

## Первая часть курса "Веб-дизайн"

### 1. Инструменты для создания дизайна, детальное рассмотрение Photoshop

- Графические редакторы  
Photoshop, Illustrator, Corel, Fireworks, Flash, Gimp, Paint и др
  - Настройка среды и макета под себя
    - Английская версия
    - Показываем необходимые свитки
    - Варианты среды во весь экран, скрытие инструментов
    - Настройка курсора, линеек
    - Выравнивание объектов (Snap)
    - Глобальный угол света для стилей
    - Кроп без удаления
    - Настройка горячих клавиш
    - Настройка кеша и свопа
    - Настройка динамики среды
    - Настройка истории
  - Инструментарий photoshop
    - Обычный курсор (V)
    - Выделение (M)
    - Лассо (L, Delete)
    - Волшебная палочка (W)
    - Кроп (C)
    - Пипетка (I)
    - Кисть (B, [, ], F5)
    - Штамп (S, Alt)
    - Кисть истории (Y)
    - Ластик (E)
    - Градиент (G)
    - Размытие (R)
    - Осветление/затемнение/губка (O, Alt)
    - Перо (P, Alt)
    - Текст (T)
    - Векторный курсор (A)
    - Векторные объекты (U)
    - Рука (H)
    - Масштабирование (Z)
    - Цвет переднего плана и фона (X)
    - Маска альфаканала (Q)
    - Полноэкранные режимы (Tab, F)
  - Горячие клавиши и комбинации Photoshop
  - Создание дизайн макета, базовая работа с ним
    - Создаем нужный макет (цветовое пространство, размер, dpi)
    - Изменение конваса и изображения
    - Перетягиваем материалы в программу
    - Виды слоев их содержимое и комбинации
    - Параметры слоев
    - Вложение слоев, маскирование, объединение
    - Стилизация слоев и папок
    - Быстрый способ добраться до определенного слоя
    - Работа с историей
    - Разнообразные выделения. Модификации, добавления/вычитания.
    - Выделение по контуру, по цвету. мягкая граница. Path.
- Альфаканал.
- Лесница или рваность на краях, правильная работа с лассо
  - Пипетка, настройки
  - Рисование, настройки инструментов
  - Графический планшет

Подключение библиотек кистей  
Клонирование, настройки  
Градиент, настройки  
Векторные слои  
Работа с векторными объектами, объединение, вычитание и др.

#### Стиль вектора

- Векторная маска
- Вставка в photoshop векторного объекта
- Текстовые слои
- Несложная ретушь
- Часто используемые фильтры, смарт фильтры
- Резкость, размытость
- Шум, удаление шума
- Несложная цветокоррекция, автоматическая цветокоррекция
- Контроль качества картинки при цветокоррекции
- Каналы
- Пути (Path)
- Стили на слое
- Создание коллажа
- Паттерн, бесшовность
- Профессиональные приемы, решения и фокусы
  - Выделение из альфаканала (вырезание трафаретного изображения)
  - Перемещение с Shift
  - Клонирование части объекта для модификации его формы
  - Работа с векторными объектами, применяя маску
  - Процесс удаление ненужной части изображения, ластик + лассо
  - Техника рисования и создание объектов
  - Инструмент затемнения и высвечивания
  - Неразрушающая коррекция, корректирующие слои
  - Избавление от ватермарков
  - Плохой дизайнер сочиняет, хороший комбинирует
  - Убирание цветного шума на фотках
  - Создание глубины (три плана)

## 2. Веб-дизайн, HTML и CSS

- Что такое веб-дизайн
  - Определение \*
  - Интеллектуальная составляющая
  - Графическая составляющая
  - Про законы и правила в дизайне
  - Почему дизайнер не обязательно художник, "я так вижу" - не аргумент
- Почему дизайнер не верстальщик и не программист
- Умение веб-дизайнера и полиграфиста
- Что должен был уметь дизайнер раньше и сейчас
- Что такое верстка и почему ее необходимо учитывать
  - Браузеры которые понимают только HTML
  - HTML в виде огорода
  - Тэги <tr> <td> <div>
  - CSS как посадка растений и уход за ними
  - Тэг <style>
  - Чем отличается веб-дизайнер от веб-мастера
- Перспективы веб-технологий
  - Интернет и не думает умирать
  - Постоянно голодный рынок на специалистов
  - Требования растут

