

ustwo

**PIXEL**  
**PERFECT**  
**PRECISION**

Version 3

Produced by ustwo

@pppustwo

@gyppsy

# ОГЛАВЛЕНИЕ

---

Интро	1	Photoshop & ustwo	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
		Аппендикс	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](#)

*Pixel Perfect Precision*



# 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 вдохновения так и информации. Больше всего я хочу поблагодарить всех моих друзей в *ustwo* за их бесконечную поддержку в создании этого руководства.

Фото продукта: [Rando](#)

*Pixel Perfect Precision*

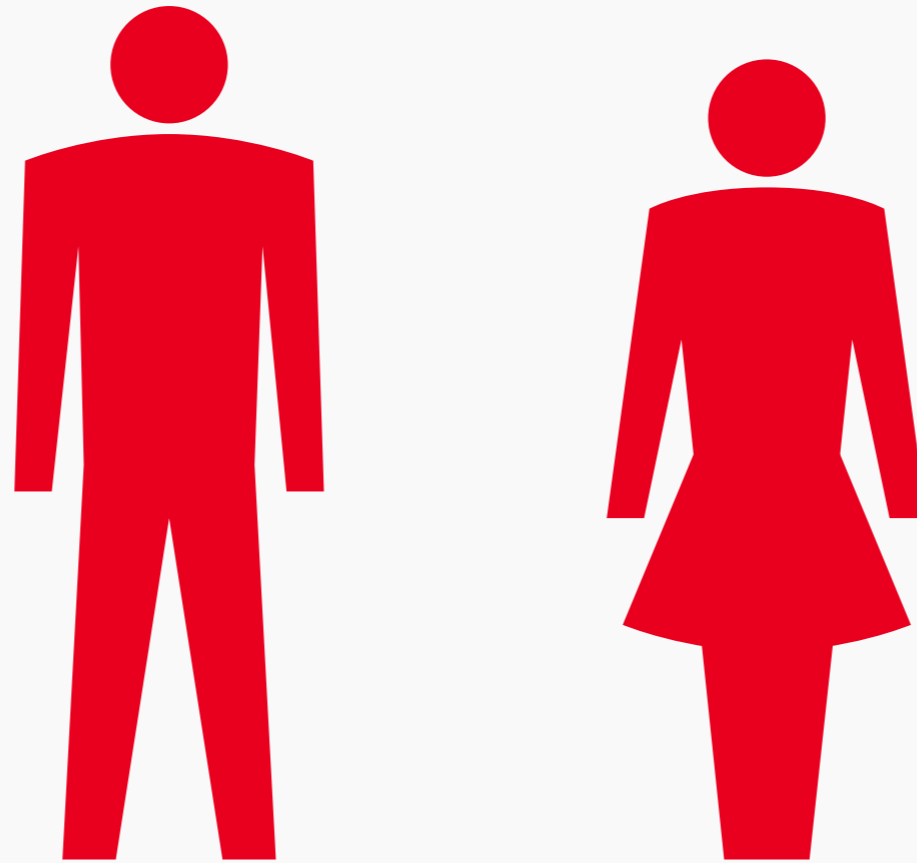


# ОСНОВЫ

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.



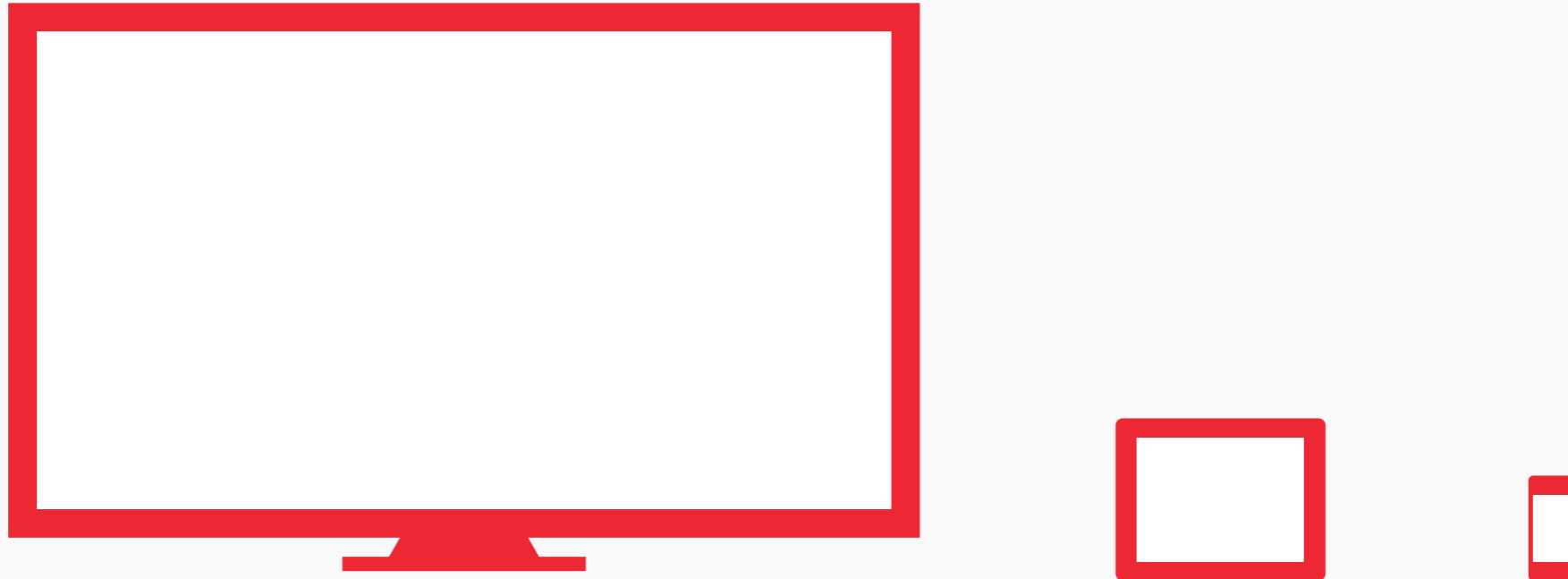
# ПРИНЦИПЫ PIXEL PERFECT



# 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 аудитории помоложе, а более дружелюбные сквеморфические элементы подойдут для возрастных юзеров которые не на столько продвинуты.

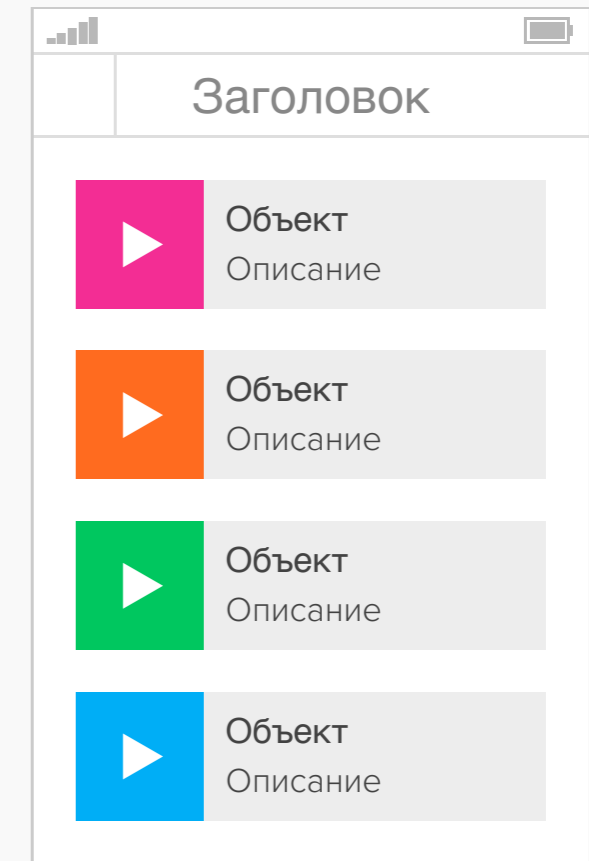
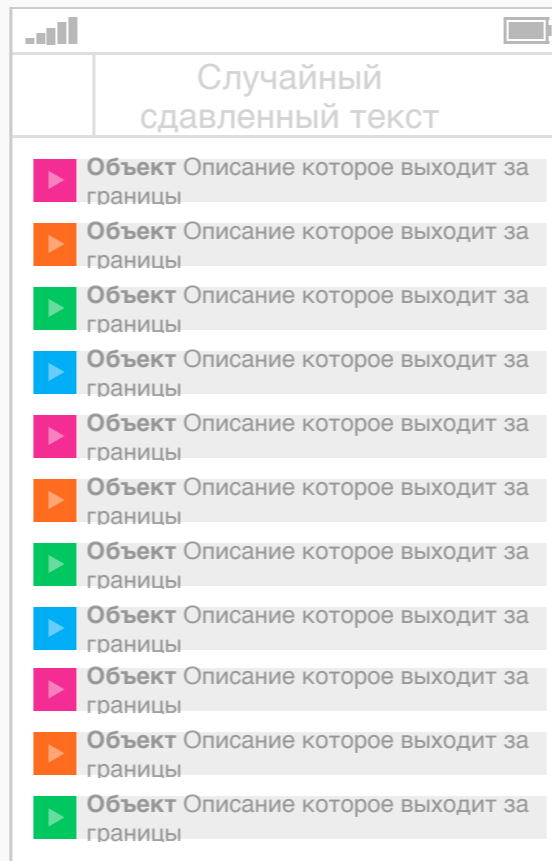


## Окружение

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.





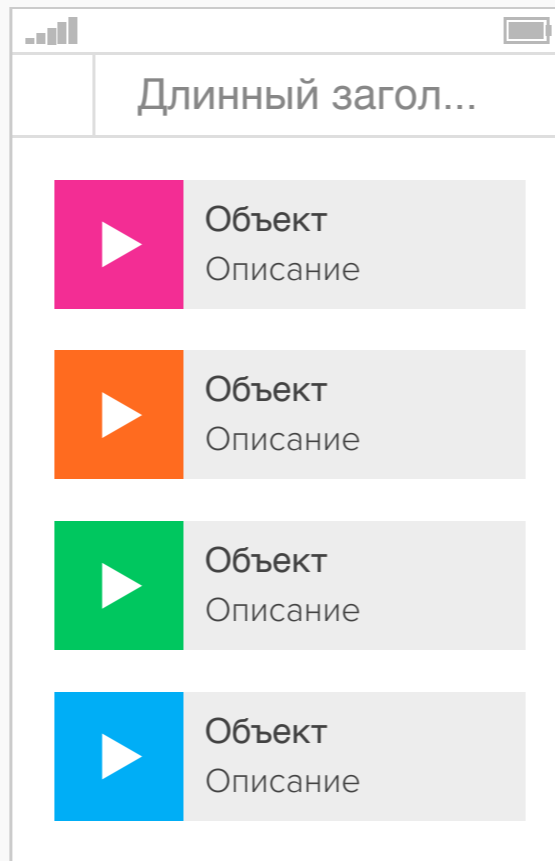
✗ Плохо

✓ Хорошо

## Доступность

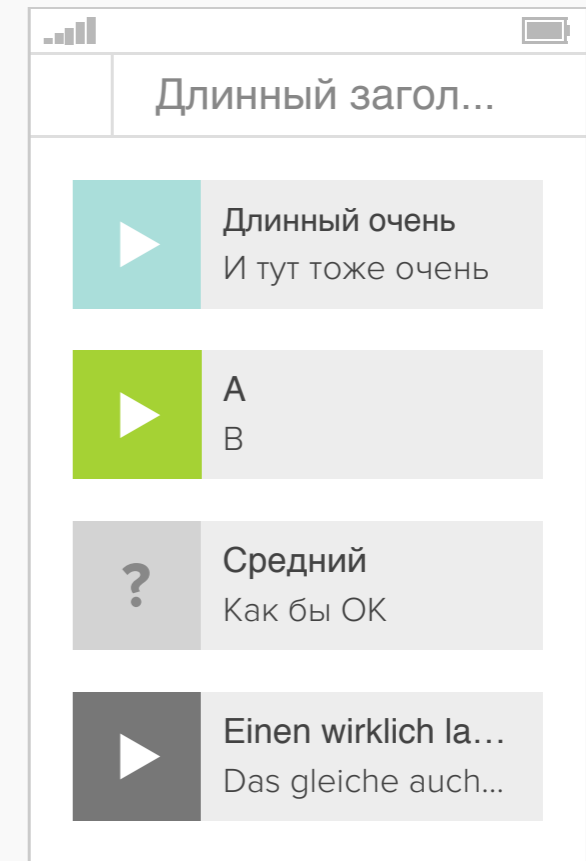
Доступность касается всех, а не только пользователей с ограниченными возможностями. Следить за простотой и доходчивостью это хорошая практика, но есть и другие шаги, которые вы можете предпринять чтобы сделать вашу работу

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



## Лучший

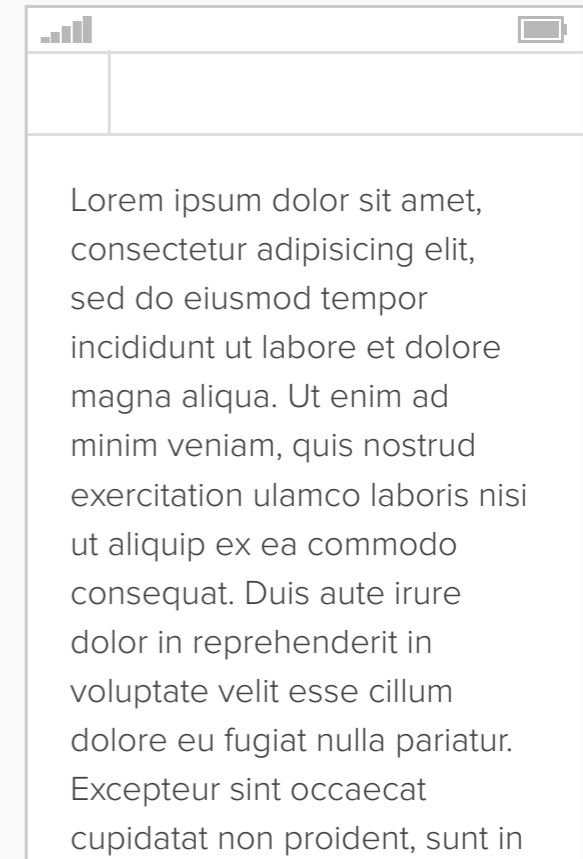
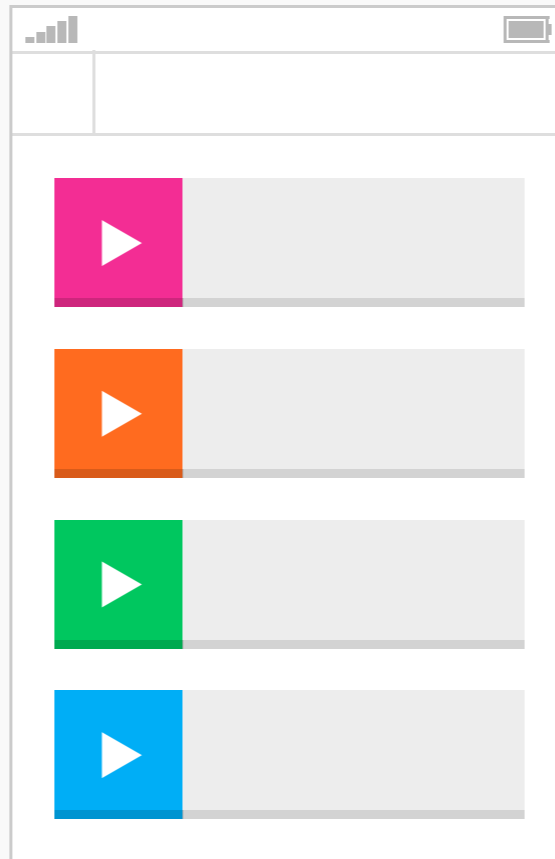
Этот принцип связан с доступностью: убедитесь в том что ваш продукт не сломается в реальной ситуации с реальными юзерами. Мы все любим использовать красивые иллюстрации и текст, клиенты тоже это любят. Важно



## Худший

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.

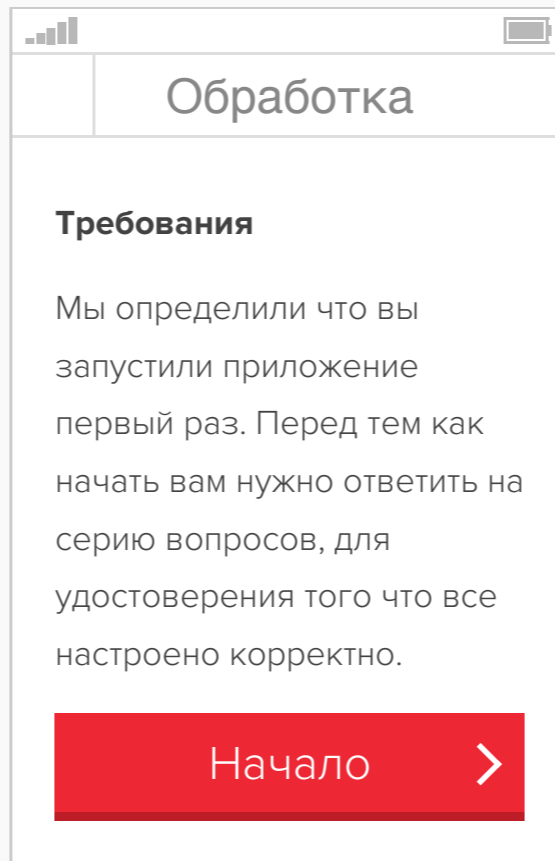
## Худшие сценарии



## Возможности

Под возможностью мы подразумеваем способность объекта выразить 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.



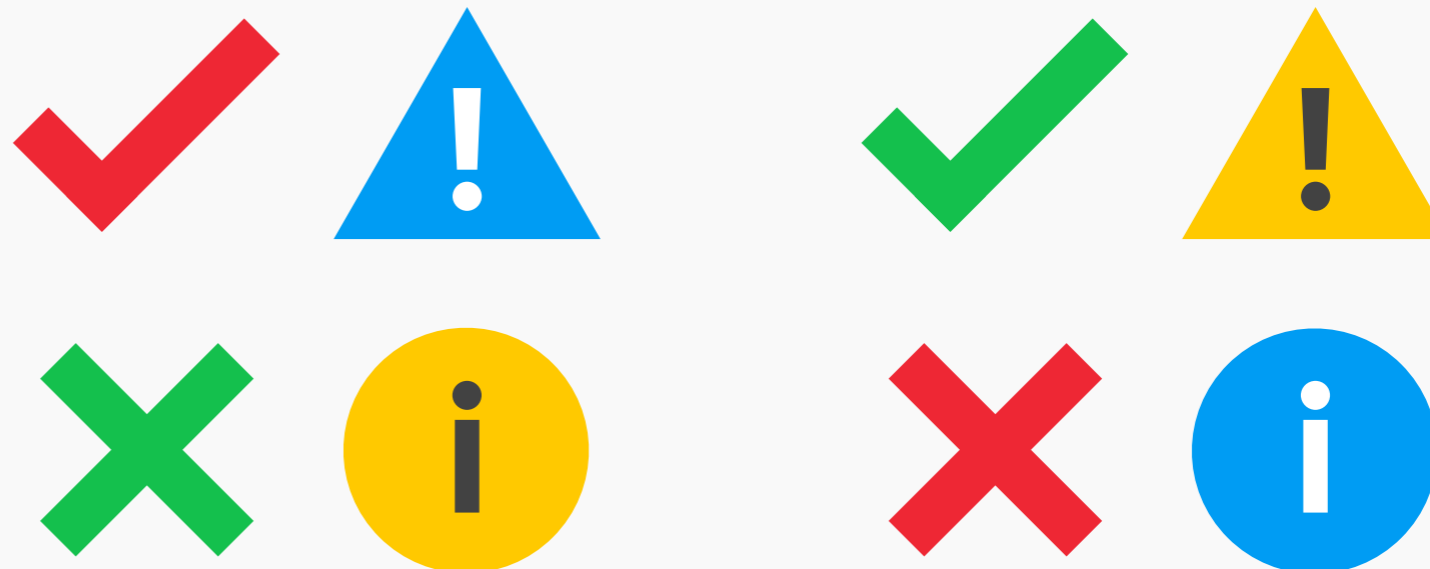
**✗ Плохо**

**✓ Хорошо**

## 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

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



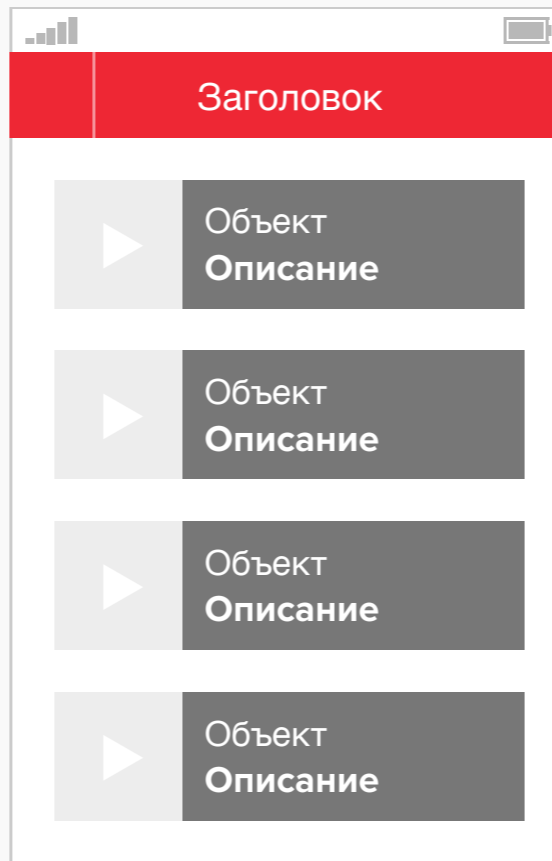
 Плохо

 Хорошо

## Форма и цвет

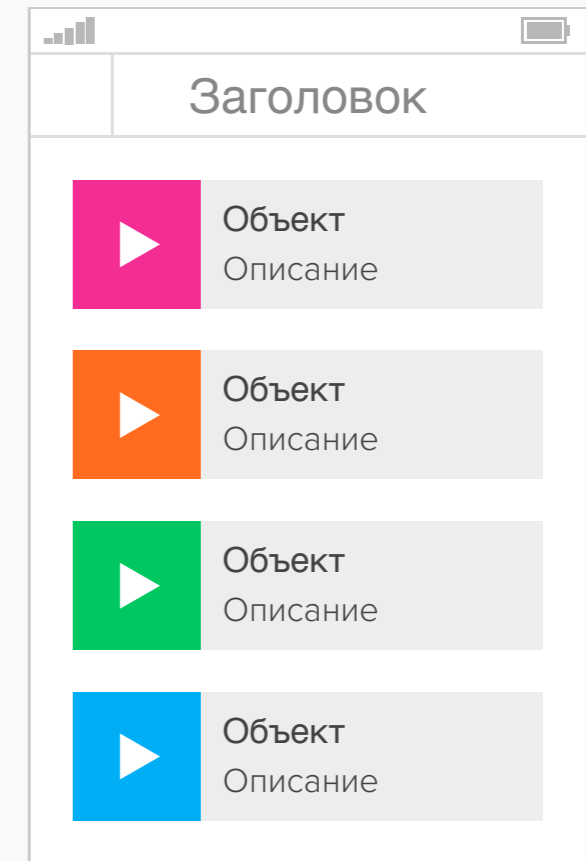
У некоторых цветов и форм есть устоявшиеся ассоциации в digital дизайне. Не забывайте про это, так как их несоблюдение может сбить юзера с толку. Зеленые галочки ассоциируются с хорошим, а красный цвет и крестики — с плохим.

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



✗ Плохо

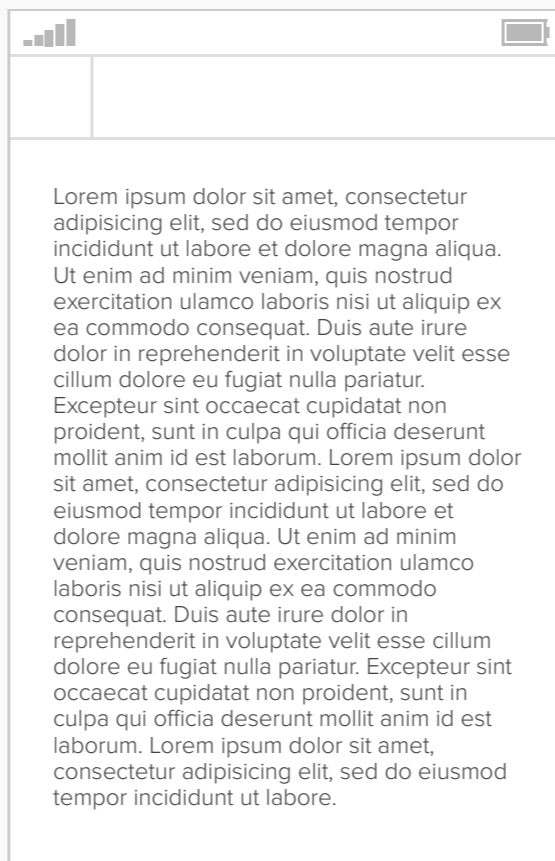
Разметка, цвет, типографика очень сильно влияют на визуальное восприятие и потребление информации. Подумайте о том, что вы хотите показать пользователю и в каком порядке, затем руководствуйтесь этим в дизайне. Привлекайте внимание с



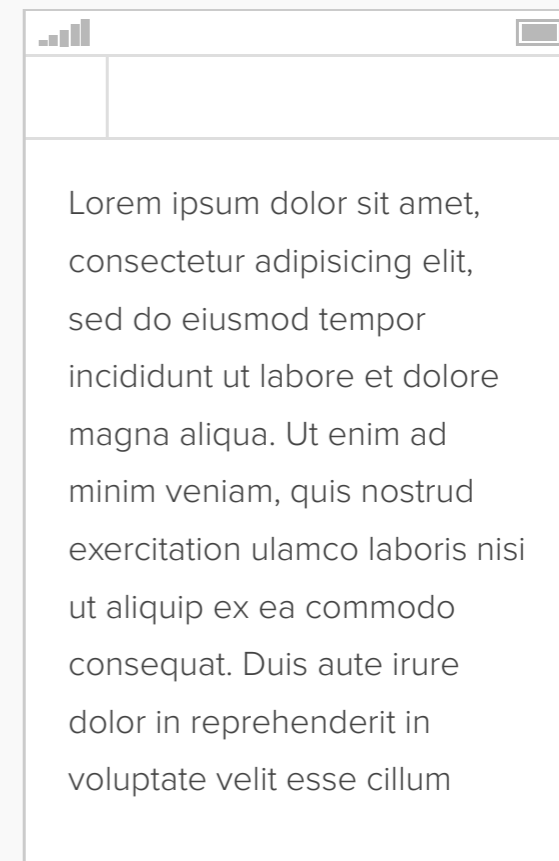
✓ Хорошо

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.

