

HTML/CSS

Работа с макетом дизайна в формате Figma

[Figma 3]



На этом уроке

1. Познакомимся с графическим редактором Figma.
2. Узнаем, как выполнять базовые операции в Figma.
3. Научимся извлекать картинки из макета.
4. Узнаем, как извлечь из макета все необходимые стили.

Оглавление

[Что такое макет](#)

[Для чего необходимы макеты в вёрстке](#)

[Какие виды макетов бывают](#)

[Как открыть любой макет для вёрстки](#)

[Avocode](#)

[Marsy](#)

[Symplic](#)

[Figma](#)

[Макет в Figma](#)

[Многопользовательский режим](#)

[Файлы в облаке](#)

[Кросс-платформенность](#)

[Как скопировать контент из макета](#)

[Текстовая информация](#)

[Извлечь изображение из макета](#)

[Как узнать расстояние между блоками](#)

[Стили элементов](#)

[Стили, которые не нужно копировать из макета](#)

[Горячие клавиши](#)

[Глоссарий](#)

[Практическое задание](#)

[Дополнительные материалы](#)

[Используемые источники](#)

Что такое макет

Вспомним материал первого урока. Мы рассуждали на тему разработки сайтов и говорили, что в разработке участвует не только веб-разработчик, но ещё и веб-дизайнер. Он рисует внешний вид сайта, используя специальную программу, благодаря которой получается изображение сайта — макет.

Для чего необходимы макеты в вёрстке

Макет отличается от картинки сайта тем, что в нём собрана вся необходимая информация для вёрстки проекта: весь контент, размеры блоков, изображения, которые потребуются для создания сайта. Самое основное — в макете уже представлен CSS для будущего сайта. Простыми словами, благодаря макету вы сможете получить всё содержимое для вашего проекта, вы знаете, как выглядит сайт и какого результата вы должны добиться.

Какие виды макетов бывают

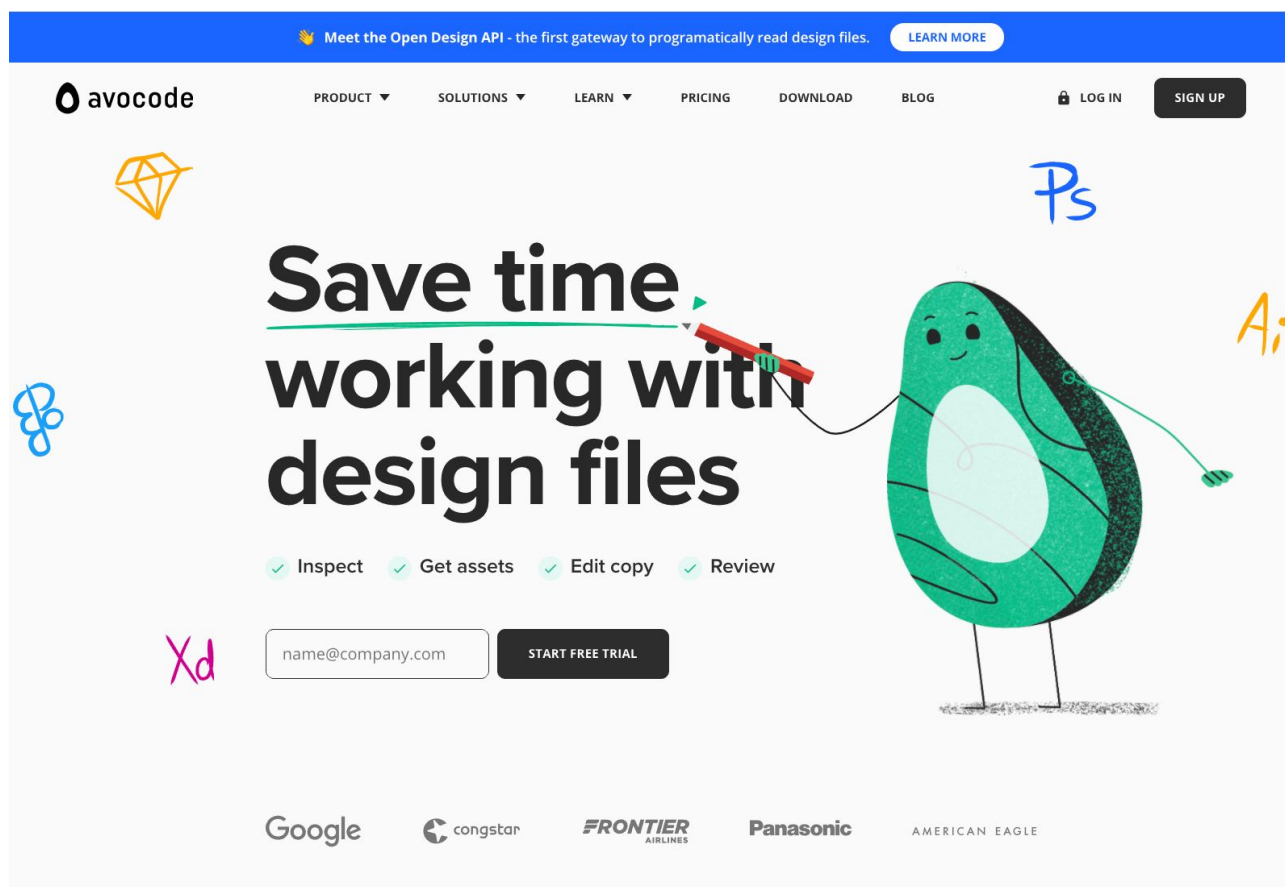
Графических редакторов много: Photoshop, Figma, Sketch, Illustrator, и это далеко не весь список. У верстальщика может возникнуть вопрос, какой же графический редактор изучать и нужно ли изучать их все. Если вы захотите изучить все эти редакторы, то вы, скорее всего, станете дизайнером, а не веб-разработчиком, поэтому нам необходимо искать альтернативные варианты работы с макетом.

