

Организация файлов в папке проекта

В папке проекта существуют следующие разделения: **Materials**, **Slide plan**, **Design**, **Preview**, **Feedback**.

Что находится в папке **Materials**?

Материалы от заказчика, которые помогут тебе в работе: брендбуки, печатные материалы, упаковки и т.д.

Что находится в папке **Design**?

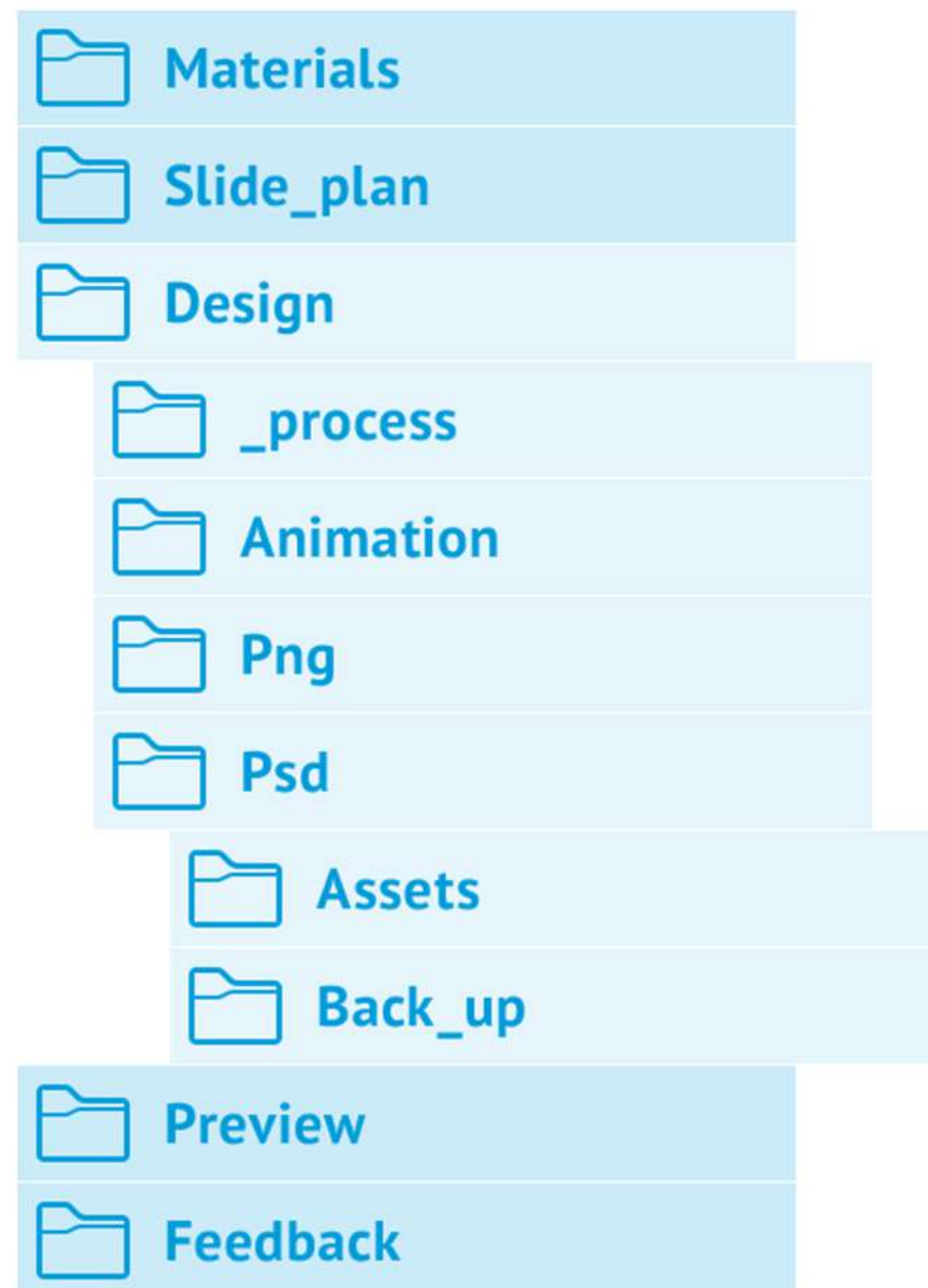
Папка дизайн состоит из папок: PSD, PNG, GIF, _process

Что находится в папке **Preview**?

Собранные тобой раскадровки сделаного проекта в формате PDF

Что находится в папке **Feedback**?

Раскадровки и файлы с комментариями заказчика



Организация файлов в папке проекта

В папке Design существуют следующие
разделения: [_process](#), [Animation](#), [PNG](#), [PSD](#).

Папка PSD дополнительно включает
в себя [Assets](#) и [Back_up](#)

Что лежит в папке PSD?

В папке находятся только рабочие исходники
и папки Assets и Back_up.

Они должны быть названы логично. Названия файлов
лучше уточнить у менеджера проекта.

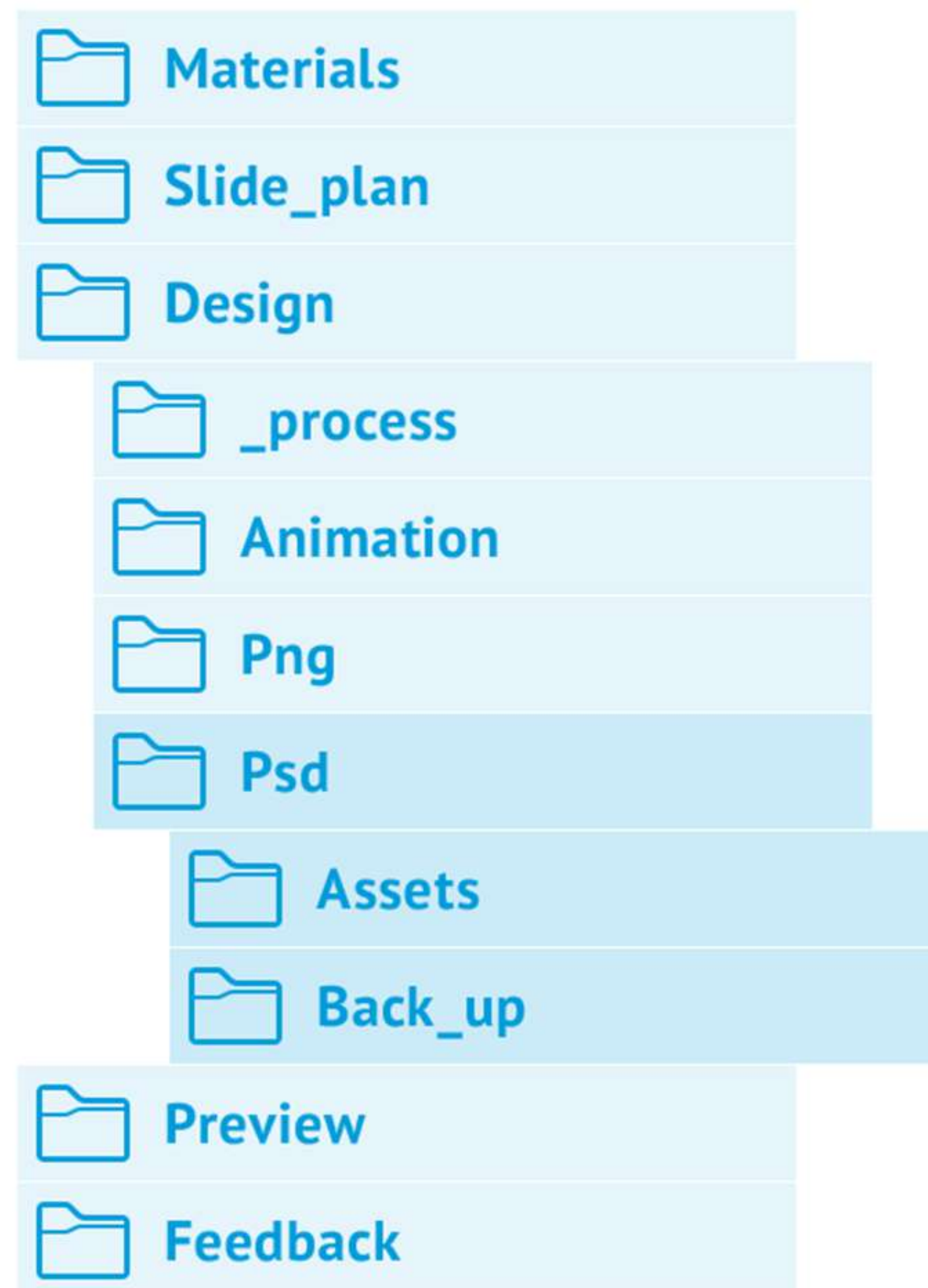
— **Один слайд — один файл PSD.** Внутри одного слайда
нельзя делать переход по свайпу. Если что-то меняется
— внутри слайда по свайпу, нужно сделать 2 исходника.

Для чего нужна папка Assets?

Папка должна содержать все связанные файлы (footer,
header, global и т.д.), специальные шрифты, к которым нет
общего доступа

Для чего нужен Back_up?

Если ты вносишь кардинальную правку в слайд
и понимаешь, что его внешний вид сильно изменится,
сохрани копию старого файла в папке back_up



Организация файлов в папке проекта

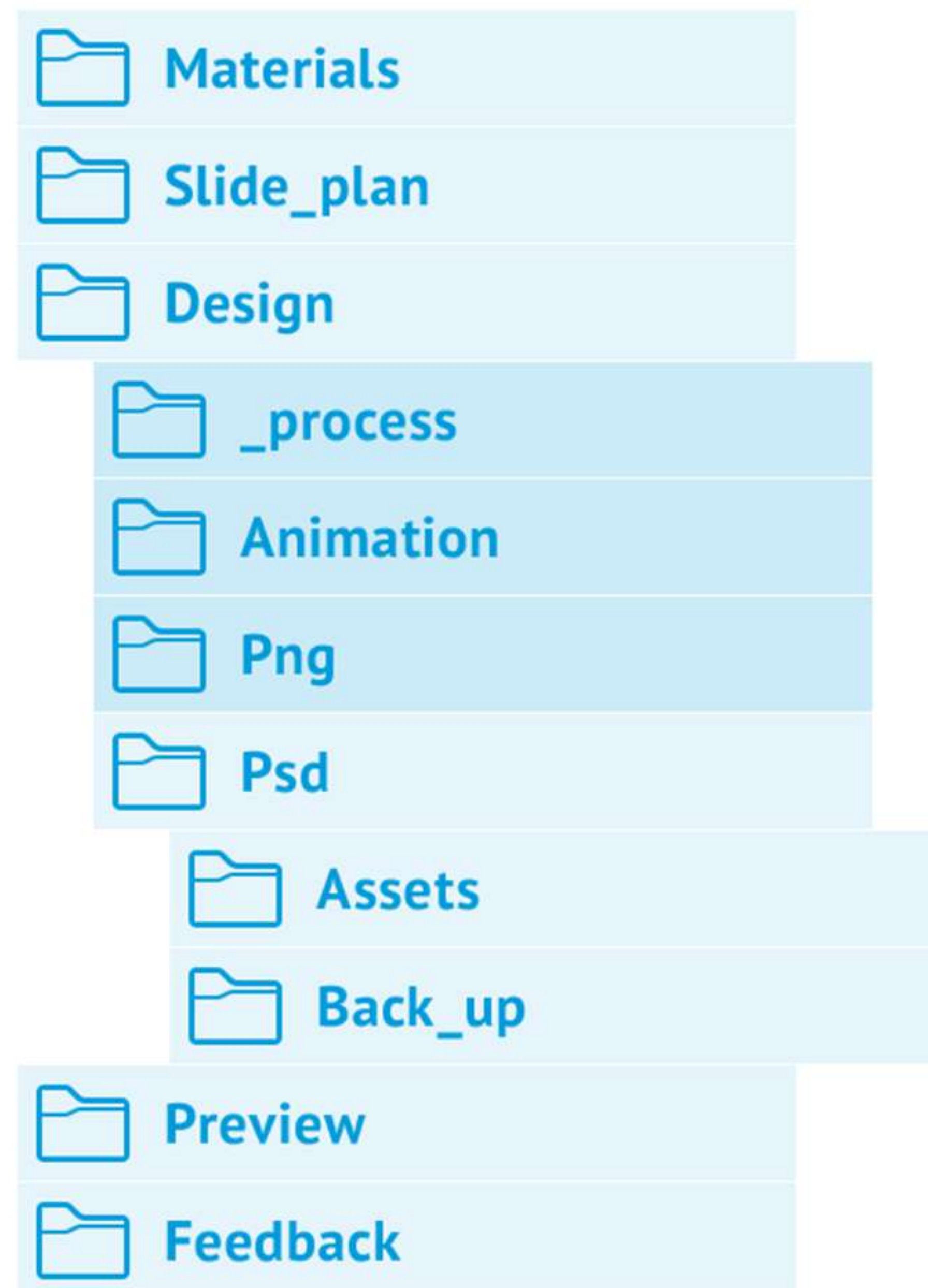
В папке Design существуют следующие
разделения: **_process, Animation, PNG, PSD**.
Папка PSD дополнительно включает
в себя **Assets и Back_up**

Для чего нужна папка _process?

