

## ЛАБОРАТОРНАЯ РАБОТА №6

**Тема:** *Разработка пользовательского интерфейса на основе "Graphic User Interface".*

**Цель:** *Изучение и приобретение навыков разработки пользовательского интерфейса на основе GUI.*

# ТЕОРИЯ

## **Что такое GUI?**

GUI или графический пользовательский интерфейс – это интерфейс, предоставляемый пользователю, суперпользователю или администратору для простого взаимодействия с системой.

Графический интерфейс обычно состоит из одного прикосновения или нажатия компонентов, таких как кнопка, текстовое поле, слайдер, изображение и т. д.

## **История GUI**

GUI был разработан в конце 1970-х годов, и до появления GUI существовал интерфейс командной строки или CLI, который представляет собой отвратительный интерфейс, обычно используемый техническими или профессиональными людьми.

Первый коммерчески доступный графический интерфейс разработан Xerox под названием PARC.

Он выпущен с именованной информационной системой Xerox 8010, выпущенной в 1981 году.

После этого Стив Джобс увидел GUI в туре по Xerox. Запущена операционная система Apple на основе графического интерфейса для персонального компьютера Macintosh, выпущенная в 1984 году.

После этого выпуска Windows также начала разработку операционной системы на основе графического интерфейса, в которой 1985 год был выпущен на основе графического интерфейса для Windows 1.0.

## **GUI Компоненты**

Графический интерфейс состоит из разных компонентов.

Не все компоненты должны существовать в графическом интерфейсе, но в большинстве случаев эти компоненты используются.

- Окно является одним из самых популярных компонентов графического интерфейса. Обычно окно содержит несколько компонентов графического интерфейса. Окно также используется в качестве интерфейса для разных приложений

- Кнопка обычно используется для запуска действия, такого как сохранение, редактирование, запуск, остановка некоторых действий в графическом интерфейсе.

- Метка представляет собой текстовую метку, которая используется для предоставления информации с текстом.

- Текстовое поле используется для ввода текстовой информации в графический интерфейс и очень популярный компонент.

- Ползунок используется для перемещения указателя, чтобы установить конкретное значение.

- Изображение – это еще один популярный компонент, который используется для отображения некоторых изображений в графическом интерфейсе.
- Видео является популярным компонентом, где могут быть показаны различные типы видео.
- Чекбокс используется для предоставления нескольких опций для проверки одного или нескольких из них.
- Панель – это часть экрана, которая предоставляет ярлыки или список чего-либо.
- Tab предоставляет несколько экранов в Windows, что очень удобно для размещения множества компонентов графического интерфейса в одном окне.
- Значок используется, чтобы показать небольшую картинку
- Мышь – аппаратная, но очень важная для пользовательского ввода в графический интерфейс
- Клавиатура – это другое оборудование, которое обеспечивает ввод для таких компонентов, как текстовое поле.
- Меню предоставляет несколько ярлыков в окне, чтобы открыть их.
- Указатель используется для выбора и взаимодействия с компонентами графического интерфейса с помощью мыши.
- Рабочий стол используется в операционных системах для предоставления пользователю основного экрана с различными инструментами и компонентами графического интерфейса, такими как меню, окно, изображение и т. д.

### **Преимущества GUI**

До GUI интерфейс командной строки или простой CLI был способом взаимодействия с системой или приложениями.

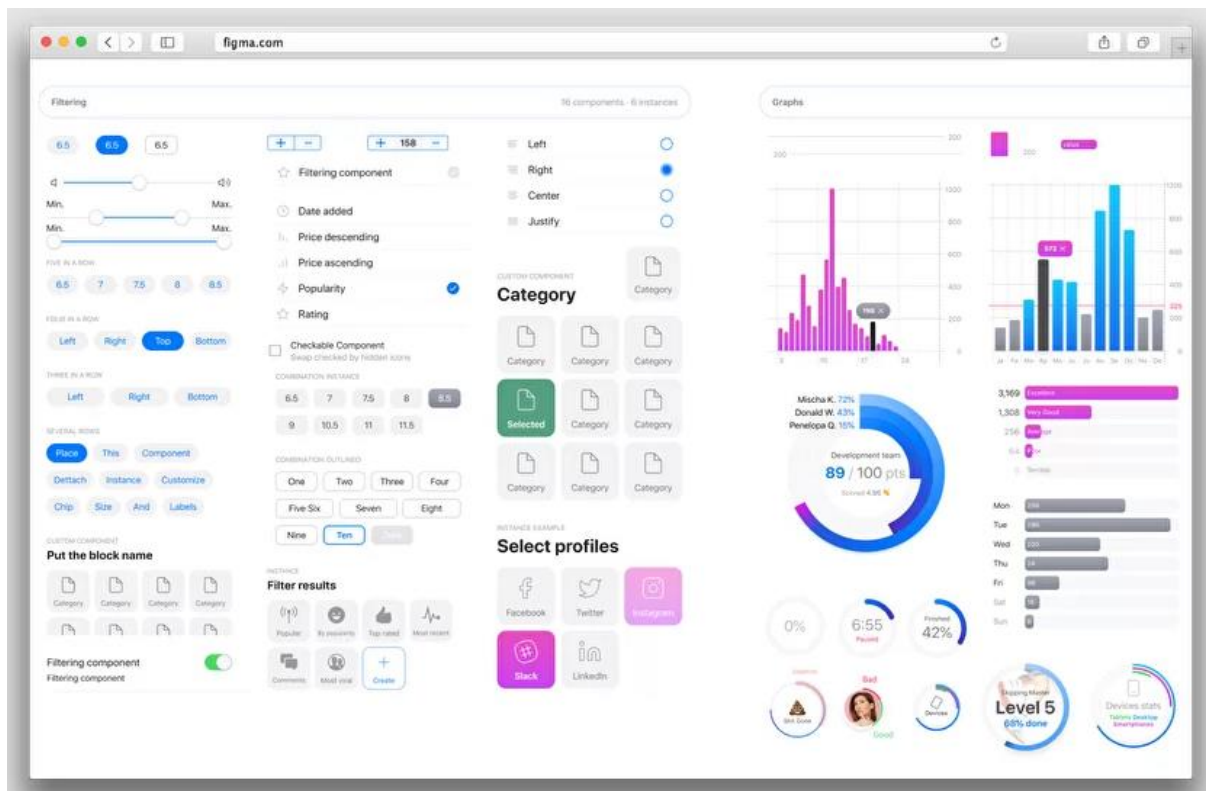
С развитием и использованием графического интерфейса популярность компьютерных систем возросла, поскольку она дает много преимуществ.

Вот некоторые преимущества GUI.

- Графический интерфейс более дружелюбный и приятный для глаз.
- GUI обеспечивает легкий доступ к функциям системы и приложений
- GUI может использоваться с очень небольшими знаниями, что полезно для начинающих пользователей.
- GUI обеспечивает визуально богатый вывод и информацию относительно CLI.

### **Основы работы в Figma. Интерфейс**

Элементы интерфейса – это внешний вид продукта. В Фигме можно создать кнопки, иконки, формы обратной связи и настроить эффекты: сделать кликабельные кнопки, раскрыть списки, создать анимацию для блоков и попапов.



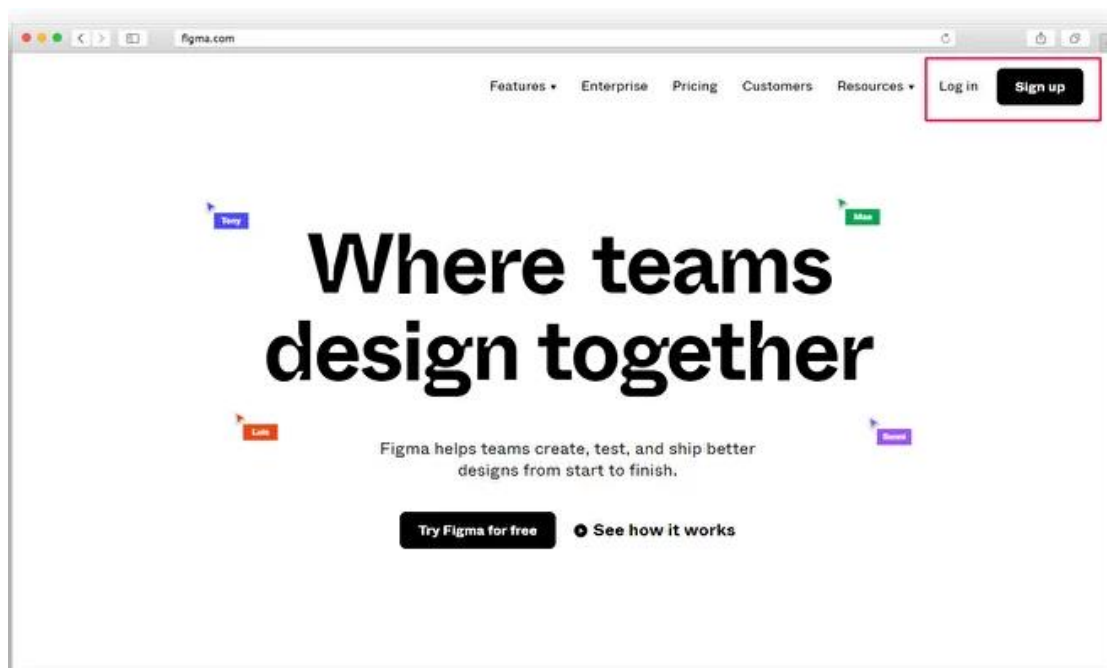
Пример интерфейса, созданного в Фигме

Примеры интерфейсов и прототипов, сделанных в Фигме:

- Интерфейс мобильных приложений Figma iOS UI kit.
- Прототип панели управления Tesla Model 3 и элементы её интерфейса.

### **Начало работы в Figma. Как установить.**

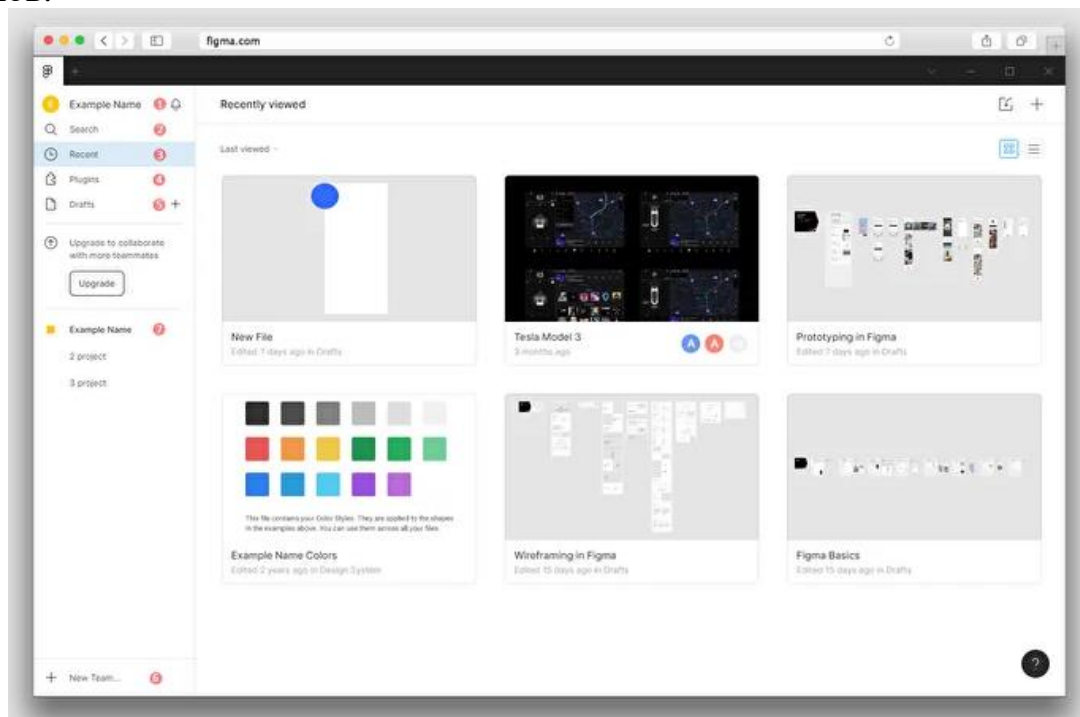
В сервисе можно работать из браузера или скачать приложение Фигма на компьютер. Выбирайте браузер, если часто пользуетесь разными устройствами. Для этого зайдите на сайт Фигмы [figma.com](https://figma.com) и зарегистрируйтесь.



Вы можете бесплатно скачать Фигму на рабочий стол, это поможет избавиться от многочисленных вкладок браузера перед глазами. Зайдите на [figma.com/downloads](https://figma.com/downloads) и выберите версию программы для iOS или Windows.

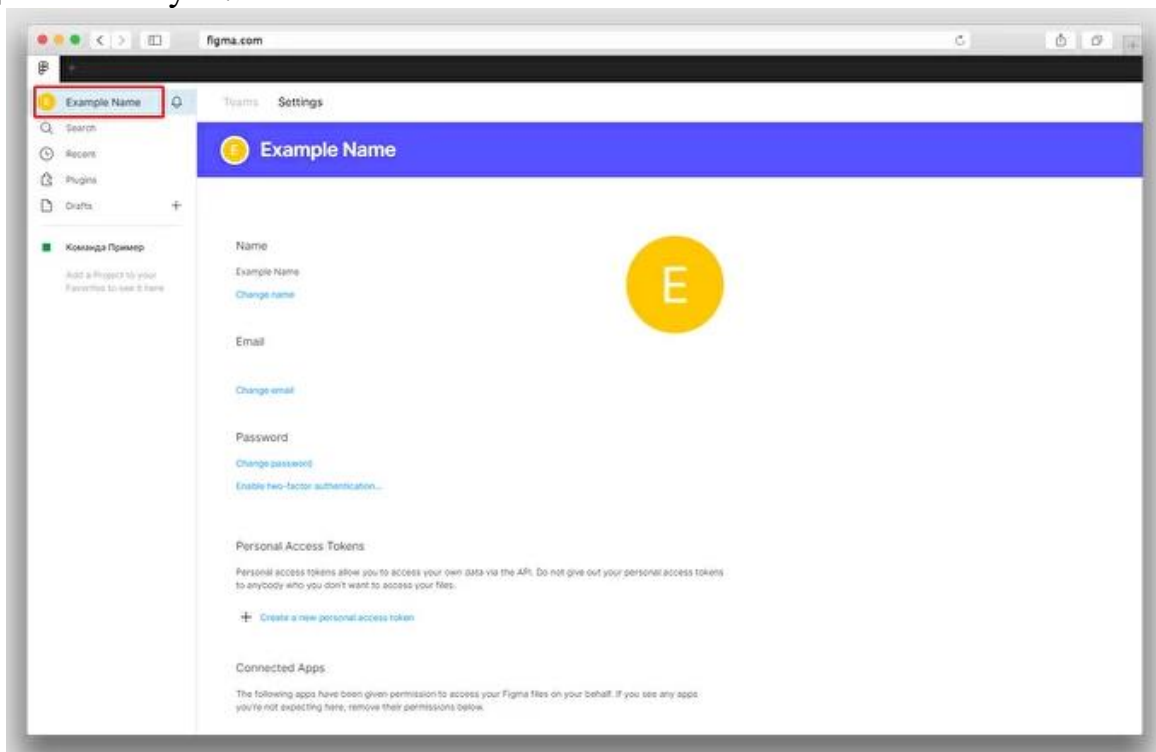
### **Начало работы в Figma. Интерфейс Фигмы**

После регистрации пользователю доступны две рабочие области — графический редактор и менеджер файлов, в котором можно создавать проекты и изменять настройки профиля. Рассмотрим пункты меню менеджера файлов.



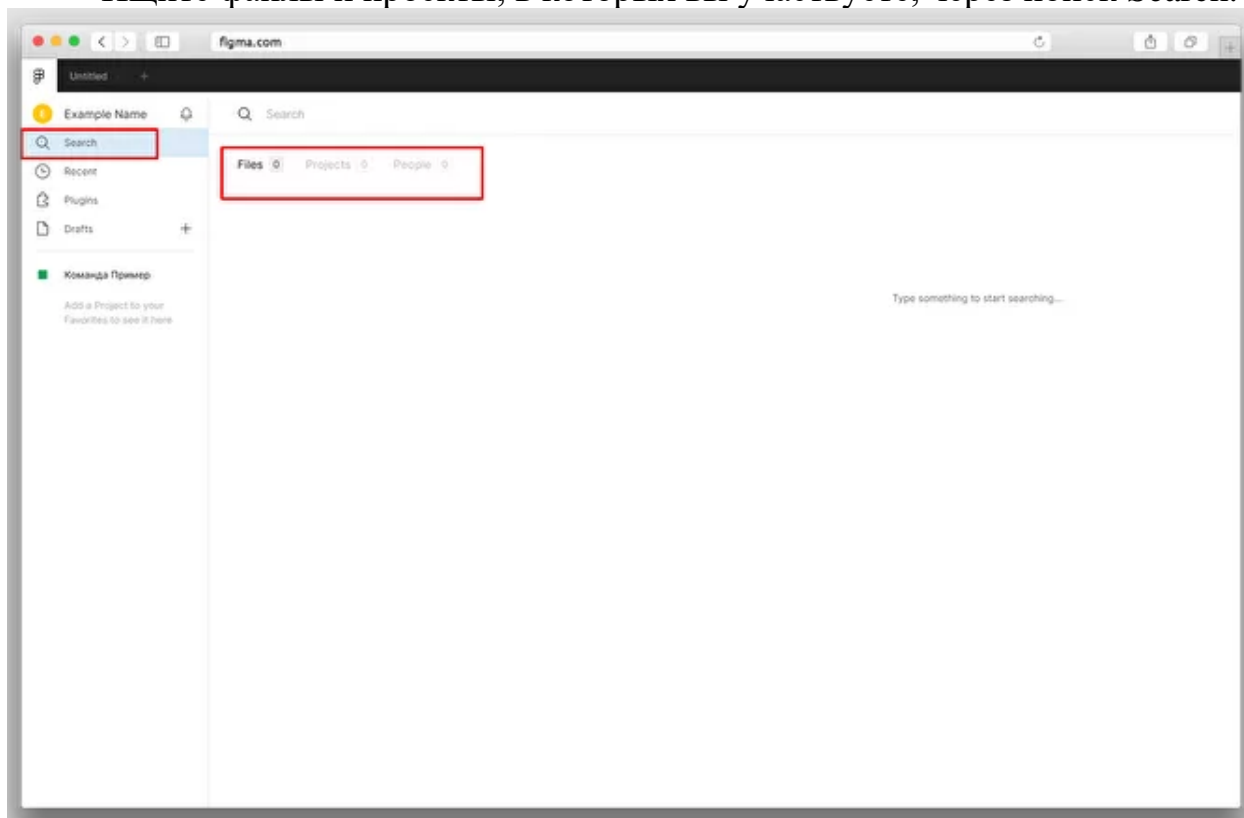
## 1. Профиль

В настройках профиля можно загрузить аватарку, сменить имя, пароль и email, на который приходят оповещения. Там же можно обновить тариф и удалить аккаунт.



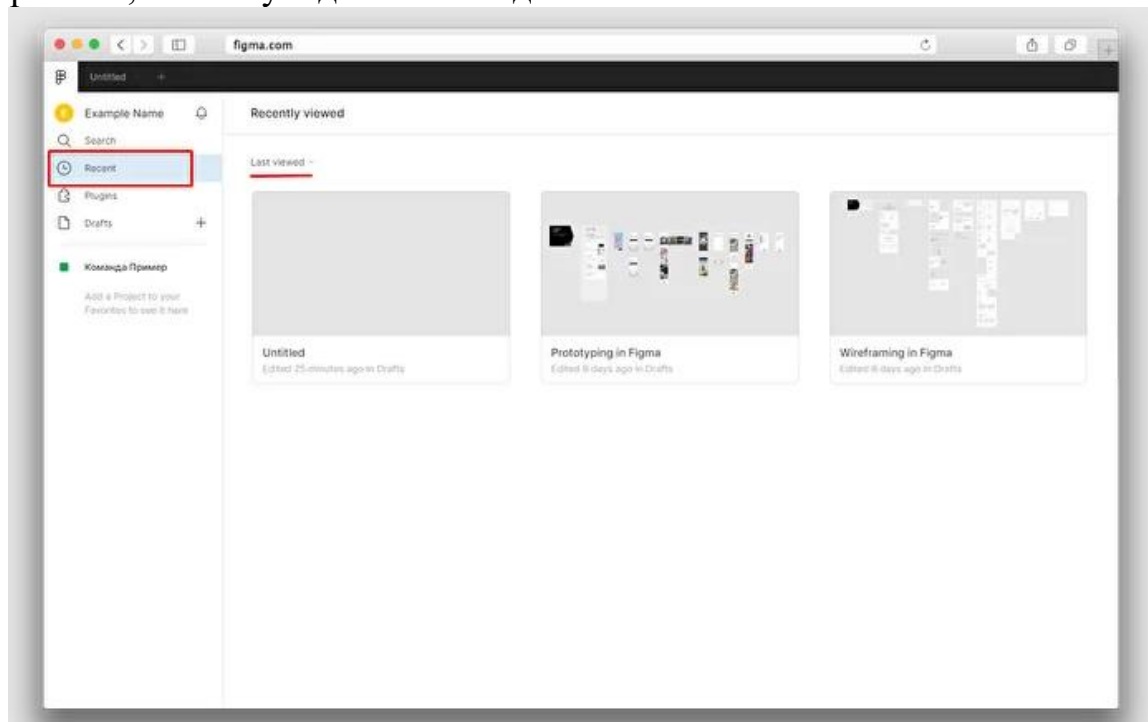
## 2. Поиск

Ищите файлы и проекты, в которых вы участвуете, через поиск Search.



### 3. Последние файлы

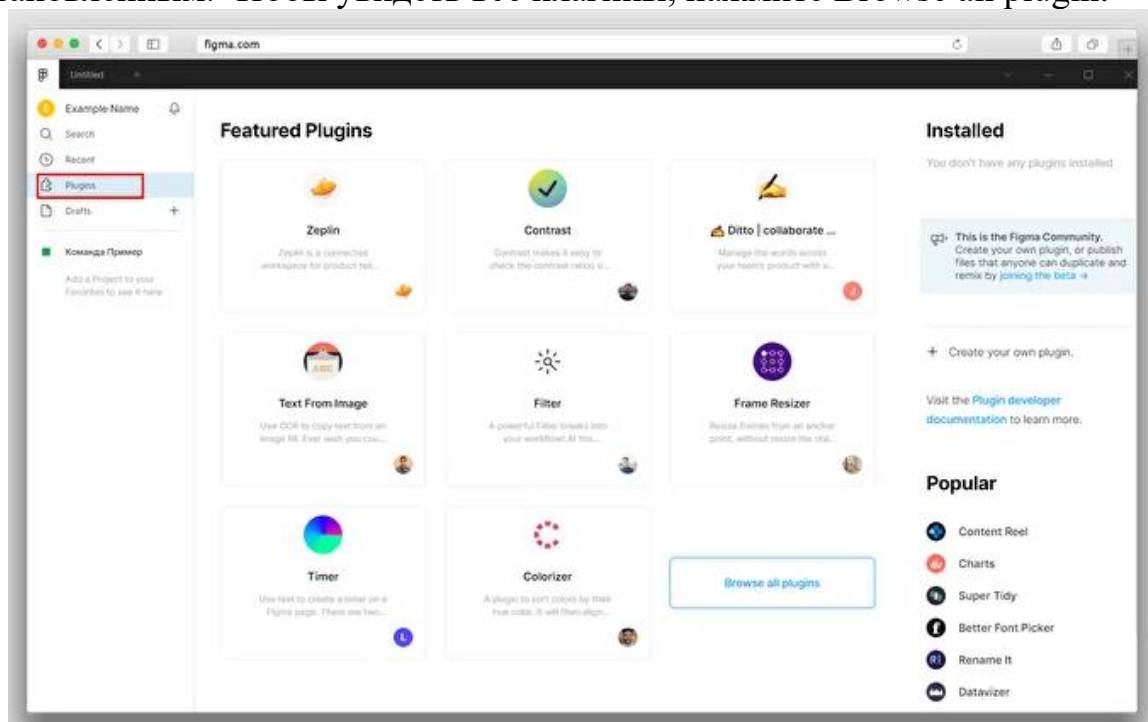
В Фигме файлы сохраняются автоматически. Все файлы, которые вы открывали, можно увидеть во вкладке Recent.