Как открыть любой макет для вёрстки

Наша задача — работа с большинством графических редакторов, но без изучения каждого из них. Для этого нужен инструмент «визуальная вёрстка» — это конвертеры, которые смогут преобразовать макет сайта практически в любом формате в удобный для вёрстки внешний вид. Один из самых популярных вариантов работы с макетом — [Avocode](#).

В нём вы как раз сможете конвертировать Photoshop, Figma, Sketch, Illustrator, Adobe XD в правильный внешний вид именно для вёрстки проекта. Тут вы сможете извлечь все необходимые стили, получить буквально за пару кликов всю контентную часть и параметры блоков. Минус Avocode — это платный проект, поэтому предлагаем рассмотреть несколько альтернативных вариантов.

Avocode

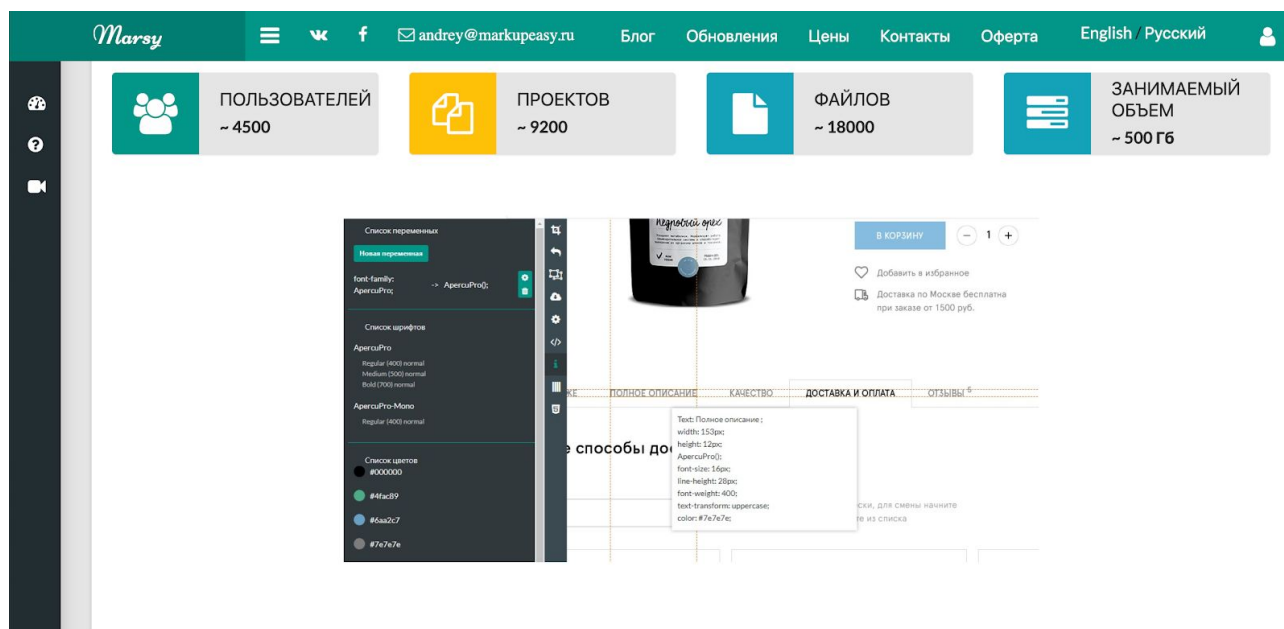


Плюсы

1. Возможность работы практически с любым графическим редактором.
