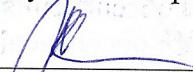


**Министерство науки и высшего образования Российской Федерации**  
**Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение**  
**высшего образования**  
**«Владимирский государственный университет**  
**имени Александра Григорьевича и Николая Григорьевича Столетовых»**  
**(ВлГУ)**

УТВЕРЖДАЮ

Заведующий кафедрой ИСПИ

  
И.Е. Жигалов

«20» марта 2025 г.

**МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ**  
**К ЛАБОРАТОРНЫМ РАБОТАМ**  
**МЕЖДИСЦИПЛИНАРНОГО КУРСА**

**«РАЗРАБОТКА ИНТЕРФЕЙСОВ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ»**

**В РАМКАХ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО МОДУЛЯ**

**«ПРОЕКТИРОВАНИЕ И РАЗРАБОТКА ИНФОРМАЦИОННЫХ РЕСУРСОВ»**

09.02.09 Веб-разработка  
Разработчик веб приложений

**Владимир, 2025**

Методические указания к лабораторным работам междисциплинарного курса «Разработка интерфейсов пользователя» разработал ассистент кафедры ИСПИ Петрова А.И.


Методические указания к лабораторным работам рассмотрены и одобрены на заседании УМК специальности 09.02.09 Веб-разработка протокол № 1 от «10» марта 2025 г.

Председатель УМК специальности  И.Е. Жигалов

Методические указания к лабораторным работам рассмотрены и одобрены на заседании кафедры ИСПИ протокол № 7а от «12» марта 2025 г.

Рецензент от работодателя:  
руководитель группы обеспечения  
качества программного обеспечения  
ООО «БСЦ МСК»



 С.С. Смирнова

## ОГЛАВЛЕНИЕ

ОГЛАВЛЕНИЕ .....	2
ВВЕДЕНИЕ .....	3
Лабораторная работа №1 .....	4
Лабораторная работа №2 .....	25
Лабораторная работа №3 .....	43
Лабораторная работа №4 .....	64
Лабораторная работа №5 .....	82
Лабораторная работа №6 .....	92
Лабораторная работа №7 .....	112
Лабораторная работа №8 .....	126
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	133
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ.....	133
ПРИЛОЖЕНИЕ .....	135

## ВВЕДЕНИЕ

В рамках дисциплины СПО и бакалавриата “Графический и веб дизайн” предусмотрены лабораторные работы, нацеленные на развитие и закрепление практических навыков студента. В настоящем учебно-методическом пособии приводится ряд лабораторных работ, нацеленных на освоение и применение на примере процесса создания фирменного стиля для программного продукта в предметной области. Разработку фирменного стиля рекомендовано затем включить как часть работ по разработке пользовательского интерфейса ПО в последующих проектах. По результатам выполнения всех лабораторных работ, у студента развиваются компетенции, приведенные в таблице 1.

Таблица 1. Список развиваемых компетенций

Код	Содержание компетенции
ОК 02	Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности
ОК 05	Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке с учетом особенностей социального и культурного контекста
ОК 09	Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности
ПК 8.1	Разрабатывать дизайн-концепции веб-приложений в соответствии с корпоративным стилем заказчика
ПК 8.2	Формировать требования к дизайну веб-приложений на основе анализа предметной области и целевой аудитории
ПК 8.3	Осуществлять разработку дизайна веб-приложения с учетом современных тенденций в области веб-разработки

Перед выполнением лабораторных работ настоятельно рекомендуется выбрать предметную область, в рамках которой будет создаваться фирменный стиль, пошагово раскрываемый в каждой лабораторной. Таким образом по выполнении всех лабораторных будет разработан собственный фирменный стиль для одного проекта в предметной области.

Предметную область можно выбрать самостоятельно, по согласованию с преподавателем, или же взять одну из предложенных тем по варианту. Со списком тем можно ознакомиться в приложении.

## **Лабораторная работа №1**

### **РАЗРАБОТКА ФИРМЕННОГО ЛОГОТИПА**

#### **Цель работы**

Разработать векторный логотип для выбранной предметной области в программном средстве Figma.

#### **Методические указания**

##### ***Навыки работы с Figma***

Figma (Фигма) – программное средство, позволяющее разрабатывать графический дизайн, создавать прототипы и интерфейс программных продуктов и обмениваться комментариями по поводу проведённой работы.

Фигма зачастую является стандартом де-факто в области Ui/Ux дизайна и прототипирования приложений. С помощью централизованного создания стилей (в частности выбора основных цветов приложения и комбинаций оформления текста) возможно частично создать стилевую инфраструктуру (дизайн-систему) будущего приложения, так как в разработке эти данные также будут заводиться централизованно. Кроме того можно создавать компоненты – шаблон элемента, используемого в дизайне, такого, как например кнопка или иконка.



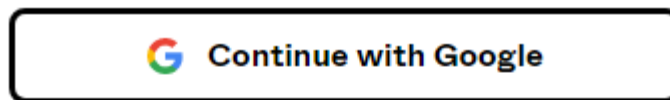
Рисунок 1. Пример дизайн-системы, разработанной в Figma

Для графического дизайна фигма предлагает современные векторные инструменты, а также простейшую коррекцию изображений и фильтры. Надо понимать, что в фигме предпочтительна работа с векторными формами и шрифтами, использовать её для ретуши и изменения фото некорректно. Однако и современный дизайн, как графический, так и в особенности дизайн интерфейсов, требует векторного оформления для простого редактирования форм и текстов и, например, изменения цветовой гаммы.

### *Регистрация в сервисе Figma*

Регистрация проходит через веб-приложение в браузере. Для этого на сайте <https://www.figma.com/> находим кнопку Sign Up или форму регистрации “Try Figma for free” на главной странице.

Зарегистрироваться можно двумя способами: через связку email и пароля или через сервис авторизации Google.



or

A rectangular input field with a black border and the placeholder text 'Email' in a light gray font.A rectangular input field with a black border and the placeholder text 'Password' in a light gray font.

[Sign up with SAML SSO](#)

Already have an account? [Log in](#)

This site is protected by reCAPTCHA and the Google [Privacy Policy](#) and [Terms of Service](#) apply.

By clicking "Create account", I agree to Figma's [TOS](#) and [Privacy Policy](#).

## Рисунок 2. Форма регистрации Figma

Далее приложение предлагает заполнить анкету о себе: указать имя и выбрать свой вид деятельности. Галочка в самом низу предлагает подписаться на информационную рассылку, ставить её не обязательно.

## Tell us about yourself

I agree to join Figma's mailing list

Рисунок 3. Анкета Figma

При регистрации с паролем необходимо подтвердить свой адрес электронной почты.

Если Figma предлагает оформить платёжный план – необходимо выбрать пункт Start for free – он бесплатный.

На этапе выбора What you would to try first можно выбрать ссылку I'll explore it myself внизу окна, чтобы перейти напрямую к приложению.

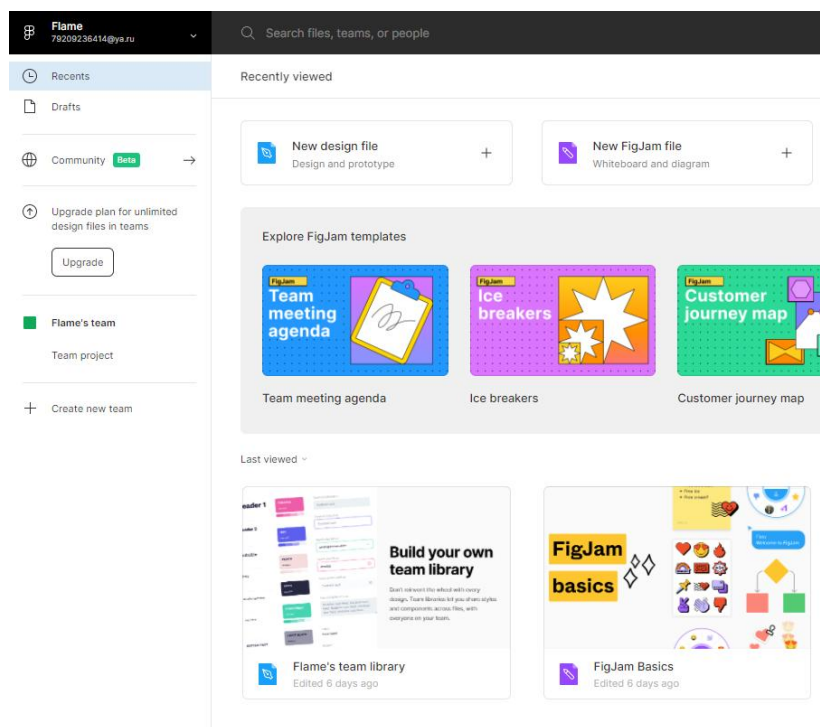


Рисунок 4. Приветственный экран после входа в аккаунт



## *Инструменты Figma*

Выбираем создание New design file – это создаст новый дизайн-проект в фигме. FigJam – это средство создания диаграмм по аналогии того, как это было сделано в Miro.

После загрузки открывается серое поле работы. В верхней части расположена панель управления.



Рисунок 5. Панель управления Figma

В левой части расположены инструменты. Посередине управление проектом и его название (по умолчанию Untitled) которое можно изменить. В правой части перечень пользователей, работающих над проектом (по умолчанию только пользователь, под чьим аккаунтом был осуществлён вход), кнопка Share для возможности делиться проектом с другими пользователями, кнопка Play для просмотра прототипов и выбор масштаба рабочего поля.

Рассмотрим основные инструменты.

### *Main Menu (Главное меню)*

Меню для управления файлом и проектом/

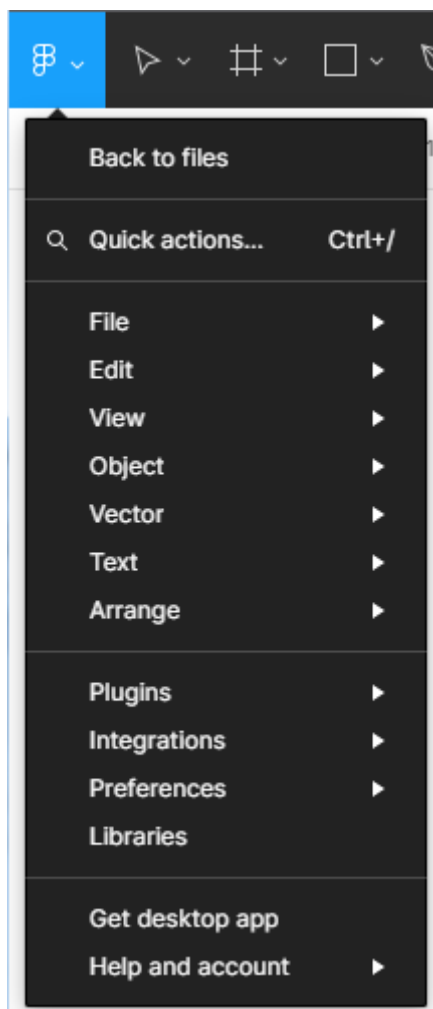


Рисунок 6. Главное меню

Предоставляет следующий функционал:

Back to files – Вернуться к файлам, на главный экран фигмы

Quick actions – Быстрые действия – поиск функций через поисковый запрос

File (Файл) – функции для управления файлом

Edit (Редактировать) – стандартные функции для команд в проекте – назад, повторить, копировать, вставить, создать дубликат и другое.

View (Просмотр) – Настройки окна просмотра проекта.

Object (Объект) – управление выбранным объектом в проекте.

Vector (Вектор) – управление векторными формами в проекте.

Text (Текст) – управление выбранным текстом в проекте.

Arrange (Распределить) – расположить элементы в рабочем пространстве и относительно друг друга.

Plugins (Плагины) – подключение сторонних плагинов к проекту.

Integrations – Интеграции со сторонними сервисами и приложениями.

Preferences (Настройки) – внутренние настройки проекта и работы с фигмой.

Libraries (Библиотеки) – дополнительные библиотеки для работы в проекте.

В конце предлагается скачать приложение для рабочего стола (Get desktop app) и почитать документацию (Help and account).

### *Move Tools (Инструменты перемещения)*

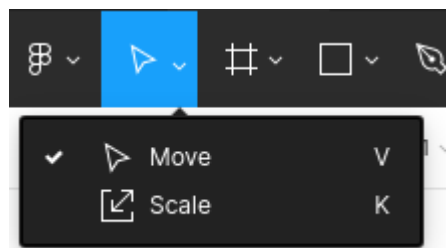


Рисунок 7. Инструменты перемещения

Обведенная стрелочка – Move (Перемещение) – основной инструмент по умолчанию. С его помощью выделяются, перемещаются и выбираются для редактирования объекты.

Под инструментом Move есть ещё Scale (Масштабирование). Он делает примерно то же самое, но при изменении размеров объектов делает все изменения с сохранением изначальных пропорций. Можно выбрать более удобный шаблон поведения под себя.

### *Region Tools (Инструменты разметки)*

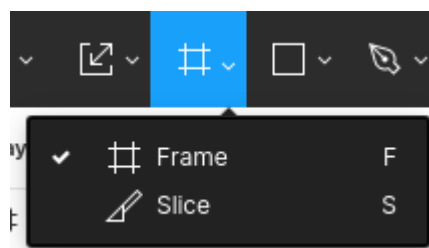


Рисунок 8. Инструменты разметки

В этой группе два инструмента: Frame (фрейм) и Slice (слайс). Фрейм позволяет создать новую логическую область с фоном и обрезкой всех выступающих за его контур объектов. Внутри фрейма формируется новый слой работы с объектами. Все визуальные объекты, входящие во фрейм, принадлежат ему по иерархии. Его можно представить как лист бумаги определённого формата (формат фрейма можно выбрать в правой панели перед созданием фрейма), на котором нарисован дизайн. Нельзя продолжить рисование за листом, поэтому всё нарисованное внутри фрейма ограничено контуром фрейма.

Слайс это же просто логическая область произвольной формы для размещения объектов внутри. Он не принадлежит объектам, и они не принадлежат ему. Это просто воображаемая логическая граница.

### *Shape Tools (Фигуры)*

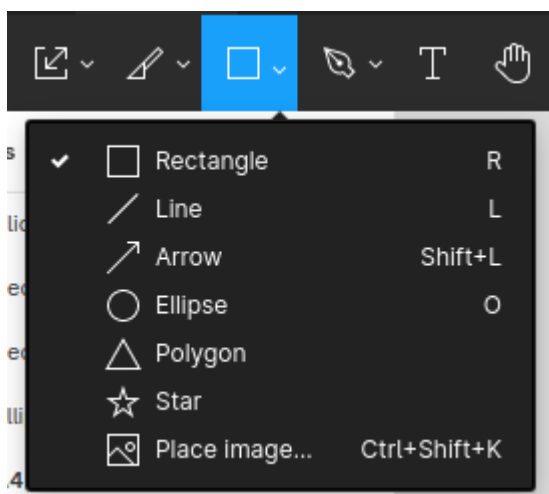
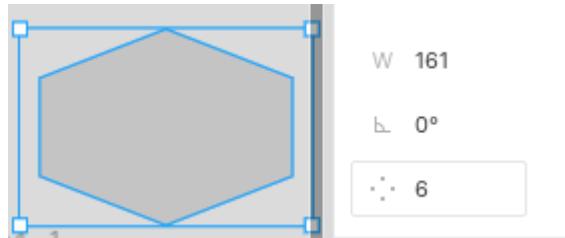


Рисунок 9. Инструменты работы с фигурами

Стандартный инструментарий для создания заданных векторных геометрических форм. Интересны инструменты полигон и звезда, так как кроме размеров в правой панели для них можно настраивать количество вершин. Такая геометрическая фигура всегда будет математически точной и дизайнеру не нужно угадывать координаты вершин для их равномерного размещения. У звезды также можно выбрать какой процент от радиуса составляет длина звёздного луча.



Кнопка Place Image позволяет вставить изображение с компьютера в проект.

### *Drawing Tools (Инструменты черчения)*

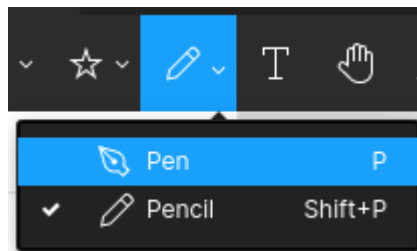


Рисунок 10. Инструменты черчения (создания и изменения векторных форм)

Инструменты для создания произвольных векторных форм. Фигуры могут быть созданы по пути, проведённом курсором, с помощью инструмента Pencil – карандаша. Если необходимо чуть больше точности, например, создать форму основываясь на созданных заранее построениях – можно использовать перо (Pen), которое построит форму по точкам.

При редактировании векторного объекта сверху открывается дополнительная панель управления вектором. Если этой панели нет, необходимо выделить объект для редактирования и нажать кнопку Edit object в середине панели инструментов.



Рисунок 11. Внутреннее меню пера

Панель позволяет добавить новые точки в форму, создать внутри неё заливку, настроить плавные переходы от точки к точке. С освоением этого инструмента можно будет создавать ровные, аккуратные, будто вычерченные фигуры простыми кликами.

## Text (Текст)

Вставляет область с текстом в проект. У текста стандартный функционал любого текстового редактора – выравнивание, размер, высота линии, начертание и шрифт. Есть и множество дополнительных функций, которые можно изучить самостоятельно.

Шрифты собираются в системе, на которой происходит работа с проектом. Поэтому, если нужно использовать нестандартный шрифт – этот шрифт нужно просто установить себе на компьютер. Если возникают проблемы с отображением шрифта с компьютера, рекомендуется установить версию фигмы для рабочего стола (а не браузерную). Через неё все взаимодействия с системой проходят более гладко.

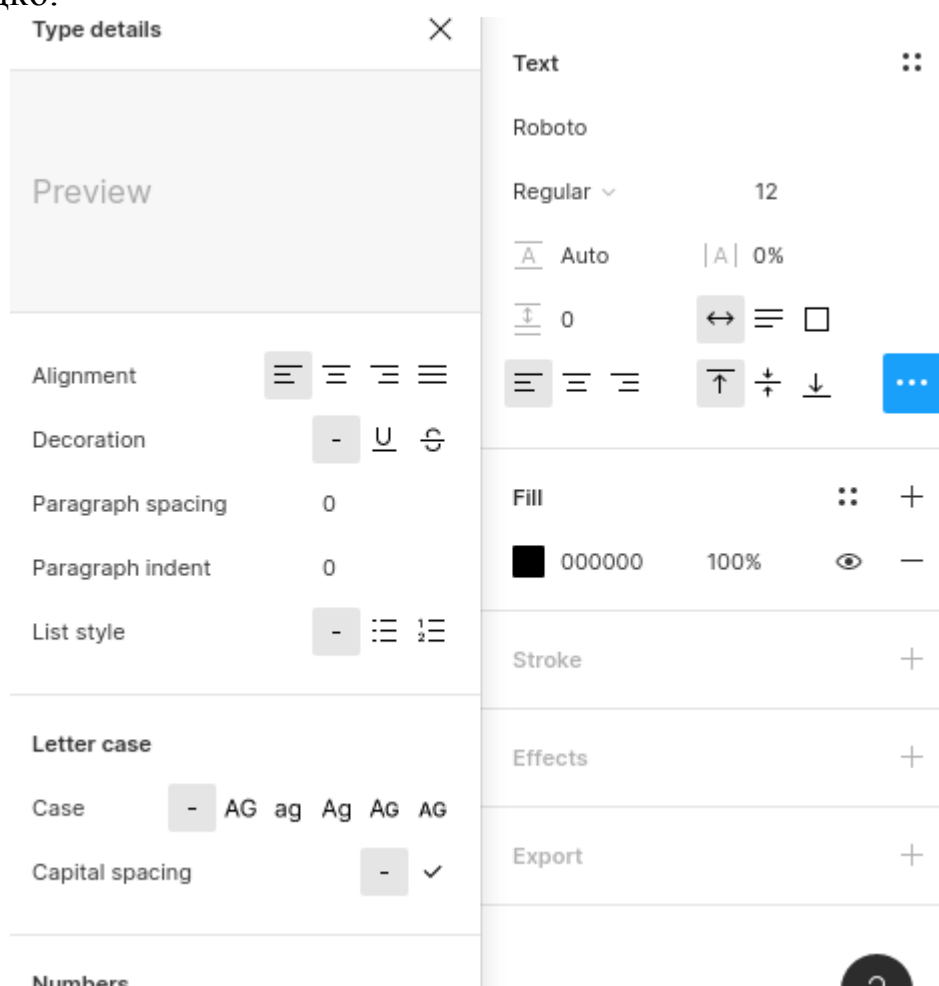


Рисунок 12. Панель управления текстом (в правой части экрана)

## *Hand Tool (Рука)*

Инструмент перемещения по проекту. Так как рабочая область фигмы потенциально бесконечна, без этого инструмента не обойтись при перемещении на большие пространства и при поиске какого либо созданного объекта или фрейма.

## *Add Comment (Добавить комментарий)*

Фигма предоставляет удобную систему комментирования проекта. Комментарий можно вставить в любое место проекта, пометить с его помощью определённую точку визуала. Комментарии можно просмотреть как на месте, так и в правой панели при выборе любого из комментариев. На сообщения можно отвечать. Все непрочитанные комментарии будут ярко выделены при новом входе в проект.

## *Маска*

Визуальный образ создается путем совмещения различных векторных объектов, со своими цветом, границей, эффектами, контуром. Взаимодействие объектов между собой приводит к ощущению новой, более сложной формы.

Главный инструмент объединения нескольких объектов в единую форму – маска. Маска – такой прием векторной графики, когда один объект (внутренний) обрезается границами другого объекта (маски). То есть внутренний объект может быть больше объекта–маски, но все его части, выходящие за границы маски, не будут отображены. У маски может быть множество внутренних объектов.

Проделаем пример. Создадим объект в форме звезды через группу инструментов Shapes. Через правую панель настроим количество лучей и отношение длины луча к радиусу.

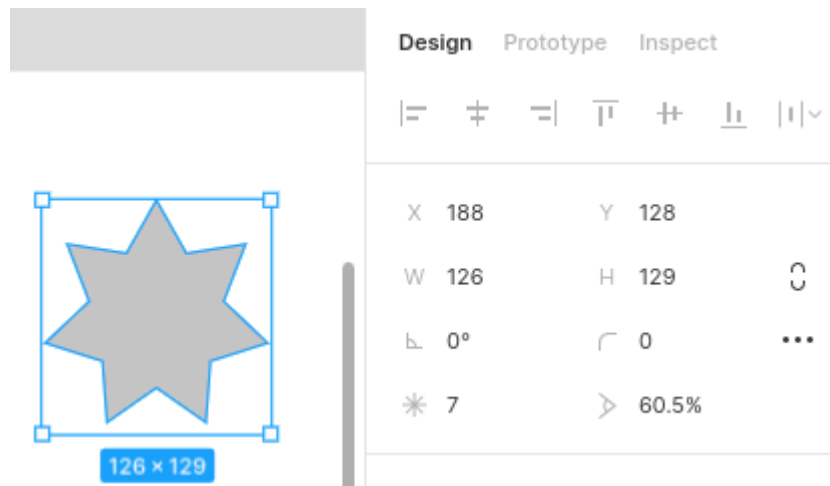


Рисунок 13. Создание формы для маски

Ниже в правой панели можно добавить заливку цветом объекту (Fill), обводку (Stroke), эффекты (Effects) и настроить некоторые другие параметры. Для того, чтобы добавить эти свойства, нажимаем на значок плюса в группе.



Создадим над звездой круг другого цвета. Выделим его и в средней части панели инструментов нажмем иконку Edit object.



Рисунок 14. Редактирование векторного объекта

Появляется панель управления векторной формой. Поочередно используя перо (Pen) и Кривую (Bend Tool) видоизменяем форму круга так, как хочется. Для этого создаем новые векторные точки пером, а кривой преобразуем изгибы между точками. При использовании кривой у каждой точки видны “усы”, которые направляют изгиб линии между точками. По завершении работы с вектором нажимаем кнопку Done.



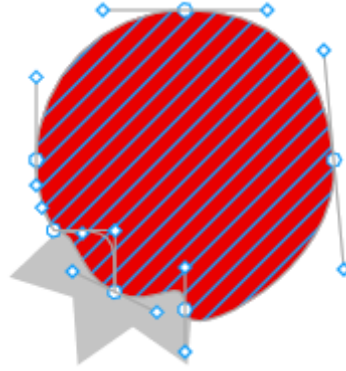


Рисунок 15. Наложение двух векторных объектов

Два объекта готовы. Теперь создадим маску в форме звезды. Для этого через кнопку клавиатуры Shift выделяем сначала звезду, затем круг, и на панели инструментов, в середине, нажимаем кнопку Use as mask (выглядит как полумесяц). Круг обрезался по форме звезды, а фон звезды пропал.



Рисунок 16. Применение маски

В левой панели, относящейся к управлению слоями и размещением объектов, появилась запись следующего вида:

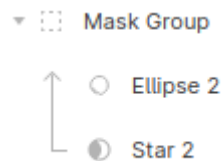


Рисунок 17. Поведение маски в меню слоев

Это новая объединенная через маску группа объектов. Теперь все объекты, размещённые за стрелкой, которая направлена от объекта-маски (в данном случае звезды) вверх, будут обрезаться объектом-маской.

Проверим. Создадим квадрат нового цвета в свободном месте экрана. Если его выделить через инструмент перемещения, в левой панели слоев он будет подсвечен. Берём название объекта на панели и тащим внутрь маски, за направленную вверх стрелку.

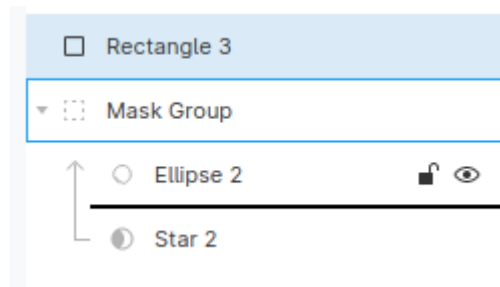


Рисунок 18. Помещение объекта в маску в слоях

Объект исчез, однако его контур всё ещё выделен на листе. Теперь с помощью инструмента перемещения перетаскиваем объект в пределы контура звезды. Видно, как заливка квадрата заполняет собой звезду. Это значит маска работает. Таким образом можно создать заливку внутри звезды – разместив внутри объекта-маски объект, который по своим размерам больше контура маски.

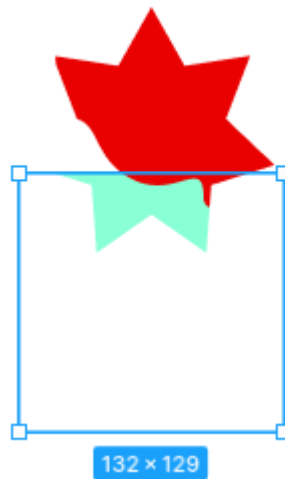


Рисунок 19. Помещение объекта в маску в объектах

### ***Управление заливкой, обводкой и эффектами***

Объекты для настройки заливки и других визуальных свойств удобно выбирать через левую панель слоев. Также через эту панель можно настроить иерархию объектов. Если выбрать название объекта и перетащить его под группирующий объект (фрейм, группу, маску), то он будет размещен под ним в визуальном отображении. Если же при этом действии чуть двинуть объект вправо (станет видно, как черная линия сместится правее), то объект попадет внутрь группы.

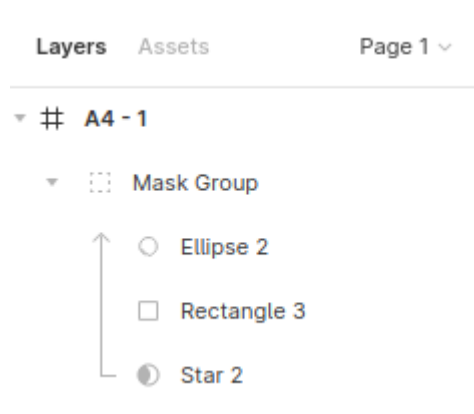


Рисунок 20. Результат перемещения

Выбираем название нужного объекта (кроме объекта-маски, который не имеет эффектов, а содержит только контур) и смотрим в правую панель – панель дизайна.

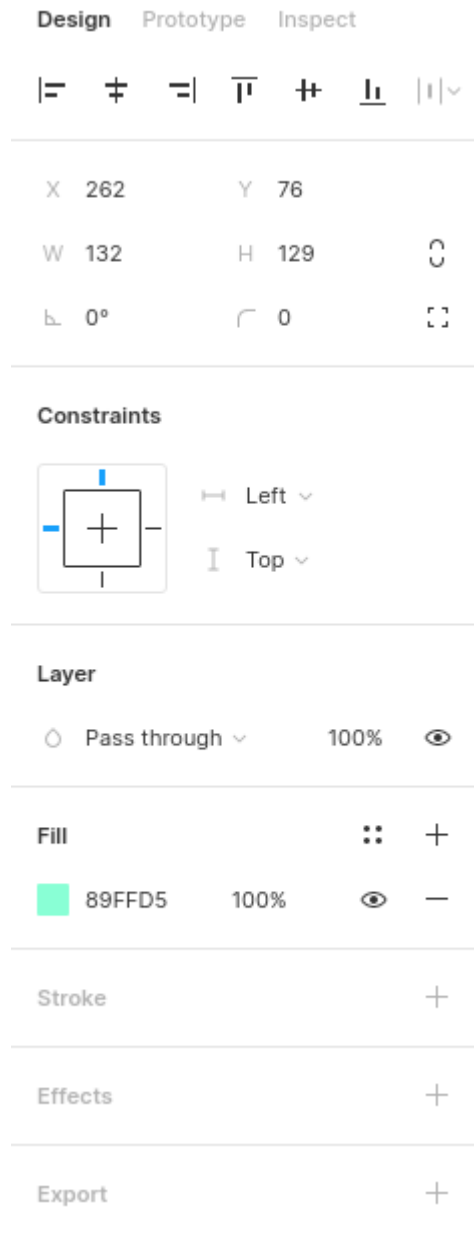


Рисунок 21. Панель дизайна (в правой части экрана)

В верхней части панель представлены настройки выравнивания. После горизонтальной черты – блок габаритов и стандартных настроек вектора. Далее Constraints – внутренние ограничения (они отвечают за то, как контент внутри объекта будет себя вести при изменении габаритов объекта, к какому краю смещаться). Группа Layers отвечает за взаимодействие слоев между собой, в частности – за настройки прозрачности.

Наконец мы добрались до групп, изменяющих визуальные свойства объекта. Fill – заливка, Stroke – обводка, Effects – эффекты.

Чтобы добавить новый эффект, нажимаем на плюс возле группы. Сначала добавляются свойства по умолчанию, которые можно менять. Изменим заливку на градиентную, остальные свойства можно выполнить по аналогии. Нажимаем на квадратик цвета в группе Fill. Открывается выбор цвета объекта. В верхнем левом углу окна есть выпадающий список с настройками заливки. По умолчанию там Solid – сплошной цвет. Заменяем его на Linear – линейный градиент.

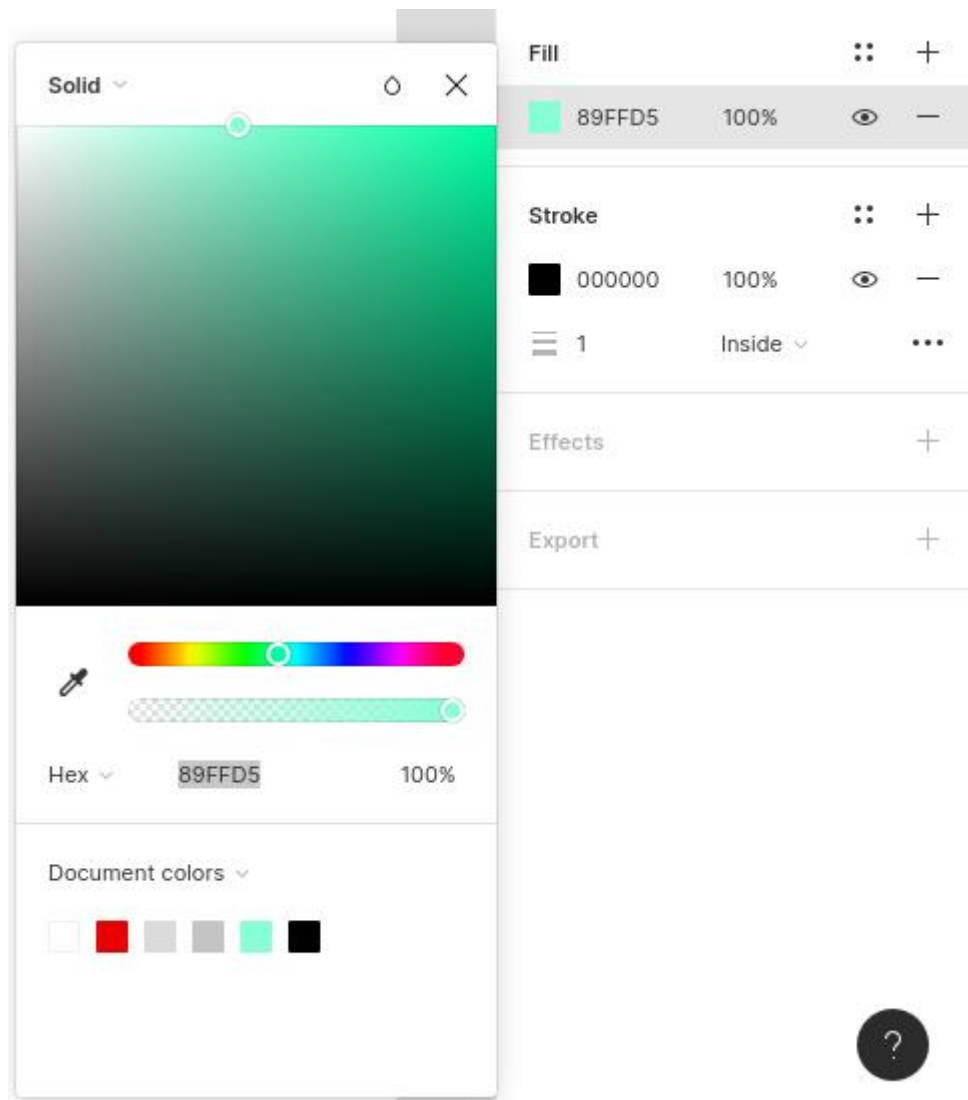


Рисунок 22. Сплошная заливка

Для градиента необходимо выбрать несколько цветов. Цвета добавляются по щелчку по горизонтальной полосе предпросмотра градиента в верхней части. У каждого цвета есть прозрачность (она всегда указана в процентах и ей соответствует шкала от цвета к шахматным клеткам прозрачности), оттенок (выбор оттенка по

радужной горизонтальной полосе), тон (большой квадрат с белым, черными и цветным углами). Цвет можно выбрать с изображения через пипетку и настроить его систему (через выпадающий список где написано Hex).



Рисунок 23. Градиентная заливка

Изменения градиента в реальном времени отображаются на редактируемом объекте. В этом месте градиент можно повернуть под необходимым углом (для этого нужно потянуть за одну из точек по сторонам вертикальной линии).

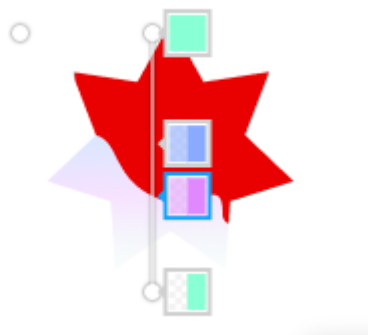


Рисунок 24. Градиент на объекте

У обводки кроме цвета есть дополнительные параметры: толщина (цифра рядом с полосатой иконкой), расположение (внутри – inside, снаружи – outside, по центру – center). Есть ещё дополнительные настройки, спрятанные в меню за тремя точками. Можно поэкспериментировать с ними самостоятельно, чтобы больше о них узнать.

И последняя группа визуальных свойств – эффекты. Эффекты выбираются через выпадающий список. Представлено 4 вариации эффектов: две тени (drop shadow – падающая тень, inner shadow – внутренняя) и два размытия/блюра (layer blur – размытие слоя, background blur – размытие фона). У эффектов есть настройки, которые можно вызвать, нажав на символ солнца слева от эффекта.

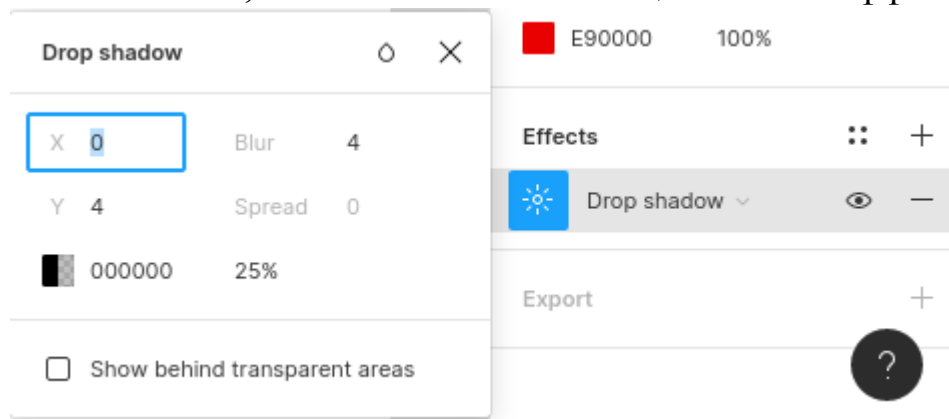


Рисунок 25. Применение эффектов в панели дизайна

Есть ещё группа export. В ней можно создать шаблон для экспорта и выгрузить подготовленное в фигме изображение на компьютер в необходимом формате.

Цифра возле буквы “x” – масштаб увеличения (1 и больше) или уменьшения (менее 1) выгружаемого изображения. Suffix – дополнение к названию файла (будет подставлено в конец перед расширением, в начале будет название выгружаемого слоя из левой панели). В выпадающем списке расположен выбор формата изображения. Предлагаются растровые форматы PNG и JPG, и векторные форматы SVG и PDF. Выгрузка изображения происходит через кнопку Export и добавленное к ней название слоя.



Рисунок 26. Свойства экспорта изображения

Все группы свойств, где справа от названия есть плюсики, подразумевают, что можно создать несколько свойств в этой группе. Например, несколько настроек экспорта, несколько накладывающихся эффектов, несколько обводок разной толщины, и даже перекрывающиеся полупрозрачные заливки. Это также создает многообразие векторных изображений и визуальных образов. Причём особенностью фигмы можно выделить то, что она содержит не очень много настроек, но эти настройки а) универсальны для разных свойств, б) совмещаются между собой в произвольном порядке. За счёт этих особенностей простыми, уже освоенными методами можно создавать сложные иллюстрации и интересные образы.

### Задание

1. На основе разработанного ранее описания предметной области разработать логотип для заказчика из этой предметной области. В логотипе учесть особенности продукта, дать начало разработке фирменного стиля (подобрать цвета, эффекты,



формы). В своей работе обязательно использовать маску, заливку, эффекты.

2. Логотип экспортировать в формате png и вставить в отчёт
3. Создать 4 фрейма разных размеров. На каждом презентовать логотип с использованием разной композиции логотипа и разных фонов (пример: 1 – черный фон – на нём белой обводкой логотип, 2 – белый фон – на нём логотип в фирменных цветах, 3 – белый фон – на нём черный обведённый логотип, 4 – фон фотография – на нём логотип в фирменных цветах).



Рисунок 27. Пример выполнения задания 3

### В отчёте

1. Титульный лист
2. Цель работы
3. Название предметной области
4. Описание предметной области
5. Выполнение задания последовательно с описаниями и не менее чем тремя скриншотами
6. Экспортированная графическая работа
7. Ссылка на фигму с доступом на просмотр
8. Вывод

## Лабораторная работа №2

### РАЗРАБОТКА ФИРМЕННОГО ПАТТЕРНА

#### *Создание фирменного паттерна*

В примере будет рассматриваться создание изображения, которое можно использовать как фон для обложки соцсетей. Для этого необходимо создать фрейм нужного размера. В готовых размерах фреймов есть размер обложки Twitter, который как раз подойдет.

#### **1 шаг. Создаем фрейм с размером паттерна.**

В данном случае это 250x250. Не обязательно делать его квадратным. Но форма для упрощения прямоугольная (рис. 1).

