

Предисловие

Предлагаемая вашему вниманию книга задумывалась не как практическое руководство по веб-дизайну, а скорее как учебник общего дизайна на частном материале веб-сайтов. Иначе говоря, я пишу о том, как сделать что-то (в том числе сайт) *красиво*, а не о том, *как* что-то сделать.

Слово «дизайн» в последние годы необычайно девальвировалось. Лишь постепенно интернетовская публика начинает осознавать, что даже с приставкой «веб-» это понятие отнюдь не является синонимом для языка HTML, сетевого программирования на Java или компьютерной верстки. Поэтому в моей книге вы не найдете ни справочника по HTML, ни описаний последних версий Adobe Photoshop или Microsoft FrontPage. Самое трудное в любом деле — не *как*, а *что*, и вместо составления инструкций по тем или иным эффектам в той или иной программе я рассказываю о том, какие оформительские эффекты в принципе возможны, где они уместны и как воспринимаются зрителем.

Конечно, в чистом виде такой сугубо теоретический подход труднореализуем. Чтобы позволить себе роскошь не учить инструкции, дизайнер должен свободно ориентироваться в существующих дизайнерских технологиях и программах. Кроме того, нужно учитывать, что в веб-дизайне «как» сильно влияет на «что»: компьютер не только великолепно справляется с техникой традиционного дизайна, но и открывает множество новых эффектов, новых возможностей, новых способов комбинирования материала. Поэтому дизайнер, не имеющий представления о специфических возможностях компьютера, вряд ли сможет создать на нем что-нибудь конкурентоспособное.

Что здесь есть и чего здесь нет. Книга начинается с обзора основных технологий, имеющих отношение к веб-дизайну: текстовых кодировок, языков разметки (HTML и XML), способов представления графики (векторные и растровые форматы) и технологий Интернет-программирования (сценарии, модули и динамические страницы).

Большинство упоминаемых технологий должны быть (по крайней мере, по названию) знакомы любому, кого способна заинтересовать тема книги. Поэтому цель гл. I — не в том, чтобы обучить читателя каким-то практическим навыкам; не претендует она и на роль полновесного теоретического введения. Моей целью было лишь освежить

2 ■ предисловие

в вашей памяти важнейшие свойства, возможности и ограничения интернетовских технологий, а самое главное — показать их в сравнении друг с другом и в динамике их развития, стимулируя тем самым целостное восприятие, позволяющее ясно увидеть место и роль каждого отдельного языка или стандарта.

Гораздо систематичнее подается в книге курс собственно визуального дизайна, начинающийся в гл. II с обзора абстрактных *материалов* дизайнера (формы, цвета, текстуры, шрифта) и используемых в дизайне *инструментов* (контраста, баланса, динамики, нюансировки). Все эти понятия исследуются как в теории, так и в приложении к практике компьютерного и, в особенности, веб-дизайна. Вместе с тем веб-сайт как объект дизайна имеет множество особенностей, не выводимых из общих принципов и заслуживающих поэтому отдельной главы (гл. III). Наконец, ряд полудизайнерских, полутехнических вопросов, связанных с созданием компьютерной графики, обсуждается в гл. IV.

Такая структура материала основана не на вычитанных где-то схемах, а исключительно на моем собственном опыте практического освоения, теоретического осмысления и последующего преподавания основ дизайна. Три центральные главы книги во многом построены на материале моих ежемесячных англоязычных статей, публикуемых на www.webreference.com/dlab/, — и, разумеется, на основе читательских откликов, вопросов, поправок и дополнений к этим статьям. Конечно, сюжет этого произведения не пытается повторять все зигзаги истории моего дизайнерского самообразования. Однако я старался, чтобы план книги как можно точнее соответствовал сложившейся у меня системе понятий и оценок.

При всем при том, наверное, мне все же не удастся избежать упреков в непоследовательности и эклектичности. Отчасти я пошел на это намеренно; абсолютно симметричные построения нежизненны, и здоровая доля разбросанности, асимметрии и даже нелогичности помогает усвоению материала — при условии, что нелогичность эта художественная, объясняющаяся композиционными соображениями, а не слабым владением материалом. Вместе с тем обилие перекрестных ссылок и подробный предметный указатель сделают, я надеюсь, нетрудным поиск в книге нужной информации.