2. Возможность скачивания изображений в SVG-формате.
3. Работа со слоями макета.
4. Настройка отображаемых стилей.
5. Веб-версия.

Минусы

1. 14-дневная бесплатная версия.
2. Отсутствует многопользовательский режим.




Плюсы

1. Бесплатная программа.
2. Работа со слоями макета.
3. Веб-версия.

Минусы

1. Работа только с форматом Photoshop-макетов.
2. Находится на этапе разработки.
3. Отсутствует многопользовательский режим.



Design Collaboration, Version Control & Handoff

Your entire design workflow in one place

[Try for Free](#)



VISA

♥ badoo



Bethesda

Rakuten Viber

Trusted by thousands of
companies around the world



Sympli Versions:
Version Control for
Designers

Store and collaborate on Sketch mockups with
branches and unlimited version history.

 Coming soon

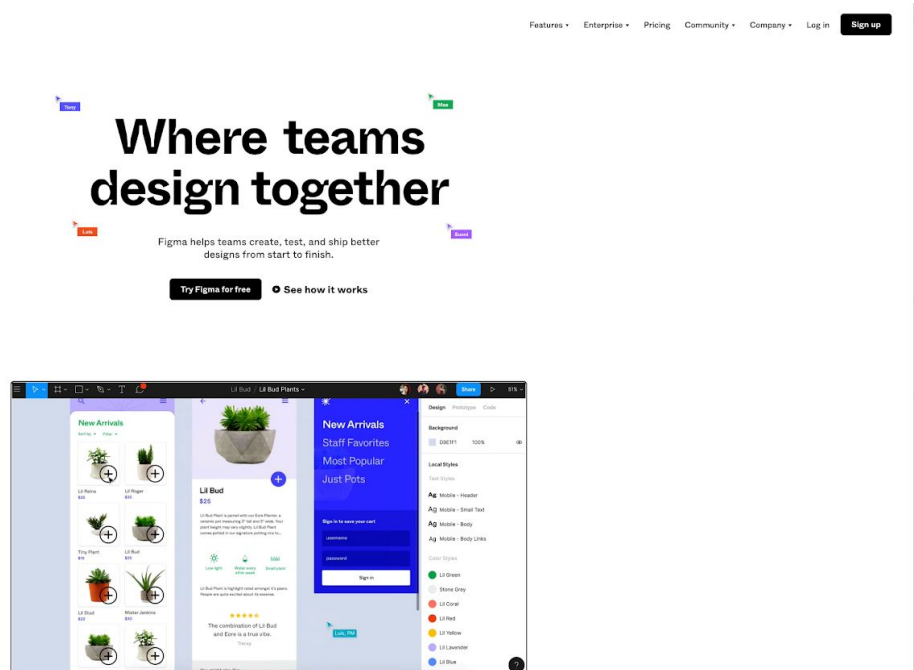
Плюсы

1. Бесплатная программа.
2. Работа со слоями макета.
3. Веб-версия.

