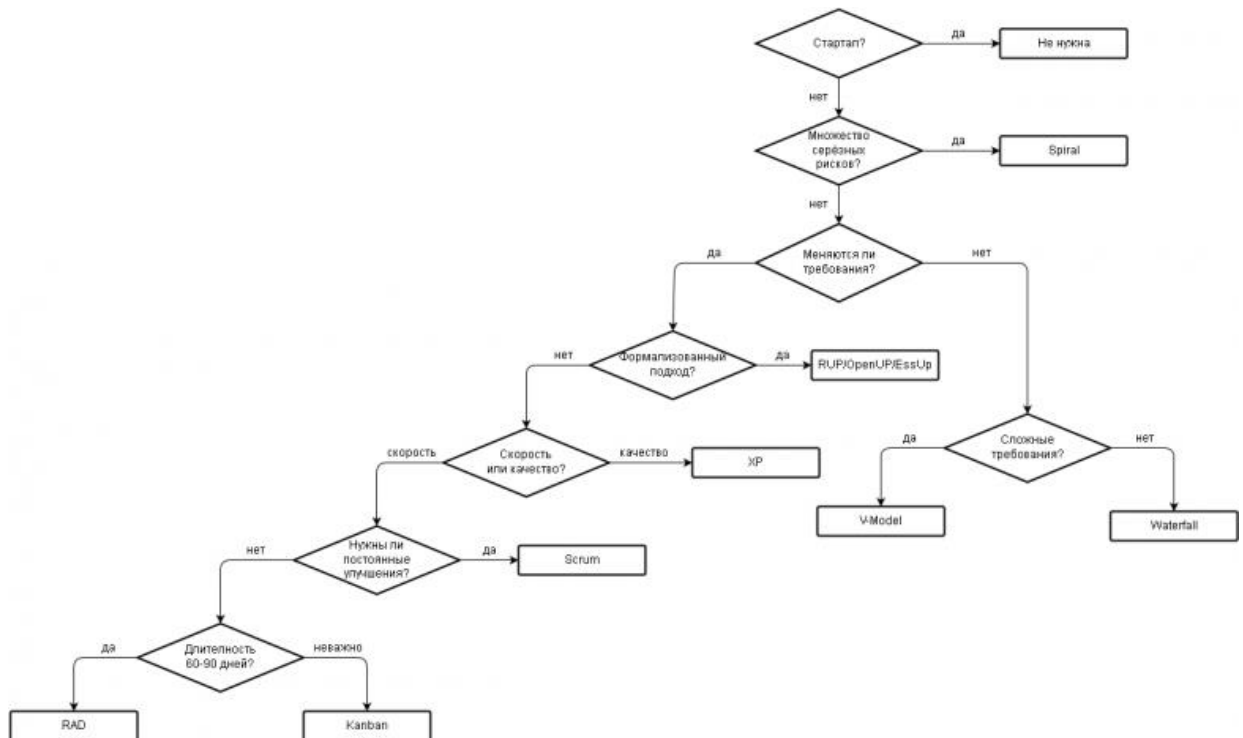


ИСП 2.1



ИСП 2.2

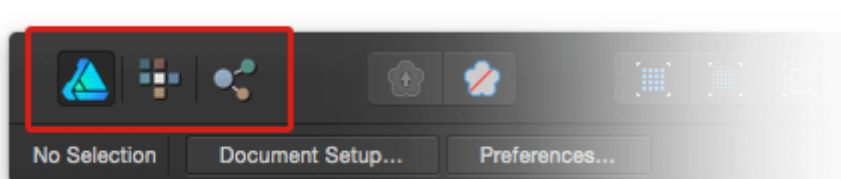
Affinity Designer

Интерфейс

Что-то среднее между Пиксельматором и Иллюстратором.

Все привычно: слева панель инструментов, сверху контекстная/действия, справа панельки... не знаю, как они общим словом называются. Панельки, в общем. «Темноту» интерфейса можно настроить, но диапазон небольшой — от темно-серого до очень-темно-серого.

У программы есть три режима («персоны»): векторный режим (Draw Persona), пиксельный (Pixel Persona) и режим экспорта (Export Persona). Я опишу элементы «Tools» для каждого режима отдельно.

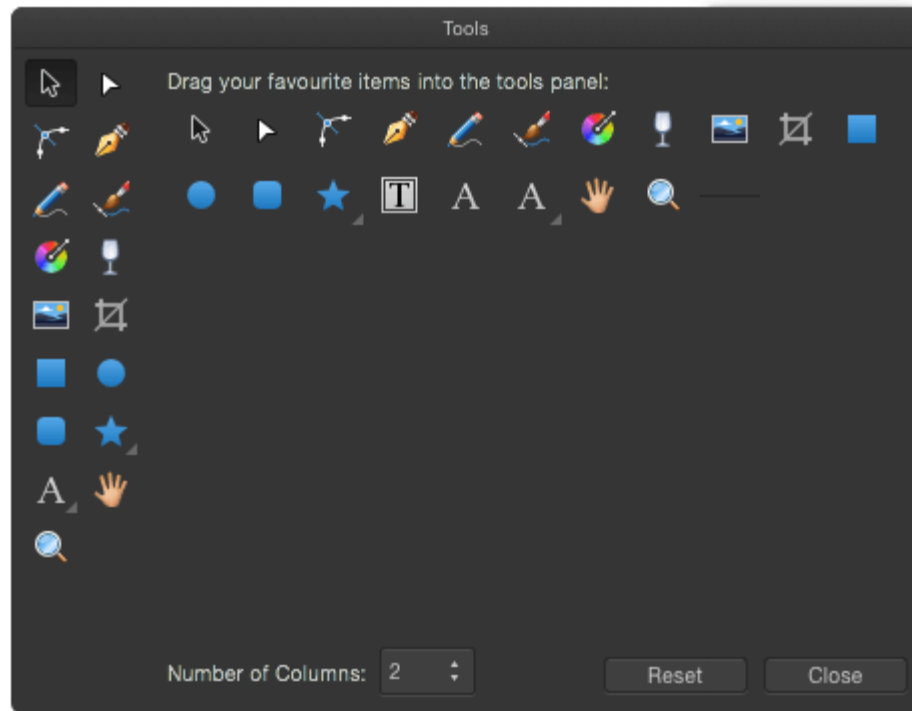




Общее по инструментам

Мне нравится у некоторых дизайнерских программ возможность настраивать количество и порядок элементов в панели «Tools». Такая штука есть у Пиксельматора, у Иллюстратора (там можно сделать свою панель, натаскать туда что надо, а «предустановленную» вырубить) и теперь вот у Дизайнера.