## Визуальная иерархия



✘ Плохо

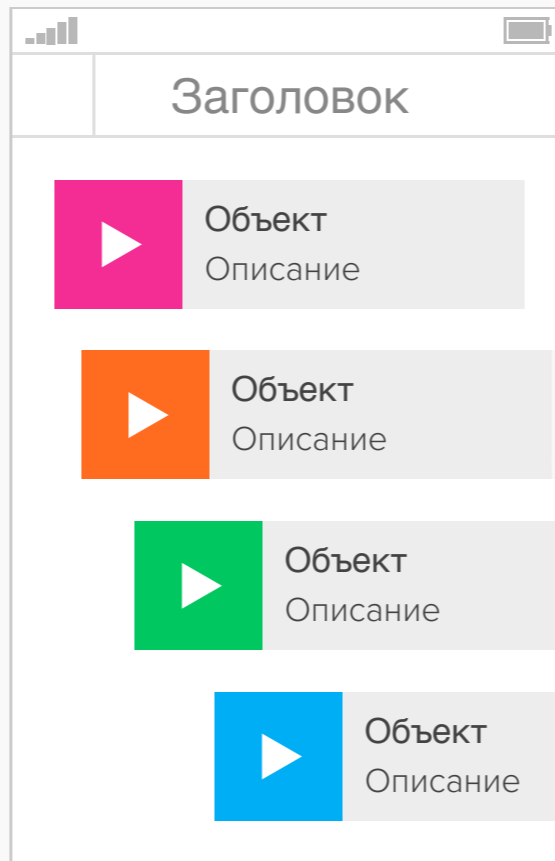


✔ Хорошо

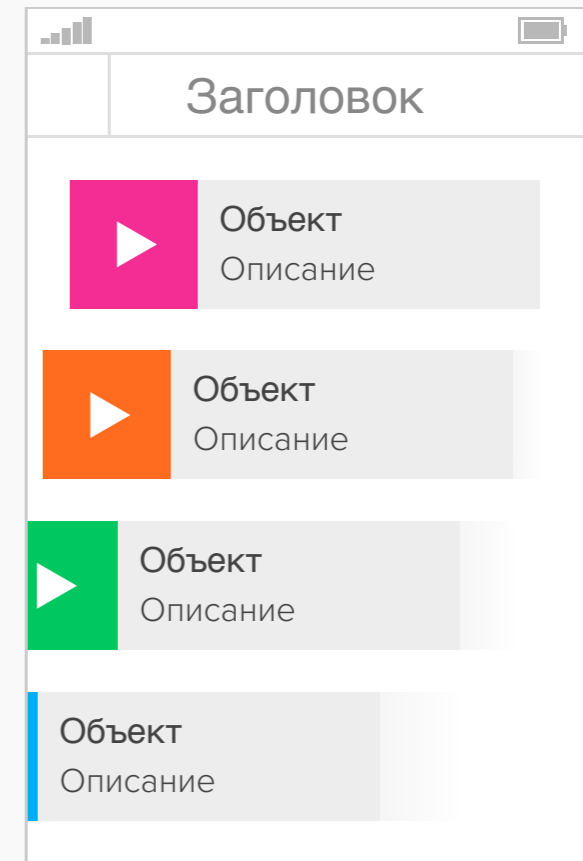
## Типографика

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

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



## Вход



## Выход

## 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.

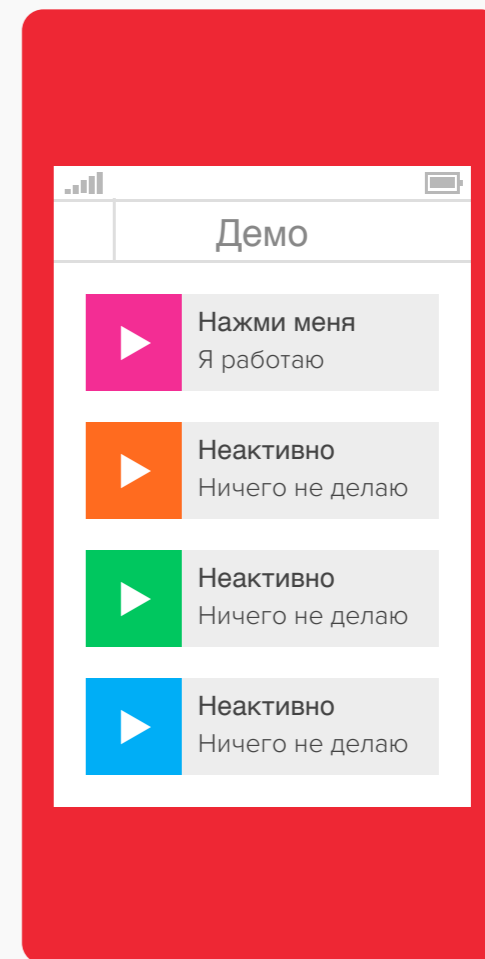
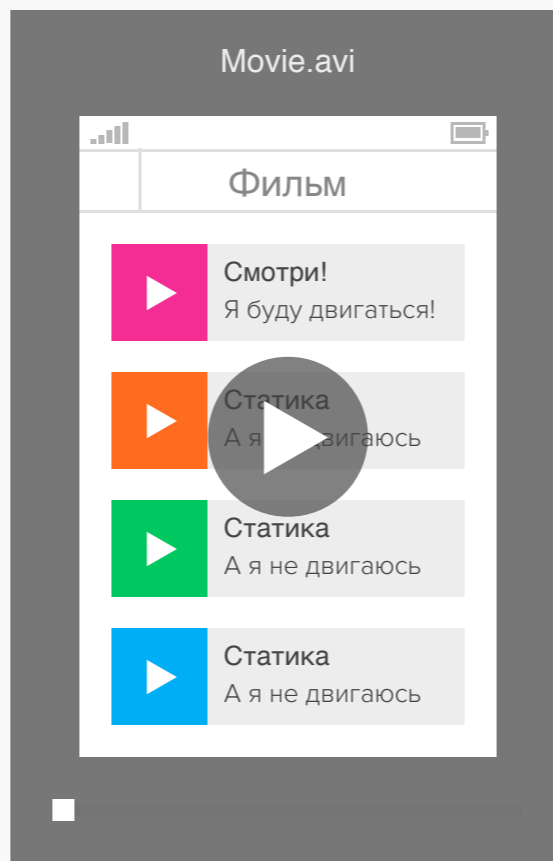




## Тестирование

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

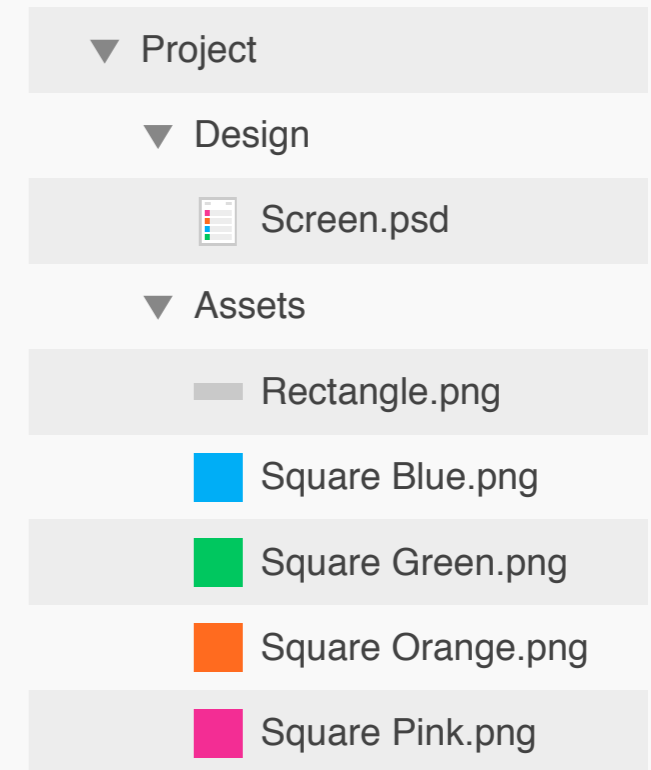
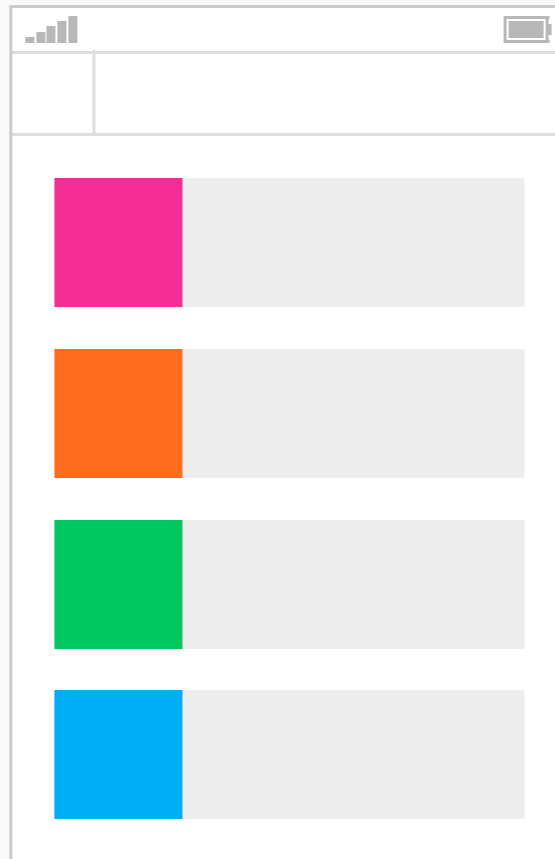
предварительного просмотра, которые перенесут дизайн с компьютера прямо на ваш девайс, обновляясь в реальном времени. Обязательно пользуйтесь ими!



## 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.

**ДЕТАЛІ PIXEL  
PERFECT**

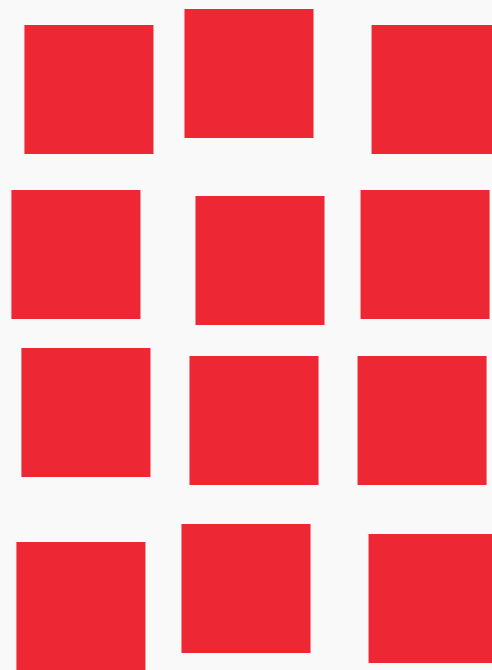


**✘** Плохо

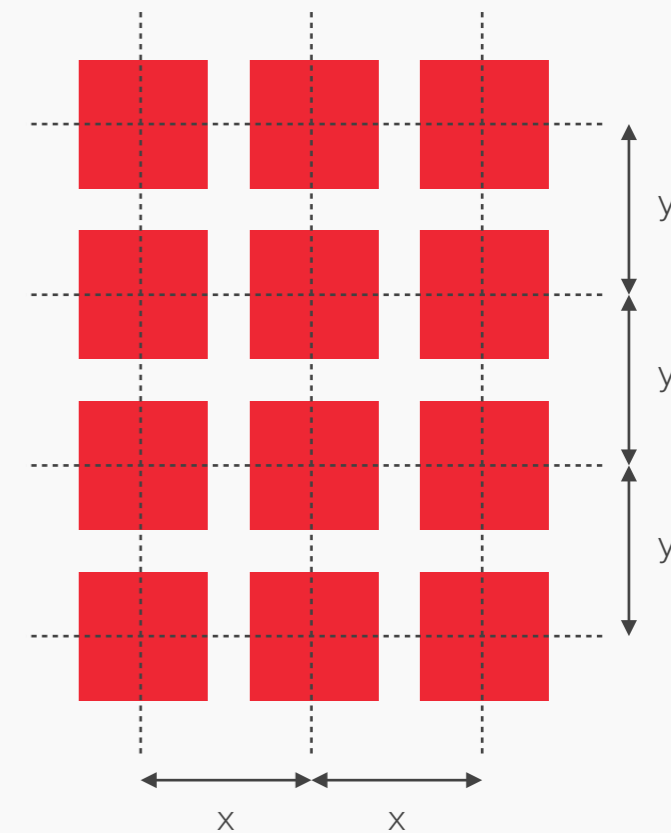
**✔** Хорошо

## Острые грани

Прямые углы должны быть без полупикселей: резкими и никакого размытия.



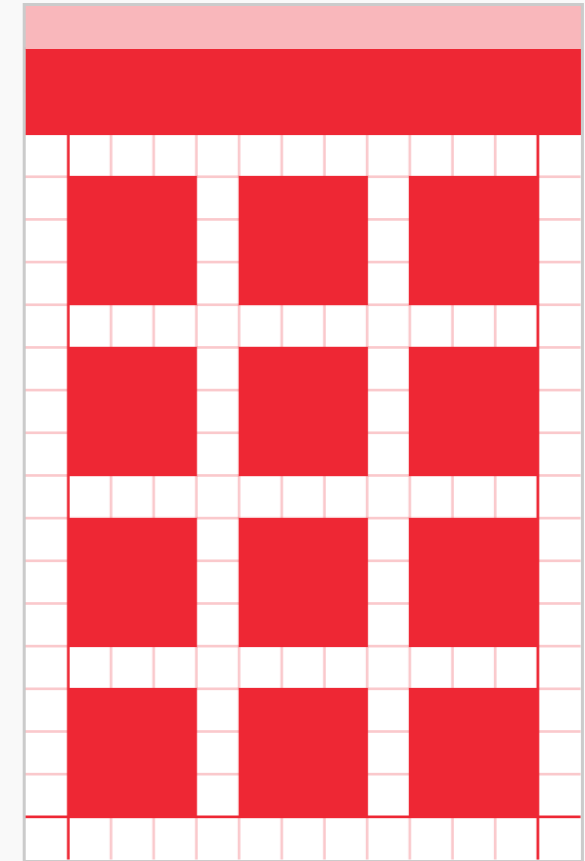
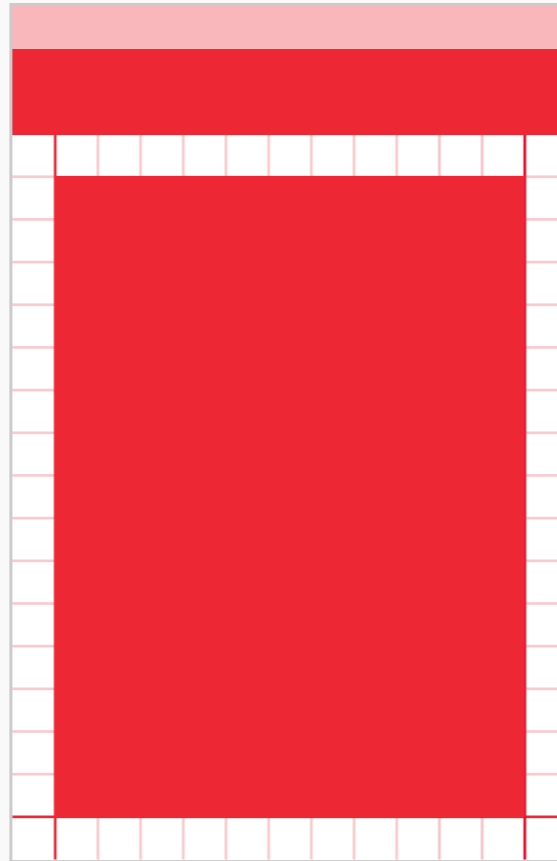
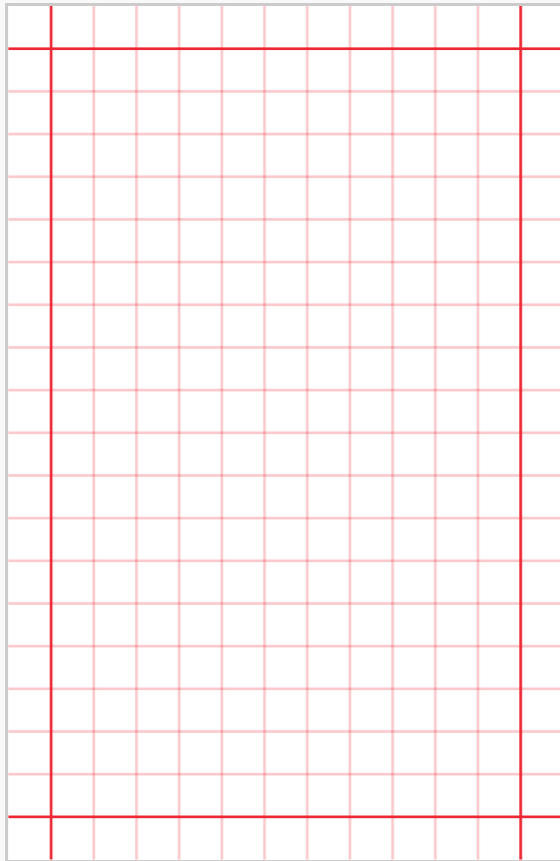
✘ Плохо



✔ 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.

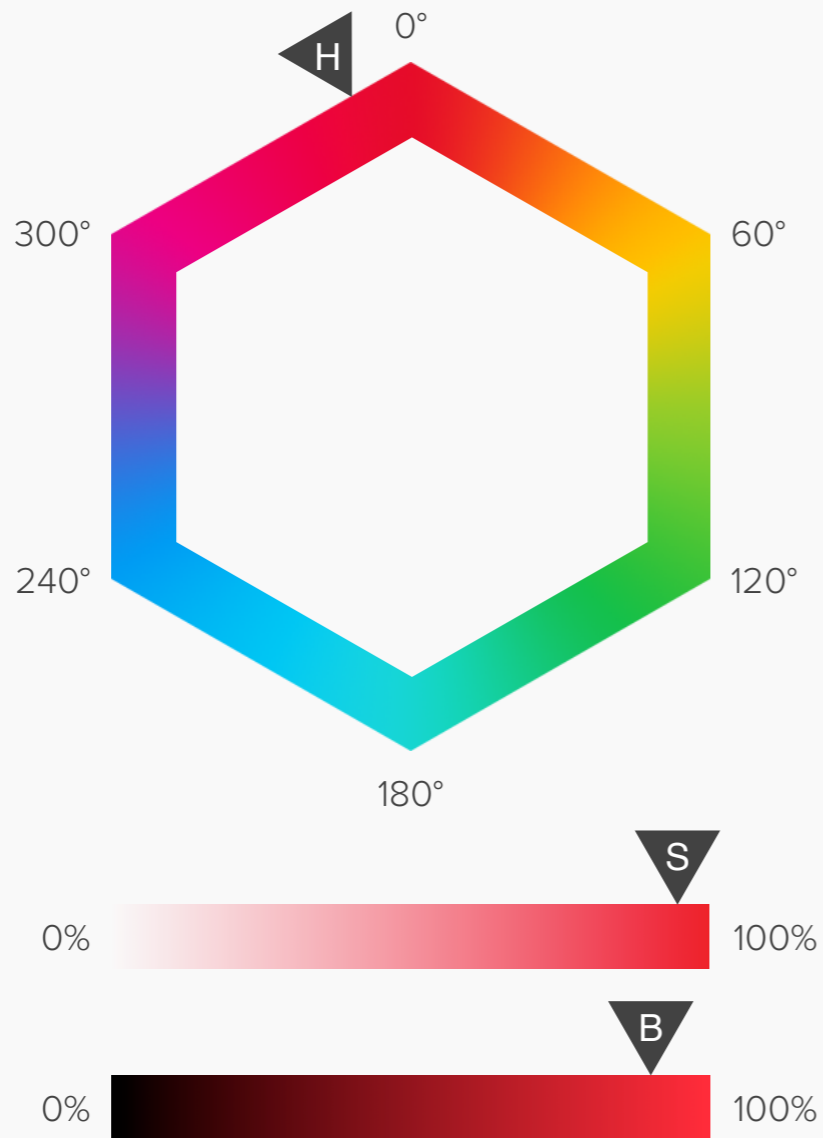


## СВЯЗНОСТЬ

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.





Hue	352	352	352	352
Saturation	95	22	45	95
Brightness	90	98	95	45
Red	230	249	242	116
Green	12	194	133	6
Blue	41	201	148	20

## 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

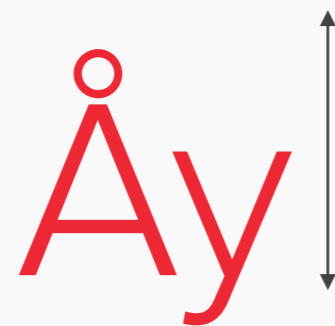
 Плохо

 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 справиться с динамическим контентом. Чтобы узнать максимальную высоту используйте `Åy` 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%.



Заглавная и подстрочный

х-высота

Заглавная и х-высота

## Выравнивание текста на кнопках

Вверху 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.

■ Align Text



■ Align Text

■ Align Text



■ Align Text

✗ Плохо

✓ Хорошо

## Выравнивание текста с объектом

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

в зоне x-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

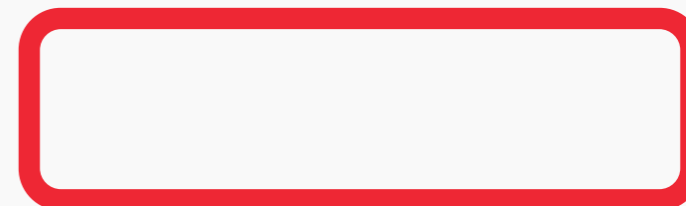
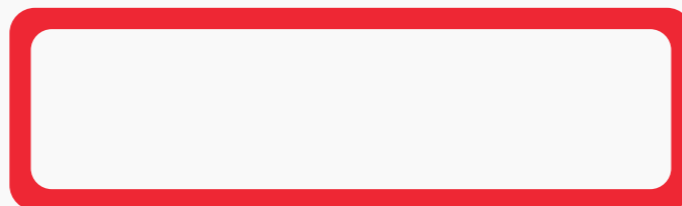
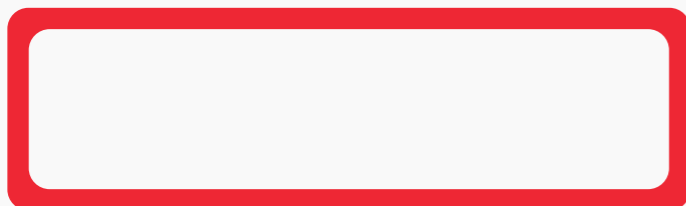
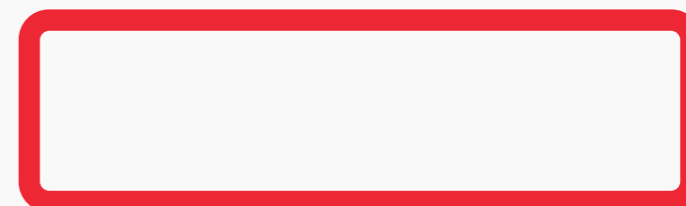
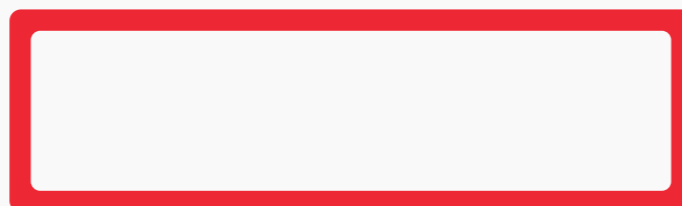
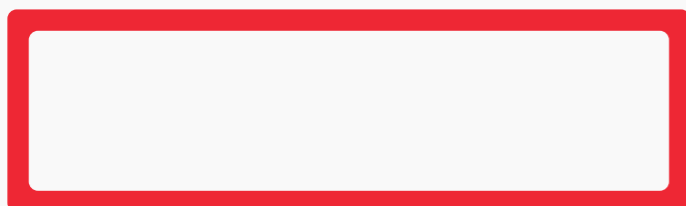
Активен

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.



Внешний = Внутренний

Масштабирование

Внешний = Внутренний +  
ширина границы

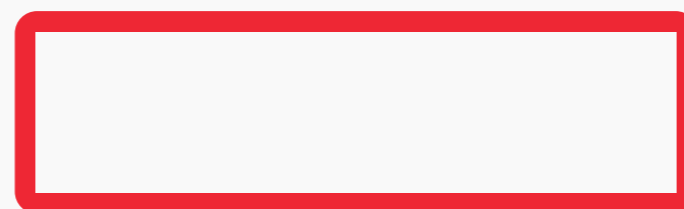
## Границы и радиус закругления углов

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.

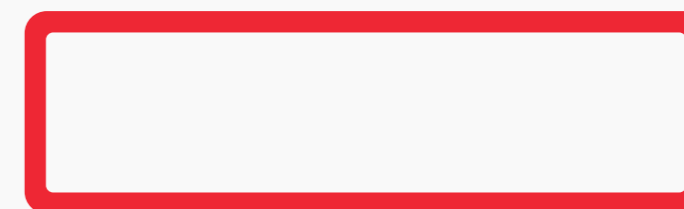


## Границы и радиус закругления углов Filleting



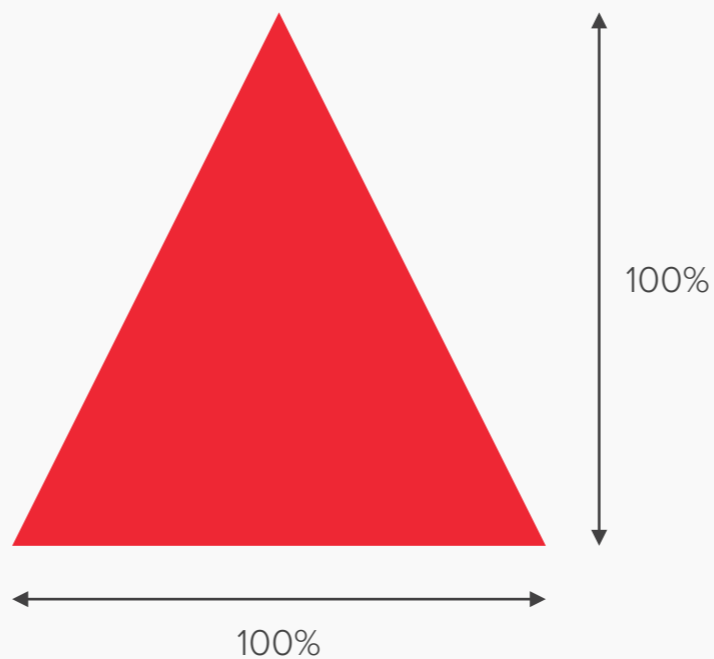
Внешний = Внутренний –  
Ширина бордера

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

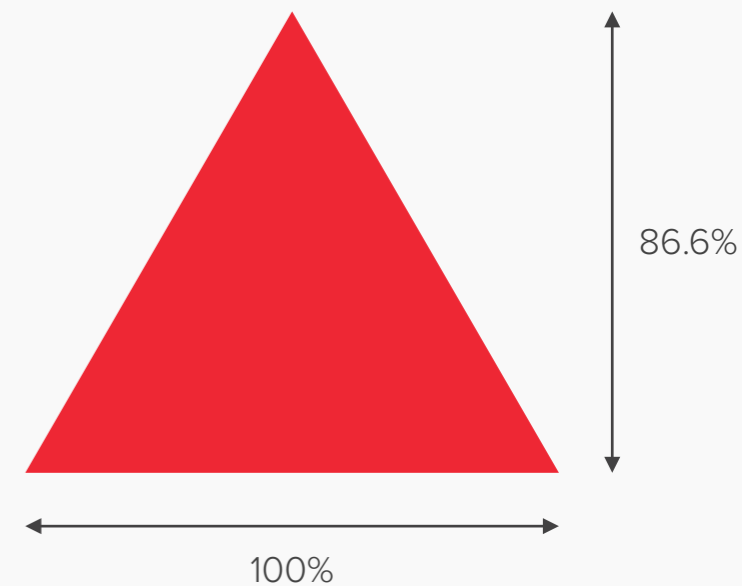


Filletted

радиуса «назад». Хотя 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**

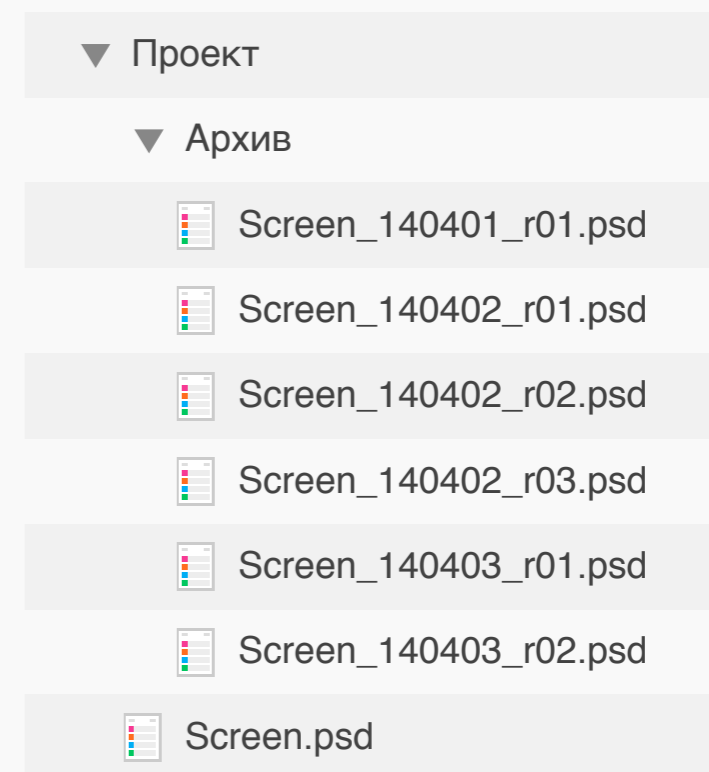
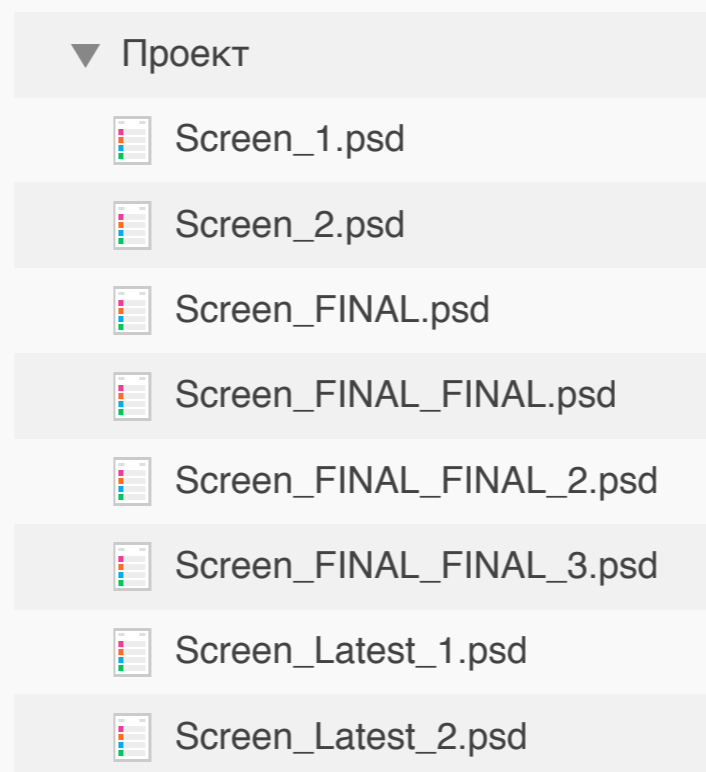


**✔ Хорошо**

## 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**

**✓ Хорошо**

## 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

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 YYYYMMDD с номером версии. Чистота!

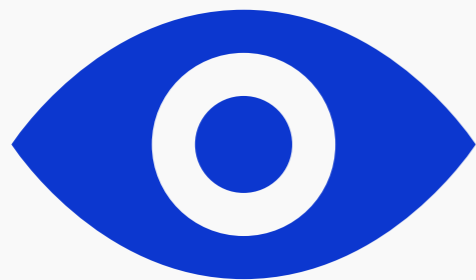
**ДОСТУПНОСТЬ**

**“ 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:

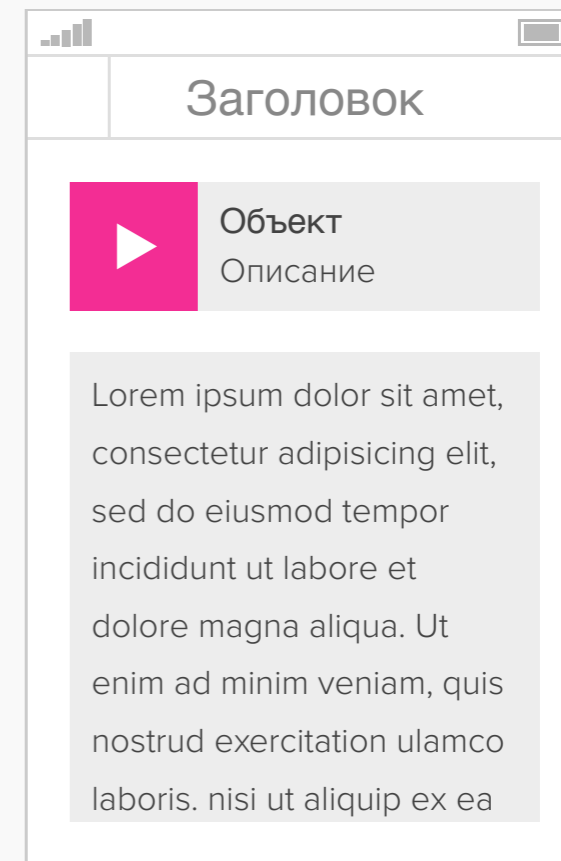
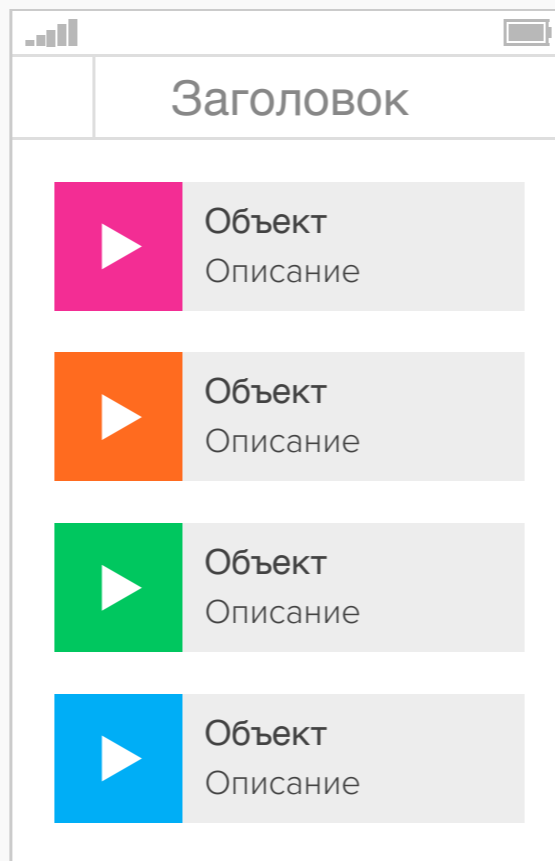
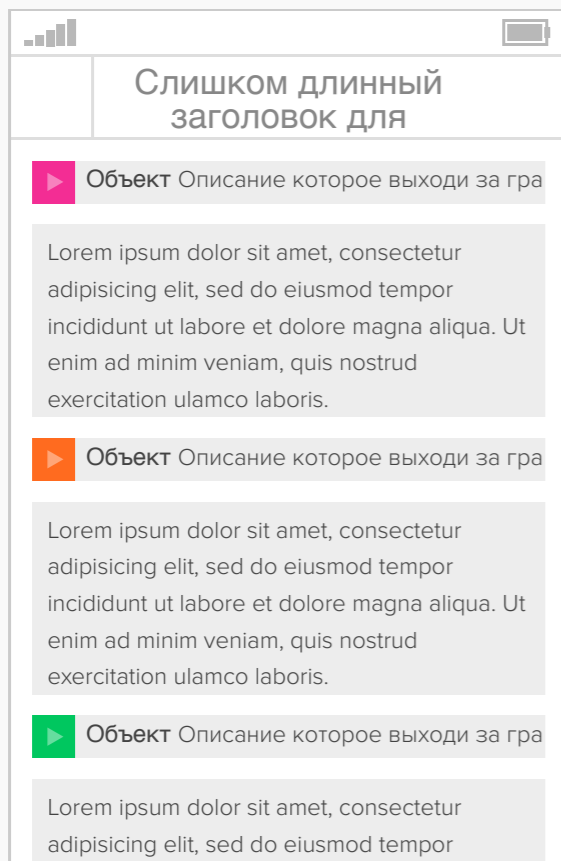
если вы с самого начала встраиваете доступность в свой дизайн-процесс, ее реализация не займет много времени.