Минусы

1. Для работы с программой потребуется установленный Photoshop (не обязательно последней версии).
2. Скачивание изображений без оптимизации.

Figma



Плюсы

1. Бесплатная программа.
2. Работа со слоями макета.
3. Веб-версия.
4. Многопользовательский режим.
5. Подходит как для верстальщика, так и для дизайнера.
6. Скачивание изображений в формате SVG.

Минусы

1. Возможна конвертация из других форматов, но могут быть расхождения внешнего вида.
2. Нет настройки отображаемых CSS-свойств

Figma — самый популярный и удобный инструмент для дизайнеров и верстальщиков. У него огромное количество плюсов и совсем незначительные минусы, поэтому именно на этом варианте работы с макетом мы с вами и остановимся.

Макет в Figma

Figma — кросс-платформенный графический онлайн-редактор для совместной работы. Программа позволяет создавать wireframe, UI, прототипы, презентации и с лёгкостью передавать материалы в разработку. Для разработчика в макете есть вся необходимая информация, ему не придётся обращаться к конвертерам или устанавливать специальный софт, чтобы открыть макет. В онлайн-режиме можно наблюдать рабочий процесс, оставлять комментарии и обсуждать макет.

Многопользовательский режим

Пожалуй, самый весомый аргумент в пользу Figma — многопользовательский режим. Пока ни один из популярных графических редакторов не может этим похвастаться. Вы всегда будете в курсе прогресса разработки дизайна.

Теперь менеджер проекта вместо того, чтобы отвлекать дизайнера вопросами из разряда «как там макет», может посмотреть на процесс в прямом эфире, если у него есть ссылка на файл. Разработчики также могут подсмотреть за работой дизайнера, понять, что их ждёт в скором будущем, и прикинуть предстоящий объём работ.

Все участники проекта могут оставить комментарии, вопросы и пожелания прямо на макете. Это сильно упрощает процесс согласования и избавляет от лишней переписки в почте или мессенджерах. История комментариев всегда доступна в файле проекта.

Файлы в облаке

Хранить файлы на диске сейчас не актуально — балом правят облачные сервисы. Figma — онлайн-редактор, поэтому результат работы дизайнера будет автоматически сохранён в собственном облаке. Возможность скачать файлы тоже есть. Для этого нужно в главном меню программы выбрать «Файл» и пункт «Сохранить как .fig».