Это все находится в меню View->Customise Tools...



Максимально можно сделать 8 колонок инструментов.

Инструменты перечисляю в порядке по умолчанию. В скобках клавиши выбора по умолчанию.

Инструменты «режима рисования» (Draw Persona)

1. Move Tool (v)



Выбор/растягивание/повороты объектов. При зажатом Шифте поворот работает с шагом 15°. В принципе, больше нечего сказать. Курсор как курсор, точно такой же во всех программах есть.

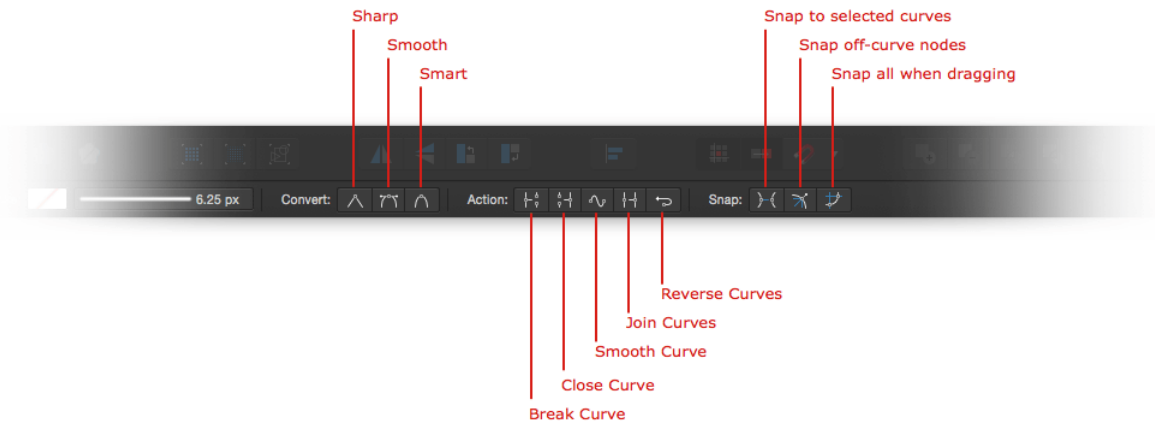
2. Node Tool (a)



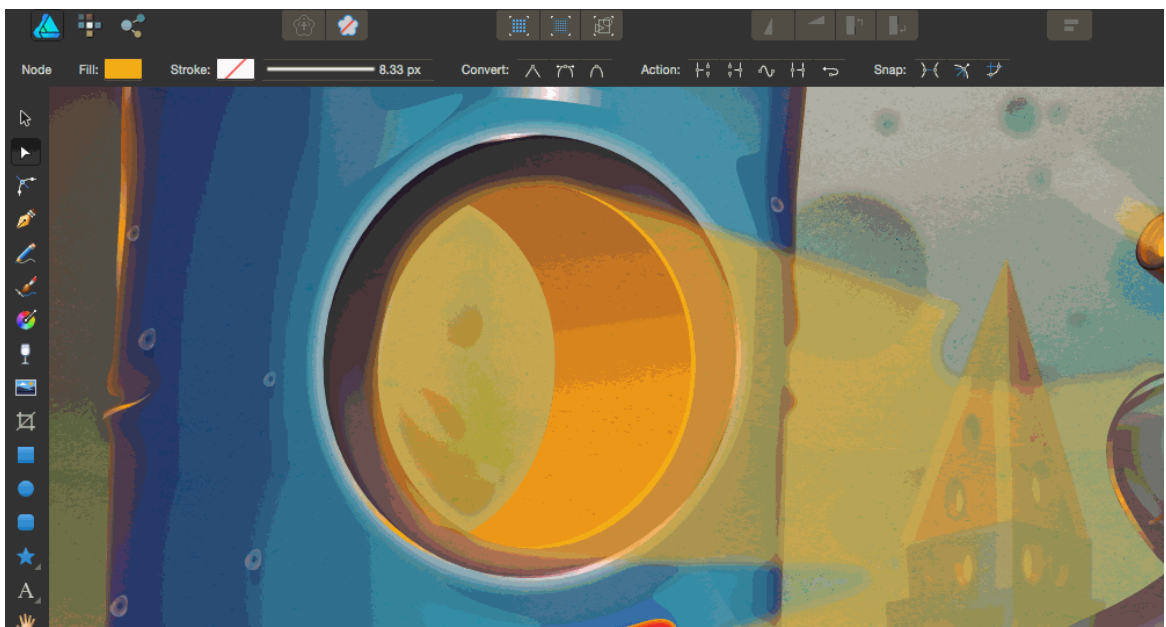
Всяческие манипуляции с точками и кривыми. При наведении на точку или кривую меняет свой вид, что удобно (потому что иногда в сложных картинках случается месиво из точек и сходу не поймешь, что куда тащить).

Умеет добавить точку на кривую простым кликом (в Иллюстраторе для этого надо зажать-не-помню-что-и-кликнуть или выбрать-плюс-и-кликнуть).