## 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.



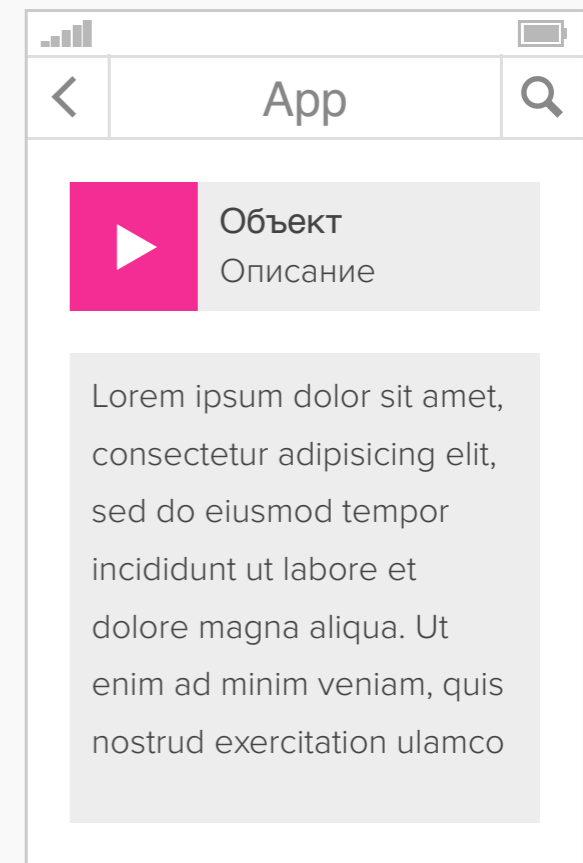
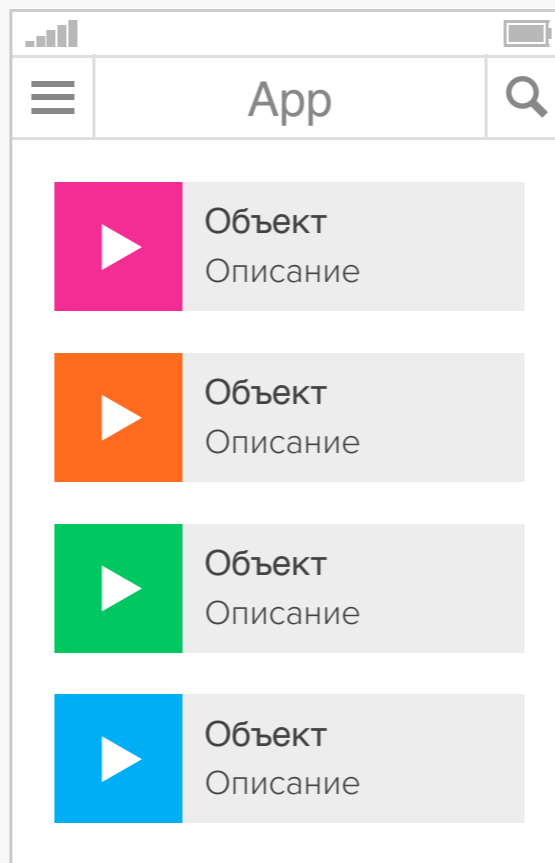
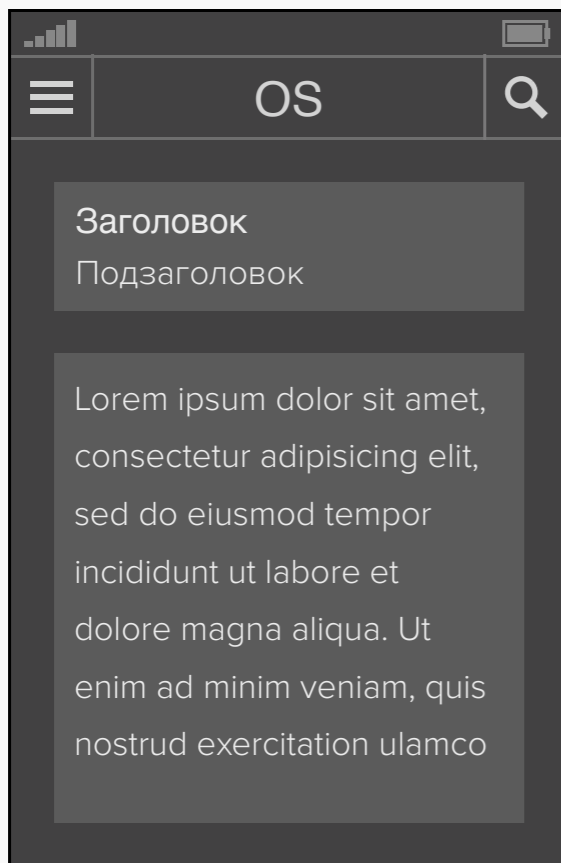
✗ Плохо

✓ Хорошо

## 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

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

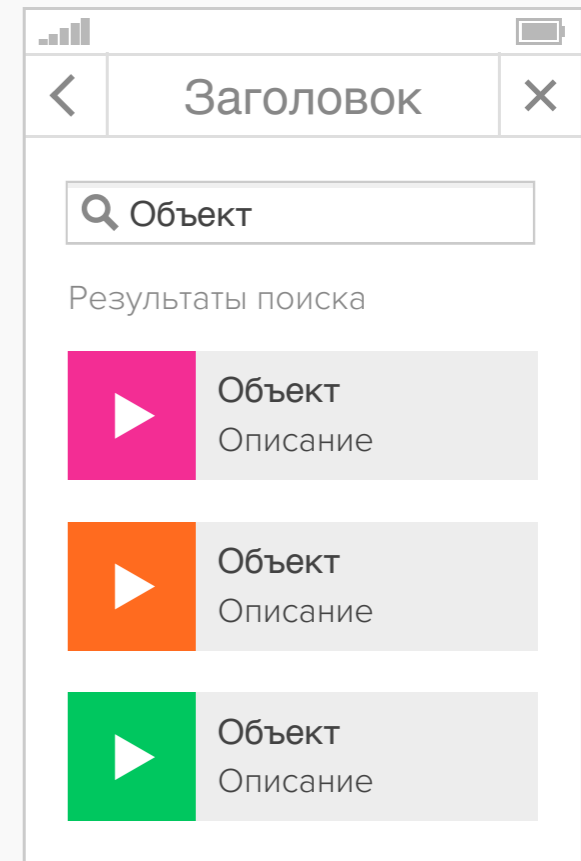
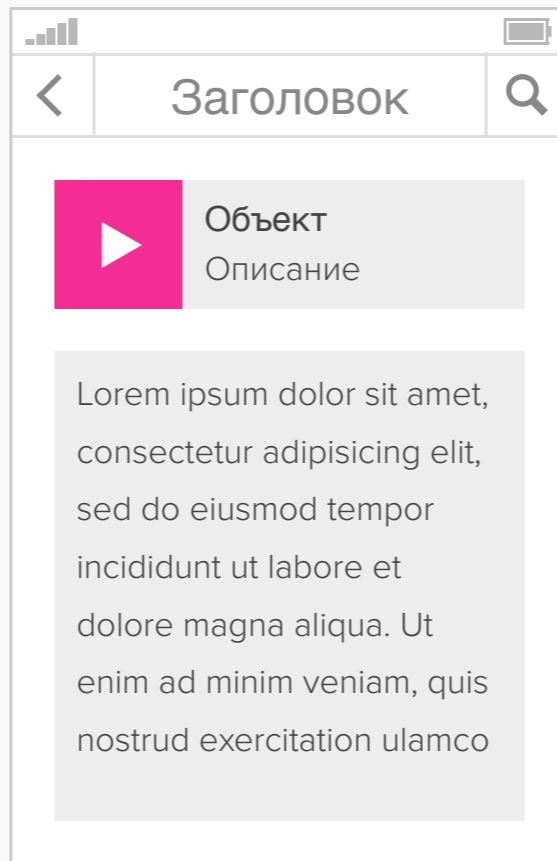
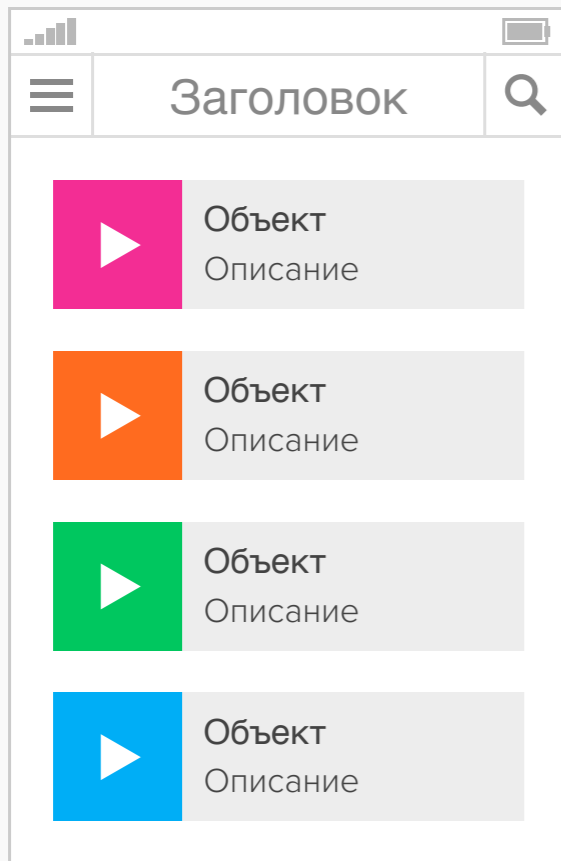


## ПОСТОЯНСТВО

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.

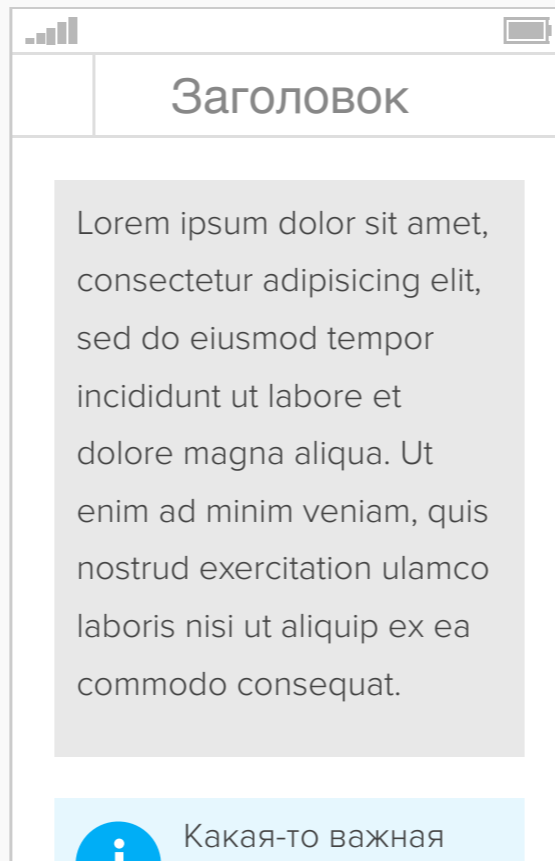




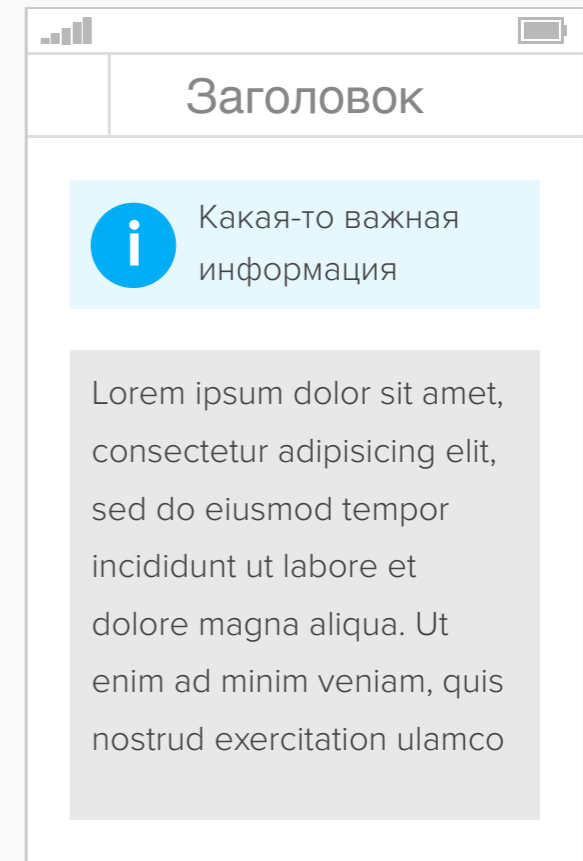
## Навигация

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

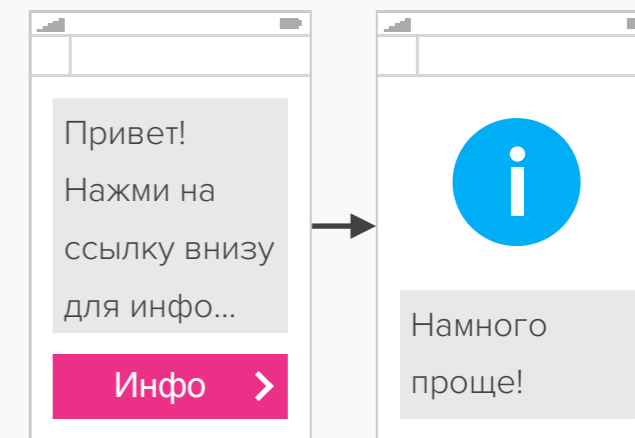
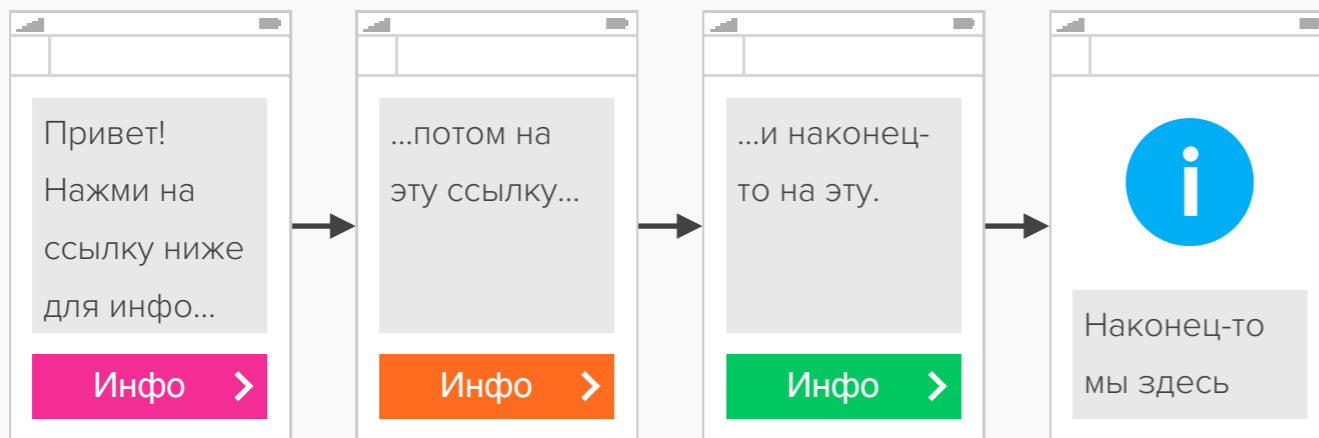


✓ Хорошо

# 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.



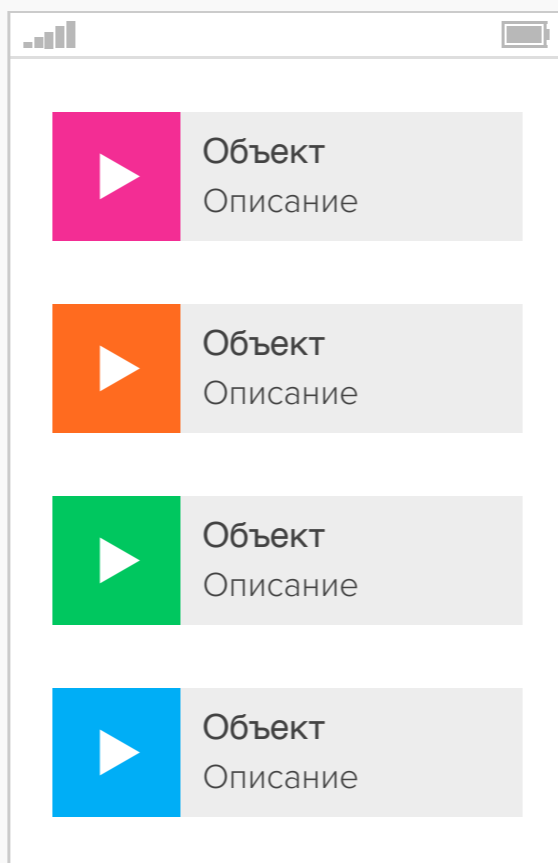
✗ Плохо

✓ Хорошо

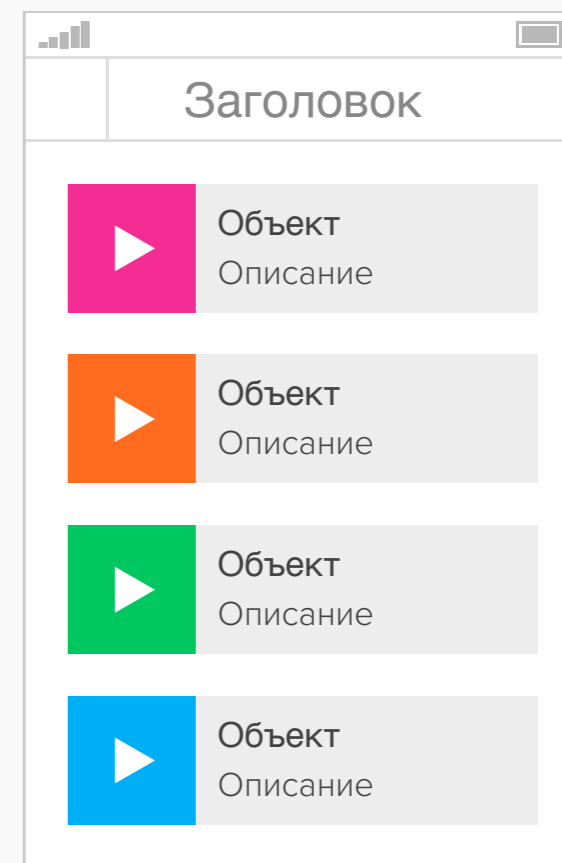
## Навигация

### 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. Старайтесь не выходить за лимит четырех шагов, иначе юзер может заблудиться.



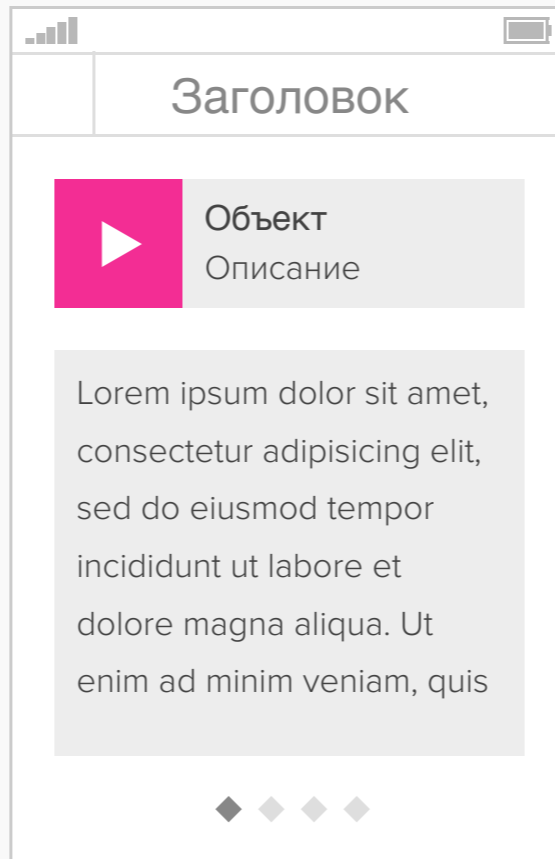
✗ Плохо



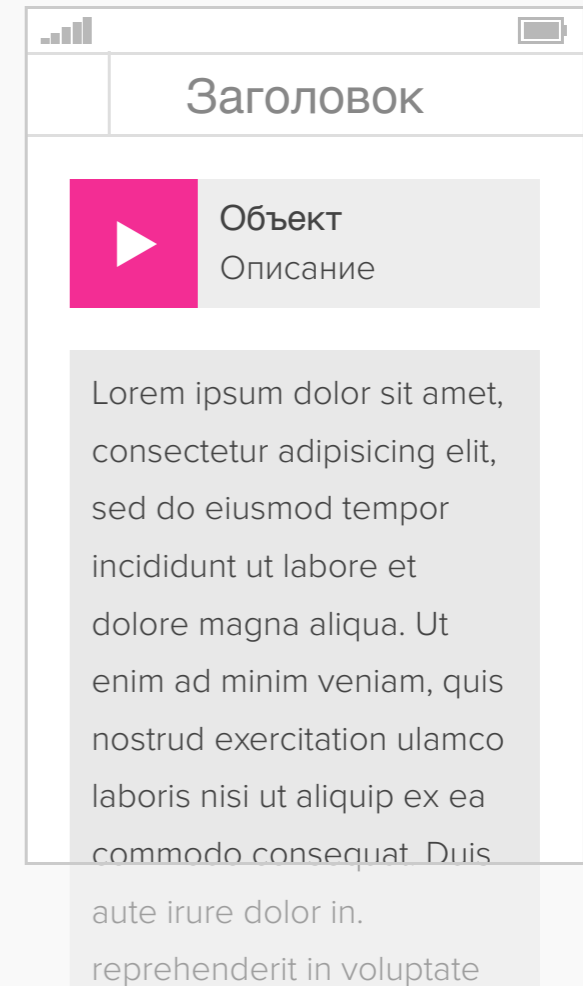
✓ Хорошо

## Навигация Заголовки

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



✗ Плохо



✓ Хорошо

## Навигация

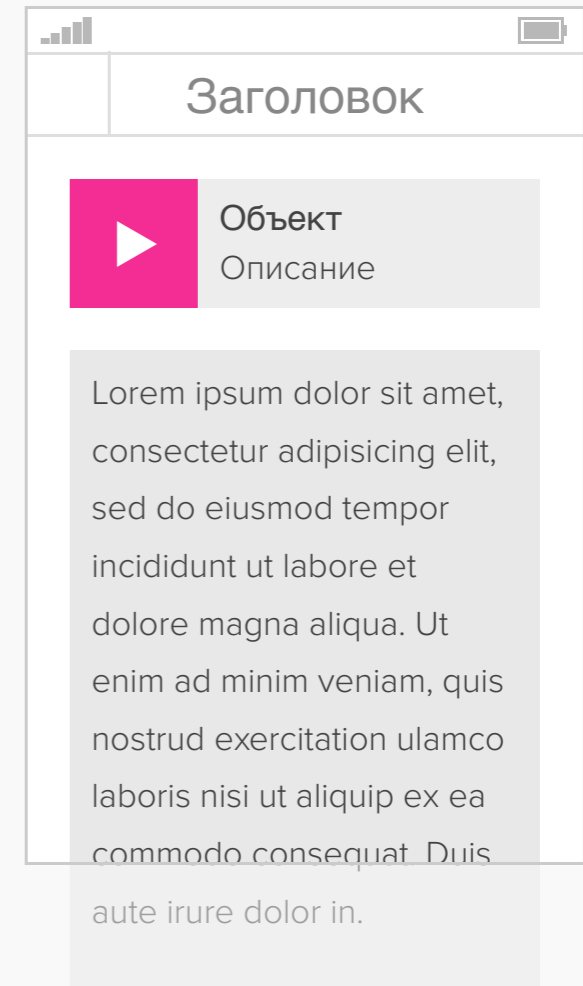
Соответствующий  
размер страницы

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

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



✗ 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, пытаться 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

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

 Плохо

Действие

“ На следующий экран

 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.



Иван

Введите свой email

“ Иван. Введите свой email.

 Плохо

Имя

Иван

Email

Введите здесь

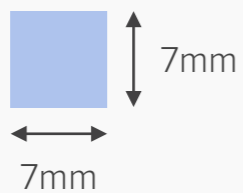
“ Имя Иван. Email Введите здесь.

 Хорошо

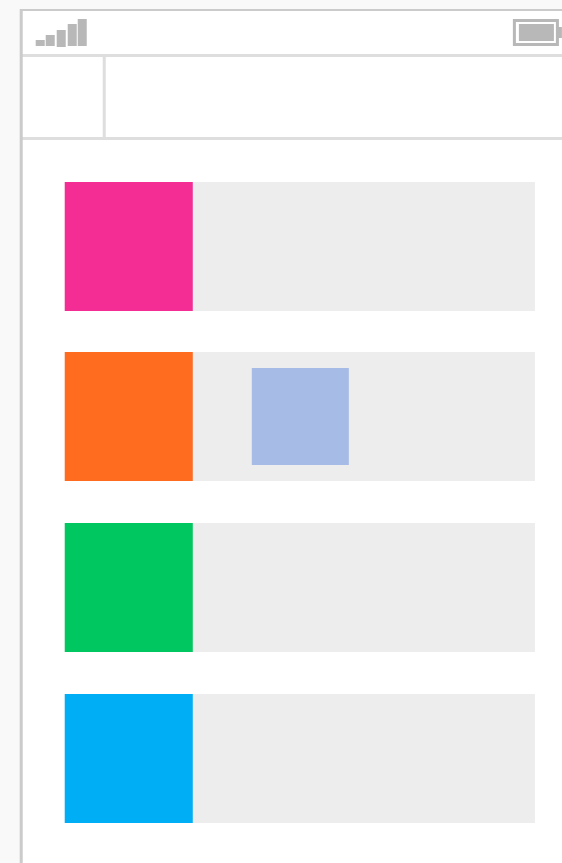
## Навигация

### Описание над инпутами

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



✗ Плохо



✓ Хорошо

## Взаимодействие Тач цели

При создании 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

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.

Действие

Действие

 Плохо

 Хорошо

Взаимодействие

Кнопки и

гиперссылки

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

Это не  
ССЫЛКА

Это не  
ССЫЛКА

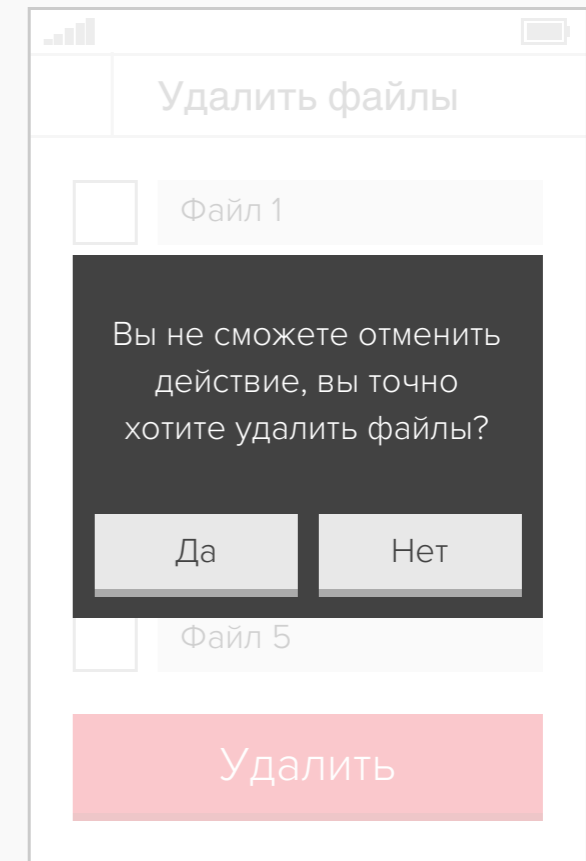
 Плохо

 Хорошо

## Взаимодействие

### Кнопки и гиперссылки

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.



# 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. Старайтесь 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.