Примеры. Как любой учебник, эта книга не могла обойтись без примеров обсуждаемых понятий и приемов дизайна. Возможно, кому-то покажется, что примеров этих маловато для книги такого объема. На это я могу возразить, что большинство примеров используются в тексте по нескольку раз, в каждом случае иллюстрируя что-то новое. Это и понятно: ведь любая реальная дизайнерская работа пользуется всем арсеналом средств, доступных ее автору,

поэтому при внимательном анализе из нее можно извлечь очень много поучительного.

Но главная причина все же не в этом. Если я *пишу* книгу о дизайне, я делаю это в предположении, что даже тщательно подобранный визуальный ряд без текста недостаточен для овладения дизайнерским мастерством. Образцы хорошего дизайна время от времени попадают на глаза любому, но даже если вы способны безошибочно отличать их от посредственности, для перехода «пассивного» знания в «активное» недостаточно рассматривания картинок — необходимо их *осмысление*, результат которого выразить в чисто визуальной форме уже невозможно. Парадоксальное изобилие текста в книге на абсолютно визуальную тему должно, как мне представляется, эффективно работать в том числе и благодаря своей кажущейся нелогичности.

Не слишком много на страницах этой книги и иллюстраций. Мне бы хотелось, чтобы обсуждаемые в тексте принципы каждый читатель иллюстрировал для себя мысленно — виденными им самим образцами дизайна или даже идеями своих собственных композиций. Я пытаюсь не направлять ваше творческое мышление в то или иное русло, а хочу лишь разбудить его невизуальными (и потому, возможно, по-особому эффективными) стимулами. Поэтому я добавлял иллюстрации в основном там, где они действительно необходимы для понимания, и размещал их не в разрыв текста, а на полях.

Определенную пользу начинающий дизайнер смог бы извлечь и из книги, реализующей противоположный подход, — альбома лучших дизайнерских работ, сгруппированных по авторам или по жанрам, с минимумом текста. Такой сборник, наверное, стал бы хорошим дополнением к настоящей книге, однако вряд ли смог бы заменить ее.

Веб-сайты имеют неприятную привычку периодически менять дизайн, а иногда просто исчезать без следа. Поэтому все примеры снабжены иллюстрациями, показывающими, как выглядела обсуждаемая страница в тот момент, когда она попалась мне на глаза (стр. 323). В гл. V обсуждаются также несколько моих собственных работ, — о которых я, естественно, могу рассказать намного подробнее и интереснее, чем о любых других, и которые потому пришлось очень кстати для закрепления всего, что изучалось в теоретических главах.

Соглашения. Кое-какие особенности верстки и композиции книги, очевидно, требуют пояснения. Заголовки и подзаголовки идут в тексте без номеров, но снабжены

4 ■ предисловие

номерами в оглавлении (стр. **ii**). Хотя все перекрестные ссылки в тексте используют номера страниц, а не разделов, для облегчения ориентировки в верхнем колонтитуле каждой страницы приведен номер текущего раздела (в форме «глава.раздел.подраздел»). Абзацы, набранные петитом (мелким шрифтом), обычно содержат второстепенный или более узкоспециальный материал, хотя иногда я пользовался этим приемом выделения просто как средством пунктуации для предотвращения монотонности.

Все ссылки — на страницы, номера глав, URL-адреса и т. п. — **выделены** шрифтом и серым цветом. Ссылки вида «пример такой-то» относятся к одной из образцовых веб-страниц, собранных в «Галерее» в конце книги; если позволяет место, каждая ссылка на пример сопровождается черно-белой копией обсуждаемой страницы на полях, а в «почти натуральную» величину все упомянутые в книге сайты-примеры воспроизведены и пронумерованы на стр. **323—333** (частично на цветной вкладке). На цветную вкладку вынесены также несколько иллюстраций.

Кроме иллюстраций, заголовков и копий примеров, на полях изредка попадают отдельные слова и фразы мелким шрифтом, — как правило, заготовленные в черновике книги, но не нашедшие места в окончательном тексте и в то же время слишком удачные, чтобы от них отказаться. Вы можете относиться к ним, как вам больше нравится, — как к попыткам автора пошутить, еще одному уровню подзаголовков или просто удобному ориентиру для поиска нужного места в тексте методом «сканирования полей». Если все-таки местами поля будут казаться вам слишком пустыми — не стесняйтесь заполнять их своими собственными мыслями и комментариями!