У инструмента есть свои действия на контекстной панели:

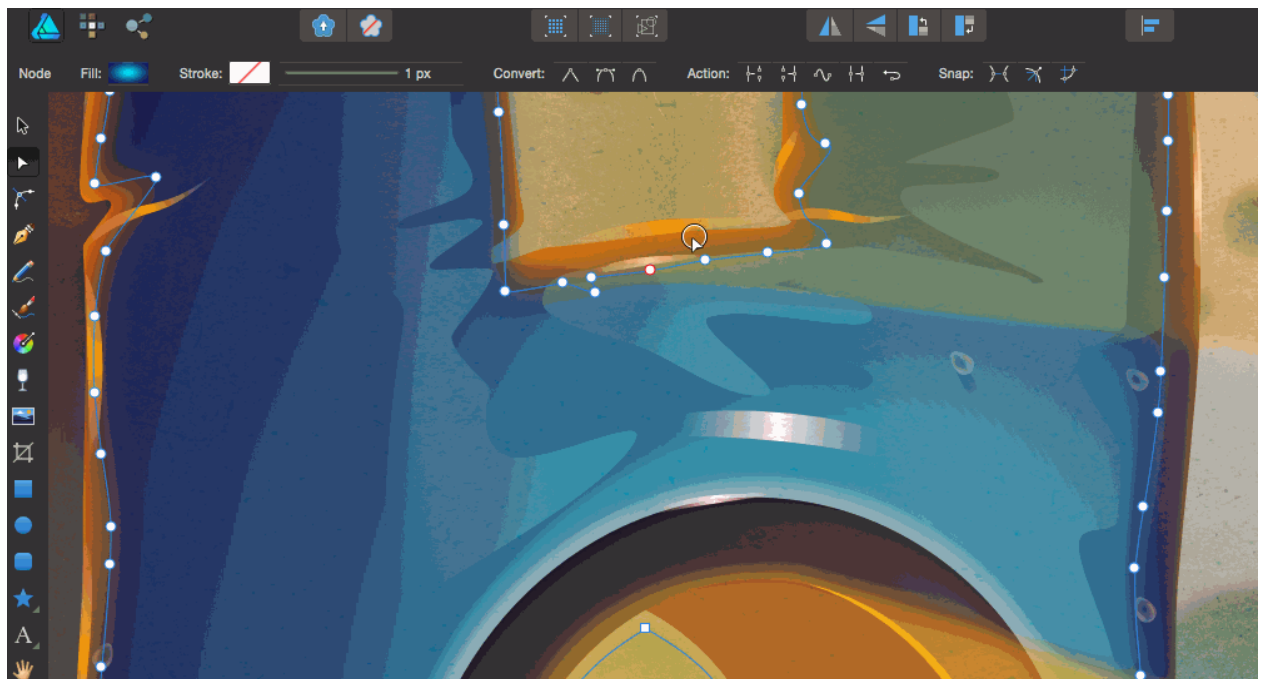


- Sharp — превращает «округлую» точку в угол;
- Smooth — делает наоборот;
- Smart — работает как Smooth, только вроде бы как-то умно подбирает скругления и рычаги. Но как только вы потащите за рычаг, точка из «smart» превратится обратно в «smooth», так что мне не очень понятно, зачем эта третья штука нужна.

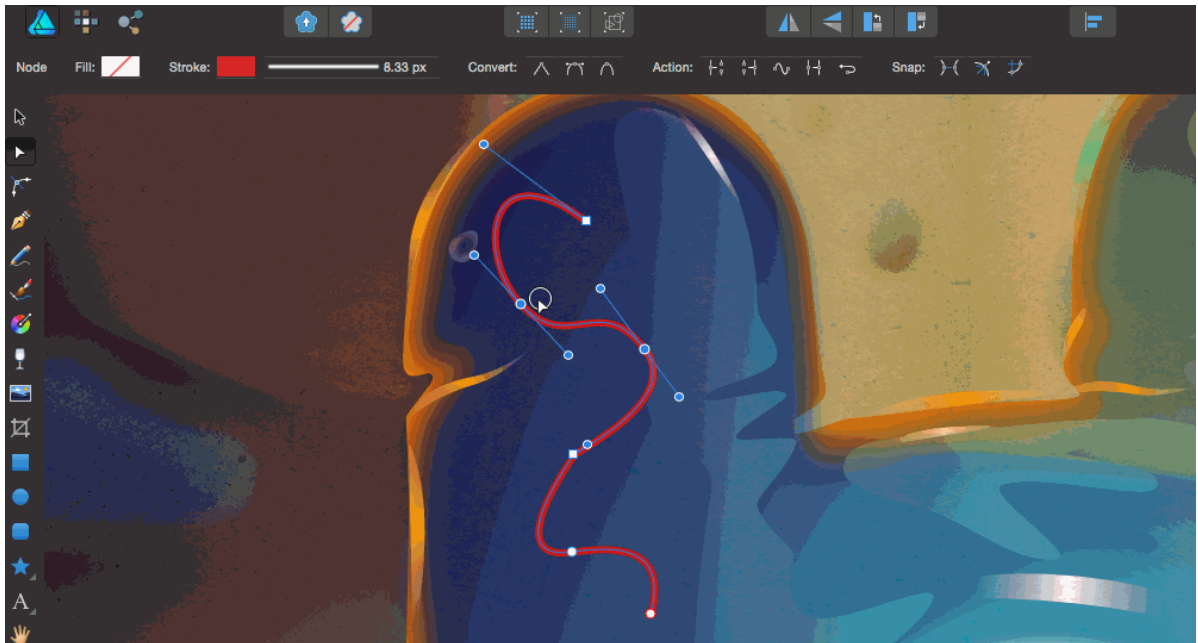


- Break Curve — разбивает кривую в выбранной вами точке;
- Close Curve — закрывает выбранную кривую

- Smooth Curve — сглаживает выбранную кривую; работает примерно как Simplify в Иллюстраторе — если много точек, убирает лишние на свое усмотрение; может и добавить точек, если ему покажется, что как-то маловато — лишь бы плавнее получился контур;
- Join Curves — соединяет кривые в одну; это на случай, если вы рисуете контур в несколько подходов;
- Reverse Curves — развернуть направление кривой (конец кривой отмечается красной точкой там, где вы заканчиваете ее строить); может пригодиться, если рисуете кистями, чтобы развернуть направление мазка в другую сторону.



