



Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Калужский филиал
федерального государственного бюджетного
образовательного учреждения высшего образования
*«Московский государственный технический университет имени Н.Э. Баумана
(национальный исследовательский университет)»
(КФ МГТУ им. Н.Э. Баумана)*

ФАКУЛЬТЕТ ИУК «Информатика и управление»

КАФЕДРА ИУК4 «Программное обеспечение ЭВМ,

информационные технологии»

Домашняя работа №2

«Разработка дизайна одностраничного сайта»

**ДИСЦИПЛИНА: «Системы мультимедиа, прототипирование и
разработка интерфейса веб-проекта»**

Выполнил: студент гр. ИУК4-11М _____ (Сафронов Н.С.)
(подпись) (Ф.И.О.)

Проверил: _____ (Белов Ю.С.)
(подпись) (Ф.И.О.)

Дата сдачи (защиты):

Результаты сдачи (защиты):

- Балльная оценка:

- Оценка:

Калуга, 2024

Цель работы: формирование и закрепление практических навыков создания объектов в программе Figma на основе базовых примитивов с использованием ключевых операций для работы с объектами.

Постановка задачи

1. Доделать лендинг в соответствии с вариантом из лабораторной работы №4.
2. Подготовить отчёт.

Вариант 7

<https://onepagelove.com/hongo>

Результаты выполнения лабораторной работы

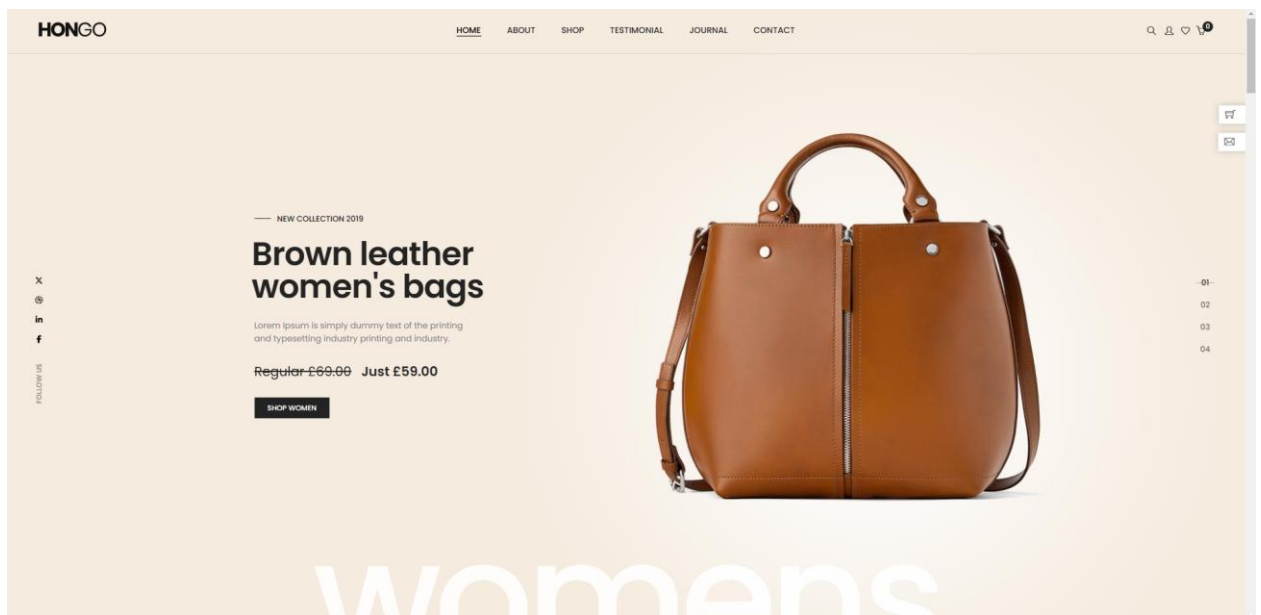


Рисунок 1 – Страница сайта для копирования

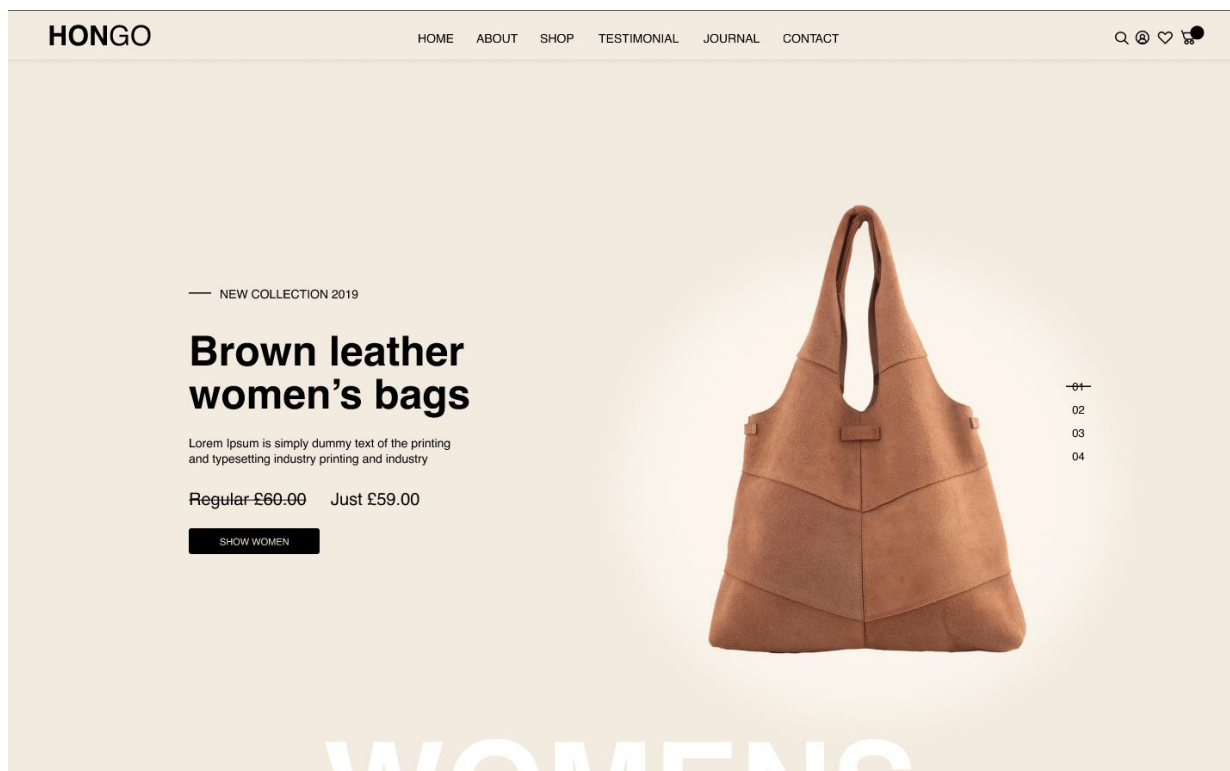


Рисунок 2 – Результат копирования

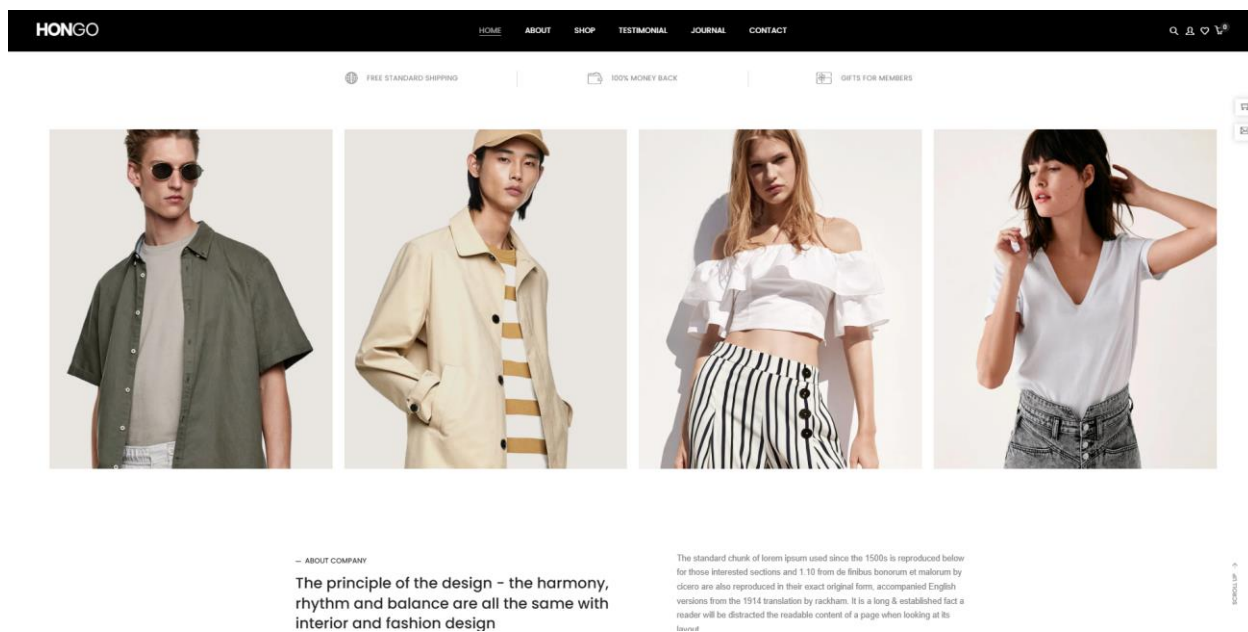


Рисунок 3 – Вторая страница сайта для копирования