Пара слов о словах — точнее, об используемых терминах. Не один раз мне приходилось придумывать русские названия для вещей, до сих пор существовавших только по-английски (кстати, все переводные термины обязательно сопровождаются английскими оригиналами в скобках), а иногда и вводить обозначения для своих собственных понятий и принципов. Я старался избегать обеих крайностей — и неудобоваримого, в советском стиле официоза (вроде «программное обеспечение» или «узел системы WEB»), и сетевого сленга («мэйл», «хомепага», «чат»), одинаково раздражающего как не знающих английского вообще, так и знающих его хорошо. Вместе с тем я охотно пользовался словечками вроде «скачать», «промотать» и даже «залинковать», привлекательными краткостью и выразительностью русской морфологии (хотя иногда в сочетании с нерусским корнем). Вообще, способ рассказать о чем угодно на правильном и стилистически нейтральном русском языке существует всегда, нужно лишь не лениться искать его.

Одно из главных технических понятий в этой книге — компьютерная программа для путешествий с сайта на сайт и просмотра веб-страниц — по-русски пишется двояко: *браузер* либо *броузер*. Я придерживаюсь второго варианта, который хотя и менее правилен с точки зрения произношения английского «browser», все же лидирует по количеству употреблений в русскоязычных интернетовских текстах (статистика получена с помощью поисковых систем, стр. 38). Я также хочу заранее попросить прощения у тех, кому могут не понравиться выражения вроде «оба броузера» или «только в одном из броузеров», — относящиеся, само собой, к программам фирм Netscape и Microsoft. В книге, посвященной не Интернету в целом, а лишь визуальному веб-дизайну для массовой аудитории, я счел возможным ограничиться этими двумя самыми распространенными графическими броузерами, вполне сознавая их неидеальность и не-единственность.

брадилка или бродилка?

Что же касается тех людей, которые броузерами пользуются, то для них (если не считать изредка встречающихся метафор типа «посетители сайта», «жители Интернета» и т. п.) мне пришлось принять диковатую кальку «пользователи», — которая, как мне кажется, при всей своей нерусскости все же элегантнее давно уже ставших привычными этажерок вроде «телезрители» или «радиослушатели».

Кому может быть интересна эта книга? Как мне кажется, **О вас** даже такие противоположные читатели, как профессиональный веб-дизайнер с большим опытом и старшекласник, только что сделавший свою первую страничку, смогут найти в этой книге что-то ценное (или хотя бы не скучное). Основная же часть моей аудитории находится, видимо, где-то посередине между этими двумя крайностями. Какие-то профессиональные знания или навыки в области веб-дизайна желательны, но не обязательны; гораздо важнее иметь запас терпения, усидчивости, а главное — интереса к предмету изучения.

Я надеюсь, что в какой-то своей части книга будет представлять интерес и для тех, кто не собирается пробовать себя в дизайне, но чья работа так или иначе связана с созданием сайтов, — для менеджеров проектов, программистов, специалистов по рекламе и маркетингу. Имеет смысл также рекомендовать это произведение «бумажным» художникам и дизайнерам, желающим попробовать свои силы в веб-дизайне (но, возможно, еще не приступавшим даже к освоению компьютера).

Может быть, вас интересует вопрос — реально ли с помощью этой книги стать профессиональным дизайнером? Если я отвечу положительно, это не будет нескромностью просто потому, что дизайнером можно стать вообще не читая книг. Для этого нужны, помимо врожденной предрасположенности, всего лишь достаточное упорство и методичность в анализе чужих работ и в самостоятельных упражнениях.

6 ■ предисловие

Дизайнера делают не книги, а его собственный талант и трудолюбие. Однако кое в чем, надеюсь, сможет помочь вам и эта книга — обобщение дизайнерского опыта, самим автором почерпнутого из практики, а не из книг или уроков.