- Snap to selected curves — привязка точки к другим точкам на этой же кривой;
- Snap off-curve nodes — привязка рычага к противоположной точке (между точками получится прямая линия);
- Snap all when dragging — не делает ничего; то ли баг, то ли надо очень внимательно и долго смотреть.



Вообще, в группе Snap ни по иконке, ни по подсказке нельзя понять, что делает переключатель. Такая штука в интерфейсе встречается кое-где.

Есть еще внизу слева небольшая подсказка по выбору точек.

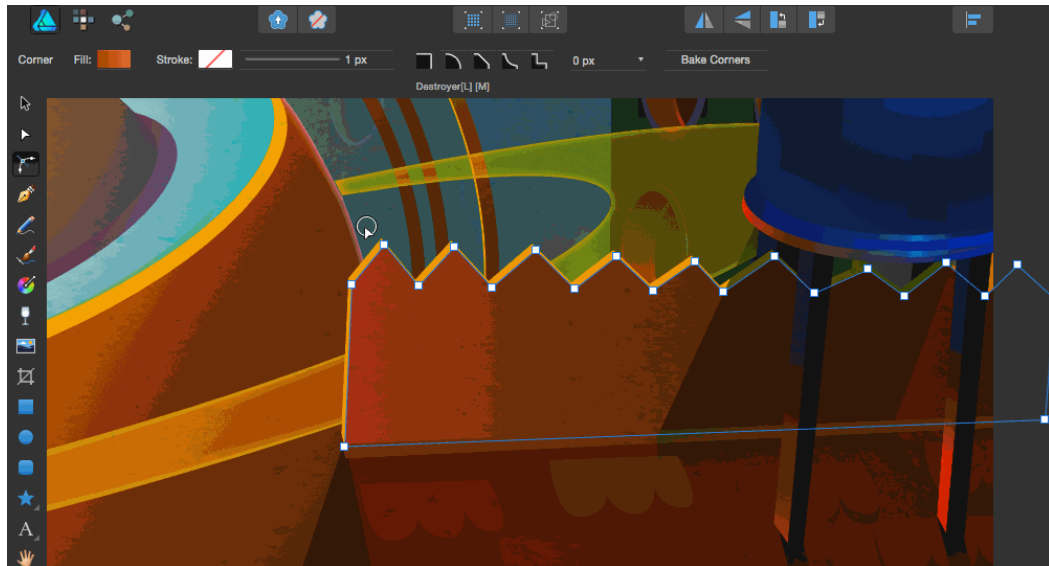


3. Corner Tool



Инструмент «радиус угла». Делает скругление в выбранной точке (или сразу в нескольких). И умеет выбирать точки, соответственно.

Кнопка Bake Corners превращает скругления углов в кривые:

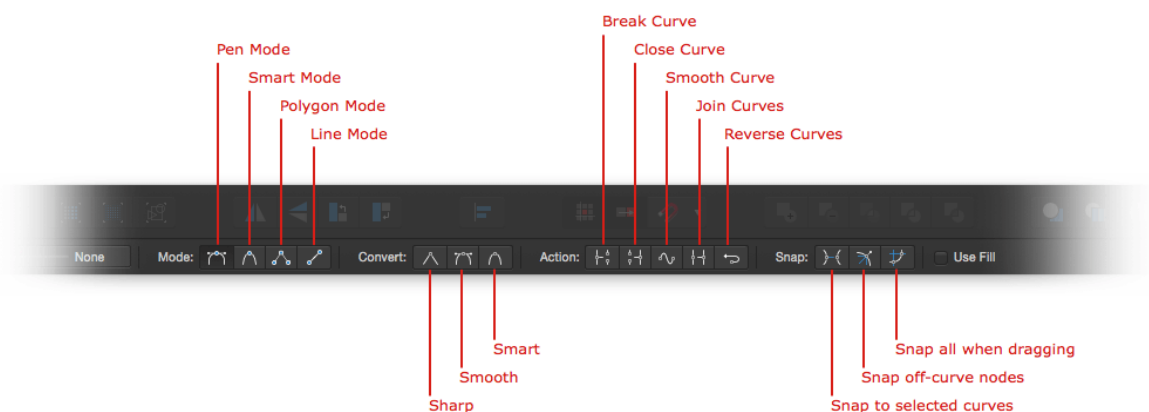


4. Pen Tool (p)



Перо. Стандартный инструмент. Ставит точки, гнет кривые, при зажатом Команде работает как Node Tool.

Параметры и действия:



- Pen Mode — «стандартный» режим, перо работает как обычное перо в любой другой программе;
- Smart Mode — вы просто ставите точки, где надо, а программа вроде как автоматически сама все загибает; мне ни разу не пригодился за все время пользования;
- Polygon Mode — режим «многоугольной фигуры», без искривлений;

