

# Kreiranje mockupa i upotreba Frame Toola

U ovoj nastavnoj jedinici upoznaćemo se sa jednim od poslednjih koraka u izradi sajta. Objasnićemo kako možete kreirati jedan mockup. Pored toga ćemo pojasniti kako se koristi Frame Tool i na koji način ga možemo koristiti prilikom izrade mockupa.

Mockup možemo posmatrati kao jedan od poslednjih koraka u izradi nekog projekta.

Kreiranje moodboarda i wireframea su prvi koraci, a kreiranje mockupa je logični naredni korak kojim se vizuelno maksimalno približavamo krajnjem izgledu određenog projekta. On predstavlja prikaz sajta ili prezentaciju na kojoj se mogu videti i osnovne funkcionalnosti tog sajta. Mockup služi da upotpuni vizuelni prikaz sajta tako što ćemo na njega dodati elemente koji će se naći na sajtu (fotografije, boje, ikonice...). Sam mockup treba da prikaže ideju kako će izgledati finalni proizvod, a pored toga može da grubo prikaže i funkcije sajta; one neće stvarno funkcionisati, ali kroz mockup je moguće prikazati kako bi izgledale da funkcionišu.

Mockup bi trebalo da predstavi koje će kolorne šeme biti korišćene, koji fontovi, kakav će biti layout, dizajn navigacije, ikonica i slično. Odnosno, da predstavi ukupan vizual određenog projekta i svaku pojedinost koja će biti iskorišćena u završnom produktu.

Jedna od glavnih prednosti mockupa je i ta da se u ovom stadijumu razvoja projekta mogu mnogo lakše uočiti eventualne greške i uraditi korekcije. Greške se mogu uočiti i na završnom produktu, ali je onda znatno teže uraditi te korekcije. Dakle, može mnogo vremena da uštedi, a to ima izuzetnu vrednost, jer je vremena za realizaciju projekata često veoma kratko.

Struktura mockupa bi trebalo da sadrži sledeće aspekte:

- **layout sadržaja**

- raspored i prikaz elemenata na strani. Na primer, da li će se sadržaj čitati odozgo nadole, da li će imati kartice, boksove ili samo čist tekst i slično;

- **kontrasti boja**

- izuzetno je važno da se elementi koji se nalaze na nekoj obojenoj pozadini jasno vide, posebno kada je reč o tekstu koji korisnici čitaju. Zato treba posebnu pažnju posvetiti ovoj problematici kako bi sve bilo čitko, vidljivo i jasno;

- **kolorne šeme**

- boje su izuzetno važne i kako su neke potpuno spojive, a neke uopšte nisu, potrebno je poznavati pravila za kombinovanje boja i odabrati one prave, koje odgovaraju samom projektu na koji se primenjuju;

- **tipografija**

- poseban i veoma važan aspekt bilo kog projekta. Veličine, tipovi, stilovi fontova i razmaci između karaktera i redova teksta direktno utiču na čitljivost prikazanog teksta, kao i na ukupan izgled bilo kog projekta. Postoje aktuelni i manje aktuelni, kao i adekvatni i manje adekvatni fontovi koje možemo koristiti i potrebno je da se prati koji su fontovi podobni, a koji ne za neki konkretan projekat;

- **prazan prostor**

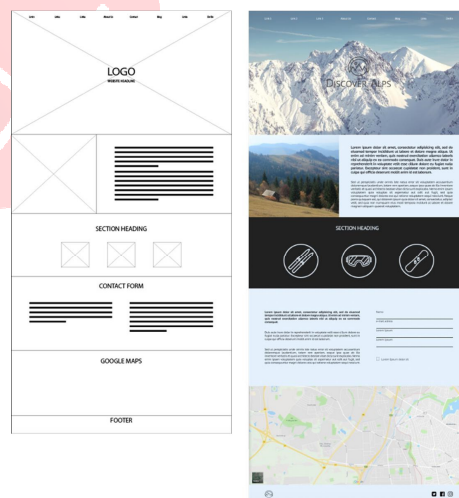
- prostor koji neki elementi zauzimaju ne sme da bude prenatrpan tim elementima, jer se onda malo toga može videti, istaći i generalno vizuelno je jako loše imati previše elemenata koji konkurišu jedan drugome. Potrebno je da prostor može da „diše“.