Кросс-платформенность

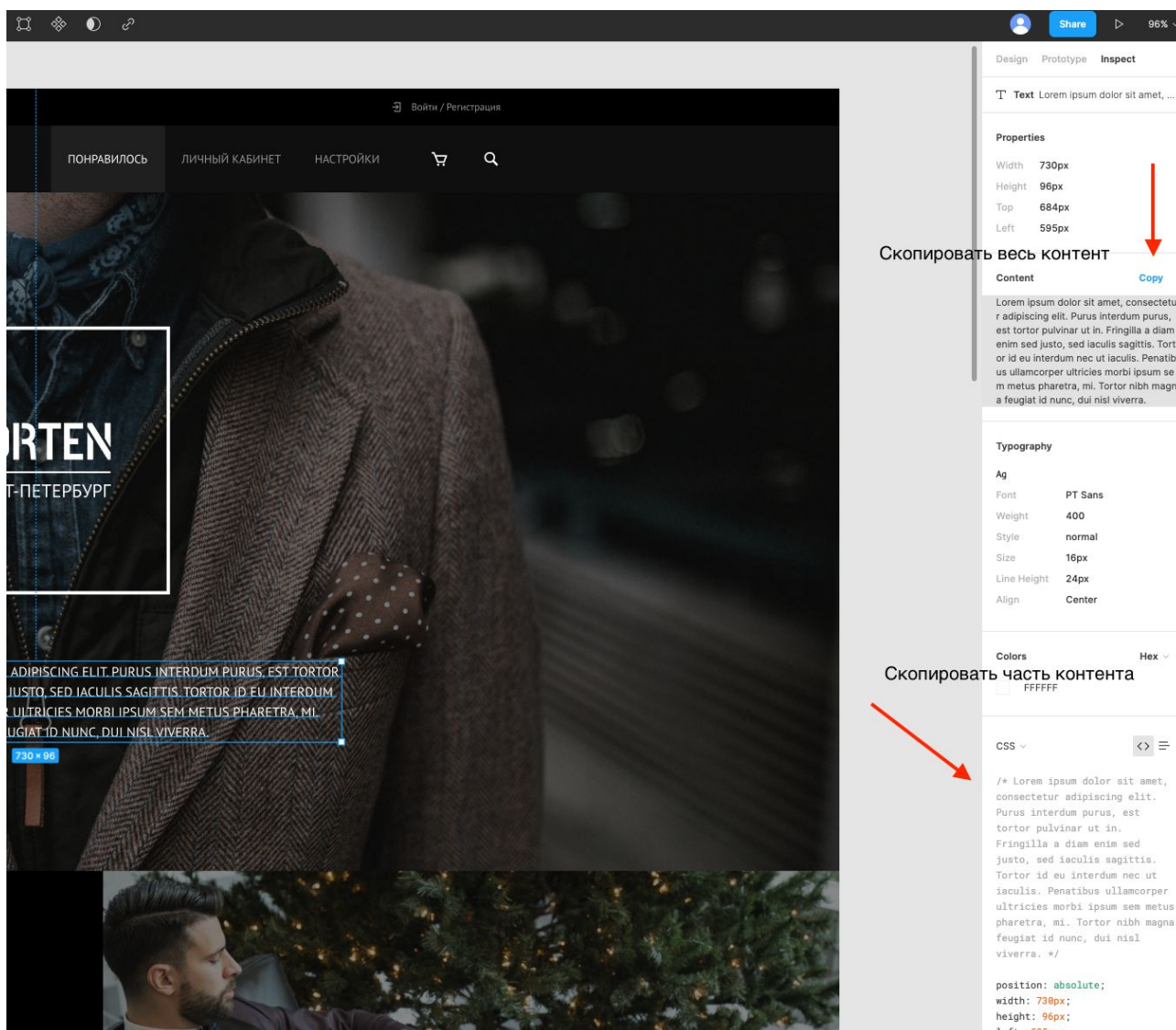
Доступ к макетам есть с любого устройства, даже с iPad. Достаточно запустить браузер и выйти в интернет. А это значит, что больше не нужно постоянно экспортировать макеты с результатом работы из редактора в PNG и JPG. Достаточно отправить ссылку на файл с настроенным доступом, а получателю не обязательно иметь аккаунт в Figma.

Как скопировать контент из макета

Основное отличие макета от изображения — мы можем извлечь из макета всю необходимую информацию. В Figma всё сделано максимально просто и в большинстве ситуаций интуитивно понятно.

Текстовая информация

При выборе блока с текстом у вас есть сразу три варианта копирования контента. Самый простой из них — использовать горячие клавиши Ctrl + C, и текст будет скопирован в буфер обмена, два альтернативных варианта вы можете увидеть на изображении.

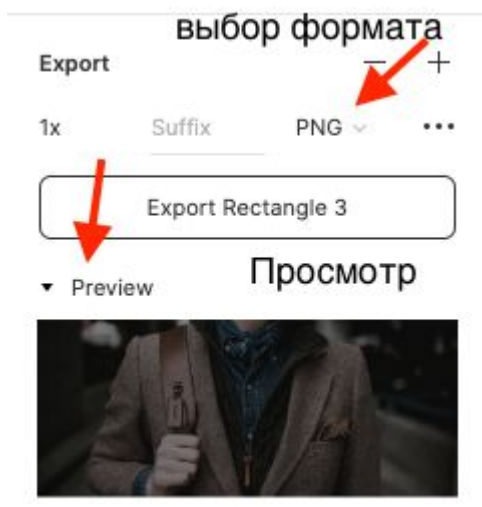


Извлечь изображение из макета

Чтобы скачать изображение из макета, нужно нажать на изображение. Возможно, оно находится под текстом, поэтому потребуется выделить изображение, дважды нажав на него. В панели управления справа вам необходимо найти кнопку Export.