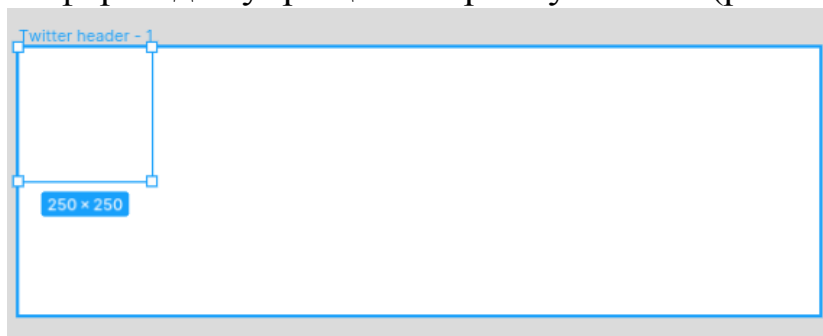


Рис. 1 Фрейм по размерам обложки для соцсетей

#### **2 шаг. Преобразуем фрейм для паттерна в компонент.**

**Компонент** – это элемент, который имеет исходный компонент (main component) и копии (instances). При изменении исходного компонента автоматически изменяются все его копии. Это способ создавать множество одинаковых элементов в работе и изменять их все в одно действие (а не редактируя поочередно все созданные копии).

Чтобы создать компонент, выделяем объект для компонента и в динамической панели в правом верхнем углу интерфейса выбираем кнопку Create component (четыре ромбика). Исходный компонент, от которого зависят все копии, будет также помечен такой иконкой (четыре ромбика) (рис. 2).

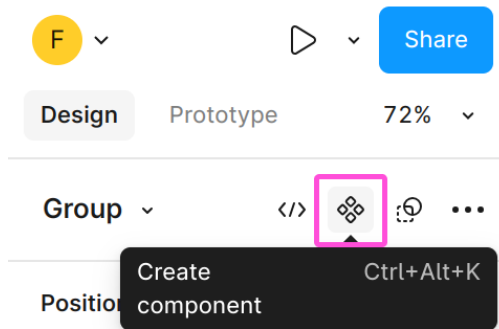


Рис. 2 Кнопка создания компонента

Как только объект преобразуется в компонент, его рамка редактирования станет сиреневой (а не голубой, как обычно) (рис. 3).

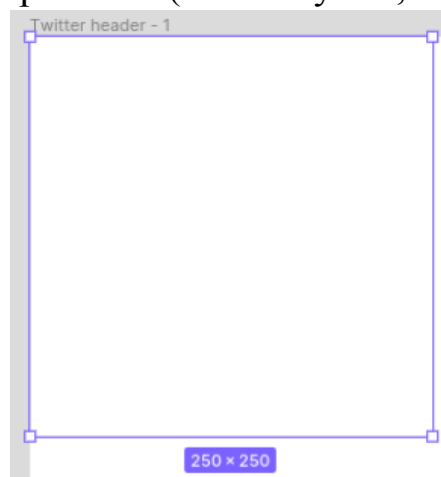


Рис. 3 Созданный компонент

Опробуем работу с компонентами. Создадим 3 копии компонента. Теперь в исходном компоненте поменяем цвет заливки на серый (в правой панели в разделе Fill изменяем белый цвет FFFFFFFF на произвольный). Цвет всех копий изменился тоже (рис. 4).

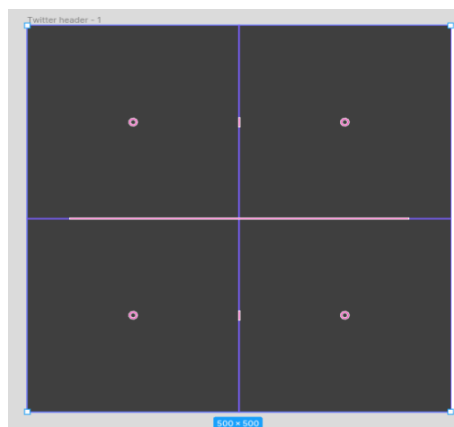


Рис. 4 Результат изменения фона компонента

В левой панели объектов проверяем что было создано. Исходный компонент помечен иконкой с 4 ромбами. Его копии выделены просто ромбом. Все экземпляры компонентов подсвечены сиреневым (рис. 5).

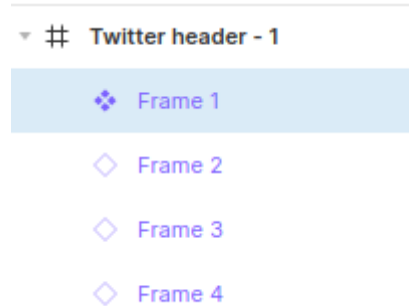


Рис. 5 Созданные объекты в панели слоев

Последние проверки над исходным компонентом перед созданием паттерна. В правой панели, в верхней части, уточняем размеры паттерна. Будет лучше использовать округлённые значения.

**ВАЖНО!** Галочка Clip content должна быть выбрана. Так части изображения, выходящие за пределы фрейма, не будут показаны (рис. 6).

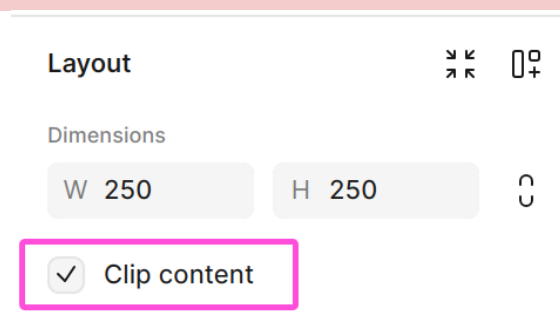


Рис. 6 Галочка Clip content в панели габаритов справа

### 3 шаг. Разрабатываем паттерн.

Основой паттерна в примере будут прямоугольники с закругленными углами. Создадим прямоугольник в исходном компоненте. Он отобразился и на всех копиях тоже. Это и есть суть компонента (рис. 7).

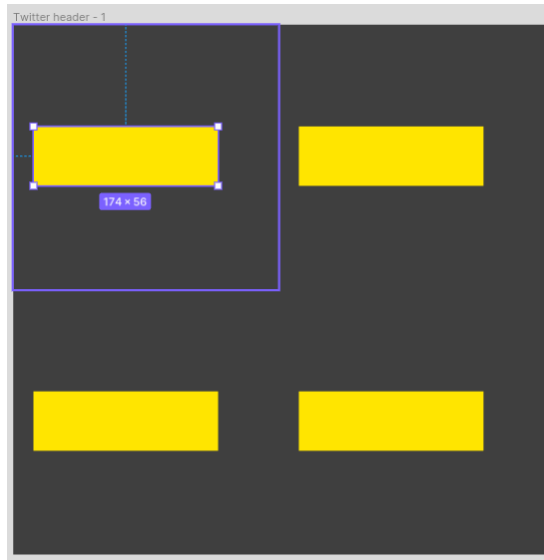


Рис. 7 Создание прямоугольника

С помощью параметров в правой панели в верхней части настраиваем размеры, поворот и закругление углов (рис. 8).

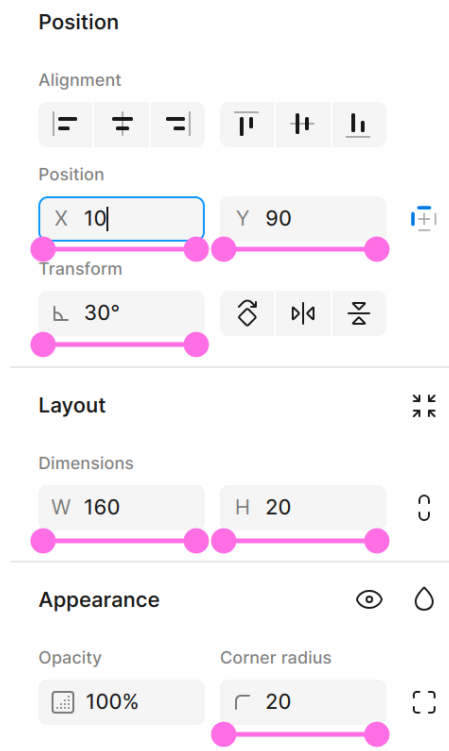


Рис. 8 Изменение параметров в панели габаритов (справа)

Преобразованные прямоугольники выглядят как на рис. 9.

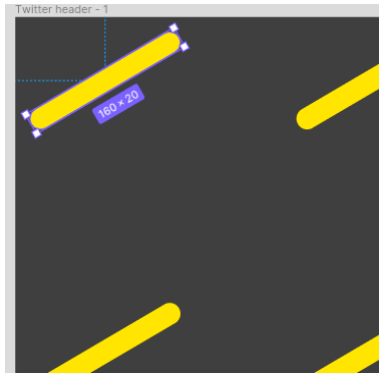


Рис. 9 Отображение изменений

Расставляем копии прямоугольников в таком порядке, чтобы получился паттерн. Если края фигур будут обрезаться, копируем фигуру и добавляем на противоположный край паттерн недостающий край. Снизу представлены рисунки до (рис. 10), после (рис. 11) и готовый результат (рис. 12).



Рис. 10 Рисунок до



Рис. 11 Рисунок после (добавленный фрагмент слева)



Рис. 12 Готовый паттерн

#### 4 шаг. Применение паттерна

Обязательно сохраняем исходный компонент в стороне от нашего фрейма. Одну копию оставляем во фрейме, остальные больше не нужны. Должно получиться как на скриншоте (рис. 13).

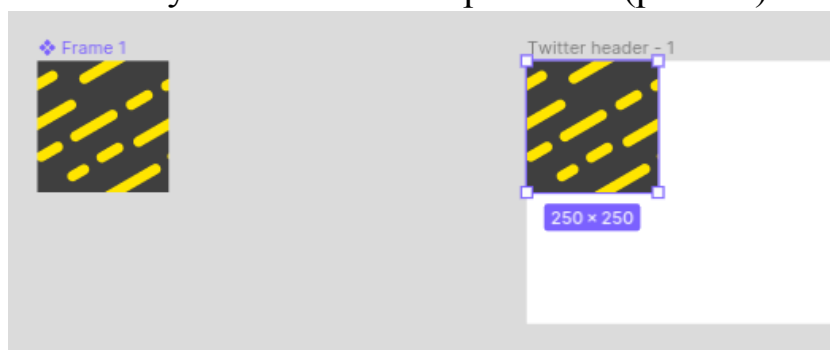


Рис. 13 Чистка лишних объектов

**ВАЖНО!** Исходный компонент больше не трогаем. Работаем над копией компонента! (Над копией **нет** значка в виде 4 заполненных ромбиков)

Через меню с иконкой фигмы нажимаем кнопку Object → Rasterize Selection (рис. 14). Это преобразует компонент в растровое изображение, которое можно использовать на фоне.

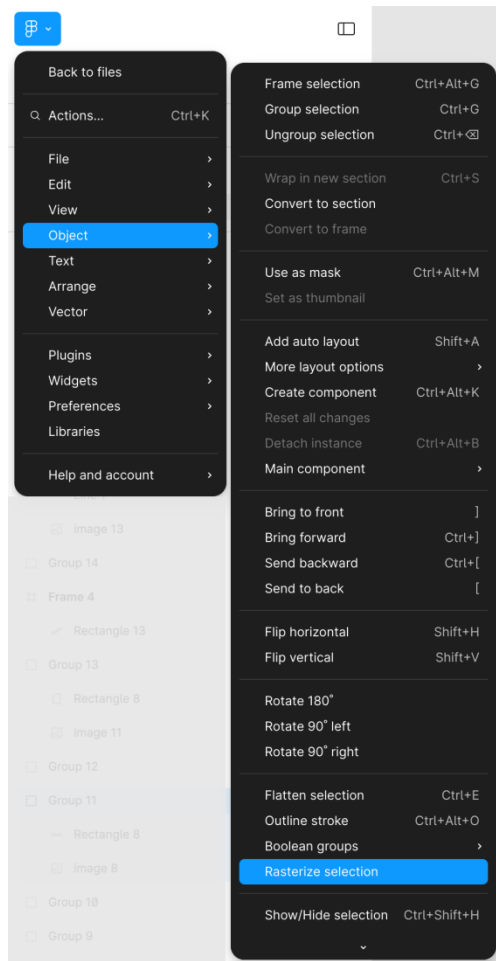


Рис. 14 Растеризация копии через меню фигмы

Теперь в этой копии редактируем настройки изображения. Для этого выбираем параметры раздела Fill → Image как на рис. 15. В режиме Tile можно изменить масштаб изображения (рис. 16).

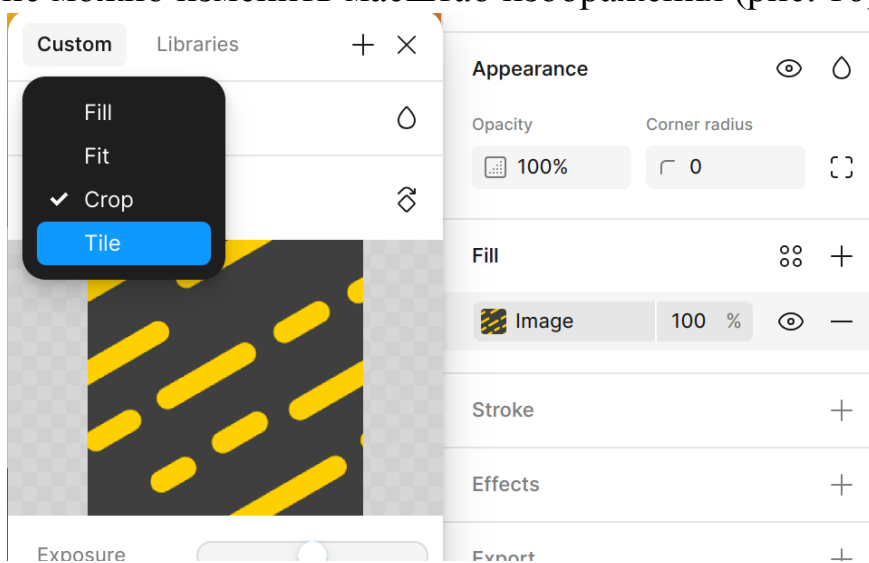


Рис. 15 Выбор режима Tile для полученного изображения



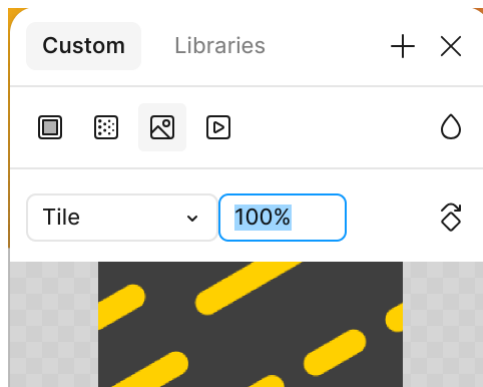


Рис. 16 Выбор масштаба тайлинга

Таким образом теперь можно изменять размер копии, а содержимое в виде растрового изображения с паттерном изменять пропорции не будет (рис. 17, рис. 18).

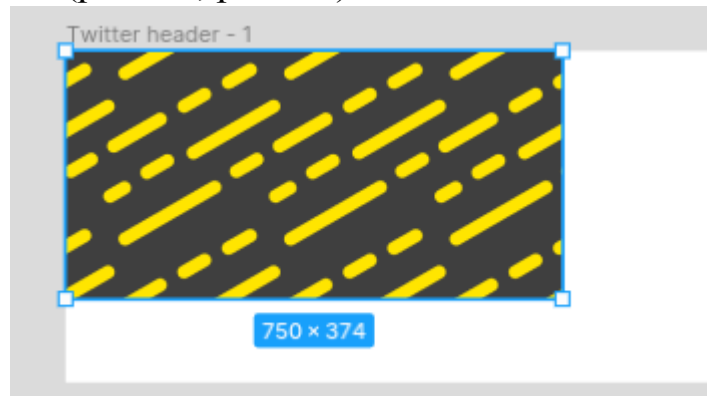


Рис. 17 Демонстрация тайлинга

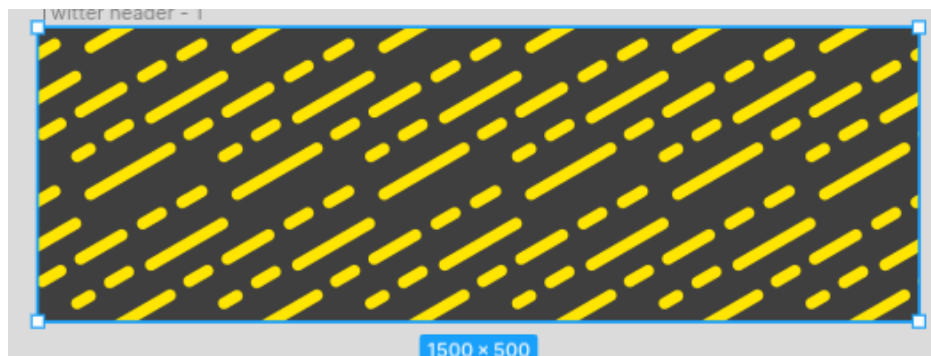


Рис. 18 Примененный паттерн

**ВАЖНО!** Не забывайте применять описанные выше действия к паттерну:

- 1) растеризовать изображение паттерна;
- 2) применить к растеризованному изображению режим Tile в нужном масштабе.

Без этого паттерн в фигме не будет работать должным образом.

## 5 шаг. Редактирование паттерна

Если нам понадобилось изменить внешний вид паттерна, то редактировать его нужно в исходном компоненте. Внутри компонента поменяем заливку полос на обводку (рис. 19).

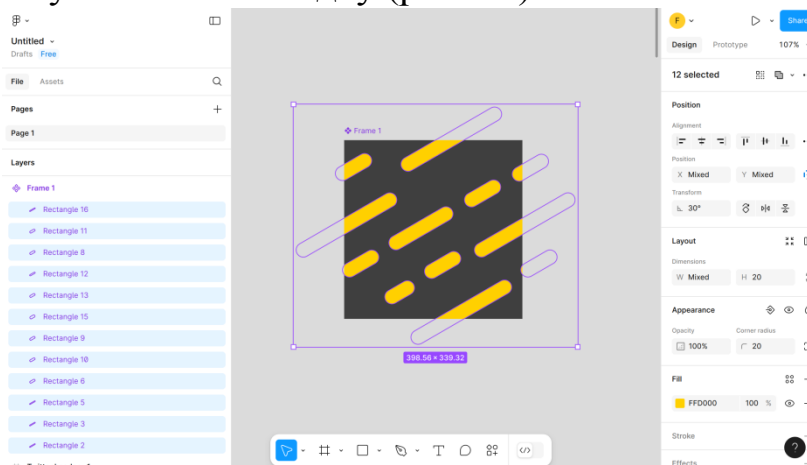


Рис. 19 Редактирование компонента

Убираем параметр Fill с помощью иконки минуса. С помощью иконки плюса добавляем обводку в разделе Stroke. Внешний вид изменяется (рис. 20). Применим новый фон в виде паттерна.

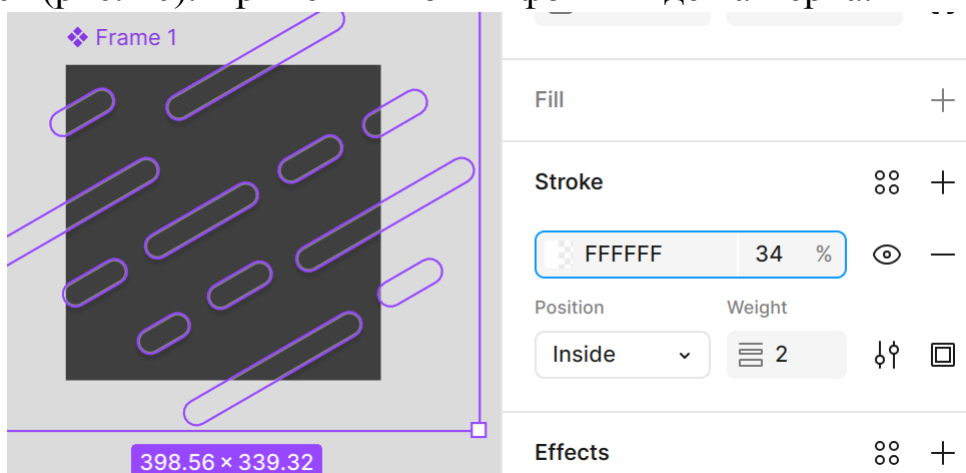


Рис. 20 Замена заливки на обводку

Старый фон удаляем. Делаем новую копию компонента и размещаем её во фрейме обложки (рис. 21).

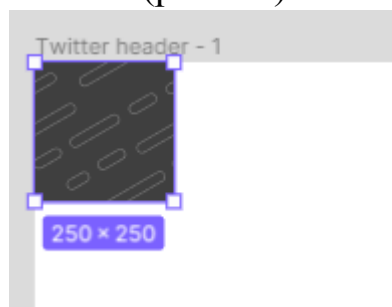


Рис. 21 Обновление компонента

Далее повторяем этап 4. Растеризуем изображение через меню под иконкой фигур **Object** → **Rasterize Selection** (см. рис. 14). В настройках заливки (правая панель, раздел **Fill**) изменяем параметр изображения **Fill** на **Tile** и процент масштаба указываем **100%** (рис. 22).

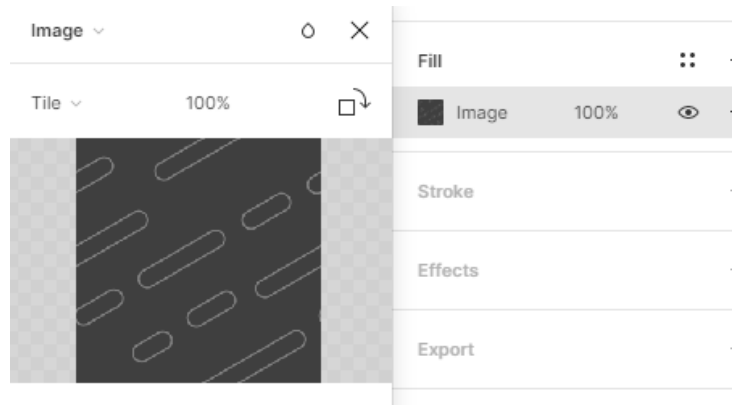


Рис. 22 Повторение преобразования объекта в тайл

Теперь снова можно растягивать паттерн как фон (рис. 23).

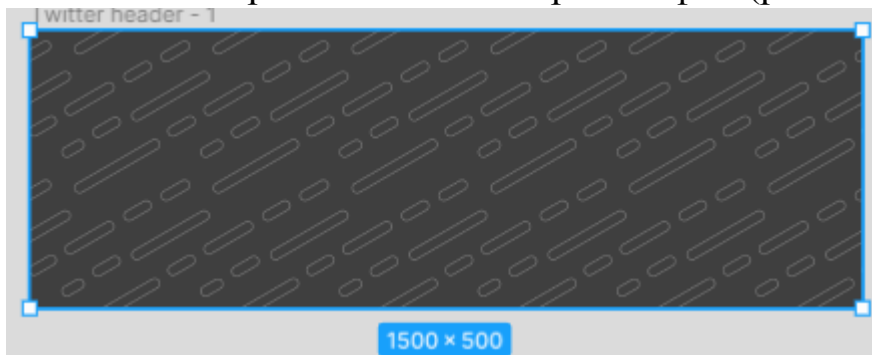


Рис. 23 Просмотр результата

### *Создание размытого градиента*

Размытый градиент – это современный эффект, когда цветовые переходы между цветами нелинейные и соединяется множество цветов. Этот эффект создается за счёт того, что накладываются цветные фигуры разных форм и все взаимно размываются. Эффект размывания (также блюр) состоит из того, что объект теряет края и чёткие линии, а его цвета смешиваются с фоном и переходят в прозрачность.

В качестве основы нужно создать радиальный градиент. Радиальный градиент – это градиент, который обеспечивает переход из одного цвета к другому от центра окружности к краю. Создадим радиальный градиент из окружности. Сперва расположим во фрейме большую окружность (рис. 24), затем в качестве её заливки (Fill) выберем радиальный градиент (Radial) (рис. 25).

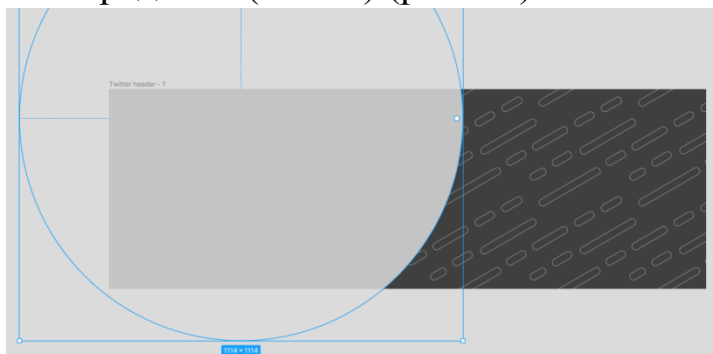


Рис. 24 Создание подложки под градиент

Градиент можно настраивать с помощью линии прямо на изображении (её можно растягивать и поворачивать с помощью точек на краях). Цвета изменяются в окне настройки заливки.

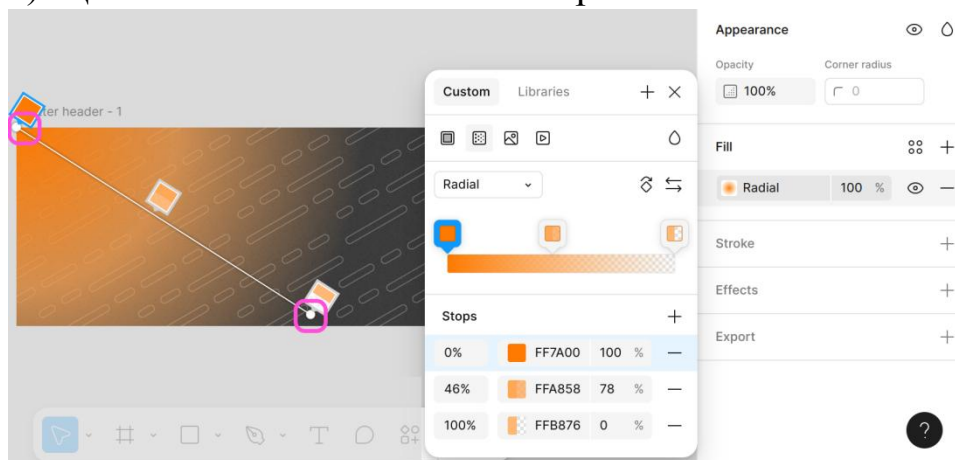


Рис. 25 Изменение фона подложки на градиентный

Следующим этапом необходимо создать цветные точки под размытым градиентом. Для этого на изображении расположим пересекающиеся круги разных размеров (рис. 26).

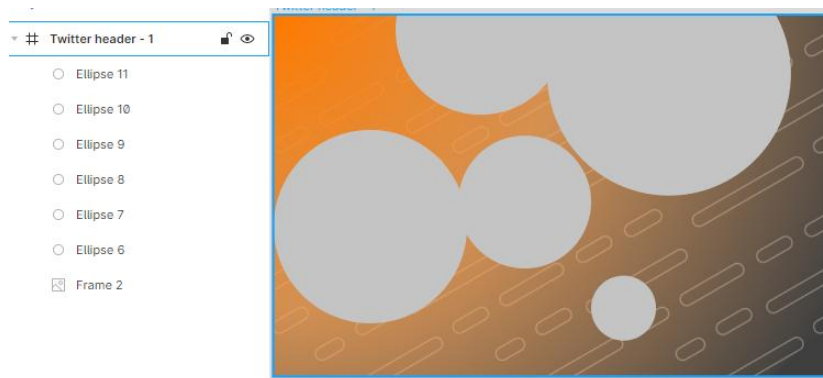


Рис. 26 Создание акцентных кругов

Круги заливаем разными цветами в схожей цветовой гамме (рис. 27).



Рис. 27 Изменение цвета кругов

Для пересечения цветов размытием, нужно добавить эффект размытия. Этот эффект добавляется в правой панели через раздел Effects (рис. 28).

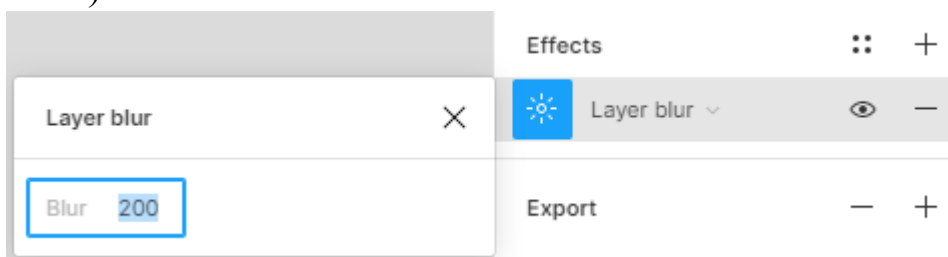


Рис. 28 Применение эффекта размытия

Результат работы представлен на скрине ниже (рис. 29).

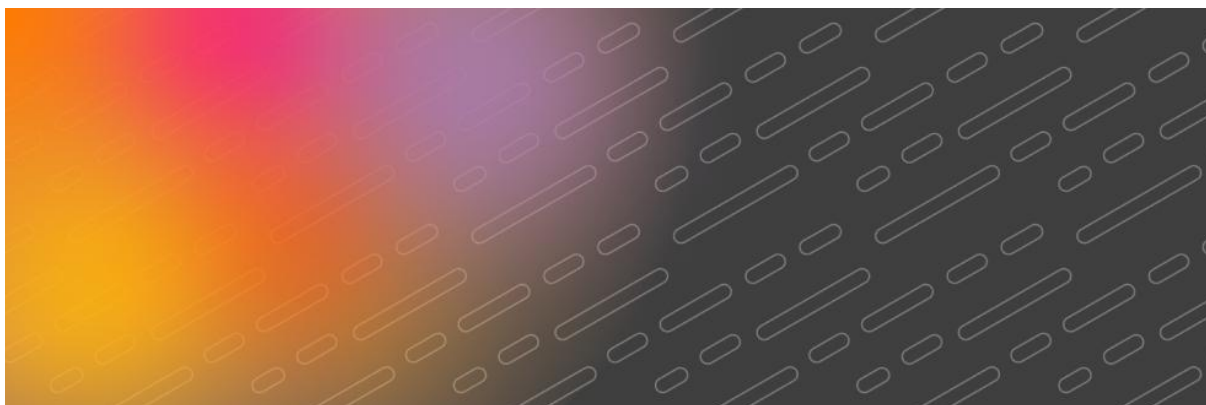


Рис. 29 Результат создания градиента

### *Добавление эффекта зернистости*

Эффект зернистости создает ощущение бумаги или реалистичной текстуры на изображении в мониторе. Эффект зернистости схож с эффектом шума, с некоторой разницей. Шум – очень мелкие и хаотичные точки, обычно разных цветов, на изображении. Шум можно увидеть на некачественных фото в плохих условиях съемки. Зернистость имеет более крупные гранулы с большим расстоянием между ними. Зернистость можно увидеть через лупу на листе бумаги (особенно это касается художественной бумаги, например, бумаге для акварели).

В фигме не представлено встроенного функционала создания шума или зернистости. Для этого нужно установить дополнительный плагин.

Плагины – это встраиваемый в программный продукт функционал, созданный сторонними разработчиками в совместимости с этим программным продуктом. С помощью плагинов можно расширить базовые возможности программы.

Управление плагинами в фигме происходит через специальное меню управления плагинами. Открыть его можно через инструмент Actions на панели инструментов. Чтобы найти нужный нам плагин, выбираем в верхней части панели Plugins и в поиск вводим Noise (рис. 30).

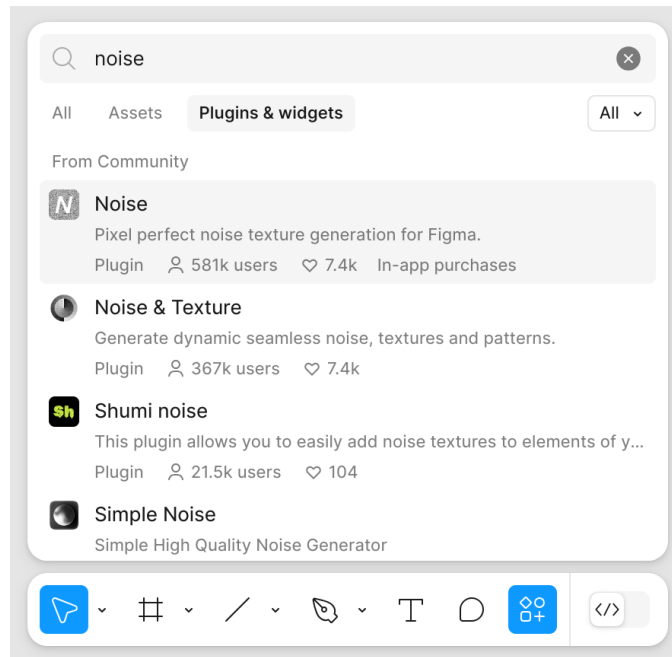


Рис. 30 Открытие поиска плагинов через инструмент Actions

Также плагины можно найти на сайте Figma Community (рис. 31).

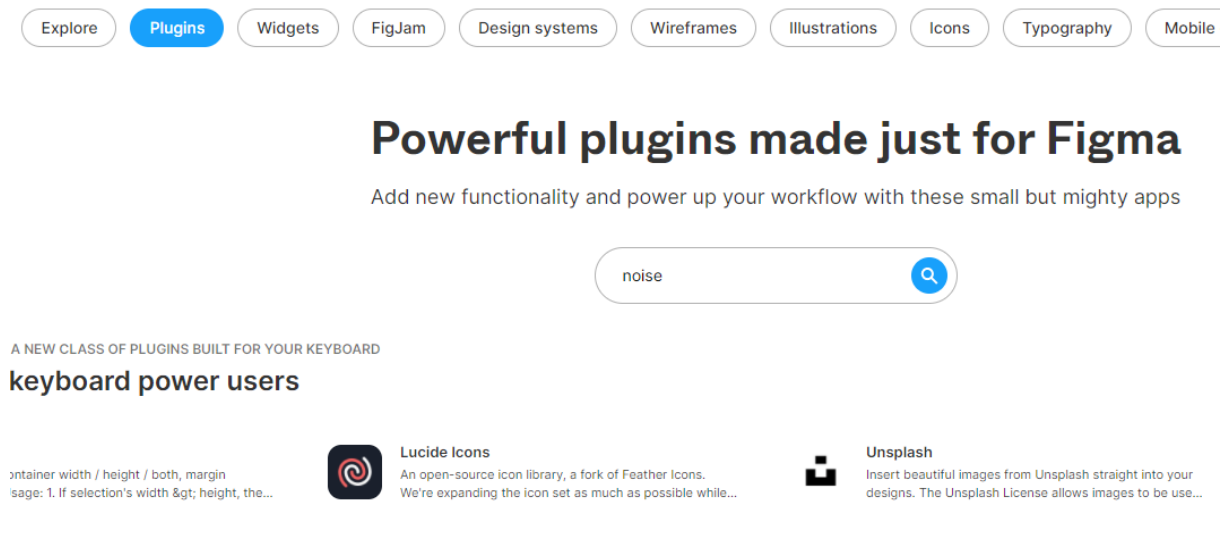


Рис. 31 Главная страница маркета плагинов для фигмы

На момент описания действий плагин выглядит следующим образом. Noise переводится как шум, и плагин как раз предоставляет создание эффекта шума на изображении в фигме.

Чтобы запустить плагин нажимаем кнопку Run (рис. 32).

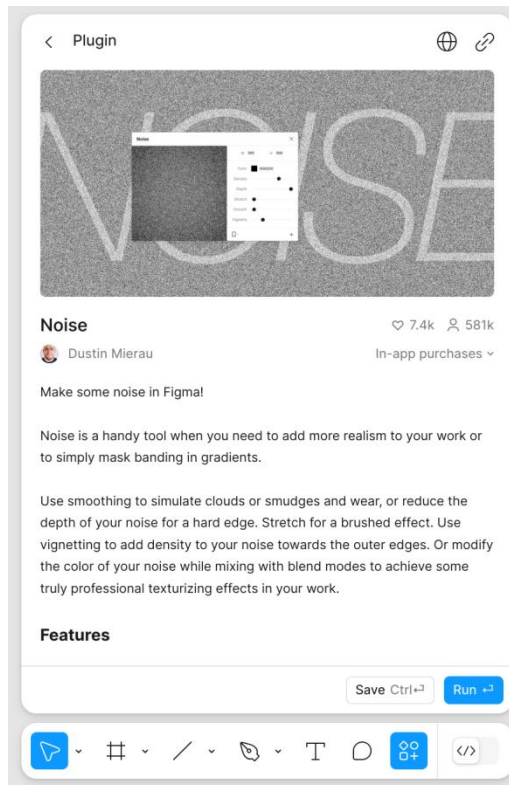


Рис. 32 Страница плагина Noise

Открываются параметры настройки шума на изображении. Плагин создаст шумный паттерн (по той же системе, как мы делали в начале этой работы).

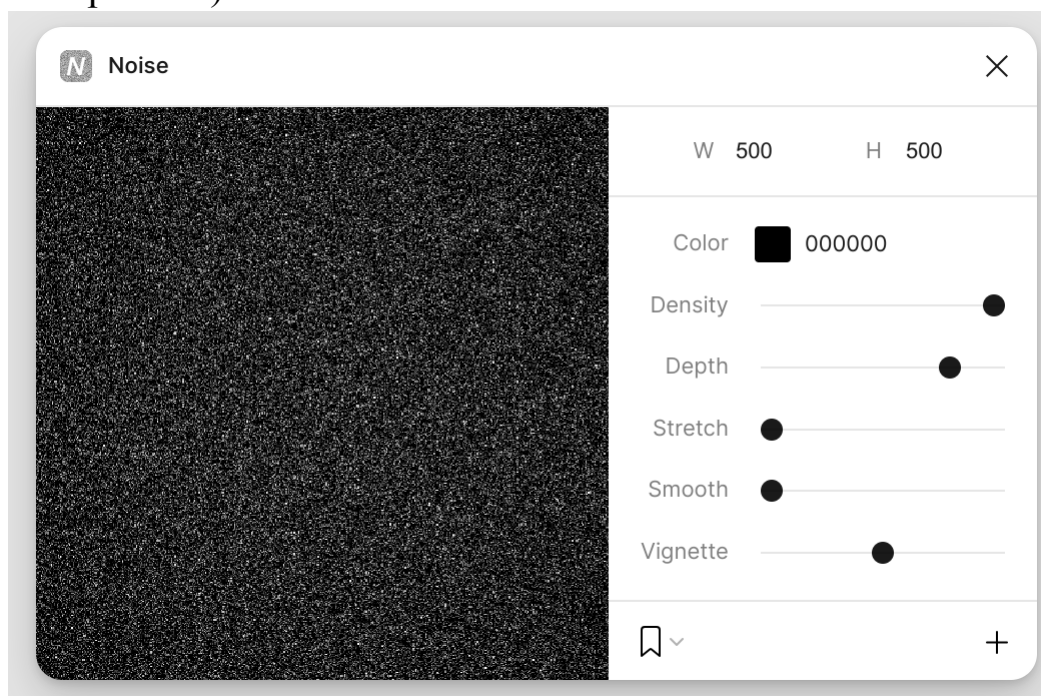


Рис. 33 Запущенный плагин Noise



Выставим параметры таким образом, чтобы получилась зернистость, а именно сделаем гранулы шума чуть больше, а также увеличим значение Density – плотность (рис. 34). Когда шум сконфигурирован, нажимаем галочку в окне плагина.



Рис. 34 Настройка параметров в плагине

Плагин создал паттерн с шумом. Так же, как и с паттерном, созданным нами собственноручно, настраиваем режим изображения в разделе Fill в правой панели фигмы. Выбираем параметры Tile и масштаб 100% так же, как и для паттерна (рис. 35). Далее растягиваем изображение с шумом на всю величину фрейма.