### 4. Плагины

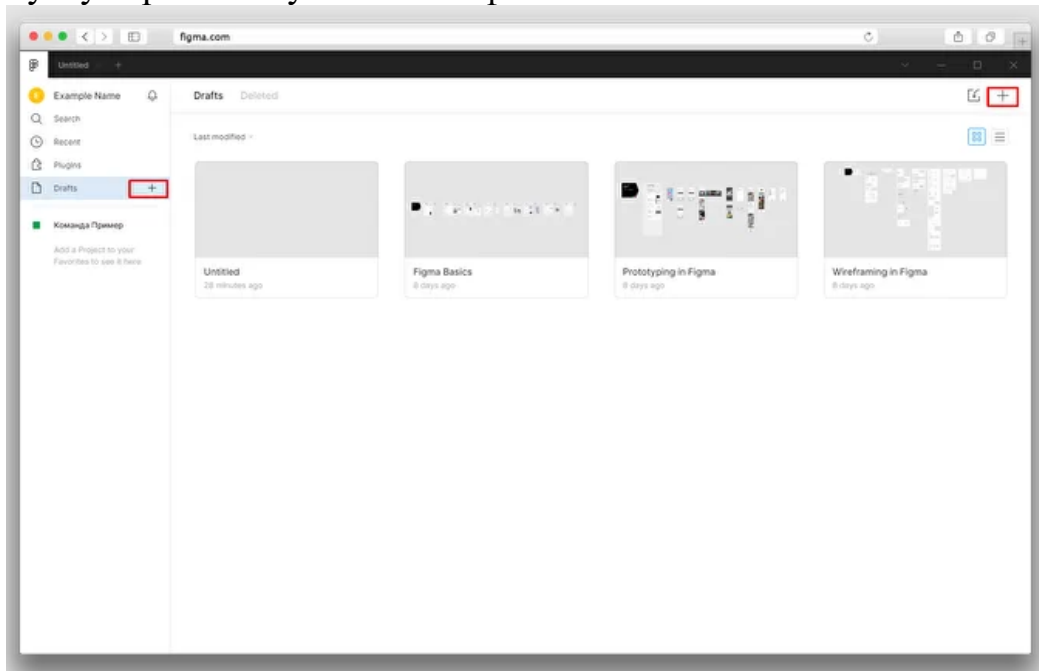
В пункте Plugins собраны расширения, которые помогут ускорить работу в Фигме. Например, с плагином Unsplash можно находить стоковые иллюстрации, не покидая Фигмы. А с Iconify под рукой дизайнера будут 40000 векторных иконок на все случаи жизни.

Плагины отсортированы по рекомендуемым, популярным и установленным. Чтобы увидеть все плагины, нажмите Browse all plugin.



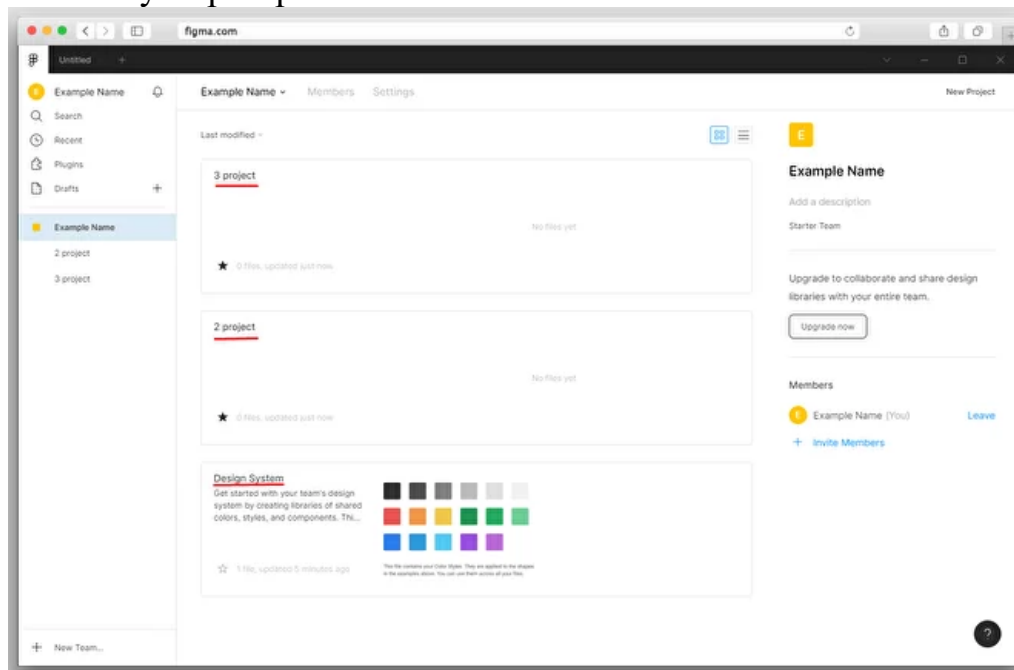
## 5. Новый файл

Создать новый файл в Фигме можно через пункт Drafts или New File в правом углу экрана. По умолчанию файл называется Untitled.



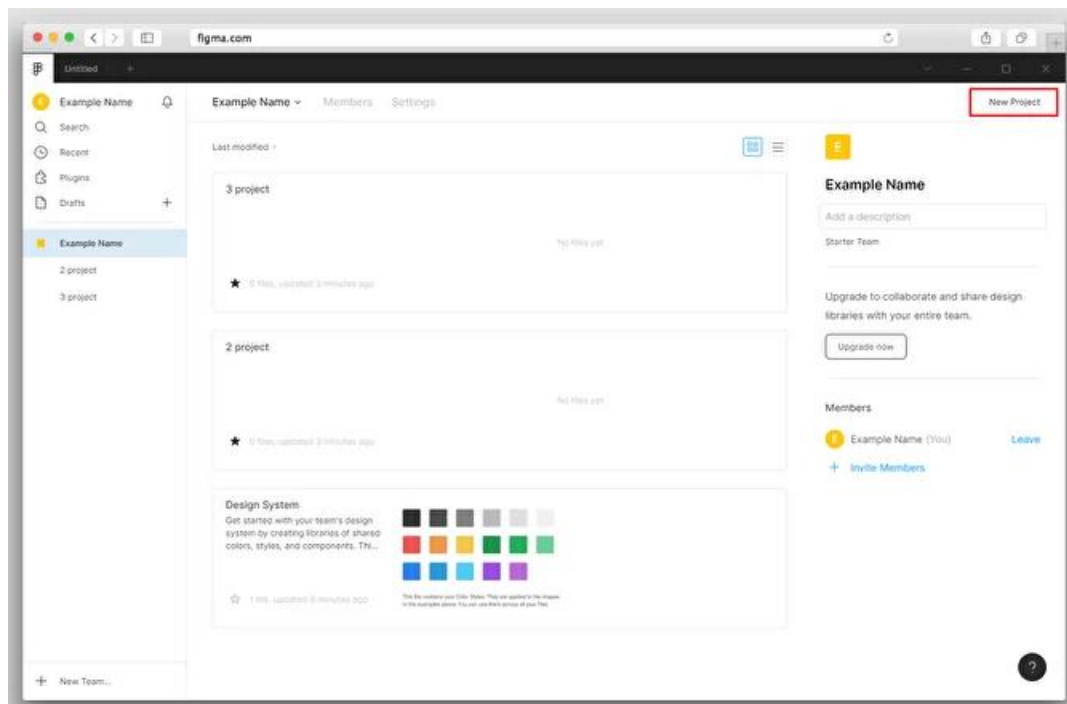
## 6. Проекты

По умолчанию при добавлении команды, Фигма создаёт для неё новый проект. Проект — это папка. В ней команда хранит все файлы, которые относятся к одному проекту. Это удобно, если в каждом проекте у вас десятки файлов и вы не хотите в них путаться. На бесплатном тарифе вы сможете создать максимум три проекта.



Чтобы создать дополнительный проект внутри команды, нажмите New Projects. Внутри проекта создавайте новые файлы или перетаскивайте сюда SVG, PNG, JPEG-файлы.



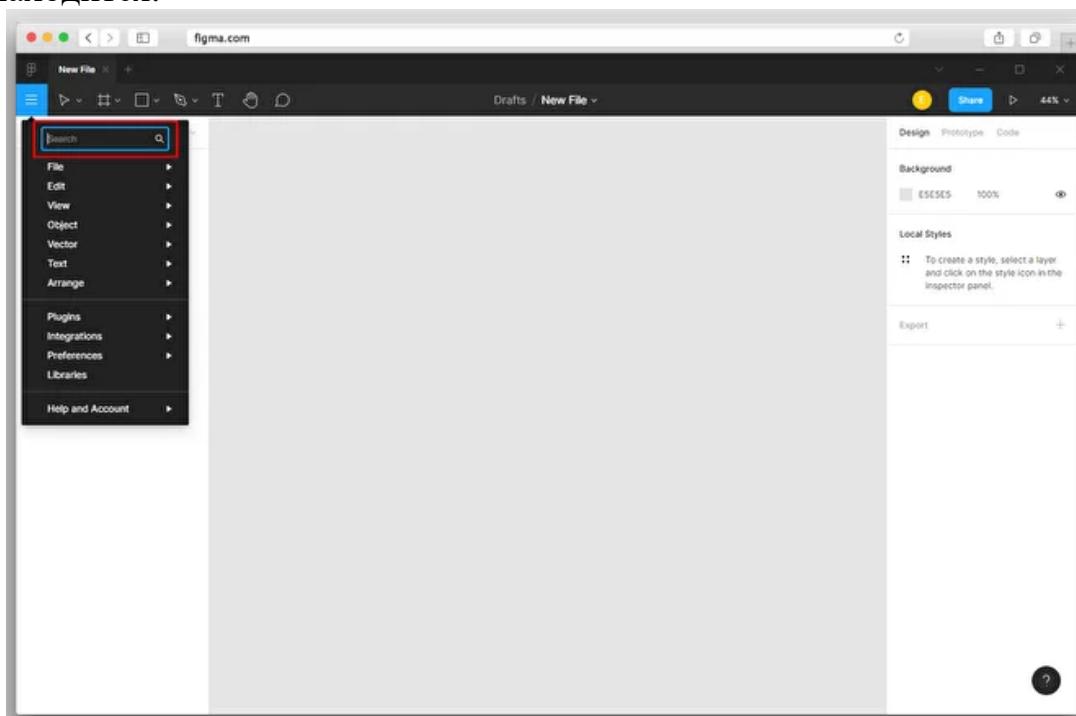


## Начало работы в Figma. Как устроен редактор файлов Фигмы

В новом файле пользователю доступны три области: рабочая область, панель инструментов и панель слоёв. Рассмотрим важные функции пунктов меню.

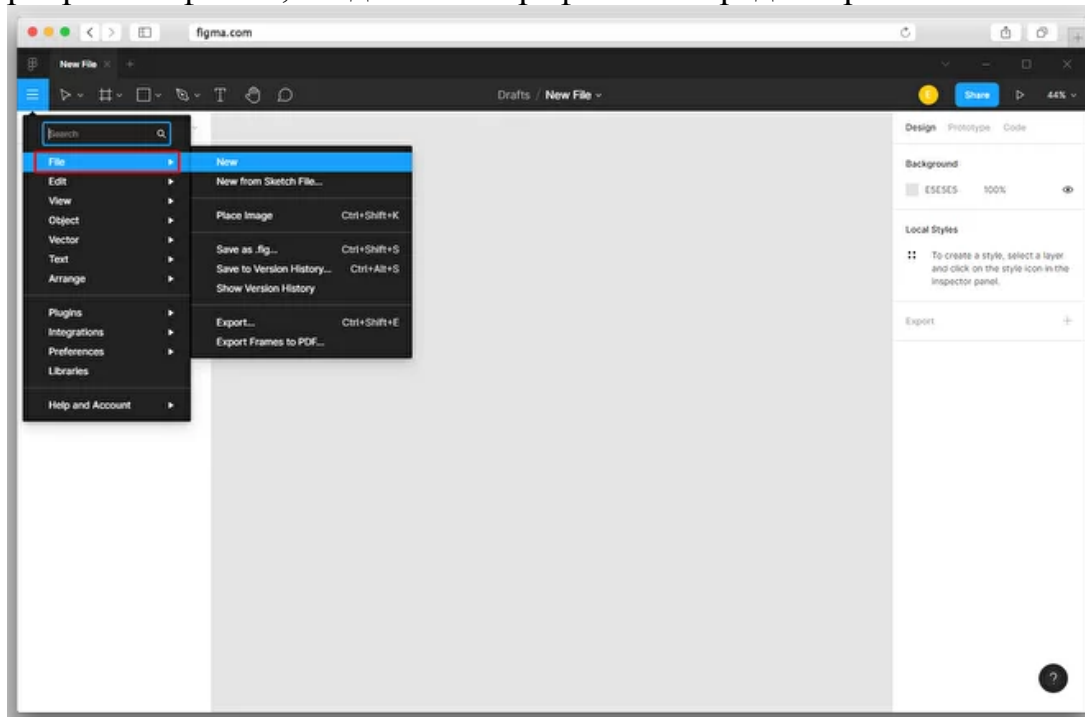
### 1. Поиск

Поиск Search ищет пункты меню, а не элементы, которые вы создавали. Пригодится, если вам нужна конкретная команда, но вы забыли, где именно она находится.



## 2. Панель File

Инструменты панели помогают применить действие к файлу, в котором вы работаете. Например, с помощью New file from Sketch можно импортировать файлы, созданные в графическом редакторе Скетч.

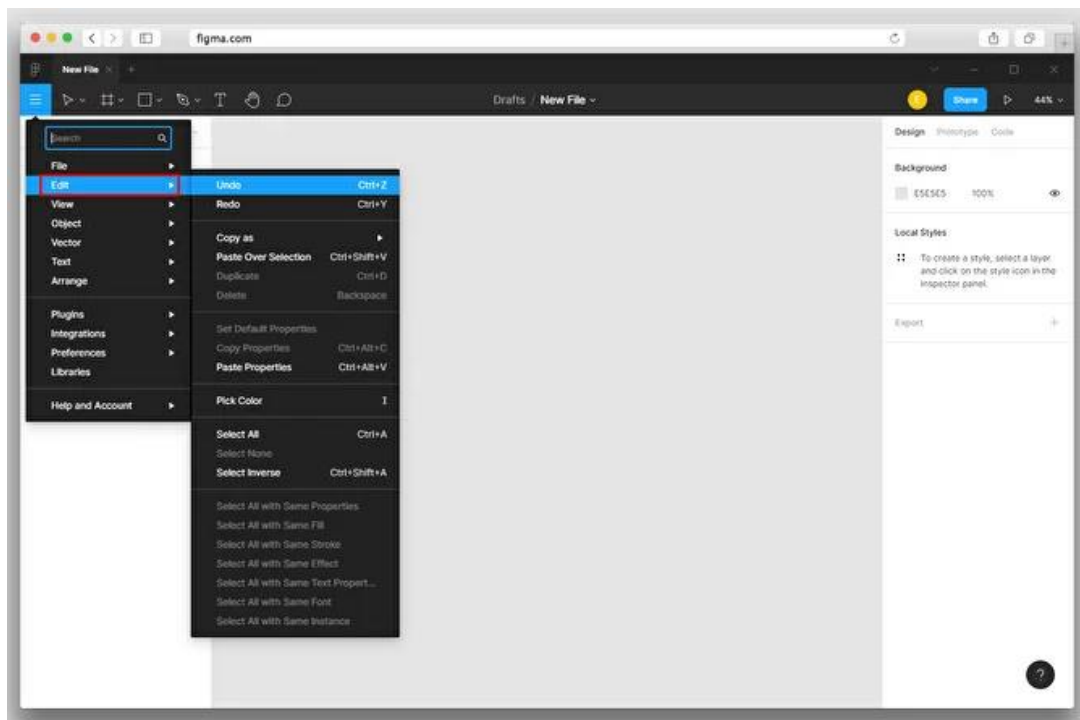


Фигма — это инструмент для совместной работы, она сохраняет изменения файла автоматически. Вы можете сохранить изменения немедленно, нажав Save to Version History или посмотреть историю изменений коллег, нажав Show Version History.

Чтобы сохранить файл Фигмы в pdf, используйте Export Frames to PDF. Пригодится для презентаций.

## 3. Панель Edit

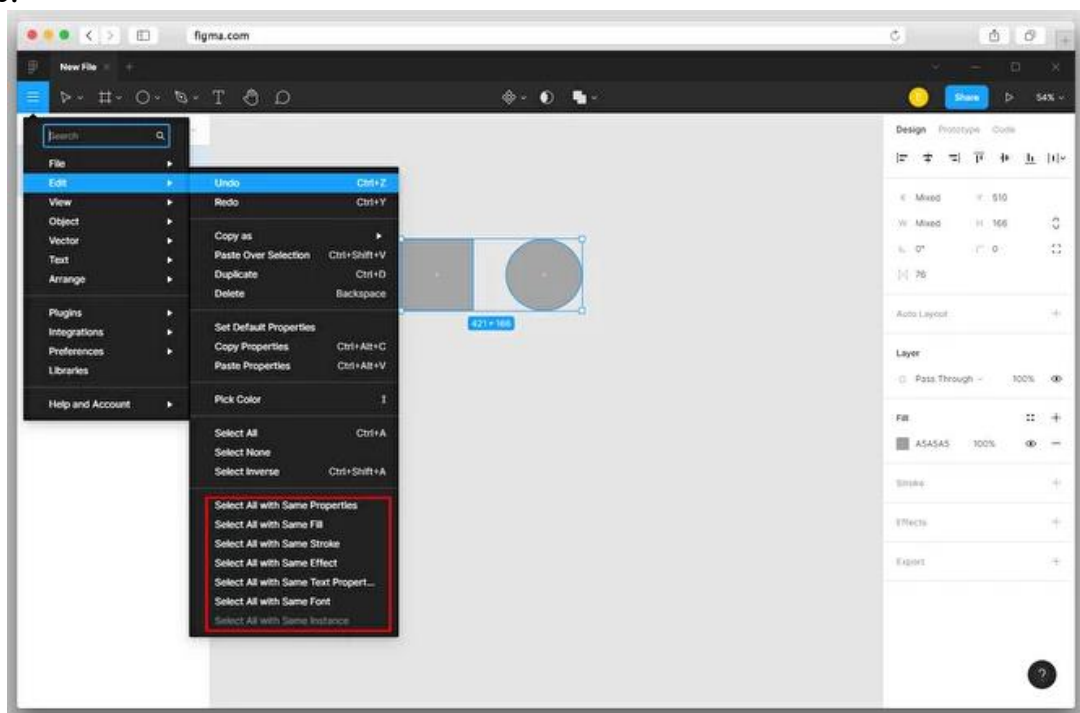
Панель позволяет работать с элементами дизайна в файле. Чтобы применить действие к элементу, его нужно выделить. Например, объект можно скопировать как код CSS, SVG или PNG-файл с помощью Copy As.



Функция Paste Over Selection позволяет разместить скопированный элемент в левом верхнем углу другого объекта.

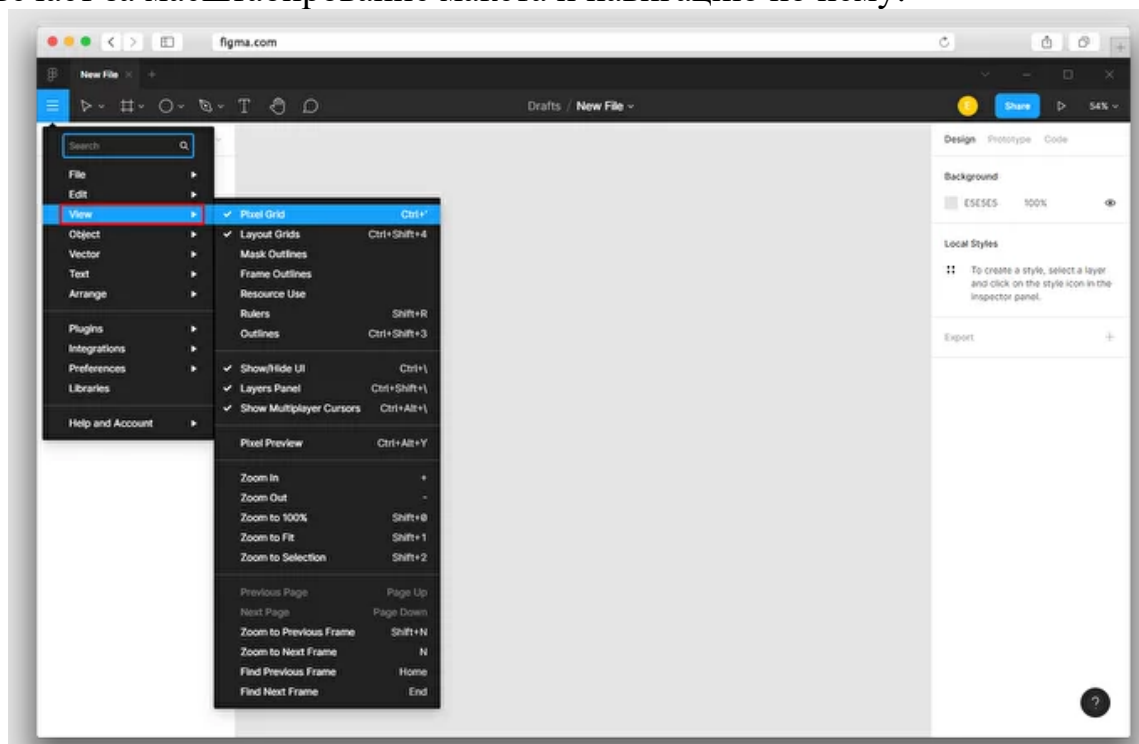
Все новые объекты, созданные в файле, по умолчанию серого цвета. Бывают ситуации, когда вам нужно создать множество объектов с другим цветом. Используйте Set Default Properties: скопируйте цвет нужного объекта один раз и все последующие объекты будут созданы с заданными свойствами. Окрашивайте объект в нужный цвет пипеткой Pick Color.

Группа команд Select All with подсвечивает все похожие объекты в файле: с одинаковыми свойствами, заливкой, шрифтами, эффектами и так далее.