Сверим часы. Есть, впрочем, еще несколько обязательных условий для успешной веб-дизайнерской практики. Поскольку опыт большинства моих читателей, вероятно, ограничивается пока созданием страницы для себя или своей фирмы, я начну с очевидного. Прежде чем приниматься за работу, ответьте честно сами себе: действительно ли у вас есть что сказать миру? Будет ли у вашей страницы достаточно посетителей, которым не придется жалеть о потерянном времени? Бессмысленные и бессодержательные сайты плохи не столько сами по себе (в конце концов, заходить на сайт или нет — личное дело каждого), сколько тем, что они снижают планку стандартов, «развращают» даже вполне талантливых сетевых журналистов, писателей и дизайнеров, которым уже не приходится прилагать больших усилий, чтобы блистать на таком фоне.

Сказанное относится, конечно, в первую очередь к русскоязычной части Интернета, незначительные размеры которой (в сравнении с Интернетом всемирным) делают ее похожей на «большую деревню», где все знают все про всех и где любой хоть сколько-нибудь заслуживающий внимания проект немедленно этого внимания удостоивается. В англоязычной вселенной страницы любительские и профессиональные давно живут в разных системах координат, и чтобы перейти из первой во вторую, необходим не только и не столько талант, сколько правильная оценка потребностей рынка и хорошая реклама.

Художественные способности, безусловно необходимые дизайнеру, обычно считаются чем-то сугубо врожденным — «талант либо есть, либо нет». Я же убежден в том, что врожденным является скорее *интерес* к этой сфере творчества — интерес, который вряд ли возможно искусственно стимулировать и без которого даже человек с задатками великого художника не сможет эти задатки развить до рабочего состояния. С другой стороны, искренний интерес и желание попробовать себя уже служат залогом того, что при определенном трудолюбии и методичности в упражнениях вы сможете достичь вполне профессионального уровня.

Бытующее представление о невозможности «научить художеству» происходит, боюсь, от того, что мало кто (не исключая и автора этих строк) отчетливо понимает, как и *чему* нужно учить начинающего дизайнера в первую очередь. Помочь здесь может лишь хорошо проработанная *теория* дизайна, которая позволила бы построить логичный и последовательный учебный

курс. На лавры создателя такой теории я не претендую, но в необходимости ее построения я убедился на собственном опыте. Вот почему в этой книге, задумывавшейся как учебник, встречаются элементы стиля научного исследования: чтобы совладать с материалом, мне приходилось на ходу выдвигать и обосновывать гипотезы, искать подтверждения и аналогии, — и я, честно говоря, рассчитываю, что заразительная радость первооткрывателя восполнит то, что педагогический эффект книги теряет из-за неполноты и непоследовательности изложения.

Уровень компьютерной грамотности у веб-дизайнера должен быть, само собой, несколько выше среднепользовательского, но даже для создания веб-сайта от начала до конца совсем не обязательно быть программистом (если это, конечно, не динамический сайт вроде онлайн-магазина, требующий интенсивного программирования). Достаточно представлять себе, чем отличаются друг от друга основные компьютерные технологии и для чего их лучше всего использовать. Главный же, на мой взгляд, признак компьютерно грамотного человека — понимание, чего в принципе можно потребовать от компьютера, а чего нельзя.

Без знания английского в этой профессии, хотя и с трудом, но все же можно обойтись: если программист, не читающий по-английски, быстро потеряет квалификацию, то дизайнеру даже для освоения нерусифицированных программных продуктов вполне может хватить метода «научного тыка» в сочетании с интуицией. Знание основного языка современного Интернета дает, само собой, множество преимуществ: доступность большинства «бумажных» и сетевых дизайнерских публикаций, причастность к международному профессиональному сообществу дизайнеров, — и, конечно же, возможность наслаждаться лучшими образцами англоязычного веб-дизайна во всей их полноте.

Намного полезнее, однако, для российского дизайнера хорошее владение его *родным* языком. Даже работая с заказчиком, хорошо представляющим, что за сайт ему нужен, не стоит рассчитывать на идеальную подготовку текстов: в большинстве случаев дизайнеру приходится самому редактировать материалы, сочинять заголовки и вводные абзацы, формулировать надписи на кнопках навигации и т. п. Пока что немногие из российских дизайн-студий, не говоря уж о дизайнерах-одиночках, могут позволить себе нанимать для этой работы отдельного человека (по-английски его профессия называется *copy writer*). Поэтому отнюдь не гуманитарная (к сожалению) родословная большинства веб-дизайнеров (чаще всего «переквалифицировавшихся в управдомы» из программистов) не лучшим образом

8 ■ предисловие

сказывается на удобопонятности, а зачастую и просто грамотности даже приличных по уровню дизайна сайтов.

