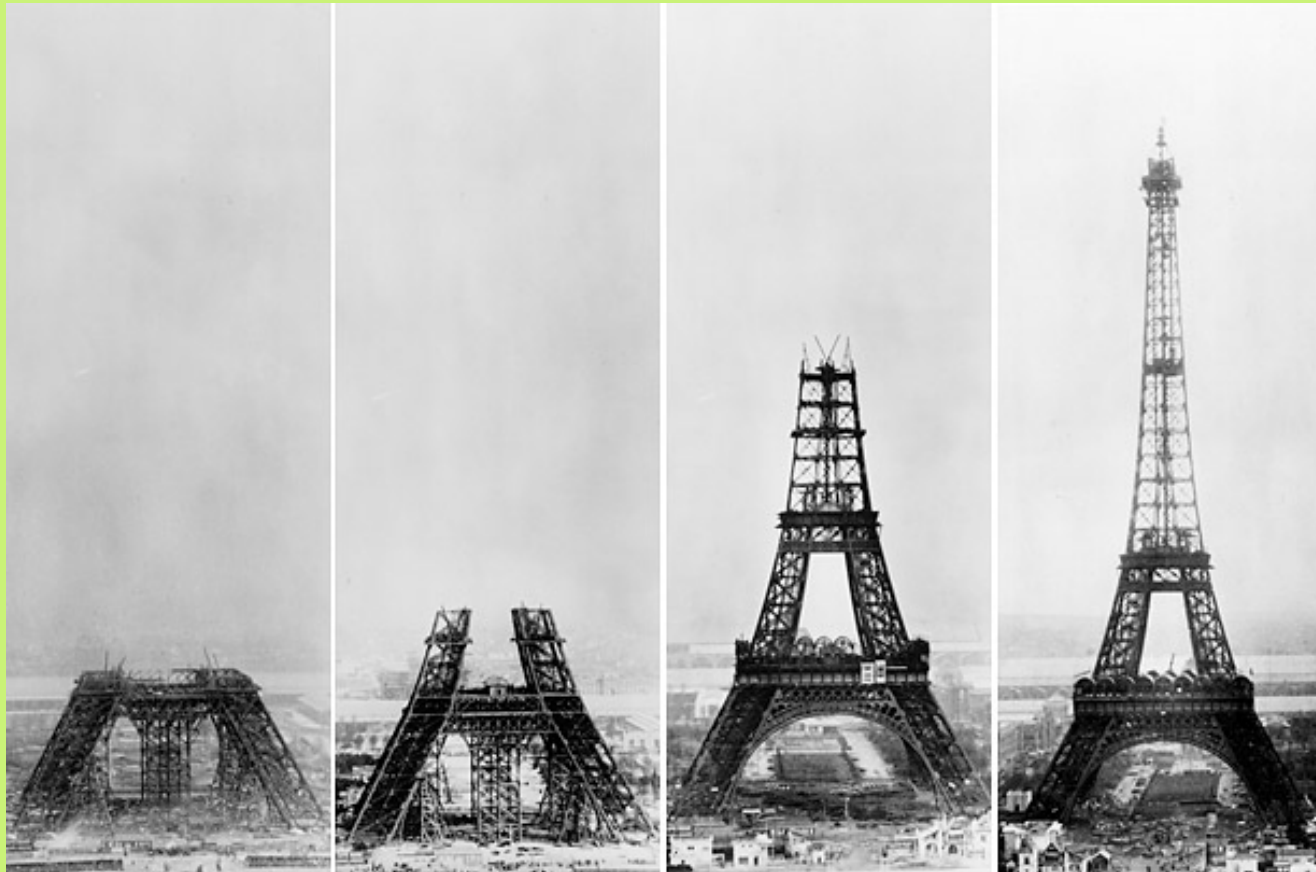
Сува врска на ѕид  
на автопат во  
Шведска—

Масовна структура  
на камења  
наредени еден врз  
друг и заробени во  
метален кафез



Особено се погодни како структури каде техничките и технолошките можности се попримитивни или поургентни, имаат долг век на траење согласно цврстината и едноставноста на материјалите.

# СТРУКТУРИ – СТРУКТУРНИ ОБЛИЦИ

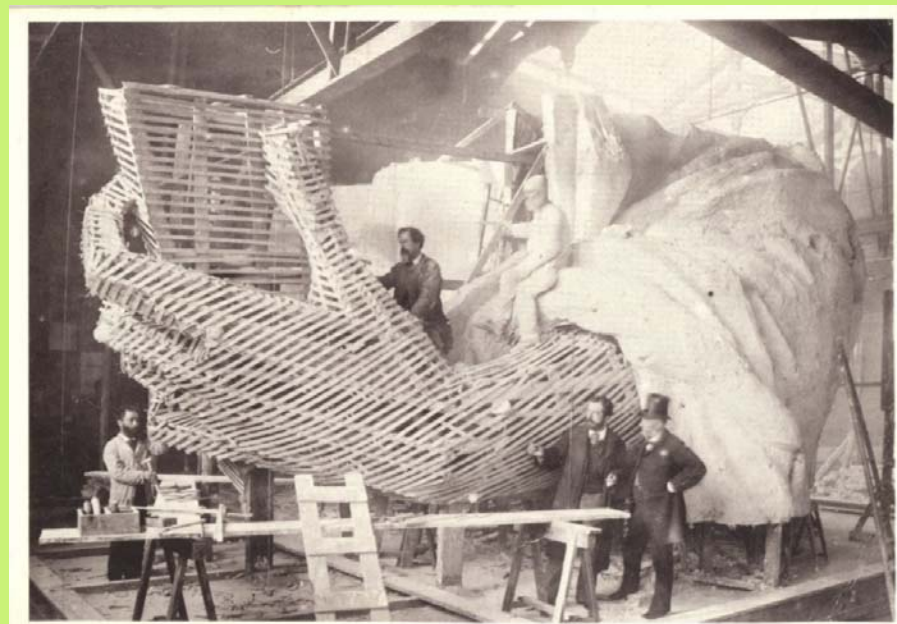


**КОНСТРУКЦИИ - СТРУКТУРИ ОД РАМКИ**

# СТРУКТУРИ – СТРУКТУРНИ ОБЛИЦИ

## Статуа на слободата на островот Елис

- Комбинација на челична конструкција со тежина од 125 тони и школкаста струкура од бакар во тежина од 100 тони
- Овој пример, иако се смета за типична рам структура сепак фасадата двоуми: дали има и компонента на школкаста структура



Маса и стол од  
картон –

Поставеноста на  
структурата на  
парчињата картон  
е типична  
структура на  
решетка



Се работи за структура на конструкција каде цврстината произлегува од организацијата, поврзаноста и цврстината на деловите кои се составуваат.

Возило за трки –

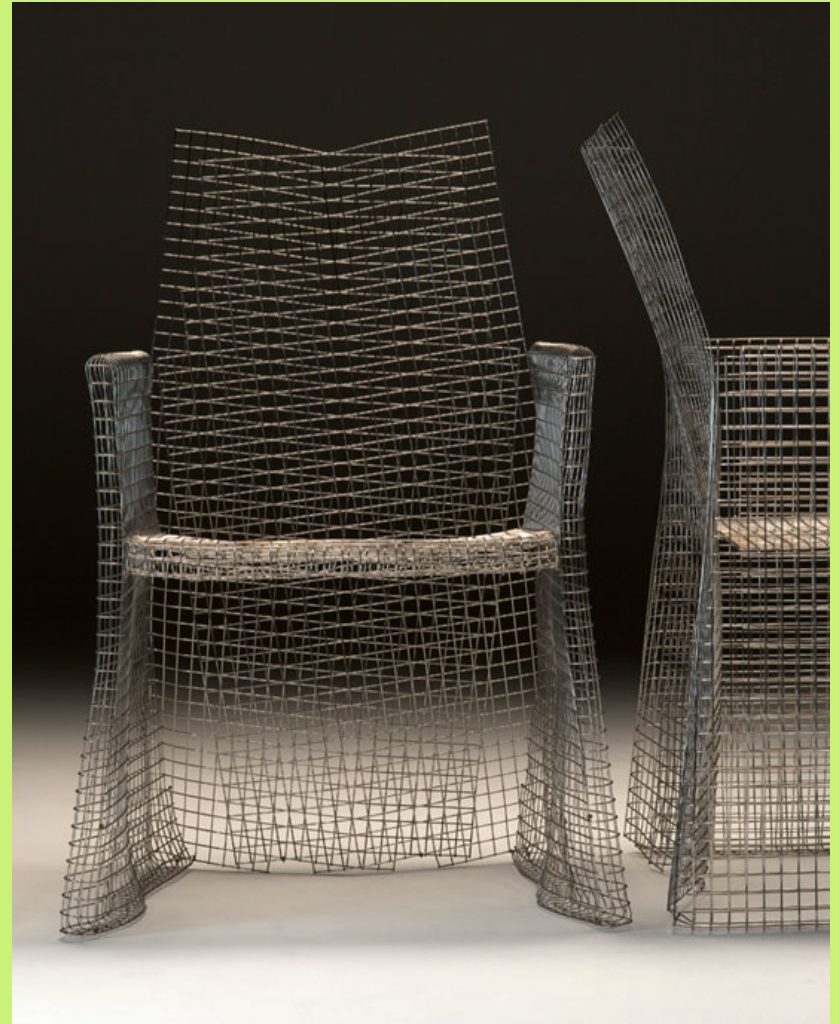
Конструкција од  
рамки на која е  
поставено седиште,  
тркала, мотор и  
волан



Најчесто на конструкцијата одозгора се нанесува некаква  
фасада, типичен пример е статуата на слободата

Фотелја жица –

Жиците се  
организациски  
поставени и поврзани  
со што создаваат  
конструкција на која  
може да се седи



Конструкциите се релативно лесни, флексибилни и едноставни за изведба

## Мост - Сарај



Структурата на конструкцијата е во основа прачки кои се меѓусебно споени, најчесто во триаголници.



**Школкаста структура**





## ИКОСА ЗАСОЛНИШТА

- Ваквите засолништа овозможуваат многу внатрешни бенифиции на школката структура, ефтини се, лесни цврсти, лесни за составување и одлични привремени живеалишта



Икоса стреа–

модификација на икоса засолништето



Шише—

Типична структура  
на школка

Имаат отпорност од делување на некои статички сили кои се појавуваат на одреден начин, но се слаби при делување на динамички сили



Јајцевидната форма и структура подразбира шупливост на внатрешноста



Кутија за патики

Идеата за ваква кутија произлегува од картилот за пренос на јајца

Школкастите структури се лесни, економични во однос на употреба на материјал, но се комплексни за дизајн и ранливи и надвор од функција доколку се оштетени или имаат грешка во изведбата



Тело на Boeing 747-8

Школкастите структури се всушност контејнери, односно затворени и отворени садови, кои поради својата мала маса, а особено ако се големи по димензија потребна им е дополнителна потпора, да речеме од конструкција за потпирање или придржување.