Далее вы можете поменять формат изображения. Тут можно выбрать JPG для прямоугольного изображения, PNG для изображения с прозрачностью, GIF, если представлена GIF-анимация, или SVG, если изображение векторное. Также представлен пример:



Осталось только нажать на кнопку Export, и должна начаться загрузка изображения.

Внимание! Возможно, вам потребуется скачать несколько изображений. Для этого вам нужно в панели управления слева выбрать все необходимые изображения, нажать Ctrl G для группировки и скачать одно изображение, состоящее из нескольких.

Как узнать расстояние между блоками

При выборе любого элемента в макете вы сможете увидеть, как автоматически рассчитываются расстояния до соседних элементов. Если вам необходимо узнать отступ от верхней границы блока, выделите этот блок и посмотрите расстояние до верхней границы.

Стили элементов

В макетах, созданных в графическом редакторе Figma, в панели управления, расположенной справа, собраны стили любого выбранного вами элемента в макете. При нажатии на любой блок вы получаете всю необходимую стилистику.

Внимание! В блоке стилей представлены параметры, которые чаще всего не нужно копировать, поэтому разберём несколько простых правил, которые значительно упростят работу с добавлением стилей.

Стили, которые не нужно копировать из макета

Если у вас однострочный текст, этому блоку не нужно копировать свойства:

- `position: absolute;`
- `width: 96px;`
- `height: 18px;`
- `left: 998px;`
- `top: 75px;`

Абсолютное позиционирование для всех элементов — это дурной тон. Добавление ширины и высоты однострочному тексту вызовет проблемы при смене контента, параметры `left` и `top` относятся к `position`, поэтому мы его не используем.

Вторая частая ошибка — копирование параметров ширины и высоты каждому блоку:

- `width: 1440px;`
- `height: 96px;`

Если у вас есть блок родительского элемента, у которого уже определена ширина контента 1440px, то добавлять параметры ширины для дочерних элементов не обязательно, так как ширина блока по определению равна 100%.

С высотой блока немного сложнее. Вам необходимо задать себе вопрос, будет ли контента в этом блоке больше или меньше, так как если вы зададите этому блоку высоту, то текстовая информация, если её станет больше, не поместится и будет наезжать на соседние блоки.

Горячие клавиши

[Полный список горячих клавиш.](#)

Список часто используемых горячих клавиш:

- Ctrl + A — выделить всё;
- Ctrl + C — копировать;
- Ctrl + V — вставить;
- Ctrl + Z — вернуть назад;
- Shift + Ctrl + Z — вернуть на шаг вперёд;
- Ctrl (-) — уменьшение изображения;
- Ctrl (+) — увеличение изображения;
- Ctrl + G — объединить слои.

Глоссарий

Макет — изображение сайта.

Практическое задание

1. На этом уроке мы переходим к вёрстке сайта по [макету Figma](#).
2. Знакомство с макетом. Возможно, потребуется зарегистрироваться в Figma, чтобы увидеть макет. Инструмент бесплатный, ничего скачивать себе не нужно, программа работает в браузере.
3. Приступаем к вёрстке по макету:
 - a. минимум — сделать до блока footer;
 - b. * максимум — доделать полностью главную страницу.

Задание со звёздочкой — по желанию.

Дополнительные материалы

1. [Что такое Figma и для чего она нужна.](#)
2. [Список горячих клавиш.](#)
3. [Всё, что должны знать разработчики о Figma.](#)
4. [Figma. Горячие клавиши.](#)
5. [Официальная документация.](#)
6. [Гид по Фигме для начинающих веб-дизайнеров.](#)

Используемые источники

1. [Официальная документация.](#)
2. [Что такое Figma и для чего она нужна.](#)