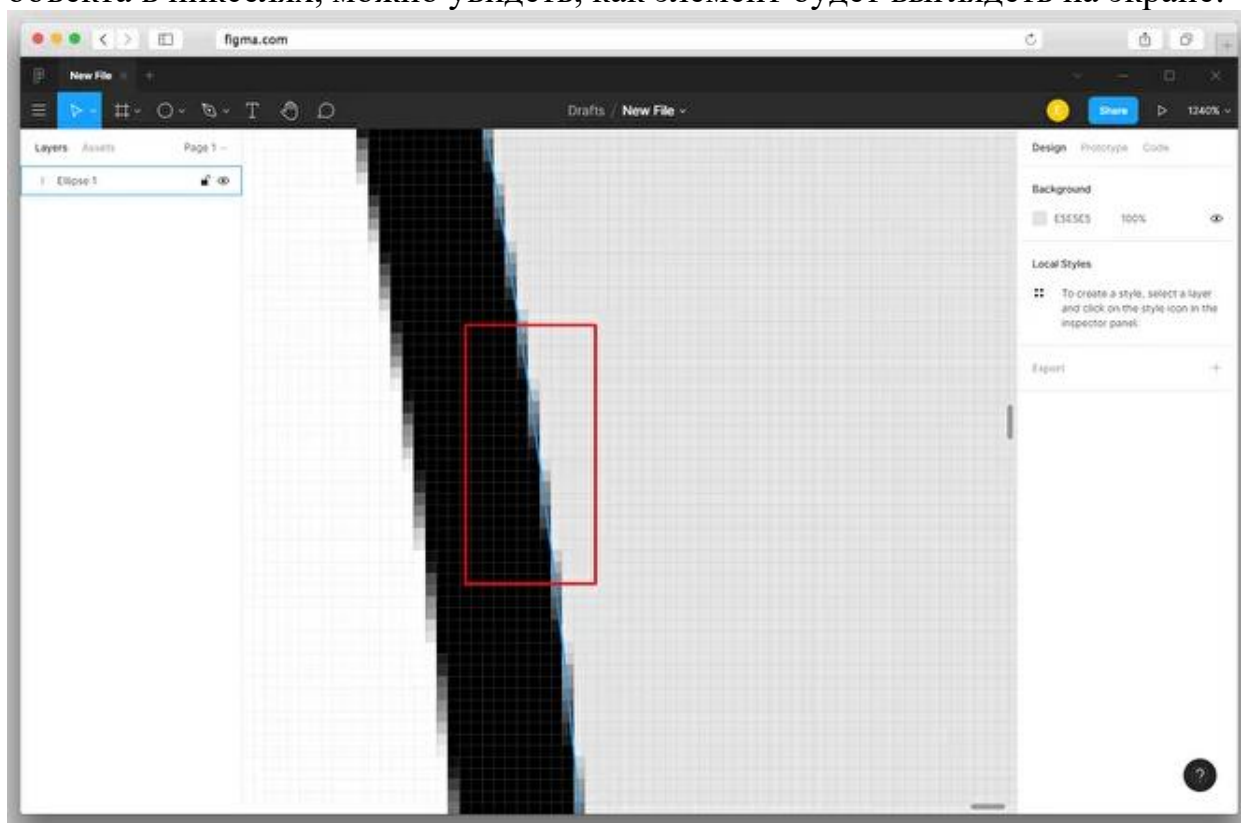


#### 4. Панель View

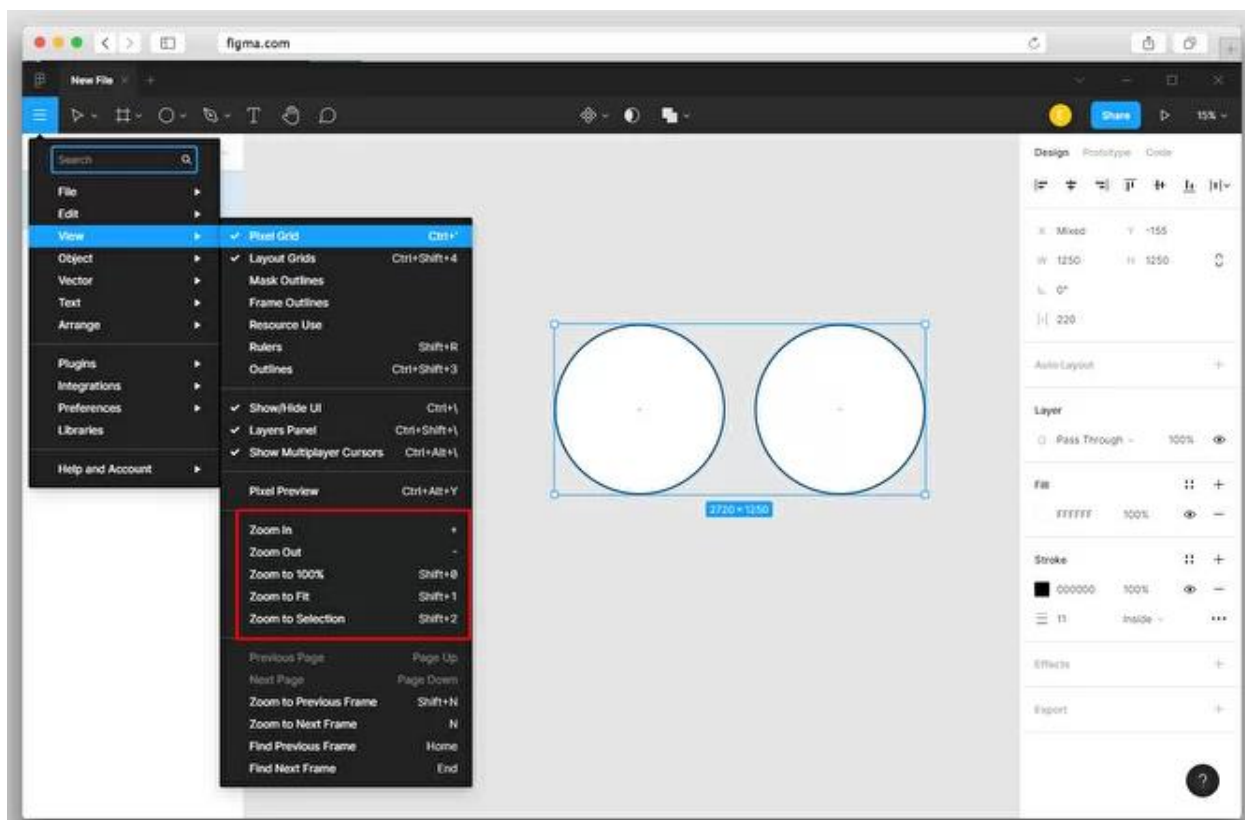
Панель находится слева в меню редактора и дублируется справа. Она отвечает за масштабирование макета и навигацию по нему.



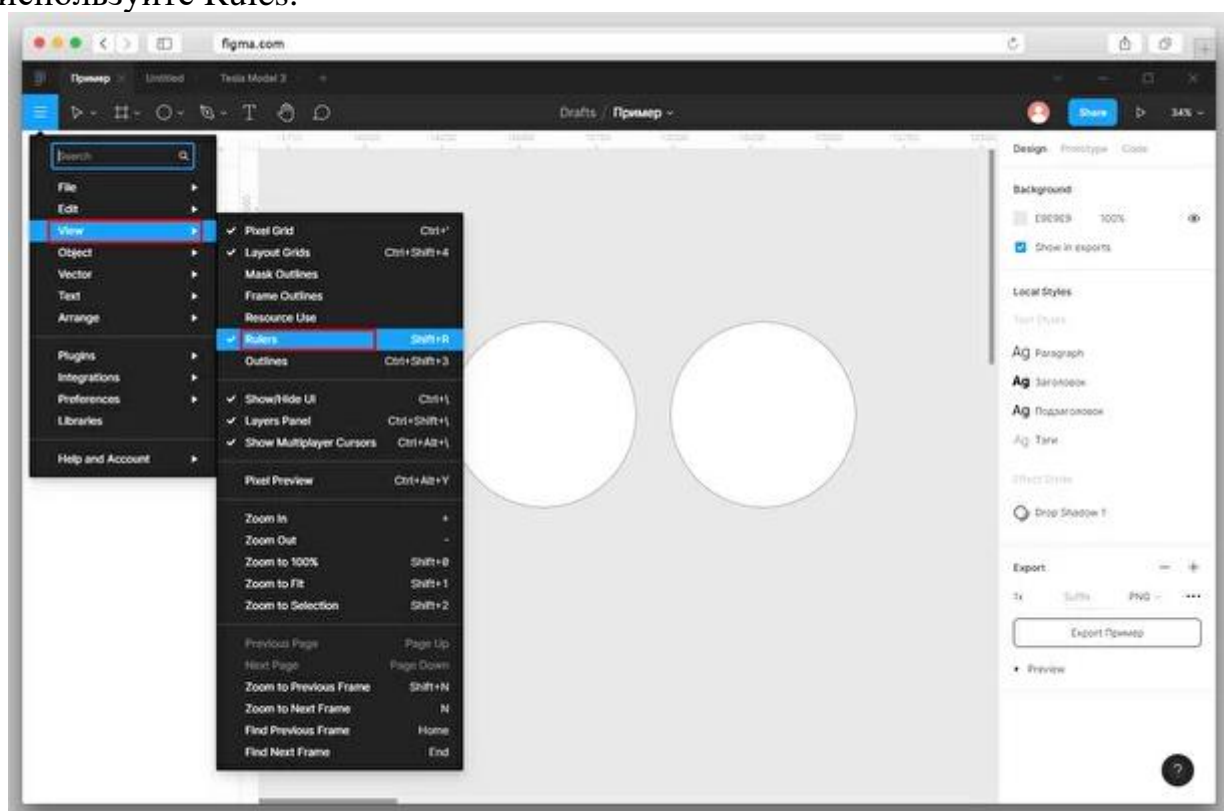
Из полезного — функция Pixel Preview. Фигма — векторный редактор, поэтому дизайнер видит ровные векторные линии. Подключая просмотр объекта в пикселях, можно увидеть, как элемент будет выглядеть на экране.



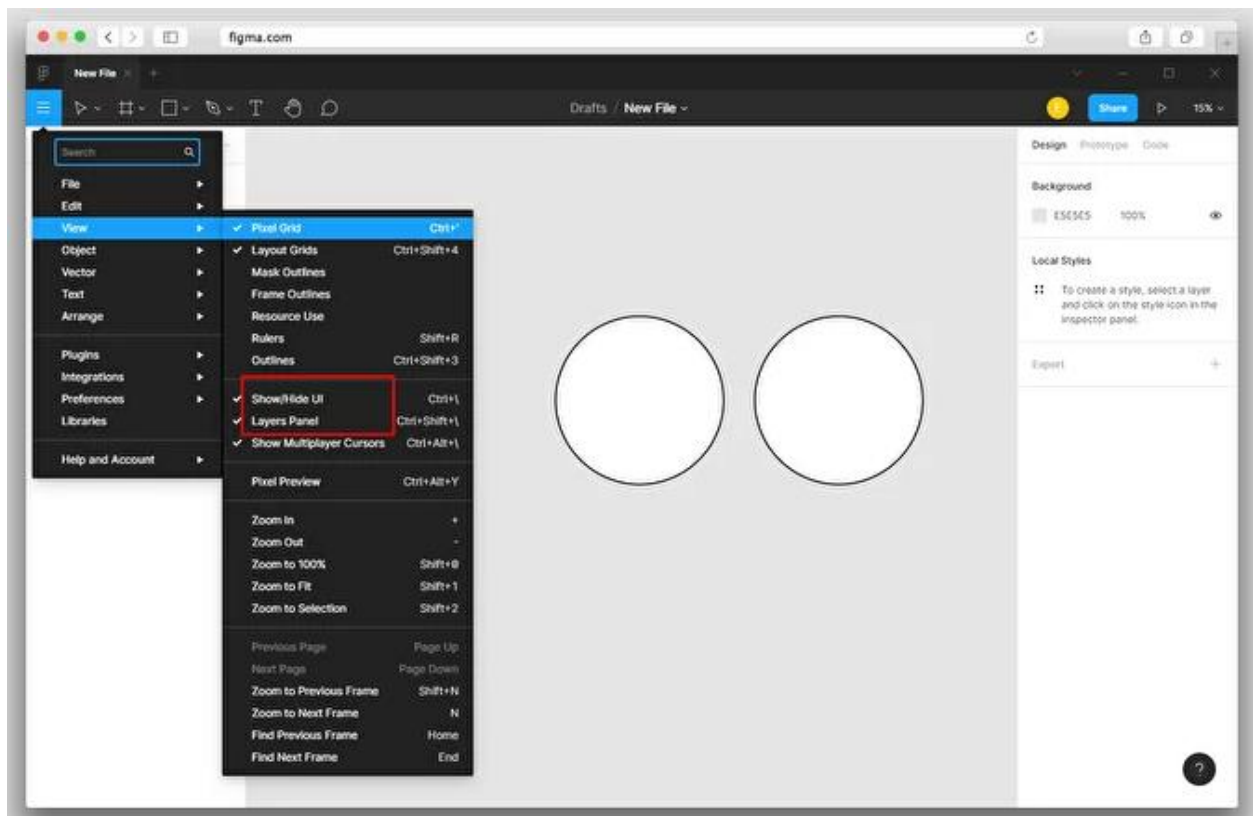
Масштабировать макет можно функциями Zoom In/Zoom Out.



Чтобы показать линейки и вытянуть направляющие в Фигме, используйте Rules.

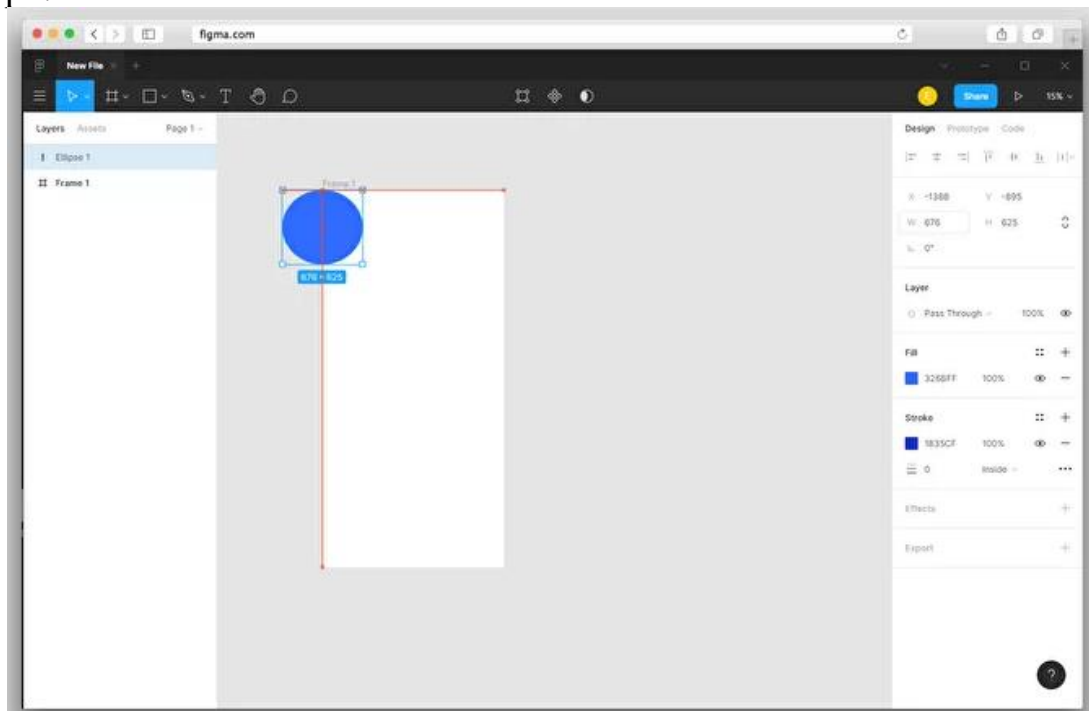


Чтобы расширить рабочую область и получить больше пространства для вдохновения, можно скрыть панель слоёв и интерфейс командами Layers Panel, Show/Hide UI.



## 5. Панель Preferences

Панель определяет навигацию в файле. Первые три пункта — Snap to Geometry, Snap to Pixel Grid, Snap to Objects — настройки привязки. Помогут слегка примагнитить элементы и избежать «кривой» сетки, если вы работаете быстро.



Highlight Layers on Hover лучше держать включенным всегда — функция подсвечивает мелкие элементы дизайна при наведении — кнопки, буквы, иконки, значки.



Включенная функция Keyboard Zooms into Selection будет приближать/удалять макет относительно элемента, выбранного на экране.

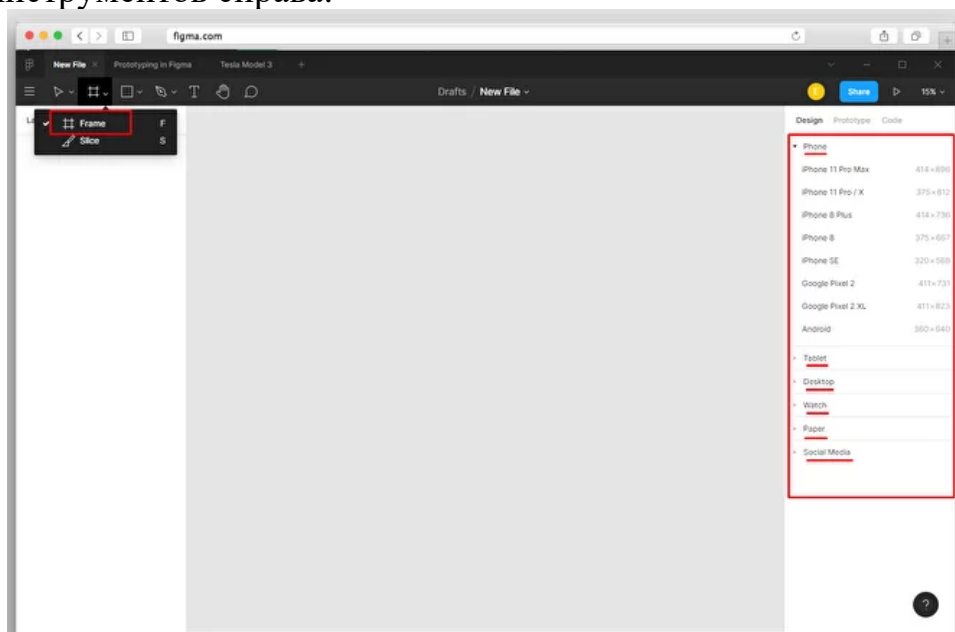
## Инструменты и возможности Фигмы

Рассмотрим панель инструментов для работы с графикой и выравнивания объектов, выбора шрифтов, создания эффектов для слоёв и фигур.

### 1. Фреймы

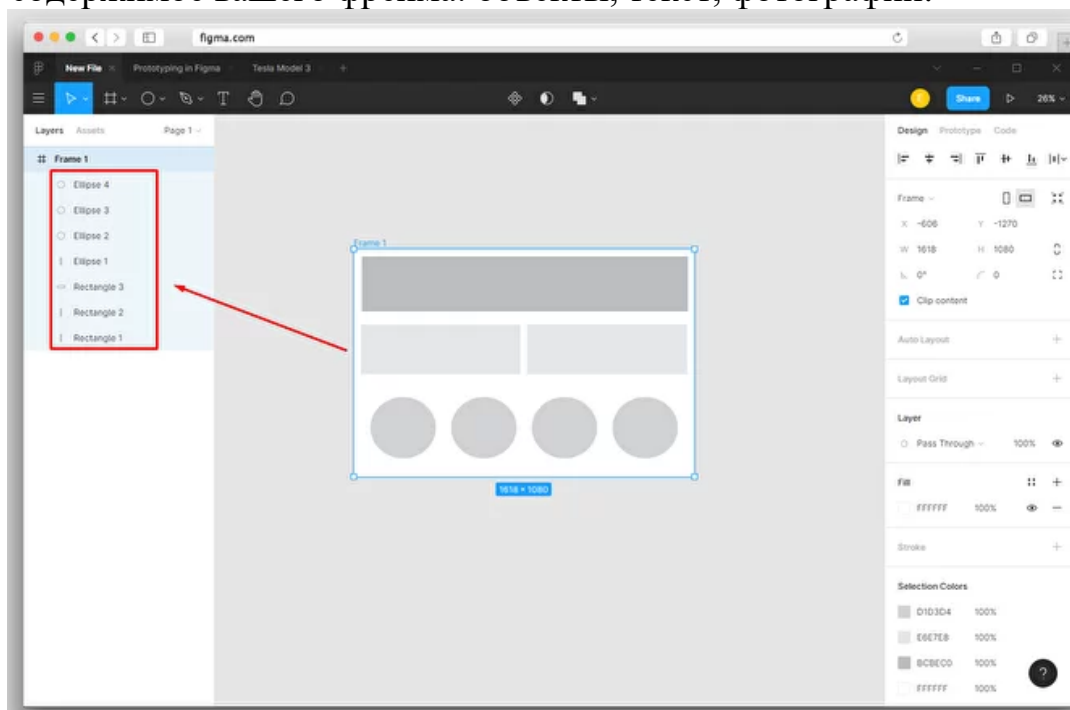
Фрейм или артборд — основной элемент дизайна в Фигме. Это законченный документ, который может быть страницей сайта или экраном мобильного приложения.

Вы можете задать размер фрейма самостоятельно или выбрать готовые размеры экранов популярных устройств — ноутбуков, часов, планшетов — в панели инструментов справа.





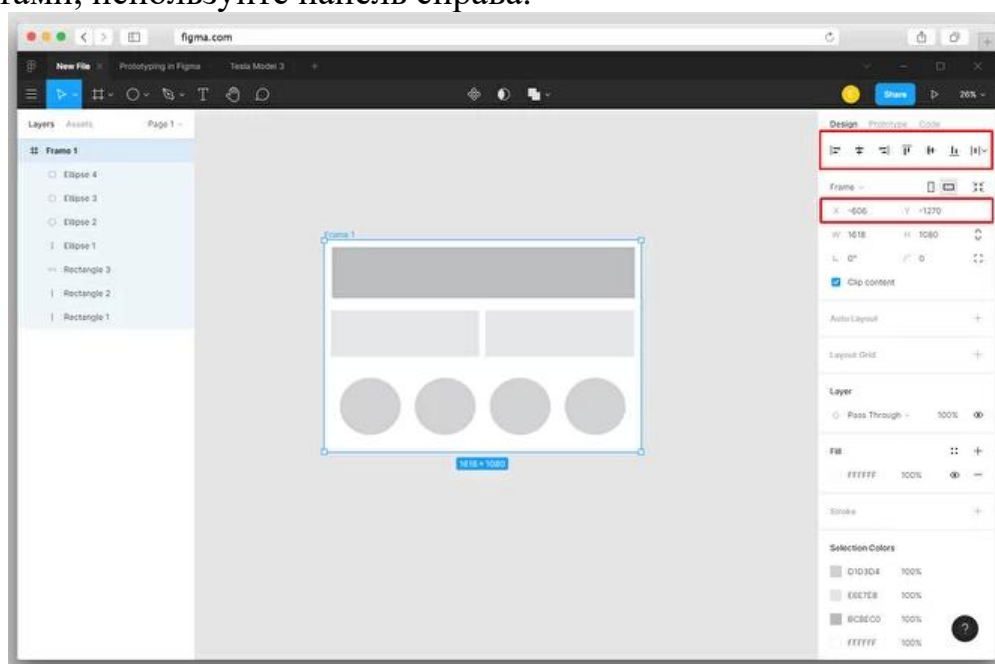
Фрейм объединяет объекты внутри себя. Когда вы создаёте дизайн внутри фрейма, в панели свойств слева будут добавляться слои. Слои в Фигме – это содержимое вашего фрейма: объекты, текст, фотографии.



Вы можете сгруппировать отдельные объекты во фрейм или разбить его на объекты сочетаниями клавиш.