Цвет

Введите цвет

Цвет

Выберите цвет ▼

Розовый

Оранжевый

Зеленый

Синий

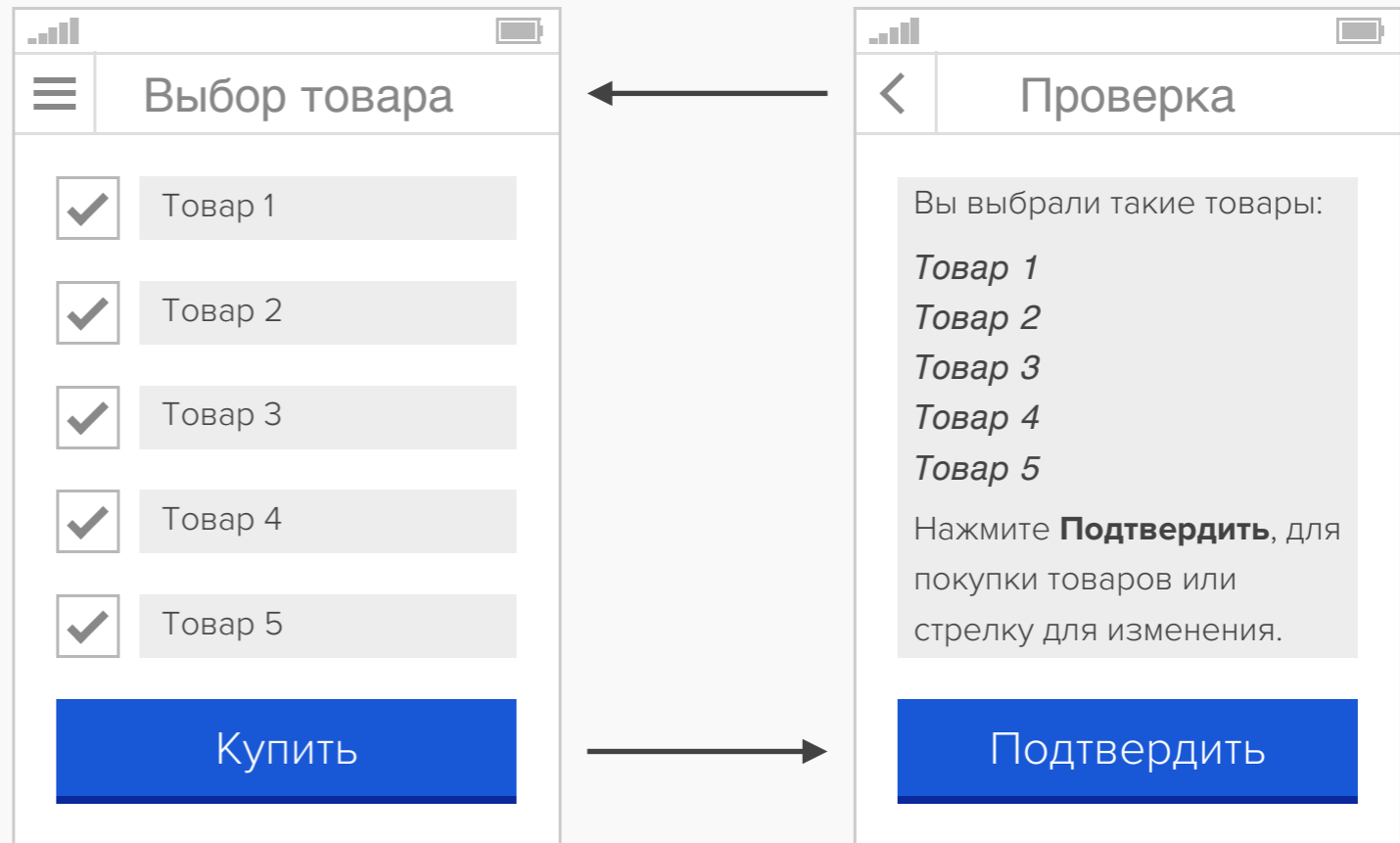
 Плохо

 Хорошо

## Предотвращение ошибок

### Свободный текст

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

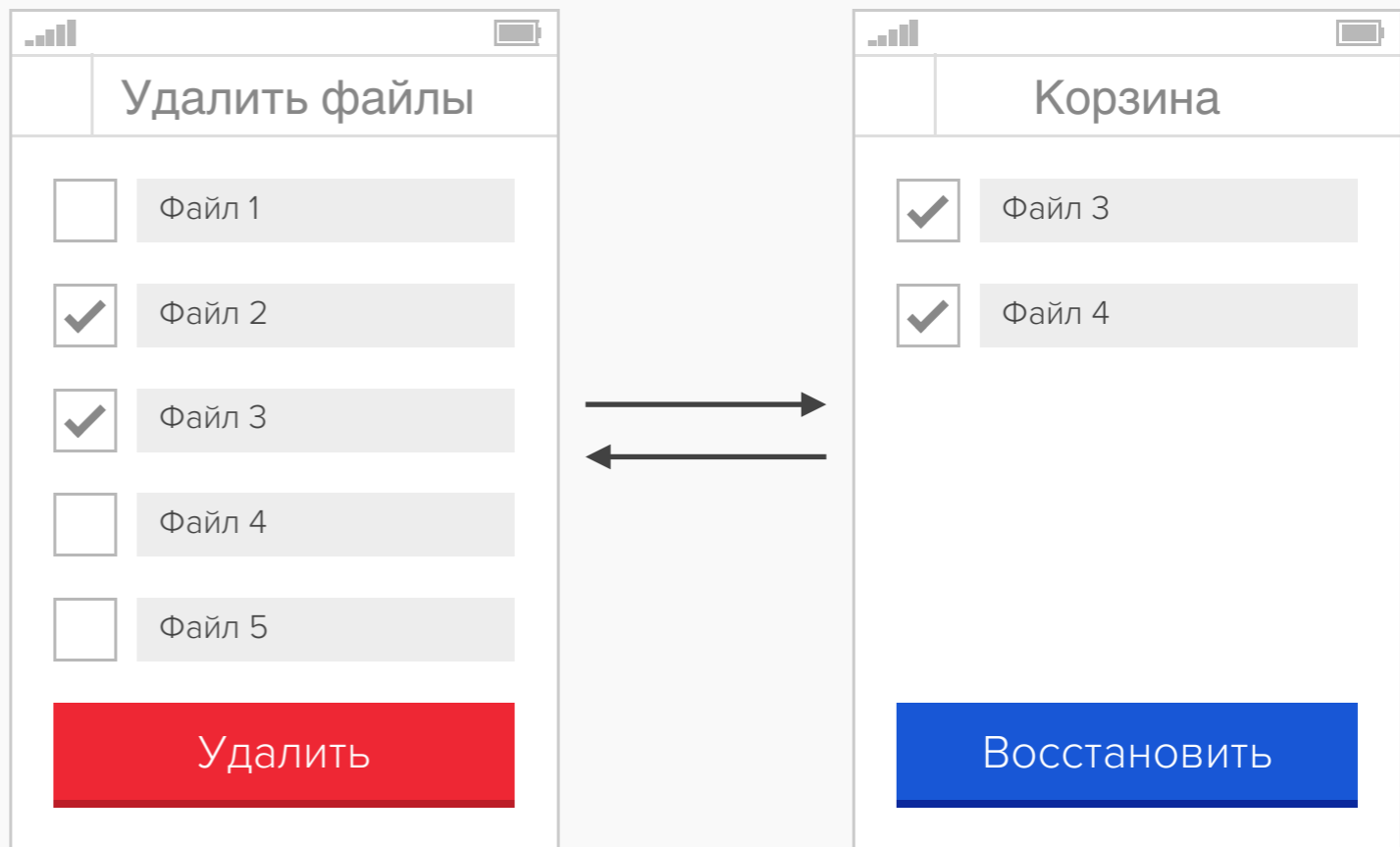


## Предотвращение ошибок

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.



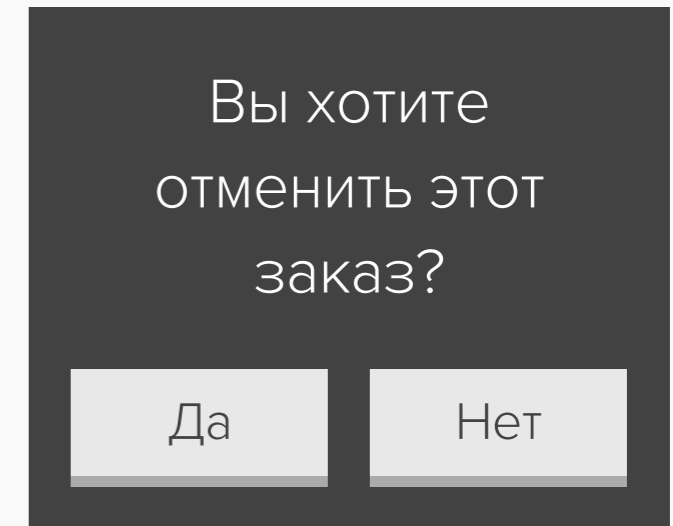
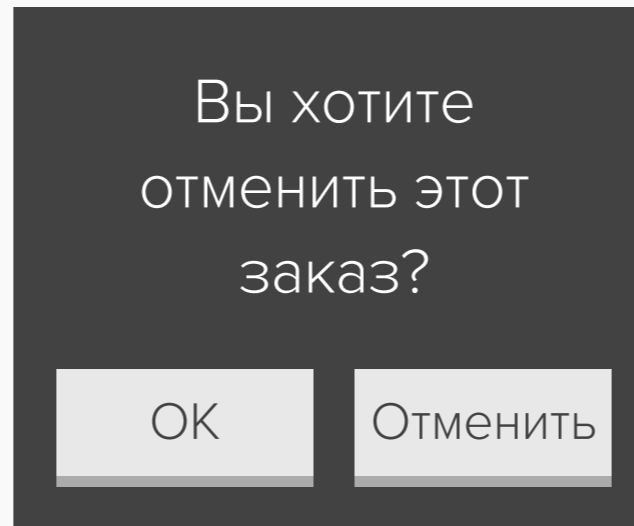


## Предотвращение ошибок

### 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

 Хорошо

## 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?

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing 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.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing 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

 Хорошо

## Текст

### Разбивайте большие блоки

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

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.



**✗ 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

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.

Кликни здесь

Pixel Perfect  
Precision  
Handbook  
(25MB)

 Плохо

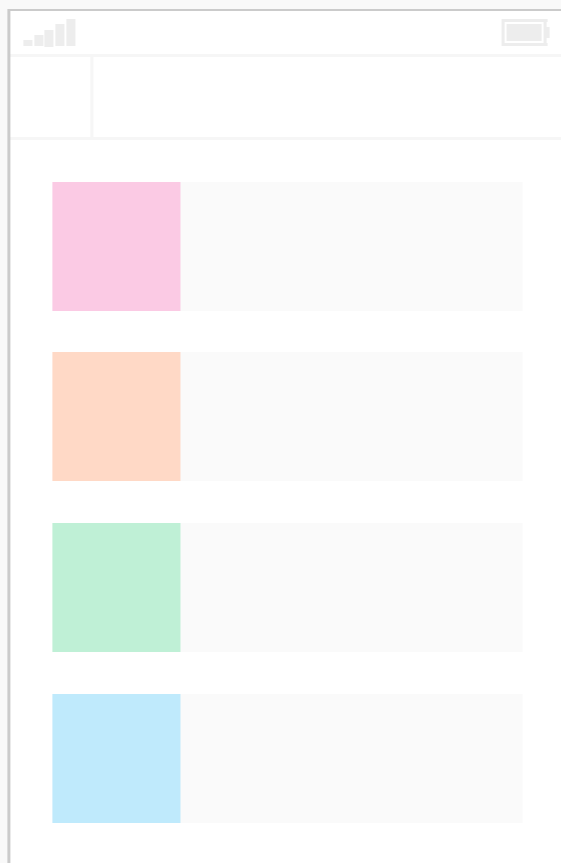
 Хорошо

Текст

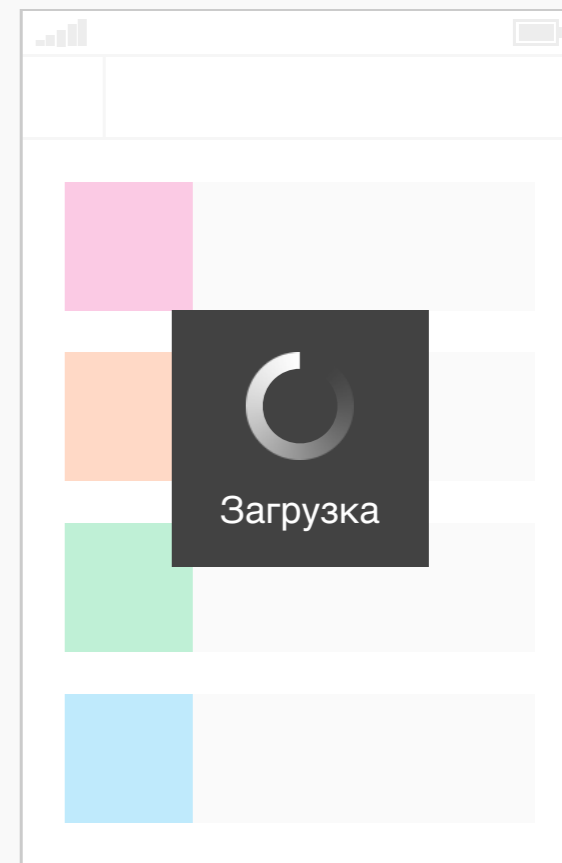
Ссылочный текст

«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.



**✗ Плохо**

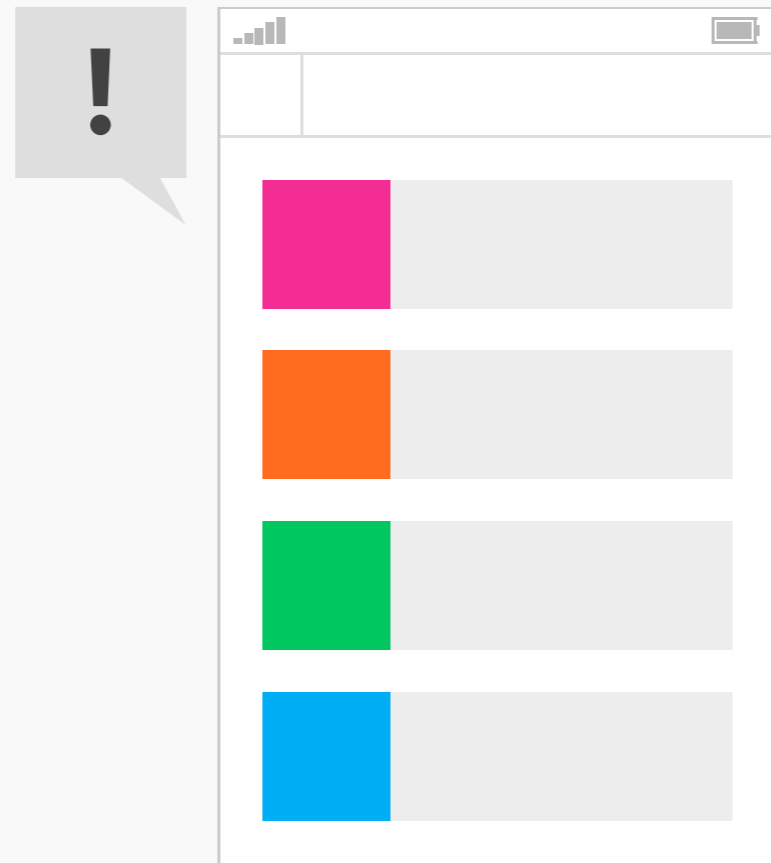


**✓ Хорошо**

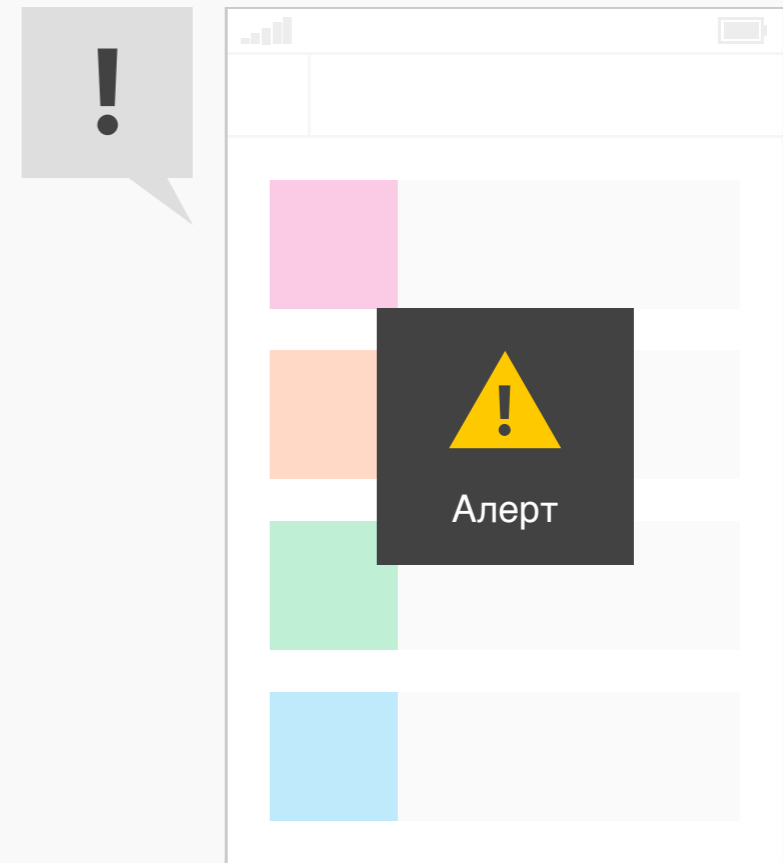
## Обратная связь

Предоставляйте 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

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

Компания

usthree

Имя

Иван

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.

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.

 Плохо

 Хорошо

## 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

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

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.

 Плохо

 Хорошо

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

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

## Типографика

### Размер шрифта

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.

 Плохо

 Хорошо

## Типографика

### Длина строки

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 стремиться — 45-75 символов, с оптимальной

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

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.

 Плохо

 Хорошо

## Типографика

### Отступы

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

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.

 Плохо

 Хорошо

## 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.

Пример  
*Пример*  
Пример  
ПРИМЕР

Пример  
**Пример**

 Плохо

 Хорошо

## Типографика

### Форматирование

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!



Пример

Пример

Пример

 Плохо

 Хорошо

## Типографика

### Форматирование

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.

При...

При...

При...

Пример 1

Пример 2

Пример 3

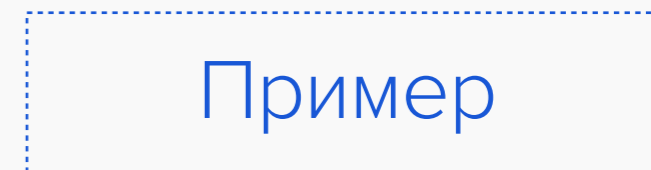
 Плохо

 Хорошо

## Типографика

### Сокращения

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



+



**✗** Плохо

**✓** Хорошо

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.

## Типографика

### Объединение текста и графики

Информация



 Плохо

 Хорошо

## Цвет

Визуальная  
наглядность

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.



Успех

Неудача

 Плохо

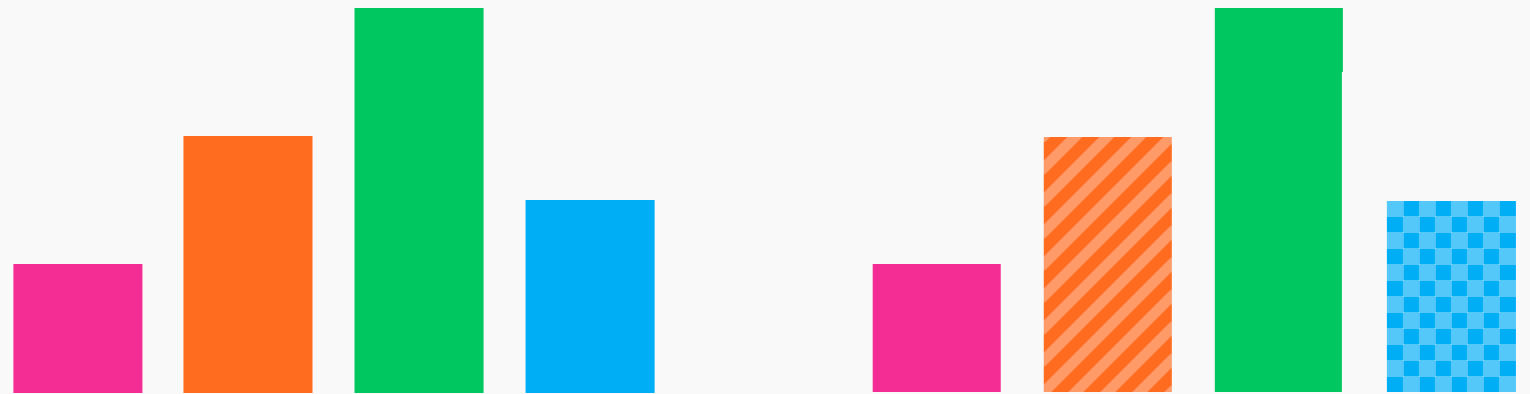
 Хорошо

## Цвет

Не надейтесь  
лишь на цвет

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 распознавания фигур, единственное отличие которых — цвет.



**✗ Плохо**

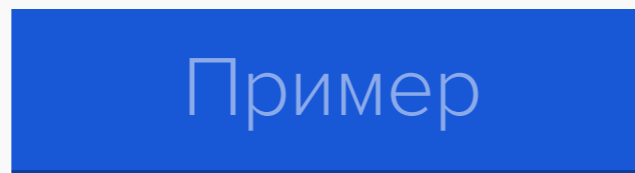
**✓ Хорошо**

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 Альтернативы

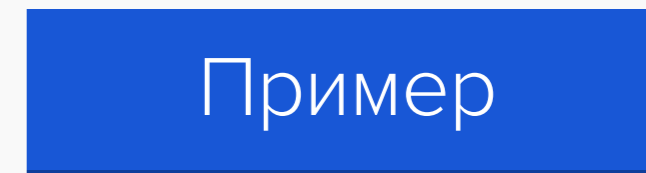
# Цвет

## Цветовой контраст



 Плохо

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



 Хорошо

плохом освещении: убедитесь что контраста хватает в реальных ситуациях.

 Foreground

 Background

 AA

 AA (Large)

 AAA

 AAA (Large)

## Цвет

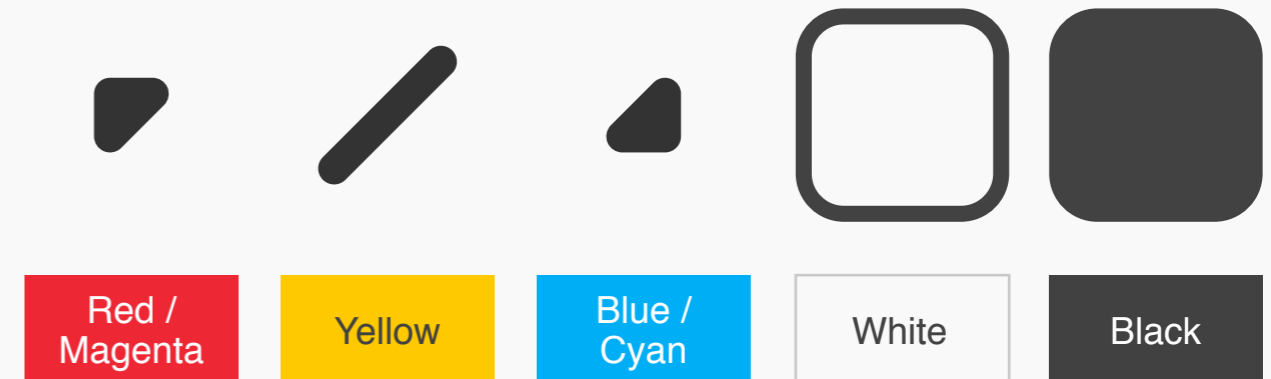
## Проверка контраста

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,

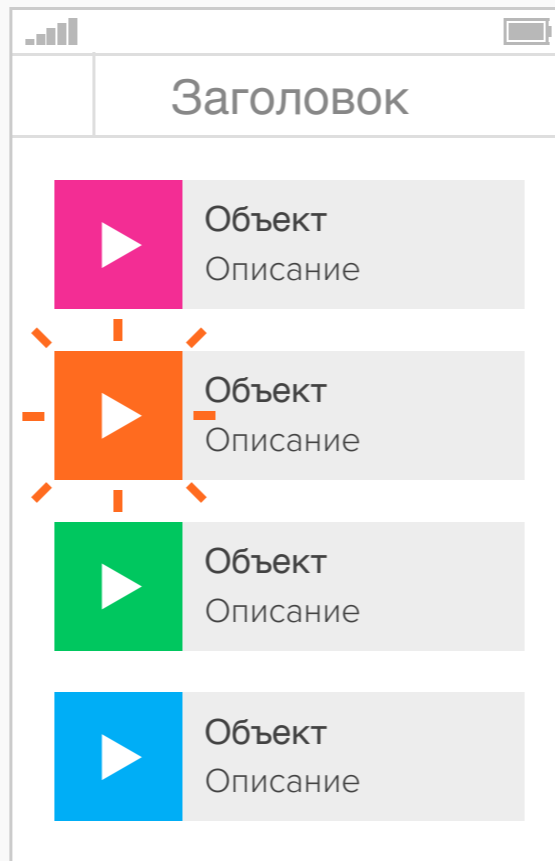
которые отвечают за 3 основных цвета вы можете создавать целый спектр — будто это краски или чернила. Также можно делать темные или светлые оттенки цветов соединяя их с символами черного и белого цвета.



# Цвет

## ColorADD

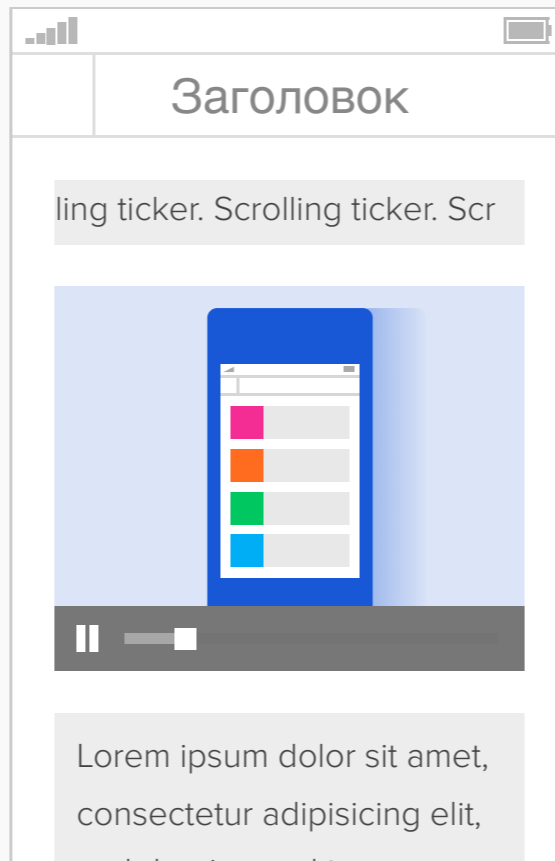
На сайте ColorADD есть много другой информации, включая классные цветные карандаши для дальтоников.



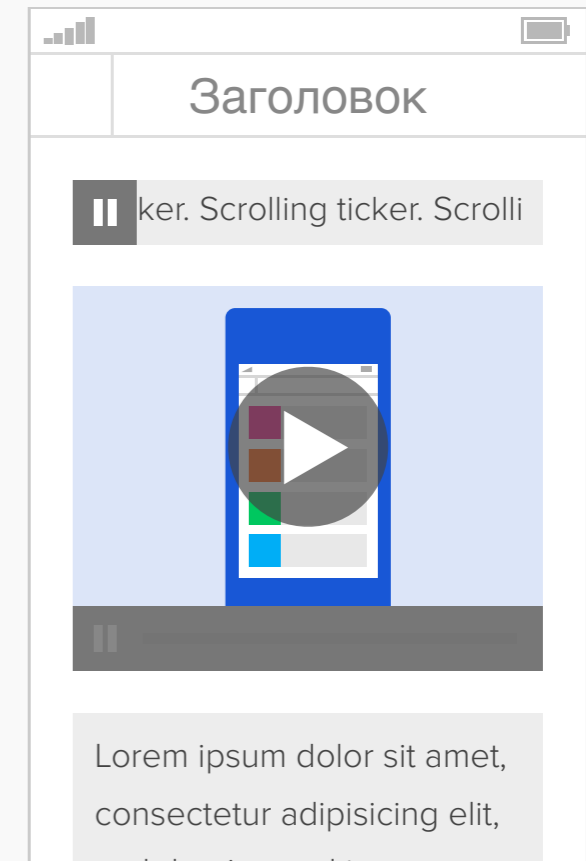
## Мерцание

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".



✗ Плохо

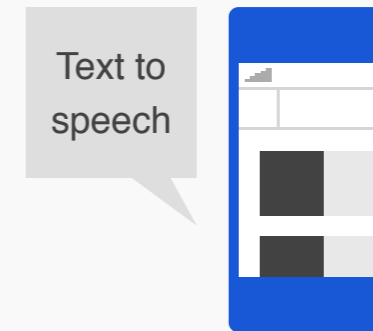
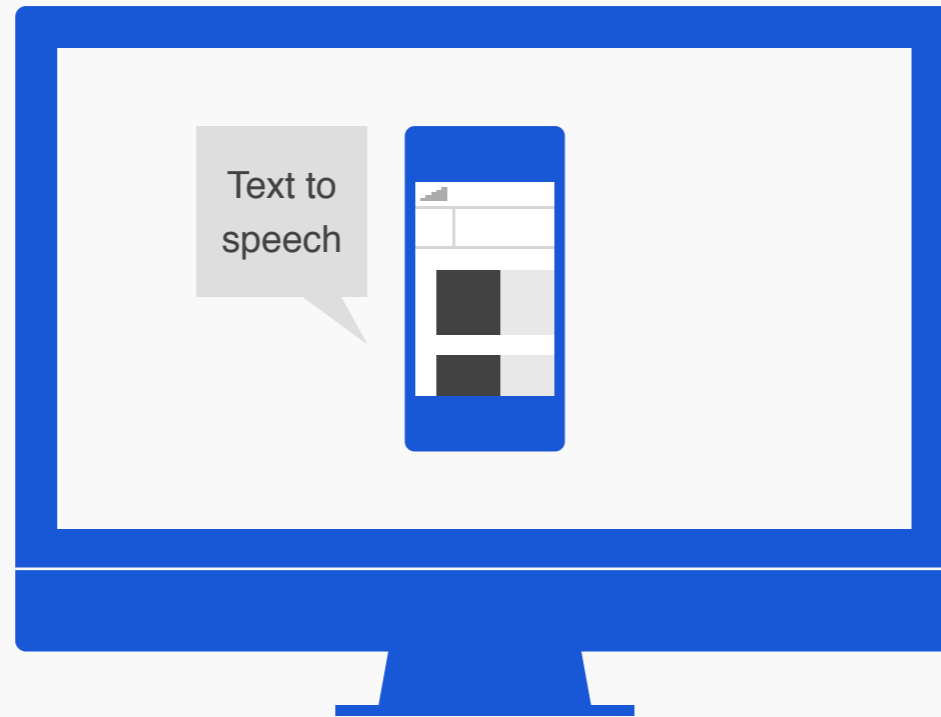


✓ Хорошо

## 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

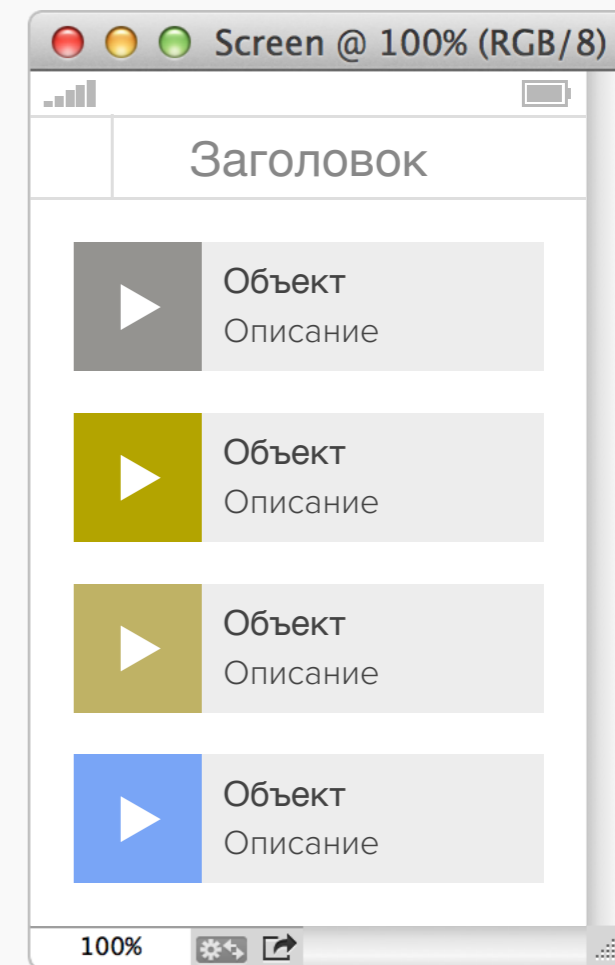
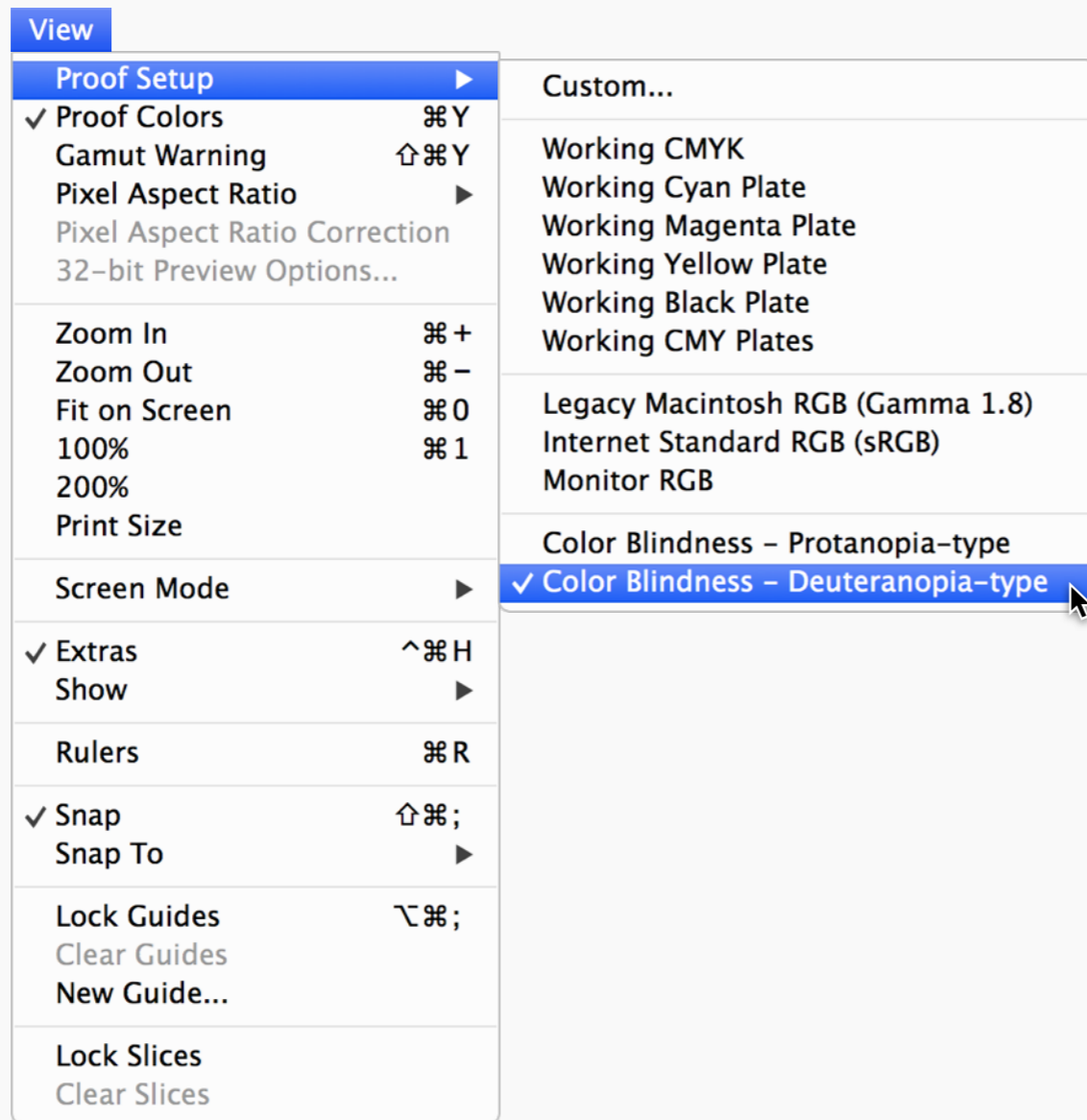
статичны. Так они смогут понять о чем речь. Если вы действительно хотите добавить двигающийся контент в ваш продукт, не запускайте его автоматически, делайте это по нажатию на плей и предоставьте возможность нажать на паузу или стоп.