## 3. Сайт и его структура

- Структура страницы сайта
  - Шапка, контентная часть, уши, подвал

Меню и его виды, 2-уровневое, 3-уровневое  
Колонки в контентной части  
Модульные сетки

- Виды страниц
  - Текстовые, формы, таблицы, продукция
- Контент, графические объекты в дизайне
  - Чтоб не скучно было нужен декор
  - Смысловые и неочень
  - Отвлекающие и нет
  - Фон не мешающий читать и не утомляющий глаз
- Реклама
  - Баннерная сетка
  - Чем нужнее тем навязчивее
  - Хитрости баннеров
- Мобильный вариант
  - Принципы построения страниц
  - Специфическая навигация и стили

#### 4. Поэтапность создания дизайна

- Поиск идей
  - Покурить =)
  - Сначала никуда не смотрим, а брейнстормим (не думай о синем квадрате)
    - Коллективный брейнсторм
    - Ассоциативный ряд
    - Изучение конкурентов
    - Изучение полученного материала и по своему его преподносим
    - Пересмотр показательных сайтов, вдохновиться
    - Сразу дать понять о чем сайт
    - Единица смысла ©
- Быстрые скетчи, наброски, тестирование
  - Структура, пропорции, золотое сечение
  - Варианты навигации
  - Тестируем в малом кругу
- Вейфреймы и "Рыба"
  - Графические примитивы \*
  - Сентябрь, Константин Константинопольский и Пантелеймон Христарождественский
    - Картинки из стоков, но с вотермарками
    - Всегда стараться делать на будущий рост контента
    - Стараться показывать все состояния
- Полноценный дизайн, правильное преподнесение
  - Гармония в композиции \*
  - Избегать всего, что может быть неправильно истолковано
  - Возможный пиксельперфект
  - Анимация интерфейса
  - а где страничка 404?
  - а фавиконка?
  - Покажите клиенту как сайт выглядит на маленьком разрешении и на большом
  - Убираем то что раздражает - это автоматически улучшает дизайн
  - Когда работу можно считать выполненной
- Тестирование
  - QA отдел
  - Фоткус-группы
- Внесение изменений
  - Не больше чем оговаривали
  - Не такие, которые меняют весь концепт
  - Каждый раз предупреждать на что это повлияет
- Способы страховки от нерадивых клиентов (адовые клиенты)

Идею не защитить, но переживать сильно не стоит  
Поэтапность работы, с утверждениями  
Аванс  
Показ скриншотов в плохом качестве  
Слитые слои в макете  
Не давать вектор и шрифты  
В макете ставить ватермарки

## 5. Логотип

- Структура
  - Иконка, надпись, теглайн
  - Сейчас достаточно одной иконки или надписи
- Базовые принципы построения логотипа
  - Простота (любой воспроизведет по памяти), привлекательность, читаемость, запоминаемость, узнаваемость, универсальность, оригинальность, ассоциативность, функциональность, уникальность, креативность
  - Симбиоз двух и более смыслов
  - Убрать все, что может быть неправильно истолковано
  - Учесть разнообразные носители
  - Правильный ребрендинг
- Работа с ним
  - В малых размерах допускаются незначительные изменения для четкости знака (полупиксели)
  - Что не описано в гайдлайне, то запрещено

## 6. Шрифты и типографика

- Выбор шрифта
  - Sans, Serif, Condensed
  - Заголовочный и контентный шрифты
  - Не стесняемся использовать стандартные шрифты
  - Не мельчите
  - Не болдите
  - Необходимый контраст
- Решения проблем
  - Висяки
  - Тире минус и дефис
  - Спецсимволы
  - Пелена текста
  - Бегущая строка - зло
  - Виды заголовков (H1, H2...)
  - Списки
  - Игра с текстом
  - Кернинг, апрош
  - Межстрочный и другие интервалы
  - Четкость в настройках и смещением символа
  - Выключка
  - Не делаем большие пустые текстовые блоки
  - Не трансформируем текст
  - Не пишите вертикально
  - Не пишем все заглавными, если нужно включаем это в настройках
  - Включаем переносы
  - Векторизация и растривание

## 7. Вставка графических объектов

- Авторские права
  - Имейте уважение
  - Не в коммерческих целях можно
- Подбор материала

В поисковиках ищем не только по русски, но и по английски  
Хорошая картинка сильно повышает шансы на победу  
Сами одеваемся и идем фоткаем