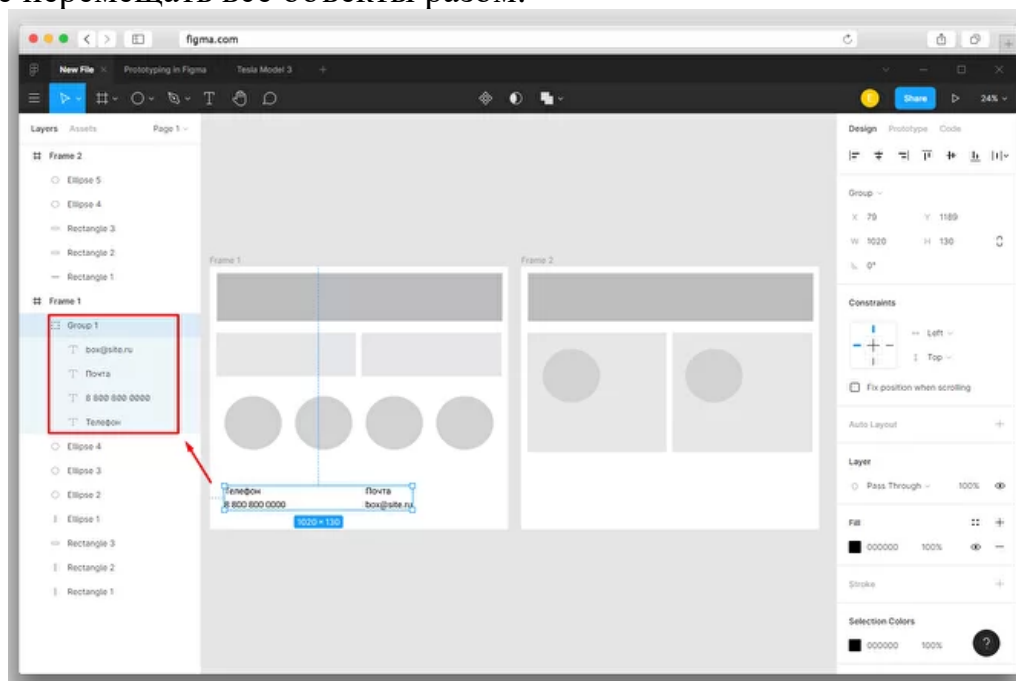
Windows	MacOS	
Ctrl + Alt + G	Cmd + Opt + G	объединить объекты во фрейм
Ctrl + Shift + G	Cmd + Shift + G	разбить фрейм на объекты

Чтобы выровнять объекты во фрейме по оси X/Y или расстояние между элементами, используйте панель справа.

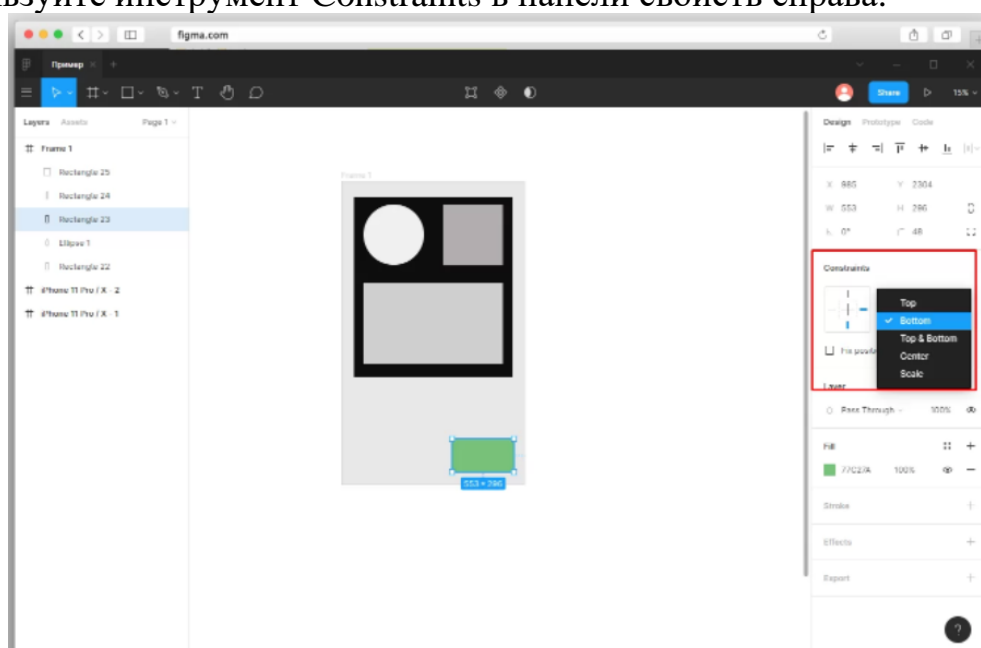




Объекты внутри фрейма можно группировать. Допустим, вы делаете несколько страниц сайта. На каждой странице внизу экрана у вас будут контакты: телефон и электронная почта. Сгруппируйте объекты из меню Object → Group Selection или сочетанием клавиш Ctrl (Cmd) + G. Вы увидите изменения в слоях объектов — они объединились в группу. Теперь вы можете перемещать все объекты разом.



Дополнительно вы можете ограничивать поведение элементов во фрейме. Например, вы хотите, чтобы кнопка вашего дизайна была всегда в углу экрана, даже если размер фрейма изменится. Выберите объект во фрейме и используйте инструмент Constraints в панели свойств справа.



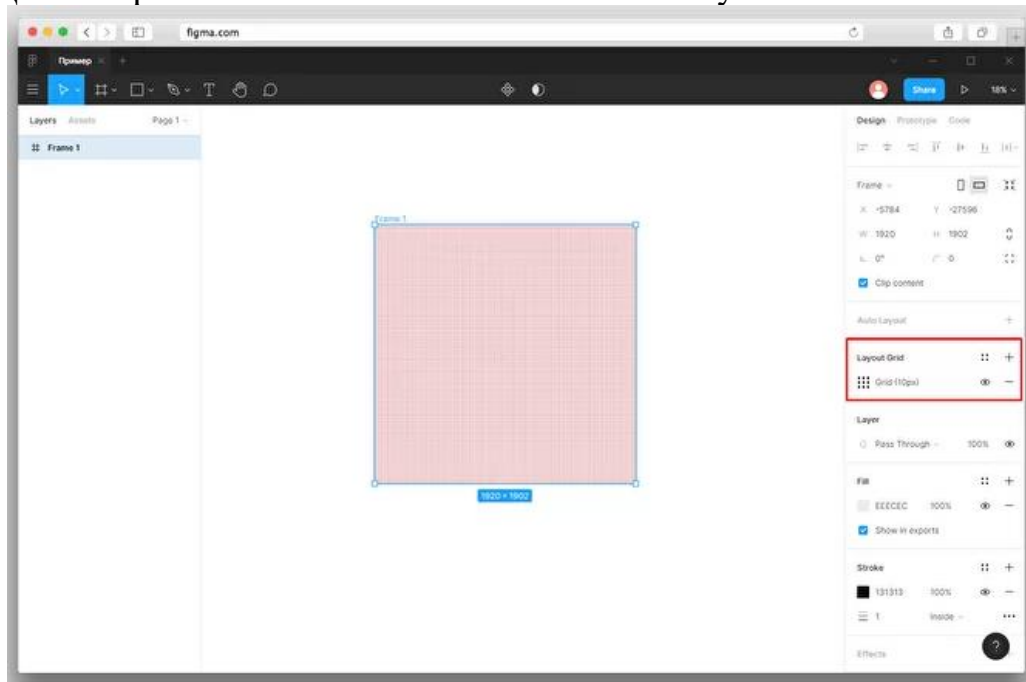
Фрейм — это законченный дизайн, его можно скачать одним файлом. При сохранении убедитесь, что все объекты находятся внутри фрейма. Если

случайно переместить слой объекта за пределы фрейма, можно потерять часть дизайна. Перед скачиванием, проверьте превью файла, и выберите нужный формат.

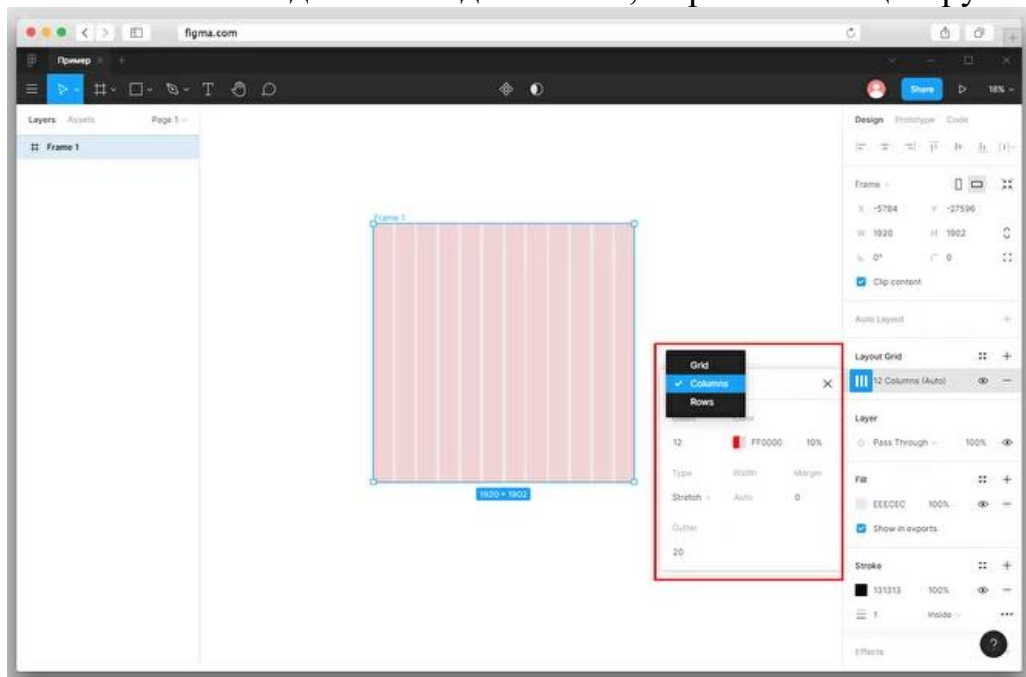
## 2. Модульная сетка

Сетка в Фигме помогает упорядочить все элементы дизайна во фрейме. Чтобы легко адаптировать дизайн от одного устройства к другому, используйте в Фигме 12 колоночную модульную сетку (Bootstrap).

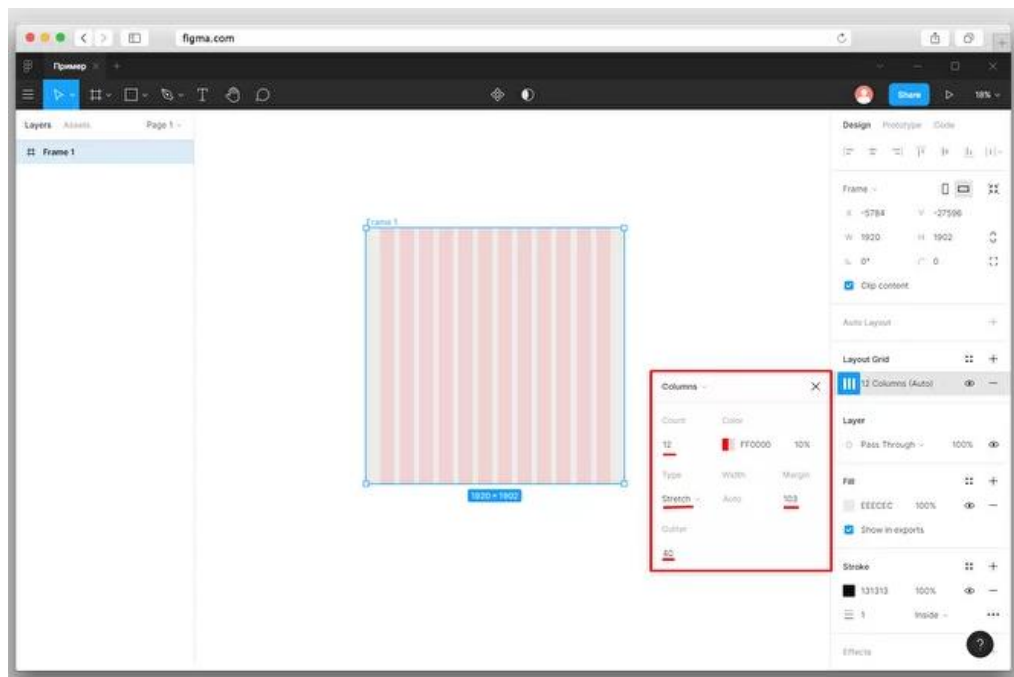
Для настройки сетки нажмите «+» в блоке Layout Grid.



Задайте количество колонок, их цвет и прозрачность. Вы можете настроить тип сетки — сделать её адаптивной, выровнять по центру или краю.

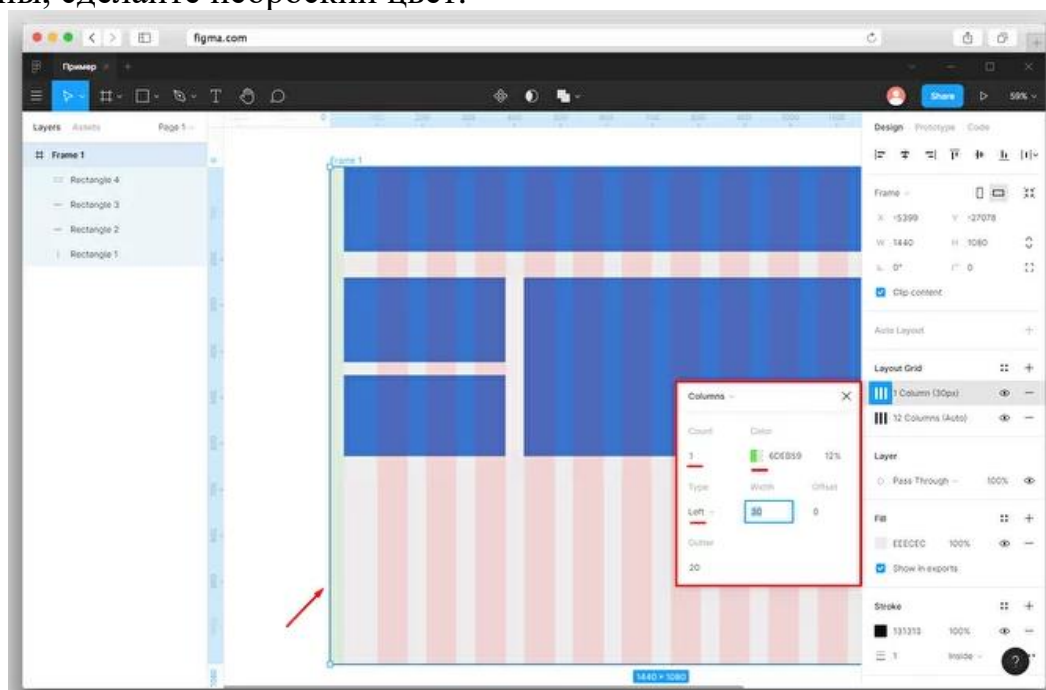


Если вы делаете сайты на Тильде, задайте настройки: 12 колонок с отступом 40 пикселей, отступы по бокам экрана — 103 пикселя.

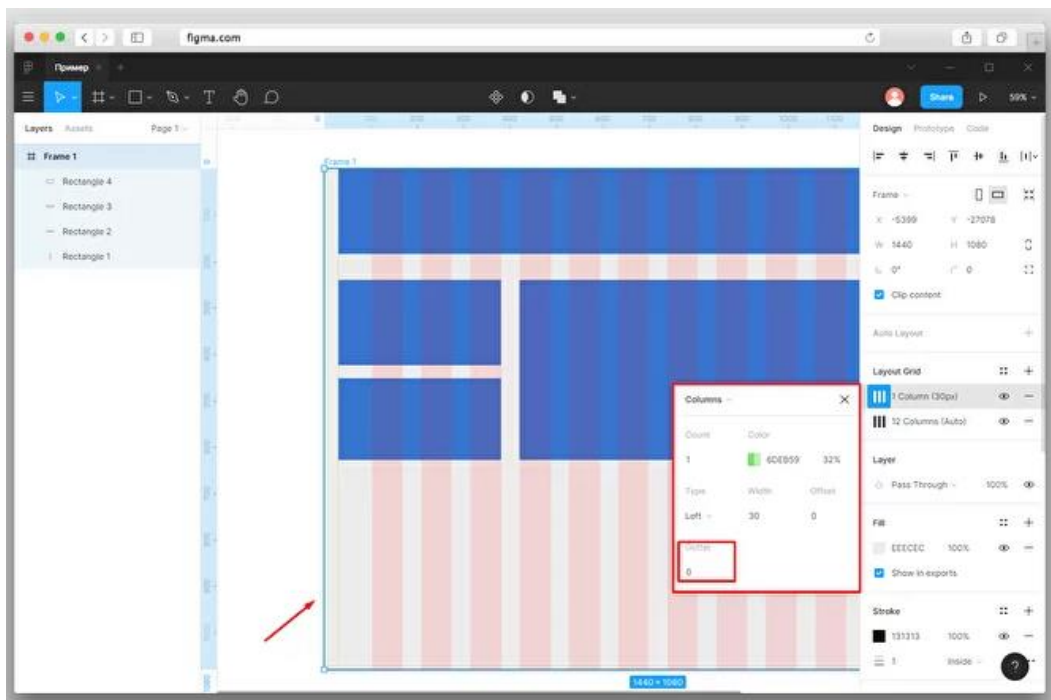


Некоторым дизайнерам удобно добавлять вертикальный ритм, чтобы перемещать объекты по сетке и настраивать расстояние между элементами. Для этого нажмите «+» в блоке Layout Grid ещё раз – появится дополнительная сетка с шагом 10 пикселей.

Чтобы элементы дизайна не наезжали на края фрейма, используйте монтажные области. Чтобы контролировать отступы, можно использовать дополнительную сетку. Создайте одну колонку слева или справа нужной ширины, сделайте неброский цвет.

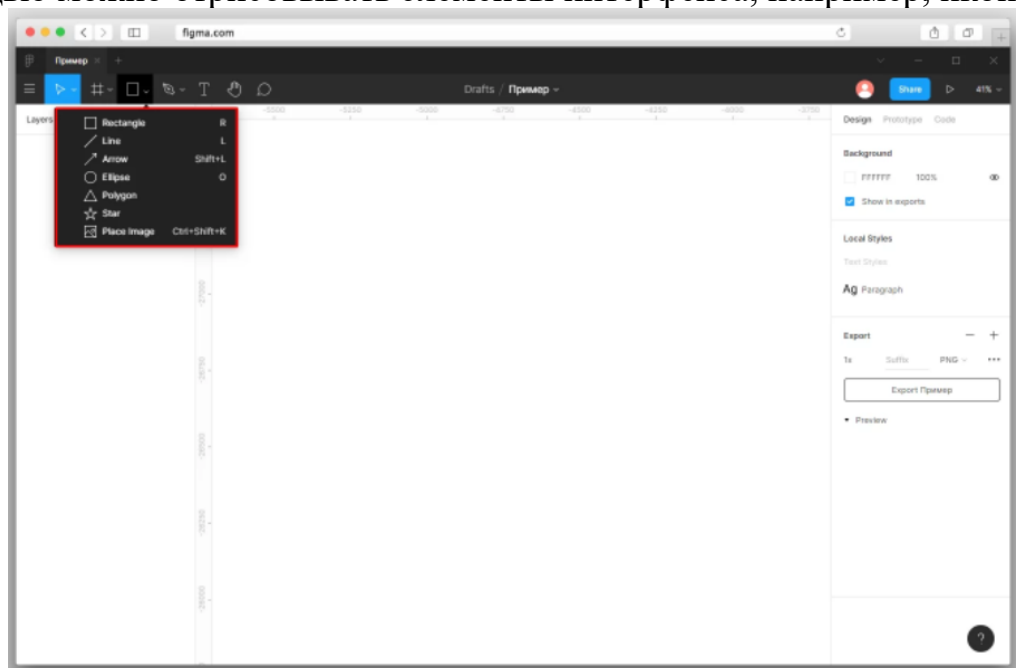


Для удобства можно выставить параметр Gutter = 0 и превратить колонку в линию с одним видимым краем.



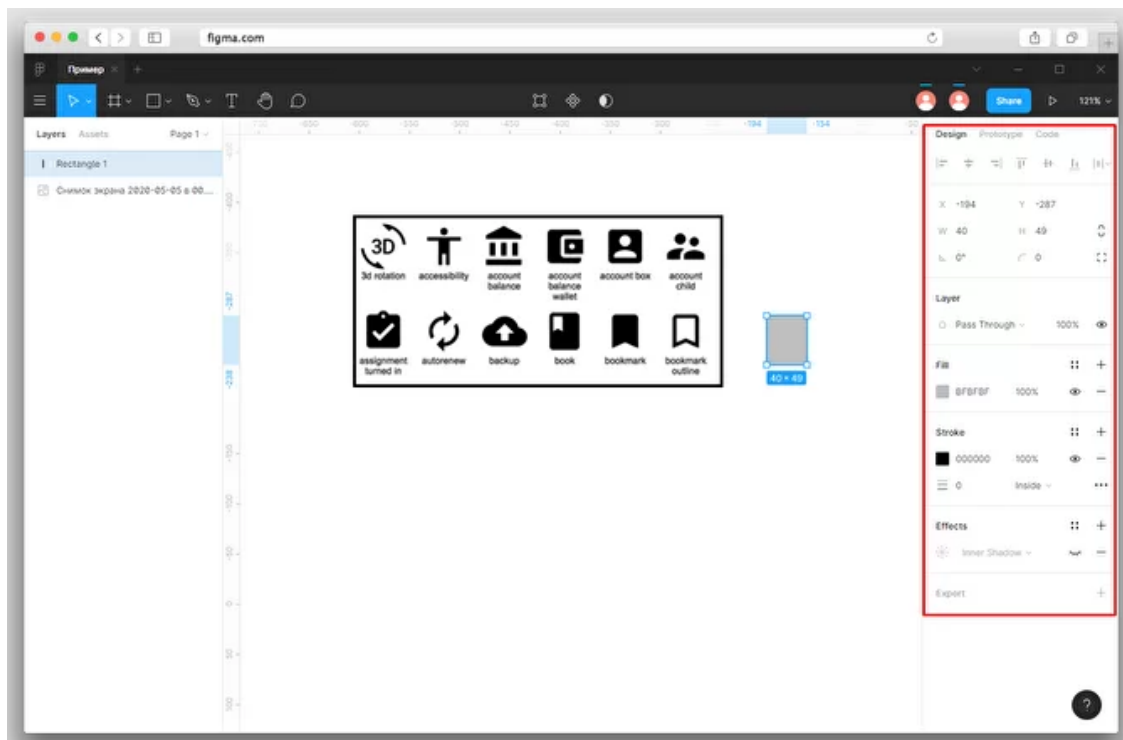
### 3. Векторные формы

Создавайте векторные объекты инструментом Shape Tool. С его помощью можно отрисовывать элементы интерфейса, например, иконки.