Туда можно сохранять временные файлы,
наработки и референсы.

Как сохранять PNG?

Все слайды раскадровки (PNG) должны быть
сохранены через скрипт для сохранения
композиций слоев. При работе со скриптом,
экспорт композиций слоев выполняется
автоматически в папку PNG. Экспортированные
файлы автоматически получают правильные имена.



Организация файлов в папке проекта

В папке Design существуют следующие разделения: [_process](#), [Animation](#), [PNG](#), [PSD](#).

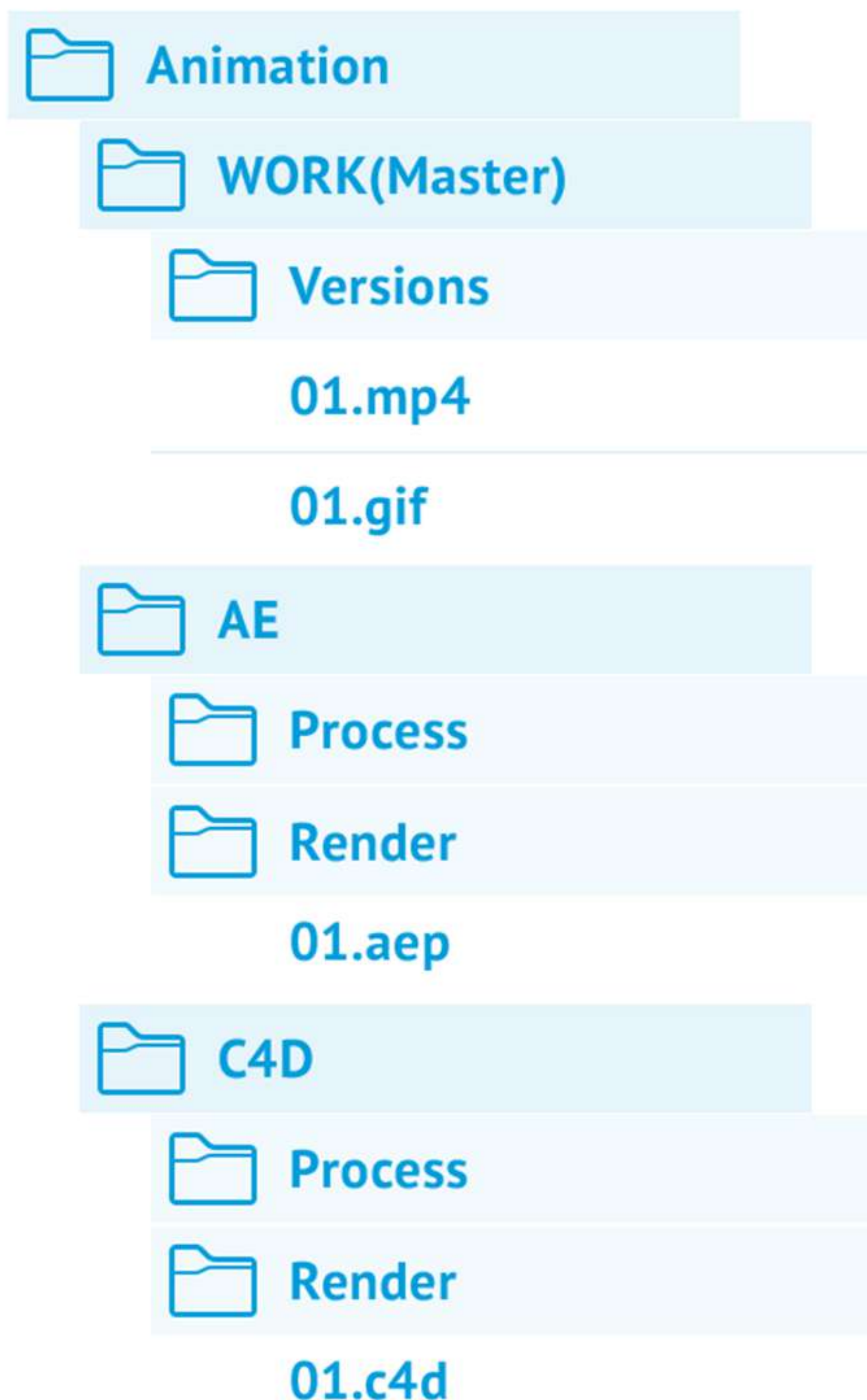
Папка PSD дополнительно включает в себя [Assets](#) и [Back_up](#)

Для чего нужна папка Animation?

В папке сохраняются файлы по анимации и видео, задействованные в проекте. Внутри находятся папки с названиями программ, в которых делается анимация: AE — After effects, C4D — Cinema 4D, PRM — Premiere ANI — Animate.

- В Папку WORK (Master) сохраняются готовая анимация в форматах видео или GIF, которые забирают разработчики. Промежуточные или неактуальные варианты перемещаем в папку Versions.
- В папку Render выводятся видео из программ (секвенции должны быть в отдельных папках)
- В папке _Process сохраняются вспомогательные ресурсы: модели, футаж, рефы и т.д.

ВАЖНО! Чтобы исходники были рядом с основным файлом анимации, необходимо делать collect файлов.
[FILE - DEPENDENCIES - COLLECT FILES](#)



01

Начало работы

Первым делом, убедись в правильности цветовых настроек Photoshop у себя на компьютере (Edit -> Color Settings)

Профиль RGB должен быть установлен на **«sRGB IEC61966-2.1»**

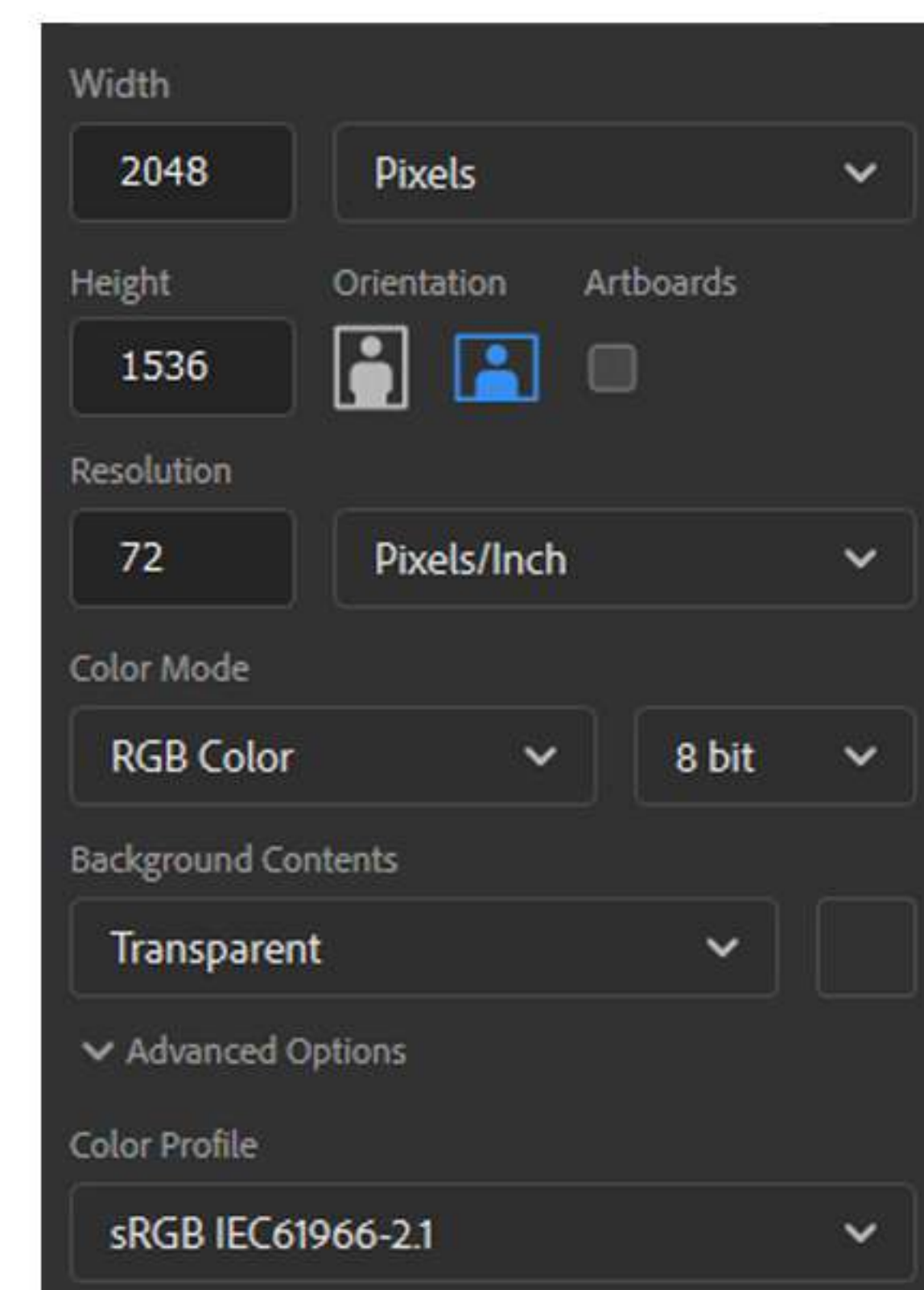
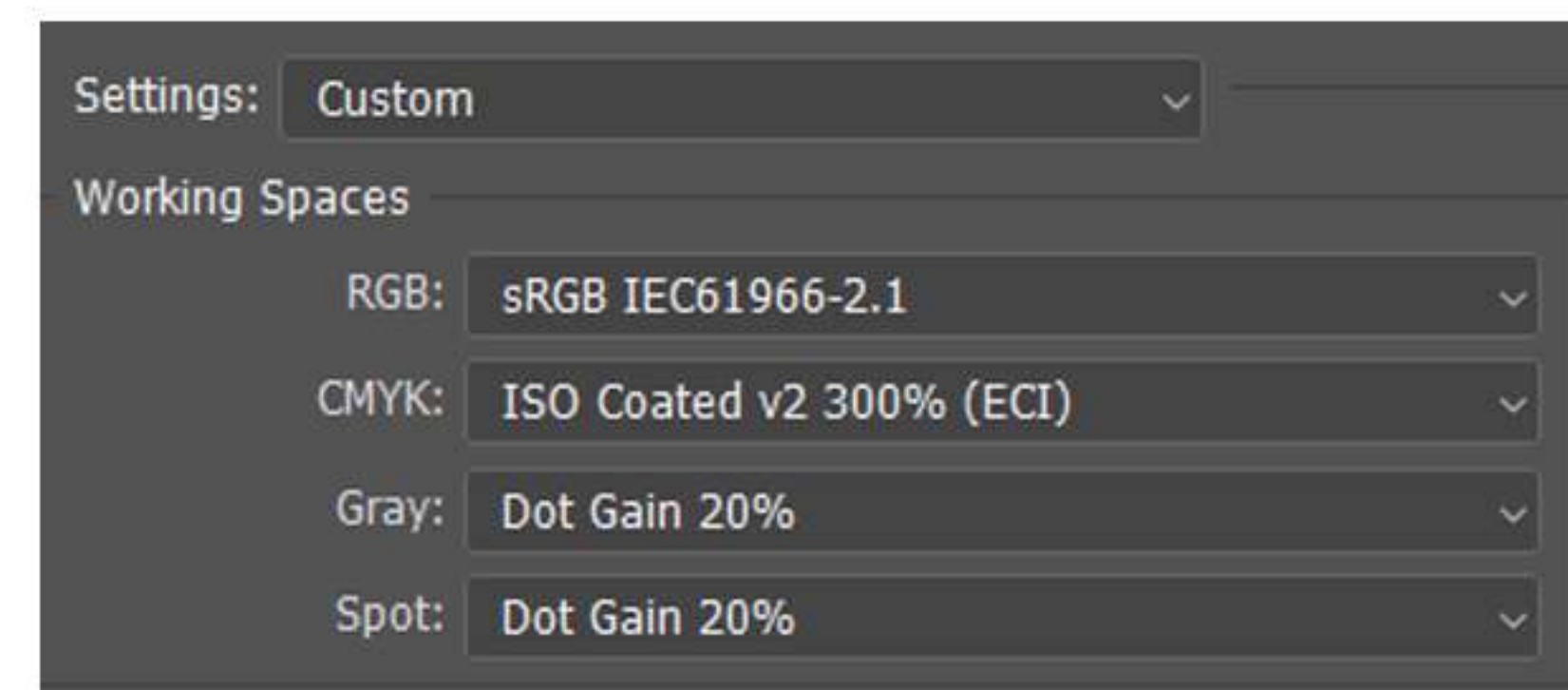
Для комфортного начала работы над слайдом у нас имеется набор стартовых шаблонов под каждый тип планшета.