- Растровые и векторные изображения  
Растр это кубики, вектор это математика  
Векторизация сложной картинки  
Сильные стороны иллюстратора
- Чистка исходника  
Ватермарки  
Шум  
Лесница на краях  
Артефакты, муар  
Баланс белого  
Вытаскивание из завалов
- Вживление в обстановку  
Учитывайте освещение  
Рефлексы  
Цветные тени  
Старайтесь не клонировать  
Вертикальные вертикали  
Замыливание глаза

## 8. Навигация и интерфейс

- Интерфейс  
Кнопки, селекты (дропдауны), поля, скроллы, чек, радиобатон, мультиселект, слайды (бегунки), табы, попап, аккордион, графики и др
- Виды навигации  
Меню, подменю, боковое меню, хлебные крошки, пейдженатор, карта сайта, теги, поиск
- Виды объектов навигации  
Какие бывают  
Как можно делать, а как не стоит  
Что было раньше и как сейчас (домик, кнопка home, карта сайта)

Вторая часть курса

## 1. Навигация и интерфейс

- Интерфейс  
Кнопки, селекты (дропдауны), поля, скроллы, чек, радиобатон, мультиселект, слайды (бегунки), табы, попап, аккордион, графики и др
- Виды навигации  
Меню, подменю, боковое меню, хлебные крошки, пейдженатор, карта сайта, теги, поиск
- Виды объектов навигации  
Какие бывают  
Как можно делать, а как не стоит  
Что было раньше и как сейчас (домик, кнопка home, карта сайта)

## 2. Пространства цветов, подбор гаммы цветов

- RGB и остальные  
RGB, CMYK, LAB
- Цвет, гармония цвета (Маргулис)  
Основные или первичные - красный, зеленый, синий (их нельзя получить путем смешивания)  
Составные или вторичные - желтый, голубой, мажента  
Третичные  
Варианты подбора гармоничных цветов в цветовом круге

Цвет в разных культурах \*

А как же дальтоники?

- Хорошие и плохие мониторы  
Различные матрицы, сильный контраст, калибровка монитора  
На кого ориентироваться

### 3. Стили в дизайне

- Что такое стили и зачем они  
Наводят порядок, структурируют информацию и создают гармонию  
Повышают узнаваемость ресурса
- Создание стилей  
Отступы, оформление, размеры, цвета и др
- Гайдлайн (файл сборная салянка)  
Файл со всем из чего состоит сайт  
Неоспоримые плюсы

### 4. Юзабилити

- Удобные структуры сайтов  
Без лишних страниц  
Без лишней информации  
Предсказуемость  
Меньше заставлять пользователя изучать некие стандарты  
В новом месте понаблюдайте за собой со стороны

### 5. Аккуратность макета

- Сольная работа, командная работа. Плюсы и минусы подходов  
Беспорядок для себя или макет для другого специалиста  
Я помню, что тут недоделал, а другой просто не знает  
Это временно и верстать ненужно или ничего лишнего  
Польза общих стандартов и репозитория  
Сохраняем в более поздних версиях  
Распределение задач в команде
- Порядок в макете  
Распределение слоев в группы и папки  
Расцветка ключевых слоев или папок  
Название слоев и папок  
Не плодить пустых слоев и папок  
Смарт объекты  
Сквозные глобальные элементы  
Упорядоченность слоев и папок (шапка сверху, подвал снизу)  
Сетка, выравнивания  
Шрифты, кегль целым числом  
Вспомогательные слои (сетка, фолды, цвета)  
Полупиксели  
Грамотная "рыба"  
Если нужен эффект проявления, то делаем его возможным для

верстки

- Название макета в с учетом версии и исполнителя  
Не склеивать слои без необходимости  
Сжатие макета в архив zip а не rar (белый фронт)  
Комментирование изменений  
Проверка орфографии
- Что любят и что не любят верстальщики  
Порядки в макете, RGB, PNG, PSD  
Смешивание слоев (screen, light...)  
Четкое выравнивание, а не на глаз  
Внутренняя обводка  
Все используемые шрифты, fontface  
Заполненные поля правдивой информацией  
Все состояния контролов

Минимум разновидностей шрифтов, без фанатичной игры с каждым  
Макет и скриншоты как должно быть  
Ширина макета Уже или равна минимальной  
Большие пустые текстовые блоки  
Трансформация текста  
Стили на тексте

#### 6. Виды сайтов

##### - Сайт визитка

Обычно состоит из нескольких страниц и имеет уникальный, но простой и функциональный дизайн; идеально подходит для компаний, которые хотят разместить информацию о себе и своих услугах; основные разделы сайта: «О компании», «Продукция или услуги», «Прайс-листы», «Контактная информация»; сайт-визитка используется предприятиями, организациями и частными лицами.

