

ustwo

PIXEL PERFECT PRECISION

Version 3

Produced by ustwo

@pppustwo

@gypsy

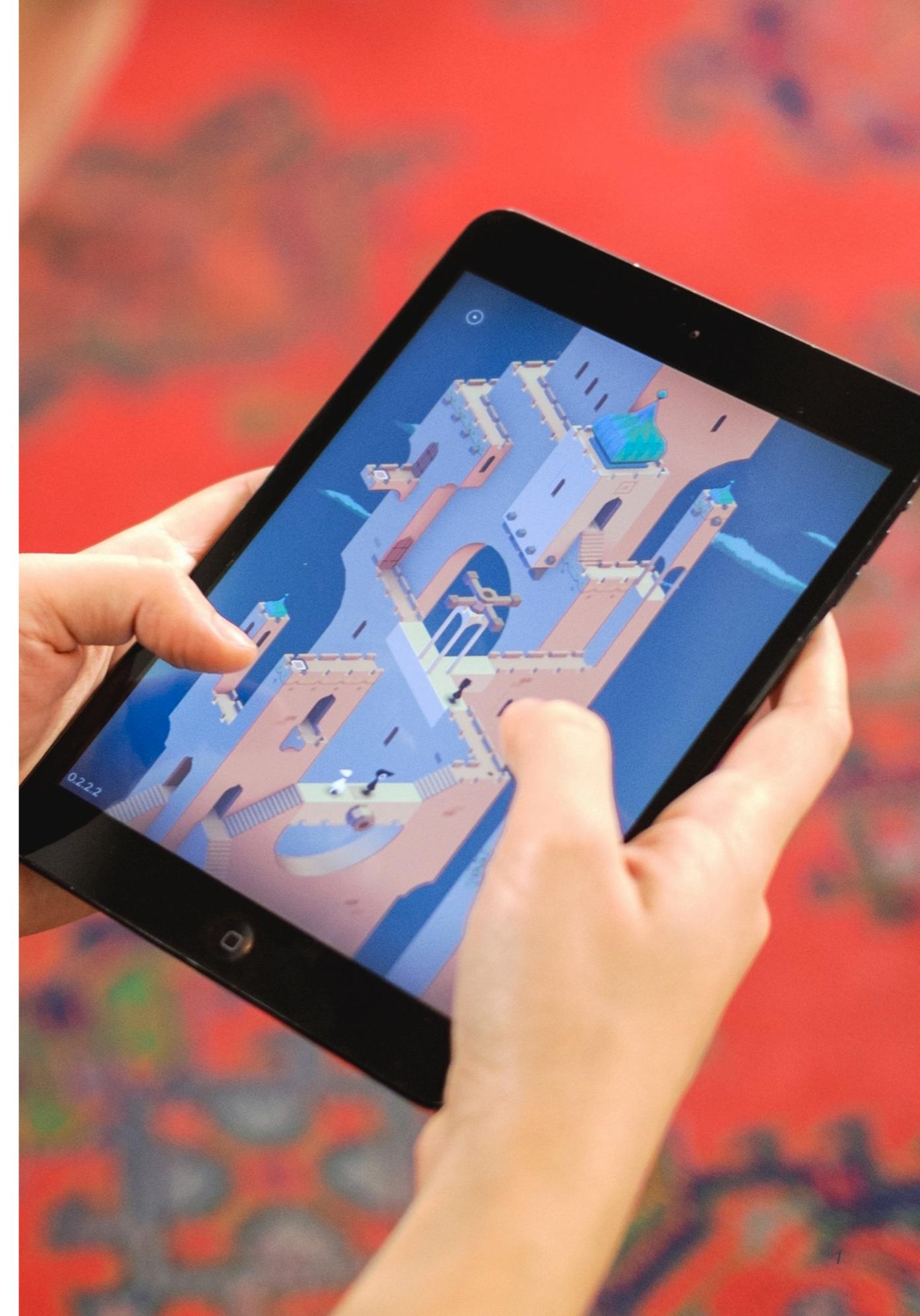
ОГЛАВЛЕНИЕ

Инtro	1	Photoshop & итого	110
Спасибо	2	Цветовые профили	111
Основы	3	Пиксельная точность	116
Принципы Pixel Perfect	4	Техники	135
Детали Pixel Perfect	19	Организация	156
Доступность	34	Экспорт	168
Дизайн и разработка	86	Советы	178
		Illustrator	198
		Апpendикс	210

ИНТРО

Руководству Pixel Perfect Precision уже четыре года. По прошествии этого времени мы переключили внимание с пикселей как таковых и решили больше рассказать о том как мы работаем — новая глава о Дизайне и Разработке как раз об этом. Хотя наше портфолио невероятно разнообразно: от приложений мобильного банкинга до пазлов, ломающих законы физики, мы всегда применяем одинаковые принципы дизайна о которых мы и поговорим. Наслаждайтесь!

Фото продукта: [Monument Valley](#)



СПАСИБО

Есть несколько людей, которые заслуживают упоминания. В первую очередь Широ, за то что все эти годы показывал мне истинное значение точности пикселя. Все дизайнеры которые ежедневно делились знаниями — вы отличный источник как вдохновления так и информации. Больше всего я хочу поблагодарить всех моих друзей в *ustwo* за их бесконечную поддержку в создании этого руководства.

Фото продукта: [Rando](#)



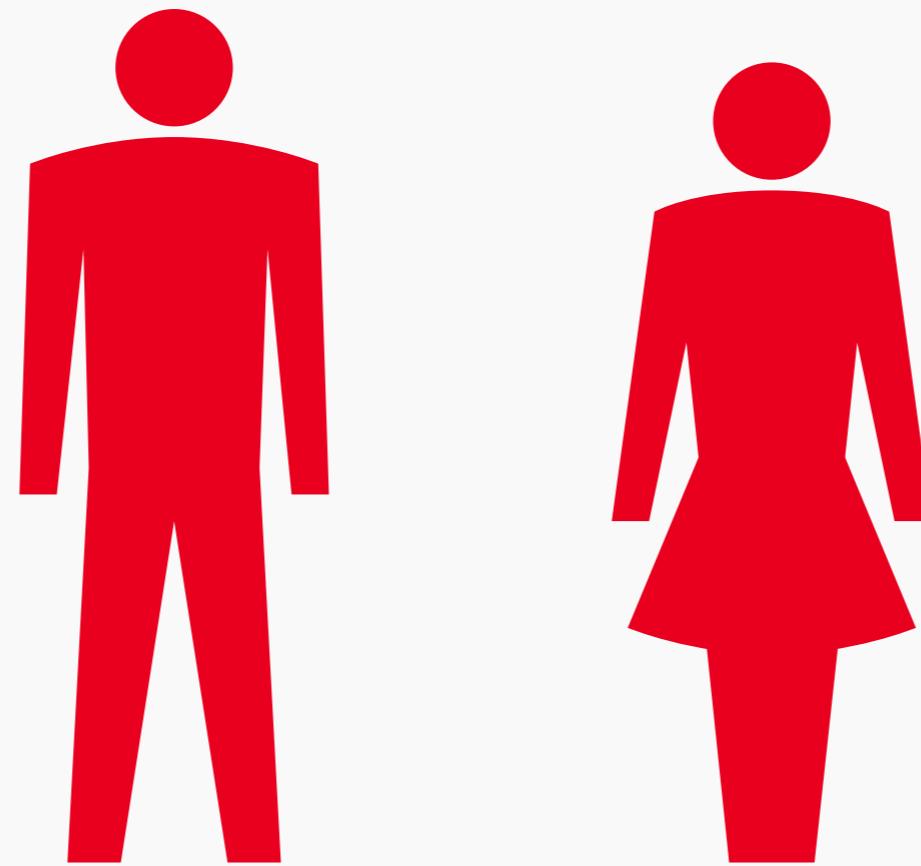
ОСНОВЫ

Первый раздел рассказывает о принципах и темах которые касаются digital дизайна и его важных инструментах. Пригодные как для профессионалов так и новичков в области, эти советы — своеобразное руководство по быстрому пониманию процессов и мыслей которые мы используем в ustwo.



ПРИНЦИПЫ PIXEL PERFECT

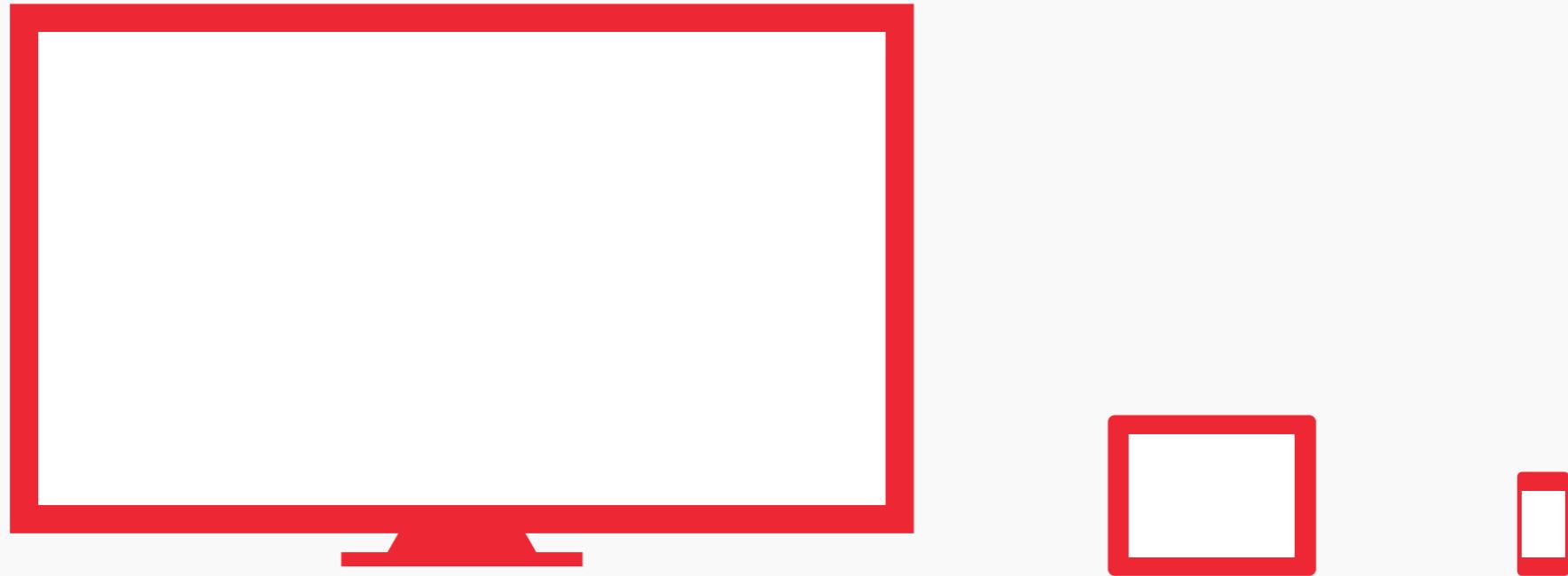
Юзеры



Пользователи — главный объект вашего внимания. Определите что им нужно, используйте это в дизайне, а затем сформируйте ваш продукт так, чтобы пользователи могли выполнить действие как можно быстрее. Не забывайте о том что

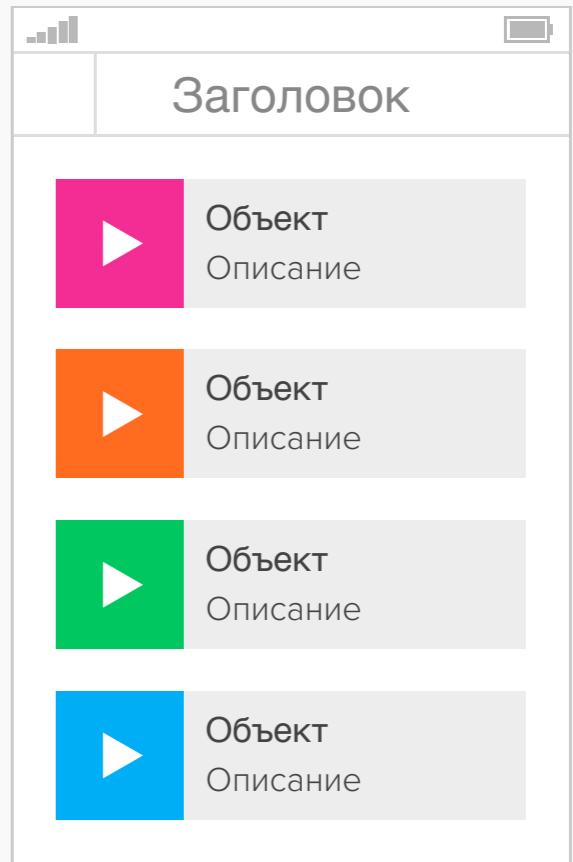
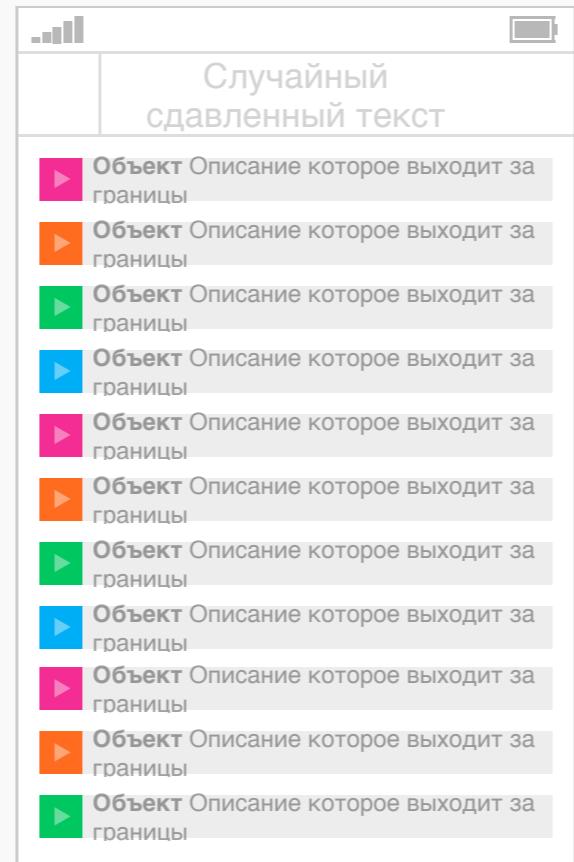
им подходит. Flat интерфейс основанный на правилах типографики и сетки подойдет аудтории помоложе, а более дружелюбные сквеморфические элементы подойдут для возрастных юзеров которые не на столько продвинуты.

Окружение



Окружение — это не только платформа для которой вы делаете дизайн, но также условия использования и место в котором он будет работать. К примеру, мобильный телефон существенно отличается от телевизора — на него смотрят издалека, он

всегда используется в помещении и управляется удалённо. Это подразумевает другие подходы к размеру текста, цвету и контрастности интерфейса.



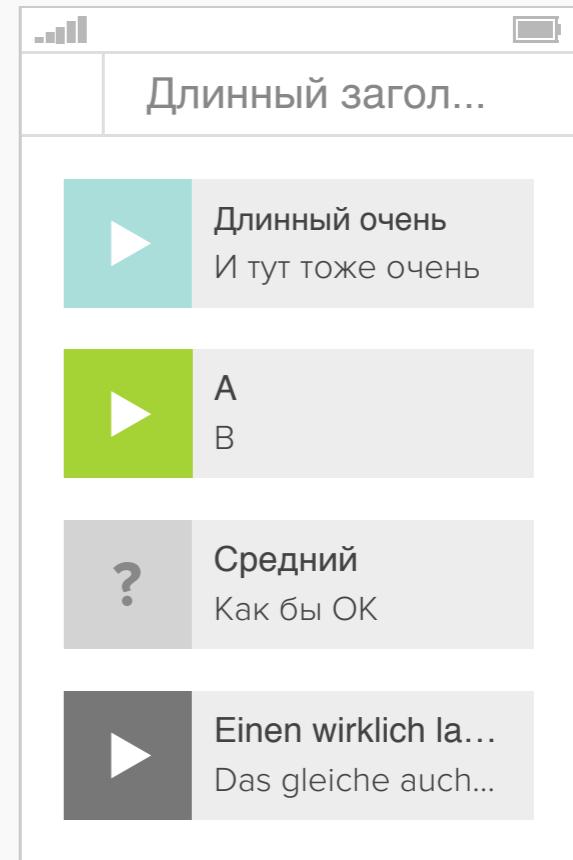
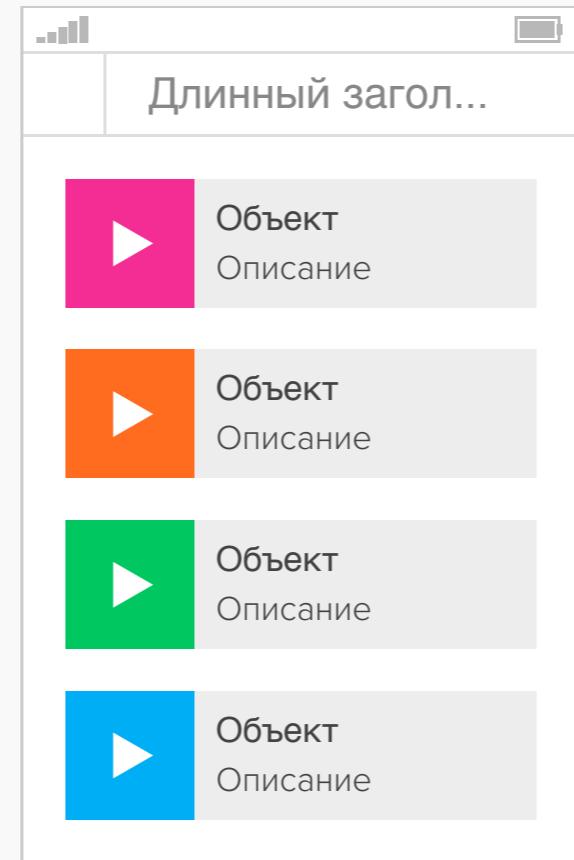
✗ Плохо

Доступность

Доступность касается всех, а не только пользователей с ограниченными возможностями. Следить за простотой и доходчивостью это хорошая практика, но есть и другие шаги, которые вы можете предпринять чтобы сделать вашу работу

более доступной для дальтоников и людей неспособных к чтению. Смотрите главу [Доступность](#) для большей информации.

✓ Хорошо



Лучший

Худший

Худшие сценарии

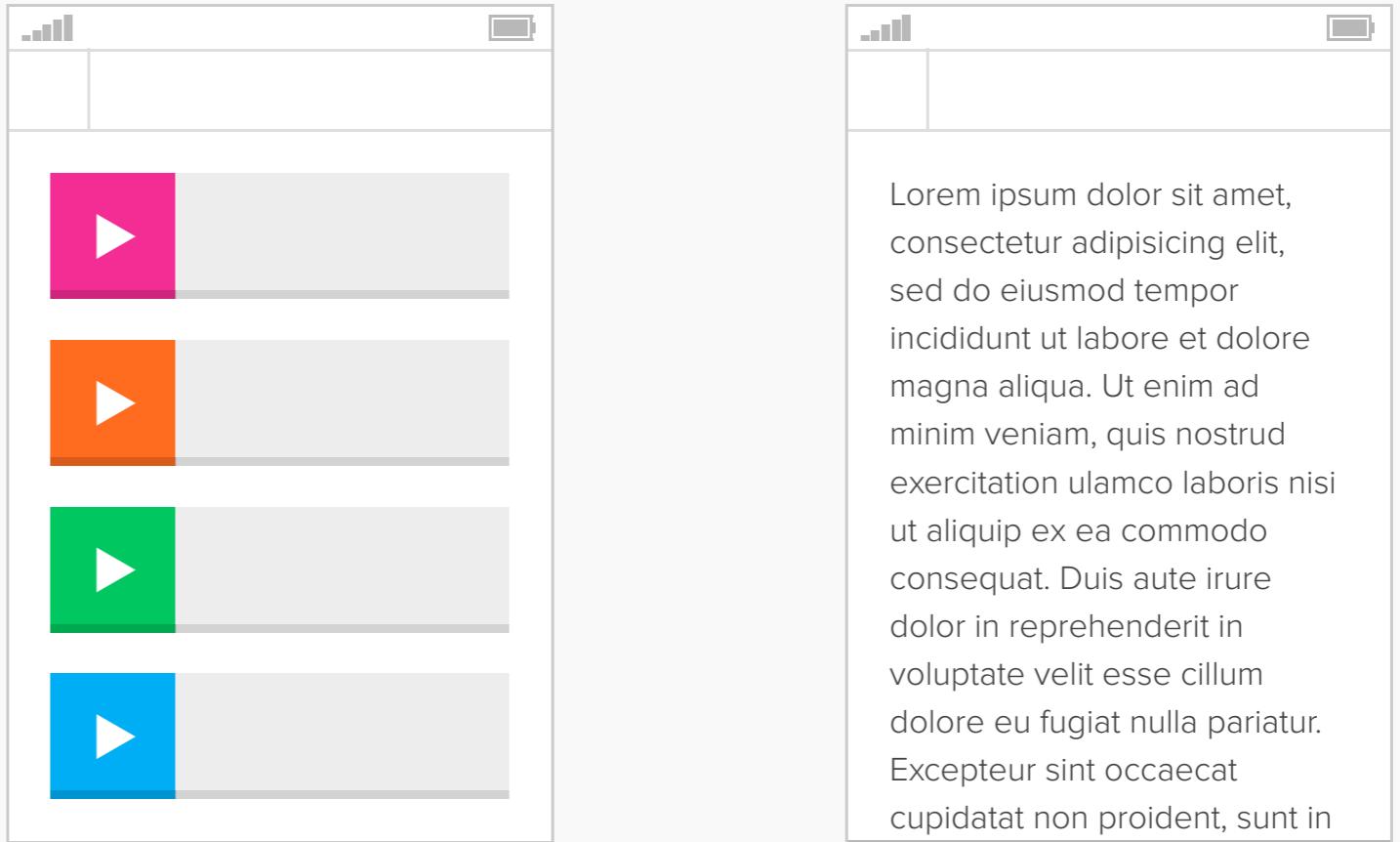
Этот принцип связан с доступностью: убедитесь в том что ваш продукт не сломается в реальной ситуации с реальными юзерами. Мы все любим использовать красивые иллюстрации и текст, клиенты тоже это любят. Важно

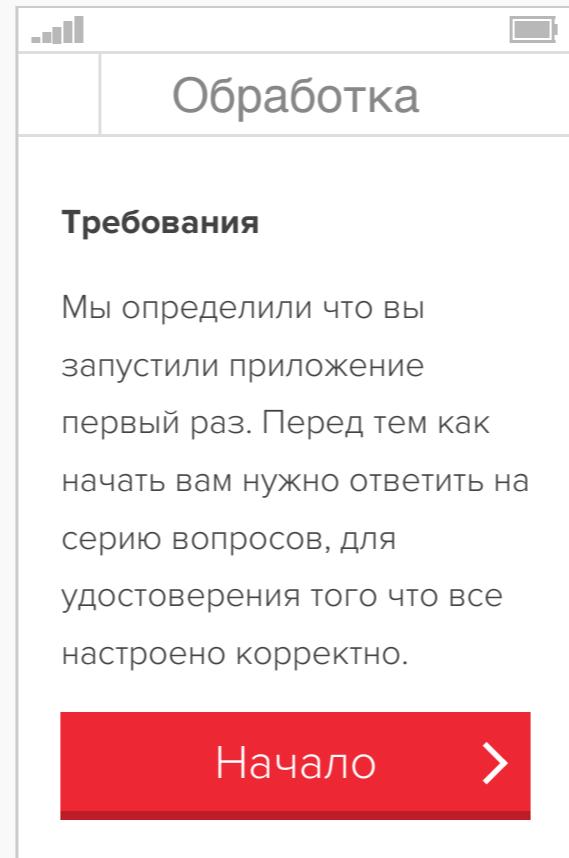
проверять дизайн с более длинным текстом, другим языком, отсутствием или большим разнообразием картинок и т.д. Вы можете показывать «красивую» версию, но иметь несколько вариантов исходников для проверки.

Возможности

Под возможностью мы подразумеваем способность объекта выражать свои функции через органы чувств: кнопка своей выпуклостью подразумевает нажатие, дверная ручка, благодаря форме и расположению намекает на то, что ее можно

потянуть. Все это можно использовать в digital дизайне, чтобы заставить пользователей взаимодействовать с объектами. Выпуклые кнопки, текст который заходит за границы страницы (намекая на скрол) — это демонстрация возможностей.





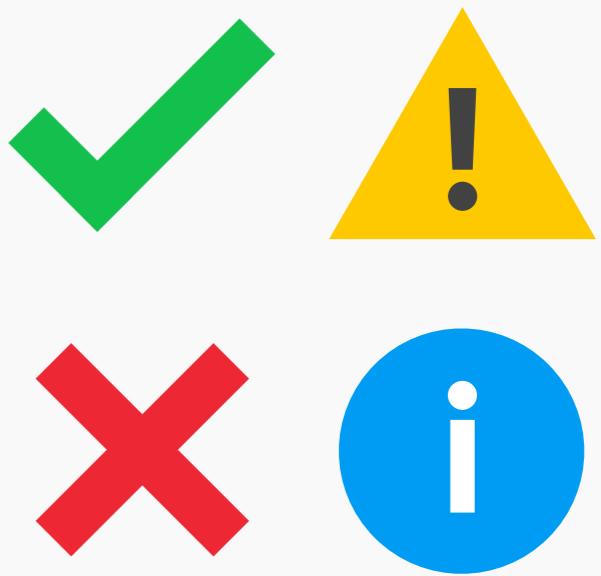
✗ Плохо

Текст

То что вы говорите в дизайне также важно как и его внешний вид. Хороший текст не только делает приложение понятнее, но и создает связь с пользователем, благодаря используемому тону. Когда вы говорите с людьми на родном языке, а не как с

✓ Хорошо

машиной, создается эмоциональная связь, которая улучшает опыт взаимодействия с продуктом.



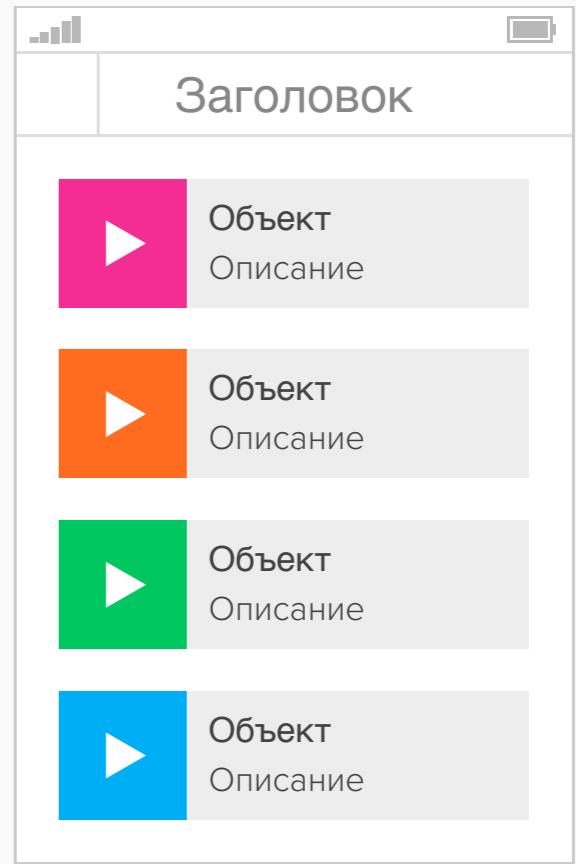
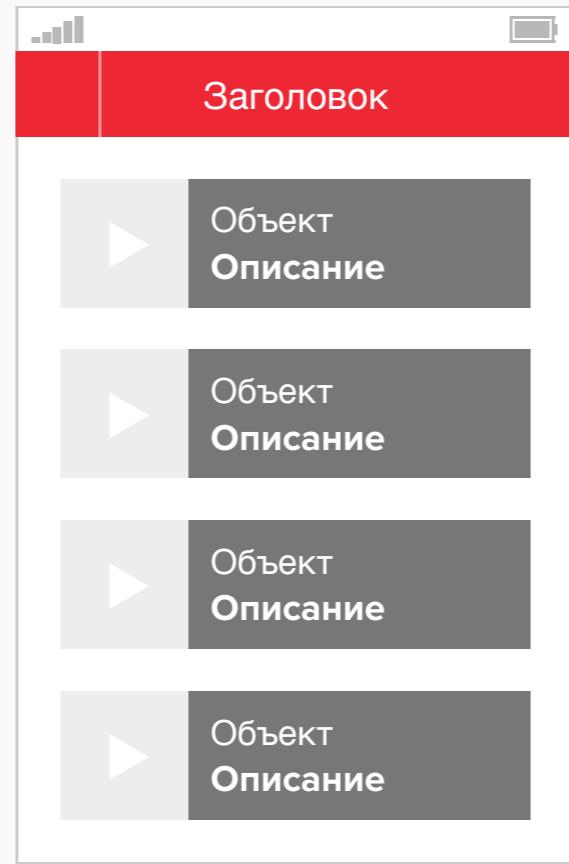
✗ Плохо

✓ Хорошо

Форма и цвет

У некоторых цветов и форм есть устоявшиеся ассоциации в digital дизайне. Не забывайте про это, так как их несоблюдение может сбить юзера с толку. Зеленые галочки ассоциируются с хорошим, а красный цвет и крестики — с плохим.

Смешивая их, мы создаем смешанное сообщение. Так же желтый треугольник обычно ассоциируется с предупреждением, а синий круг с информацией.



✗ Плохо

Визуальная иерархия

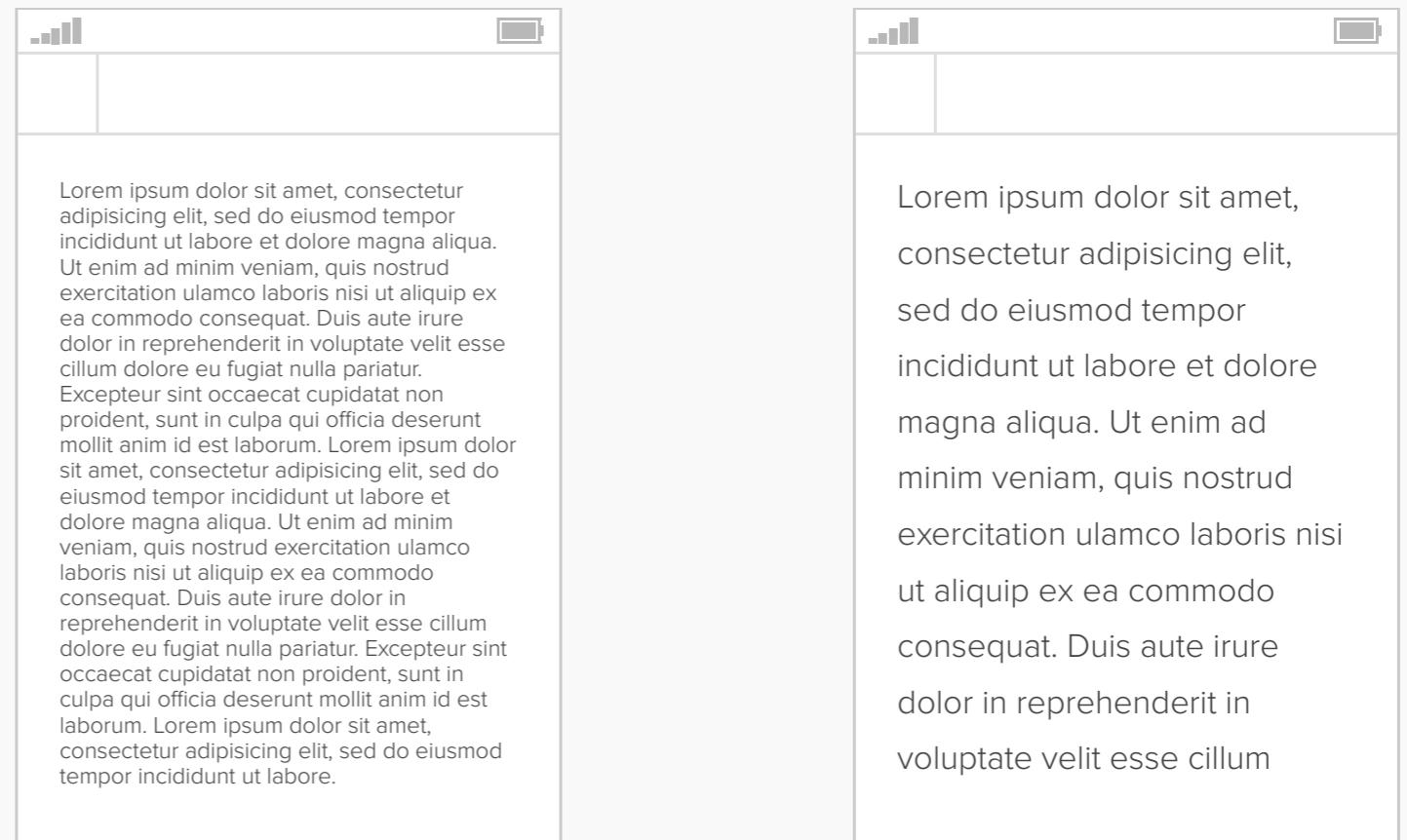
Разметка, цвет, типографика очень сильно влияют на визуальное восприятие и потребление информации. Подумайте о том, что вы хотите показать пользователю и в каком порядке, затем руководствуйтесь этим в дизайне. Привлекайте внимание с

✓ Хорошо

помощью контрастных, больших и жирных шрифтов, или наоборот, используйте менее контрастный, мелкий, легкий шрифт для менее важных элементов. Не забывайте о культурных аспектах вашей аудитории.

Типографика

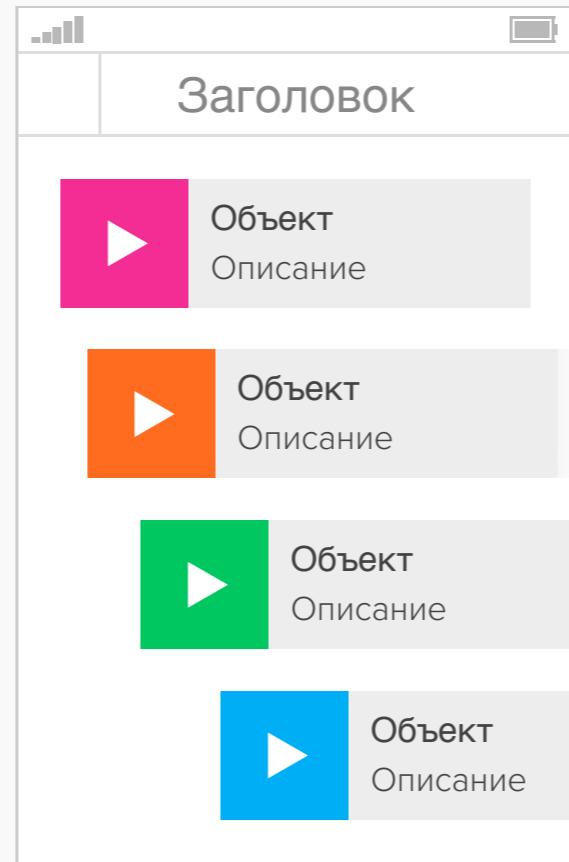
В digital дизайне типографику часто незаслуженно обделяют вниманием. Очень важно использование хорошей типографики, ведь большинство информации передается в виде текста. Существуют базовые факторы на которые



✗ Плохо

✓ Хорошо

нужно обращать внимание. Комфортно ли читается текст при текущем размере, достаточно ли интерлиньяж, длинна строки? Не пользуйтесь стандартными настройками шрифта вашей среды дизайна. Уважайте шрифт — он это заслужил.



Движение

С постоянным увеличением мощности компьютеров, мы можем делать не только красивый дизайн, но и добавлять в него элегантную динамику. Легкая анимация может задать характер интерфейса, улучшить его интуитивность, выделить

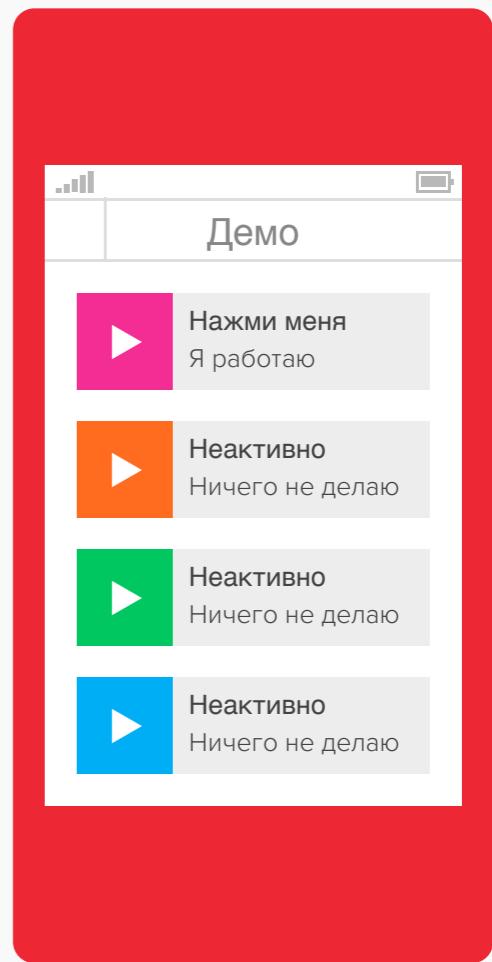
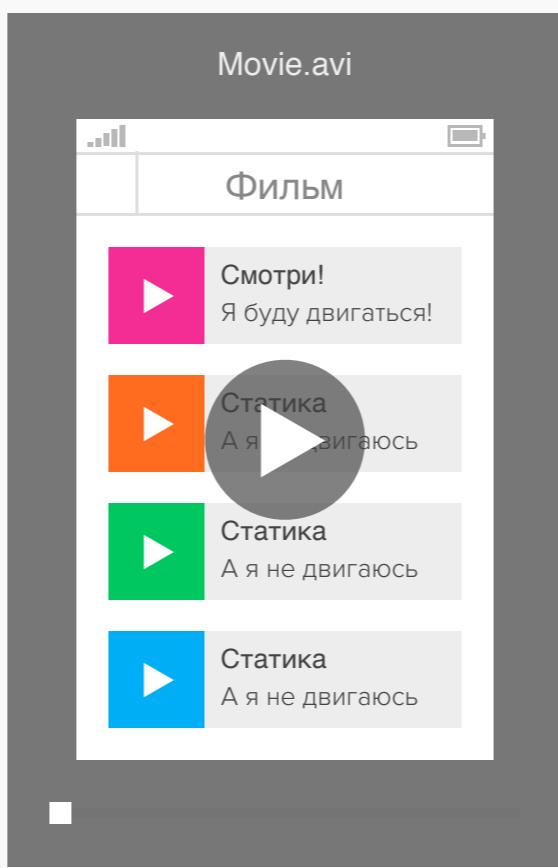
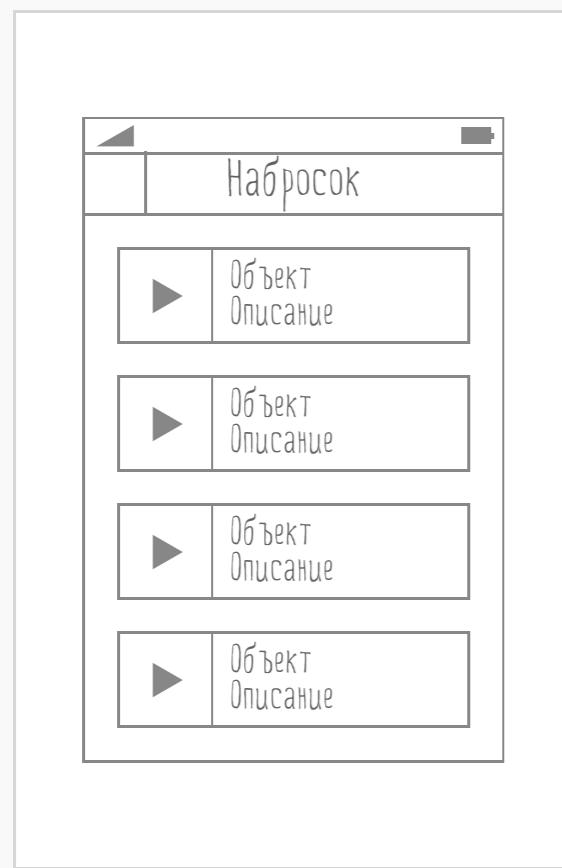
функции и возможности. К примеру, если вы хотите привлечь внимание к кнопке — заставьте ее пульсировать.



Тестирование

Ничто не сравнится с тестом дизайна на предназначенном устройстве. Разрешение, технология экрана, углы просмотра и методы ввода могут существенно отличаться от вашего компьютера. В наше время существует множество средств для

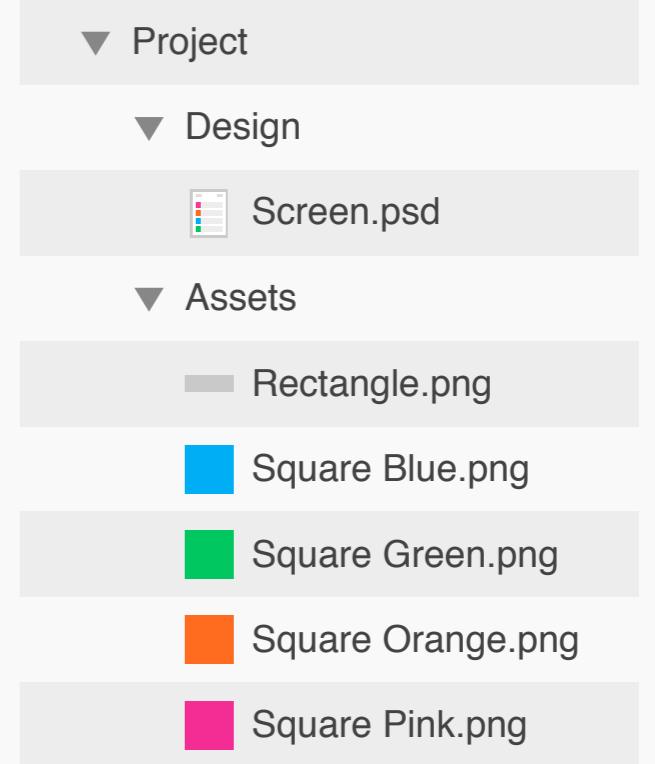
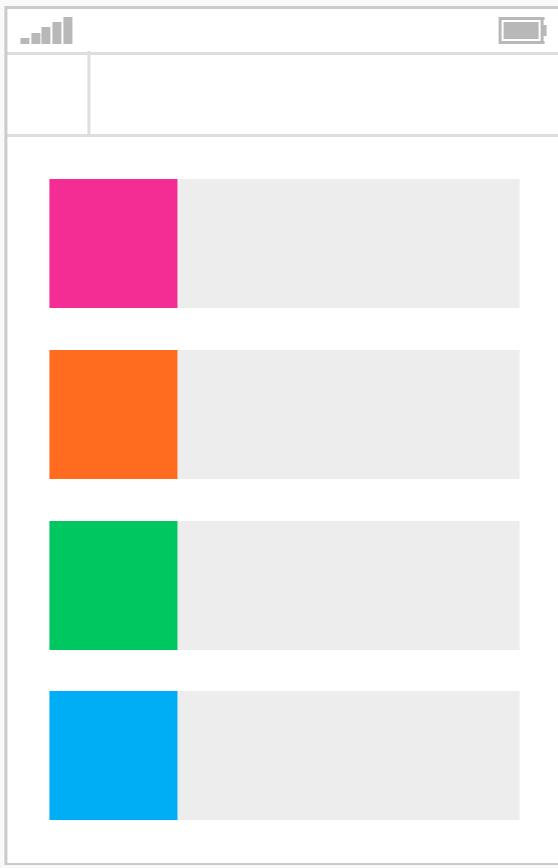
предварительного просмотра, которые перенесут дизайн с компьютера прямо на ваш девайс, обновляясь в реальном времени. Обязательно пользуйтесь ими!



Прототипы

Тестирование очень тесно связано с прототипированием. Прототипы позволяют нам быстро опробовать идеи, не тратя времени на финальную «полировку». Начиная от набросков на бумаге, заканчивая созданием простых приложений

в нативной среде разработки. Все зависит от того что вам нужно: наброски можно сделать и на бумаге, а вот с плавную анимацию придется показать на видео.



Организация

Один в поле не воин, и в большинстве случаев это также касается файлов. Хорошая организация необходима, так как она сохраняет уйму времени другим людям, которые работают над проектом. Правильный порядок файлов и слоев дает

другим дизайнерам возможность сразу взяться за вашу работу и найти все необходимое, а логически правильные имена файлов порадуют разработчиков.

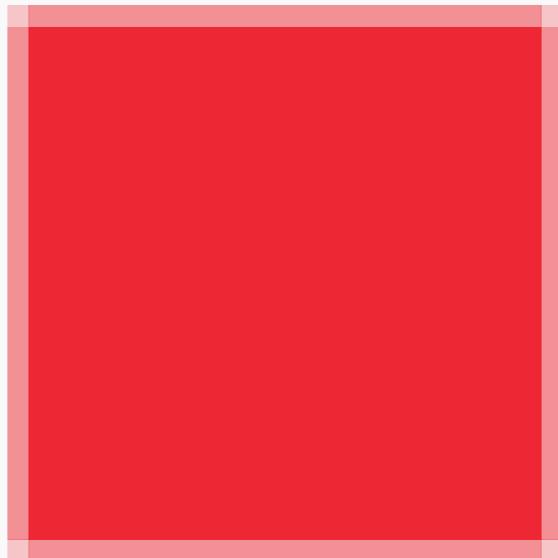
Сделайте перерыв



Очень просто полностью погрузиться в дизайн, но иногда стоит сделать перерыв. Это полезно для здоровья и позволяет взглянуть на работу с другой стороны. Прогуляйтесь, заварите себе кофе. По возврату решение возможных проблем

будет у вас как на ладони, либо вы заметите ошибку, которую до этого не замечали.

**ДЕТАЛИ PIXEL
PERFECT**

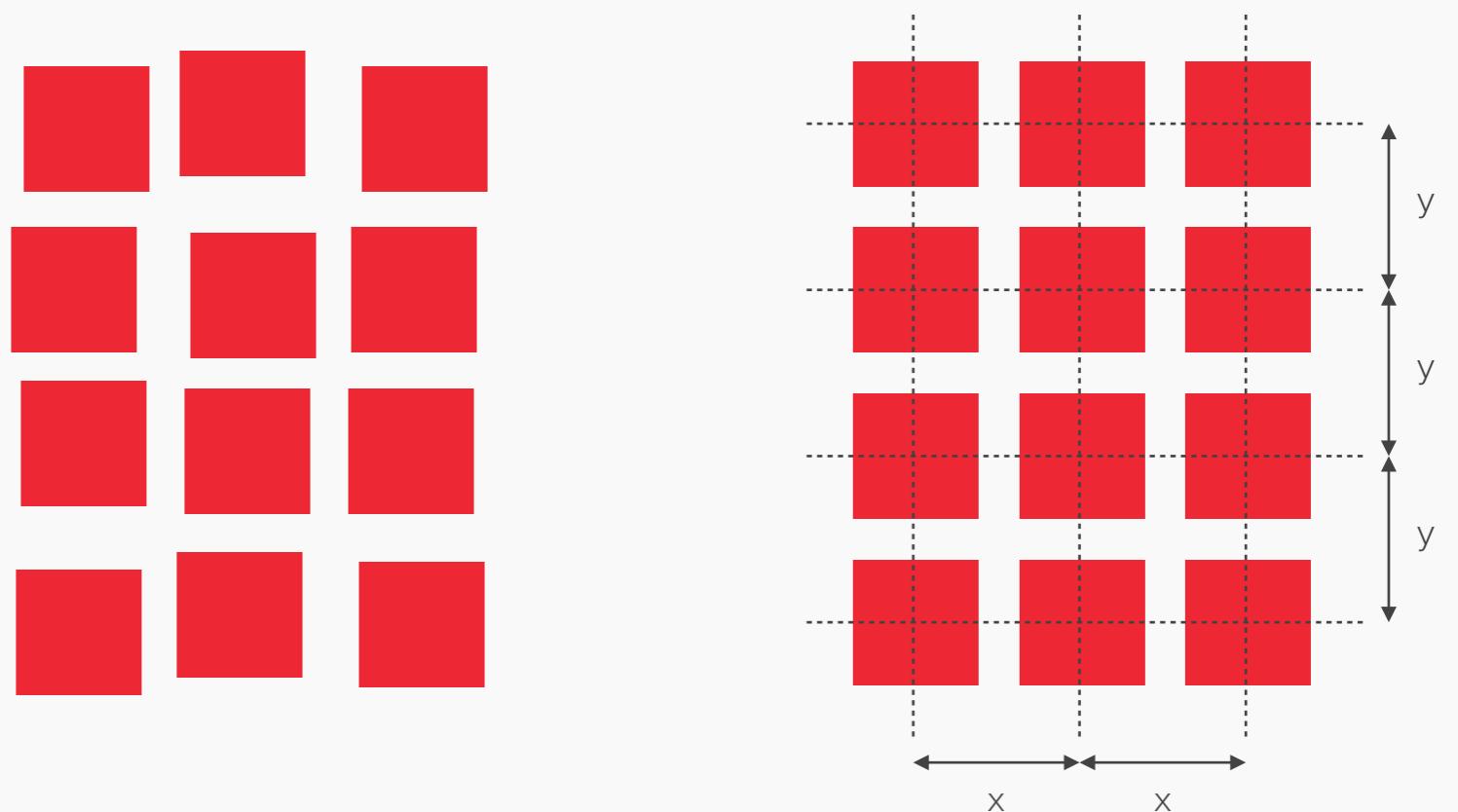
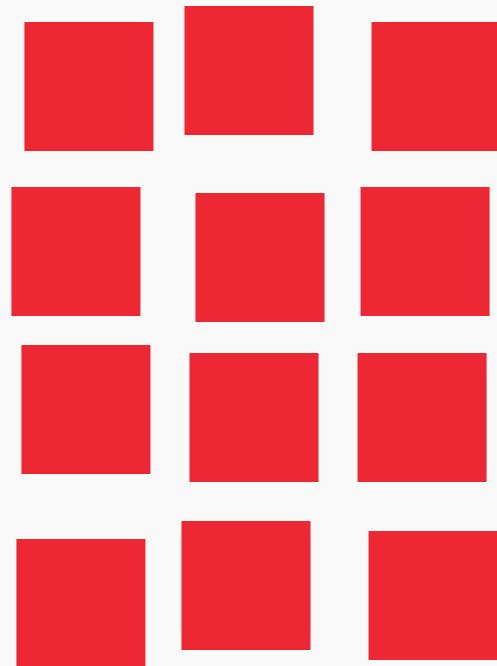


✗ Плохо

✓ Хорошо

Острые грани

Прямые углы должны быть без полуピкселей: резкими и никакого размытия.



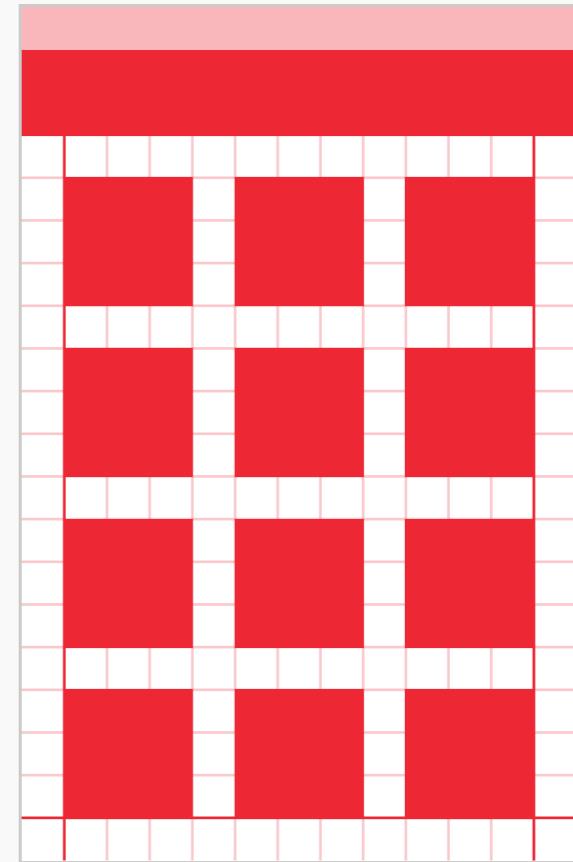
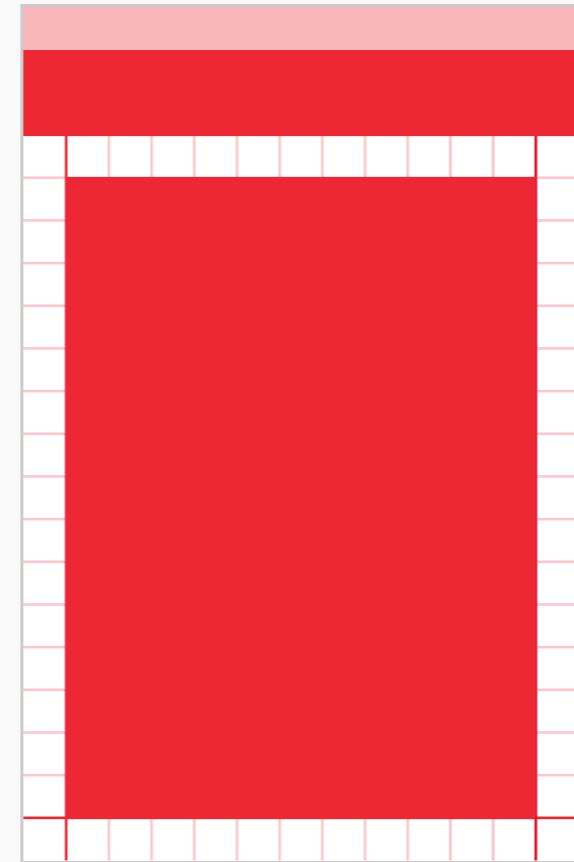
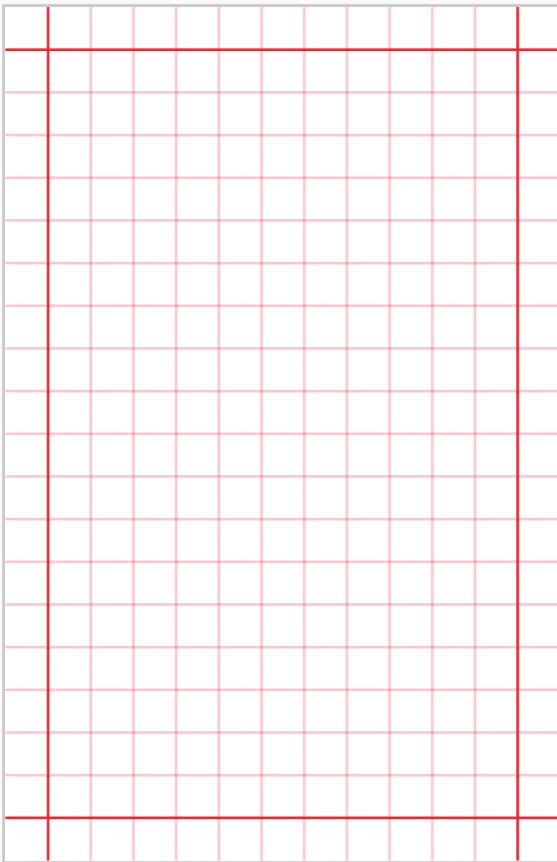
✗ Плохо

✓ Хорошо

Выравнивание и расстояния

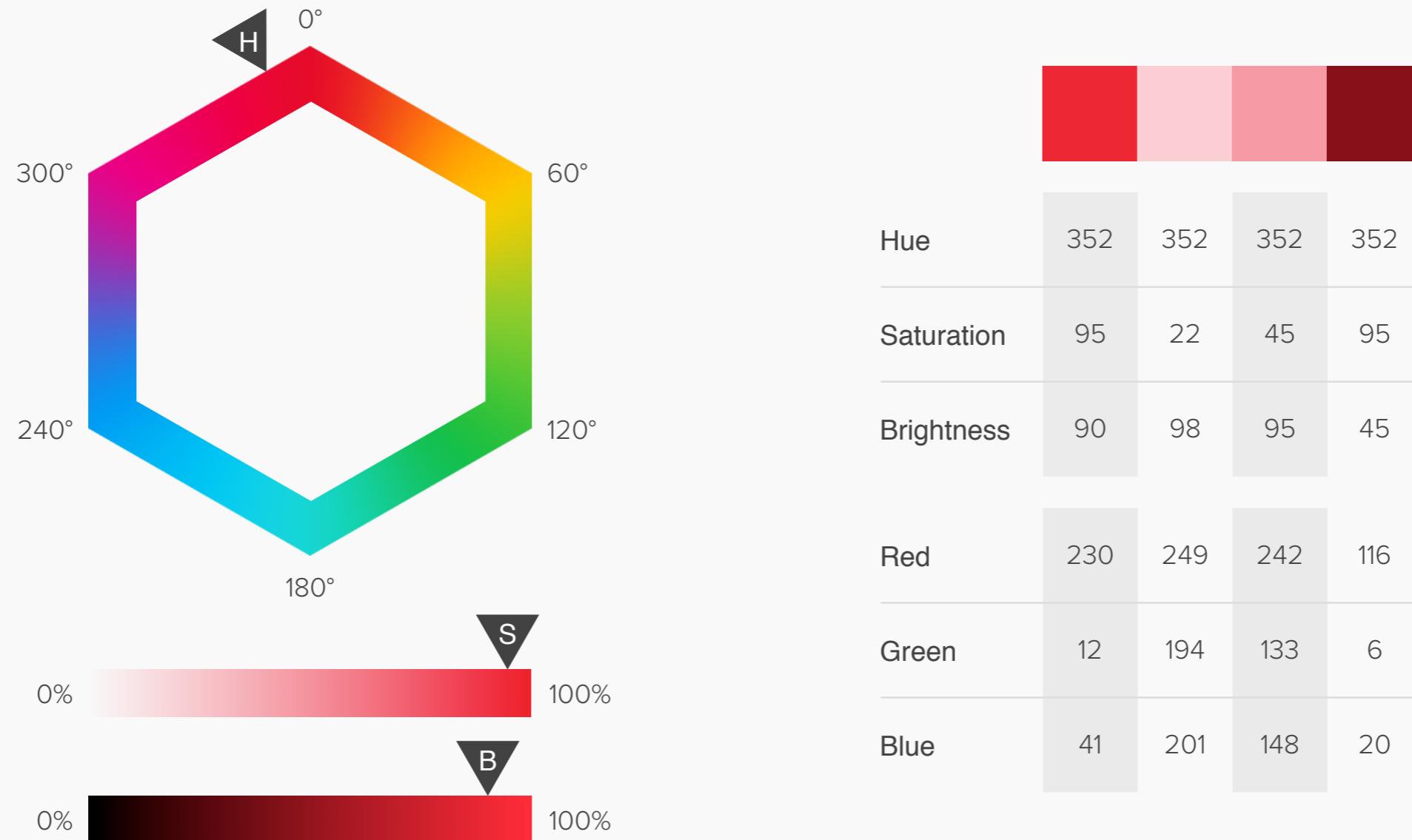
Как только вы научитесь делать все резким, следующим шагом на пути к pixel perfect будет уверенность в том что все расстояния и выравнивания верны.

Связность



Выравнивание объектов на всех макетах очень важно. Расположение повторяющихся заголовков, футера, кнопки возврата должно быть идентичным, не должно быть «прыжков». Помочь в этом

может сетка, которая определит структуру на всех макетах.



Цветовая модель

HSB навсегда! Попробуйте использовать цветовую модель HSB, и вы сразу увидите насколько это эффективный вариант для создания оттенков базового цвета. В данном примере значение оттенка (H) остается неизменным, а насыщенность (S) и

яркость (B) меняются. Посмотрите насколько цифры в HSB более информативны по сравнению с RGB.

Цветовой профиль

Код

Да

Нет

✗ Плохо

✓ Хорошо

Управление цветом

Управление цветом играет большую роль в полиграфии. В digital оно чаще создает проблемы, чем решает их. В процессе разработки тяжело контролировать цвет (в отличии от дизайна), особенно когда он смешивается с кодом, указывающим те же

исходные цвета. Может возникнуть несоответствие. Лучше проигнорировать эту процедуру, и проверить на устройстве — в отличие от печати это быстро и ничего не стоит.



Макс. Высота



Макс. Ширина

Высота и ширина текста

Эти два метода помогут справится с динамическим контентом. Чтобы узнать максимальную высоту используйте Ay комбинацию; точно также, если вы хотите узнать ширину для определенного контента заполните этот промежуток набором

прописных W — если они поместятся, то и другие фразы тоже.

Settings

Настройки

Configurações

Длина текста

Если вы работаете над продуктом, который будет использоваться по всему миру, то обращайте внимание на длину контента на других языках. Пример показывает нам, что происходит с русским и португальским

переводом слова *Settings*, длина увеличивается до 75%.

Align Text

Align Text

Align Text

Align Text

Align Text

Align Text

ABC123

ABC123

ABC123

Заглавная и подстрочный

Х-высота

Заглавная и х-высота

Выравнивание текста на кнопках

Верху показаны три метода вертикального выравнивания текста на кнопках. Какой метод лучше — зависит от гарнитуры шрифта (соотношение высоты заглавной буквы к х-высоте может меняться) и регистра, который вы используете. Как

только вы выбрали правило следуйте ему в интерфейсе — последовательность решает все.

Выравнивание текста с объектом

■ Align Text



■ Align Text

✗ Плохо

Для вертикального выравнивания текста с объектом лучше использовать х-высоту, чем высоту заглавной буквы, так как это визуально смотрится лучше. В плохом примере выше вы видите, что основная визуальная высота шрифта, расположенная

■ Align Text



■ Align Text

✓ Хорошо

в зоне х-высоты находится ниже чем квадрат. Исключением будет текст в котором только прописные или цифры — они могут быть выровнены по заглавным, так как у них нет подстрочных символов.

Состояния объекта

Активен

Выбран

Отключен

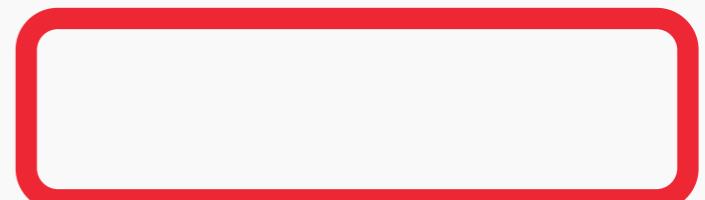
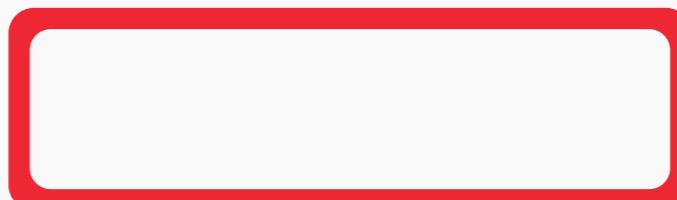
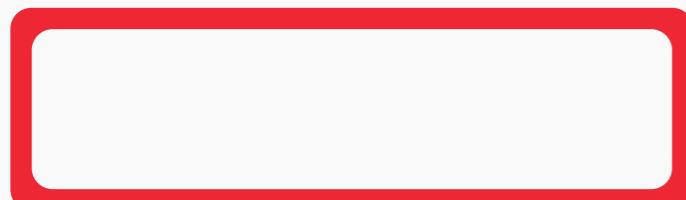
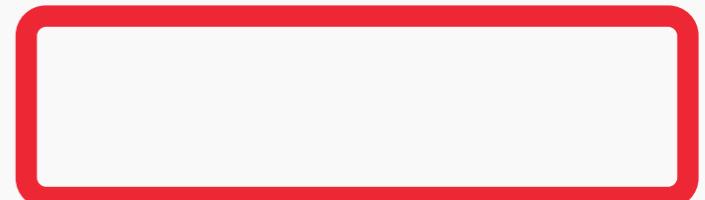
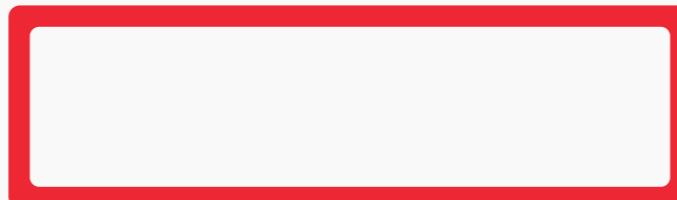
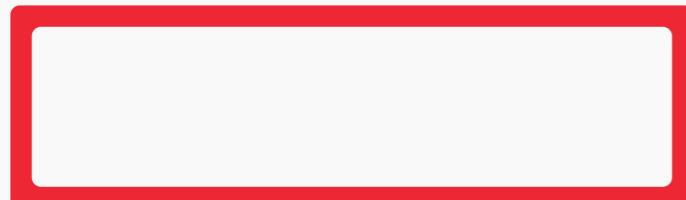
Интерактивные элементы имеют больше, чем одно состояние, которое уже показано у вас в наброске. Элементы могут меняться в зависимости от платформы и метода ввода, в любом случае делайте их сразу во время создания дизайна. Не оставляйте это

на потом, так вы будете уверены, что все смотрится хорошо и работает взаимосвязанно.

Кнопка

Кнопка

Кнопка



Внешний = Внутренний

Масштабирование

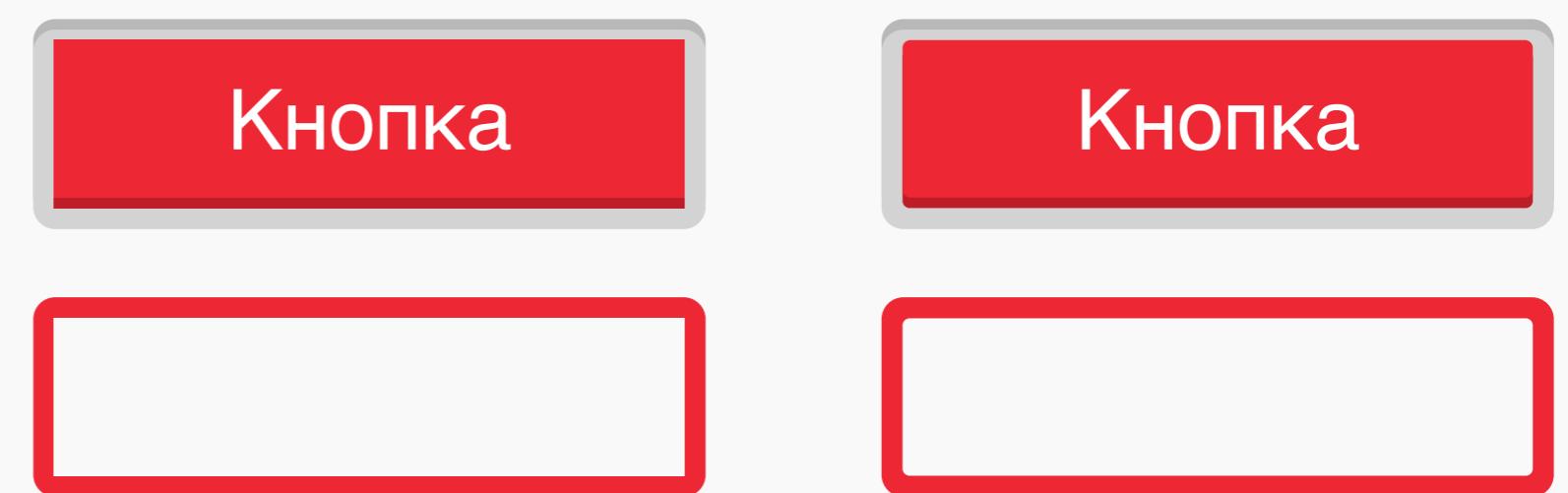
Внешний = Внутренний +
ширина границы

Границы и радиус закругления углов

Компонентам интерфейса зачастую нужны границы. Прямые углы сделать просто, но как быть с внешним радиусом закругления углов при помощи внутренней обводки? Есть варианты: соответствие внутреннего и внешнего радиуса, масштабирование

первоначального шейпа по размеру, добавление границы и исходного внутреннего радиуса одновременно. Последний вариант является лучшим так как не утолщает очертание в углах, в отличие от других методов.

Границы и радиус закругления углов Filleting



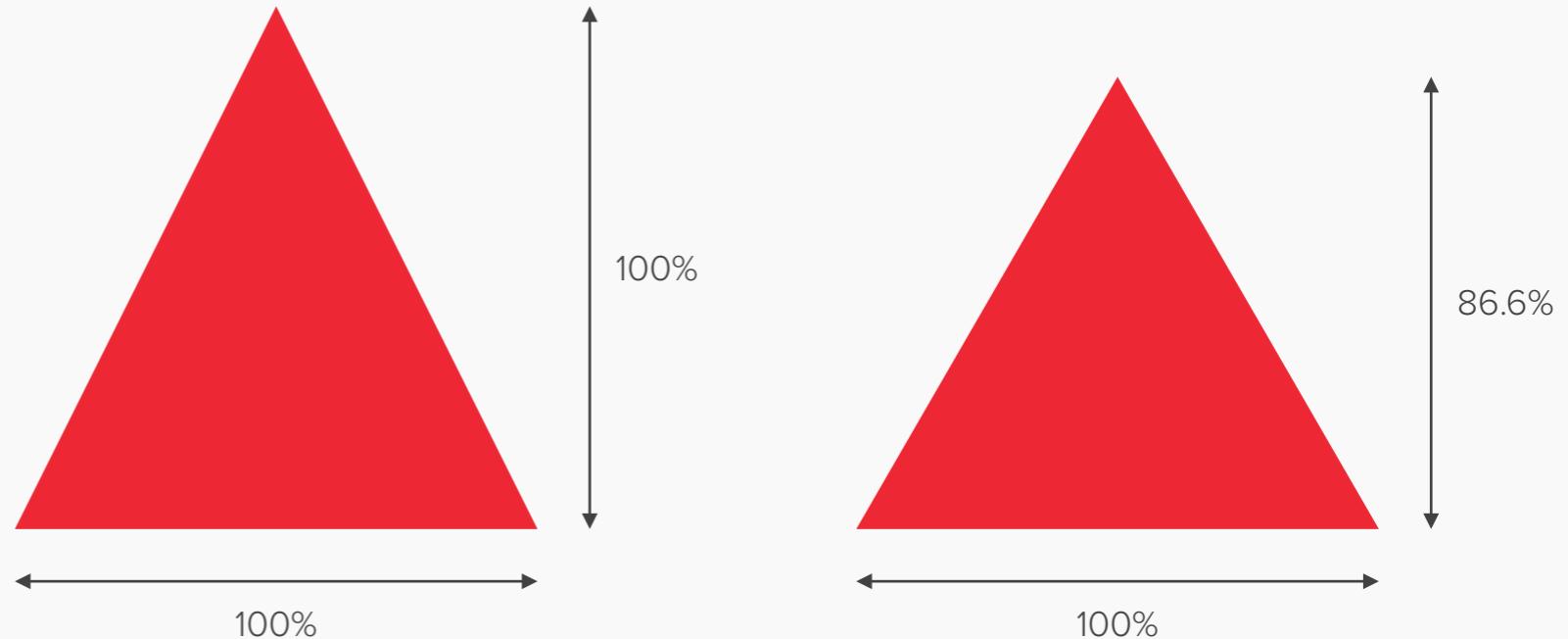
Внешний = Внутренний –
Ширина бордера

Кнопка

Filleted

Если вы используете последний вариант с предыдущей страницы, но начали с внешнего радиуса, в конечном итоге у вас получится шейп, углы которого будут прямыми. В таких ситуациях рассматривается добавление небольшого

радиуса «назад». Хоть это и математически неправильно но выглядит лучше. В инженерии этот процесс известен как скругление внутренней или внешней части дизайна. Посмотрите статью «[In search of perfect radius](#)» от RA Design.