Шаблоны уже содержат в себе базовый набор правильно названных папок и слоев, у них установлено корректное разрешение и цветовой профиль. При работе с таким шаблоном тебе важно помнить о соблюдении порядка в исходнике.

Ты можешь найти эти шаблоны в папке **01.PROJECTS_templates**

Если ты решил создать новый слайд вручную или начинаешь работу с уже существующим проектом — не лишним будет проверить правильность основных настроек файла.

- Убедись, что документу присвоен цветовой профиль **«sRGB IEC61966-2.1»** (Edit -> Assign Profile)
- Проверь правильность разрешения слайда:
для iPad - **2048x1536**
для Android - **2560x1600** (STADA), **1280x720** (Петровакс)
- Если ты решил использовать *специальный шрифт*, положи его установочный файл в папку **12.FONTS**



02

Организация и сортировка слоёв в файле

Главный принцип — это **максимально понятная группировка слоёв**.
Группировать можно по объектам (GRAPH, TAB, BG), либо в порядке появления анимации (BOX_1, BOX_2)

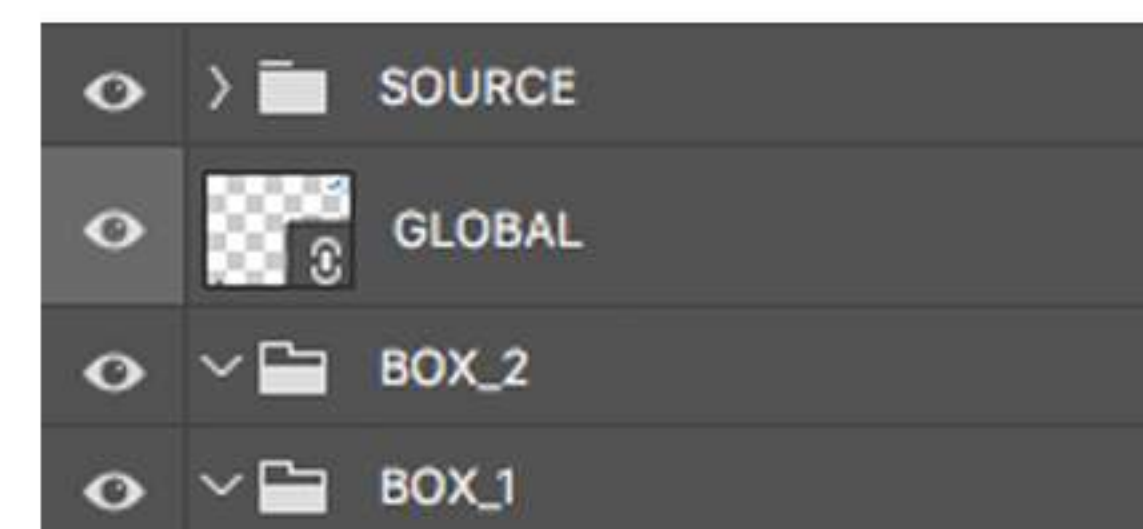
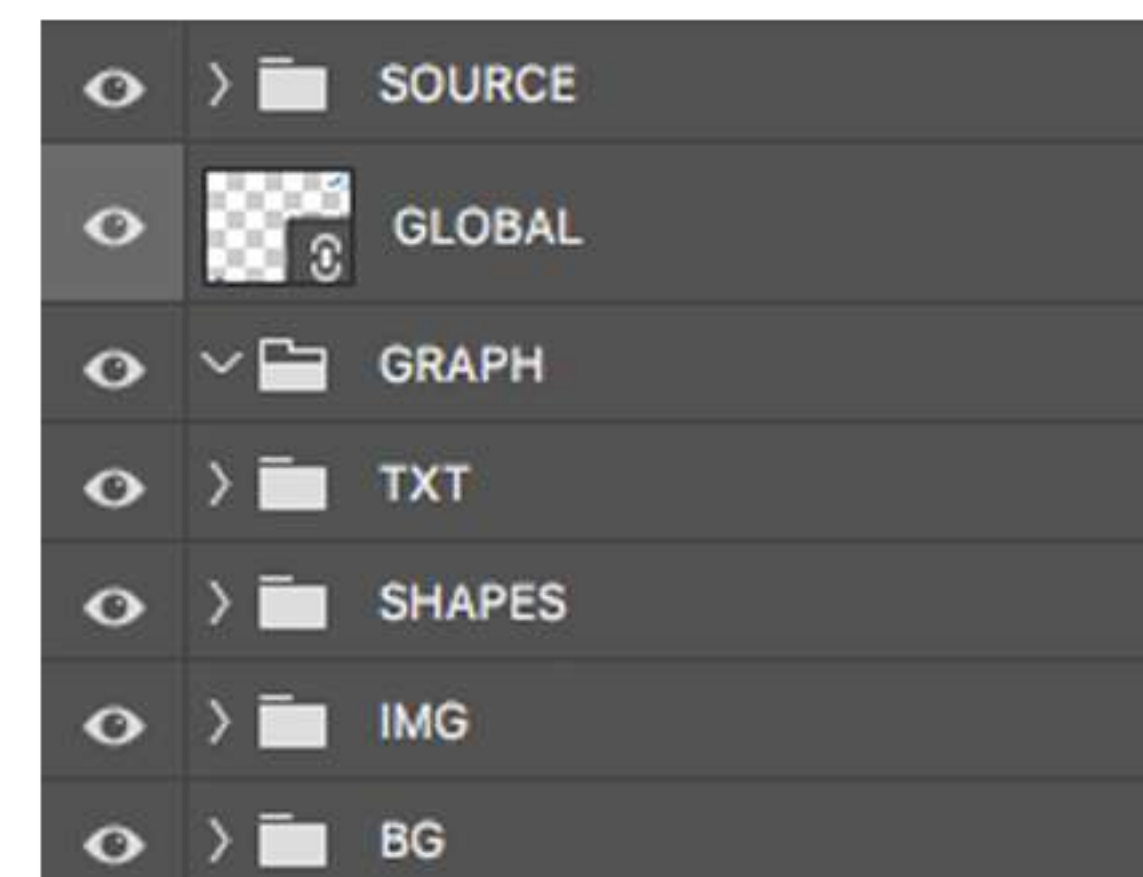


Удаляй лишнее

Слои, которые не участвуют ни в одной из композиций слоёв, должны быть удалены. **Не оставляй слои «на всякий случай»**, при необходимости мы можем восстановить старые версии из Dropbox.

Как называть слои?

- Все слои должны иметь понятное имя, соответствующее их содержимому (названия вида «layer 0 сору сору» недопустимы)
- Имена слоев не должны содержать кириллических букв
- **Очень важно группировать слои по элементам** и называть группы соответственно их содержимому. Стандартные для групп имена: BG (фон), TITLE (заголовок и подзаголовок), TXT (текст),



02

Организация и сортировка слоёв в файле

Глобальные элементы

При работе с глобальными элементами (GLOBAL) мы используем связанные слои (Linked Layer). Убедись, что слой является линком ([File > Place linked](#))

