

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.

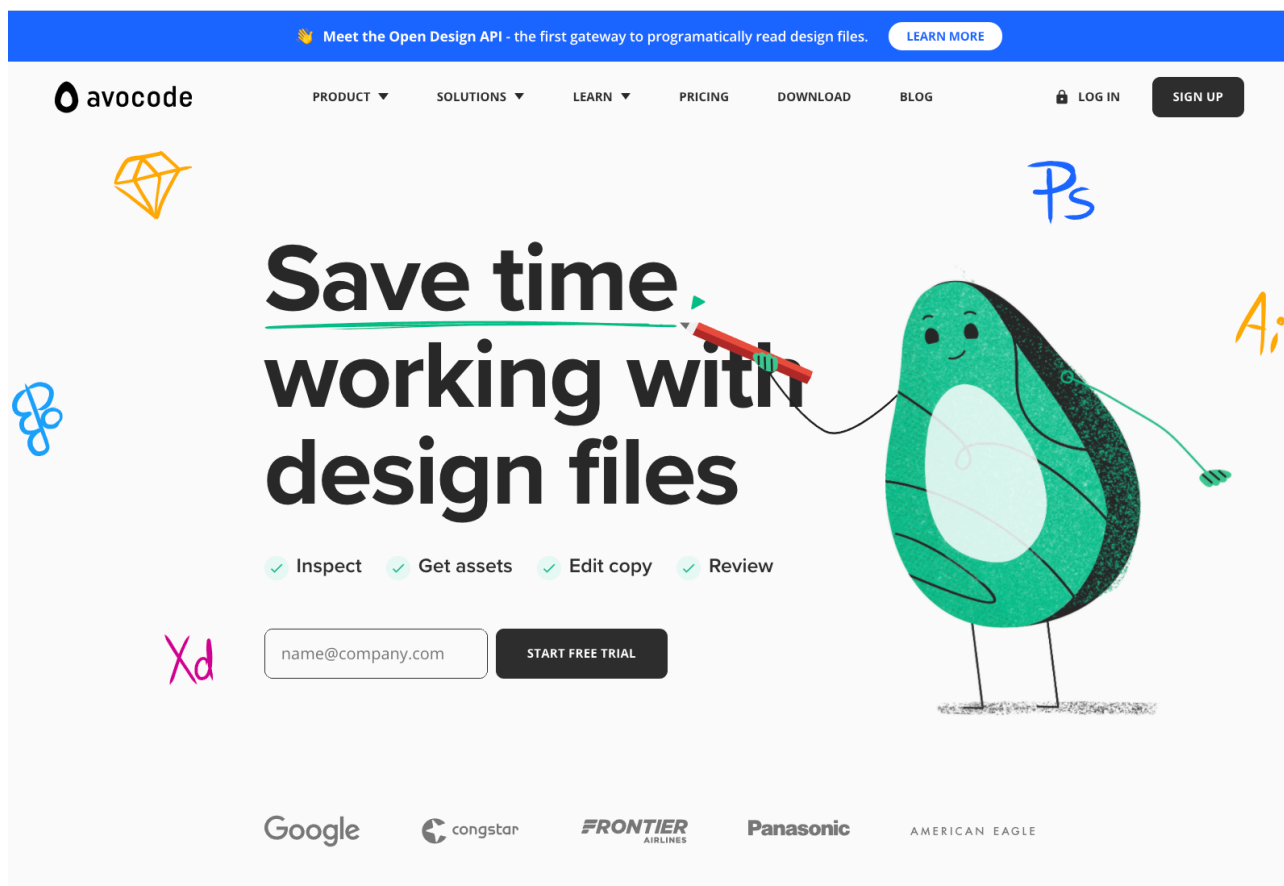
## Какие виды макетов бывают

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.