- **izgled navigacionih elemenata**

- u ovoj fazi izrade projekta već bi trebalo da bude definisano na koji način funkcioniše navigacija, gde su padajući meniji i slično i sada je potrebno to vizuelno upotpuniti, odnosno prikazati kako će ona izgledati.

U nastavku lekcije ćemo od prethodno kreiranog wireframea kreirati jedan jednostavniji mockup i imaćete prilike da se upoznate sa celokupnim procesom.

Što se tiče razlike između wireframea i mockupa, činjenica je da su ove dve faze dosta slične po tome što obe predstavljaju statični prikaz UI dizajna. Oni pre svega prikazuju kako će sajt izgledati i nijedna od ove dve faze ne zahteva postojanje bilo kakve vrste interaktivnosti. Glavna razlika jeste u nivou završenosti obe faze. Dok wireframe predstavlja samo skicu sajta, mockup je uređenija verzija sa svim elementima koji treba da se nađu na sajtu. Dok je na wireframeu uređen raspored elemenata jednostavnim oblicima, mockup bi trebalo korisniku da pruži tačan utisak kako bi završeni sajt trebalo da izgleda.



Slika 27.1. Primer wireframea i mockupa za prikaz na desktopu

Glavna razlika jeste u samim grafičkim elementima koji se dodaju na mockup, ali ti elementi nisu samo dekorativne prirode, već služe da predstave ideju kako interaktivnost funkcioniše.

Kao što možemo da primetimo na primerima wireframea, na njemu je prikazan samo raspored elemenata i izgleda prazno, tako da služi samo kao skica za dalji rad. Kada smo zadovoljni rasporedom elemenata koji smo uredili wireframeom, počinjemo sa kreiranjem mockupa.

Pre same izrade mockupa, naravno, potrebno je pripremiti materijal koji ćemo koristiti u njegovoj izradi. Taj materijal je moguće dobiti od klijenta ili je u nekim slučajevima potrebno da ga sami prikupite ili čak kreirate ukoliko je neophodno dizajnirati, na primer, logotip ili ikonice. To sve radite pre same izrade mockupa.

Kada je materijal pripremljen, mockup počinjemo da kreiramo tako što ćemo redom po sekcijama koje smo kreirali u našem prikazu wireframea dodeljivati elemente koji su potrebni da upotpune vizuelni prikaz sajta. Na wireframeu imamo posebno obeležene odeljeke gde će se primenjivati fotografije. Te fotografije je moguće dodatno uređivati u Photoshopu, ukoliko to projekat zahteva, i na kraju ih postaviti na obeleženo mesto. Pored fotografija, bitan element jeste tekst; uređene delove sa tekстом je potrebno stilizovati. Ako je, na primer, reč o tekstu u navigaciji, potrebno je primeniti isti font na celu navigaciju i osmisliti kako će se on uklapati sa logotipom i sa ostatkom teksta na sajtu. Naravno, na samom početku imamo određenu poziciju i za logotip, koji postavljamo u sam header i footer sajta. Logotip je kod izrade mockupa bitan i zbog boja koje bi trebalo povezati sa dizajnom. Fontove, fotografije i različite segmente sajta treba uskladiti stilski.

U nastavku lekcije ćemo objasniti Frame Tool, koji će nam biti značajan alat prilikom izrade mockupa. Frame Tool je nova opcija u okviru Photoshopa.

### Pitanje

Koji korak u izradi vizuelnog rešenja se najviše približava krajnjem izgledu određenog projekta?