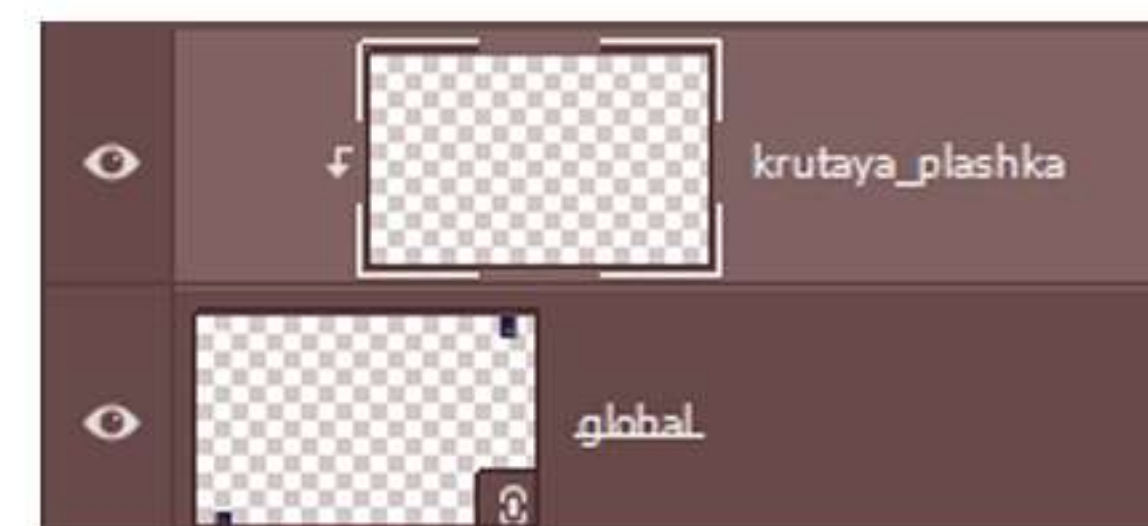
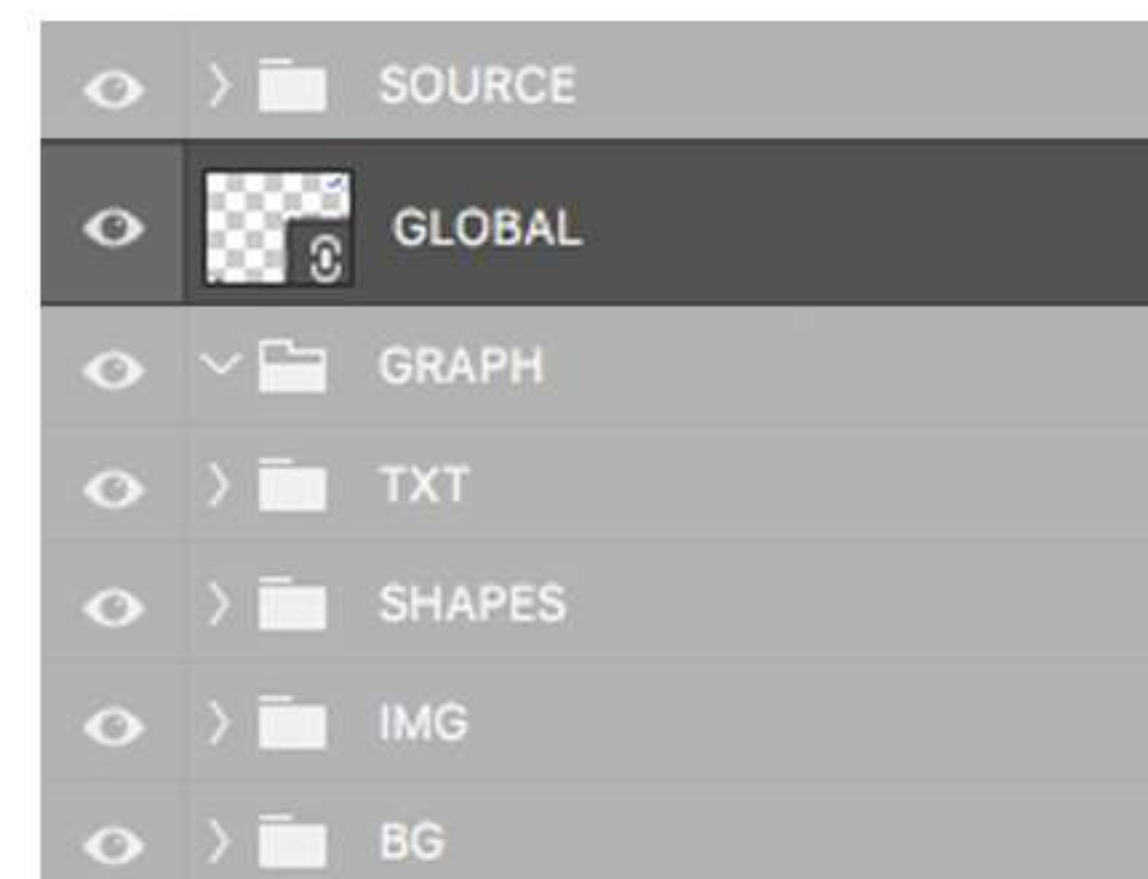
Не используй маски (в т.ч. Clipping Mask), стили слоя и какие-либо эффекты на слое с глобалом! Если тебе нужно изменить какой-либо из глобальных элементов на некоторых слайдах — создай отдельный файл глобала с этими изменениями в папке [Assets](#).



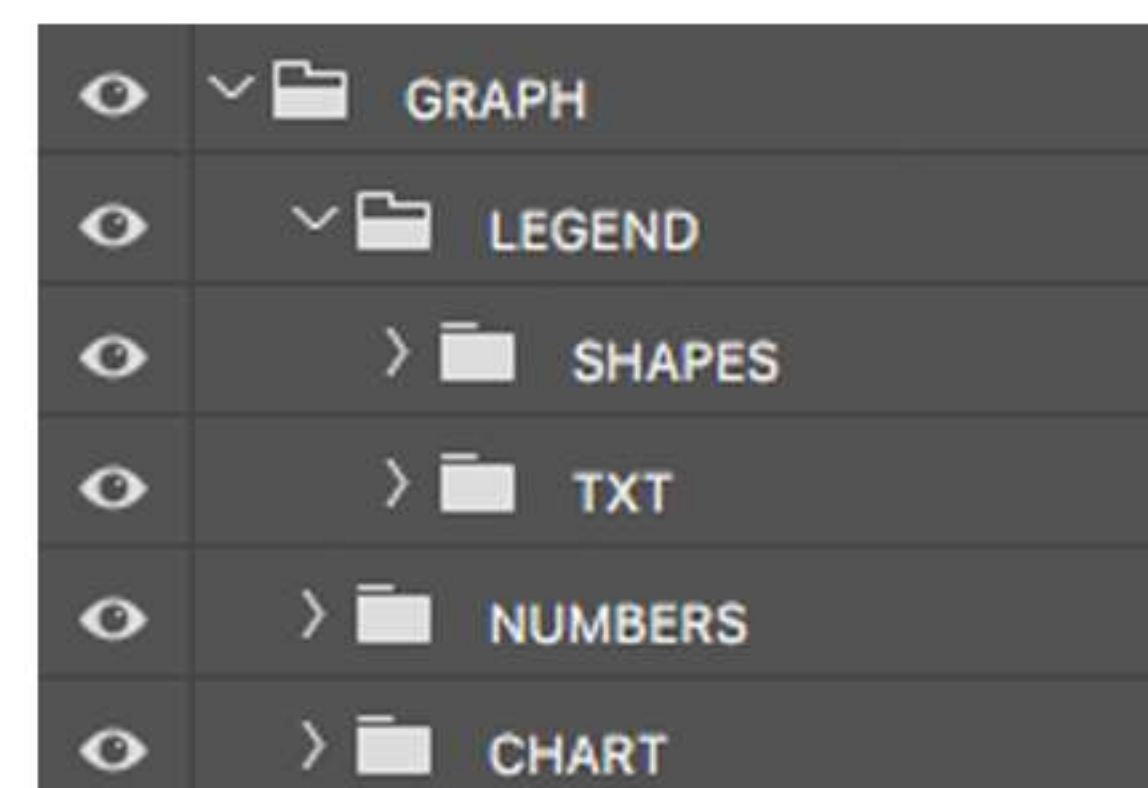
При переносе исходников в другие папки не забывай переносить папку Assets с глобалами!

Графики и таблицы

В папках с графиками и таблицами должна быть четкая структура с разбивкой на папки, соответствующими их содержимому. Например: [LINES](#) (линии), [NUMBERS](#) (нумерация), [SHAPES](#) (шейпы, плашки), [BARS](#), [CHART](#) (столбцы) и так далее.



Плохо



02

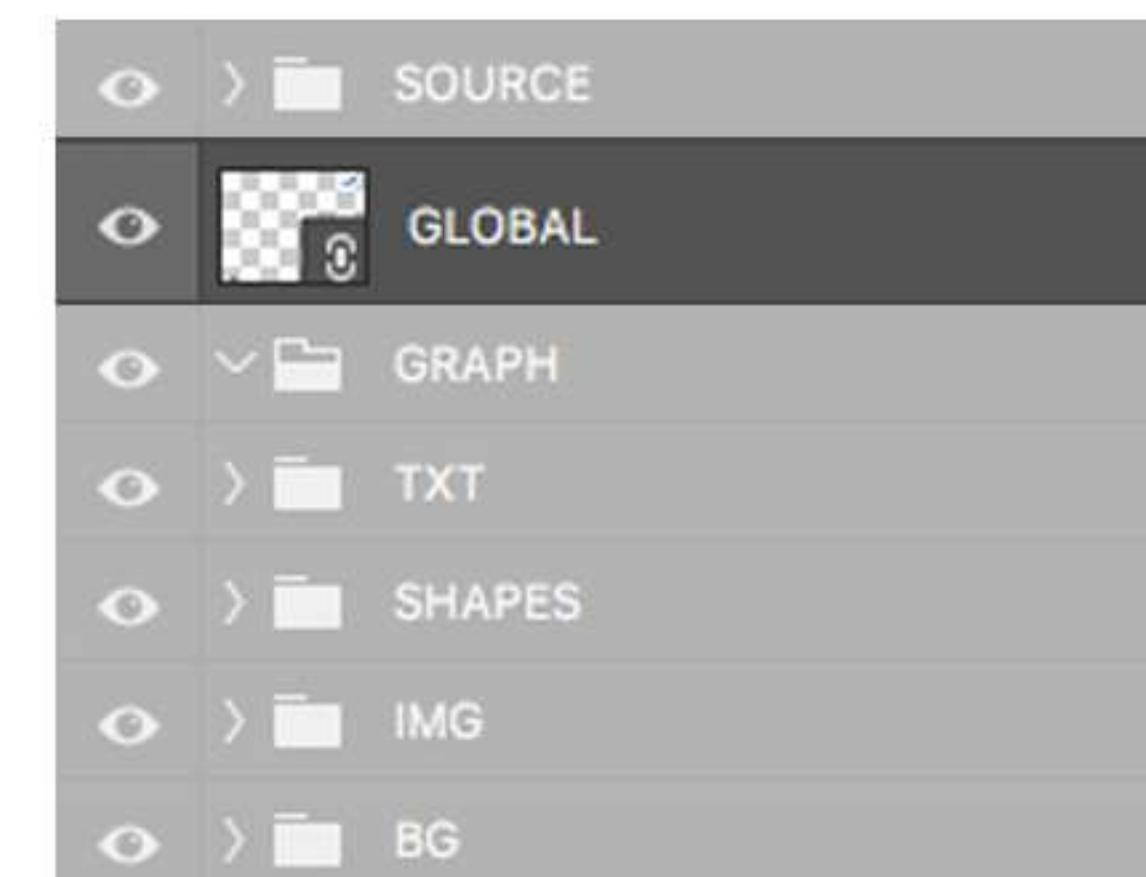
Организация и сортировка слоёв в файле

Ссылки/Источники

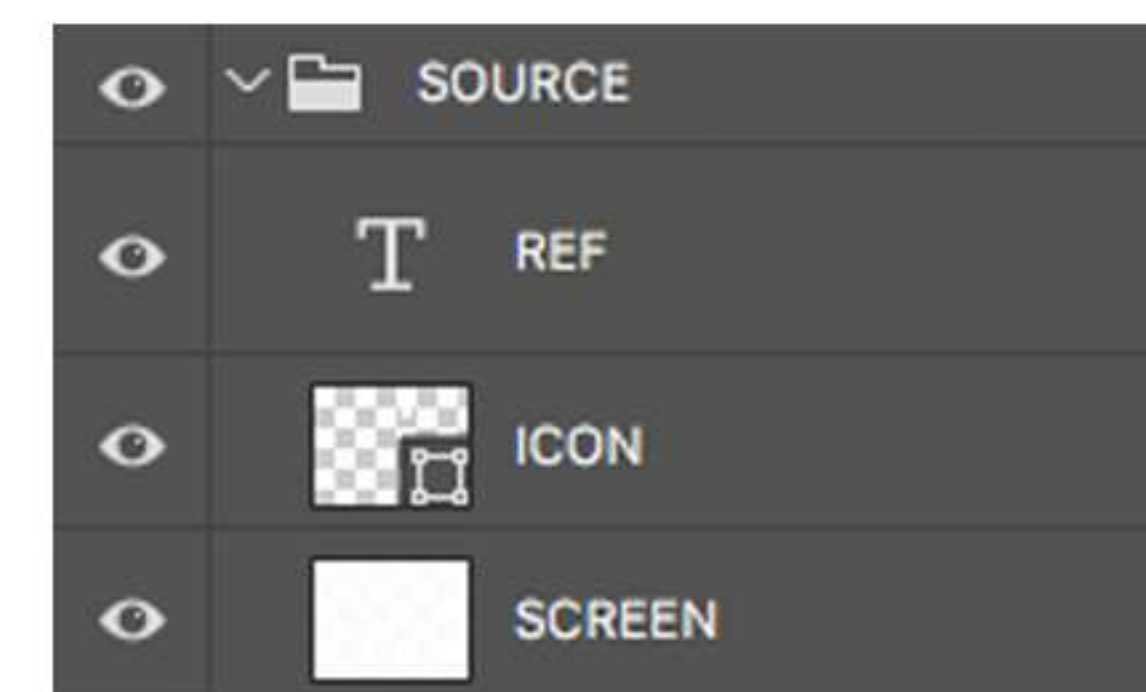
Все источники должны находиться сверху проекта. Текстовый слой с источником должен называться **REF** (или **ref**). **Больше ничего в файле не должно содержать слово «ref»!**

(ref_plashka, ref_icon — не надо так).