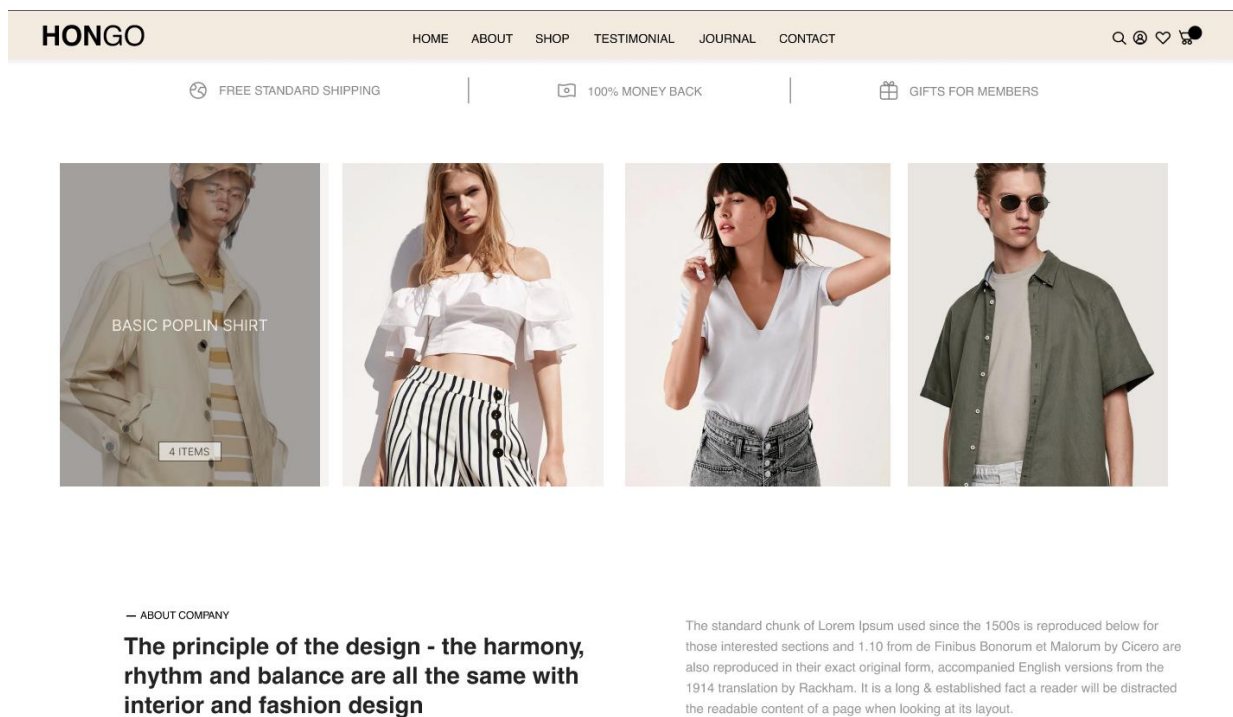


Рисунок 4 – Результат копирования второй страницы

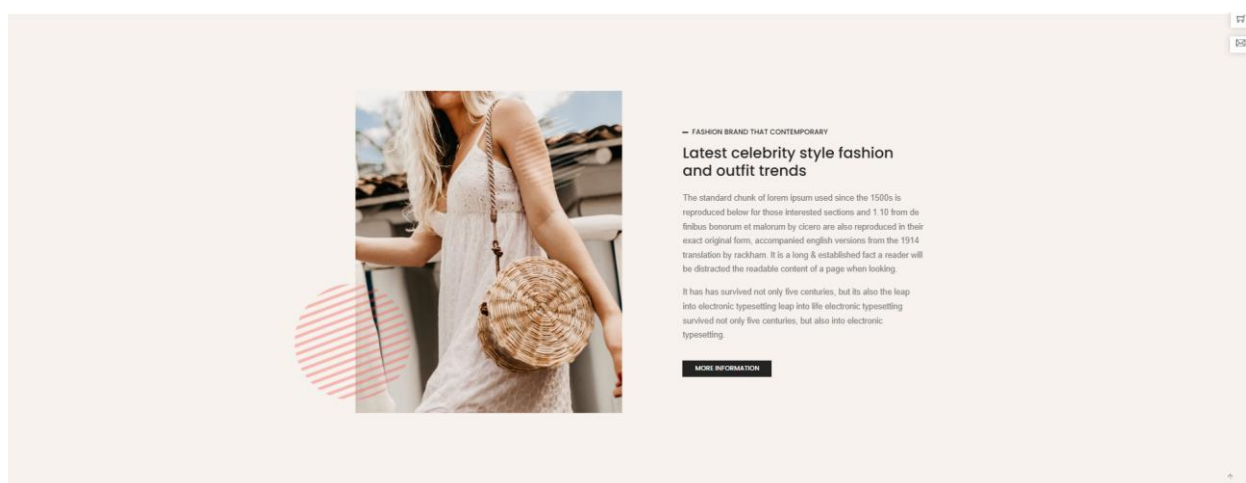


Рисунок 5 – Третья страница сайта для копирования

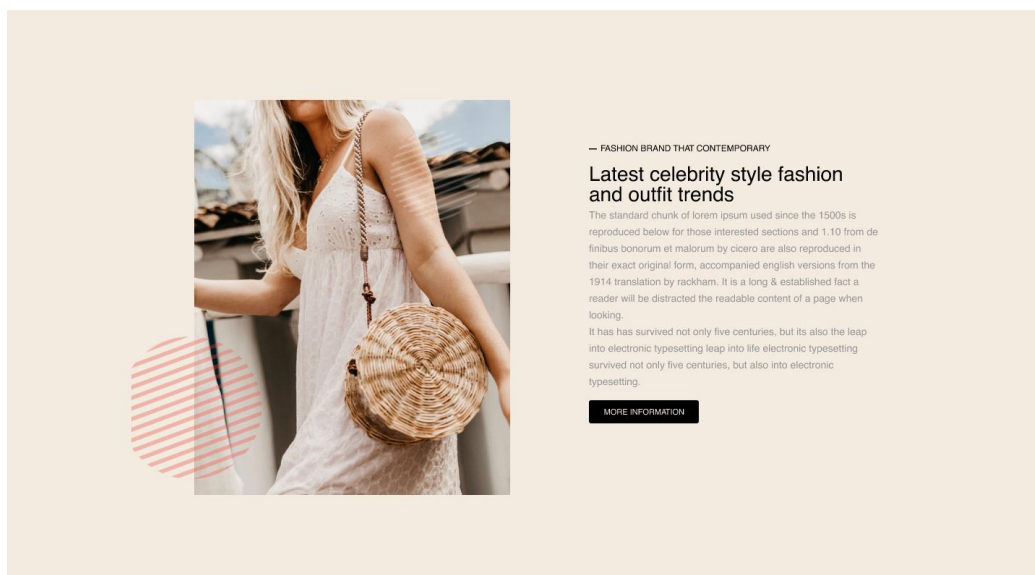


Рисунок 6 – Результат копирования четвёртой страницы

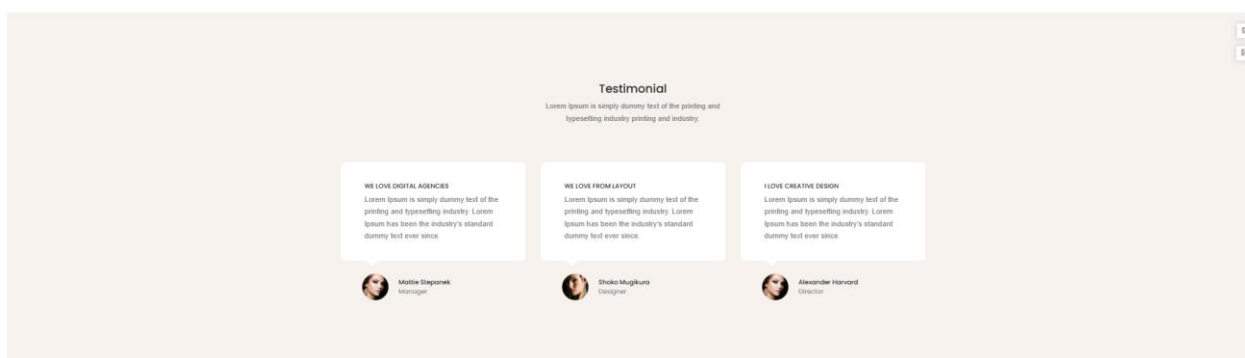