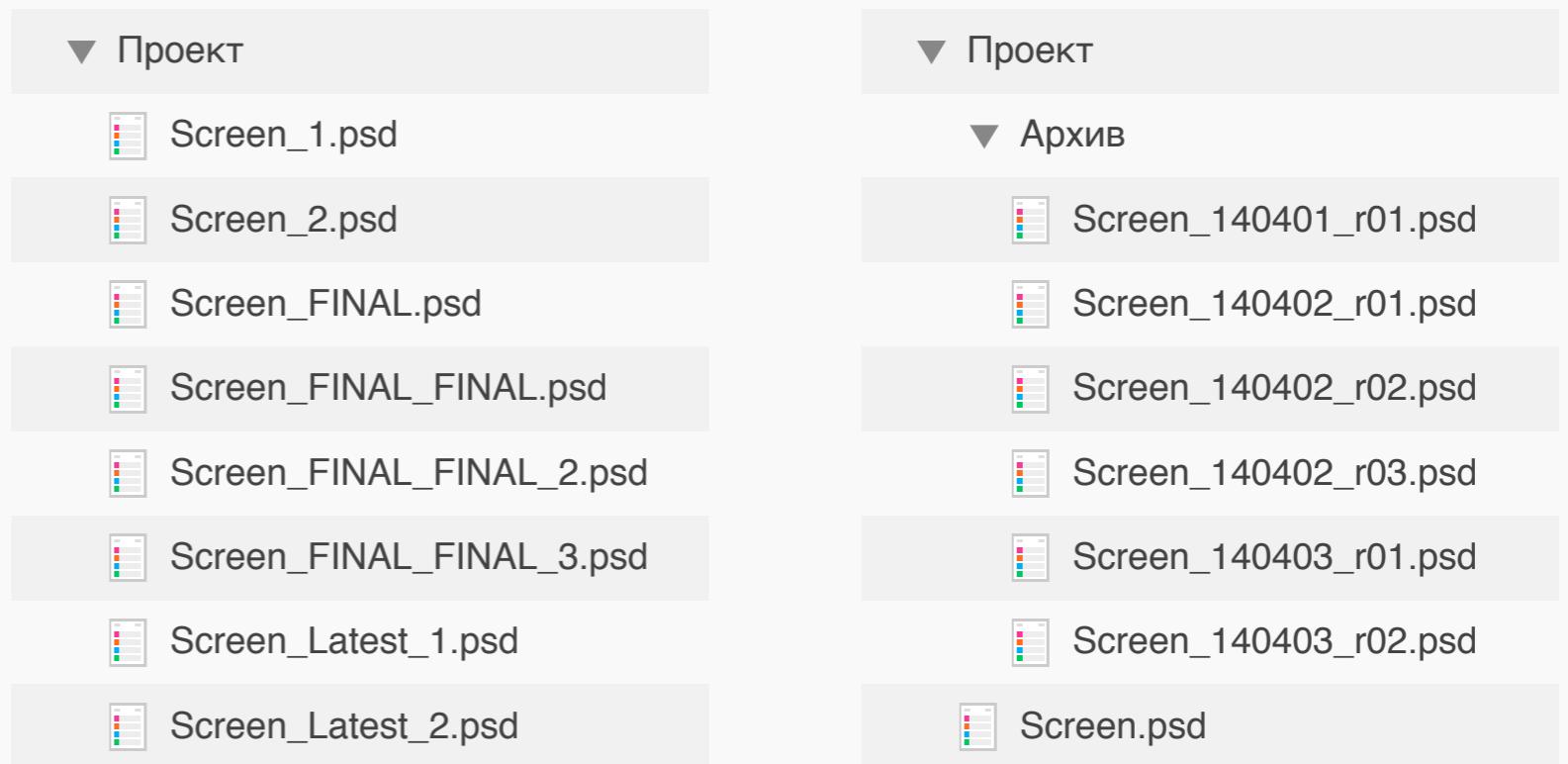


✗ Плохо

Равносторонние треугольники

Некоторые графические редакторы рисуют треугольники, которые по умолчанию не являются равносторонними. Такие треугольники имеют равную длину по осям x и y. Чтобы быстро сконвертировать такой

треугольник в равносторонний, возьмите 86.6% от текущей высоты.



✗ Плохо

Контроль версий

Хоть сейчас и существует множество приложений по контролю версий для дизайнеров, чаще всего мы занимаемся этим самостоятельно. На это уходит много времени, но есть система позволяющая упростить процесс. Самый последний файл

✓ Хорошо

Screen.psd хранится в корне рабочей папки. В начале дня, или при дублировании файла, старая версия копируется в папку Архив, а файл получает имя в формате YYMMDD с номером версии. Чистота!

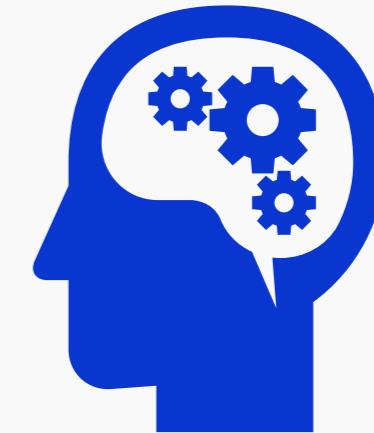
доступность

“ Если я сделал дизайн доступным, не будет ли он уродлив?

Доступность

Доступность это не компромисс, подстроенный под людей с ограниченными возможностями, а хороший, общедоступный дизайн. Для этого не нужно жертвовать привлекательностью или тратить время и деньги. Как и принцип pixel perfect precision:

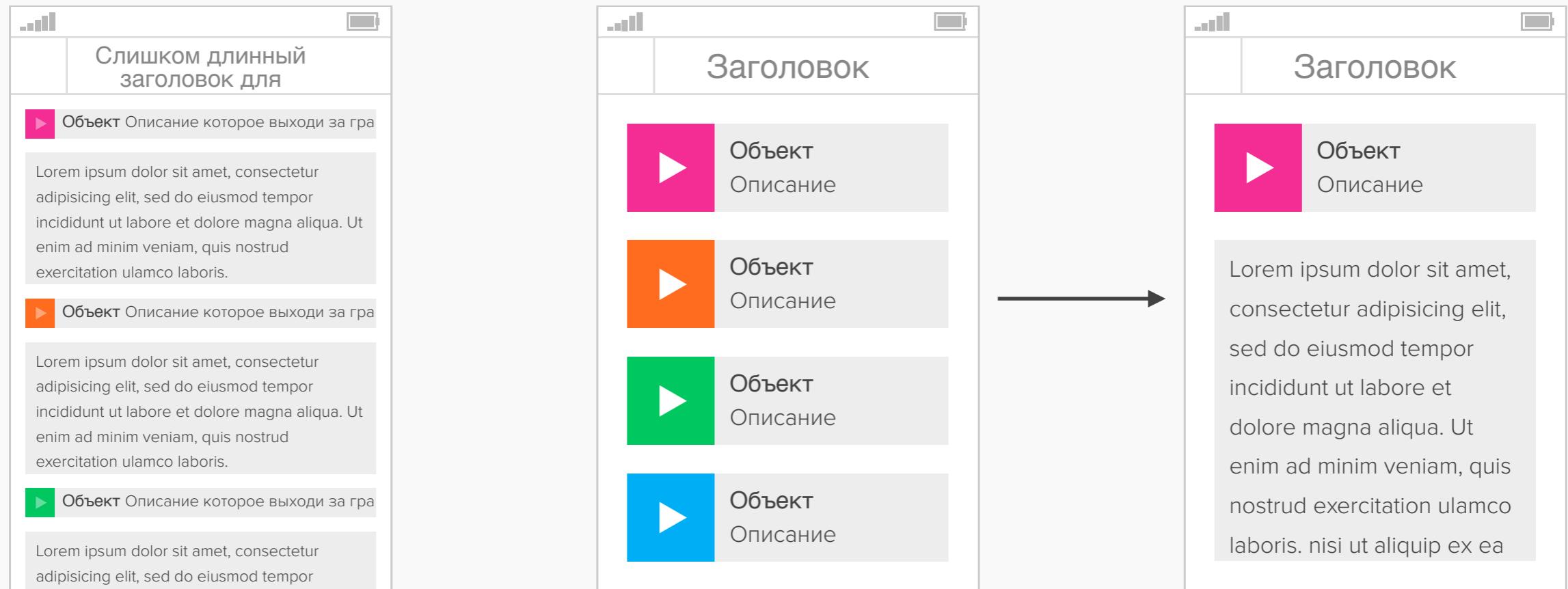
если вы с самого начала встраиваете доступность в свой дизайн-процесс, ее реализация не займет много времени.



Виды недостатков

Примерно 10% населения нашей планеты имеет различные формы инвалидности. Это существенная часть потенциальных пользователей. На digital проекты влияют: зрение, слух, осязание и познание, т.е. способность обрабатывать остальные 3

чувства. Не полагайтесь на одно чувство в своих приложениях, предоставляйте несколько форм взаимодействия и коммуникации, к примеру включайте функцию text-to-speech для юзеров у которых проблемы со зрением.



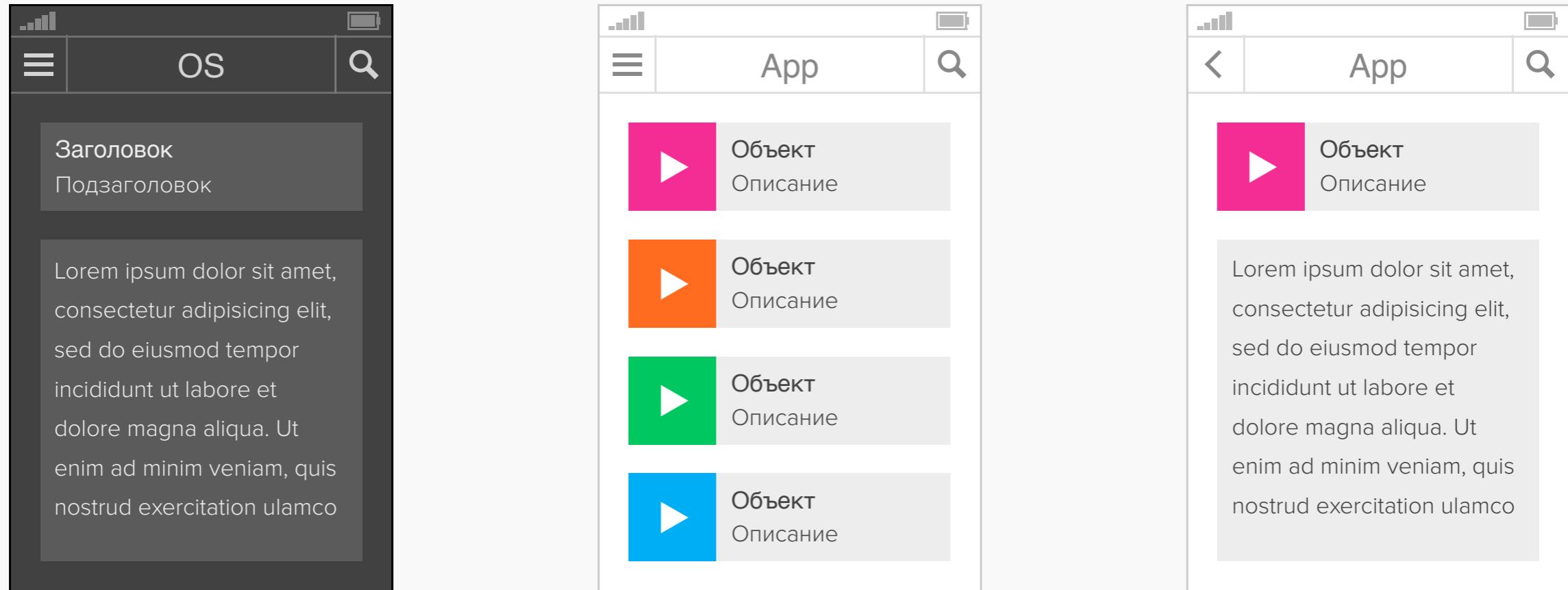
✗ Плохо

ЯСНОСТЬ

Дизайн не должен перегружать юзера контентом, он должен быть доступным и лаконичным. Вы можете показывать контент в зависимости от ситуации, начиная со значимой информации, раскрывая детали по мере необходимости. Также важно

✓ Хорошо

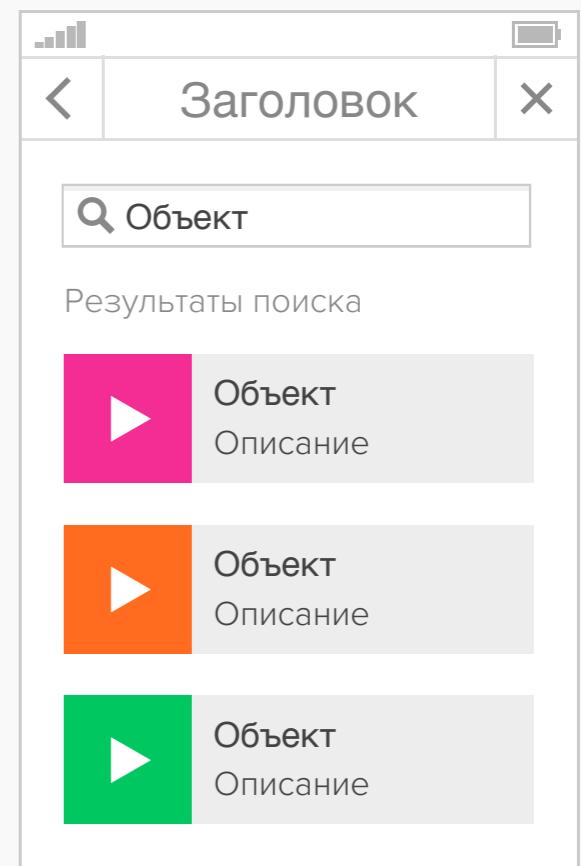
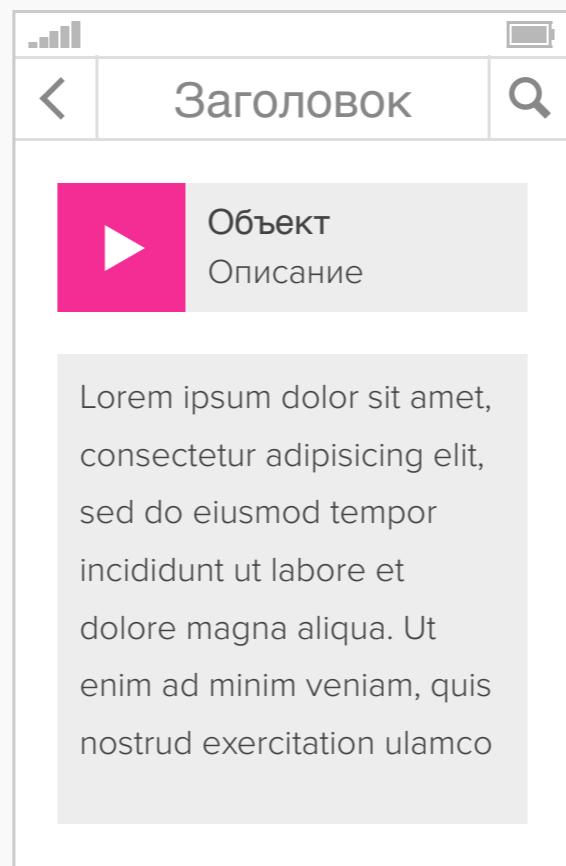
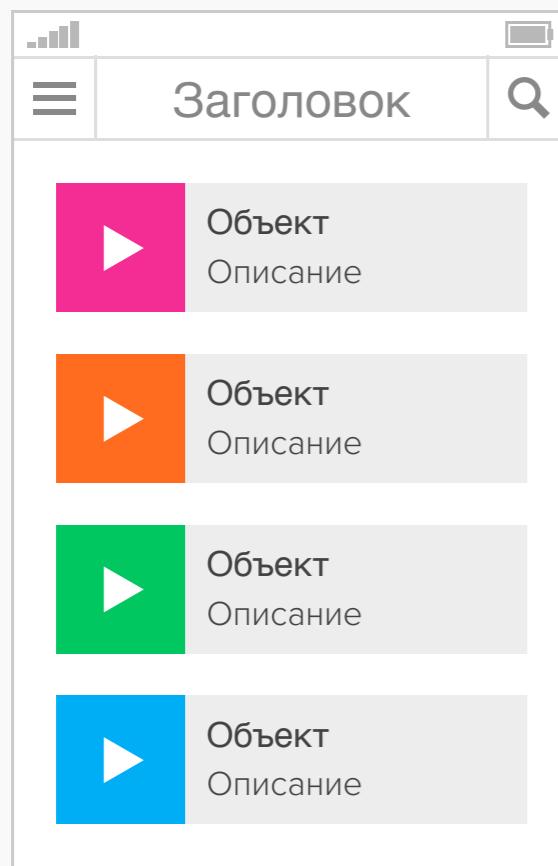
подгонять контент под мобильные устройства, к примеру, иметь миниатюры изображений для юзеров с плохим качеством связи.



ПОСТОЯНСТВО

Дизайн требует постоянства на нескольких уровнях: стиль, навигация, типографика и использование языка. Элементы интерфейса должны вести себя одинаково вне зависимости от момента появления, и, где это возможно, должны повторять

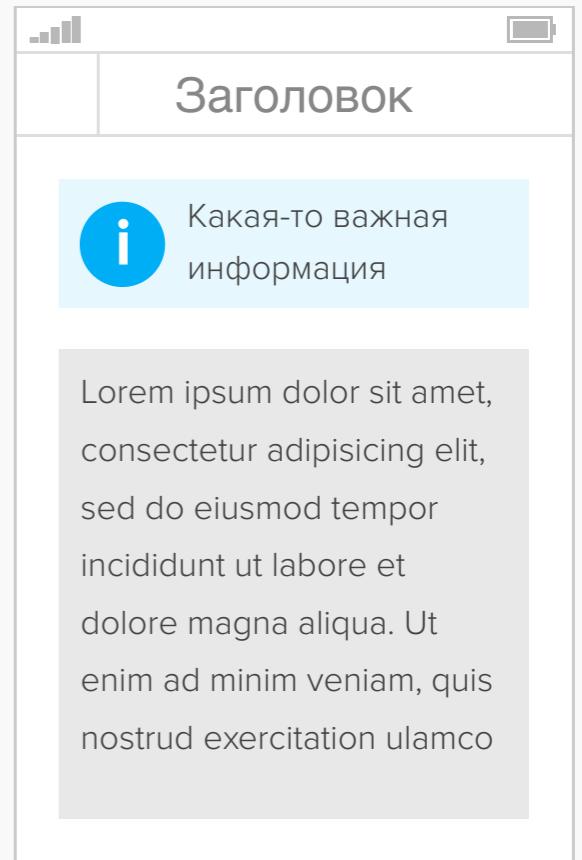
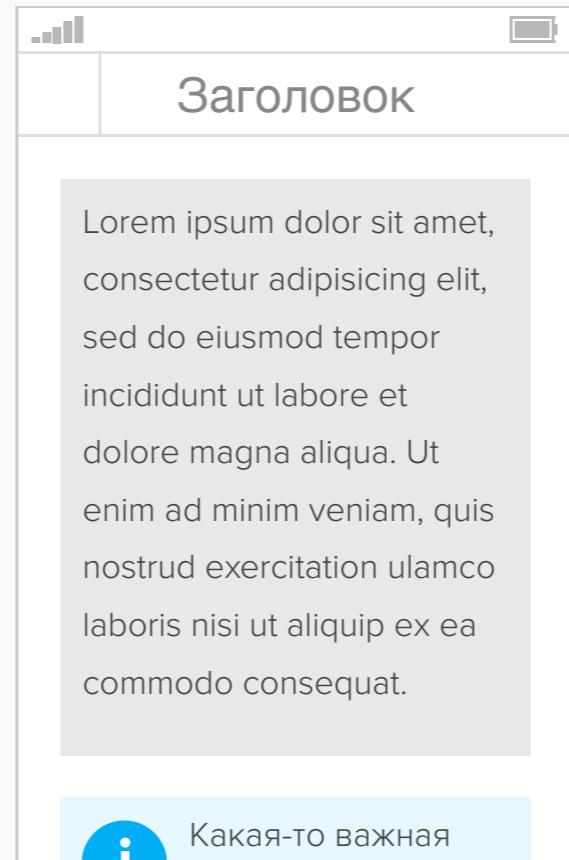
поведение стандартных элементов среды для которой вы делаете дизайн — так юзер может предсказать поведение продукта, используя накопленный опыт. Не забудьте ознакомиться с гайдлайнами и образцами взаимодействия нужного устройства.



Навигация

Как мы уже говорили на предыдущей странице, навигация не должна меняться, чтобы пользователь не запутался в приложении. Располагайте элементы в одном месте и в одном стиле на всех страницах. Это также касается других частей

интерфейса: если кнопка выполняет определенное действие в одной части приложения, она должна делать то же самое и в других.

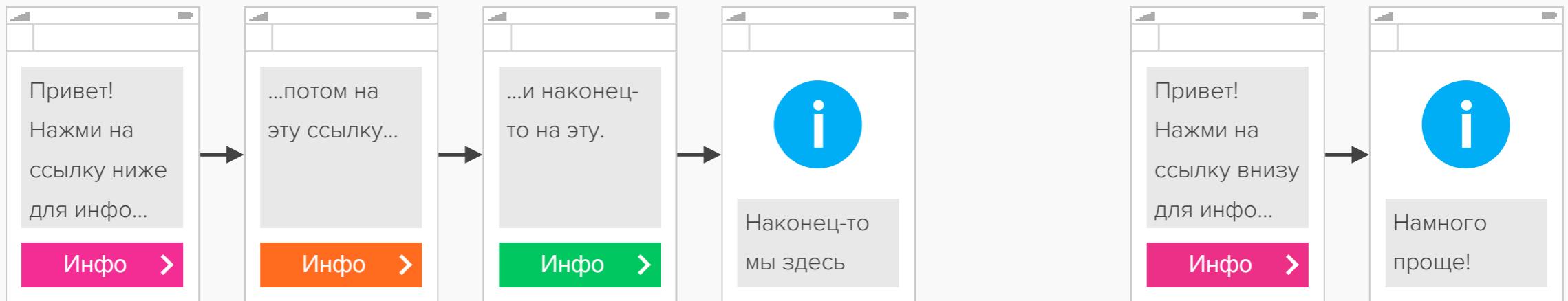


✗ Плохо

✓ Хорошо

Навигация Структура контента

При работе над внешним видом страницы задумывайтесь о целях и потребностях юзера. Уже на основе этой информации располагайте контент, выделяя важные части.

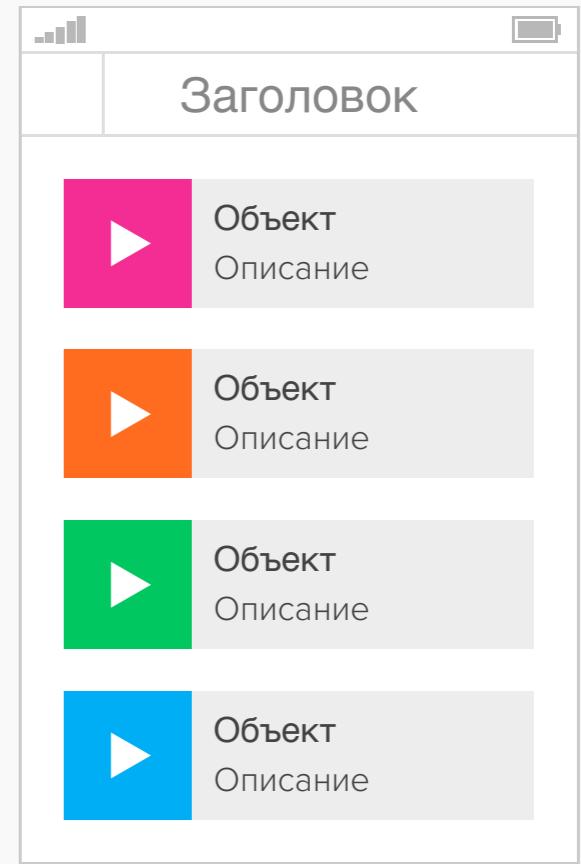
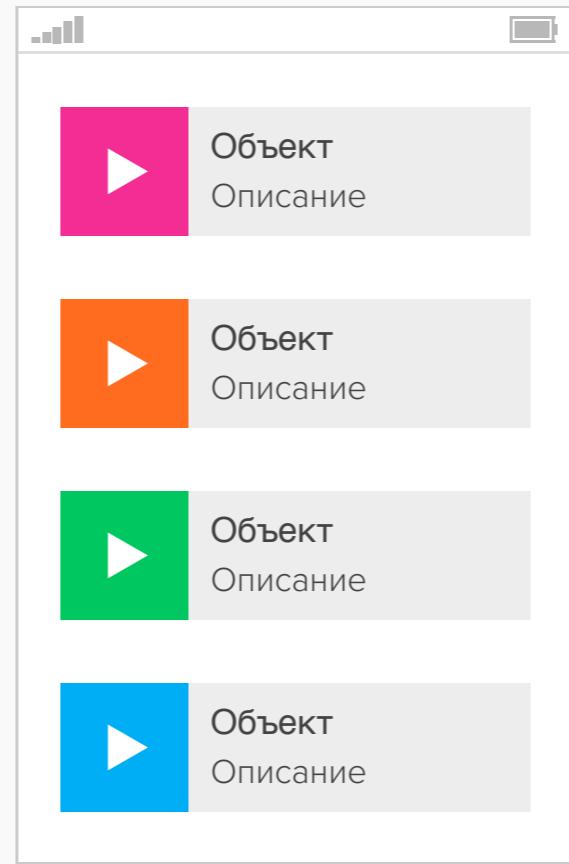


X Плохо

Навигация Меньше шагов

Мы не можем сказать что все шаги на одном экране — хорошая идея, но и не стоит забывать о том, что большое количество шагов путает юзеров. Страйтесь не выходить за лимит четырех шагов, иначе юзер может заблудиться.

✓ Хорошо

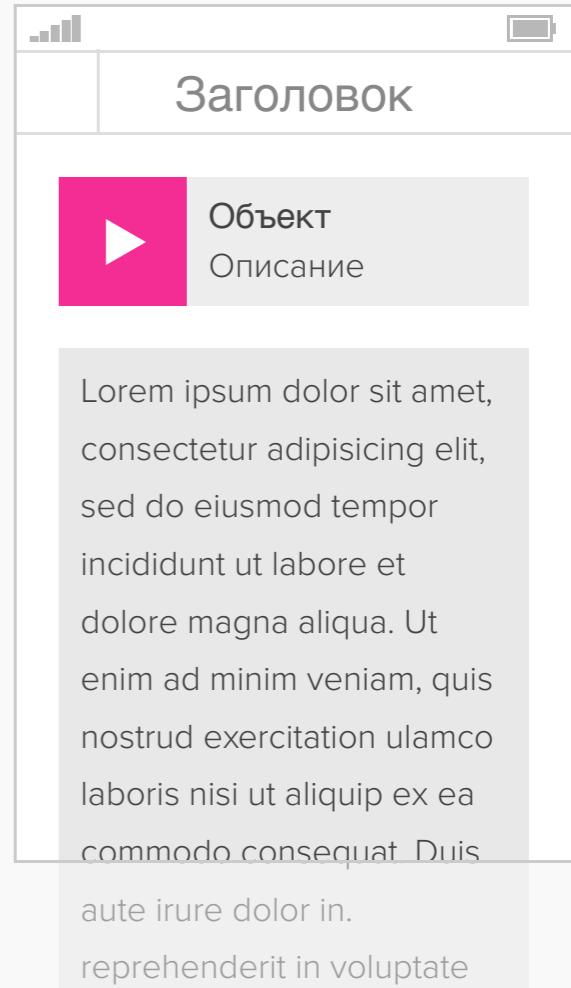
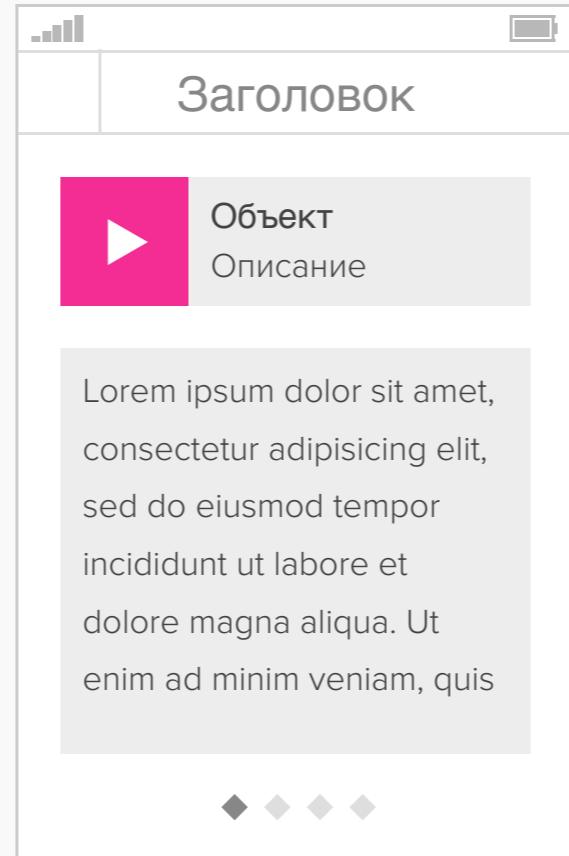


✗ Плохо

✓ Хорошо

Навигация Заголовки

Не забывайте про заголовки страниц.
Пользователь будет знать где находится и
воспринимать информацию в правильном
контексте.



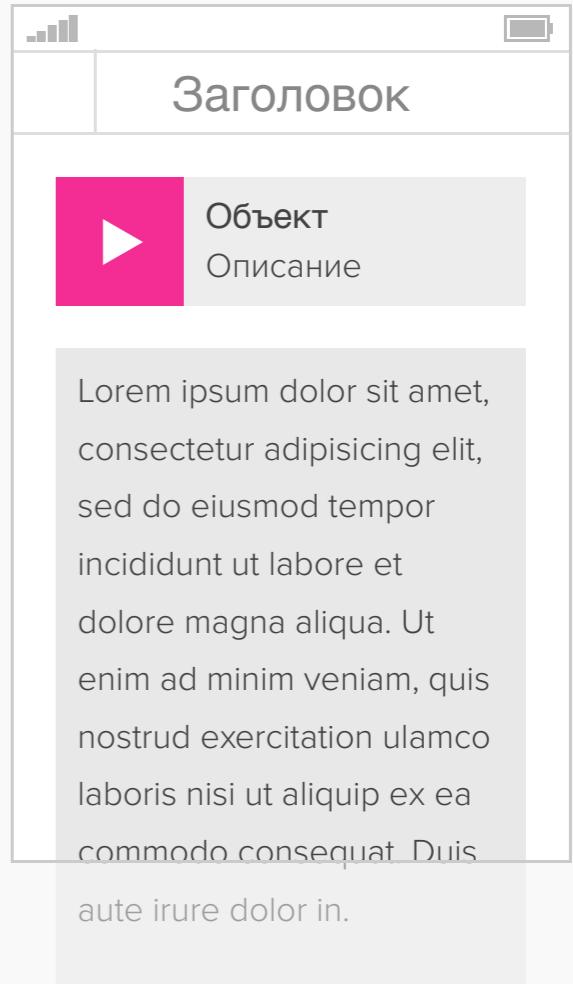
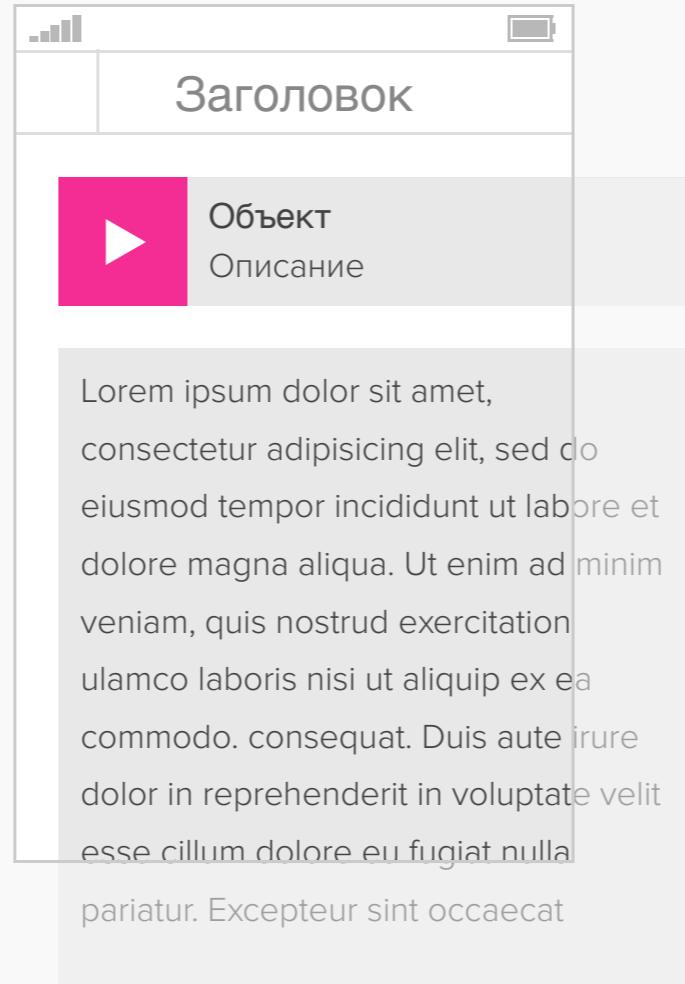
✗ Плохо

Размер контента должен соответствовать размеру страницы, а разрывы должны вставляться с умом. Намного проще проскролить страницу, чем перейти по ссылке. Это также уменьшает количество запросов, что важно для юзеров мобильных

✓ Хорошо

устройств. Но не делайте страницы слишком длинными — мало кто любит бесконечный скрол.

Навигация Соответствующий размер страницы



✗ Плохо

✓ Хорошо

Навигация

Одна ось прокрутки

Убедитесь в том что скролл работает только в одном направлении — так проще и физически и сознательно. Юзерам не нужно будет прыгать по странице, пытаясь понять что они видели, а что нет.

- Pink
 - Orange
 - Green
 - Blue
1. Pink
 2. Orange
 3. Green
 4. Blue

 Плохо

 Хорошо

Навигация

Нумерованные списки

Если у вас в списке больше 3-4 пунктов, лучше использовать нумерованный список вместо маркированного.

Действие

Действие

“ Это кнопка которая запускает действие. Нажав ее вы попадете на следующий экран.

“ На следующий экран

 Плохо

 Хорошо

Навигация Обозначение

Создание описаний к text-to-speech функциям это отдельный вид искусства. Делайте их доступными чтобы пользователи понимали что происходит, но при этом лаконичными, чтобы не тратить годы на прослушивание.

Навигация

Описание над инпутами

Вставляйте описание над инпутом, а не в него. При последнем варианте чтение контента экрана попросту выдаст безмыслицу — просто прочитает введенное значение, а не название поля.

Иван

Введите свой email

“ Иван. Введите свой email.

 Плохо

Имя

Иван

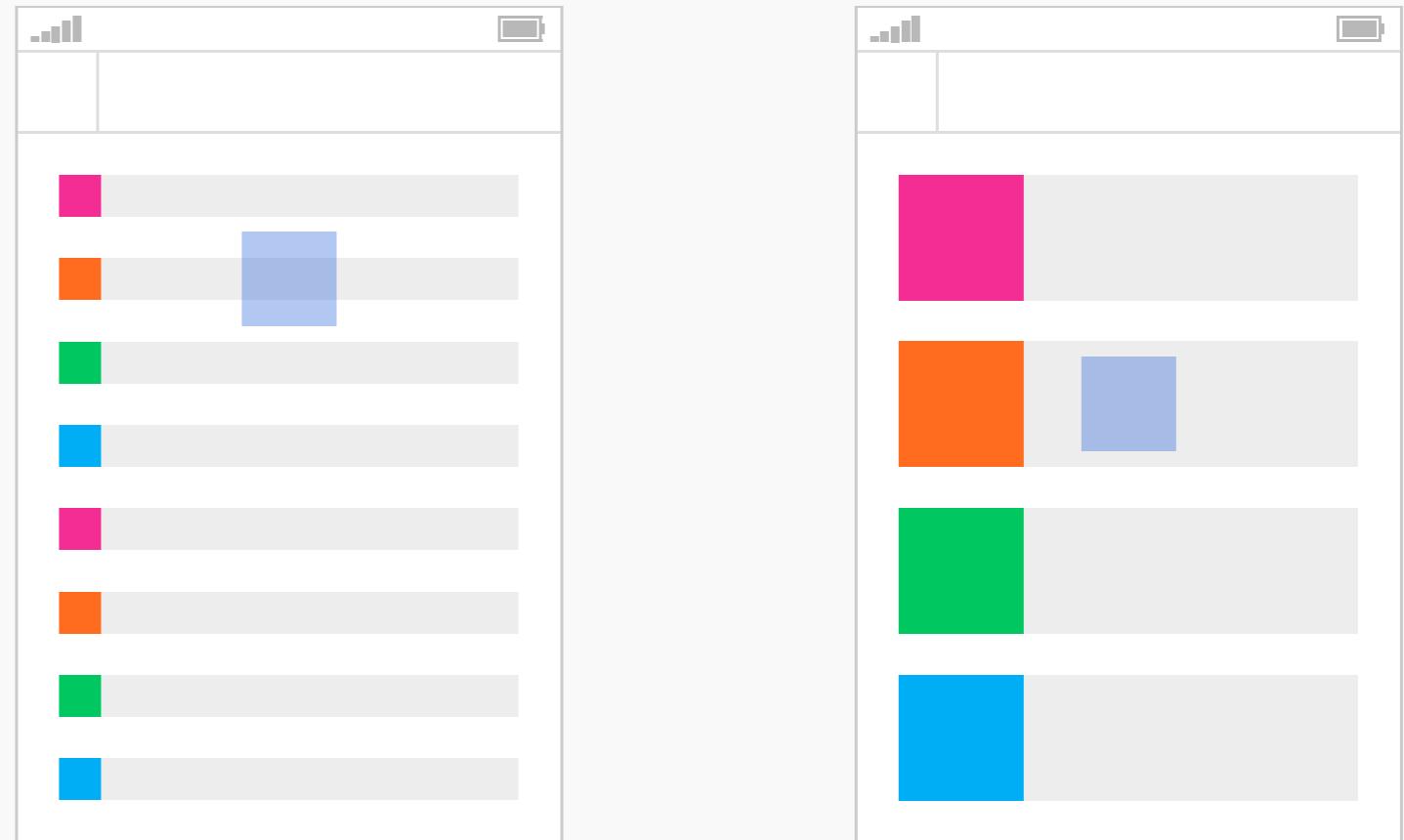
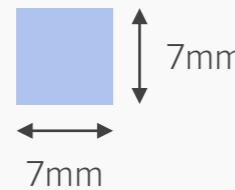
Email

Введите здесь

“ Имя Иван. Email Введите здесь.

 Хорошо

Взаимодействие Тач цели



✗ Плохо

При создание дизайнов для touch-устройств, всегда задумывайтесь об удобстве работы пальцами. Мы всегда делаем наши дизайны с минимальной тач-зоной в 7мм x 7мм, что примерно составляет площадь контакта пальца с экраном. Мы также оставляем 2

✓ Хорошо

миллиметра между элементами, чтобы избежать случайных нажатий. Если вы делаете элементы для большого пальца, делайте их шире 25 мм, что примерно равно ширине пальца взрослого человека.

Взаимодействие Кнопки и гиперссылки

Действие

Действие

✗ Плохо

✓ Хорошо

Как правило, в приложениях кнопки ассоциируются с действием, поэтому менять их на гиперссылки не стоит — это собьет юзера с толку.

Взаимодействие Кнопки и гиперссылки

Это не
ссылка

 Плохо

Говоря о гиперссылках: не подчеркивайте текст который не является ссылкой. Как мы уже говорили — это сбивает с толку. Юзер может запутаться, когда нажмет на элемент и ничего не произойдет.

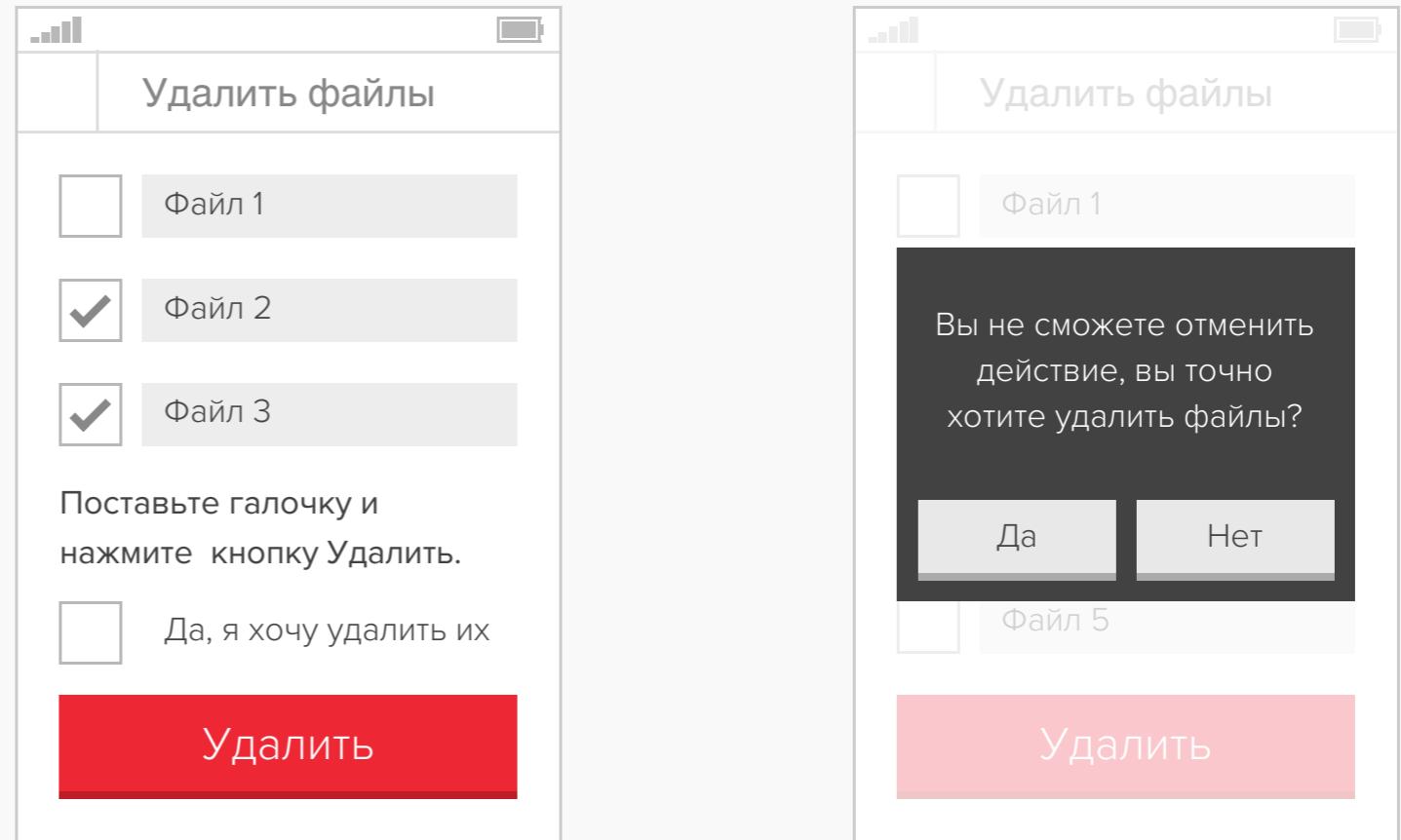
Это не
ссылка

 Хорошо

Предотвращение ошибок Дизайн

Минимизируйте ошибки в процессе использования вашего продукта с помощью дизайна. Размещение полезных элементов вначале, скрытие или отделение элементов которые несут риск — все это помогает. Хорошей практикой является

использование предупреждений для предотвращения риска и улучшения отказоустойчивости. Страйтесь сделать так, чтобы юзеры задумались о своих действиях в важных ситуациях. Не пускайте их в путешествие на автопилоте.



Имя

Иван

Телефон

01234 56789

Отправить

Имя

Иван



Телефон

01234 56789



Неверный номер

Отправить

✗ Плохо

✓ Хорошо

Предотвращение ошибок

Проверка данных

Из за малых размеров мобильных устройств процесс ввода информации довольно не прост, поэтому удобно и правильно сразу показывать правильность введенных данных.

Предотвращение ошибок

Свободный текст

Там где это возможно предоставляйте выбор значений вместо свободного поля для ввода — поможет избежать ошибок ввода.

Цвет

Введите цвет

Цвет

Выберите цвет ▼

Розовый

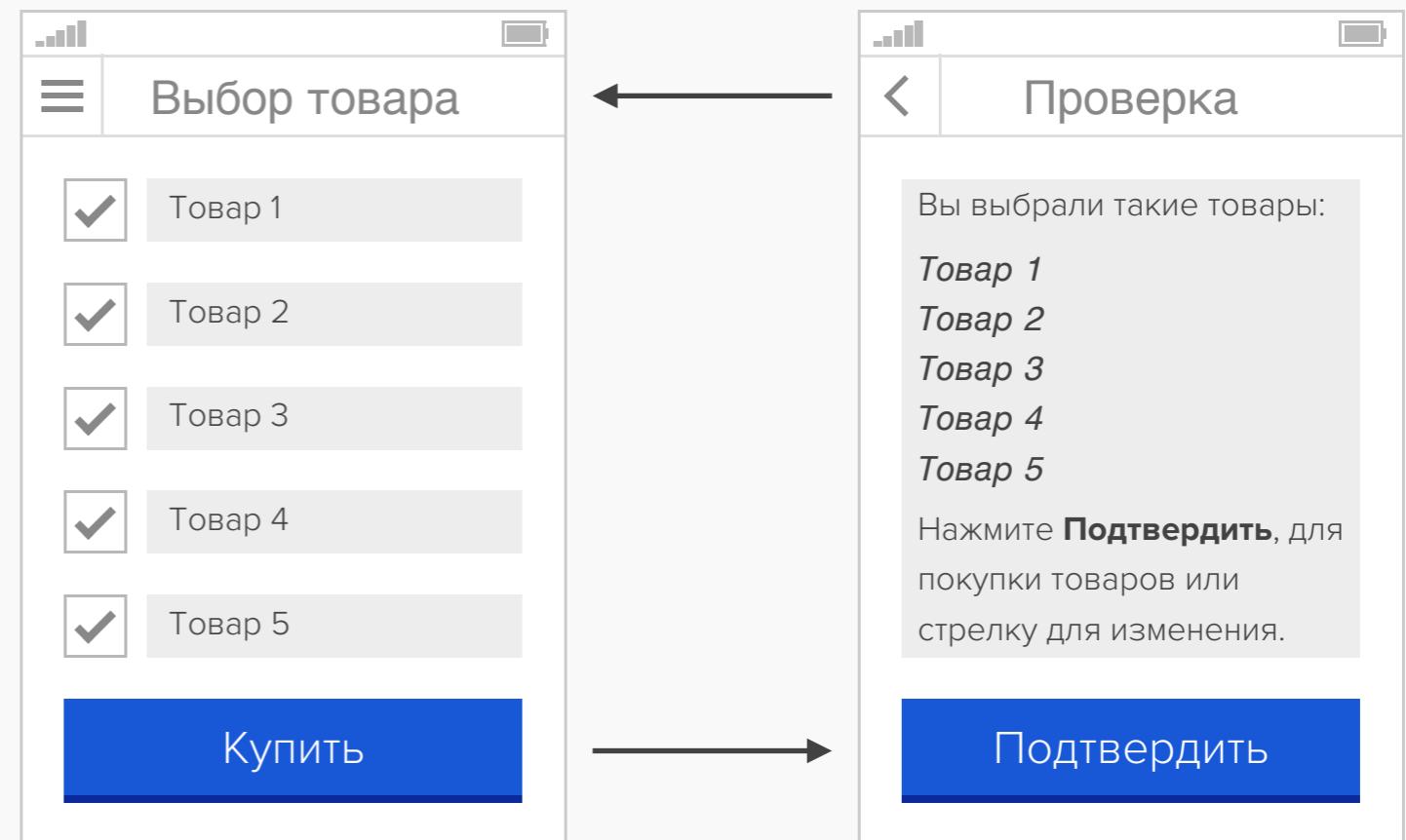
Оранжевый

Зеленый

Синий

✗ Плохо

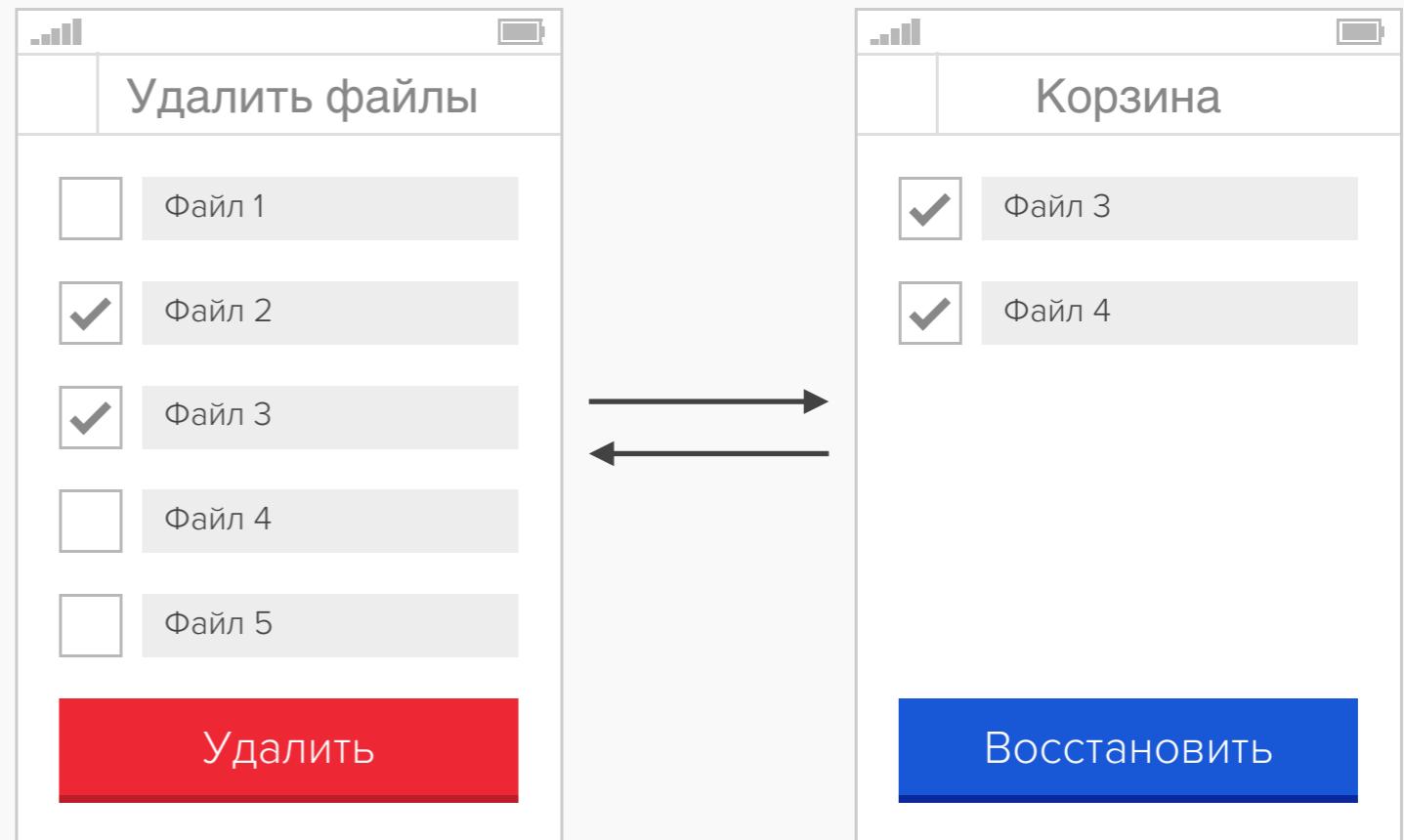
✓ Хорошо



Предотвращение ошибок

Проверка, подтверждение, исправление

Когда ввод данных является частью процесса, дайте пользователю возможность проверить данные перед отправкой, и, если это будет необходимо, возможность вернуться назад и исправить их.

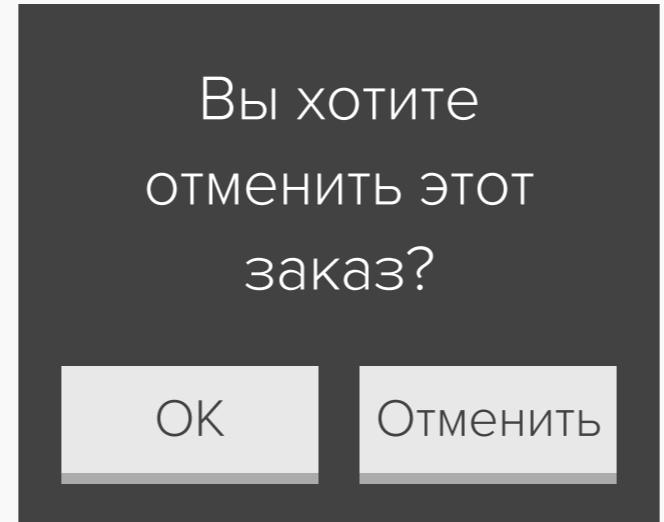


Предотвращение ошибок

Отмена действий

Если в вашем приложении можно удалять контент и делать другие опасные операции, позаботьтесь о предоставлении возможности отмены этих действий. Это может быть реализовано в виде корзины, которая очищается раз в неделю, или

системы контроля версий, которая позволяет сделать шаг назад к предыдущей версии.



✗ Плохо

Текст

Вопрос не только в том как выглядит ваш шрифт, но и то, о чем он говорит. Это равносильно по важности, а может и важнее. Непонятное описание или инструкции сбивают пользователя с толку. Поэтому потратьте время и подумайте о том,

что вы хотите донести и насколько эффективно вы это делаете. В плохом примере вы выберете Отменить чтобы отменить заказ, или же это отменит отмену?

✓ Хорошо

Текст

Разбивайте большие блоки

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur
adipisicing elit, sed do eiusmod tempor
incididunt ut labore et dolore magna aliqua.
 Ut enim ad minim veniam, quis nostrud
exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex
ea commodo consequat. Duis aute irure
dolor in reprehenderit in voluptate velit esse
cillum dolore eu fugiat nulla pariatur.
 Excepteur sint occaecat cupidatat non
proident, sunt in culpa qui officia deserunt
mollit anim id est laborum.

 Плохо

Разбивайте большие блоки текста, для
упрощения чтения и слежения. Используйте
максимум 5 строк в абзаце и вы не
ошибетесь с размером.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur
adipisicing elit, sed do eiusmod tempor
incididunt ut labore et dolore magna aliqua.

Ut enim ad minim veniam, quis nostrud
exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex
ea commodo consequat.

Duis aute irure dolor in reprehenderit in
voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat
nulla pariatur. Excepteur sint occaecat
cupidatat non proident, sunt in culpa qui
officia deserunt mollit anim id est laborum.

 Хорошо

1. Розовый — Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Fusce pellentesque vehicula elit sed tincidunt. Nam bibendum tempus tellus ac interdum. 2. Оранжевый — Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed fermentum sodales orci. Class aptent taciti sociosqu ad litora torquent per conubia nostra, per inceptos himenaeos. 3. Зеленый — Pellentesque a nibh nibh, vel dictum risus. 4. Синий — Nunc congue vestibulum nibh non sollicitudin. Donec eget metus leo.

1. Розовый



2. Оранжевый



3. Зеленый



4. Синий



Плохо



Хорошо

Текст Текст в диаграммы

У некоторых юзеров, например дислексиков, очень плохо с организационными способностями, поэтому старайтесь разбивать длинные абзацы текста на списки или диаграммы, что

поможет показать информацию в компактном, порционном виде.

PPP
(Pixel Perfect
Precision)

✗ Плохо

✓ Хорошо

Текст Аббревиатуры

Если вы используете аббревиатуру,
обязательно добавьте расшифровку при
первом использовании. А в общем —
старайтесь их избегать: некоторым
пользователям очень сложно запомнить их
значение.

Pixel Perfect Precision Handbook (25MB)

Кликни здесь

 Плохо

 Хорошо

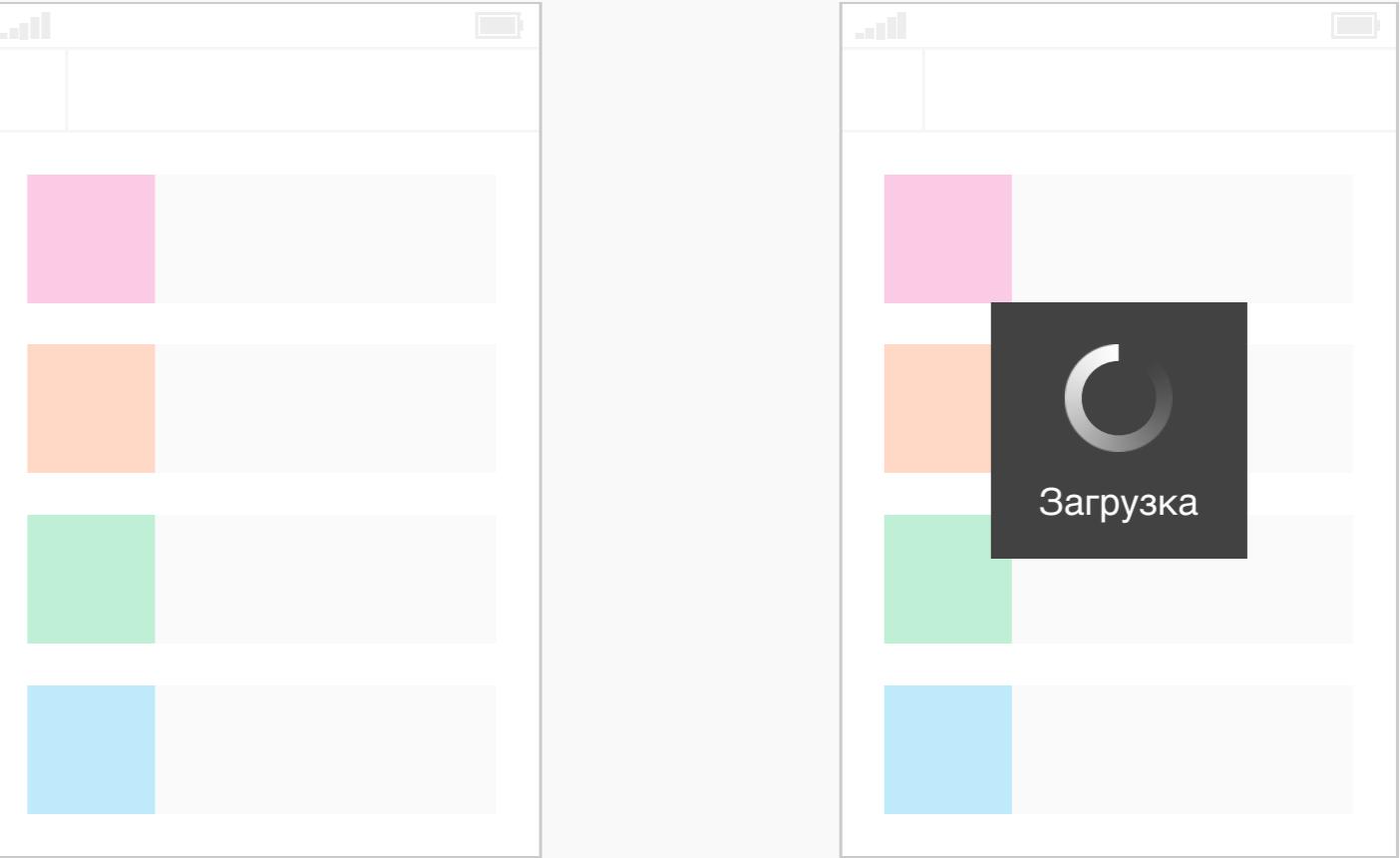
Текст Ссылочный текст

«Кликните здесь» отличный текст ссылки, правда? Нет, не правда! Не ясно куда ведет эта ссылка, да и у большинства пользователей тачскринов нет мышки, чтобы ей «кликнуть». Ссылка — это элемент навигации, а значит ее текст должен

описывать свое направление и иметь смысл. Очень часто пользователи просматривают страницу в поисках ссылок на то, что они ищут. Не забывайте о других важных деталях, таких как размер файла, если это ссылка на файл.

Обратная связь

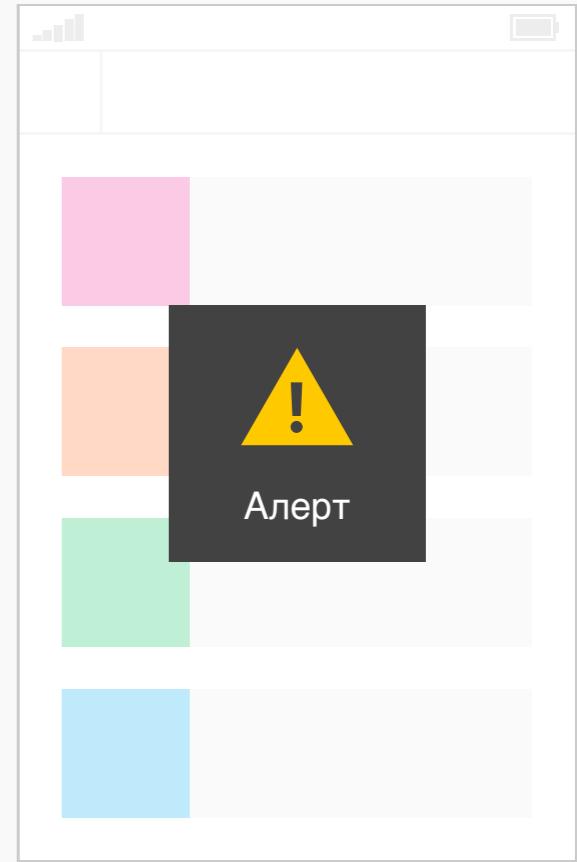
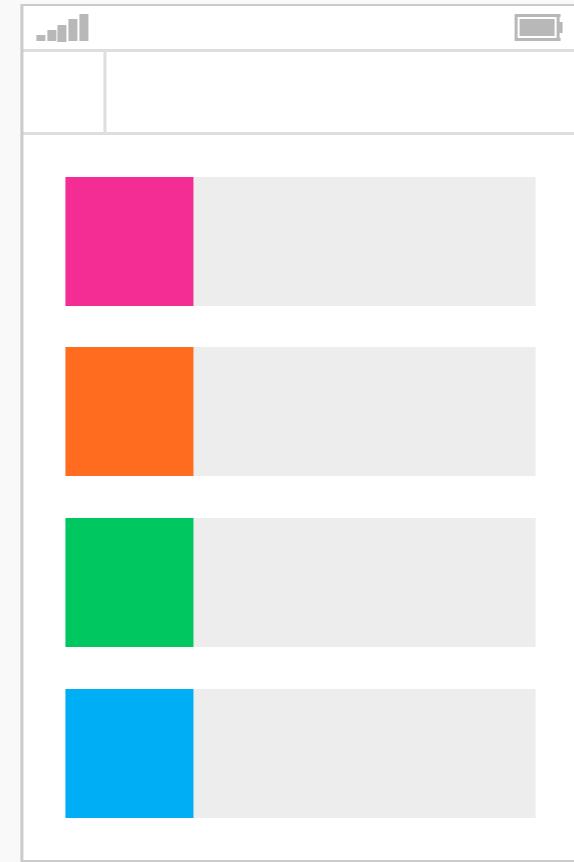
Представляйте пользователям обратную связь для чувства поддержки при выполнении различных задач. Нет ничего хуже, чем размышление о том, зависло приложение или нет, в момент обработки запроса, или нажатие на кнопку, которое



✗ Плохо

✓ Хорошо

ничего не делает. Обратная связь может быть в форме лоадера, сообщения, которое уведомляет пользователя о происходящем, звука, который даст знать, что действие осуществляется.



✗ Плохо

✓ Хорошо

Обратная связь Мультисенсорность

Старайтесь предоставлять обратную связь в нескольких формах. К примеру, полагаться исключительно на звук для предупреждения значит, что глухие или расположенные в шумном окружении

пользователи не поймут что уже что-то произошло и требует их внимания.

Ошибка 04 тип 11

Произошла ошибка в
библиотеке bus_1234.
Это повлекло крах
динамического
состояния системы.
Свяжитесь с админом на
IT этаже.

OK

Что-то пошло не так!

Не волнуйтесь, нажмите
«Назад» чтобы вернуться
на предыдущий экран.

Назад

✗ Плохо

✓ Хорошо

Обратная связь

Сообщение об ошибке

Если что-то пошло не так — сообщите об этом в понятном виде, и предоставьте возможность вернуться назад.

! Вы работник ustwo

Имя

Иван

Имя

Иван

Компания

usthree

Компания

usthree



Вы работник ustwo

✗ Плохо

✓ Хорошо

Обратная связь

Близость ошибки

При дизайне форм располагайте сообщения об ошибках рядом с соответствующими полями, а не вдалеке от них. Это поможет пользователям быстрее понять проблему.

Типографика

Как говорилось в принципах Pixel Perfect, хорошая типографика жизненно важна в digital дизайне, и очень сильно влияет на доступность вашего продукта. Основы хорошей длины строки и интерлиньяжа, также очень важны, особенно для



Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Fusce pellentesque vehicula elit sed tincidunt. Nam bibendum tempus tellus ac interdum. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed fermentum sodales orci. Class aptent taciti sociosqu ad litora torquent per conubia nostra, per inceptos himenaeos. Pellentesque a nibh nibh, vel dictum risus. Nunc congue vestibulum nibh non sollicitudin. Donec eget metus leo, eleifend tempus enim. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Fusce pellentesque vehicula elit sed tincidunt. Nam bibendum tempus tellus ac interdum. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed fermentum sodales orci. Class aptent taciti sociosqu ad litora torquent per conubia nostra, per inceptos himenaeos. Pellentesque a nibh nibh, vel dictum risus. Nunc congue vestibulum nibh non sollicitudin. Donec eget metus leo, eleifend tempus enim.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Fusce pellentesque vehicula elit sed tincidunt. Nam bibendum tempus tellus ac interdum. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed fermentum sodales orci.

Class aptent taciti sociosqu ad litora torquent per conubia nostra, per inceptos himenaeos. Pellentesque a nibh nibh, vel dictum risus. Nunc congue vestibulum nibh non sollicitudin. Donec eget metus leo.



пользователей с когнитивными нарушениями. Сохраняя текст легким и разборчивым, вы помогаете пользователям без труда передвигаться от одной строки к другой.

Типографика

Размер шрифта

 Плохо

Минимальный размер шрифта который следует использовать — 12pt, хороший размер для чтения — 16pt (1em). Сделайте текст слишком маленьким, и пользователи будут страдать, пытаясь разобрать что

 Хорошо

написано, особенно на не особо резких экранах с маленькой плотностью.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Fusce pellentesque vehicula elit sed tincidunt. Nam bibendum tempus tellus ac interdum. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed fermentum sodales orci.

Class aptent taciti sociosqu ad litora torquent per conubia nostra, per inceptos himenaeos. Pellentesque a nibh nibh, vel dictum risus. Nunc congue vestibulum nibh non sollicitudin. Donec eget metus leo.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Fusce pellentesque vehicula elit sed tincidunt. Nam bibendum tempus tellus ac interdum. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed fermentum sodales orci.

Class aptent taciti sociosqu ad litora torquent per conubia nostra, per inceptos himenaeos. Pellentesque a nibh nibh, vel dictum risus. Nunc congue vestibulum nibh non sollicitudin. Donec eget metus leo.

Типографика

Длина строки

 Плохо

Придерживайтесь длины строки ниже 80 символов. Если сделать строку длиннее, то пользователь будет теряться где начало и где конец и текст будет тяжелее читать. Хороший диапазон к которому можно стремится — 45-75 символов, с оптимальной

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Fusce pellentesque vehicula elit sed tincidunt. Nam bibendum tempus tellus ac interdum. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed fermentum sodales orci. Class aptent taciti sociosqu ad litora torquent per conubia nostra, per inceptos himenaeos. Pellentesque a nibh nibh, vel dictum risus. Nunc congue vestibulum nibh non sollicitudin. Donec eget metus leo, eleifend tempus enim. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Fusce pellentesque vehicula elit sed tincidunt. Nam bibendum tempus tellus ac interdum. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed fermentum sodales orci. Class aptent taciti sociosqu ad litora torquent per conubia nostra, per inceptos himenaeos. Pellentesque a nibh nibh, vel dictum risus. Nunc congue vestibulum nibh non sollicitudin. Donec eget metus leo, eleifend tempus enim.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Fusce pellentesque vehicula elit sed tincidunt. Nam bibendum tempus tellus ac interdum. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed fermentum sodales orci.

Class aptent taciti sociosqu ad litora torquent per conubia nostra, per inceptos himenaeos. Pellentesque a nibh nibh, vel dictum risus. Nunc congue vestibulum nibh non sollicitudin. Donec eget metus leo.

 Хорошо

длинной в 66 символов включая пробелы (как сказано в Robert Bringhurst's [The Elements of Typographic Style](#)).

Типографика

Отступы

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Fusce pellentesque vehicula elit sed tincidunt. Nam bibendum tempus tellus ac interdum. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed fermentum sodales orci.

Class aptent taciti sociosqu ad litora torquent per conubia nostra, per inceptos himenaeos. Pellentesque a nibh nibh, vel dictum risus. Nunc congue vestibulum nibh non sollicitudin. Donec eget metus leo.

 Плохо

Достаточный отступ между строками позволяет глазу четко различать их, что в свою очередь помогает с движением в процессе чтения. Рекомендуемый отступ (он же leading) это 1.5 размера шрифта. Таким же образом отступ между параграфами

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Fusce pellentesque vehicula elit sed tincidunt. Nam bibendum tempus tellus ac interdum. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed fermentum sodales orci.

Class aptent taciti sociosqu ad litora torquent per conubia nostra, per inceptos himenaeos. Pellentesque a nibh nibh, vel dictum risus. Nunc congue vestibulum nibh non sollicitudin. Donec eget metus leo.

 Хорошо

должен равняться 1.5 отступам между строками. Отступ между абзацами не обсуждается.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Fusce pellentesque vehicula elit sed tincidunt. Nam bibendum tempus tellus ac interdum. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed fermentum sodales orci.

Class aptent taciti sociosqu ad litora torquent per conubia nostra, per inceptos himenaeos. Pellentesque a nibh nibh, vel dictum risus. Nunc congue vestibulum nibh non sollicitudin. Donec eget metus leo.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Fusce pellentesque vehicula elit sed tincidunt. Nam bibendum tempus tellus ac interdum. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed fermentum sodales orci.

Class aptent taciti sociosqu ad litora torquent per conubia nostra, per inceptos himenaeos. Pellentesque a nibh nibh, vel dictum risus. Nunc congue vestibulum nibh non sollicitudin. Donec eget metus leo.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Fusce pellentesque vehicula elit sed tincidunt. Nam bibendum tempus tellus ac interdum. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed fermentum sodales orci.

Class aptent taciti sociosqu ad litora torquent per conubia nostra, per inceptos himenaeos. Pellentesque a nibh nibh, vel dictum risus. Nunc congue vestibulum nibh non sollicitudin. Donec eget metus leo.



Типографика Выравнивание

Несколько строк текста всегда должны быть выровнены по левому краю, так как нелогичные отступы в отцентрированном или выровненном по ширине тексте могут стать проблемой для юзеров с трудностями в обучении. Выравнивание по ширине также



пораждает раздражающие белые реки, протекающие через абзацы.