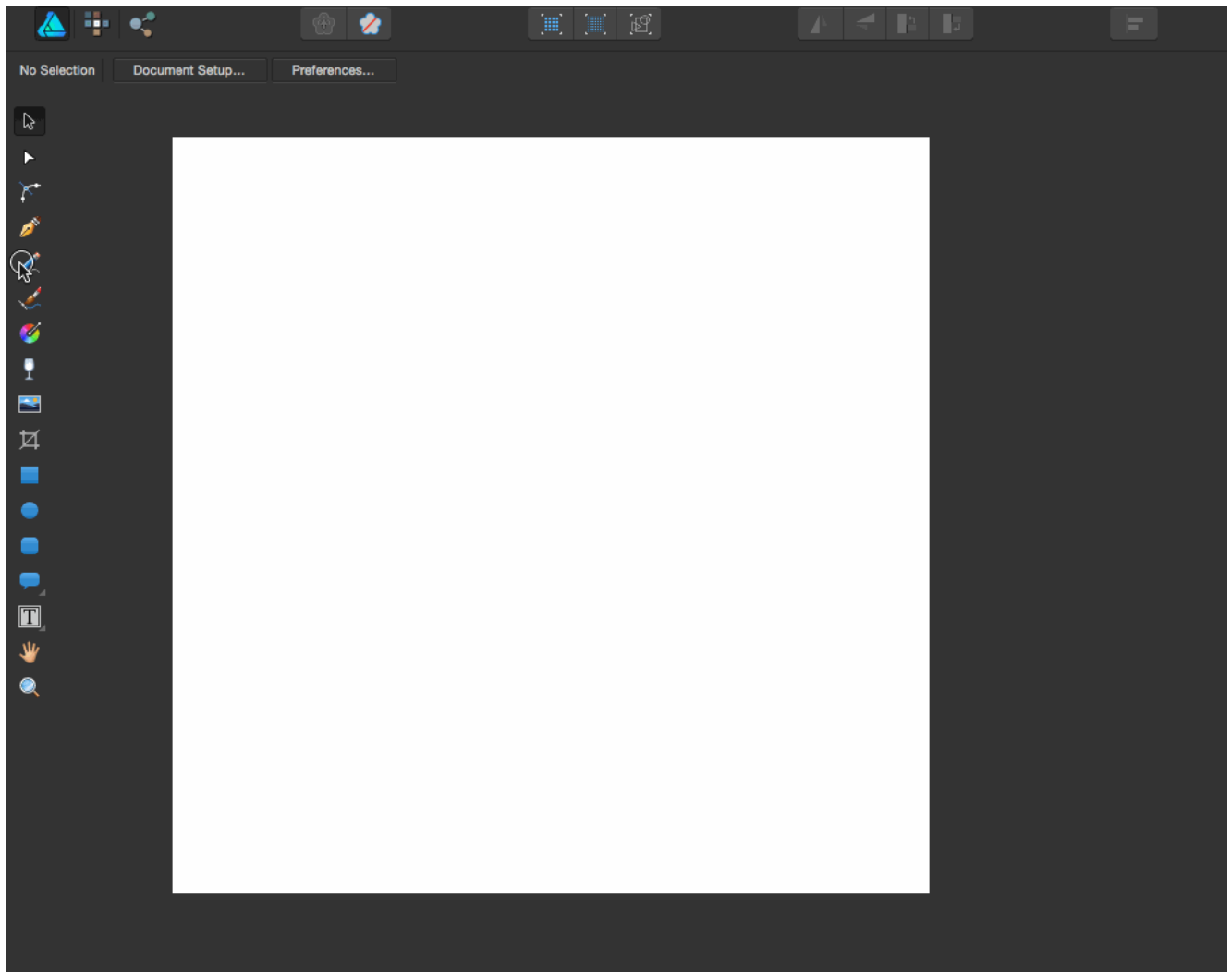
- Line Mode — перо рисует прямые линии; почти как Polygon Mode, только вам нужно не просто ставить точки, а именно провести пером в нужном направлении.

5. Pencil Tool (n)



Карандаш. Имеет параметр Controller — толщина линии может регулироваться пером «вакома».

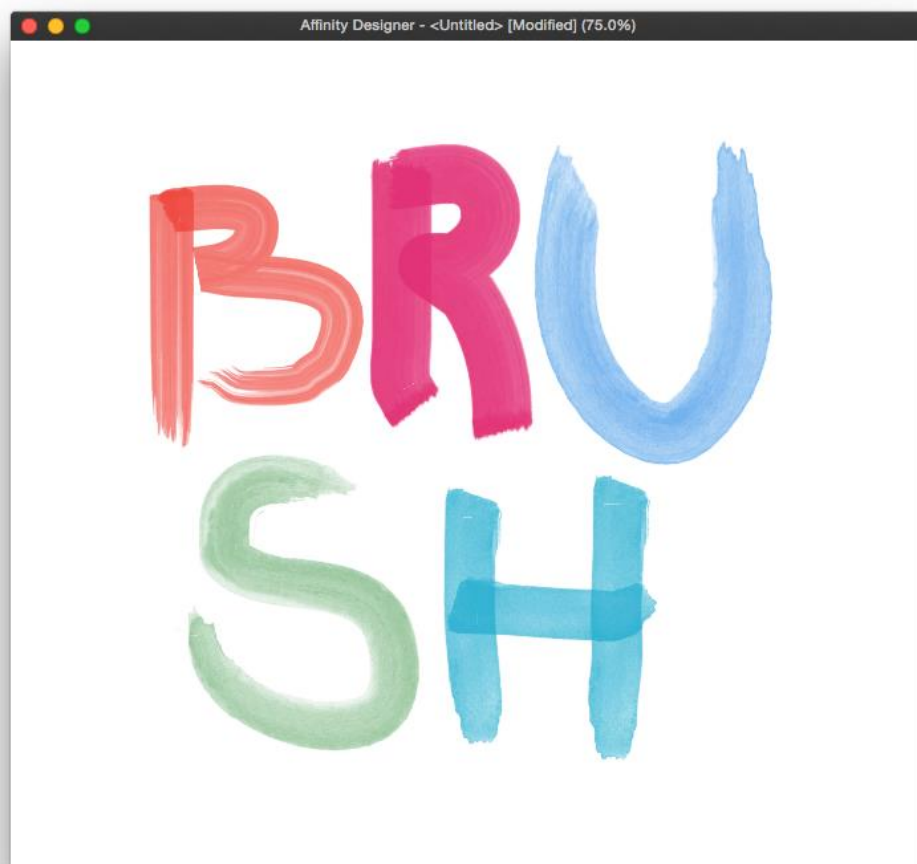
Работает небольшое сглаживание, когда рисуете (т.е. делает линию плавнее, чем вы на самом деле проводите). Не умеет, как последние версии Иллюстратора, автоматически соединять точки в процессе, поэтому, если вы делаете контур в несколько подходов, потом придется склеить все разрывы, чтобы получилась цельная фигура.