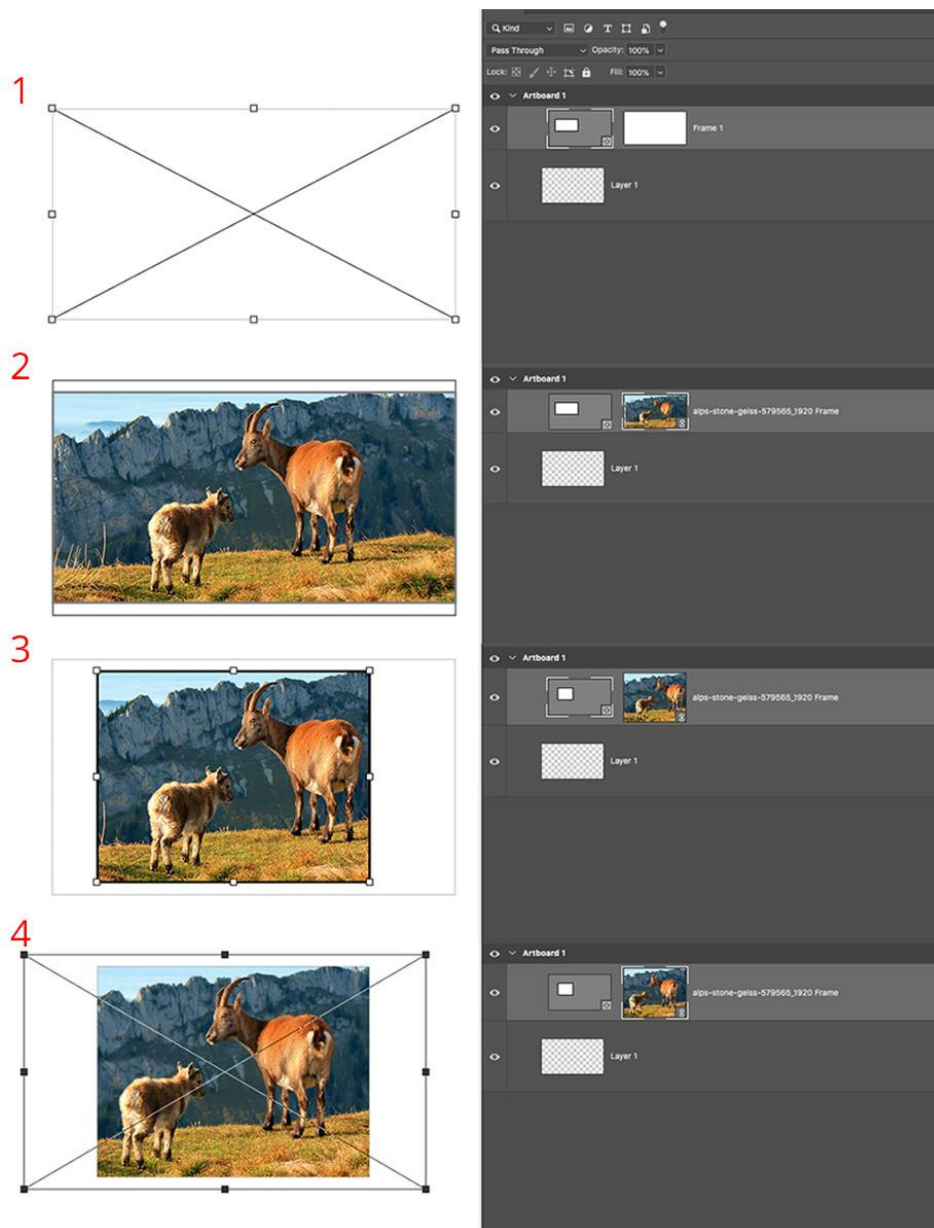
- **Mockup**
- Wireframe
- Moodboard

### Objašnjenje:

*Mockup predstavlja jedan od poslednjih koraka u izradi nekog projekta. On treba da predstavi koje će kolorne šeme biti korišćene, koji fontovi, kakav će biti layout, dizajn navigacije, ikonice i slično. Odnosno, da predstavi ukupan vizual određenog projekta i svaku pojedinost koja će biti iskorišćena u završnom produktu.*