## Тестирование

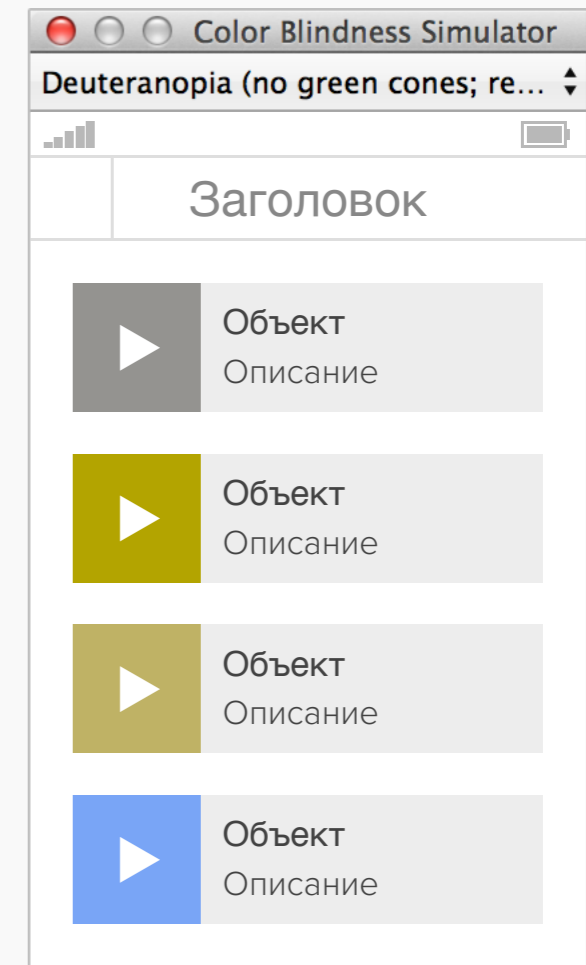
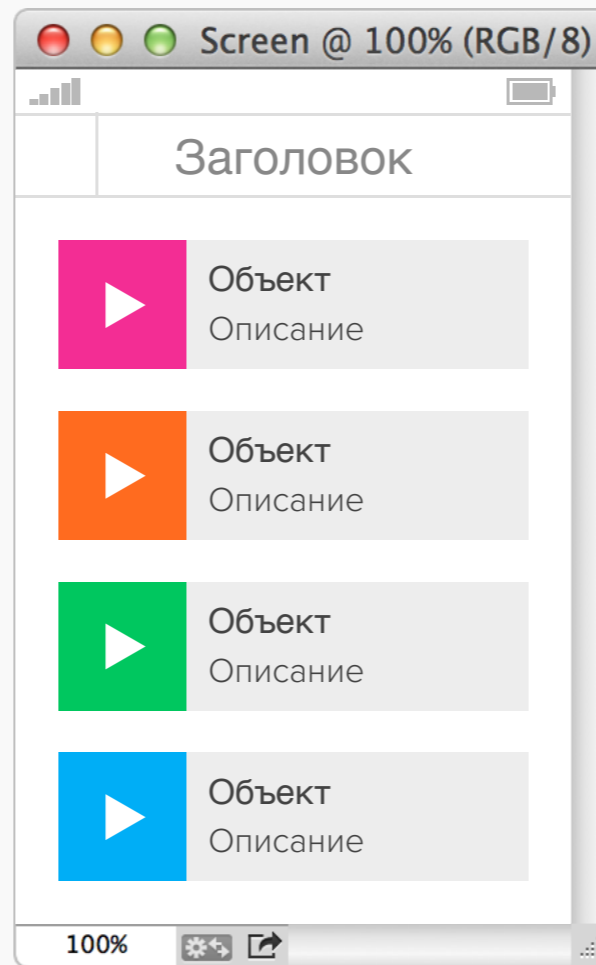
Еще одна хорошая практика применимая к доступности. Не забывайте проверять свое приложение в монохроме (black and white), приближенном виде и text-to-speech. Проверяйте на живых девайсах, а не симуляторах. Так вы действительно сможете

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**

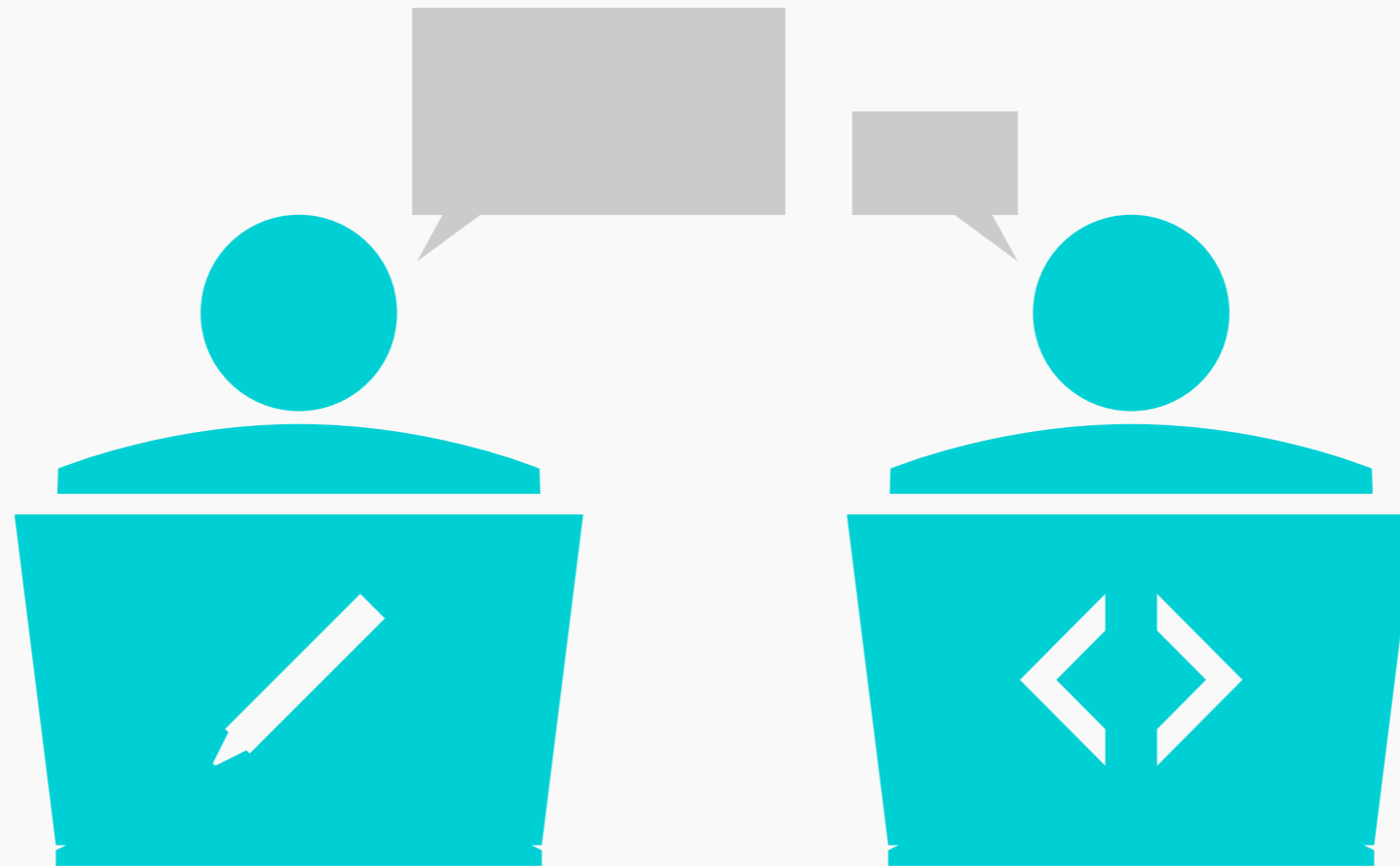




## Дизайн и разработка

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

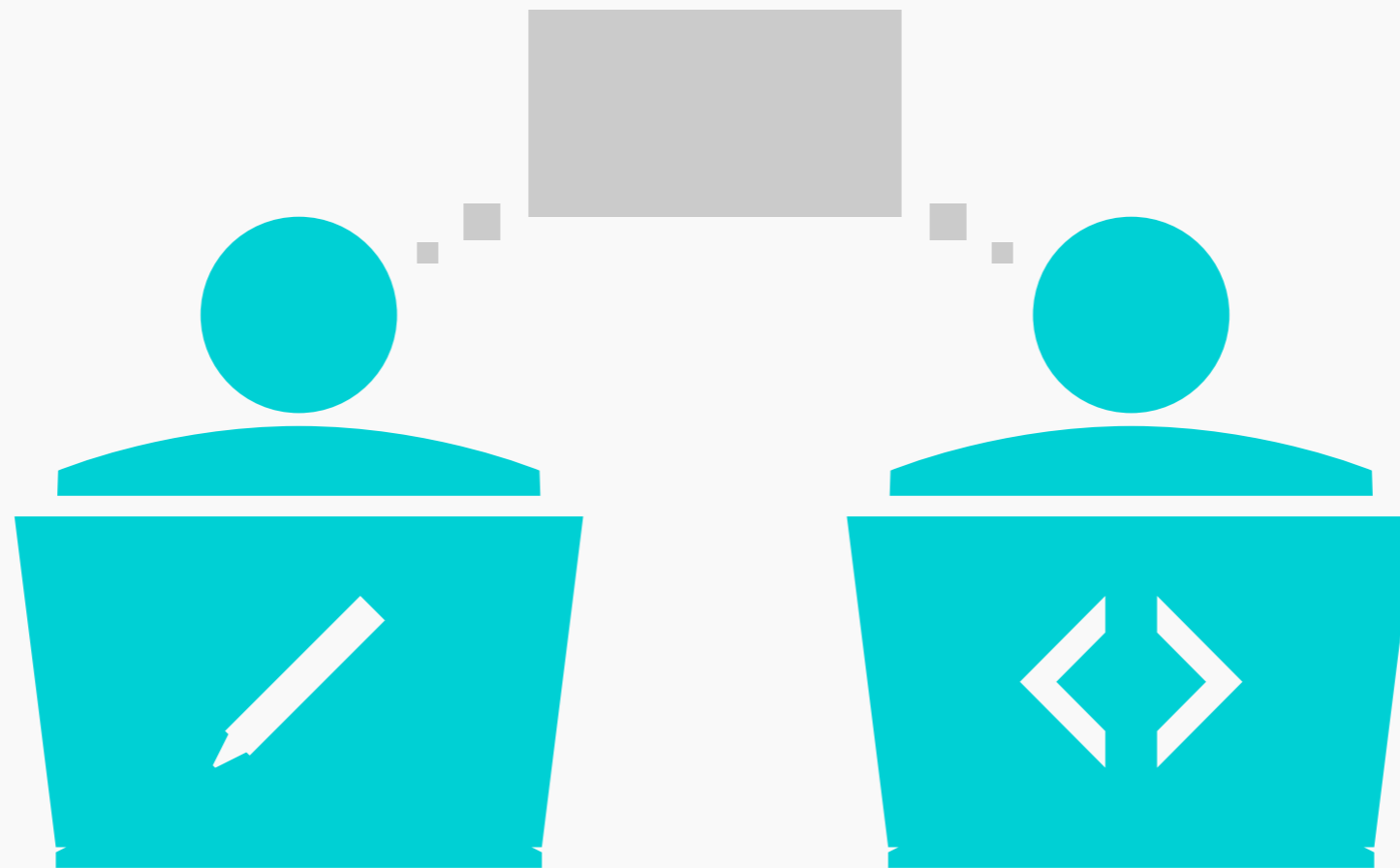
к плохим результатам. Намного лучше работать над проблемой вместе, командно, что и является основной идеей этой главы. Мы рассмотрим более эффективные пути перехода от дизайна к разработке, сохраняя время и уменьшая трудности.



## 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

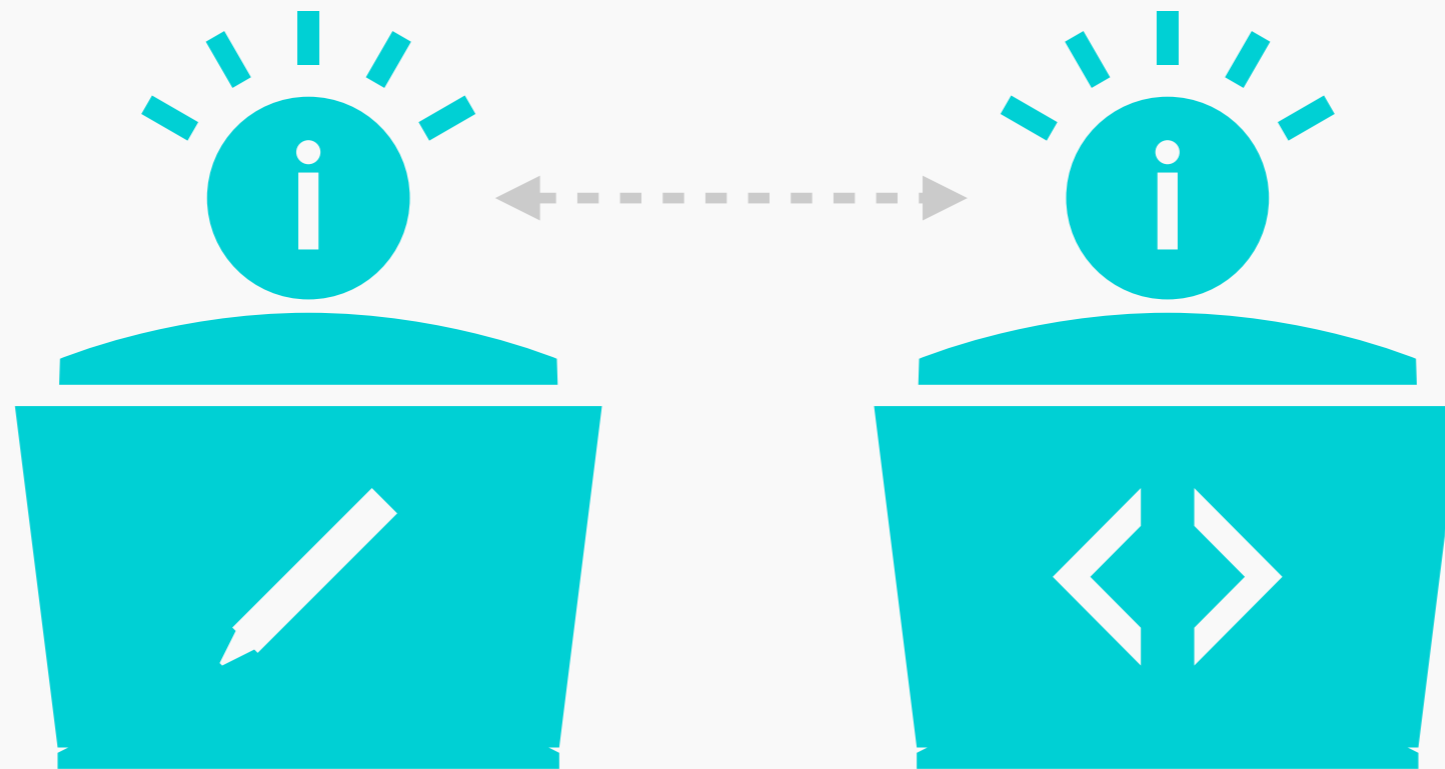
приходите к компромиссу, тем самым убирая напряжение из процесса. Как говорили в одной рекламе: «Разговаривать — это хорошо»



## 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

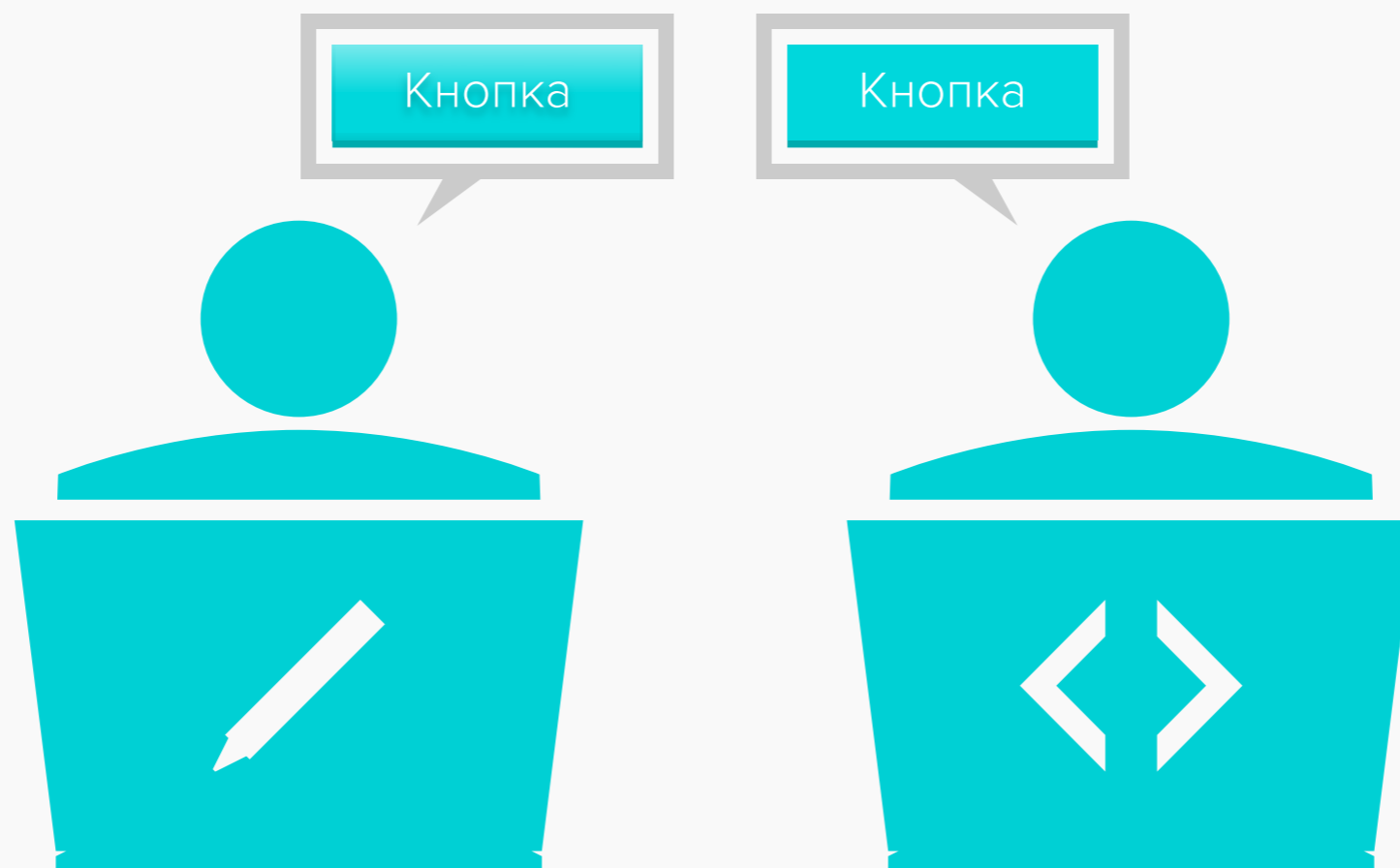
технически возможно. В долгосрочной перспективе каждый член команды почувствует себя вовлеченным в процесс, что в конечном итоге приведет к более качественному продукту.



## 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.



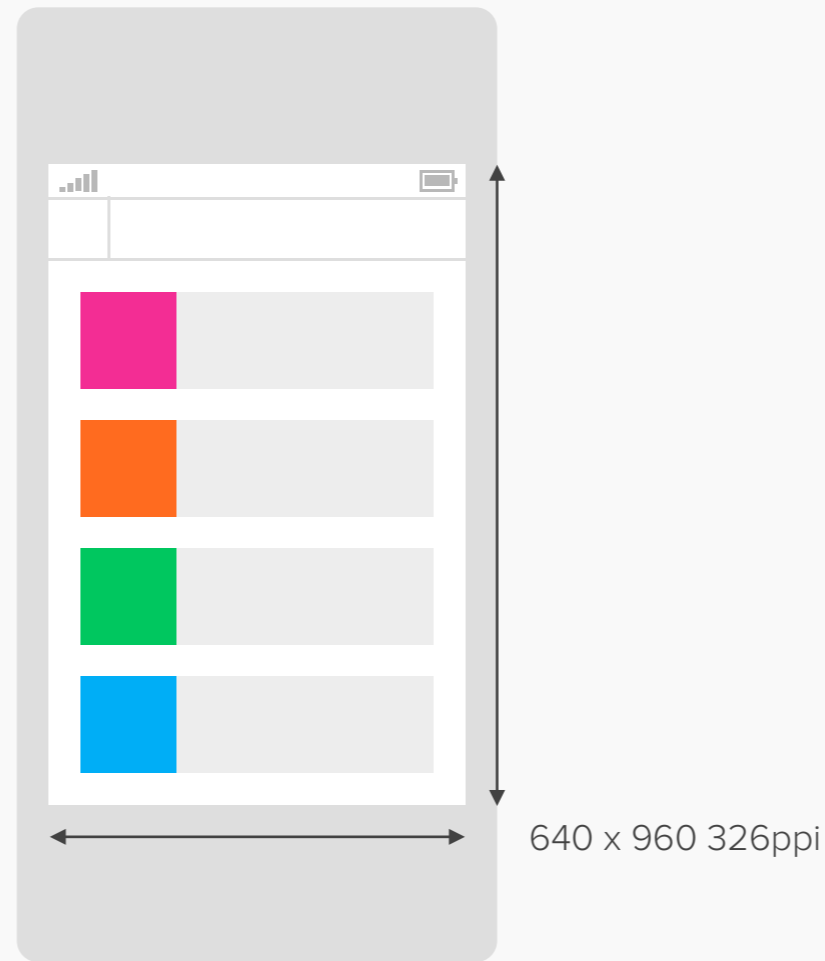
## ОСНОВЫ

### 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 по픽сельно, 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 предназначенной платформе приложения. Размер экрана — хорошая точка отправления, также как и плотность пикселя. Не забудьте про битность (сколько

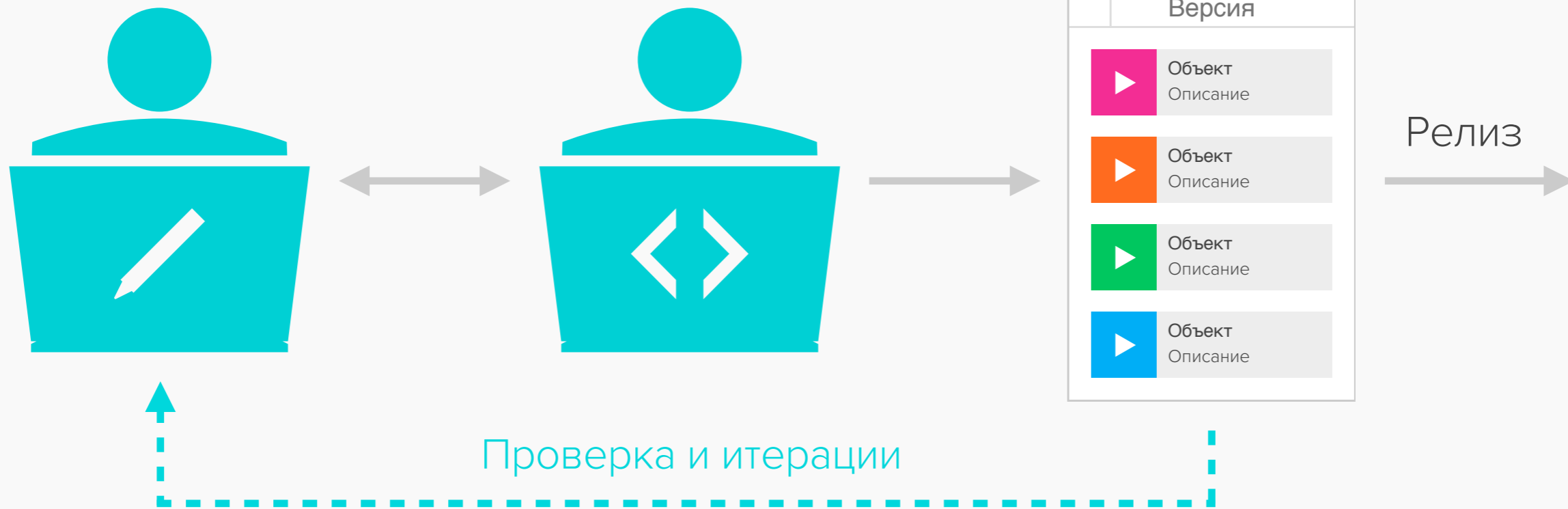
цветов на самом деле покажет экран) и любые ограничения во взаимодействии и частоте кадров в анимации. Среда разработки также может вносить ограничения на эффекты рендеринга и шрифты, так что проверьте и это.



## Подготовка Доставка

В процессе составления спецификации необходимо узнать о том, что именно вы должны предоставить разработчикам для завершения продукта. Какие форматы им 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 Выравнивать 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 подходящие. Это может быть что-то простое типа общего todo-списка, либо полноценного софта для project менеджмента.