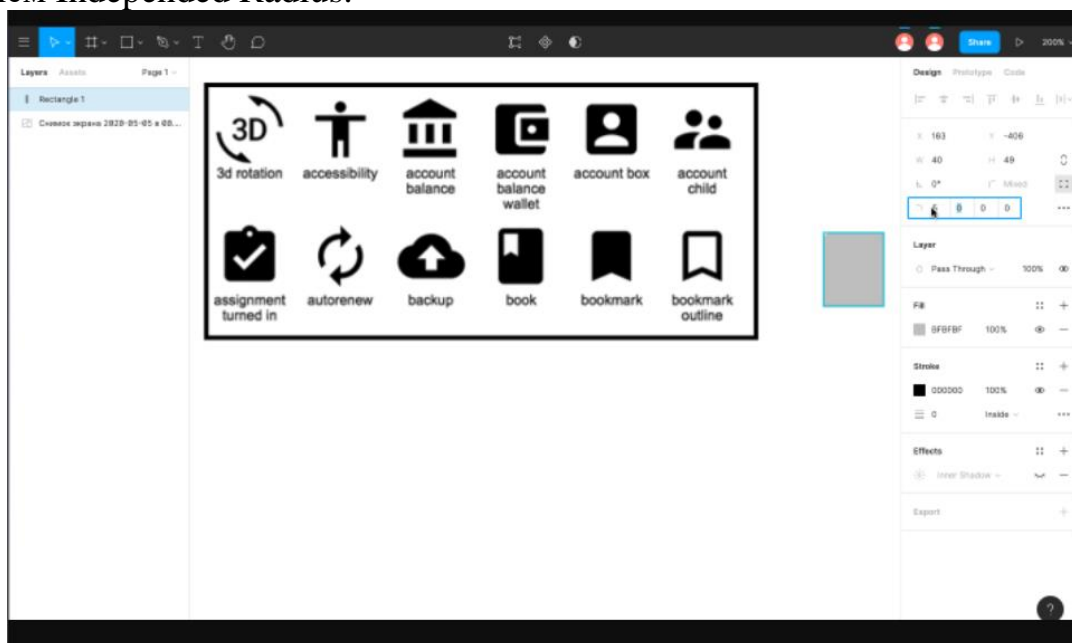
Основные векторные объекты – прямоугольник, линия, треугольник, стрелка, круг, звезда. Вы можете вставлять объекты произвольной формы или зажать клавишу Shift и вставить объект правильной формы. Если нажать Alt – объект растягивается из центра.

Панель свойств объектов находится справа. Рассмотрим основные функции работы с объектами и покажем, как сделать в Фигме иконку «Закладка», используя прямоугольник произвольной формы.

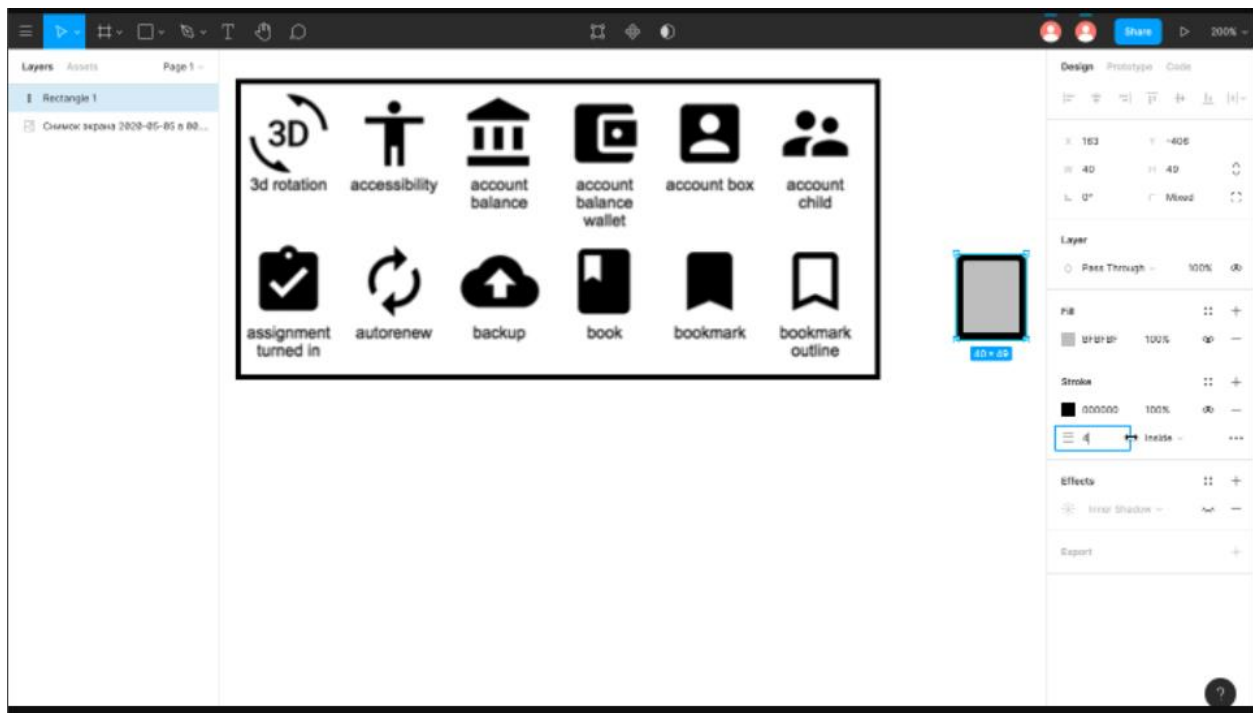


**!ВАЖНО!** Перемещайтесь между полями панели свойств с помощью кнопки Tab.

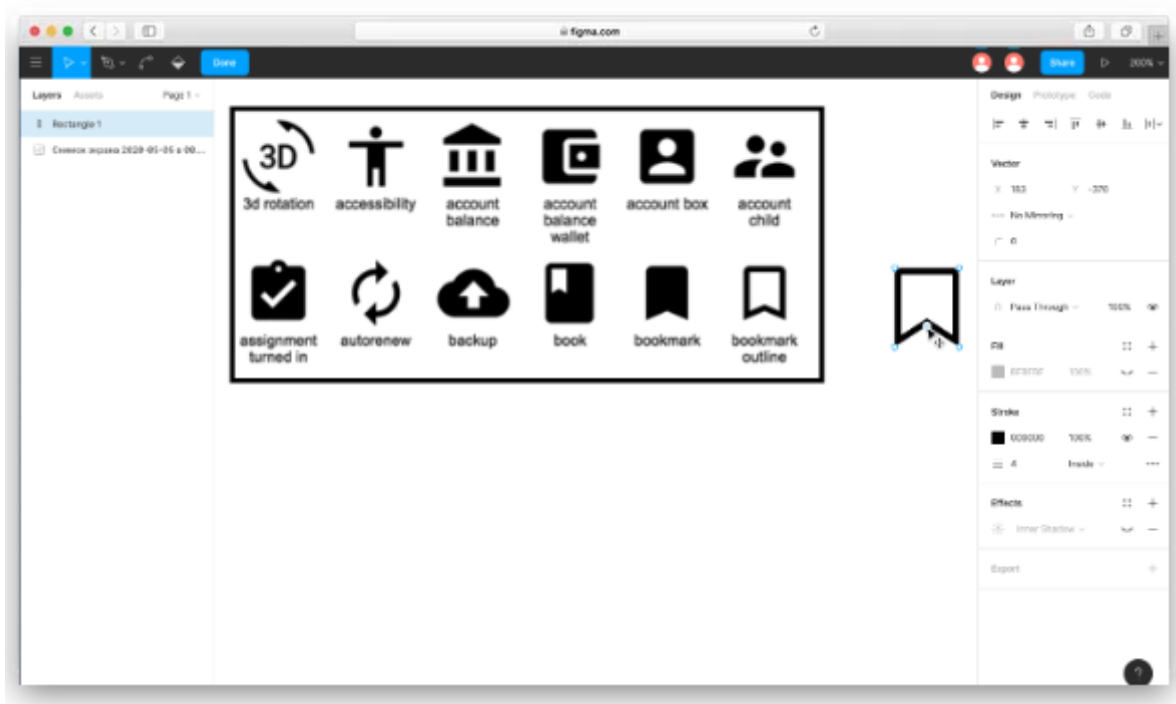
В верхней части панели можно изменить расположение объекта, растянуть его по оси X/Y. Выберем Corner Radius, чтобы скруглить углы нашего прямоугольника, как у закладки из примера. По умолчанию свойство применяется ко всем сторонам объекта. Чтобы выбрать два верхних угла, нажмём Independent Radius.



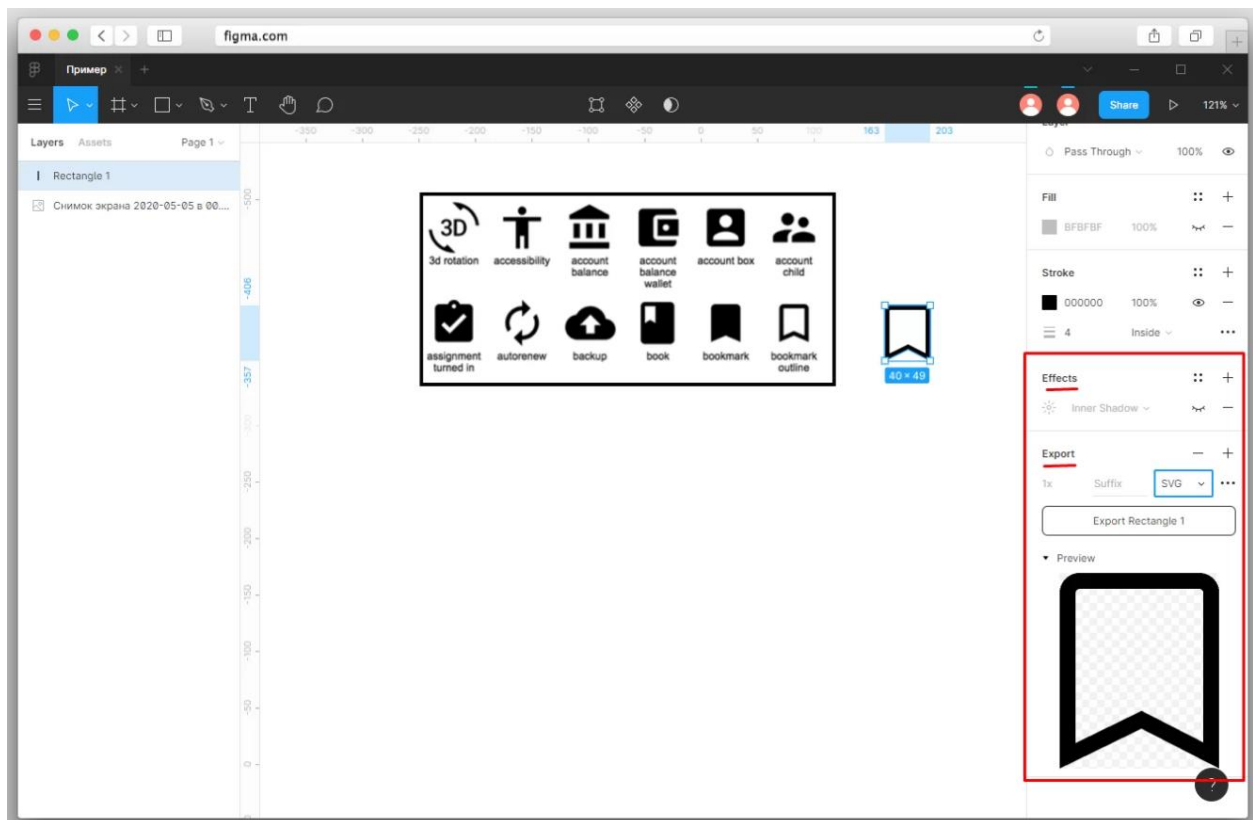
Поработаем с обводкой объекта. Толщина линии меняется в пункте Stroke заданным значением или мышкой. Заливка объекта нам не нужна, можно скрыть её в пункте Fill, нажав на «глаз».



Вытянем нижнюю сторону прямоугольника и сделаем его похожим на флаг. Чтобы редактировать фигуру, кликните по ней дважды.

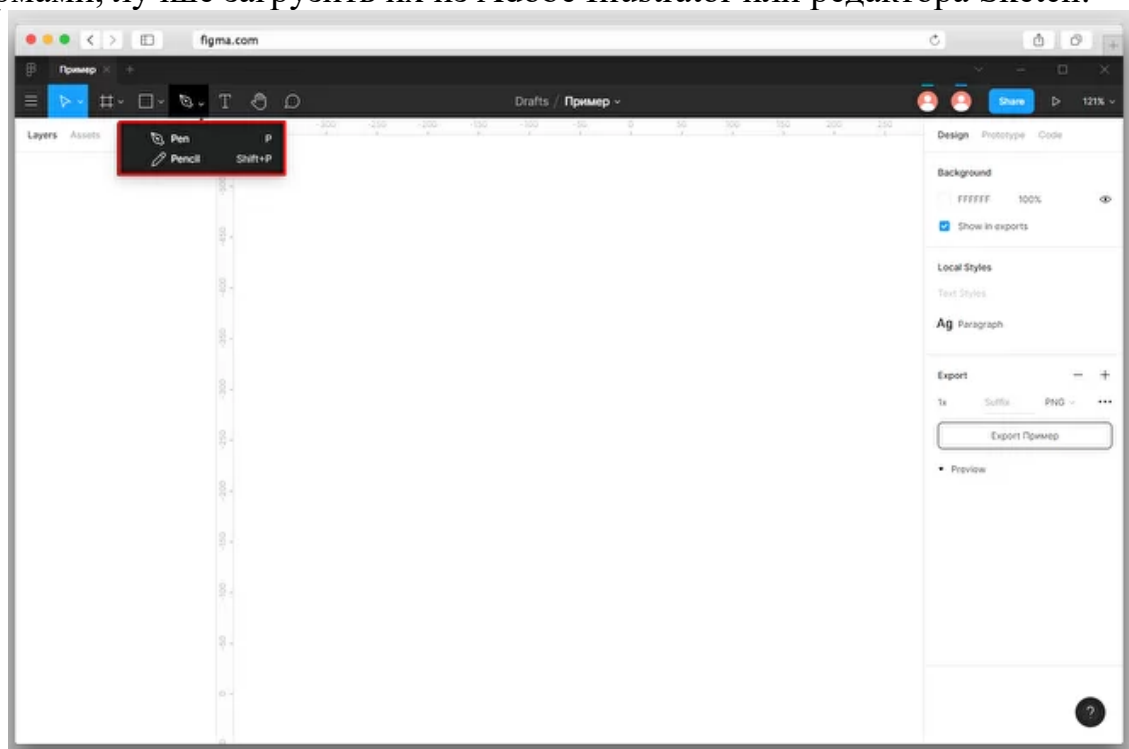


В разделе Effects можно добавить тень или размытие объекту. Чтобы сохранить иконку, перейдите в раздел Export и выберите формат SVG.

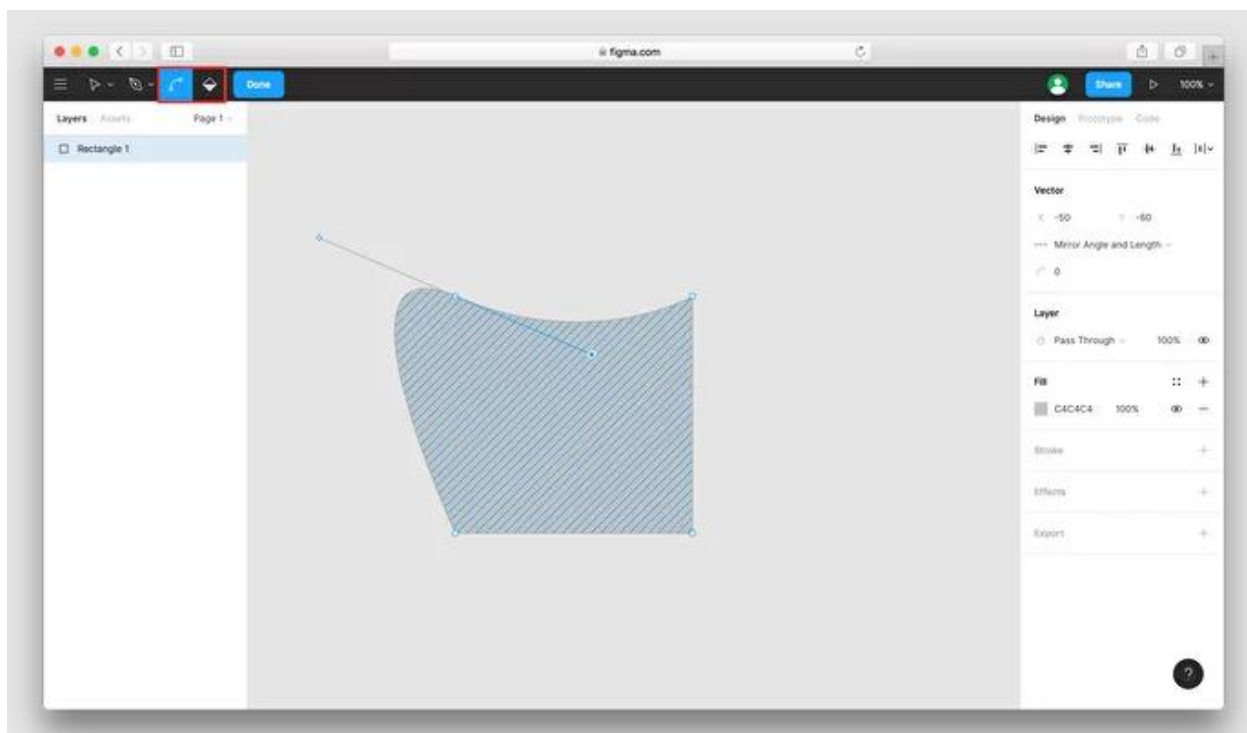


#### 4. Кривые

Pen Tool позволяет рисовать кривые линии в Фигме и несложные векторные формы: иконки и графику. Если вы хотите работать со сложными формами, лучше загрузить их из Adobe Illustrator или редактора Sketch.

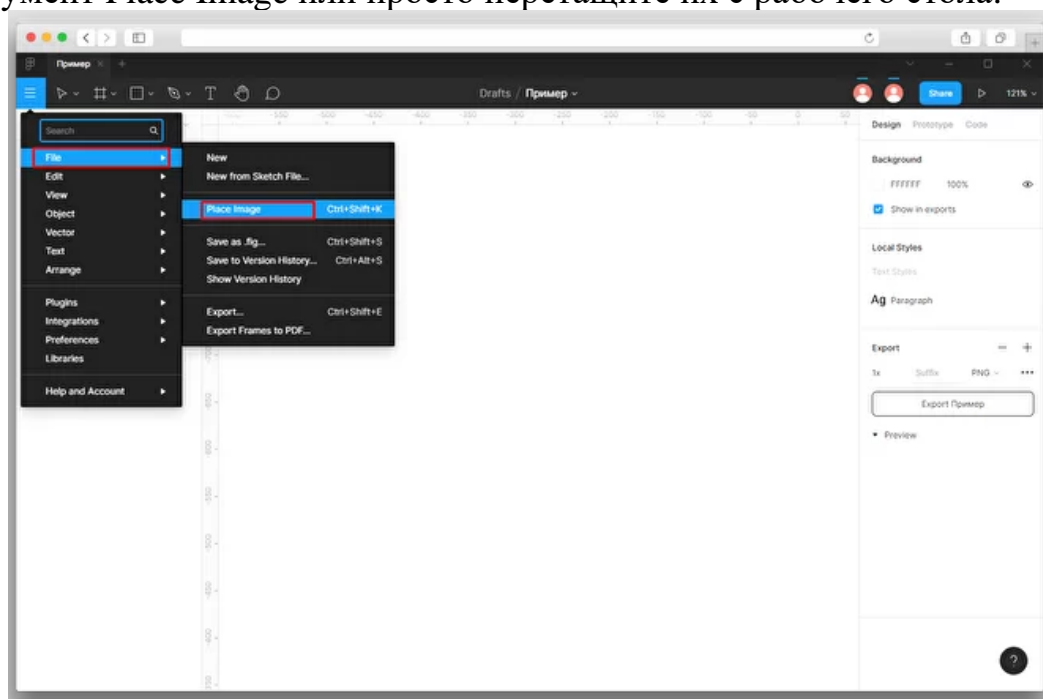


Используйте дополнительную опцию Bend Tool для скругления кривых или Paint Bucket для заливки закрытого контура.



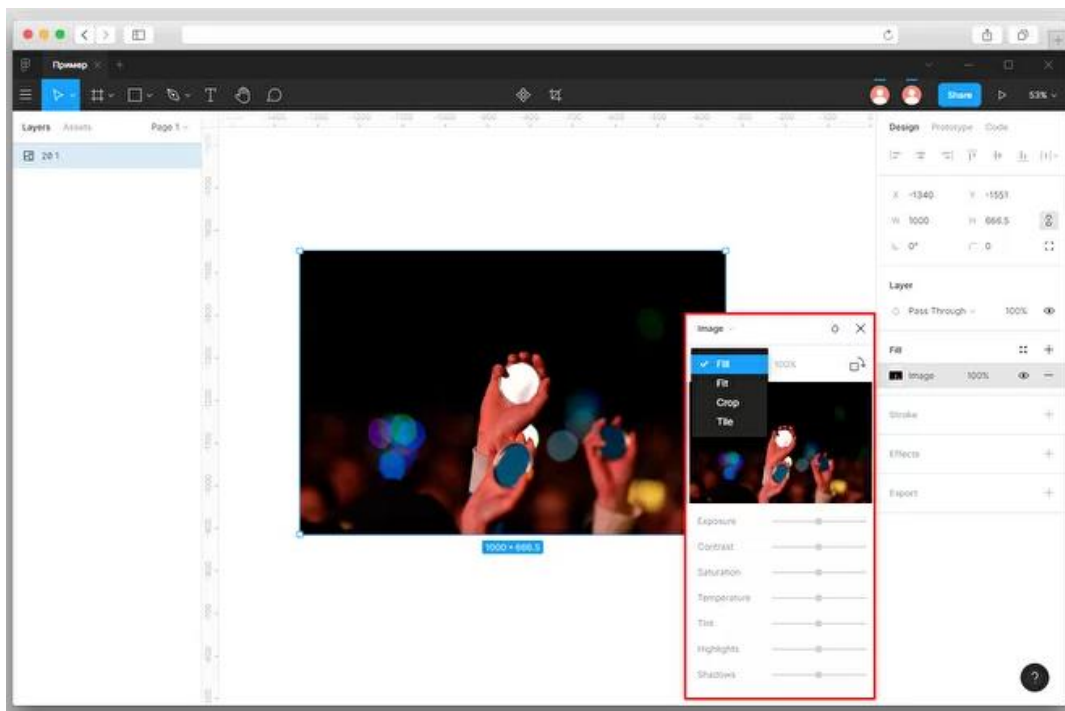
## 5. Изображение

Добавьте одно или несколько изображений в макет через панель File, инструмент Place Image или просто перетащите их с рабочего стола.



