

# ПРИНЦИПИ ДИЗАЙНУ

## Розділ 1. ВСТУПНИЙ

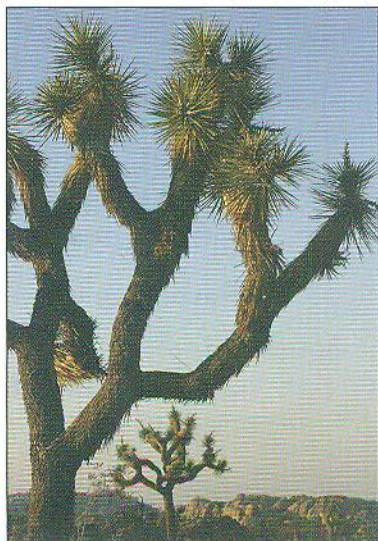
Цей короткий розділ пояснює чотири основні принципи в узагальненому вигляді, а далі розглянемо кожен з них докладніше в наступних розділах. Та спочатку хочу розповісти вам невеличку історію, завдяки якій я збагнула, як важливо вміти називати явища, бо саме називання цих принципів дає нам над ними владу.

### Прозріння під деревом Джошуа<sup>1</sup>

Колись давно мені на Різдво подарували книжку — визначник дерев. Діло було вдома, біля батьків, і я, розпакувавши всі подарунки, вирішила визначити всі дерева довкола. Перш ніж вирушити, прочитала кілька підказок для розпізнавання і завважила, що першим у книжці зазначено дерево Джошуа: для його визначення надавали тільки дві підказки. А ті дерева, скажу вам, мають вигляд доволі дивний, отож я й міркувала собі: «Ну, таких дерев у Північній Каліфорнії явно нема. Надто вже химерні. Я звернула б увагу на таке — однак мені ніколи вони не траплялися».

Отже, я взяла книжку й пішла надвір. Мої батьки мешкали в сліпому завулку із шести помешкань. І перед чотирма з них височіли саме дерева Джошуа. А я прожила тут тринадцять років і ніколи їх не помічала. Я обійшла весь квартал — аж явно тоді влаштували якийсь розпродаж у розпліднику, і всі господарі разом вирішили оздобити свої новенькі домівки: не менше як вісімдесят відсотків будинків мали на подвір'ях ті дерева Джошуа. А я досі жодного не помічала!

От про це я й хотіла сказати: тільки назвавши явище, ви його усвідомлюєте. Ви маєте над ним владу. Ви ним керуєте. Ви ним володієте.



<sup>1</sup> Американська назва юкки коротколистої, яку дали їй мормони на честь Ісуса Навина, бо вона ніби здіймає до неба «руки»-гілки. (Тут і далі прим. пер., якщо не зазначено іншого.)

Тож тепер ви дізнаєтеся назви кількох основних принципів — і матимете владу над своїми витворами.

## Good Design Is As Easy as 1-2-3

- 1. Learn the principles.**  
They're simpler than you might think.
- 2. Recognize when you're not using them.**  
Put it into words -- name the problem.
- 3. Apply the principles.**  
You'll be amazed.

шрифти

Times New Roman  
Regular i Bold

## Good design is as easy as...

**Learn the basic principles.**  
*They're simpler than you might think.*

**Recognize when you're not using them.**  
*Put it into words—name the problem.*

**Apply the principles.**  
*Be amazed.*

шрифти

Brandon Grotique Black,  
Regular i Light Italic

**Потренуйте дизайнерське око:** знайдіть принаймні п'ять відмінностей, завдяки яким другий приклад читається чіткіше. (Відповідь на сторінці 225.)

## Чотири основні принципи

Перед вами короткий огляд основних принципів дизайну, які наявні в кожній добре виконаній роботі. Хоч я пояснюватиму кожен з них окремо, пам'ятайте, що вони насправді щільно поєднані. Нечасто застосовують тільки якийсь одиниць з-поміж них.