Папка с источниками должна называться SOURCE



Даже если на слайде нет источников, папка SOURCE все равно должна присутствовать! В ней обязательно должен быть пустой текстовый слой с названием «noref»



Переносы на новый источник делаются при помощи клавиши **ENTER**:

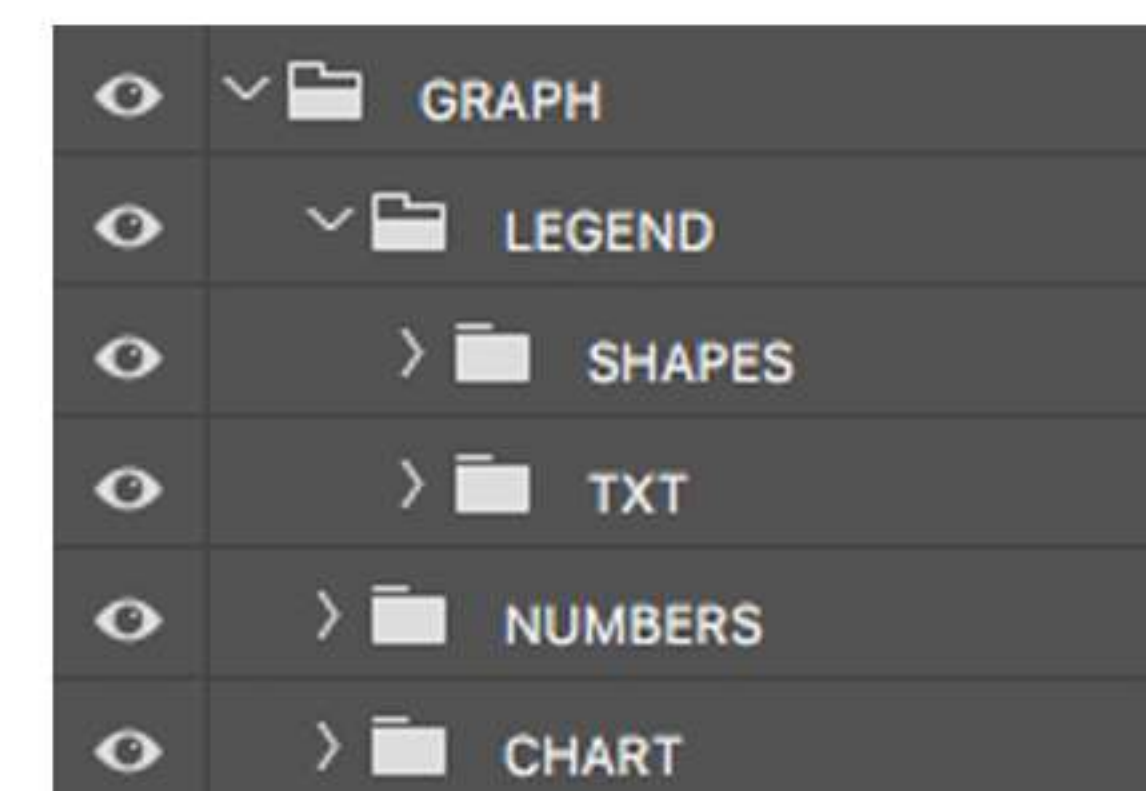
1. Источник первый **ENTER**

2. Источник второй

Переносы в пределах **одного** источника делаются с помощью комбинации **SHIFT+ENTER**:

1. Источник номер один **SHIFT+ENTER**

оказался довольно длинным



Мы не используем табуляцию (клавиша TAB) при работе с источниками!

03

Основные принципы работы

Смарт-объекты

Для корректной работы системы автоверстки мы сокращаем количество слоев, объединяя их в смарт-объекты.

На этапе отрисовки не стоит превращать сразу все элементы в смарт-объекты. Например:

На слайде имеются группы IMG, GRAPH, BTN_1 и BTN_2.

На этапе отрисовки мы часто вносим изменения в текст и графики, а вероятность внесения правок в изображения и кнопки гораздо ниже.

Итог: группы BTN_1, BTN_2 и IMG преобразуются в смарт-объект, GRAPH остаётся в виде группы.

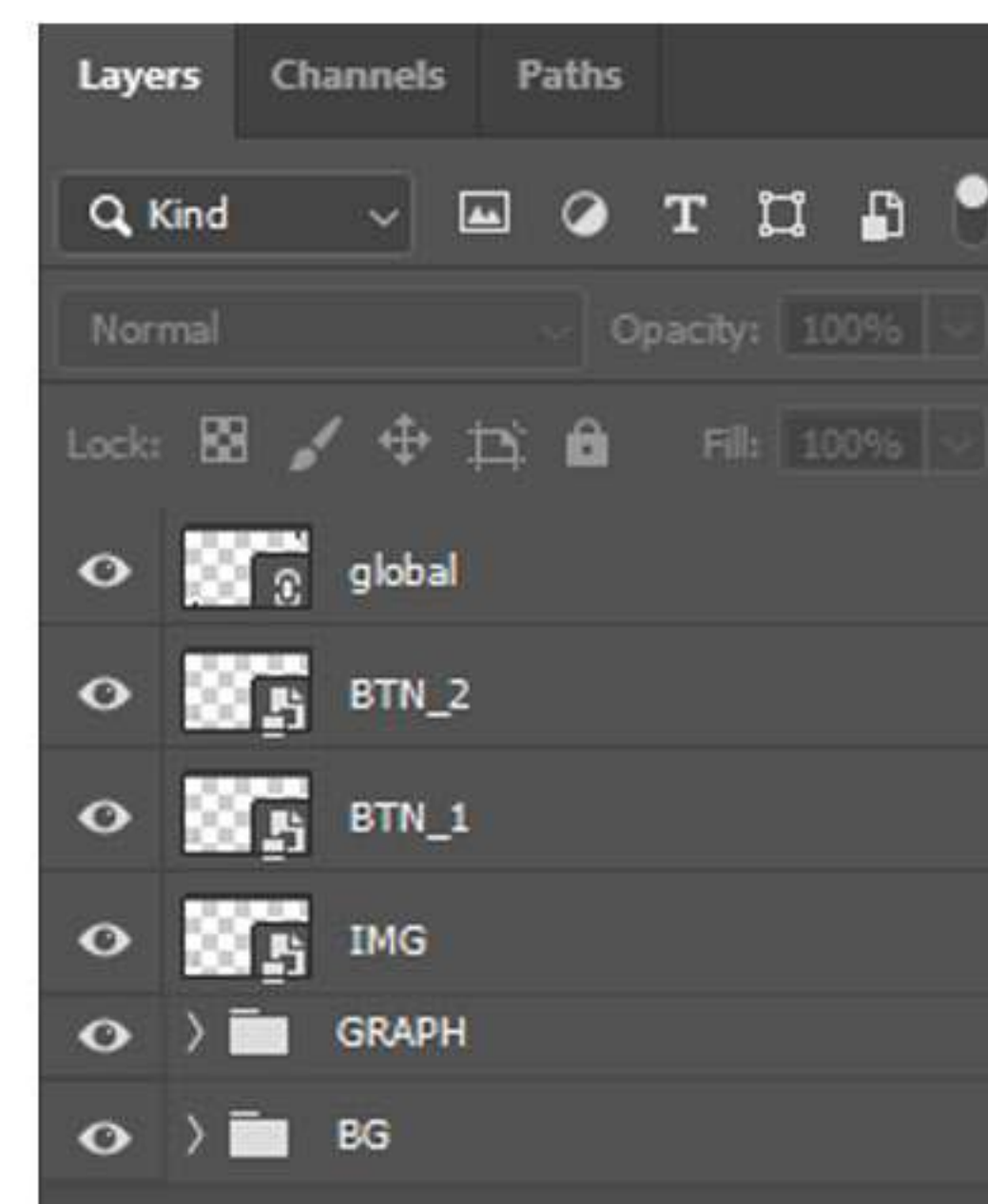
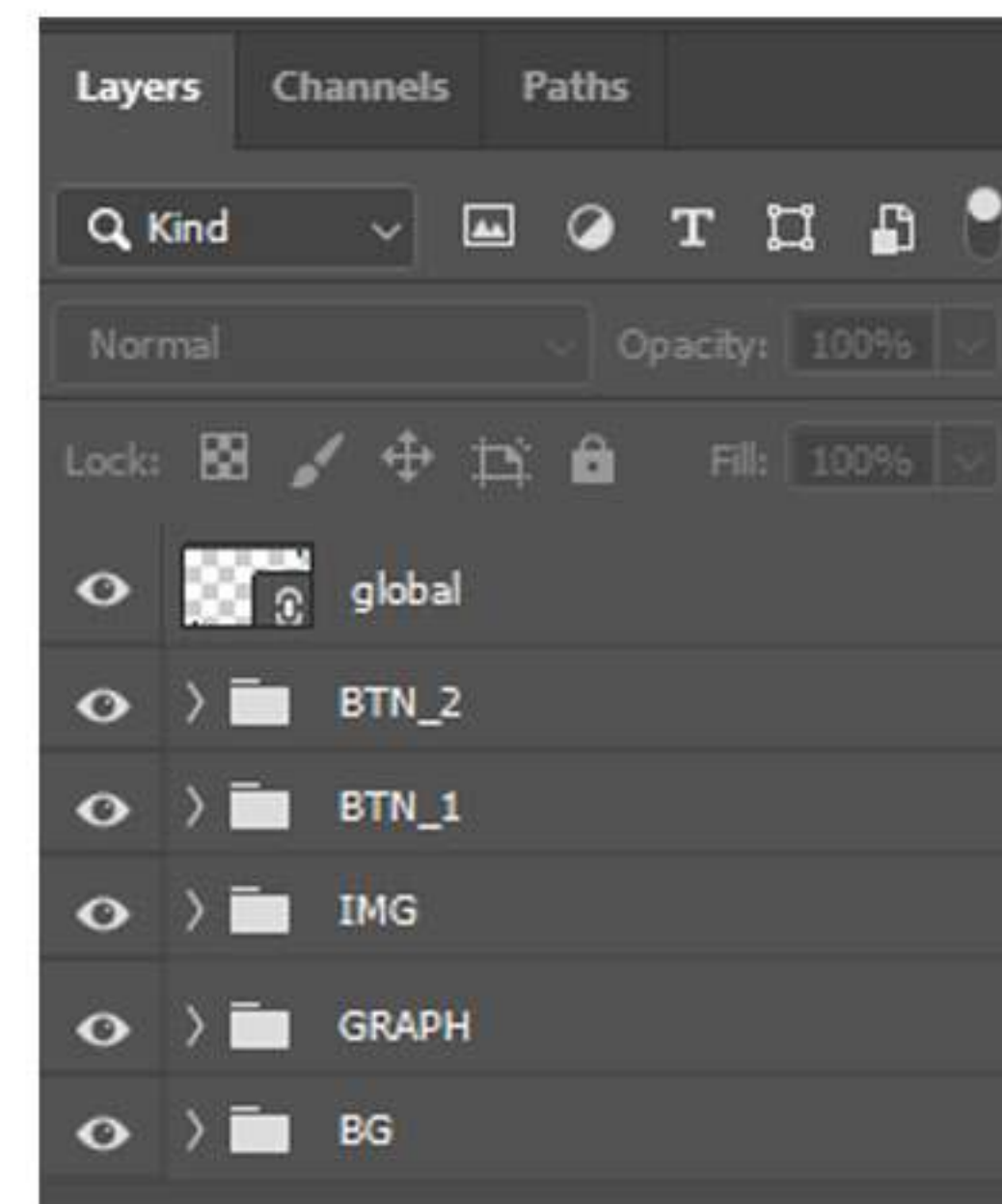


Внутри смарт-объекта должны находиться слои, которые относятся только к этому смарт-объекту. Не допускай пересечений смарт-объектов и лишних слоев в них.