Типографика

Форматирование

Пример
Пример
Пример
ПРИМЕР

Пример
Пример

✗ Плохо

✓ Хорошо

Сохраняйте форматирование текста простым, чтобы добиться максимальной разборчивости для пользователей. Шрифты с засечками сложнее читать пользователям с дислексией или слабовидящим, так как их стиль может смешивать форму букв, а

италик и подчеркивание добавляют визуальный шум. Предложение или абзац капителью также делает текст трудночитаемым. И КАЖЕТСЯ ЧТО ВЫ КРИЧИТЕ!

Типографика Форматирование

Пример

- Пример -

✗ Плохо

Пример

✓ Хорошо

Избегайте двигающегося или мигающего текста, это может сильно раздражать людей с дислексией или слабовидящих. Эти эффекты могут вызвать эпилептические припадки, что также никуда не годится.

Типографика

Сокращения

При...

При...

При...

Пример 1

Пример 2

Пример 3

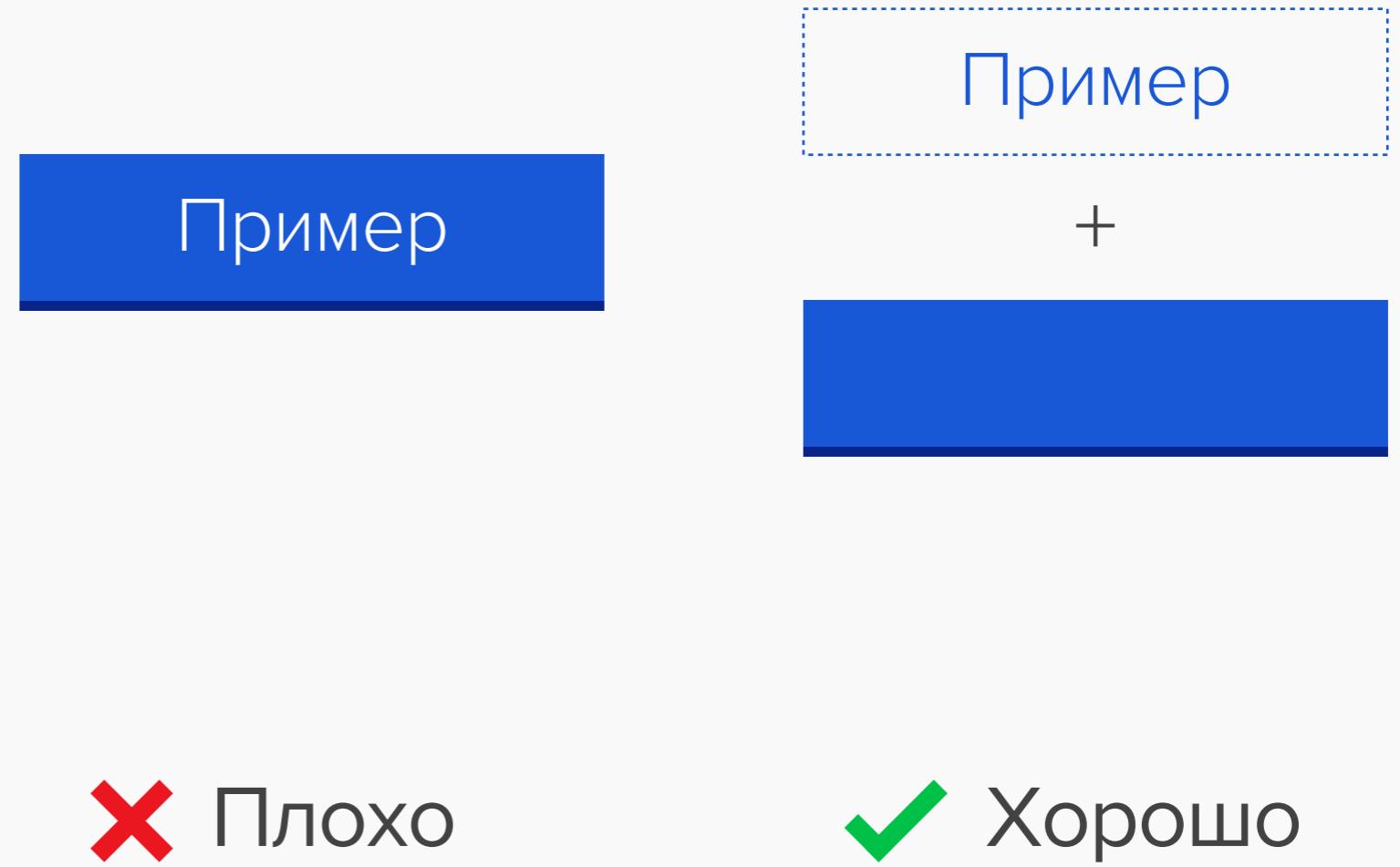
 Плохо

 Хорошо

Сокращайте текст только там где это
действительно необходимо, так как это
может скрывать нужный контент.

Типографика

Объединение текста и графики



Старайтесь не объединять текст с графикой.
Где возможно, делайте это на уровне кода.
Это дает возможность функциям text-to-speech прочитать текст, а пользователям изменить цвет и размер текста исходя из

личных предпочтений. Все это невозможно, если текст сделан картинкой.

Цвет Визуальная наглядность

Информация



 Плохо

 Хорошо

Старайтесь использовать наглядные иконки и цвета, чтобы упростить определение важного контента на странице. Цветовое кодирование удобно для идентификации различного типа контента — особенно полезно для пользователей с когнитивными

нарушениями. И не забывайте про последовательность.

Цвет Не надейтесь лишь на цвет



Успех



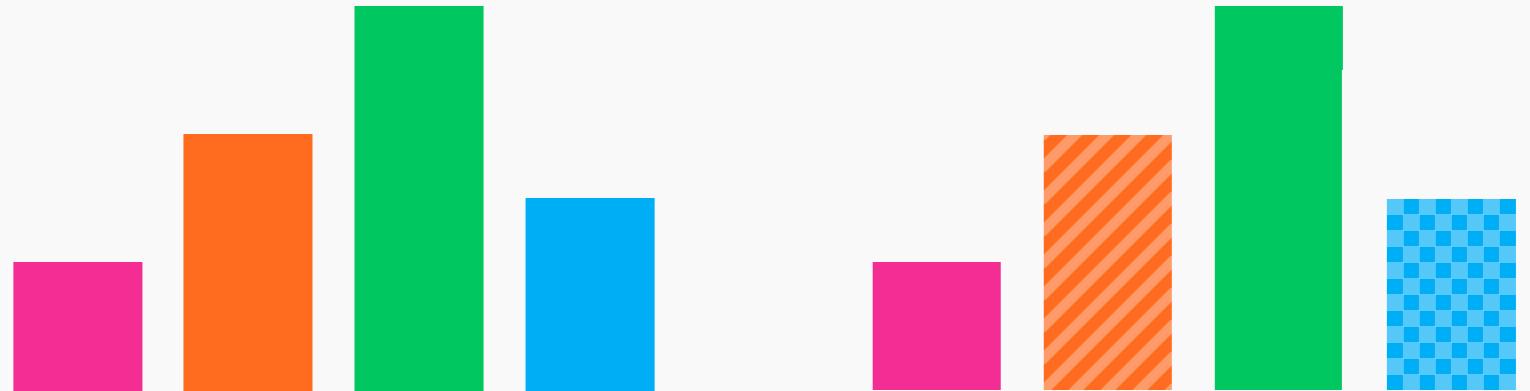
Неудача

✗ Плохо

✓ Хорошо

Кстати, не надейтесь только на цвет для передачи сообщения. Всегда добавляйте что-то еще. У некоторых мобильных устройств проблемы с контрастностью, либо условия использования далеко не идеальны, что может повлиять на видимость

и цвета. Не забывайте, что около 8% мужчин страдают от различных форм цветовой слепоты, что может усложнить процесс распознания фигур, единственное отличие которых — цвет.



✗ Плохо

✓ Хорошо

Цвет Альтернативы

Если вы используете цвет для подачи столбцов в графиках, добавьте второй признак по которому можно их различать. В этом случае мы дали разные паттерны синей и оранжевой областям.

Цвет Цветовой контраст

Пример

Пример

✗ Плохо

✓ Хорошо

Хороший контраст текста и фона — лучший способ убедиться в том, что важная информация все еще доступна юзерам с различными формами цветовой слепоты или проблемами со зрением. Проверьте дизайн на необходимом устройстве при

плохом освещении: убедитесь что контраста хватает в реальных ситуациях.



Foreground



Background



AA



AA (Large)



AAA



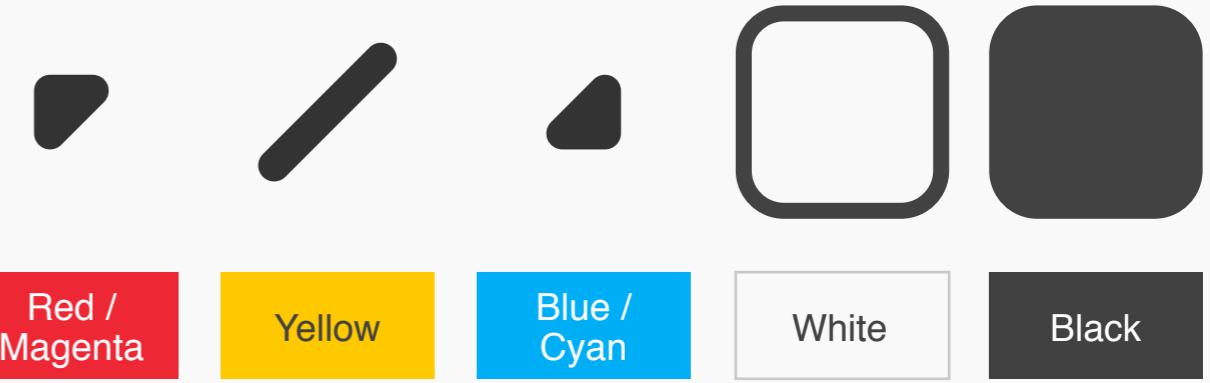
AAA (Large)

Цвет

Проверка контраста

Существует множество инструментов для проверки цветового контраста: [Colour Contrast Analyser](#) и [Jonathan Snook's web-based checker](#) — просто введите два цвета. Как минимум вы должны проходить стандарт AA! Конечно AAA лучше, но для него

требуется намного больше контраста, что может навредить дизайну. Результаты могут отличаться для большого текста, больше 18 пунктов (или жирного и больше чем 14 пунктов)



Цвет ColorADD

Если вы захотите описать цвета без использования слов, то что вы сделаете? Оказывается отличное решение уже существует — [ColorADD](#). Это простая система, которая представляет цвета используя символы. Комбинируя символы,

которые отвечают за 3 основных цвета вы можете создавать целый спектр — будто это краски или чернила. Также можно делать темные или светлые оттенки цветов соединяя их с символами черного и белого цвета.



Pink

Light
OrangeLight
YellowLight
GreenLight
Blue

Orchid



Khaki



Red



Orange



Yellow



Green



Blue



Violet



Brown



Bordeaux



Brick

Dark
YellowDark
GreenDark
Blue

Purple

Dark
Brown

Цвет

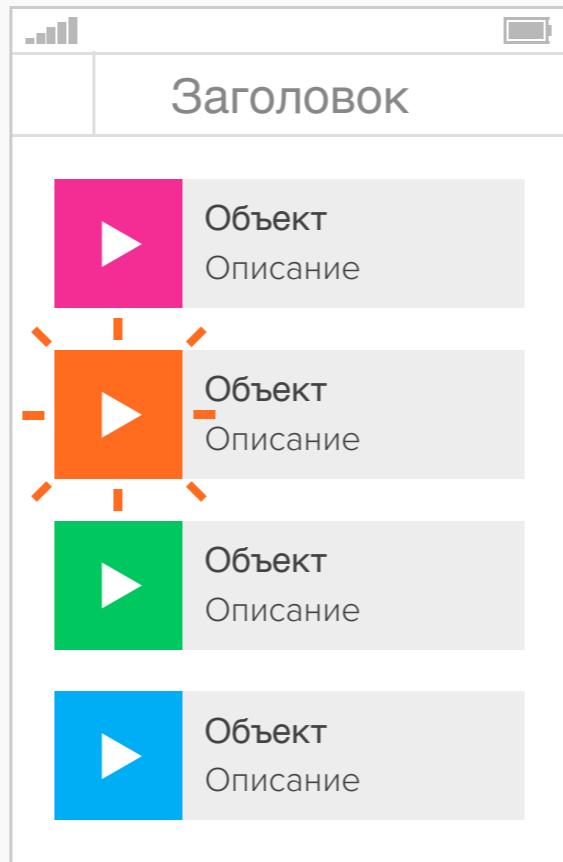
ColorADD

На сайте ColorADD есть много другой
информации, включая классные цветные
карандаши для дальтоников.

Мерцание

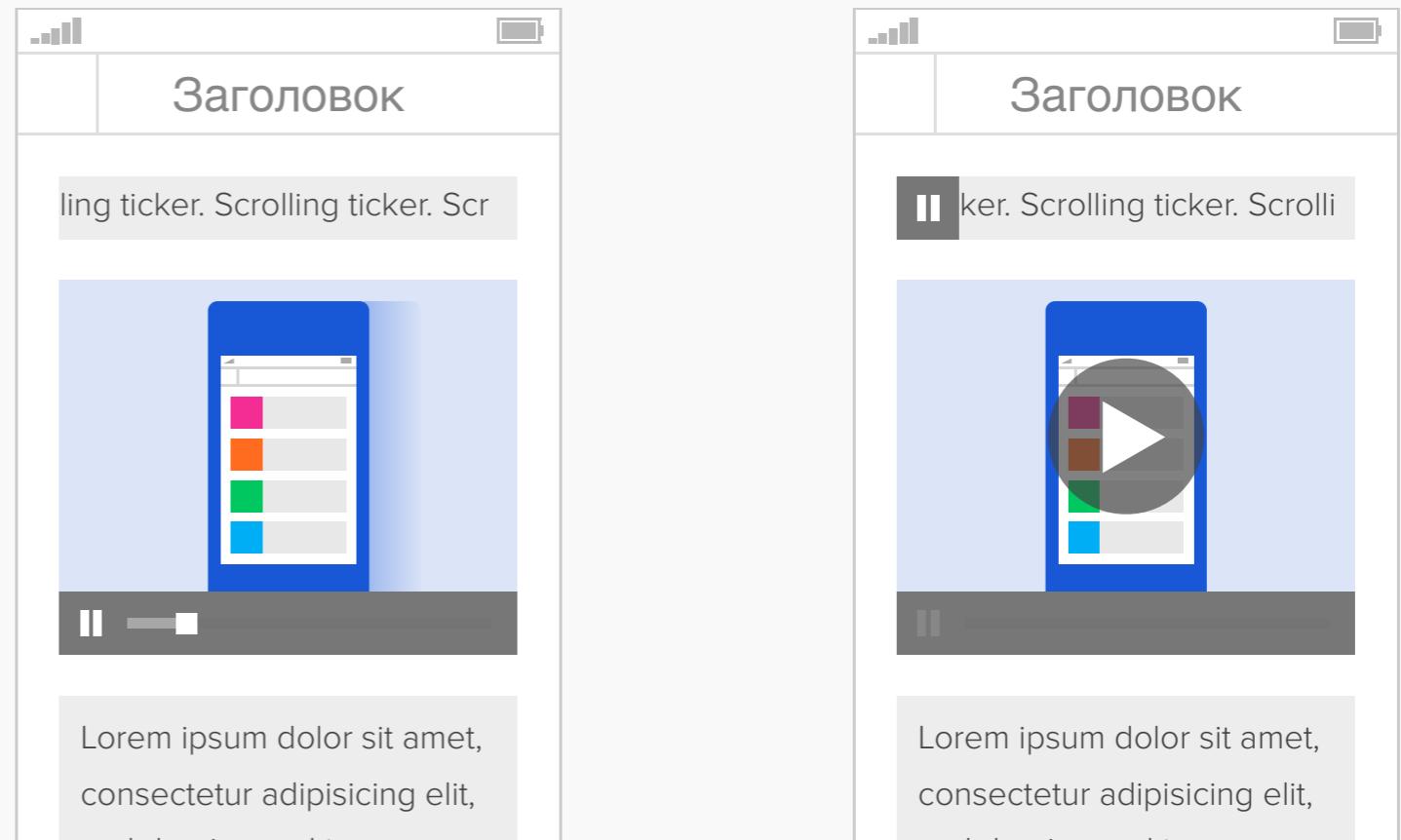
Пользователи со светочувствительной эпилепсией могут иметь проблемы с мерцанием при определенной частоте, если мерцание продолжается длительное время. Основная рекомендация заключается в отказе от использования элементов,

которые мерцают больше чем три раза в секунду. Для более детальной информации читайте [WCAG's \(Web Content Accessibility Guidelines\)](#) на странице “Three Flashes or Below Threshold”.



Движение

Движение может быть проблемой для людей, которые страдают необучаемостью или проблемами с вниманием, так как оно раздражает и снижает концентрацию на информации на странице. Те, кто читают медленно, захотят чтобы элементы были



✗ Плохо

✓ Хорошо

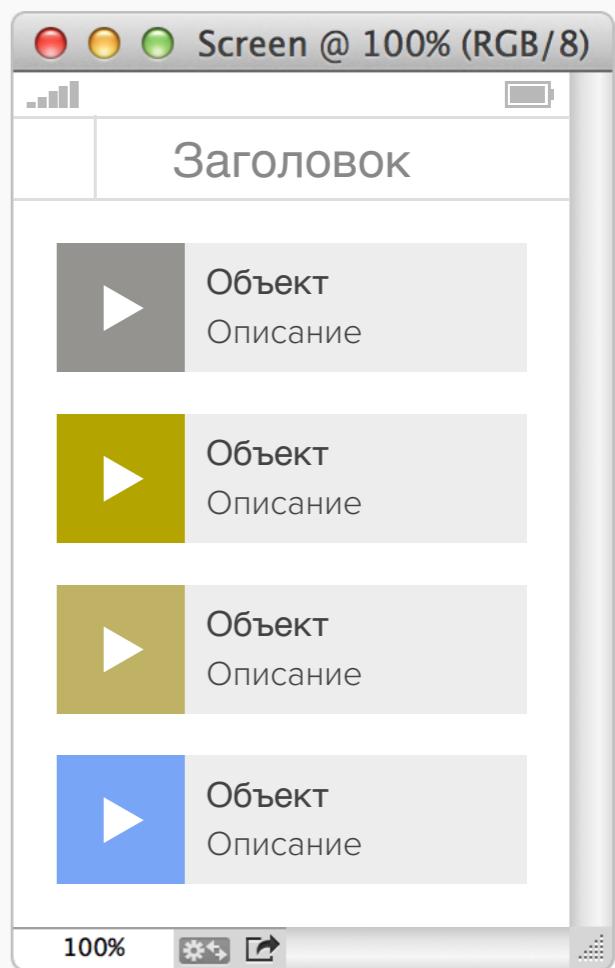
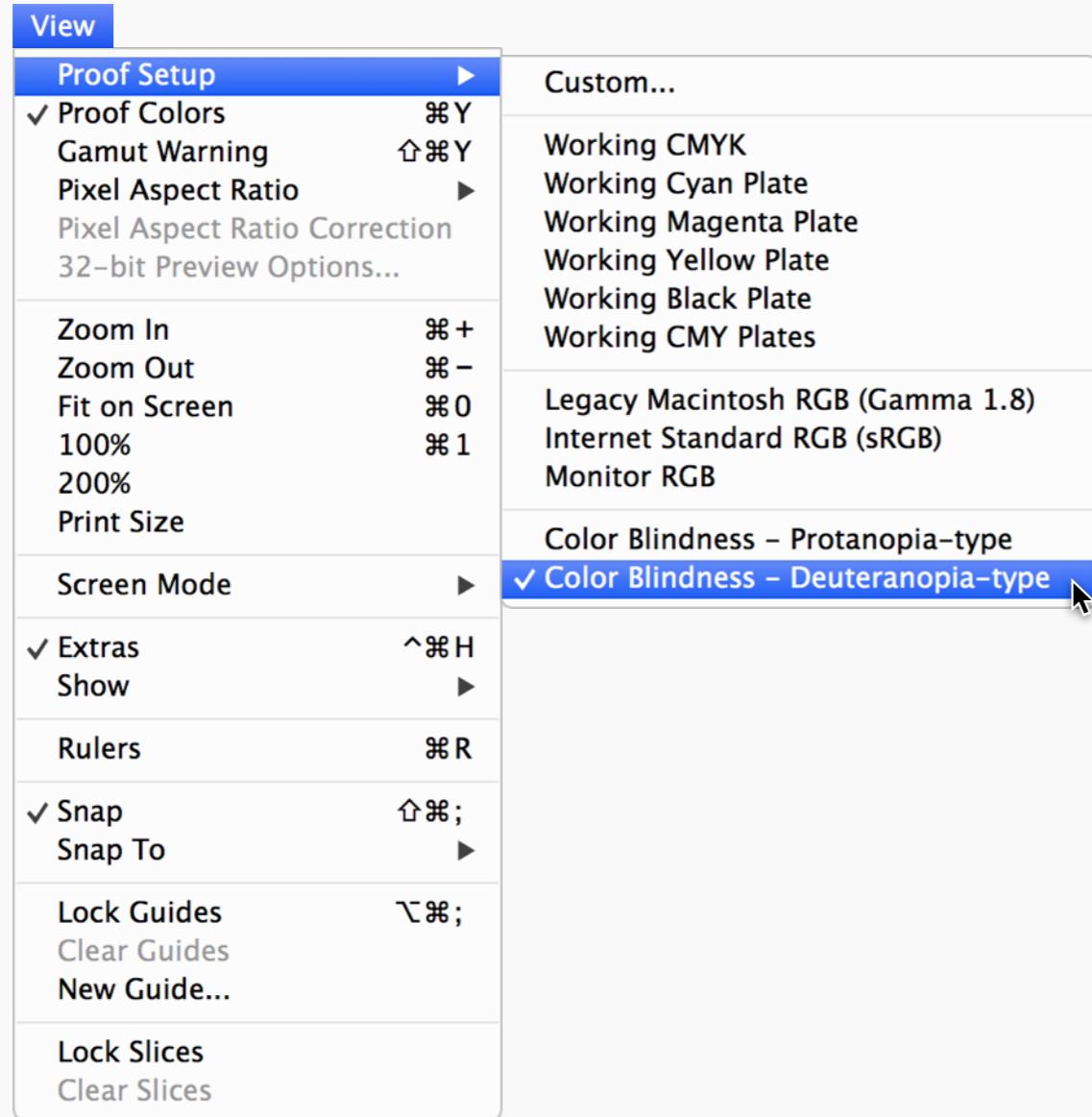
статичны. Так они смогут понять о чем речь. Если вы действительно хотите добавить двигающийся контент в ваш продукт, не запускайте его автоматически, делайте это по нажатию на плэй и предоставьте возможность нажать на паузу или стоп.

Тестирование



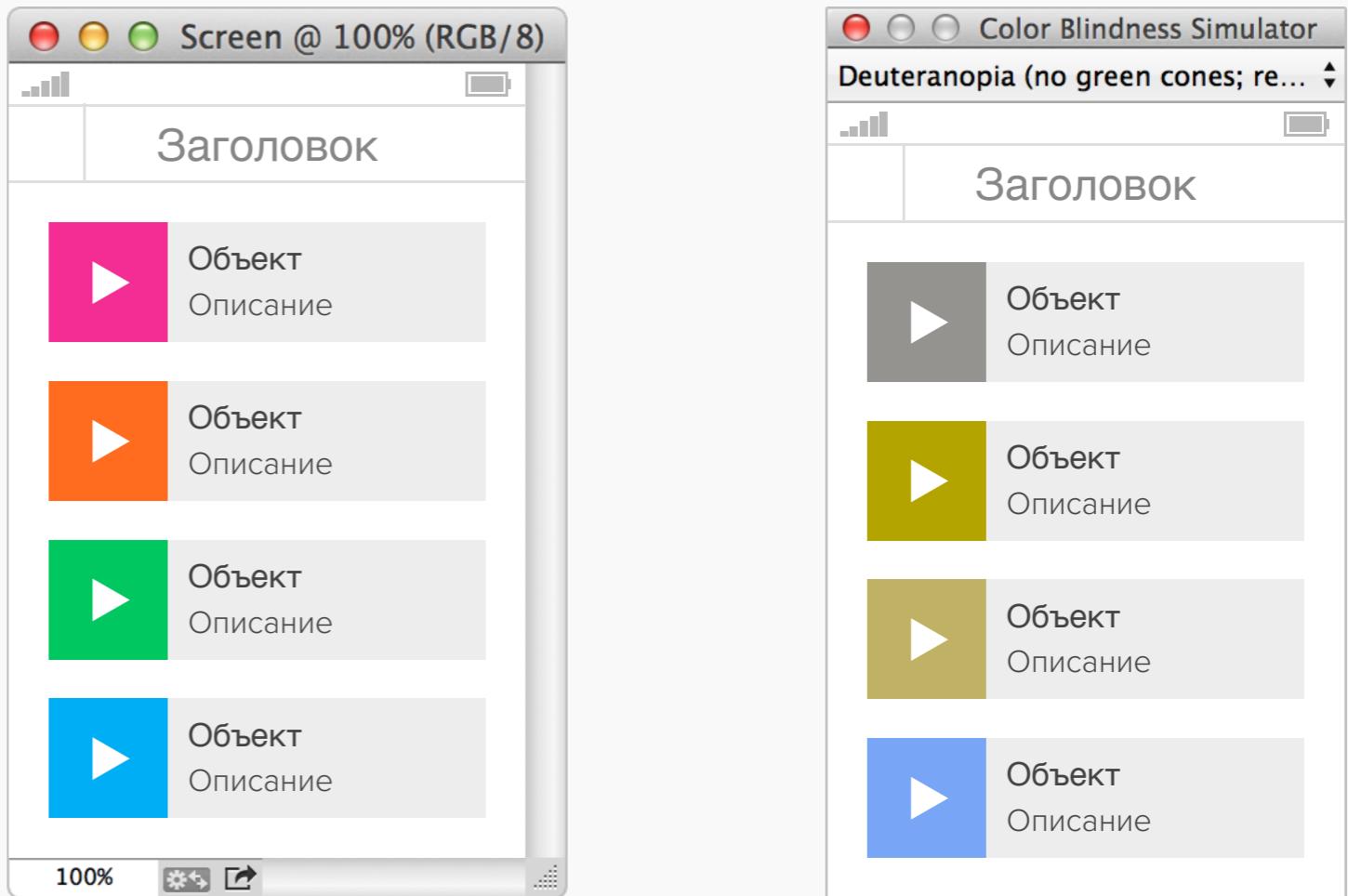
Еще одна хорошая практика применимая к доступности. Не забывайте проверять свое приложение в монохроме (black and white), приближенном виде и text-to-speech. Проверяйте на живых девайсах, а не симуляторах. Так вы действительно сможете

понять как оно работает. В реальности лучшие тесты это те, которые делают люди, регулярно использующие эти функции.



Тестирование Цветовая слепота в Adobe

В меню *View > Proof Setup* спрятаны самые распространенные формы цветовой слепоты — отличный метод быстро проверить есть ли проблемы с контрастом в выбранной палитре.



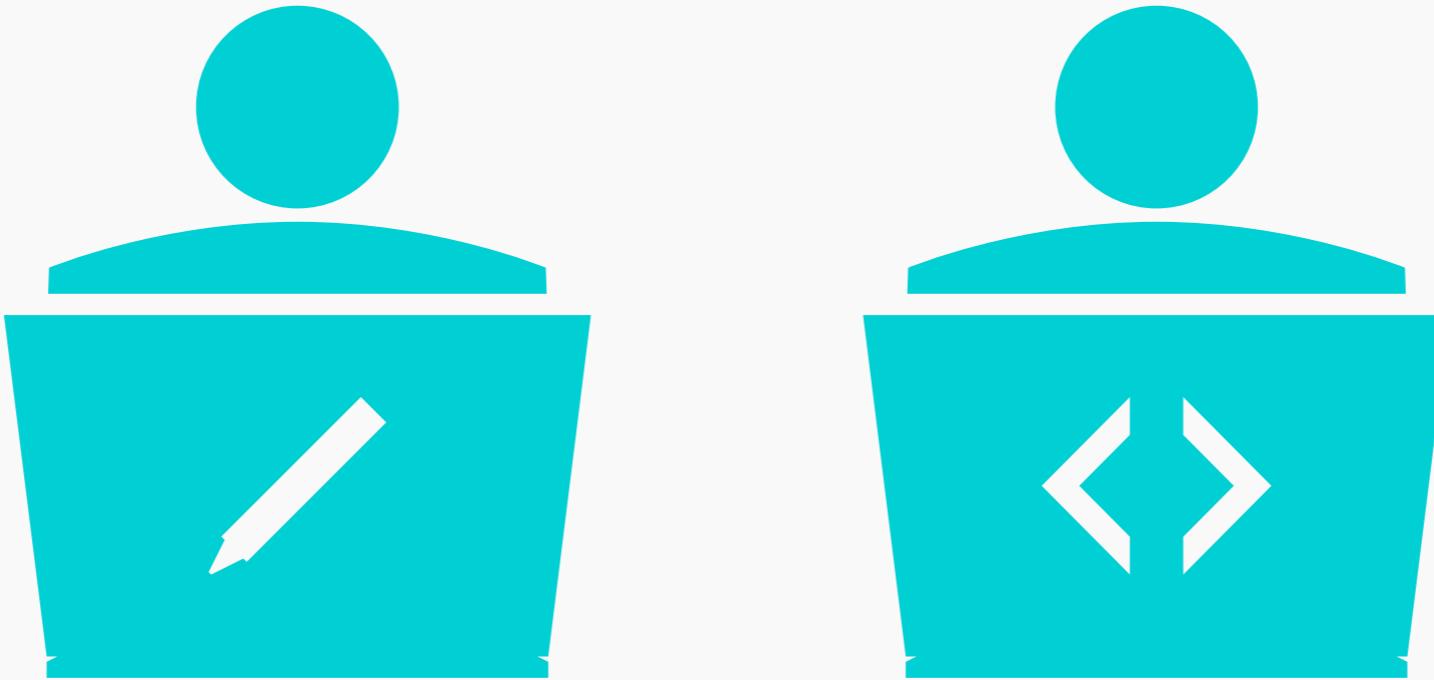
Тестирование Sim Daltonism

[Sim Daltonism](#) это более продвинутое приложение для проверки доступности цветовой слепоты с возможностью различных видов предпросмотра. Приложение работает не только внутри Photoshop, но и отдельно, предоставляя

плавающие окна которые могут менять размер и фильтрующие то, что находится под курсором мыши.

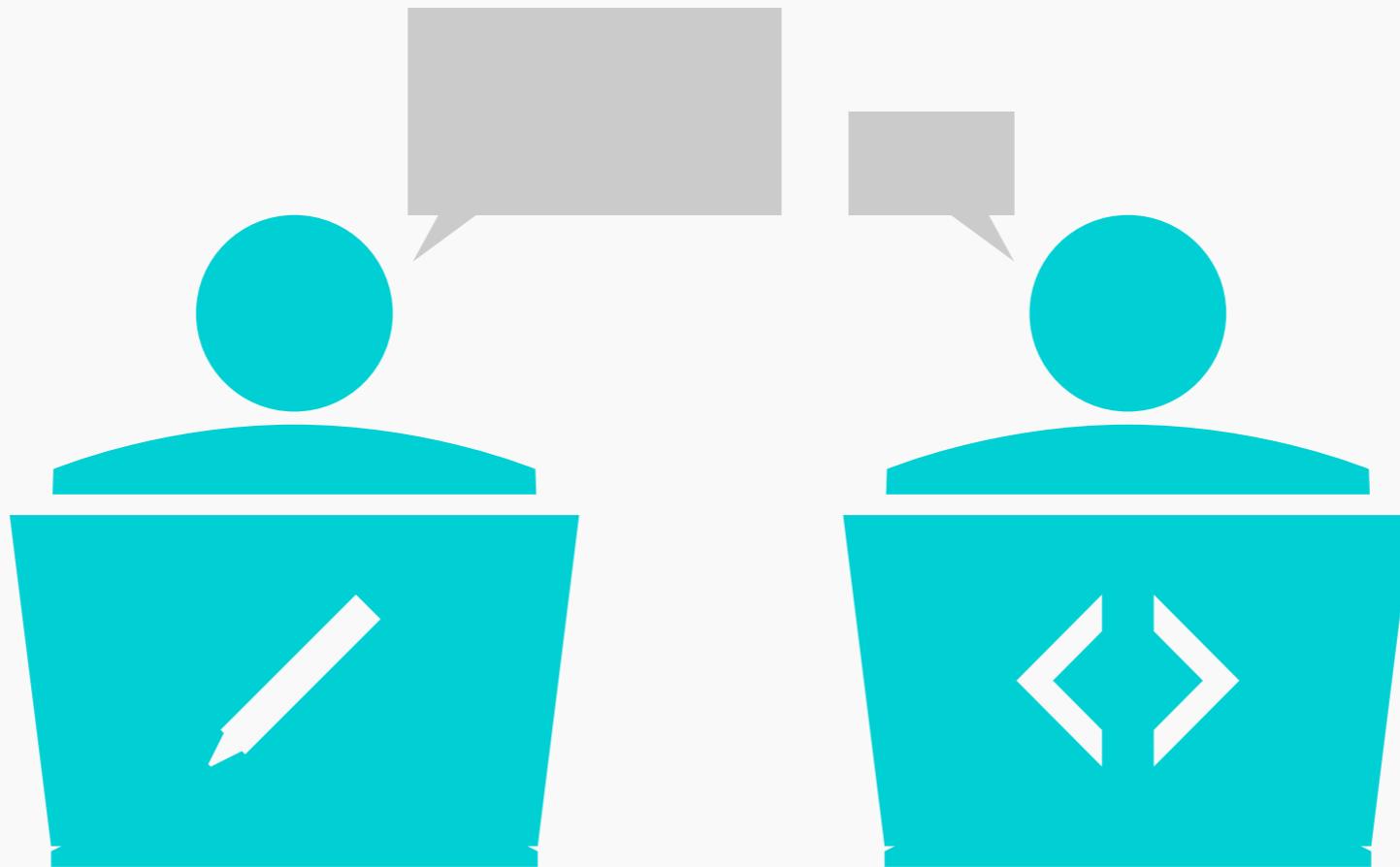
**ДИЗАЙН
И
РАЗРАБОТКА**

Дизайн и разработка



Дизайн это только часть релиза продукта. Разработка не менее важна. Существует отдельный барьер между ними: сначала завершается дизайн, затем он отправляется разработчику — классическая каскадная модель. Но, как правило, это часто приводит

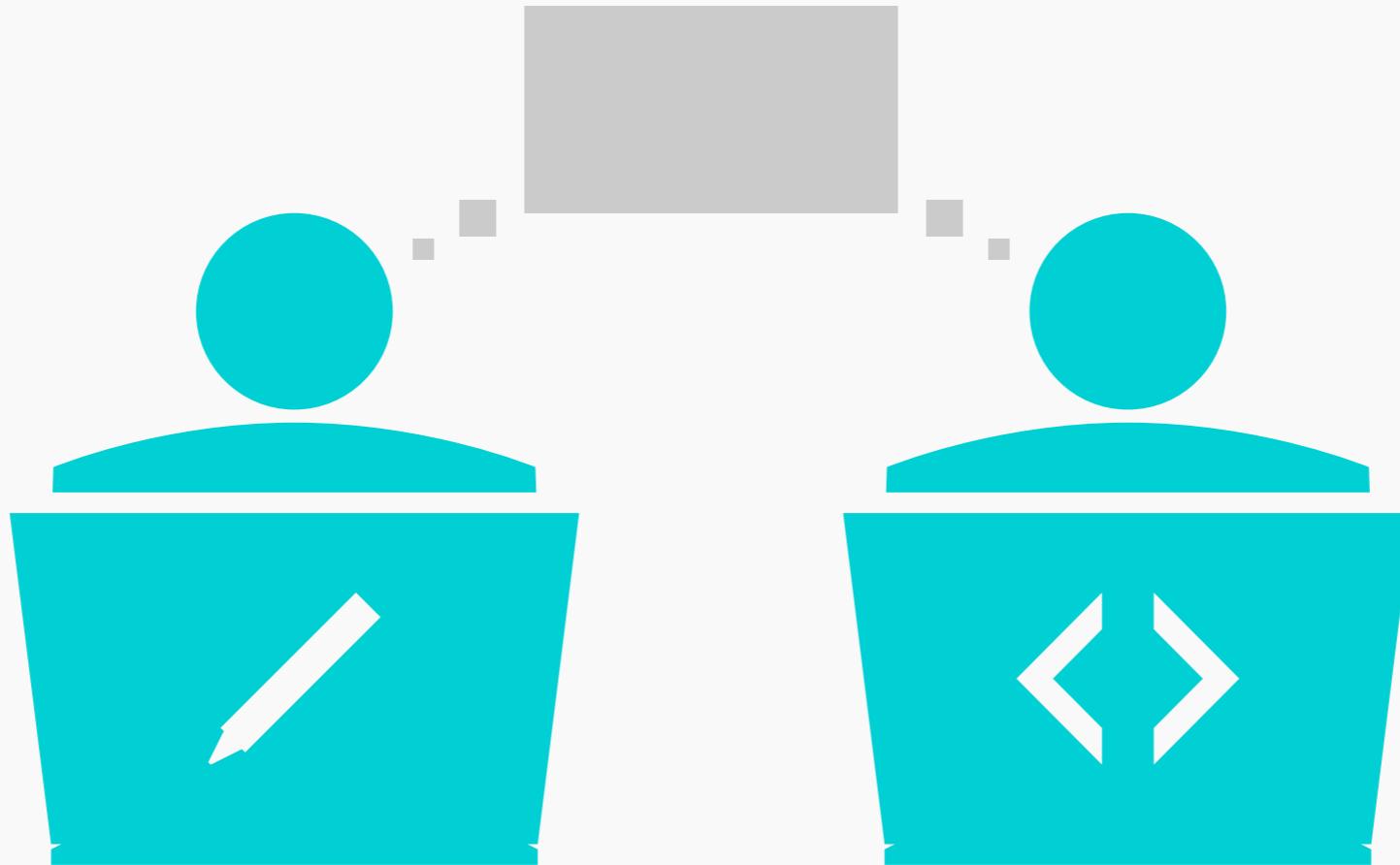
к плохим результатам. Намного лучше работать над проблемой вместе, командно, что и является основной идеей этой главы. Мы рассмотрим более эффективные пути перехода от дизайна к разработке, сохраняя время и уменьшая трудности.



Основы Переговоры

Это первая основная точка в совместной работе. Грамотная коммуникация поможет программисту получить дизайн который намного легче в имплементации, а дизайнеру — билд похожий на сам дизайн. Общайтесь, обсуждайте свои решения и

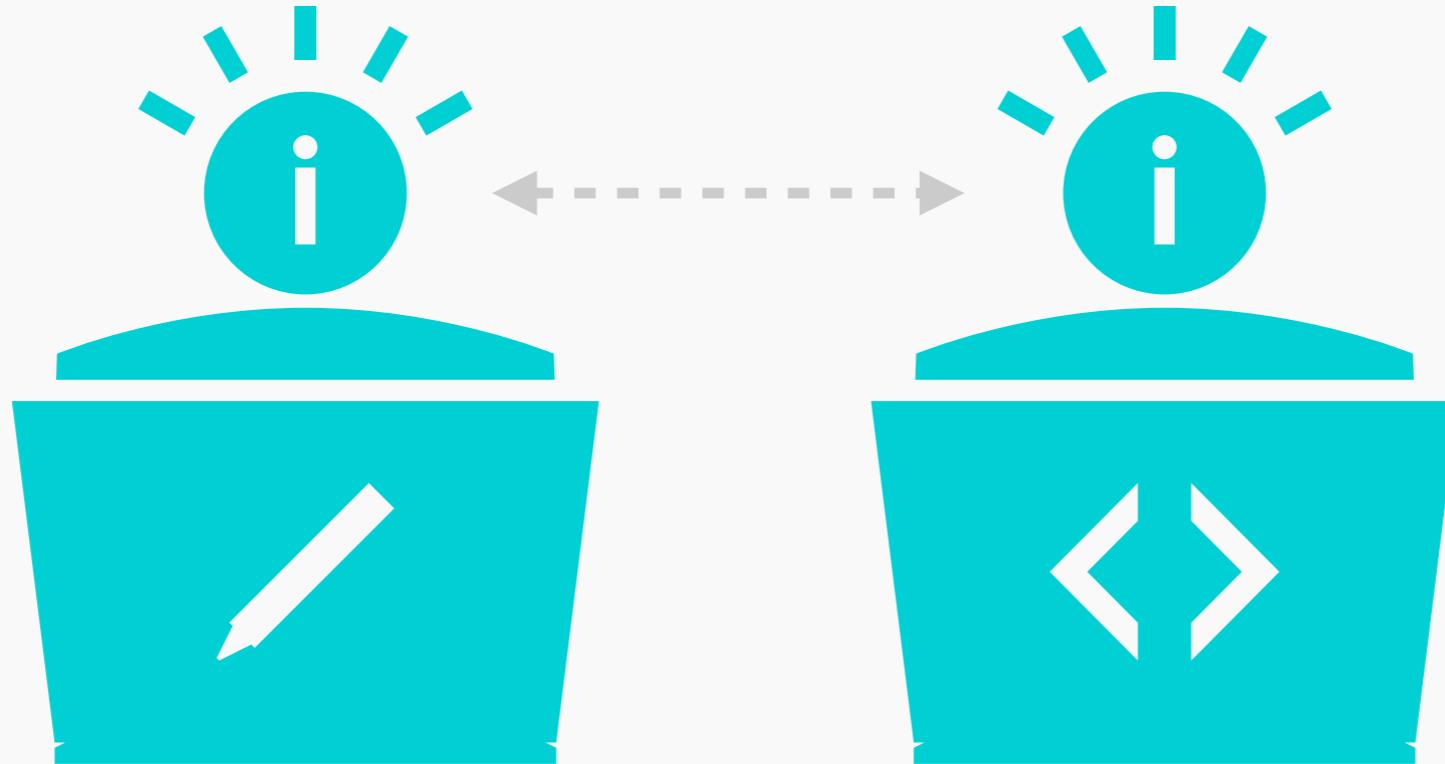
приходите к компромиссу, тем самым убирая напряжение из процесса. Как говорили в одной рекламе: «Разговаривать — это хорошо»



Основы Взаимодействие

Старайтесь не ограничиваться своей задачей и больше работать вместе. Если у вас встреча по генерации дизайн-идей — пригласите на нее разработчиков. Вы не только узнаете мнение другой стороны, но и получите информацию о том что

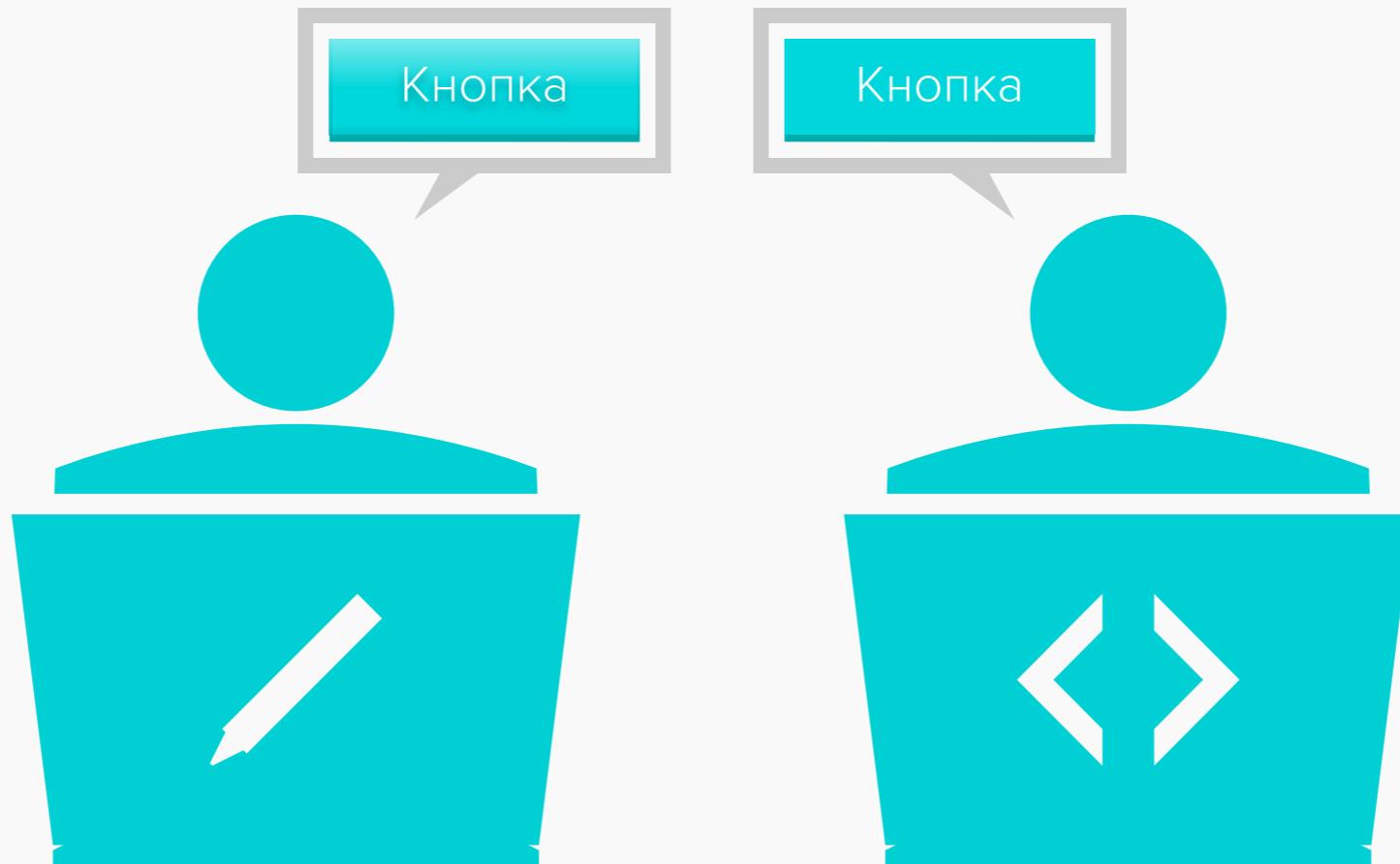
технически возможно. В долгосрочной перспективе каждый член команды почувствует себя вовлеченным в процесс, что в конечном итоге приведет к более качественному продукту.



Основы Обучение

Работая вместе более плотно, вы начнете изучать дисциплины друг друга и находить подводные камни. Понимая проблемы друг друга вы сможете решать их совместно, и проект будет приносить больше удовольствия. Дополнительный плюс

обучения в большей независимости принятия решений. Будет возникать все меньше и меньше вопросов. Вы будете знать что можно делать, как это должно выглядеть и не потребуется задавать массу вопросов.



Основы

Будьте реалистами

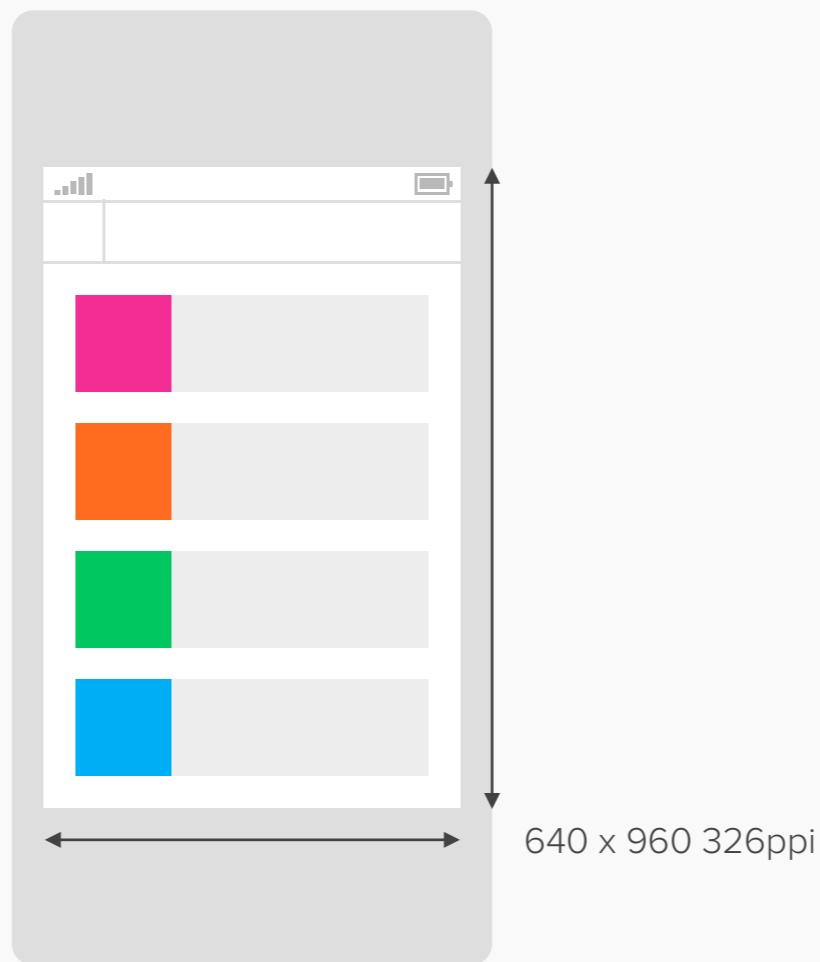
Точкой преткновения между дизайнерами и разработчиками зачастую выступает разница между дизайном макета и конечным дизайном приложения. Предыдущие советы о командной работе помогут уменьшить разницу, но, будем

реалистами. Вместо того чтобы улучшать приложение попиксельно, подумайте, может лучше потратить это время на улучшение самого приложения. Нет ничего хорошего в продукте который отлично выглядит, но тяжел в использовании и постоянно глючит.

Подготовка Спецификации

Прежде чем начинать любой дизайн, узнайте как можно больше о предназначаемой платформе приложения. Размер экрана — хорошая точка отправления, также как и плотность пикселя. Не забудьте про битность (сколько

цветов на самом деле покажет экран) и любые ограничения во взаимодействии и частоте кадров в анимации. Среда разработки также может вносить ограничения на эффекты рендеринга и шрифты, так что проверьте и это.

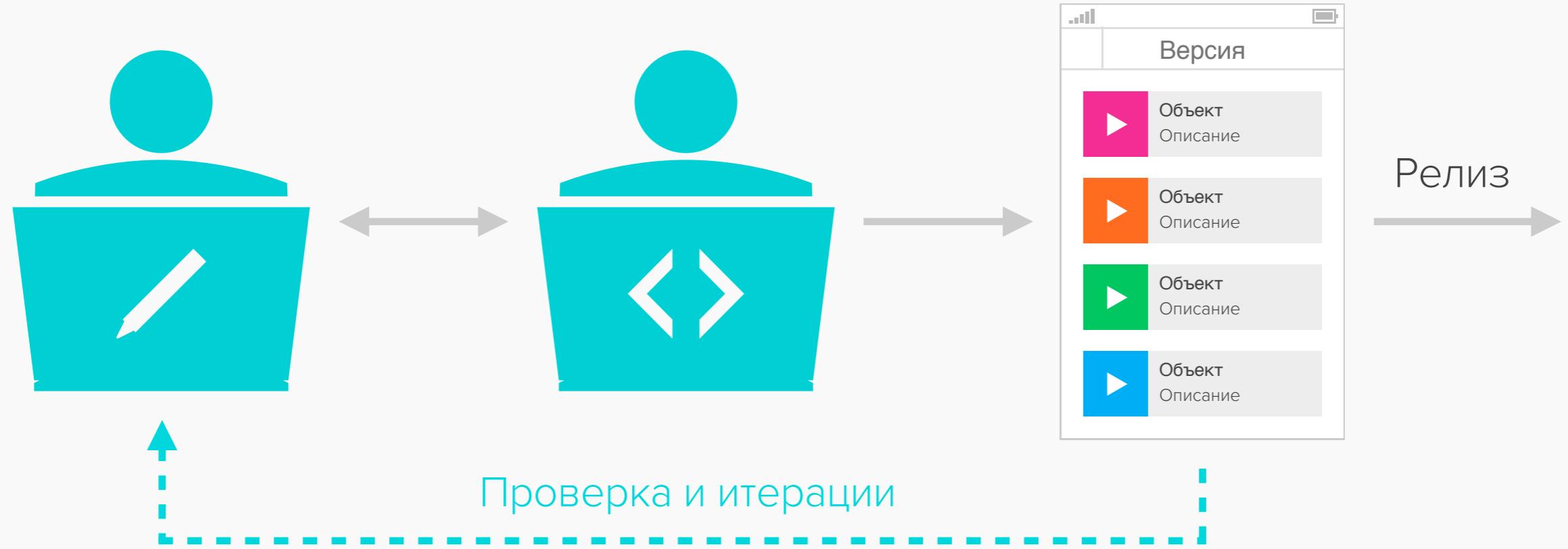


Подготовка Доставка



В процессе составления спецификации необходимо узнать о том, что именно вы должны предоставить разработчикам для завершения продукта. Какие форматы нужны: png, psd, векторы? Есть ли ограничения по цветам и эффектам? Нужно

ли 9-slice исходники чтобы они могли масштабироваться в продукте? Получение точной информации сейчас позволит делать дизайн основываясь на любых требованиях с самого начала.



Подготовка Рабочий процесс

В дополнение к определению того, что вам нужно предоставить, сядьте вместе с программистами и обсудите совместную работу. Проект будет каскадным или agile? Как часто будут появляться билды приложения? Что вам нужно друг от друга,

как вы будете обмениваться файлами? Как лучше отслеживать изменения и запросы? На этом этапе также важно запланировать регулярные ревью-сессии для обсуждения прогресса.

 PPP–09 Работать над переводом

 PPP–08 Предоставить шрифты

 PPP–07 Выслать тестовый билд

 PPP–06 Выравнять углы

 PPP–05 Какой цвет текста?

 PPP–04 Создать страницу выдачи

 PPP–03 Нажатое состояние для кнопки

 PPP–02 Поправить баг в управлении

 PPP–01 Вырезать зеленый квадрат

Подготовка Трэкинг

Неотъемлемой частью рабочего процесса является настройка подобия системы трэкинга. Разработчики захотят попросить недостающую информацию, записать баги, а дизайнеры захотят сообщить о визуальных изменениях или о замеченных багах. Делать

это через email неудобно, поэтому используйте что-то более подходящее. Это может быть что-то простое типа общего todo-списка, либо полноценного софта для project менеджмента.

Дизайн Должная Стилизация

Ознакомьтесь с визуальными ограничениями прежде чем делать дизайн. Используйте шрифты которые доступны на девайсе и стилизуйте их так, чтобы можно было точно повторить это. Как правило с градиентами, тенью и обводкой нет никаких

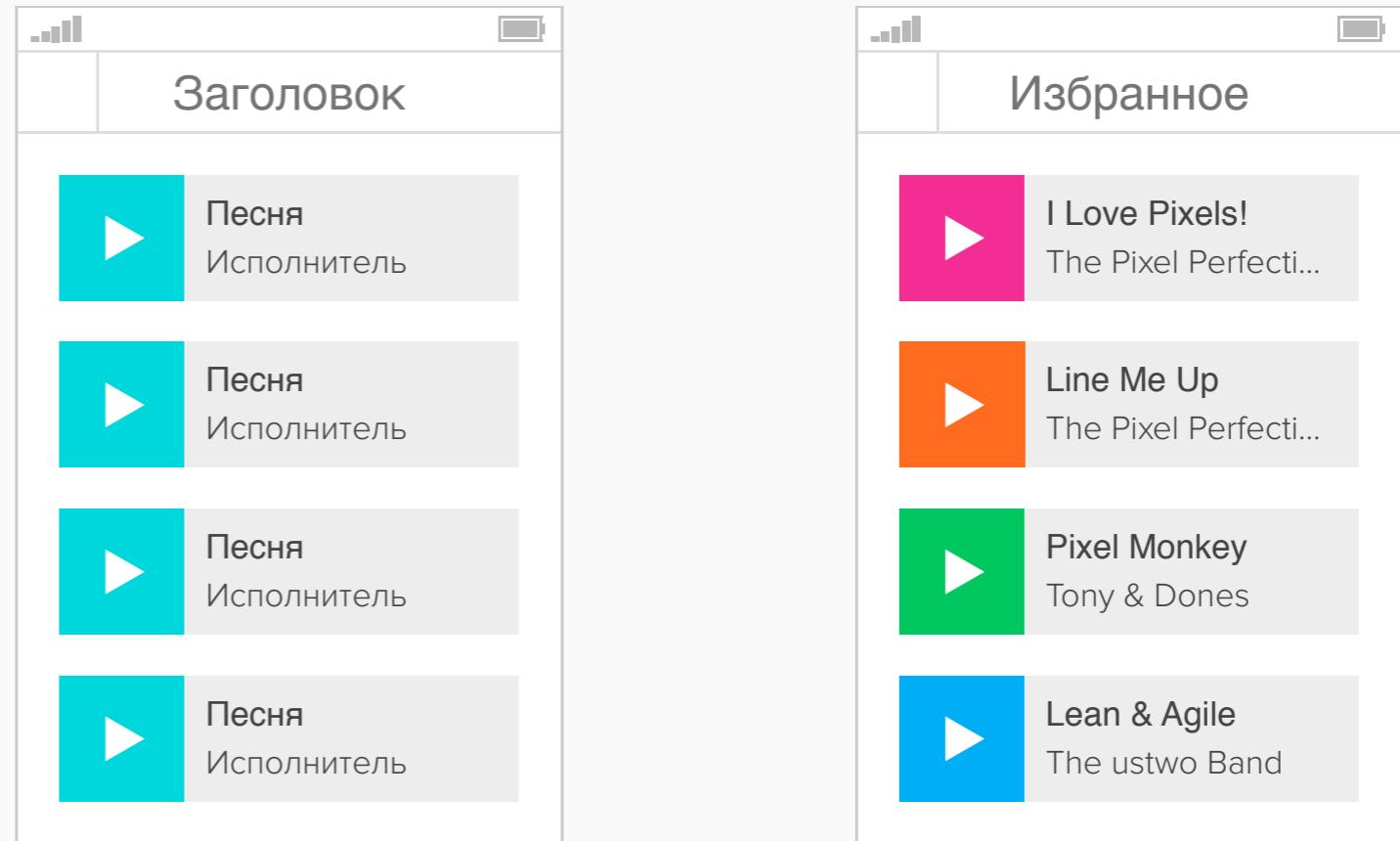
Кнопка

Кнопка

✗ Плохо

✓ Хорошо

проблем, но более сложные эффекты могут быть невозможны. Если сомневаетесь — поговорите с разработчиком, чтобы узнать чем вы ограничены.



✗ Плохо

Дизайн Реалистичный контент

Чтобы поддерживать коллективное здравомыслие в команде старайтесь использовать реалистичный контент в дизайне. Очень плохо когда вам нужно возвращаться назад из-за нехватки места для текста. Также задумывайтесь о

✓ Хорошо

наихудших сценариях: слишком много слов или нет изображения — они обязательно обнаружатся когда приложение выйдет на свободу.

Дизайн

Все должно редактироваться

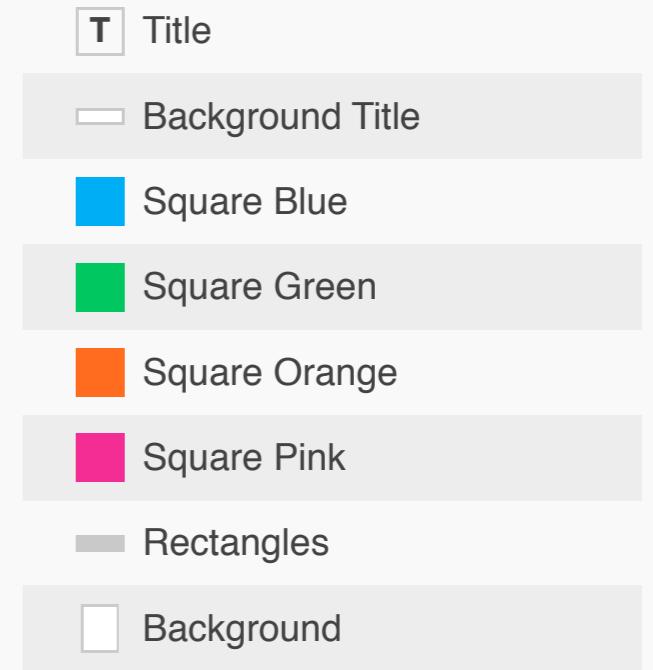
Слои



✗ Плохо

Очень редко дизайн проходит в один шаг, поэтому храните файлы так, чтобы вы в любой момент могли внести изменения и обновления. Это также помогает в тех случаях, когда разработчики просят исходники, чтобы увидеть как был создан

Слои



✓ Хорошо

дизайн, либо для экспорта каких-то элементов.

Активна

Кнопка

Нажата

Неактивна

✗ Плохо

✓ Хорошо

Дизайн Состояния объекта

Не забывайте делать дизайн различных состояний для объектов и экспортовать их в одном размере: выровненными и попиксельно идеальными.

Дизайн

Наборы стилей



Основной цвет
#15d0d4



Второстепенный
цвет
#757575



Цвет основного
текста
#333333

Заголовок

Proxima Nova Regular 36pt #15d0d4

Подзаголовок

Proxima Nova Light 30pt #757575

Основной текст

Proxima Nova Regular 14pt
#333333

Разделительная линия 2px #999999

Активна

Нажата

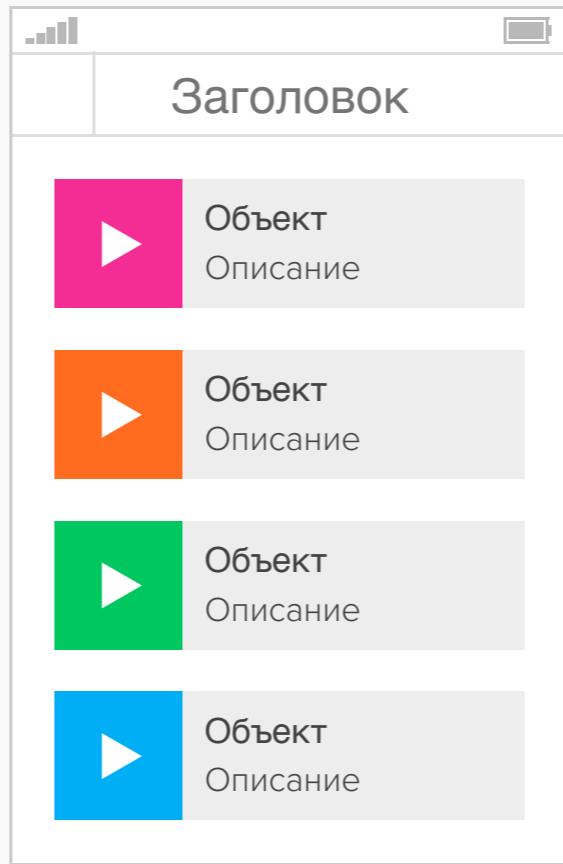
Неактивна

Хорошо иметь наборы стилей по проекту. В них собраны все элементы и стили. Можно проверить что все выглядит целостно и затем отправить разработчику в виде справочного руководства. Также если этот файл актуален, то его можно использовать

как стандарт для всех стилей и элементов проекта, не нужно проходить через каждый элемент и вносить изменения. Все что в этом документе — верно, а любые вариации можно проигнорировать. Это окрыляет!

Дизайн Дизайн в коде

Один из способов понять что все выглядит и работает так как вы хотите — представить дизайн в коде. Можно написать код с нуля, но намного проще создать мокап как обычно, а потом экспортовать слои и стили прямо в CSS. Если код готов, то вы на



```
.square_pink {  
    background-color: #ed0082;  
    position: absolute;  
    left: 32px;  
    top: 128px;  
    width: 96px;  
    height: 96px;  
}  
.rectangle {  
    background-color: #e8e8e8;  
    position: absolute;  
    left: 32px;  
    top: 128px;  
    width: 96px;  
    height: 96px;  
}
```

Цветовой профиль

Да

Нет

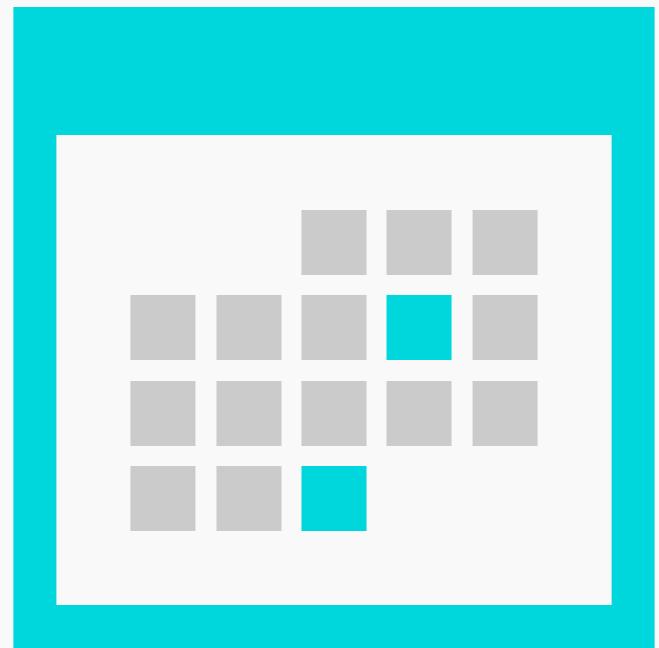
Код

✗ Плохо

✓ Хорошо

Дизайн Цветовые профили

Как говорилось в других частях, старайтесь избегать использования цветовых профилей, так как они могут создать несоответствие между дизайном и кодом.



■ = Дедлайн

✗ Плохо

Доставка Сроки

Старайтесь сдавать работу вовремя. Сдача работы не в срок всегда вызывает неприятное ощущение, и вероятность «застрять» в проекте. Если какой-то этап занимает больше отведенного времени, заранее поговорите с командой. Так все

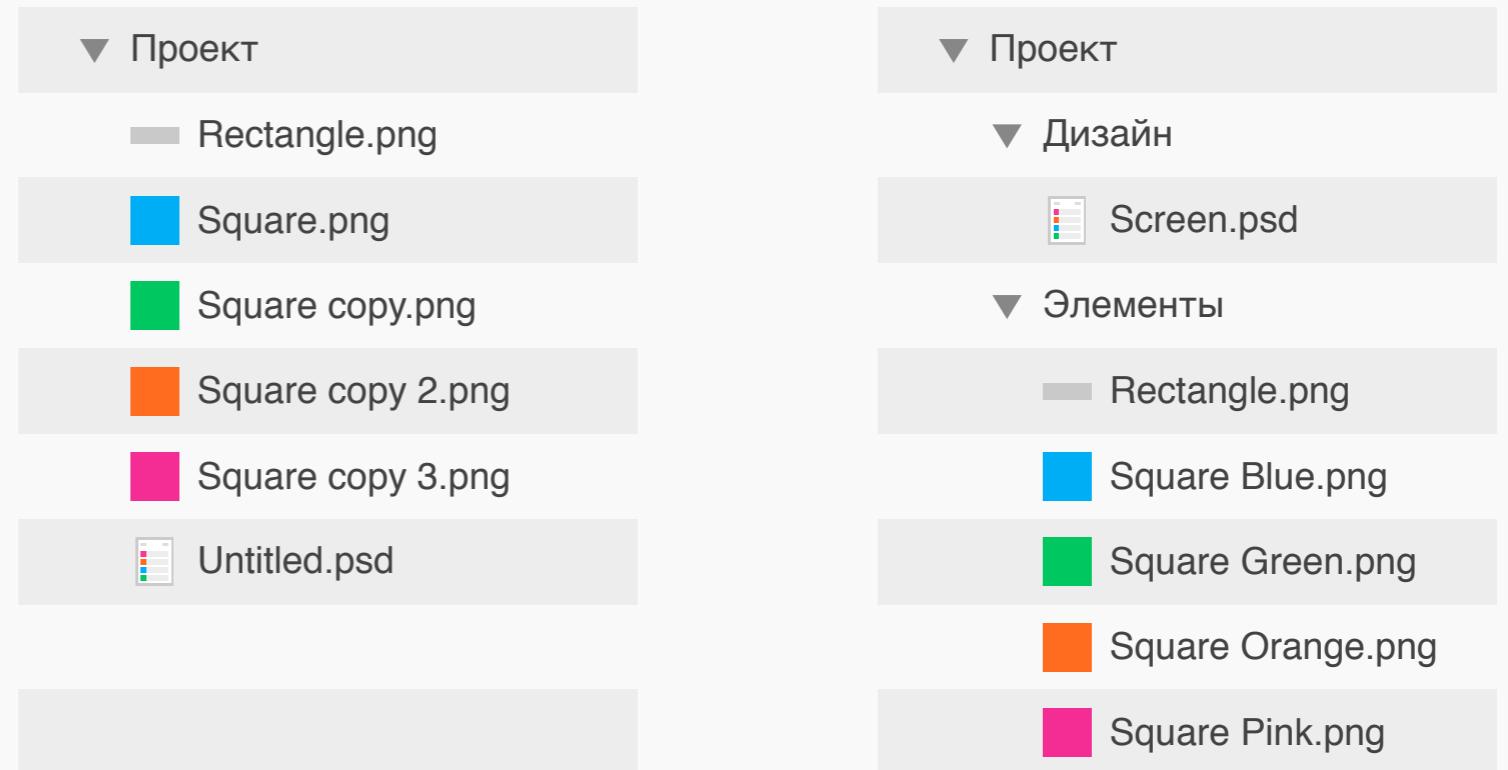
✓ Хорошо

смогут адаптироваться к изменению графика. Есть шанс, что это не станет проблемой, и за это время члены команды смогут поработать над чем-то еще.

Доставка Порядок

Если вы храните файлы в порядке, то передача их от дизайнера к программисту и обратно проходит намного эффективнее. Называйте и структурируйте все логически и последовательно, используя систему которая понятна всем. Это также касается

слоев в Photoshop: возможно кто-то еще захочет с ними поработать.