##### - Корпоративный имиджевый

идеально подходит для обеспечения имиджевого присутствия в Сети;

сайт служит для предоставления подробной информации о компании, истории торговой марки, сведений об оказываемых услугах или поставляемых товарах; корпоративный сайт обычно содержит ленту новостей компании, средства публикации информации о рекламных и торговых акциях, информацию для прессы и другие сведения; нередко корпоративные сайты сочетают информацию о компании с каталогом продукции; используется эксклюзивный оригинальный дизайн, выгодно представляющий компанию; использование нестандартных идей и решений в оформлении, процентное соотношение текст/графика = 50/50  
Флеш и паралакс

##### - Корпоративный информационный

Необходим для автоматизации внутреннего документооборота, учёта показателей компании, управления персоналом, может быть оснащён функциями обмена информацией между удалёнными филиалами; корпоративный сайт позитивно влияет на репутацию и имидж компании; дизайн должен соответствовать фирменному стилю компании; чаще всего, включает «администраторскую часть» для создания и изменения контента, позволяющую менеджеру или секретарю компании добавлять или менять новости, информационные статьи, справочную и прочую информацию на сайте; используется минимум графики, основной упор идет на текст.

##### - Интернет магазин

Он же Сетевой магазин, Электронный магазин, Internet shop, E-shop – интерактивный веб-сайт рекламирующий товар или услугу, принимающий заказы на покупку, предлагающий пользователю выбор варианта расчета, выписывающий счет на оплату, служащий одновременно подтверждением заказа; при этом администратор магазина обязан: организовать доставку товара; проконтролировать расчеты с покупателем за поставку.

##### - Каталог

Сравни с магазином, без покупок, корзины

##### - Информационный сайт

достаточно большой виртуальный массив информации, включающий в себя множество различных тематических

разделов меньшего размера, либо некоторое количество самостоятельных проектов; является для клиента основным источником информации, напоминает энциклопедию или специализированный журнал.

- Портал

сложный развлекательный интерактивный проект, предусматривающий большую посещаемость и ресурсоемкость.

- Персональный проект

личный проект, содержит все, что угодно и оформляется в любом стиле, который наиболее полно сможет раскрыть и отобразить тематику сайта.

- Промо-сайт

это сайт созданный специально для продвижения какого-либо товара либо услуги или основного сайта компании.

Промо-сайт – это почти всегда неосновной сайт компании, исключением здесь может быть только промо-сайт,

созданный фирмой специально для продвижения одного конкретного продукта или товарной группы.

Причина этого лежит в оптимизации сайта с целью получения более высоких мест в рейтингах поисковых машин,

которые дают сайту (а значит – компании) большее количество посетителей, а значит больший доход.

Промо-сайт обычно хорошо оптимизируют под поисковые машины, для которых он, в основном, и предназначен.

Дело в том, что с точки зрения оптимизации, гораздо выгоднее создать несколько сайтов с более узкой и

нацеленной тематикой и оптимизировать их каждый по своей специфике. В общем итоге, отдача от вложения

средств в создание основного сайта компании возрастает многократно.

- Сайт-форум

Может быть самостоятельным сайтом, а может быть разделом сайта. Чаще всего сайт-форум делается на

поддомене основного сайта и предназначен для организации общения посетителей сайта между собой и с администратором сайта.

Сайт-форум может быть удобным способом набора контента для основного сайта.

Новые темы, открытые на форуме могут быть использованы в качестве анонса новых статей для ленты новостей основного сайта

или анонса статей, выдержки из которых можно использовать для почтовой рассылки.

Используя сайт-форум совместно с почтовой рассылкой, можно быстро увеличить посещаемость основного сайта.

Таким образом, сайт-форум – хороший инструмент для проведения маркетинговых исследований рынка и раскрутки основного сайта.

- Блог

Это сайт, представляющий собой интернет-дневник, или журнал, который ведется наподобие новостной ленты,

при этом на каждую тему блога посетители могут оставлять свои комментарии-сообщения,

доступные с главной страницы соответствующей темы. Блог обычно очень часто обновляется, по этой причине он может

намного чаще индексироваться поисковыми машинами, чем обычные сайты.