Текстовые слои не превращаем в смарт-объекты, но важно их корректно назвать

Для удобства внесения изменений в смарт-объект ты всегда можешь превратить его обратно в группу
(Правый клик по слою -> **Convert to Layers**)



03

Основные принципы работы

Смарт-объекты

Перед началом этапа программирования назначенный дизайн-лид проекта должен удостовериться в готовности слайдов к программированию.

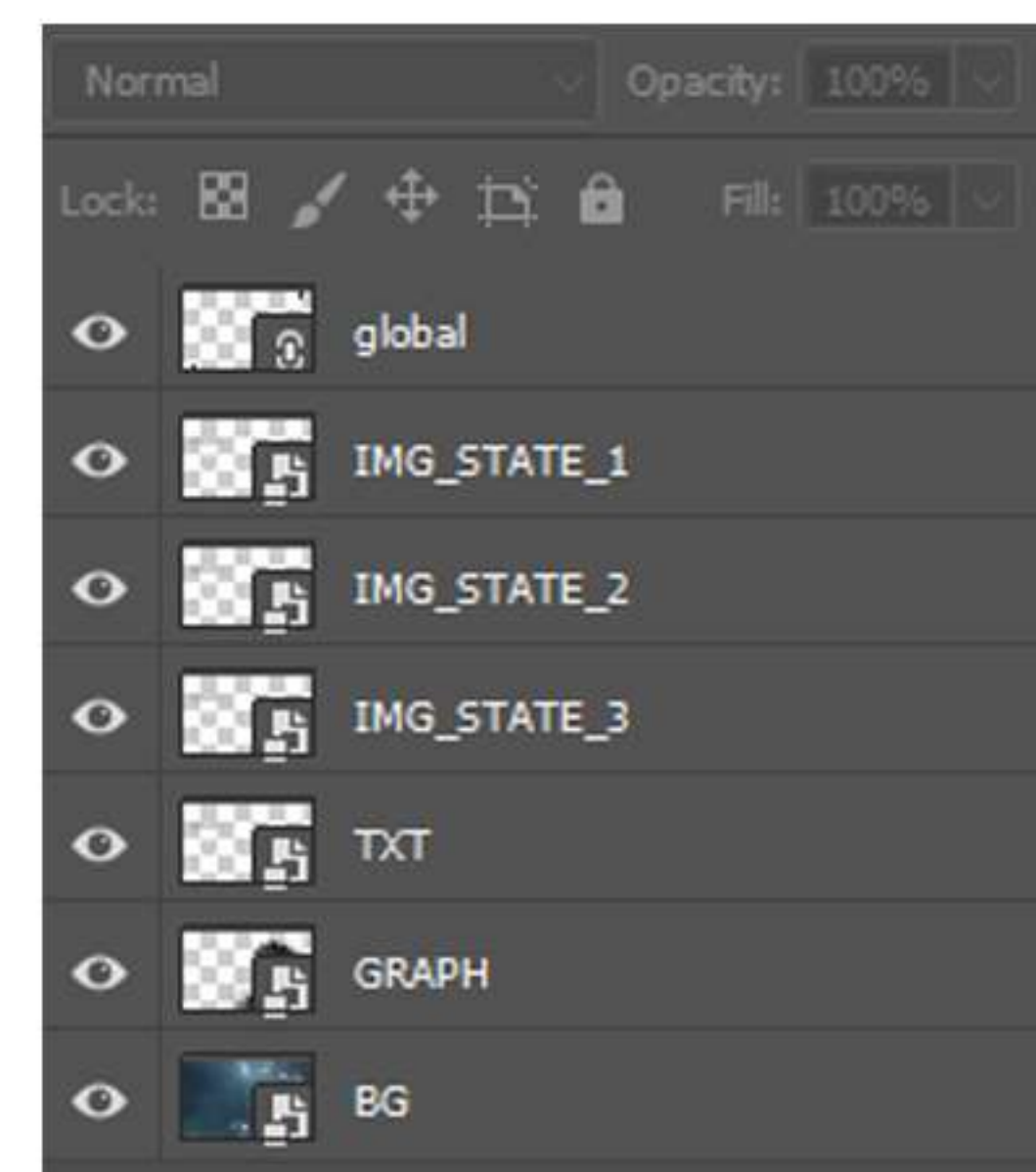
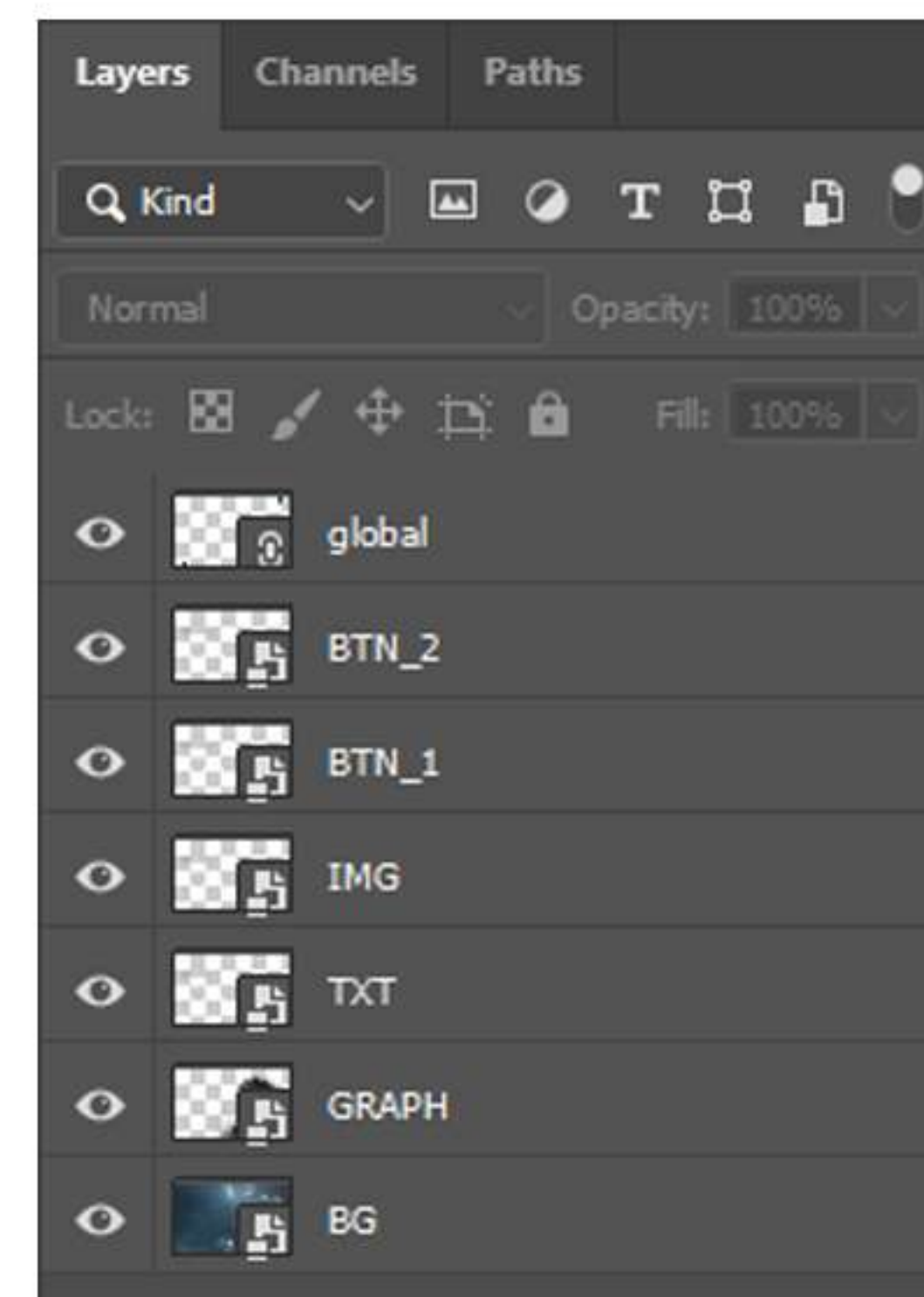
Оставшиеся редактируемые группы объединяются в самостоятельные смарт-объекты.

Дизайнеру необходимо убедиться, что конвертация группы/слоев в смарт-объект не влечет собой никаких визуальных изменений.



Не допускается использование на смарт-объекте никаких режимов наложения кроме Normal. Использование режимов наложения на смарт-объектах влечет за собой невозможность программирования и анимации слайда в том виде, в котором он задумывался! Все режимы наложения должны применяться внутри смарт-объектов!

Если на слайде присутствует элемент, который предполагается к анимации, и это отражено в состояниях — необходимо создать **отдельный** смарт-объект **на каждое состояние**. Это позволит разработчикам значительно быстрее спрограммировать слайд и разобраться в его механике.



03

Основные принципы работы

Использование эффектов

Перед применением какого-либо эффекта
преобразуй слой в смарт-объект!



Мы не используем Adjustment Layers! Используй вместо них Smart Filters, применяя на смарт-объект **(Image -> Adjustments)**



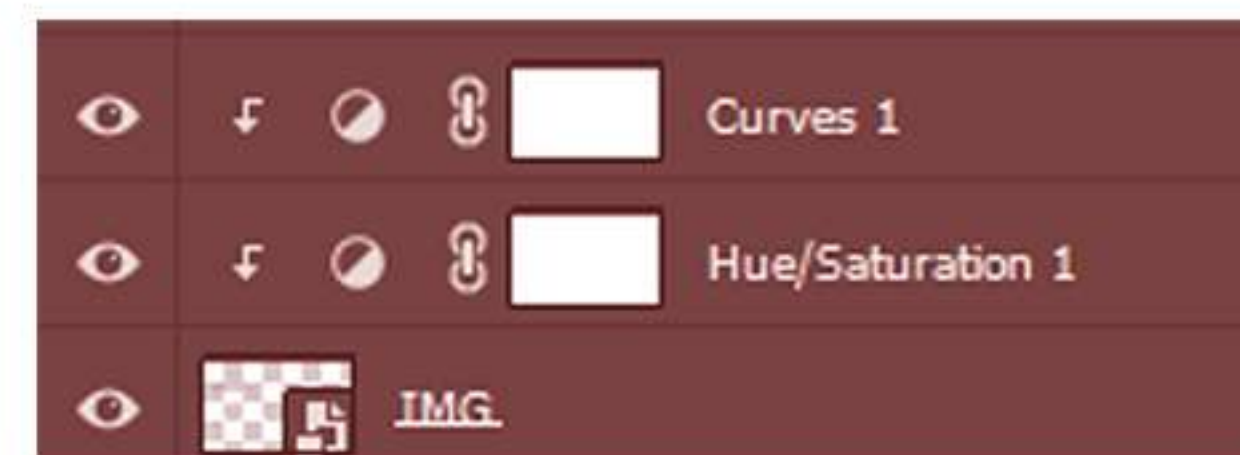
Мы не используем Camera Raw Filter! Его работа в наших условиях нестабильна, может приводить к ошибкам и вылетам. Используй вместо него Smart Filters

Стили слоя (Layer Styles)

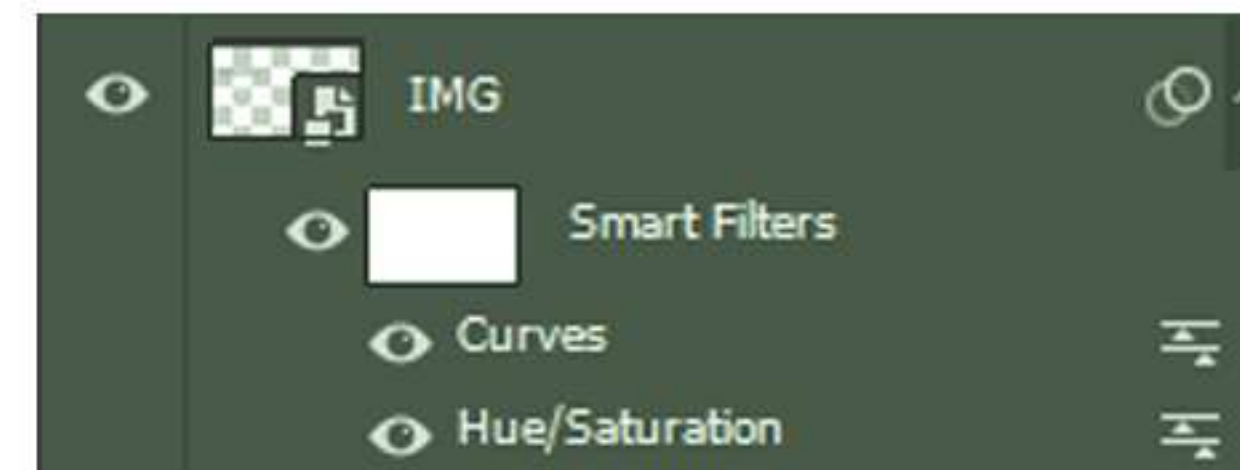
Режимы наложения в стилях слоя допускается использовать **только** в пределах границ объекта (например *Color Overlay*, *Inner Shadow* и др.)