# УНИВЕРЗАЛНИ ПРИНЦИПИ ВО ДИЗАЈНОТ



- Прашања на кои може да добиеме одговор преку принципите во дизајнот:
  - Како може ние да влијаеме на начинот на кој дизајнот се прима? (**How can I influence the way a design is perceived?**)
  - Како може ние да им помогнеме на луѓето да научат од дизајнот? (**How can I help people learn from a design?**)
  - Како може ние да ја зголемиме употребната вредност на дизајнот? (**How can I enhance the usability of a design?**)
  - Како може ние да ја зголемиме допадливоста на дизајнот? (**How can I increase the appeal of a design?**)
  - Како може да направиме подобри одлуки во дизајнот? (**How can I make better design decisions?**)

# ПРАВИЛО 80/20

- Парето принцип – голем број ефекти се предизвикани од мал број на променливи.
- 80/20 треба да се користи при редизајн, фокусирајќи се на 20% кои влијаат на производот, а останатите 80% треба да се минимизираат.
- Корисно за минимизирање на времето, а максимизирање на добивките.





# ДОЗВОЛИВОСТ

- Својство на еден предмет со своите физичките карактеристики да ја нагласува својата функција.
- Наведување на корисникот да го користи производот само на исправниот начин.
- Примена: секојдневни производи.



# ИСПЛАТЛИВОСТ

- Еден производ ќе биде купен само доколку неговите предности се еднакви или поголеми од неговата цена.
- Детерминирање на трошоците (cost) и добивките (benefit) во целиот процес на дизајнирање.
- Треба да се употреби во сите аспекти на дизајнот.
- Треба да се применува при дизајнот на секакви производи.





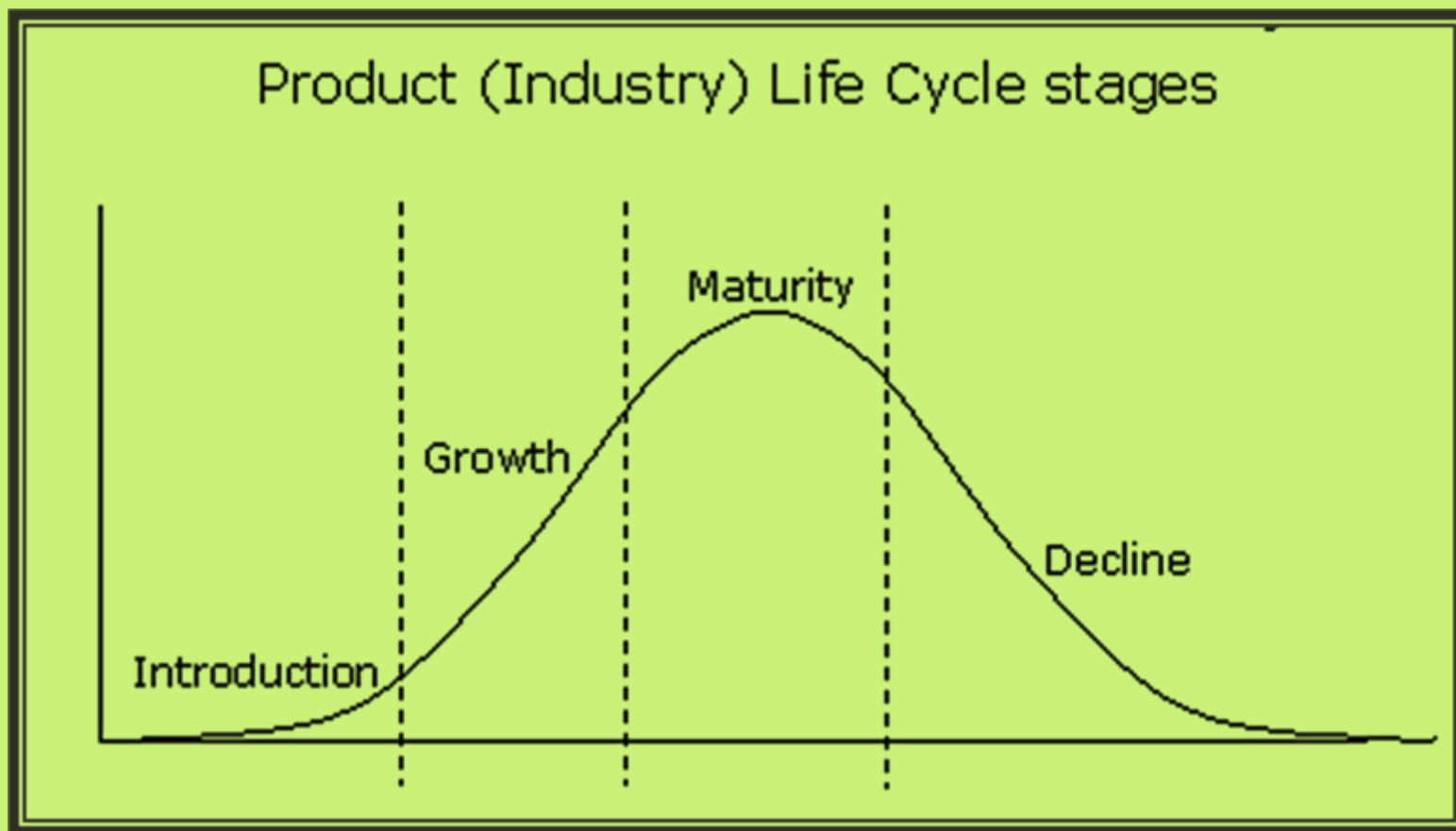
# ОПТОВАРУВАЊЕ ПРИ ИЗВРШУВАЊЕ

- Колку е поголем вложениот напор за извршување на некоја задача толку е помала веројатноста дека таа задача ќе се заврши успешно.
- Видови на оптоварување за извршување на некоја активност:
  - **Когнитивно оптоварување** – количеството на ментална активност (перцепција, памтење, решавање на проблеми) потребно за извршување на задачата.
  - **Кинематичко оптоварување** – количеството на физичка активност (бр. на чекори, движења или сила) потребна за извршување на задачата.
- Примена: на сите видови работни места, софтвери, ...

# ЖИВОТЕН ЦИКЛУС

- Секој производ минува низ 4 фази на постоење:
  - Воведување,
  - Растење,
  - Созревање,
  - Отфралање.
- Треба да се земе во предвид при дизајнирање на производ кои треба да се користат подолг временски период.
- Примена: кај сите производи.

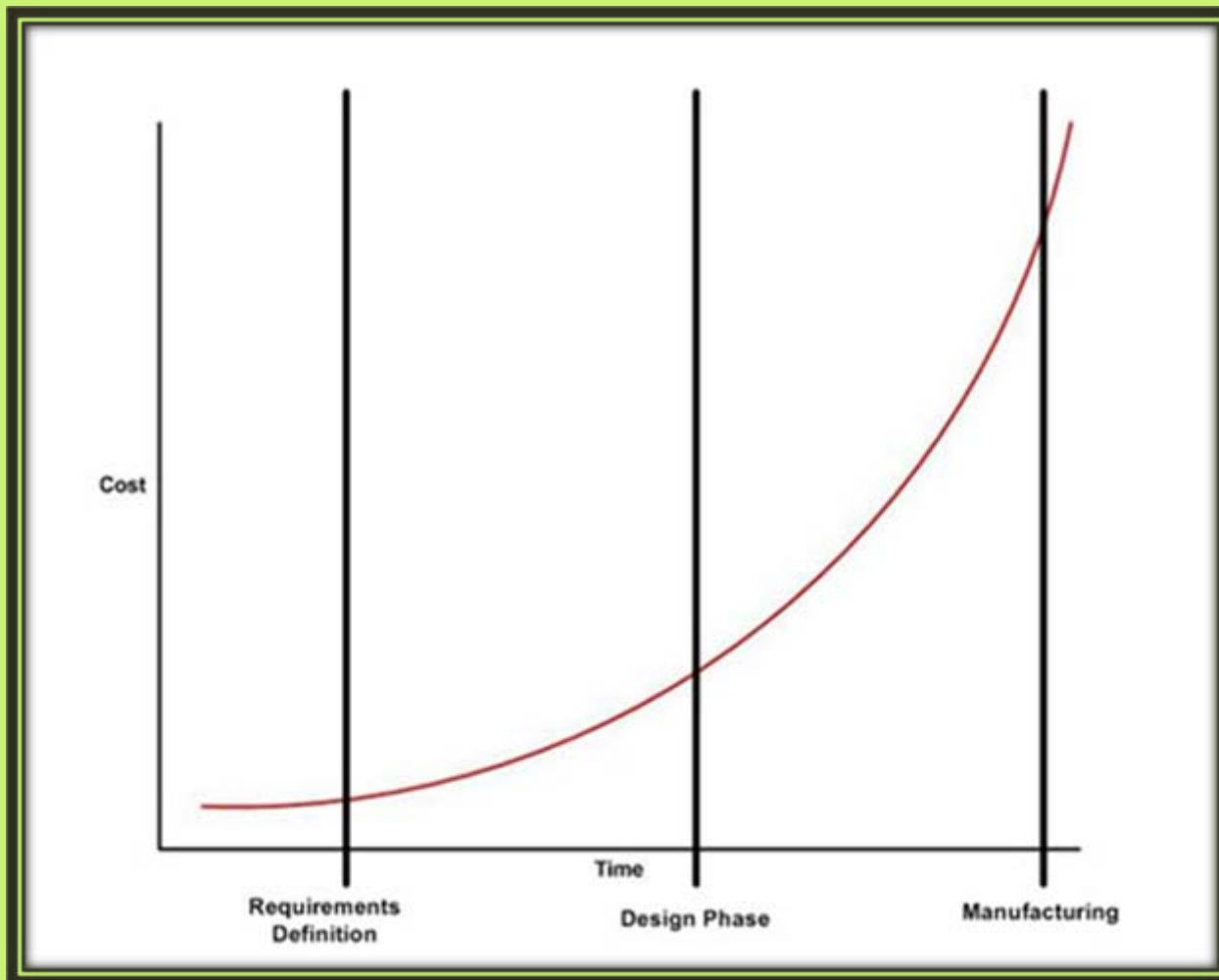
# ЖИВОТЕН ЦИКЛУС



# РАЗВОЕН ЦИКЛУС

- Успешните производи обично следат три фази на креирање: барања, дизајн, развој и тестирање.
- Барања
  - Барања на таргетната група на потрошувачи.
- Дизајн
  - Барања на дизајнот/спецификации потребни за успешност на производот.
- Развој
  - Фаза во која спецификациите и барањата се трансформираат во производ.
- Тестирање
  - Проверка на степенот до кој се задоволени сите потребни барања и спецификации.