## **Frame Tool**

Ovo je nova opcija, koja omogućava da fotografiju postavimo u okvir. Iz Tool panela biramo Frame Tool i na radnoj površini klikom i prevlačenjem kreiramo okvir u koji možemo da postavimo fotografiju. Fotografiju možemo u okvir postaviti na više načina i to ćemo objasniti u nastavku lekcije. Nakon postavljanja fotografije u okvir koji smo kreirali, možemo uređivati taj okvir dodatno (možemo menjati njegovu visinu i širinu nezavisno od same fotografije). Takođe, fotografiju koja je postavljena u okvir možemo pomerati, smanjivati i povećavati, ali biće vidljiv samo onaj deo fotografije koji obuhvata okvir.

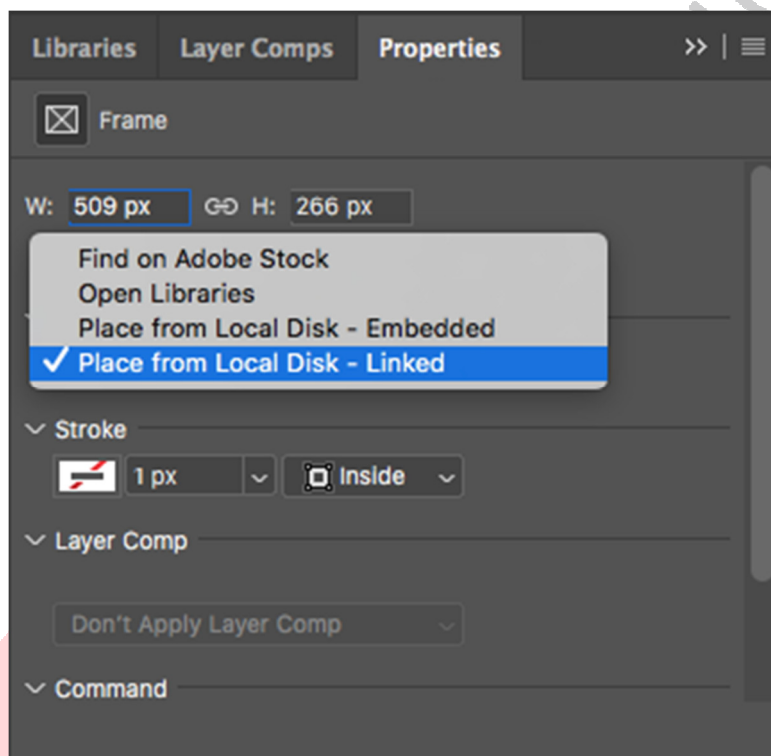


*Slika 27.2. Primer korišćenja Frame Toola*

Na slici 27.2. je prikazana upotreba Frame Toola. Na prvoj slici je prikazan samo iscrtani okvir na radnoj površini i njegov prikaz u layer panelu, na slici broj dva je prikazan okvir kada je u njemu postavljena fotografija, na slici broj tri je prikazano kako se okvir može nezavisno smanjivati i povećavati a da dimenzije fotografije ostanu neizmenjene, a na četvrtoj fotografiji je prikazano kako možemo selektovati fotografiju i dodatno izmestiti njenu poziciju unutar kreiranog okvira.