Использование режимов наложения в эффектах, которые выходят за пределы слоя (например *Drop Shadow*, *Outer Glow*) **не допускается!**

Не используй Color Overlay текстовых объектах, это создает неудобства при работе с текстом и может привести к ошибкам в программировании слайда.



Плохо



Хорошо

Normal



03

Основные принципы работы

Работа со стоковыми изображениями



Не добавляй на слайд какие-либо изображения путем их перетаскивания из системы в окно Photoshop (Drag and Drop)! Это усложняет работу со стоковым изображением и делает невозможным хранение дополнительных слоев внутри смарт-объекта со стоком.

Для корректного добавления изображения на слайд:

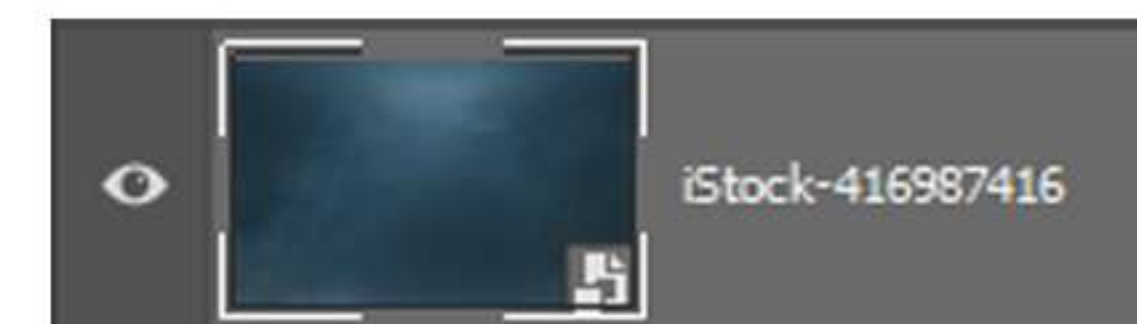
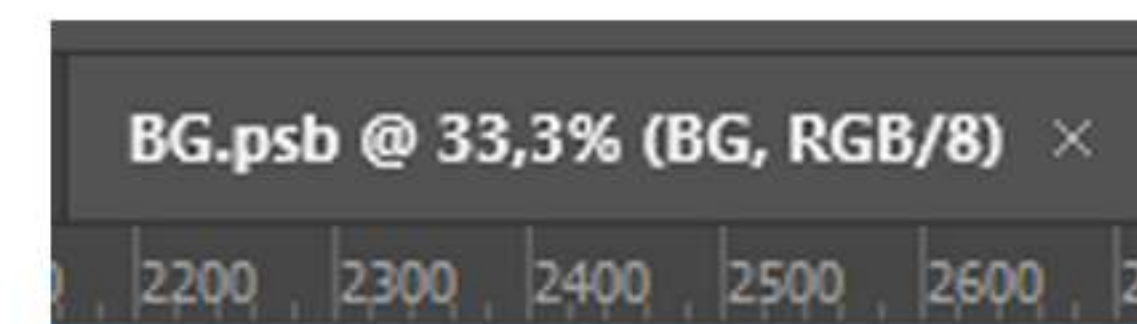
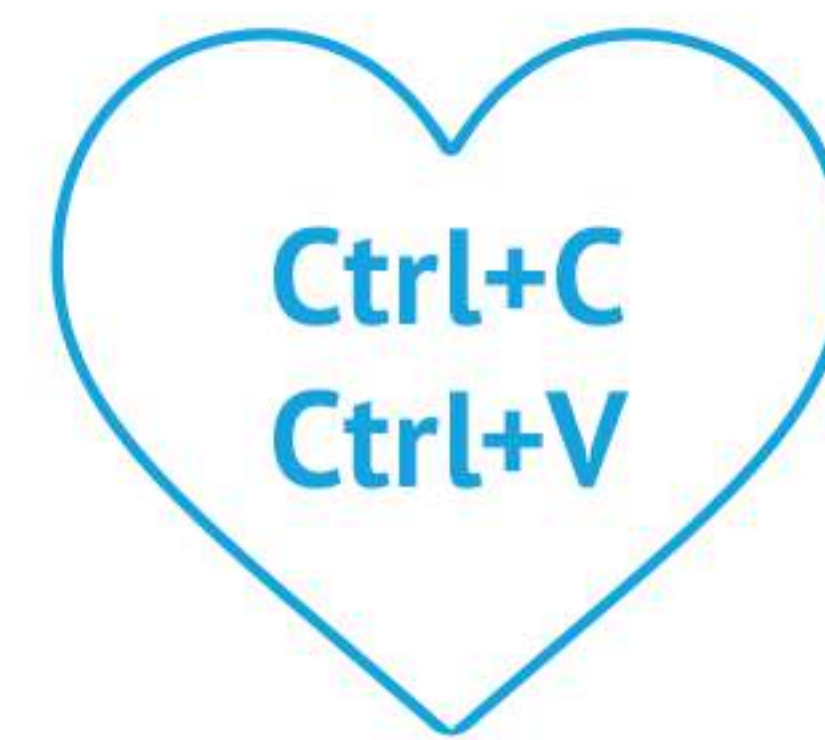
- а) Скопируй картинку в окне браузера, вставь ее на слайд и сразу же преврати слой в смарт-объект **или**
- б) Открой файл с изображением как новый документ в Photoshop, скопируй изображение на слайд и сразу же преврати слой в смарт-объект

Корректным результатом данных действий является смарт-объект формата .psb, который может хранить в себе другие слои.



Перед началом каких-либо манипуляций со стоковым изображением **убедись, что слой является смарт-объектом!**

После вставки стокового изображения на слайд — не забудь дать слою имя с номером картинки iStock. Его можно взять из имени файла, либо на странице с изображением в поле ID.



03

Основные принципы работы

Цветовые профили

При работе со слайдами мы работаем в цветовом пространстве RGB «**sRGB IEC61966-2.1**»

При работе с печатной продукцией мы работаем в цветовом пространстве CMYK и используем цветовой профиль «**ISO Coated v2 300% (ECI)**». В случае, когда типография присылает технические требования, используйте требуемый печатным агентством профиль.

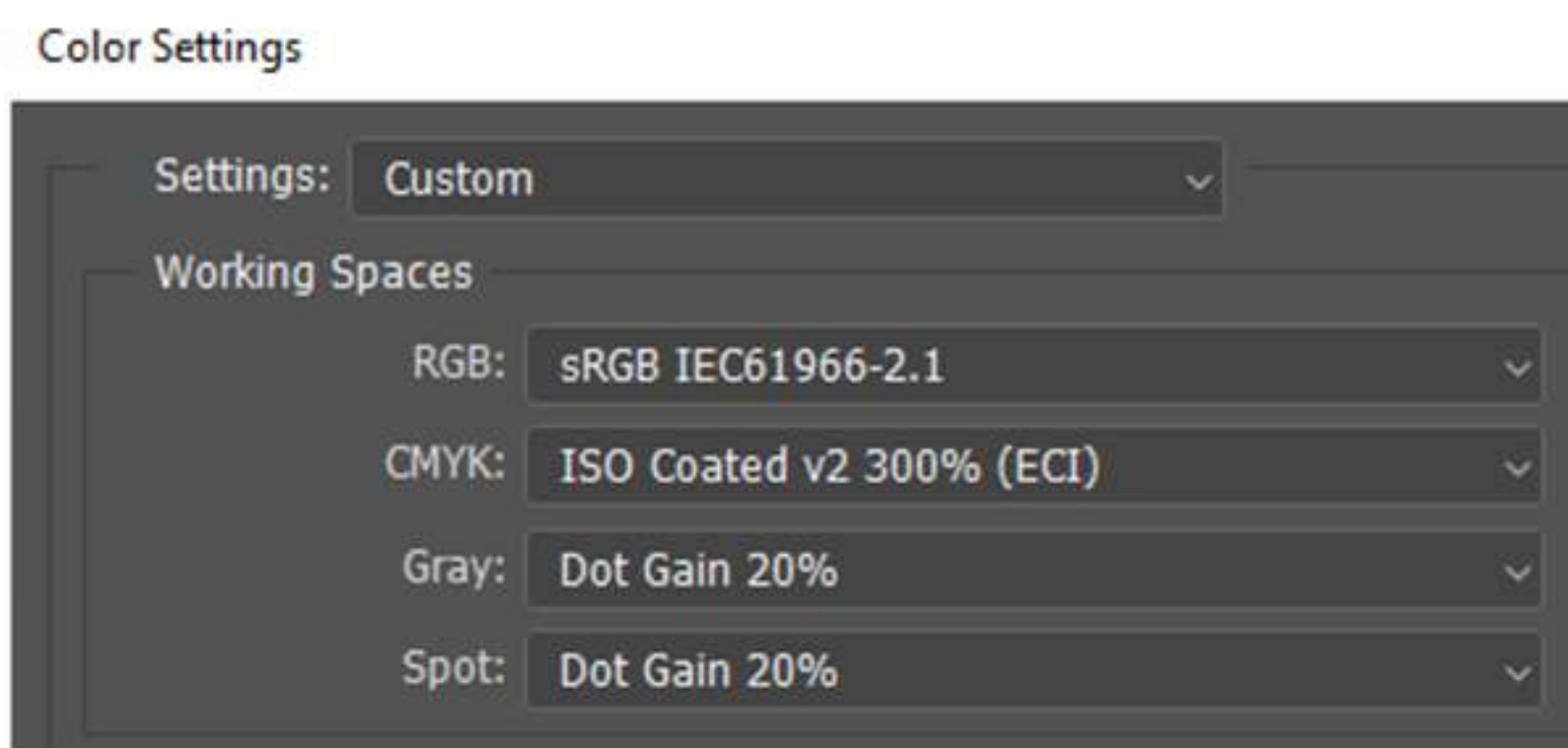


Данный CMYK профиль не встроен в систему Windows/MAC по умолчанию!