Доставка

Система имен

Система имен файлов играет большую роль в создании хорошей организационной структуры. В начале проекта пообщайтесь с разработчиками и узнайте как лучше называть файлы: как правило у них уже есть предпочтаемый метод и вы можете использовать его. Хорошо если имена базируются на иерархической системе, которая начинается с широкой характеристики компонента с последующим добавлением большего количества информации. В конечном итоге вы можете получить что-то типа:

type_location_identifier_state

Type — это категория к которой принадлежит компонент, к примеру:

bg(background) btn (button)
icn (icon) img (image)

Следующим шагом будет добавление экрана или места где этот компонент появляется (**global** значит что он используется в нескольких местах):

bg_help btn_home icn_global

Затем добавьте уникальный идентификатор. К примеру, кнопки на экране home, которые будут добавлять или удалять документы должны быть названы:

btn_home_new btn_home_delete

Если у компонента есть несколько состояний — добавьте их в конец:

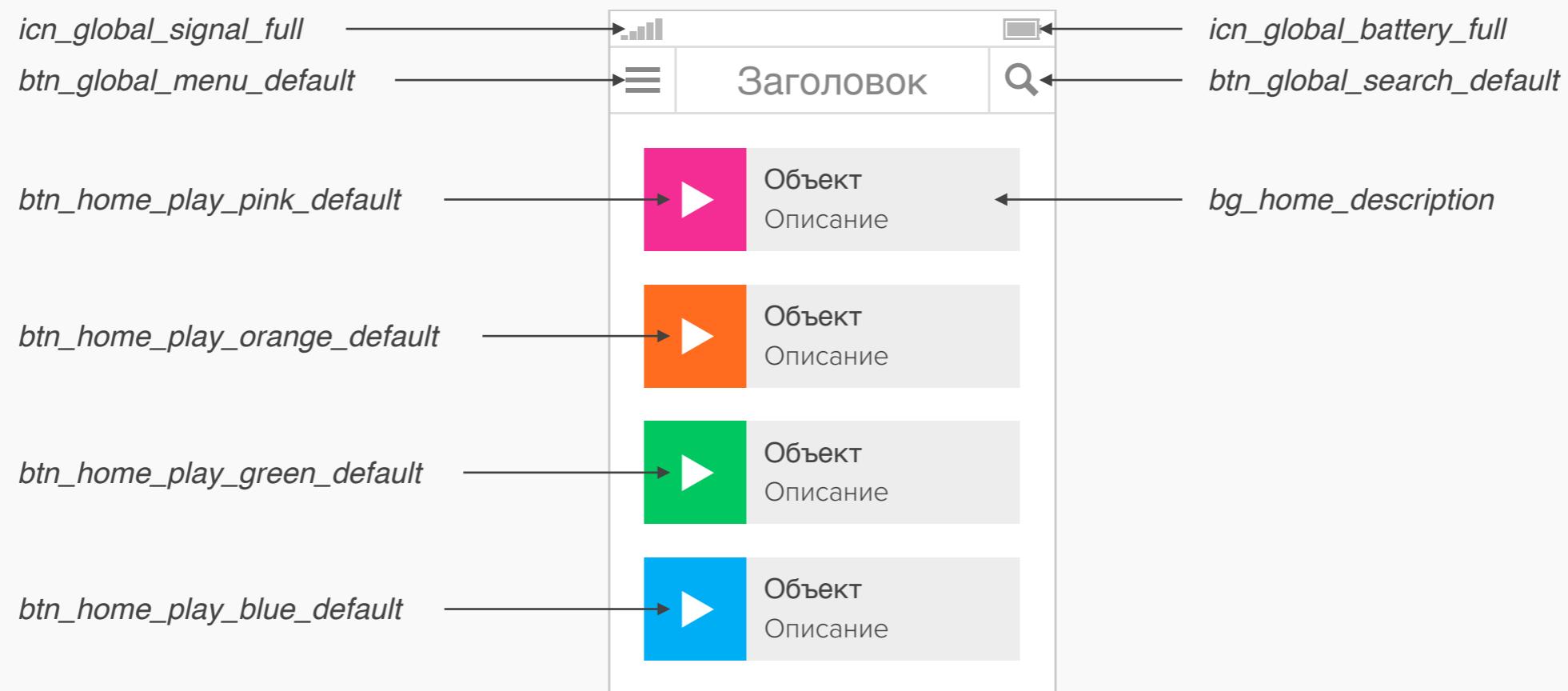
btn_home_new_default
btn_home_new_highlighted

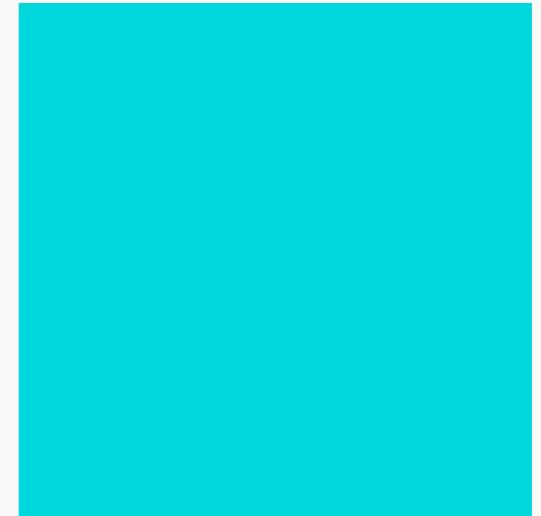
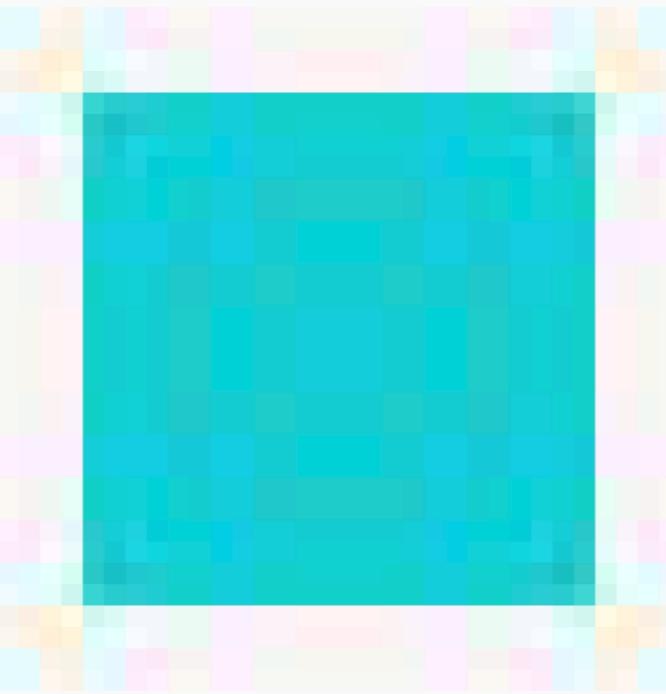
Представленная система использует нижний регистр и подчеркивания вместо пробелов в именах. Этот метод мы используем в ustwo. Существует метод под названием CamelCase, в нем не используются пробелы а разделителем выступает верхний регистр:

BtnHomeNewDefault
BtnHomeNewSelected

Доставка

Система имен



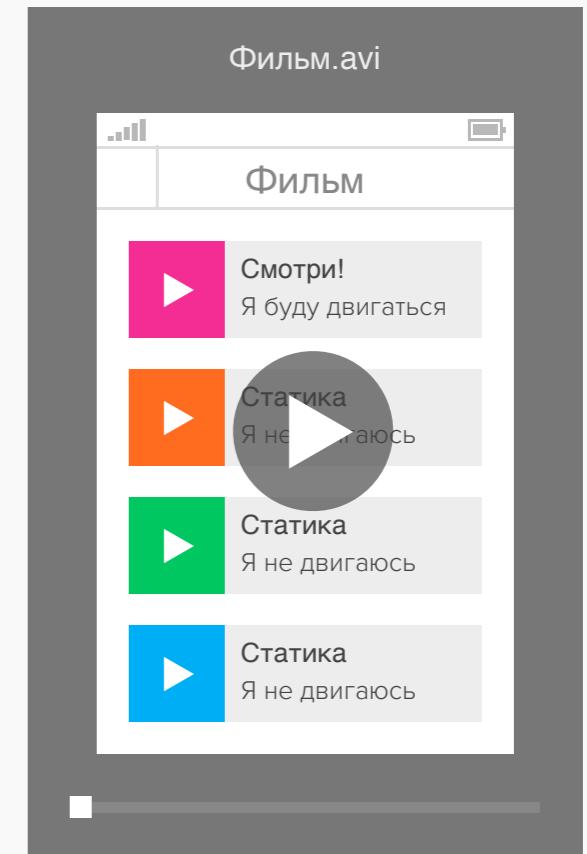
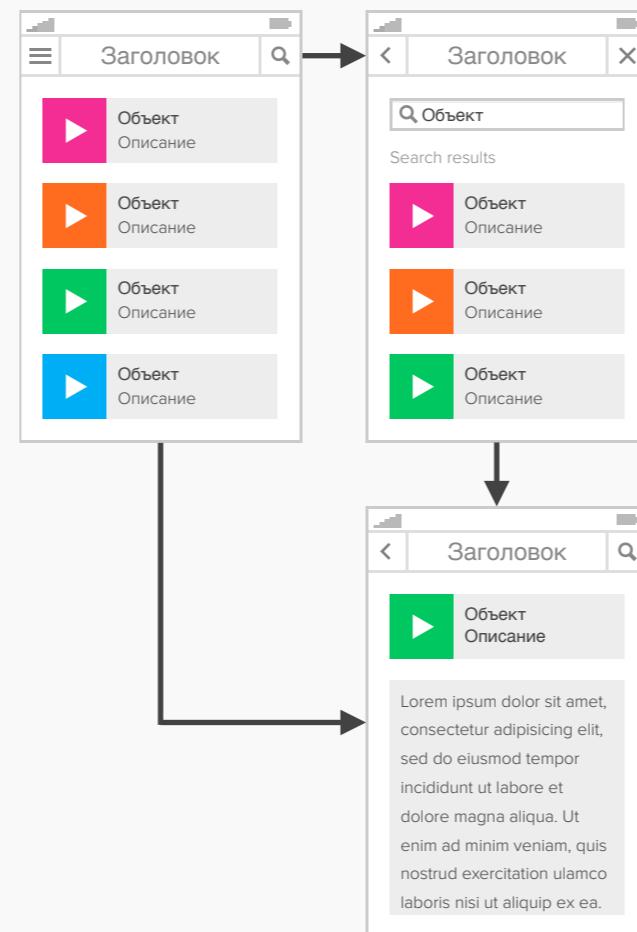
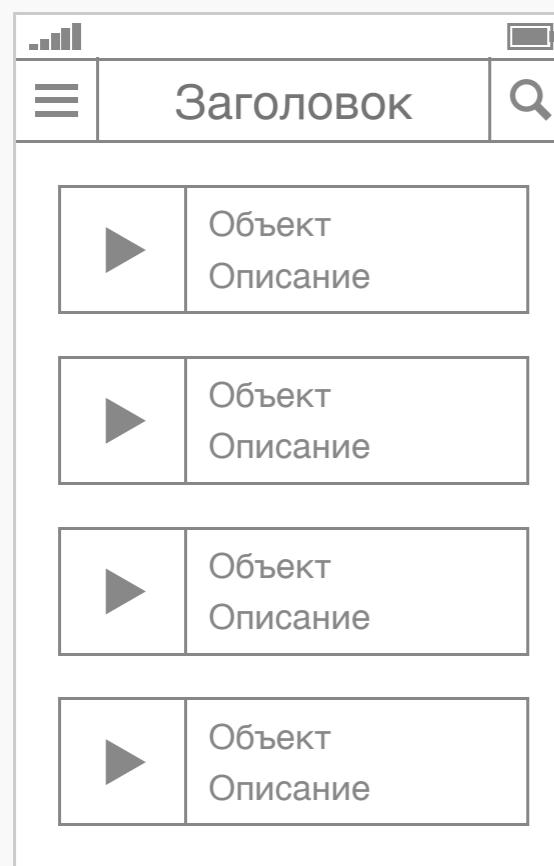


✗ Плохо

✓ Хорошо

Доставка
Не сжимайте
изображения

Экспортируйте файлы в форматах, которые не ухудшают качество, таких как PNG, так как среда разработки в любом случае применит свое сжатие.



Доставка Спецификации

При отправке дизайна старайтесь добавлять как можно больше полезной информации для разработчиков. Громадные документы, перечисляющие размеры элементов каждого макета, скорее всего будут проигнорированы. А прототипы, которые

демонстрируют как приложение работает и видео, которое показывает желаемую скорость и стили эффектов могут действительно помочь.

- Исходники
- Состояния
- Набор стилей
- Процесс
- Проверь еще раз*

Доставка

Проверь, и еще раз проверь.

До того как отправлять файлы разработчику, проверьте все ли на месте, а затем перепроверьте все еще раз, для уверенности.

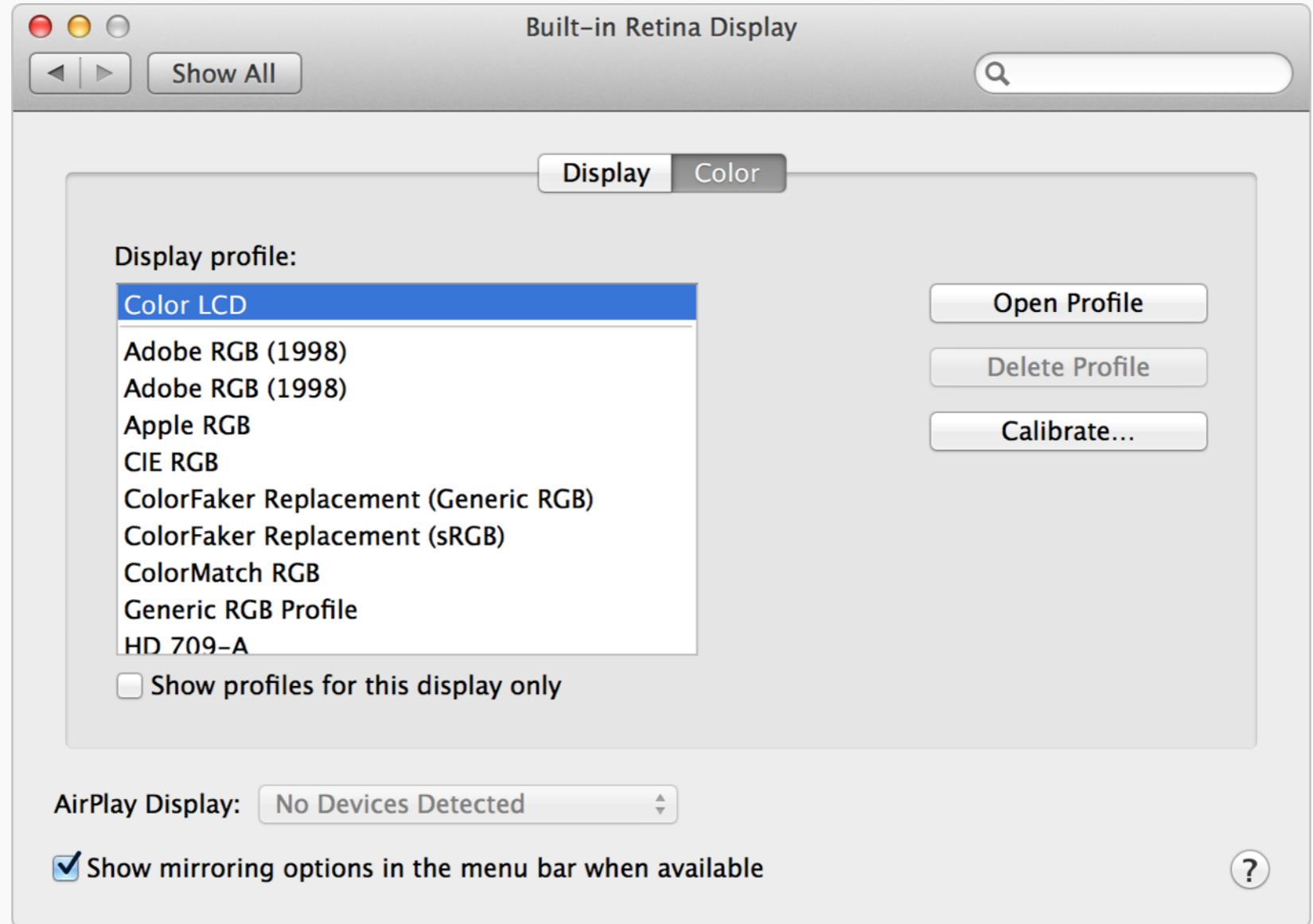
PHOTO SHOP & USTWO

Мы уже рассмотрели много правил дизайна, давайте углубимся в кое-что специфическое. Photoshop в ustwo — инструмент на каждый день, также как и в индустрии в целом, поэтому очень важно знать как им правильно пользоваться. В следующих разделах мы покажем вам некоторые методы и техники которые мы используем.



Photoshop

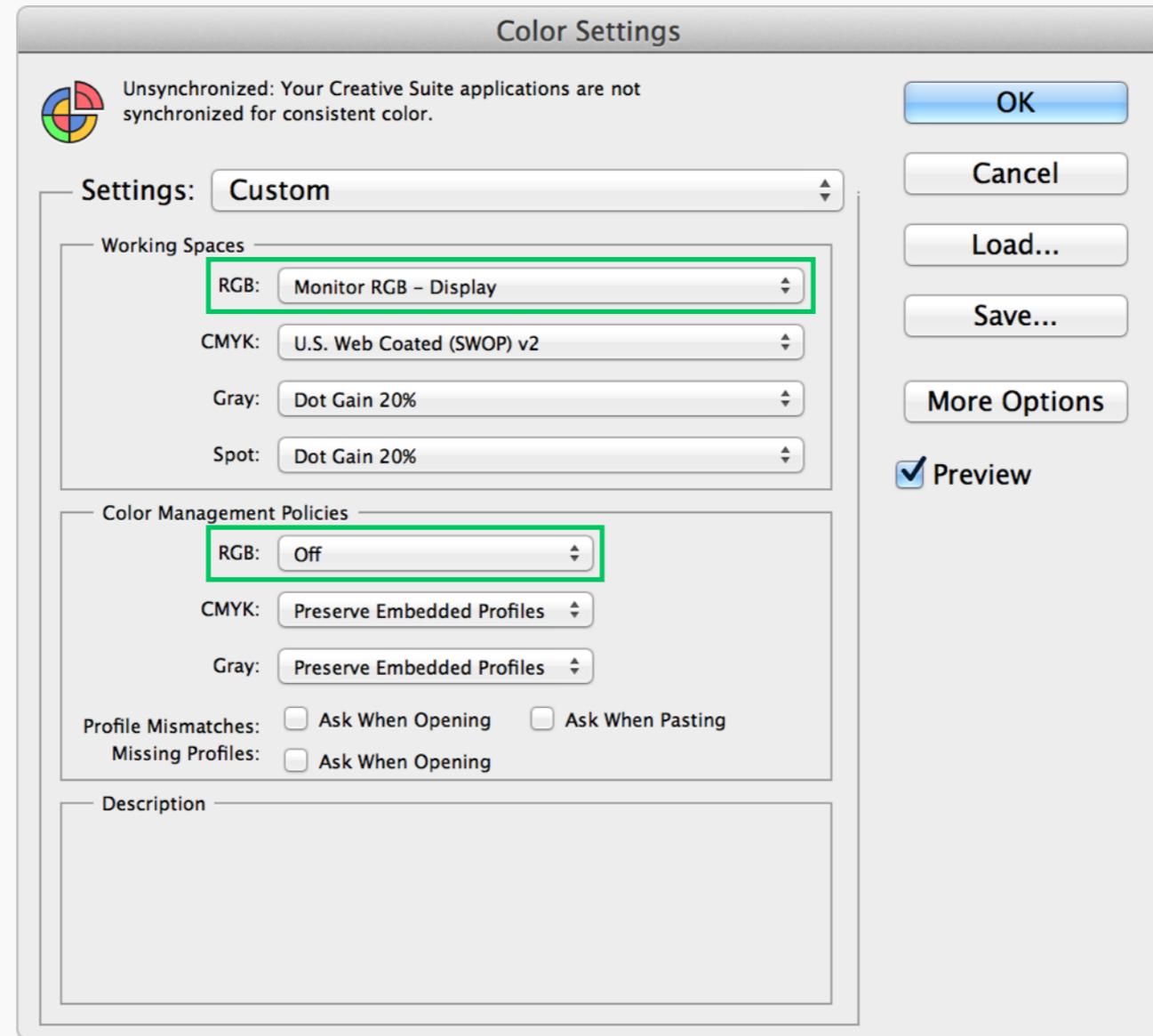
ЦВЕТОВЫЕ ПРОФИЛИ



Настройки системы

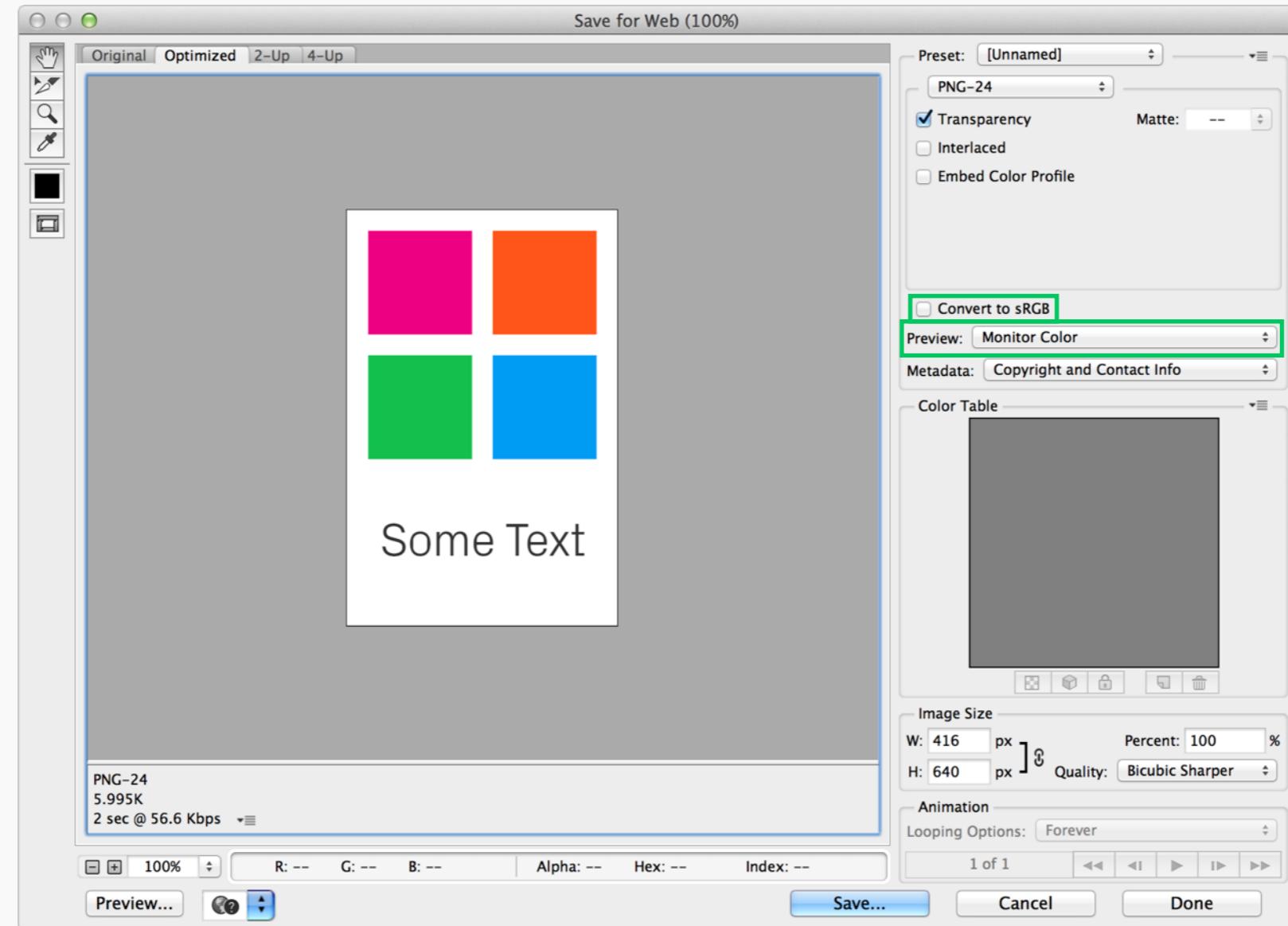
Чтобы избежать разницы в цвете между Photoshop и Mac OS X, вы должны правильно выставить цветовые настройки. В первую очередь убедитесь что в *System Preferences > Displays > Color* установлено

устройство, которое вы сейчас используете. В нашем случае — Color LCD.



Photoshop настройка цветов

Затем в Photoshop зайдите в *Edit > Color Settings ...* и поменяйте *Working Spaces > RGB* на *Monitor RGB - Display*. Также отключите *Color Management Policies > RGB*.



Photoshop Save for Web

Также в Save for Web опция *Convert to sRGB* должна быть отключена, и Preview должно быть выставлено в *Monitor Color*. После этого ваши цвета должны быть одинаковыми.

Color Faker

Color Faker

In OS X 10.8 Mountain Lion, when a color or image lacks an embedded color profile, it is interpreted in the sRGB color space. Previously, the main display's color space was used.

As a result, color meter utilities will show values after an sRGB → Main Display conversion. While many meters offer a "Display in sRGB" feature, using it will result in a double conversion. This results in rounding errors or clipped values.

Color Faker replaces the Generic RGB and sRGB color profiles with the main display's profile. This allows "native values" in color meters to once again be the native values of the display.

As a side-effect, any "Convert to sRGB" or "Assign sRGB Profile" commands in applications will no longer work. You will still be able to manually assign the backup sRGB profile.

OFF **ON**

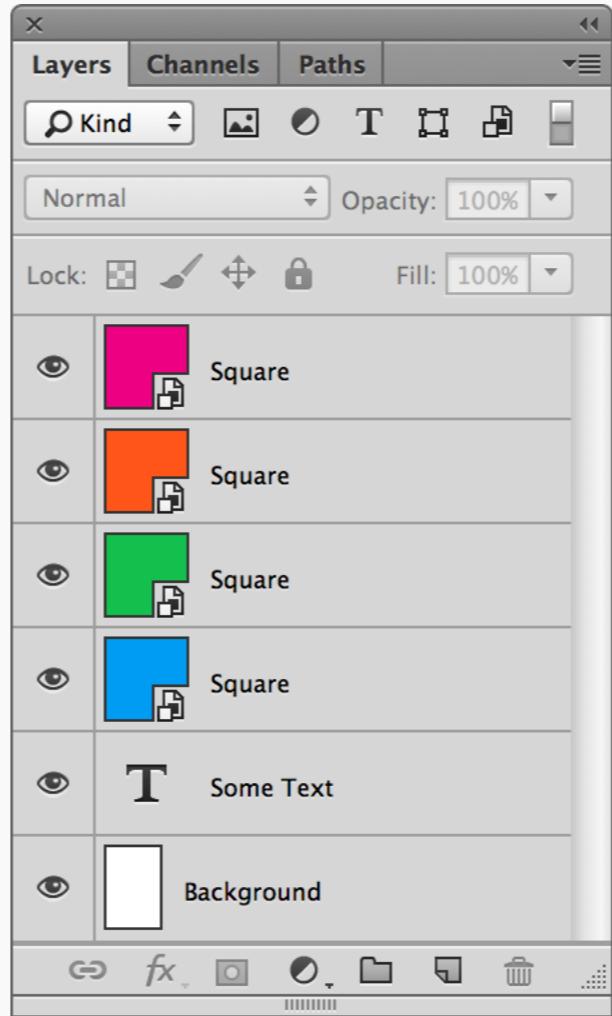
If this utility helps you, please purchase **Classic Color Meter** on the App Store.

Несмотря на то, что предыдущие советы помогут настроить продукты Adobe для повседневных задач, вам возможно придется предпринять дополнительные действия, если у вас есть проблемы с цветом в таких приложениях Apple как

Xcode или Keynote. Это связано с восприятием профилей в OS X. Для более детального описания прочтайте [OS X Color Meters and Color Space Conversion](#), либо просто скачайте Color Faker и включите его.

Photoshop

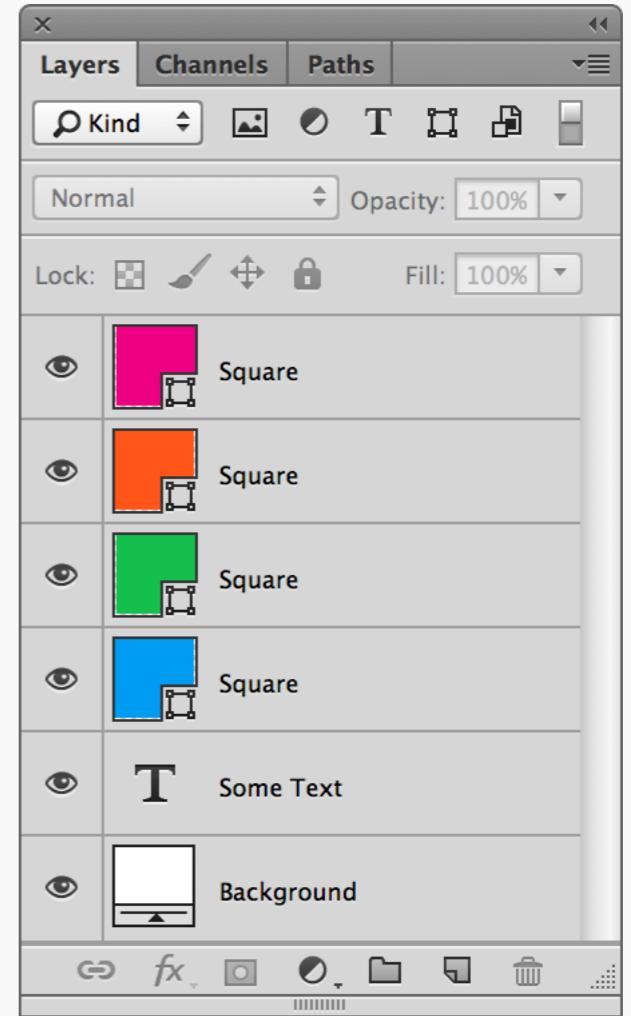
ПИКСЕЛЬНАЯ ТОЧНОСТЬ



✗ Плохо

Shape Layers

Мы любим Shape Layers — весь наш рабочий процесс построен на них. Так как это векторы, они полностью редактируемы: можно масштабировать, изменять форму без потери качества, и они менее



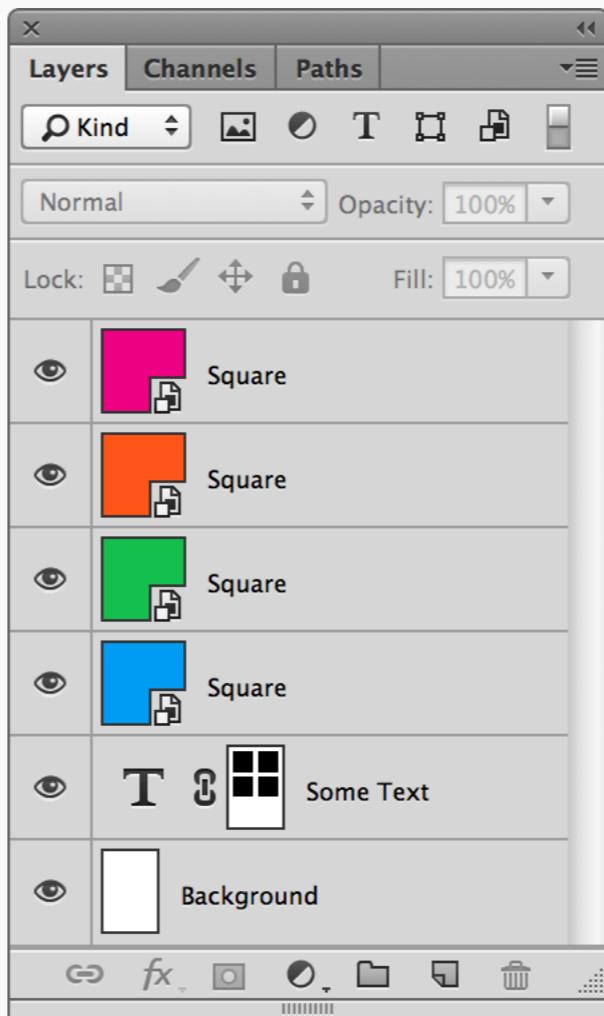
✓ Хорошо

прожорливы в плане ресурсов в отличие от Smart Object или раstra. Победный вариант!

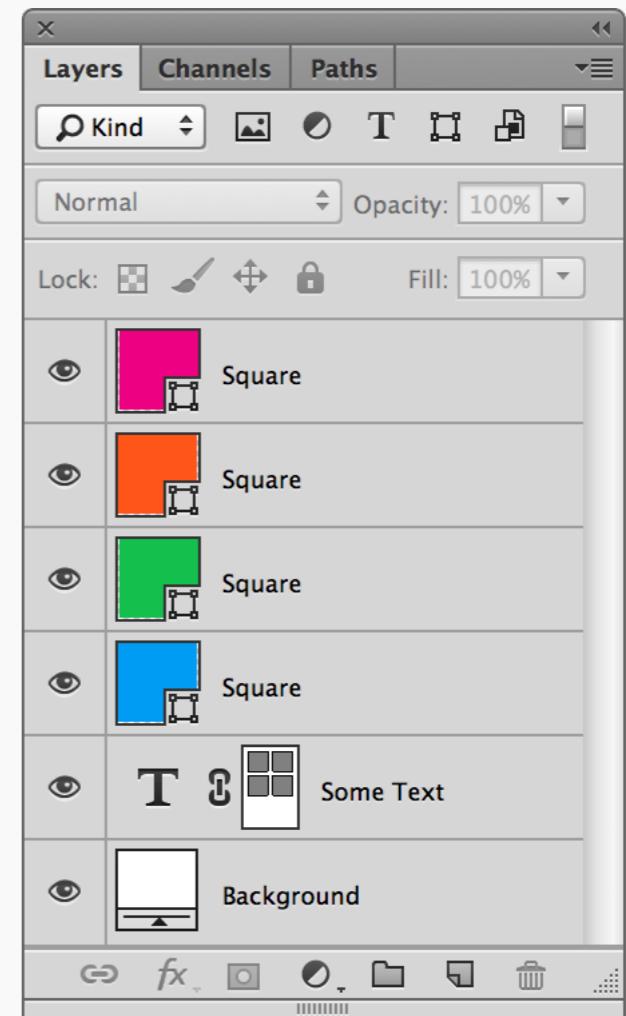
Shape Layers

Другие векторы

Также старайтесь использовать вектора в той части дизайна, где вы можете инстинктивно использовать растр. Пример — маски слоя. Это значительно ускорит универсальность и быстродействие исходника. Еще один совет — использовать



✗ Плохо

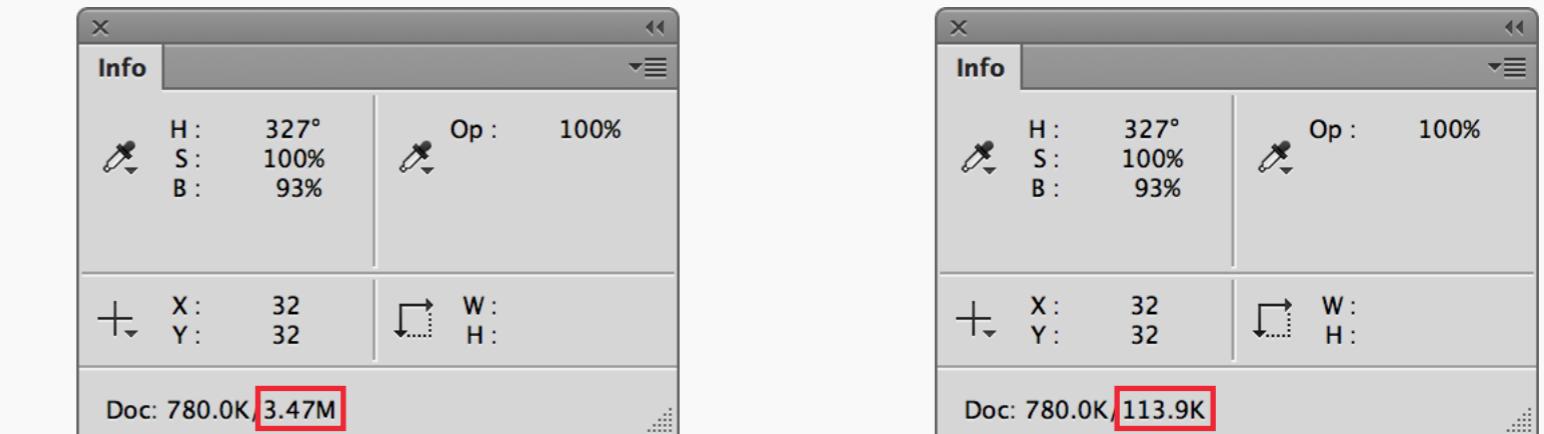


✓ Хорошо

немаскированный Shape Layer для бэкграундов, что добавляет преимущество того, что заливка будет автоматически растягиваться при увеличении размера канваса. Супер!

Shape Layers

Быстродействие



✗ Плохо

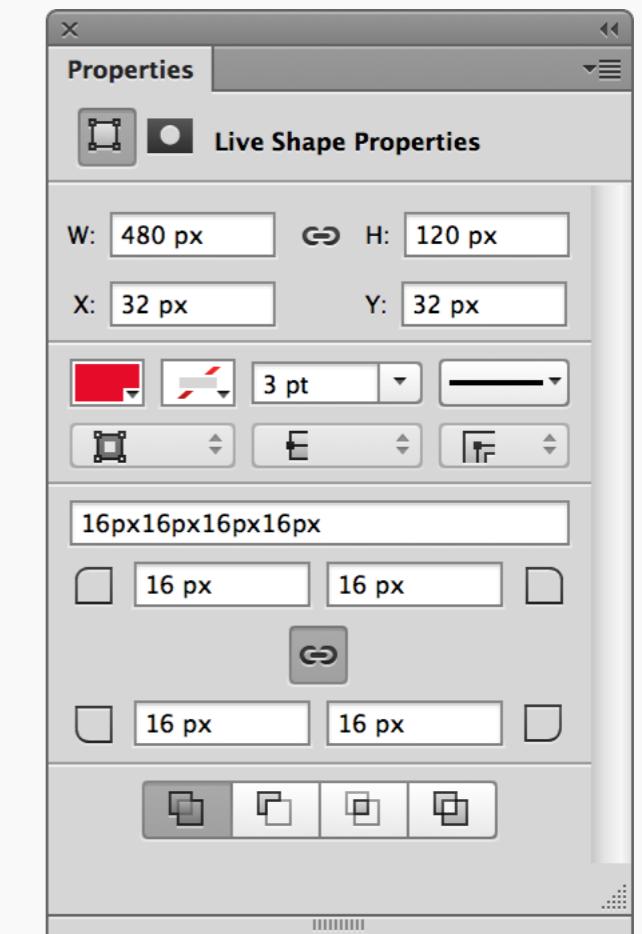
Посмотрите на удар раstra по производительности. Обратите внимание на выделенные значения. Это размер исходника со слоями на предыдущей странице. Векторный дизайн занимает только 113.9 KB памяти, а полностью

✓ Хорошо

растровая версия целых 3.47 MB! На больших файлах вы можете сохранить себе сотни мегабайт памяти.

Live Shape Properties

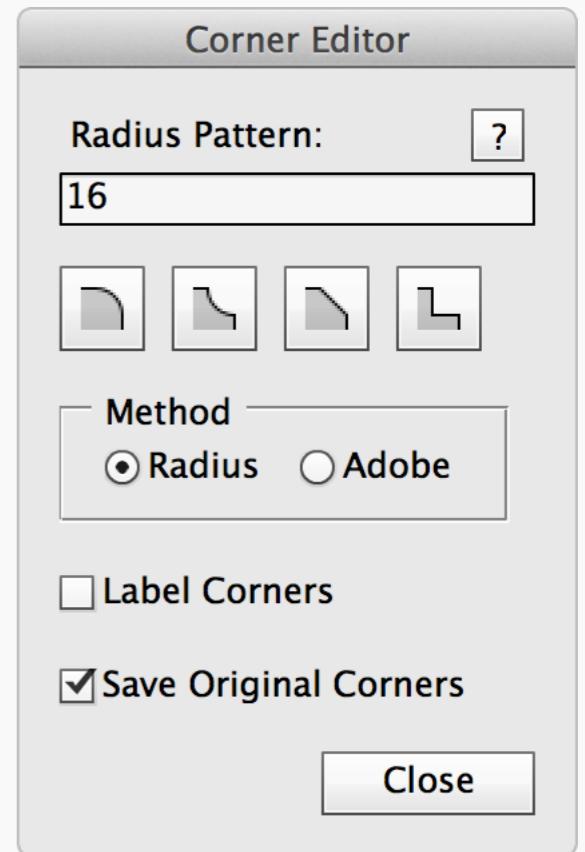
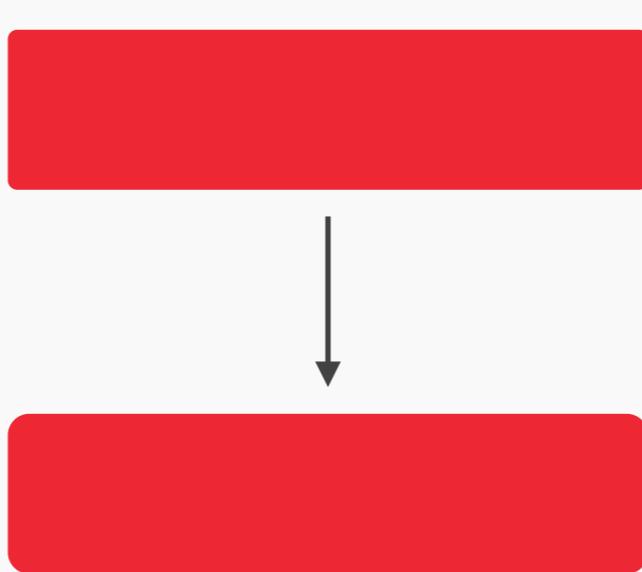
Photoshop CC имеет замечательное нововведение в панели Properties — Live Shape Properties. Каждый новый Shape Layer теперь имеет редактируемый набор значений для точнейшего измерения и позиционирования. Хотите поменять радиус



закругления? Просто выберите шэйп и измените необходимые значения. Также, в отличие от прежних версий Photoshop, нажатие на transform или resize шейпа не искажает радиус закругления. Море сохраненного времени.

Редактор углов

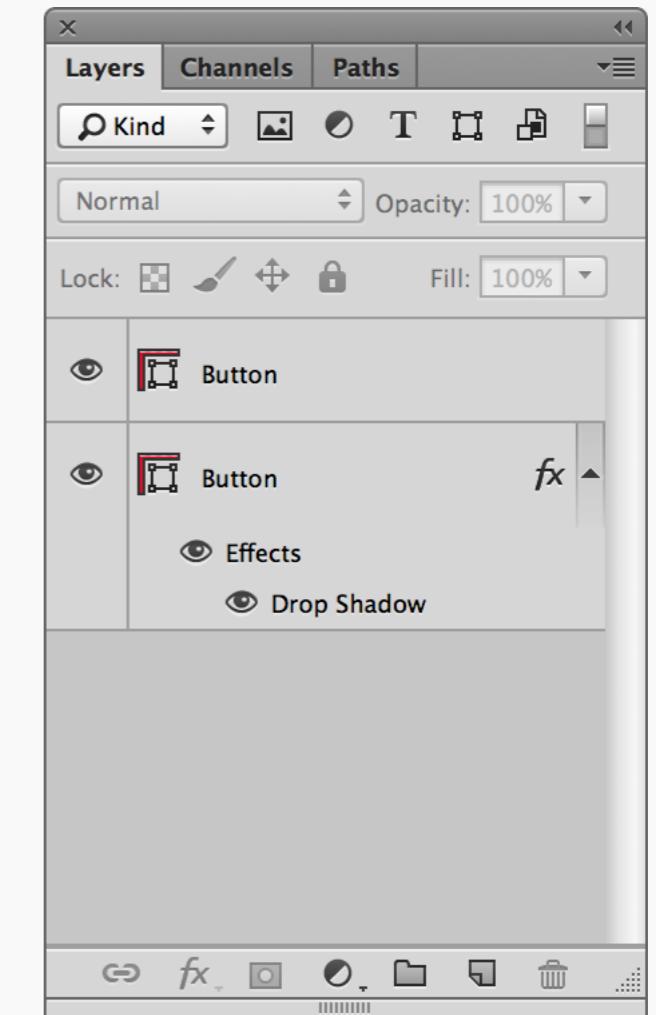
Если вы используете версию фотошопа отличную от CC, то у вас все еще есть возможность редактирования радиуса скругления (corner radii) после того как вы нарисовали шейп — [Corner Editor](#). Если он установлен, вы можете выбрать слой шейпа,



открыть *File > Scripts > Corner Editor* и поменять значение радиуса, вы также можете назначить разный радиус каждому углу, аналогично CC. Есть возможность использовать различные стили, вы не ограничены лишь скруглением углов.

Эффекты слоя

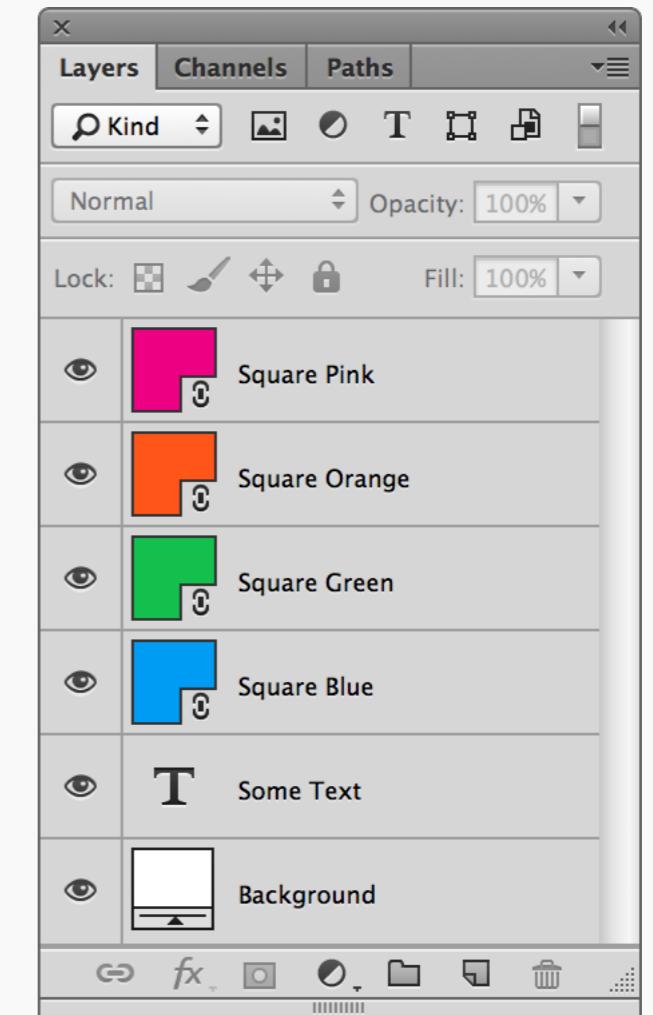
Мы также любим Layer Effects, поэтому стараемся как можно больше стилизовать с их помощью. Эффекты полностью редактируемы, масштабируемы в соотношении с их шейпами, а также их



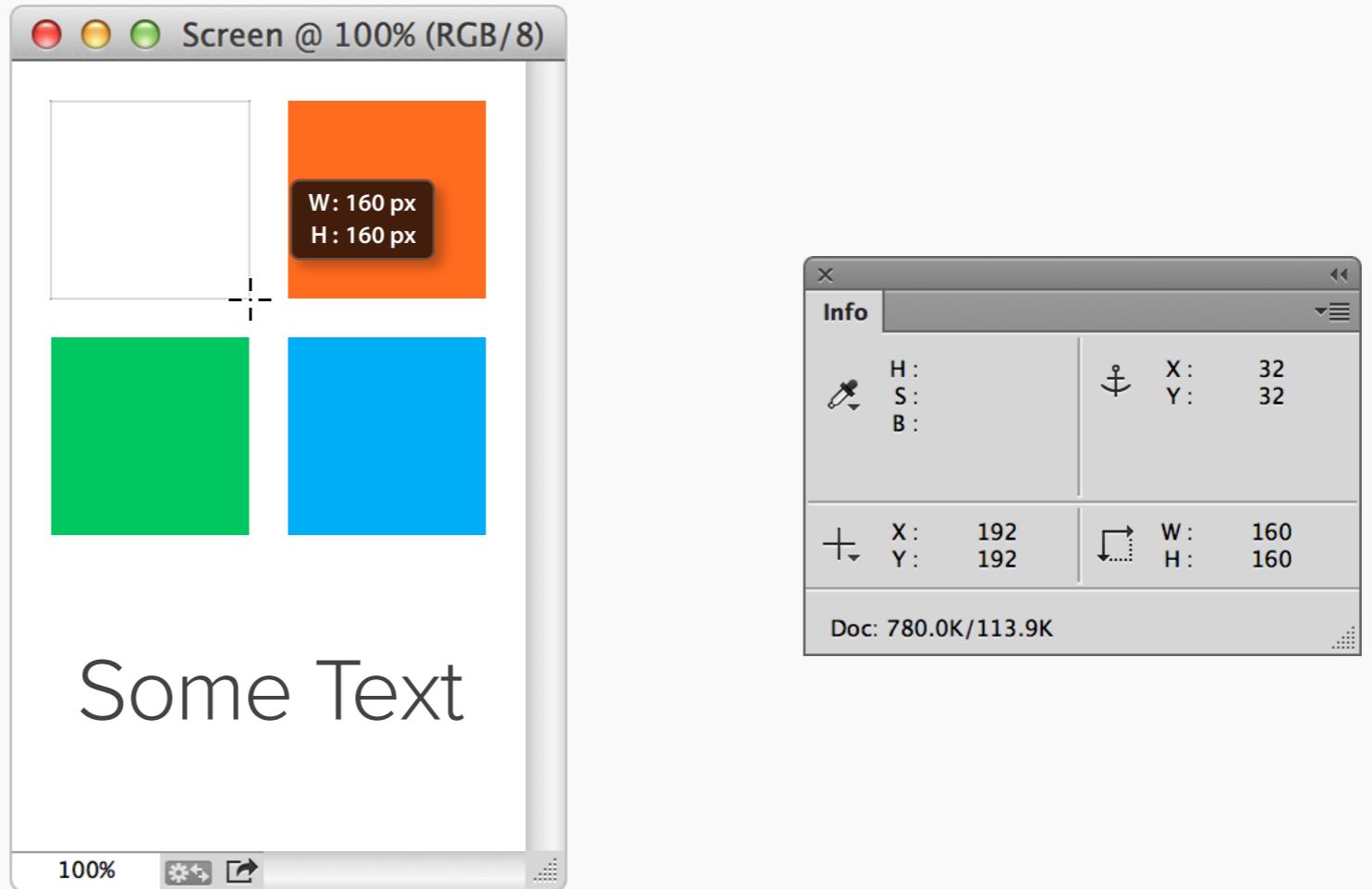
можно скопировать и применить к другим слоям.

Связанные Smart Objects

Linked Smart Objects работают точно также как и обычные Smart Objects, за исключением того, что они ссылаются на внешние файлы. Это дает возможность команде дизайнеров использовать единую библиотеку компонентов интерфейса, при



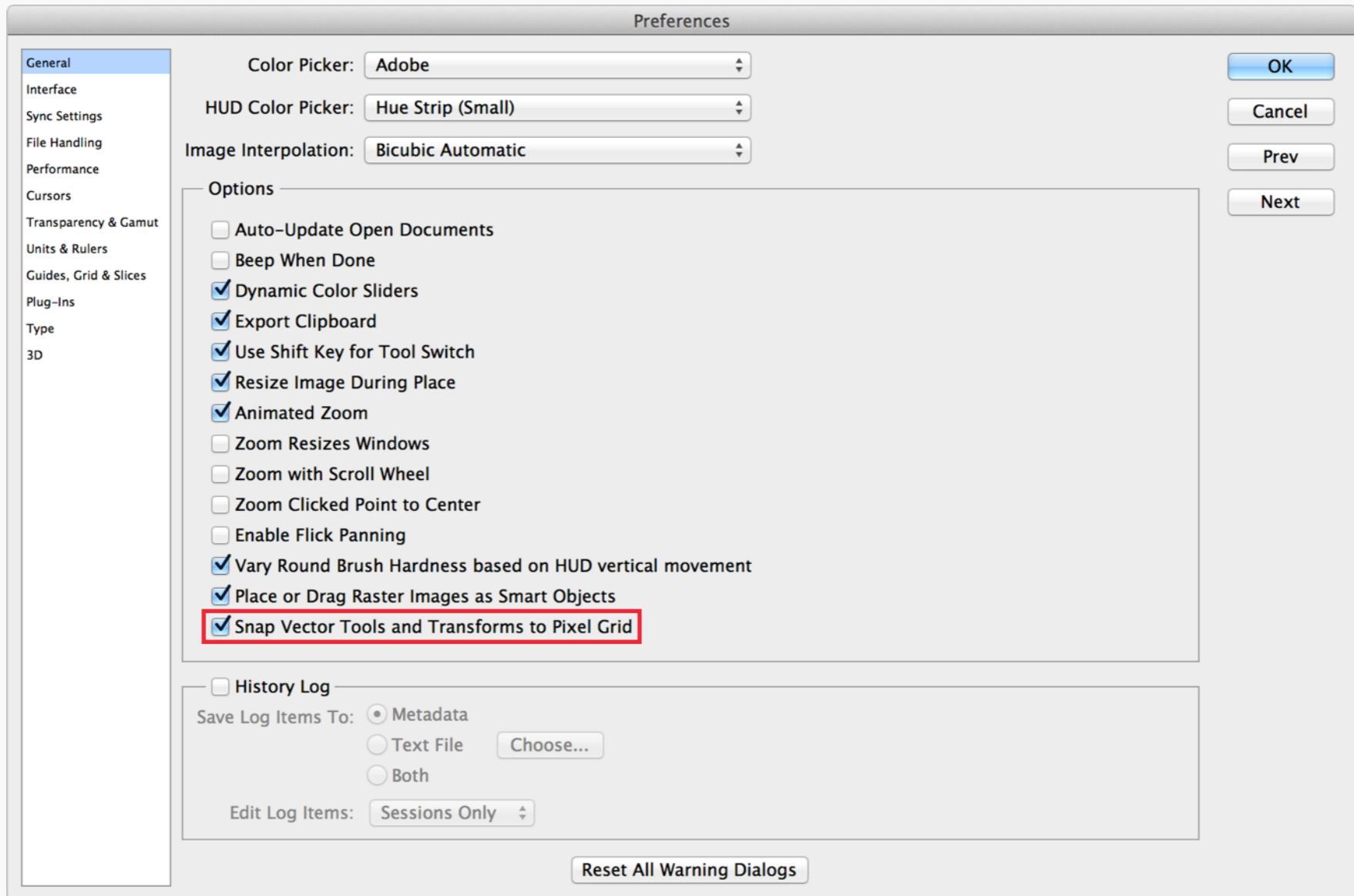
этом любой апдейт исходников будет затрагивать все связанные дизайны — очень удобно. Создавать Linked Smart Object очень просто, просто нажмите *Place Linked* в меню *File*, и выберите объект который вы хотите импортировать.



Панель Info

Включите инфо панель когда индикации курсора недостаточно. Она не только показывает детальные размеры. Ее также можно настроить на отображение значений цвета и прозрачности, что позволит вам

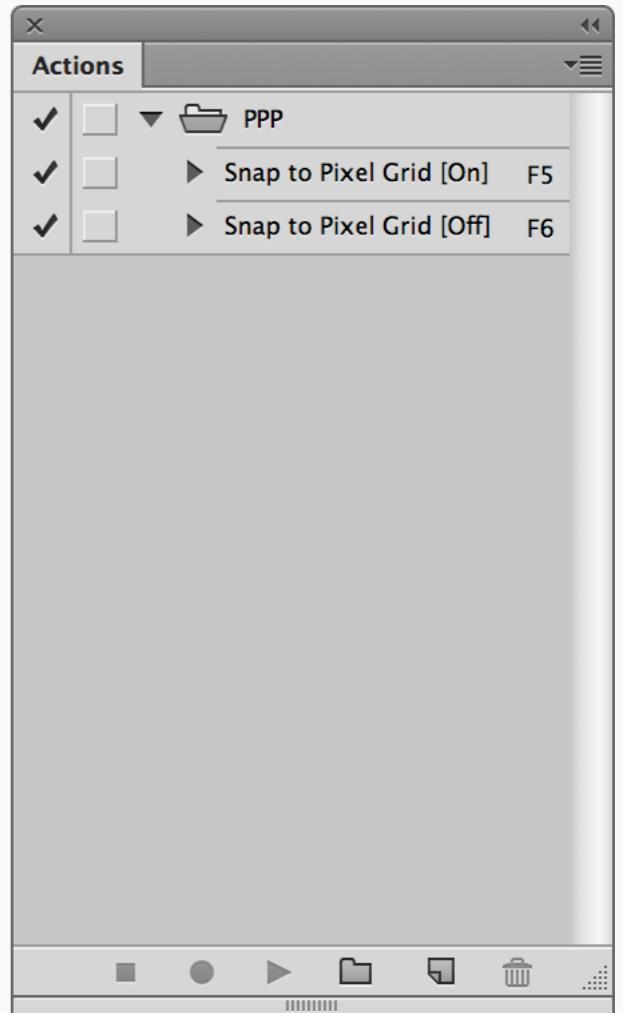
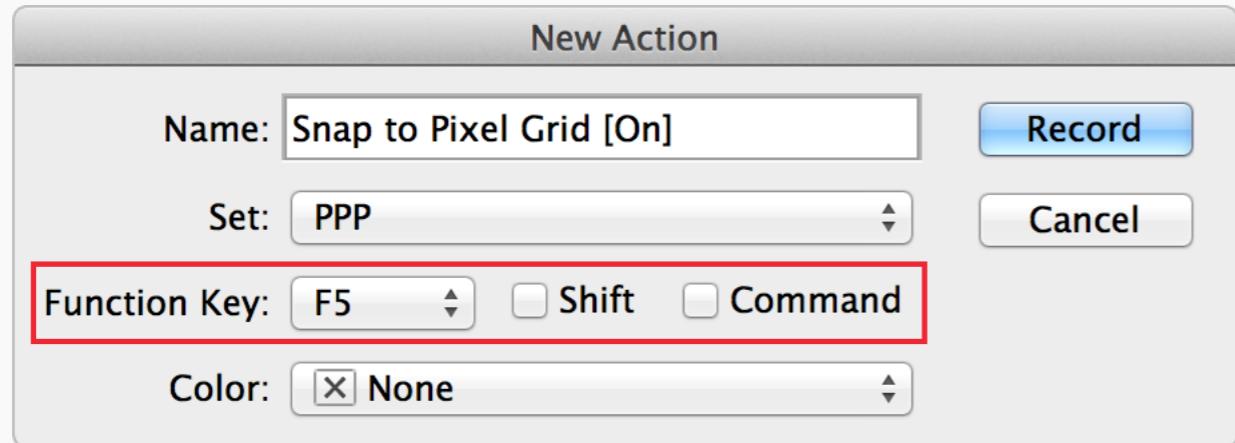
быстро проверить последовательность в дизайне.



Привязка к пиксельной сетке

В Photoshop CS6 и выше есть глобальная опция — привязать вектор к пикселям. Убедитесь что в настройках пункт *Snap Vector Tools and Transforms to Pixel Grid* выбран (по умолчанию он включен). Намного проще когда знаешь что каждый

Shape Layer который ты рисуешь будет пиксельно четким.



Шорткаты для пиксельной сетки

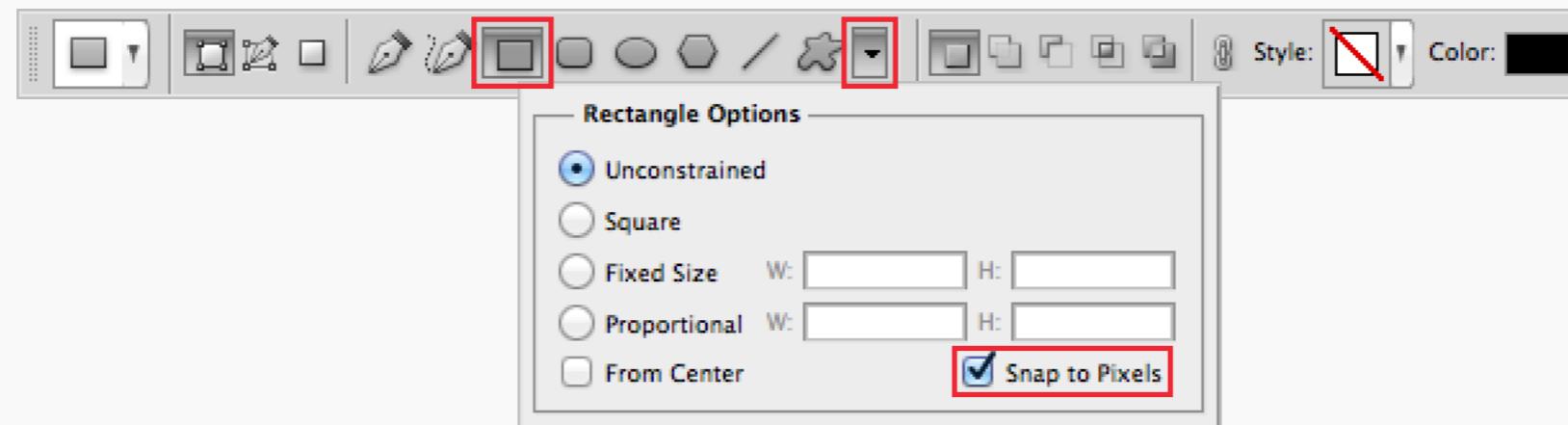
Иногда нужно отказаться от попиксельной точности. Если такое происходит часто, почему бы не автоматизировать этот процесс? Создайте экшн, назначьте клавишу для него, нажмите Record, зайдите в настройки и включите *Snap Vector Tools*

and *Transforms to Pixel Grid*. Затем повторите то же самое для выключения. Теперь не нужно каждый раз заходить в настройки.

Shape Layer Options

В Photoshop CS5 прямоугольники и скругленные прямоугольники имеют встроенную опцию для помощи в пиксельной точности: *Snap to Pixels*. Чтобы получить доступ к этой опции нажмите на выпадающее меню справа от шэйпов в

тулбаре. Выберите эту опцию индивидуально для прямоугольника и скругленного прямоугольника, так как они независимы друг от друга.



Вытягивание

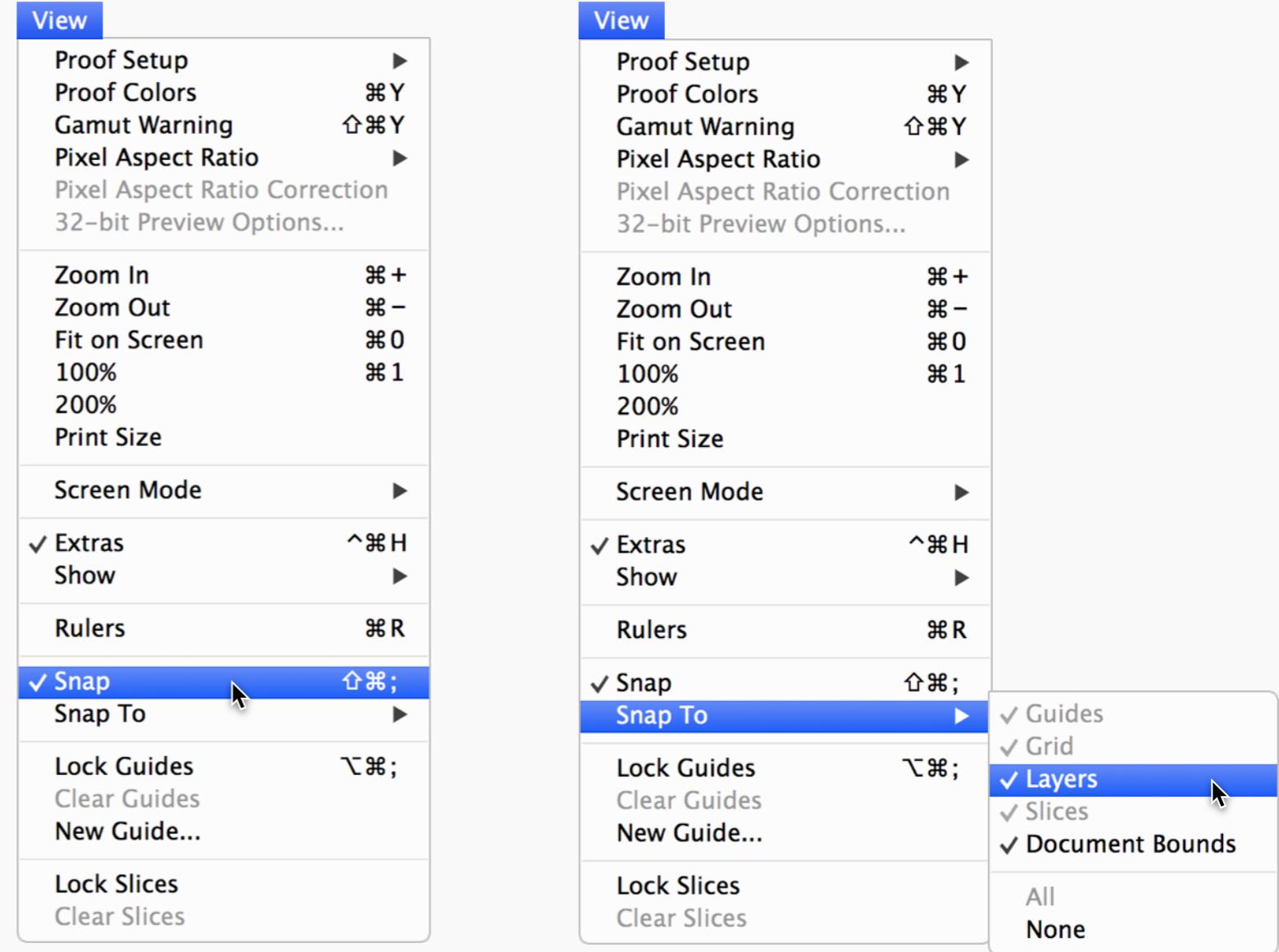
Будьте аккуратнее с зумом в Photoshop CS5. При использовании клавиатуры для переключения точек сдвига у слоя Shape — объем вытягивания изменяется в зависимости от зума. Чтобы гарантировать сдвиг на 1px, установите масштаб 100% и

нажмите стрелочку 1 раз. При зуме в 200% точки сдвинутся на 0.5px (т.е. наполовину), создавая размытые углы — не хорошо. В CS6 точки двигаются на 1px вне зависимости от зума. Отключите привязку для точности.



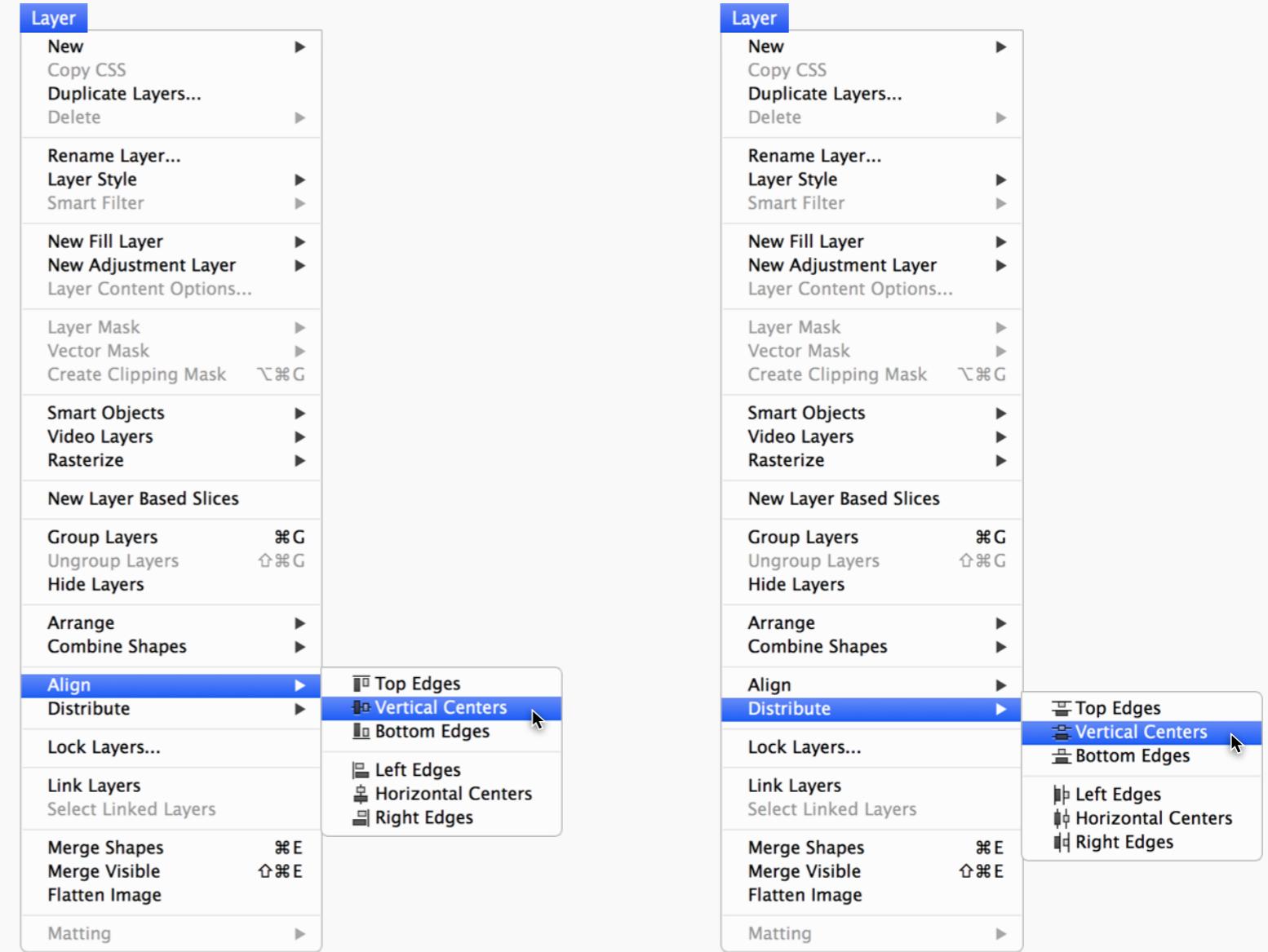
Привязка

В Photoshop есть множество удобных инструментов, помогающих с попиксельной точностью. В первую очередь включите привязку: зайдите в *View > Snap* и удостоверьтесь что она включена. Теперь ваши объекты будут привязываться к

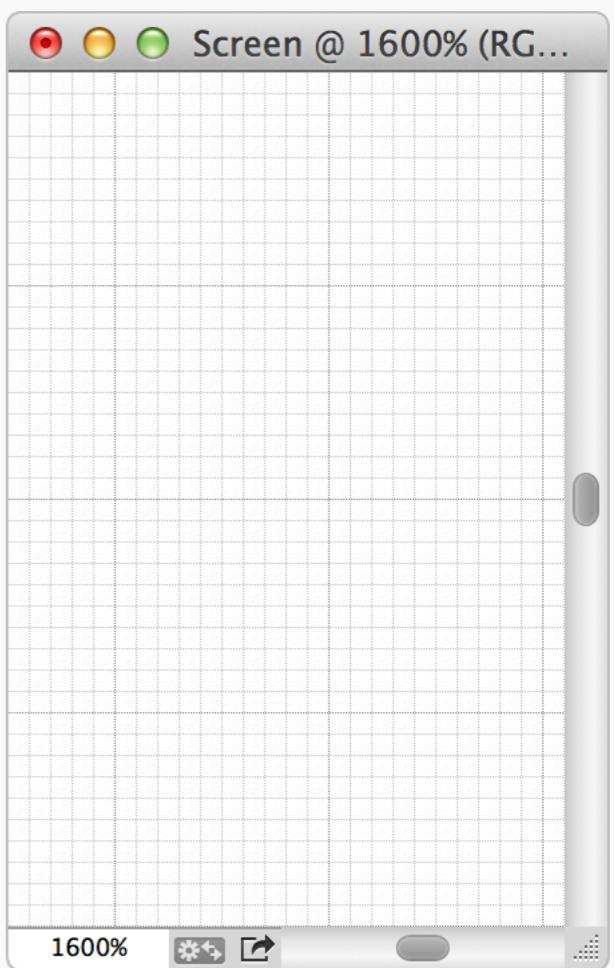
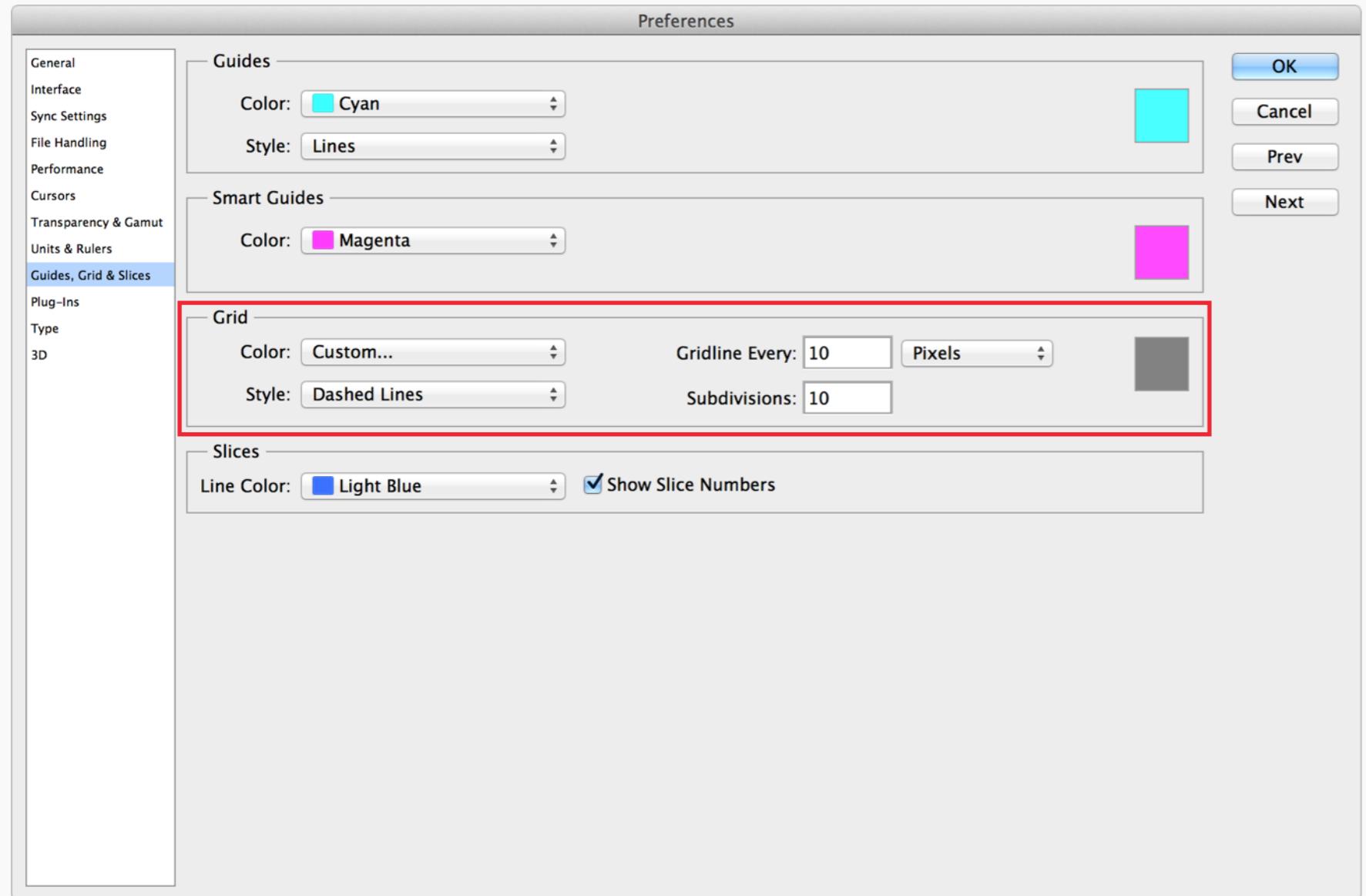


другим объектам и гайдам в макете, что сильно помогает в выравнивании. Подменю *Snap To* позволяет вам изменять объекты, которые Photoshop использует для привязки.