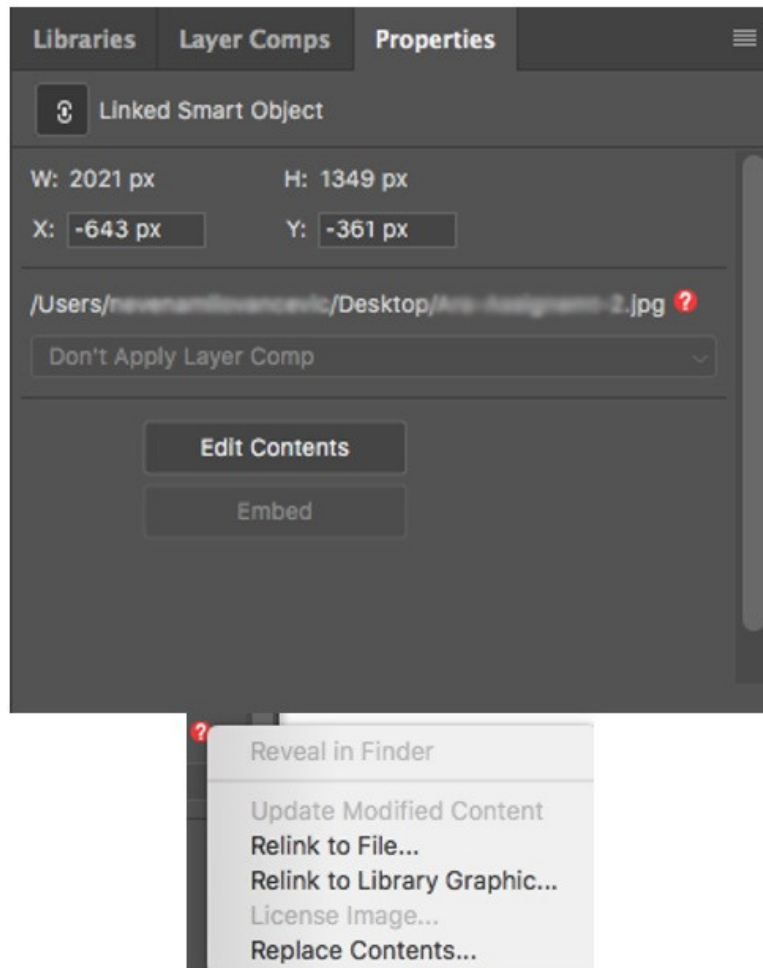
Pored toga, okviru je moguće urediti i stroke, a ukoliko je neohodno promeniti fotografiju, možemo je samo prevući u deo sa okvirom dok se ne pojavi zeleni plusić; otpuštanjem klika postavljamo fotografiju kao Smart Object u okvir.

Fotografiju možemo postaviti u okvir na više načina. Ukoliko je postavljamo pomoću opcije *Place from local Disc*, možemo je postaviti kao *embedded* ili *linked*.



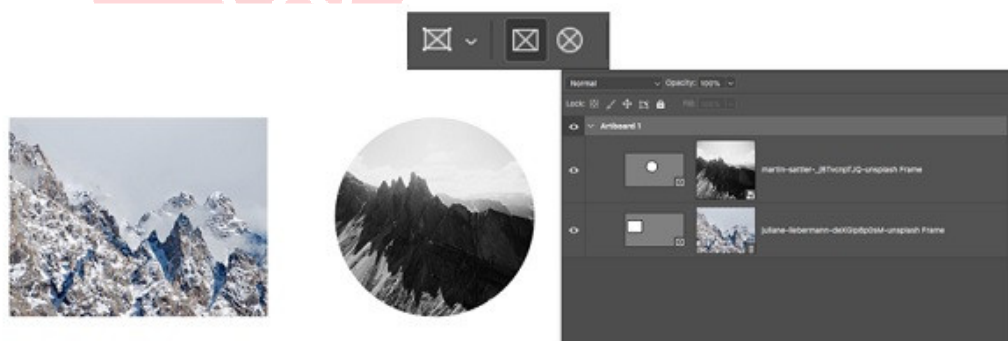
Slika 27.3. Prikaz Properties panela sa padajućim menijem u kom je moguće odabrati kako postavljamo fotografiju u okvir koji smo prethodno kreirali