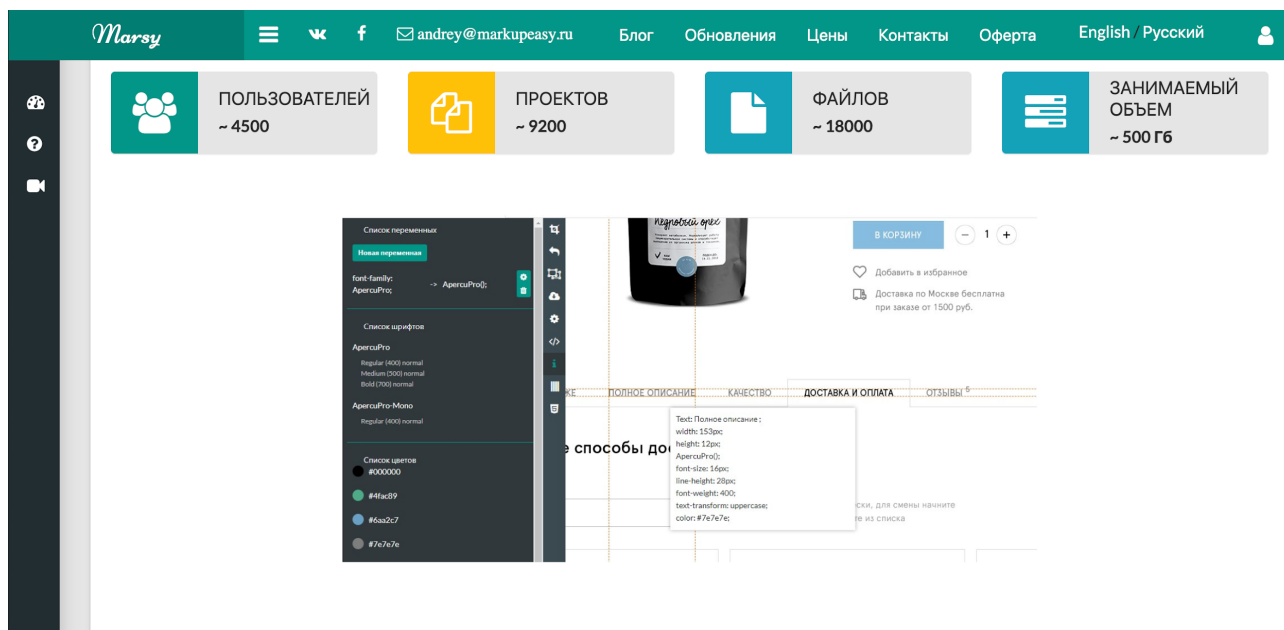


### Плюсы

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.