Выравнивание и распределение



В Photoshop, как и в других графических приложениях есть множество опций для выравнивания и распределения. Их можно найти в *Layer > Align and Layer >* меню *Distribute*.



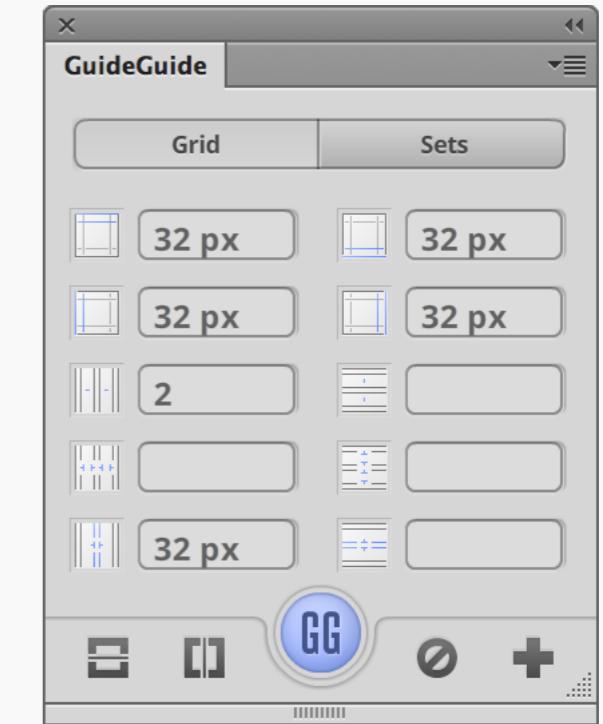
Сетка

Сетка очень сильно помогает в разметке дизайна. В примере выше десятипиксельная сетка с расстоянием в 10 пикселей, что позволяет легко считать размер пикселя без особого внимания к сетке. Зайдите в

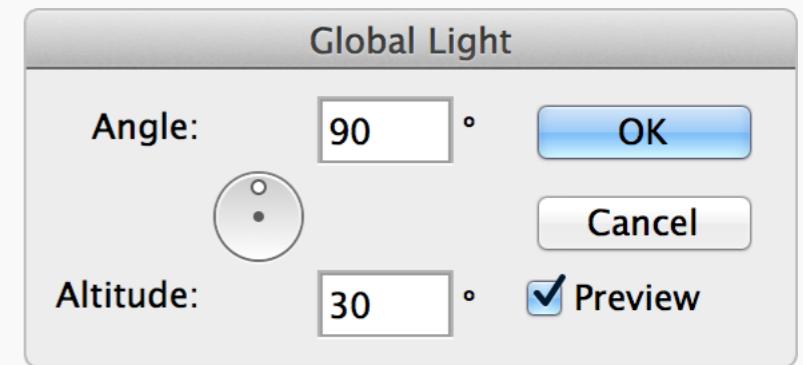
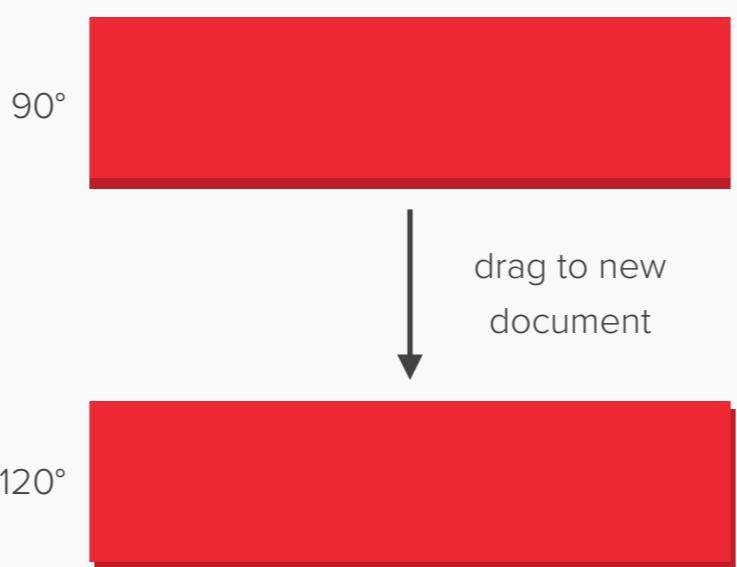
Photoshop > Preferences > Guides, Grid & Slices чтобы сделать настройку.

GuideGuide

Бесплатное дополнение к Photoshop под названием [GuideGuide](#) поможет в автоматизации создания сетки. После установки вы можете найти его в меню *Window > Extension*. Изменяя параметры ввода, длину column и gutter, или если вы

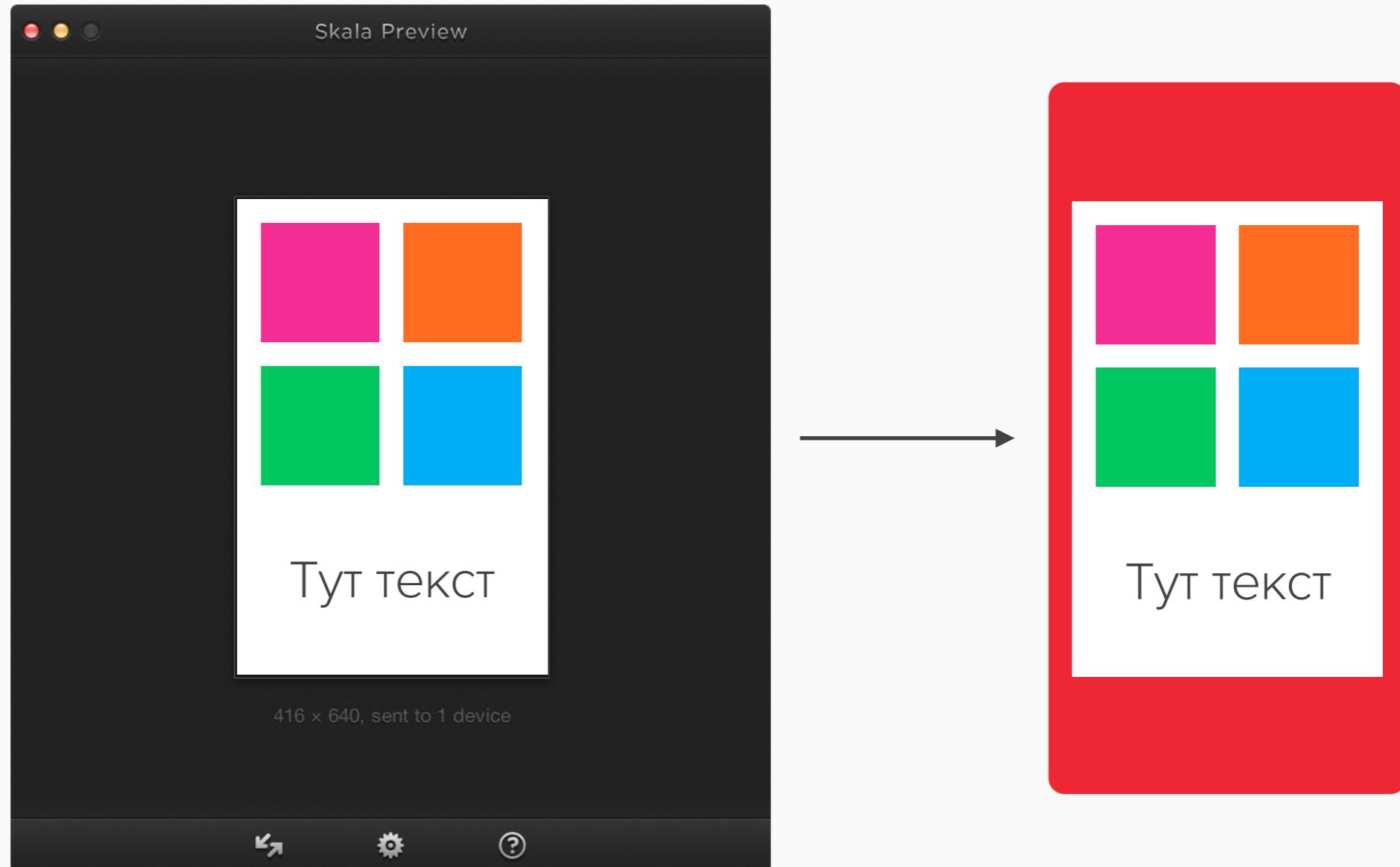


Стандартное значение Global Light



Это одна из тех мелочей, которая при неаккуратности может наделать проблем. Объекты с кастомными настройками *Global Light* при копировании в другой документ по умолчанию получают значение в 120°. Это может существенно смешать дизайн. Чтобы

избежать этого закройте все свои открытые файлы и зайдите в *Layer > Layer Style > Global Light...* и измените значение угла по умолчанию на что-то более распространенное, например 90°.



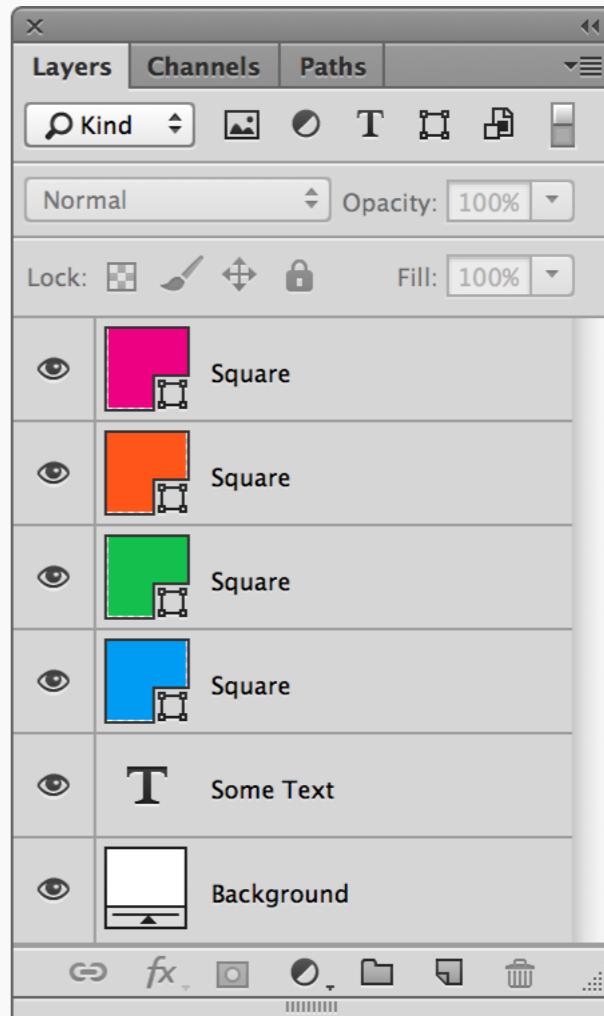
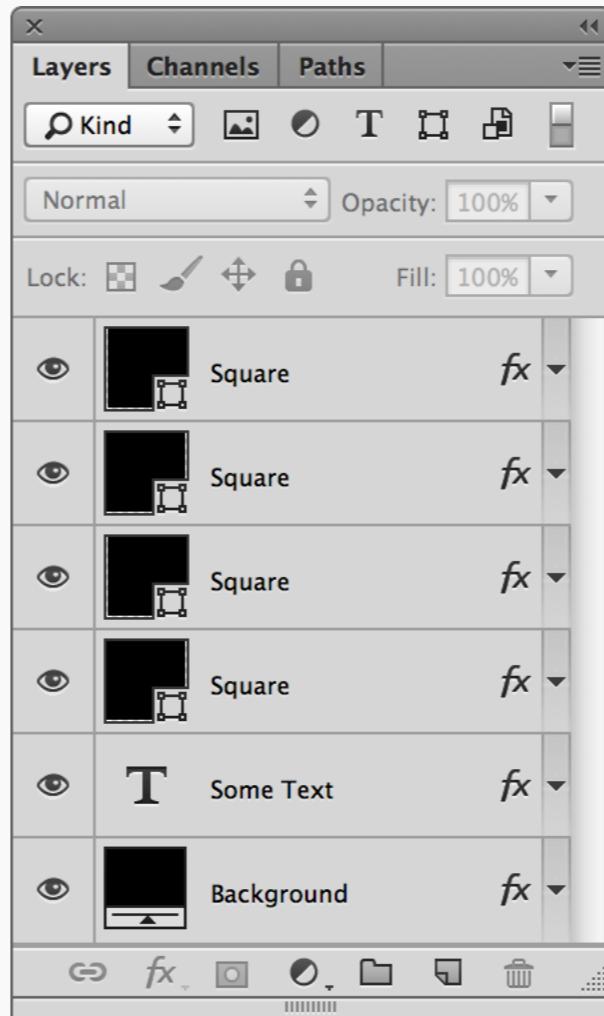
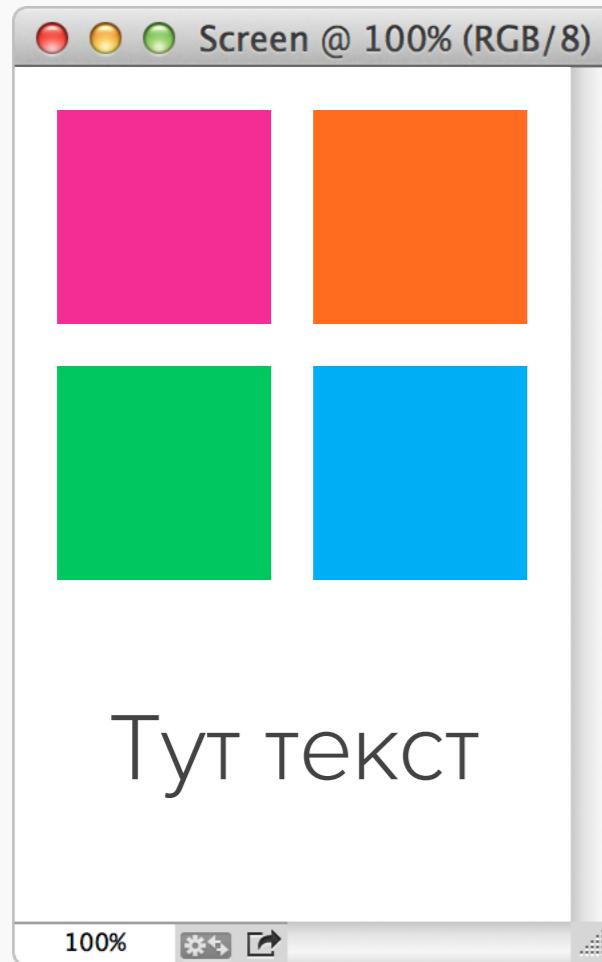
Предпросмотр

Тестируйте, тестируйте, тестируйте еще раз и потом еще немного тестируйте. Отличная практика — проверять дизайн на предназначенных девайсах. Существует множество приложений предоставляющих предпросмотр прямо из Photoshop, т.е. не

нужна вся эта беготня вокруг сохранения файлов и копирования их на телефон. Стоит обратить внимание на **Skala Preview** для iOS и **Android Design Preview** для... ну, я думаю вы поняли для чего.

Photoshop

ТЕХНИКИ



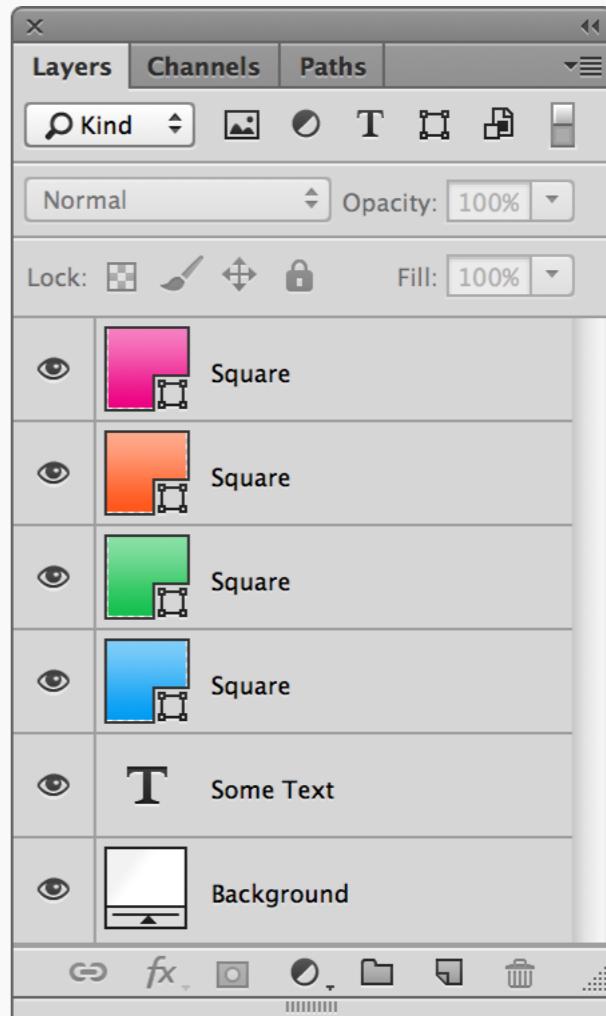
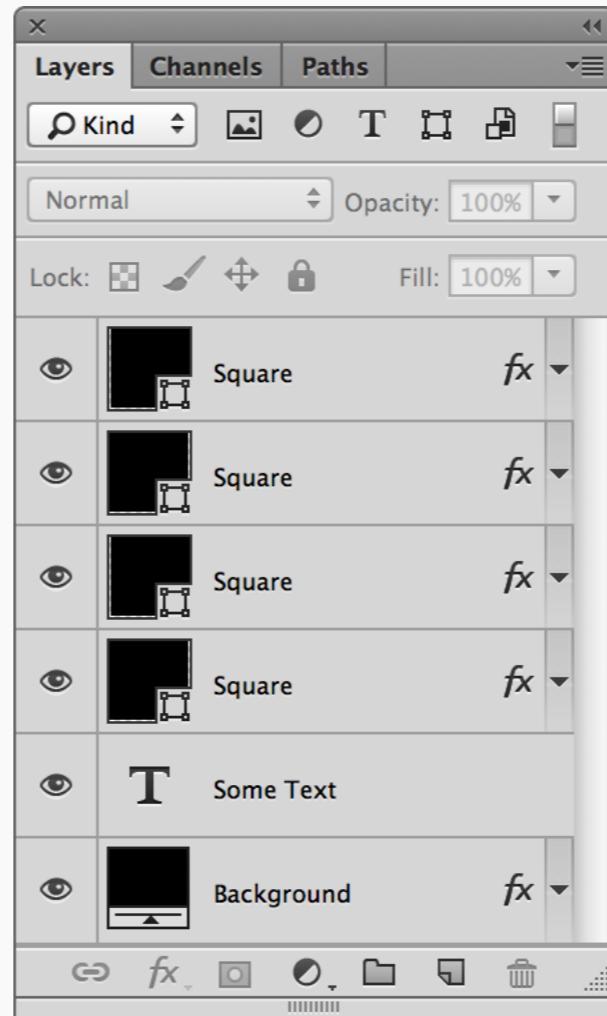
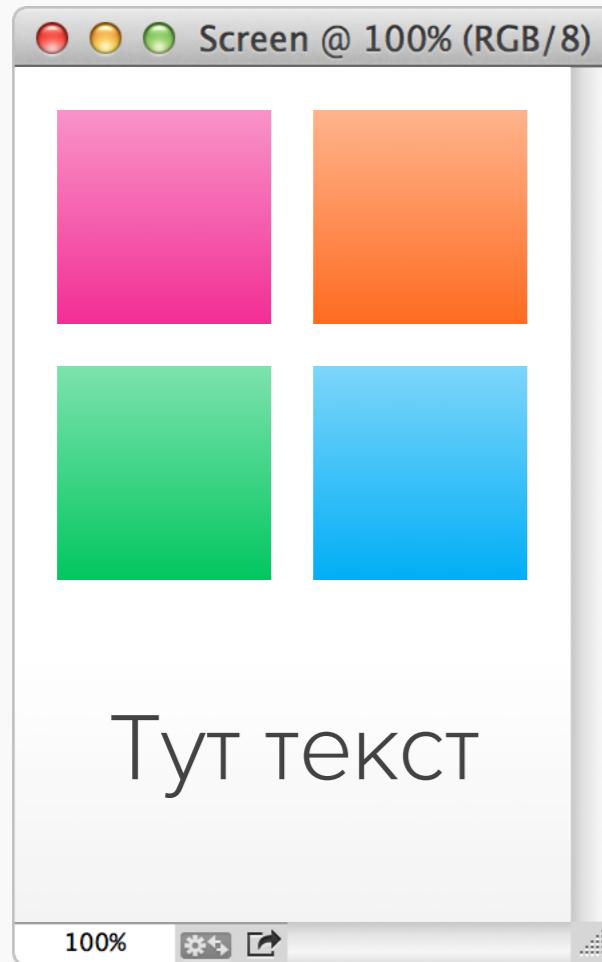
✗ Плохо

✓ Хорош

Цвета объектов

У шэйпов и текста удобно менять цвет используя настройки самого объекта, а не эффект *Color Overlay Layer*. Преимущества этого: нет необходимости открывать окно *Layer Style* если вы хотите поменять цвет и объект проще найти в панели *Layers*.

Давайте попробуем: как быстро вы можете найти голубой квадрат в каждом из примеров вверху?

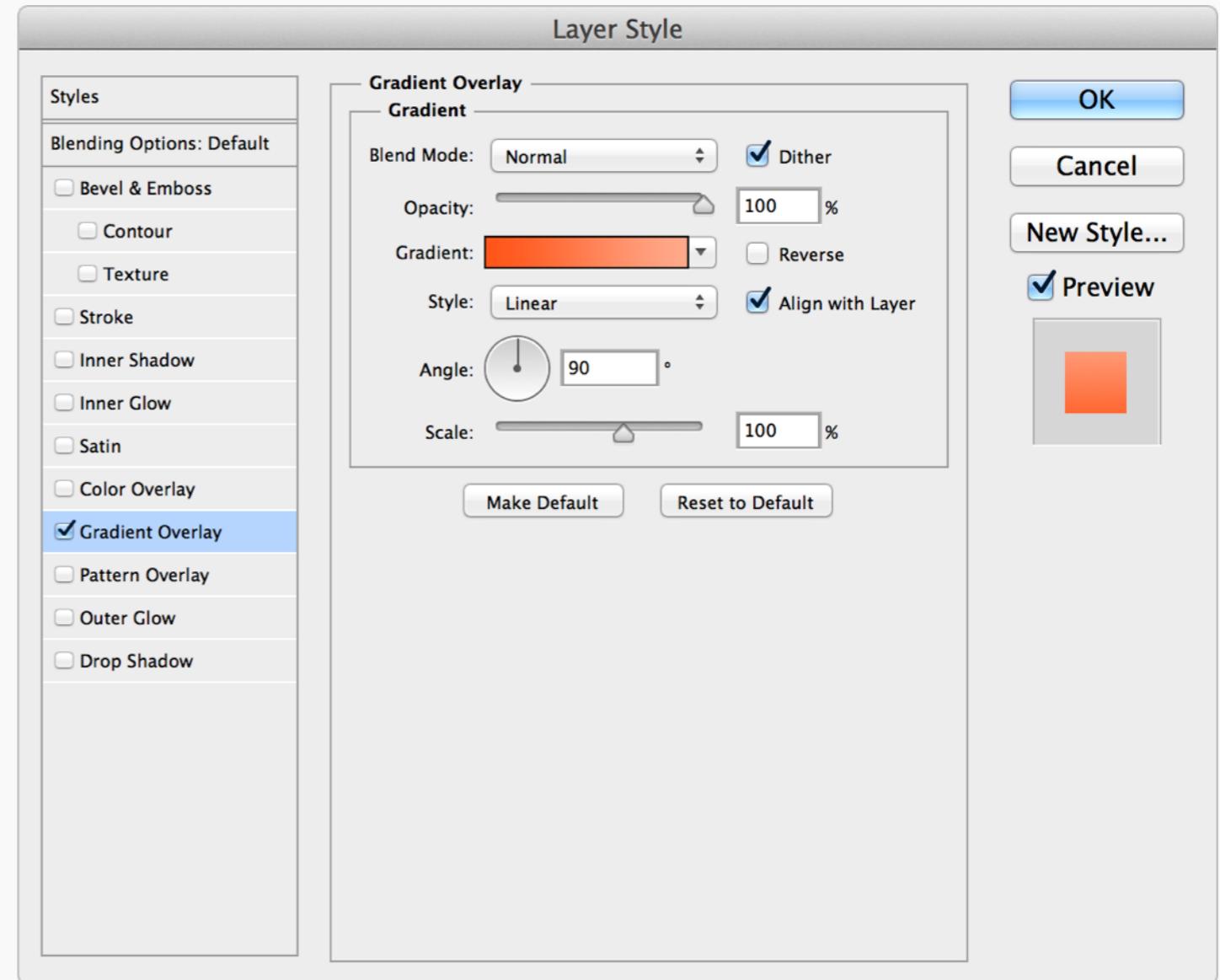
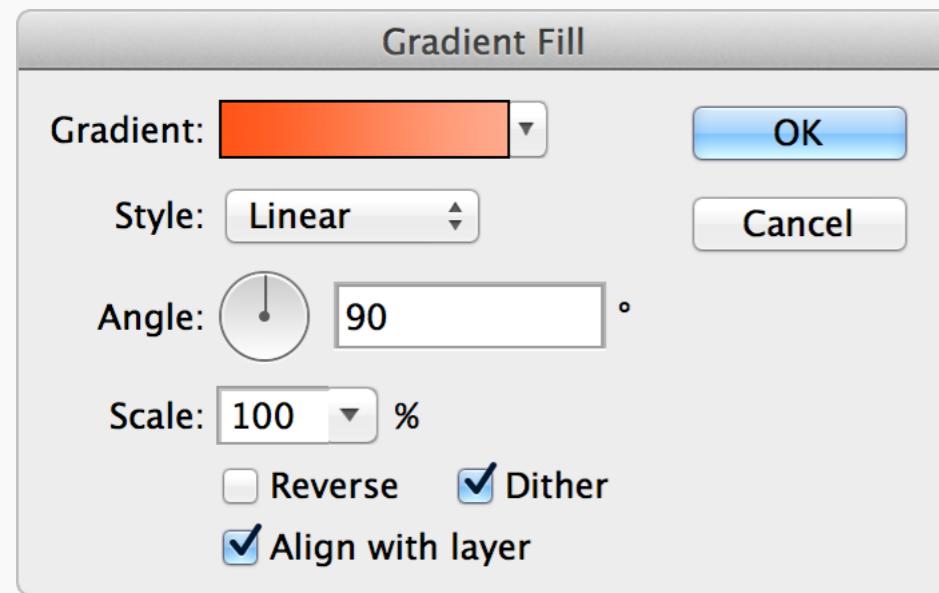


✗ Плохо

✓ Хорошо

Градиент объекта

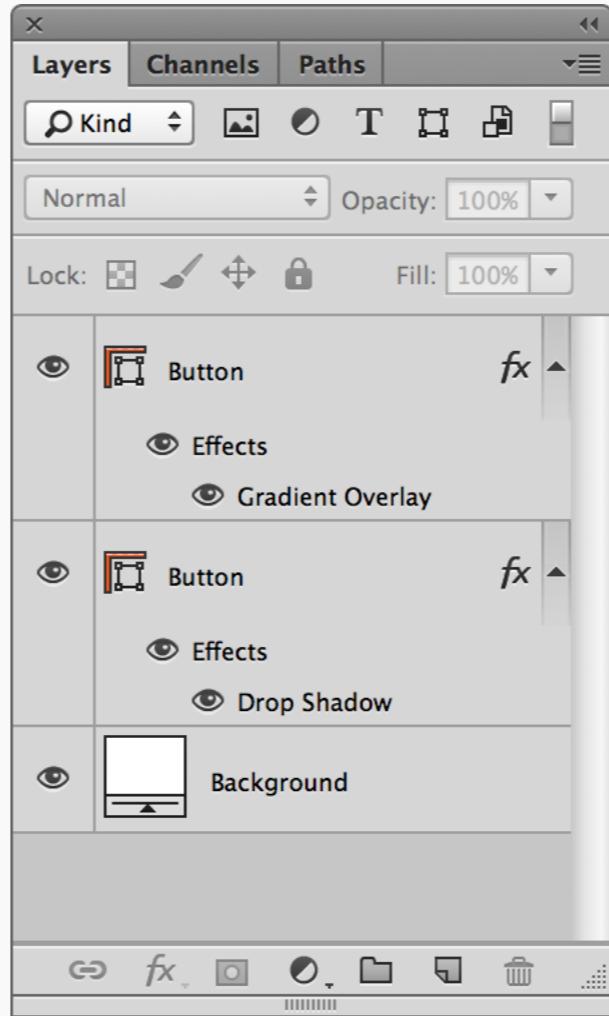
Точно также и с градиентами — используйте слой gradient fill вместо Layer Effect если это возможно.



Градиент объекта Сглаживание

Вне зависимости от типа используемого градиента убедитесь что опция *Dither* активирована. Это поможет сгладить переход цвета и избежать полосатости. В Photoshop CS5 вы можете применять dither

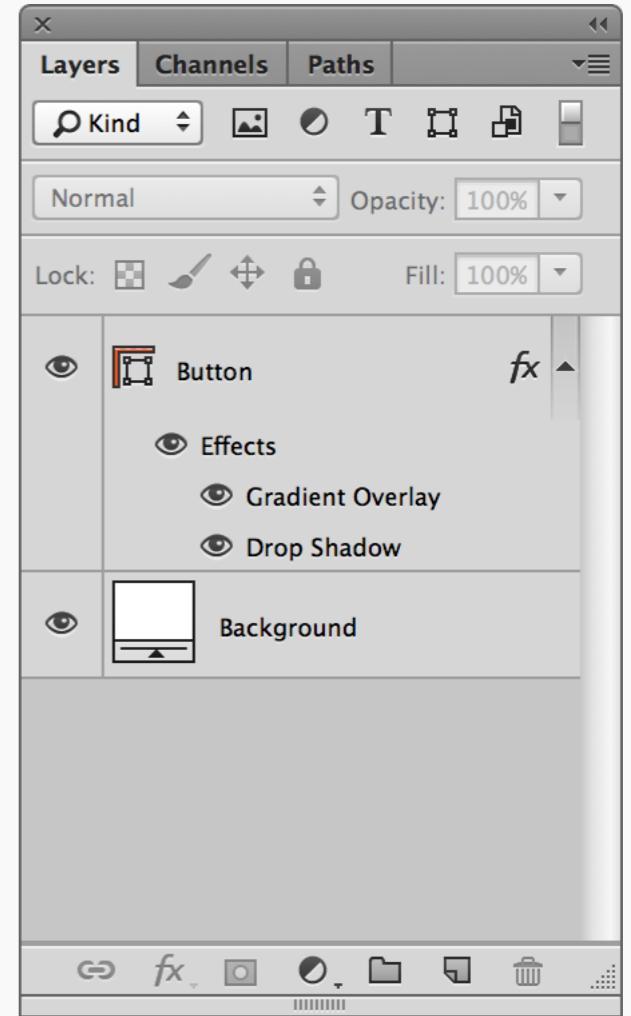
только к слою градиента, а в версии CS6 и выше применение доступно для обоих.



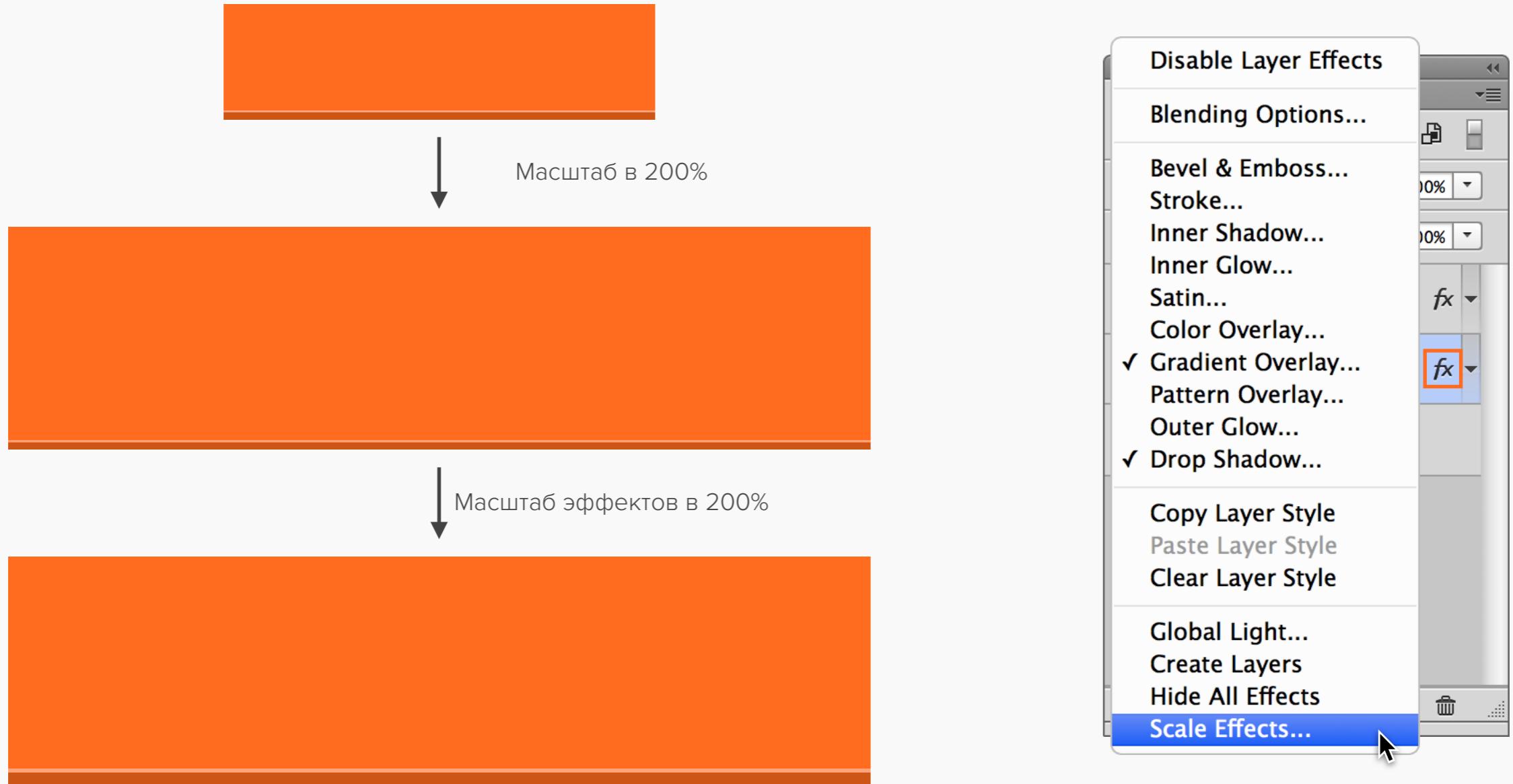
✗ Плохо

Группируйте стили слоя

Старайтесь не растягивать Layer Effects объекта между несколькими слоями. Намного лучше если они вместе: так соблюдается порядок и намного проще копировать и вставлять стили.



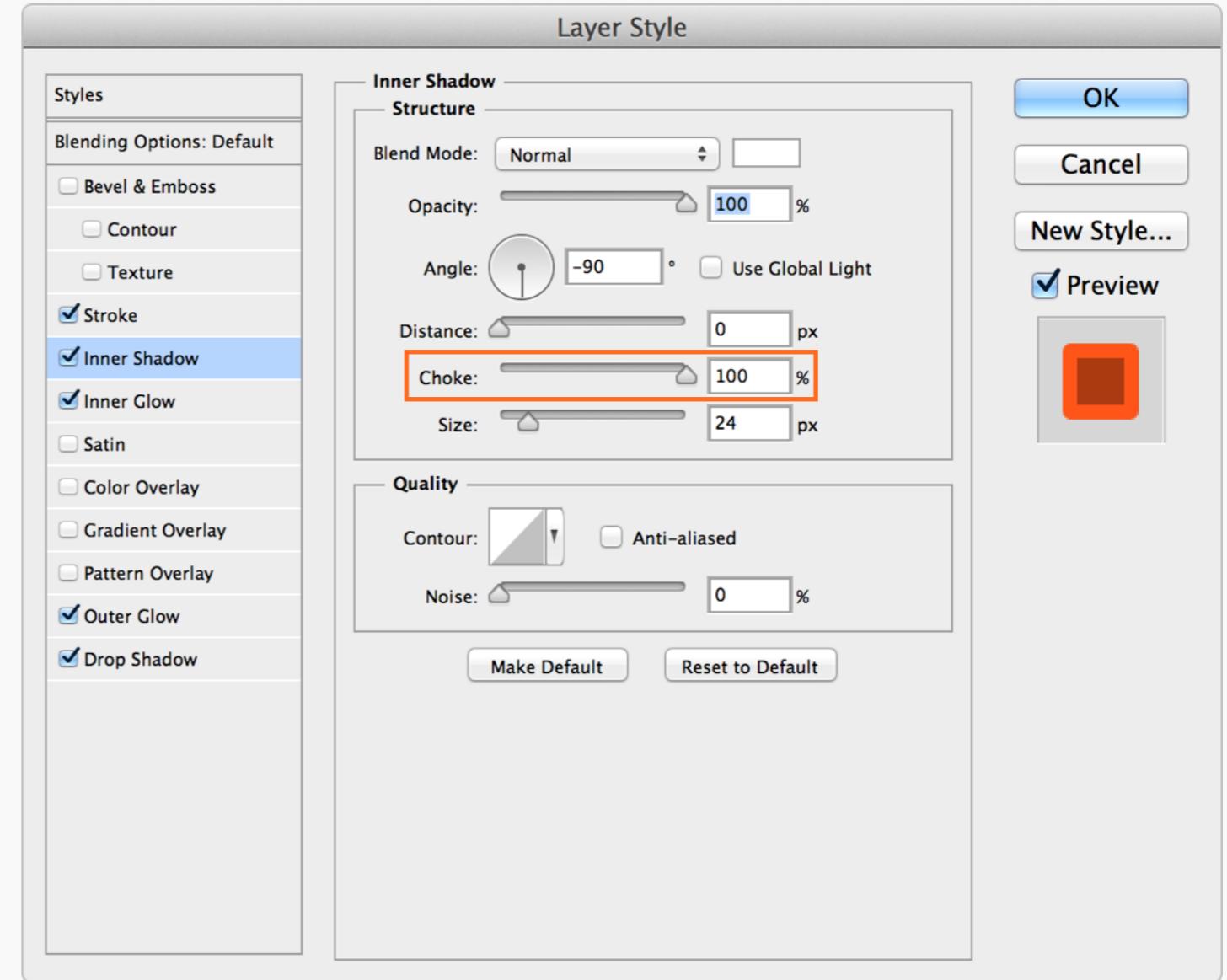
✓ Хорошо



Масштаб эффектов слоя

Хоть вы и можете выбрать опцию *Scale Styles* когда меняете размер всего документа через *Image Size*, бывают ситуации, когда вы хотите увеличить масштаб (scale) определенных слоев и эффектов. При изменении размера одного объекта, стиль не подстраивается по

размеру автоматически. Можно использовать опцию *Scale Effects* для решения этого вопроса. Вам необходимо знать процентное изменение оригинального шэйпа чтобы подогнать размер. Эту опцию можно найти нажав правой кнопкой на иконку *fx* у слоя.

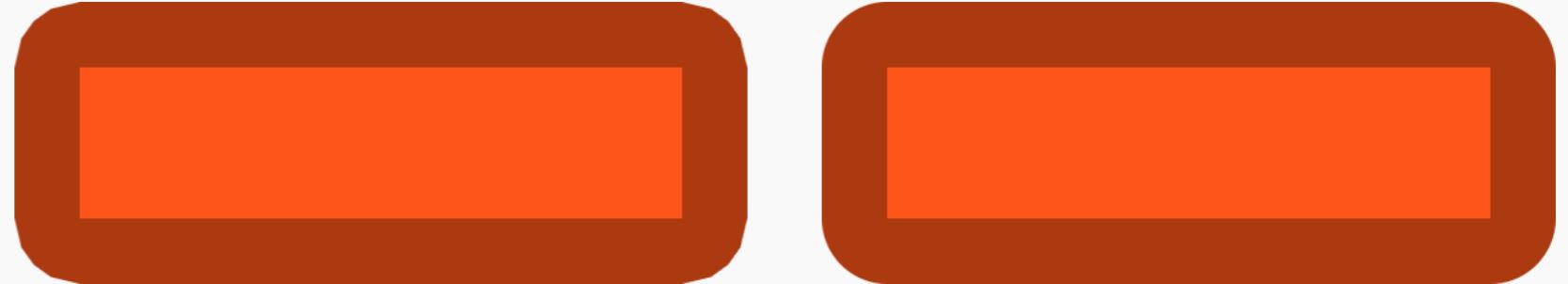


Layer Effect Strokes

Возможно вы думаете что единственный способ создать обводку с помощью Layer Effects — опция *Stroke*? На самом деле существует несколько способов добавить ее к шейпу. Используя *Inner/Outer Glows* и *Shadows*, со значением *Choke* равным 100%, вы сможете получить цельный контур.

Stroke всегда будет вверху, затем будет *Inner Shadow* и *Inner Glow* и в самом низу *Drop Shadow*. Недостатки? При большей ширине они могут размываться, и *Choke* может вызвать шершавость на скругленных углах.

Layer Effect vs. Vector Strokes

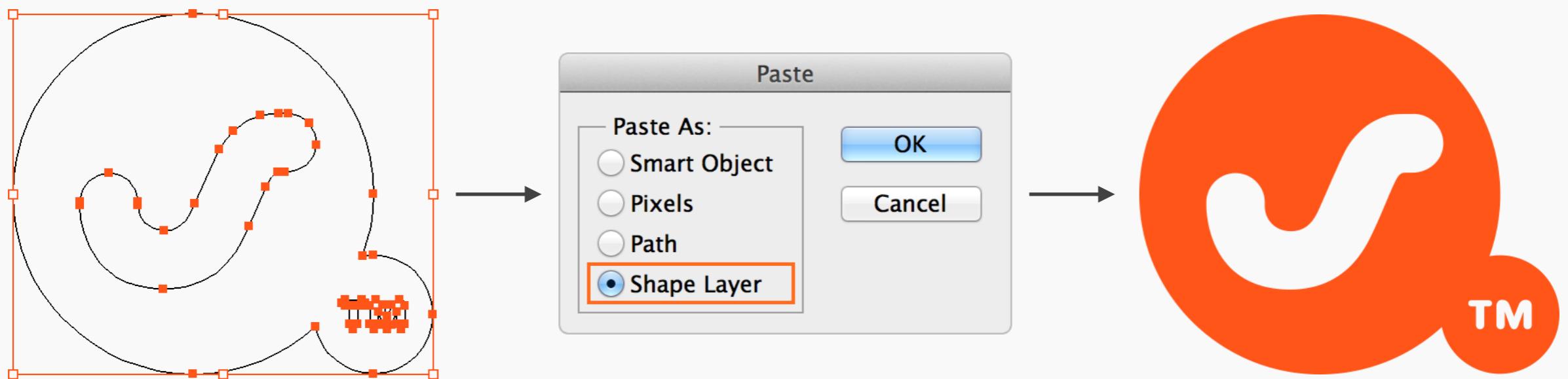


✗ Плохо

✓ Хорошо

Если вы хотите качественной обводки в Photoshop CS6 или ниже — добавьте векторную обводку, но не как Layer Effect, а прямо к слою шейпа. Вы не только выиграете в качестве, но и получите возможность выбирать скругленные,

квадратные, косые углы или пунктирные очертания. Обводку также можно уменьшить до полупикселей, что может пригодится для iOS, так как строуки можно выставить в 0.5px, которые затем увеличиваются до 1px на ретине.



Сложные векторы

Для создания сложных векторов лучше использовать Illustrator, а затем скопировать и вставить контур в Photoshop как Shape слой. Убедитесь что вы сделали весь контур в Illustrator, иначе он не импортируется правильно. Запомните это с помощью

стишки: «Со строком не шуты, в векторе обводи». Если у вектора сложная форма: к примеру многоцветная иконка для рабочего стола, то ее лучше вставить как Smart Object

Вставляем из Illustrator

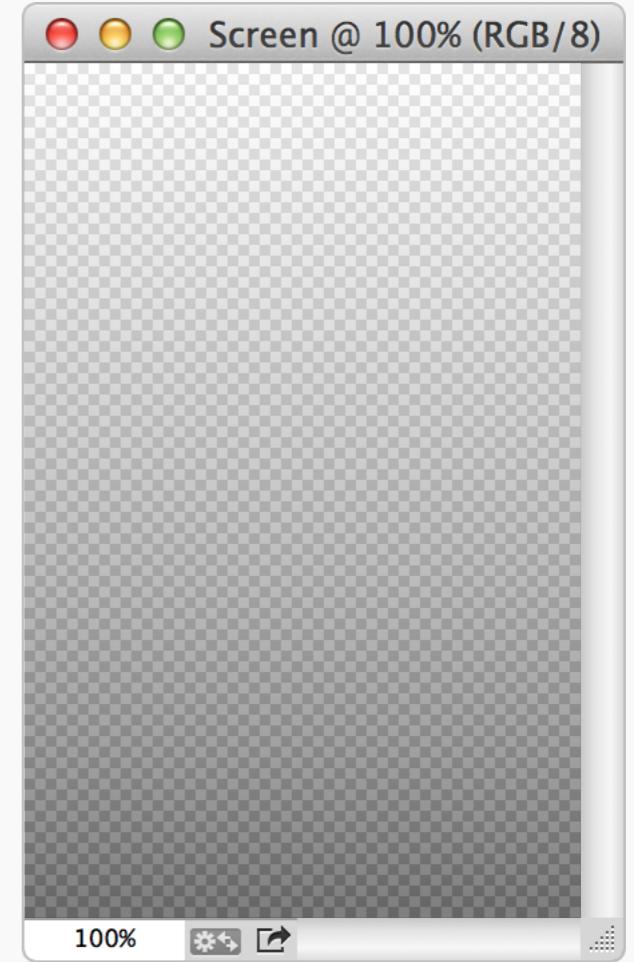
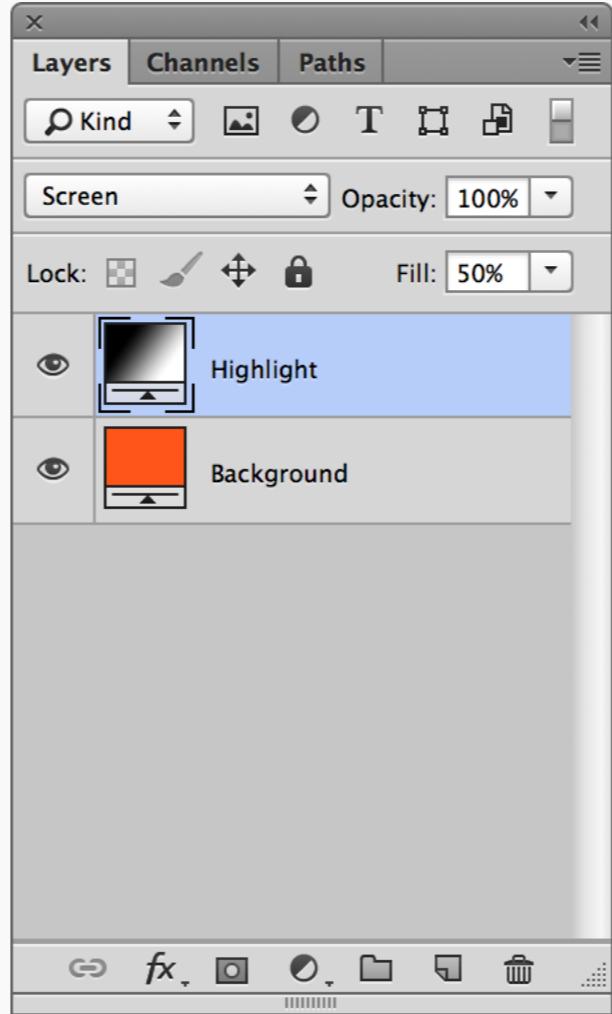
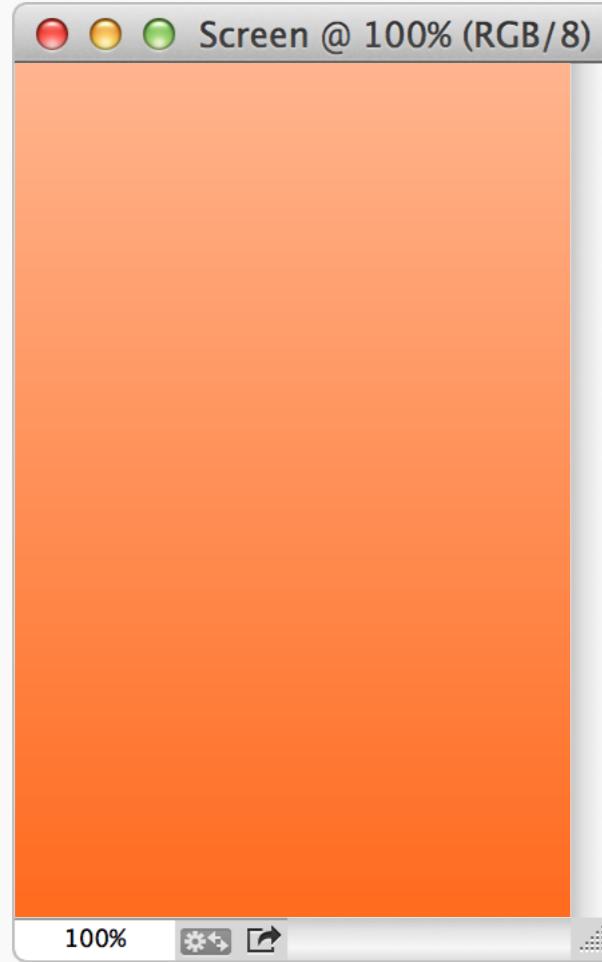
Есть один каприз при вставке Shape Layers из Illustrator. Так как объект может сдвинуться off-centre на пол пикселя по одной или обеим осям, это может повлечь за собой размытые грани. В CS6 это не вызовет проблем, так как есть pixel

snapping. Всегда проверяйте сдвинулся ли шейп и возвращайте его в исходную позицию.



✗ Плохо

✓ Хорошо

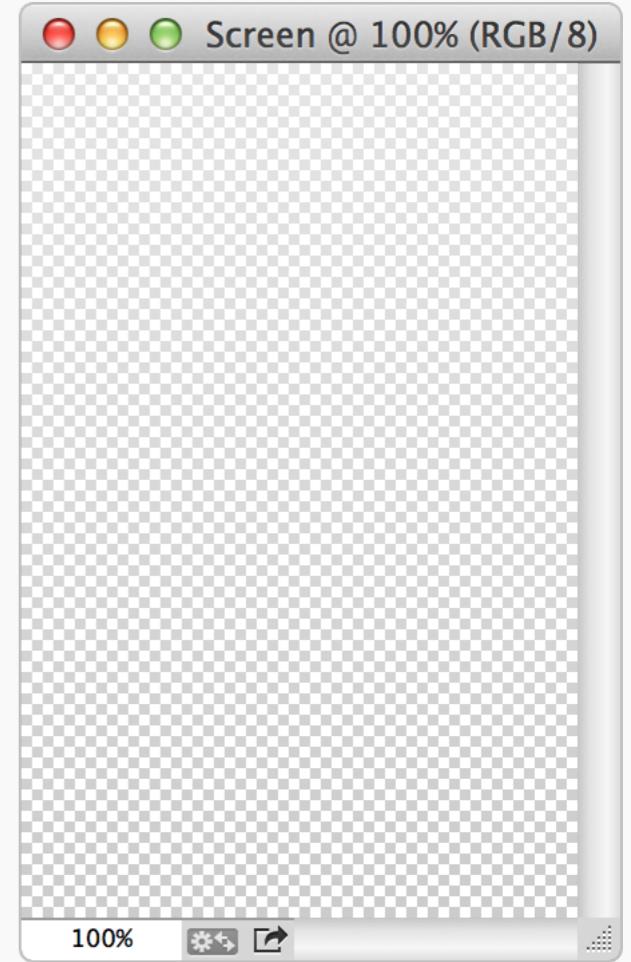
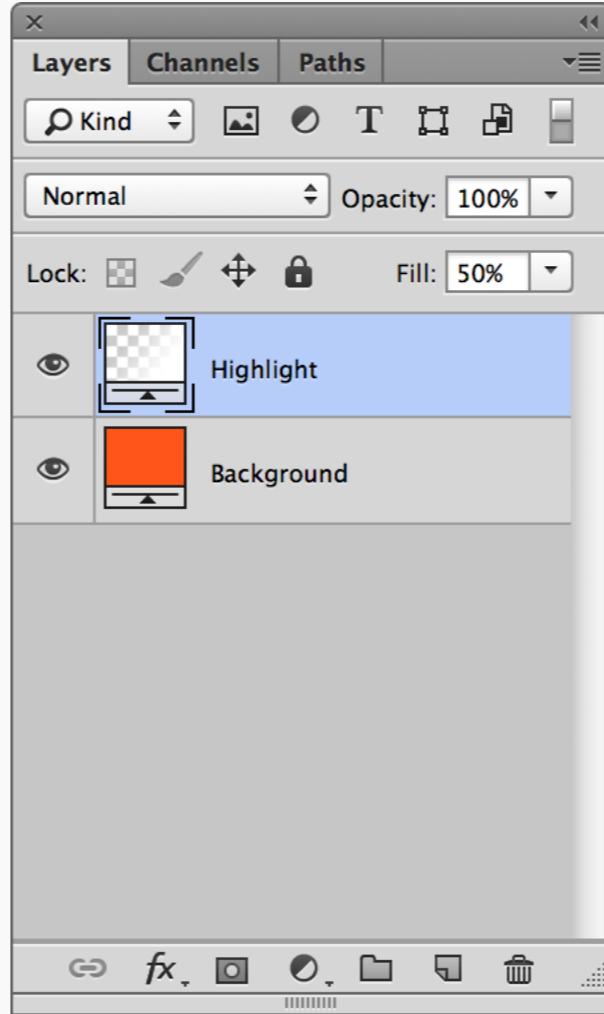
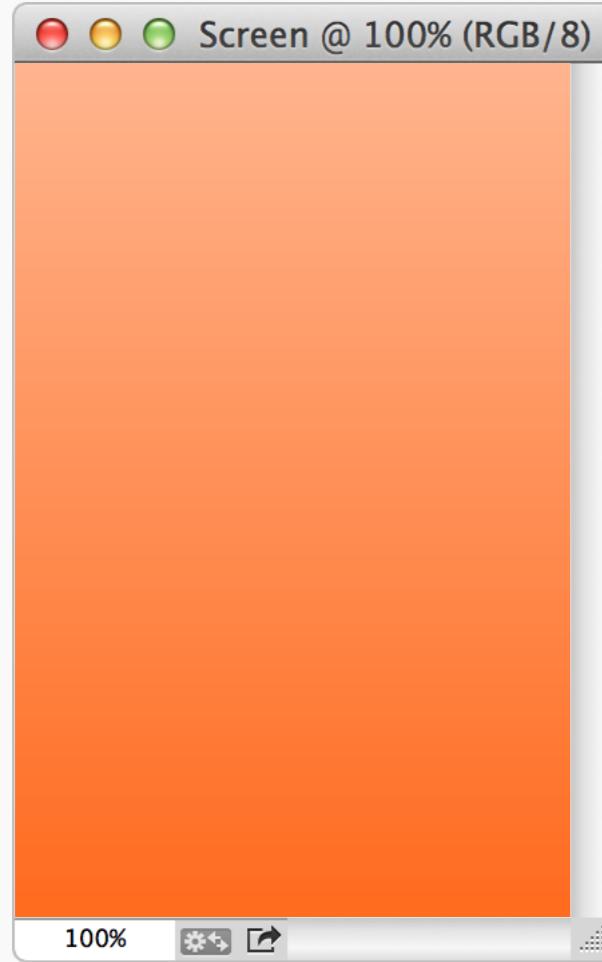


✗ Плохо

Режимы наложения

При создании эффектов не забывайте использовать режимы наложения только на тех объектах, которые затем будут слиты с другими слоями. В примере выше слой *Highlight* будет экспортированся отдельным файлом, но при показе слоя отдельно

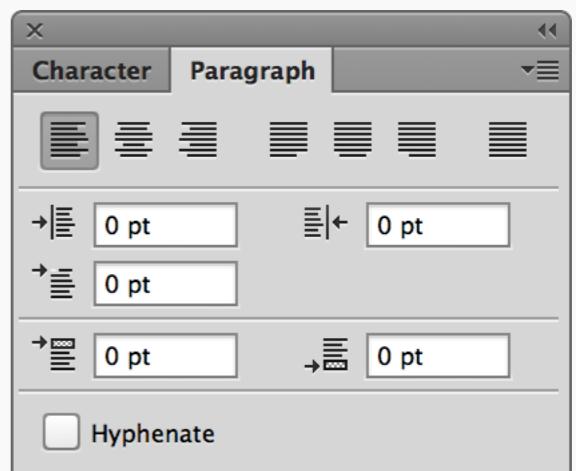
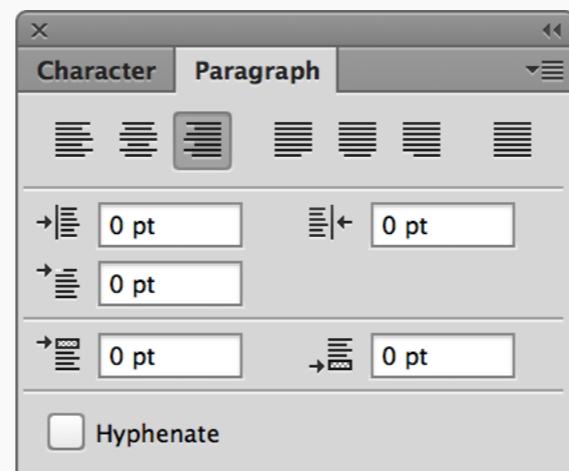
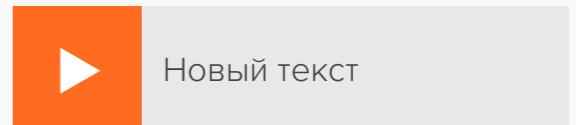
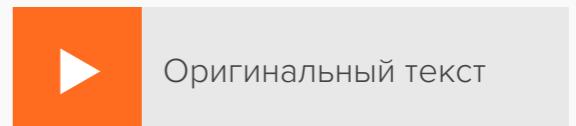
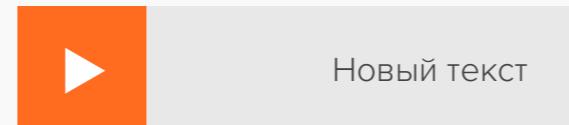
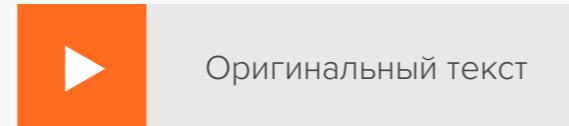
режим наложения пропадает и становится чёрно-белым градиентом.



✓ Хорошо

Режимы наложения

Лучший вариант воссоздать эффект — использовать слой, который не зависит от того что под ним.

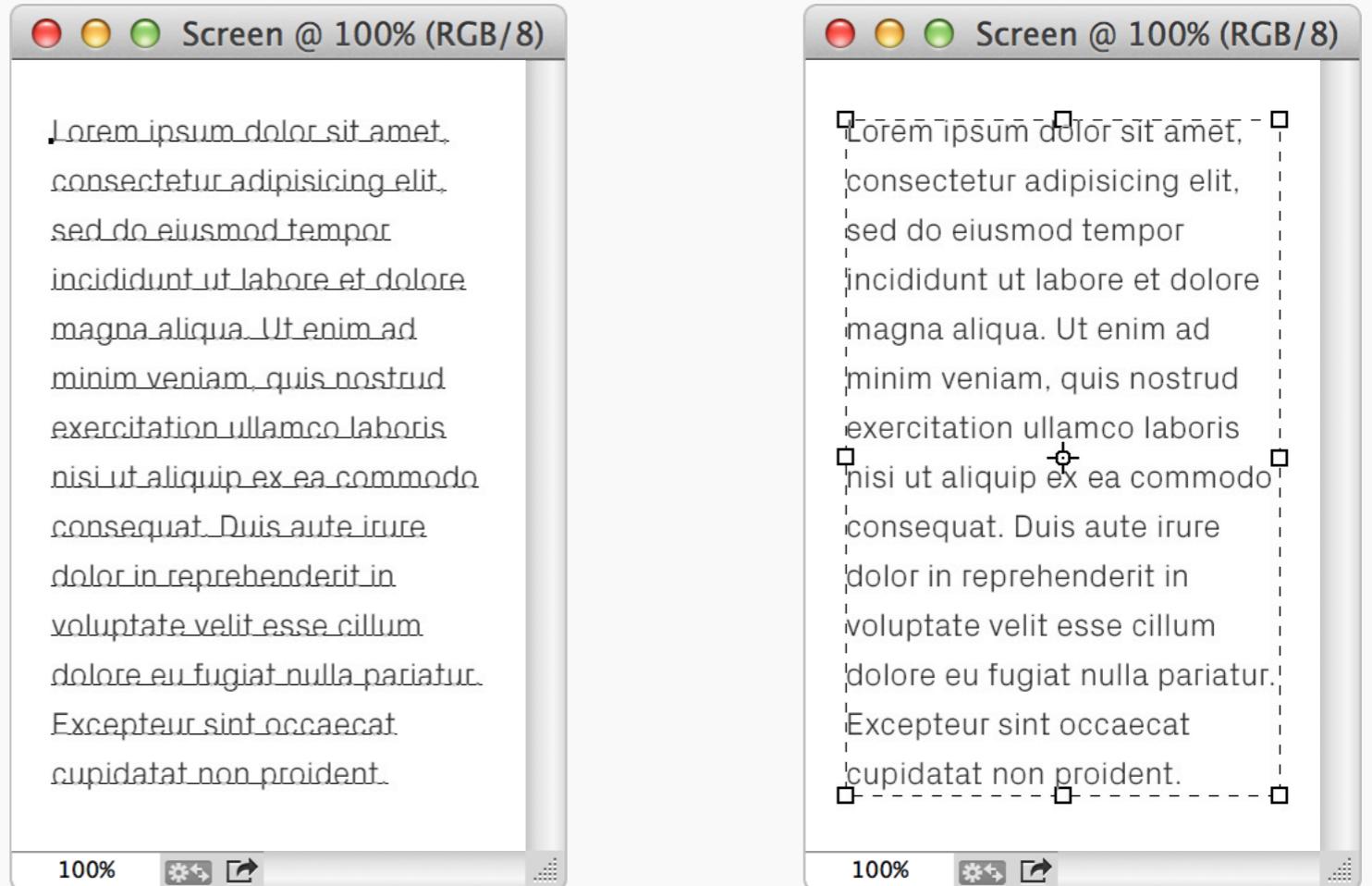


✗ Плохо

✓ Хорошо

Выравнивание текста

При добавлении текста упрощайте себе будущее, добавляя выравнивание абзаца в соответствии с дизайном. Текст будет выглядеть корректно даже если поменяется.



✗ Плохо

✓ Хорошо

Абзацы

Абзацы текста лучше помещать в контейнер (Paragraph Text), а не делать переносы вручную (Point Text). Текст и шрифт очень часто изменяются. При правильном контейнере тексты выравниваются

автоматически, давая нам возможность легко изменять абзац.

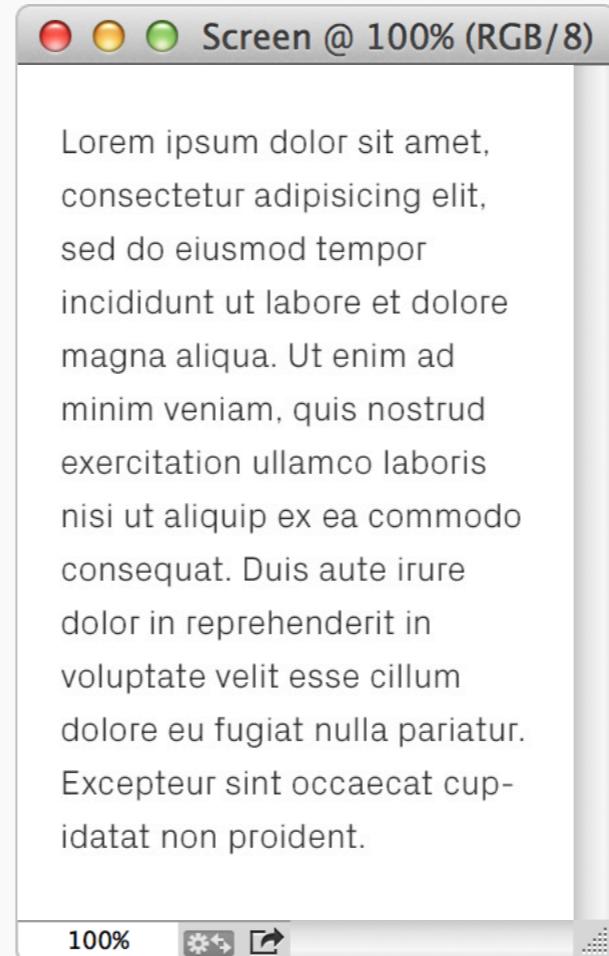
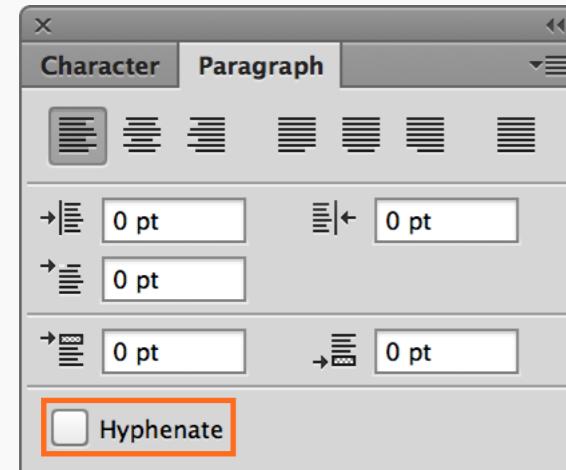


Конвертация в Paragraph Text

К счастью, Photoshop позволяет конвертировать Point Text в Paragraph Text и наоборот, через меню *Text > Convert to Paragraph Text / Convert to Point Text*, либо кликнув правой кнопкой по слову, выбирая

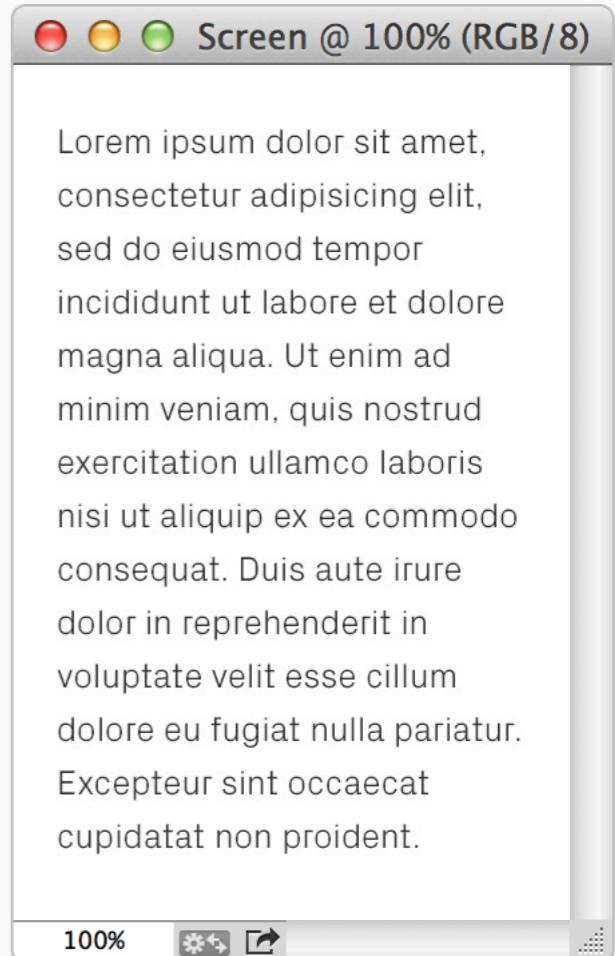
ту же опцию. В CS5 вы можете сделать это в меню *Layer > Type*.