# РАЗВОЕН ЦИКЛУС



# СТЕПЕН НА СИГУРНОСТ

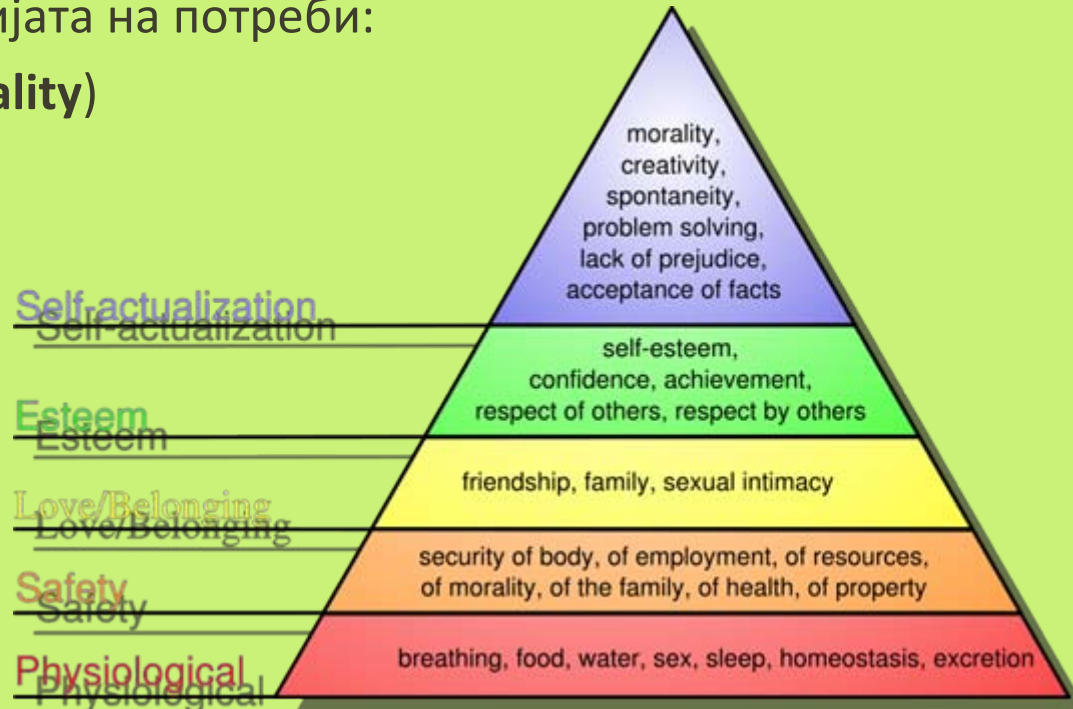
- Употреба на повеќе од потребното количество елементи со цел да се избегне уништување на системот.
- Степенот на сигурност се зголемува со додавање на материјал или елементи, но во исто време се зголемува и тежината на производот и цената.
- Треба да се дефинира оптимален степен на сигурност.
- Примена: градежништво, архитектура, машинство,...



# ХИЕРАРХИЈА НА ПОТРЕБИ

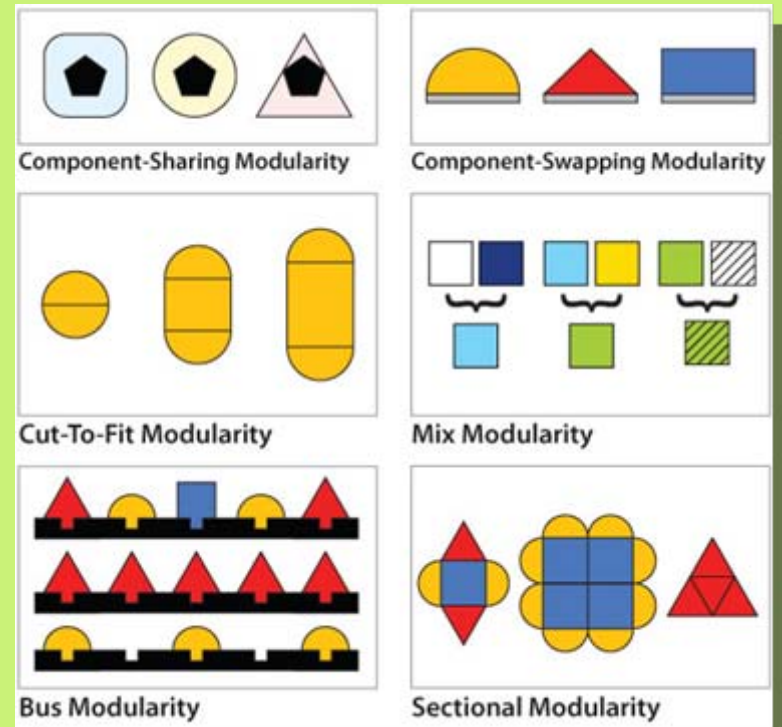
- Со цел еден дизајн да биде успешен, треба да ги задоволи основните потреби на потрошувачите, а потоа да се стреми кон задоволување на повисоките потреби.
- Базирано на Маслово хиерархија на потреби.
- Пет главни нивоа во хиерархијата на потреби:
  - Функционалност (**Functionality**)
  - Одговорност (**Reliability**)
  - Употребливост (**Usability**)
  - Умешност (**Proficiency**)
  - Креативност (**Creativity**)

Маслова хиерархија на потреби



# МОДУЛАРНОСТ

- Метод на менаџирање на комплексноста на системот што вклучува делење на поголемите системи на повеќе помали системи.
- Групирање на слични функции, а со тоа и упростување на целиот систем.
- Сложен процес кој бара доста време и доста добро познавање на проблематиката од страна на дизајнерот.
- Примери: компјутери, софтвери, мебел, леѓо коцки, ...



# МОДУЛАРНОСТ

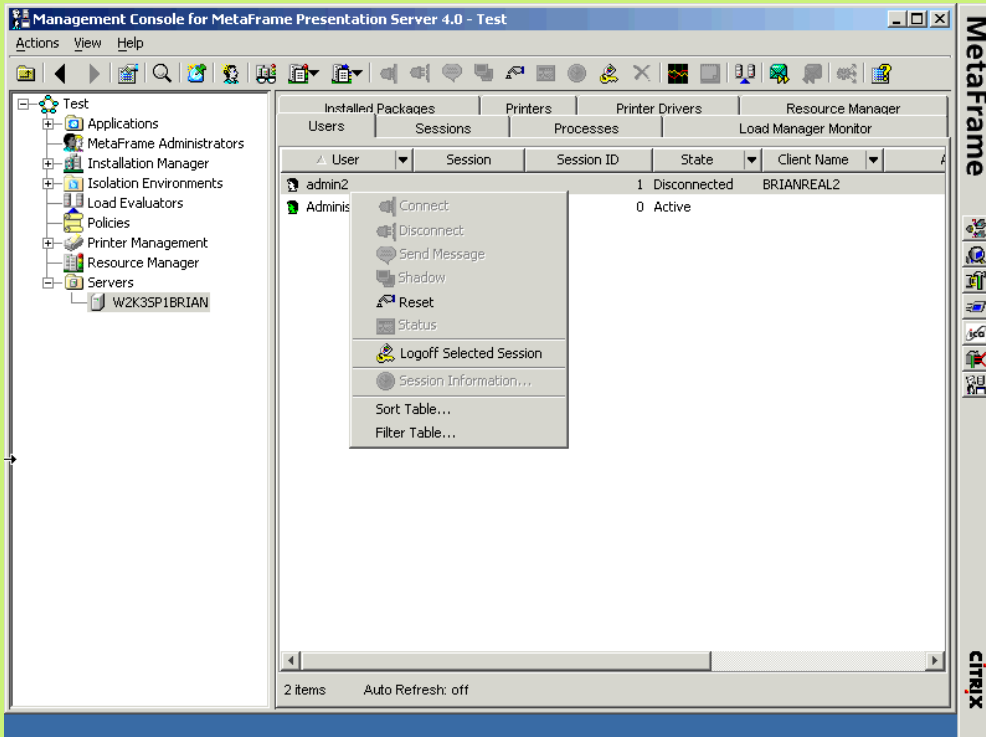


# ОГРАНИЧУВАЊА

**Како да се подобри употребливоста на дизајнот?**

Метод на ограничување на постапките/делата/акциите кои можат да бидат изведени во границите на еден систем.

# ОГРАНИЧУВАЊА



- Опциите кои не се достапни во одреден период ефективно го ограничуваат бројот на опции кои можат да се избераат.

Прикладната употреба на ограничувања ги прави дизајните полесни за користење и значително ја намалува можноста за грешка за време на интеракцијата.

# ОГРАНИЧУВАЊА

Постојат два основни видови ограничувања:

**Физичките ограничувања** го ограничуваат опсегот на можни акции преку пренасочување на движењето во специфични насоки.

## Физички

патеки

оски

барииери

## Психолошки

симболи

конвенции

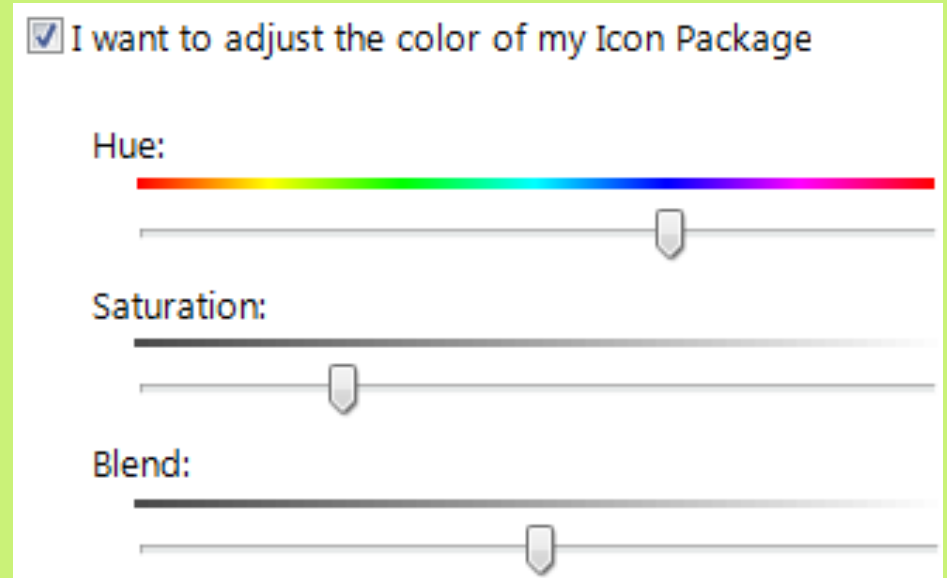
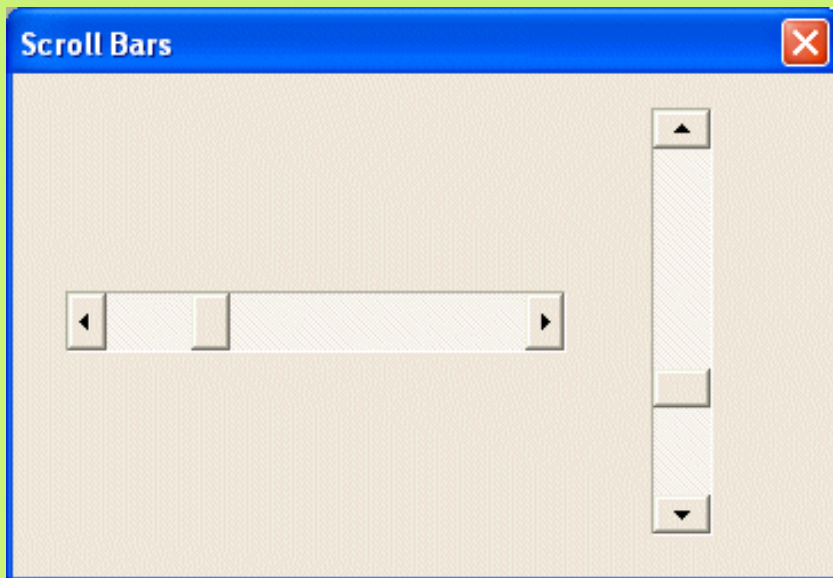
мапирање

**Психолошките ограничувања** го ограничуваат опсегот на можни постапки преку влијание врз начинот на кој луѓето го перцепираат светот.

