

Вёрстка многослойных элементов интерфейса

Выполнен на 51%

Введение

Углублённая теория

+

Методика вёрстки многослойных элементов

+

Кейс 1, лёгкий уровень

+

Кейс 2, лёгкий уровень

+

Кейс 3, лёгкий уровень

Кейс 4, лёгкий уровень

Кейс 5, средний уровень

+

Кейс 6, средний уровень

Кейс 7, средний уровень

Кейс 8, сложный уровень

+

Кейс 9, сложный уровень

Кейс 10, сложный уровень

полный комплект

Главная / Моё обучение /

Вёрстка многослойных элементов интерфейса

Описание навыка

Профессиональная задача:

Умение верстать типовые многослойные элементы: слайдеры, «всплывающие» попапы, модальные окна, тултипы-подсказки, прокручивающиеся вместе со всем сайтом «липкие» меню, выпадающие элементы интерфейса, «прелоадеры» и подобные элементы.

Зачем нужен этот навык:

Разнообразные интерактивные элементы обычно есть в каждом современном сайте или приложении, они не только отображают информацию, но и позволяют пользователю взаимодействовать с интерфейсом. Сложность вёрстки таких элементов в том, что верстальщику приходится быть «немножко дизайнером», когда он «оживляет» спроектированный в макете статический интерфейс. Интерфейсные элементы должны идеально работать по отдельности и при взаимодействии друг с другом, чтобы ни одна мелочь не портила весь пользовательский опыт использования интерфейса.

Расположение относительно других навыков:

Мы предлагаем порядок освоения навыков по [дереву навыков](#). Этот навык лучше начать, разобравшись с созданием семантической разметки по макету, работой с графическими редакторами, построением основных видов сеток и стилизацией текстового содержания страниц.

Минимальные требования для освоения:

Чтобы стилизовать многослойные элементы интерфейса, нужно уметь анализировать макет, создавать на его основе корректную семантическую разметку, применять основные стили, правильно выбирать селекторы для стилизации того или иного блока. Рекомендуем пройти главы тренажёров, входящие в блок [«Знакомство с HTML и CSS»](#), главы про селекторы из блока [«Наследование и каскадирование»](#).

В тренажёрах вы можете узнать как строить сетки на флексах и гридах: [«Построение сеток»](#), разобраться что такое [позиционирование](#), правильно определять [точку отсчёта координат](#) для спозиционированного элемента и узнать что такое [невяная точка отсчёта](#).

В примерах и кейсах используются интерфейсные анимации, подробно этот инструмент рассматривается в тренажёрах [Плавные переходы](#) и [Анимация](#).

Также вам могут быть полезны материалы навыков [«Создание семантической разметки по макету»](#), [«Построение сеток на флексах по макету»](#) и [«Построение сеток на гридах по макету»](#). Так как макеты представлены в формате .fig, пригодится понимание графического редактора Фигма, об этом есть навык [«Экспорт параметров и графики из Figma»](#). Если вы не уверены чувствуете себя при вёрстке текстовых элементов, советуем изучить навык [«Вёрстка текстового содержимого страниц»](#), в котором разбирается как верстаются типовые текстовые элементы.

Состав навыка

Подготовительный материал

Дополняет базовые знания, полученные в интерактивных курсах, всем необходимым для начала отработки кейсов.

Углублённая теория

[Углублённая теория](#) и [методики](#) общим объёмом 30-50 страниц.

Демонстрационные кейсы

Четыре демонстрационных кейса имеют пошаговые разборы: [кейс 1](#), [кейс 2](#) для лёгкого уровня, [кейс 5](#) для среднего уровня и [кейс 8](#) для сложного.

В каждом кейсе в качестве входных данных мы получаем файл макета в формате.fig, после чего пошагово рассматриваем макет и верстаем элементы от создания файла до готовности.

Тренировочный материал

Шесть тренировочных кейсов: [кейс 3](#), [кейс 4](#) для лёгкого уровня, [кейс 6](#), [кейс 7](#) для среднего уровня и [кейс 9](#), [кейс 10](#) для сложного.

В качестве входных данных вы получаете макеты страниц, на выходе должны получиться целиком свёрстанные элементы в приблизительном контейнере.

Для тренировочных кейсов нет подробных разборов, но есть эталонное решение от авторов, которое можно сравнить со своим.

Кейсы лёгкого уровня

Кейс 1, лёгкий уровень

демонстрационный кейс лёгкого уровня, включает макет страницы сайта

Начать

Кейс 2, лёгкий уровень

демонстрационный кейс лёгкого уровня, включает два макета страниц сайтов

Начать

Кейс 3, лёгкий уровень

тренировочный кейс лёгкого уровня, включает три макета страниц сайтов

Начать

Кейс 4, лёгкий уровень

тренировочный кейс лёгкого уровня, включает три макета страниц сайтов

Начать

Кейсы среднего уровня

Кейс 5, средний уровень

демонстрационный кейс среднего уровня

Начать

Кейс 6, средний уровень

тренировочный кейс среднего уровня

Начать

Кейс 7, средний уровень

тренировочный кейс среднего уровня

Начать

Кейсы сложного уровня

Кейс 8, сложный уровень

демонстрационный кейс сложного уровня

Начать

Кейс 9, сложный уровень

тренировочный кейс сложного уровня

Начать

Кейс 10, сложный уровень

тренировочный кейс сложного уровня

Начать



Практикум

Тренажёры
Подписка
Для команд и компаний
Учебник по PHP

Профессии

Фронтенд-разработчик
JavaScript-разработчик
Фулстек-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
Node.js. Профессиональная разработка REST API
Node.js и Nest.js. Микросервисная архитектура
TypeScript. Теория типов
Алгоритмы и структуры данных
Паттерны проектирования
Webpack
Vue.js 3. Разработка клиентских приложений
Git и GitHub
Анимация для фронтендеров

Блог

С чего начать
Шпаргалки для разработчиков
Отчеты о курсах

Информация

Об Академии
О центре карьеры

Остальное

Написать нам
Мероприятия
Форум