Рисунок 7 – Пятая страница для копирования

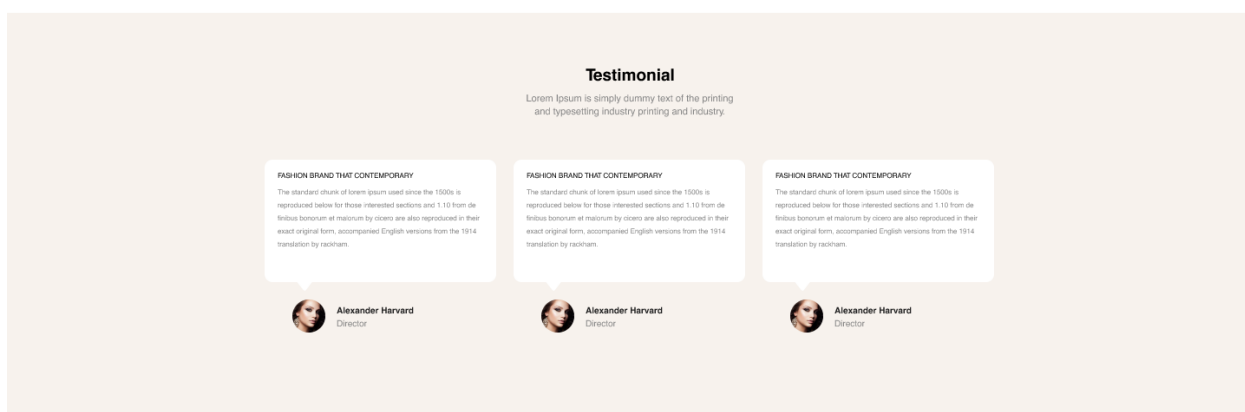


Рисунок 8 – Результат копирования пятой страницы

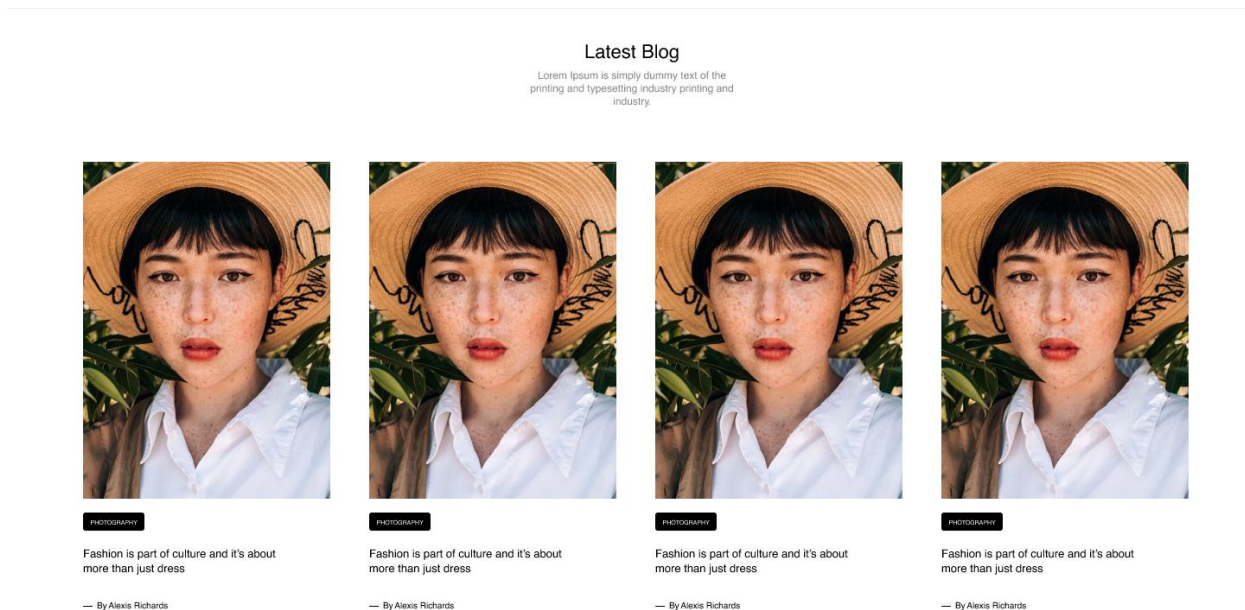


Рисунок 9 – Шестая страница для копирования

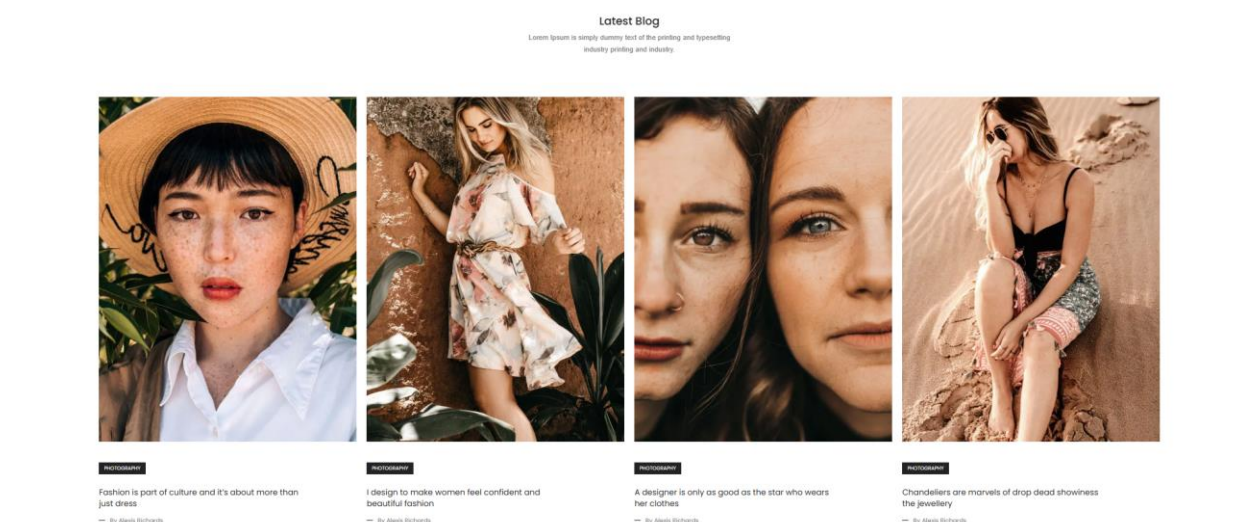


Рисунок 10 – Результат копирования шестой страницы

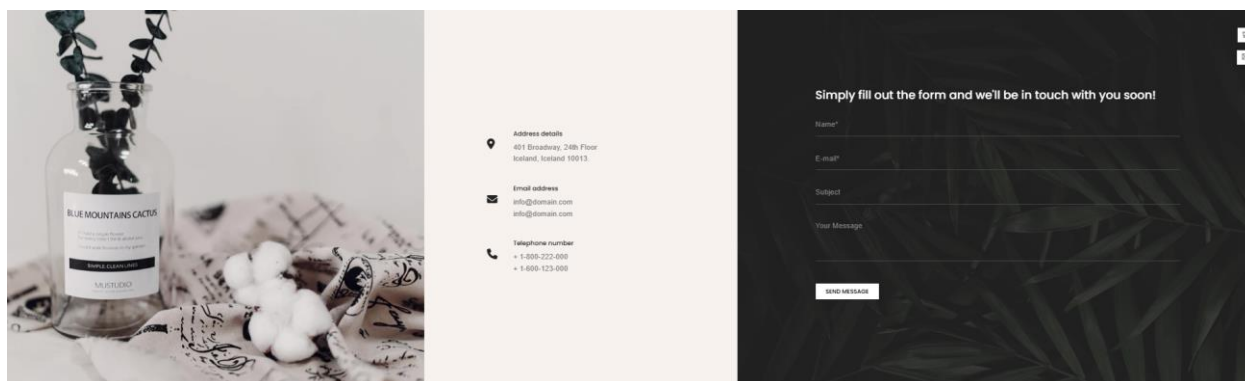