# ОГРАНИЧУВАЊА

## ■ Физички ограничувања: ПАТЕКИ

- ги конвертираат силите во линеарно движење користејќи канали или вдлабнатини.
- Патеките се корисни за ситуации каде опсегот на контроли е релативно мал.



# ОГРАНИЧУВАЊА

## ■ Физички ограничувања: **ОСКИ**

- ги конвертираат силите во ротационо движење, ефективно овозможувајќи површина на контролирање која има бескрајна должина во мал простор.
- Оските се корисни каде бројот на контролните варијабли е голем или неограничен.





# ОГРАНИЧУВАЊА

- Физички ограничувања: **БАРИЕРИ**
  - ги абсорбираат односно ги одбиваат силите, и со тоа силите се во застој, мирување, се успоруваат или се пренасочуваат.
  - Барииерите се корисни за одбивање на несакани дејства или постапки.



# ОГРАНИЧУВАЊА

## ■ Психолошки ограничувања: СИМБОЛИ

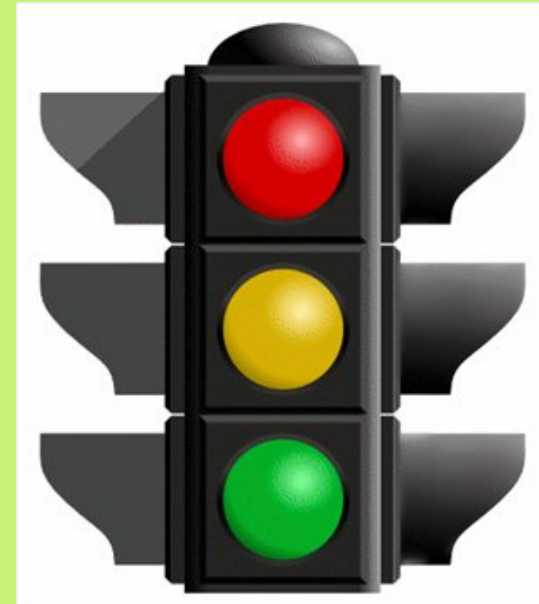
- влијаат врз однесувањето преку комуницирање со текст или икона на предупредувачки знак.
- Симболите се користат за маркирање, објаснување и предупредување користејќи визуелна, слушна, и допирна репрезентација – или пак сите три доколку пораката е од критично значење.



# ОГРАНИЧУВАЊА

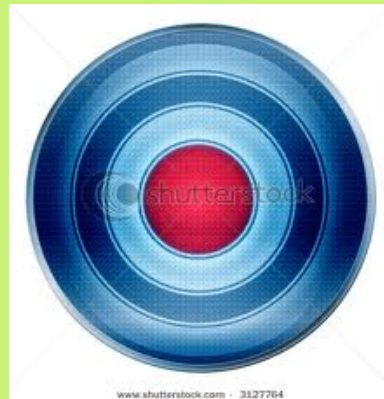
## ■ Психолошки ограничувања: **КОНВЕНЦИИ**

- влијаат врз однесувањето преку базирање врз традицијата и праксата, како на пример црвено значи стоп, а зелено значи тргни.
- Конвенциите индицираат на општопознати методи и разбирање и интеракција, и се користат за креирање на системи кои се лесни за употреба.



# ОГРАНИЧУВАЊА

- Психолошки ограничувања: **КОНВЕНЦИИ**



# ОГРАНИЧУВАЊА

## ■ Психолошки ограничувања: **МАПИРАЊЕ**

- влијае врз однесувањето со тоа што се базира врз увидените врски меѓу елементите.
- Мапирањата се корисни за имплицирање на кои акции се можни базирано врз видливоста, локацијата и појавата на контроли.



# ОГРАНИЧУВАЊА

- Ограничувањата треба да се користат во дизајнот за да го поедностават користењето и да ги минимизираат грешките. Физичките ограничувања треба да се користат за да се намали сензитивноста на контролите, и да се минимизираат ненамерни влезови, и како превенција на опасни акции или успорување на истите. Психолошките ограничувања треба да се користат за да се подобри јасноста и интуитивноста на дизајнот.

# ФОРМАТА ЈА СЛЕДИ ФУНКЦИЈАТА

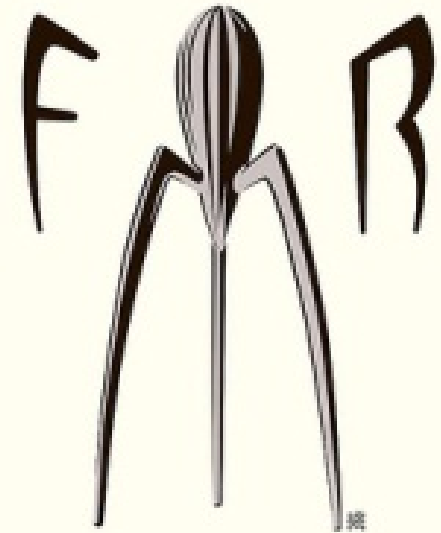
КАКО ДА СЕ НАПРАВАТ ПОДОБРИ ДИЗАЈНЕРСКИ ОДЛУКИ?

*Убавината во дизајнот произлегува од чистотата на функцијата.*

- Аксиомата “Формата ја следи функцијата” е интерпретирана на еден од два начина: како опис на убавина или како рецепт за убавина.
- **Дескриптивната интерпретација** е дека убавината резултира од чистота на функција и од отсуството на орнаментација.
- Втората интерпретација или онаа **во вид на рецепт** е дека естетските разгледувања и грижи во дизајнот треба да бидат секундарни односно по функцијата.

# ФОРМАТА ЈА СЛЕДИ ФУНКЦИЈАТА

- Оваа аксиома била усвоена и популаризирана од архитектите модернисти во раните години од 20тиот век, и оттогаш била усвојувана од дизајнери кај најразлични дисциплини.
- Потеклото на овој концепт се поврзува со свештеникот Carlo Lodoli, од 18ти век. Неговите теории за архитектурата биле влијание за подоцнежните дизајнери како Луис Саливан кои му дале популарна форма на овој концепт.



F O L L O W S  
F U N C T I O N



# ФОРМАТА ЈА СЛЕДИ ФУНКЦИЈАТА

## ■ Дескриптивната интерпретација

- убавината резултира од чистотата на функцијата – оригинално се базирала на верувањето дека формата ја следи функцијата во природата. Како и да е во реалност, е комплетно спротивно – функцијата ја следи формата во природата, ако воопшто следи нешто.

Функционалните аспекти на еден дизајн се помалку субјективни одколку чисто естетски и затоа функционалниот критериум презентира појасен и пообјективен критериум за оценување на квалитет.

*Резултатот се дизајни кои се безвременски и издржливи, но истите се перцепирани од страна на публиката како едноставни и неинтересни.*

# ФОРМАТА ЈА СЛЕДИ ФУНКЦИЈАТА

## ■ Интерпретацијата како рецепт

– односно онаа каде естетските грижи за дизајнот треба да се секундарни во однос на функционалните грижи – била изведена од дескриптивната интерпретација.

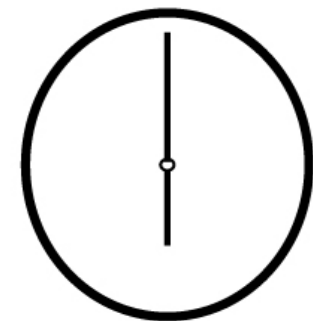
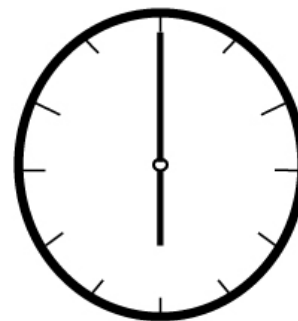
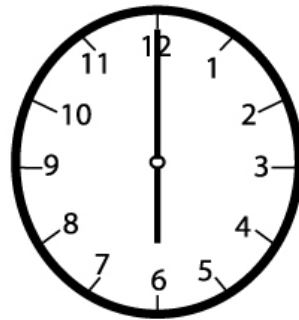
Користењето на формата ја следи функцијата како рецепт или како водич за дизајн е проблематично со тоа што го фокусира дизајнерот на погрешното прашање. Прашањето не треба да биде:

*“Кои аспекти од формата треба да се занемарат или заменат за функција?”*

туку *“Кои аспекти од дизајнот се од критично значење за успехот?”*.

# ФОРМАТА ЈА СЛЕДИ ФУНКЦИЈАТА

- Да се дефинира критериумот за успех е од есенцијално значење за добар дизајн.



Функција

Форма



# ФОРМАТА ЈА СЛЕДИ ФУНКЦИЈАТА

## HUMMER H1



# ФОРМАТА ЈА СЛЕДИ ФУНКЦИЈАТА

## HUMMER H2



# ФОРМАТА ЈА СЛЕДИ ФУНКЦИЈАТА

- Кога времето и ресурсите се ограничени, компромисите во дизајнот треба да се базираат на што е тоа кое најмалку ќе влијае врз успехот на производот, како и да е дефиниран успехот во случајот. Кај одредени околности примарните естетски грижи ќе бидат жртвувани, а кај други пак, функционалните.
- Дескриптивната интерпретација на формата ја следи функцијата треба да се користи како водич за естетика но да не се интерпретацијата рецепт како строго дизајн правило. Кога се прават дизајн одлуки фокусот треба да е релативната важност на сите аспекти на дизајнот – и форма и функција.

# ДИЈАГРАМ НА ГУТЕМБЕРГ

КАКО ДА СЕ ВЛИЈАЕ НА НАЧИНОТ НА КОЈ СЕ ПЕРЦЕПИРА ДИЗАЈНОТ?

- Дијаграм кој ја опишува генералната шема која ја следат очите кога гледаат во еднакво дистрибуирана хомогена информација. Ова исто така е познато како правилото на Gutenberg или Z шема на процесирање.