Блог часто используется для общения людей объединенных какими-либо общими интересами, и в этом, чем-то, напоминает форум.

Самые последние события в мире зачастую раньше появляются на различных блогах, и только немного позже в

сообщениях новостных интернет-изданий.

- Социальная сеть



Среднее между порталом и блогом

## 7. Задача по созданию сайта, поиски и виды решений

- Техническое задание  
Этот документ дает нам четкое понимание того, что нужно делать и что нет  
Сайт с нуля (дороже) или по шаблону с четкими требованиями (дешевле)
- Покрытие важных вопросов, уточнение нюансов  
Определение ограничений в которых придется работать  
Адаптивный, резина или статика  
Выяснить есть ли части стиля (все начинается с логотипа)  
Есть ли старые варианты, которые не стоит повторять или взять за основу
- Выяснение вкусов заказчика  
Заказчик всегда прав, пока вы это позволяете  
Цвет, шрифт, примеры сайтов, формы...
- Изучение конкурентов  
Сложнее и сложнее сделать то, что уже есть несколько раз  
Понять чем этот проект лучше других и проявить это  
Не стоит нагло копировать и повторяться
- Оценки времени на исполнение  
Есть ли ТЗ  
Есть ли все материалы для работы, в порядке ли они  
Как скоро идут ответы на вопросы и варианты дизайна для оценки  
Чем больше элементов на страничке, тем больше времени закладываем на случай изменений  
Какие инструменты нужно задействовать

## 8. Подготовка материала для верстки

- Графические форматы и их особенности  
JPG, Прогрессивный jpg, GIF, PNG, TIFF, PSD, AI
- Оптимизация графики  
Где GIF выгоднее PNG (горизонтальные линии, полупрозрачные пиксели)  
Меньше цветов в гамме
- Правильная нарезка элементов  
Без лишних пустых пикселей  
Тонкость нарезки для "резины"  
Рассказать что да как, если подразумевается некая анимация

## 9. Самообразование, создание портфолио

- Арсенал дизайнера  
Стоки, несколько сетов иконок, portable PS, illustrator, фотоаппарат, планшет, карандаш, сайты с креативом, блоги дизайнеров...
- Тренируйтесь  
Даже если все теоретически понятно  
Руки помнят  
Найдется свой подход по решению проблем, свои инструменты  
Если некогда, то запишите что нужно прокачать
- Не бойтесь экспериментировать  
Все уже придумано  
Только в пробах чего-то нового рождаются сильные работы  
Ошибка это тоже опыт
- Осваивайте фотошоп и не только  
Никто, даже разработчики, не знают Ps досканально  
Новое - хорошо забытое старое  
Знание инструмента это не скилл  
Другие инструменты помогут с тем что один не умеет

Осваивайте фотографию  
Фото и цветокоррекцию  
Анимацию и 3Д  
Культуры и психологию  
Историю и космос

- Не опускайте руки раньше времени  
Когда все болит тогда пора передохнуть  
Что такое порог вхождения  
Если не получается попробуйте другой подход  
Найти интерес к этому  
Ради чего все это?  
Не стесняйтесь спросить совета  
Не стоит думать, что судьба проекта зависит только от дизайнера  
Быстрее работает под музыку

[http://www.youtube.com/watch?v=8mYd2X\\_9rrs&feature=kr](http://www.youtube.com/watch?v=8mYd2X_9rrs&feature=kr)