6. Vector Brush Tool (b)



Кисть как кисть. Реагирует на нажатие (если у вас планшет), есть режимы наложения мазков, разные рисунки мазка. Одно плохо: рисунок кисти пиксельный (но в высоком разрешении) и преобразовать его в кривые нельзя, только растривать.

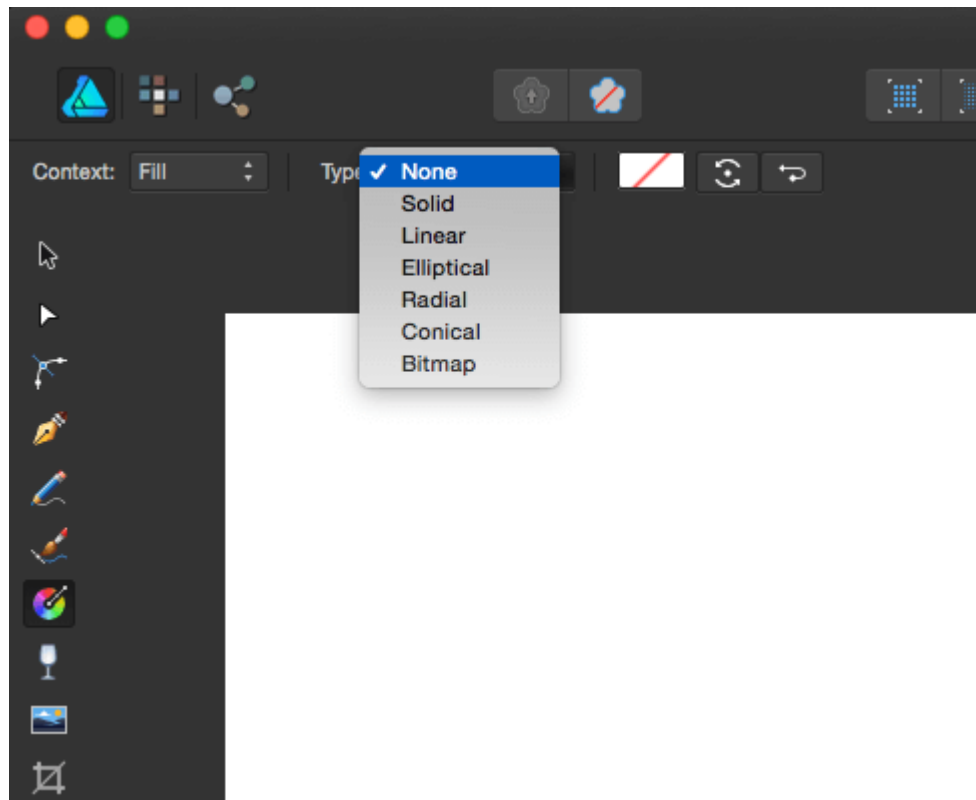


7. Fill Tool (g)



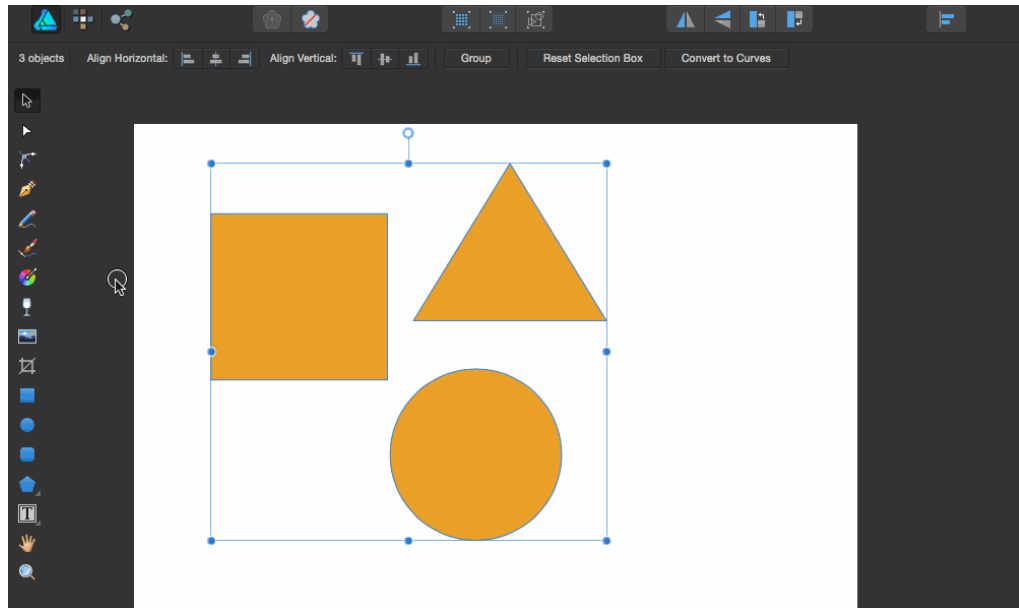
Вообще-то по умолчанию это градиент, но залить можно и сплошным цветом (потому и «Fill», видимо). Есть 6 типов заливки: solid (тот самый

сплошной цвет), linear, elliptical, radial, conical, bitmap (заливка картинкой-паттерном).



У Заливки-Градиента есть две особенности:

- приятная — может заливать несколько объектов одновременно;
- неприятная — если поправить точку в градиенте непосредственно на холсте, сам переключается на Corner Tool; это баг программы, обещали исправить.



8. Transparency Tool (y)



Это такой градиент, который заливает не цветом, а прозрачностью. Так же, как у градиента, можно добавлять сколько угодно точек.