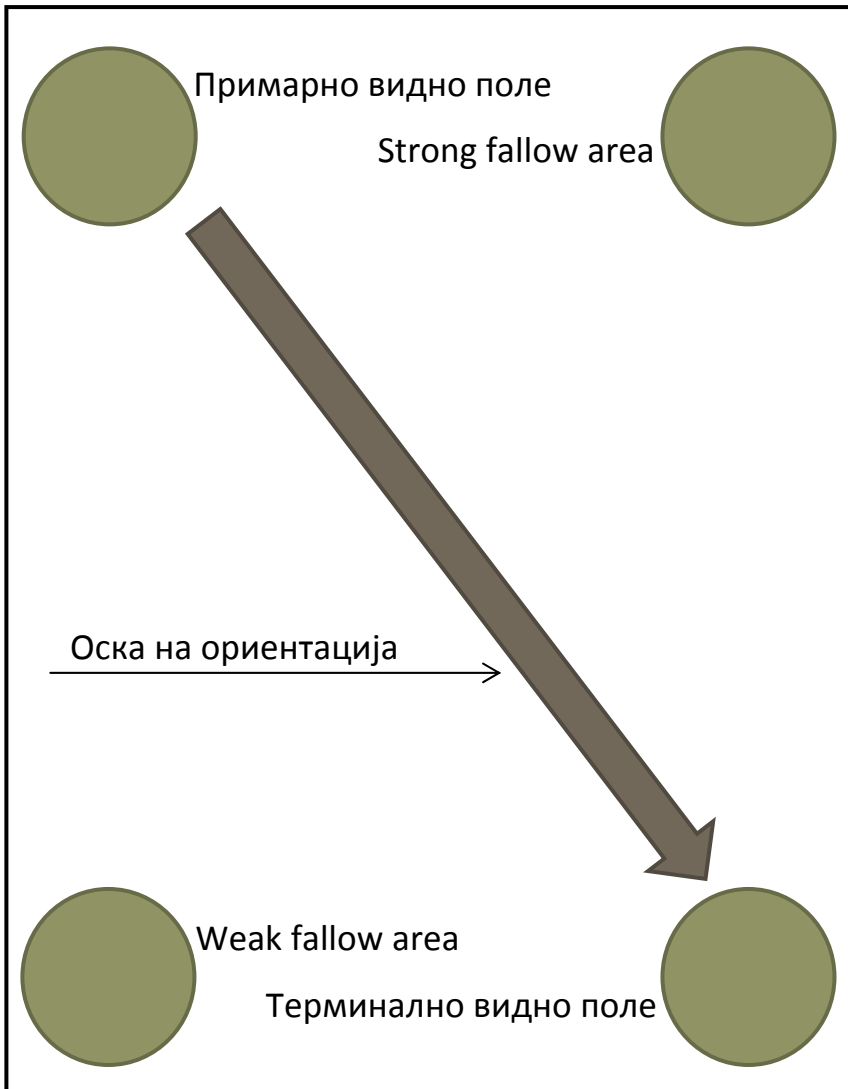
# ДИЈАГРАМ НА ГУТЕМБЕРГ

Дијаграмот на Gutenberg го дели дисплејот на четири квадранти:

- примарно видно поле во горниот лев агол,
- терминално поле во долниот десен агол,
- strong fallow поле или област во горниот десен агол,
- weak fallow поле во долниот лев агол.

Според овој дијаграм, Западните читатели природно започнуваат со примарното видно поле или област и се движат надолу по дисплејот, страната, мониторот со серии на замавнување или “фрлање на погледот” накај терминалното поле.

# ДИЈАГРАМ НА ГУТЕМБЕРГ

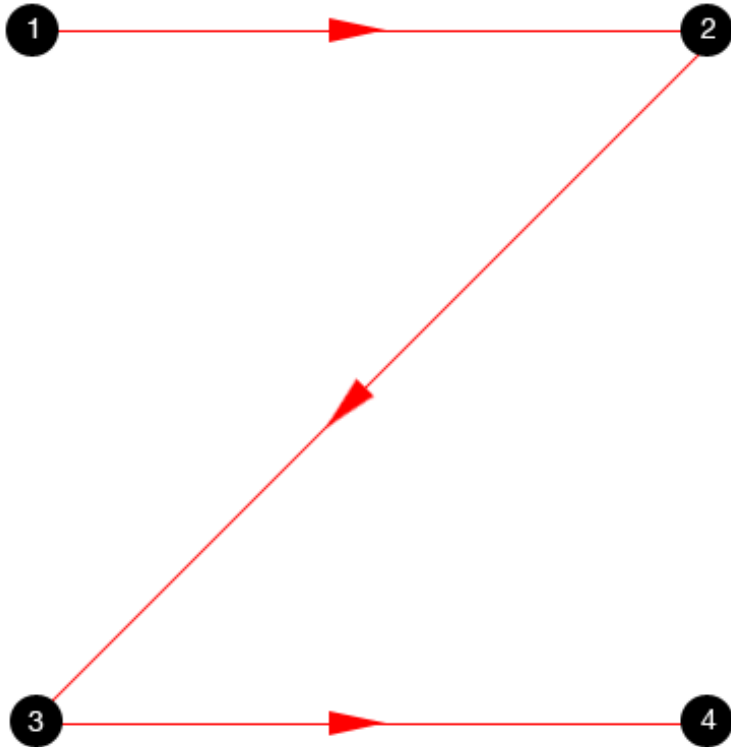


Секој замав започнува од оската на ориентација – хоризонтална линија креирана од подредени елементи, редови текст, или експлицитни сегменти – и продолжува во преаец од лево кон десно. Полињата strong fallow и weak fallow лежат надвор од оваа патека и добиваат минимално внимание, освен ако не се визуелно потенцирани. Тенденцијата да се следи оваа патека е метафорички препишана на гравитацијата на читањето – од лево кон десно, и од горе кон доле, навика стекната при читање.

# ДИЈАГРАМ НА ГУТЕМБЕРГ

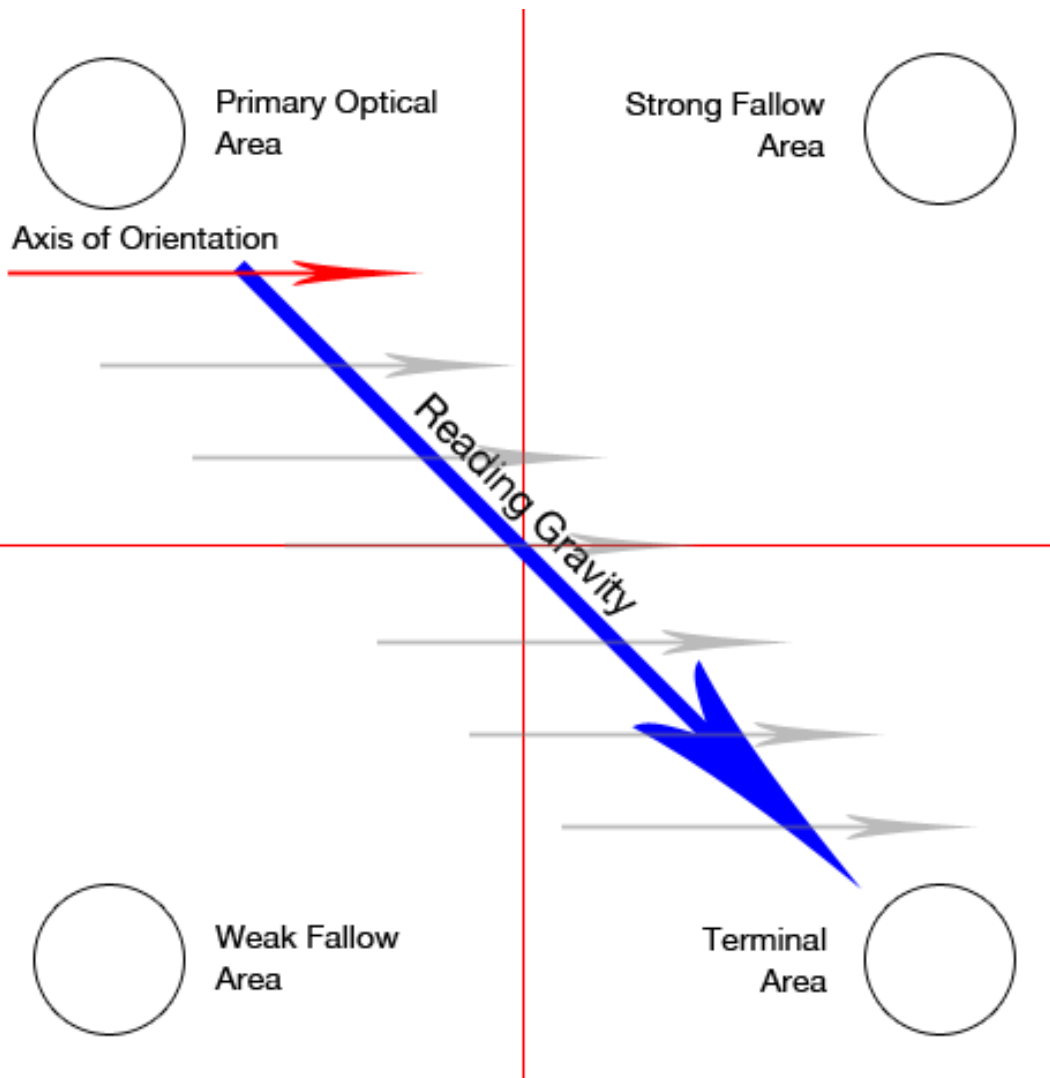
- Плодотворната работа и истражување за Gutenberg дијаграмот е заслуга на типографот Edmund Arnold кој вели дека го развил овој концепт во 1950тите.
- Дизајните кои го следат принципот на овој дијаграм и се во хармонија со гравитацијата на читањето и ги враќаат читателите во логична оска на ориентација наводно го подобруваат ритамот на читање и разбирање.
- На пример еден распоред кој го следи Gutenberg дијаграм ќе ги постави клучните елементи горе лево (пр. насловот) во средината ќе постави слика, и доле десно контакт информации.
- Иако дизајните кои директно или индиректно се базираат на Gutenberg дијаграм се широко распространети, постојат многу мали емпириски докази дека допринесува до подобро читање и разбирање.

# ДИЈАГРАМ НА ГУТЕМБЕРГ



- Gutenberg дијаграм е повеќе предвидување за движење на окото кога станува збор за долги текстови, еднакво распоространети и хомогени информации и празни страници или дисплеи.
- Кај сите останати случаи, тежината на дизајн елементите во комбинација со распоредот на истите и нивната композиција ќе го насочуваат движењето на окото.

# ДИЈАГРАМ НА ГУТЕМБЕРГ



- Гравитацијата на читање го движи окото од горе – лево кон доле – десно на дисплејот или страницата. Кај хомогени дисплеи, Gutenberg дијаграм ги прави композициите интересни и лесни за читање. Како и да е, кај хетерогени дисплеи, овој дијаграм не се користи бидејќи може непотребно да ја ограничи композицијата.

# МОЖНОСТ ЗА ИСПРАВКА

- Дизајнот треба да им помогне на луѓето да избегнуваат грешки, да можат истите брзо да ги исправат, односно да ги минимизираат нивните негативни последици кога тие веќе се направени.