Автоматический перенос

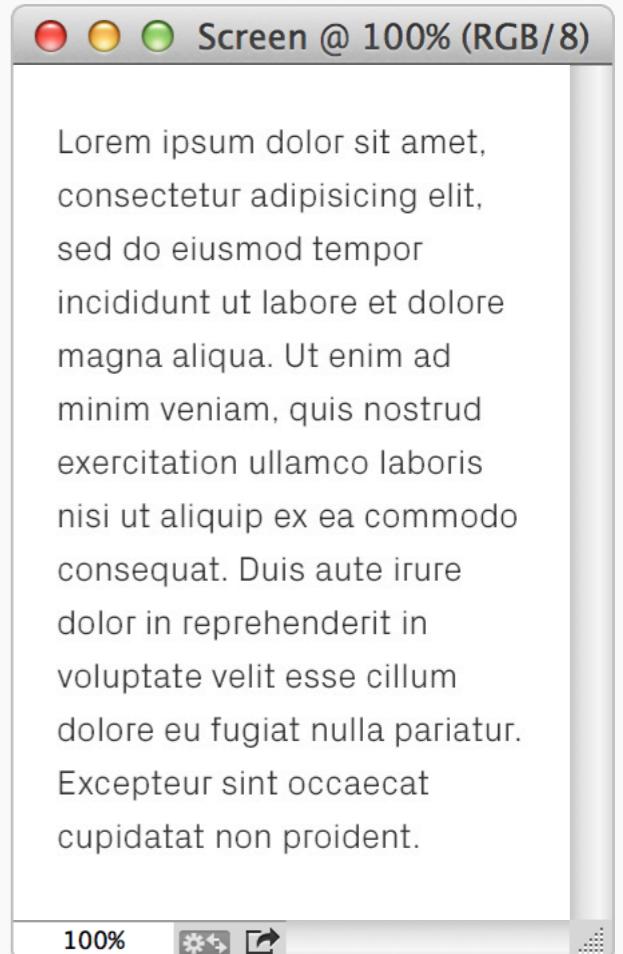
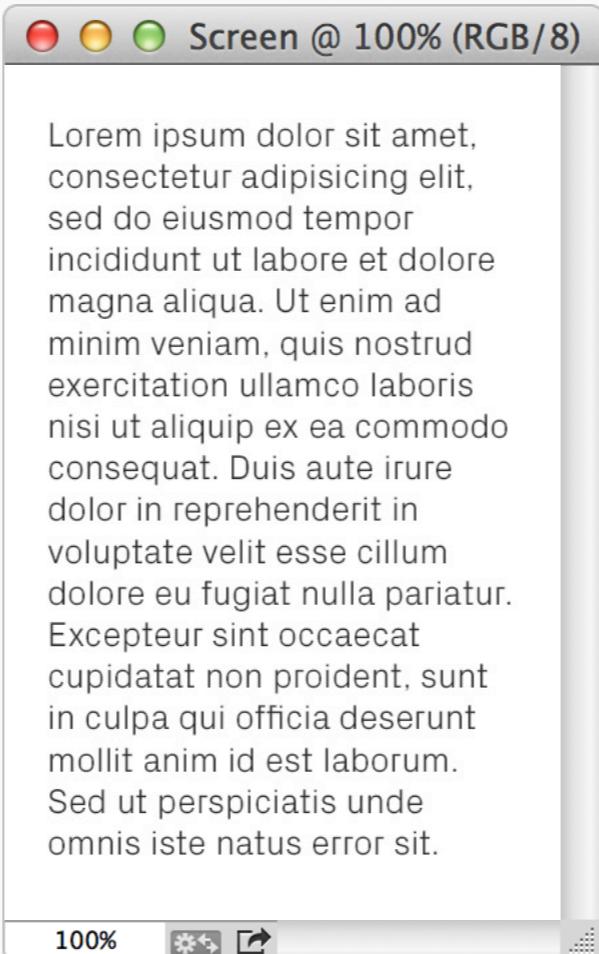
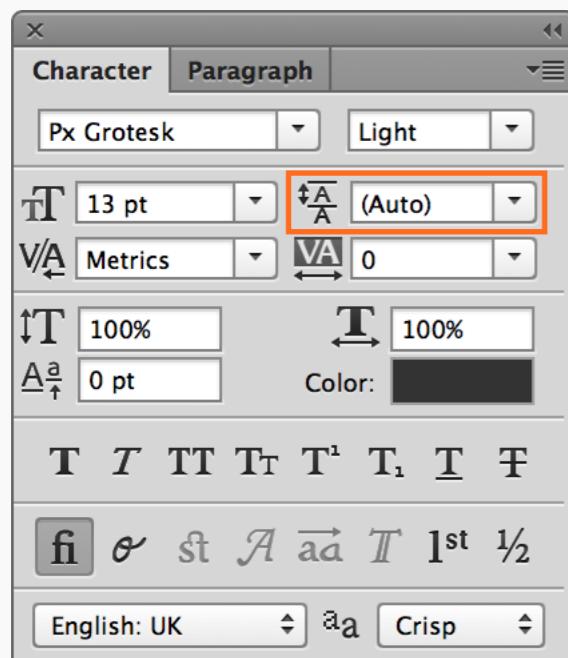


✗ Плохо

Большинство девайсов не поддерживают автоматический перенос. Для большей точности используйте его в дизайне.



✓ Хорошо

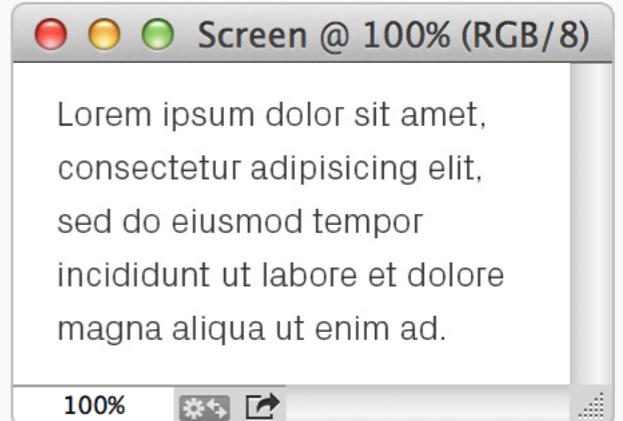
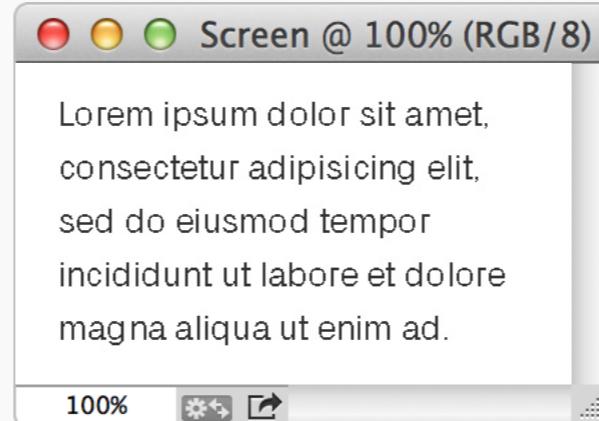
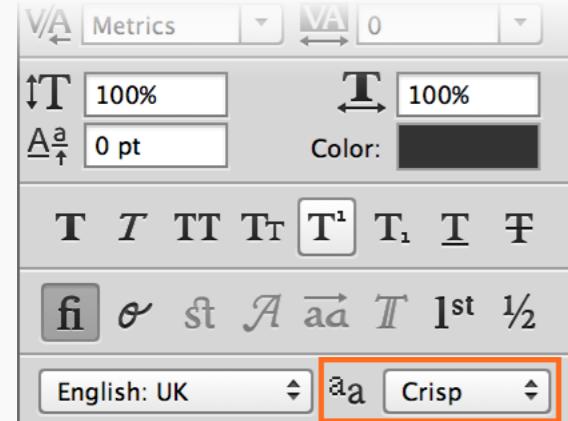


✗ Плохо

Интерлиньяж

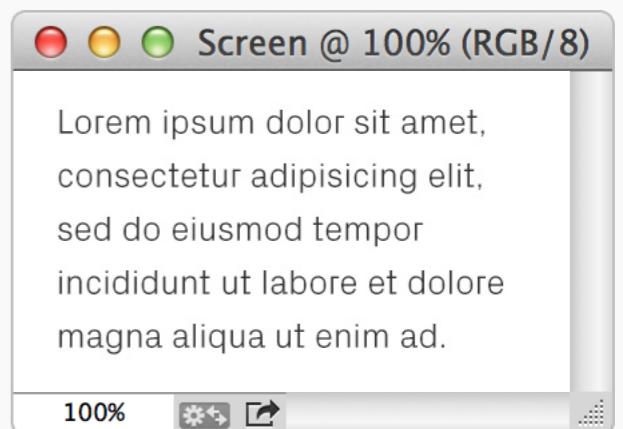
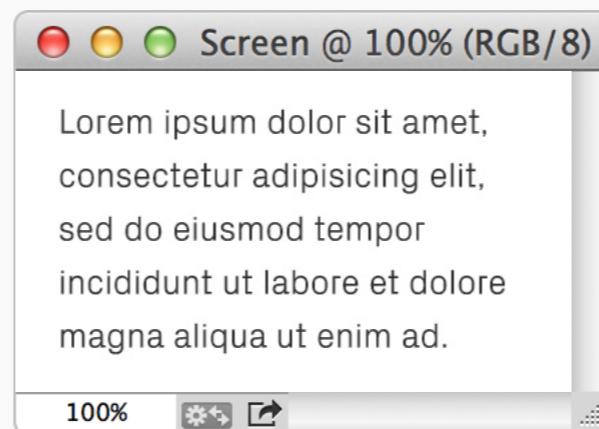
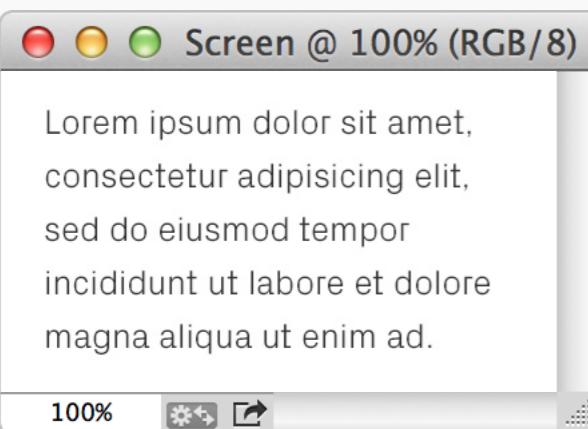
Интерлиньяж, который установлен в Photoshop по умолчанию, немного плотноват для комфорта. Оцените насколько лучше текст смотрится после увеличения значения по умолчанию (*Auto*) до *20pt*.

✓ Хорошо



Нет

Sharp



Crisp

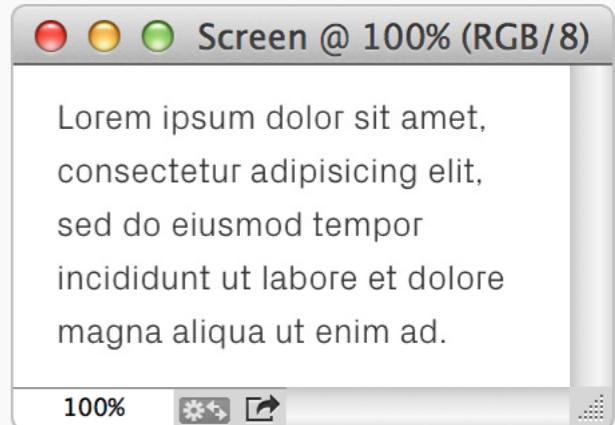
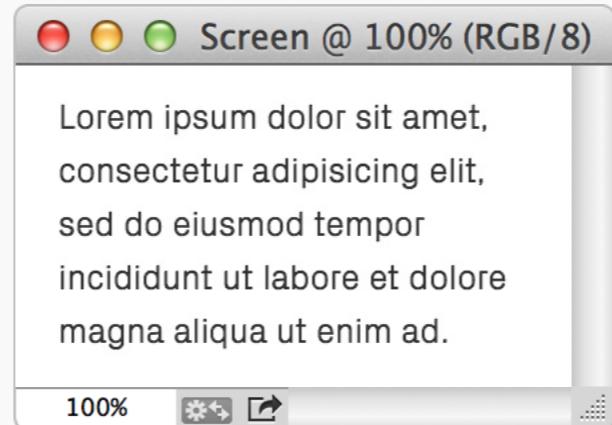
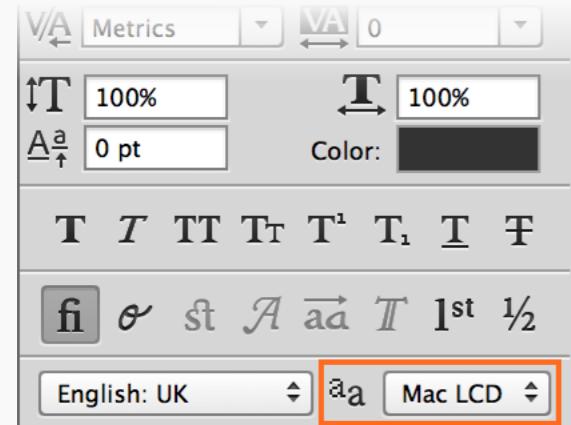
Strong

Smooth

Сглаживание текста

В Photoshop есть несколько типов сглаживания, попробуйте все и определите вариант, который дает лучший рендеринг и четкость. Как правило, *Crisp* довольно универсален. Если вы работаете с текстом, который будет генерироваться где-то в

другом месте, то выберите опцию которая максимально соответствует сглаживанию целевого экрана.



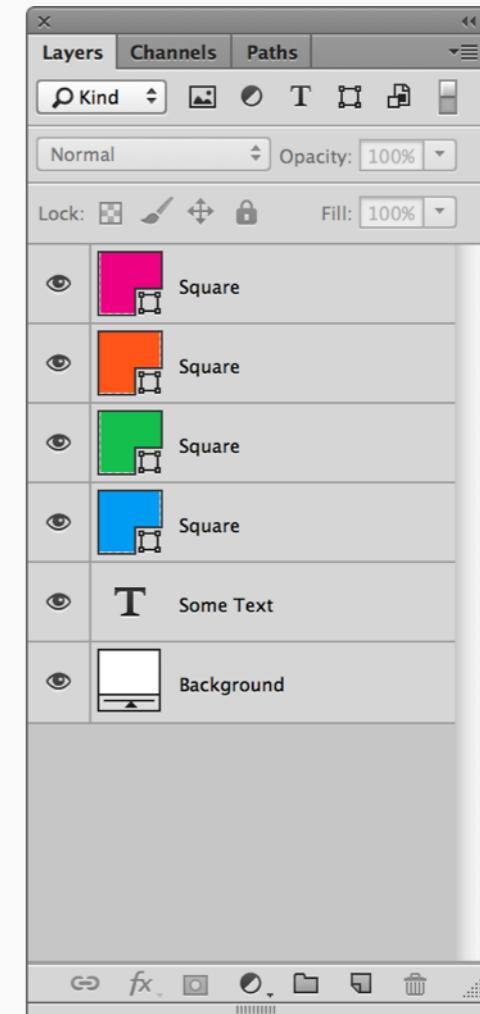
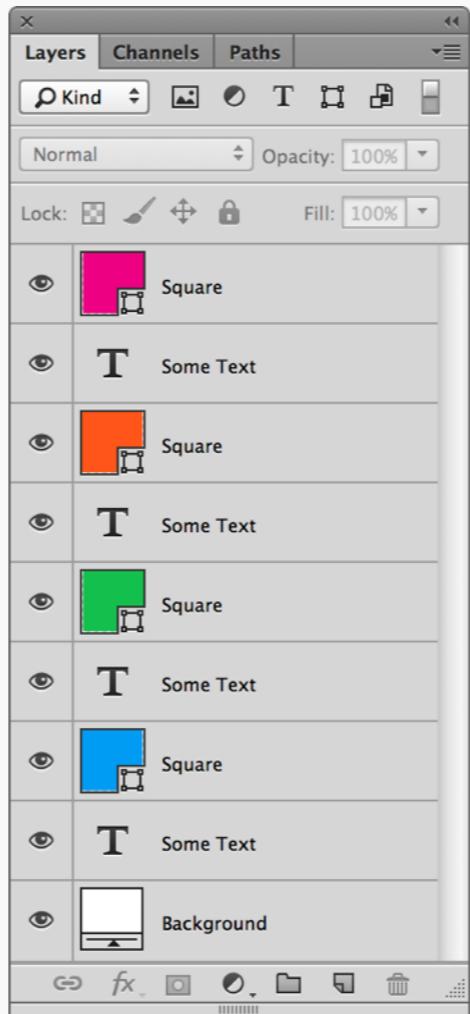
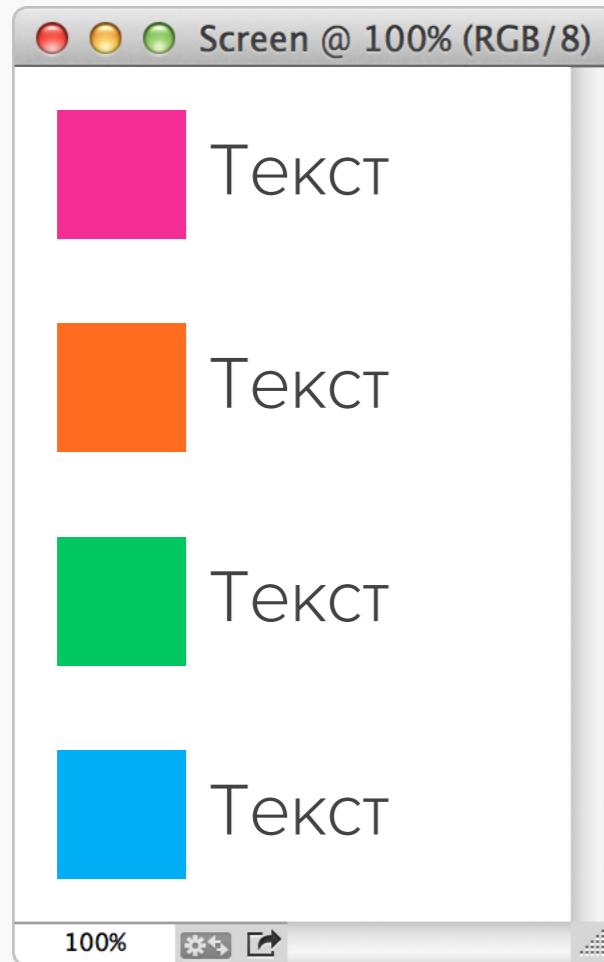
Mac LCD

Mac

Сглаживание текста Система

Photoshop CC также имеет опцию сглаживания, которая повторяет рендеринг операционной системы на субпиксельном уровне. Это позволяет получить представление о виде текста в браузере, например. Стоит отметить что субпиксели в

Photoshop являются оттенками серого, не RGB, в отличие от браузеров. Больше информации в посте [Realmac Software's Working with Type in Photoshop](#)



✗ Плохо

СПИСКИ

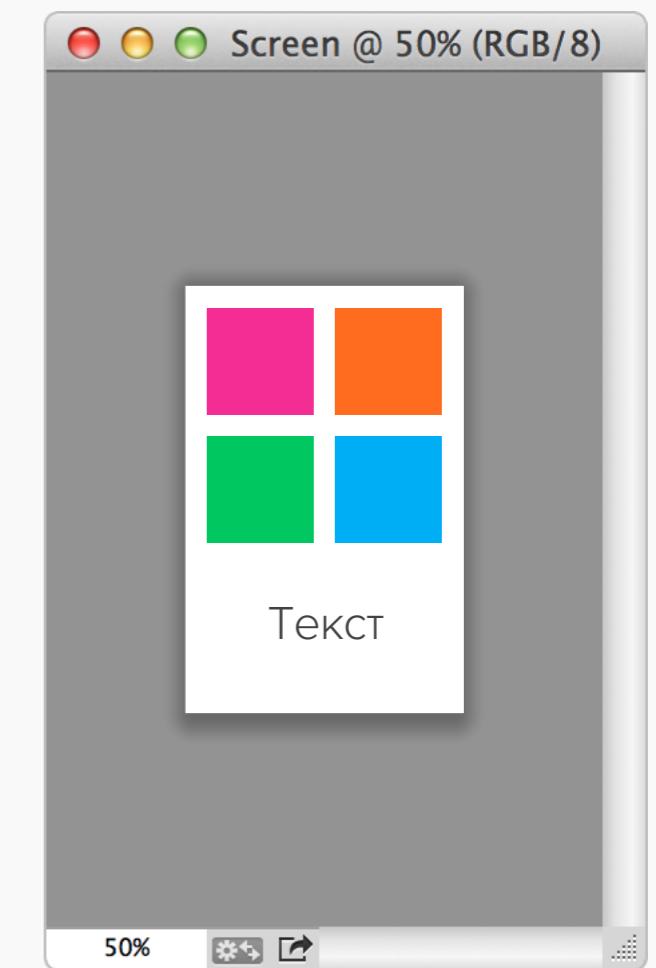
При создании списков, особенно если рядом с ними есть графика, намного проще разместить все описания в один текстовый блок, и выставить необходимый интерлиньяж, чем создавать каждой линии отдельный слой. Это не только сохранит

контент идеально выровненным но и упростит работу с ним в будущем.

✓ Хорошо

Предпросмотр

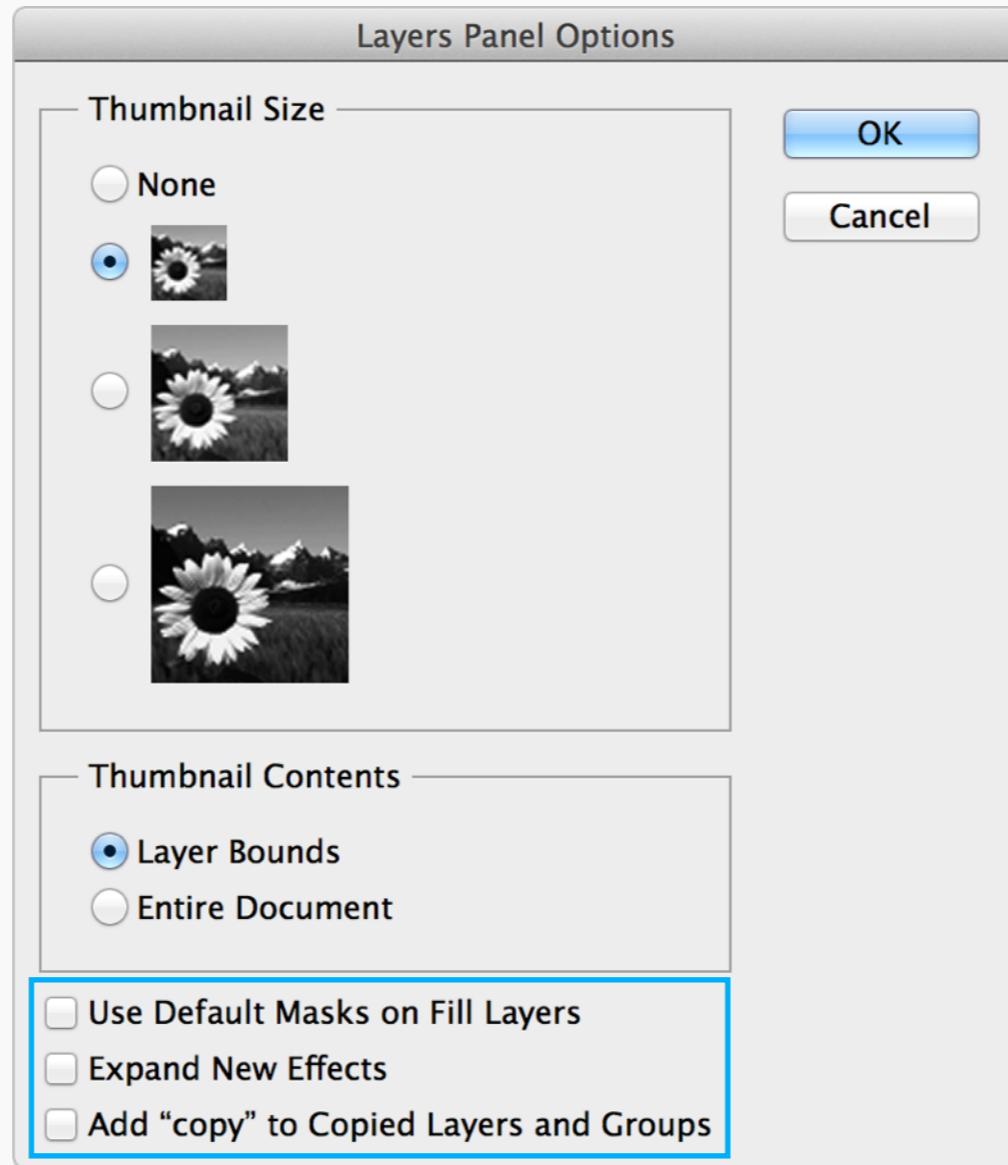
Разрешающая способность мобильного телефона (PPI), как правило, больше чем у компьютера. Это значит, что физический размер дизайнов будет меньше на вторых, чем на первых. Чтобы быстро проверить размер текста и элементов отдалите дизайн



пока он не станет размером с экран телефона, и если какой-то элемент выглядит маленьким — увеличьте его.

Photoshop

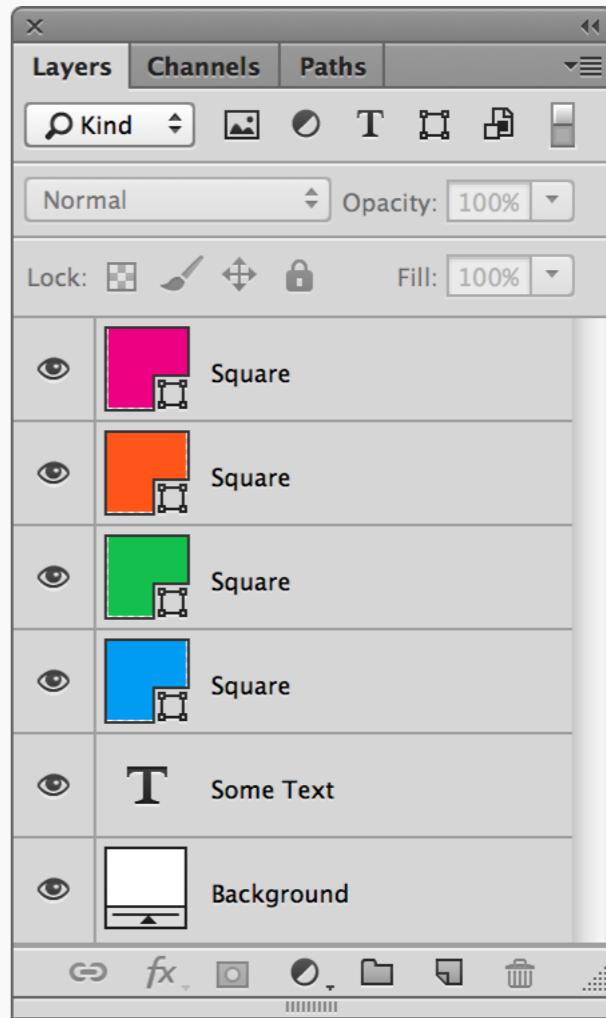
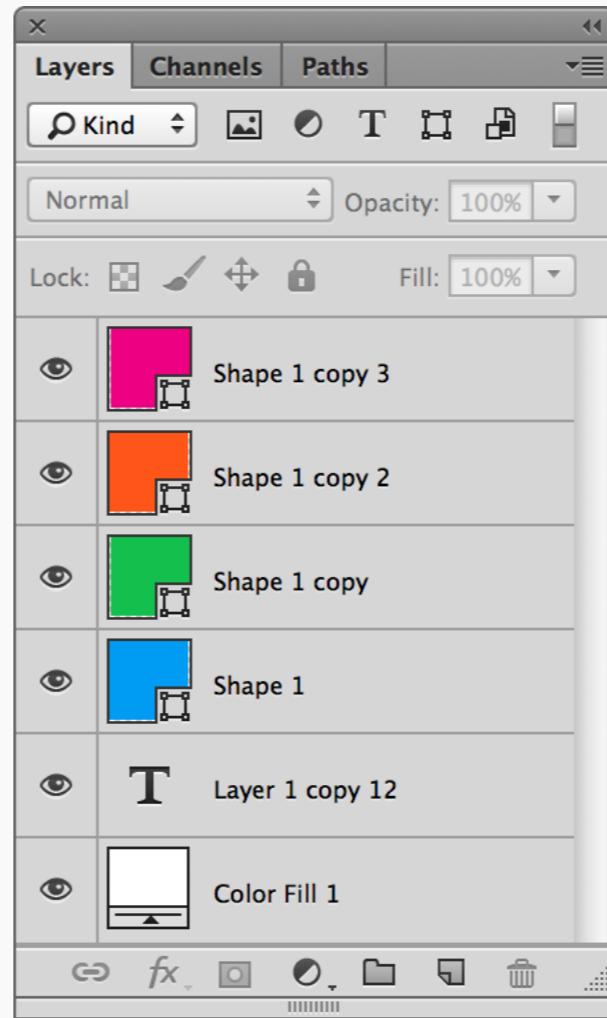
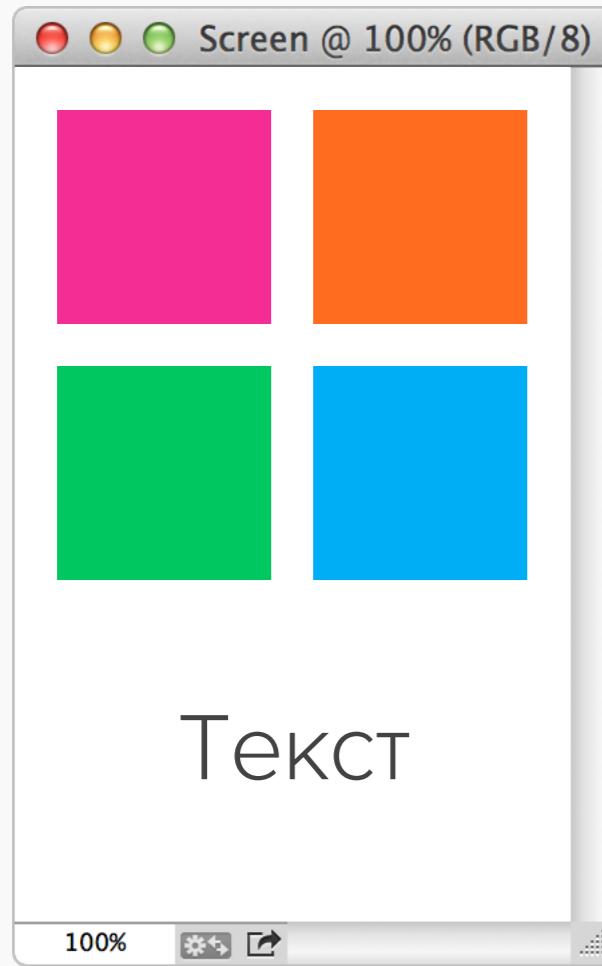
ОРГАНИЗАЦИЯ



Настройка Layers Panel

По умолчанию Photoshop будет добавлять «сору» после каждого дубликата слоя — это раздражает. Чтобы отключить эту функцию и победить визуальную суматоху зайдите в Layer Panel Options и уберите галочку с *Use Default Masks on Fill Layers, Expand New*

Effects, и Add “copy” to Copied Layers and Groups. Каждая мелочь важна.



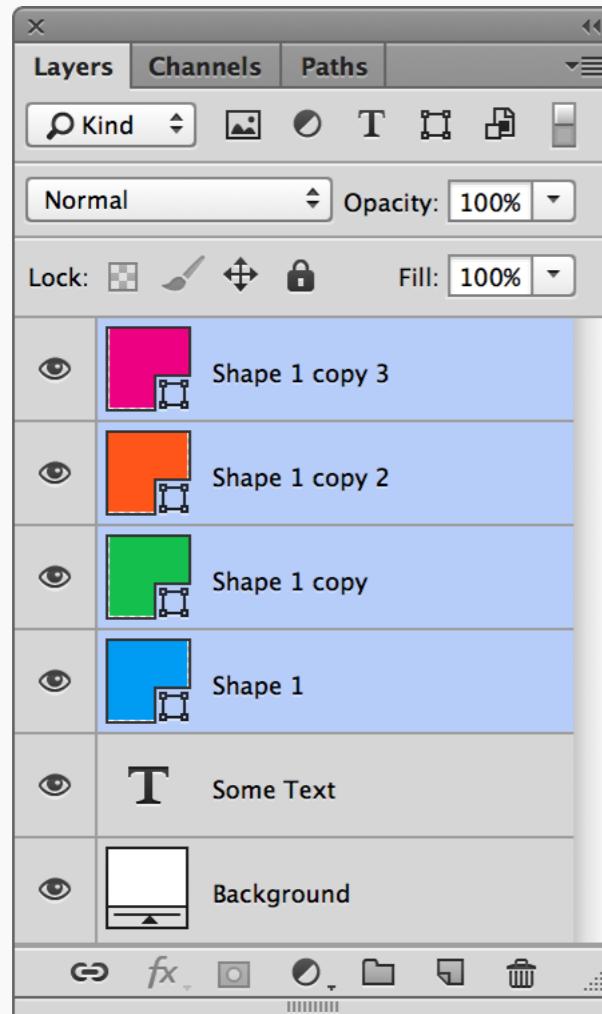
✗ Плохо

✓ Хорошо

Имена слоев

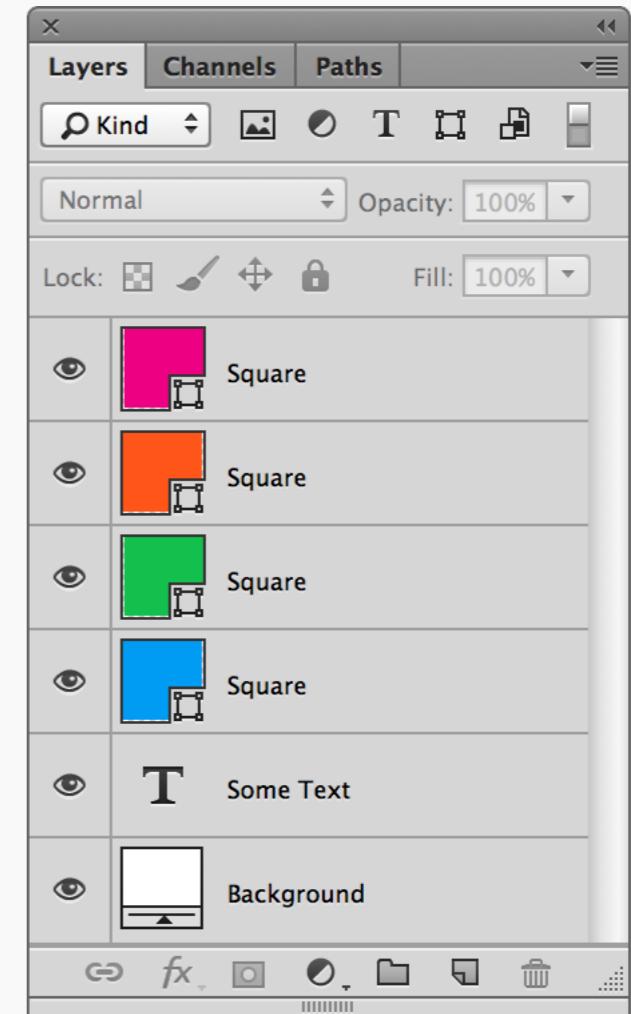
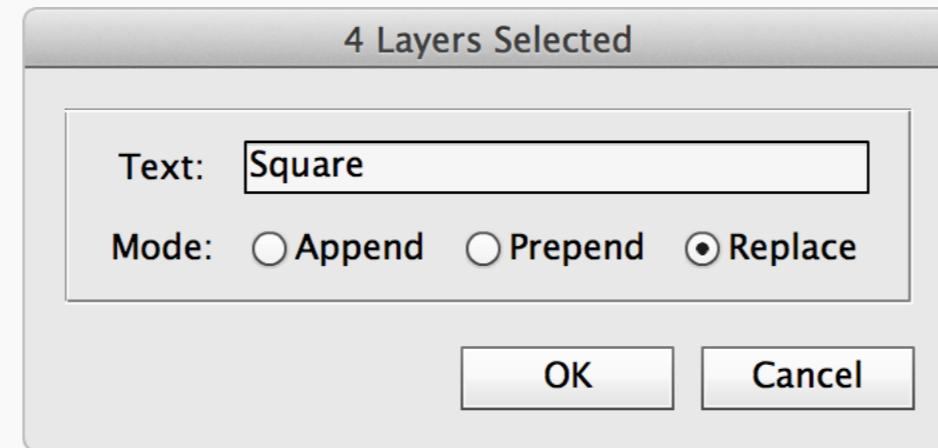
Не будьте эгоистами — называйте слои своими именами. Это не только упростит жизнь тому кто работает с вашими файлами, но и заставит клиентов подумать что ваша организованность просто невероятна. Совет профессионалов: давайте слоям имена

сразу во время создания, чтобы не делать это в спешке, когда дедлайн уже подошел.



До

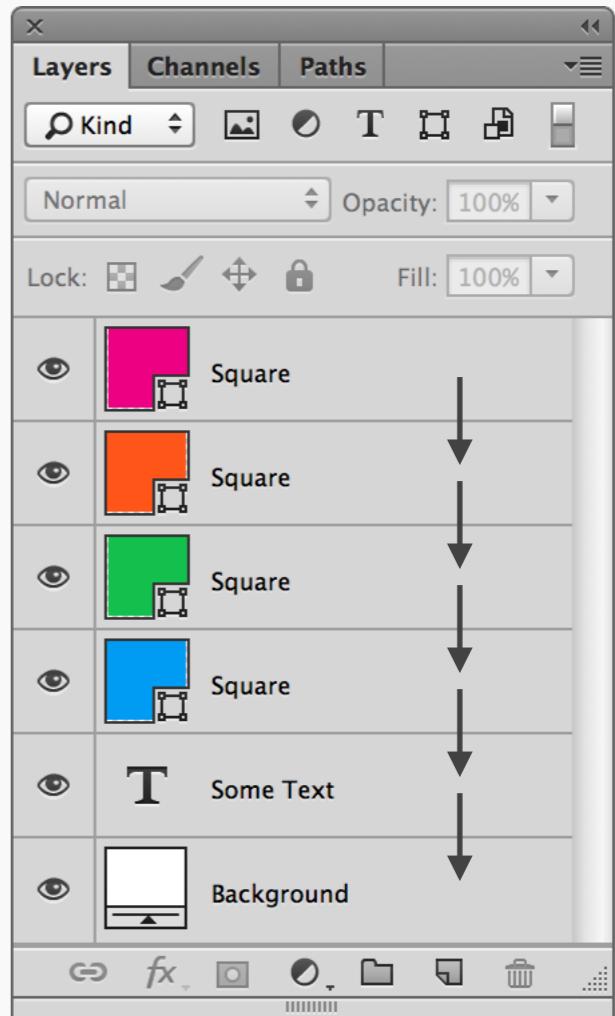
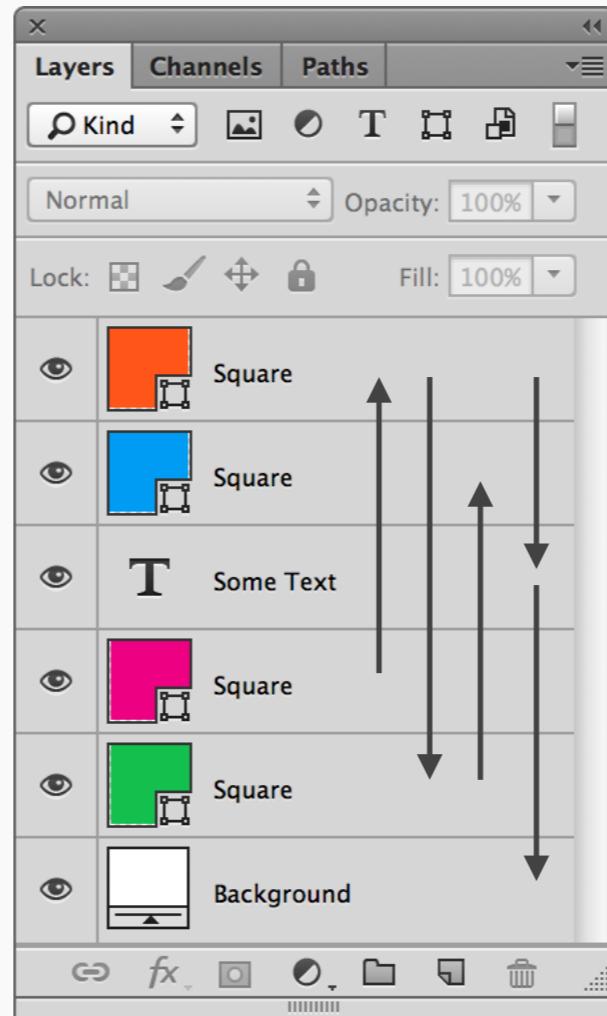
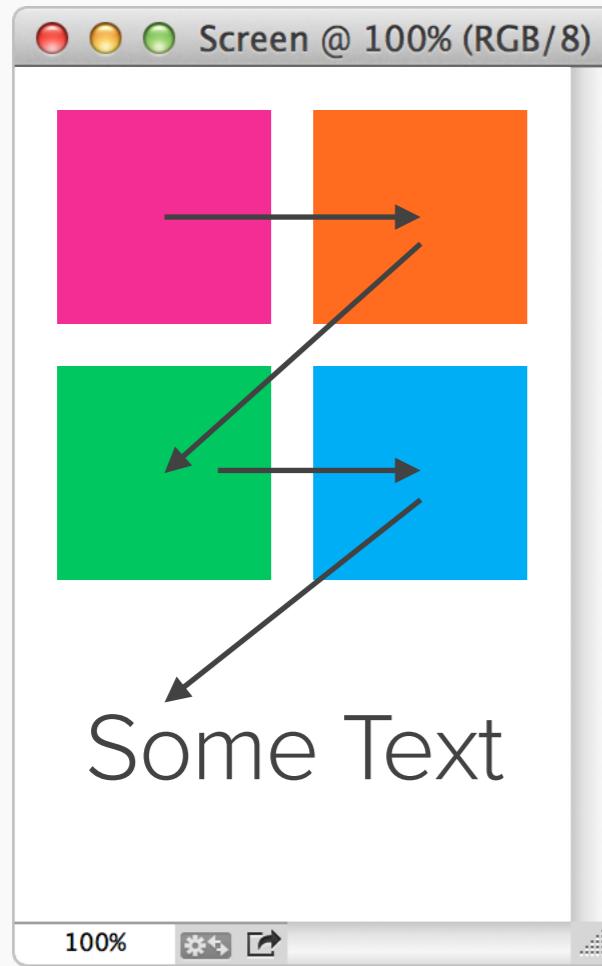
Групповое переименование слоев



После

Для пакетного переименования слоев скачайте скрипт [Group Layer Renaming](#) от Kamil Khadeyev. Он делает именно то, о чем говориться в названии: позволяет переименовывать слои, добавлять текст и

порядковый номер используя переменную `%n`.



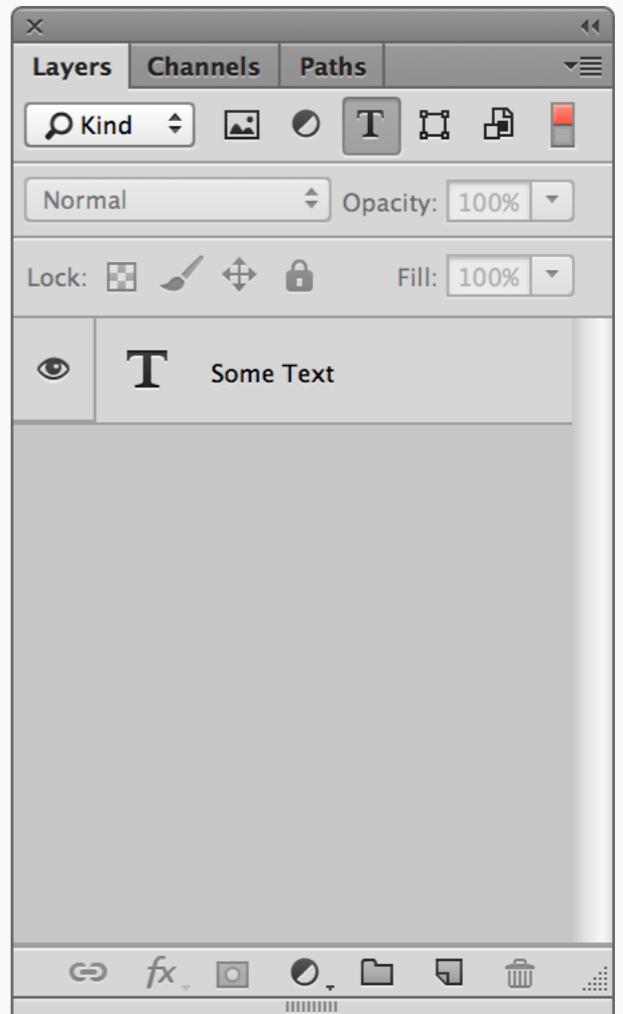
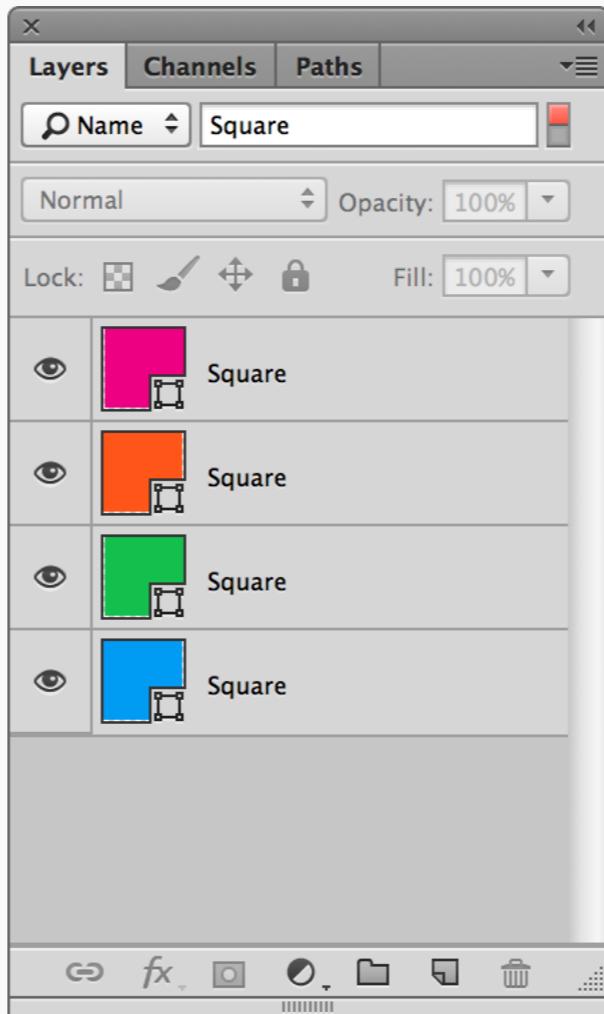
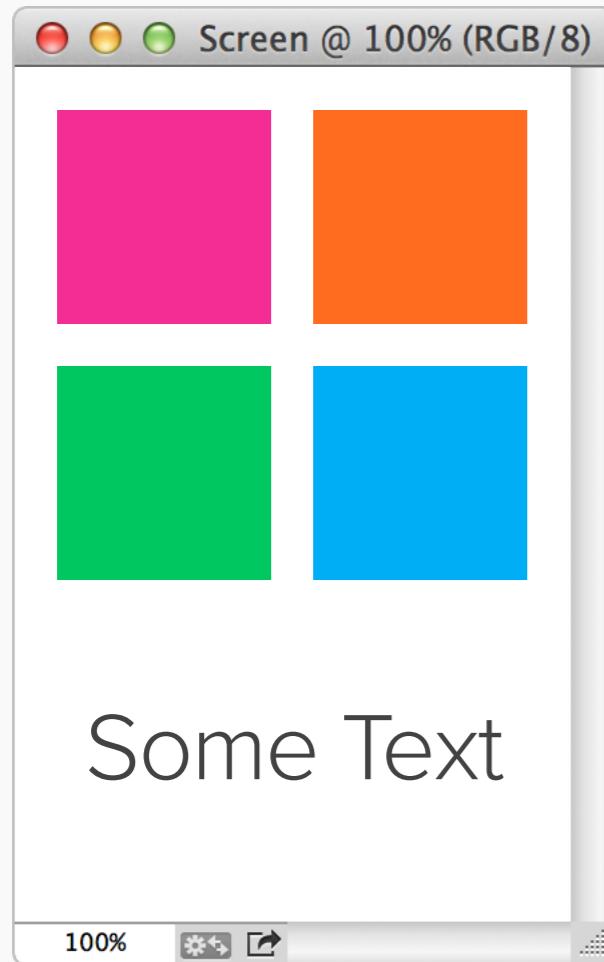
✗ Плохо

✓ Хорошо

Упорядочивание слоев

Чтобы сделать исходники особенными, убедитесь, что вы не только называете слои правильно но и логически верно выстраиваете их. Хорошая практика — выстраивать слои по порядку их появления в дизайне: слева направо, сверху вниз, как

книгу (извините, если ваш родной язык идет в другом направлении)



по Имени

по Типу

ПОИСК

Совмещая организацию и возможности поиска Photoshop, мы получаем мощный способ работы с макетами. К примеру, добавление префиксов “btn” или “icn” к названию слоя даст вам возможность быстрой сортировки по содержанию.

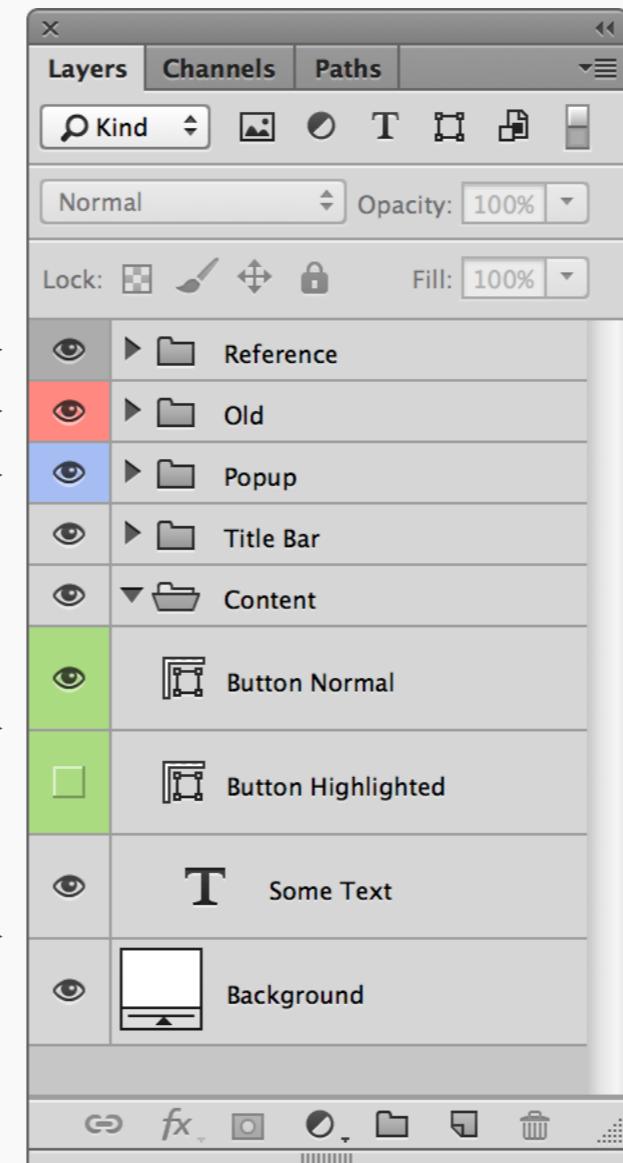
Отлично подходит для ситуаций, когда нужно применить новый стиль для нескольких кнопок. Вы можете искать по типу, эффектам и слову (цвету). Поиграйтесь и посмотрите какие другие системы фильтров вы можете использовать.

Серый (“нейтрал”)
используется для
референса — скрины и
прототипы

Зеленый выделяет
различные состояния
одной кнопки

Основные элементы
не имеют выделения

Красный (“опасно”) для
старых, ненужных
элементов



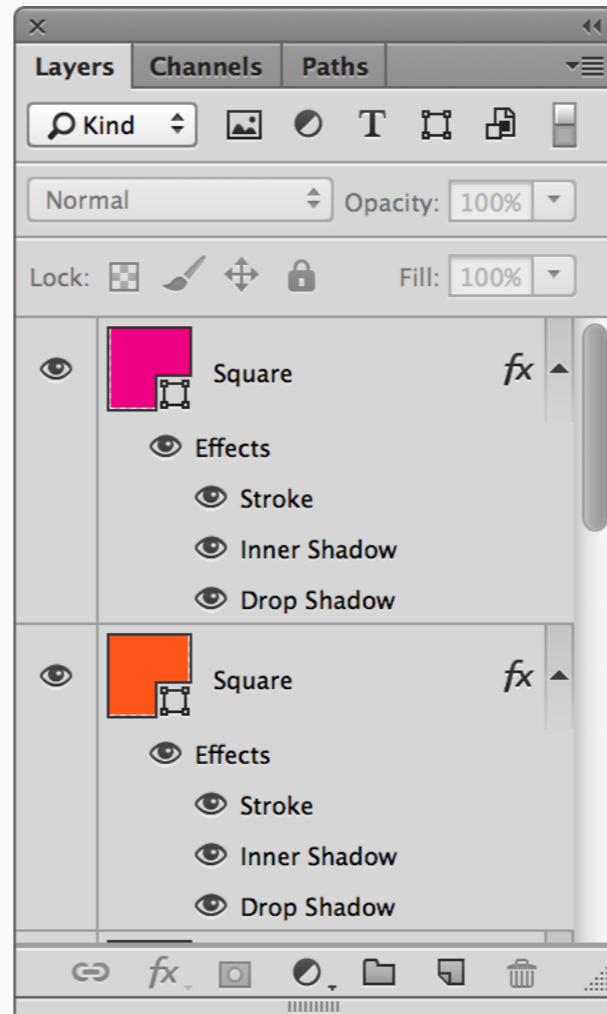
Цветовое кодирование

Сверху представлен пример цветового
кодирования слоев, упрощающий
навигацию. Страйтесь оставлять основные
элементы нетронутыми, чтобы ваша панель
не выглядела как мешок с гирляндами.

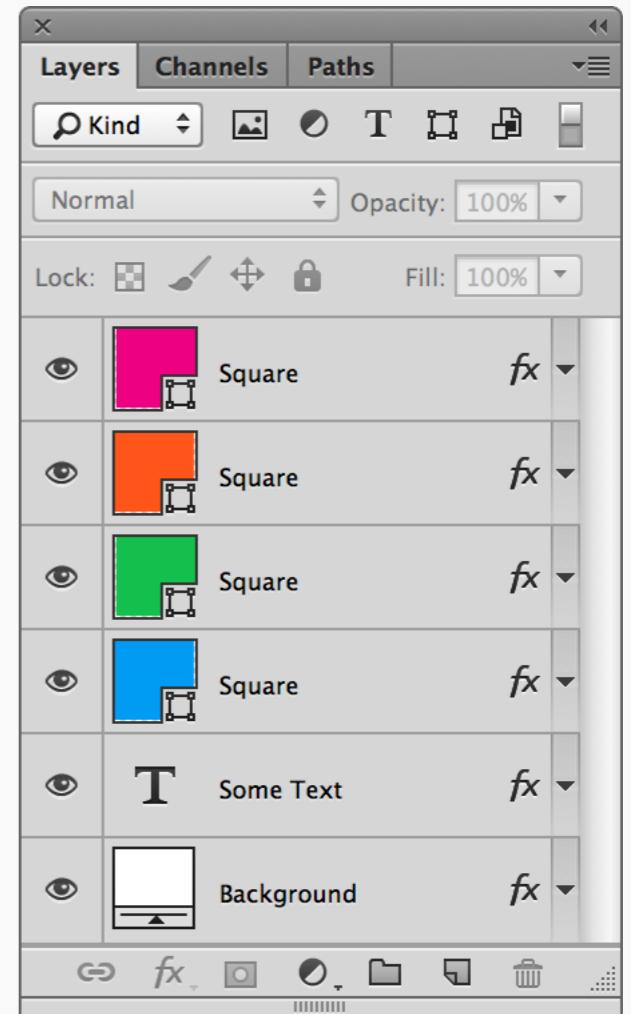
Чтобы выбрать цветовой лэйбл нажмите на
слой правой кнопкой.

Раскрытые эффекты слоев

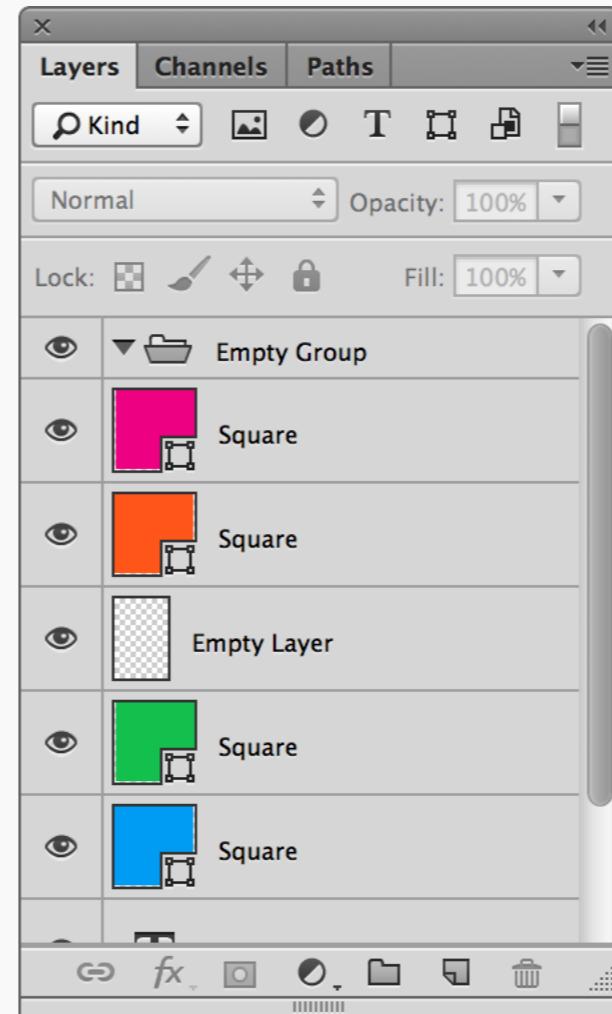
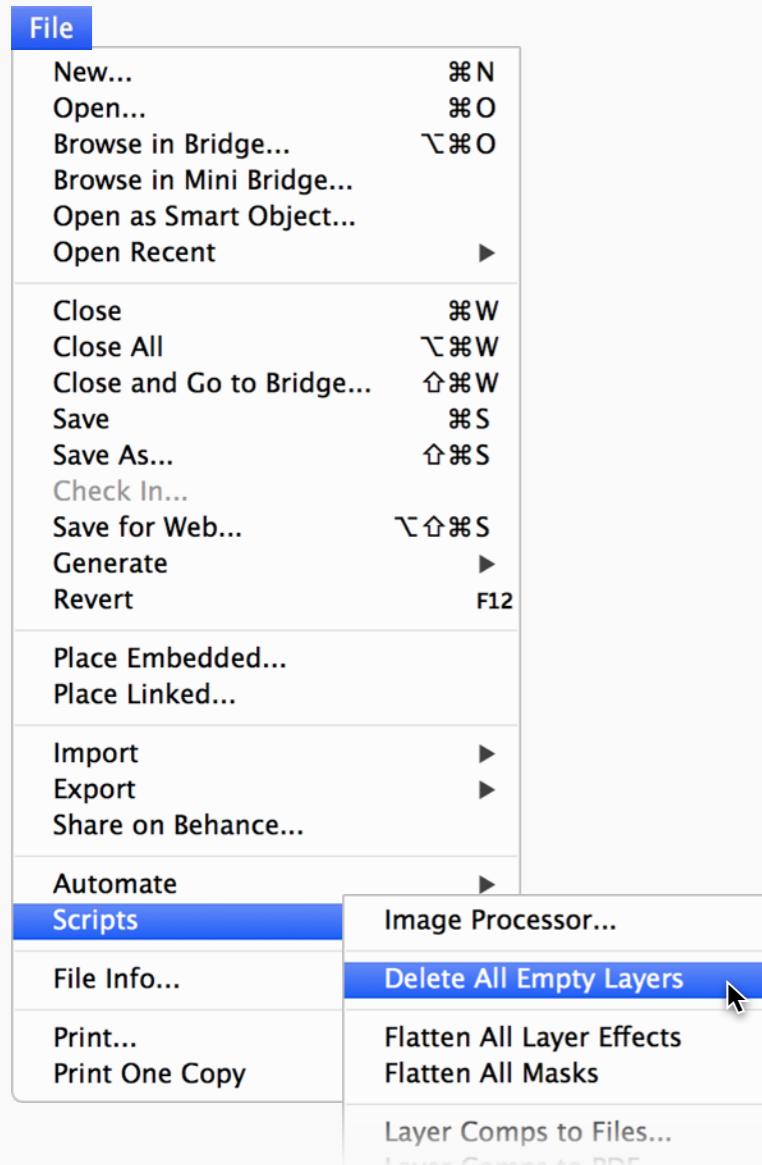
Как неряшливый гость, раскрытые эффекты могут мешать поиску вещей, которые вам действительно нужны. Держите их свернутыми для всеобщего блага.



✗ Плохо



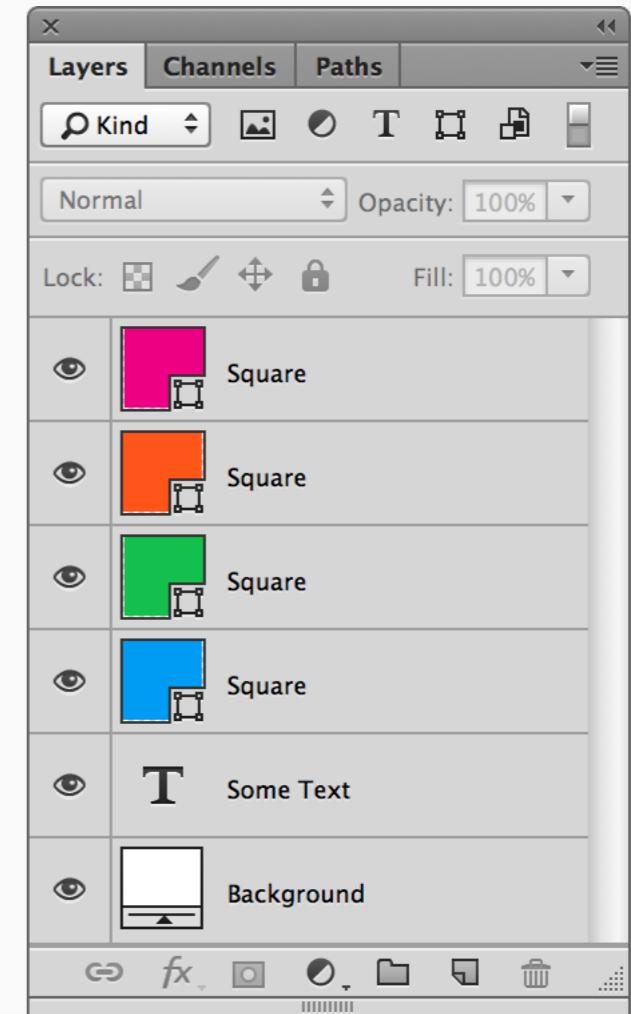
✓ Хорошо



✗ Плохо

Удаляйте все пустые слои

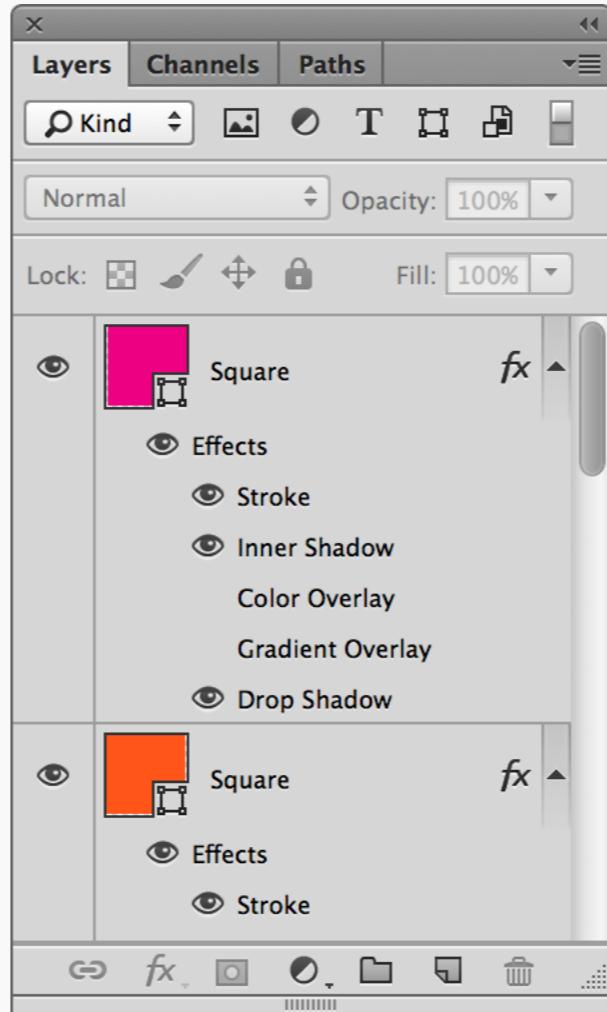
Старайтесь не разбрасывать пустые слои или группы, так как они создают ненужный беспорядок. Есть удобный скрипт в меню *File > Scripts* под названием *Delete All Empty Layers*. Он делает именно то, о чём вы думаете.



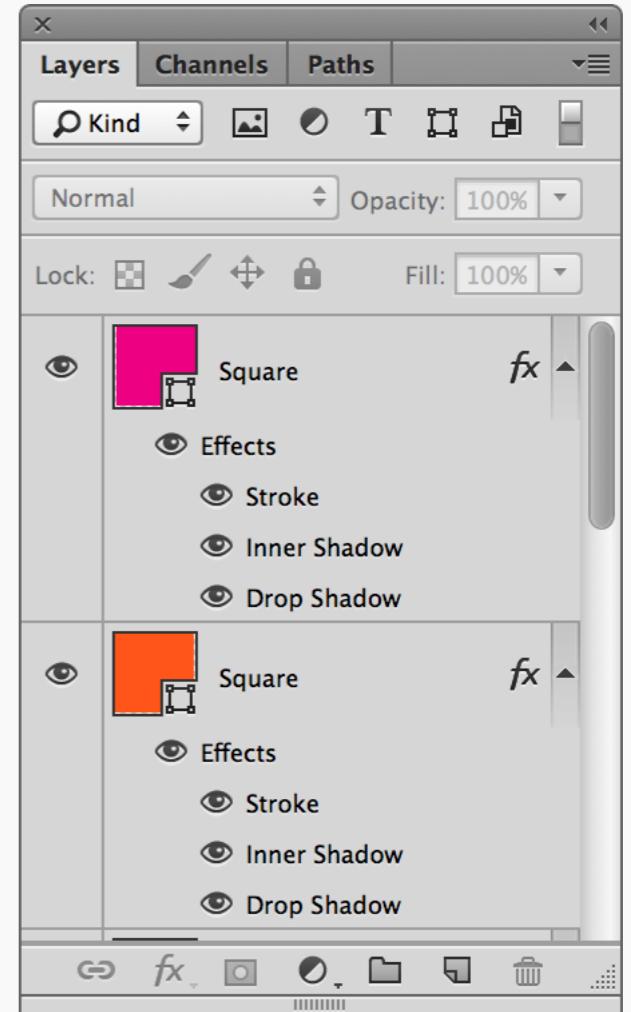
✓ Хорошо

Remove Unused FX

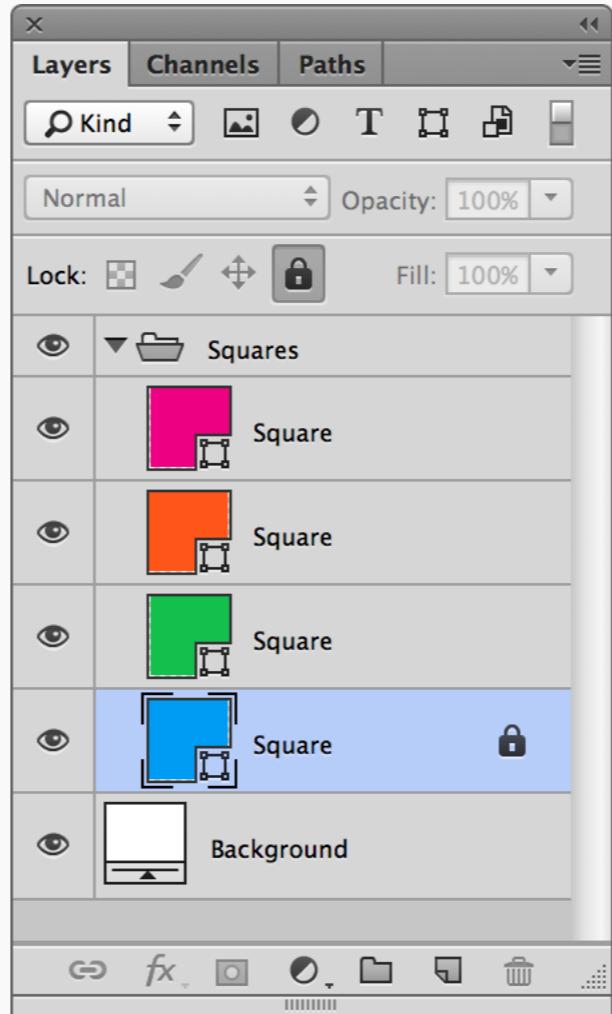
Эксперименты с дизайном поражают множество незадействованных эффектов. Обычно нужно удалять их по одному, но расширение [Remove Unused FX](#) удаляет всё за один клик.