### КОНТРАСТ

Ідея контрасту полягає в тому, щоб уникати просто подібних елементів поряд на сторінці. Якщо елементи (шрифт, колір, розмір, товщина лінії, форма, інтервал тощо) не однакові, зробіть їх **геть різними**. Саме контраст зазвичай надає сторінці візуальної привабливості — читач дивиться на неї передусім завдяки йому. Він також прояснює комунікацію.

### ПОВТОРЕННЯ

Повторюйте в роботі візуальні елементи. Можете повторювати кольори, форми, просторові відношення, шрифти, розміри, графічні концепції тощо. Це сприяє систематизації і єдності.

### ВИРІВНЮВАННЯ

Жодну деталь не розміщують на сторінці довільно. Кожен елемент повинен мати візуальний зв'язок з іншим. Тоді сторінка має вигляд охайний і вишуканий.

### НАБЛИЖЕННЯ

Пов'язані між собою одиниці слід групувати близько одна до одної. Коли декілька одиниць розташовані поряд, вони становлять один візуальний блок, а не кілька окремих. Це допомагає організувати інформацію, зменшує безлад і надає читачеві чітку структуру.

Уф!..

Виокремлюючи ці чотири принципи з розлогих лабіринтів теорії дизайну, я міркувала, що для кращого запам'ятовування придалося б відповідне легке для згадки скорочення. Ну от... скорочення вийшло легке, та не надто пристойне<sup>1</sup>. Перепрошую.

Хоча цей акронім стосовно дизайну вам тепер трапиться повсюди в мережі, та походить він із цієї книжки.

<sup>1</sup> Англійською перші літери принципів Contrast (контраст), Repetition (повторення), Alignment (вирівнювання), Proximity (наближення) складаються в акронім CRAP, тобто «лайно», «маячня».



Good  
communication  
is as

stimulating

as black coffee . . . .

and just  
as hard  
to sleep after.

ANNE MORROW LINDBERGH<sup>1</sup>

шрифти

Transat Text Standard

---

<sup>1</sup> Добре  
спілкування  
так само  
збудьорює,  
як кава...  
і так само  
заважає  
потому заснути.  
Енн Морров Ліндберг

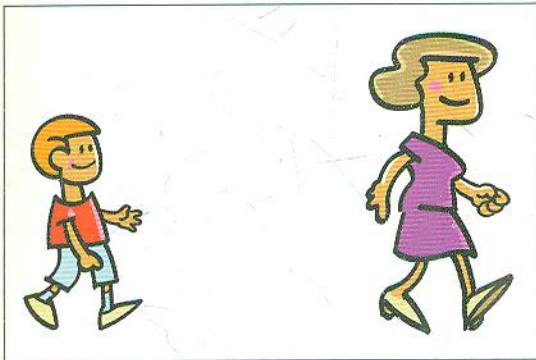
## Розділ 2. НАБЛИЖЕННЯ

У роботах нинішніх дизайнерів слова, речення й графічні об'єкти часто розтягнені по всьому аркушеві, вони заповнюють кожен куточок і забирають стільки простору, що не лишається жодної порожньої місчинки. Це схоже на страх порожнього простору. Коли елементи композиції розкидано сям і там, сторінка має невпорядкований вигляд і читачеві її важче сприйняти.

Принцип наближення твердить: **групуйте пов'язані елементи**. Розташуйте їх фізично близько один до одного так, щоб споріднені деталі мали вигляд цілісної групи, а не купки розрізнених шматочків.

А якщо одиниці або групи інформації не пов'язані між собою, вони не мають бути наближеними (безпосередньо близькими) до інших елементів — завдяки цьому читач швидко орієнтується в будові й змісті сторінки.

Цю засаду ілюструє вельми простий приклад. За принципом наближення, на сторінці (як і в житті) **фізична близькість указує на зв'язок**.



Коли бачимо, як ці двоє прогулюють вулицею, ми не надто розуміємо, які між ними стосунки. Родичі вони чи ні? Чи знайомі взагалі?



Коли вони наближені одне до одного, стає зрозуміло: між ними існує певний зв'язок. Те саме відбувається й на сторінці.