Што обезбедува овој принцип:

сигурност, безбедност, охрабрува употреба, желба за учење, истражување

# МОЖНОСТ ЗА ИСПРАВКА

## ДВЕ ГРУПИ НА СТРАТЕГИИ:

### Исцелителни

- Правилна употреба - Good Affordances
- Реверзибилност на операциите - Reversibility of Actions
- Сигурносни мрежи - Safety Nets

### Превентивни

- Потврда - Confirmation
- Предупредувања -Warnings
- Помош - Help

# МОЖНОСТ ЗА ИСПРАВКА

## Правилна употреба

- Физичката форма на дизајнот треба да овозможува исправна употреба на производот.



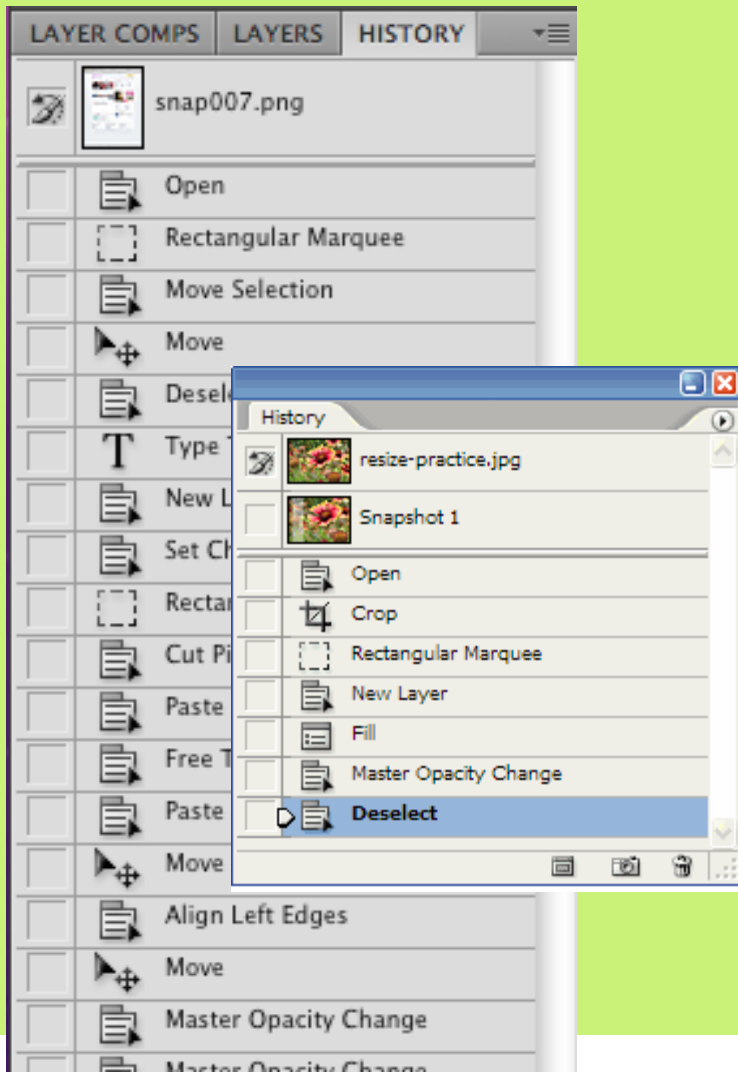
## Пример:

- Уклучник за електрична енергија, формата на издатоците не доволува приклучникот да биде погрешно приклучен во електричната мрежа.





# МОЖНОСТ ЗА ИСПРАВКА



## Реверзибилност на операциите

- Поврат на постапка - можност некои чекори да се вратат наназад.

### Пример 1:

- Undo (ctrl+z) наредба за чекор наназад кај поголемиот број познати и модерни апликативни софтвери

### Пример 2:

- Јазичето History во Photoshop за враќање на чекорите по редослед на претходни зададени задачи.

# МОЖНОСТ ЗА ИСПРАВКА

## Безбедносни мрежи, односно системи

- направи или процеси кои ги минимизираат негативните последици од катастрофални грешки односно пропусти (неуспеси).

Пример 1: седиштето на борбените авиони и падобреанот на истите.

Пример 2: резервниот падобран кај падобраните и парагвајдеристите.



# МОЖНОСТ ЗА ИСПРАВКА

Пример 3: генератори на нафта за производство на електрична енергија во болниците



# МОЖНОСТ ЗА ИСПРАВКА

Пример 4: Редундантна кука кај алпинистите

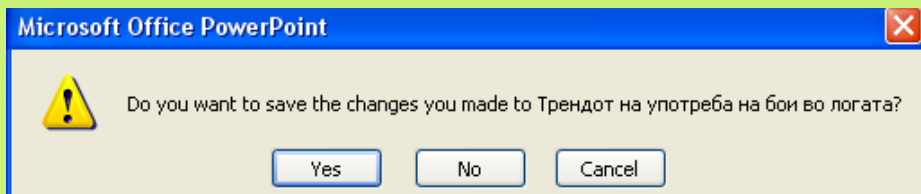
Пример 5: Огледален хард диск кај сервер



# МОЖНОСТ ЗА ИСПРАВКА

## Потврда пред да се спроведе фактичко извршувањето на операцијата

- Пример 1: брава која мора да се отклучи пред да се активира некој вентил
- Пример 2: софтверска апликација која бара потврда пред да се зачуваат промените
- Пример 3: Осиграч за рачна граната или детонатор за ракета



# МОЖНОСТ ЗА ИСПРАВКА

## Предупредувања - знаци, сигнали, тревоги, аларм, поттикнувачи

Се користат како предупредувања за непосредна опасност

Пример:

- Сообраќајни знаци кои ни даваат предупредувања и информации за она што следува на патот



# МОЖНОСТ ЗА ИСПРАВКА

Помош – информации кои помагаат во некои основни операции, проблеми или исправки на грешки

Пример:

- Упатство за употреба на некој електричен апарат

**TOSHIBA**



DVD RECORDER-VCR

**The User's Manual Manual**



Read this booklet first.



© 2004 Toshiba Corporation

**VHS**  
PAL



Letterhead \*  
\* Preprint  
size paper so

ny colored/A  
paper with a  
\* Manila  
\* Recycled content co

\* All contin

Idenrod dye  
\* Deep, dark  
paperboard (C

books and al

# МОЖНОСТ ЗА ИСПРАВКА

## University of Oregon



### Paper Recycling Guidelines



FOR OFFICE CLEANOUTS, PLEASE PLAN AHEAD.  
CALL CAMPUS RECYCLING @ 346-5275

#### WHITE PAPER

\* Letterhead \* Stationery \* Typing paper \* Index cards \* Notebook paper \* Copy machine paper  
\* Preprinted forms \* Other non-coated, slick, white paper \* Recycled content white paper  
\* Any size paper scraps \* White paper with colored lettering acceptable \* NO BACKGROUND COLOR

#### COLORED PAPER/OFFICE PACK

\* Any colored/white paper with labels and/or tape (NO NEWSPRINT OR LOW GRADE PAPER)  
\* White paper with any amount of solid background color \* Envelopes with plastic windows \* Post-it Notes  
\* Manila folders & envelopes \* NCR (NO CARBON REQUIRED) paper \* Fax paper  
\* Recycled content colored paper \* NO NEON, DEEP DARK DYE SHADES or GOLDENROD/MUSTARD  
COLORED PAPER ACCEPTED IN THIS CATEGORY

#### COMPUTER PAPER

\* All continuous form computer paper, including white and barred, ie. green, blue bar, etc.

#### NEWSPRINT

\* Daily Newspapers (INSERTS OKAY)

#### LOW GRADE PAPER

\* Any Goldenrod dyed paper (mustard yellow through dark orange) \* Brown paper bags \* Neon colored paper  
\* Deep, dark shades of dyed paper (red, brown, etc.) \* Glossy or Coated paper \* Magazines  
\* Paperboard (Cereal box type paper) \* Egg cartons \* Unbleached paper \* Paper with visible fibers  
\* NO COPY REAM WRAPPERS

#### BOOKS

\* Place books and all other glue bound items of any paper grade next to recycling bins & label for recycling.

#### CONFIDENTIAL MATERIAL

\* For questions on confidential paper handling/recycling,  
CONTACT UNIVERSITY ARCHIVES @ 346-3077.

#### ITEMS NOT ACCEPTED

# NO

\*NON-PAPER ITEMS  
\*PLASTIC, TRANSPARENCIES, WRAPPERS, etc...  
\*FOOD RELATED PAPER: NAPKINS, CUPS,  
PAPER TOWELS, PLATES, CANDY WRAPPERS,  
TISSUE PAPER, CARBON PAPER,  
COPY REAM WRAPPERS

**STAPLES & PAPER CLIPS OKAY**

Помош – информации кои помагаат  
во некои основни операции,  
проблеми или исправки на грешки

Совети за пораките за помош:

- Да бидат кратки
- Да бидат лесно разбирливи
- Да не се појавуваат премногу пати
- Да се користат во случај кога не можат да се употребат првите три стратегии



# МОЖНОСТ ЗА ИСПРАВКА

## Помош – информации кои помагаат во некои основни операции, проблеми или исправки на грешки



### Ставање на SIM-картичката и батеријата

1. Извадете го капакот на батеријата и вметнете ја SIM-картичката.
  - Клик на батерија
  - Клик на картичката
  - Клик во отворот на картичката за вметнување на картичката
  - Клик во отворот на картичката за вметнување на картичката
2. Ставете ја батеријата и вратете го капакот на место.
  - Батерија

### Попнење на батеријата

1. Приклучете го приклучонокот.
  - Клик во отворот на картичката за вметнување на картичката
2. Кога ќе завршите полнењето, извадете го приклучонокот на адаптерот.
  - Клик во отворот на картичката за вметнување на картичката

Внимание: Не вадете ја батеријата од телефонот ако приклучонокот не сте го извадиле приклучонокот на адаптерот. Инаку може да се оштети телефонот.

### Распоред на телефонот и функциите на копчињата

Копче за претходно истражување во последен разговор. Во последен разговор, доколку претходно до разговорите не сте ги избришале, можете да ги прегледате повторно.

Копче за Брза помош. За помош во последен разговор, доколку претходно до разговорите не сте ги избришале, можете да ги прегледате повторно.

Копче за Вклучување / Исклучување на звукот. Во последен разговор, доколку претходно до разговорите не сте ги избришале, можете да ги прегледате повторно.

Копче за Отворање на Кабинетот. За отворање на кабинето, доколку претходно до разговорите не сте ги избришале, можете да ги прегледате повторно.

Копче за Отворање на Кабинетот. За отворање на кабинето, доколку претходно до разговорите не сте ги избришале, можете да ги прегледате повторно.

Копче за Отворање на Кабинетот. За отворање на кабинето, доколку претходно до разговорите не сте ги избришале, можете да ги прегледате повторно.

Копче за Отворање на Кабинетот. За отворање на кабинето, доколку претходно до разговорите не сте ги избришале, можете да ги прегледате повторно.

Копче за Отворање на Кабинетот. За отворање на кабинето, доколку претходно до разговорите не сте ги избришале, можете да ги прегледате повторно.