 Xd Coming soon

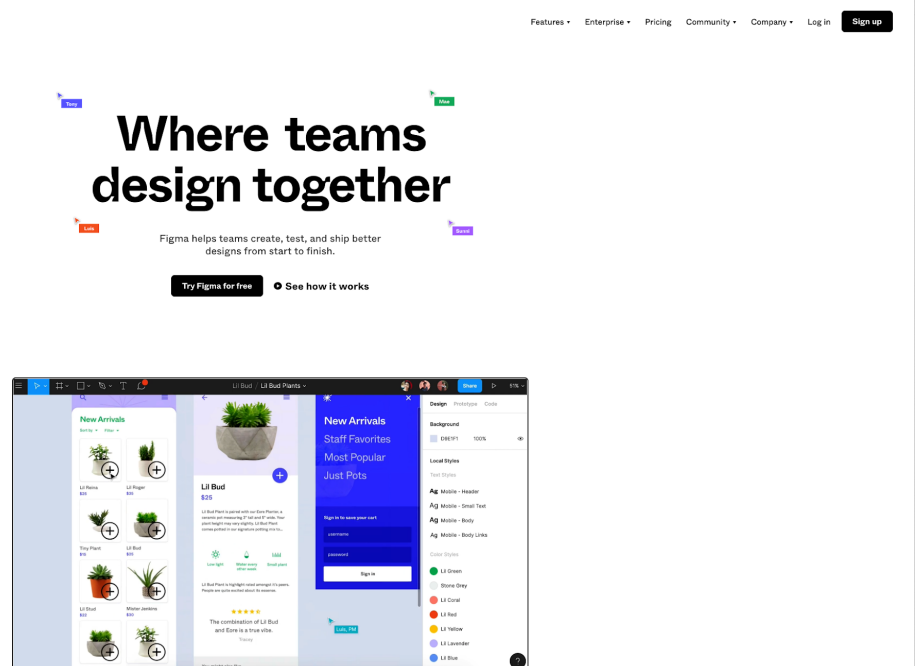
## Плюсы

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

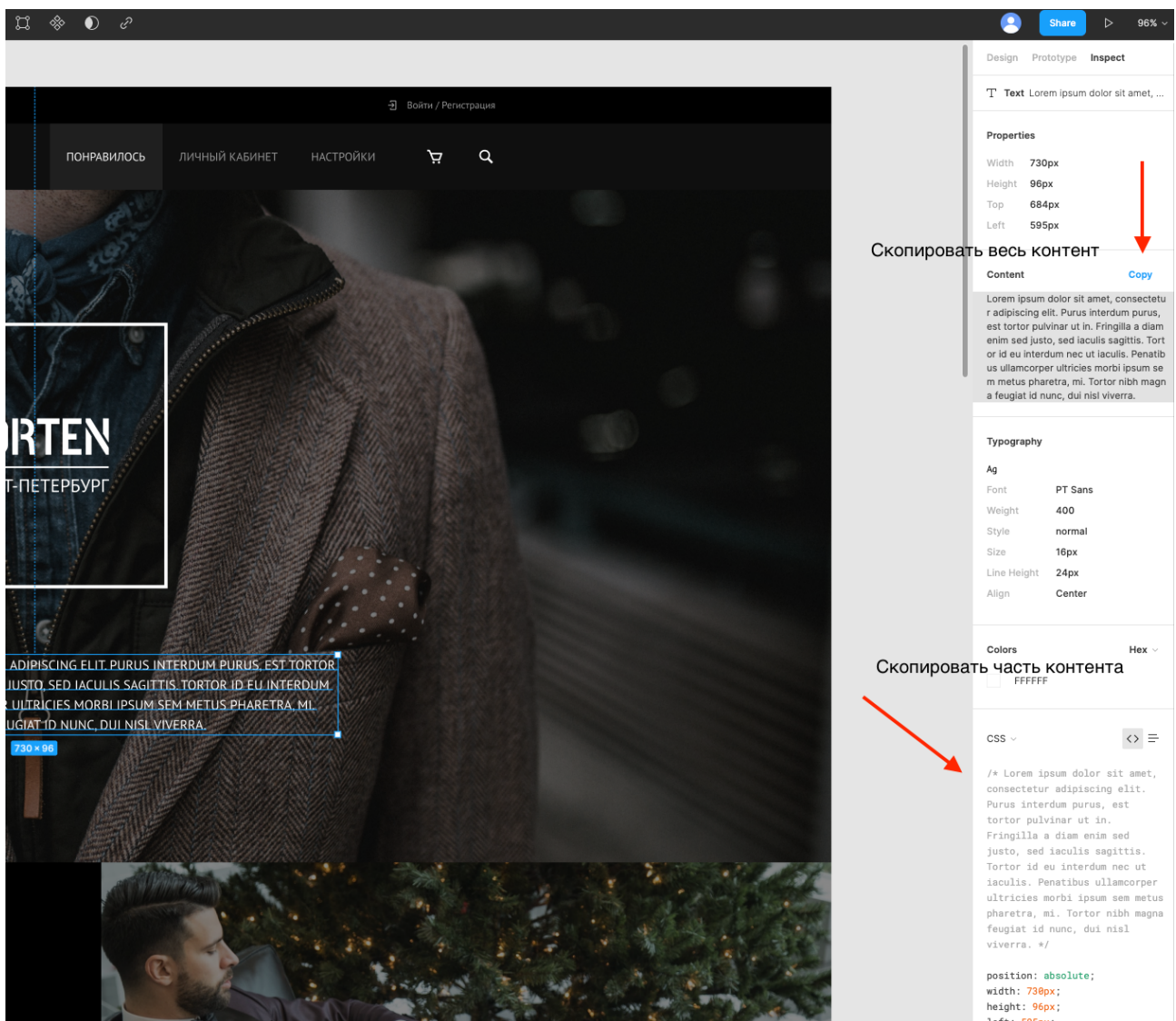
Доступ к макетам есть с любого устройства, даже с iPad. Достаточно запустить браузер и выйти в интернет. А это значит, что больше не нужно постоянно экспортировать макеты с результатом работы из редактора в PNG и JPG. Достаточно отправить ссылку на файл с настроенным доступом, а получателю не обязательно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

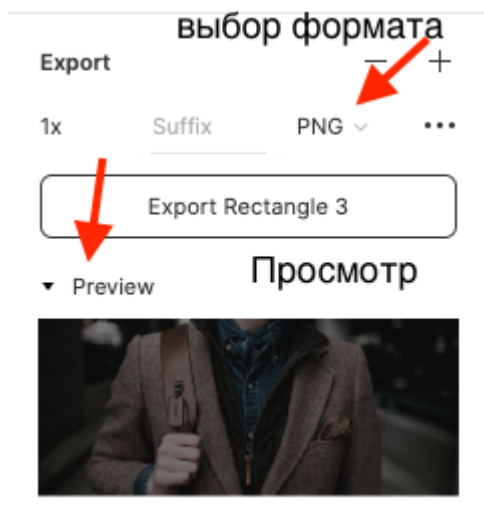


## Извлечь изображение из макета

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.](#)