Как выбрать дизайнера. Может быть, после ряда попыток вы придете к выводу, что дизайн не приносит вам ожидаемого творческого (или меркантильного) удовлетворения, и решите перепоручить создание своего сайта кому-то другому. Как не ошибиться с выбором дизайнера и на что стоит обращать при этом внимание?

Учитывая высокий спрос на создание сайтов и относительную доступность этого ремесла, разборчивому заказчику не мешает для начала убедиться, что предлагающий ему свои услуги — действительно *дизайнер*, а не программист, системный администратор или вебмастер. Участие представителей этих профессий тоже, конечно, может понадобиться при создании сайта, но попытки совместить в одном лице серьезное программирование с серьезным дизайном — повод усомниться в серьезности как одного, так и другого.

Собственно говоря, статический сайт средних размеров вполне под силу дизайнеру-одиночке, и отсутствие у потенциального подрядчика «команды» не должно служить препятствием к сотрудничеству (к тому же при работе «один на один» все вопросы обычно решаются намного оперативнее). Только если вам нужен действительно динамический сайт, строящийся на основе базы данных или сложных интерактивных функций (например, онлайн-магазин), нужно искать студию, состоящую как минимум из дизайнера и программиста.

Свободное владение не только графическими инструментами, но и HTML и JavaScript входит в обязанности веб-дизайнера, хотя в крупных фирмах разделение труда может пойти еще дальше: один делает набросок дизайна, а другой реализует его в HTML. Не соблазнитесь только слишком дешевыми «дизайнерскими» услугами, предлагаемыми обычно фирмами-провайдерами и состоящими *только* в перегонке предоставленного вами материала в HTML, иногда (и даже за отдельную плату!) с украшением его парой графических заголовков или картинок из коллекции бесплатной веб-графики (стр. 153).

Ограничив же круг своих поисков «настоящими» веб-дизайнерами, вы должны оценивать их только по дизайнерским критериям. В идеале ни географическое положение, ни богатство отделки офиса (и даже наличие такового), ни модное имя того или иного дизайнера не должны влиять на

ваш выбор, так же как они вряд ли повлияют на уровень результата. Вас должно заботить только качество работы дизайнера и его соотношение с запрошенной ценой, — и веб-дизайн уникален тем, что впервые позволяет сделать этот идеализированный критерий выбора основным и даже единственным. Здесь, кстати, посильную помощь может оказать и моя книга: даже если вы не собираетесь учиться на дизайнера, вы сможете почерпнуть из нее немало практических критериев, позволяющих отличить качественный дизайн от никакого.

Хорошее дизайнерское портфолио может быть небольшим, но составляющие его работы должны быть тщательно подобраны, прокомментированы и качественно оформлены: если дизайнер не заботится о том, чтобы красиво подать результаты своего труда, особой тщательности в работе для заказчика от него ожидать также не приходится. Стоит спросить у дизайнера контактные адреса его бывших клиентов и произвести среди них небольшой опрос, чтобы выяснить степень их удовлетворенности сотрудничеством с дизайнером, его ответственностью и пунктуальностью.

Что же можно сказать о второй неизвестной в уравнении — цене? Мне не хочется приводить здесь даже приблизительную стоимость дизайна среднего сайта, так как из-за незрелости рынка разброс цен превосходит всякое разумение, и любая названная мною цифра неизбежно навлечет на меня гнев как тех дизайнеров, кто берет (или хотел бы брать) за свою работу больше, так и тех, кто ценит свои услуги дешевле. Отмечу только один любопытный момент. Вероятность прочитать на сайте западного дизайнера о стоимости его услуг, пусть даже с оговорками о приблизительности и предварительности любых цифр, тем меньше, чем дороже он ценит свои услуги и, как правило, чем выше их качество. У российских веб-дизайнеров можно наблюдать противоположную зависимость: некоторые из самых известных наших студий находят особый шик в том, чтобы чуть ли не на первой странице сайта вывесить «нижнюю планку» своих цен, большинством их потенциальных клиентов воспринимающуюся не иначе как юмористически.