Копче за Отворање на Кабинетот. За отворање на кабинето, доколку претходно до разговорите не сте ги избришале, можете да ги прегледате повторно.

Копче за претходно истражување во последен разговор. Во последен разговор, доколку претходно до разговорите не сте ги избришале, можете да ги прегледате повторно.

Копче за Брза помош. За помош во последен разговор, доколку претходно до разговорите не сте ги избришале, можете да ги прегледате повторно.

Копче за Вклучување / Исклучување на звукот. Во последен разговор, доколку претходно до разговорите не сте ги избришале, можете да ги прегледате повторно.

Копче за Отворање на Кабинетот. За отворање на кабинето, доколку претходно до разговорите не сте ги избришале, можете да ги прегледате повторно.

Копче за Отворање на Кабинетот. За отворање на кабинето, доколку претходно до разговорите не сте ги избришале, можете да ги прегледате повторно.

Копче за Отворање на Кабинетот. За отворање на кабинето, доколку претходно до разговорите не сте ги избришале, можете да ги прегледате повторно.

Копче за Отворање на Кабинетот. За отворање на кабинето, доколку претходно до разговорите не сте ги избришале, можете да ги прегледате повторно.

### Екран

Телефонот е приклучен екран кога не разговарате и кога не е отворено ниу едно ќели. Телефонот мора да биде приклучен екран за да внесете телефонски број за да го повикате.

Икон

Текст и слика

Мени Ресурс Опции

Опции за функционалните копчиња

Телефонот ги прекинува следиве показатели на покривот дел на екранот:

- Звукот на претходно позив
- Разговорот е во тек
- Назад од услугното подрачје, на кога да повикавате брзина, иту да повикате позив
- Мрсна за разговор
- Телефон разговар или иакувањето за кога се поставени на избирање
- Заклучени копчиња
- Активна вклучувањето полова
- Нова порака SMS
- Нова порака MMS
- Нова порака ринг
- Нова порака гласна
- Поставен в аларм
- Ниво на батерија

### Звукот на претходно позив или функција

1. Приклучете екран, притиснете го функционалното копче **Мени**.
2. Притиснете ги копчињата за двете страни за да дојдете до својството мени, на притиснете го функционалното копче **Мени** или **Д**.
3. Ако менито содржи подмени, недаде го својството притиснете ги копчињата за двете страни. Притиснете го функционалното копче **Мени** или **Д** за да влезете во подменот.
4. Ако избришете менито содржи други подмени, притиснете ја подменот.
5. Притиснете го функционалното копче **Мени** или **Д** за да го подмените одбраното подменот.

Својството мени се отвори брзо со полова на броевите притиснете. Броевите притиснете се прикажуваат пред менито кога работите со менито.

### Користење на менито

Приклучете екран, притиснете **Мени** за да влезете во главното мени.

Најголемите во долната половина на екранот по прикажуваат функционалните копчиња. Притиснете го мениот **Мени** или **Д** за да влезете во функционалното копче **Мени** за да влезете во функционалното копче **Мени**.

Мене да се прикажуваат само на екранот притиснете го функционалното копче **Мени**.

Користење на менито на двете страни на екранот. Понесете го мениот на екранот притиснете го функционалното копче **Мени**.

1. Приклучете екран, притиснете го функционалното копче **Мени**.
2. Притиснете **Мени** или **Д** за да влезете во функционалното копче **Мени**.
3. Притиснете мениот за да влезете во функционалното копче **Мени**.
4. Притиснете мениот за да влезете во функционалното копче **Мени**.

### Вклучување и исклучување на телефонот

1. За да го вклучите телефонот, држете притиснато **Мени** подготво од две секунди.
2. За да го исклучите телефонот, држете притиснато **Мени** подготво од две секунди.

### Менување на јазикот на екранот

1. Приклучете екран, притиснете го функционалното копче **Мени**.
2. Изберете **Менување на јазикот** → **Јазик**.
3. Изберете јазик.

### Телефонирање

1. Приклучете екран, внесете го повикавањето код на телефонскиот број на притиснете **Мени**.
2. За да завршите повик, притиснете **Мени**.

### Одговарање на повика

1. Доколку телефонот звони, притиснете **Мени** за да одговорите на повикот.
2. За да го претвораат повикот, притиснете **Мени**.

### Регулирање на гласноста

1. Приклучете екран, притиснете го функционалното копче **Мени**.
2. Изберете **Менување на звукот** → **Детална за звукот**.
3. Притиснете **Гласност** или **Детална за звукот** за да регулирате на звукот на тонот.
4. Притиснете го функционалното копче **Мени**.

За време на разговор, притиснете **Гласност** или **Детална за звукот** за да регулирате јачината на тонот во слушалката.

### Менување на тонот на звоните за повикот

1. Приклучете екран, притиснете го функционалното копче **Мени**.
2. Изберете **Менување на звукот** → **Тон на звонот**.
3. Изберете тон за звонот.

### Повторно бирање на последните броеви

1. Приклучете екран, притиснете **Мени**.
2. Притиснете **Тонот или Делно** за да дојдете до својството броеви.
3. Притиснете **Мени** за да го повикате броеви.

### Карта на менито

1. **Мени** → 1.1 **Мени**
2. **Мени** → 2.1 **Мени**
3. **Мени** → 3.1 **Мени**
4. **Мени** → 4.1 **Мени**
5. **Мени** → 5.1 **Мени**
6. **Мени** → 6.1 **Мени**
7. **Мени** → 7.1 **Мени**
8. **Мени** → 8.1 **Мени**
9. **Мени** → 9.1 **Мени**

1. **Мени** → 1.1 **Мени**
2. **Мени** → 2.1 **Мени**
3. **Мени** → 3.1 **Мени**
4. **Мени** → 4.1 **Мени**
5. **Мени** → 5.1 **Мени**
6. **Мени** → 6.1 **Мени**
7. **Мени** → 7.1 **Мени**
8. **Мени** → 8.1 **Мени**
9. **Мени** → 9.1 **Мени**

1. **Мени** → 1.1 **Мени**
2. **Мени** → 2.1 **Мени**
3. **Мени** → 3.1 **Мени**
4. **Мени** → 4.1 **Мени**
5. **Мени** → 5.1 **Мени**
6. **Мени** → 6.1 **Мени**
7. **Мени** → 7.1 **Мени**
8. **Мени** → 8.1 **Мени**
9. **Мени** → 9.1 **Мени**

*\* Се прикажуваат само ако е подготво на броевите SIM картичката.*

# ПЕРФОРМАНСИ НАСПРОТИ ПРЕФЕРЕНЦИ

- Не секогаш дизајните кои се најоптимизирани за употреба се и најпосакувани за употреба од страна на корисниците.

## **Што обезбедува овој принцип:**

што е најдобро за луѓето и што луѓето сакаат, не е секогаш иста категорија.

Корисникот е секогаш во право

(потрошувачот е секогаш во право)



# ПЕРФОРМАНСИ НАСПРОТИ ПРЕФЕРЕНЦИ

## SCREW



- Поефтина
- Подолготрајна
- Подобро го заштитува виното
- Полесна за употреба
- Сеуште асоцира на капаче за ефтини вина

## CAPSCORKS

- се суши
- порозна - овозможува проток на воздух
- помалку трајна
- постои можност да се здроби
- најпотребуван затворач за вина



# ПЕРФОРМАНСИ НАСПРОТИ ПРЕФЕРЕНЦИ

- За секој дизајн треба да се одреди која е релативната важност на овие две спротоставени категории
- Интервјуа, истражувања фокусни групи – одредуваат какви се преференците на луѓето. Што тие сакаат. Сепак за нови производи ваквите постапки не секогаш ги даваат правите резултати. Она што луѓето го изјавуваат не секогаш е исто со она штои го прават.
- Најдобар начин да се одреди соодносот на овој принцип кај дизајнот, е интеракцијата на корисникот со дизајнот во реални услови.

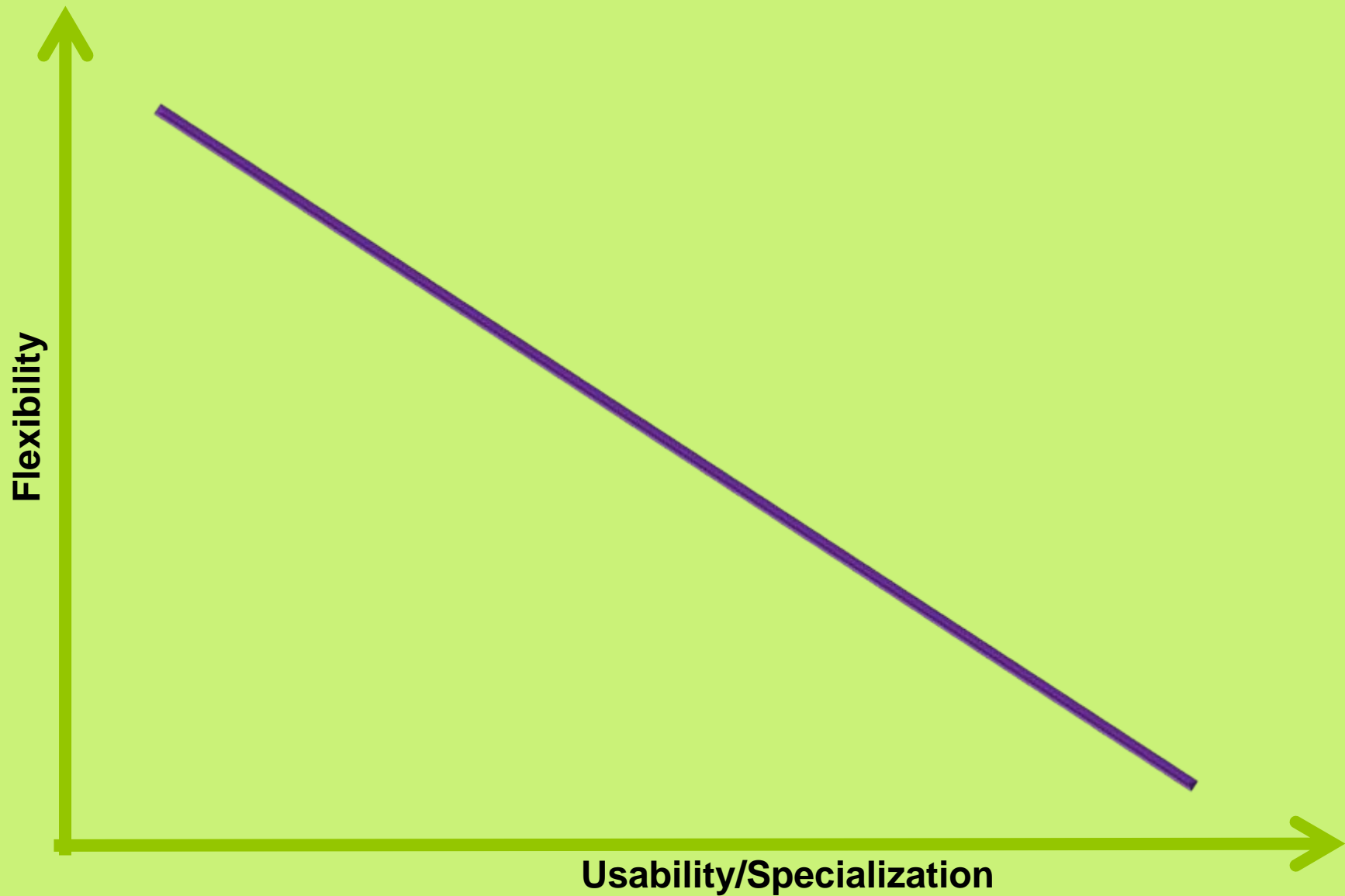
# ПАЗАРОТ ПОМЕЃУ ФЛЕКСИБИЛНОСТ И ИСКОРИСТУВАЊЕ



Flexibility



Usability



## Швајцарско ноже наспроти останат алат



Флексибилните дизајни изведуваат повеќе функции за разлика од специјализираните дизајни, но функциите им се помалку ефикасни