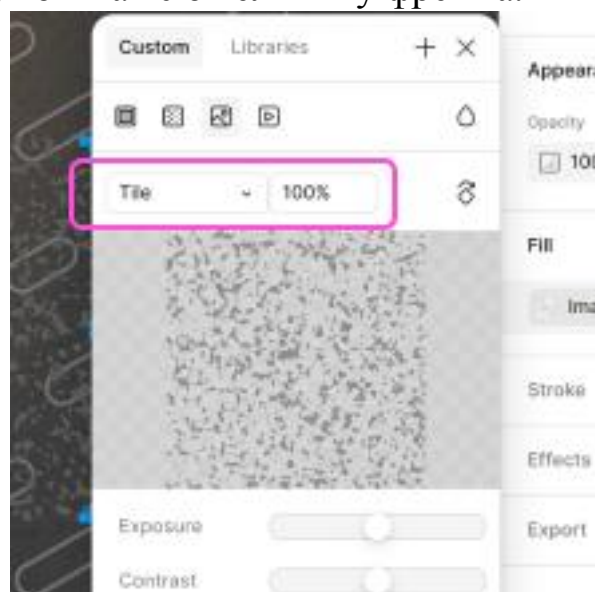


Рис. 35 Растягивание паттерна с шумом (по аналогии с созданным паттерном)

Шум сейчас выглядит чёрным и неестественным. Чтобы ему стать зернистостью, необходимо его приглушить и смешать с цветами работы. Для этого в правой панели фигмы в разделе Appearance находим иконку капли. Это Blend mode - меню режимов наложения. Оно предлагает на выбор множество режимов, которые заставляют цвета текущего слоя смешиваться с цветами слоёв на фоне по определённым правилам.

Для объекта с паттерном шума нужно использовать режим наложения soft light (рис. 36).

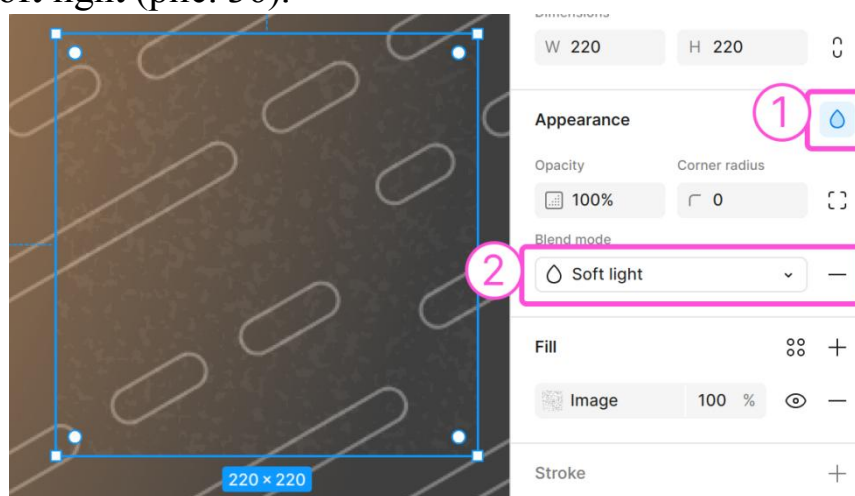


Рис. 36 Выбор режима наложения Soft light

Эффект зернистости, полученный таким способом, представлен на скринах ниже.

Приближенный вид (рис. 37).

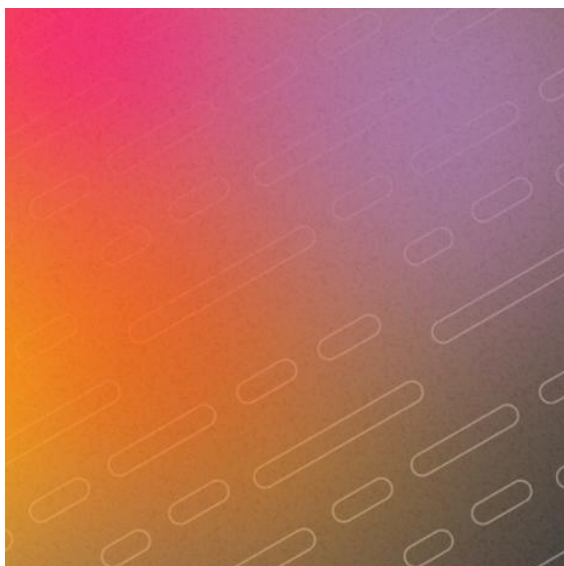


Рис. 37 Внешний вид зернистости

Общий финальный вид изображения (рис. 38).

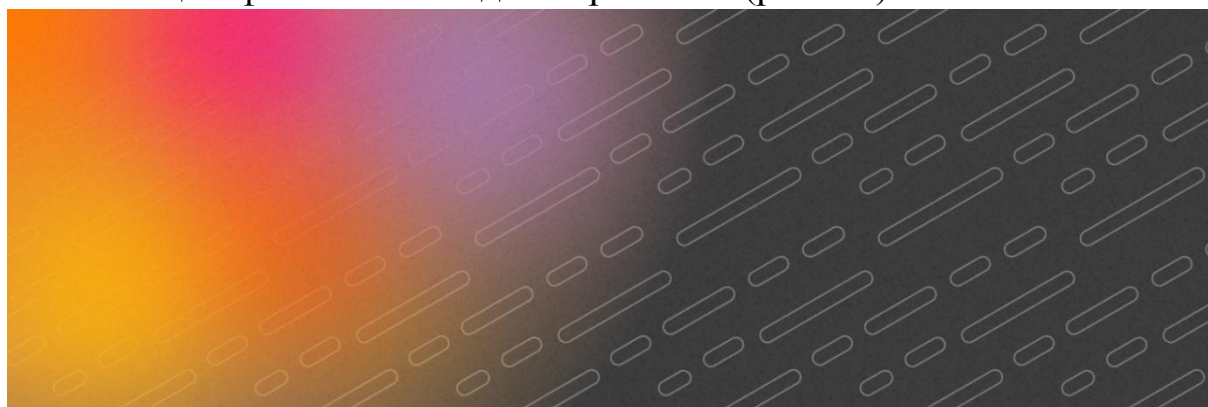


Рис. 38 Скриншот работы

### **Цель работы**

Разработать фирменный паттерн для выбранной предметной области в программном средстве Figma.

### **Задание**

1. На основе разработанных ранее описания предметной области и логотипа создать на выбор вывеску, обложку соц. сетей или другое изображение без большого количества текста.
2. Создать и использовать в работе фирменный паттерн
3. Создать и использовать в работе размытый градиент

4. На всю работу или её часть применить эффект зернистости
5. Работу экспортировать в формате png и прикрепить в отчёт

### **В отчёте**

1. Титульный лист
2. Цель работы
3. Название предметной области
4. Описание предметной области
5. Ход работы с описаниями и не менее чем тремя скриншотами
6. Экспортированная обложка
7. Ссылка на фигму с доступом на просмотр
8. Вывод

### **Контрольные вопросы**

1. Что такое паттерн?
2. Что такое компонент в Figma и зачем он нужен?
3. Как отличить исходный компонент (instance) от его копий в Figma?
4. Что такое плагин? Как найти плагины для Figma?
5. Как подготовить изображение в Figma для использования в качестве паттерна?
6. Как создать эффект размытия на фигуре в Figma?

### **Лабораторная работа №3**

#### **РАЗРАБОТКА РЕКЛАМЫ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ФИРМЕННЫХ ЦВЕТОВ И СИСТЕМЫ ШРИФТОВ**

##### *Поиск изображений для использования*

Не все заказчики могут предложить готовый набор визуального материала (готовые фотографии продукции, или принадлежащие им визуальные образы) для рекламы. В некоторых случаях для рекламы

проводят новую фотосессию. Но также очень распространена ситуация, когда для рекламы приходится использовать стоковые изображения.

Стоковое изображение (от англ. stock – «запас») – фотоизображение на определённую тематику, которое продаётся на общедоступных торговых площадках (мировом стоковом рынке) и может быть использовано в качестве иллюстрации или рекламы.

Вы наверняка слышали про платные стоковые сервисы: depositphotos, shutterstock или подобных. Они очень хорошие, но фотографии на них платные и не допускается их использование в коммерческих целях (то есть в рекламе). Это противозаконно.

Спасением являются свободные стоковые сервисы. Свободными сервисы предоставляют свои услуги бесплатно для любого использования, в том числе коммерческого. Бывают варианты, когда использовать продукцию сервиса можно бесплатно, но только в некоммерческих проектах (в тех, которые в прямом виде не принесут вам денежную прибыль). В качестве примера таких проектов можно взять лабораторные работы, благотворительные фонды, тренировочные проекты, которые дизайнер делает для себя, чтобы получить опыт.

То, как можно использовать те или иные ресурсы прописано в лицензии, которой они защищены. Есть множество официально закреплённых видов лицензий. В данном случае нас интересуют лицензии Creative Commons (CC) – лицензии на произведения.

К лицензии могут идти дополнительные суффиксальные элементы – сокращения со своими обозначениями. Среди них:

- BY (Attribution, требование указывать автора).
- NC (только некоммерческое использование);
- ND (нельзя создавать производные на основе произведения);
- SA (можно делать производные, но указывать авторство исходного произведения).

Соответственно CC BY – разрешено свободное использование произведения, при условии указания его автора, CC BY-SA – можно делать свои произведения на основе исходного, при условии указания его автора.

Интерес представляет также лицензия CC0, где автор полностью отказывается от притязаний на свое произведение. Такие произведения можно использовать в любых целях.

Где же искать изображения с такими лицензиями? Есть очень много ресурсов для этого. Посмотрите такие варианты:

- <https://www.flickr.com/> [3] – есть платные и бесплатные фото, если нужны бесплатные, выбирайте фильтр «All Creative Commons»;
- <https://unsplash.com/> [4] – здесь кроме фото есть и компьютерные иллюстрации;
- <https://www.freepik.com/> [5] – фотосток для поиска целых наборов изображений, в том числе бесплатных.

Рассмотрим сток Unsplash. Для примера будем искать изображения по тегу “весна” (рис. 1).

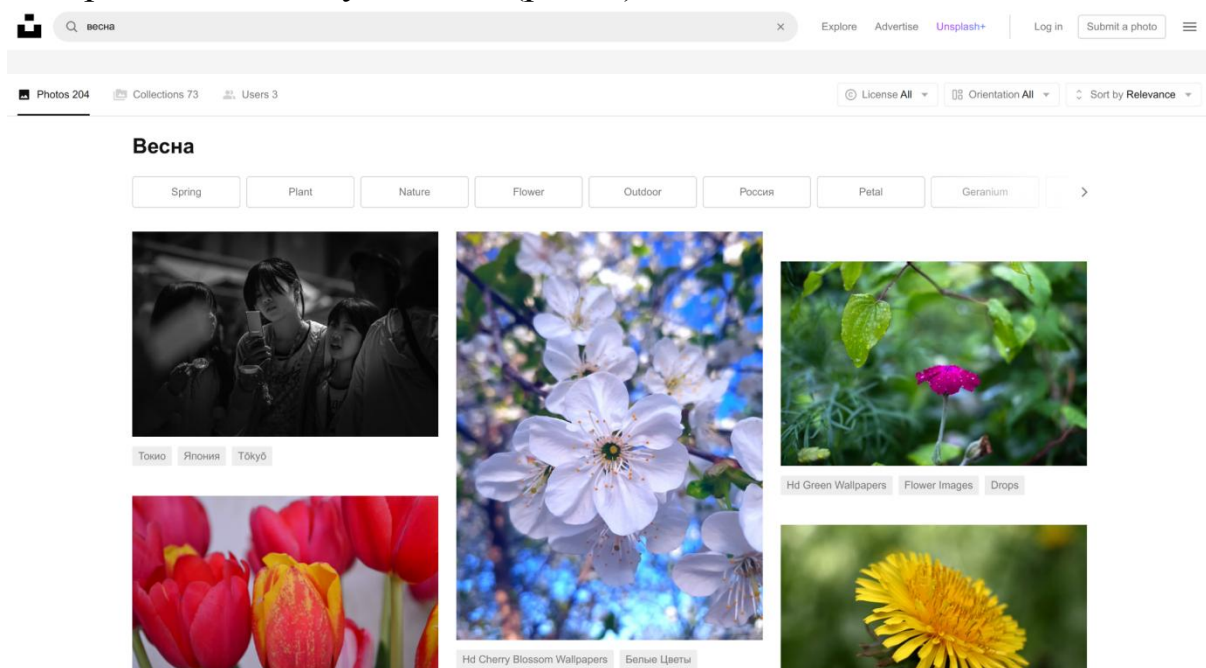


Рис. 1 Поиск изображения

Для поиска именно свободных изображений, необходимо выбрать фильтр по параметру лицензии “Free” (рис. 2).

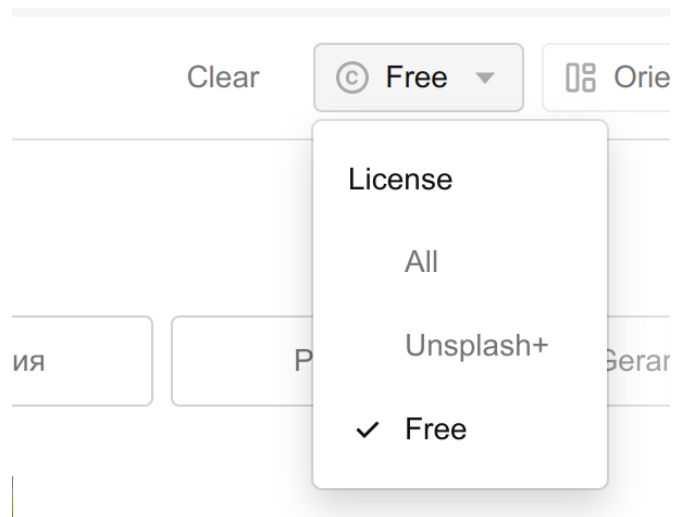


Рис. 2 Фильтр лицензии Free

Чтобы скачать изображение нужно нажать на кнопку “Download free” в правом верхнем углу (рис. 3).

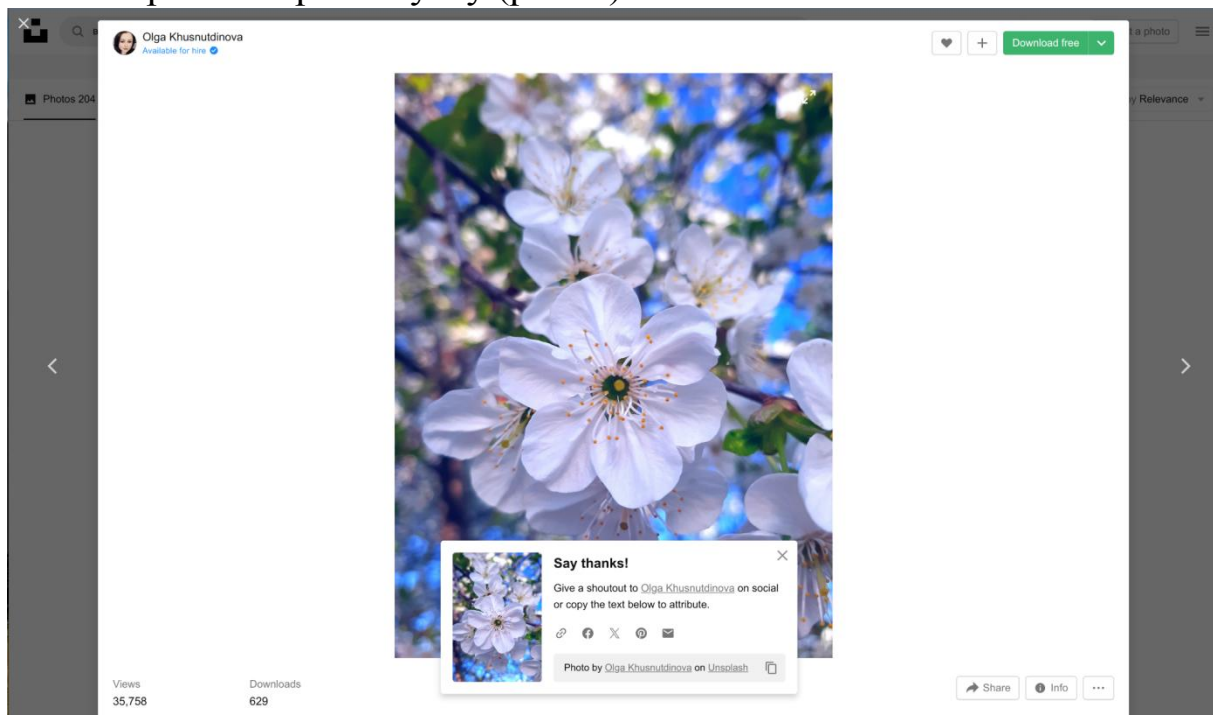


Рис. 3 Скачивание изображения

Все понравившиеся изображения, на основе которых можно разработать рекламу, добавляем в проект фигмы (рис. 4).

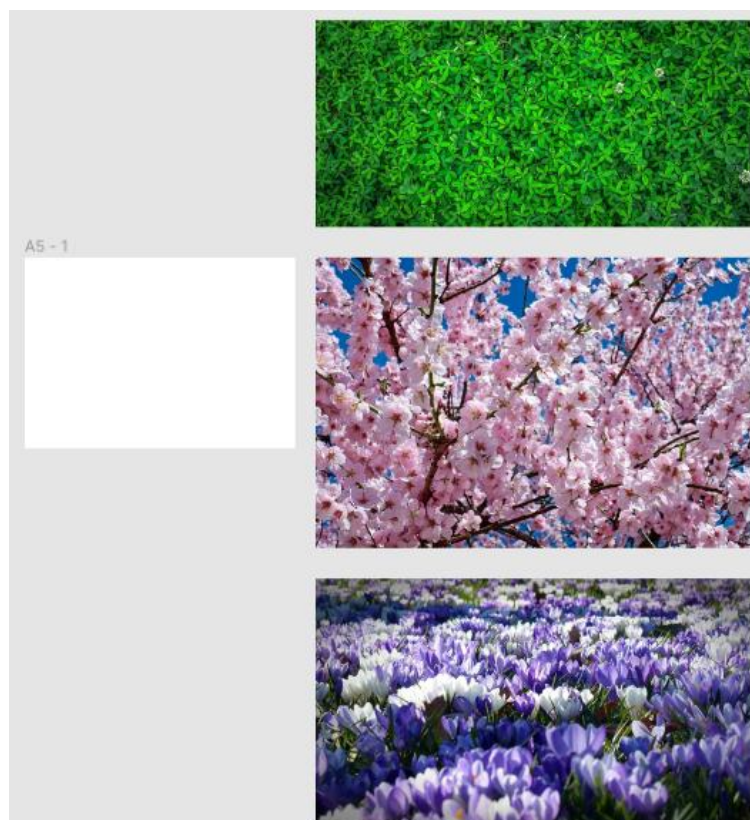


Рис. 4 Выбранные изображения в проекте фигмы

### *Поиск шрифтов для использования*

Такая же ситуация с коммерческим использованием обстоит и в шрифтах. Использование шрифтов, защищенных авторским правом – противозаконно.

Свободные интересные шрифты можно найти на сайте Google Fonts. Там же, с помощью меню в верхнем правом углу можно искать иконки в стиле Material, если для вашей рекламы понадобятся иконки.

Сайт находится по адресу <https://fonts.google.com> [6] (рис. 5).



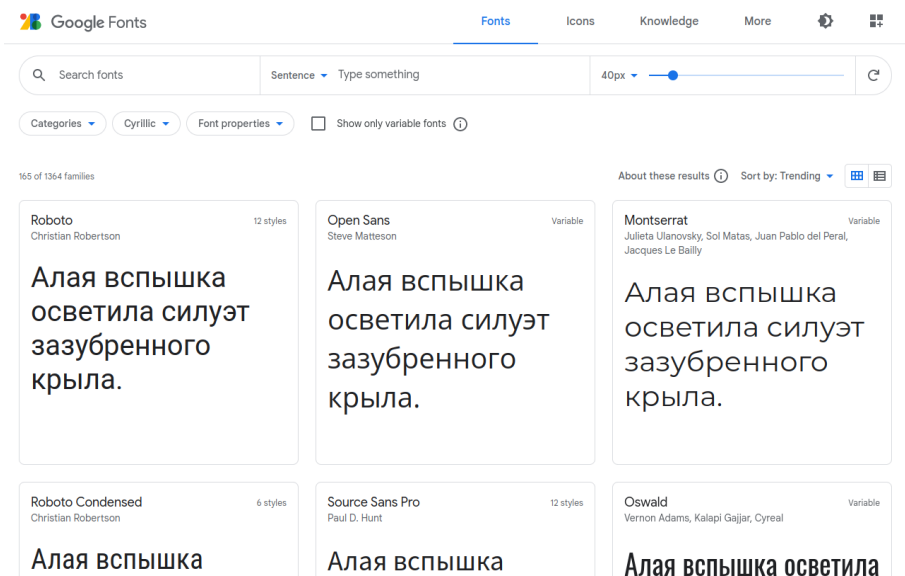


Рис. 5 Google Fonts

Чтобы найти шрифт с поддержкой русского языка, в фильтрах надо выбрать поддержку кириллицы (Cyrillic) – видно на скрине выше (рис. 6).

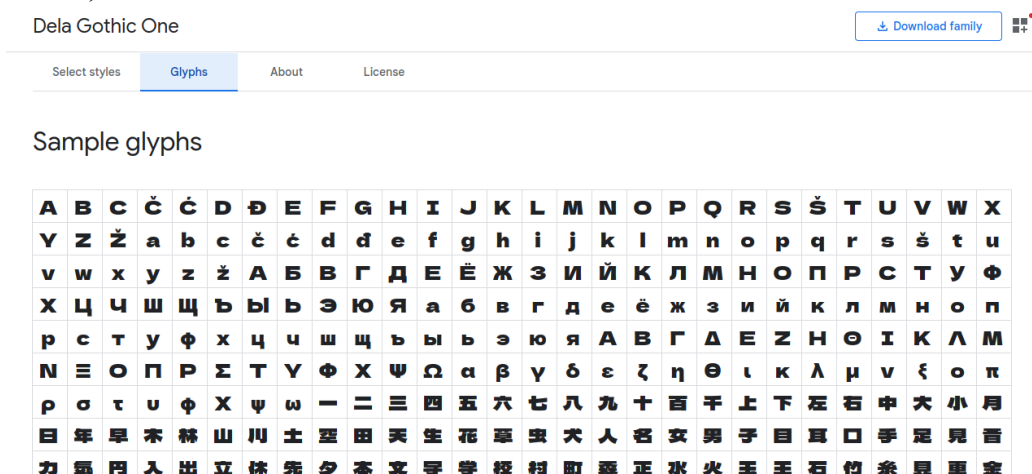


Рис. 6 Просмотр глифов одного шрифта

Можно посмотреть как выглядит каждый символ в шрифте. Чтобы скачать шрифт, нужно нажать кнопку **Download family** в правом верхнем углу.

В фигме доступны все шрифты, которые установлены на компьютере. Поэтому открываем файл скачанного шрифта и устанавливаем на компьютер. Чтобы новый шрифт подгрузился в фигму, можно её перезагрузить (обновить страницу). Затем он должен быть доступен при выборе шрифта текстового поля (начинаем в поиске вводить название шрифта, в примере Dela Gothic One) (рис. 7).

Если шрифт никак не хочет устанавливаться, попробуйте перезапустить или попробовать другой браузер. Если и это не помогает, попробуйте установить Desktop Figma – у этого приложения больше связи с файловой системой компьютера.

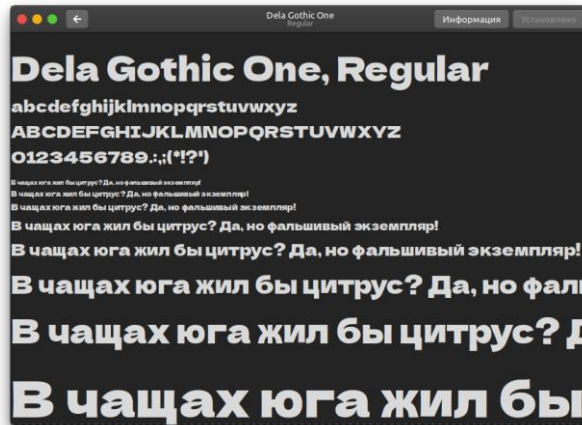


Рис. 7 Установка шрифта

### *Создание объемной надписи для рекламы*

Разместим на фоне изображение, поверх него вставляем надпись. Справа на скриншоте видно, какие параметры можно задавать шрифту (рис. 8).

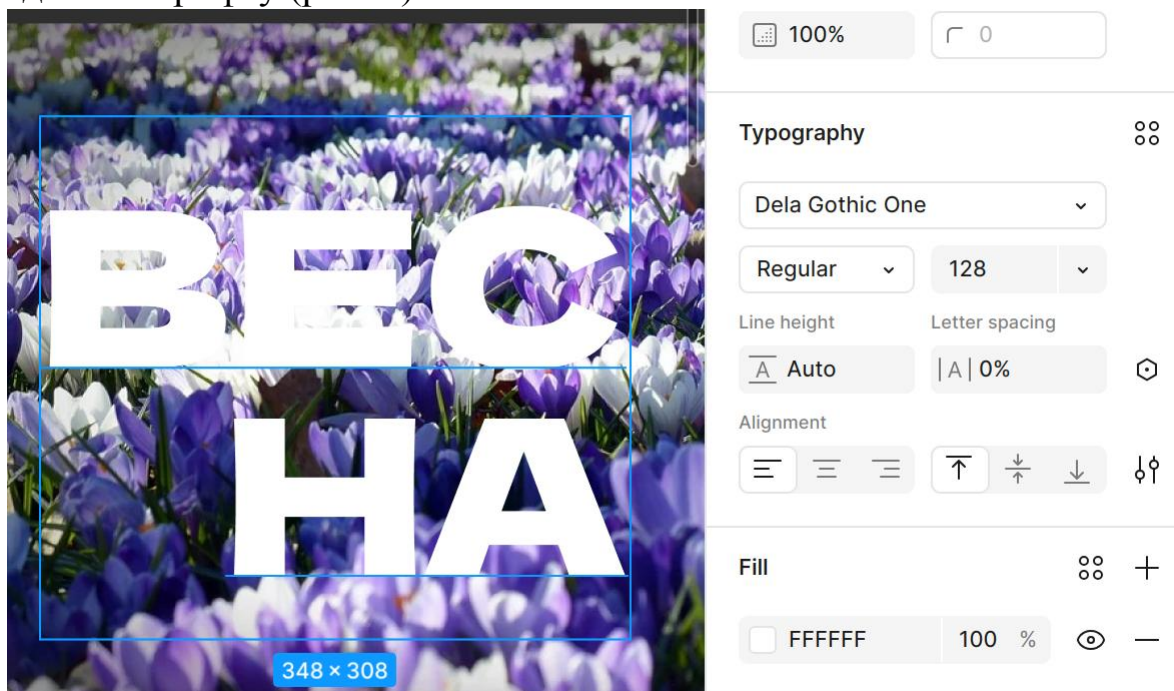


Рис. 8 Написание текста на фоне фото

Затем нам нужно заполнить текст изображением. Сделать это можно и с помощью заливки, но тогда сложно будет управлять положением изображения. Поэтому сделаем уже знакомым приемом – через маску. Выбираем изображение и текст и через правую клавишу выбираем Use as mask (рис. 9).

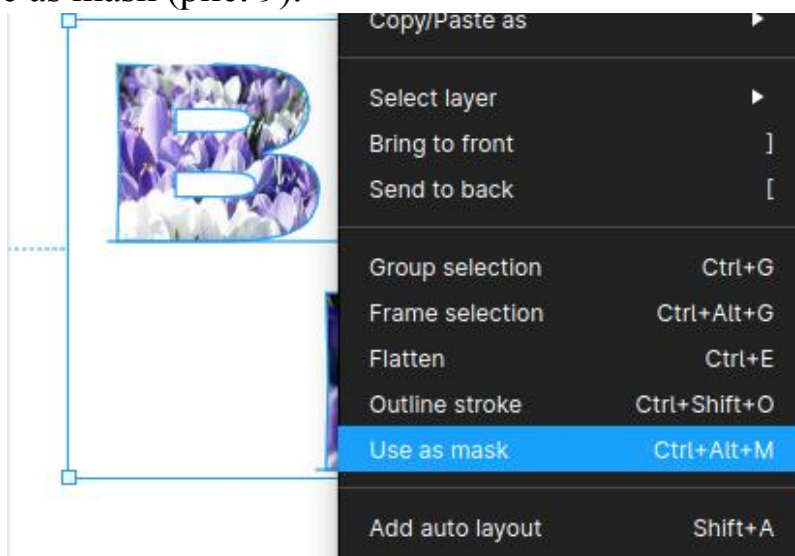


Рис. 9 Использование текста как маски

Получилось такое изображение в тексте (рис. 10).



Рис. 10 Текст, заполненный фотографией

Копируем изображение и выносим за пределы маски на фон, как на скриншоте. Надпись лучше залить полупрозрачным цветом, чтобы понимать её границы (рис. 11).

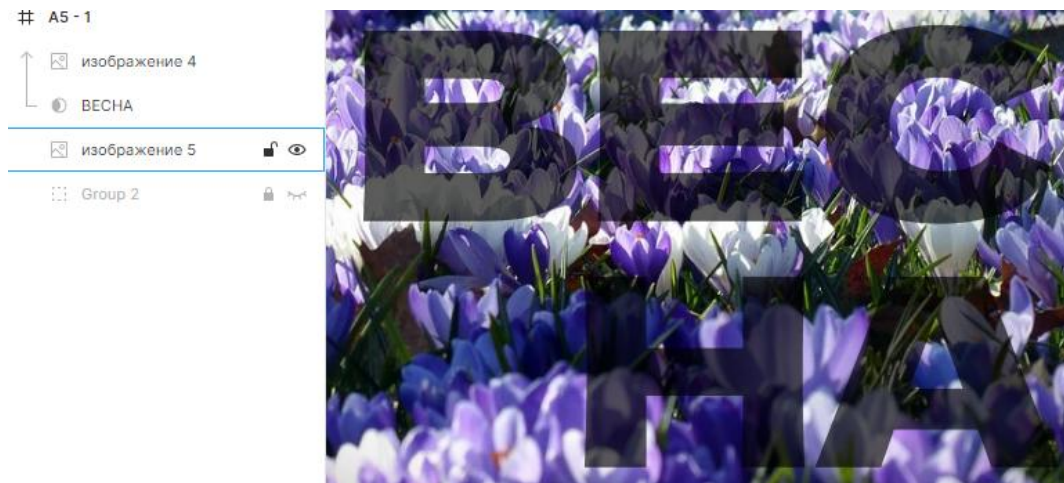


Рис. 11 Дублирование изображения

С помощью простых фигур обводим лепестки, которые находятся и внутри надписи, и выглядывают из неё (рис. 12).

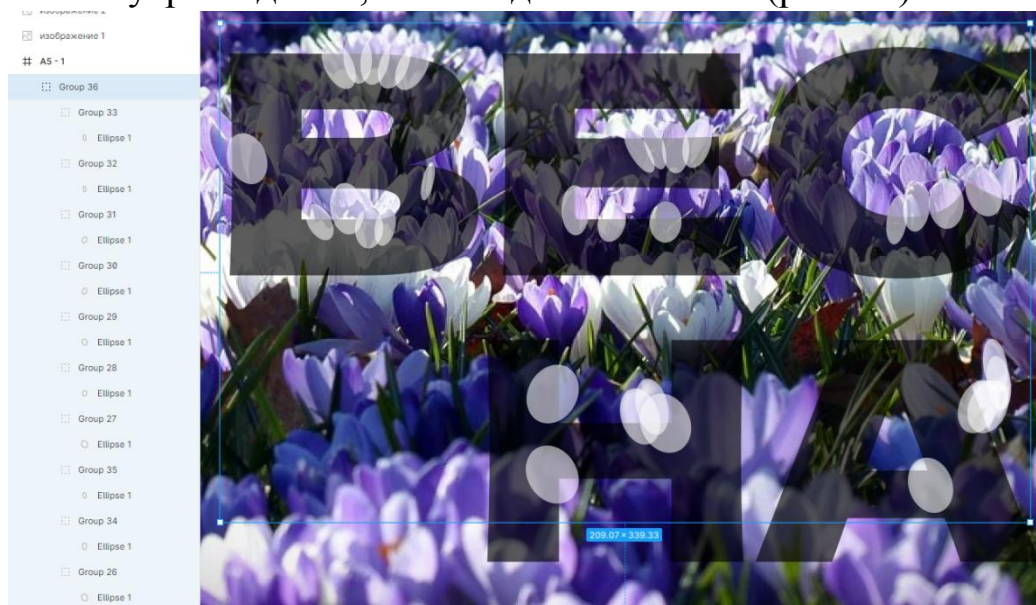


Рис. 12 Создание лепестков для выделения из букв

Все обводки лепестков объединяем между собой через команду Union в верхней части экрана. Перед этим все лепестки нужно выделить (рис. 14).

Кроме действия Union существуют и другие операции над группой объектов (рис. 13). Эти действия называются boolean operations (булевы операции), так как повторяют действия над математическими множествами. В Figma представлены следующие операции:

- **Union** – **объединение** – выделенные объекты объединяются в один векторный объект, все объекты “склеиваются” между собой, ничего не удаляется.

- **Subtract** – **вычитание** – выделенный объект, который находится выше в панели объектов, “стирается” из границ выделенного объекта, который находится ниже. Часть верхнего объекта, которая не пересекала нижний, удаляется.

- **Intersect** – **пересечение** – из нескольких выделенных объектов остается только область, в которой все они пересекались. Все остальные части удаляются.

- **Exclude** – **исключение** – действие, противоположное предыдущему. Область пересечения удаляется, всё остальное – остаётся.

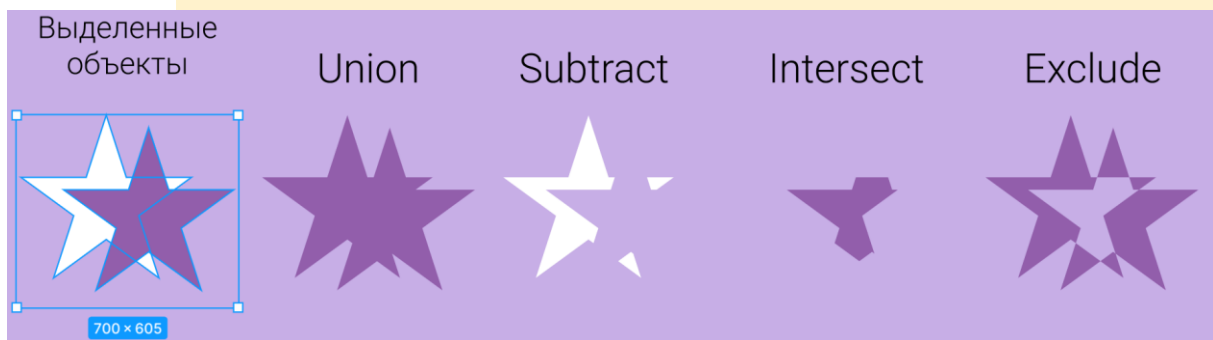


Рис. 13 Иллюстрация применения булевских операций

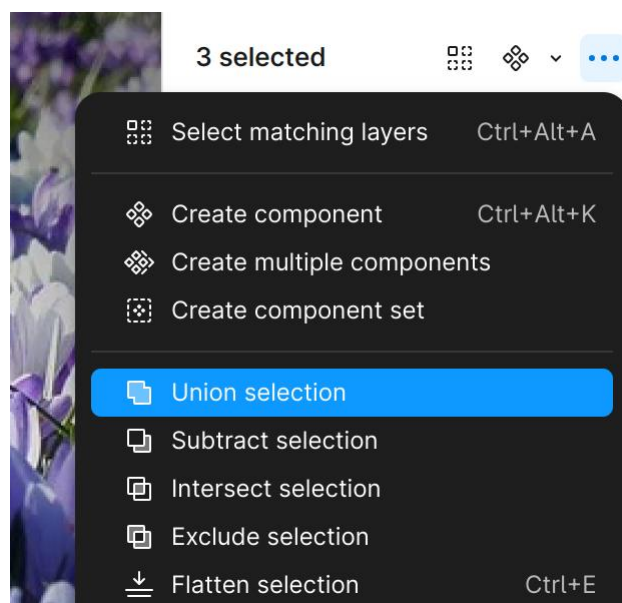


Рис. 14 Объединение всех фигур вместе

Структура слоев стала как на рис. 15.

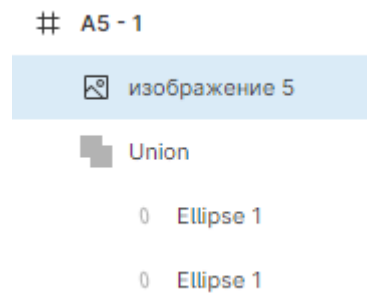


Рис. 15 Обновленная структура в панели слоев

Над объединёнными обводками лепестков размещаем изображение (рис. 16). Выделяем одновременно и лепестки, и изображение и создаем маску.

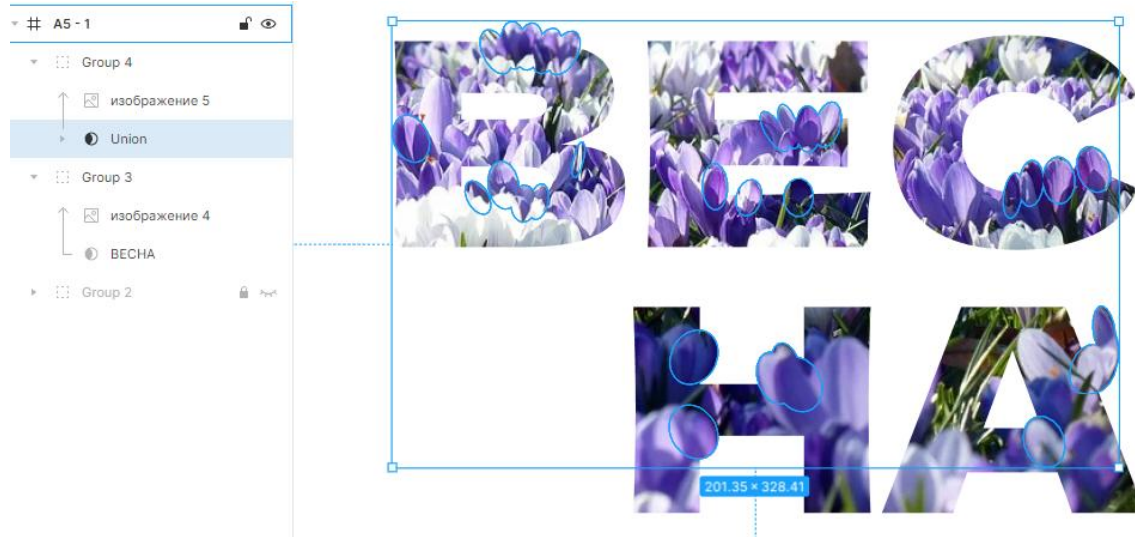


Рис. 16 Размещение изображения над созданными лепестками и создание маски из лепестков

Теперь вышла надпись, из которой “торчат” лепестки. Это добавляет ей игривости и интереса (рис. 17).



Рис. 17 Просмотр результата

Группируем все части надписи между собой, чтобы накладываемый эффект действовал везде (рис. 18).

Чтобы быстро сгруппировать объекты в Figma, выделите нужные объекты (либо через инструмент выделения, либо зажав на клавиатуре клавишу Ctrl и последовательно выделив нужные объекты мышкой на изображении или в левой панели объектов) и нажмите сочетание клавиш Ctrl+G.

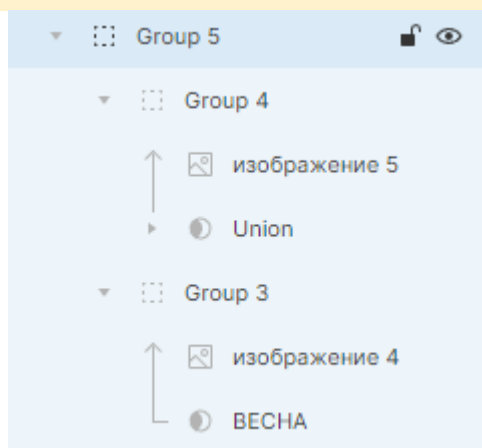


Рис. 18 Группировка в панели слоев

Чтобы надпись лучше читалась, добавляем внутреннюю тень через панель эффектов в правой панели (рис. 19, рис. 20).