Среди множества причин, заставивших меня взяться **Обо мне** за эту книгу, не на последнем месте стояло желание доказать себе и другим, что на почти компьютерную тему и на русском языке все-таки возможно написать хорошую книгу. Книгу, в которой не будет пошаговых инструкций, устаревающих с выходом следующей версии программы. Книгу, которую можно читать — и писать! — не торопясь и с удовольствием. Книгу, автор которой знает больше, чем рассказывает, и потому рассказывает связно и интересно — но который, с другой стороны, *сам* дошел до всего, о чем он пишет, и потому знает, что такое настоящее *понимание*

10 ■ предисловие

(один из ранних вариантов названия книги — «Понятный HTML», по аналогии с другой моей книгой — «Понятный Интернет») и чем оно отличается от бессодержательной болтовни на модную тему.

Компьютерные книги — особые и в том, как они пишутся, и в том, как читаются. Странный анахронизм в «почти безбумажную» эпоху, этот жанр существует еще слишком недолго, чтобы можно было сказать с уверенностью — наследуют ли компьютерные книги хоть что-то, кроме чисто внешних черт сходства, у книг «обычных»? Лет через 50, когда все эти торопливые описания быстро созданных и быстро и навсегда забытых программ будут громоздиться пыльными пожелтевшими горами, сохранят ли они — не ценность, о нет, но хотя бы способность вызывать умиление, желание раскрыть их и перелистать? Мне остается лишь гадать — и стараться сделать в меру моего разумения так, чтобы книга эта, если и не достигла полной свободы от преходящего и сиюминутного (это невозможно), все же несла бы в себе максимум вневременных ценностей.

У многих есть сейчас подсознательное ощущение, что калейдоскопически сменяющие друг друга компьютерные технологии и программы заражают своей суетливой эфемерностью все, с чем они соприкасаются, — не только написанные о них книги, но и созданные с их помощью изображения, музыку или тексты. Несомненно, кое-какие из модных ныне приемов и стилей «компьютерного дизайна» будут вызывать через десятилетия лишь улыбку. Но так было всегда — старомодным по прошествии времени не кажется лишь то, что при своем возникновении не делало никаких попыток выглядеть модным. Сама по себе компьютерная техника не несет в себе никакого «вируса неполноценности»; все, как и всегда, зависит от тех, кто ею пользуется.

Почему эта тема? Конечно, потому, что я — дизайнер и знаю это ремесло лучше других. Однако ответ не настолько прост. Почему я *стал* дизайнером, хотя до знакомства с компьютерами и Интернетом никогда не предполагал, что выберу именно эту профессию? Еще ближе к сути будет другая формулировка этого вопроса — почему я *смог* выбрать и самостоятельно освоить профессию, как оказалось, почти идеально отвечающую моим склонностям и способностям?

Хотя разговоры об Интернете как «новой реальности», «среде обитания», «сфере разума» и т. п. давно стали общим местом, для большинства из нас эти символы лишены реального наполнения. Пользователи Интернета хотя и признают некоторое его отличие от, к примеру, телевизора, вряд ли согласятся с тем, что Интернет скольконибудь заметно изменил их жизнь. Я же, наоборот, с полной ответственностью могу сказать, что почти всем, что я представляю собой в профессиональном отношении (и уж во всяком случае — всем, что вошло в эту книгу), я обязан именно Интернету.

Лишь будущие историки компьютерной революции смогут в полной мере оценить значение интернетовского взрыва 90-х годов, без которого компьютер так и остался бы не более чем «средством автоматизации офисных работ». Даже далекие от Интернета продукты и технологии не избежали этого животворного влияния: в «бессетевом» мире почти для всех программ, которыми вы сейчас пользуетесь, выбор был бы значительно уже, качество ниже, а цена выше. И я убежден, что влияние этой первой по-настоящему всемирной информационной системы, парадоксально сочетающей свободу и бесплатность доступа с колоссальным коммерческим потенциалом, не ограничится компьютерной индустрией, а изменит в конечном счете жизнь каждого жителя планеты — так же как оно изменило мою.