До



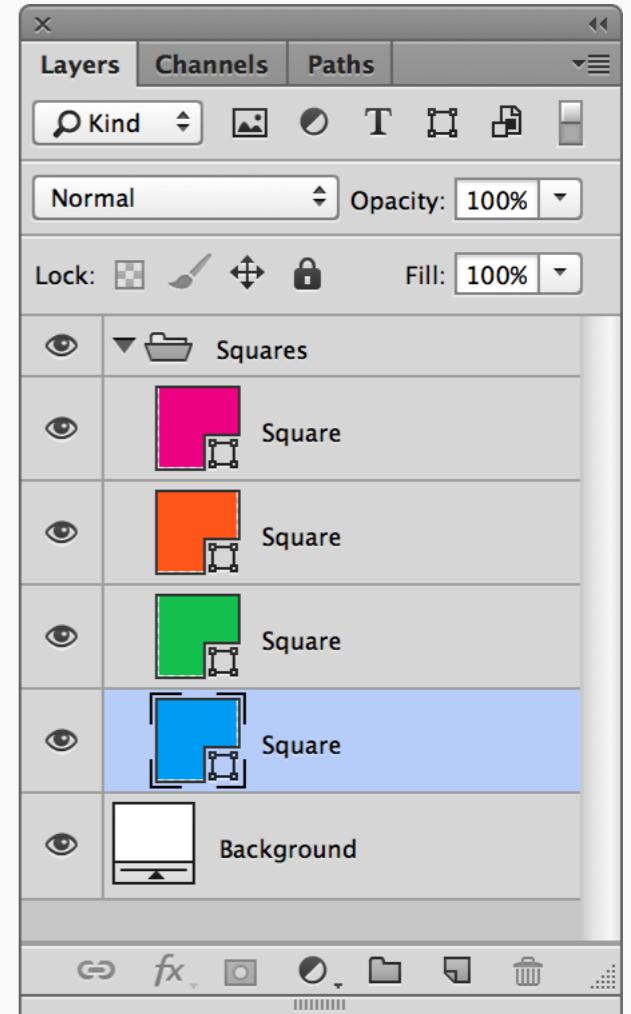
После



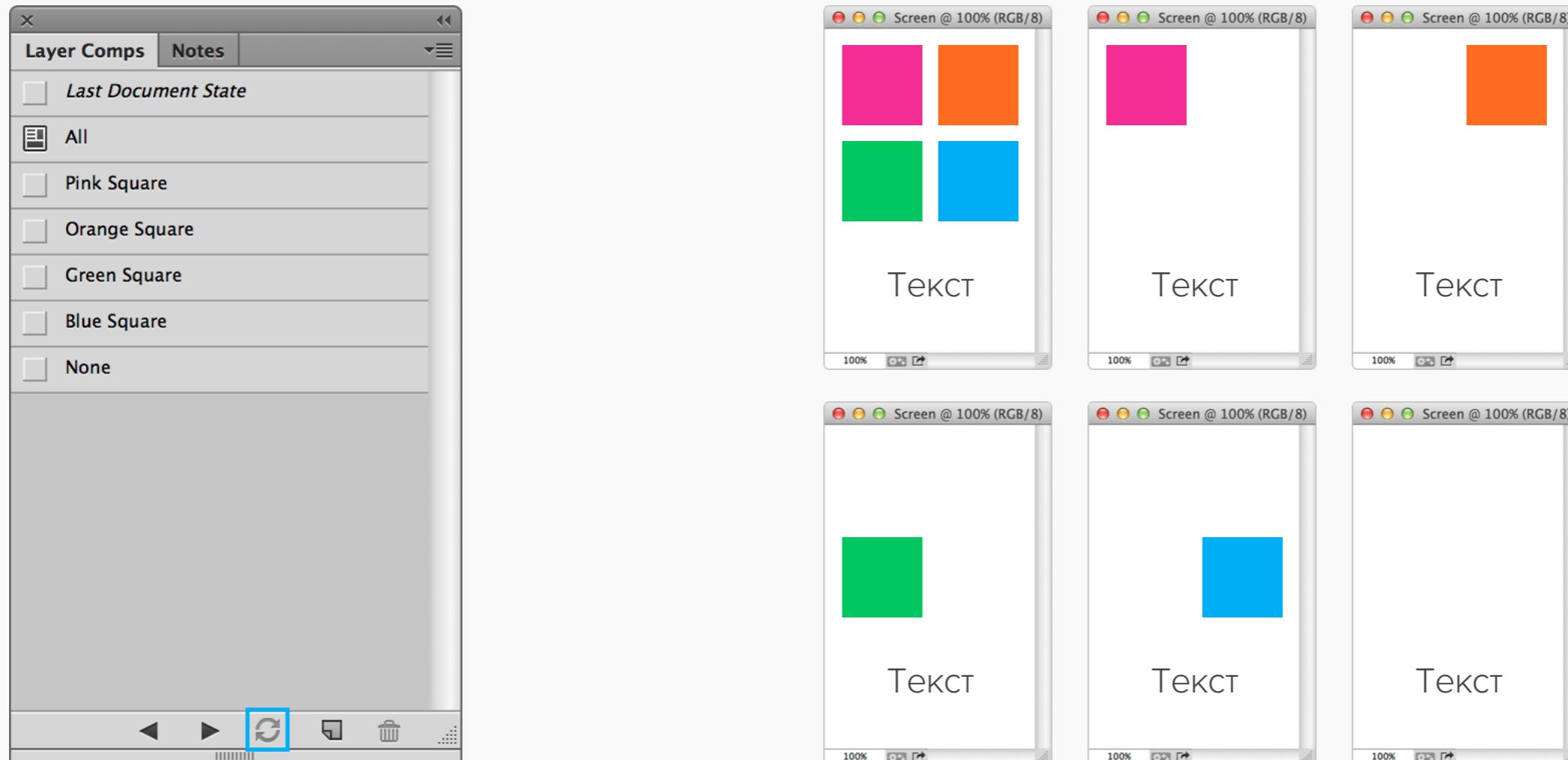
✗ Плохо

Блокировка слоев

Замок — хороший способ защитить объект во время работы. Не забудьте снять его до передачи файла другому дизайнеру. Закрытый слой где-то в глубине файла не даст вам удалить или сдвинуть группу. Это раздражает.



✓ Хорошо



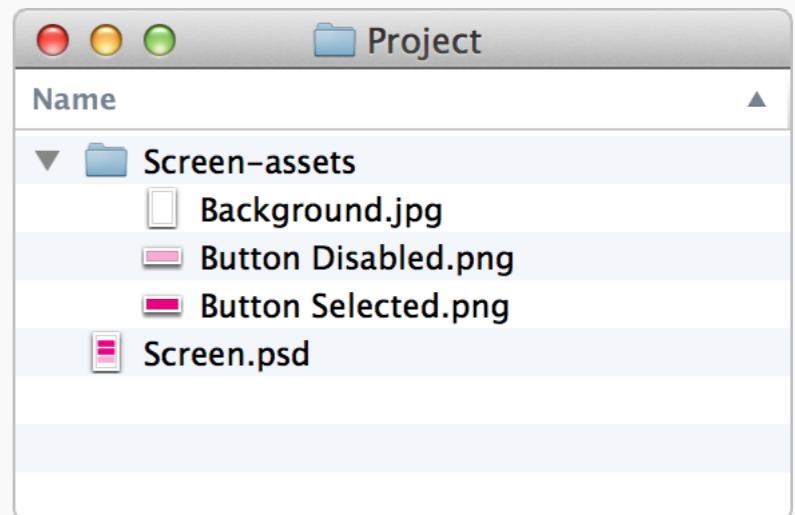
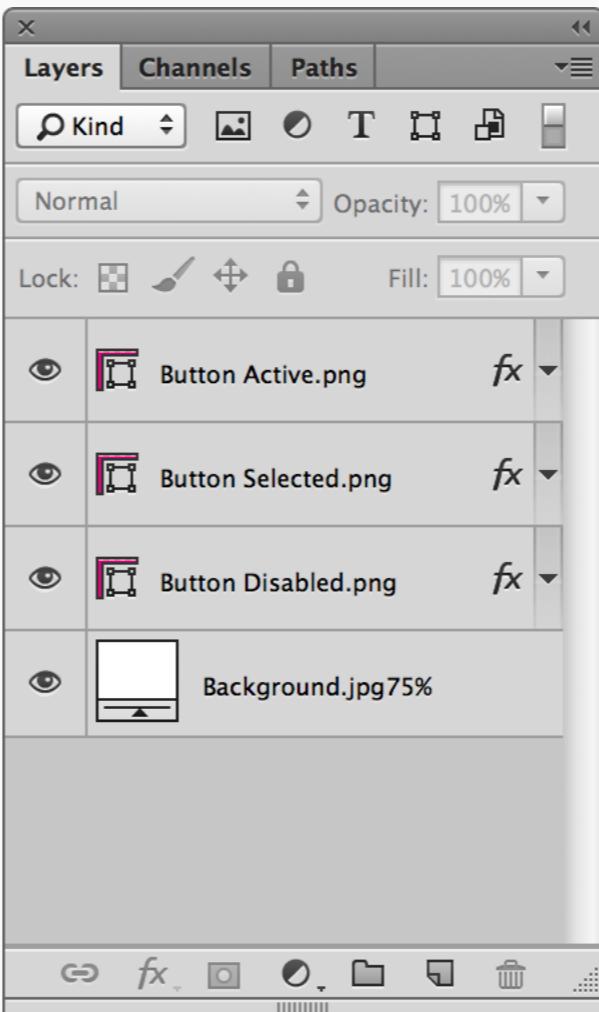
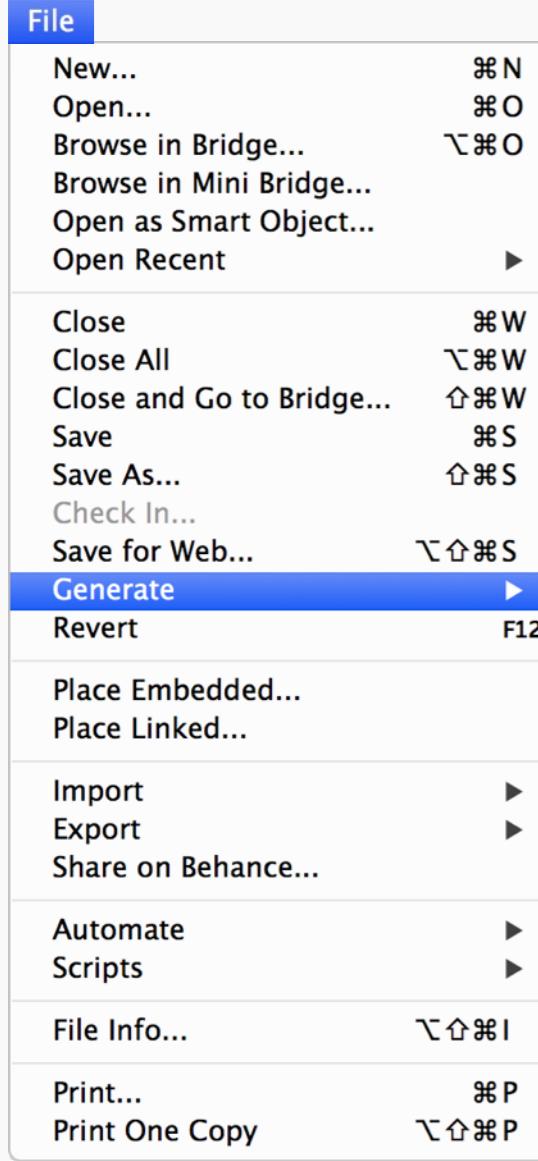
Композиция слоев

Композиция слоев (Layer Comps) — действительно удобный метод сохранения нескольких вариантов дизайна в одном файле. На начальном уровне они дают возможность показывать или скрывать различные слои, показывая различные

конфигурации контента. Вы также имеете возможность включать/выключать индивидуальные эффекты и даже модифицировать позицию объекта. Не забывайте сохранять ваши изменения в композицию нажатием кнопки update.

Photoshop

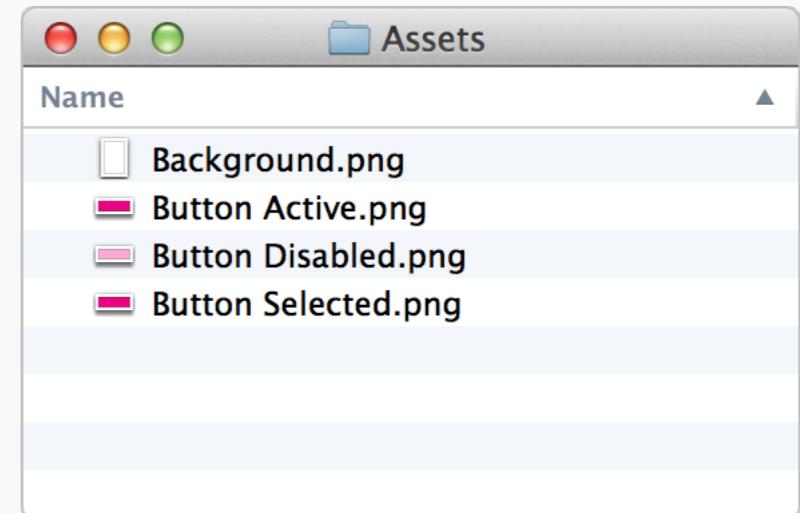
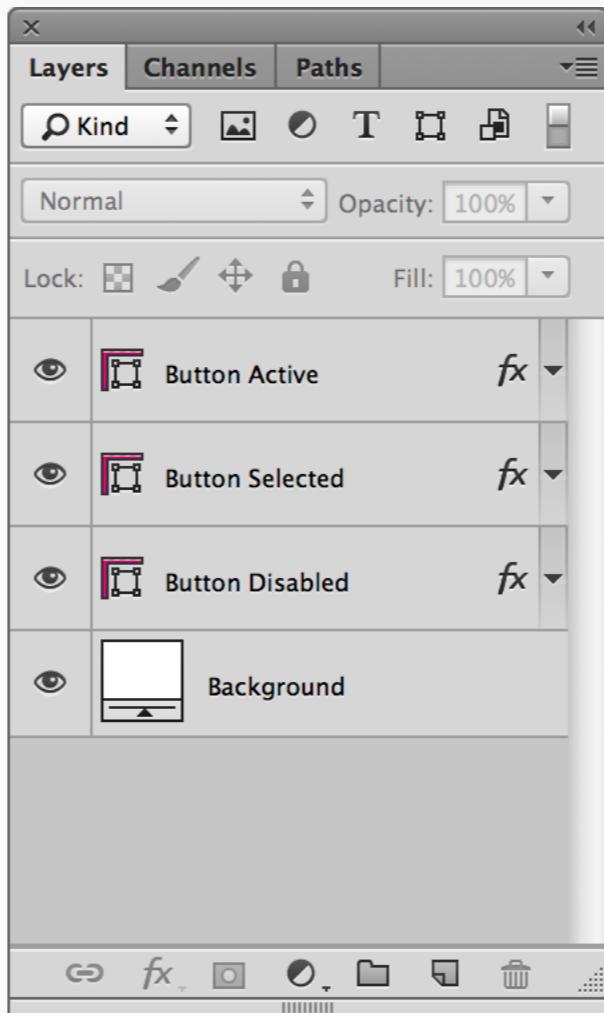
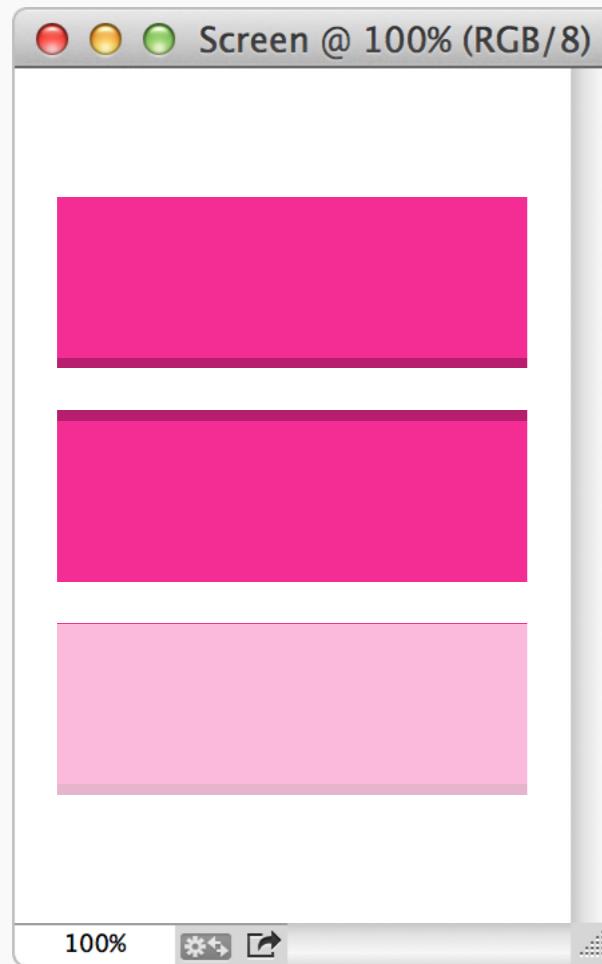
ЭКСПОРТ



Генератор

Генератор — одна из лучших новых функций в Photoshop CC, позволяющая вам экспортовать слои или группы просто добавляя расширение файла в их имя. После активации в меню *File > Generate*, генератор обработает и создаст папку с

файлами, автоматически обновляя их при любых изменениях исходника — ура! Есть параметры изменяющие размер и качество изображения, можно выводить несколько версий одного файла. Подробнее в [Generate image assets from layers](#)



Скрипты экспорта

Для тех кто не использует Photoshop CC существует свой способ автоматизации экспорта. Вы можете использовать наши *ustwo Crop & Export* скрипты (смотрите следующую страницу). Для начала вам нужно поработать с исходниками: добавьте

каждый отдельный объект для экспорта в отдельный слой или группу и дайте ему имя. Количество слоев в группе не имеет значения. Также, разделяя компоненты как в примере выше, вы закончите с удобным reference sheet.

Скрипты экспорта

После сортировки используйте любой из наших скриптов чтобы экспортить все отдельные слои в PNG, быстро и без проблем. Просто скопируйте их из папки **Scripts** в PPP Extras в вашу папку *Adobe Photoshop CSx/Presets/Scripts* (пере)запустите Photoshop и вперед! После установки их можно найти в меню *File > Scripts*.

ustwo Crop & Export [filename][layername]

Этот скрипт нарезет и экспортит каждый файл с именем файла формата *[filename][layername].png*, т.е. слой с именем *_normal* из *button.psd* будет называться *button_normal.png*.

ustwo Crop & Export [layername]

Такой же скрипт как выше, только он не добавляет имя файла, т.е. слой из предыдущего примера будет экспортитться как *_normal.png*

ustwo Crop & Export +1px [filename] [layername]

В этом случае файл будет иметь отступ в 1px

с каждой стороны для корректного отображения во Flash. Имя файла как в обычном *Crop & Export*.

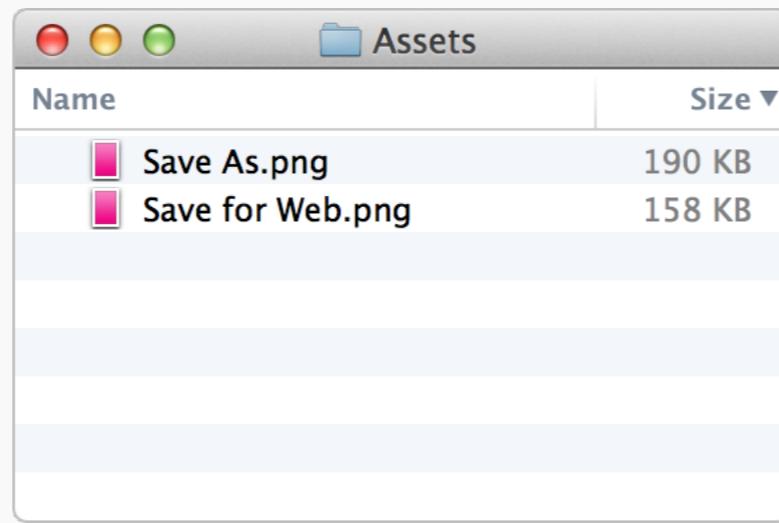
ustwo Crop & Export +1px [layername]

Такой же скрипт как предыдущий но с альтернативным методом нейминга.

Есть также несколько дополнительных скриптов, которые не будут нарезать слои, а исходить из размеров в Photoshop. Это может пригодиться в screen comps, где у контента может меняться размер, но при этом нужны одинаковые пропорции всех экспортитемых PNG.

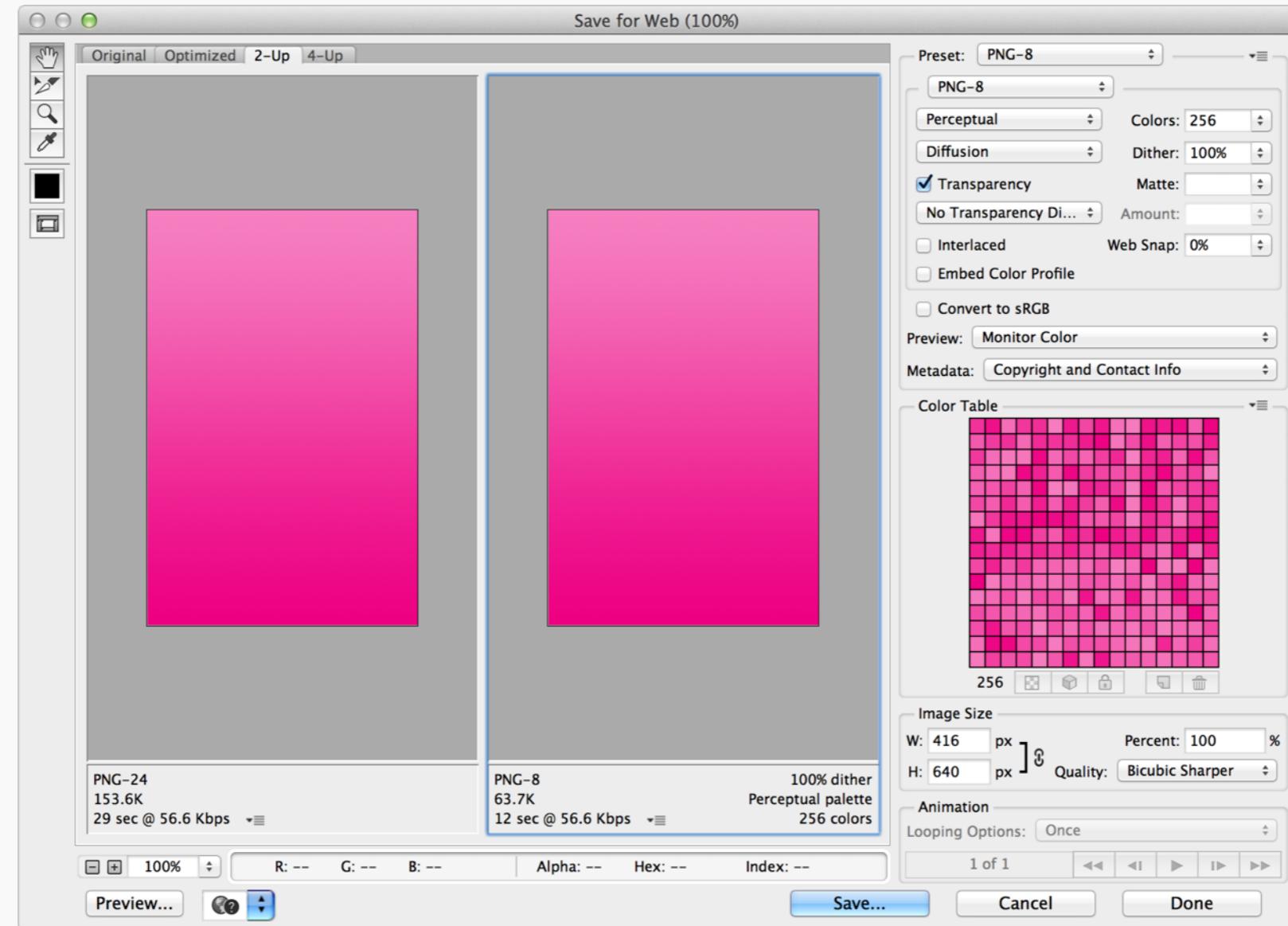
ustwo Export [filename][layername]

ustwo Export [layername]



Save for Web

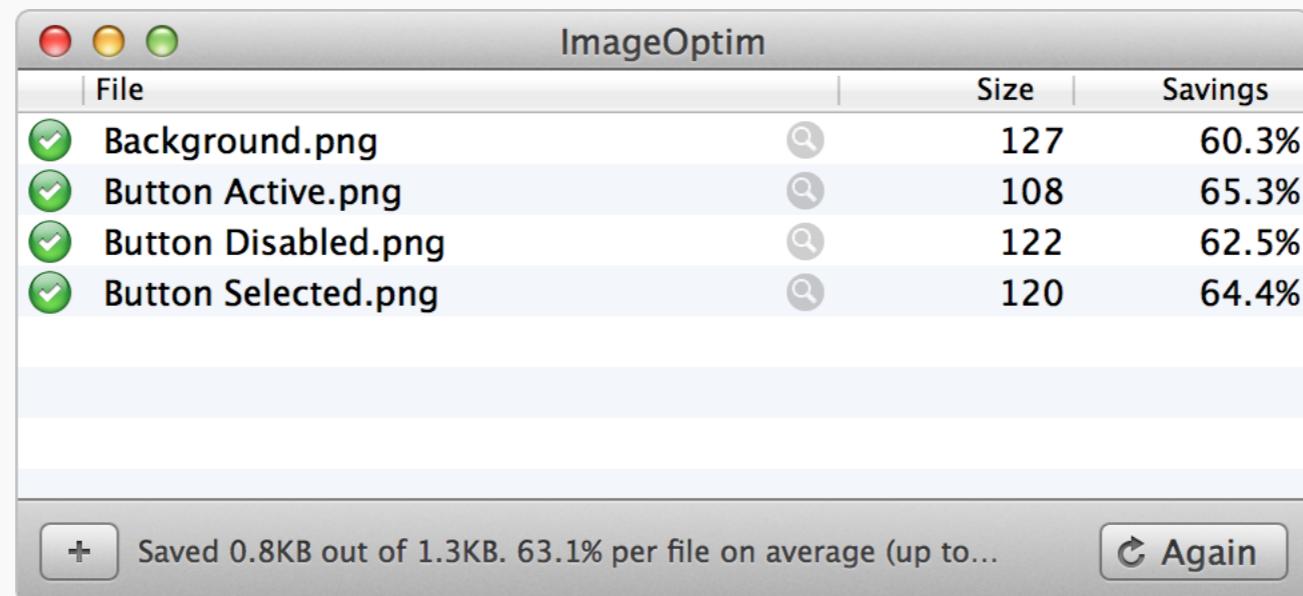
Посмотрите на разницу в размерах двух PNG файлов. *Save As...* создало файл который на 32 килобайта больше чем *Save for Web*. Стоит использовать второй.



Уменьшаем размер файла

Попробуйте сконвертировать файл в 8bit PNG, если вам не нужна прозрачность. В примере выше нет потери качества, при этом размер файла уменьшился больше чем наполовину.

ImageOptim



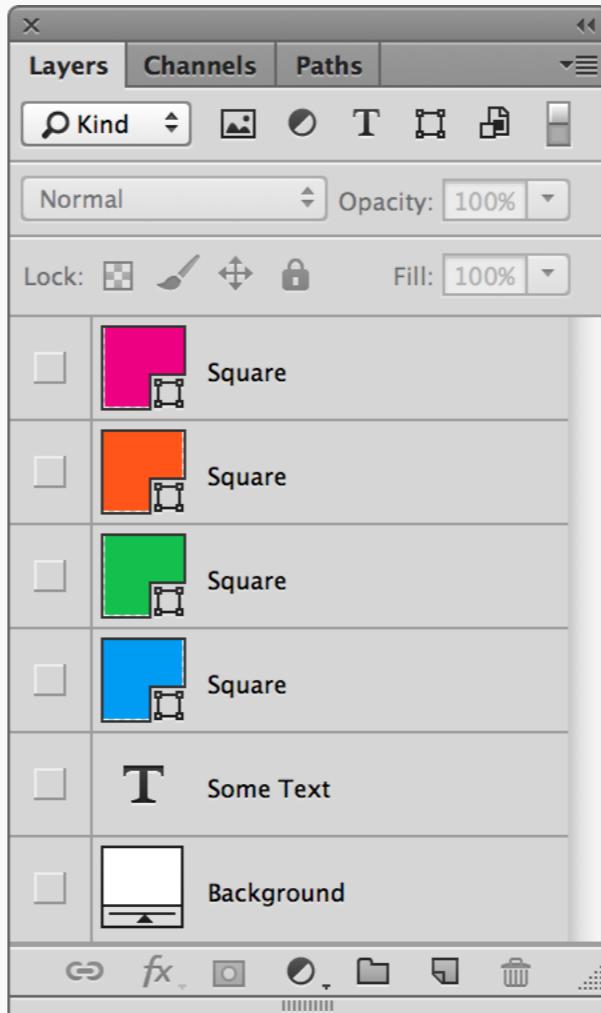
ImageOptim может сэкономить еще больше килобайт пространства. Просто перетащите файлы в главное окно и наблюдайте за процессом. Приложение работает с изображениями форматов PNG, JPEG и GIF, удаляя ненужные метаданные, такие как

компоненты и цветовые профили, также оптимизируется используемая компрессия. Нет особого смысла в использовании ImageOptim при разработке для iOS, подробнее в статье [PNG compression and iOS apps](#).

Уменьшаем размер файлов Photoshop

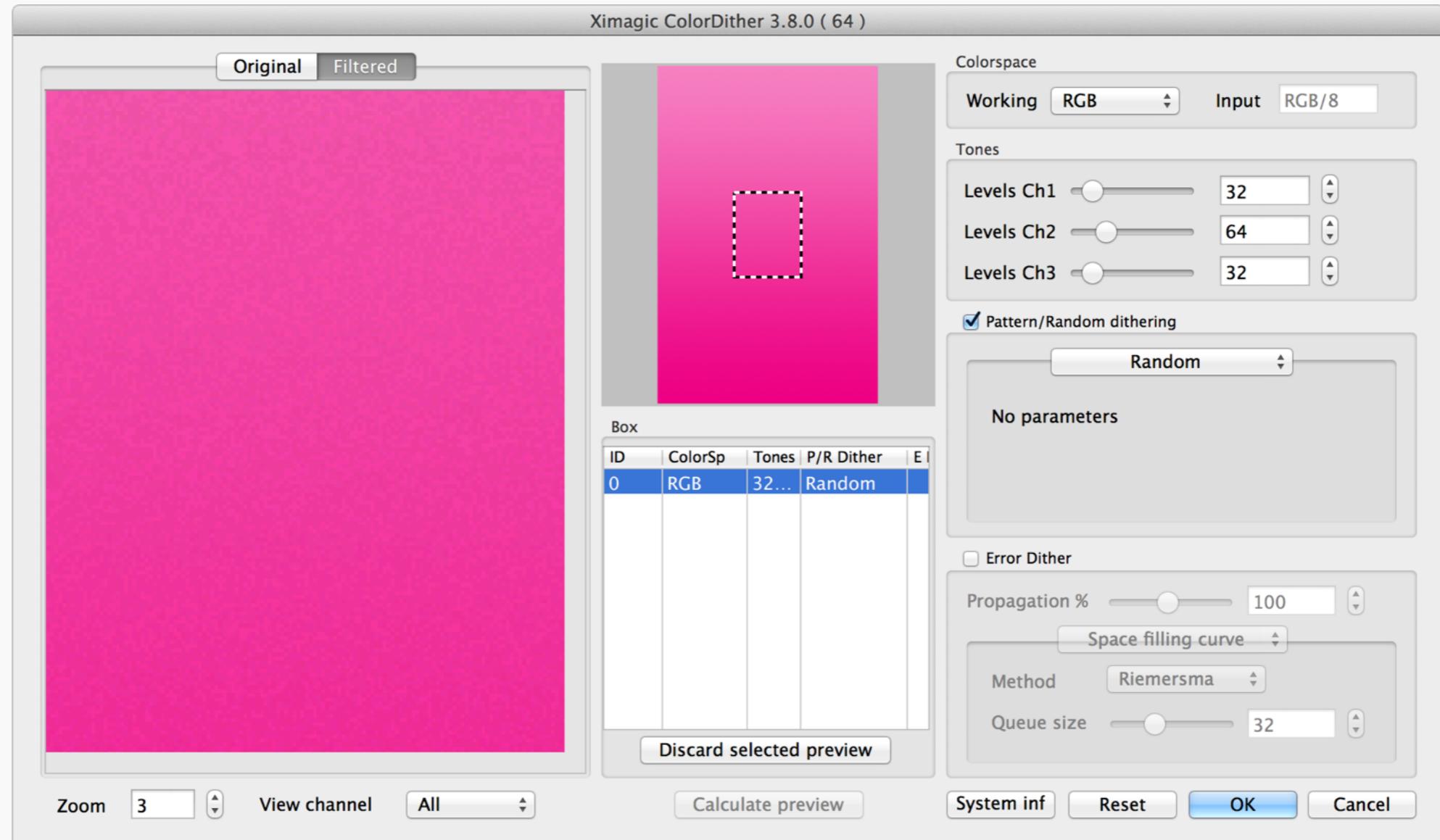
Pixel Perfect Precision

Хороший способ сбросить немного веса с исходников — скрыть все слои. Это не всегда практично, особенно если дизайн должен иметь определенную визуальную комбинацию для передачи смысла, но это может быть удобно, если вы пересыдаете



Name	Size
Layer Visibility On.psd	140 KB
Layer Visibility Off.psd	126 KB
Layer Visibility Off.psd.zip	10 KB

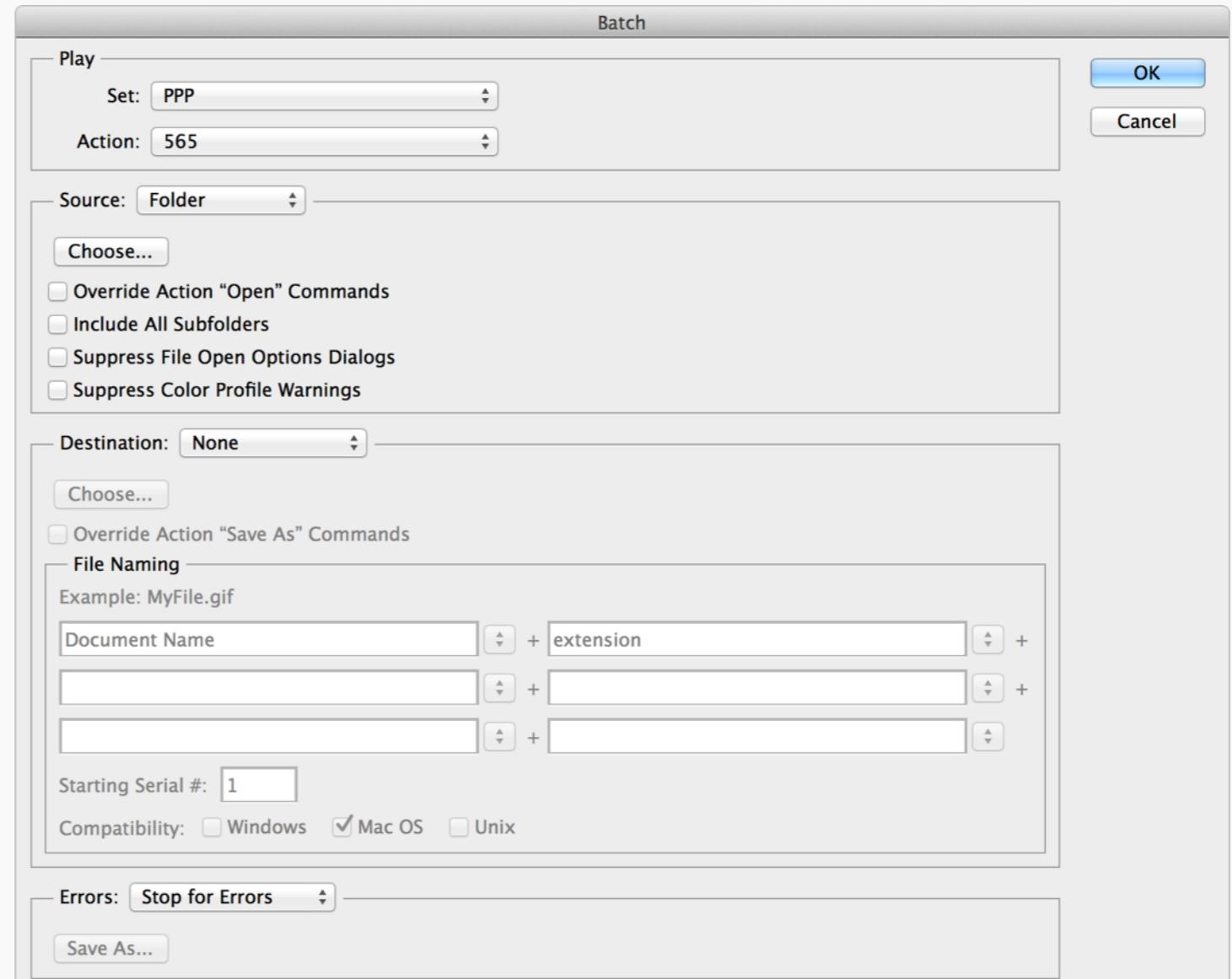
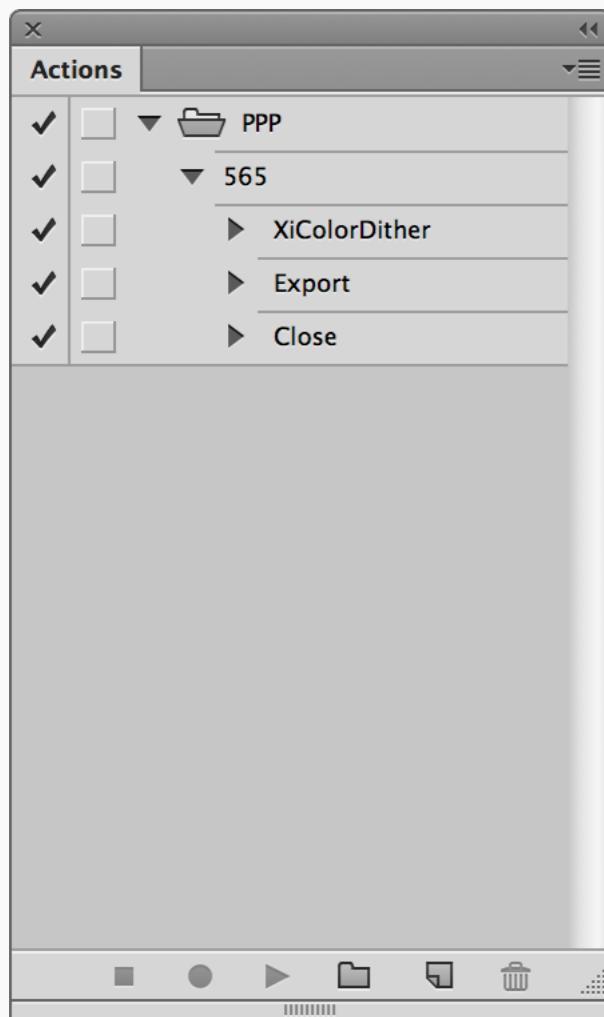
исходники и гонитесь за минимальным размером. Используйте ZIP компрессию для улучшения результата: вы можете сжать PSD файл более чем на 90%.



565

Не все устройства отображают множество цветов. Это может визуально навредить вашим файлам, что особенно заметно в градиентах и прозрачности. Чтобы избежать этого конвертируйте их в 565 картинки с помощью [Ximagic ColorDither](#). Он уменьшает

битность изображения с 24 бит до 16 бит (поддерживается на старых экранах мобильных телефонов) и применяет сглаживание, компенсирующее уменьшение цветов. Имя 565 пошло из 5+6+5 битов в канале 16-ти битного RGB изображения.



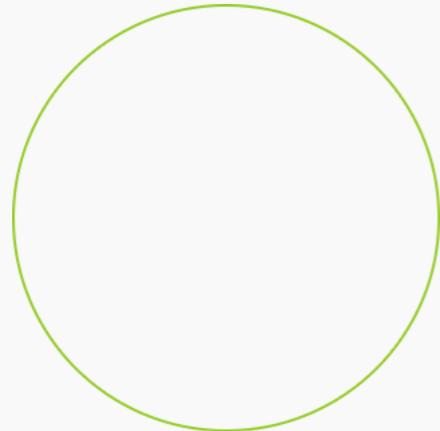
565 Batch

Применять 565 к группе файлов очень трудозатратно, намного проще ускорить процесс используя Actions и Batch tool. Запишите Action, который применяет фильтр, экспортирует результат через Save for Web (эта опция лучше чем Save and Close

в меню Destination, которая увеличивает размер файла), и закрывает файл без изменения. Затем просто запустите экшн в Batch tool с настройками как в примере выше. Файлы будут экспортованы в место для Save for Web по умолчанию.

Photoshop

СОВЕТЫ



Нет свечения

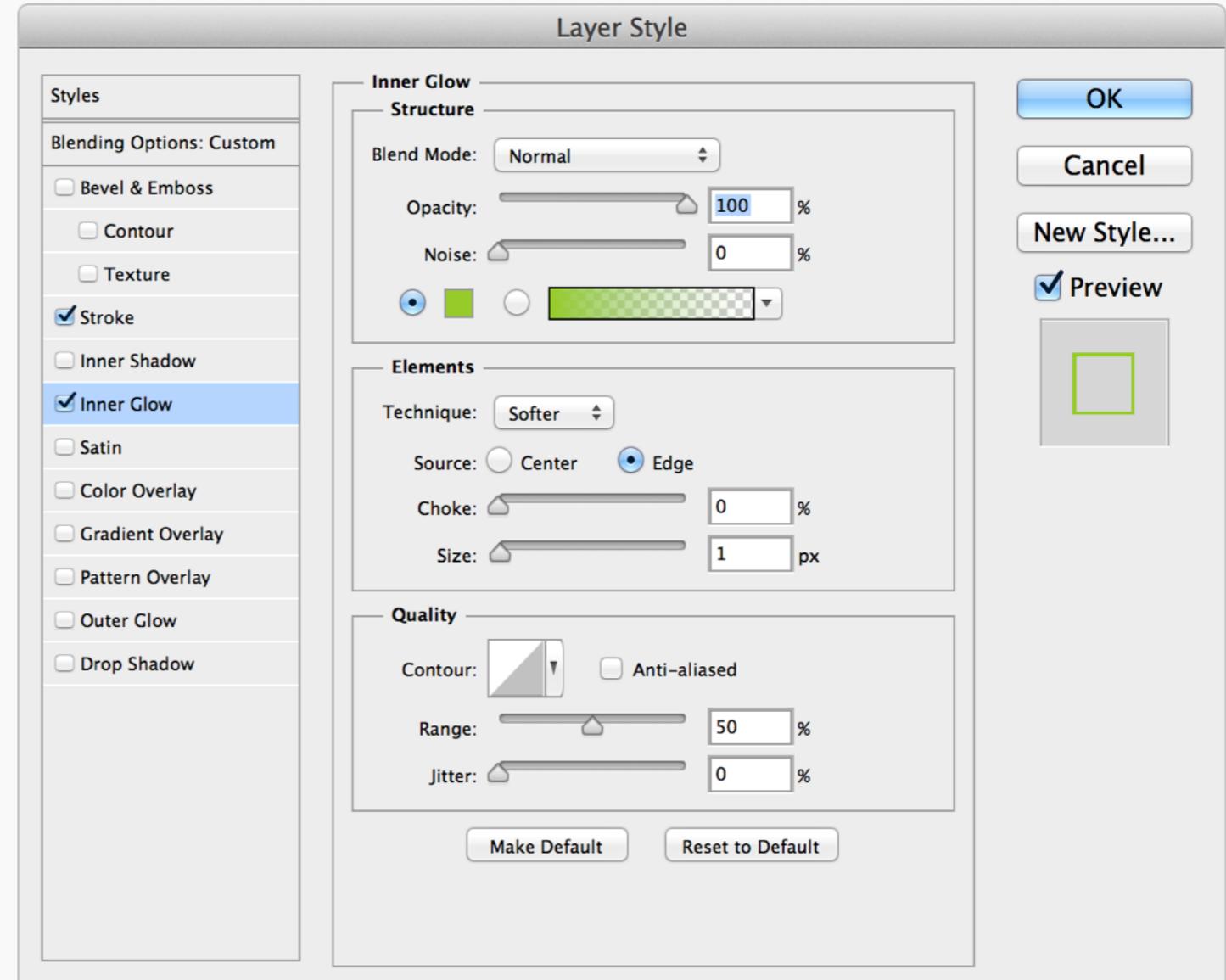


Свечение

Обводка

Временами однопиксельная обводка (stroke) может выглядеть слишком тонкой на скругленных краях. Для усиления ее без увеличения толщины добавьте Glow с настройками как выше. Разница

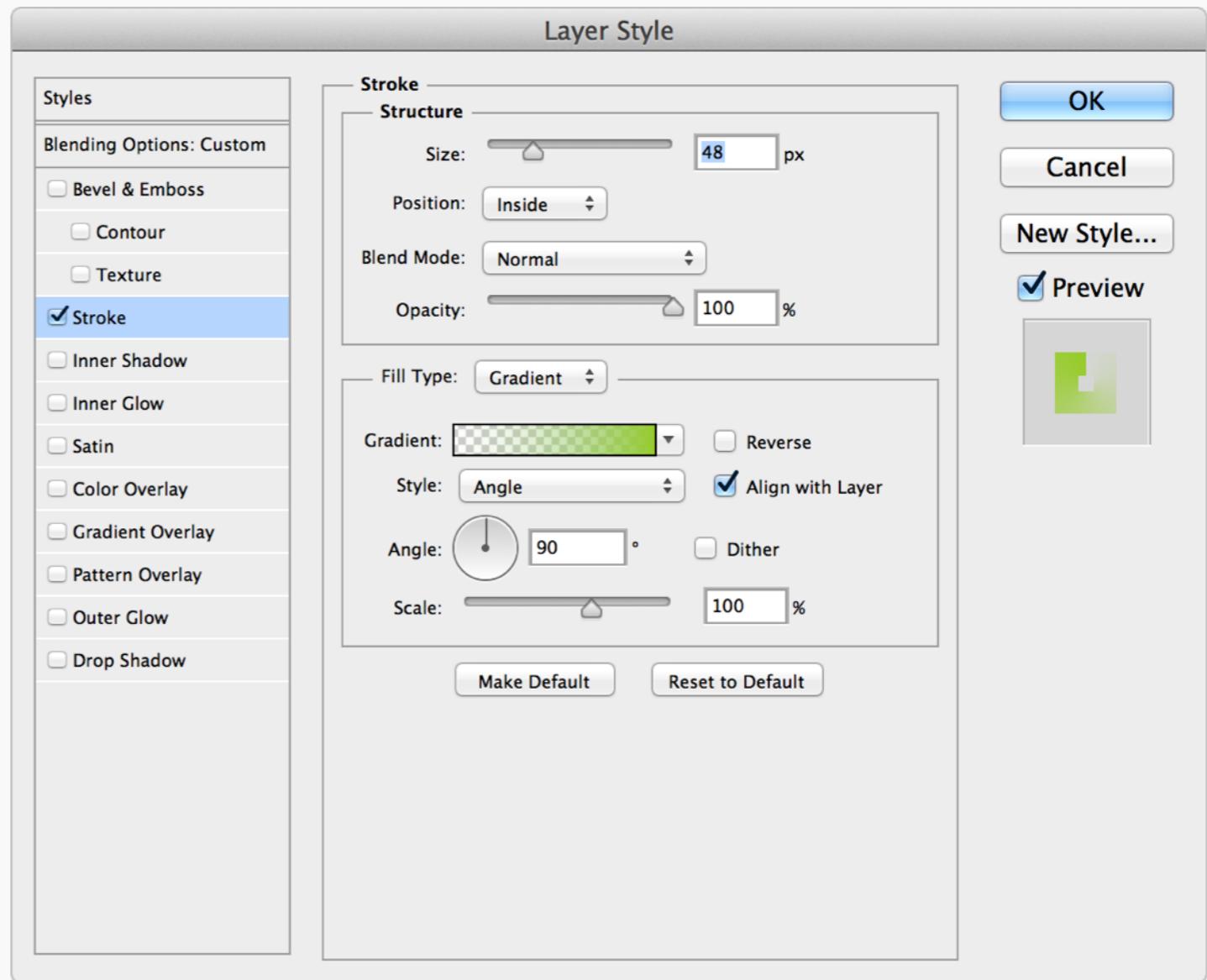
практически неуловима, но это действительно помогает.

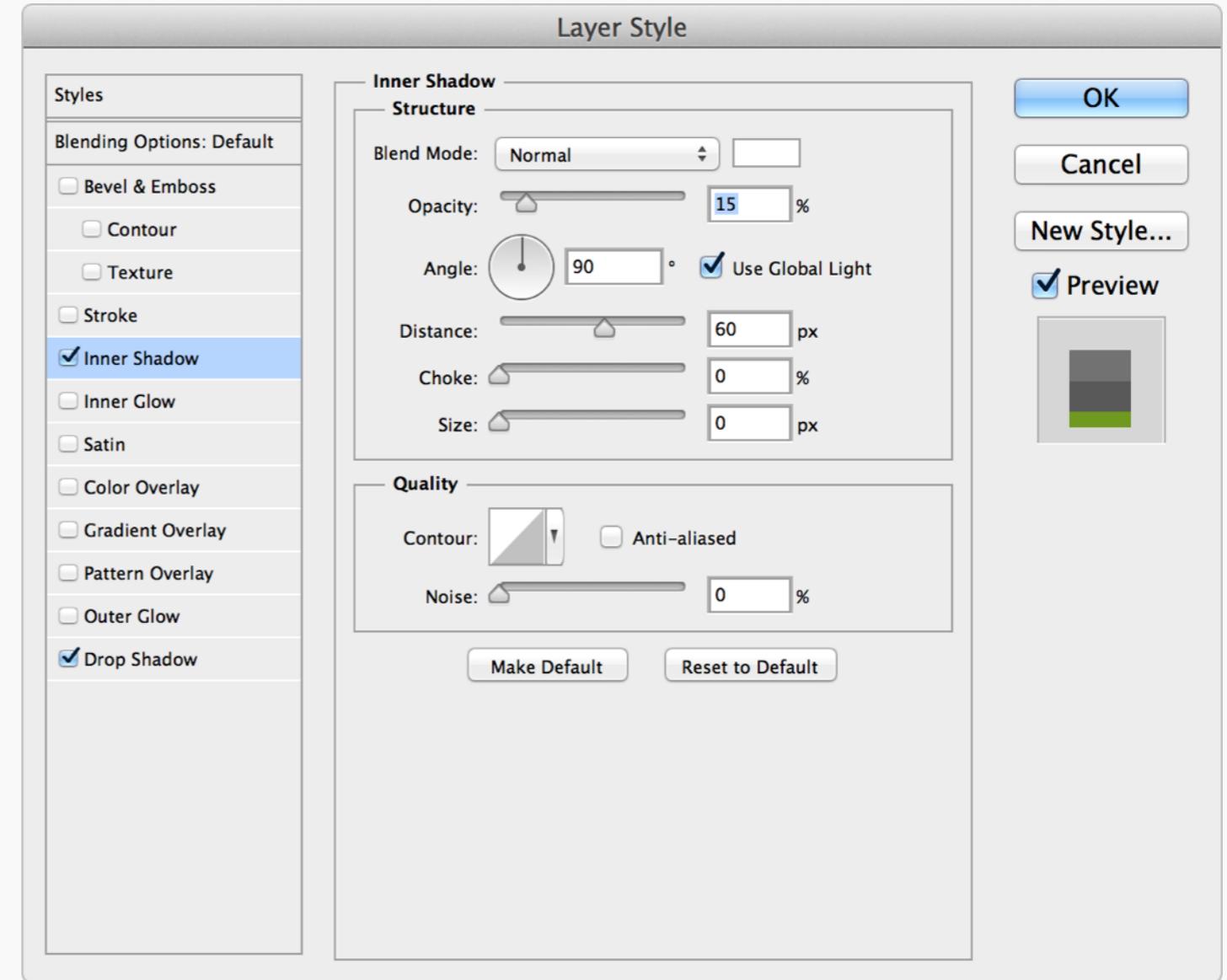




Затухающие круги

Круговое затухание очень просто сделать используя эффект *Stroke*. Фишка в использовании *Fill Type: Gradient* и *Style: Angle*

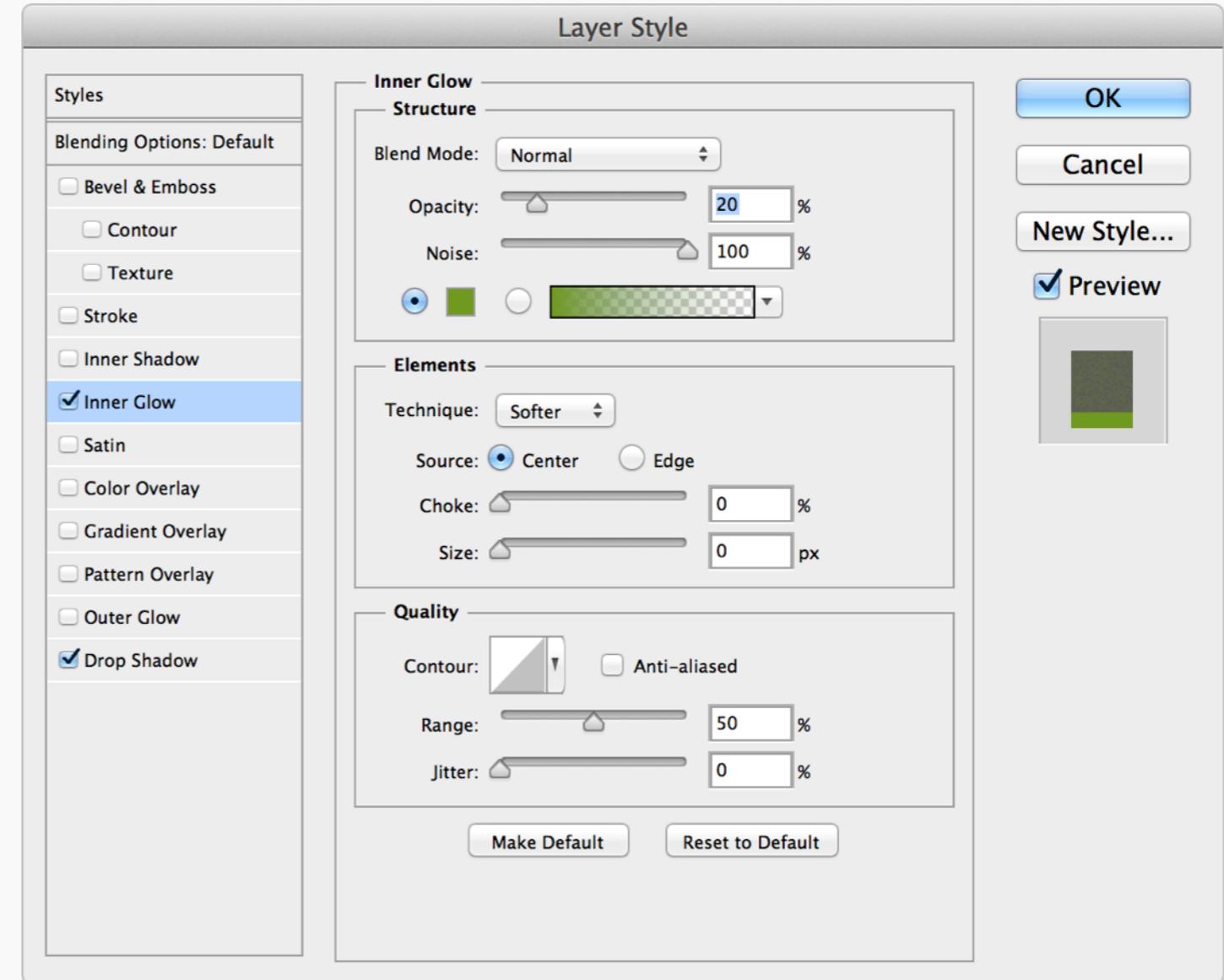
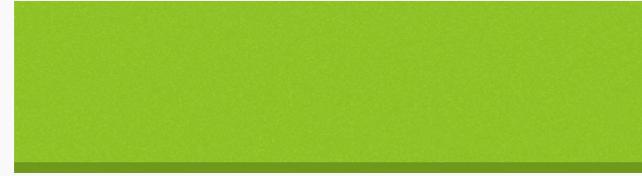




Быстрый блеск

Если вы хотите быстро придать объекту блеск, попробуйте использовать эффект *Inner Shadow* белого цвета с маленькой прозрачностью. Будьте аккуратны, так как его форма будет базироваться на верхнем углу родительского слоя, это значит что

любые непрямые секции будут отражены в блеске.



Добавляем шум с Inner Glow

Можно добавить простую текстуру шума к объекту используя эффект *Inner Glow*. Выставьте *Source* — *Center* и *Size* — *0*, затем изменяйте величину используя настройки *Noise*.



Найдите логотип на белом фоне



Image > Adjustments > Invert затем *Select All* и *Copy*



Image > Adjustments > Desaturate



Создайте новый слой залитый цветом, добавьте *Layer Mask*, *Option + клик* на ней и потом *Paste* — добавляем маску из лого который вы скопировали



Image > Adjustments > Levels и
используйте black point
eyedropper для выбора главного

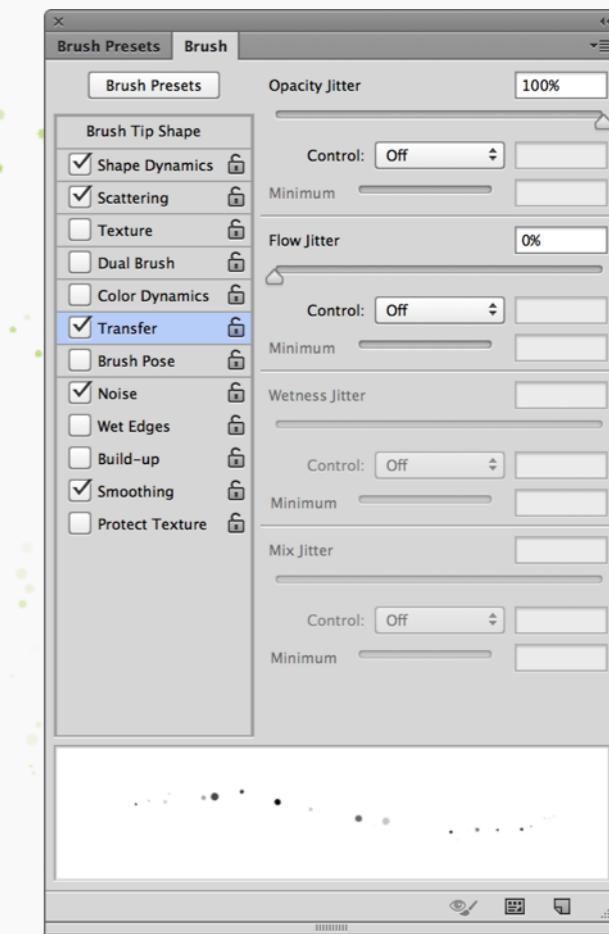
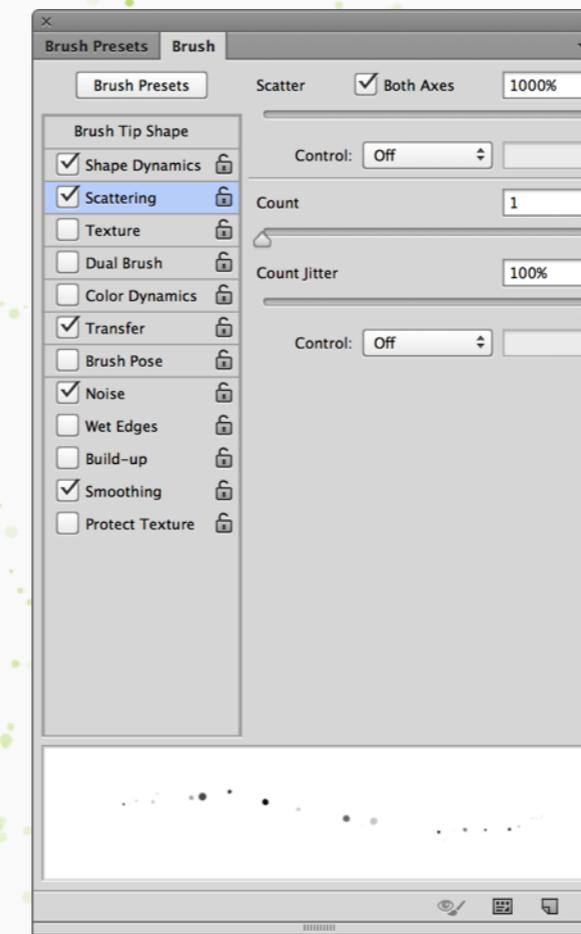
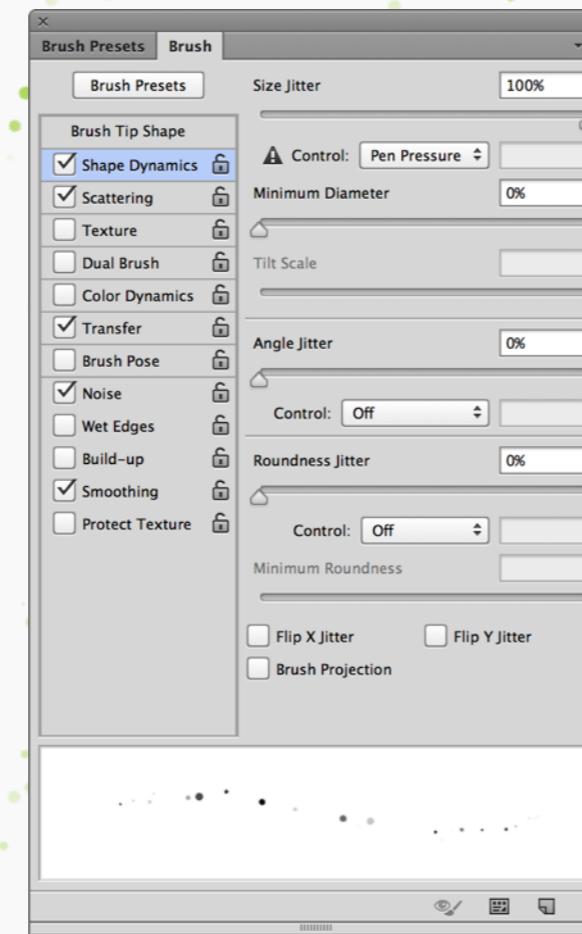
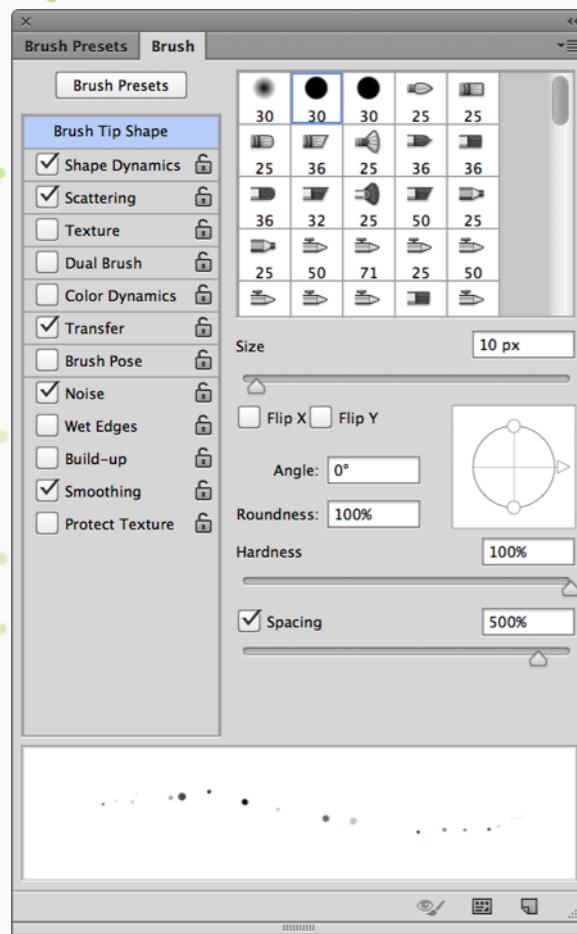


Та-дам! У вас есть лого на прозрачном бэкграунде.

Извлечение лого

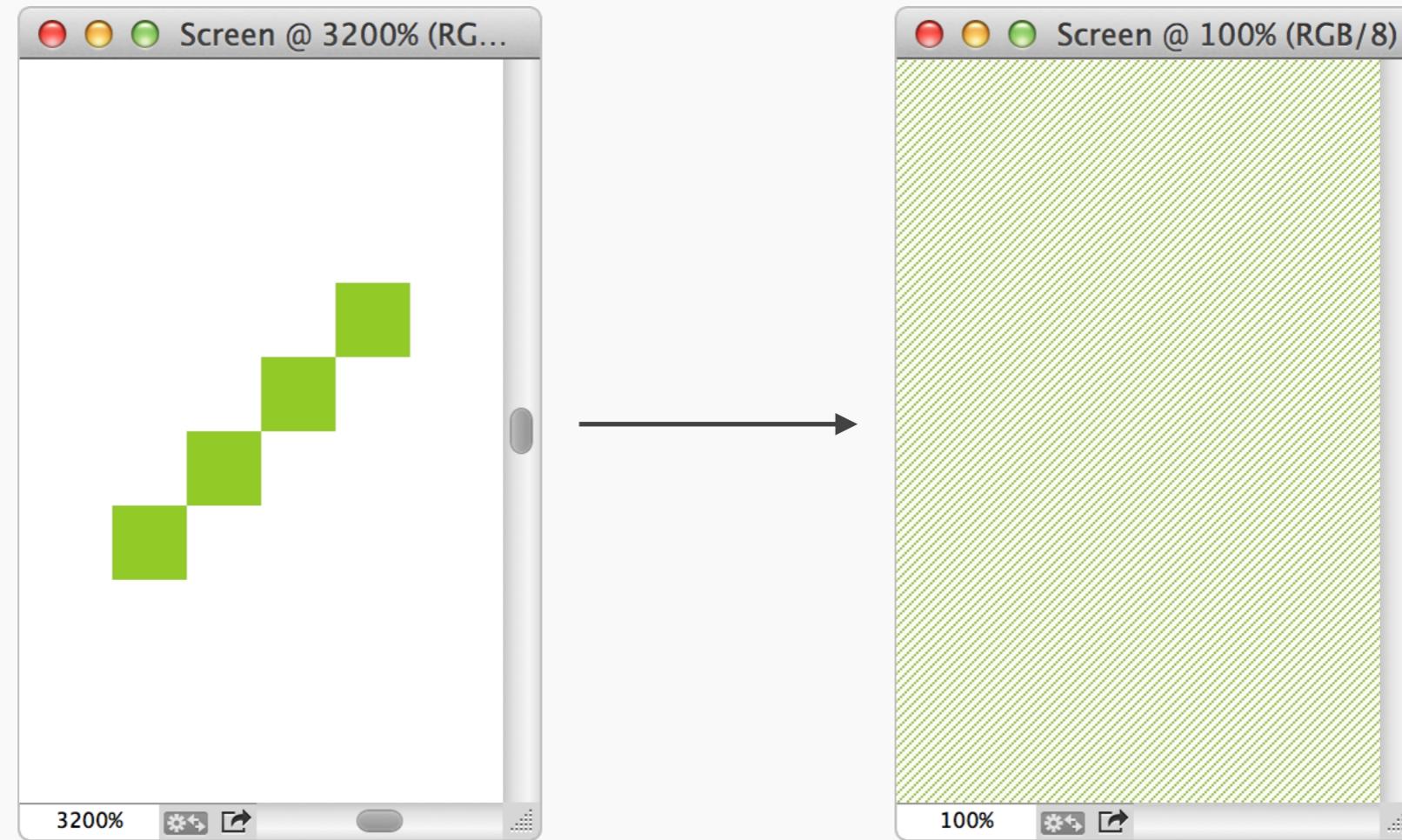
Если у вас не получается сделать копию логотипа — попробуйте этот метод. Как вариант, вы можете попробовать зайти на сайт нужной компании и поискать доступные для скачивания PDF. Их можно открыть в

Illustrator и вытянуть оттуда любые векторные логотипы.



Star Fields

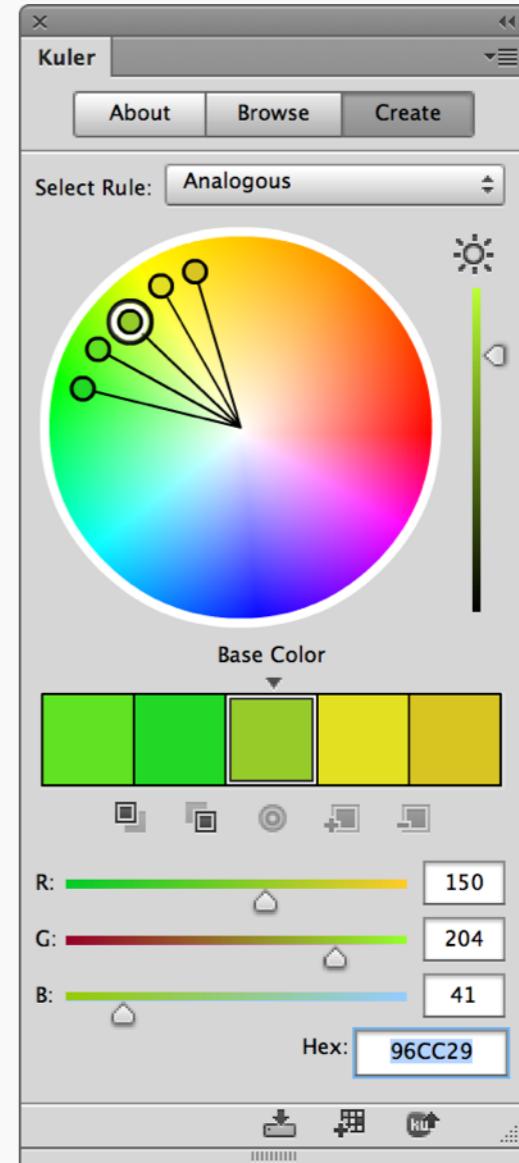
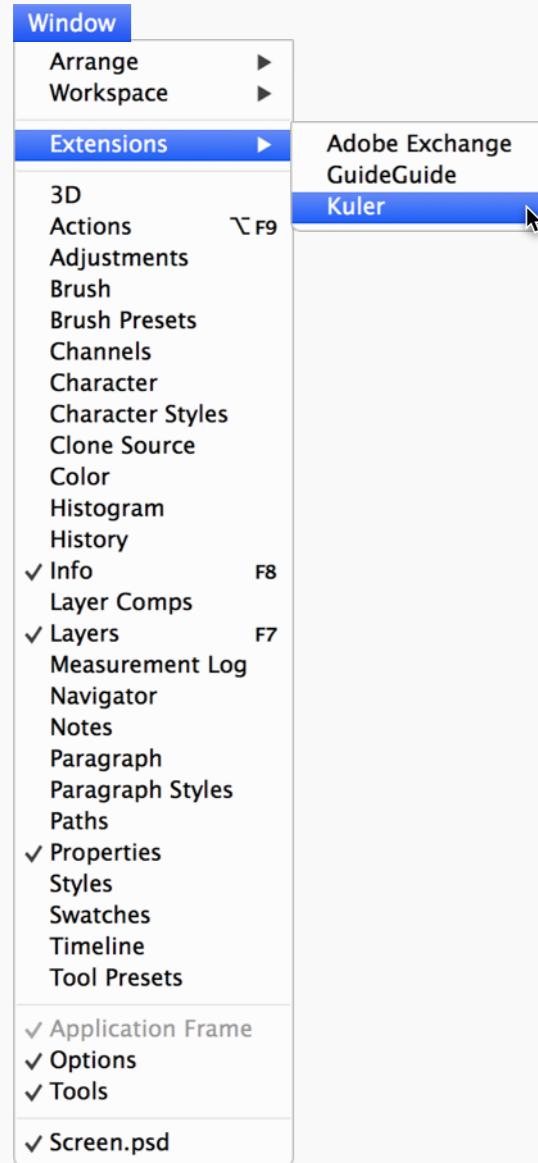
Попробуйте настройки в панели
Brushes чтобы создать различные эффекты,
к примеру подобие звездного поля.
Увеличивая *Size Jitter* и *Opacity Jitter* кисти
становятся более разнообразными.