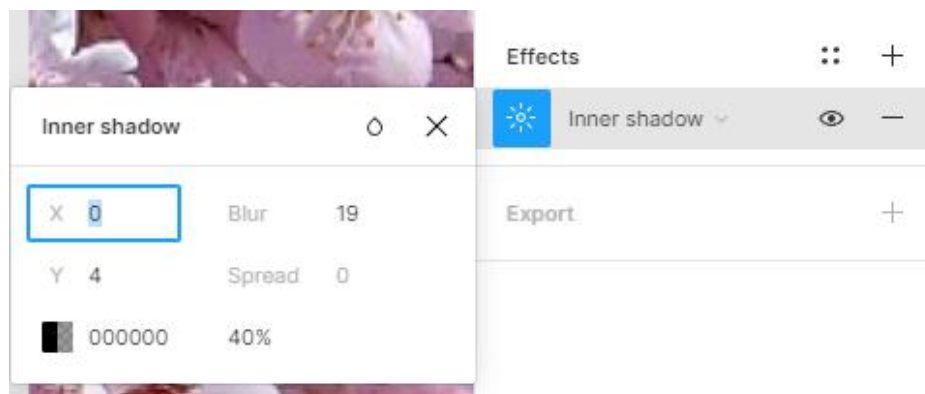


Рис. 19 Добавление тени



Рис. 20 Надпись с внутренней тенью

### *Создание системы фирменных цветов и шрифтов в Figma*

Набросаем варианты цветов, которые можно использовать на рекламе. Выбираем 3 сочетающихся между собой цвета. Под них создаем три кружочка и каждый заливаем своим цветом (рис. 21). Можно пользоваться инструментом “Пипетка”, чтобы выбрать цвет как в изображении.



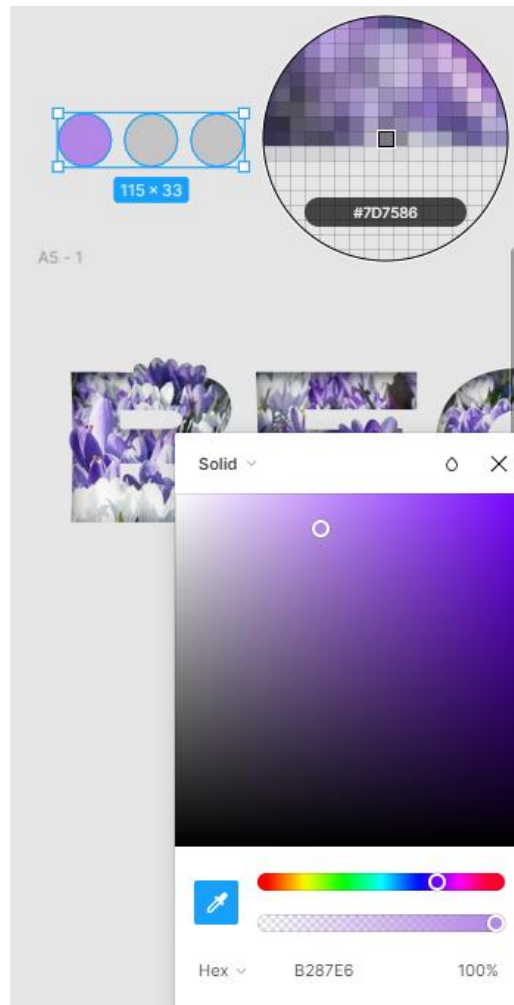


Рис. 21 Создание кружочков для пробы цветов

Также поступим со шрифтами. Напишем две тестовые надписи и зададим им разные параметры текста (рис. 22).



Рис. 22 Создание заголовка и подзаголовка в фирменных шрифтах

Теперь превратим наши тестовые цвета и надписи в систему стиля внутри фигмы. Обращение к системе стилей в файле происходит через значок из 4 точек в разделах в правой панели. Нажимаем на этот значок, откроется небольшое всплывающее окно, в котором нужно нажать иконку плюса для добавления стиля (рис. 23).



Рис. 23 Кнопка преобразования обычного цвета в цветовой стиль

Даем цвету имя (рис. 24).

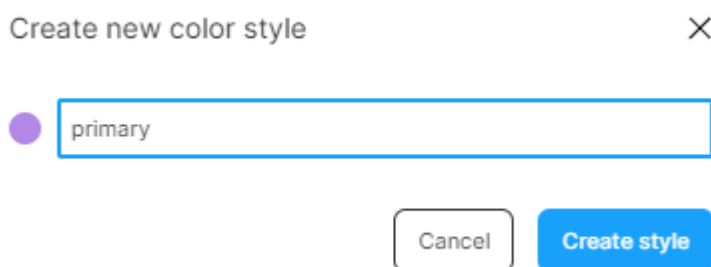


Рис. 24 Задание названия цвету (можно на русском)

Все добавленные таким способом цвета будут отображаться в панели под четырьмя точками (рис. 25).

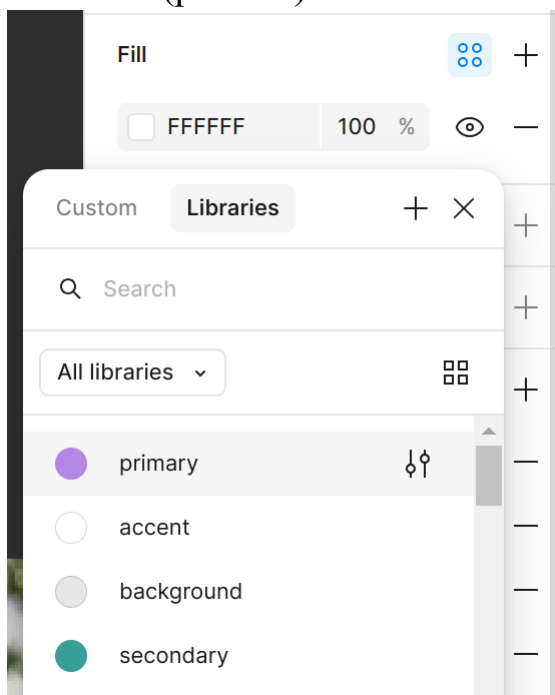


Рис. 25 Просмотр нескольких созданных цветовых стилей

Для создания стиля текста проходим аналогичный путь (рис. 26, рис. 27).

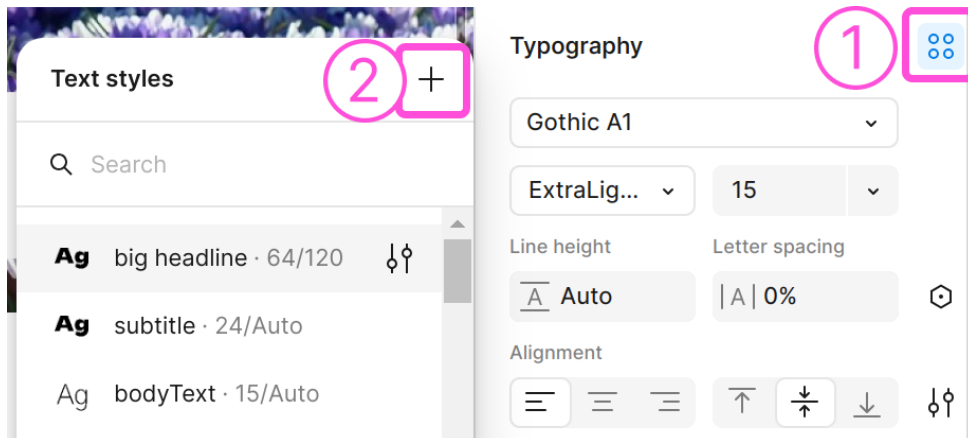


Рис. 26 Создание текстового стиля

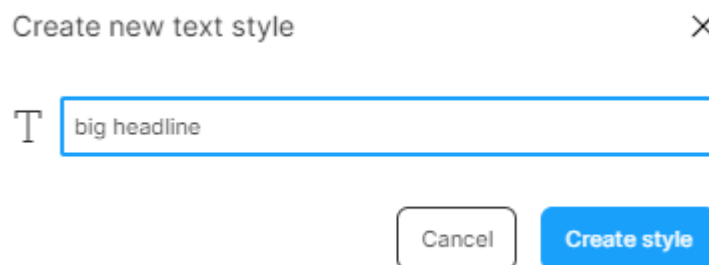


Рис. 27 Присвоение названия текстовому стилю

Теперь все созданные стили можно увидеть, если никакой элемент не будет выделен (для этого нужно кликнуть на фон фигмы) (рис. 28).

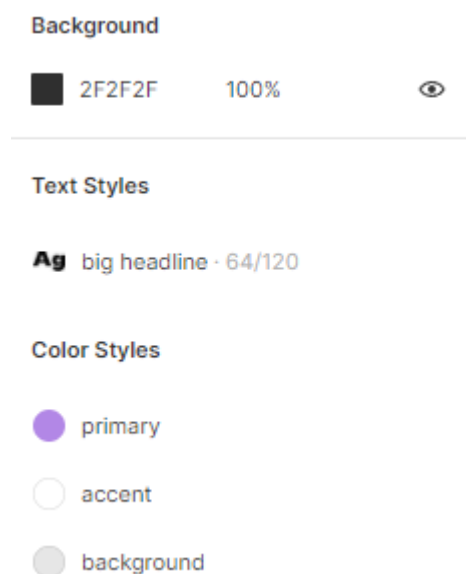


Рис. 28 Система шрифтов и система цветов в панели дизайна справа

Попробуем применить стили и понять, зачем же они нужны. Напишем дополнительную надпись на рекламе (рис. 29).

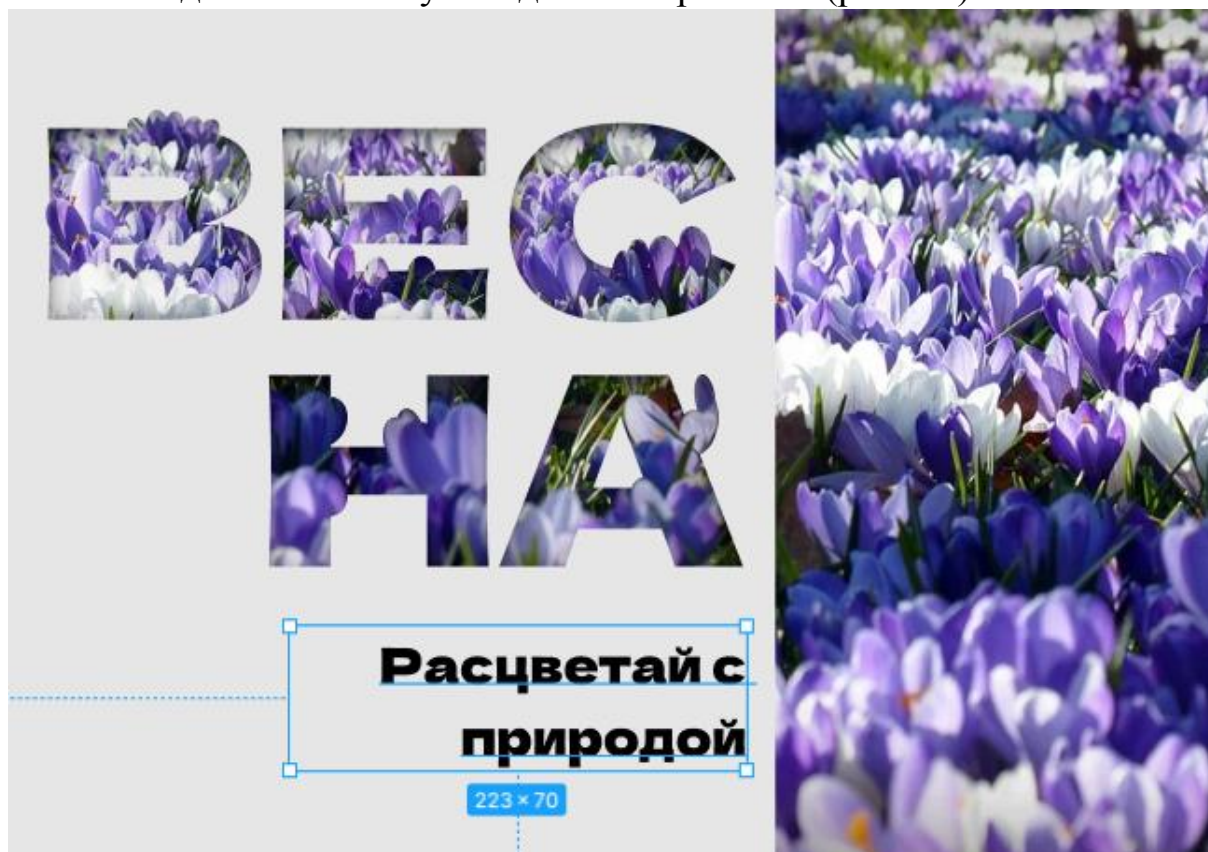


Рис. 29 Ввод произвольного текста на рекламе

Через четыре точки открываем доступные для этой надписи текстовые стили и выбираем понравившийся. Так же разделе заливки выбираем цвет (рис. 30).

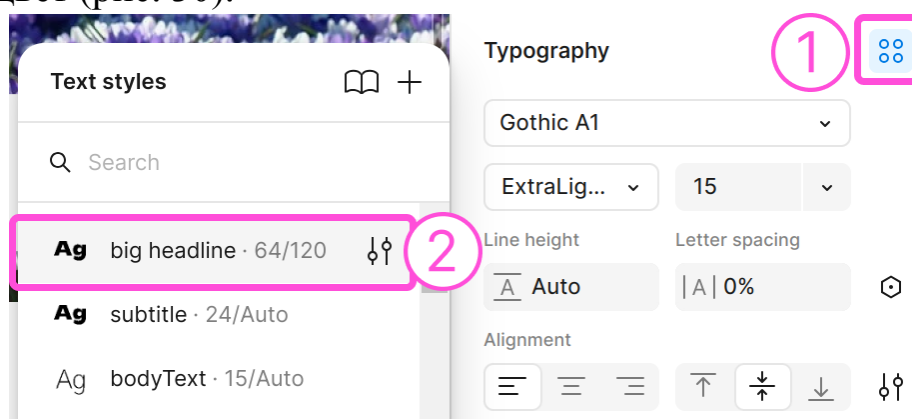


Рис. 30 Выбор текстового стиля для набранного текста

Как видно из рис. 31, наш основной сиреневый цвет оказался слишком светлым и плохо читается на сером фоне.

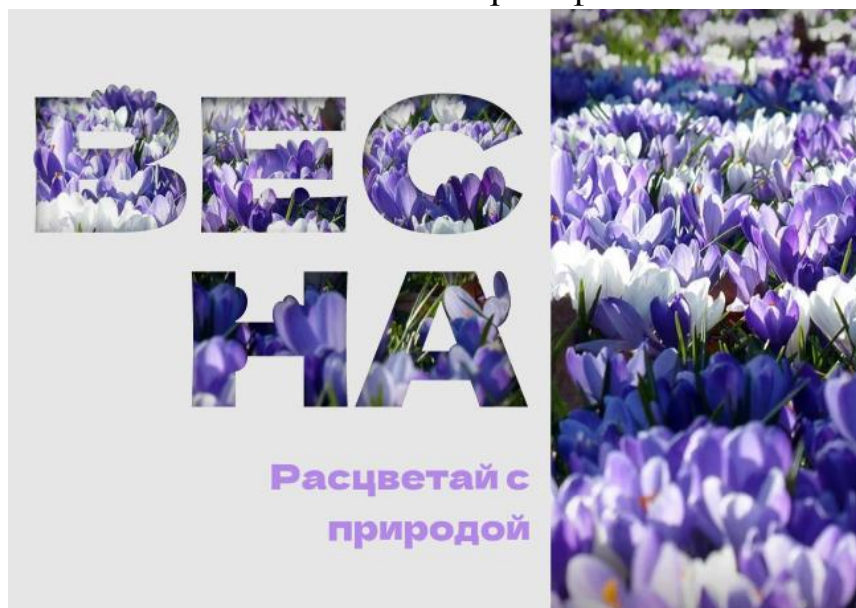


Рис. 31 Просмотр промежуточного результата

Находим этот фирменный стиль и в правой части его заголовка выбираем кнопку редактирования (подсвечена на рис. 32). Открывается окно редактирования стиля, где можно как переименовать стиль, так и поменять любые его параметры. Сделаем цвет темнее.

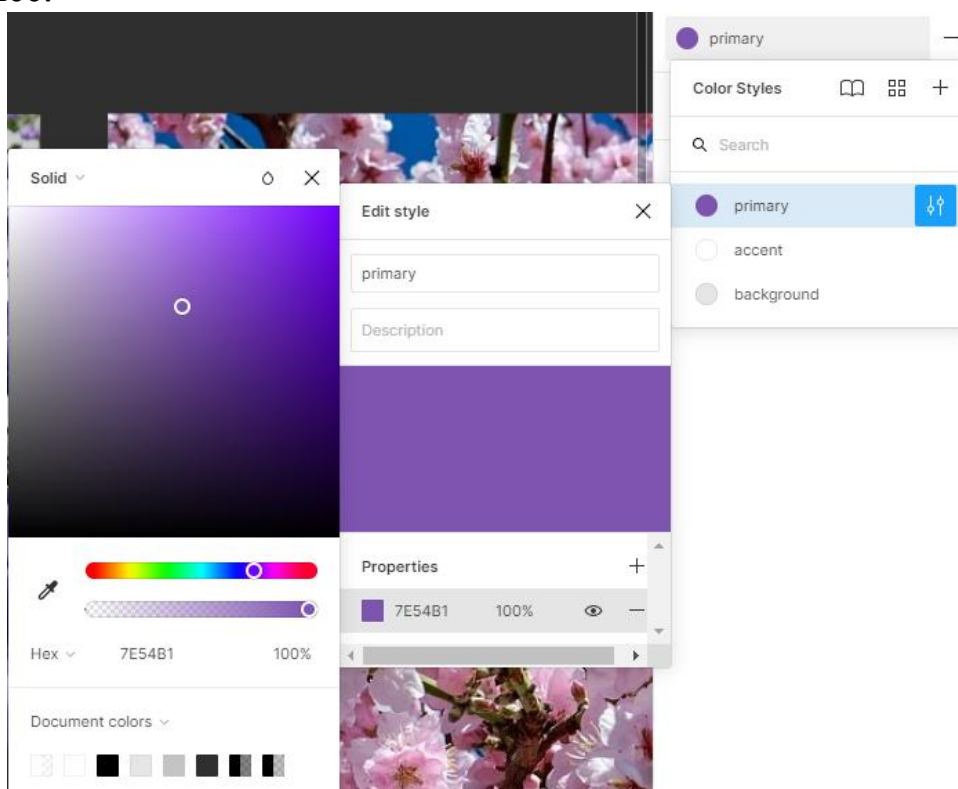


Рис. 32 Изменение цвета внутри цветового стиля

Как видно из рис. 33, цвет поменялся во всех местах, где был использован этот стиль: как на тестовом кружочке, так и в цвете надписи.

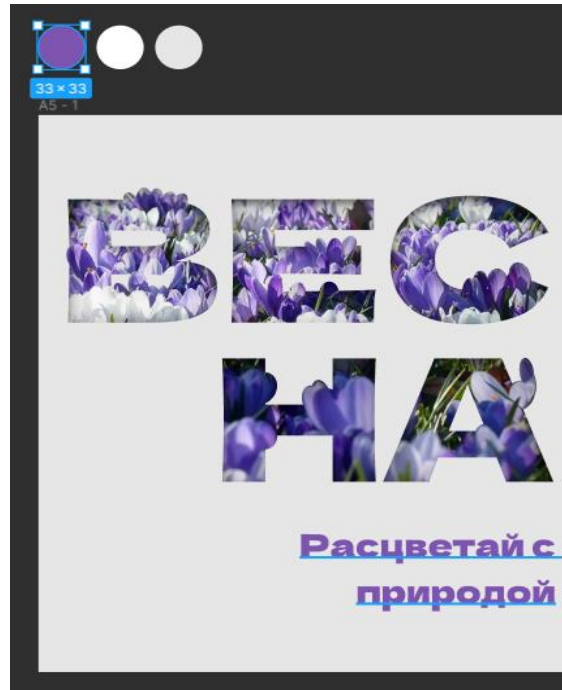


Рис. 33 Цвет везде изменился

После всех произведенных действий реклама весны получилась как на рис. 34.

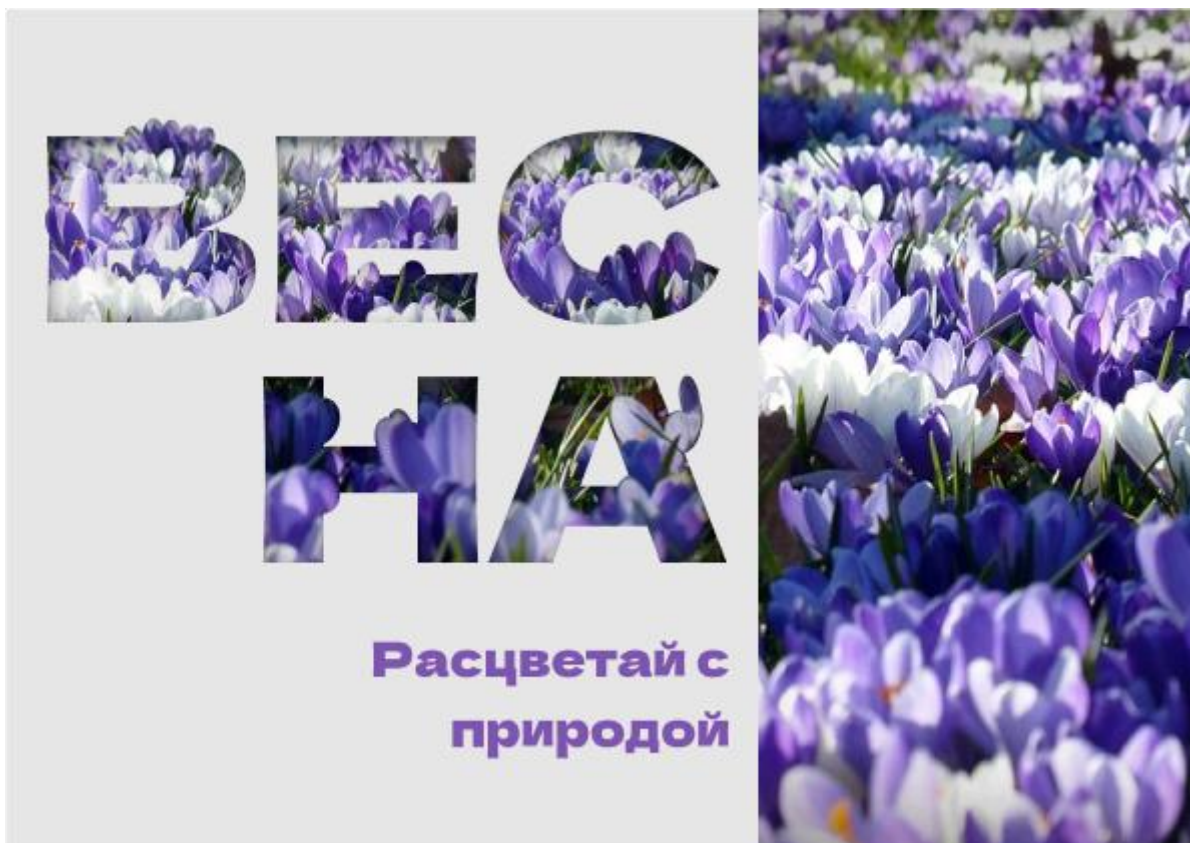


Рис. 34 Итоговый результат

### **Цель работы**

Разработать рекламу, постер, плакат или подобный информационный дизайн, предварительно составив систему фирменных цветов и шрифтов.

### **Задание**

1. Подобрать свободные ресурсы для фирменного стиля: фото и шрифты
2. На основе разработанных ранее описания предметной области и логотипа создать на выбор рекламу, визитку, плакат, буклет или другой информационный дизайн, включающий в себя текст. Реклама должна быть не похожа на образец в примере: выберите другие размеры, цвета, композиционные и дизайнерские решения.

3. Создать и использовать в работе объемную надпись. При создании надписи обязательно использовать булевские операции
4. Создать и использовать в работе систему фирменных цветов (не менее 3 цветов)
5. Создать и использовать в работе систему фирменных шрифтов (не менее 3 текстовых стилей)
6. Работу экспортировать в формате png и прикрепить в отчёт

### **В отчёте**

1. Титульный лист
2. Цель работы
3. Название предметной области
4. Описание предметной области
5. Ход работы с описаниями и не менее чем тремя скриншотами
6. Экспортированная графическая работа
7. Скриншот системы цветов и системы шрифтов
8. Вывод

### **Контрольные вопросы**

1. Опишите способы поиска изображений для использования в рекламе
2. Как понять, что материал можно законно использовать в коммерческом проекте?
3. Как создать Color Style и Text Style в Figma?
4. Как применить к объекту Figma созданные Color Style или Text Style?
5. В каком месте в Figma можно увидеть полный список Color Styles и Text Styles (дизайн-систему)?
6. Как редактировать Color Style или Text Style?
7. Что такое булевские операции и как работают булевские операции, представленные в Figma?



## Лабораторная работа №4

### СОЗДАНИЕ АНИМАЦИИ В ФИРМЕННОМ СТИЛЕ

#### *Регистрация в Rive.app*

Для создания анимации будет использоваться программное средство [rive.app](https://rive.app) [7].

Rive (райв) – это веб-приложение для создания анимаций с богатым инструментарием работы над персонажами, объектами, системами анимаций. Средство ориентировано на работу с 2D-векторной анимацией, которая набрала свою популярность для общения с пользователем на сайте. С помощью райва можно не только создать анимацию, но и затем управлять ею из кода своего приложения.

Для начала в райве нужно зарегистрироваться. По нажатии на кнопку Launch нам предлагают регистрацию или вход. После входа со своим аккаунтом показывается главная страница. Через неё создаем новый файл анимации по нажатию на кнопку New file (рис. 1).

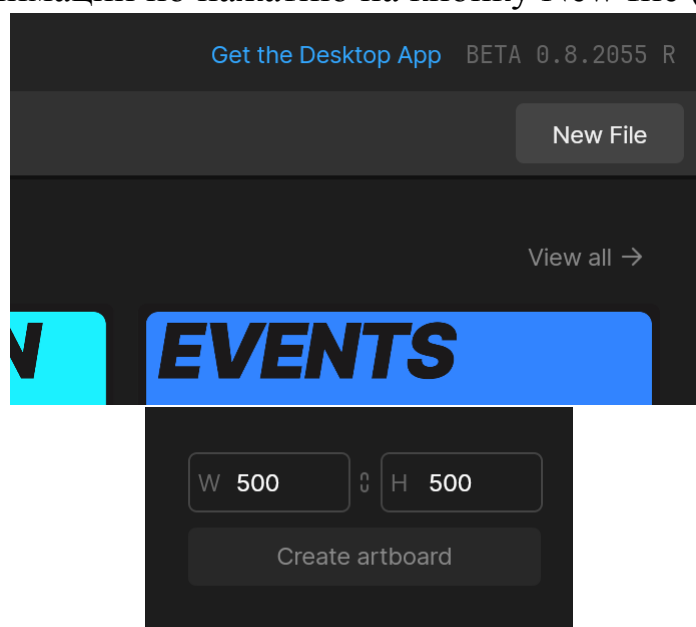


Рис. 1 Диалог создания нового файла

## *Импорт логотипа в формате svg*

Для того, чтобы изображение можно было редактировать при разработке анимации, оно должно быть векторного формата. Rive поддерживает svg векторный формат анимации. Логотип в формате svg можно получить при экспорте объекта из Figma. В панели экспорта необходимо выбрать формат svg (рис. 2).

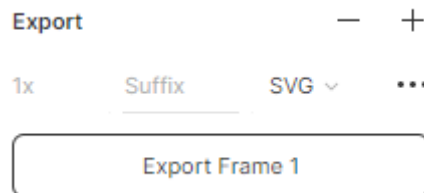


Рис. 2 Экспорт файла svg из фигмы

Полученный файл можно поместить в Rive действием перетаскивания (рис. 3).

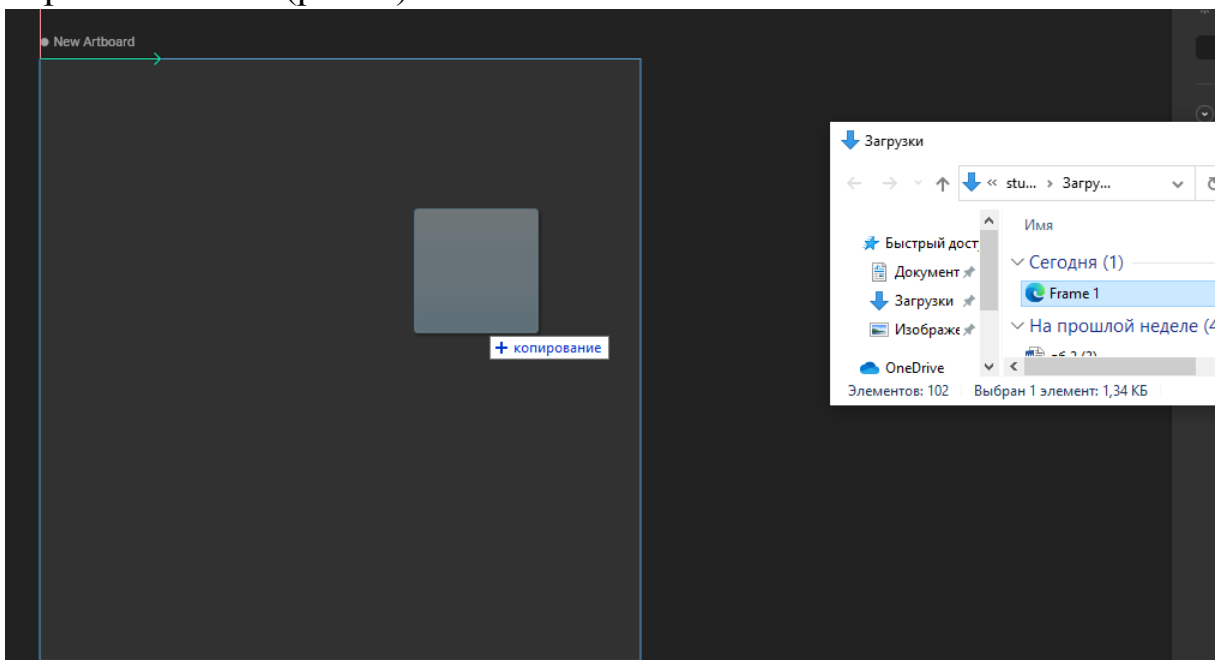


Рис. 3 Перетаскивание файла в рабочую область райва

Изображение появилось в новом фрейме (рис. 4).



Рис. 4 svg в новом фрейме

По умолчанию изображение появится в масштабе, подобранном автоматически. Чтобы увидеть действительный масштаб изображения, нужно выбрать Zoom 100, нажав на процент масштаба (рис. 5).

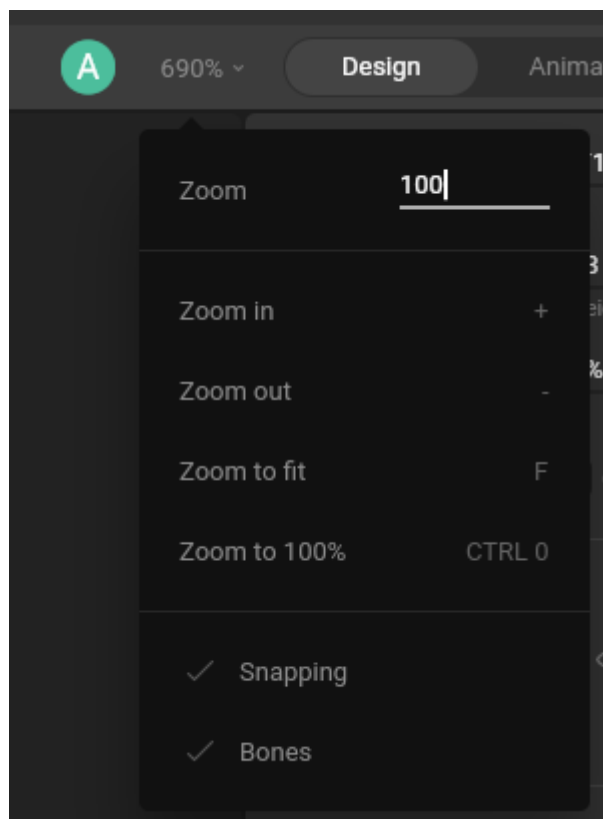


Рис. 5 Изменение масштаба до 100%

Артборд анимации и фрейм с импортированным изображением размещены отдельно друг от друга (рис. 6).

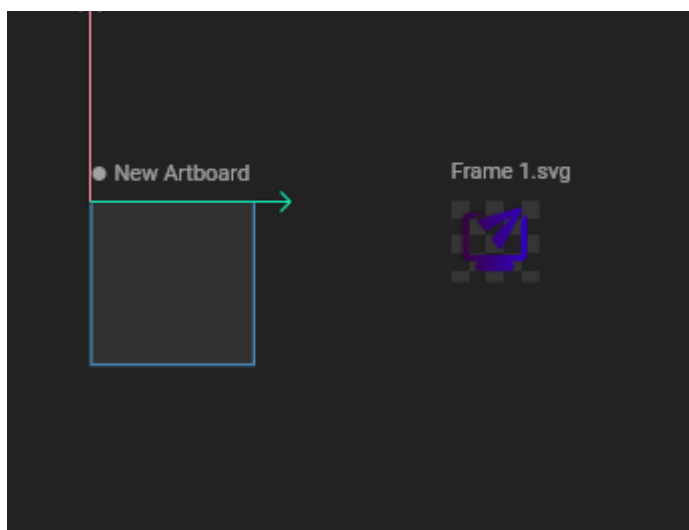


Рис. 6 Артборд и фрейм отдельно

Для того, чтобы перенести фигуру в основной артборд, необходимо найти её на панели слоев (слева) во фрейме (рис. 7).

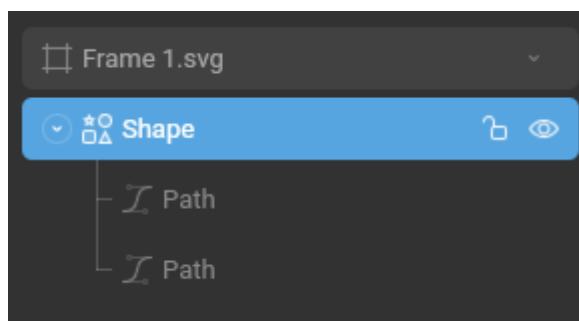


Рис. 7 Выделение фигуры логотипа в левой панели слоев

Теперь эту фигуру (Shape) нужно копировать сочетанием клавиш **Ctrl+C** и вставить в созданный ранее артборд (рис. 8). Нажимаем на артборд, клавишами **Ctrl+V** вставляем.

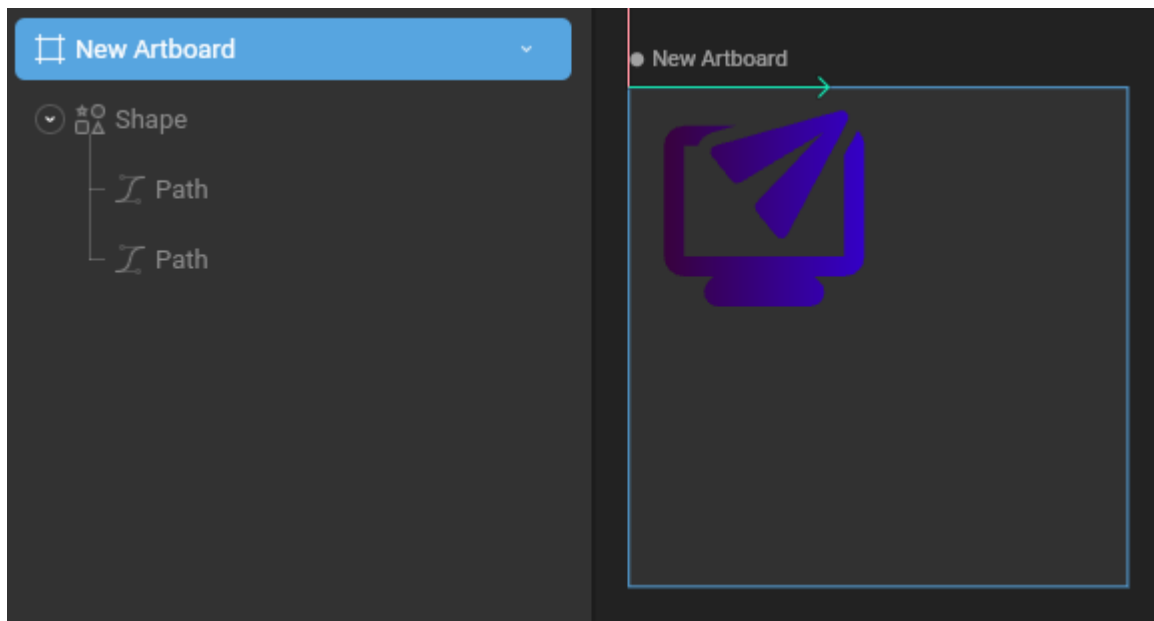


Рис. 8 Артборд с перенесенным логотипом внутри

В параметрах можно уменьшить размер артборда под логотип и убрать фоновую заливку (нажать иконку креста рядом с Fill) (рис. 9) и разместить изображение в подходящем месте на артборде (рис. 10).

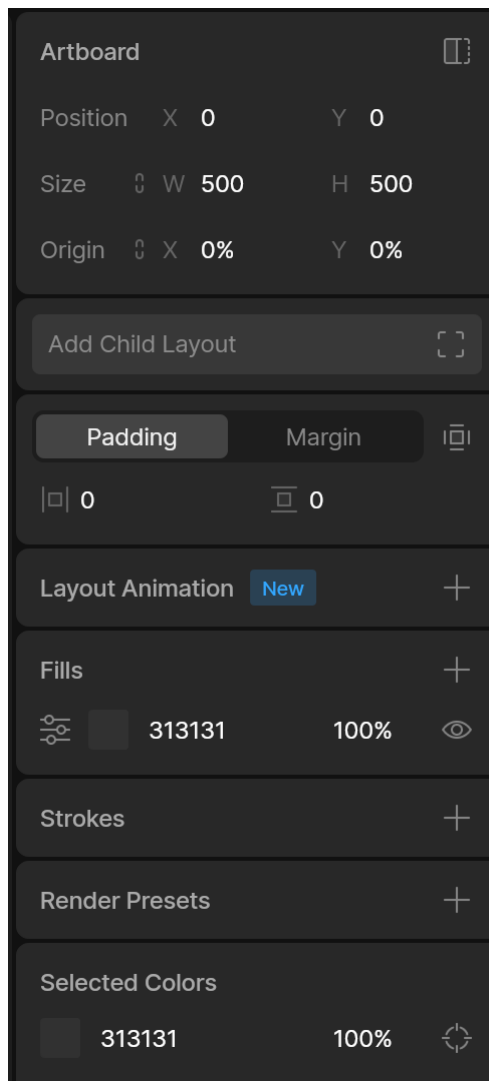


Рис. 9 Параметры артборда (панель справа)

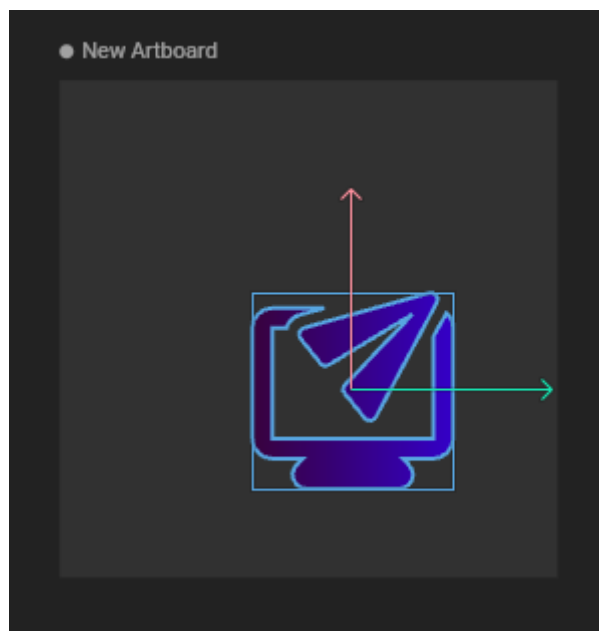


Рис. 10 Размещение логотипа в нужном для анимации месте

### *Анимация цвета*

Чтобы начать работать с анимацией, сначала необходимо включить режим Animate в правом верхнем углу (рис. 11, рис. 12, рис. 13).