## Компјутер наспроти конзола за видео игри



Флексибилните дизајни по дефиниција се покомплексни од специјализираните и се разбира потешки/посложени за користење

## Smart Phone наспроти професионален фотоапарат



Способноста кориникот да антиципира до колкав степен знае за што точно ќе го користи производот, ја детерминира и фексбилноста односно специјализацијата на дизајнот

## Тенџере наспроти фритеза за пржење компири



# СТРУКТУРИ – СТРУКТУРНИ ОБЛИЦИ

Постојат три основни структури кои подразбираат организација на материјали, поддршка на товар, заштита или содржина на нешто:

- Масивни структури
- Конструкција
- Школкасти структури



Масивни структури



Конструкција -  
структури од  
рамки (прачки)



Школкасти  
структури

# СТРУКТУРИ – СТРУКТУРНИ ОБЛИЦИ

- Масивни структури





Масивните структури се создадени од делови кои имаат полна структура

Фотелја –  
John Stibeola,  
Desigboom

Столицата е  
составена од  
коцки направени  
од комбинација на  
синтетичко  
влакно и  
Polysiloxane



Цврстината на ваквата структура произлегува од тежината и цврстината на материјалите за изградба.



# СТРУКТУРИ – СТРУКТУРНИ ОБЛИЦИ



## GEOCELL RAPID DEPLOYMENT

Решеткаста пластична структура која се полни со земја и која по својата цврстина првенствено е направена за воени потреби, но во денешно време се повеќе се користи за комерцијална употреба:

- Лесна за транспорт
- Лесна за монтажа
- Брза монтажа
- Голема цврстина

Фотеља од картон –

Слоеви од картон  
наредени еден врз  
друг и меѓусебио  
уцвествени со  
пластични ленти и  
метална конструкција



Масивните структури имаат ограничувања во поглед на едноставноста на дизајнот

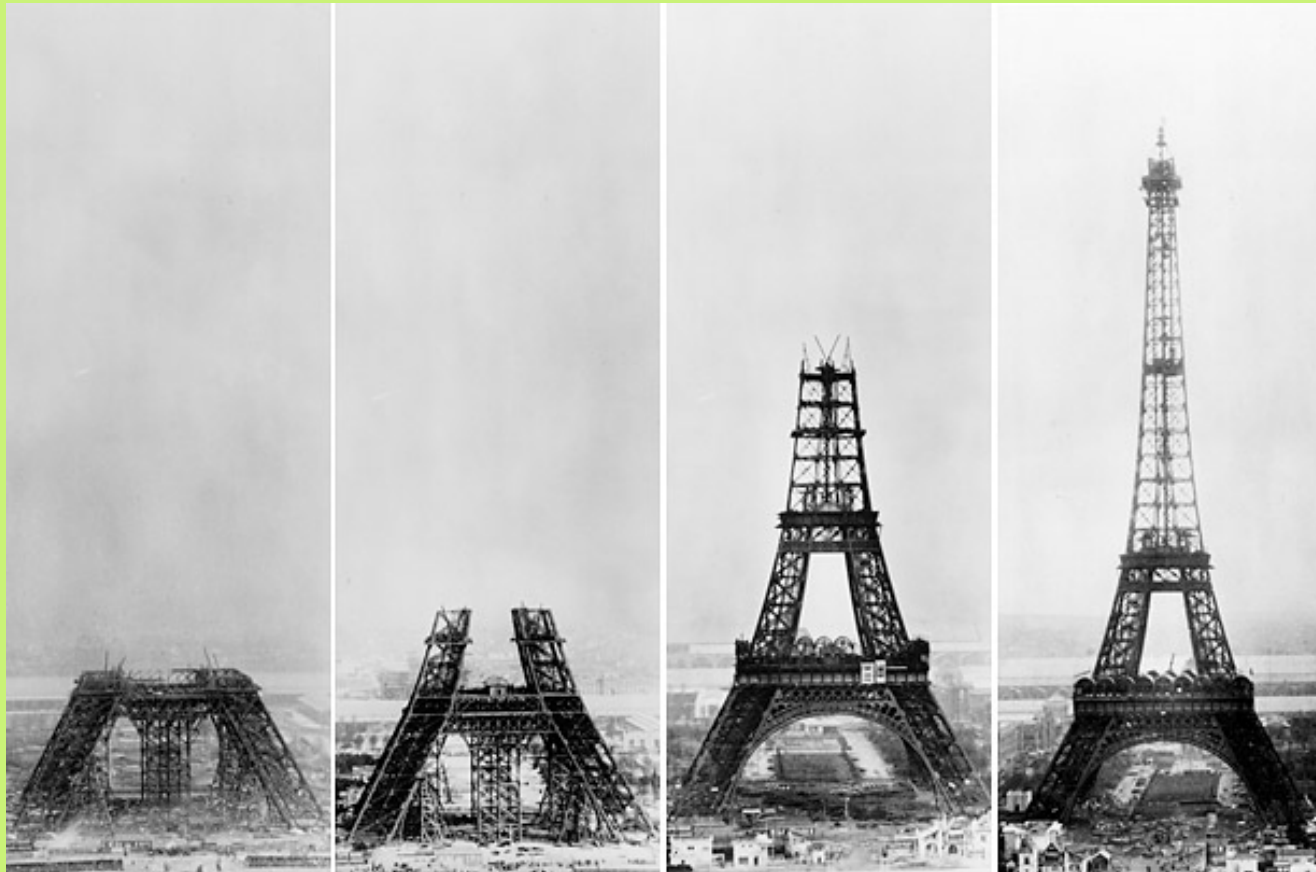
Сува врска на ѕид  
на автопат во  
Шведска—

Масовна структура  
на камења  
наредени еден врз  
друг и заробени во  
метален кафеѕ



Особено се погодни како структури каде техничките и технолошките можности се попримитивни или поургентни, имаат долг век на траење согласно цврстината и едноставноста на материјалите.

# СТРУКТУРИ – СТРУКТУРНИ ОБЛИЦИ

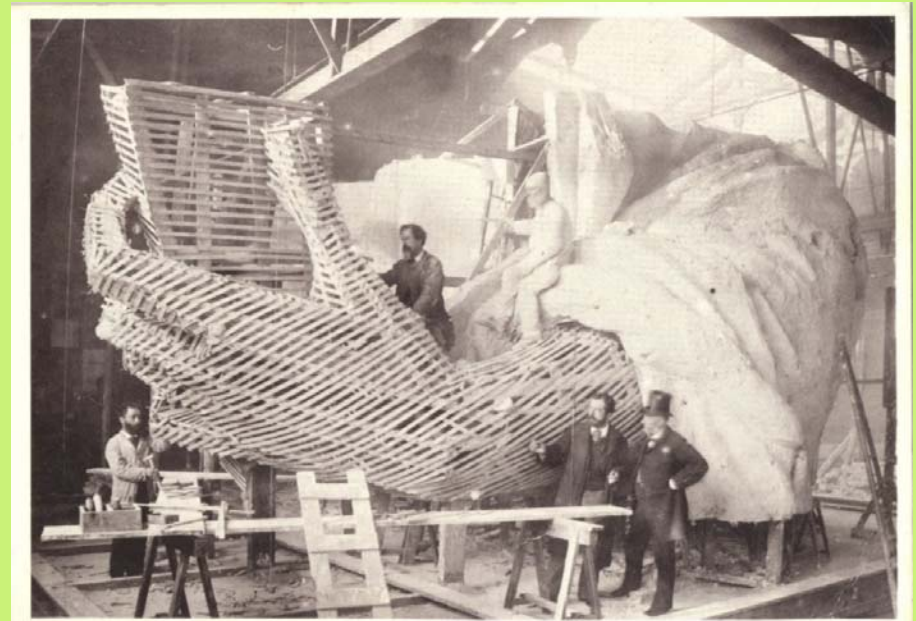


КОНСТРУКЦИИ - СТРУКТУРИ ОД РАМКИ

# СТРУКТУРИ – СТРУКТУРНИ ОБЛИЦИ

## Статуа на слободата на островот Елис

- Комбинација на челична конструкција со тежина од 125 тони и школкаста струкура од бакар во тежина од 100 тони
- Овој пример, иако се смета за типична рам структура сепак фасадата двоуми: дали има и компонента на школкаста структура



Маса и стол од  
картон –

Поставеноста на  
структурата на  
парчињата картон  
е типична  
структура на  
решетка



Се работи за структура на конструкција каде цврстината произлегува од организацијата, поврзаноста и цврстината на деловите кои се составуваат.

Возило за трки –

Конструкција од  
рамки на која е  
поставено седиште,  
тркала, мотор и  
волан



Најчесто на конструкцијата одозгора се нанесува некаква  
фасада, типичен пример е статуата на слободата

Фотеља жица –

Жиците се  
организациски  
поставени и поврзани  
со што создаваат  
конструкција на која  
може да се седи



Конструкциите се релативно лесни, флексибилни и едноставни за изведба



## Мост - Сарај



Структурата на конструкцијата е во основа прачки кои се меѓусебно споени, најчесто во триаголници.



**Школкаста структура**



## ИКОСА ЗАСОЛНИШТА

- Ваквите засолништа овозможуваат многу внатрешни бенифиции на школката структура, ефтини се, лесни цврсти, лесни за составување и одлични привремени живеалишта



Икоса стреа–

модификација на икоса засолништето



Шише—

Типична структура  
на школка

Имаат отпорност од делување на некои статички сили кои се појавуваат на одреден начин, но се слаби при делување на динамички сили



Јајцевидната форма и структура подразбира шупливост на внатрешноста



Кутија за патики

Идеата за ваква кутија произлегува од картилот за пренос на јајца

Школкастите структури се лесни, економчни во однос на употреба на материјал, но се комплексни за дизајн и ранливи и надвор од функција доколку се оштетени или имаат грешка во изведбата



Тело на Boeing 747-8

Школкастите структури се всушност контејнери, односно затворени и отворени садови, кои поради својата мала маса, а особено ако се големи по димензија потребна им е дополнителна потпора, да речеме од конструкција за потпирање или придржување.