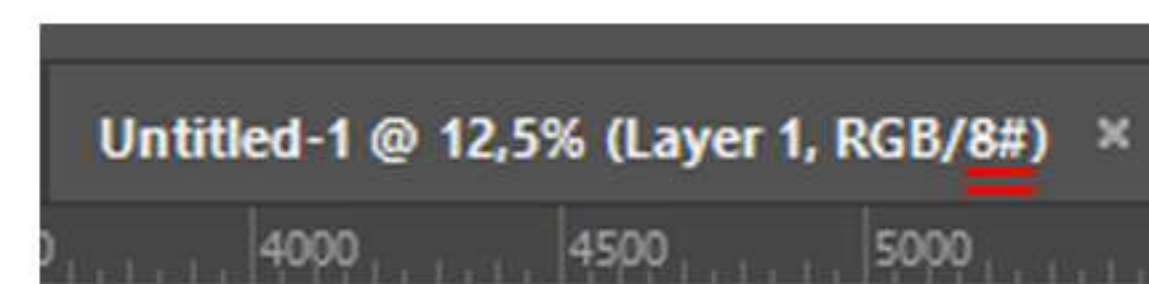
Установите цветовой профиль двойным кликом по файлу в папке **09. SOFT\Профиль CMYK для печати\ISOcoated_v2_300_eci.icc**

Важно! Периодически проверяйте присвоенный документу цветовой профиль! (Edit -> Assign Profile)

Неправильную настройку цветового профиля можно обнаружить по символу «#» на вкладке с документом, рядом с обозначением цветового пространства.



Правильная настройка профилей в Edit -> Color Settings



Символ «#» обозначает, что у данного документа проблемы с цветовым профилем

03

Основные принципы работы

Работа с текстом

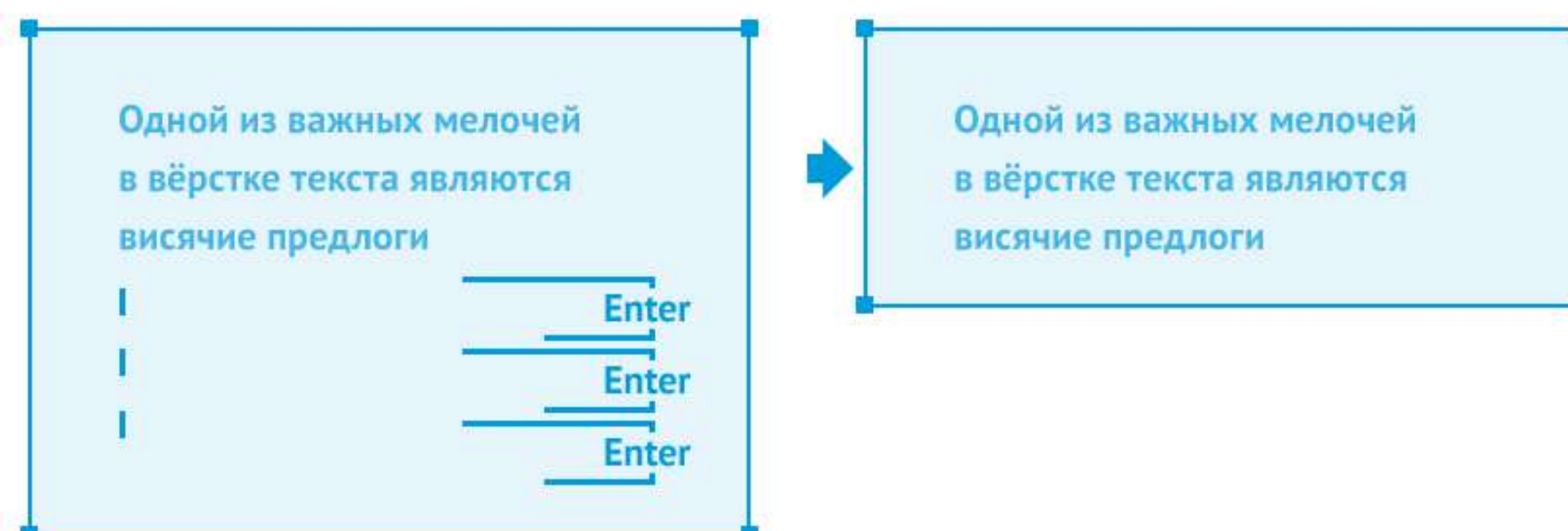
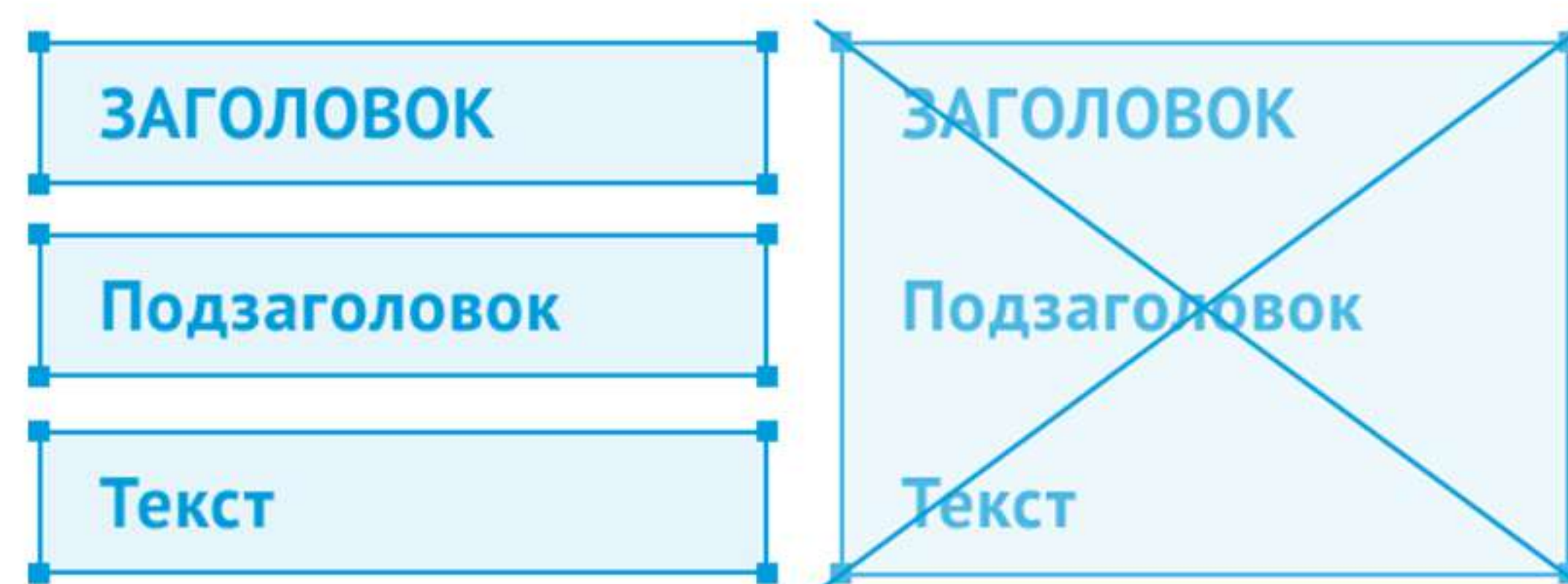


Используй отдельные текстовые области для каждого блока!

Не стоит помещать весь текст на слайде на один слой. Лучше разбить его на несколько разных, что позволит проще работать с ним другим дизайнерам, а разработчикам будет проще сделать его анимацию.



Не оставляй лишних переносов строк (Enter) после вставки текста! Их наличие усложняет дальнейшую работу с текстовыми блоками





03

Основные принципы работы

Работа с поп-апами

Старайтесь делать поп-апы максимально универсальными

Продумывайте компоновку информации на поп-апе таким образом, чтобы размеры попапа оставались неизменными для всех слайдов презентации. [В случае необходимости можно придумать несколько вариантов размера попапов на всю презентацию.](#)

Не забывайте о кнопке «заккрыть» или «назад»



**Глобальные элементы должны находиться
поверх группы с поп-апом!**

Создавайте глобал с учетом дизайна поп-апов. Если вы планируете, что в вашей презентации глобальные элементы при открытии поп-апа будут затемняться вместе с остальным контентом - сообщите об этом менеджеру, программирование таких слайдов занимает больше времени!

04

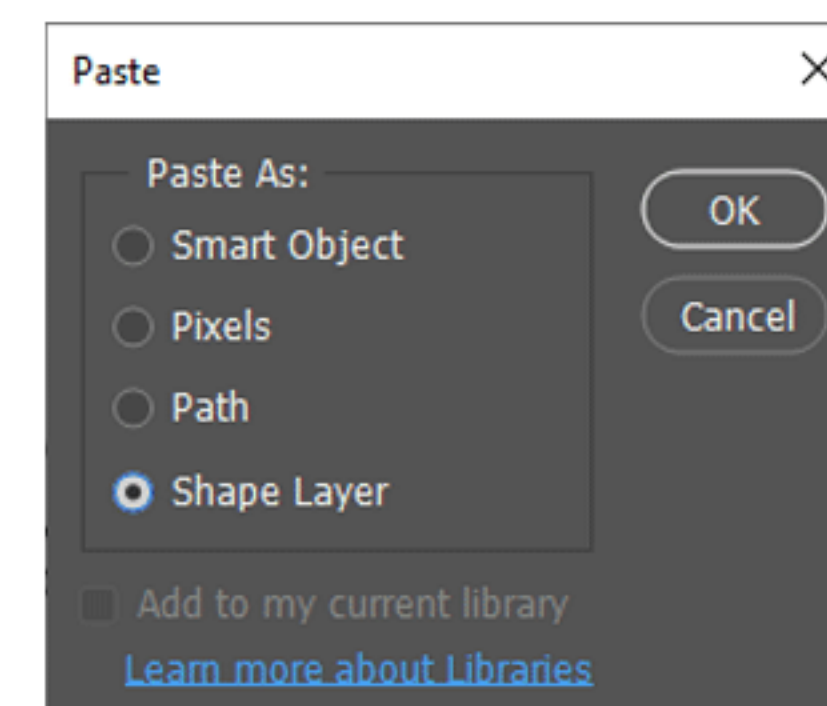
«Вес» исходников

Необходимо следить за весом исходников. Слишком большие размеры файла не позволяют комфортно работать с исходником, он долго скачивается с сервера и излишне нагружает ресурсы компьютера.

1. Уменьшай разрешение используемых в макете изображений до начала работы с ними. **Максимальное разрешение изображения не должно превышать разрешение макета.** (напр. для iPad - не более 2048x1536).

2. Избегай вложенности смарт-объектов друг в друга и следи за их количеством. Чем больше отдельных смарт-объектов в исходнике — тем больше его вес. Также, следи за тем, чтобы разрешение смарт-объекта не превышало разрешение макета.

3. Используй векторные шейпы везде, где это возможно. Самый частый кейс — использование иконок. Желательно импортировать их в исходник в виде векторного шейпа, поскольку другие способы размещения приводят к созданию лишнего смарт-объекта.



Оптимальный размер для стандартного исходника (2-4 состояния) - не более 300мб!

05

Onpanel

Теперь, когда ты изучил все особенности работы с исходниками, все становится гораздо интереснее!

В твоем распоряжении имеется расширение Onpanel для Photoshop, которое поможет тебе в выполнении ежедневной рутины.

Onpanel — это набор полезных в нашей работе скриптов, которые легко доступны тебе в любой момент.

Расширение поможет тебе в чистке ненужных слоев, импорте SVG файлов в редактируемые шейпы, разблокировке слоев и во многом другом!

Ты можешь найти его в папке **09.SOFT\onpoint.panel**

Установка производится через менеджер расширений:

1. Запустите менеджер расширений соответственно вашей системе
2. Выберите Photoshop CC в боковом меню
3. Перетащите **onpanel.zxp** в пустое поле с расширениями
4. Перезапустите Photoshop
5. После установки откройте панель через **Windows -> Extensions -> Onpoint Panel**

Описание доступных в Onpanel функций доступно через контекстное меню по кнопке Help