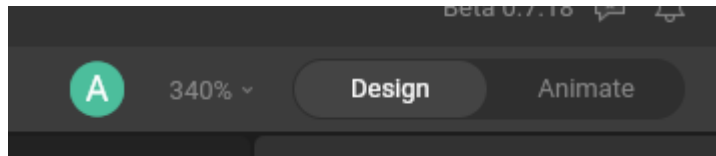


Рис. 11 До переключения на режим анимации

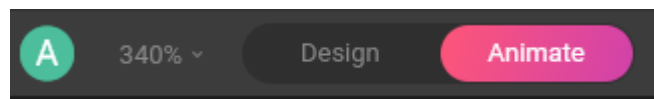


Рис. 12 После переключения на режим анимации

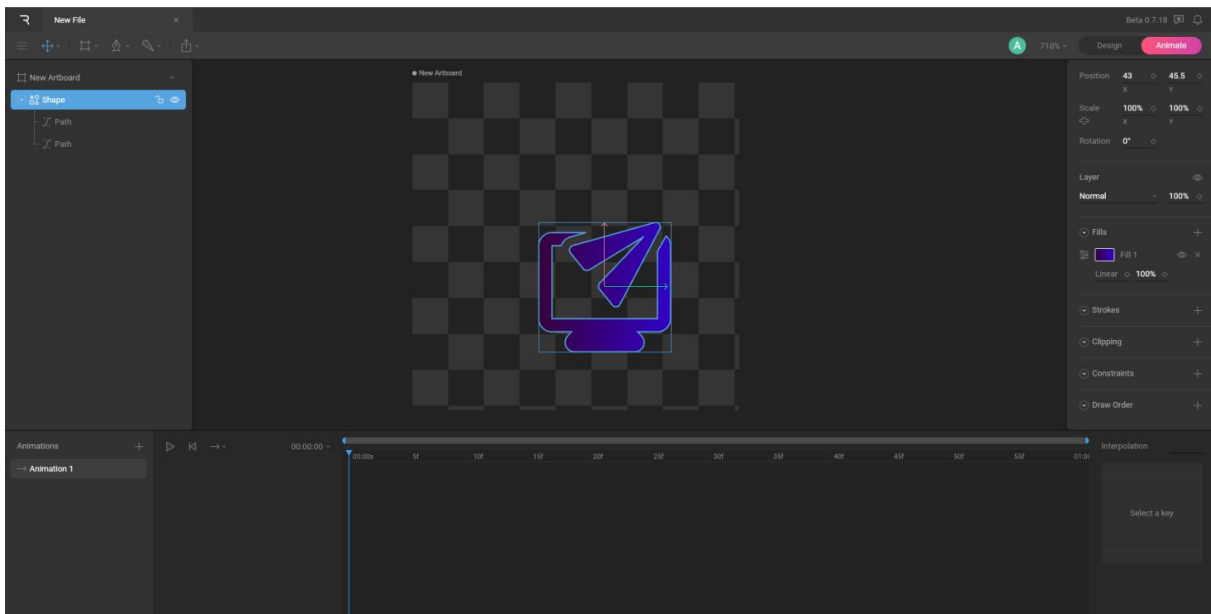


Рис. 13 Рабочее пространство в режиме анимирования

Так же, как в фигме, в правой панели есть настройки заливки (рис. 14).

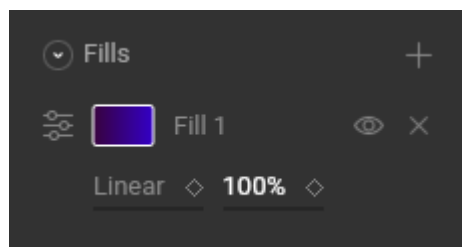


Рис. 14 Настройки заливки в правой панели дизайна

Последовательность создания анимации:

1. В панели времени перейти в начало анимации
2. Подвигать анимируемый параметр, чтобы появилась точка
3. Перевести ползунок времени в конец анимации
4. Изменить параметр на другой

Анимацию можно просмотреть по нажатию кнопки Play рядом со шкалой времени.

Через панель под временем можно изменить длительность анимации (Duration) и её скорость (Playback Speed) (рис. 15).

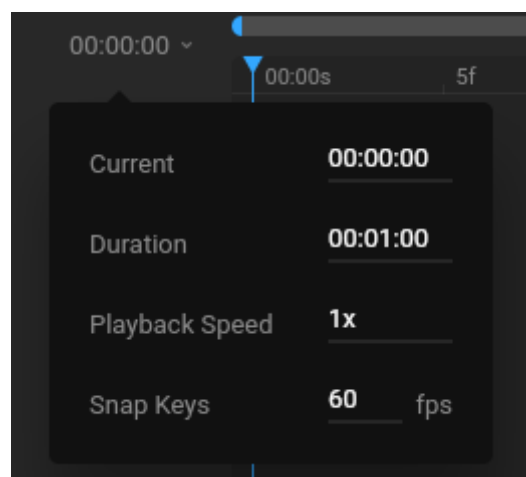


Рис. 15 Настройка длительности анимации (в левом верхнем углу таймлайна)

Через стрелку можно изменить повторение анимации. Один раз (One Shot), повторяющаяся (Loop), возвращающаяся к началу (Ping Pong). Для анимации цвета подойдет Ping Pong (рис. 16).



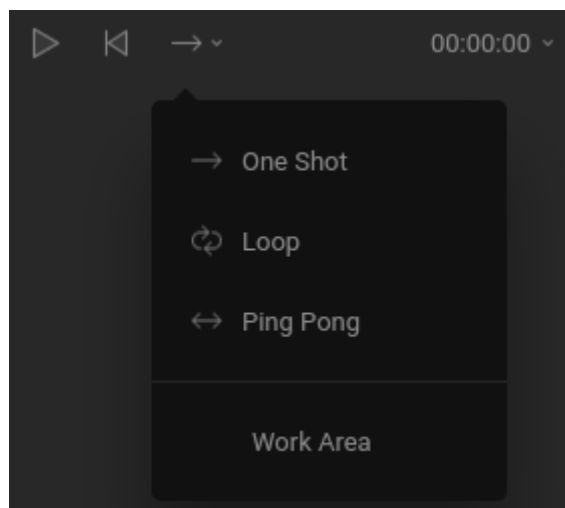


Рис. 16 Выбор режима воспроизведения анимации

Основное поле взаимодействия объектов во время анимации – таймлайн. Вертикальная голубая линия – ползунок времени, его можно перемещать. Серая линия с голубыми концами – масштаб анимации, его можно двигать, чтобы приблизить определённый момент времени. Маленький ромб – ключевой кадр анимации, на основе которого будут высчитываться анимированные преобразования (рис. 17).

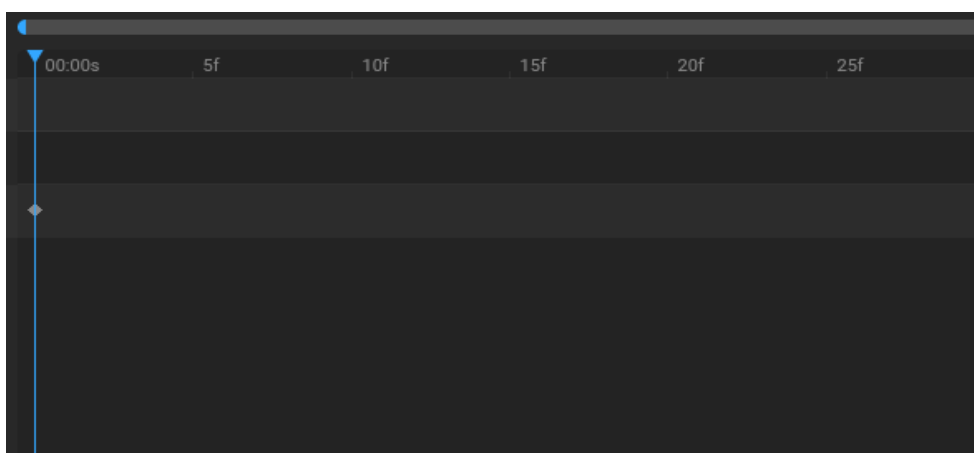


Рис. 17 Таймлайн

**Шаг 1.** Поставим первую точку. Ползунок времени в начале анимации.

**Шаг 2.** Теперь в этом месте необходимо зафиксировать текущий цвет – дать райву понять, что он будет изменяться.

В панели заливки легко изменим и вернём на место цвет (рис. 18). В случае с градиентом (как в примере) все цвета содержатся внутри заливки.

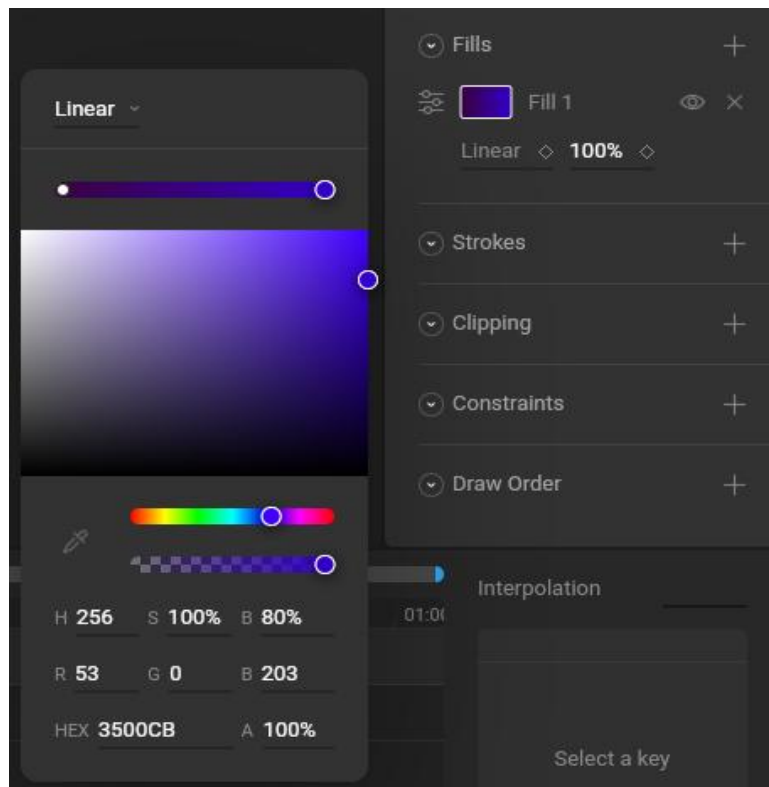


Рис. 18 Выбор цвета до изменения

На шкале времени появился стартовый ключевой кадр (рис. 19).

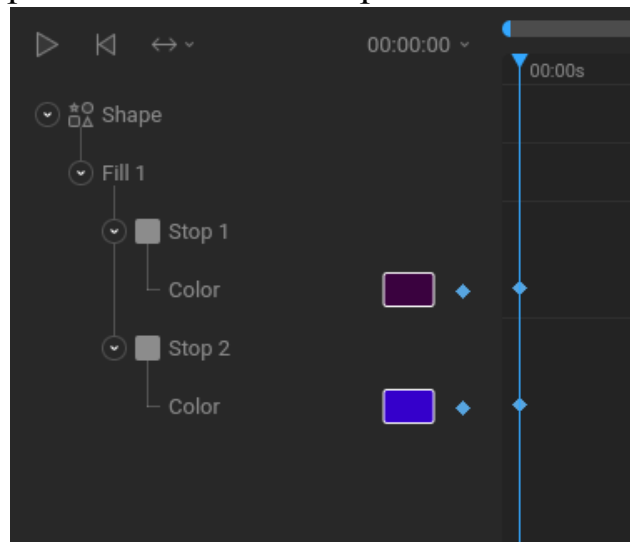


Рис. 19 Просмотр цветов градиента в стартовом ключевом кадре

**Шаг 3.** Перетаскиваем ползунок в конец анимации.

**Шаг 4.** Изменяем цвет на другой (рис. 20). Появляется ещё один ключевой кадр.

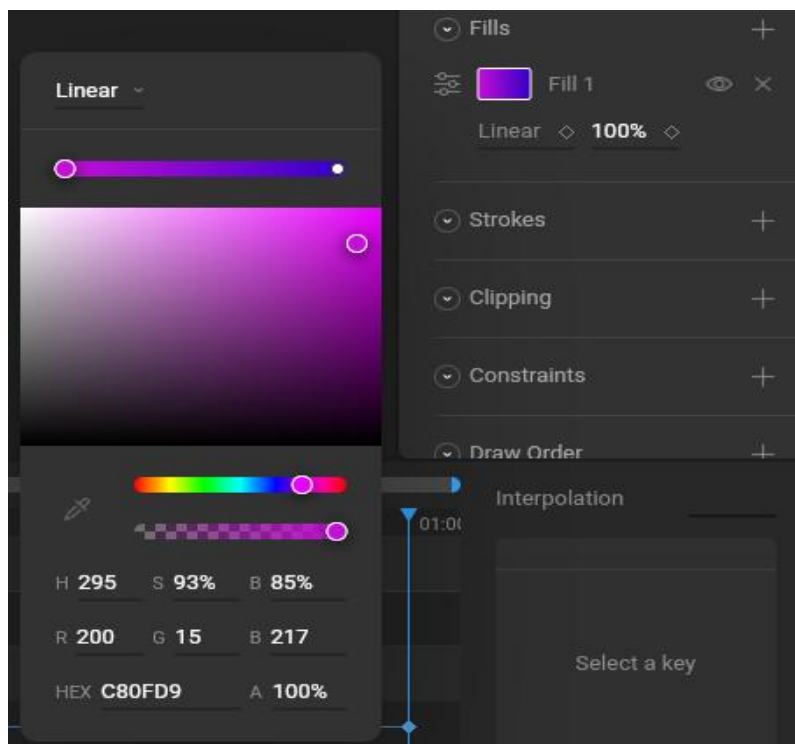


Рис. 20 Изменение градиента

### *Анимация размера, положения, поворота*

Сделаем вылетающий самолёт в анимации. Для этого по ключевым кадрам будем перемещать и поворачивать фигуру (рис. 21).

**Шаг 1.** Ползунок времени в начале.

**Шаг 2.** В правой панели у параметров Position (расположение), Scale (масштаб) и Rotation (поворот) кликаем на ромбики, чтобы они отметились голубым. Это создаст точки в начале анимации.

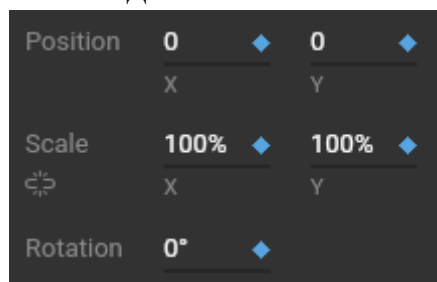


Рис. 21 Создание стартового ключевого кадра

**Шаг 3.** Перемещаем ползунок времени немного вперед.

**Шаг 4.** Перемещаем самолёт на другое место с поворотом. Повернуть можно через желтый круг вокруг фигуры (рис. 22, рис. 23).

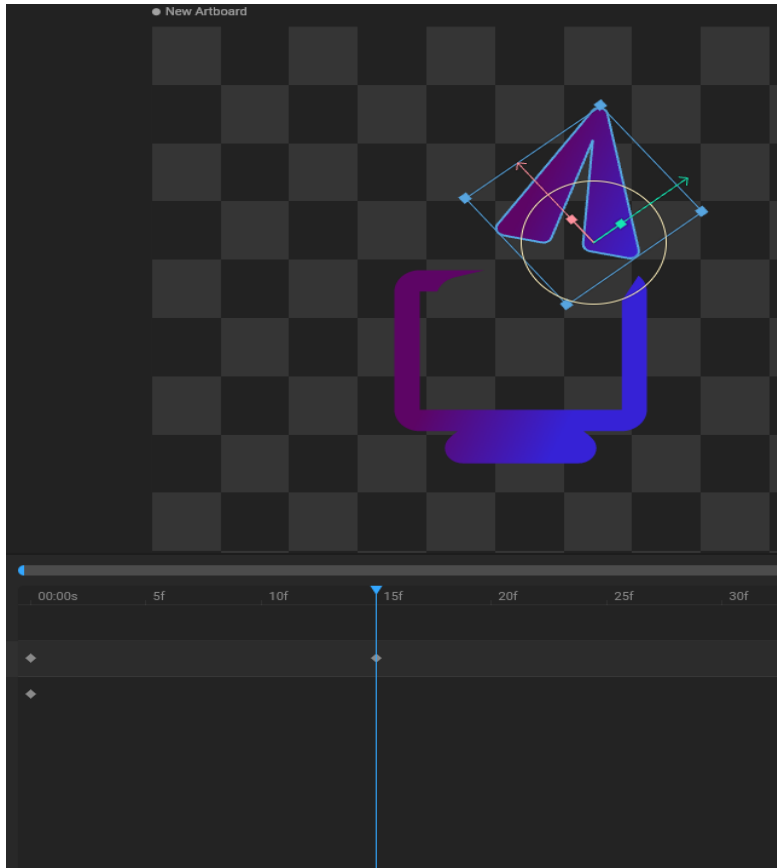


Рис. 22 Небольшое смещение объекта с поворотом

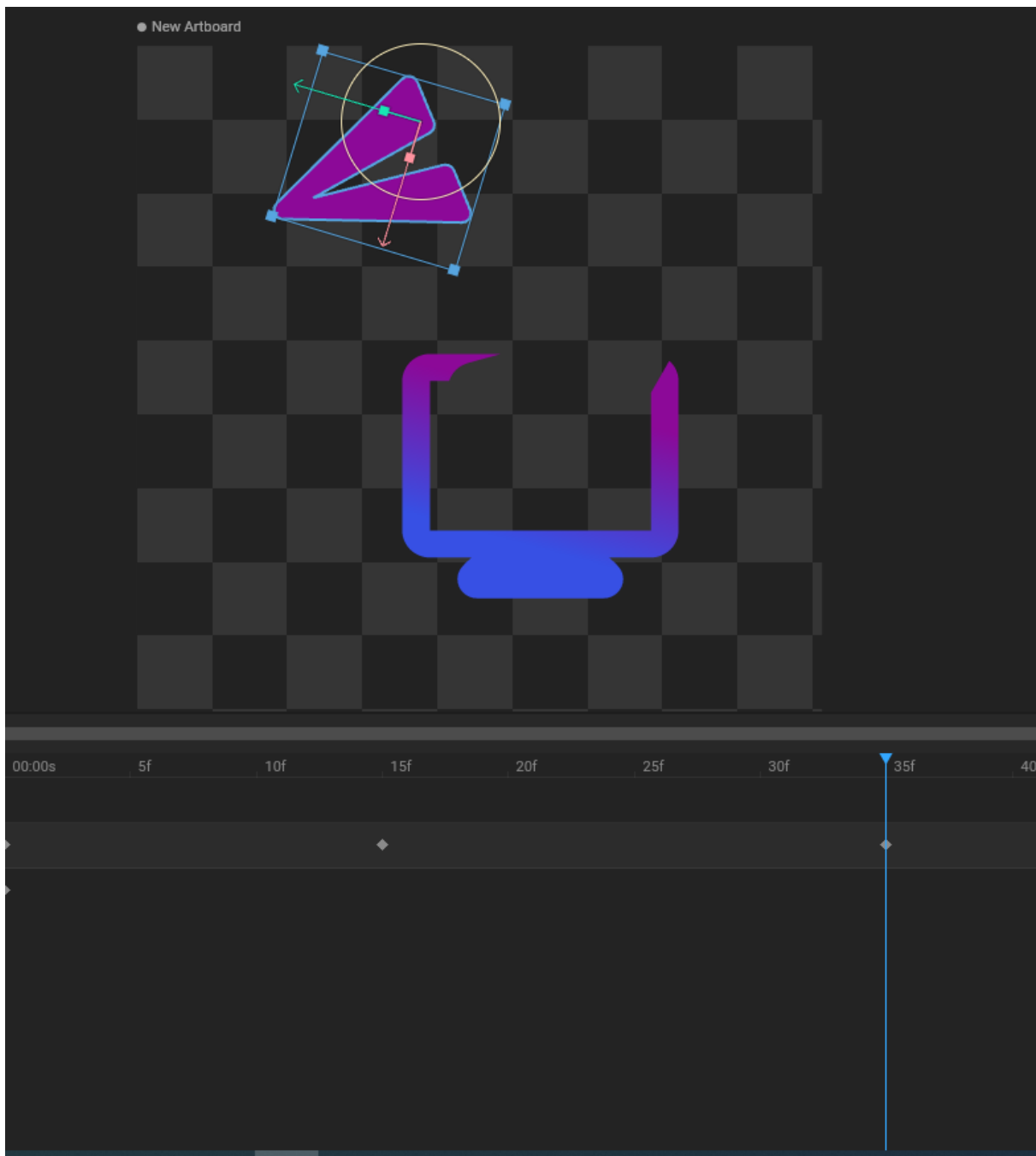


Рис. 23 Смещение и поворот больше

**Шаг 5.** Перемещаем ползунок времени снова и перемещаем, и поворачиваем самолетик. Так делается с небольшим перемещением временного ползунка 3-4 раза.

**Шаг 6.** В конце анимации самолёт должен быть в том же месте, откуда и начинал. Для этого можно копировать ключевой кадр из начала в конец.

**Копирование ключевого кадра.** Тип анимации Ping Pong здесь не подходит. Меняем на Loop. Чтобы цвет к концу анимации возвращался на место, точку в строке Fill перемещаем примерно на центр временной шкалы. А точку из начала выделяем (нажимаем на ключевой кадр – ромбик) копируем (Ctrl+C), переводим ползунок времени в конец и вставляем (Ctrl+V).

**Шаг 7.** Переводим ползунок в середину таймлайна. В правой панели габаритов уменьшаем параметр Scale до 60%. В конце таймлайна возвращаем это значение снова на 100% (должны появиться дополнительные ключевые кадры) (рис. 24).

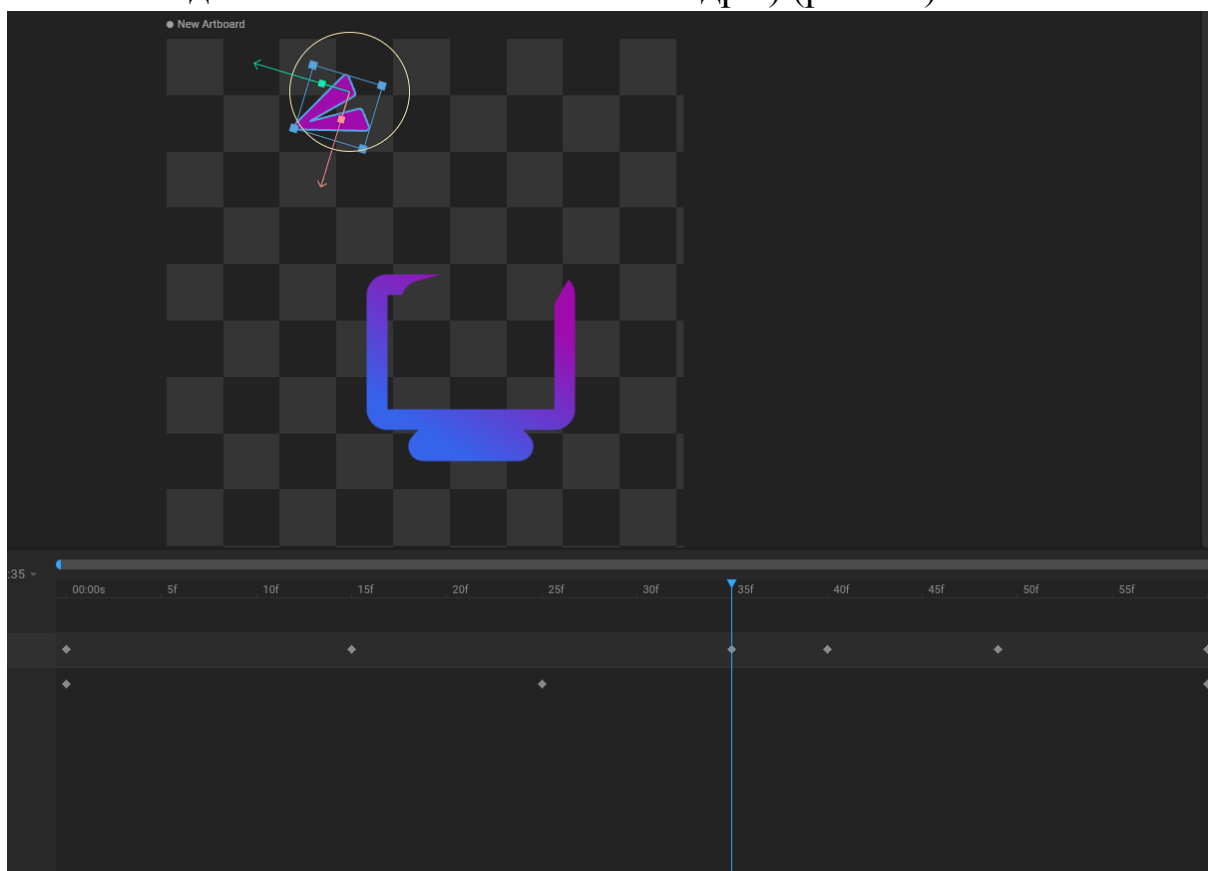


Рис. 24 Для анимации масштаба уменьшаем самолёт в середине таймлайна

### *Анимация векторных точек*

В средней части анимации получается странный момент. Самолет вылетел из телевизора, но место под него осталось. Его можно убрать редактированием векторных точек.

**Шаг 1.** Переводим ползунок времени в начало.

**Шаг 2.** Дважды щелкнуть по контуру монитора, он выберется (рис. 25).

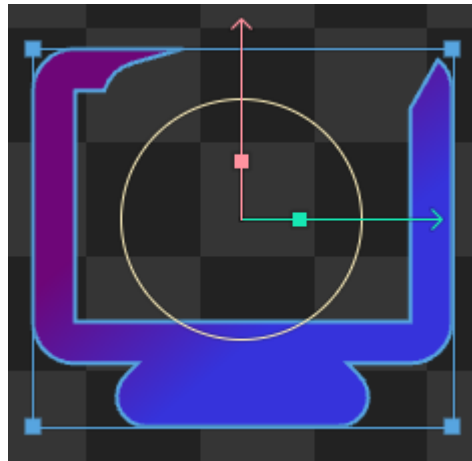


Рис. 25 Выбранный объект

**Шаг 3.** В правой панели нажать кнопку Edit Vertices (редактировать вершины) (рис. 26). Открывается режим редактирования точек (рис. 27).

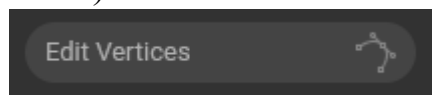


Рис. 26 Кнопка редактирования вершин

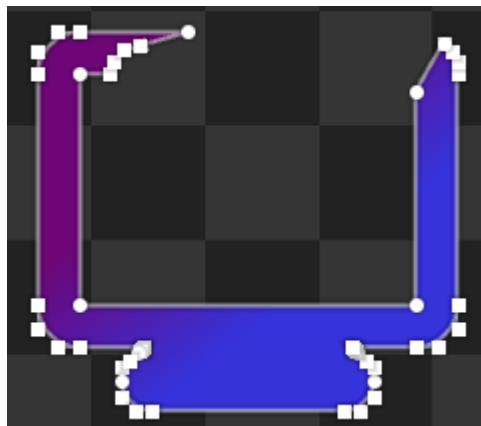


Рис. 27 Режим редактирования векторных точек

**Шаг 4.** Выбираем по очереди точки, которые планируется перемещать. Точки имеют круглую или треугольную (конец вектора) форму. Квадратной формы – это рычаги регулирования наклона прямой (рис. 28).

**Шаг 5.** В правой панели делаем активными все ромбики снизу после картинок с вершинами – создаем начальный нулевой кадр.

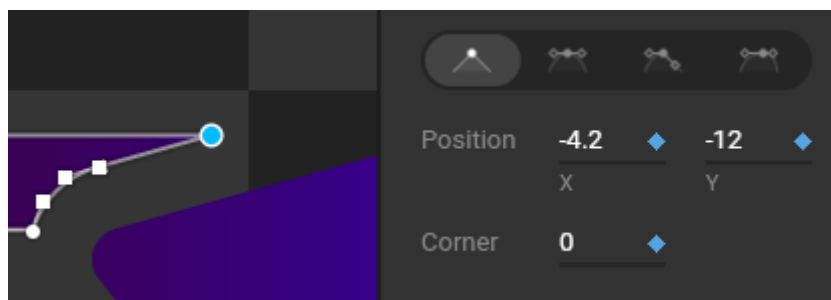


Рис. 28 Создание начального ключевого кадра для точек

**Шаг 6.** В середине временной шкалы (таймлайна) перемещаем точки так, чтобы края экрана соединились (рис. 29).

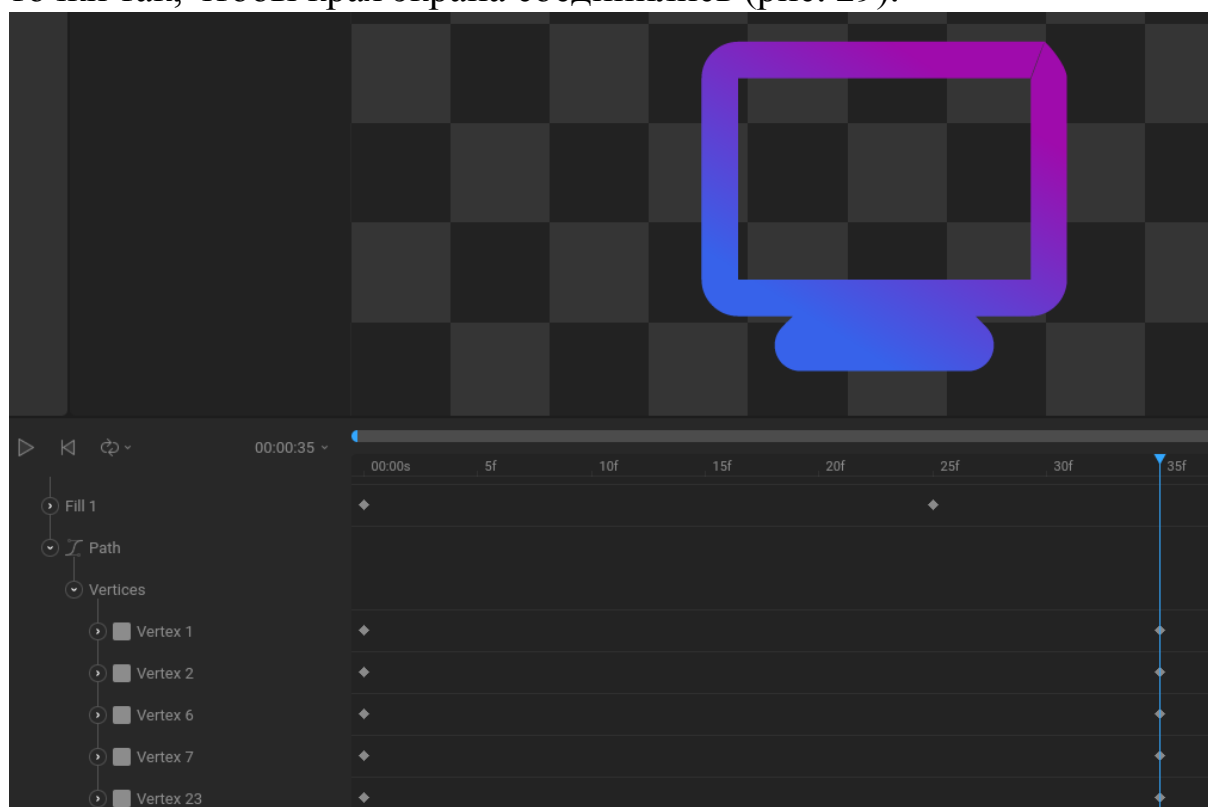


Рис. 29 Соединение вершин в середине таймлайна

**Шаг 7.** В конец анимации вставляем начальный кадр, где ничего не изменено.

Итого получается, что самолёт вылетает, разрыв мониторе сужается. Когда он прилетает обратно – разрыв расширяется обратно (рис. 30).



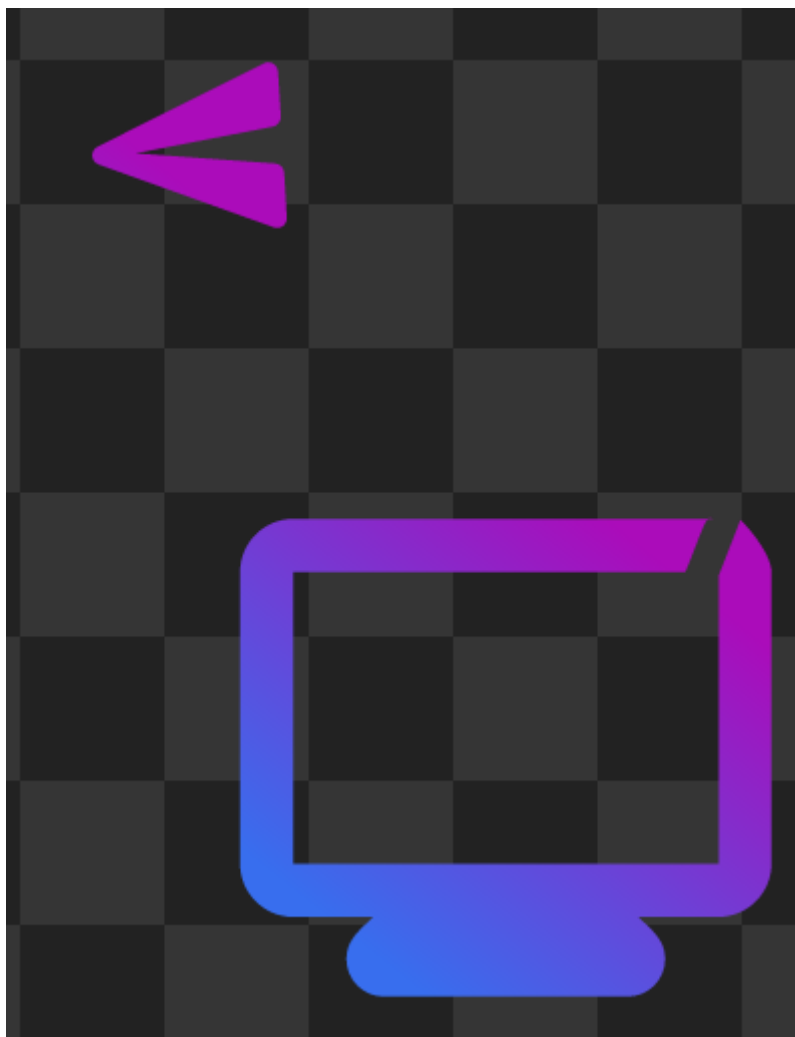


Рис. 30 Итоговая анимация (скриншот)

### **Цель работы**

Разработать анимацию на основе фирменного стиля, которая может быть использована как анимация загрузки.

### **Задание**

1. Импортировать логотип в формате svg в Rive
2. Анимировать цвет в логотипе
3. Анимировать размер, положение, поворот
4. Анимировать векторные точки

В результате попробовать различные способы анимировать объект в Rive, но в финале выбрать одну, наиболее подходящую по

стилю, и сделать из неё анимацию загрузки для выбранной предметной области.

### **В отчёте**

1. Титульный лист
2. Цель работы
3. Название предметной области
4. Описание предметной области
5. Ход работы с описаниями и не менее чем тремя скриншотами
6. Скриншот изменения цвета
7. Скриншот изменения положения, поворота, масштаба
8. Скриншот изменения векторных точек
9. Ссылка на просмотр видео с анимацией
10. Вывод

### **Контрольные вопросы**

1. Как получить векторное изображение из Figma и импортировать его в Rive?
2. Опишите общую последовательность создания анимации в Rive
3. Как анимировать цвет в Rive?
4. Как анимировать размер, положение, поворот в Rive?
5. Как редактировать векторные точки в Rive?
6. Что такое ключевой кадр?
7. Как создать ключевой кадр в Rive?

## Лабораторная работа №5

### СБОР ГРАФИЧЕСКОГО МАТЕРИАЛА В БРЕНДБУК

#### *Что такое брендбук?*

Брендбук – визуальная презентация фирменного стиля с детальным описанием правил использования и взаимодействия элементов графического дизайна. Содержание брендбука зависит от решаемой задачи и по требованиям заказчика может содержать больше или меньше страниц и правил. В общем виде брендбук состоит из следующих частей:

1. Титульный лист
2. Позиционирование бренда
3. Название, слоган, логотип в фирменном стиле
4. Охранное поле, допустимые и недопустимые формы использования логотипа
5. Система фирменных шрифтов
6. Система фирменных цветов
7. Дополнительная фирменная графика
8. Примеры оформления носителей

Брендбук рекомендуется представлять в формате pdf, так как это векторный формат, хорошо отображающий векторные объекты, растровые изображения и позволяет копировать текст. Pdf файл можно создавать в различных программных средствах. В целях обучения рекомендуются программы для создания презентаций (Power Point, Google Presentation), а также для вёрстки журналов (Adobe InDesign) или разработки дизайна в целом (Figma, Inkscape). Все они позволяют сохранить многостраничный файл как pdf.

Пользователями брендбука могут являться различные лица, причастные к бренду и разработке фирменного стиля. Так же сам брендбук имеет множество вариантов использования и отвечает множеству задач. Типовые ситуации его использования:

- 1) презентация дизайна. Первый раз брендбук использует сам дизайнер, который его создал, чтобы представить разработанный фирменный стиль заказчику. Здесь брендбук

выступает как презентация и описание фирменного стиля. Заказчик должен познакомиться с предлагаемым стилем бренда, оценить его, принять или отклонить предлагаемые дизайнером решения. Сам дизайнер должен “продать” свои идеи, поэтому презентация должна быть яркой, запоминающейся, идеальной, выставлять подготовленный фирменный стиль в наилучшем свете. Если брендбук не будет отвечать этим задачам, то работу могут отправить на исправление, а то и не принять вовсе. Брендбук выступает рекламой самого себя.

- 2) передача дизайна. После того, как брендбук принят заказчиком и дизайнер за него больше не отвечает, брендбук становится документом, в котором зафиксированы все основные элементы фирменного стиля: логотип, шрифт, паттерн и т.д. и правила их использования. В таком случае, когда новый сотрудник или подрядчик должен выполнить работы в фирменном стиле бренда (например, сделать пост в соц. сети, подготовить дизайн веб или мобильного приложения) он получает брендбук как рекомендательный документ. Так как брендбук представлен в векторном формате pdf, при условии, что его разработали должным образом (через векторные программы Figma, Inkscape и другие) из него можно взять дизайн напрямую. То есть через поддерживающую pdf программу открыть необходимую страницу и экспортировать логотип, дизайн паттерна, векторную форму и так далее. Таким образом для передачи дизайна новому подрядчику ему можно отправить брендбук и шрифт – этого будет достаточно в большинстве случаев.
- 3) описание правил дизайна. Продолжая работать с подрядчиком, сложно уследить за всеми тонкостями в работе с дизайном. В связи с этим в конечном продукте фирменный стиль может потерять первоначальные замыслы дизайнера. Однако если в брендбуке дизайнер детально расписал с примерами все тонкости использования, совершить ошибку будет сложнее для конечного разработчика. А принимающей стороне – опять же заказчику – будет проще контролировать исполнение правил фирменного стиля.
- 4) дизайн в разработке. При разработке веб или мобильного приложения бывают ситуации, когда необходимо создать тему

на основе фирменного стиля. Благодаря брендбуку на этом этапе разработчик без лишних файлов и вопросов сможет узнать: коды фирменных цветов, название шрифта, размеры отступов от логотипа. Так же, как дизайнер, сможет выгрузить логотип и фирменные элементы из pdf в формат svg, или любой другой который ему понадобится, и использовать в программном продукте.

### *Титульный лист брендбука*

Первая страница брендбука – титульный лист – реклама и представление самого брендбука, выполненное в предлагаемом этим же брендбуком фирменном стиле. Здесь не имеется в виду шаблонное документальное закрепление документа, так как брендбук это необычный документ, это одновременно и презентация, и средство передачи визуальных образов для использования в целях бренда. Обычно на этой странице ярко написано название компании, затем по желанию можно подписать что это брендбук. Основную часть страницы занимает дизайн: эффектный фон, паттерн и их сочетания. Титульный лист похож на минималистичную рекламу (рис. 1).