Ako je postavljena kao *embedded*, onda je ona postala sastavni deo našeg radnog fajla i postavljena je kao Smart Object unutar okvira. Ako je postavimo kao *linked*, onda je ona linkovana i ako izmenimo putanju do fotografije na našem računaru u desnom donjem uglu layera sa fotografijom će se pojaviti crveni krug sa znakom pitanja koji upozorava da je izmenjena putanja ka fotografiji i da je potrebno ponovo povezati putanju sa fotografijom. Klikom na znak pitanja možemo povezati fotografiju sa putanjom na računaru ili iz Properties panela klikom na crveni krug sa znakom pitanja pokrećemo padajući meni u kom imamo opcije *Relink to File*, *Relink to Library Graphic*, *Replace Contents*. Ako smo izvršili neke izmene na originalnom fajlu, možemo uskladiti te izmene iz istog padajućeg menija, samo pomoću opcije *Update Modified Content*.



*Slika 27.4. U Properties panelu je moguće ponovo uspostaviti link sa fotografijom; klikom na crveni krug sa znakom pitanja, dobijamo padajući meni iz priloga*

Pored ovih opcija, moguće je fotografije postaviti i sa Adobe Stock sajta ili iz našeg panela Libraries. U Options panelu Frame Toola možemo odabrati da li će naš okvir biti kružnog ili pravougaonog oblika.

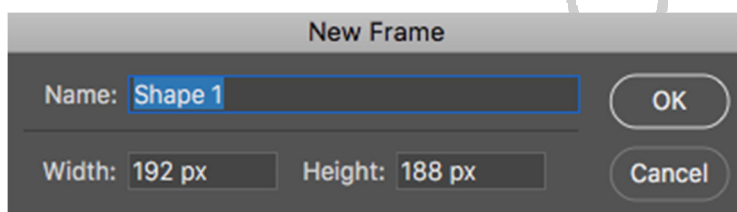


*Slika 27.5. Prikaz fotografija postavljenih u pravougaoni i kružni okvir*

Ova opcija omogućava da se bilo koji vektorski ili tekstualni oblik pretvori u okvir. Ovo možete uraditi tako što ćete selektovati layer vektorskog oblika ili teksta u Layers panelu i desnim klikom miša iz padajućeg menija odabrati opciju *Convert To Frame*. Nakon toga otvara se dijalog u kom je potrebno uneti ime okvira i njegove dimenzije ukoliko ih je potrebno menjati. Nije preporučljivo na ovaj način menjati veličinu fonta, odnosno tekstualne elemente, jer im tako narušavamo proporciju i krajnji rezultat rada je lošeg kvaliteta jer je tekst deformisan.



Slika 27.6. Prikaz tekstualnog i vektorskog elementa pretvorenog u okvir



Slika 27.7. Dijalog za naziv kreiranog okvira sa mogućnošću izmena dimenzija

## Rezime

- Mockup bi trebalo da predstavi koje će kolorne šeme biti korišćene, koji fontovi, kakav će biti layout, dizajn navigacije, ikonice i slično. Odnosno, da predstavi ukupan vizual određenog projekta i svaku pojedinost koja će biti iskorišćena u završnom produktu.
- Struktura mockupa bi trebalo da sadrži sledeće aspekte: **layout sadržaja, kontrasti boja, kolorne šeme, tipografija, prazan prostor, izgled navigacionih elemenata.**
- Ova opcija omogućava da fotografiju postavimo u okvir. Iz Tool panela biramo Frame Tool alat i na radnoj površini klikom i prevlačenjem kreiramo okvir u koji možemo da postavimo fotografiju. Takođe, fotografiju koja je postavljena u okvir možemo pomerati, smanjivati i povećavati, ali biće vidljiv samo onaj deo fotografije koji obuhvata okvir.