В Фигме фото вставляется как shape, а не как отдельный объект. По сути мы заливаем изображением фрейм — прямоугольник. Поэтому, мы можем изменить заполнение фрейма параметрами Fill, Fit, Crop, Tile





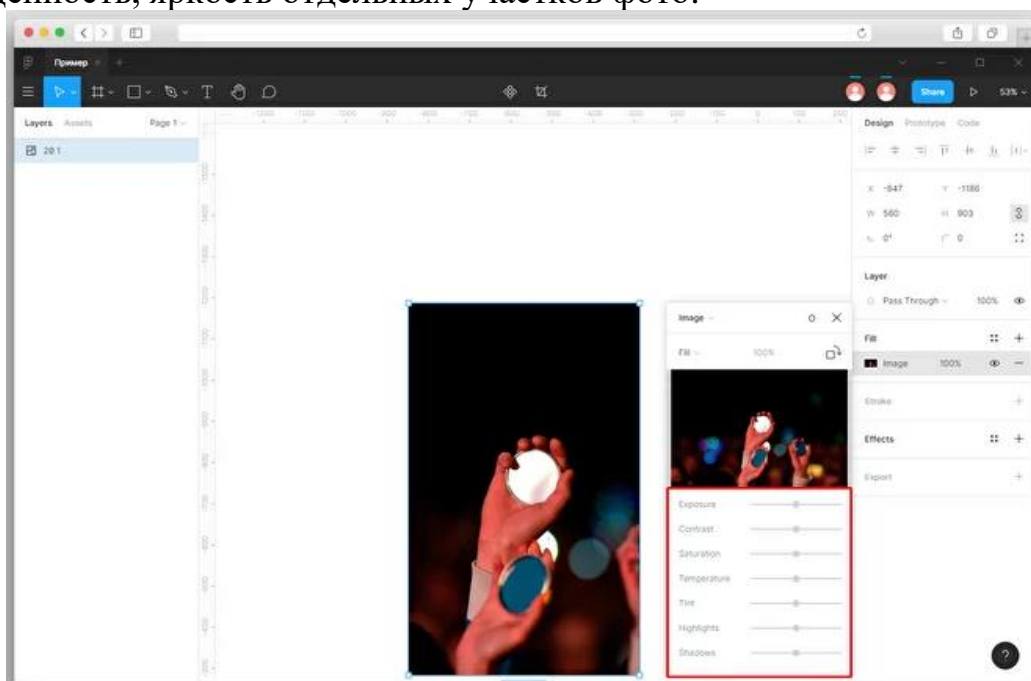
С включенным параметром Fill, изображение заполняет весь фрейм. При этом, сложно соблюсти его пропорции и картинка может обрезаться.

С включенным параметром Fit, изображение отображается во фрейме полностью. Если пропорции фрейма не совпадают с пропорциями картинки, в нём появится пустое пространство.

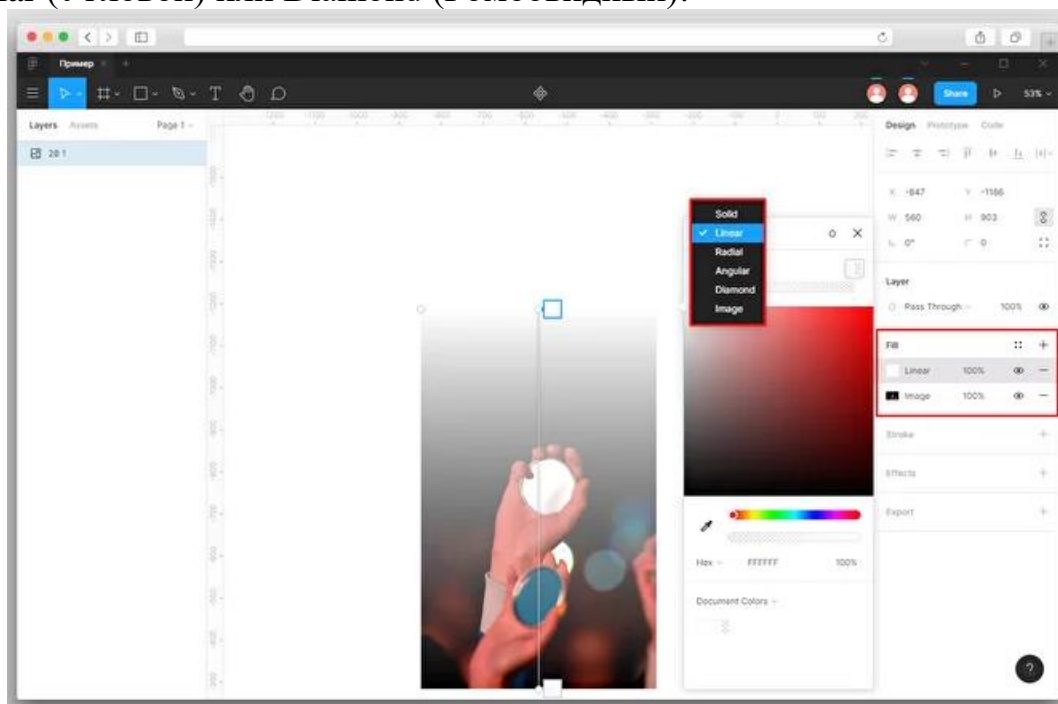
С включенным параметром Crop, можно приблизить нужный ракурс изображения, обрезав «лишние» части.

С включенным параметром Tile, вы сможете создать паттерн или узор.

Регулируйте в Фигме цвета, яркость изображения, контраст, насыщенность, яркость отдельных участков фото.

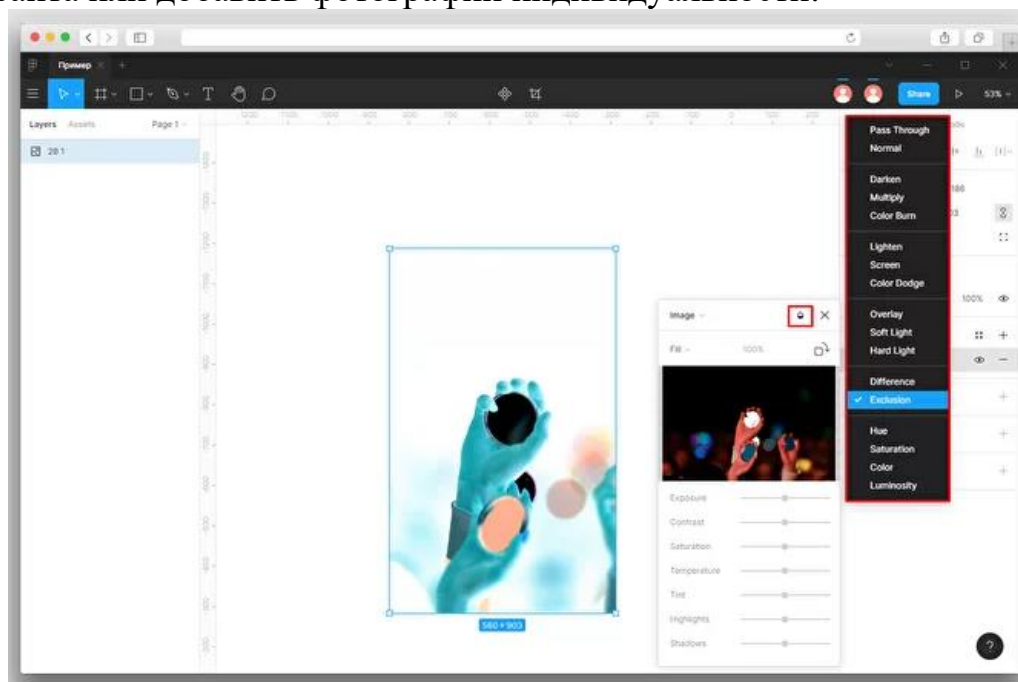


Чтобы добавить изображению градиент, используйте знак «+» в панели свойств. Выберите стиль градиента: Linear (Линейный), Radial (Радиальный), Angular (Угловой) или Diamond (Ромбовидный).



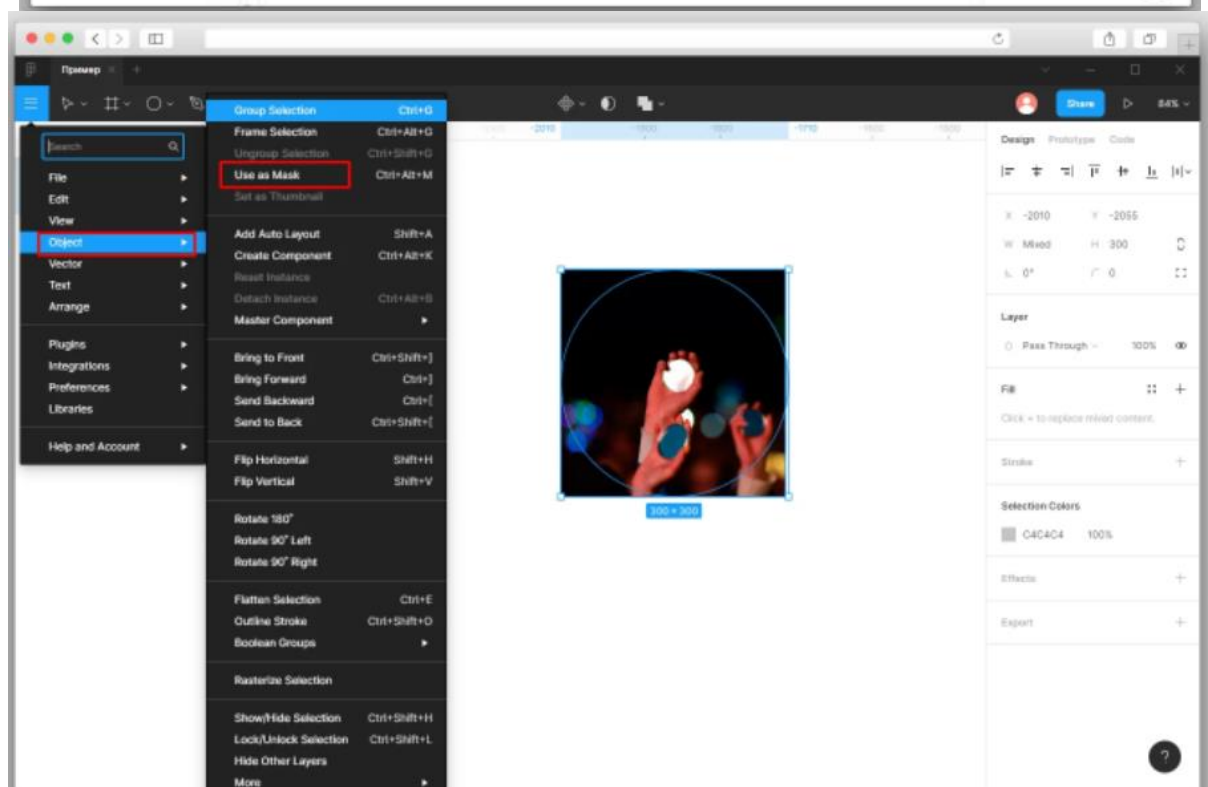
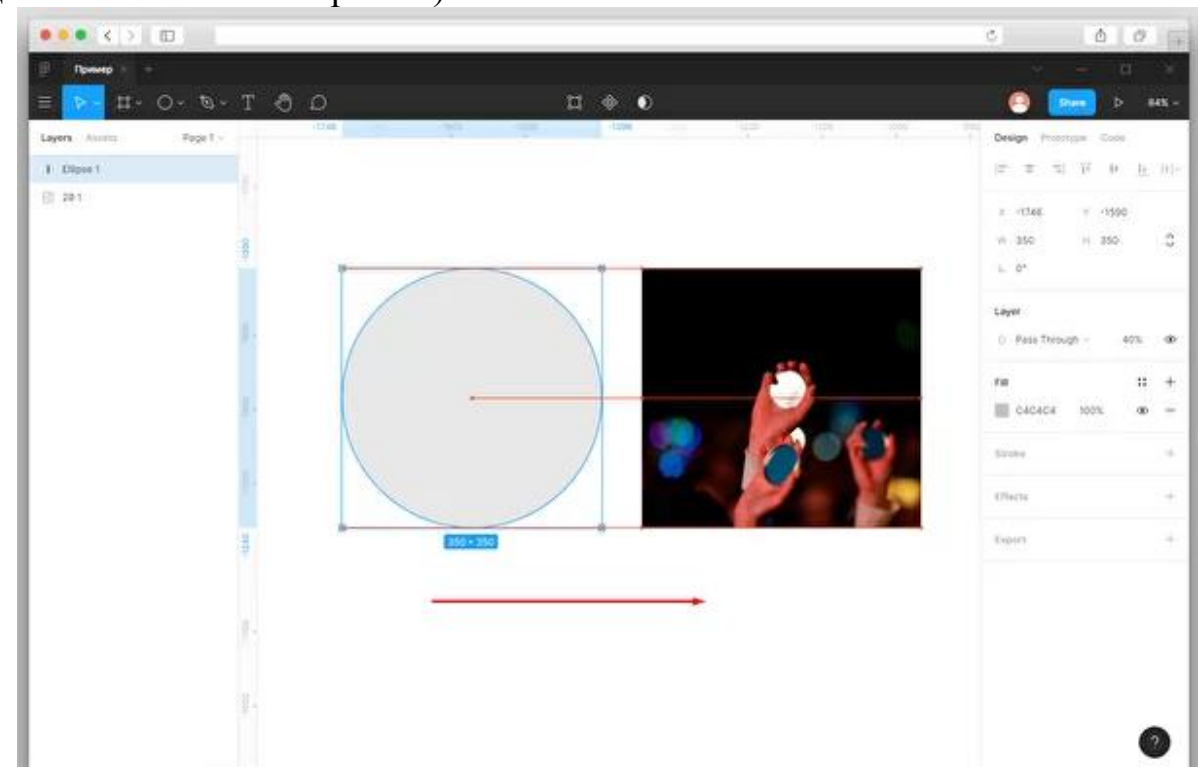
Используйте дополнительные настройки цвета и изменяйте положение градиента, чтобы добиться нужного эффекта изображения.

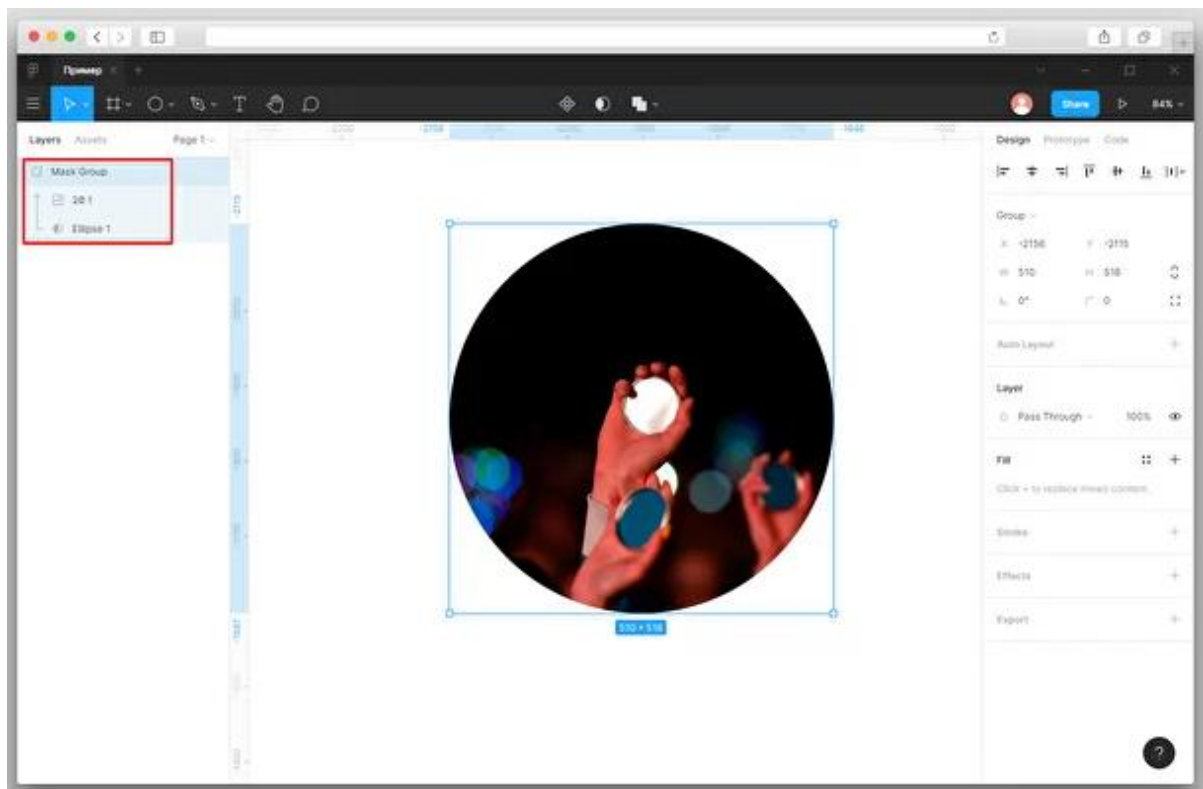
Вы можете добавлять цвета или другие фотографии к изображению с инструментом «смешивание слоёв». Например, чтобы попасть в фирменный стиль сайта или добавить фотографии индивидуальности.



Вы можете применять векторные объекты к фотографиям и использовать их как маски. Чтобы сделать маску в Фигме, создайте объект, перенесите слой ниже фотографии. Выделите оба слоя и выберите

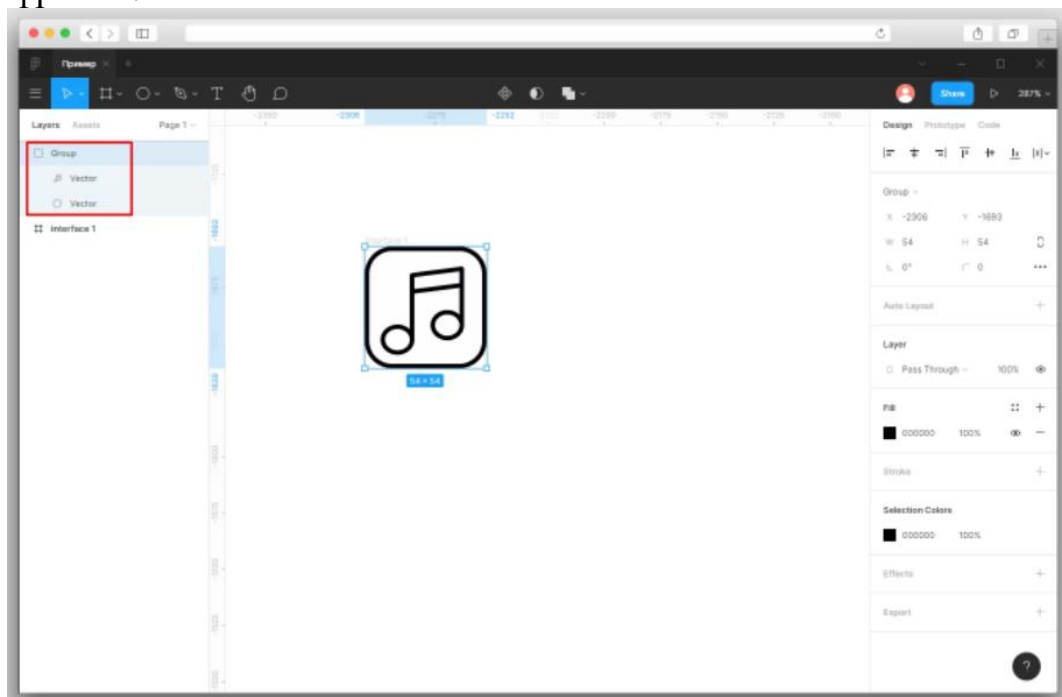
панель Object → Use as mask (горячие клавиши для Windows: Ctrl + Alt + M, для Mac OS: Cmd + Opt + M).





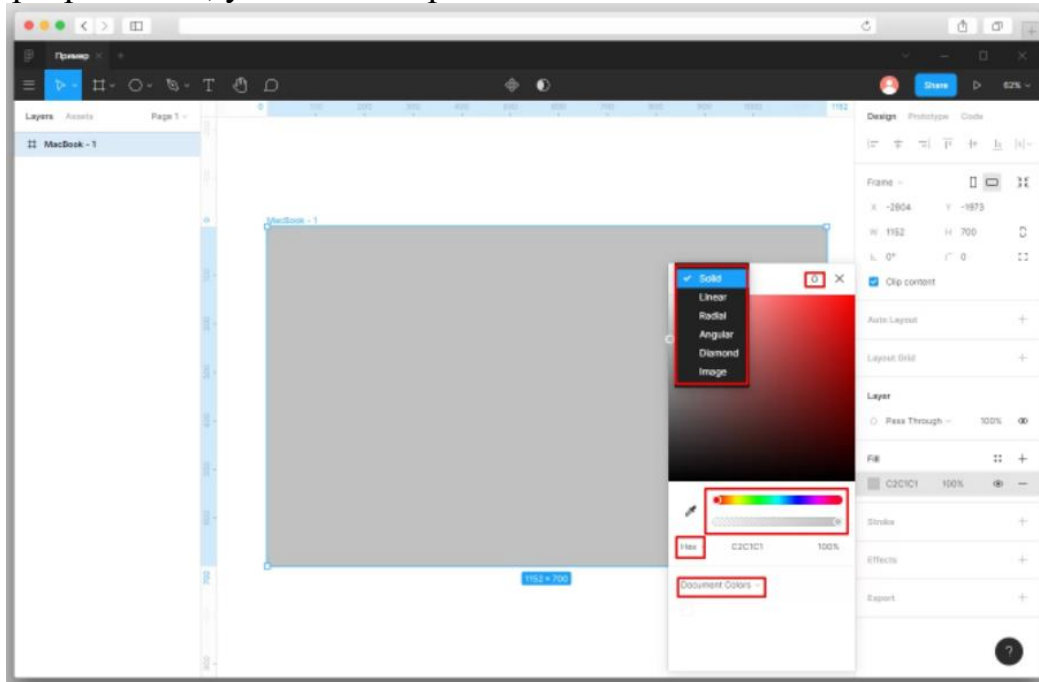
Вы можете загружать в Фигму SVG-файлы и работать с ними. SVG-файлы можно загрузить с компьютера либо переносить прямо из Adobe Illustrator или Sketch с помощью горячих клавиш Cntrl + C и Cntrl + V.

Обычно файлы такого типа вставляются как фрейм. Перейдите в слои, объедините векторные объекты в группу клавишами Ctrl+G и перетяните их выше фрейма.



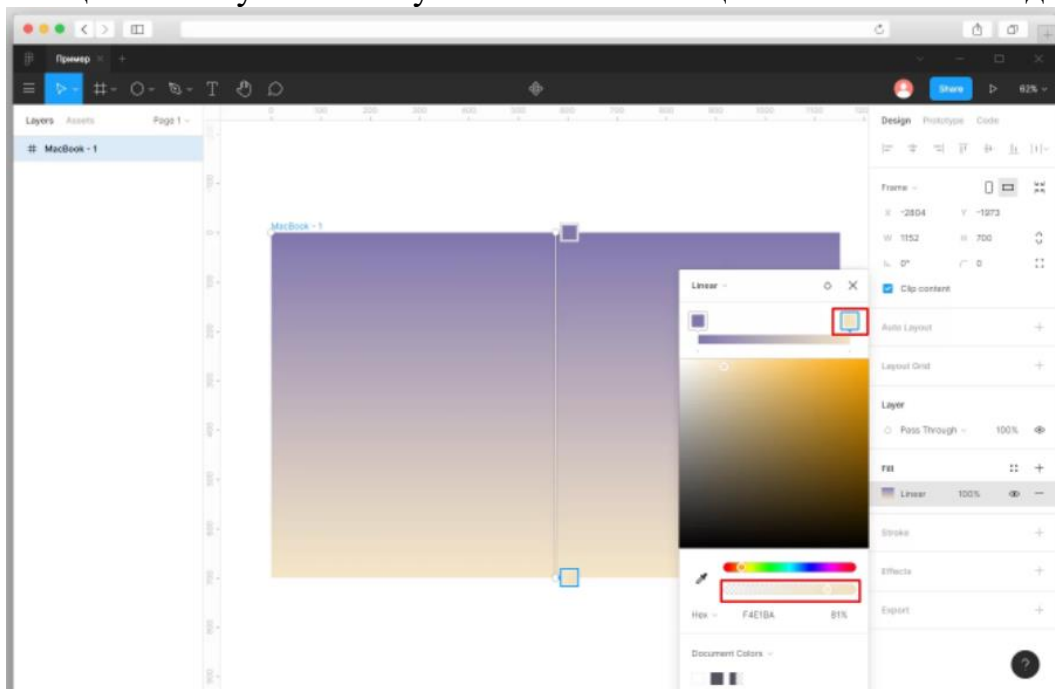
## 6. Эффекты и маски

Фигма позволяет работать с заливкой фреймов и текстовых слоёв. Инструменты заливки находятся в левой панели свойств. Вы можете выбрать цвет, прозрачность, указать конкретные значения цвета.