Рис. 1 Пример титульного листа брендбука

## *Позиционирование бренда*

Этот лист не такой яркий, как предыдущий, и его дизайнеры добавляют по желанию. Здесь выписываются те черты бренда, на которых в разработанном фирменном стиле делается акцент (рис. 2). Например: стабильность, технологичность, надежность (для банковской компании). Или: развитие, скорость, минимализм (для бренда спортивной одежды). И так далее. Про каждую черту нужно кратко расписать на чём основывался дизайнер, выбирая её. Например: стабильность – банк должен восприниматься клиентами как организация, которая будет всегда рядом, всегда на связи и неизменно поддерживать клиента вне зависимости от внешних обстоятельств.

## **Позиционирование бренда**

Event-агентство “Маршрут” специализируется на проведении спортивных мероприятий – рогейнов, и физически активных праздников. Основные идеи: спорт, направление, ориентирование, радость, призма, стремление, магия, стрелка компаса, путешествие.



Рис. 2 Пример страницы позиционирования бренда

### *Название, слоган, логотип в фирменном стиле*

На этой странице раскрывается ключевая часть фирменного стиля – логотип, фирменное название и слоган (рис. 3). Всё должно быть выполнено на каком-то простом однотонном фоне (либо брендовый цвет, либо белый/тёмно серый). Часто лист делится на четверти и в каждой четверти логотип, название и слоган отображены

в одном из вариантов использования, например: левая верхняя четверть – на белом фоне, правая верхняя – на тёмном фоне, левая нижняя – на брендовом цвете, правая нижняя – на рекламном фото.

Логотип, название бренда и слоган должны быть размещены друг относительно друга по правилам разработанного дизайна (например, сверху вниз: логотип, название слоган; или слева направо: логотип, название, слоган под названием и т.д.). Соотносительные размеры элементов так же регламентируются фирменным стилем. Так же элементы должны быть выровнены согласно фирменному стилю, например по левому краю или по центру, или произвольным образом.

Иногда этот раздел можно разбить на несколько листов, например сначала по центру листа разместить логотип, на следующем листе так же по центру разместить название и слоган либо сочетание названия, логотипа и слогана. Это нужно, если подразумевается частое использование логотипа или названия самостоятельно, друг без друга.

## Логотип

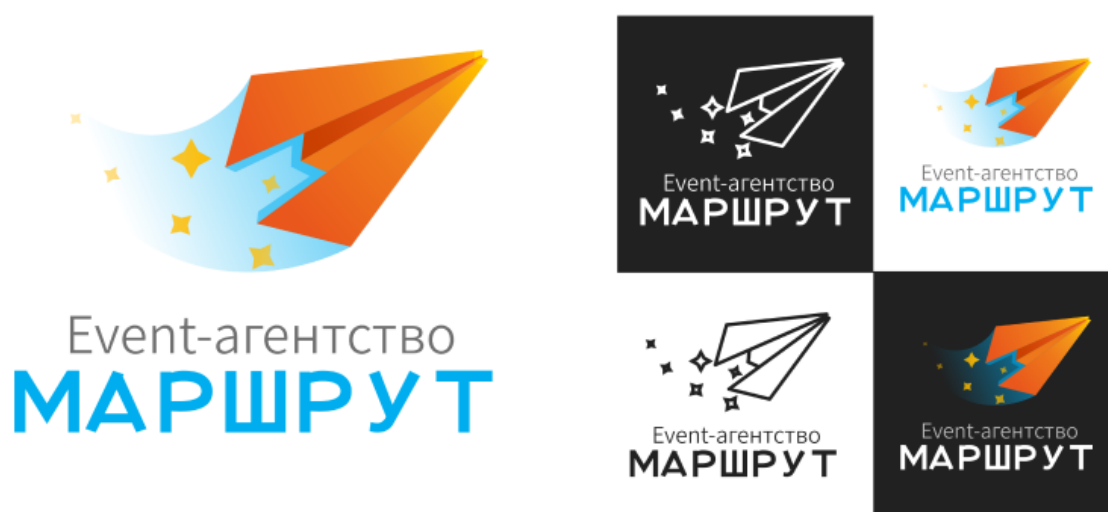


Рис. 3 Пример демонстрации вариантов логотипа

### *Охранное поле, допустимые и недопустимые формы использования логотипа*

В этом разделе детально в картинках объясняется как правильно использовать логотип (в каких вариациях, на каком фоне, в каких

цветах), а как категорически нельзя. Для этого обычно выводится множество разных вариантов логотипа, в левой части корректные, а в правой части – запрещенные. Нежелательные варианты даже зачёркивают красным крестом, обозначая, что так их использовать нельзя (рис. 4).

### **Допустимые и недопустимые формы использования логотипа**

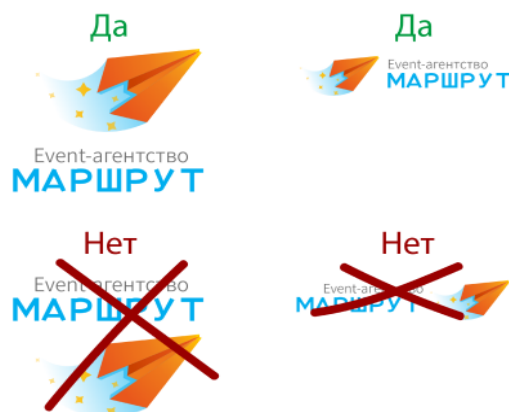


Рис. 4 Пример демонстрации допустимых и недопустимых форм использования

### ***Система фирменных шрифтов***

В этом разделе крупно, в несколько строк, указаны составляющие системы шрифтов. Первой строкой идёт шрифт заголовков. Под ним написано какой шрифт используется. Далее – шрифты основного текста (рис. 5). Обязательно нужно указывать названия используемых шрифтов, а размер и начертание – по желанию, если это имеет особенное значение.



## Фирменная типографика

Подзаголовок - SourceSansPro Light (350)  
Event-агентство  
**МАРШРУТ**  
Заголовок - DFPOP1-W9

Уловите свое руки мощные вдохновение-  
кладывает в ваши творческие инструменты,  
которые обеспечивают абсолютный

Основной текст - SourceSansPro Light (350)

Рис. 5 Пример листа с демонстрацией типографики

### *Система фирменных цветов*

В один ряд выставлены все фирменные цвета: брендовый, акцентный, цвет ссылок, цвет ошибок, цвет успеха, дополнительные цвета. Под ними указано назначение цвета и его шестнадцатеричный код HEX. Можно указать значение цвета в других системах, если это имеет смысл (рис. 6).

#### Фирменные цвета



Рис. 6 Пример демонстрации фирменных цветов

## *Дополнительная фирменная графика*

В нескольких страницах представляются изображения дополнительной фирменной графики: паттерн, дополнительные логотипы, дополнительные формы (например, какой формы должны быть изображения на сайте), иллюстрации и т.д. Это место для всей графики, которая была отрисована для дизайна, но не вошла в предыдущие разделы (рис. 7).

Дополнительная графика

### **Паттерн**

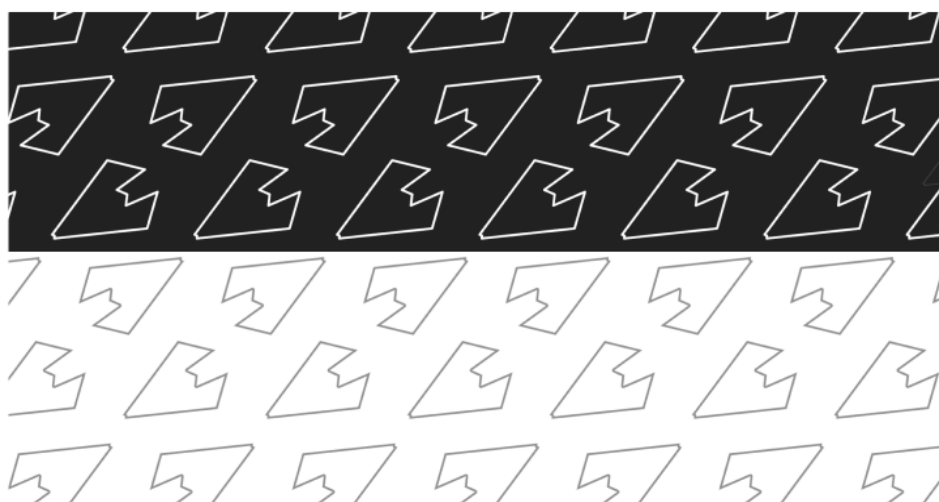


Рис. 7 Пример демонстрации дополнительной фирменной графики

### *Примеры оформления носителей*

В нескольких страницах представляются картинки с вариантами использования фирменного стиля на носителях (транспорте, стаканчиках с кофе, ручках, визитках и т.д.), чтобы клиент мог представить как его фирменный стиль будет выглядеть на продукции. Если дизайн разрабатывается для бренда производителя чего либо, то обязательно сделать упаковку или дизайн производимого продукта в предлагаемом фирменном стиле (рис. 8, рис. 9).

**ВАЖНО!** Варианты носителей должны сочетаться с темой предметной области! Если вы делаете дизайн для спортивного мероприятия, то принт на бандану – хорошее решение для носителя. А если жилой комплекс – то там такой элемент гардероба неуместен.

Примеры оформления

## Принт на бандану



Рис. 8 Пример оформления носителей – бандана

Примеры оформления

## Футболка



Рис. 9 Пример оформления носителей – футболка

## Цель работы

Получить навыки создания брендбука для фирменного стиля.

## Задание

Разработать брендбук со следующими страницами:

1. Титульный лист
2. Описание предметной области бренда
3. Портрет целевой аудитории

4. Позиционирование бренда
5. Название, слоган, логотип в фирменном стиле
6. Охранное поле, допустимые и недопустимые формы использования логотипа
7. Система фирменных шрифтов
8. Система фирменных цветов
9. Дополнительная фирменная графика
10. Примеры оформления носителей

### **В отчёте**

1. Титульный лист
2. Цель работы
3. Название предметной области
4. Описание предметной области
5. Ход работы с описаниями и не менее чем тремя скриншотами
6. Ссылка на скачивание pdf-брендбука
7. Вывод

### **Контрольные вопросы**

1. Что такое брендбук?
2. Какие страницы может содержать брендбук?
3. В каком стиле должен быть оформлен брендбук?
4. Опишите особенности сохранения брендбука: в каком формате он должен распространяться и почему?
5. Что представляет из себя титульный лист брендбука?
6. Что такое охранное поле, допустимые и недопустимые формы использования логотипа?
7. Что такое система фирменных шрифтов?
8. Что такое система фирменных цветов?
9. Какие примеры графики можно отнести к дополнительной фирменной графике?
10. Оформление каких носителей можно включить в брендбук?

## Лабораторная работа №6

### ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КОМПОНЕНТОВ И ВАРИАНТОВ ПРИ РАЗРАБОТКЕ ИНТЕРФЕЙСА

#### *UI/UX*

Веб-дизайн в общем случае подразумевает проектирование и разработку страниц взаимодействия с пользователем для сети интернет. В этот процесс входит как моделирование пути пользователя для его формализации и упрощения, так и создание наиболее привлекательного для целевой аудитории графического дизайна. Иными словами, дизайнер может разрабатывать прорабатывать кнопки, баннеры, меню навигации с одной стороны, и работать над подбором иллюстраций, цветовой гаммы, типографики, общего стиля сайта с другой.

В первом случае дизайнер работает над интерфейсом сайта, разрабатывает логику поведения на сайте и позволяет взаимодействовать с ним правильно организовывая элементы взаимодействия.

Во-втором дизайнер связан с графическим дизайном. Графический дизайн включает в себя универсальный дизайн, приспособленный под переиспользование в различных продуктах, от сайтов до рекламы, постов в социальных сетях, брендовой продукции и так далее.

В следующих лабораторных будет рассмотрен веб-дизайн со стороны разработки макетов с дизайном интерфейсов. Такой дизайн называется UI/UX дизайн и состоит из двух составляющих: User Interface и User eXperience.

User Interface - интерфейс пользователя - это направление подразумевает визуальную красоту интерфейса, включает художественное наполнение, применение цветовой гаммы и красивой типографики.

User eXperience - пользовательский опыт - направление систематизации пользовательских действий и максимального ускорения работы пользователя над сайтом, путем оптимизации его действий и облегчения процесса восприятия.

## *Figma – стандарт де-факто для UI/UX*

Для работы над дизайном интерфейса предлагается использовать онлайн инструмент Figma (фигма). На данный этап необходимо базовое владение фигмой, включающее в себя создание фреймов, страниц, слоёв, добавление векторных объектов и текста, общее понимание интерфейса программы.

### *Компоненты*

**Компонент** – это элемент, который имеет исходный компонент (main component) и копии (instances). При изменении исходного компонента автоматически изменяются все его копии. Это способ создавать множество одинаковых элементов в работе и изменять их все в одно действие (а не редактируя поочередно все созданные копии).

В контексте дизайна интерфейса компонентами следует делать любые многократно повторяющиеся элементы сайта. Яркий пример – кнопки, панели навигации, карточки, элементы зависящие от переменных значений (переключатели, флажки, выпадающие меню) и другие элементы. Основная черта таких элементов – им может понадобиться многократное повторение, а также изменение в зависимости от какого-либо значения.

### *Создание компонента кнопки*

Первый элемент дизайна сайта, который привлекает внимание пользователя и побуждает его на интерактивные действия на сайте – это кнопка. Кнопки располагаются в различных частях сайта в большом количестве, это один из самых многократно переиспользуемых элементов сайта имеющих различные стили соответственно ситуации.

Шаги для создания компонента дизайна:

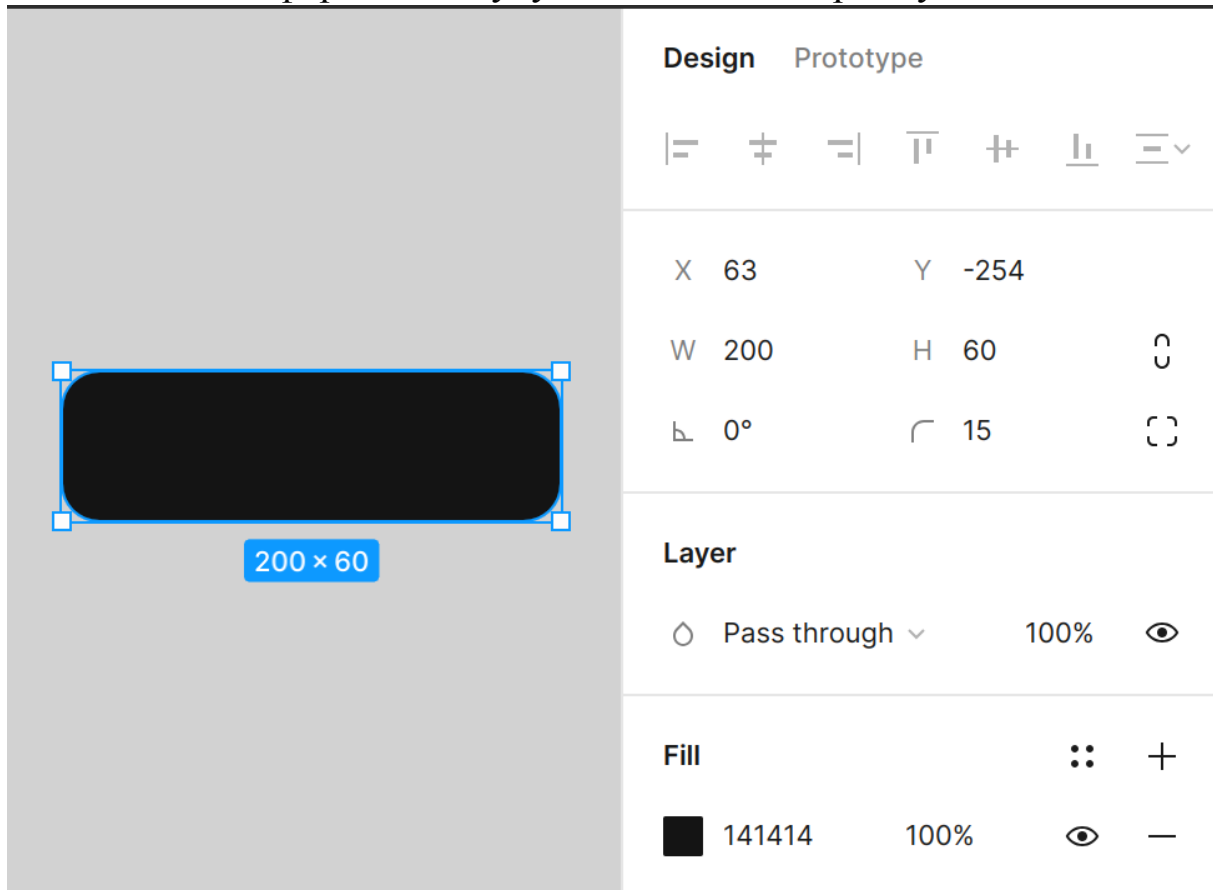
- 1) создание дизайна элемента;
- 2) преобразование элемента в компонент;
- 3) переиспользование компонента по месту требования;
- 4) обновление дизайна компонента при необходимости.

## Пример 1. Создание компонента кнопки

### Шаг 1. Создание дизайна элемента

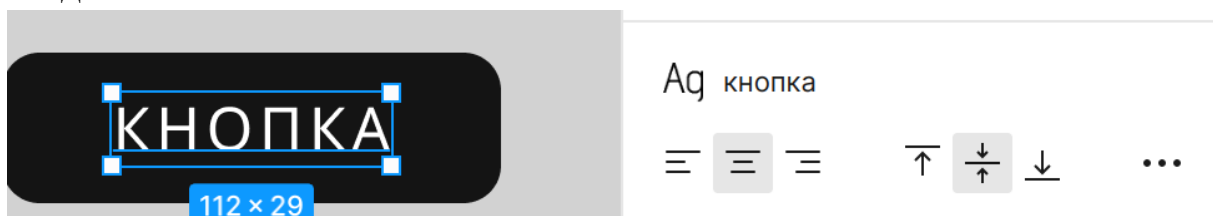
На этом этапе будет создан внешний вид кнопки с помощью геометрических фигур, текста и настроек Auto layout.

Создание формы для будущей кнопки из прямоугольника.



Форма для кнопки

Размещение текста внутри кнопки и придание ему заранее созданного текстового стиля.



Текст для кнопки

Для эффективного размещения множества элементов внутри одного пространства по заданным правилам, а также более приближенной к процессу разработки сайта работы с отступами и размерами, будет использован механизм фигмы Auto layout.

**Auto layout** – организация элементов в рамках пространства по определенным правилам. В эти правила входит управление отступами, расстоянием между элементами, выравниванием, переносами, размерами и другие возможности.

Auto layout можно добавить через правую панель фигмы после выбора нескольких компонентов одновременно.

Выделить фон и текст вместе и добавить Auto layout

Настройки Auto layout также размещены в правой панели и появляются только после его создания в элементе.

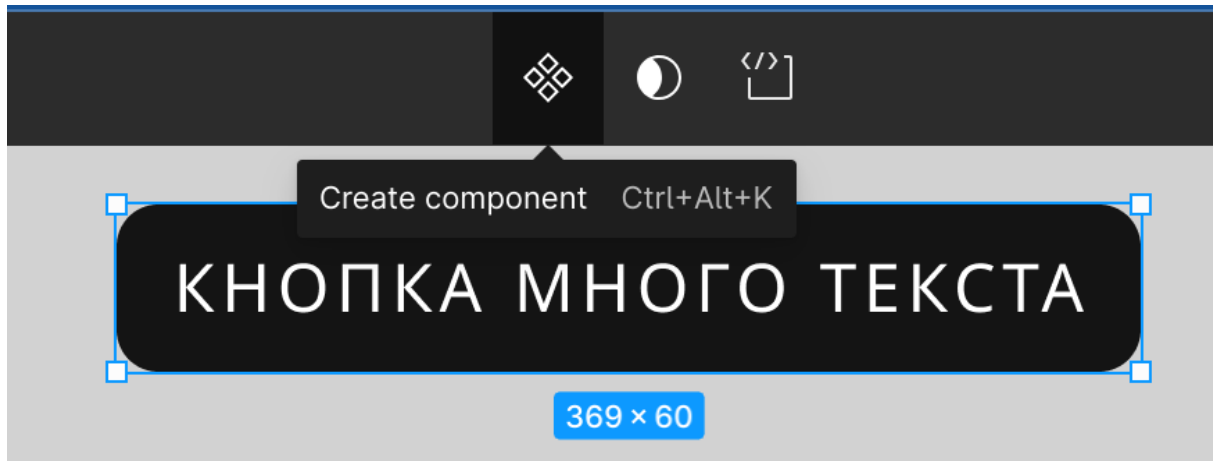
Появились регулируемые отступы внутри кнопки

Управление размерами также видоизменяется под редактирование организации элементов.



При выборе параметра `Nug` размер кнопки будет подстраивать под содержимое (размер текста внутри). При параметре `Fixed` - фиксироваться в одном размере вне зависимости от содержимого.

## Шаг 2. Преобразование элемента в компонент



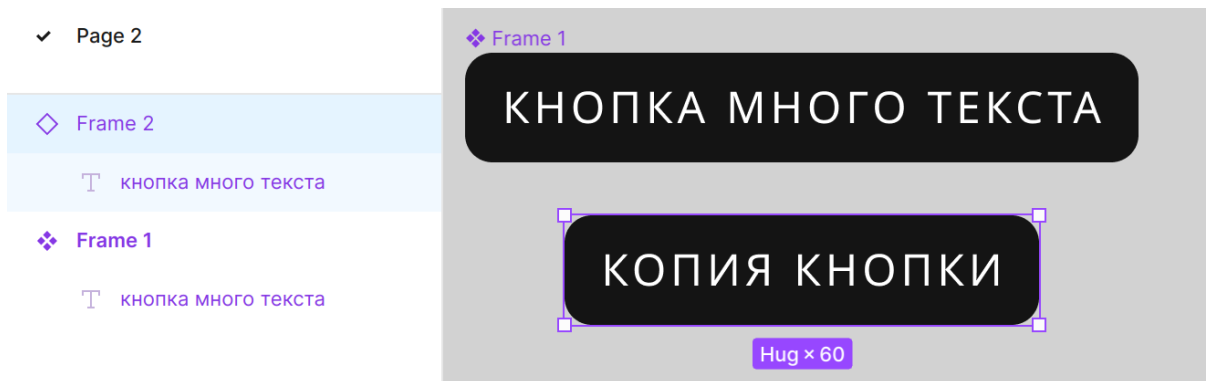
Преобразование дизайна в компонент

### Значок инстанса компонента

Цвет рамки стал фиолетовым. Instance (инстанс) компонента (исходный компонент) обозначается иконкой с заполненными ромбами.

## Шаг 3. Переиспользование компонента по месту требования

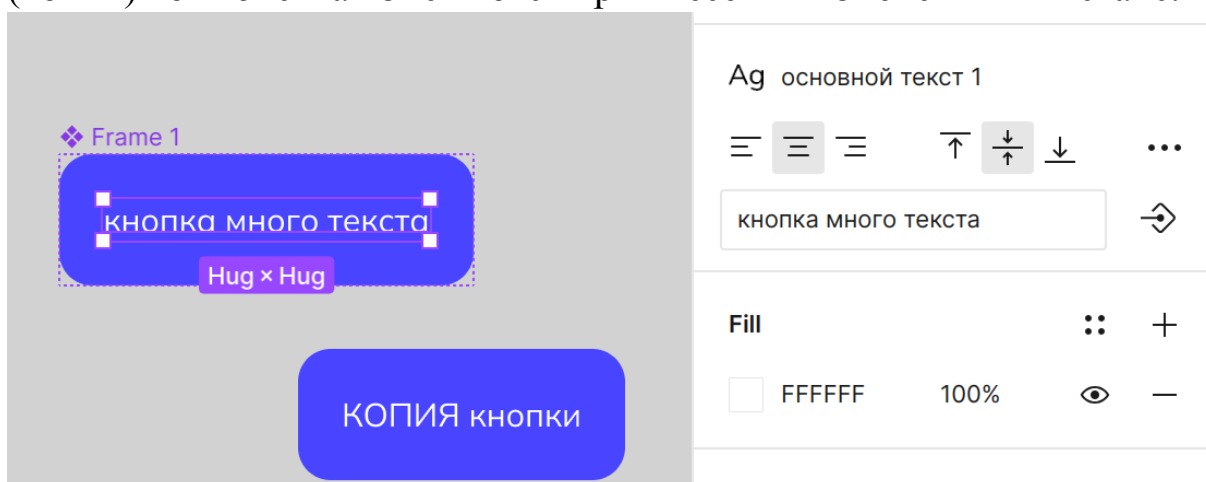
Любая копия компонента становится его потомком и имеет возможность автоматически изменяться после внесения изменений в родительский компонент (инстанс). Таким образом, если индивидуально не установлено другого, любая копия компонента будет выглядеть так же, как инстанс.



Создание копии компонента (копия выделена значком незаполненного ромба)

#### Шаг 4. Обновление дизайна компонента

На данном этапе нужно проверить, действительно ли потомки (копии) компонента изменяются при внесении изменений в инстанс.



Родительский компонент (инстанс) и его потомок (копия)

При смене цвета или шрифта (или других свойств) в инстансе, во всех копиях это свойство также меняется. Однако в каждой копии можно выставить свои свойства, например текст.



Изменение названия компонента (кликнуть два раза на название компонента)

## Пример 2. Создание нового компонента на базе существующего

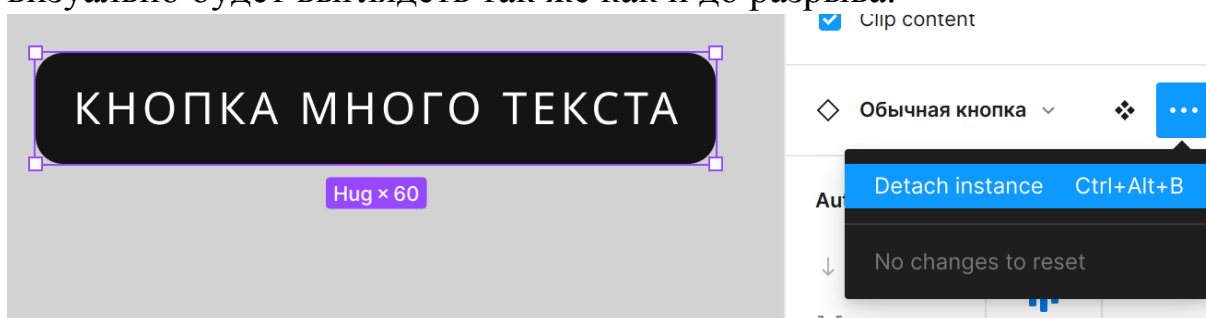
В этом примере на базе обычной кнопки, созданной в примере 1, будет создана кнопка с иконкой.

Шаги для создания компонента на базе другого компонента:

- 1) открепление копии от инстанса;
- 2) изменение элемента дизайна;
- 3) создание нового компонента.

### Шаг 1. Открепление компонента от инстанса

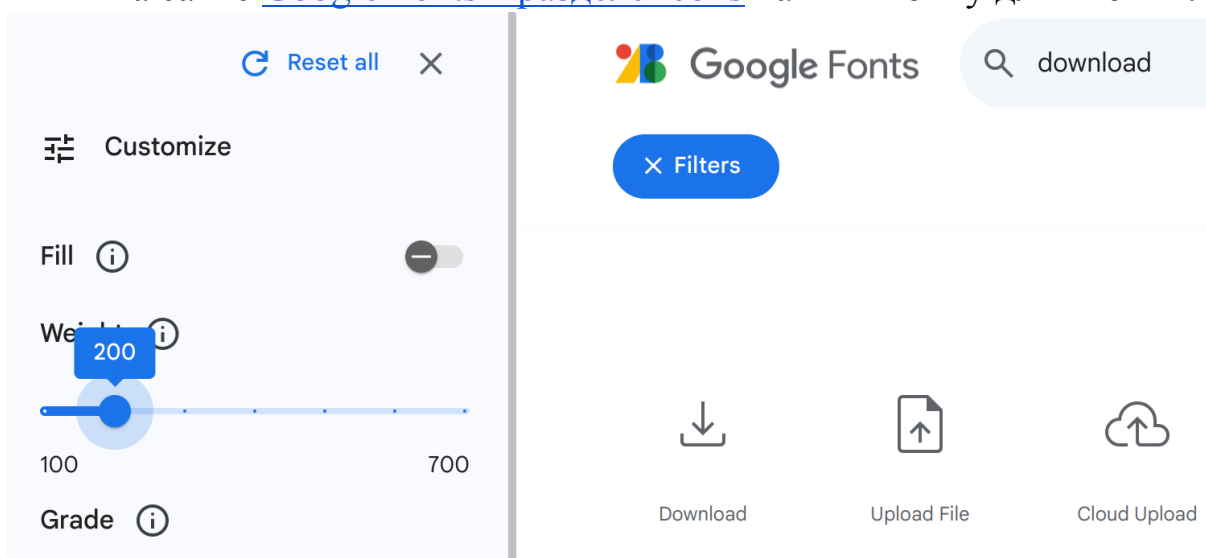
В фигме предусмотрена функция разрыва связи между инстансом и копией. Этот процесс называется Detach. После разрыва связи внешний вид копии больше не будет зависеть от инстанса, но визуально будет выглядеть так же как и до разрыва.



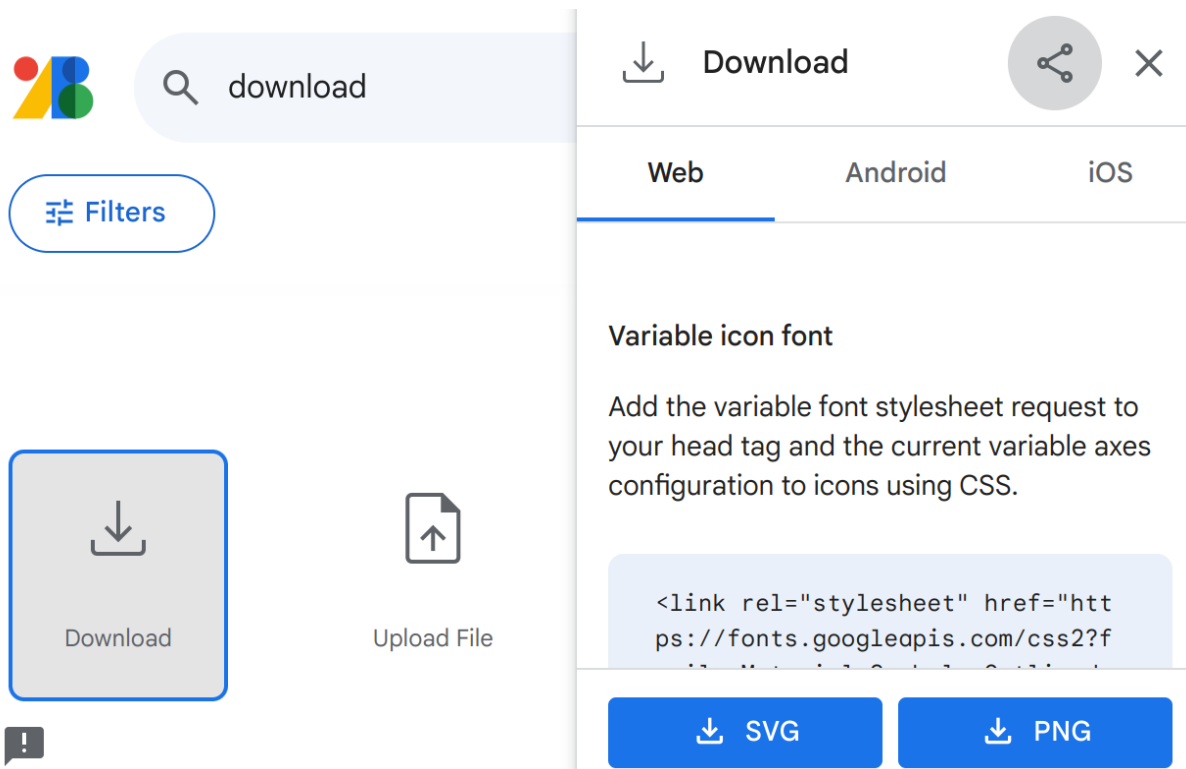
Открепление компонента от инстанса

### Шаг 2. Изменение элемента дизайна

На сайте [Google Fonts](#) в разделе [Icons](#) найти иконку для кнопки.

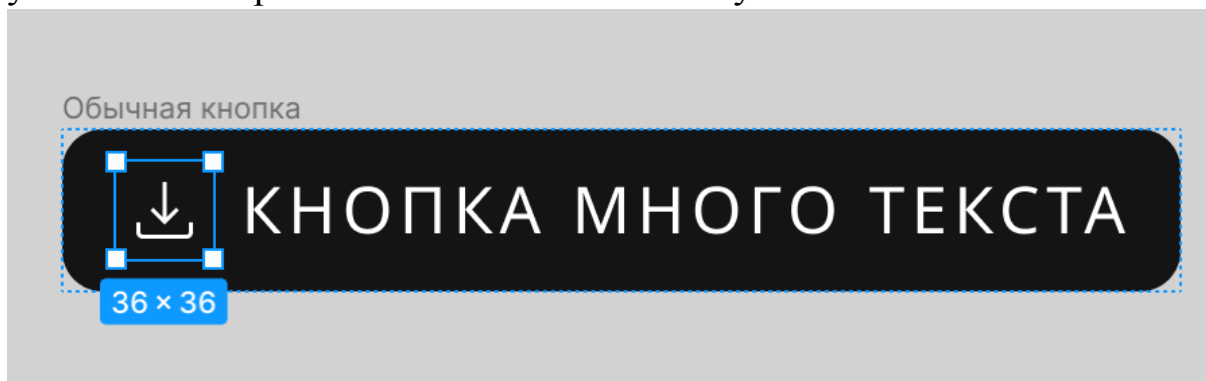


Поиск иконки на Google Fonts



### Скачивание иконки (вариант SVG)

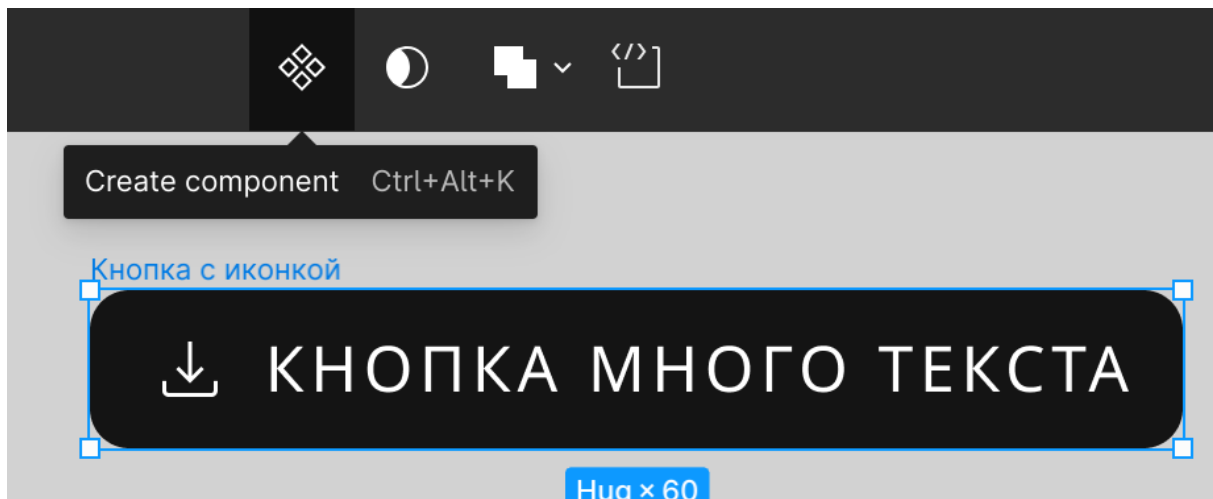
Перетаскиванием иконка загружается в проект фигмы. Благодаря Auto layout, выставленному на прошлых этапах, иконку можно расположить рядом с текстом и она автоматически установится в рамки кнопки со всеми отступами.



Кнопка с иконкой

### Шаг 3. Создание нового компонента

Компонент создается так же как в прошлом примере и работаем по тем же правилам.



Создание компонента

### *Пример 3. Создание вариантов компонента*

Многие компоненты интерактивны. При вёрстке сайта часто случаются ситуации, что один и тот же объект имеет множество состояний. Яркий пример – ссылка. Ссылка имеет минимум 4 состояния: обычная ссылка, ссылка при наведении, ссылка в момент нажатия, посещенная ссылка. В разных состояниях у ссылки может изменяться цвет и, например, оформление (показать/спрятать подчеркивание). Однако по смыслу это одна и та же ссылка, просто она выглядит по-разному в зависимости от ситуации.

Figma позволяет обрабатывать такие случаи через механизм вариантов, который доступен при создании нового компонента.

**Вариант (Variant)** – вариант внешнего вида элемента UI, зависящий от некоего свойства. При использовании компонента можно выбрать, какие значения свойств соответствуют этой копии компонента в данных условиях дизайна, и в зависимости от выбора внешний вид копии будет изменен. Все варианты должны быть заранее созданы в группе компонента.

В примере будет рассмотрено создание компонента чекбокса в выбранном и невыбранном состояниях.

**Чекбокс (флажок)** – элемент дизайна интерфейса в виде интерактивной галочки. Чекбокс позволяет создать выбор нескольких вариантов из списка (также можно не выбрать ничего). Чекбоксы можно увидеть: в анкетах и тестах, при подтверждении согласия с

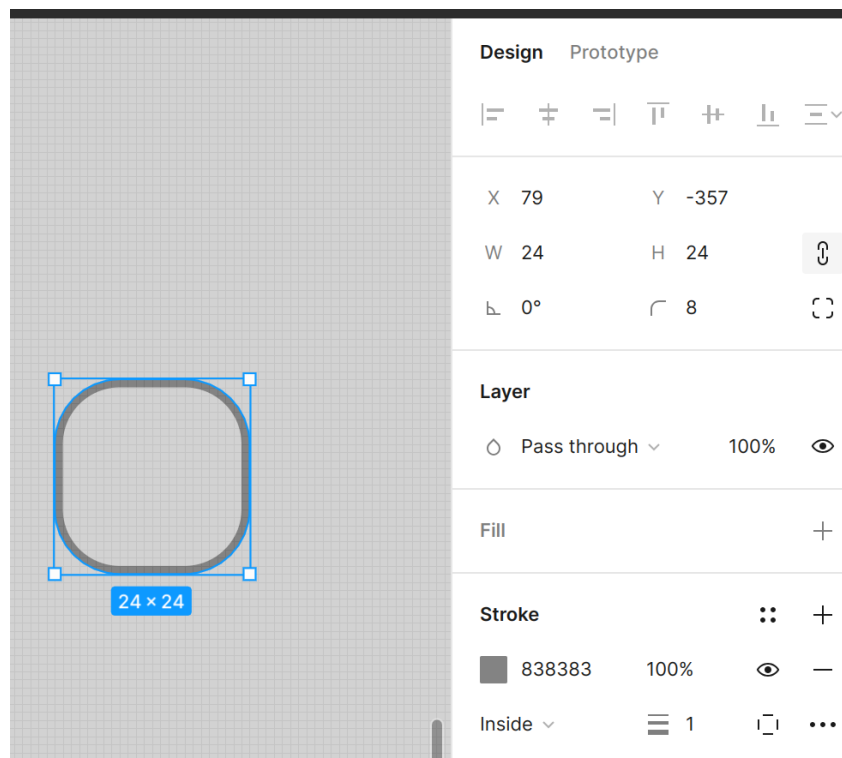
политикой сайта, в различных настройках. У чекбокса 2 состояния: чекбокс не выбран (есть только квадратная форма или рамка чекбокса); чекбокс выбран (внутри квадратной формы меняется заливка и появляется галочка или другой подобный визуальный элемент).

Шаги для создания компонента с вариантами:

- 1) создать первый дизайн элемента;
- 2) преобразовать элемент в компонент;
- 3) добавить свойство для варианта;
- 4) добавить новую интерпретацию свойства (другой вариант) и настроить его дизайн;
- 5) использовать компонент с вариантами.