Отсюда и мое особое отношение к предмету изложения. Я ощущаю себя не потребителем, пассивным зрителем или «пользователем», но деятелем и делателем, в какой-то мере ответственным за то, каким будет Интернет завтрашнего дня. Чтобы разделять это мое отношение, не обязательно быть дизайнером или писателем — просто делая ежесекундный выбор, щелкая по одной ссылке и игнорируя другую, заинтересовываясь или, наоборот, пропуская мимо внимания мелькающие вокруг нас в киберпространстве тексты, образы и послания, каждый из нас прямо и непосредственно влияет на будущее Сети. Поэтому даже если читатель моей книги не станет настоящим дизайнером, но начнет чуть-чуть лучше разбираться в том, что по-настоящему красиво, а что нет и почему, — я посчитаю свою задачу выполненной.

Сам себе Гутенберг. Остается добавить пару слов о том, как делалась эта книга. «Делалась» — не фигура речи; мне здесь принадлежит не только текст, но и все остальное: идея и план, текст и иллюстрации, дизайн и верстка. Если к тому же учесть, что концепция книги не раз кардинально менялась, отражая мои меняющиеся воззрения и интересы, то неудивительно, что от первых набросков текста до тиража прошло больше двух лет — срок для компьютерной книги огромный.

Какие-то из материалов выходили в виде статей в журналах и в Интернете, кое-что рождалось в частной переписке или в дискуссиях. Многие переводилось с русского на английский или наоборот. Кое-что устаревало, отбрасывалось или опровергалось опытом или размышлениями. Некоторые части пухли как на дрожжах, рост их приходилось даже сдерживать; другие, наоборот, вымучивались медленно и с трудом. Развитие книги еще далеко не закончено, и я рассчитываю на то, что в будущих изданиях смогу

12 ■ предисловие

использовать, помимо прочего, критику и отклики моих читателей. Пишите мне по адресу: dmitry@kirsanov.com.

Книга как технология. Как в веб-дизайне, так и в дизайне книжном я всегда отдавал предпочтение тем инструментам, которые обеспечивают максимальный контроль над материалом, даже если за это приходится платить временем, потраченным на их освоение. Так же как я не люблю книг, авторы которых уверены, что читатель глупее их, меня раздражают программы, создатели которых пытаются привлечь пользователей не качеством и богатством возможностей, а кажущейся простотой интерфейса («кажущейся» потому, что создаваемые с помощью этой программы объекты — будь то веб-страницы, графика или тексты — станут от этого не *проще*, а только *хуже*).

Весь текст книги набирался в консольном текстовом редакторе Aurora (www.ntext.net) с одновременным внесением разметки в нотации системы TeX (www.tug.org). Кроме автоматического контроля правописания spell-чекером Ispell 3.1.20 (ficus-www.cs.ucla.edu/ficus-members/geoff/ispell.html) и многократной вычитки автором и корректором, текст был с большой пользой обработан программой Fresh Eye 1.21 (www.kirsanov.com/fresheye/). Схематические иллюстрации, обложка и часть цветной вкладки делались в программе CorelXARA 2.0 (www.xara.com) и, как и снимки экрана, сохранялись в формате EPS. Стилиевой TeX-файл с макроопределениями был создан в самом начале работы, так что большая часть верстки делалась параллельно с писанием текста и созданием иллюстраций. Для компиляции TeX-файлов использовался emTeX v. 3.14159 [4b] (www.ctan.org/tex-archive/systems/msdos/emtex/) со слегка модифицированным форматом на основе L^ATeX 2.09 (www.latex-project.org); dvi-файлы сразу же переводились в PostScript с помощью dvips 5.76 (www.radical-eye.com/dvips.html). Промежуточные гранки просматривались в Aladdin GhostScript 5.10 (www.cs.wisc.edu/~ghost/) с GSView 2.4 (www.cs.wisc.edu/~ghost/gsview/) и печатались на принтере HP LaserJet 5 с разрешением 600 dpi; окончательный макет (размером около 1 Мб в виде TeX-файлов и свыше 60 Мб в формате PostScript) был напечатан на принтере Lexmark Optra R+ с разрешением 1200 dpi. Любопытные могут ознакомиться со стилиевым TeX-файлом и образцом верстки фрагмента книги по адресу www.kirsanov.com/web.design/.