Рисунок 11 – Седьмая страница для копирования

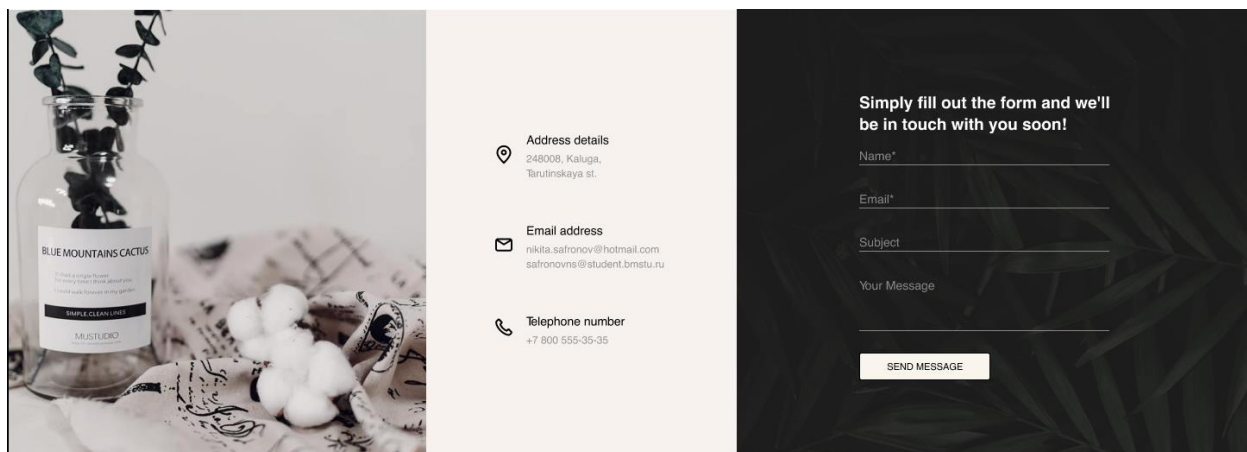


Рисунок 12 – Результат копирования седьмой страницы

Вывод: в ходе выполнения домашней работы были сформированы и закреплены практические навыки создания объектов в программе Figma на основе базовых примитивов с использованием ключевых операций для работы с объектами.