Паттерны

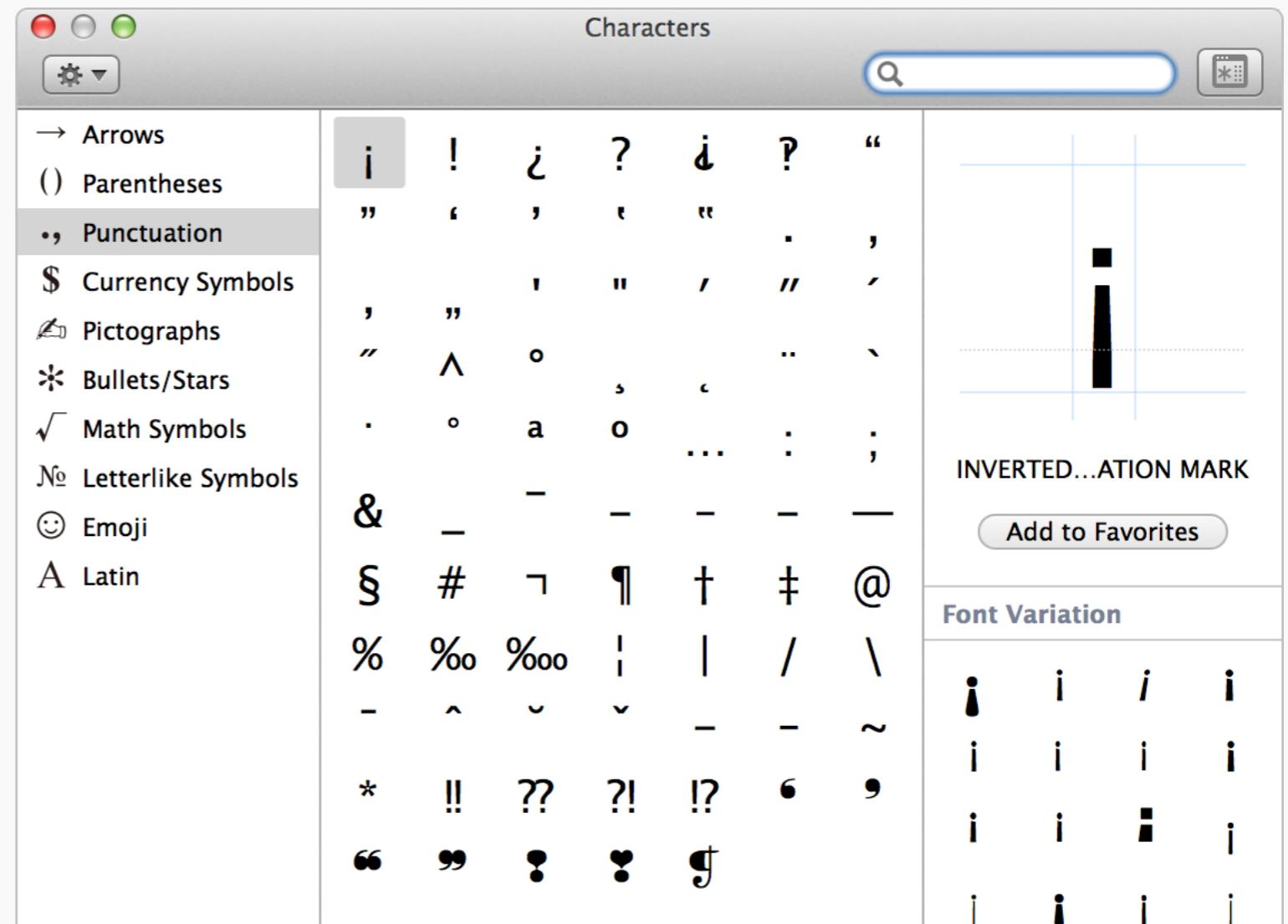
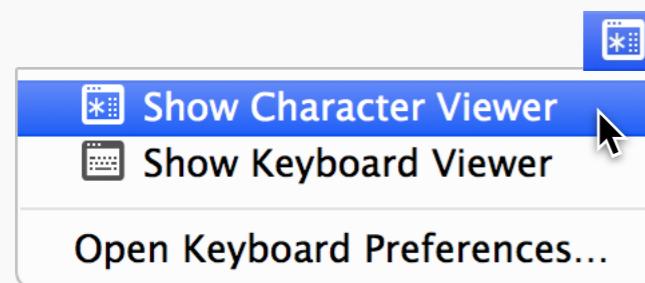
Добавьте изюминку в ваш дизайн с помощью паттерна или текстуры. В Photoshop это очень просто: сначала нарисуйте квадратики которые равномерно повторяются, затем выделите их и зайдите в *Edit > Define Pattern* чтобы сохранить

заготовку. Новый паттерн можно использовать с помощью панели Layer Style. Только не добавляйте его в самый верх слоев. Экспериментируйте с Blend Modes и Opacity чтобы менять взаимодействие паттерна с дизайном.



Kuler

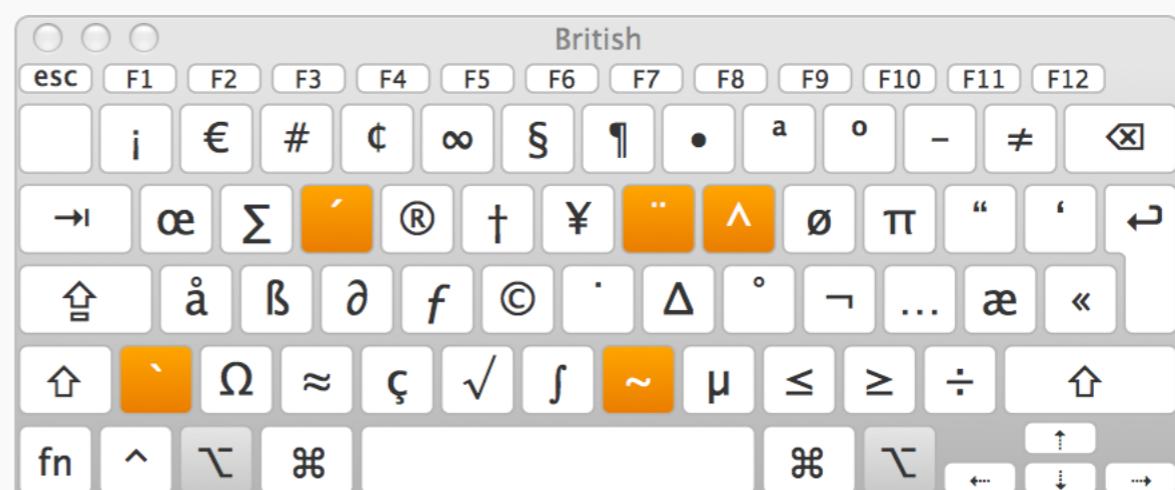
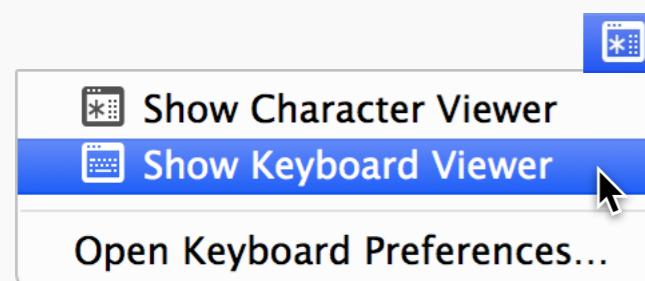
Не хватает вдохновления на подбор цветов или палитр? Попробуйте [Kuler](#). Это удобное расширение дает вам возможность смотреть и пробовать цветовые схемы, которые сгенерировали другие юзеры, а также создавать собственные. Прекрасно!



Character Viewer

В Mac OS X включено несколько удобных шрифтовых утилит которые появляются после активации *Show Keyboard & Character Viewers* в меню в *System > Preferences > Keyboard*. Первая — Character Viewer поможет вам найти знаки, которые редко

используются. Для использования удостоверьтесь что ввод текста активен и сделайте даблклик на знак который хотите вставить. Если ничего не происходит значит выбранного знака нет в текущем шрифте.



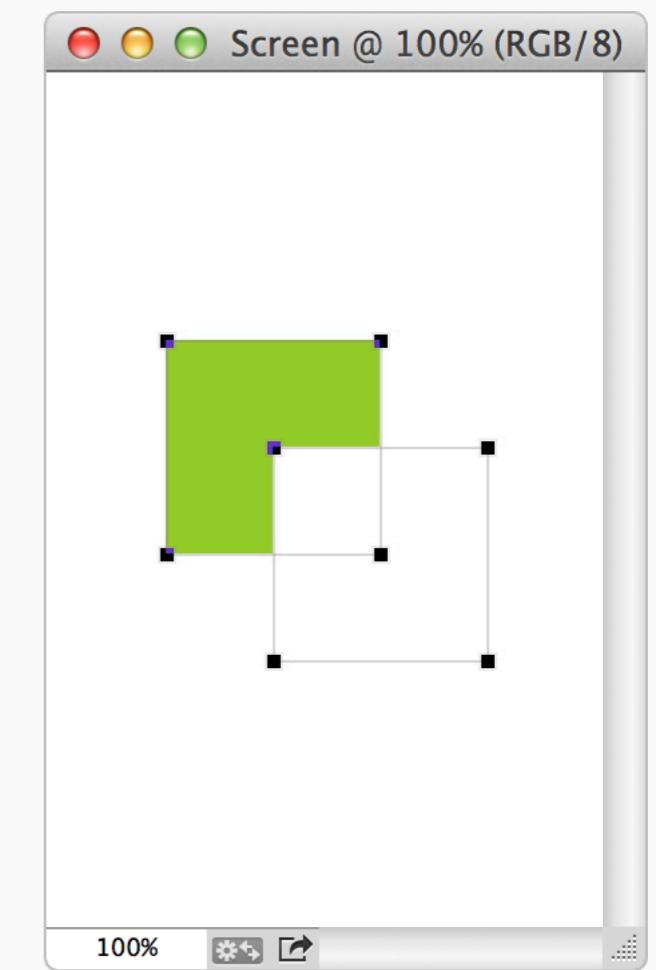
Keyboard Viewer

Keyboard Viewer это младший брат Character Viewer. Более простое приложение которое показывает вам все буквы и символы доступные к вводу с клавиатуры. Нажатие на кнопку с вставляет соответствующий символ; зажмите модификатор *Shift* или

Option чтобы увидеть другие доступные варианты. Хороший способ научиться вводить ударения и символы прямо с клавиатуры.

Шорткаты Контуры

Существует множество хоткеев для ускорения работы Path tool. Комбинируйте контуры двух существующих Shape слоев, выделяя их и нажимая *Command + E*. После рисования контура, соедините его с другим нажимая + (плюс) или держа *Shift*; и



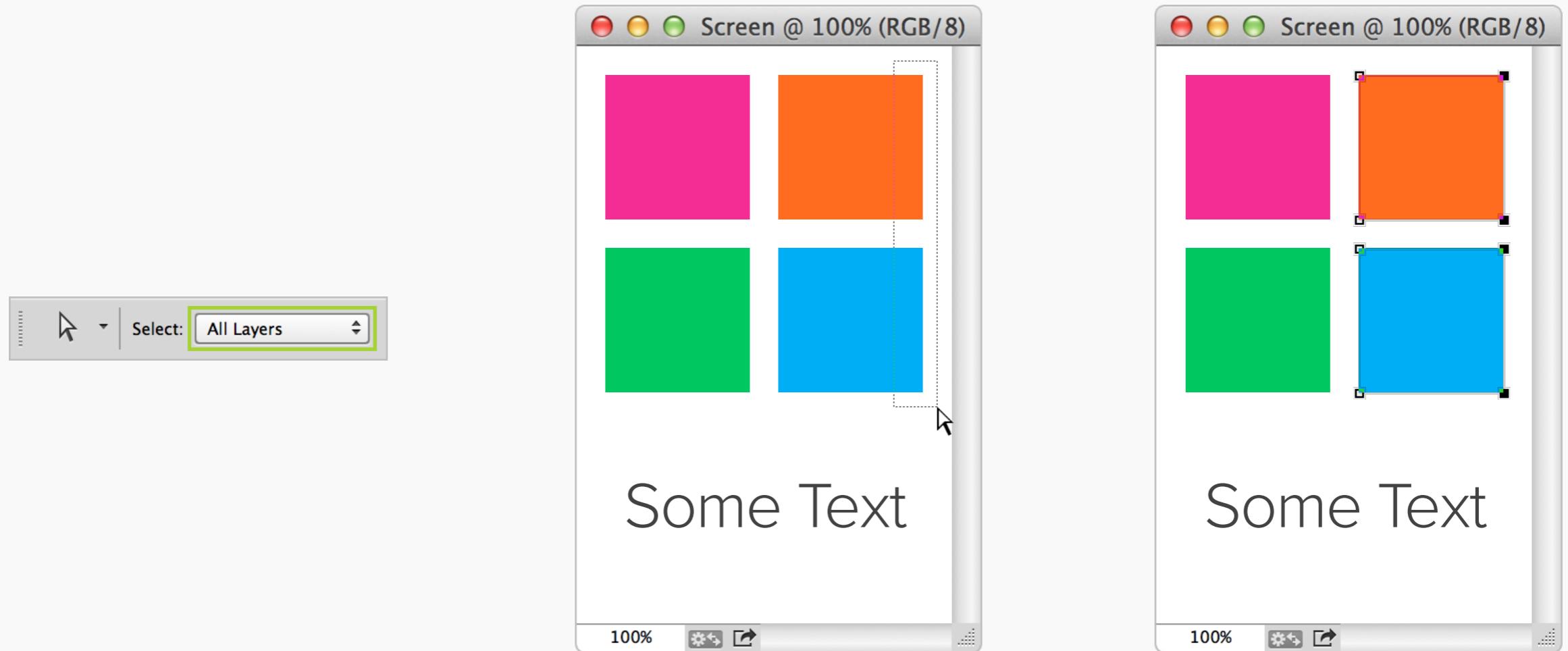
наоборот — (минус) или *Option* вырежет из шейпа. После рисования, добавляйте или убирайте новый контур из существующего выделяя его и нажимая - (минус) или + (плюс).

Шорткаты Контуры

Если вы редактируете контур с помощью Direct Selection и не хотите случайно выделить другие Shape слои в документе, нажмите **Q** чтобы войти в Quick Mask Mode, которая изолирует слой над которым вы сейчас работаете. **Command + Shift + H**



Текст



Шорткаты Контуры

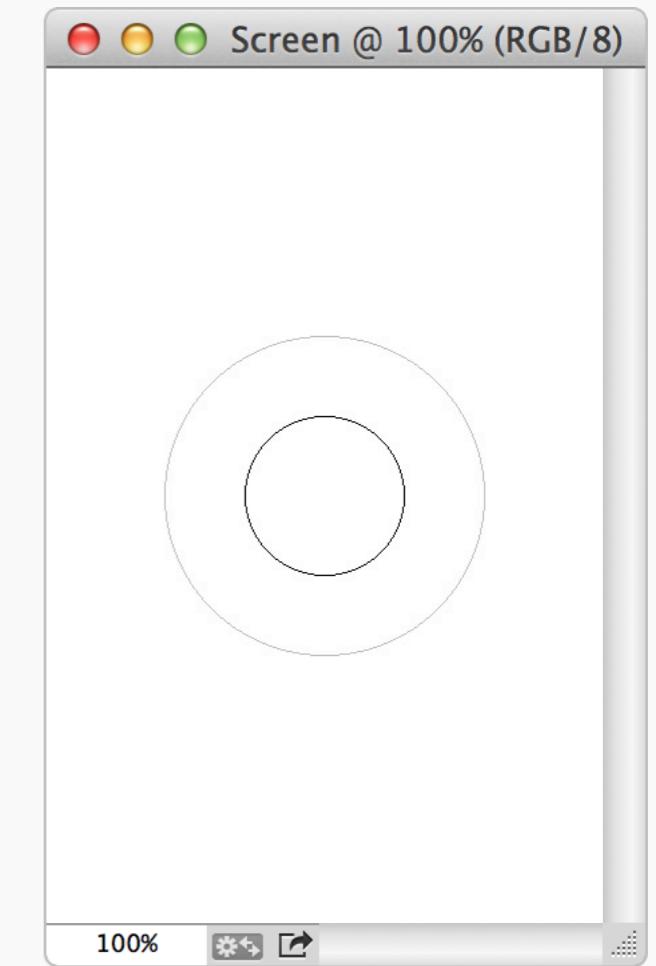
Photoshop CC включает в себя апдейт взаимодействия Direct Selection с путями, делая их редактирование проще. Теперь вы можете выбрать *Select: All Layers* в панели *Options* кликнуть и потянуть для выбора нескольких точек на нескольких слоях, что

позволяет менять несколько шейпов за раз. Даблклика на пути изолирует его, а второй даблклик выходит из этого режима.

Шорткаты

Выделение и кисти

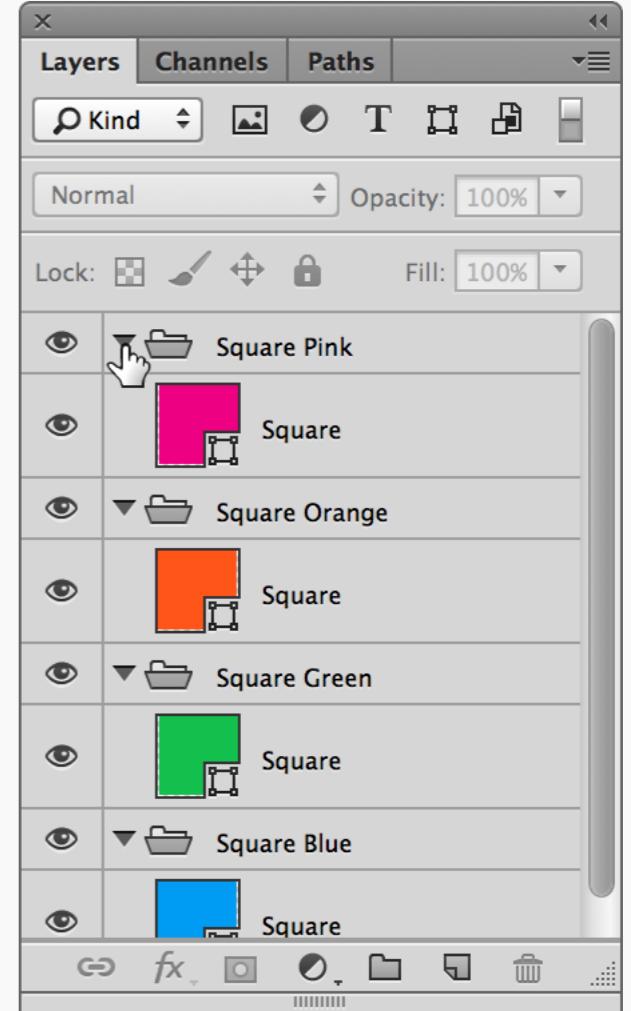
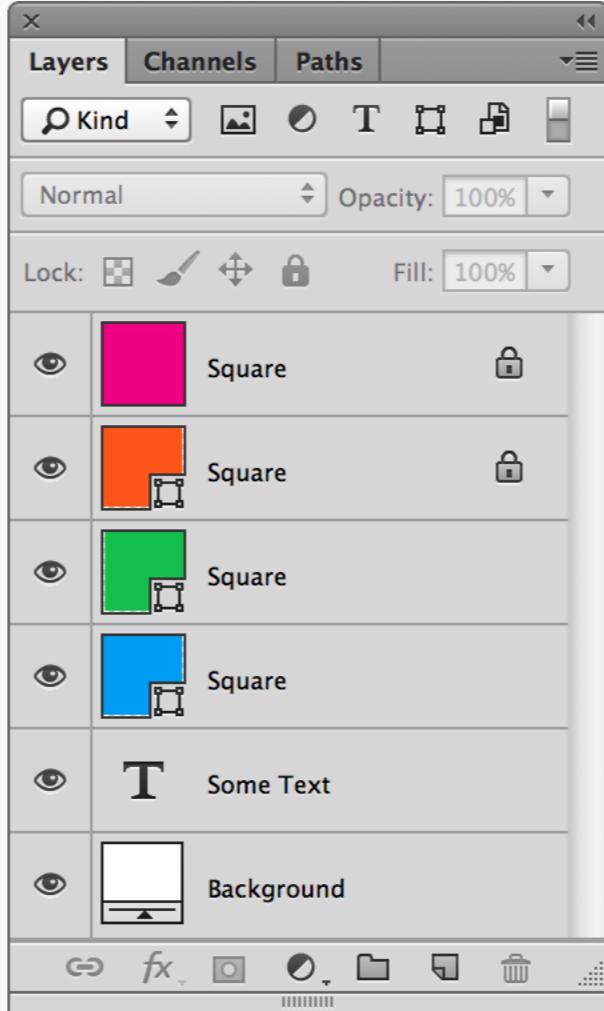
Во время создания выделения, зажмите пробел для того чтобы двигать точку выделения.



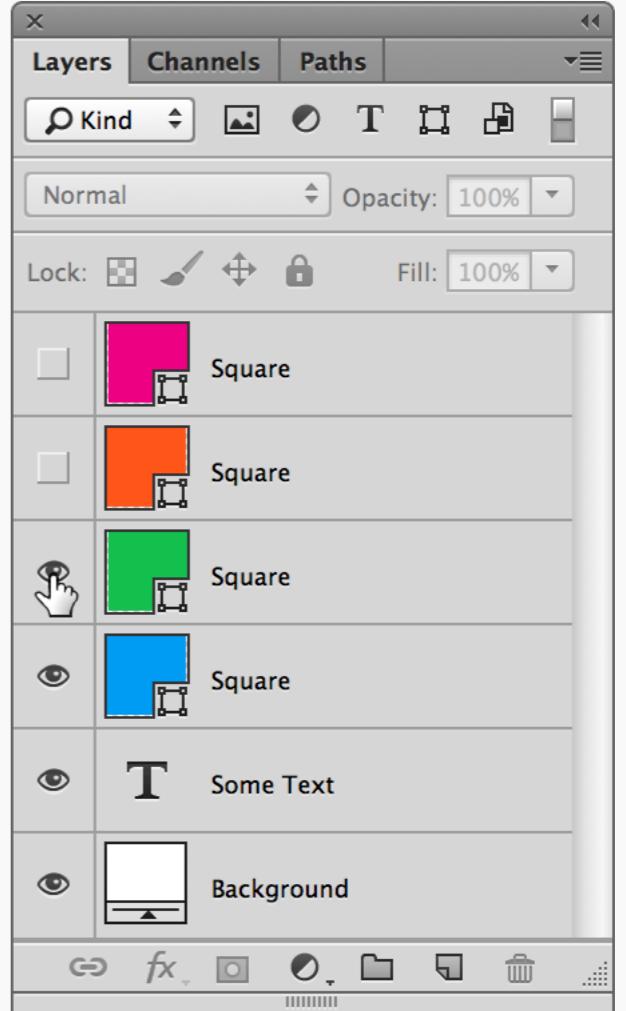
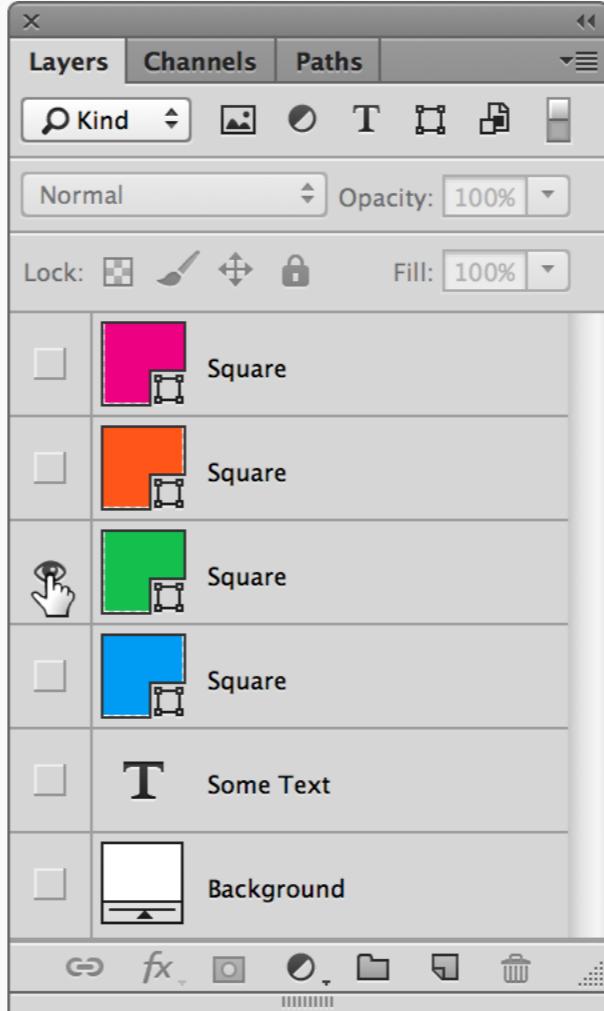
Используйте квадратные скобки, [и], для изменения размера кисти. *Shift + [или]* увеличит или уменьшит жесткость кисти.

Шорткаты Слой

Выберите слой и нажмите передний слэш / чтобы заблокировать его прозрачность. На Shape слоях это заблокирует положение.



Скрывайте или раскрывайте все слои в документе нажимая и удерживая *Command*, и нажимая на иконку любого из раскрывающихся списков.



Шорткаты Слой

Чтобы скрыть все слои кроме одного зажмите клавишу *Option* и нажмите на иконку видимости.

Чтобы показать или скрыть слои по очереди, зажмите и потяните курсор через необходимые иконки видимости.

Шорткаты

Клавиатура

Переключение между режимами экрана (*F*)

Переключайтесь между нормальным, полноэкранным с таскбаром, и полноэкранным с черным фоном.

Hand tool (пробел)

Временно активирует hand tool при зажатии: используется для движения по изображению.

Переключение между открытыми документами (*Command + Tab*)

Работает как *Command + Tab* в Mac OS X, переключаясь между открытыми документами.

Цвет холста (*Space + F*)

Переключается между цветами холста.

Переключение цветов (*X*)

Меняет местами цвета заднего и переднего планов.

Цвета по умолчанию (*D*)

Меняет цвет заднего и переднего планов на черный и белый

Смещение границы выделения (стрелочки)

Смещает выделение на 1px.

Смещение границы выделения (*Shift + стрелочки*)

Смещает выделение на 10px.

Смещение слоя (*Command + стрелочки*)

Смещает выделенную область или слой на 1px.

Смещение слоя

(*Command + Shift + стрелочки*)

Смещает выделенную область или слой на 10px.

Выбрать все слои (*Command + Option + A*)

Выбрать все слои из панели слоев.

Выбрать слой как выделение

(*Command + клик на миниатюру слоя*)

Выделение по форме слоя.

Включить/выключить layer mask

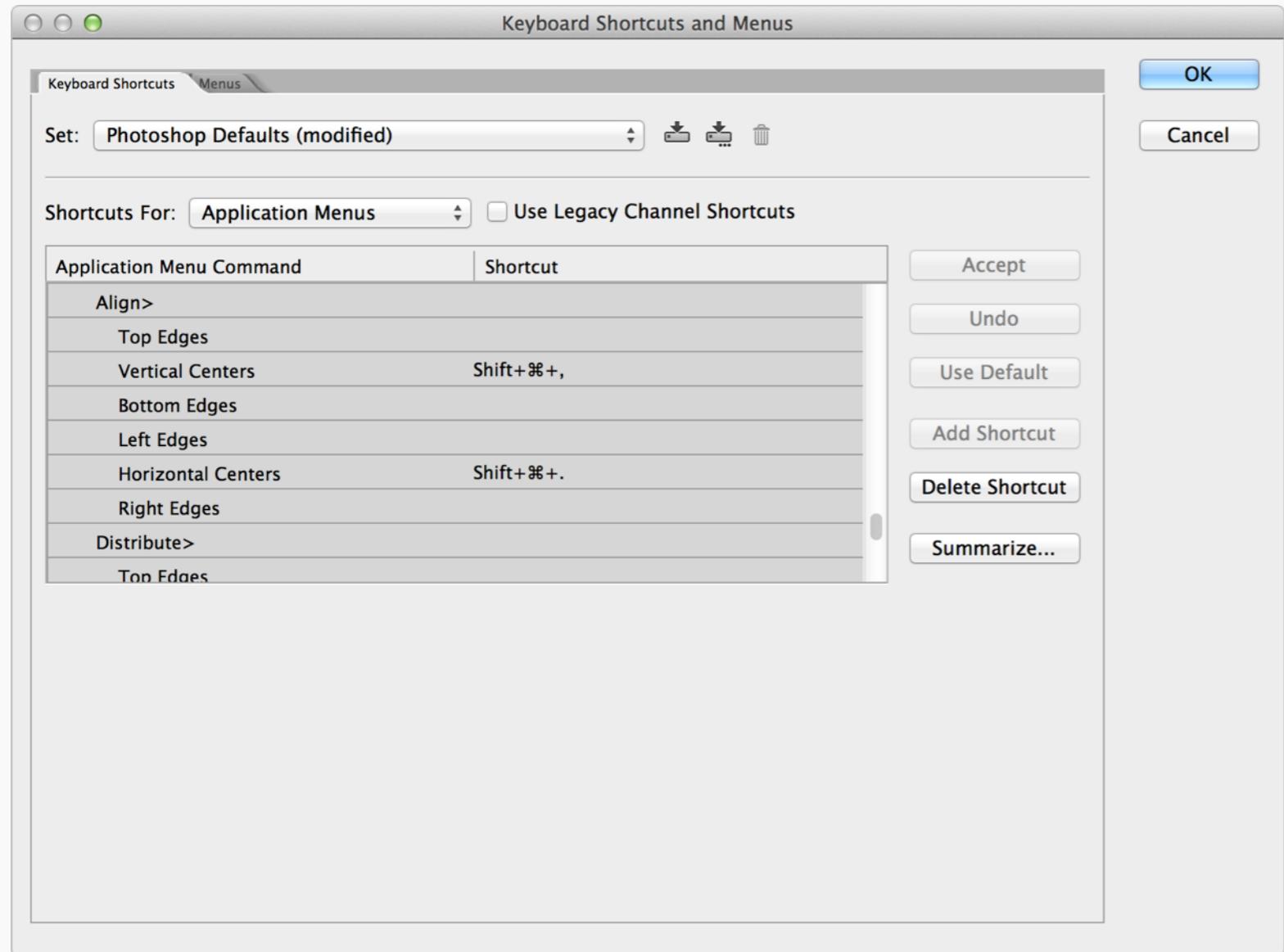
(*Shift + клик на маске слоя*)

Включает и выключает маску.

Шорткаты

Keyboard

View mask (<i>Option + клик по маске</i>)	Показывает маску слоя как отдельное изображение, которое может быть отредактировано как канал.	Переключение между режимами наложения (<i>Shift ++ (плюс) or - (минус)</i>)
Загрузить маску как выделение (<i>Command + клик по маске</i>)	Загружает маску как выделение.	Переключает режимы наложения.
Инвертировать выделение (<i>Command + Shift + I</i>)	Инвертирует выделение: то что было выделено становится не выделенным и наоборот.	
Убрать выделение (<i>Command + D</i>)	Убирает текущее выделение.	
Вернуть выделение (<i>Command + Shift + D</i>)	Возвращает последнее выделение.	
Дублировать слой (<i>Command + J</i>)	Дублирует выделенный слой.	
Изменить прозрачность слоя (цифры 1–0)	Изменяет прозрачность слоя с шагом в 10%.	



Шорткаты клавиатуры и меню

Станьте мастером Photoshop, создавая кастомные клавиатурные шорткаты с помощью диалога *Edit > Keyboard Shortcuts*. На скриншоте выше вы можете увидеть несколько новых шорткатов для *Align > Vertical Centers* и *Align > Horizontal Centers*,

которые часто используются в дизайне интерфейсов. Будет не лишним отключить *Command + Q*, чтобы уберечь себя от случайного выключения Photoshop.

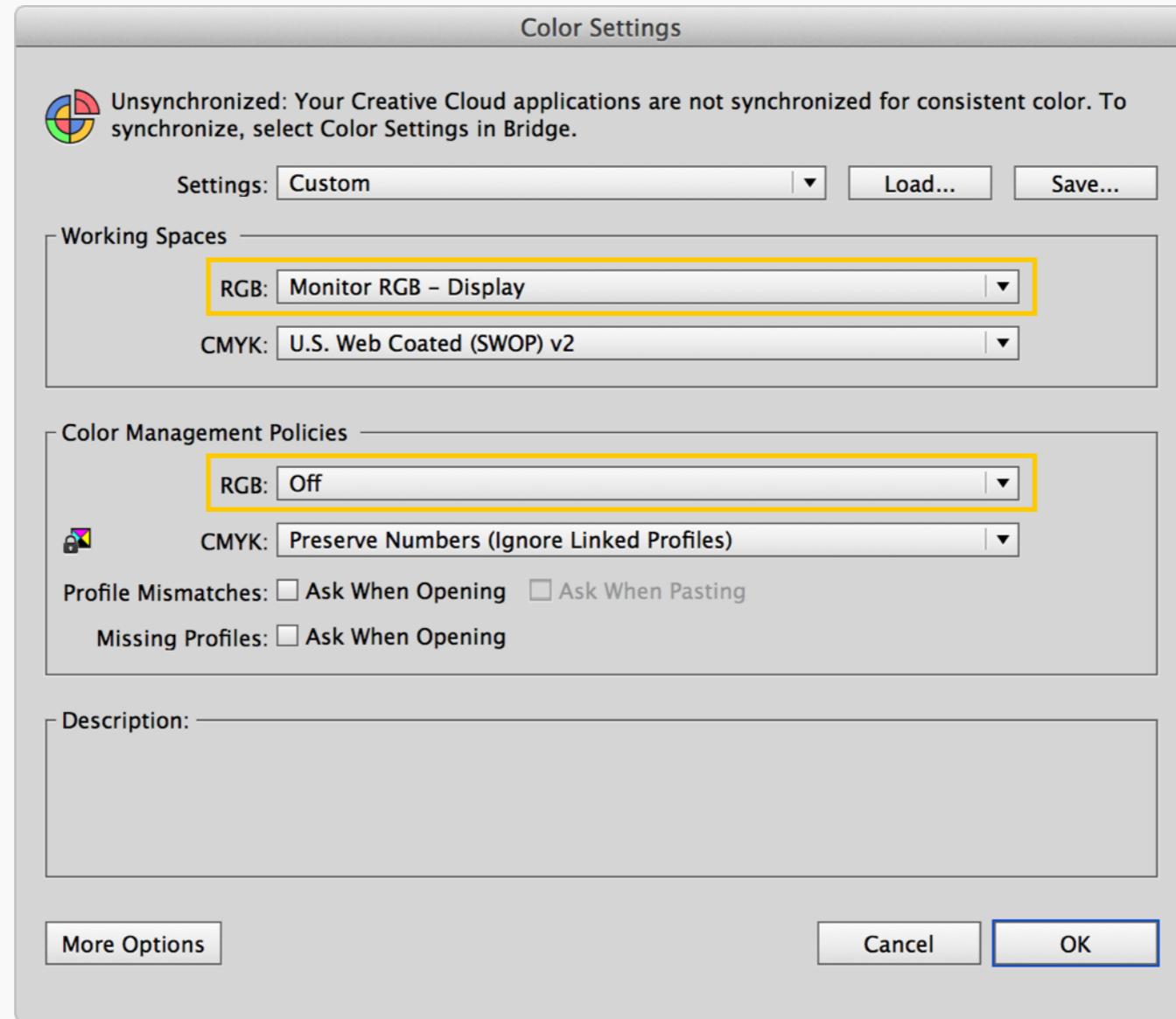
ILLUSTRATOR

Вступление



Illustrator используется когда векторные способности Photoshop не подходят для задания. Мы используем Illustrator для создания сложных шэйпов, которые затем обрабатываются в Photoshop. Таким

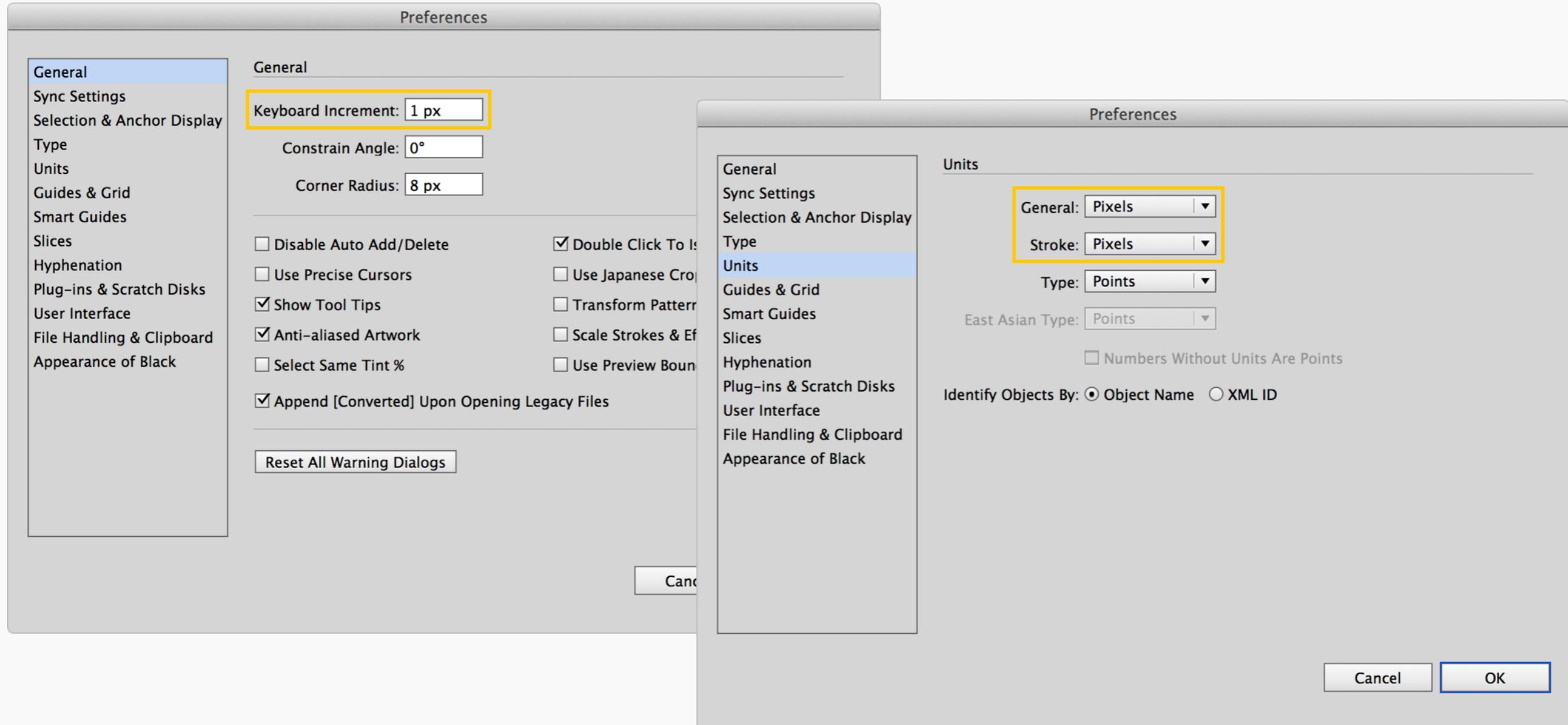
образом они сохраняют изменчивость, а мы имеем доступ к широкому набору эффектов.



Цветовые настройки Illustrator

Необходимо правильно настроить цветовые профили Illustrator. К примеру, вы можете захотеть добавить цвет для векторных набросков, которые соответствуют дизайну в Photoshop. Зайдите в *Edit > Color Settings* (аналогично Photoshop), удостоверьтесь что

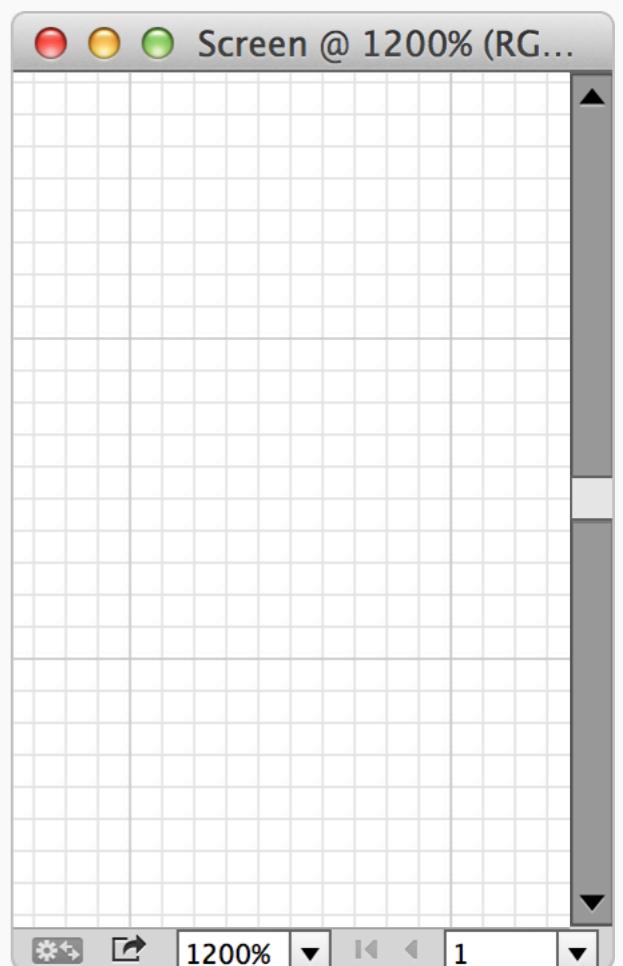
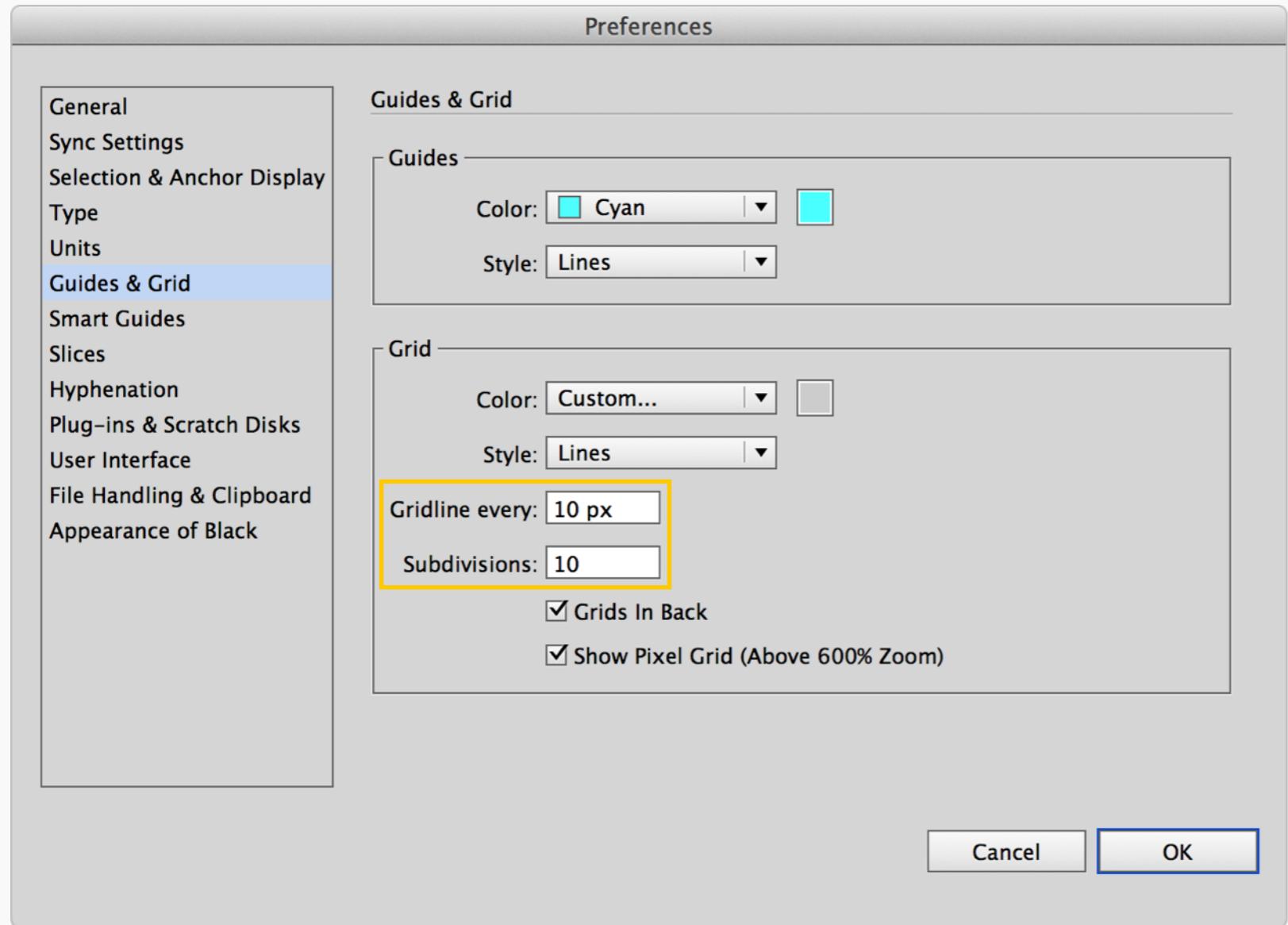
Working Space > RGB выставлен на *Monitor RGB* а в *Display and Color Management Policies > RGB* выключен.



Настройки

В Illustrator есть несколько настроек, которые можно изменить для улучшения пиксельной четкости. Первая — выставить увеличение с клавиатуры равное 1px, чтобы клавиши стрелочек слегка подталкивали шейпы и точки. Как только это сделано — идите в

меню *File > Preferences > Units* и выставьте *General* и *Stroke* в *Pixels*, это значит что все ваши размеры сейчас будут базироваться на пикселях. Так как цифровой шрифт все еще измеряется в *Points*, этот пункт мы не трогаем.

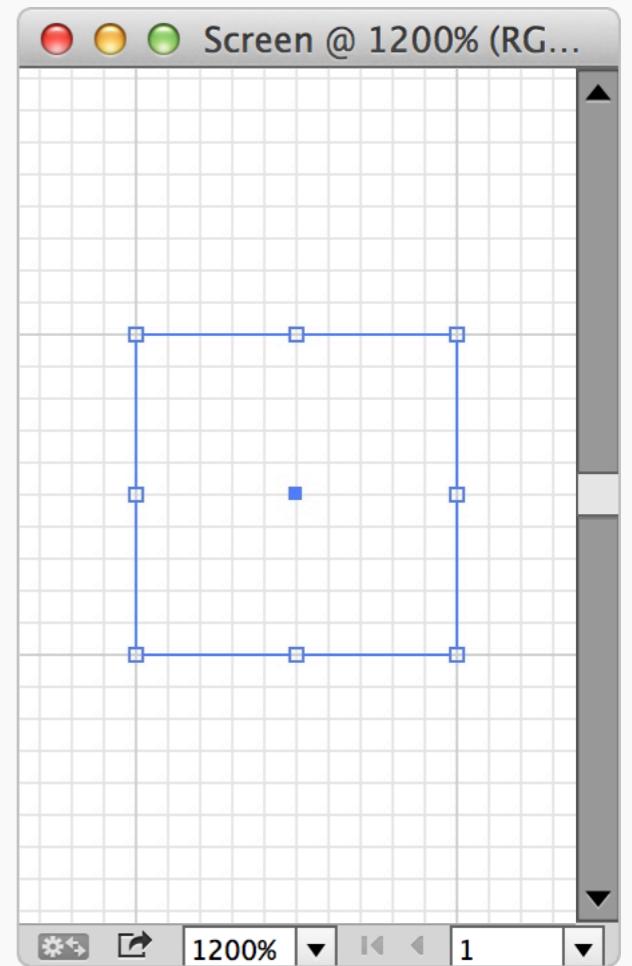
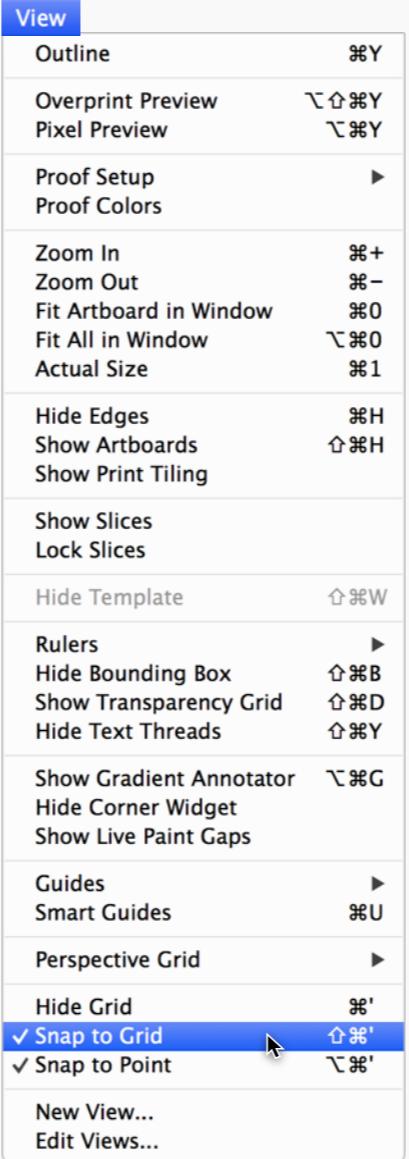


Сетка

Как и в Photoshop вам возможно будет удобно выставить сетку базирующуюся на 10px gridlines с 10px разделителями. Эти настройки можно найти в *Preferences > Guides & Grid*.

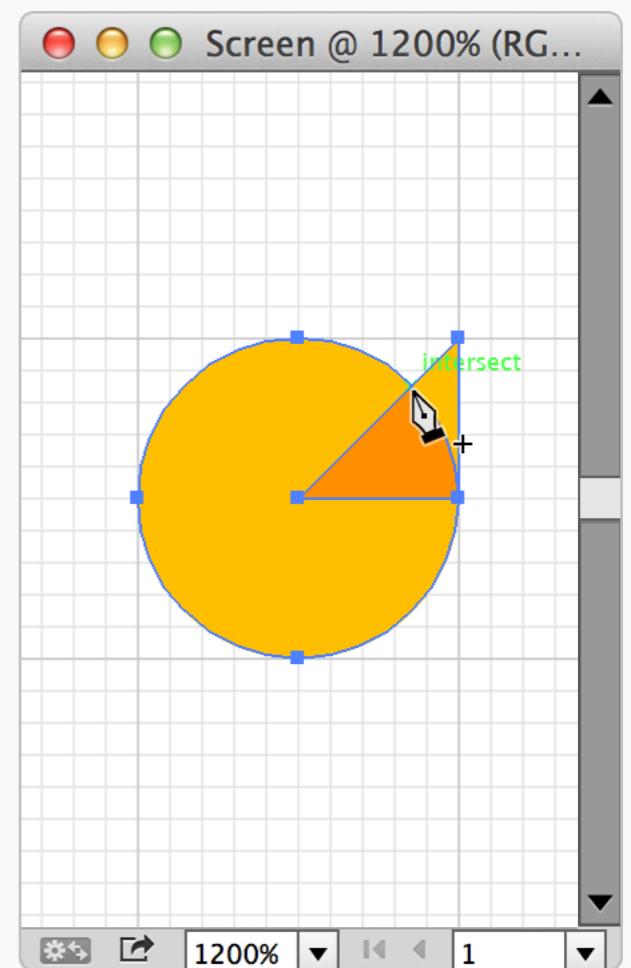
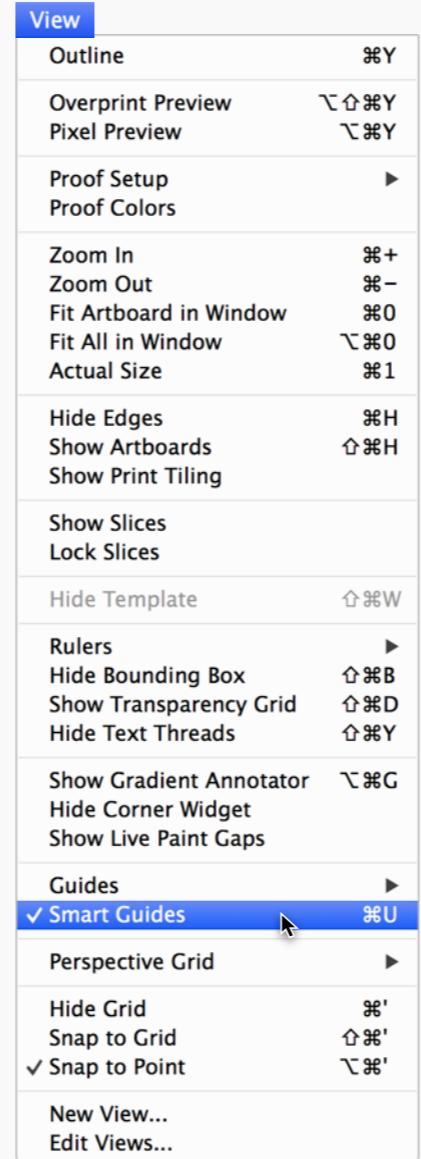
Привязка к сетке

Да, вы угадали, не забудьте включить *Snap to Grid* и здесь. Расположение аналогично Photoshop — меню *View*.



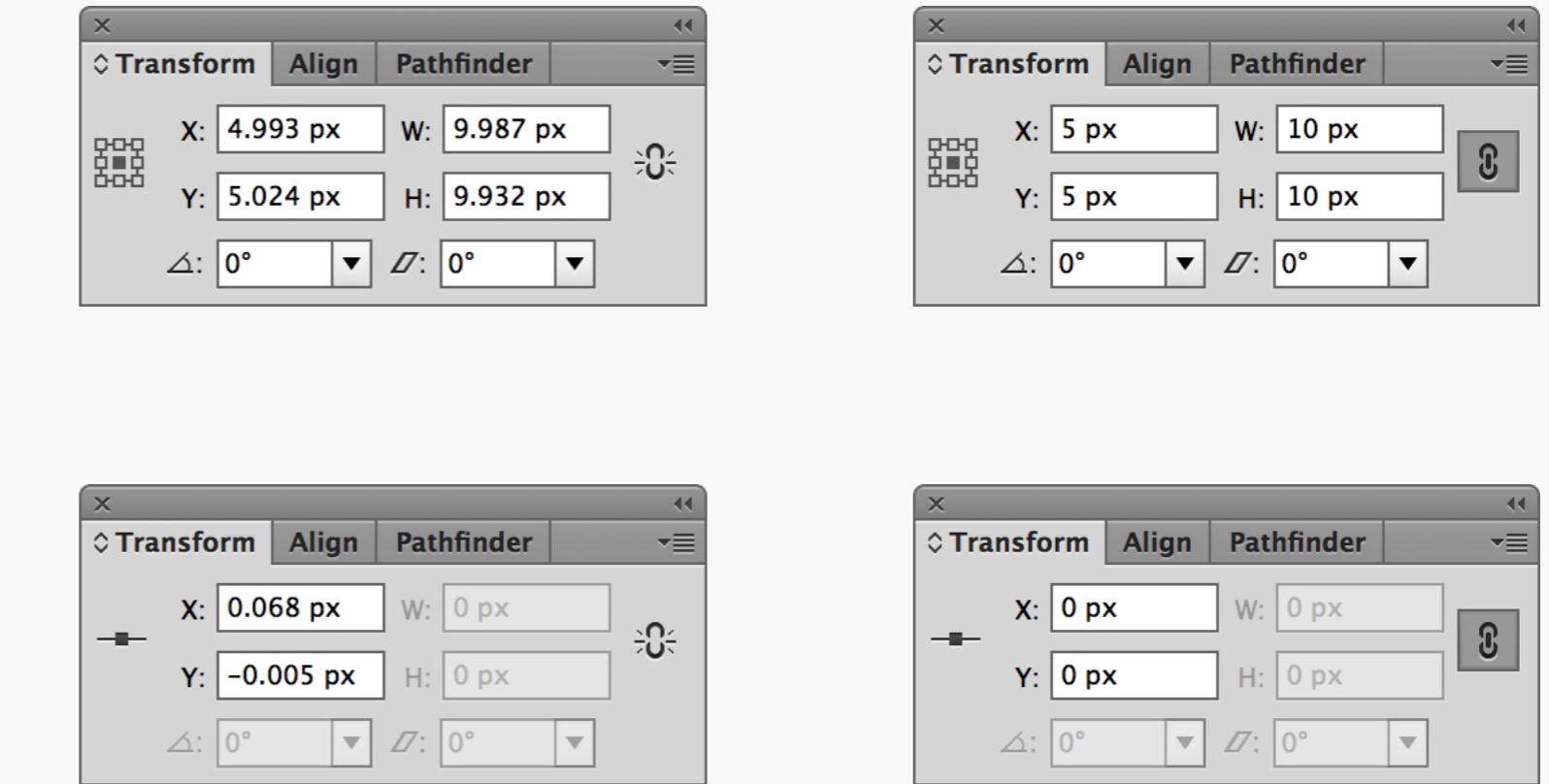
Умные направляющие

Иногда хочется взбунтоваться и разбить пиксельную сетку. В этих случаях Smart Guides предоставляют удобную альтернативную форму привязки (snapping). Anchor точка должна располагаться под углом в 45° градусов на кругу. Расположите



прямоугольный треугольник под ней как на примере, включите Smart Guides и выберите Pen tool. Теперь можно очень точно привязаться к точке, где два объекта пересекаются и добавить туда anchor point.

Точность

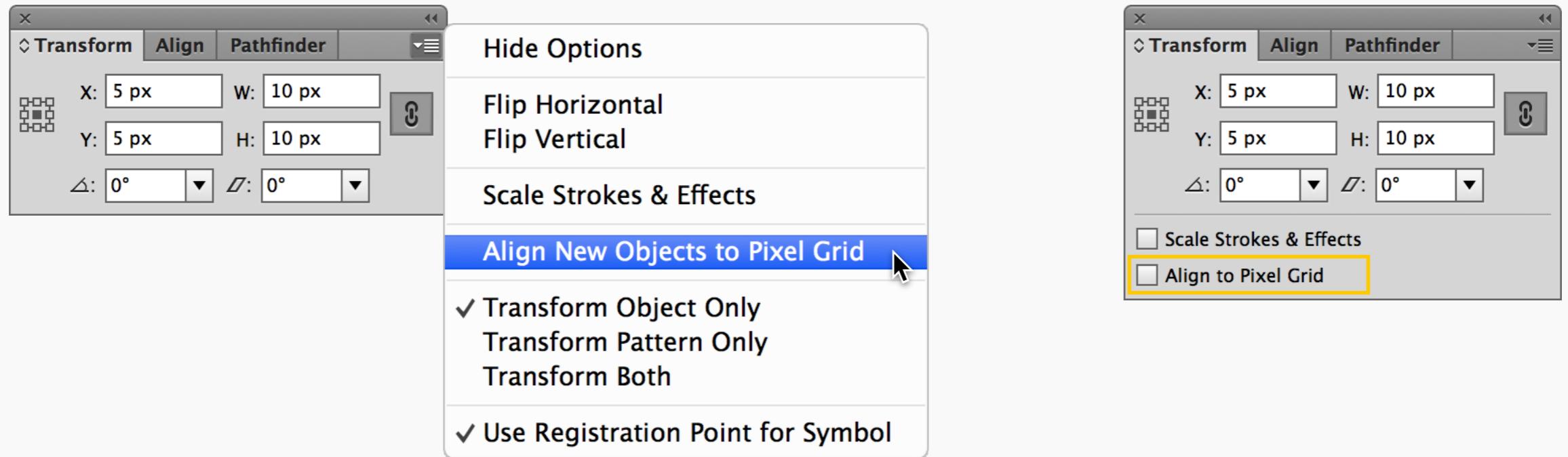


✗ ПЛОХО

Панель Transform — лучший друг пиксельного снайпера. С помощью него вы можете узнать насколько идеальны размер и позиционирование всего шейпа (верхняя линия) или отдельной точки (нижняя линия). Также, используя опцию link для *W* и *H*

✓ Хорошо

значений, любая трансформация одного из пространств сразу же исправит второе, с такой же пропорцией, сохраняя объект в пропорции.



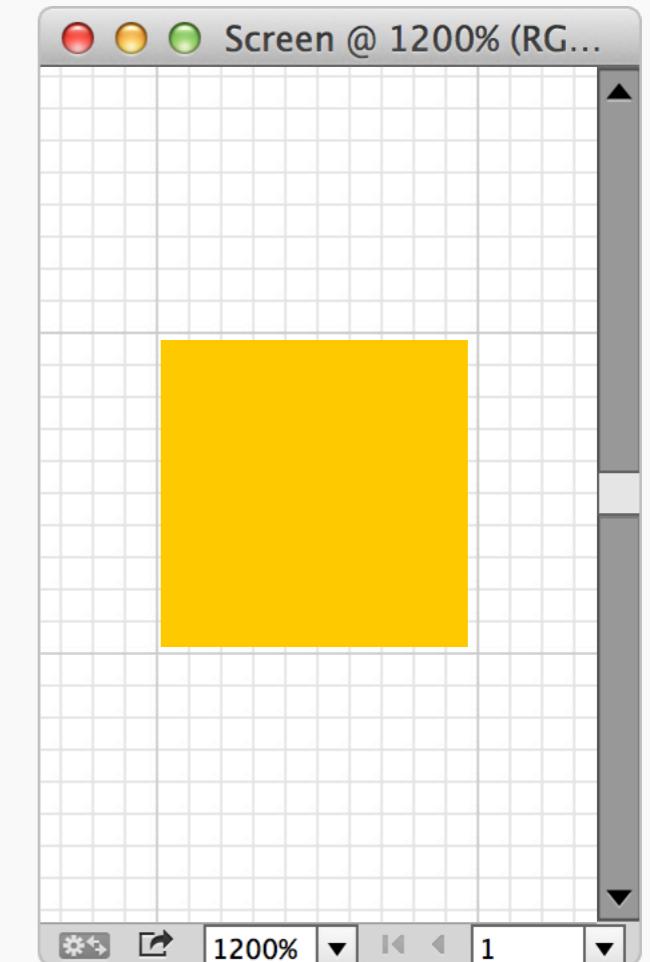
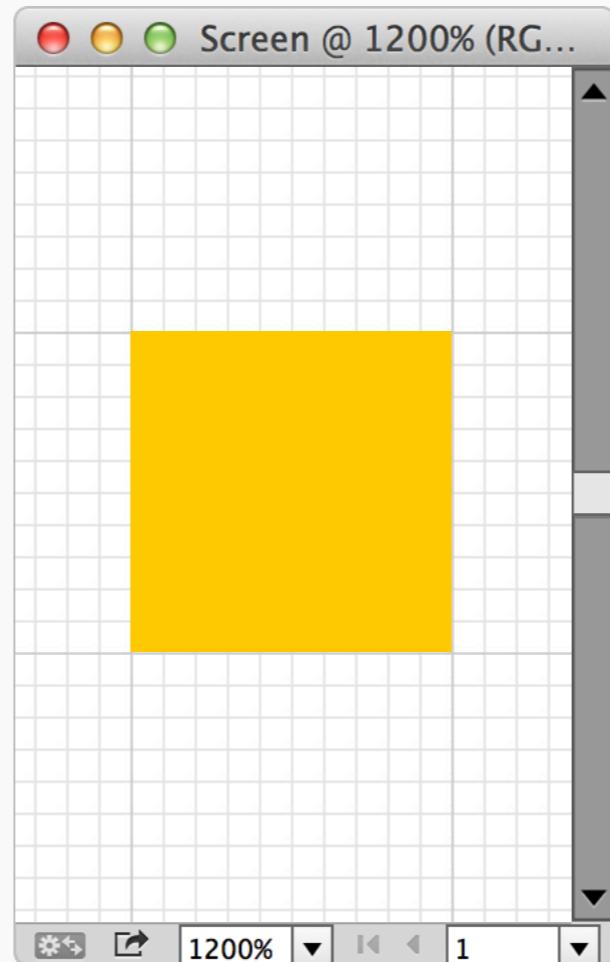
Выравнивание по пиксельной сетке

Встречайте главного злодея Illustrator!
Убедитесь что *Align New Objects to Pixel Grid* выключена в меню панели Transform и для всех существующих шейпов *Align to Pixel Grid* не задействована (выберите *Show Options* в меню панели для показа этих

настроек). При включении эта опция выравнивает объекты по основной пиксельной сетке, что звучит неплохо, но представьте как она начнет самостоятельно передвигать объекты при добавлении обводки (stroke).

Pixel Preview

Pixel Preview On

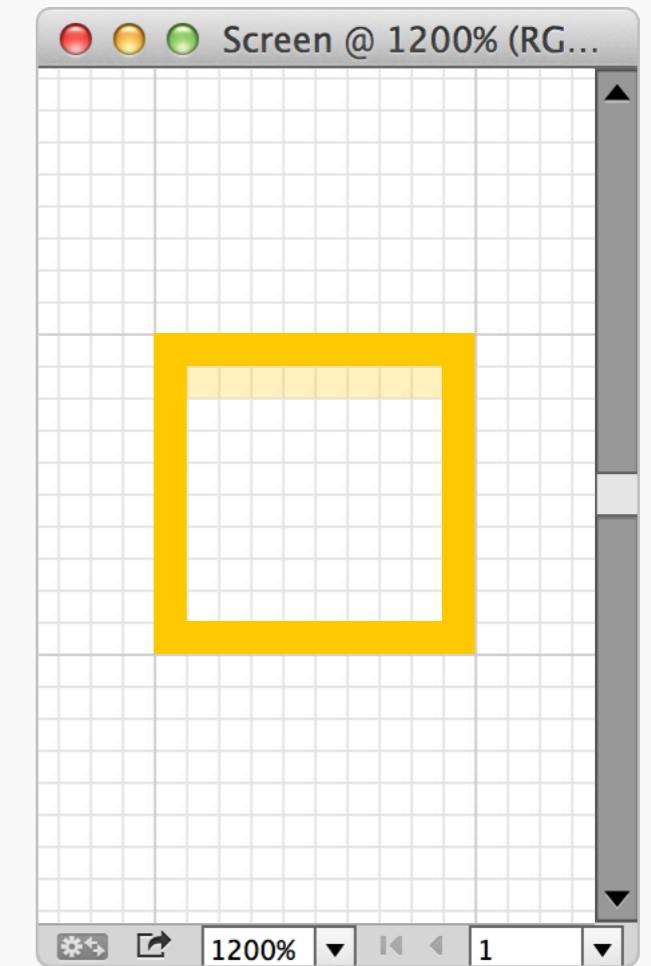


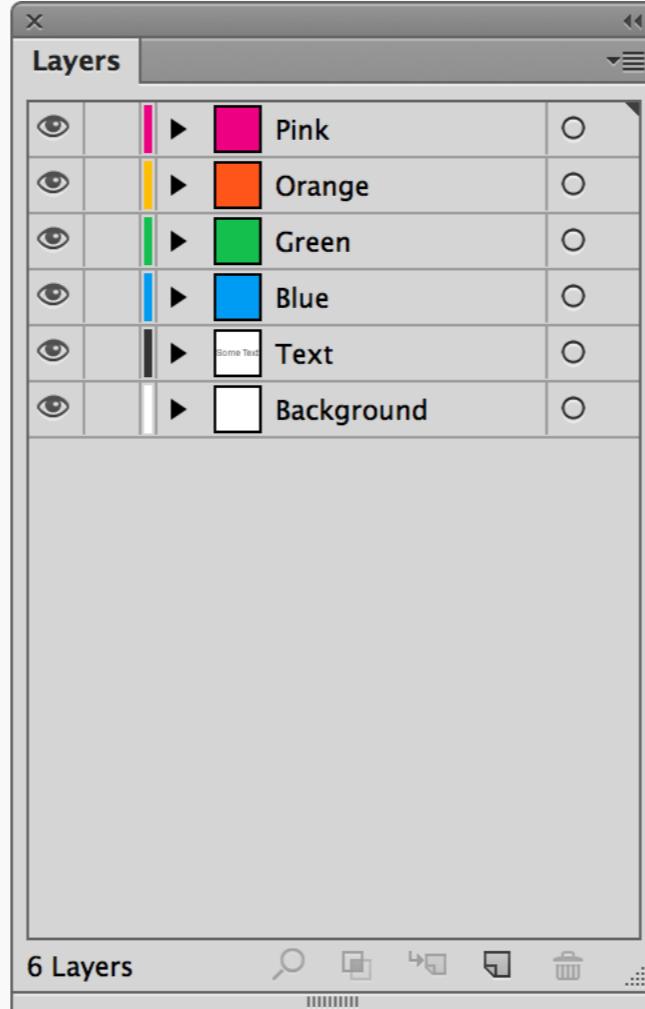
Pixel Preview Off

Еще одно свойство к которому следует настороженно относиться. При включении *View > Pixel Preview*, не попиксельно четкие шейпы могут отображаться так, как будто они являются таковыми.

Предпросмотр размытия

Никаких особых поводов для волнения по этому пункту, но иногда Illustrator рендерит шейп и размывает углы даже при попиксельных размерах в окне Transform. Похоже что это баг самого софта. Хорошо

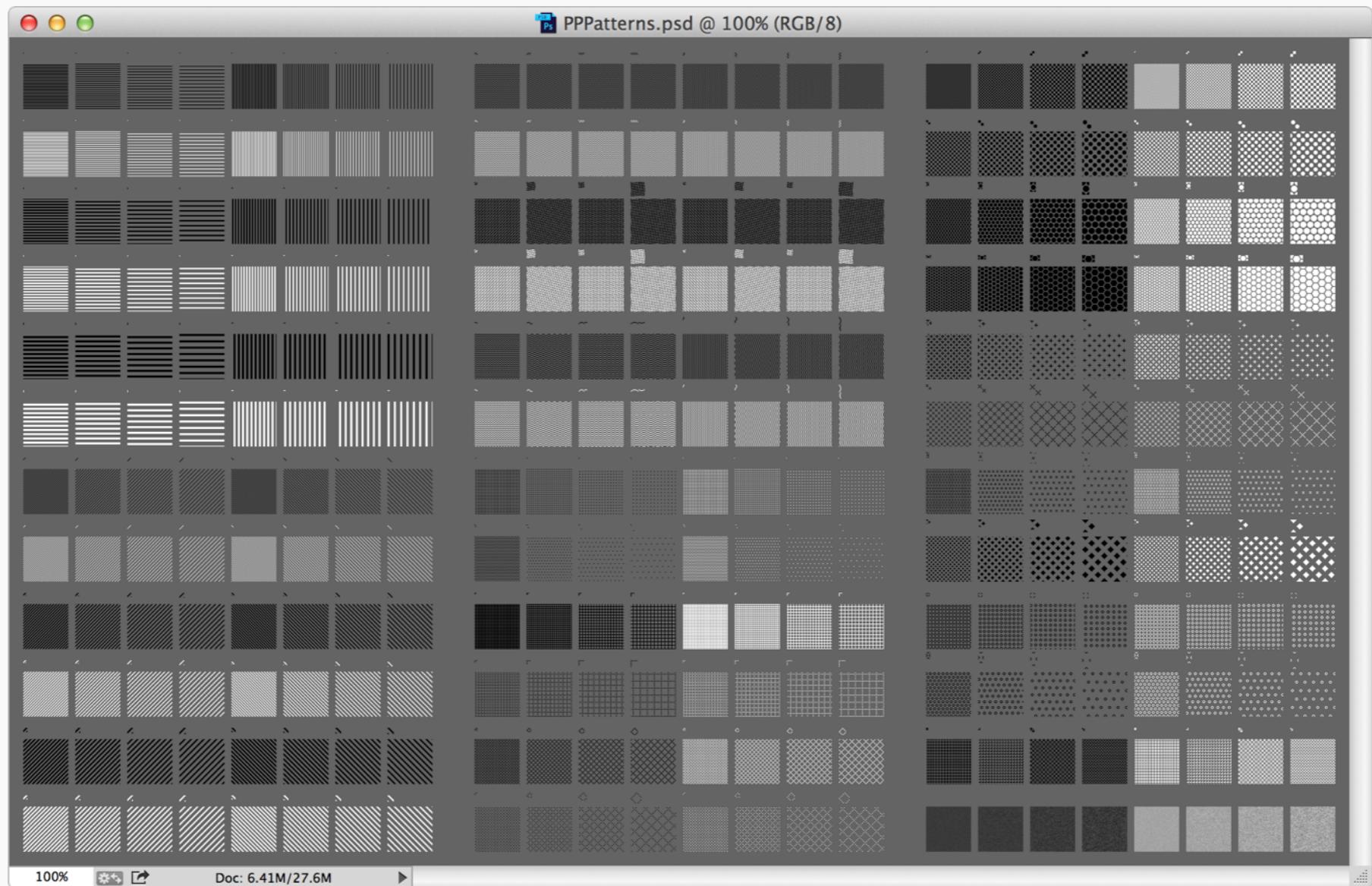




Организация

На самом деле не стоит придумывать имя каждому слою в Illustrator если вы просто используете его для рисования шейпов, но старайтесь хотя бы объединять всё в группы, а не раскидывать по пространству размером с футбольное поле.

АППЕНДИКС



PPPatterns

The PPP Extras включает библиотеку простых паттернов доступных в виде Photoshop presets (*Patterns/PPPPattern.pat*) или pre-applied Effects (*Patterns/PPPPattern.psd*).



иммо

переведено в

Heartbeat