- Собирайте показательные работы других профессионалов  
Куча картинок в разные папки для быстрого поиска  
Разогрев перед боем
- Записывайте идеи  
Не надейтесь на RAM  
Не вы так кто-то другой осуществит
- Систематизируйте знания и умения  
Система сильнее одиночки  
Все взаимосвязано - нужно находить эти узлы
- Всегда пытайтесь прыгнуть выше головы если позволяет время  
Это как взять вес на грудь побольше - мышцы растут быстрее  
Происходит качественный скачек
- Изучайте только показательные профессиональные работы  
Быстрее развивается чувство прекрасного  
Замечаются нюансы и тонкости из которых все состоит
- Анализируйте  
Без анализа изучение равносильно сну за партой
- Смотрите на мир глазами дизайнера  
Все вокруг кричит о помощи улучшить его
- Общайтесь с дизайнерами и людьми со вкусом и воображением  
Все дизайнеры, просто не все рисуют  
Кляксы Роршаха тому подтверждение
- Следите за тенденциями  
Следите за новостями на топовых сайтах  
Применяйте новинки  
Клиенты любят современное и модное
- Развивайте кругозор  
Осваивайте любые теории, истории, классику  
Полистайте историю искусств  
Любой опыт пригодится  
Это нужно для понимание клиента и его бизнеса
- Делайте заготовки и шпаргалки  
Это не зазорно, это очень сильно экономит время  
Шоткаты (плагины, кисти, стили...)
- Соблюдайте авторские права  
В профессиональных кругах это очень сильно приветствуется  
Это наказуемо, в конце концов  
Поставьте себя на место другого
- Не жадничайте, вам реклама пригодится  
Делитесь советами, макетами, методами, решениями  
Если не жалко - идеями  
Мелочь, а заказчику приятно
- Изучайте заказчиков  
Понимать заказчика очень важно  
Что он хочет, и что на самом деле нужно

- Не картинка, а задачи, которые она выполняет
- Делайте иногда заказ самому себе
  - Опыт важнее денег
  - Сделать на совесть - пополнить портфолио
- Не соблазняйте на сокращение сроков для работы
  - Опасность в дедлайне
  - Неприятный осадок
  - Исключение в виде подарка
- Принимайте критику
  - Лесть это яд
  - Умение слушать, воспринимать
  - Прислушиваться, объективно рассуждать
  - Слушайте советы, но поступайте так как считаете нужным
  - Благодарить за критику
- Неиспользуйте настройки по умолчанию
  - Моментально удешевляет работу
  - Ощущение что дизайнер не поработал
- Объективно оценивайте свои силы
  - Важно не подставить команду и заказчика
  - Никогда не утверждайте на 100% если хоть немного сомневаетесь
  - Предупредить значит снять лишнюю ответственность
- Работайте с удовольствием
  - Перед работой старайтесь приподнять себе настроение
  - Настроение передается в работе
  - Инъекция позитива и в бой
  - В итоге все в победителях
- Уделяйте внимание деталям
  - Детали оценивают даже дилетанты
  - Все нормальное не оценят, а эту мелочь раздуют
- Делайте клиппарты сами
  - Фотоаппарата в зубы
  - Курсы или книги
  - Нужные ракурсы
  - Чувство композиции нужно и там и там
- Будьте требовательными сами к себе
  - Вызов самому себе
  - Через время вы поймете, что просто не можете делать плохо
- Не критикуйте если сами мало чего в этом понимаете
  - Не вводите людей в заблуждение
  - Стараться быть объективным и толерантным
- Аккуратность во всем, прагматичность и пунктуальность
  - Аккуратность под вопросом - рабочий беспорядок
  - Остальное в силе
- Играйте в красивые игры
  - Интерфейсы, арт, сюжеты и др достойны анализа и изучения

## 10. Дополнительное

- Визуальные иллюзии
  - Обзор существующих, учет в будущем
- Оформление аккаунтов в соц сетях
  - Ограничения
  - Вписываемость дизайна в дизайн
- Перфекционизм
  - Глубочайший анализ
  - Шедевральная проработка графики и всего остального
- Изготовление баннеров
  - Стандарты
  - Задачи и принципы
  - Хороший и плохой баннер, правила рекламы

- Привлекательность
- Анимация
- Сюжет
- Иллюстрация \*
  - Поэтапность создания
  - Перспектива, свет/тени, рефлексы
  - Объем
  - Техдизайн
- Персонаж
  - Некоторые принципы построения
  - Мимика
- Учет времени
  - Тренироваться фиксировать время на каждую задачу
  - Собирать статистику для объективного истимейта в будущем
  - Снимаем с себя ответственность в случае разбора полетов
- Как узнать откуда картинка?
  - Гуглим по картинке
- Как правильно изобразить что-то
  - Нужно понимать природу вещей
- Можно ли назвать природу дизайнером?
  - Мимикрия (для вброса)
- Уроки для восстановления зрения
  - Пара схем и своих наблюдения (Жданов)
- Посмотреть
  - Видосы от артдиректоров
  - Спидарты
- Почитать
  - Ководство
  - Анатомия шрифта
  - Стив Круг "Юзабилити"
  - Маргулис "Цветокоррекция"