9. Place Image Tool



«Поместить изображение». Точно такая же функция есть у программ Адобе. Поместить можно не только картинку, но и .ai, .eps или .psd. Документ помещается как смарт-объект, который можно открыть тут же, отредактировать и сохранить. В общем работает здесь все точно так же, как у больших конкурентов.

10. Vector Crop Tool



Несмотря на то, что иконка инструмента явно про обрезку холста, это на самом деле немного не то. Vector Crop Tool — это прямоугольная маска для векторного объекта на холсте. Такого же результата можно добиться простым вложением объекта в прямоугольную фигуру (т.е. сделать из

фигуры маску), поэтому я не совсем понял, зачем отдельный инструмент для этого.

11. Rectangle Tool, Ellipse Tool, Rounded Rectangle Tool (m)

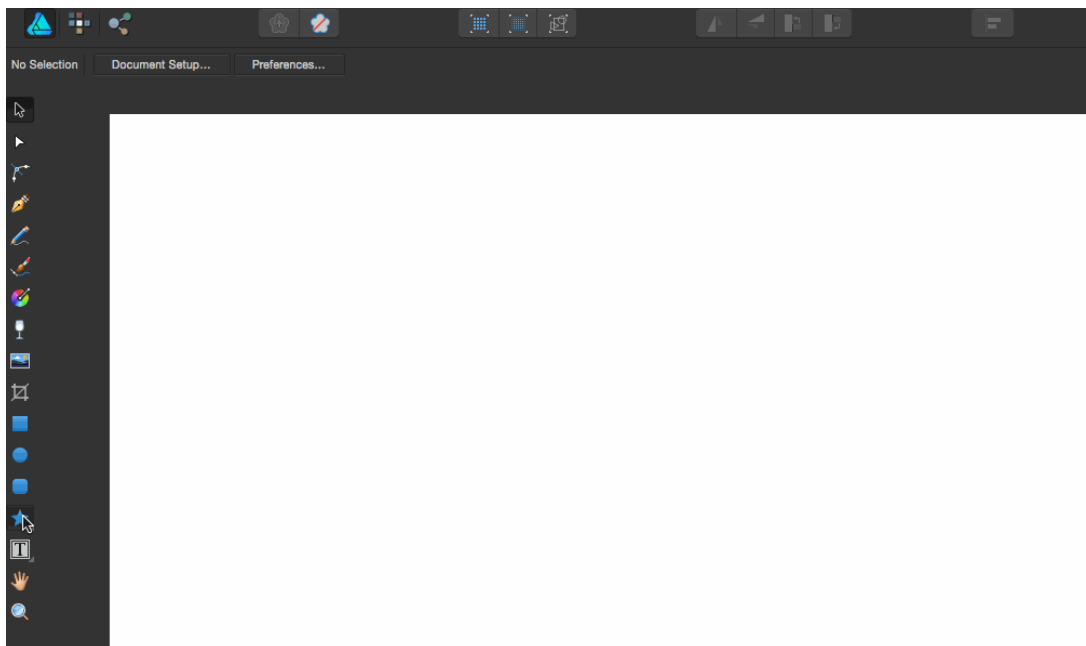


Прямоугольник, овал, скругленный прямоугольник. Все как у людей.

12. Heart Tool и все, что внутри



Это «умные» фигуры: после того, как вы что-то нарисовали, можно потаскать за определенные точки и изменить какие-нибудь параметры фигуры. Параметры зависят от самой фигуры. Если кто пользовался Пиксельматорными векторными инструментами, то вот здесь такое же.



13. Artistic Text Tool (t)



Просто текст в одну строчку. Умеет делать текст по контуру кривой и, по-моему, проще в использовании, чем такой же в Иллюстраторе.

14. Frame Text Tool (t)



Все просто — обычная текстовая область. Работает как везде и ничего особенного не умеет.

15. View Tool (h)



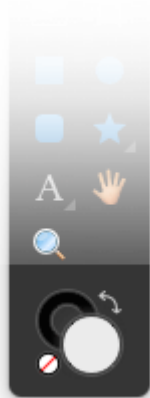
Рука для перетаскивания/панорамирования. Как у всех.

16. Zoom Tool (z)



Масштабирование. Работает как (если ничего не путаю) в Фотошопе: приближает/удаляет по ходу движения мыши. Не скажу, что бесполезный инструмент, но попользовался я им только в процессе написания статьи, чтобы проверить, что как. Для масштабирования мне удобнее Opt+Space и потащить мышкой.

Индикатор цветов



Тут все как у всех. У меня инструменты в одну колонку, поэтому я этот индикатор никогда не вижу. По всей программе хватает где посмотреть, что каким цветом покрашено.

Инструменты «пиксельного режима» (Pixel Persona)

Вообще «пиксельная персона» — это набор минимально необходимых инструментов, чтобы добавить растровую обработку или эффекты в вашу векторную картинку. Здесь еще есть хорошие кисти.

1. Move Tool (v)



Описывать нечего, такой же «мув тул» как в режиме рисования.

2. Инструменты выделения (m): Rectangular Marquee Tool, Elliptical Marquee Tool, Row Marquee Tool, Column Marquee Tool



Первые два стандартные — выделение прямоугольником, выделение овалом. Зачем вторые два, я не очень понял, поэтому рассуждать не берусь. Row Marquee Tool — рамка высотой в 1 пиксель по умолчанию и шириной на весь холст. Column Marquee Tool — рамка высотой на весь холст и шириной в 1 пиксель по умолчанию.

Выделенную область можно перетаскивать курсором, если кликнуть «внутри» нее.

3. Free hand Selection Tool (l)



Это лассо. По умолчанию «свободное», с зажатым Шифтом работает как полигональное. Выделенную область можно перетаскивать курсором.