Шаг 1. Создать первый дизайн элемента

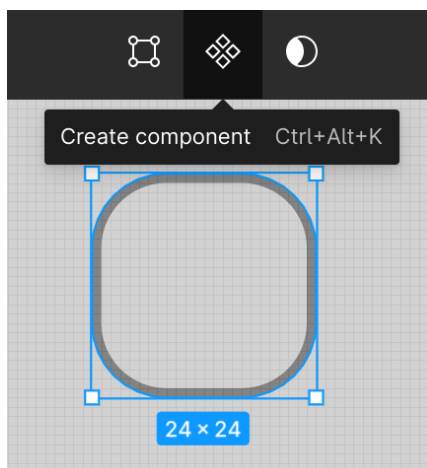
Для чекбокса первым дизайном послужит невыбранная форма чекбокса.



Создание формы невыбранного чекбокса

Шаг 2. Преобразовать элемент в компонент

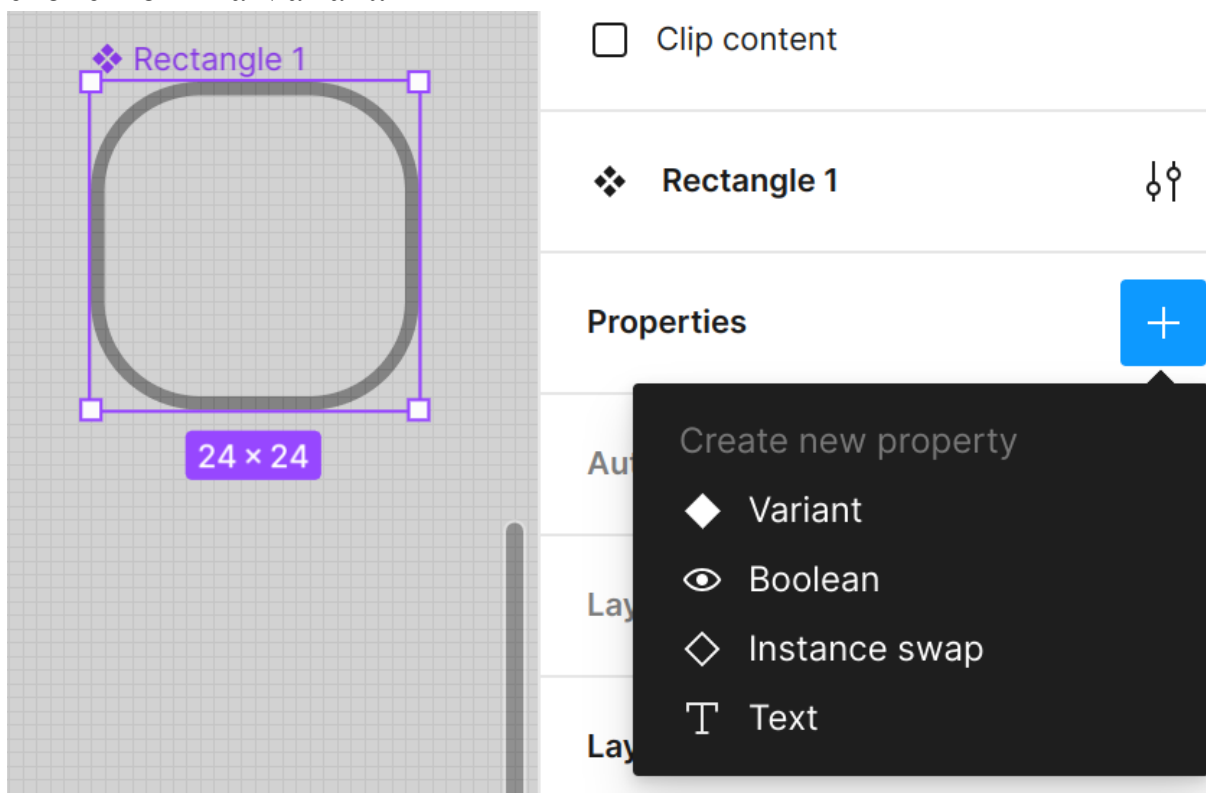
Стандартным уже способом нужно создать из нарисованной формы компонент.



Преобразование в компонент

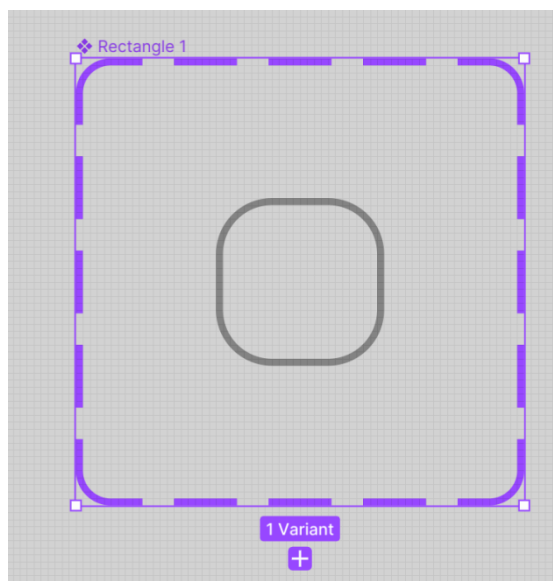
### Шаг 3. Добавить свойство для варианта

После того, как компонент создан, в правой панели становится доступна настройка свойств компонента. Необходимо создать новое свойство типа Variant.

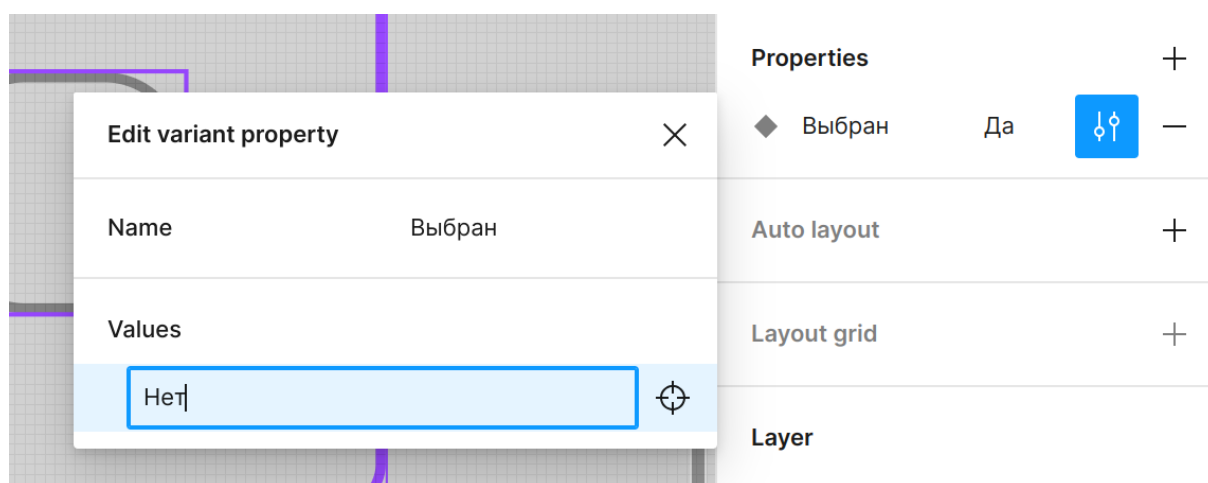


Создание свойства

После создания свойства компонент будет преобразован в группу компонентов. Группа выделена фиолетовой пунктирной линией и внутри группы через иконку плюса можно создать новые варианты под созданное свойство.



Вариант свойства типа Variant



Редактирование свойства

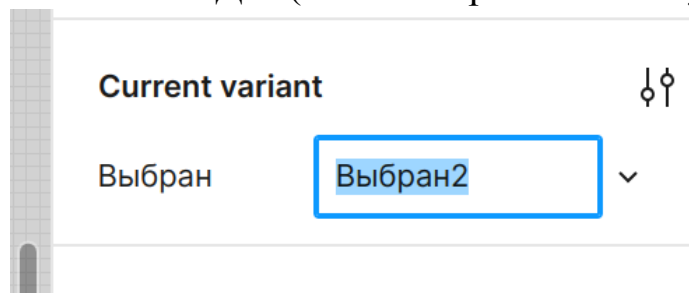
Название свойства должно подразумевать ответ, например Выбран – Да или Нет, с выбором текущего значения. Так как сейчас была создана форма компонента без галочки (невывбранная), нужно написать значение Нет.

Шаг 4. Добавить новую интерпретацию свойства (другой вариант) и настроить его дизайн

Чтобы полностью обработать свойство Выбран нужно создать второй вариант (нажать на иконку плюса внизу существующего варианта или группы компонентов).

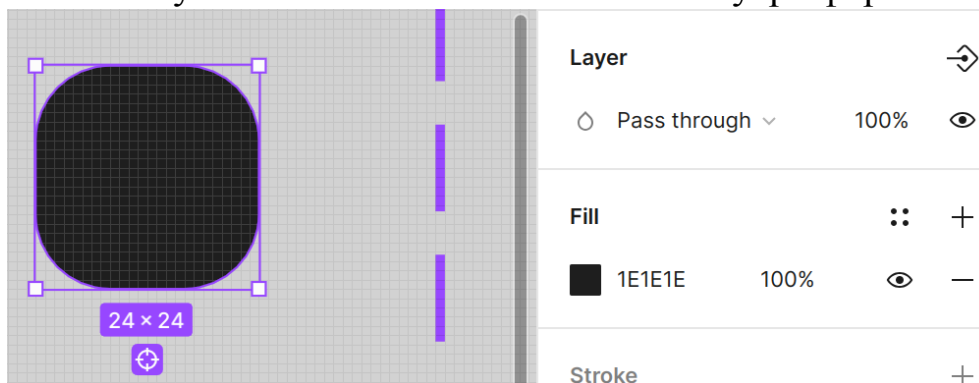


Автоматически предлагается изменить значение свойства “Выбран”.. Нужно ввести “Да” (так как вариант “Нет” уже есть).



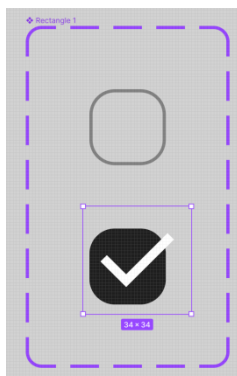
Новое значение свойства

Чтобы этот вариант отличался от предыдущего, нужно отредактировать его дизайн. Для этого нужно просто менять внешний вид элемента соответственно его смыслу, так для чекбокса нужно добавить заливку и поместить объект галочки внутрь формы.



Убрать обводку, изменить заливку (Fill)

Далее найти иконку с галочкой (check) в Google Fonts и разместить её в нужном варианте.

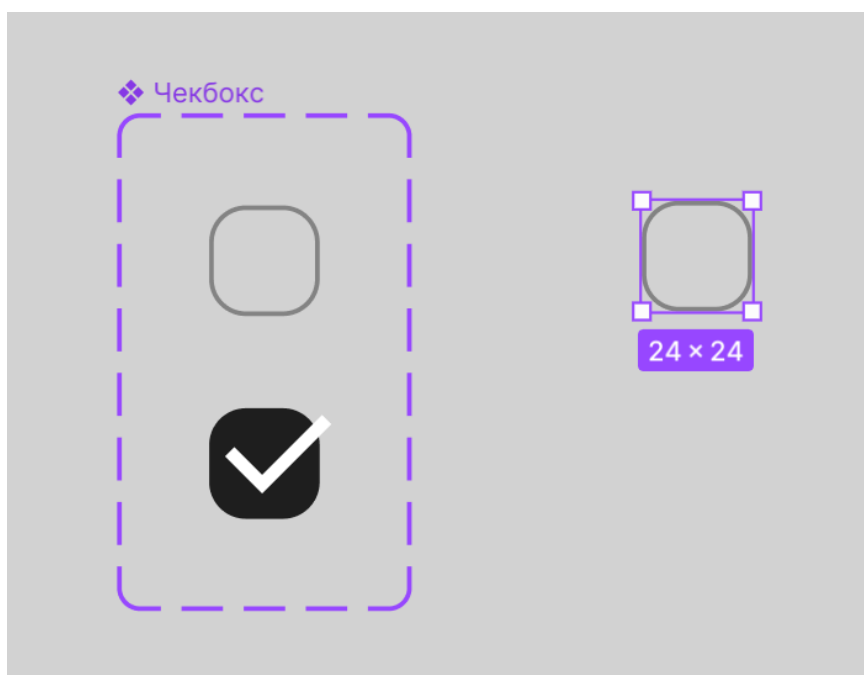


Два варианта чекбокса

Шаг 5. Использовать компонент с вариантами

Чтобы переиспользовать вариант, нужно копировать нужный вариант из группы компонента с вариантами (группа с вариантами выделена пунктирной фиолетовой линией) и вставить на свободное пространство проекта.

**ВАЖНО!** Копировать компонент можно стандартным сочетанием клавиш Ctrl + C (или Cmd + C для MacOS) и вставить Ctrl + V (или Cmd + V для MacOS). Элемент будет вставлен в место по центру окна с фигурой. Перемещая область видимости в окне можно выбрать в какое место вставить элемент. При вставке элемента из варианта важно, чтобы сам инстанс компонента не располагался по центру экрана, то есть чтобы при вставке копия не попала в группу компонента. Иначе вставленный компонент станет новым вариантом, а не элементом для переиспользования.

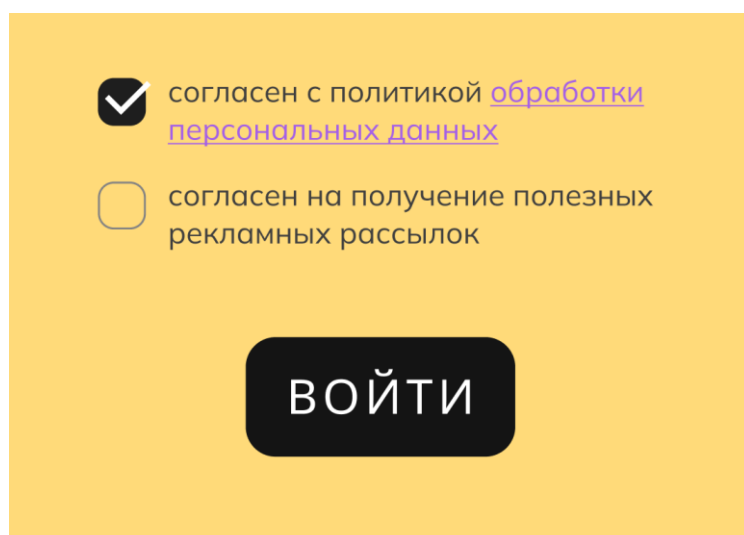


Элемент после вставки

У правильно вставленного элемента в правой панели появляется меню настройки копии компонента. Через это меню можно выбрать какой вариант сейчас необходим и переключаться между ними.

## Изменение настроек свойств в правой панели

В рамках примера был создан UI с использованием чекбоксов и кнопки на основе созданных компонентов.



The image shows a UI mockup on a yellow background. It contains two checkboxes and a button. The first checkbox is checked and is followed by the text "согласен с политикой [обработки персональных данных](#)". The second checkbox is unchecked and is followed by the text "согласен на получение полезных рекламных рассылок". Below these is a black button with the text "ВОЙТИ" in white.

согласен с политикой [обработки персональных данных](#)

согласен на получение полезных рекламных рассылок

**ВОЙТИ**

#### Пример 4. Использование 2 и более свойств компонента с вариантами

Можно рассмотреть ситуацию, что у приложения, для которого разрабатывается дизайн есть светлая и темная тема. Тогда чекбокс черного цвета подойдет для светлой темы (так как на белом фоне его будет хорошо видно), но не подойдет для темной, так как на черном фоне черная заливка будет не видна.

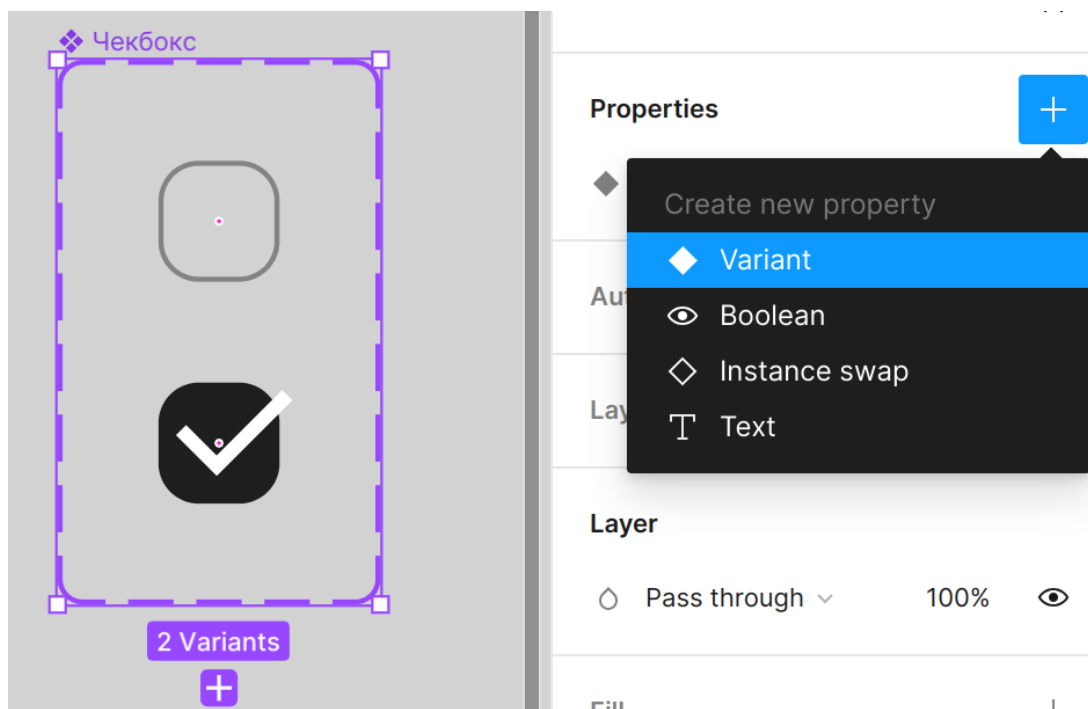
В таком случае можно создать дополнительное свойство для выбора темы.

Шаги для создания дополнительного свойства:

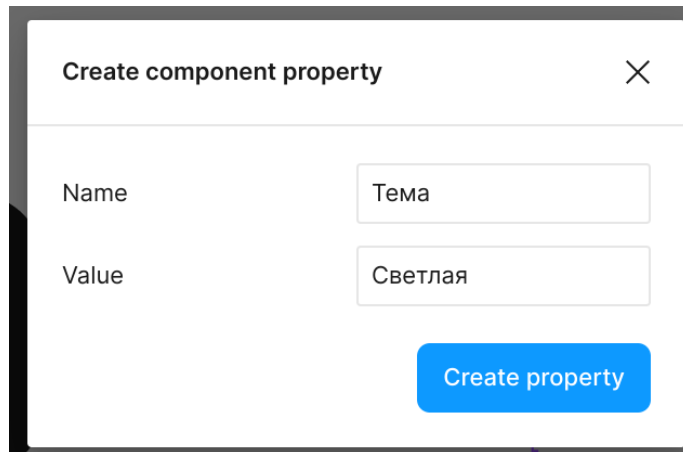
- 1) создать дополнительное свойство;
- 2) создать дополнительные варианты;
- 3) использовать компонент с несколькими свойствами.

##### Шаг 1. Создать дополнительное свойство

Все свойства всегда создаются через правую панель значком плюса в разделе свойств (Properties). Чтобы отобразился раздел свойств нужно выбрать группу компонента (то, что обведено фиолетовой пунктирной линией).



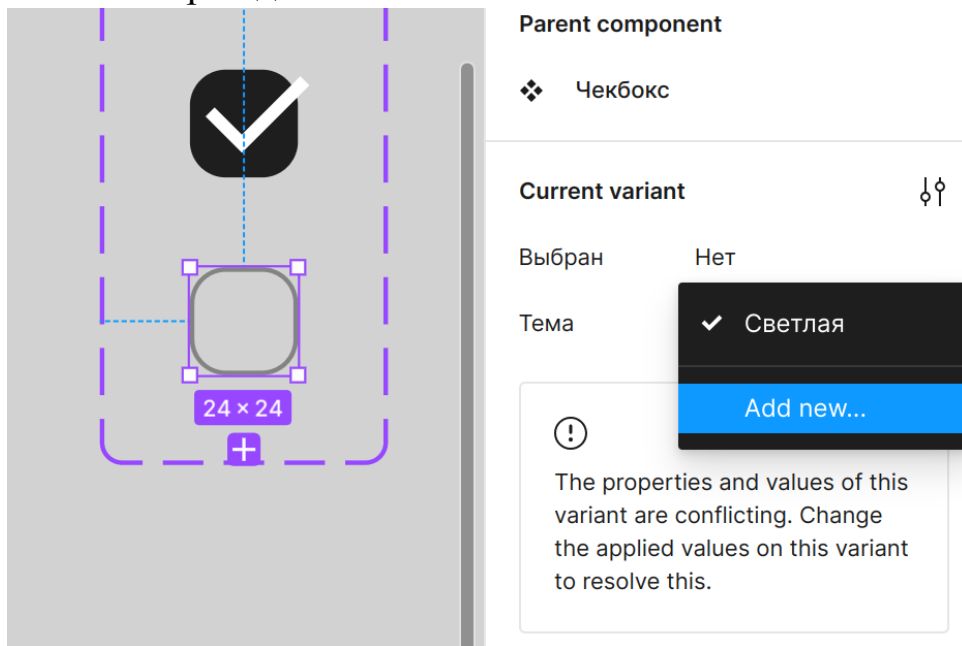
Выбрать группу компонента и в разделе свойств добавить новый вариант



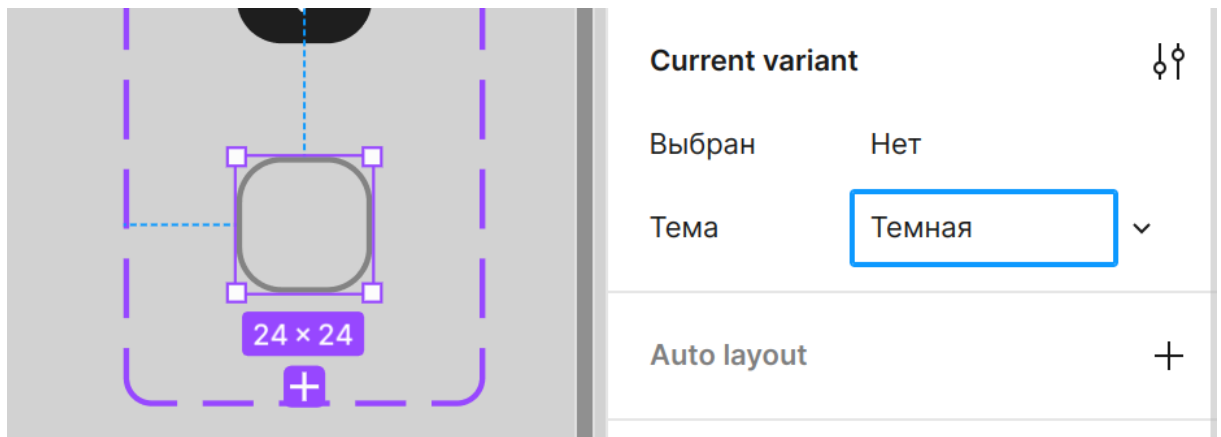
Создание свойства компонента

## Шаг 2. Создать дополнительные варианты

На этом этапе нужно копировать все предыдущие варианты и изменить их в соответствии с новым свойством. Таким образом должно появиться два новых дизайна: чекбокс не выбран для темной темы; и чекбокс выбран для темной темы.

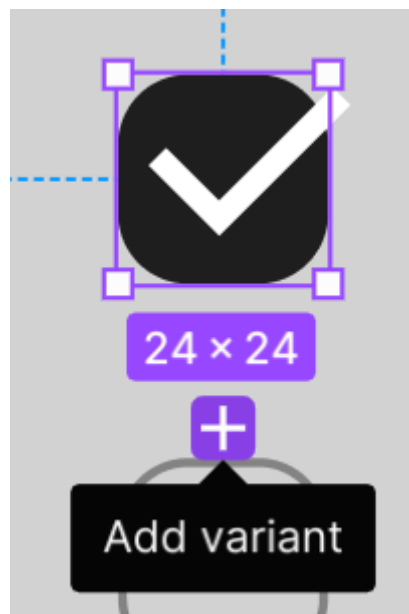


Через плюс в группе компонента нужно добавить новый вариант и поменять свойство темы на новое – его нужно создать



### Переименование свойства

Чтобы создать новый вариант на базе предыдущего, можно нажать кнопку плюса которая появляется при выборе другого варианта. Новый вариант станет его копией



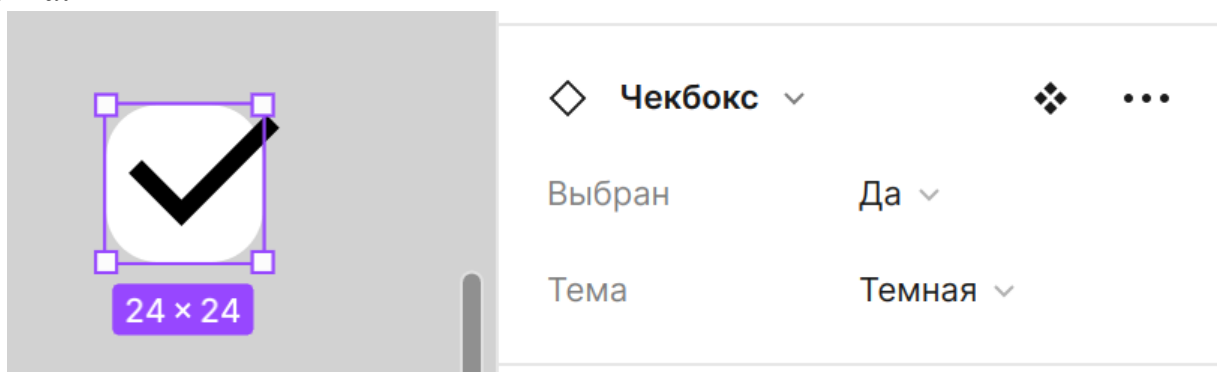
### Создание копии варианта

Для проверки поведения на темной теме можно создать фрагмент темного фона под компонентом.

## Обработка свойства темной темы

Шаг 3. Использовать компонент с несколькими свойствами

При переиспользовании теперь возможно задействовать оба свойства.



Расширенное меню свойств

### ***ЗАДАНИЕ***

#### **Цель работы**

Изучить возможности использования компонентов, свойств и вариантов в программном средстве Figma.

## **Индивидуальное задание**

- 1) кратко описать предметную область сайта: зачем нужен сайт, в каком стиле он должен быть сделан, какова его целевая аудитория (предметная область может соответствовать варианту в приложении или согласована индивидуально с преподавателем);
- 2) повторить примеры 1-4 с использованием собственного фирменного стиля сайта из предметной области;
- 3) разработать компонент меню навигации для сайта предметной области с использованием Auto layout и вариантов (создать свойство “выбранный пункт” и варианты с выделением каждого пункта; минимум 3 пункта) и применить его в макете;
- 4) добавить любое дополнительное свойство в компонент меню навигации, обработать его и применить в макете.

## **В отчёте**

- 1) Титульный лист
- 2) Цель работы
- 3) Название предметной области
- 4) Описание предметной области
- 5) Повторение примеров из методических указаний (не менее 1 скриншота на каждый пример)
- 6) Выполнение индивидуального задания (не менее 3 скриншотов)
- 7) Ссылка на проект в Figma
- 8) Вывод

## **Контрольные вопросы**

- 1) Что такое компонент?
- 2) Что такое вариант?
- 3) Зачем нужен Auto layout?
- 4) Как создать свойства компонента в Figma?
- 5) Как в вашей работе вы реализовали дизайн меню навигации сайта?



- 6) Как фирменный стиль меню навигации связан с предметной областью?
- 7) Почему для выбранной предметной области подобраны такие цвета?
- 8) Перечислите какие элементы дизайна были созданы вами в ходе выполнения работы
- 9) Приведите примеры, для каких ещё UI элементов могут потребоваться свойства и варианты

## Лабораторная работа №7

### ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ГОТОВОГО UI KIT В РАЗРАБОТКЕ ИНТЕРФЕЙСА

#### *UI Kit*

Figma позволяет создавать элементы дизайна интерфейса, преобразовывать их в компоненты, управлять их свойствами и затем переиспользовать. Однако часто бывают такие ситуации, когда при создании макета не требуется дизайн интерфейса “с нуля”, с уникальной дизайн-системой. Тогда для улучшения пользовательского опыта можно использовать стандартные практики, описанные в различных гайдлайнах (от англ. guideline – руководство по использованию) и переиспользовать стандартные компоненты из них. Также возможны задачи, когда известно что при разработке веб-сайта будет использован готовый фреймворк, и дизайн нужно разработать под него.

В общем, для создания дизайна интерфейса не обязательно создавать компоненты вручную. Есть способы взять готовые компоненты.

**UI Kit** (от англ. UI – интерфейс пользователя; Kit – набор) – готовый набор компонентов для дизайна интерфейса пользователя. Другие названия: Component Library (библиотека компонентов), Design Library (библиотека дизайна).

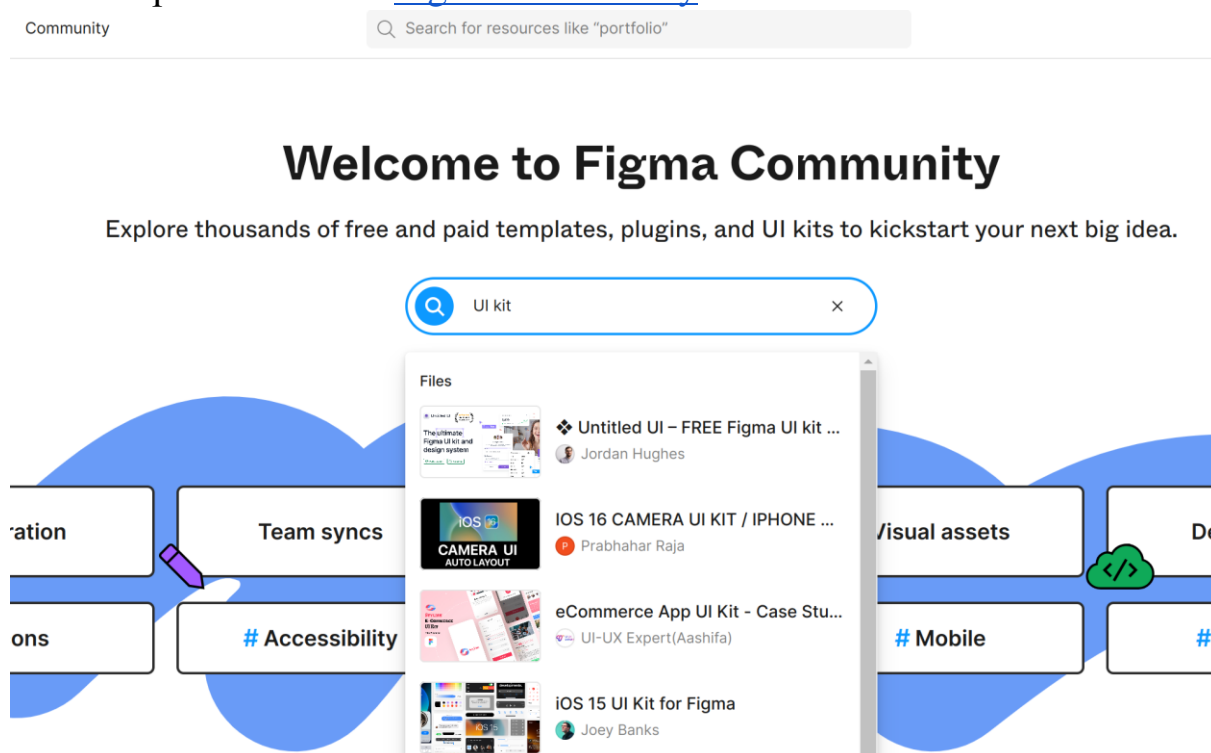
UI Kit может быть платным и бесплатным (Community). Крупные дизайн-системы распространяют свои UI Kit свободно, для

популяризации самой системы. Также иногда энтузиасты делают свои дизайн-системы и также дают их использовать.

### *Где искать UI Kit для дизайна в Figma?*

Figma имеет официальный сайт Figma Community (технически это один из разделов платформы Figma). В Figma Community можно найти плагины для фигмы, шаблоны, дизайны для вдохновения и готовые компоненты. Найти доступные наборы можно через поиск фразы UI Kit.

Перейти на сайт [Figma Community](#).

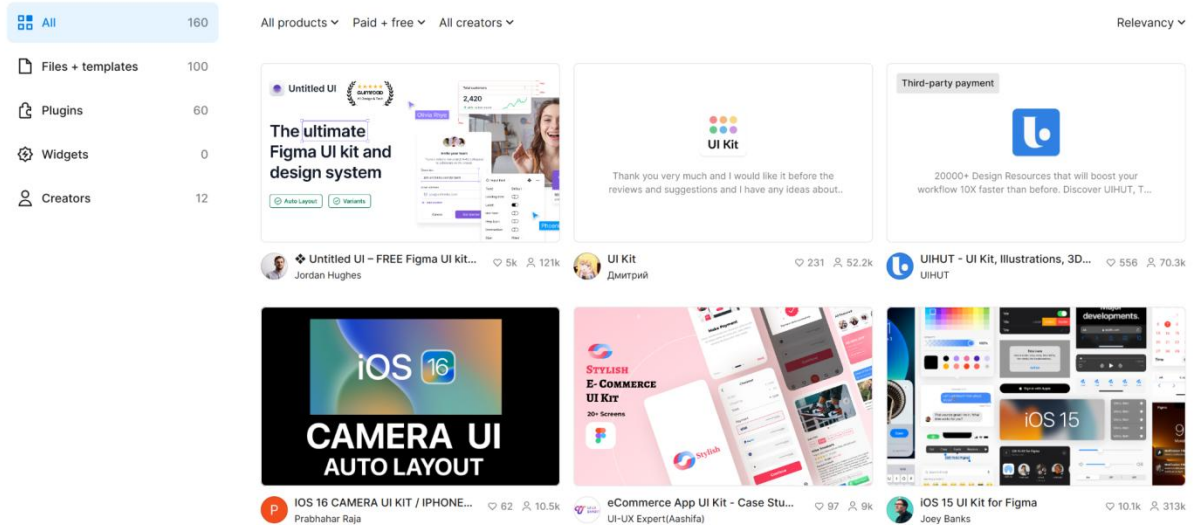


### Сайт Figma Community

Figma Community это также один из способов заработка для UI/UX дизайнеров – размещение платных плагинов, дизайн-систем, компонентов, дизайнов интерфейсов и так далее. Однако нужно помнить, что цена должна соответствовать качеству работы.

### *Обзор UI Kit-a*

На сайте Figma Community нужно найти UI Kit под задачи дизайна сайта. На рисунке показан результат поиска.



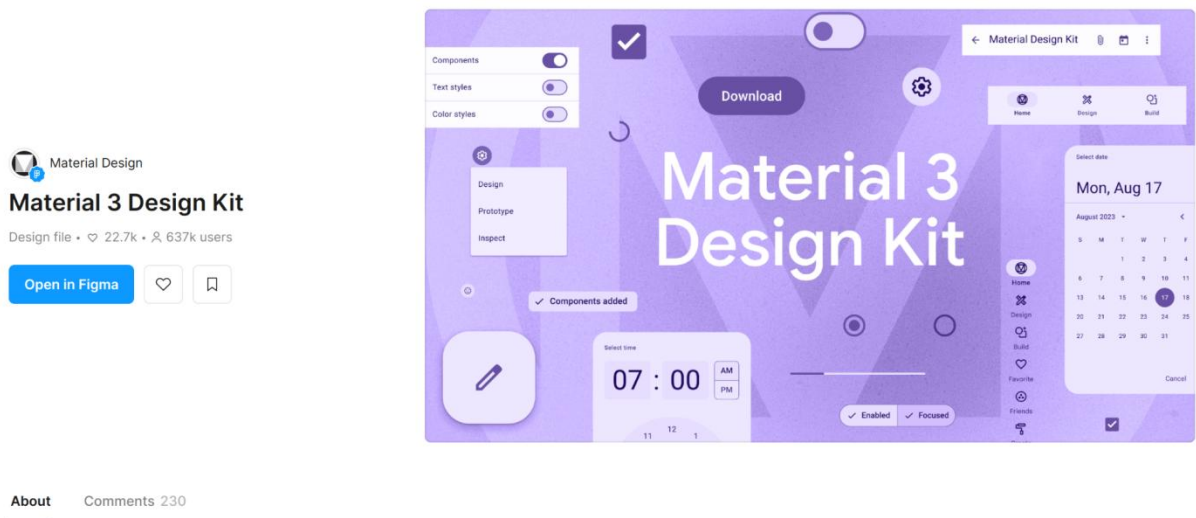
## Результаты поиска по запросу UI Kit

В качестве примера будет рассмотрен UI Kit Material Design, разработанный для создания дизайна Android приложений, однако не ограниченный ими.

Этот UI Kit официальный, к нему есть свой сайт с документацией по использованию этой дизайн системы.

Ссылка на UI Kit: [Material UI Kit](#).

Ссылка на документацию: [Material](#)



## Экран страницы UI Kit-а

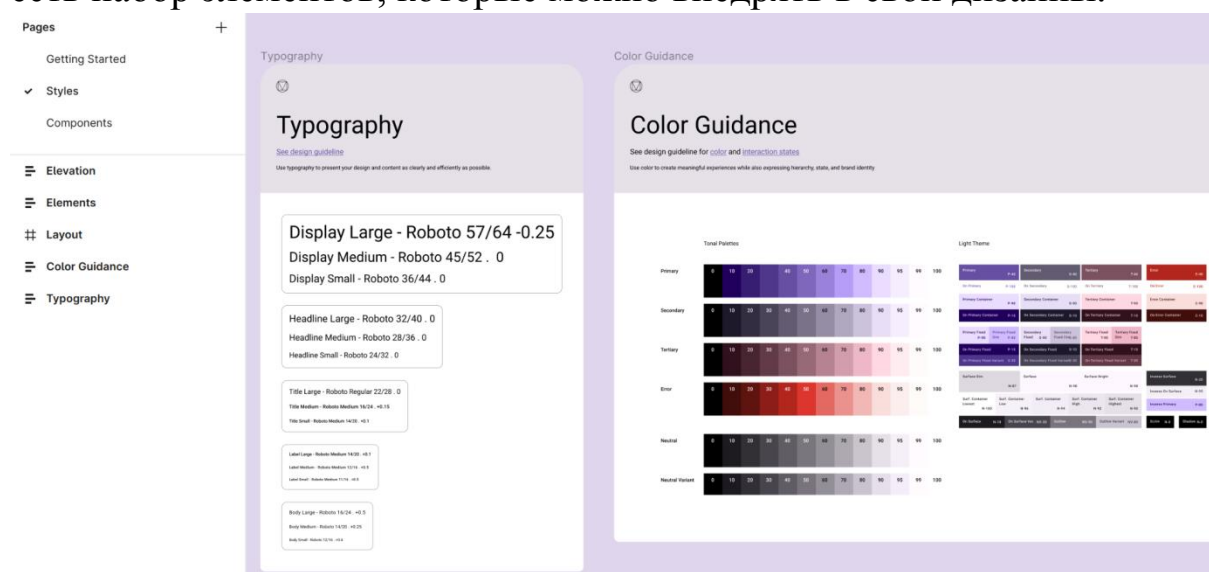
Для доступа к UI Kit на его странице нужно выбрать кнопку “Open in Figma”. Файл UI Kit-а будет скопирован в папку черновиков в аккаунте пользователя фигмы: его можно будет редактировать, копировать, при этом никакие действия не повредят оригинальному файлу на сайте Figma Community. Это будет специальная копия набора именно для изменения и использования.

В таком состоянии не составит труда брать готовые компоненты из этого файла, или просматривать цвета и варианты внутри этого файла.