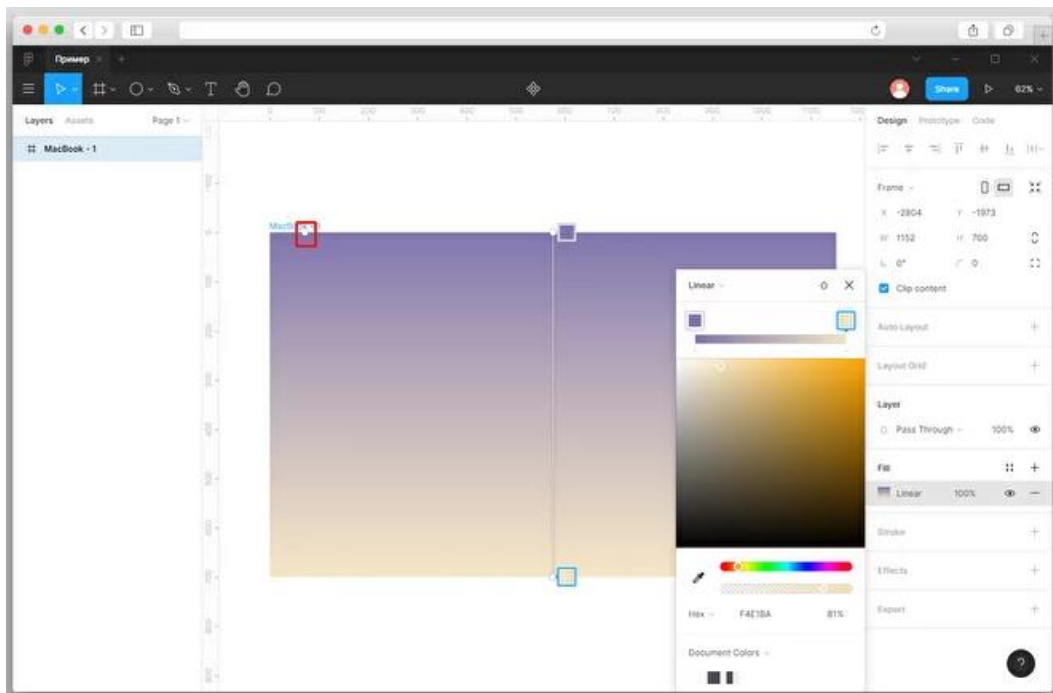


В Фигме шесть типов заливки: сплошной цвет (Solid), линейный градиент (Linear), радиальный градиент (Radial), угловой градиент (Angular), радиальный с четырьмя лучами (Diamond), изображение (Image). По умолчанию для объекта выбран режим ровной заливки Solid.

Переключитесь на Linear — градиент с осью, вдоль которой изменяется цвет. По умолчанию он с двумя точками, одна из которых прозрачная. Добавьте цвета ползунком или укажите значение цвета в поле Нех-кода.



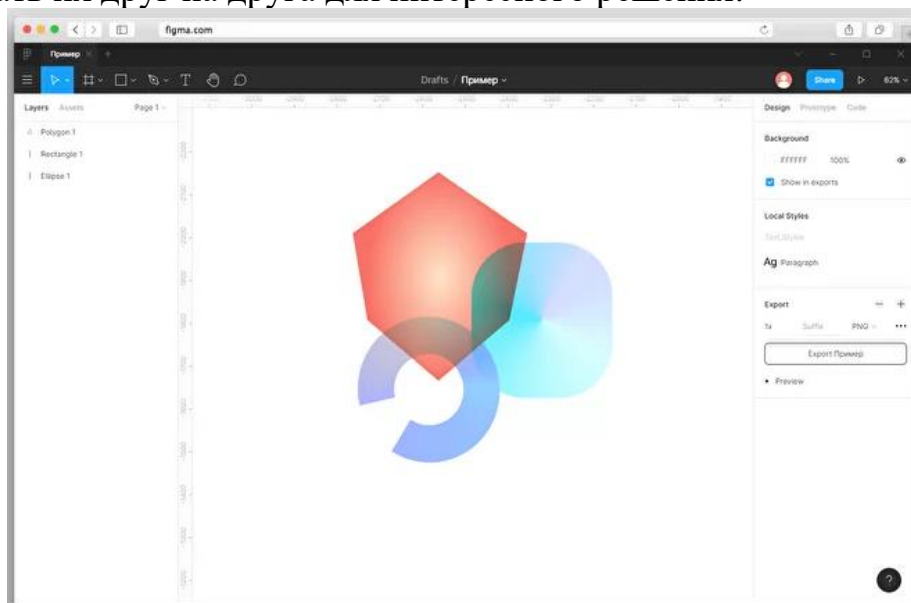
У линейного градиента есть третья неприметная ручка. Если зажать Alt (Орт) и потянуть за неё, цветовой переход отрисовывается перпендикулярно ей.



Вы можете менять расположение крайних точек градиента. Двигая ползунки, вы можете настроить угол поворота градиента и скорость перехода от одного цвета к другому.

**!ВАЖНО!** Вы можете добавить несколько цветов в градиент, кликнув по шкале над палитрой. Чтобы удалить цвет — нажмите Delete.

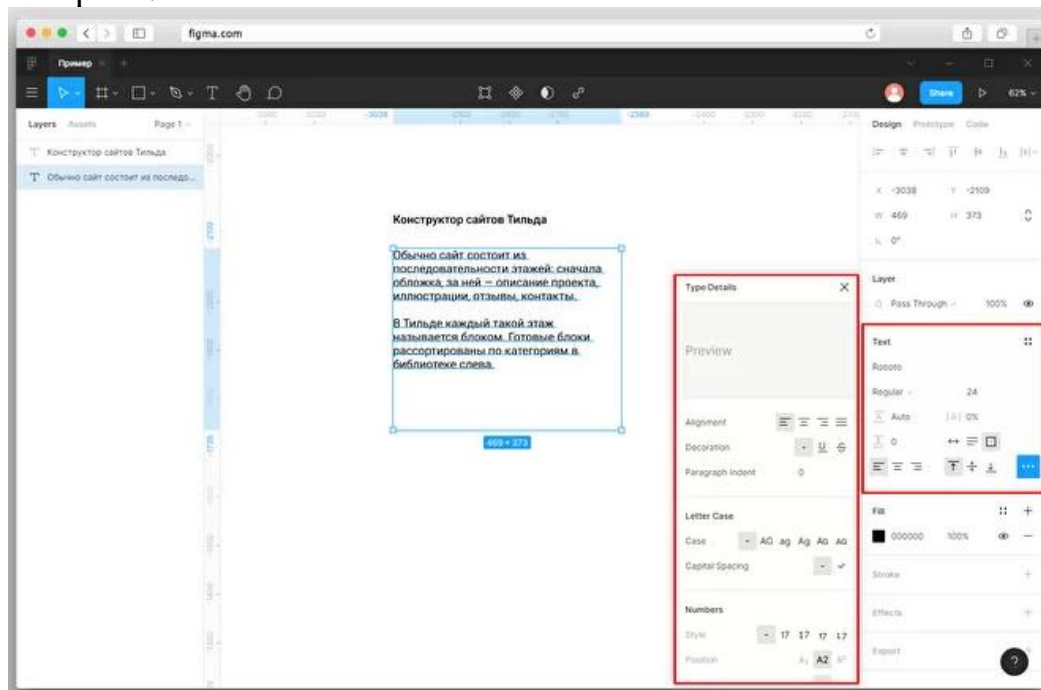
Добавьте объектам заливки с разными градиентами и сочетайте фигуры друг с другом. Вы можете использовать Layer — режим наложения, накладывать их друг на друга для интересного решения.



## 7. Текст

По умолчанию вам доступна библиотека шрифтов Google Fonts, если вы хотите загружать свои шрифты в Фигму — скачайте десктопную версию Фигмы или установите Font Installers (Windows/Mac OS), чтобы загружать их в браузер.

Инструменты для работы с текстовым слоем стандартные: начертание, размер, выравнивание текста, высота строки, отступ между параграфами и красная строка.



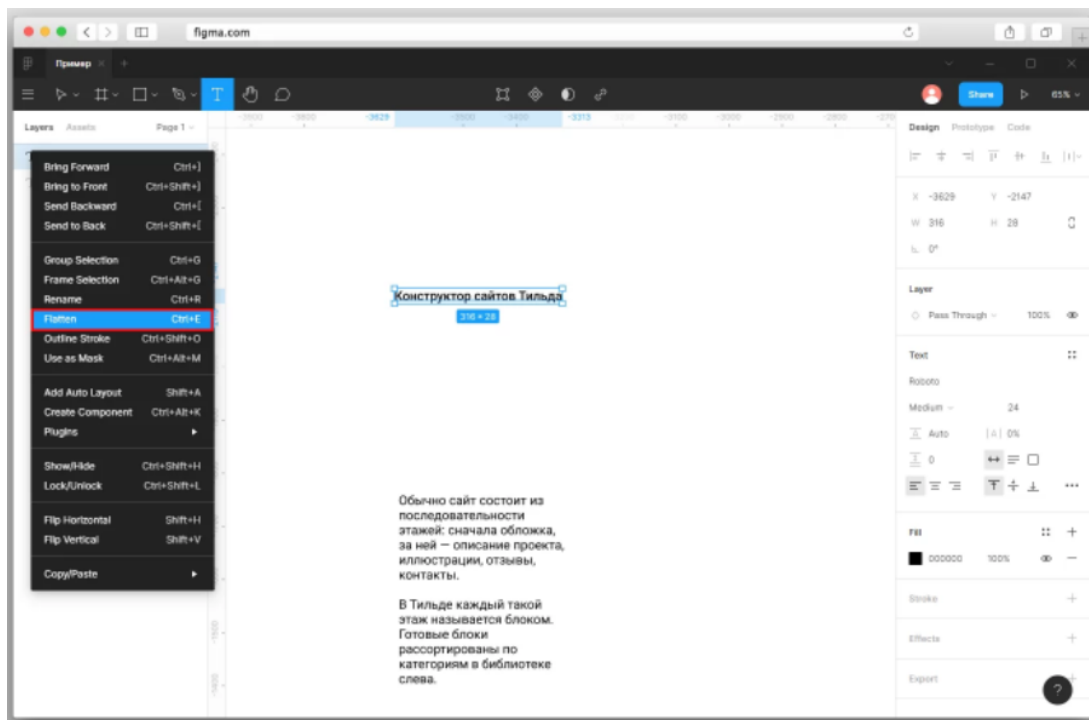
В меню Advanced Type есть три типа изменения размера текстового блока: 1) Width, где ширина подстраивается под контент, 2) Fixed, чтобы задать блок фиксированной ширины 3) Height, чтобы подстроить высоту текстового блока под его контент.

**!ВАЖНО!** Всегда создавайте отдельные текстовые блоки для заголовка и основного текста. Так их удобнее редактировать.

В Фигме можно перевести шрифт в кривые и создать необычный объект вашего дизайна. Выберите текстовый слой, пункт Flatten и дважды кликните на текст.

Изменённый шрифт можно сохранить как SVG-файл и вставить в дизайн.



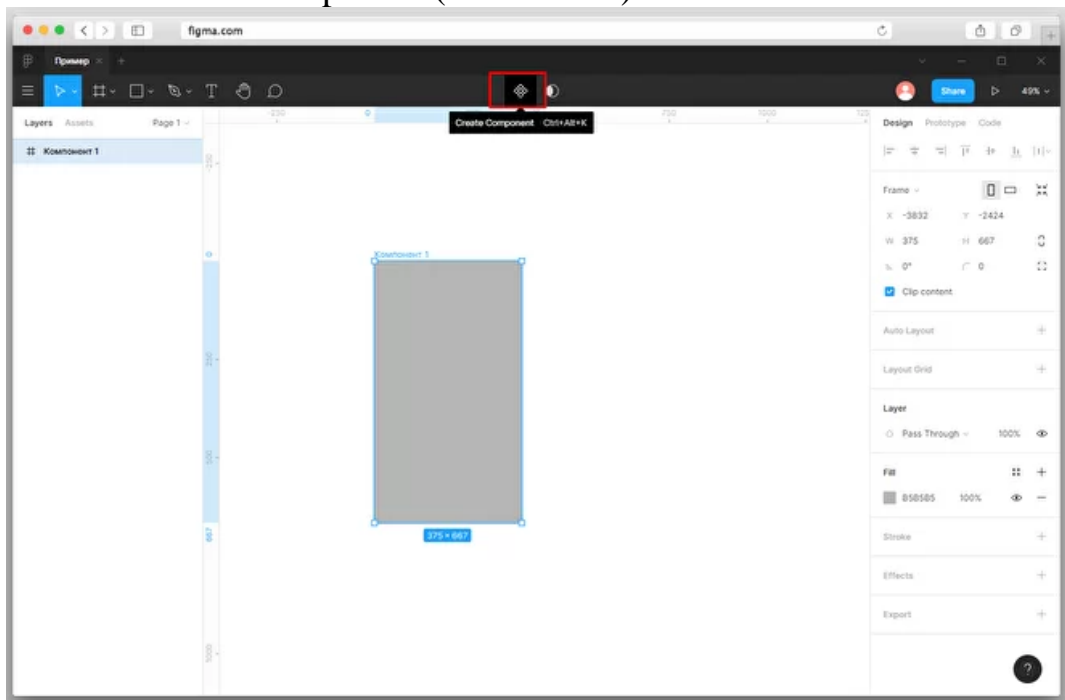


## 8. Компоненты

Компоненты в Фигме помогают применять изменения к группе элементов. Это экономит время дизайнера при изменениях макета.

**!ВАЖНО!** Допустим, вы сделали макет на 50 страниц, а заказчик захотел изменить в нём цвет кнопок. С компонентами вам достаточно будет пару раз кликнуть мышкой и применить новый цвет ко всем кнопкам сразу.

Чтобы превратить объект или группу объектов в компонент, выделите их и нажмите Create Component (Ctrl+Alt+K).





Увидеть компоненты можно по цвету слоя – Фигма помечает их фиолетовым. Кроме цвета, родительский компонент помечается иконкой с 4 ромбами, а дочерние компоненты – иконкой с одним ромбом.

Теперь ваш фрейм – родительский компонент. Создайте его копии, чтобы получить дочерние компоненты. Все изменения родительского компонента будут отражаться на дочерних компонентах.

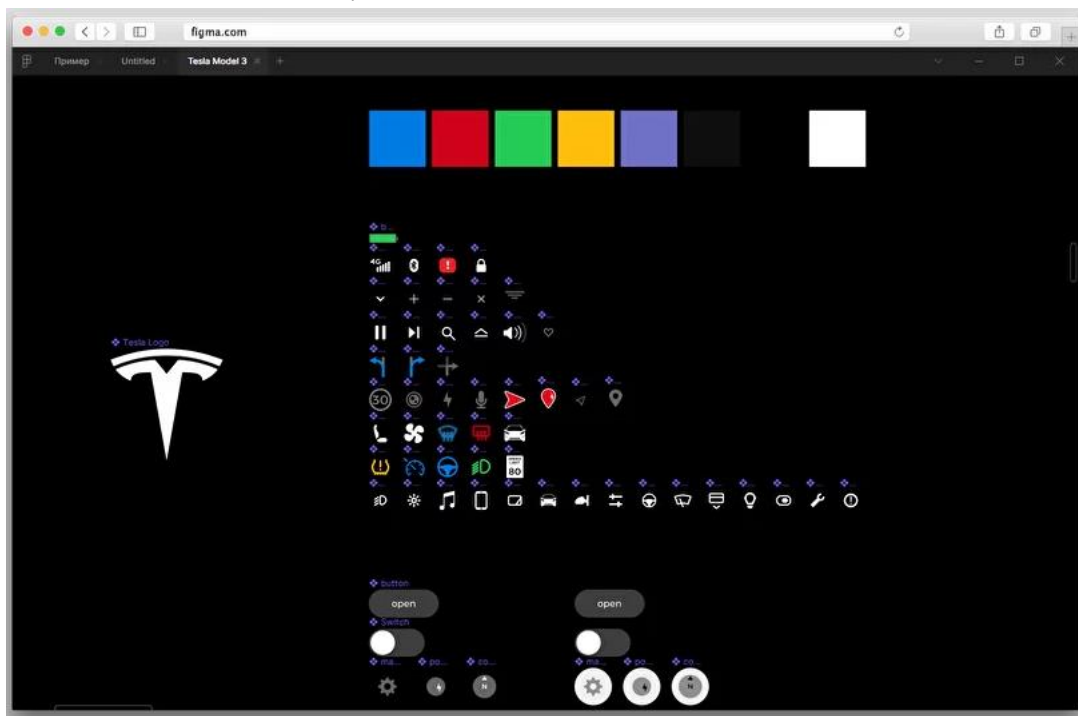
Вы можете менять настройки дочернего компонента, делая его относительно самостоятельным. Например, можно вручную задать компоненту размер, цвет, обводку, отличные от родительского компонента.

При этом связь между компонентами не потеряется. Внесите новый объект в родительский компонент, и он отобразится в дочерних компонентах, даже измененных ранее.

Чтобы восстановить нарушенную связь между родительским и дочерним компонентом, выделите дочерний компонент, нажмите иконку возврата действия и сбросьте параметры, которые меняли в нём вручную.

Когда вы работаете с компонентами, удобно держать их в одном месте, чтобы они не терялись на холсте. Организовать компоненты для небольших проектов, например, сайта из десятка страниц, можно в отдельном фрейм-контейнере.

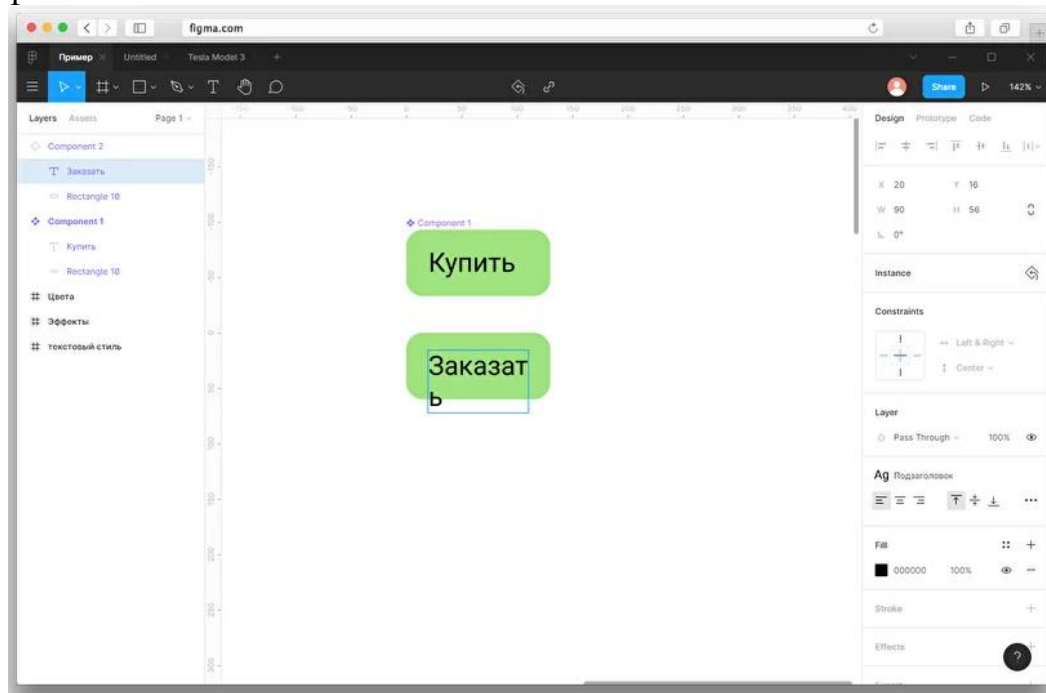
Создайте новый фрейм, назовите его Components и вложите в него родительские компоненты.



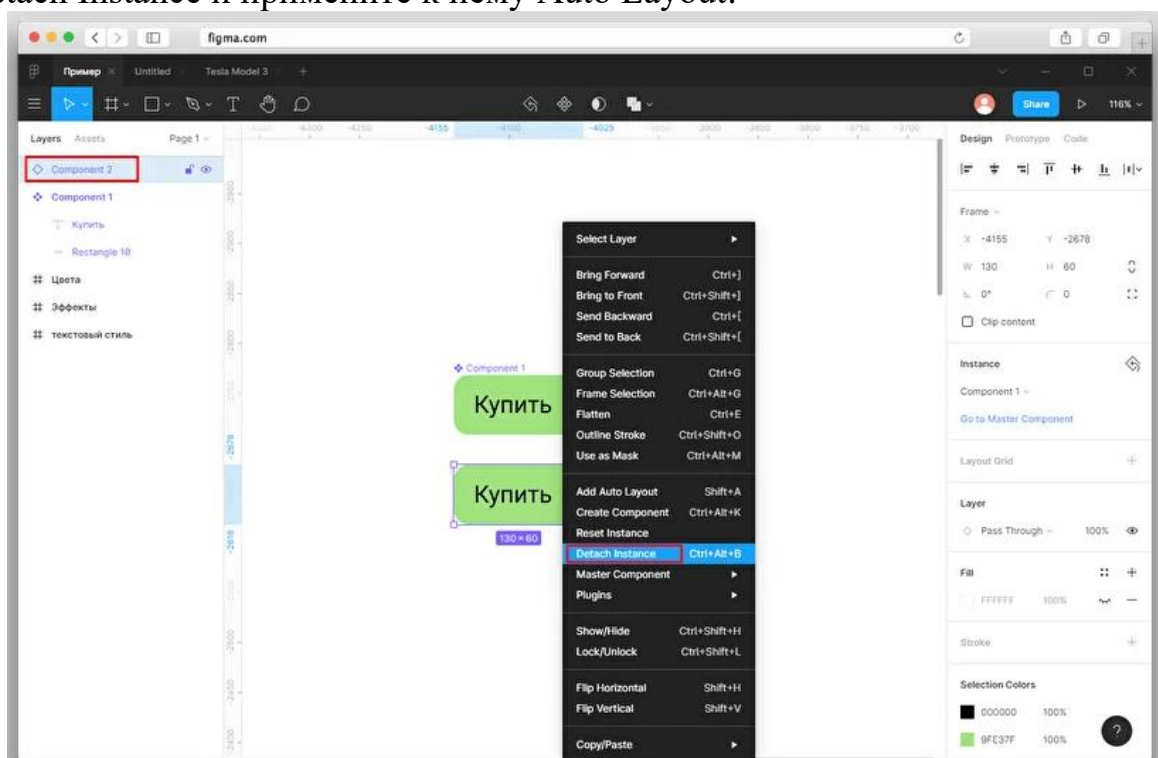
Наряду с компонентами в Фигме можно создавать стили. Это коллекции текста, цветов и эффектов, которые вы сможете применять к элементам дизайна. Когда вы меняете свойства стиля, они меняются во всех объектах, использующих его.