# Дизайн

## Должная СТИЛИЗАЦИЯ



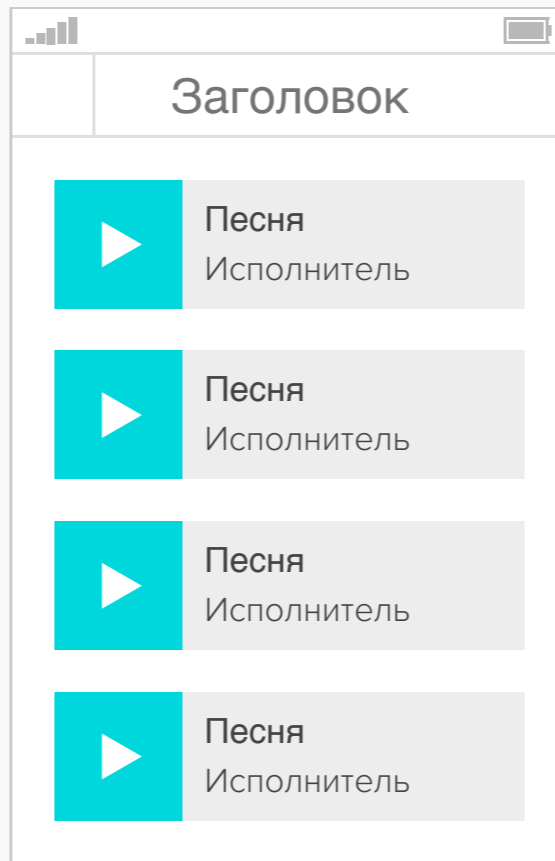
**✗ Плохо**

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

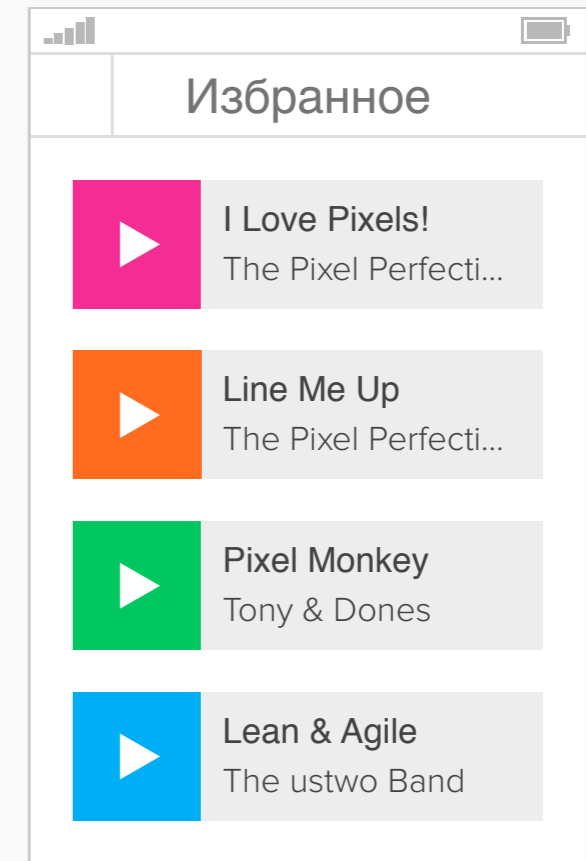


**✓ Хорошо**

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



✗ Плохо



✓ Хорошо

## Дизайн

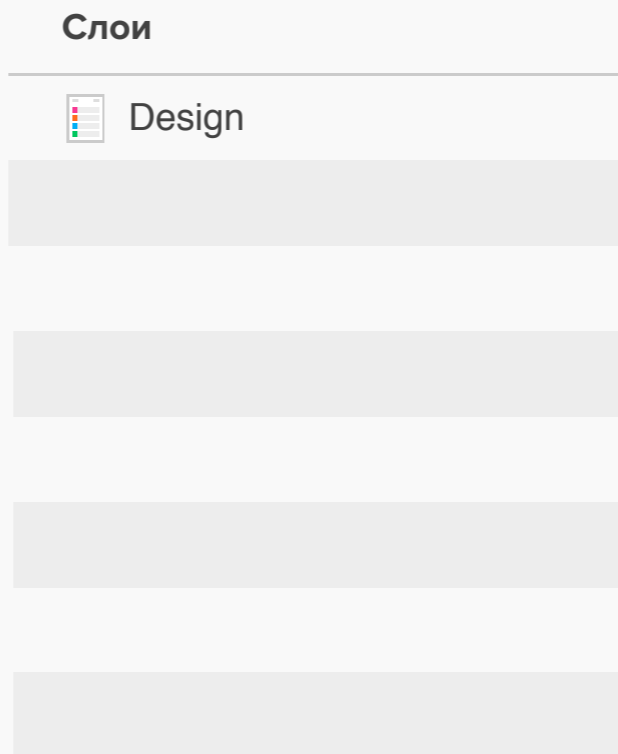
# Реалистичный контент

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

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

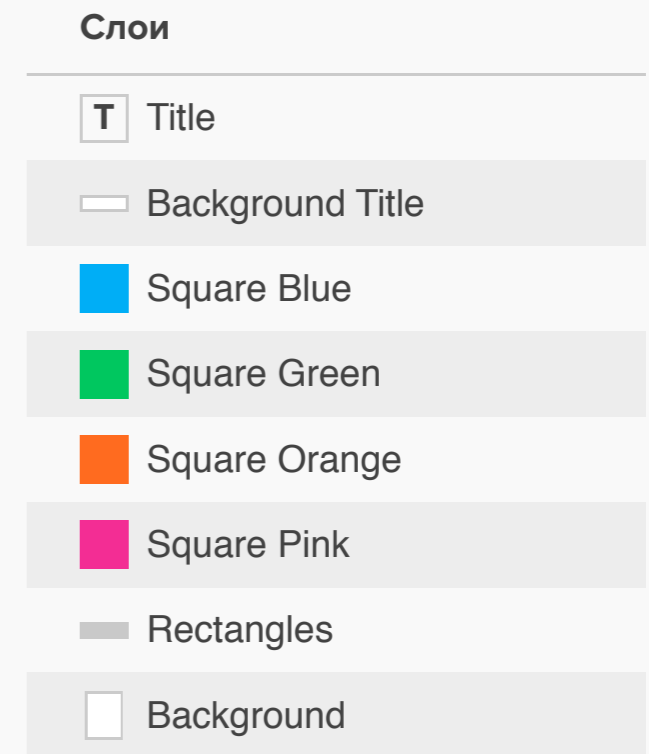
## Дизайн

Все должно редактироваться



**✗** 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



**✓** Хорошо

дизайн, либо для экспорта каких-то элементов.

# Дизайн Состояния объекта

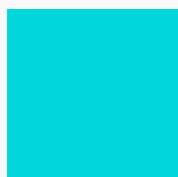


 Плохо

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



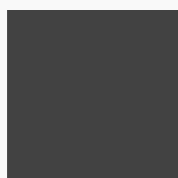
 Хорошо



Основной цвет  
#15d0d4



Второстепенный  
цвет  
#757575



Цвет основного  
текста  
#333333

## Заголовок

Proxima Nova Regular 36pt #15d0d4

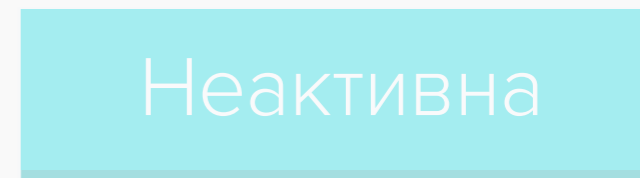
## Подзаголовок

Proxima Nova Light 30pt #757575

## Основной текст

Proxima Nova Regular 14pt  
#333333

Разделительная линия 2px #999999

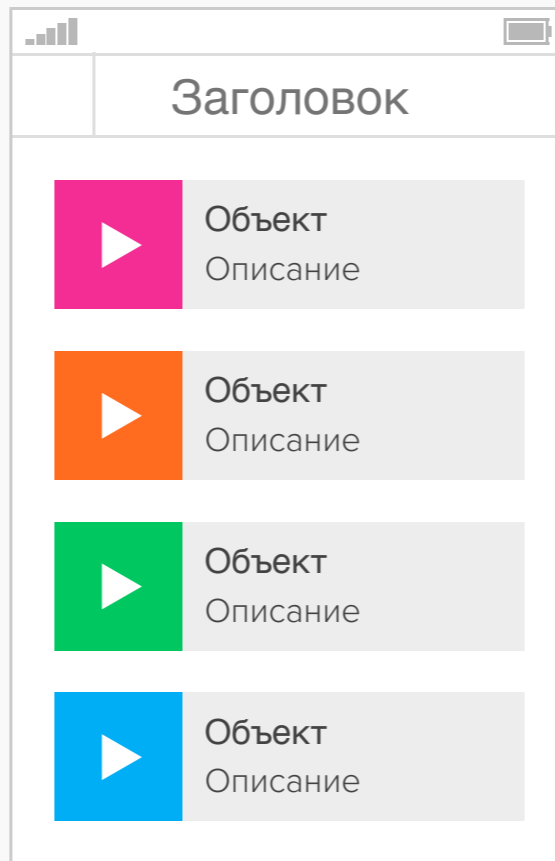


## Дизайн

### Наборы стилей

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!



```
.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;  
}
```

# 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 экспортировать слои и стили прямо в CSS. Если код готов, то вы на

верном пути к созданию интерактивного прототипа в HTML. Дизайны действительно оживают, когда их используют на предназначенном устройстве.

Цветовой профиль

Код

Да

Нет

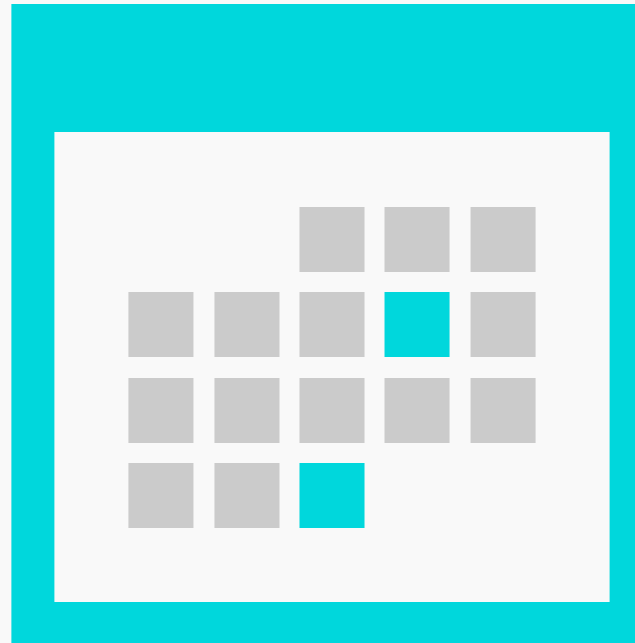
 Плохо

 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

✓ Хорошо

## Доставка Сроки

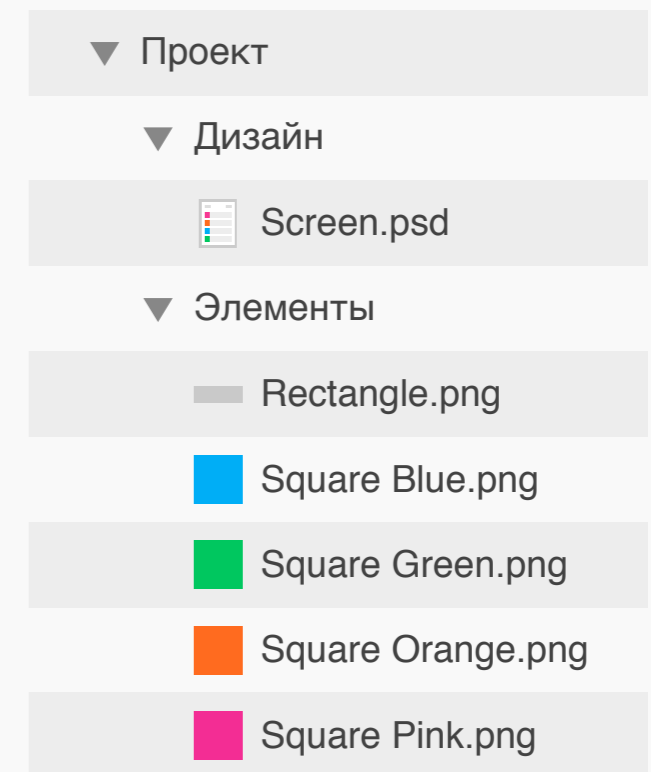
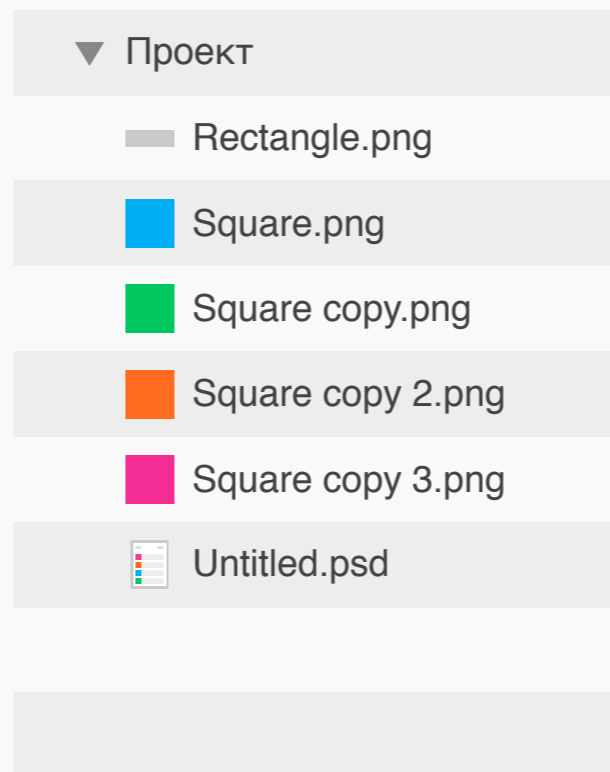
Старайтесь сдавать работу вовремя. Сдача работы не в срок всегда вызывает неприятное ощущение, и вероятность «застрять» в проекте. Если какой-то этап занимает больше отведенного времени, заранее поговорите с командой. Так все

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 предпочитаемый 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:

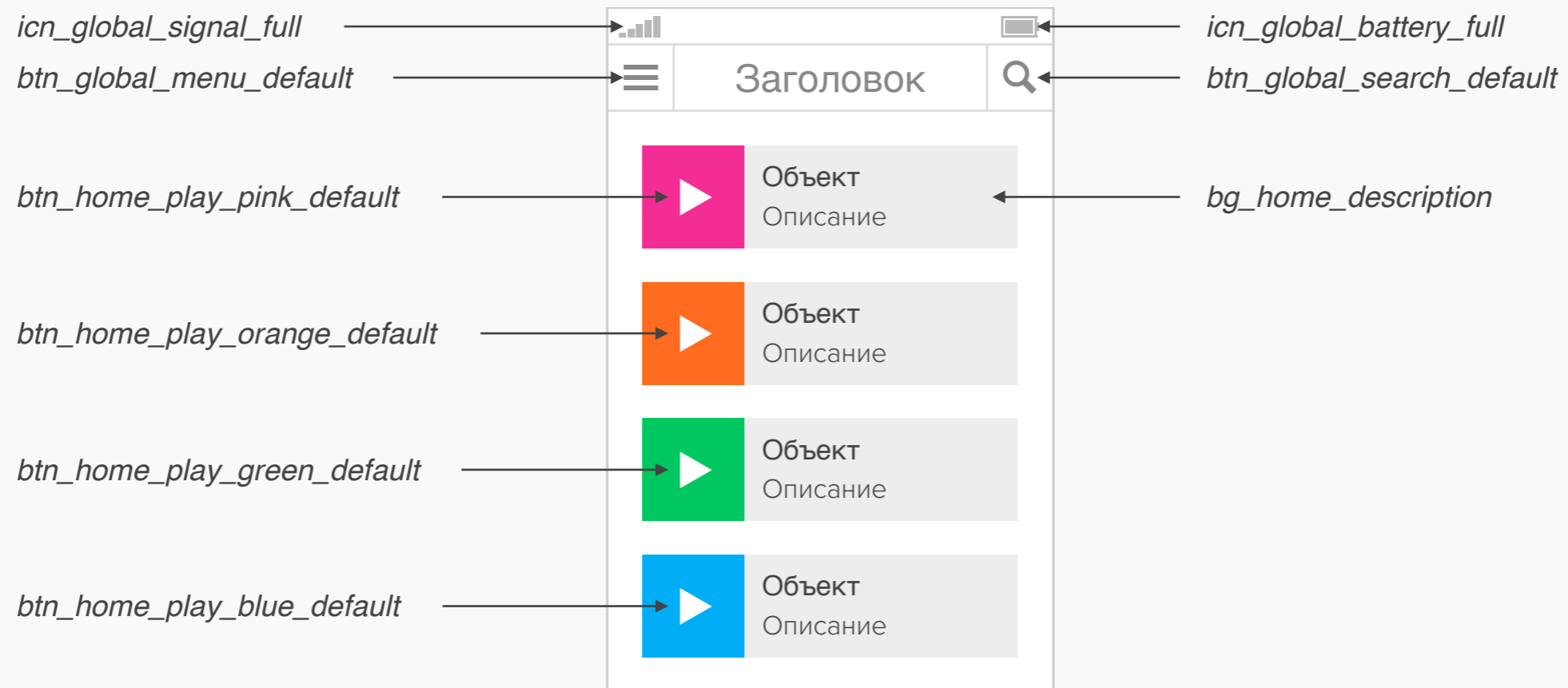
*btn\_home\_new\_default*  
*btn\_home\_new\_highlighted*

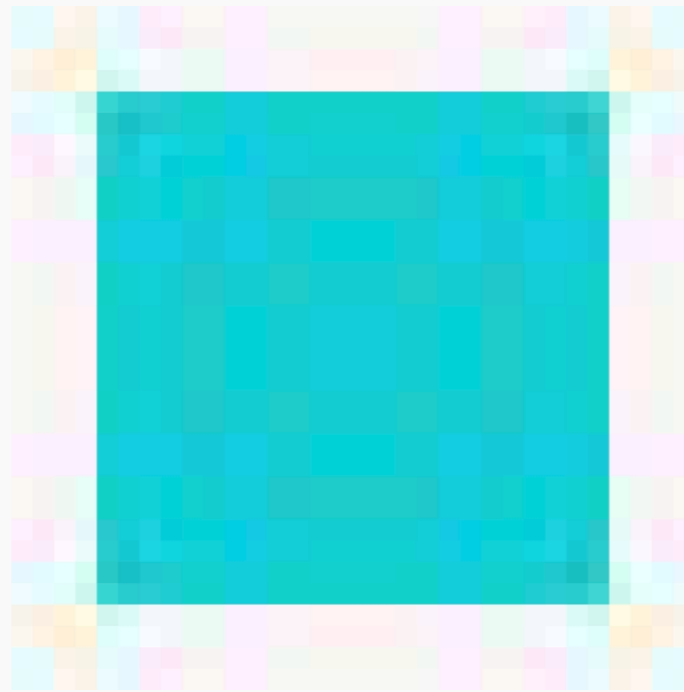
Представленная система использует нижний регистр и подчеркивания вместо пробелов в именах. Этот метод мы используем в *ustwo*. Существует метод под названием CamelCase, в нем не используются пробелы а разделителем выступает верхний регистр:

*BtnHomeNewDefault*  
*BtnHomeNewSelected*

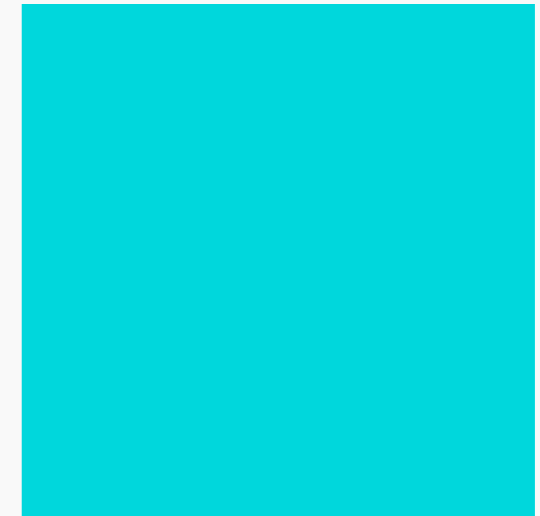
# Доставка

## Система имен





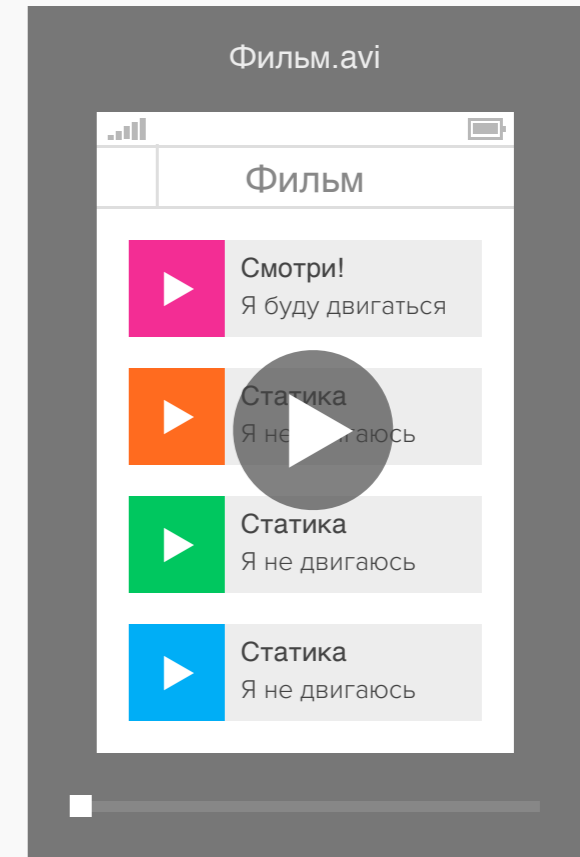
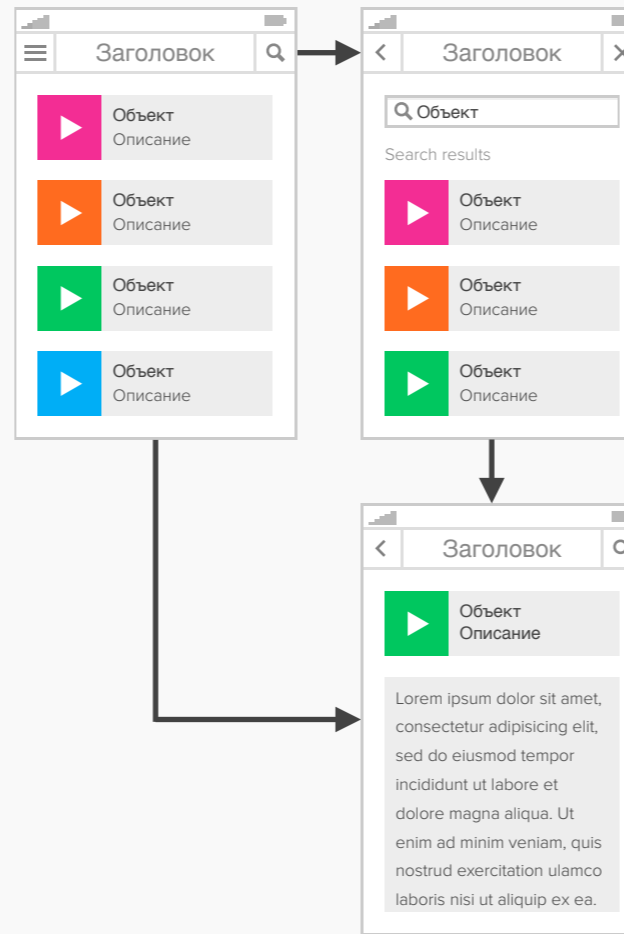
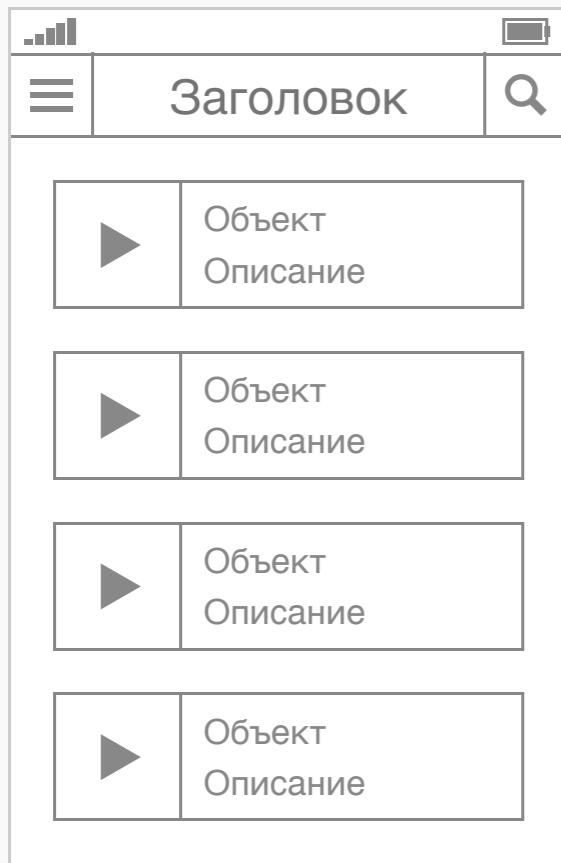
✘ Плохо



✔ 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

---

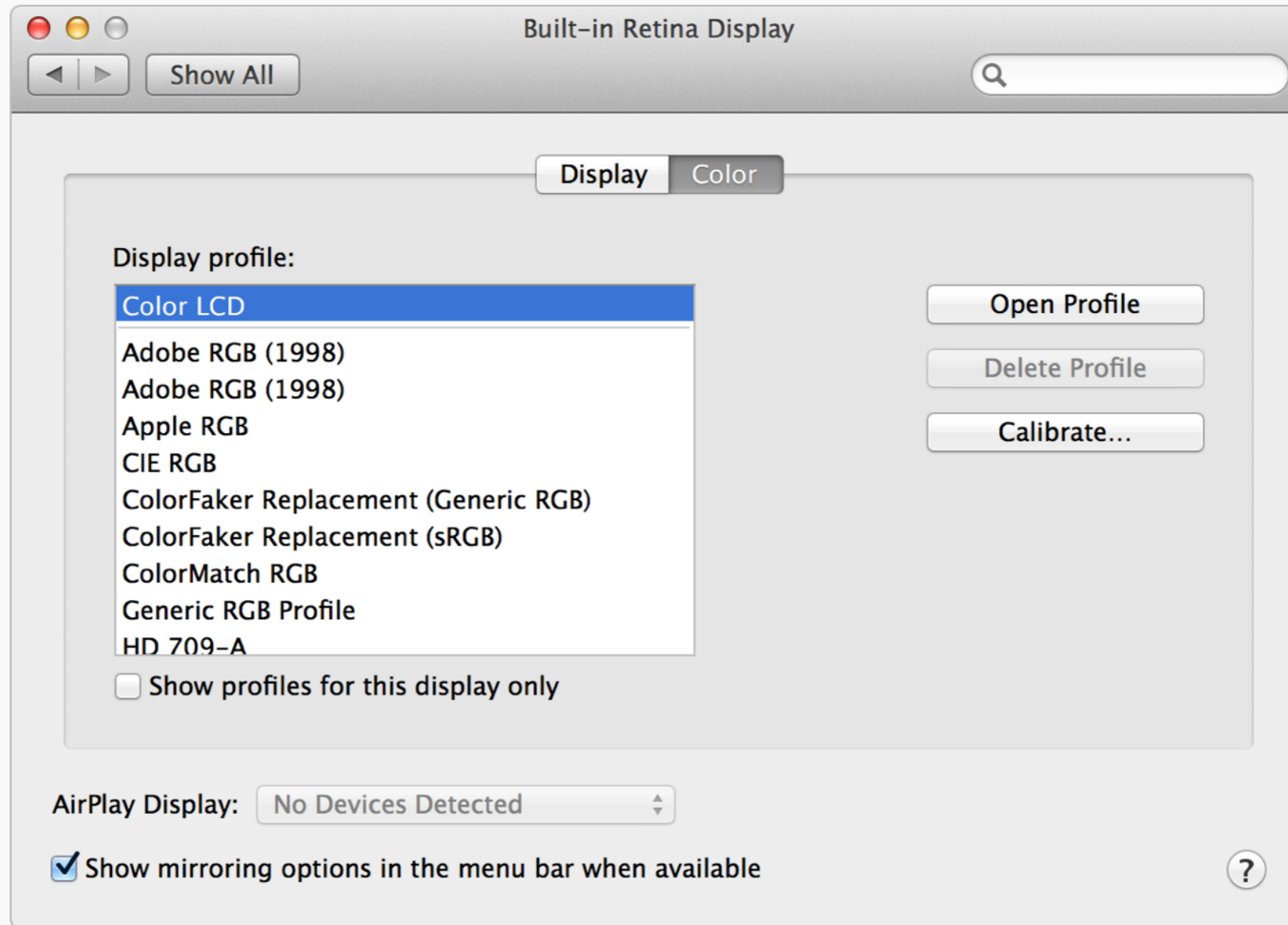
Мы уже рассмотрели много правил дизайна, давайте углубимся в кое-что специфическое. Photoshop в ustwo — инструмент на каждый день, также как и в индустрии в целом, поэтому очень важно знать как им правильно пользоваться. В следующих разделах мы покажем вам некоторые методы и техники которые мы используем.





Photoshop

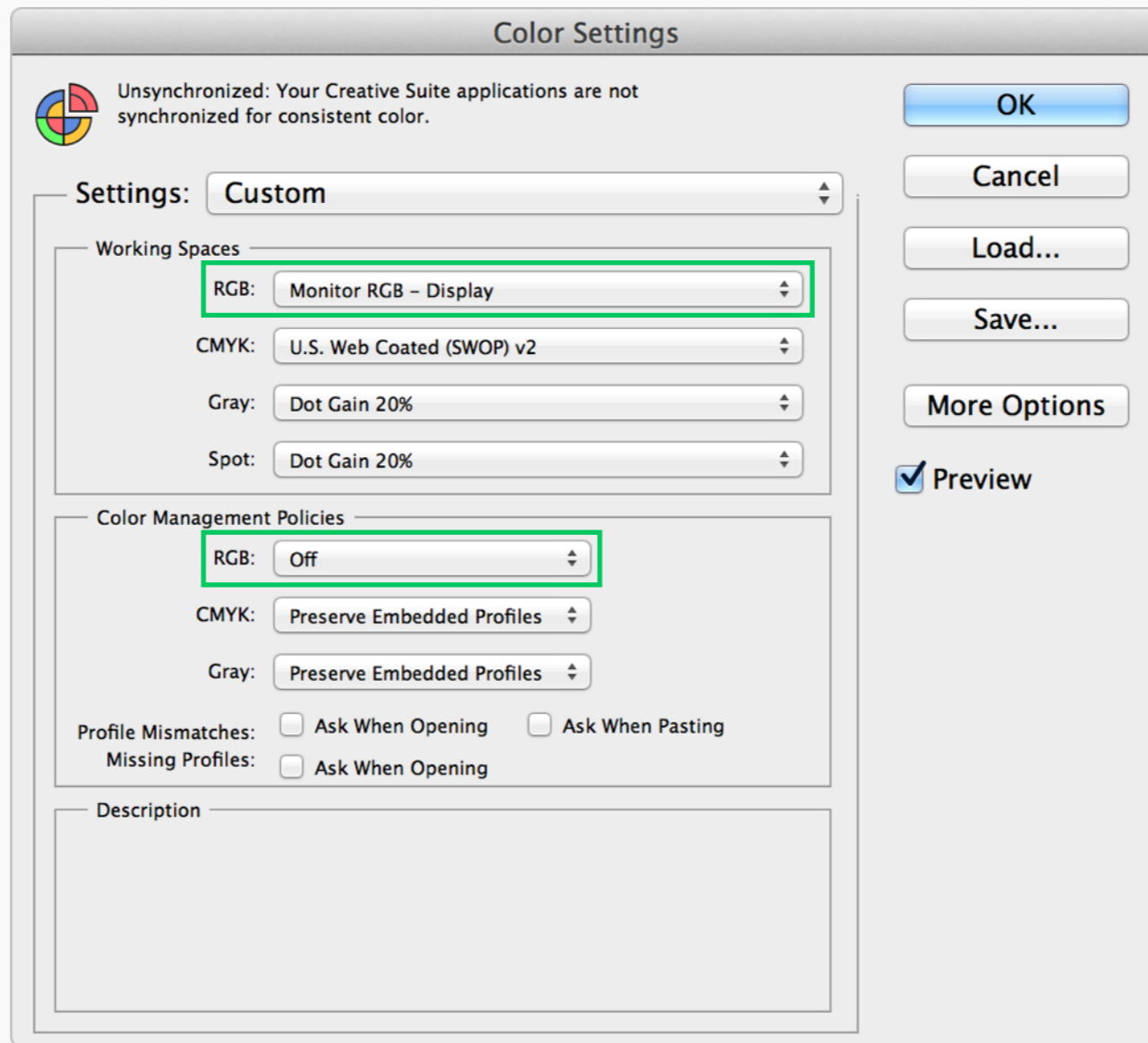
# ЦВЕТОВЫЕ ПРОФИЛИ



## Настройки системы

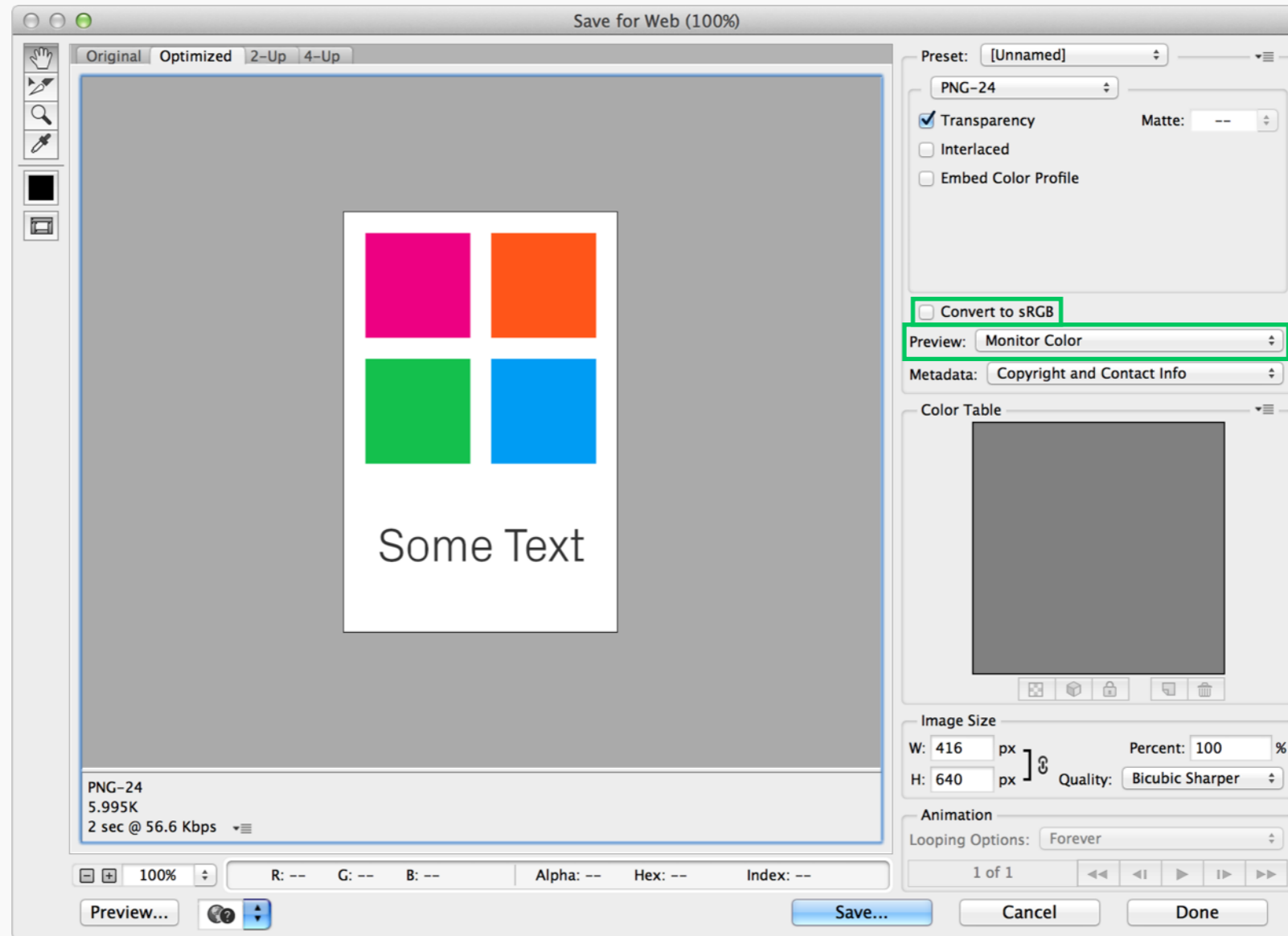
Чтобы избежать разницы в цвете между Photoshop и Mac OS X, вы должны правильно выставить цветовые настройки. В первую очередь убедитесь что в *System Preferences > Displays > Color* установлено

