Blade Agency

🖪 Полезные ссылки

В Инструкция по вёрстке

Главная / Моё обучение / Blade Agency /

Инструкция по вёрстке

Этап 1. Подготовка.

На первом этапе нужно установить на компьютер удобный редактор кода и создать структуру проекта: файл index.html, папку css с файлами style.css и normalize.css, а также папки для картинок и шрифтов. И всё, можно начинать вёрстку!

Стартовый шаблон

Этап 2. Разметка.

На этом этапе нужно создать разметку страницы в файле index.html. Изображения можно пока не подключать, мы подключим их на этапе работы с графикой.

Пример готового результата на этом этапе

Этап 3. Базовая стилизация.

На этом этапе мы добавим на страницу базовые стили. Стили для расположения крупных блоков пока что можно не делать.

Пример готового результата на этом этапе

Этап 4. Работа с графикой.

Главная задача этого этапа — экспортировать всё необходимое из макета в Figma и подключить изображения в разметке. SVG-изображения рекомендуется собрать в спрайт и подключить первым элементом в body. Декоративные изображения можно экспортировать, но подключать пока что не нужно.

Пример готового результата на этом этапе

Этап 5. Сетки.

Добавляем крупные структурные сетки. В вёрстке используется подход desktop-first, то есть сайт прежде всего корректно отображается на больших разрешениях экрана.

Пример готового результата на этом этапе

Этап 6. Декоративные элементы.

Всё готово, чтобы достилизовать всю страницу. Добавляем мелкие сетки, подключаем кастомные шрифты, фоновые изображения и оформляем остальные декоративные элементы, которые ещё не стилизовали раньше.

Пример готового результата на этом этапе

Этап 7. Адаптивные сетки и декоративные элементы.

С помощью медиа-выражений добавляем стили для адаптации вёрстки под более маленькие разрешения.

Пример готового результата на этом этапе

Этап 8. Адаптивная графика.

Подключаем в разметке и стилях адаптивные изображения для разных девайсов и экранов с разной плотностью пикселей.

В HTML используем элемент **picture**, с помощью которого подключаем картинки для разных разрешений экрана, для экранов с разной плотностью пикселей, а также webp-варианты картинок для поддерживающих браузеров.

B CSS подключаем картинки для экранов с двухкратной плотностью пикселей и для разных разрешений с помощью медиа-выражений.

Пример готового результата на этом этапе

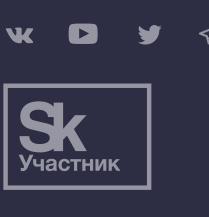
Этап 9. Добавление JavaScript.

Добавляем JavaScript-код, который оживляет слайдер, всплывающие окна, блок переключения языков, меню, а также подключает полифилл для тега <picture> , включает плавный скролл к якорям страницы и адаптирует таблицу.

Финальный результат

Полезные ссылки





Практикум Тренажёры

Подписка Для команд и компаний Учебник по РНР

Профессии

Фронтенд-разработчик React-разработчик Фулстек-разработчик Бэкенд-разработчик

Услуги

Работа наставником Для учителей Стать автором

Курсы

HTML и CSS. Профессиональная вёрстка сайтов HTML и CSS. Адаптивная вёрстка и автоматизация JavaScript. Профессиональная разработка веб-интерфейсов

JavaScript. Архитектура клиентских приложений React. Разработка сложных клиентских приложений

РНР. Профессиональная веб-разработка PHP и Yii. Архитектура сложных веб-сервисов

Node.js. Разработка серверов приложений и API Анимация для фронтендеров Вёрстка email-рассылок Vue.js для опытных разработчиков

Регулярные выражения для фронтендеров

Шаблонизаторы HTML Алгоритмы и структуры данных Анатомия CSS-каскада

Блог

С чего начать

Шпаргалки для разработчиков Отчеты о курсах

Информация

Об Академии О центре карьеры

Остальное

Написать нам Мероприятия Форум

© ООО «Интерактивные обучающие технологии», 2013–2022