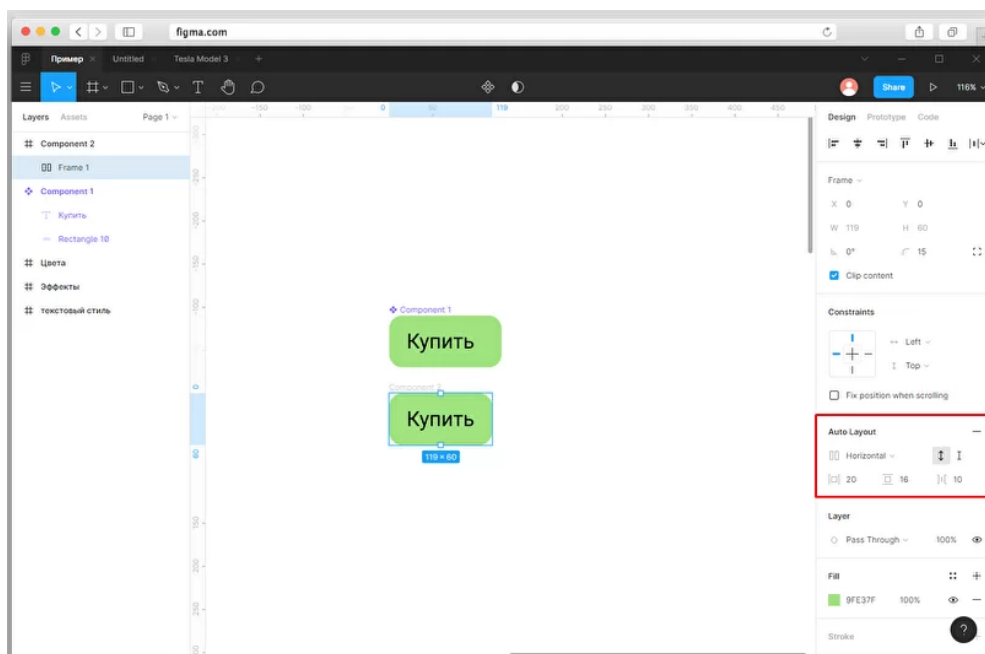
Для работы с компонентами Фигма разработала функцию Auto Layout. Она помогает избежать проблемы с размером контента в новых компонентах.

Допустим, вы создали дочерний компонент кнопки и вписали в нём новую подпись. Размеры кнопки при этом не изменились и ваш дизайн выглядит непрофессионально.



Уберите связь дочернего элемента с родительским элементом командой **Detach Instance** и примените к нему **Auto Layout**.





Теперь размеры кнопки динамически изменяются под её содержимое. Если вы копируете кнопку с функцией Auto Layout – копии также будут динамически изменяться в зависимости от контента.

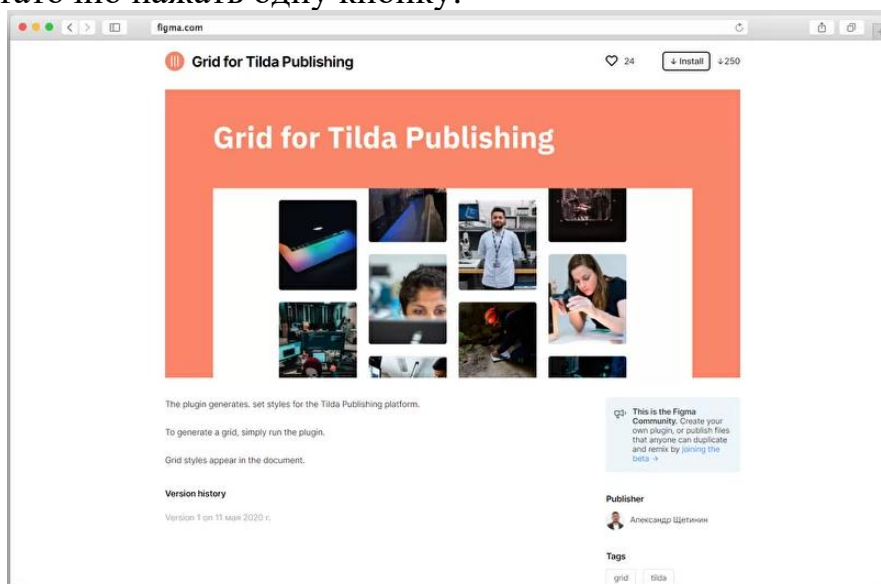
## **Дополнительные возможности. Плагины для Фигмы**

Плагины расширяют возможности Фигмы, помогают ускорить работу и автоматизировать рутинные задачи. Вы можете просматривать плагины, как в магазине приложений: на карточке плагина описаны функции, количество установок и лайков.

### **Шесть плагинов, на которые стоит обратить внимание дизайнеру:**

#### **1. Grid for Tilda Publishing**

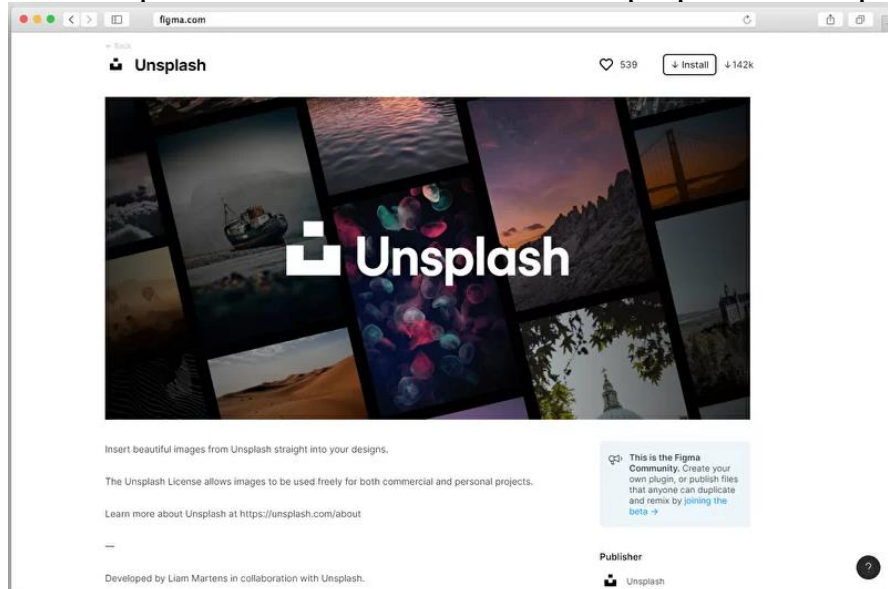
Плагин генерирует сетку для платформы Tilda Publishing. Раньше дизайнерам нужно было запоминать значения сетки или копировать её, а теперь достаточно нажать одну кнопку.



## 2. Unsplash

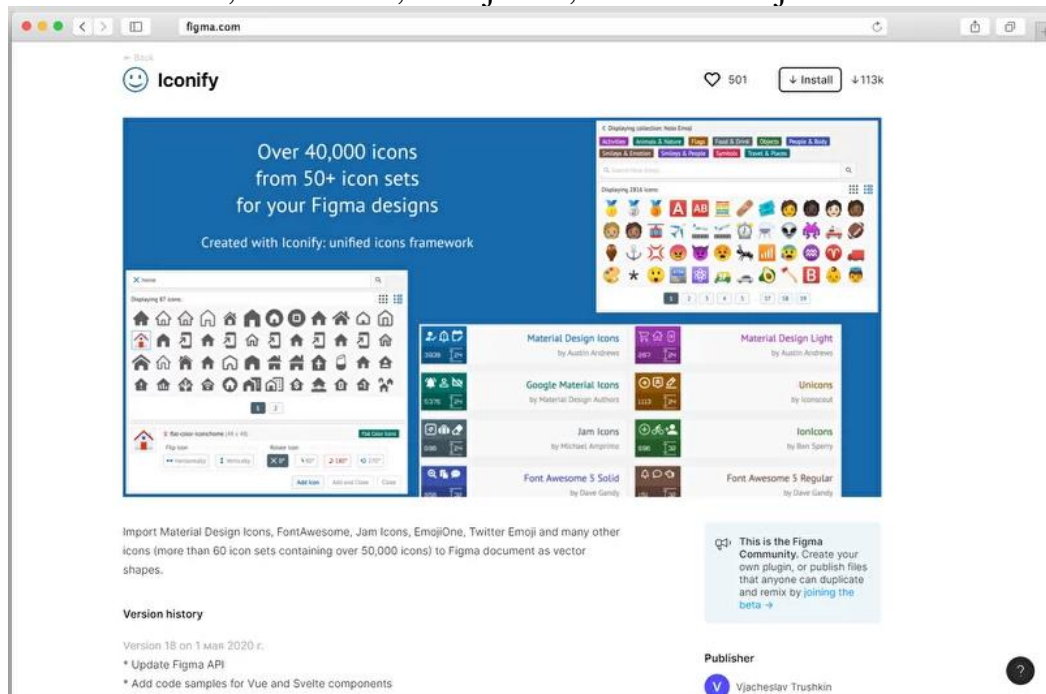
Вставляйте изображения за два клика. Выбирайте область, в которую нужно вставить картинку или импортируйте ее на холст с оригинальным размером.

Не загружайте картинки в маленькие формы, если собираетесь их масштабировать – фигма автоматически снижает разрешение картинки.



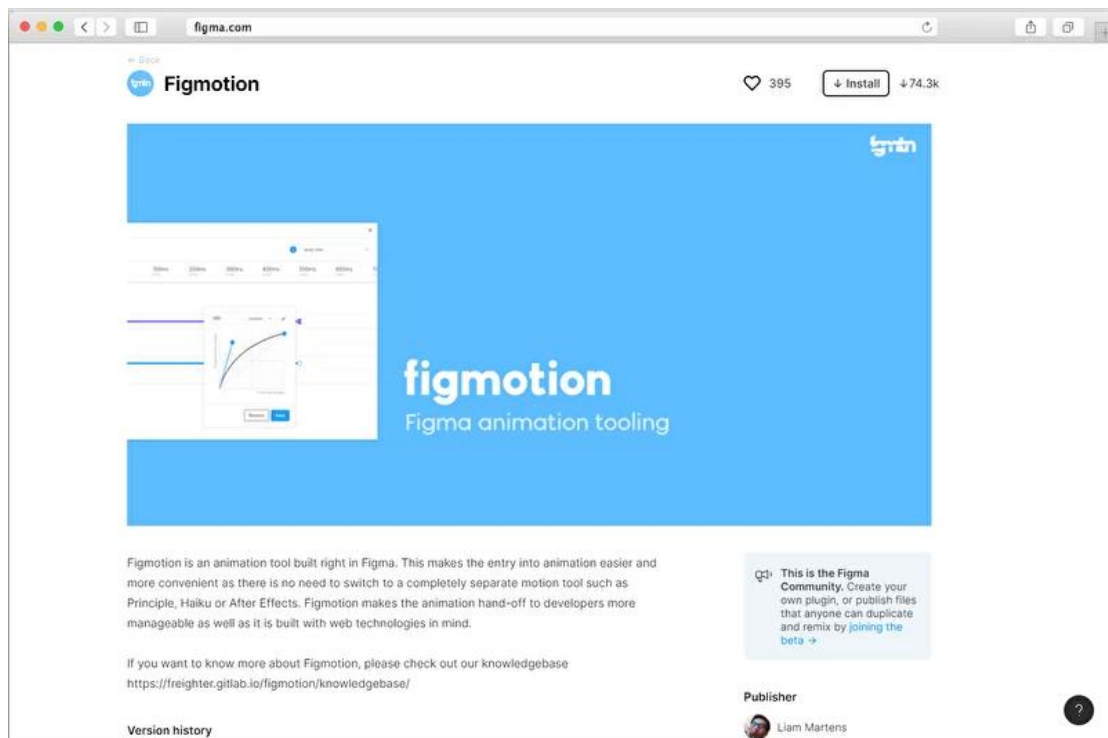
## 3. Iconify

Более 40 000 векторных иконок на все случаи жизни: Material Design Icons, FontAwesome, Jam Icons, EmojiOne, Twitter Emoji.



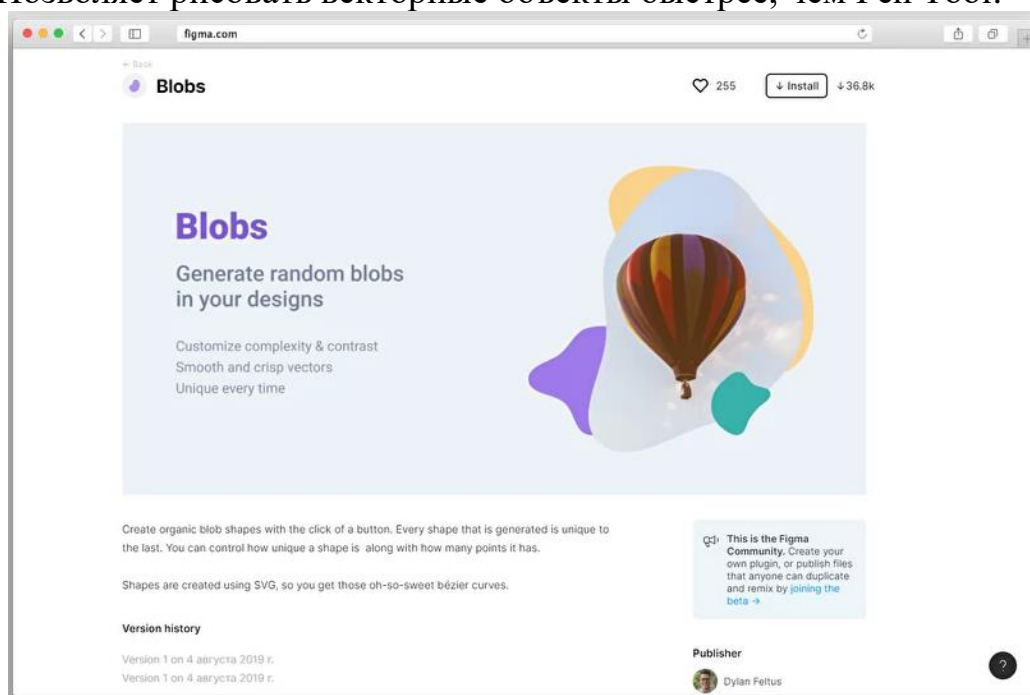
## 4. Figma

Добавьте прототипам анимации, не переключаясь на Principle, Naiku или After Effects.



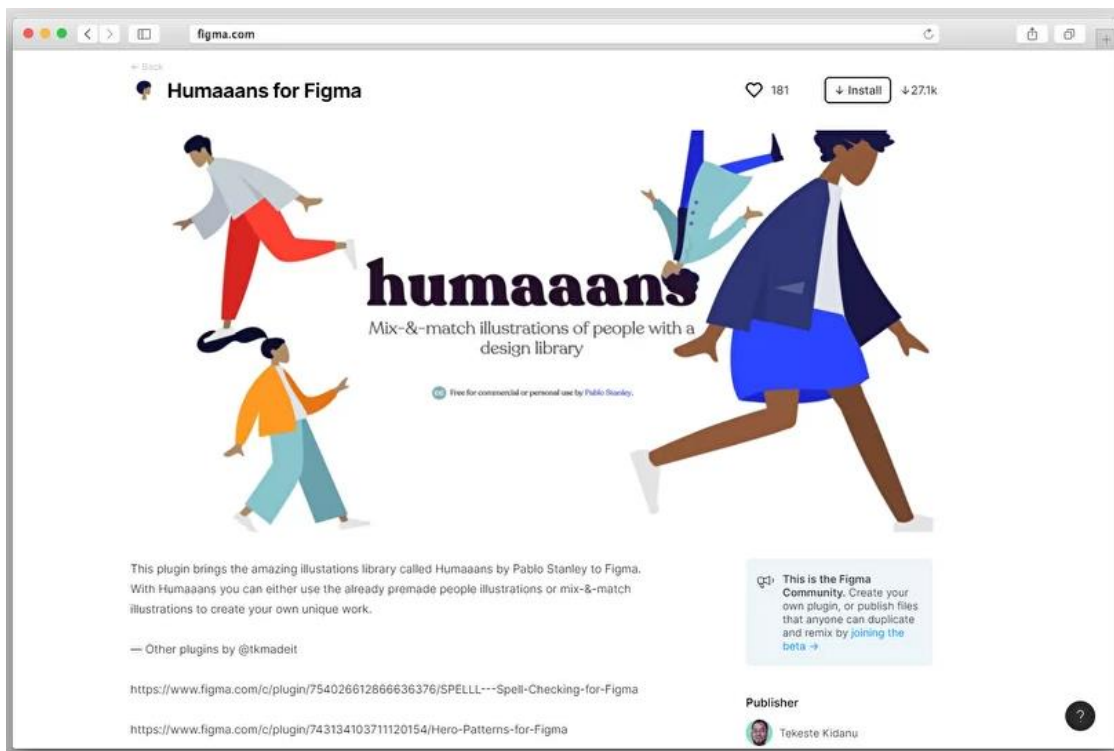
## 5. Blobs

Позволяет рисовать векторные объекты быстрее, чем Pen Tool.



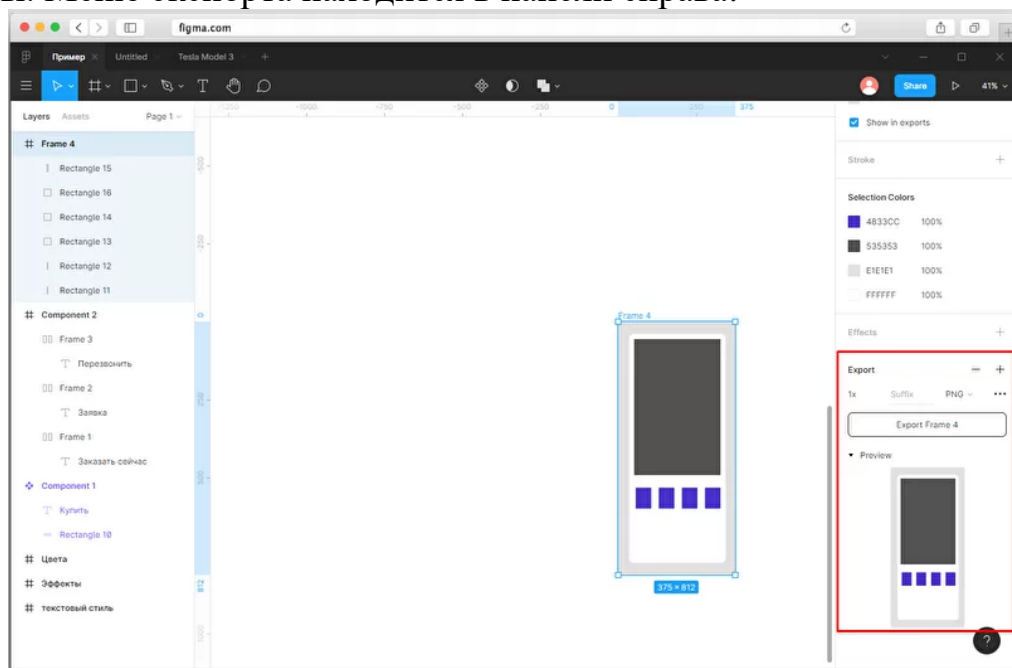
## 6. Humans to Figma

Иллюстрации людей, созданные Пабло Стэнли — иллюстратором и дизайнером платформы InVision Studio. Можно брать готовые варианты иллюстраций или сочетать элементы, создавая уникальные работы.



## Экспорт из Фигмы

Вы можете экспортировать отдельные файлы или фрейм, в котором они собраны. Меню экспорта находится в панели справа.



**Горячие клавиши для вызова меню экспорта:**

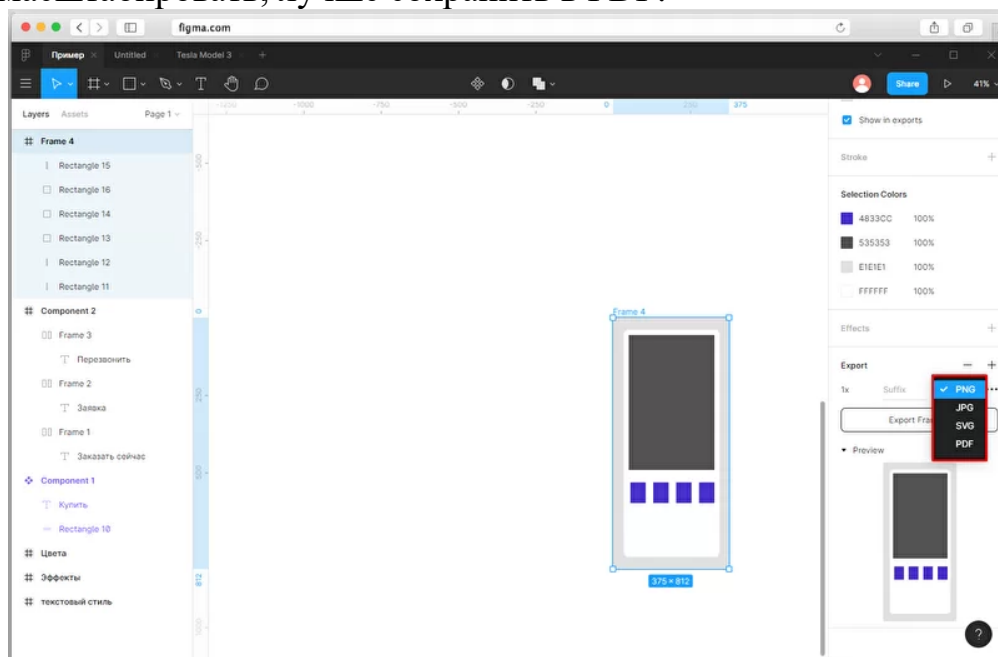
Windows: Ctrl + Shift + E

Mac OS: Cmd + Shift + E

Вы можете добавить название к имени файла (Suffix) и настроить его размер, например, сделать файл кратный двум.



Выберите формат сохранения файла: для иконок подойдёт SVG, для изображений – JPEG и PNG, а макеты с векторными объектами, которые нужно масштабировать, лучше сохранить в PDF.



## **Понимание Landing Page**

Лендинг – это любая страница, которая призывает пользователя что-то сделать. Например, подписаться на рассылку, купить билет на конференцию, запросить смету или просто скачать презентацию.

В отличие от сайта, на лендинге пользователю предлагают сделать что-то одно. Например, на сайт компании приходят самые разные люди. Кто-то, чтобы просто узнать о компании, другие, чтобы почитать о продуктах. Но на страницу с вакансией перейдут те, кому она интересна. Если страница с вакансией будет создана по определенным правилам и содержать в себе предложение (например, откликнуться на вакансию), ее тоже можно считать лендингом.

Такие страницы создают для узкой аудитории. Их эффективно использовать в рекламе и тогда, когда нужно сосредоточиться на чем-то определенном – продаже, информации, приглашении подписаться на рассылку и пр.

## ЗАДАНИЕ

1. Разработать с помощью программного продукта Figma лендинг согласно варианту, указанному в таблице.

1	Лендинг для агентства недвижимости
2	Лендинг по продаже товара
3	Лендинг для магазина одежды
3	Лендинг по продаже курсов
4	Лендинг для вебинара
5	Лендинг для сферы услуг
6	Лендинг для фотографа
7	Лендинг для школы танцев
8	Лендинг для b2b
9	Лендинг по франшизе
10	Лендинг для мероприятия
11	Лендинг сервиса планирования процессов
12	Лендинг оператора сотовой связи
13	Лендинг мероприятия
14	Лендинг расширения для браузера
15	Лендинг мобильного приложения

## КОНТРОЛЬНЫЕ ВОПРОСЫ

1. Что такое GUI?
2. Какой компонент является самым популярным в GUI?
3. Назовите преимущества GUI
4. В каком году был разработан GUI?
5. С помощью какой кнопки можно перемещаться между полями панели свойств?
6. Назовите основные элементы Фигмы
7. С помощью какого элемента можно адаптировать дизайн от одного устройства к другому?