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



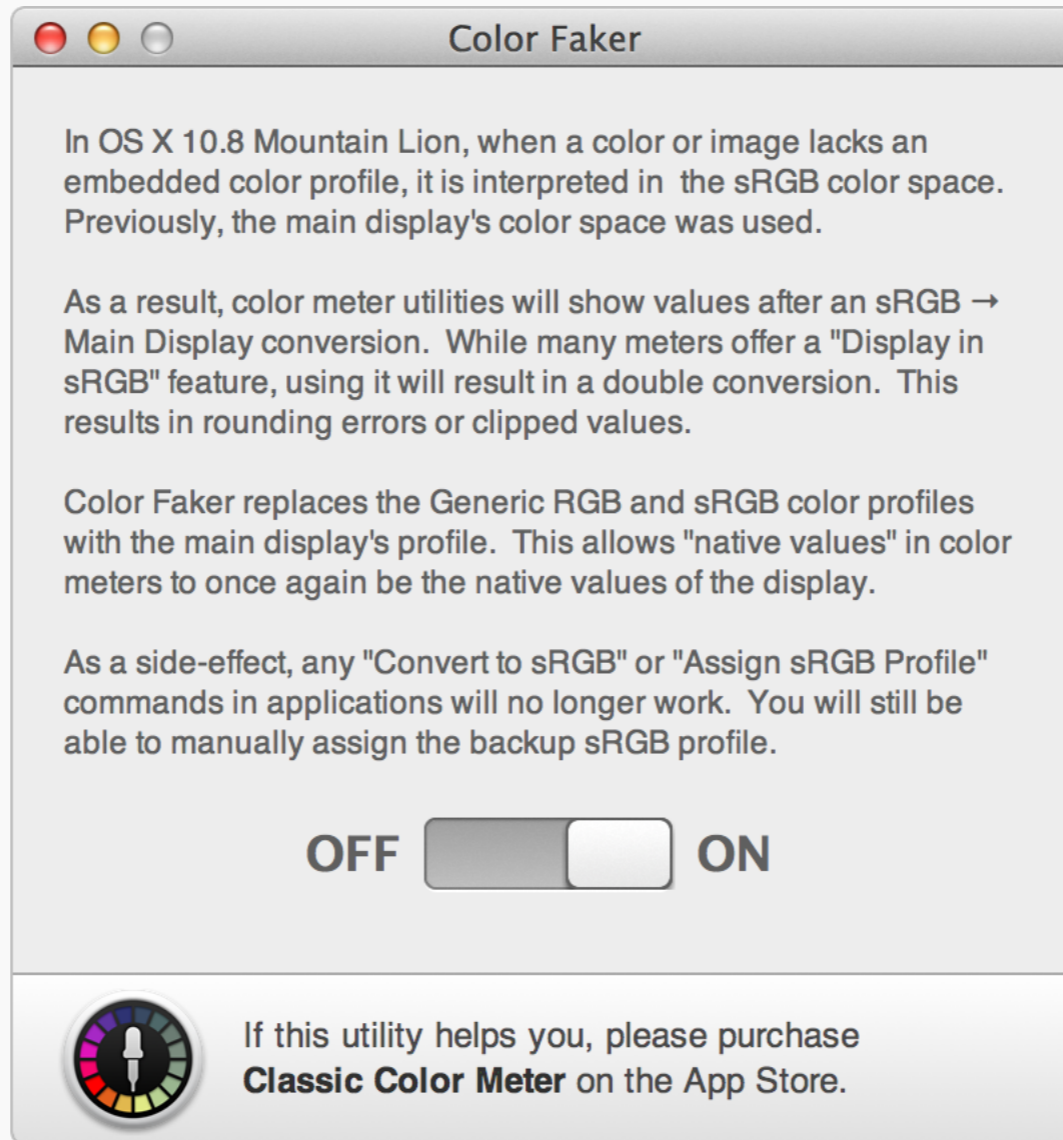
## Photoshop настройка цветов

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.



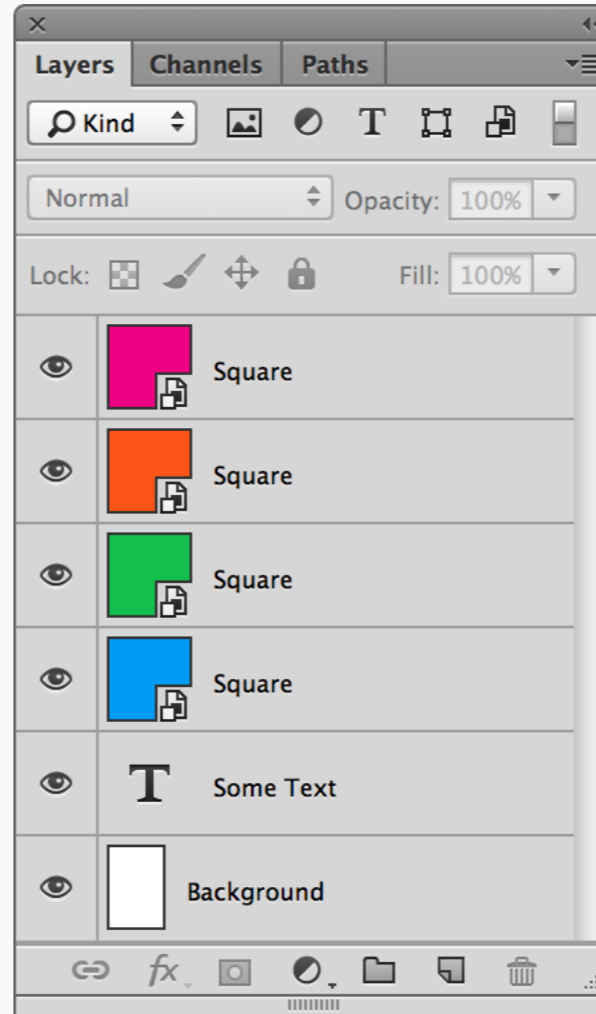
## Color Faker

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

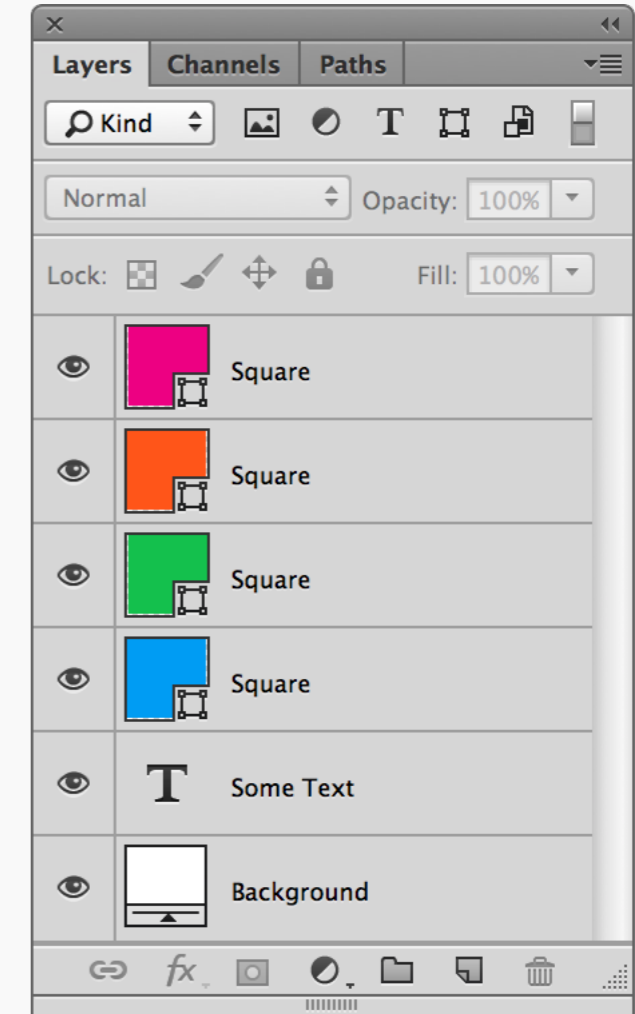
Xcode или Keynote. Это связано с восприятием профилей в OS X. Для более детального описания прочитайте [OS X Color Meters and Color Space Conversion](#), либо просто скачайте Color Faker и включите его.

Photoshop

**ПИКСЕЛЬНАЯ  
ТОЧНОСТЬ**



✗ Плохо

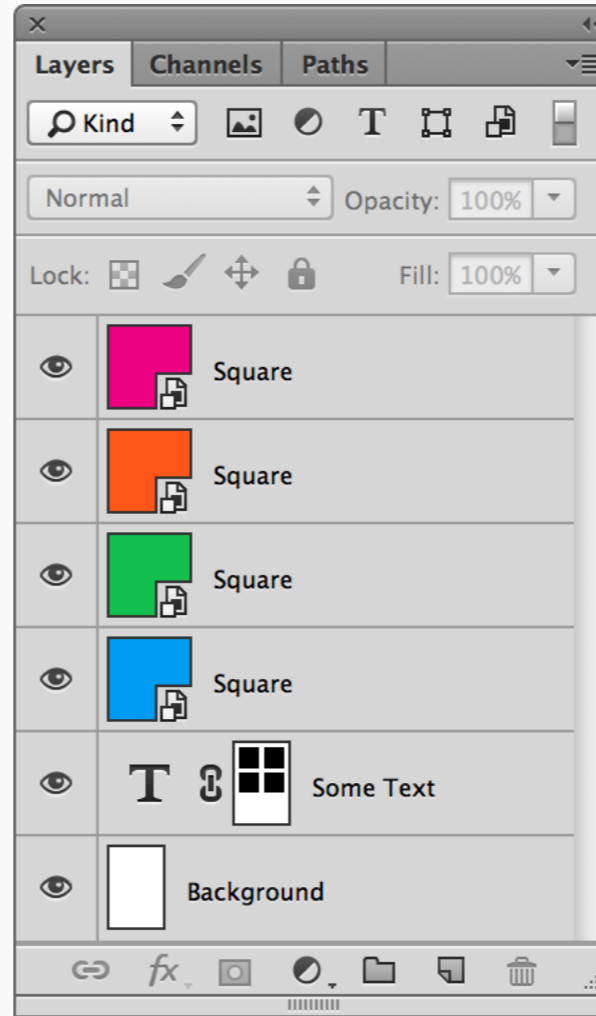


✓ Хорошо

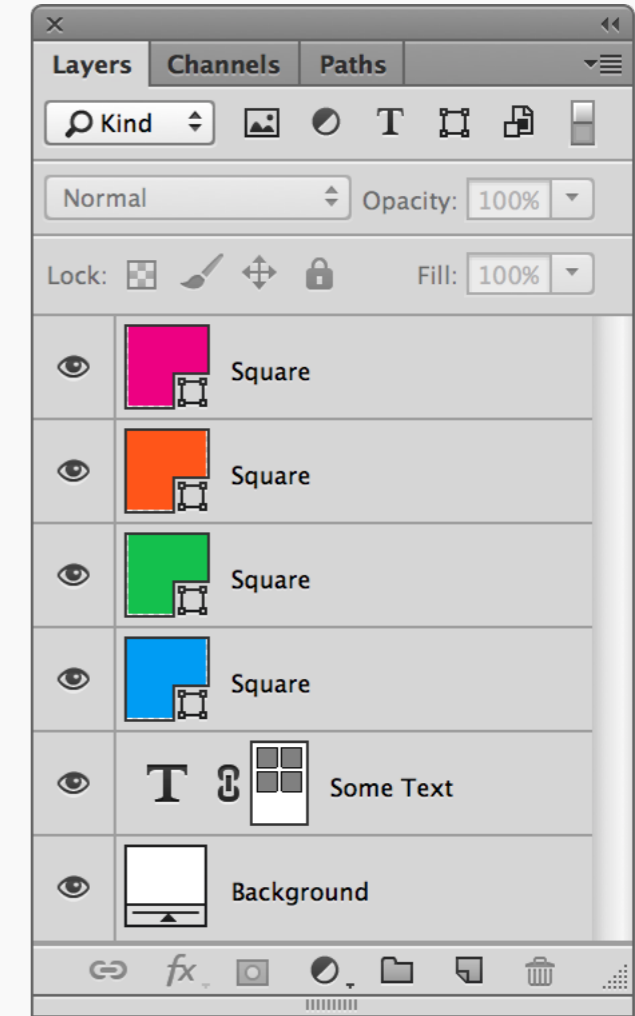
## Shape Layers

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

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



✗ Плохо



✓ Хорошо

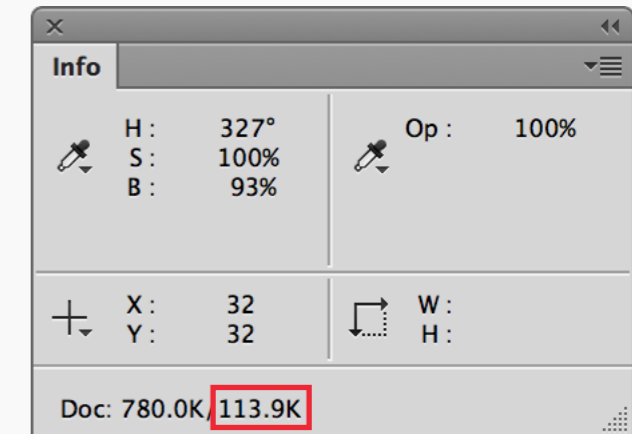
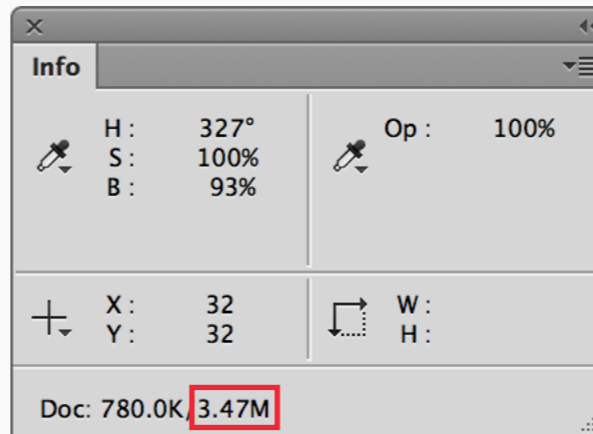
## Shape Layers

### 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

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





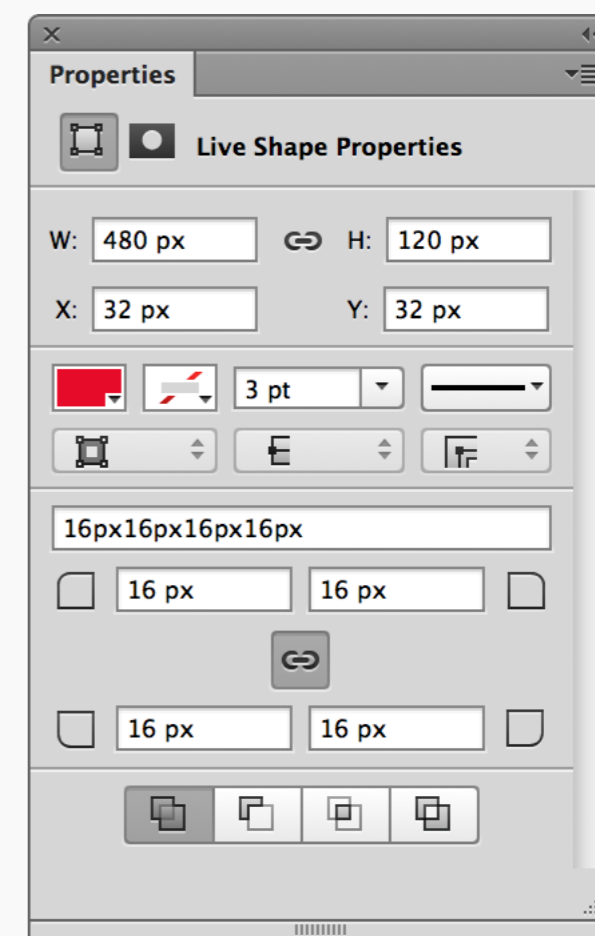
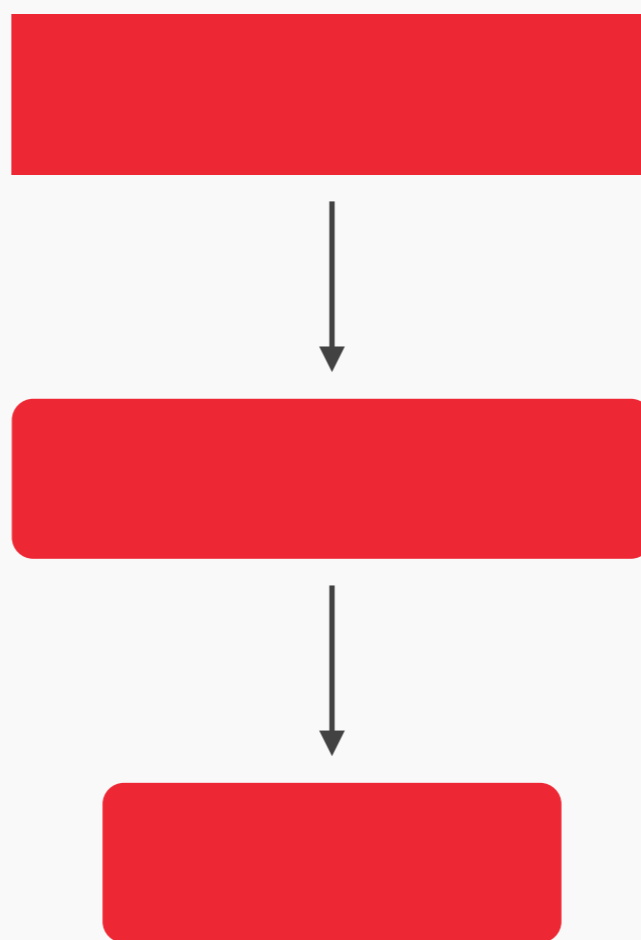
**✗ Плохо**

**✓ Хорошо**

## Shape Layers Быстродействие

Посмотрите на удар растра 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

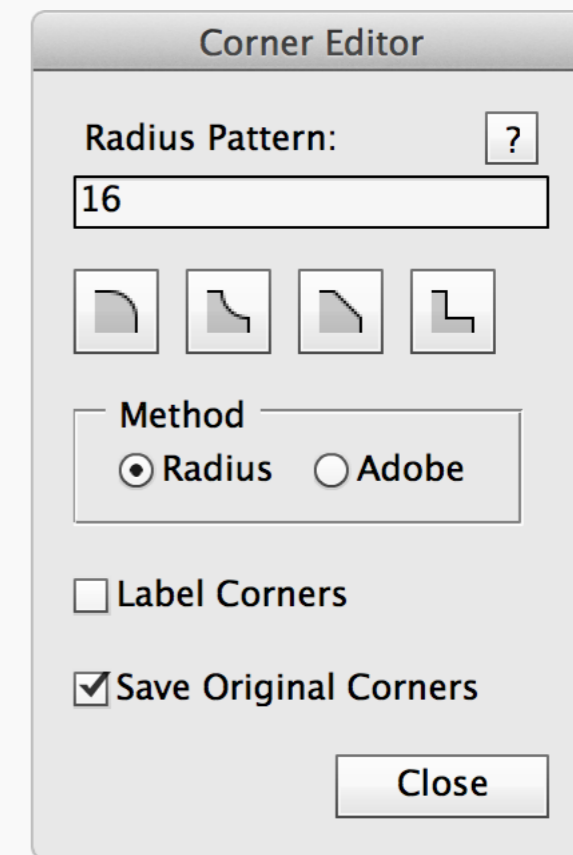
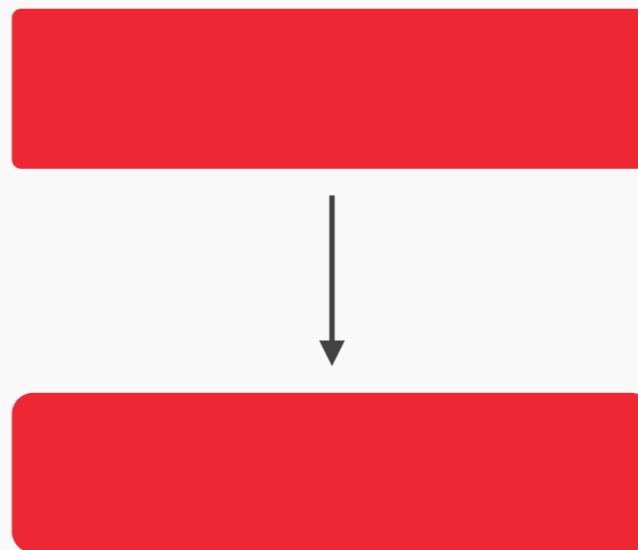
растровая версия целых 3.47 MB! На больших файлах вы можете сохранить себе сотни мегабайт памяти.



## 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

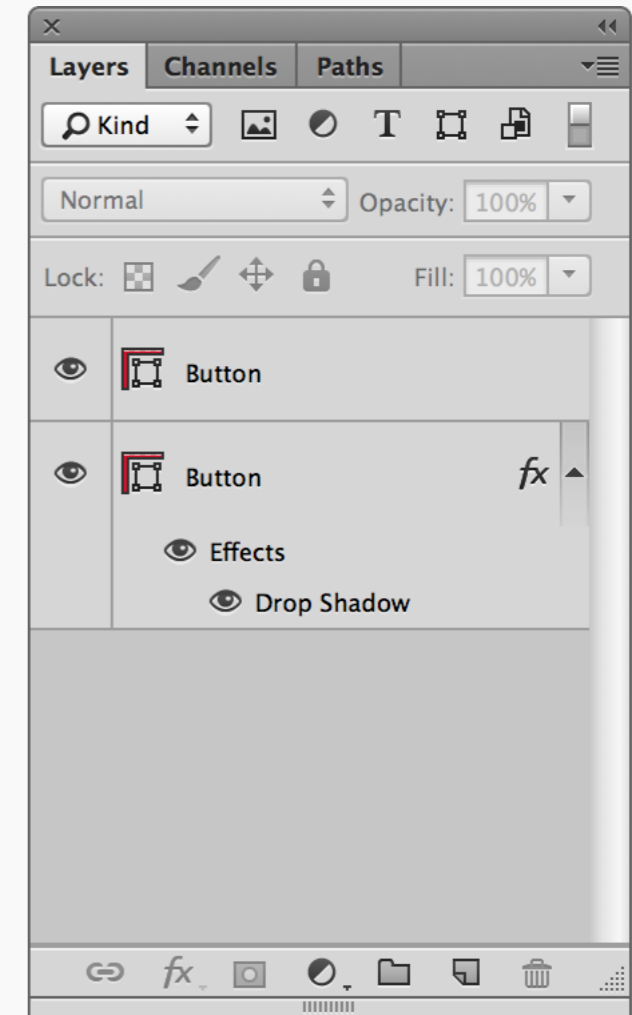
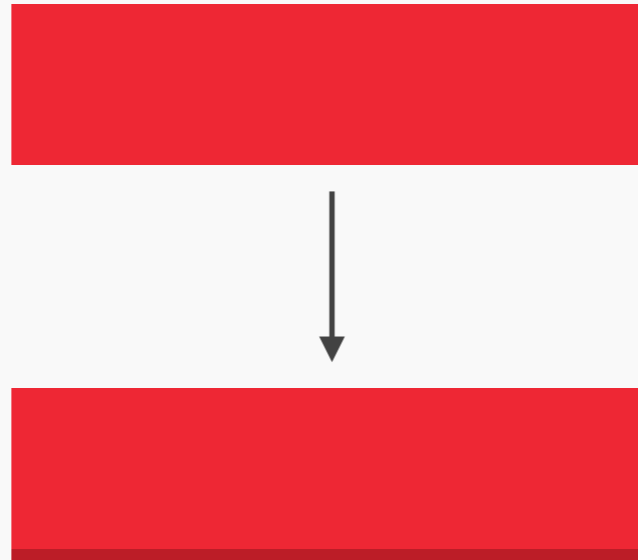
закругления? Просто выберите шэйп и измените необходимые значения. Также, в отличие от прежних версий Photoshop, нажатие на transform или resize шейпа не искажает радиус закругления. Море сохраненного времени.



## Редактор углов

Если вы используете версию фотошопа отличную от СС, 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 шэйпа,

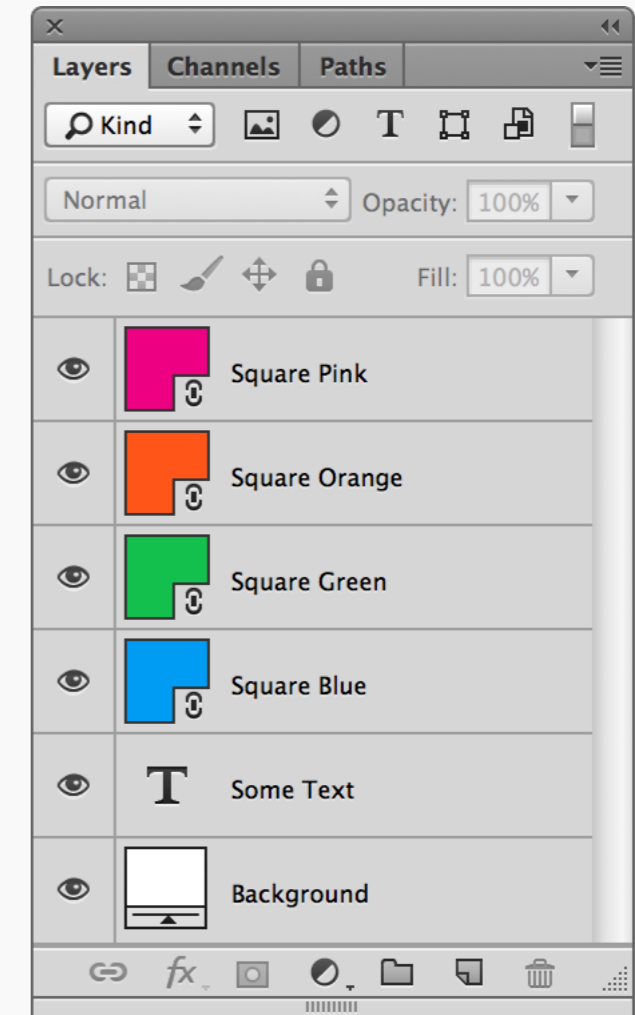
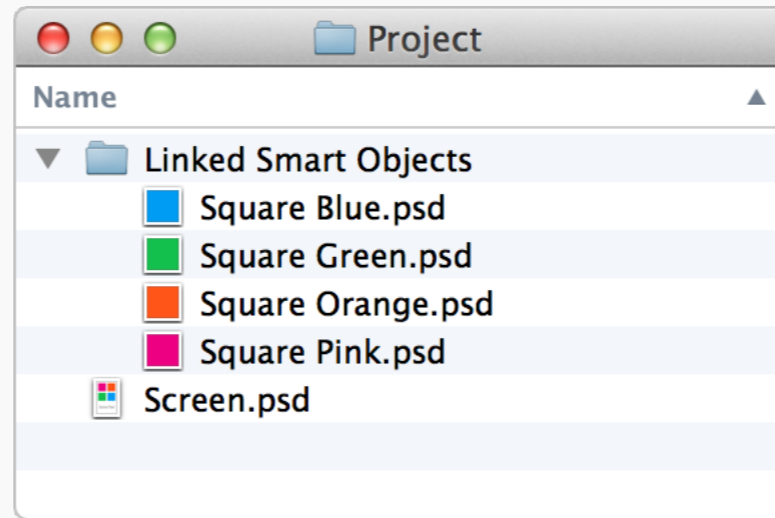
открыть *File > Scripts > Corner Editor* и поменять значение радиуса, вы также можете назначить разный радиус каждому углу, аналогично СС. Есть возможность использовать различные стили, вы не ограничены лишь скруглением углов.