4. Selection Brush Tool (w)



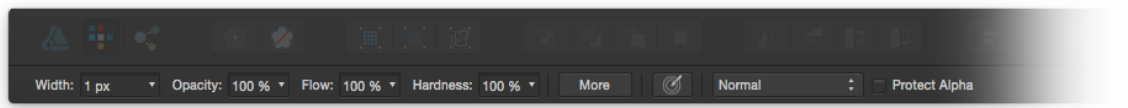
Кисть, рисующая, пардон, выделением. Работает изменение радиуса, как и у всех кистей. По умолчанию добавляет новую область, с зажатым Альт — вычитает.

5. Pixel Tool (b)



Это такой карандаш размером в один пиксель. Работает изменение размера — будет увеличиваться/уменьшаться квадратик, которым вы рисуете. Если кто пользовался — точно такой инструмент есть в Пиксельматоре.

Параметры:

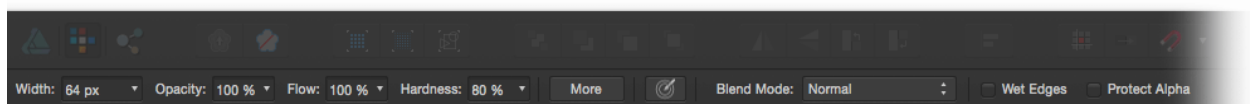


6. Paint Brush Tool (b)



Кисть для рисования. Хорошо взаимодействует с планшетом — реагирует на силу нажатия, поворот, угол и все остальное. Имеет настройки прозрачности (opacity), количества краски (flow), жесткости (harness), мокрые края (wet edges), «защиту прозрачности» (protect alpha).

Параметры:



7. Erase Brush Tool (e)



Резинка. Тут ничего необычного, такая есть везде.

8. Flood Fill Tool (g)



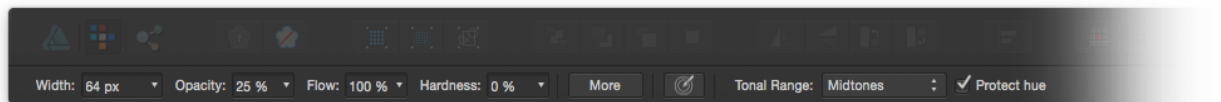
Заливка цветом. Есть настройка порога и заливки смежных/несмежных пикселей.

9. Dodge Brush Tool (o)



Высветление. Есть настройки, как и в кистях, плюс тоновой диапазон (tonal range) и «защита оттенка» (protect hue). Думаю, всем знакомый инструмент.

Параметры:



10. Burn Brush Tool (o)



Затемнение. Как Dodge Brush Tool, только работает наоборот.

У этих двух инструментов есть приятная особенность: предпросмотр внутри курсора, что получится после нажатия. Как в «штампе» Фотошопа, например.

11. Smudge Brush Tool



Палец. Есть настройки «flow» и «strength». Палец как палец, у других такой же.

12. Blur Brush Tool

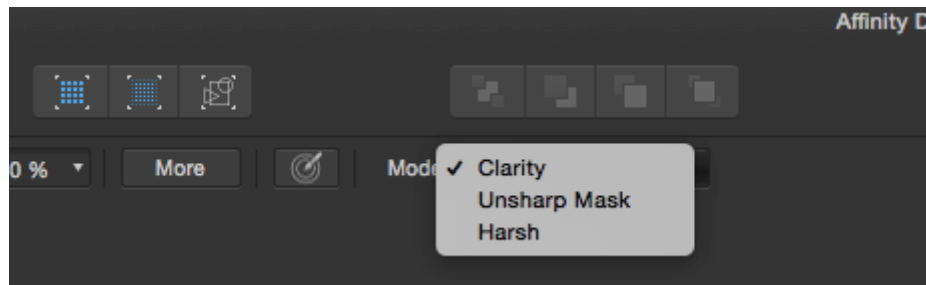


Размытие. Настройки как у обычной кисти.

13. Sharpen Brush Tool



Резкость. Настройки как у кисти плюс выбор режима работы (mode): clarity, unsharp mask, harsh.



14. View Tool (h)



15. Zoom Tool (z)



Пиксельные инструменты работают только с тем, что вы нарисуете. Если вставить в макет фотографию и попробовать что-нибудь поделать в пиксельном режиме инструментами, ничего не сработает. Оно и понятно: надо фотки править — идите, типа, за [отдельным приложением](#).

Инструменты «режима экспорта» (Export Persona)

1. Slice Tool (s)



Рисует фрагменты для дальнейшего экспорта. Ничего необычного, работает как похожие инструменты в других программах.

Фрагмент нельзя никак скопировать: если вам нужно несколько одинаковых, придется нарисовать каждый вручную.

2. Slice Selection Tool (I)



Похож на обычный курсор (как в предыдущих «персонах»), но на самом деле не он. Эта стрелка умеет только выбрать объект на холсте и создать вокруг него фрагмент (slice) из контекстного меню. Больше ничего.

3. View Tool (h)



4. Zoom Tool (z)



ИСП 2.3

	<u>Vercel</u>	GitHub Pages	Netlify	Heroku
Непрерывное развертывание	✓	✓	✓	✓
<u>Интеграция с репозиториями Git</u>	✓	✓	✓	✓
Мгновенный откат к любой версии	✓	✗	✓	✓
Предварительный просмотр сайта	✓	✗	✓	✓
Уведомления	✓	✗	✓	✓
Командная работа	✓	✓	✓	✓
Пользовательские домены	✓	✓	✓	✓
Автоматический HTTPS	✓	✓	✓	✓
Защита паролем	150\$/мес	✗	✓ (Включено в платный план)	✓
Количество проектов	Неограниченно	Неограниченно	Неограниченно	N/A
Пропускная способность	100Гб/мес	100Гб/мес	100Гб/мес	N/A
Время на развертывание	45 мин	N/A	30 мин	N/A
<u>Бессерверные функции</u>	✓	✗	✓	✗