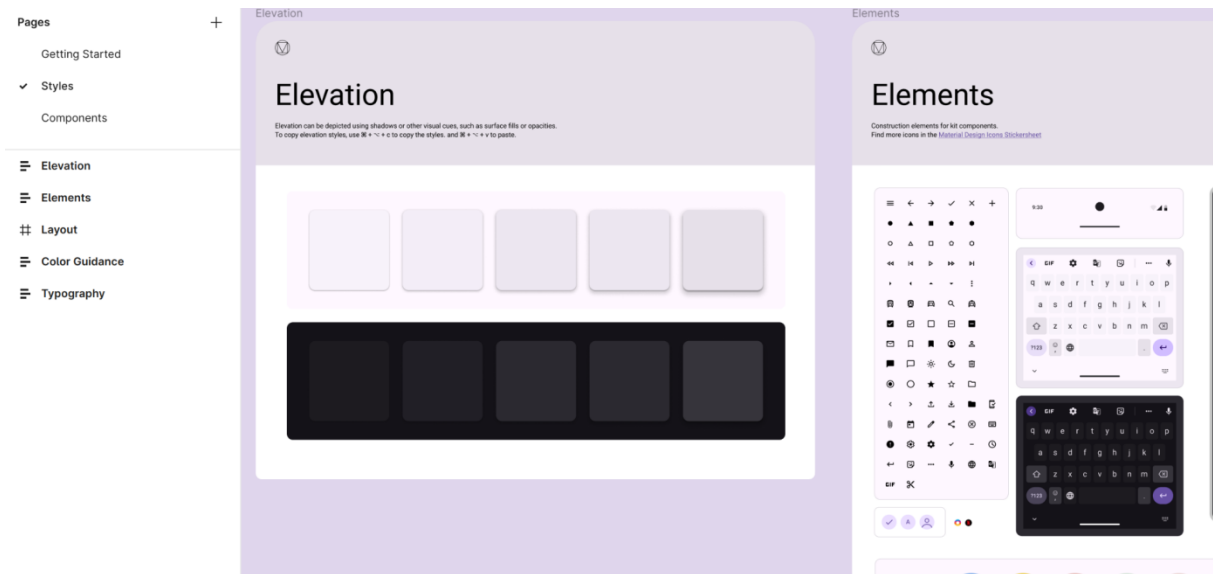
Кнопка открыть в фигме

## Локальный файл UI Kit-а. Страница Getting Started

Конкретно в этом наборе 3 страницы. Страница Getting Started – больше рекламная, из неё берётся обложка набора для Figma Community и написан общий текст по дизайну с этой системой. Страница Styles – отвечает на вопросы по общему стилю, типографике и цветовой гамме. Страница Components – заготовленные компоненты для переиспользования – как раз это и есть набор элементов, которые можно внедрять в свои дизайны.



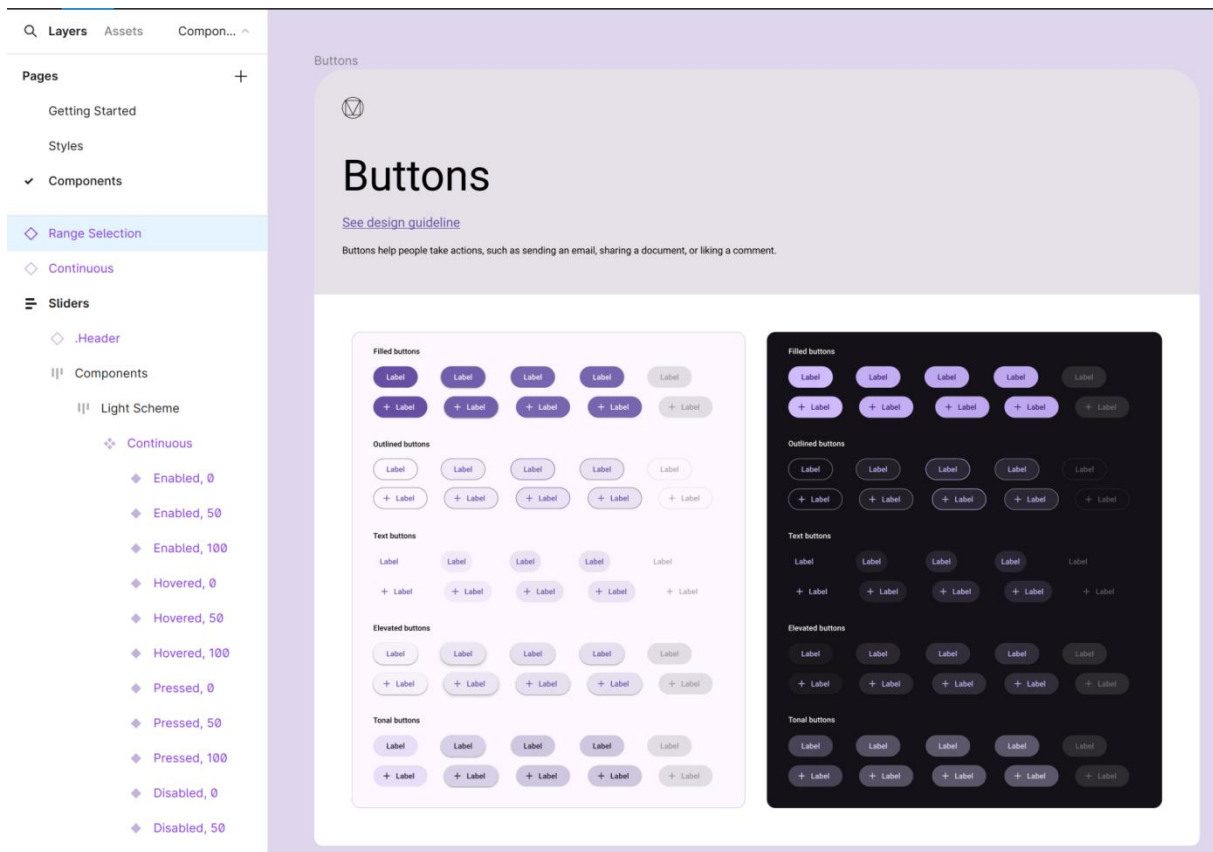
Страница Styles – Типографика и цветовая схема



Страница Styles – Тени и стандартные элементы



Страница Styles – Рекомендации по границам размещения контента на сайте



Страница Components – пример вариантов компонентов

### ***Использование компонента из UI Kit-a***

Компоненты из UI Kit используются так же, как и компоненты с вариантами созданные вручную. Основная последовательность следующая:

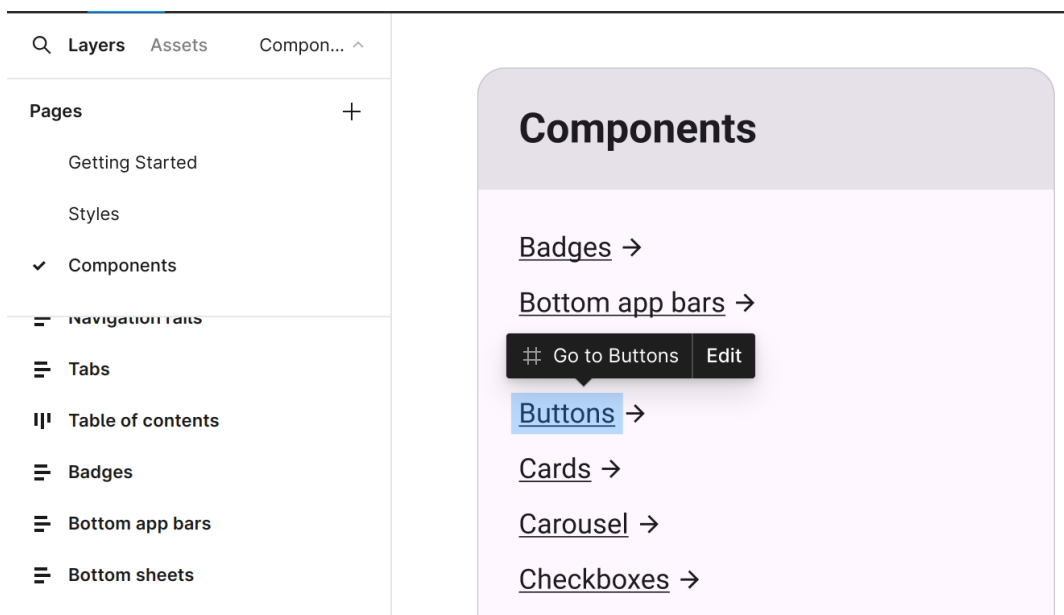
- 1) копировать нужный элемент из UI Kit;
- 2) вернуться в свой проект Figma, в котором нужно использовать этот элемент и вставить копию элемента из буфера обмена;
- 3) настроить параметры копии под себя через панель управления свойствами.

#### ***Пример 1. Использование компонента кнопки из UI Kit***

##### Шаг 1. Копировать элемент из UI Kit

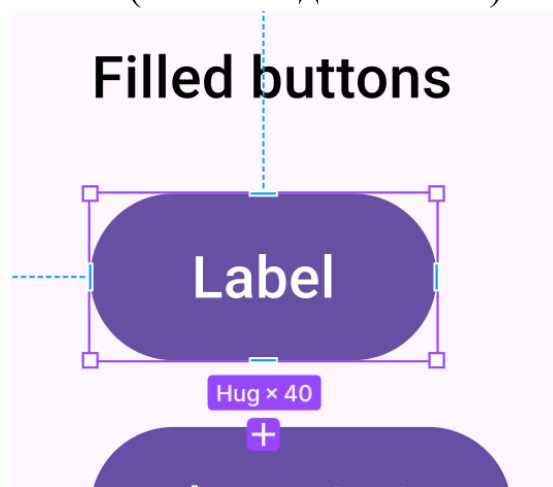
В UI Kit Material UI Kit нужно найти раздел с кнопками. Это легко сделать через своеобразное содержание, которое находится в

первом фрейме на странице Components. Все названия в содержании являются ссылками, по которым можно перейти по клику.



### Содержание на странице Components

Нужно выбрать любую кнопку и копировать её с помощью горячей клавиши Ctrl + C (Cmd + C для MacOS).



Выбранный элемент дизайна

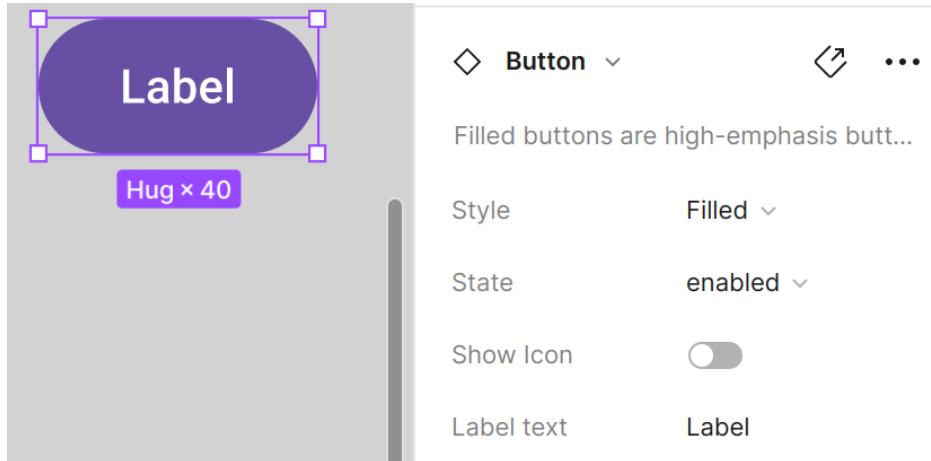
### Шаг 2. Вставить элемент в целевой проект

Нужно перейти в свой проект Figma, тот, в котором разрабатывается будущий интерфейс. В подходящее место вставить элемент из буфера обмена по горячей клавише Ctrl + V (Cmd + V для MacOS).



### Шаг 3. Настроить параметры свойств

Элемент вставился с привязкой к экземпляру в UI Kit, из которого он был взят. Справа отображается панель настроек свойств, в которых можно выбрать множество параметров, чтобы подстроить элемент под себя.



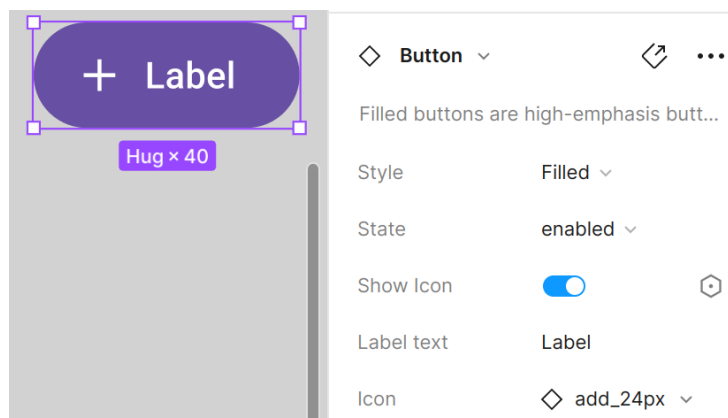
Элемент дизайна из UI Kit в другом проекте

### *Пример 2. Замена вложенного компонента*

Иногда в компонентах используются вложенные компоненты, т.е. для дизайна внутри компонента используется другой компонент, который можно заменить. В кнопках из Material UI Kit это иконки внутри кнопки. Создав свой компонент с иконкой (или с любым другим дизайном) можно заменить штатную иконку в компоненте на свою.

### Шаг 1. Активировать вложенный компонент в дизайне

В свойствах компонента кнопки из примера 1 есть переключатель “Show Icon”, который включает отображение иконки. Иконка в таком случае и есть вложенный компонент. Для продолжения нужно включить переключатель.



### Кнопка после активации иконки

В свойствах компонента появился новый пункт “Icon”, который является ссылкой на компонент иконки. Это и есть вложенный компонент, и его можно заменить на произвольный компонент из своего проекта.

#### Шаг 2. Создать компонент с иконкой

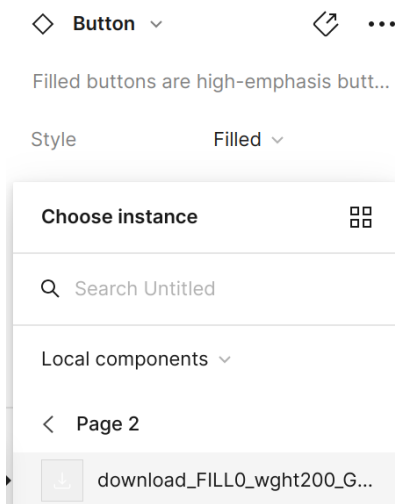
Чтобы заменить вложенный компонент на другой, нужно подготовить замену. С новой иконкой как всегда может помочь сайт Google Fonts.

Новая иконка в проект была загружена в прошлой работе. Или же можно загрузить новую. В результате в проекте должна оказаться иконка. Иконку нужно преобразовать в компонент.

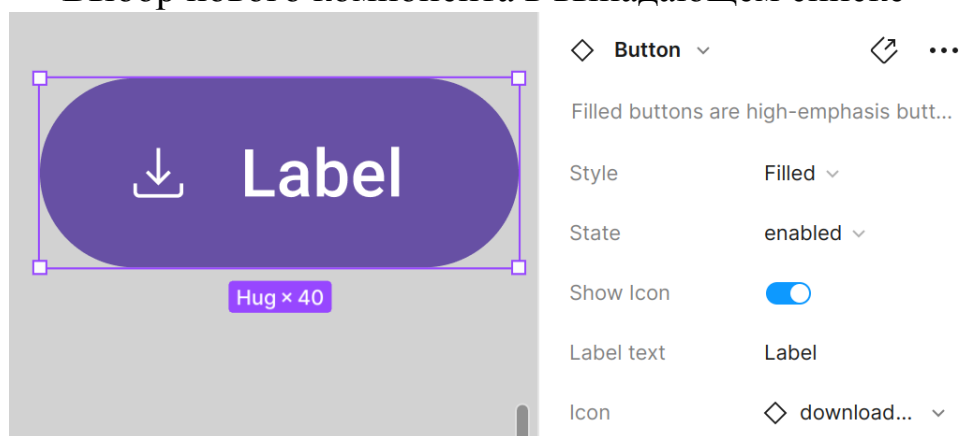
### Преобразование иконки в компонент

#### Шаг 3. Заменить вложенный компонент

Теперь компонент с иконкой отображается в выпадающем списке в пункте Icon и можно заменить штатный компонент на свой.



Выбор нового компонента в выпадающем списке



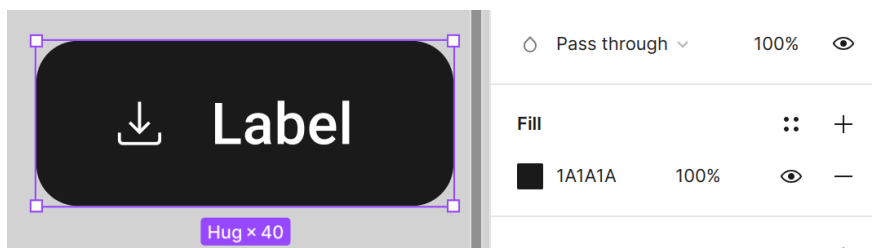
Вложенный компонент после замены

### Пример 3. Замена цвета компонента

Так же как и у любых других компонентов, дизайн компонента из UI Kit можно отредактировать по месту применения. Так можно изменить, например, цвет заполнения (в том числе на изображение), закругление, размеры, текст и так далее.

Однако эффект от замены действует только локально в том месте, где его изменили. Сам компонент от этого не изменится.

К сожалению, если пересоздать компонент из UI Kit, то все настройки свойств пропадут. Поэтому практичнее менять цвета либо в своей копии UI Kit, либо менять их теряя преимущества компонентов.



Кнопка после изменения цвета и закругления

### *Также может пригодиться*

UI Kit следует выбирать по целевому назначению дизайна интерфейса. Material UI Kit оптимален для разработки Android мобильных приложений, однако с нужными фреймворками может быть применен и в веб-приложениях.

Разные фреймворки и дизайн системы тоже могут иметь свои UI Kit. Например, CSS фреймворк Bootstrap имеет UI Kit для различных версий фреймворков.

## **ЗАДАНИЕ**

### **Цель работы**

Научиться искать и применять готовые системы UI Kit в программном средстве Figma.

### **Индивидуальное задание**

- 1) кратко описать предметную область сайта: зачем нужен сайт, в каком стиле он должен быть сделан, какова его целевая аудитория (предметная область может соответствовать варианту в приложении или согласована индивидуально с преподавателем);
- 2) найти UI Kit свободный для использования и **отличный от UI Kit, предложенного в лабораторной работе**;
- 3) повторить примеры 1-3 с использованием UI Kit из пункта 2 (можно сочетать различные UI Kit);
- 4) разработать форму для заполнения информации на сайте (например, форму записи на занятие, оформления заказа, подачи заявки на участие и т.п.). На форме обязательно

использовать компоненты по варианту. Использовать можно любой UI Kit (в том числе UI Kit из примеров в лабораторной работе, или из задания 2).

### Варианты заданий

1.	Текстовое поле (textfield); Чекбокс (checkbox); Выбор даты (date picker); Ползунок выбора диапазона (slider); Выпадающее меню с поиском (Temporary menu); Карточка (Card);
2.	Текстовое поле с валидацией (validated textfield); Радио-кнопка (radio); Выбор времени (time picker); Ползунок выбора диапазона (Range slider); Выпадающее меню с поиском (Temporary menu); Вкладки (Tabs);
3.	Текстовое поле для ввода почты (email textfield); Переключатель (switch); Выбор даты (date picker); Ползунок выбора диапазона (slider); Выпадающее меню с поиском (Temporary menu); Карусель изображений (carousel);
4.	Текстовое поле для ввода пароля (password textfield); Чекбокс (checkbox); Выбор времени (time picker); Полоса прогресса (Progress Indicator); Выпадающее меню с поиском (Temporary menu); Карточка (Card);
5.	Текстовое поле (textfield); Радио-кнопка (radio); Выбор даты (date picker); Полоса прогресса (Progress Indicator); Выпадающее меню с поиском (Temporary menu); Вкладки (Tabs);
6.	Текстовое поле с валидацией (validated textfield); Переключатель (switch); Выбор времени (time picker); Полоса прогресса (Progress Indicator); Список с выбором (Choice list); Карусель изображений (carousel);

7.	Текстовое поле для ввода почты (email textfield); Чекбокс (checkbox); Выбор даты (date picker); Сегментированная кнопка (Segmented button); Список с выбором (Choice list); Карточка (Card);
8.	Текстовое поле для ввода пароля (password textfield); Радио-кнопка (radio); Выбор времени (time picker); Сегментированная кнопка (Segmented button); Список с выбором (Choice list); Вкладки (Tabs);
9.	Текстовое поле (textfield); Переключатель (switch); Выбор даты (date picker); Сегментированная кнопка (Segmented button); Список с выбором (Choice list); Карусель изображений (carousel);
10.	Текстовое поле для ввода пароля (password textfield); Переключатель (switch); Выбор времени (time picker); Всплывающая подсказка (tooltip); Список с выбором (Choice list); Карточка (Card);

### В отчёте

- 1) Титульный лист
- 2) Цель работы
- 3) Номер варианта
- 4) Название предметной области
- 5) Описание предметной области
- 6) Повторение примеров из методических указаний (не менее 1 скриншота на каждый пример)
- 7) Выполнение индивидуального задания (не менее 3 скриншотов)
- 8) Ссылка на проект в Figma
- 9) Вывод

## Контрольные вопросы

- 1) Что такое UI Kit?
- 2) Какие задачи решает UI Kit?
- 3) Где нужно искать UI Kit для Figma?
- 4) Можно ли создать свой UI Kit и что для этого нужно сделать?
- 5) Сколько нужно платить за использование UI Kit?
- 6) Какие UI Kit вы знаете?

## Лабораторная работа №8

### СОЗДАНИЕ ИНТЕРАКТИВНОГО ПРОТОТИПА ИНТЕРФЕЙСА

#### *Что такое интерактивный прототип в Figma?*

В Figma представлен богатый инструментарий прототипирования – создания кликабельных и изменяемых макетов дизайна без разработки кода.

Основные взаимодействия в прототипах:

- 1) смена страницы по нажатию (переход между страницами) – может быть использовано для переходов из меню сайта, кликах по товарам и другим объектам на сайте, для переходов по нажатию какой-либо кнопки.
- 2) открытие всплывающего окна – окно может иметь за собой затемнение фона (как, например, для боковых панелей в виде drawer), либо размещаться прямо поверх контента;
- 3) прокрутка – перемещение области видимости пользователя к какому-то месту на сайте: это может быть конкретное место (например, прокрутка к полю с ошибкой после прохождения валидации), либо относительная позиция в прокрутке (например верх или низ страницы).

Что выделяет прототипы в Figma – это возможность отправки ссылки на созданный прототип.

## *Создание прототипа*

Все действия над прототипом располагаются во вкладке Prototype правой панели. Все операции по прототипированию стартуют с выбора этой вкладки.

Device — выбор устройства, внутри которого будет отображаться прототип. От этой настройки зависит не только то, как будет выглядеть косметическая рамка, но и поведение анимации прокрутки.

Background — цвет фона в режиме просмотра прототипа.

Flows — “потoki”, “последовательности” выполнения прототипов. Каждый флоу начинается с выбранной для этого флоу стартовой страницы и затем выполнение прототипа продолжается по созданным интерактивным взаимодействиям для этой последовательности. На одном макете может быть несколько флоу, то есть несколько точек старта и последовательностей.

Чтобы запустить нужный экран прототипа, нажмите кнопку “плей” и перетащите её к нужному экрану, а затем нажмите на неё.

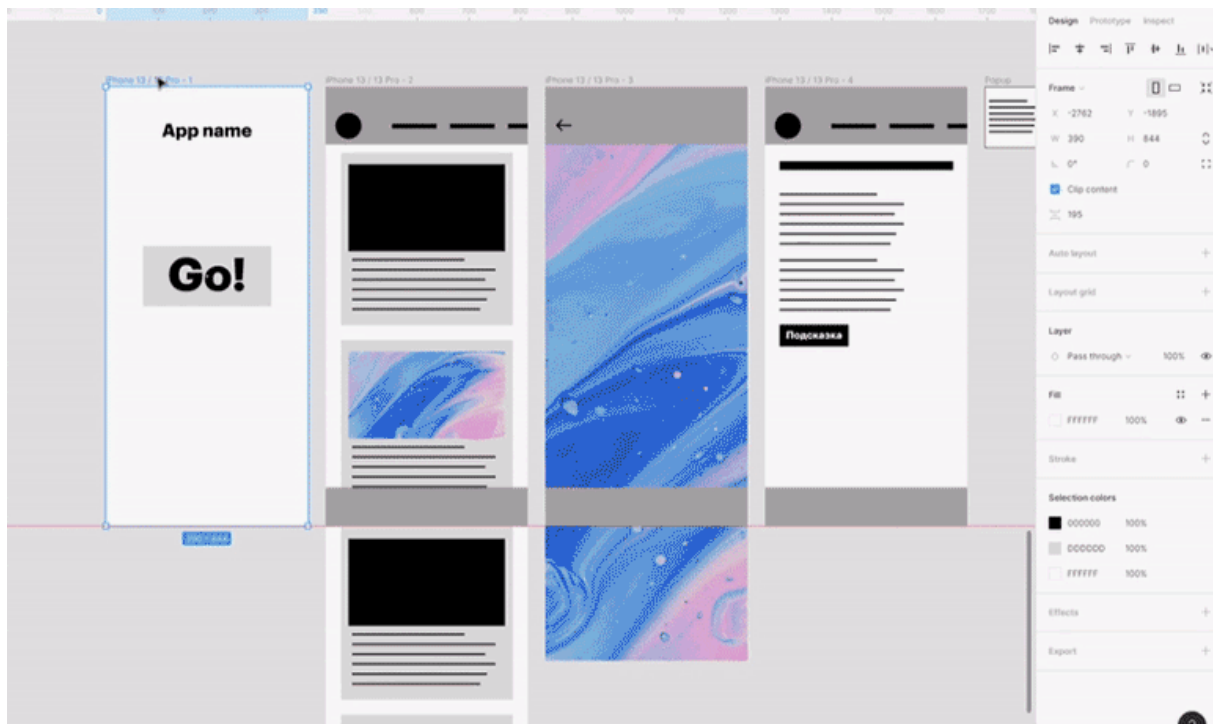


Кнопка запуска флоу

## *Переходы между страницами*

- 1) Выделите любой объект на странице макета (например, кнопку). На одной из его сторон появится кружок создания флоу — нажмите его и тяните к другому фрейму (странице), на который должен быть совершён переход.
- 2) После создания стрелки перехода появится всплывающее окно с настройками перехода. Или же это окно можно открыть на правой панели Prototype при выборе нужной стрелки перехода.
- 3) Внутри настроек можно выбрать анимацию перехода, и интерактивное действие перехода. Это может быть обычный щелчок (tap) или жест (например, drag).





Gif анимация с примером создания перехода между страницами

### *Всплывающие окна (pop-up)*

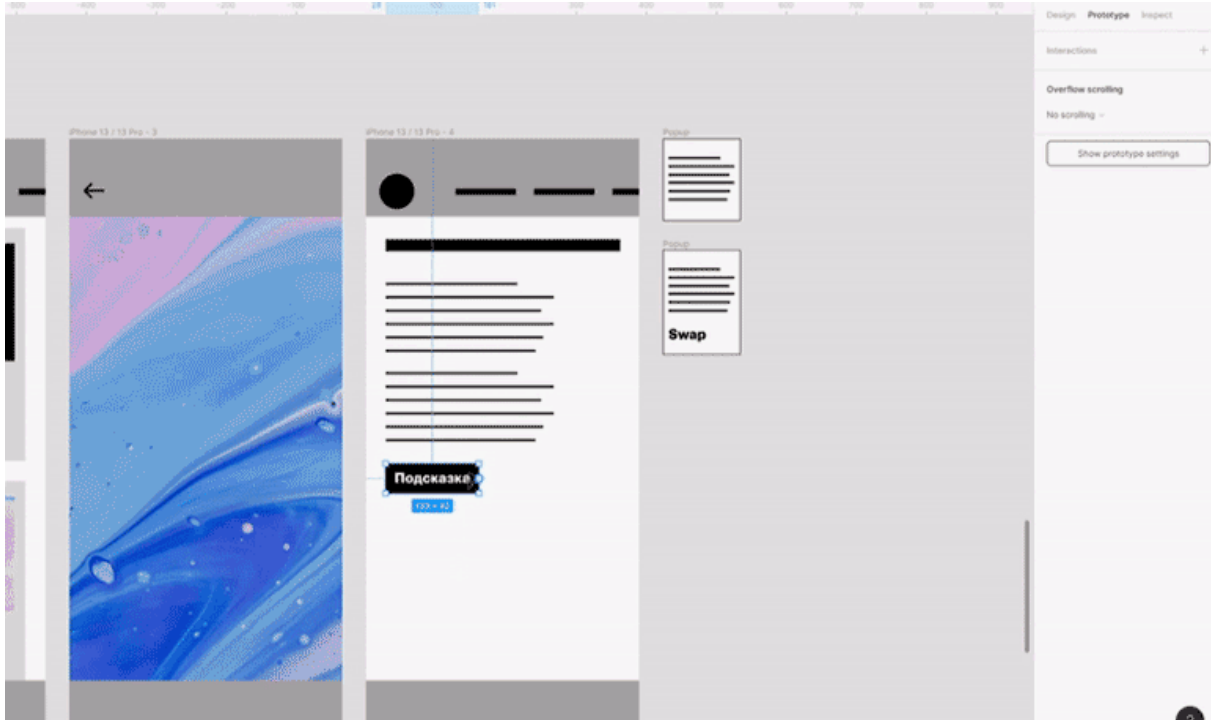
Поп-ап (pop-up) - контекстное окно, всплывающее по интерактивному взаимодействию. Может содержать меню, подсказку, контекстное действие и т.п.

Также всплывающим окном может быть модальный диалог - он занимает больше места на экране, имеет затемнение над фоном, а также может быть закрыт по клику на фоне.

- 1) Выделите фрейм, по нажатию на который должен появиться поп-ап. На одной из его сторон появится кружок — зажмите его и тяните к другому фрейму, который будет выполнять функцию поп-апа.
- 2) В появившемся окне Interaction details вместо Navigate to выберите Open overlay.
- 3) Выберите ваш поп-ап, нажмите на плюсик напротив слова Interaction, затем — на появившийся пункт и в окне Interaction details вместо None выберите Swap overlay.

- 4) В появившемся поле в том же окне вместо None выберите дополнительный поп-ап.

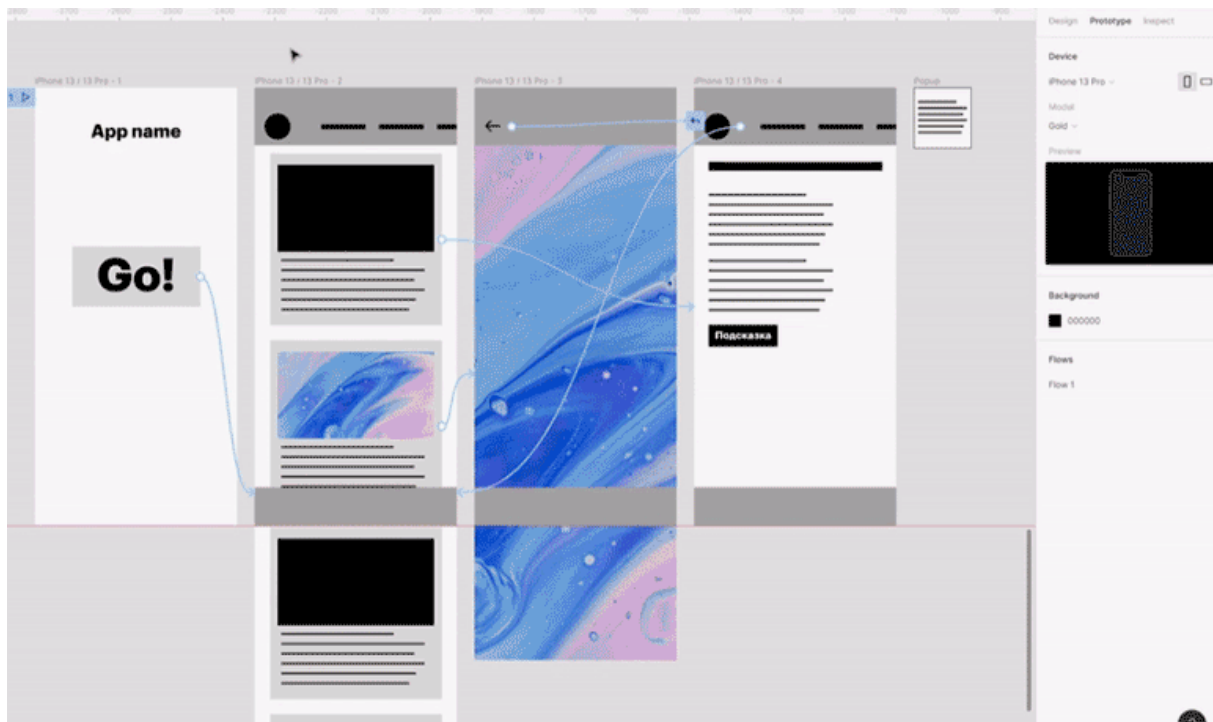
Обратите внимание: создание макета всплывающего окна не требует фона за собой. Всё что нужно создать – это сам макет всплывающего окна, который по размеру должен быть меньше страницы, на которой он открывается. У окна может быть специфическая форма, например, закругленная. При этом если вы хотите сделать фон за окном, это можно настроить уже на прототипе.



Gif анимация с примером создания всплывающего окна

### *Прокрутка (scroll)*

- 1) Выделите фрейм, в котором нужна прокрутка. Чтобы она работала, высота вашего фрейма должна быть **больше** высоты экрана устройства.
- 2) На вкладке Prototype в пункте Overflow scrolling выберите нужный формат прокрутки — горизонтальный, вертикальный или общий.
- 3) Зафиксировать верхнюю или нижнюю панель: Выбрать фиксируемую панель -> Design -> Constraints -> Fix position when scrolling.



Gif анимация с примером создания прокрутки

## ***ЗАДАНИЕ***

### **Цель работы**

Познакомиться с инструментами для создания и запуска интерактивных прототипов в программном средстве Figma.

### **Индивидуальное задание**

- 1) кратко описать предметную область сайта: зачем нужен сайт, в каком стиле он должен быть сделан, какова его целевая аудитория (предметная область может соответствовать варианту в приложении или согласована индивидуально с преподавателем);
- 2) для макетов сайта из индивидуального задания разработать Flow интерактивного прототипа с **переходами между страницами** (минимум 3 перехода: один из меню сайта, один по кнопке на странице, один по выбору объекта на странице);

- 3) для макетов сайта из индивидуального задания разработать Flow интерактивного прототипа с **открытием всплывающего окна** согласно варианту;
- 4) для макетов сайта из индивидуального задания разработать Flow интерактивного прототипа с **прокруткой к месту на странице** согласно варианту;
- 5) для макета одного из флоу из прошлых пунктов сделать функционал кнопки “Назад”.

### Варианты заданий

1.	всплывающее окно: шторка с пояснением, с анимацией выезда (slide) снизу сайта; прокрутка: вверх сайта.
2.	всплывающее окно: боковое меню с настройками сайта (drawer) открывающееся слева с анимацией выезда (slide); прокрутка: вверх сайта.
3.	всплывающее окно: боковое меню фильтров (drawer) открывающееся справа с анимацией выезда (slide); прокрутка: вниз сайта.
4.	всплывающее окно: контекстное меню с опциями с анимацией появления (fade); прокрутка: вниз сайта.
5.	всплывающее окно: диалоговое окно с подтверждением операции удаления/отмены; прокрутка: к определённому месту на странице (например, к кнопке оформления заказа).
6.	всплывающее окно: меню выбора города для работы с сайтом; прокрутка: к определённому месту на странице (например, к кнопке оформления заказа).
7.	всплывающее окно: шторка с пояснением, выезжающая снизу сайта с анимацией выезда (slide); прокрутка: вниз сайта.
8.	всплывающее окно: боковое меню с настройками сайта (drawer) открывающееся слева с анимацией выезда (slide); прокрутка: к определённому месту на странице (например, к кнопке оформления заказа).
9.	всплывающее окно: боковое меню фильтров (drawer) открывающееся справа с анимацией выезда (slide);

	прокрутка: горизонтальная прокрутка в любое место сайта.
10.	всплывающее окно: диалоговое окно с сообщением об успешной операции; прокрутка: вверх сайта

### **В отчёте**

- 1) Титульный лист
- 2) Цель работы
- 3) Номер варианта
- 4) Название предметной области
- 5) Описание предметной области
- 6) Выполнение индивидуального задания. Для каждого практического задания:
  - минимум 3 скриншота с ходом работы
  - ссылка на просмотр Flow в Figma
- 7) Вывод

### **Контрольные вопросы**

- 1) Какие анимации были вами использованы при создании прототипов?
- 2) Что такое интерактивный прототип в Figma?
- 3) Какая прокрутка использована в работе? Какие ещё виды прокрутки бывают?
- 4) Как создавалось всплывающее окно и какую роль оно играет?

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Разработка фирменного стиля для проекта – буквально разработка его собственного “лица” в конкурентной среде других брендов. В данном пособии уделено большое внимание современным коммерческим методам разработки фирменного стиля. Взят процесс от первого старта работы с брендом – на этапах анализа целевой аудитории и предметной области бренда, до защиты фирменного стиля бренда перед заказчиком – на этапе разработки брендбука. Кроме этого затронута тема брендовых мультимедиа технологий в виде описания подхода к разработке анимации.

В качестве дальнейшего направления обучения рекомендуется перейти к теме разработки интерфейсов пользователя. Если разработать фирменный стиль и продолжить работать над той же предметной областью в дальнейшем – то студент получит полноценное знакомство с процессом работы над программным продуктом со стороны различных специалистов. Такой подход поможет в дальнейшем определиться со своей направленностью и выбрать наиболее близкую и удачную специализацию лично для себя.

В рамках текущего пособия были рассмотрены такие роли и специализации, как графический дизайнер, моушн-дизайнер, дизайнер информационной архитектуры, SMM-дизайнер, UX-дизайнер.

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Гнибеда, А. Ю. Основы теории и обработки растровой графики : учебник / Гнибеда А. Ю. , Гурьянова О. А. - М : Университет "Синергия". URL : <https://www.studentlibrary.ru/book/ISBN9785425705204.html> (дата обращения: 10.03.2025).
2. Кашевский, П. А. Шрифтовая графика : учебное пособие / П. А. Кашевский. - Минск : Вышэйшая школа. URL : <https://www.studentlibrary.ru/book/ISBN9789850629036.html> (дата обращения: 10.03.2025).
3. Курушин, В. Д. Дизайн и реклама : от теории к практике / Курушин В. Д. - М : ДМК Пресс. URL :

- <https://www.studentlibrary.ru/book/ISBN9785970605530.html> (дата обращения: 10.03.2025).
4. Сайкин, Е. А. Основы брендинга : учеб. пособие / Сайкин Е. А. - Новосибирск : Изд-во НГТУ. URL : <https://www.studentlibrary.ru/book/ISBN9785778229068.html> (дата обращения: 10.03.2025).
5. Шульдова, С. Г. Компьютерная графика : учеб. пособие / С. Г. Шульдова. - Минск : РИПО. URL : <https://www.studentlibrary.ru/book/ISBN9789855039878.html> (дата обращения: 10.03.2025).

## ПРИЛОЖЕНИЕ

### Варианты предметных областей

Таблица 1 – Варианты предметных областей

<i>Номер варианта</i>	<i>Предметная область</i>
1.	Услуги профессионального фотографа
2.	Салон красоты
3.	Фитнес-клуб
4.	Барбершоп
5.	Магазин техники
6.	Кофейня
7.	Аэропорт
8.	Чайный магазин
9.	Экзотические фрукты на заказ
10.	Танцевальная студия
11.	Зоомагазин
12.	Компьютерный клуб
13.	Букинист
14.	Автосалон
15.	Благотворительный фонд
16.	Магазин одежды
17.	Жилой комплекс
18.	Магазин детских товаров
19.	Городской театр



20.	Спортивное мероприятие
21.	Сервис для заказа цветов онлайн
22.	Сервис по организации онлайн-конференций
23.	Частная клиника
24.	Сетевой магазин продуктов
25.	Общественный бассейн
26.	Картинная галерея
27.	Частный музей
28.	Городское общественное пространство