## Эффекты слоя

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

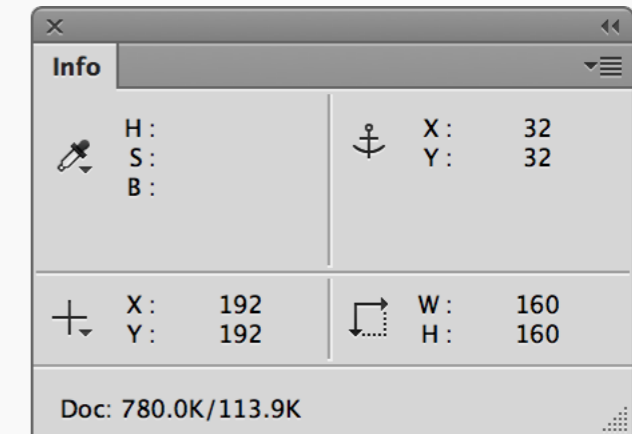
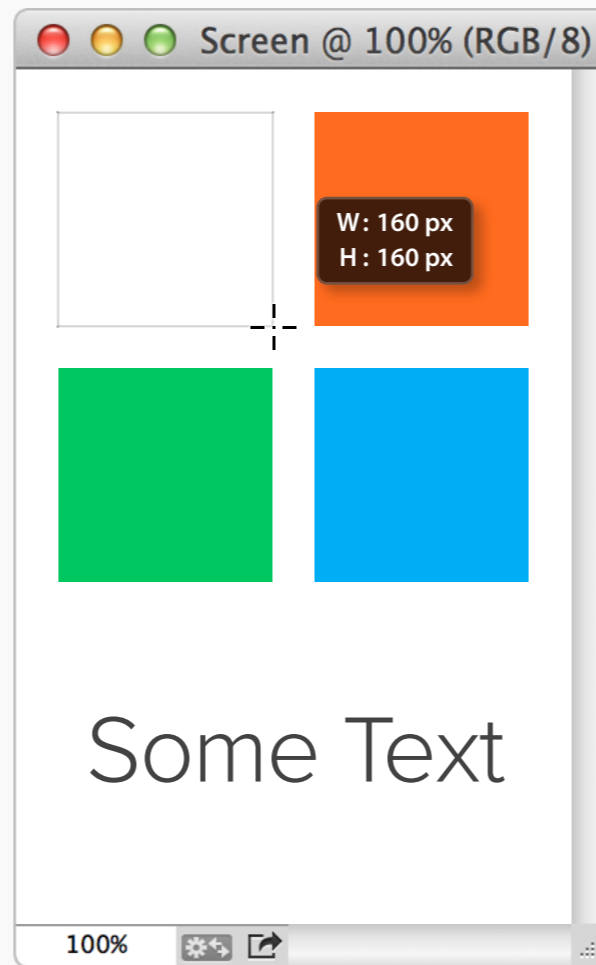
можно скопировать и применить к другим слоям.



## 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

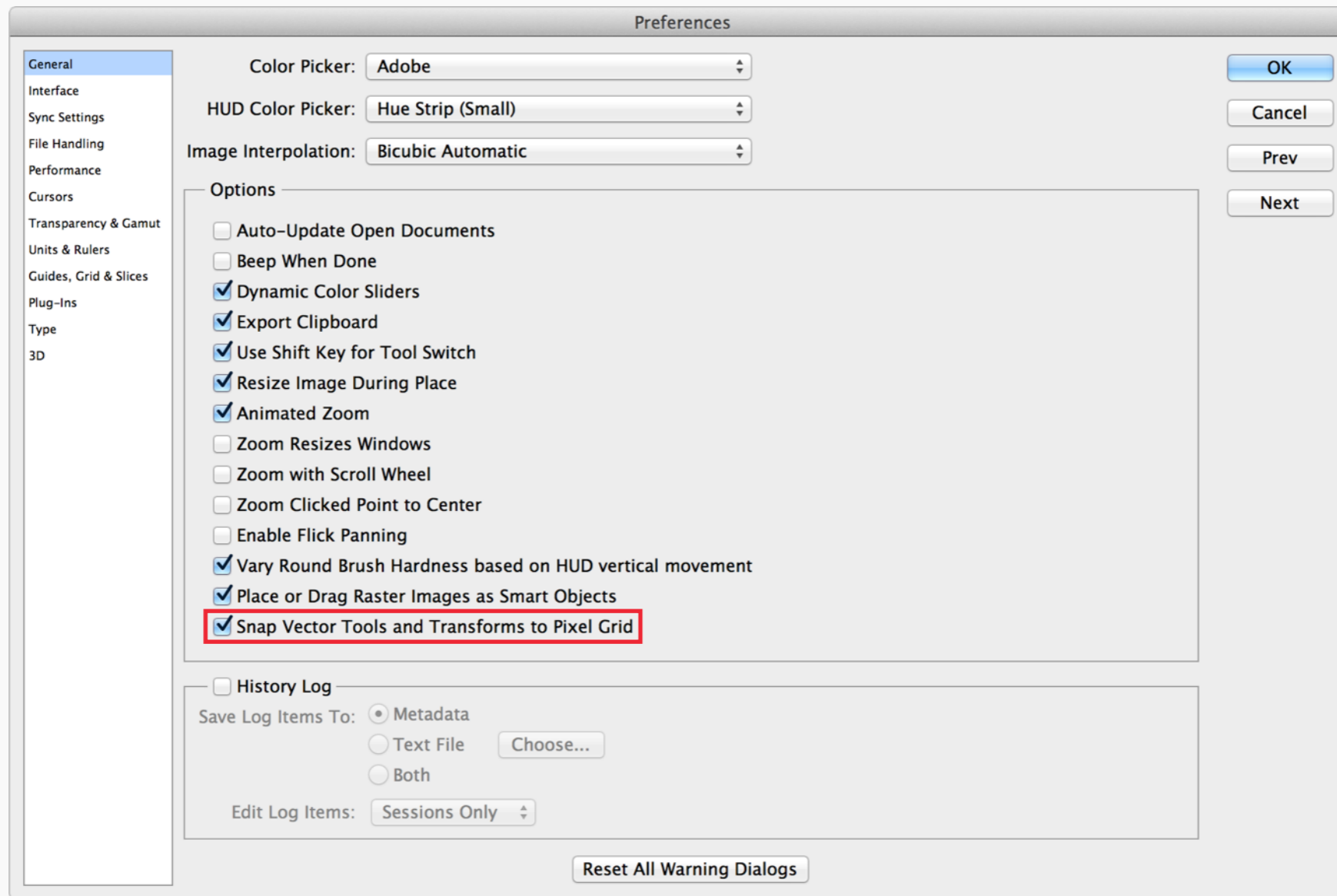
этом любой апдейт исходников будет затрагивать все связанные дизайны — очень удобно. Создавать Linked Smart Object очень просто, просто нажмите *Place Linked* в меню *File*, и выберите объект который вы хотите импортировать.



## 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

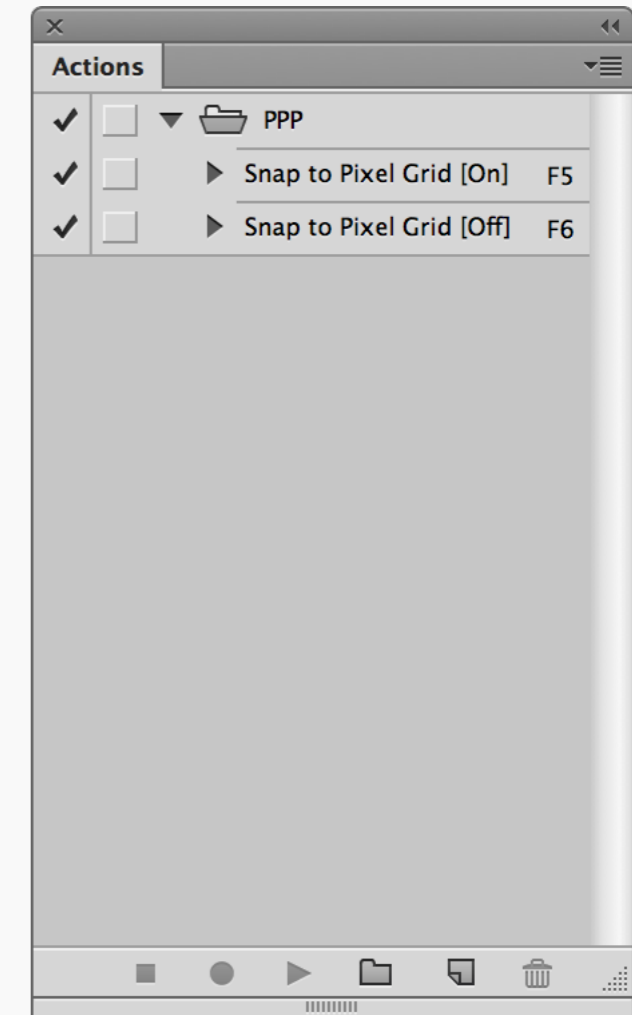
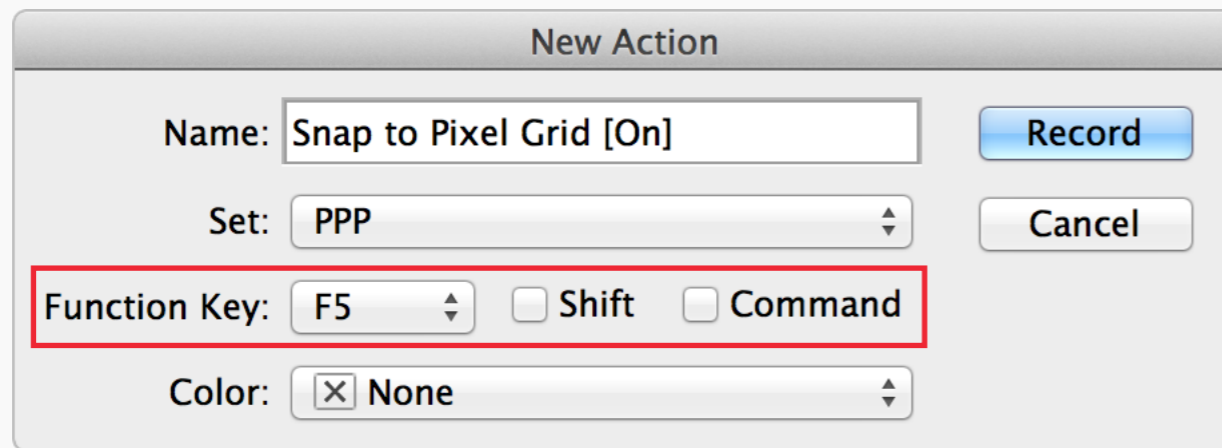
В Photoshop CS6 и выше есть глобальная опция — привязать вектор к пикселям. Убедитесь что в настройках пункт *Snap Vector Tools and Transforms to Pixel Grid* выбран (по умолчанию он включен). Намного проще когда знаешь что каждый

Shape Layer который ты рисуешь будет пиксельно четким.

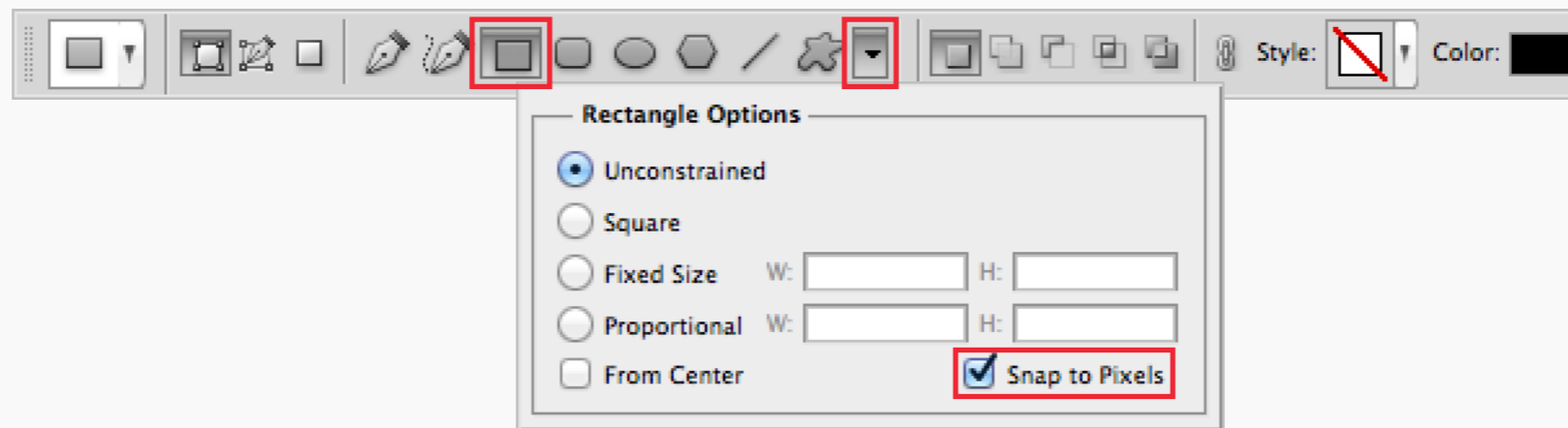
## Шорткаты для пиксельной сетки

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

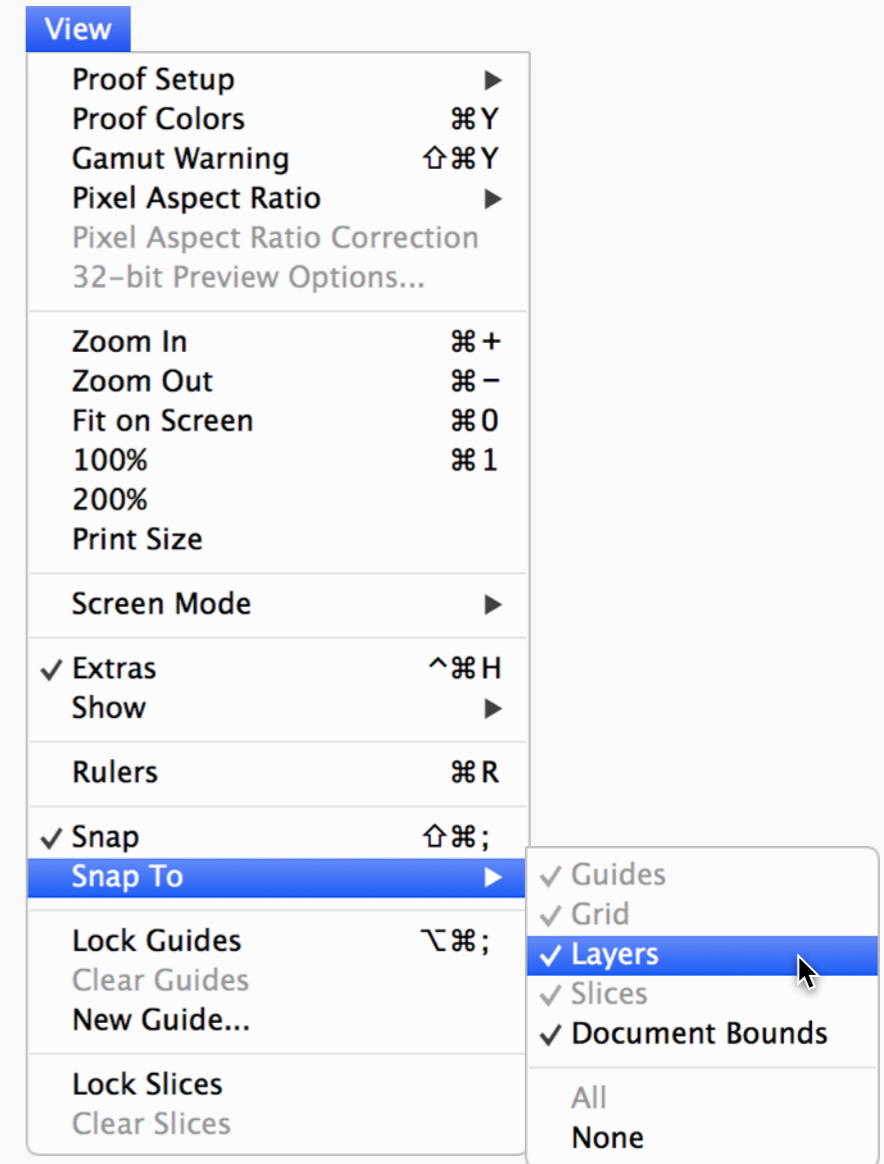
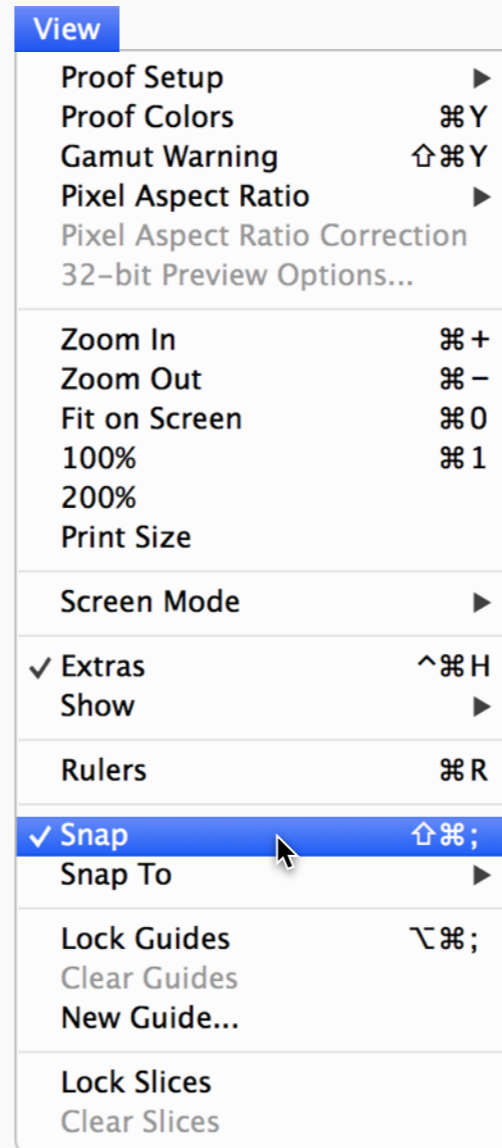
тулбаре. Выберите эту опцию индивидуально для прямоугольника и скругленного прямоугольника, так как они независимы друг от друга.



## 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.

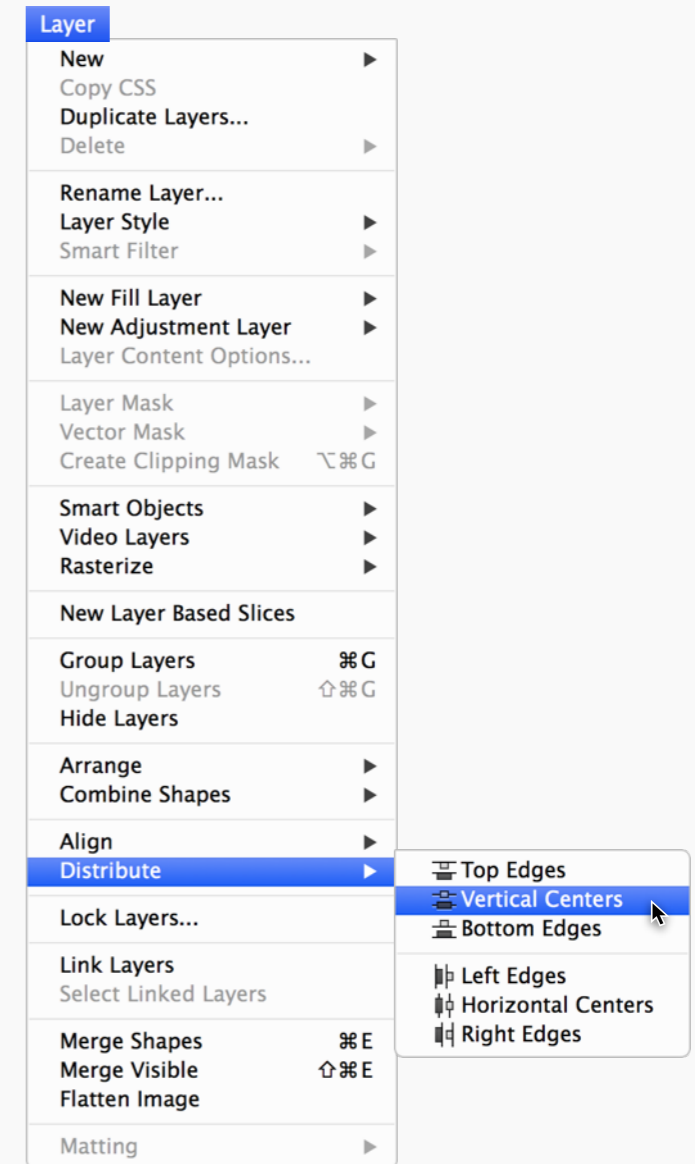
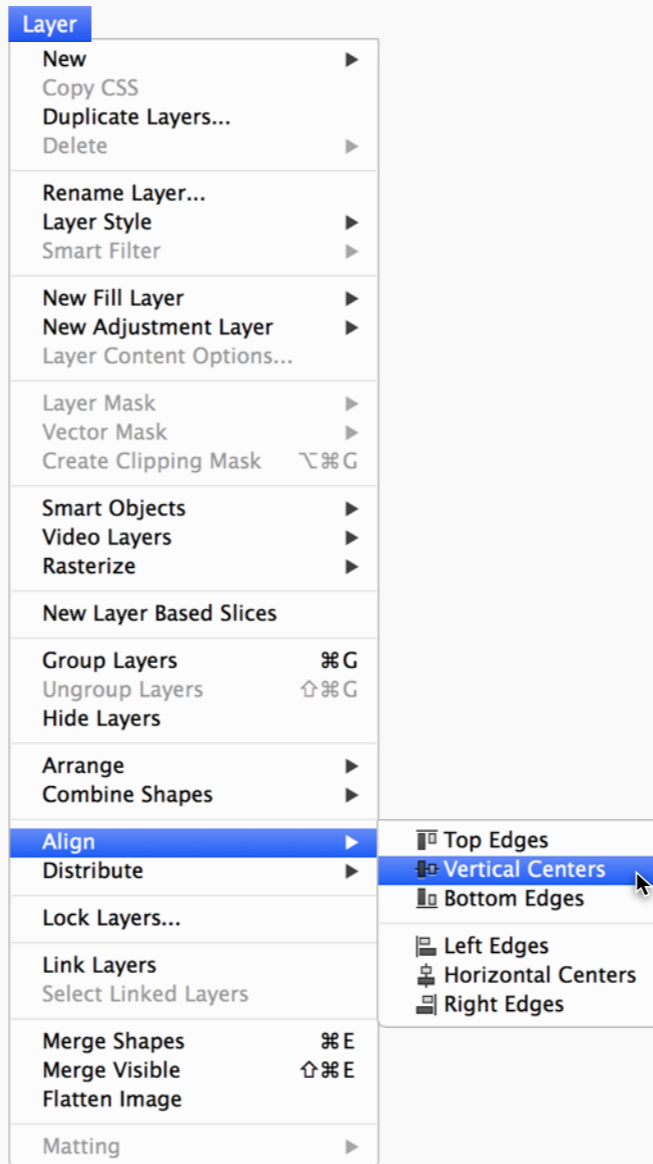


## Привязка

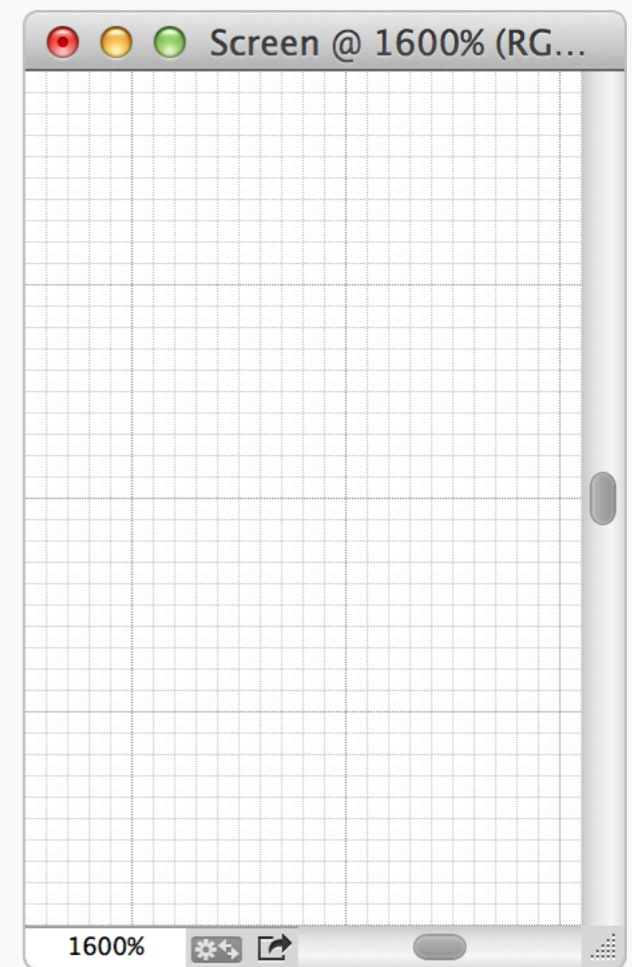
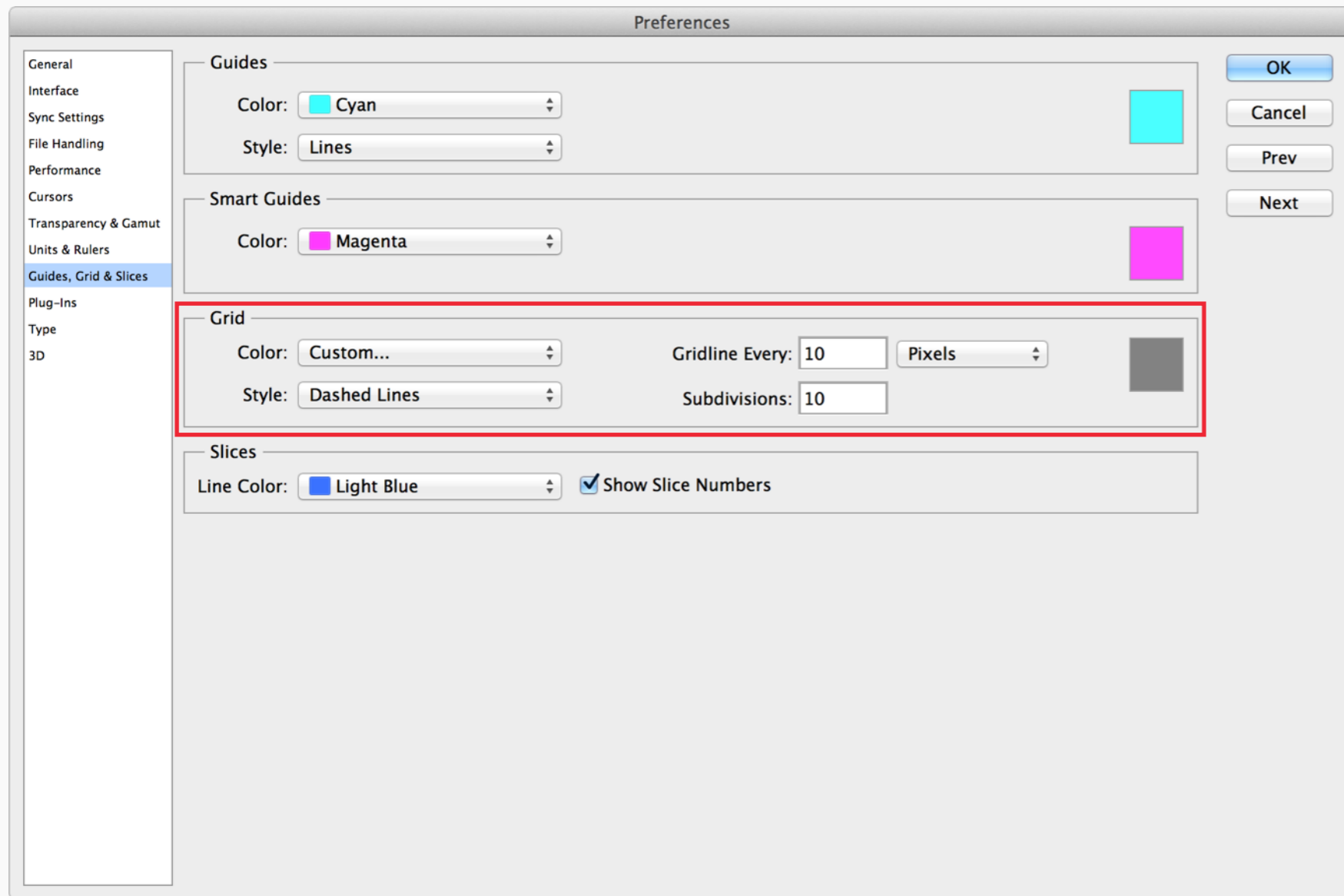
В Photoshop есть множество удобных инструментов, помогающих с попиксельной точностью. В первую очередь включите привязку: зайдите в *View > Snap* и удостоверьтесь что она включена. Теперь ваши объекты будут привязываться к

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



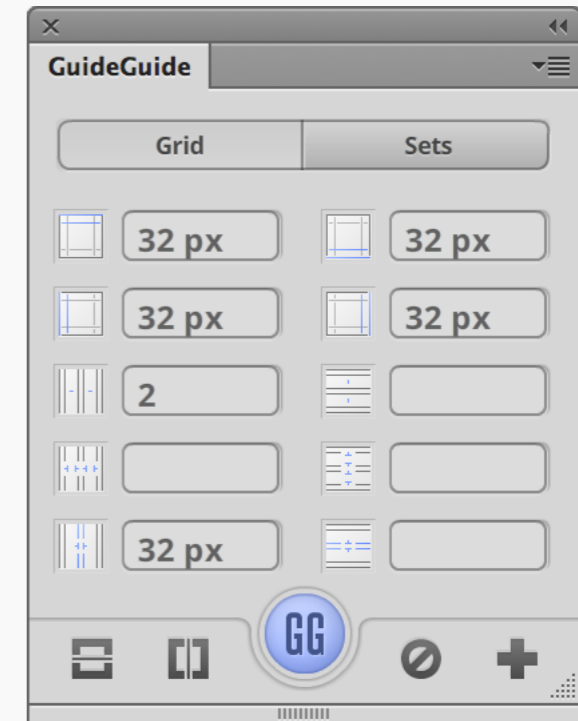
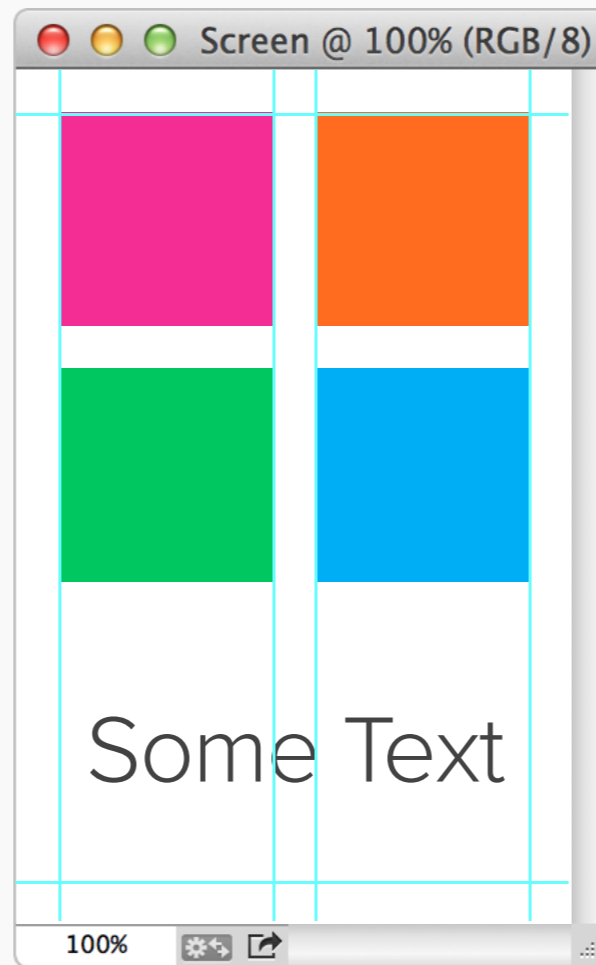
В Photoshop, как и в других графических приложениях есть множество опций для выравнивания и распределения. Их можно найти в *Layer > Align and Layer > меню Distribute*.



## 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

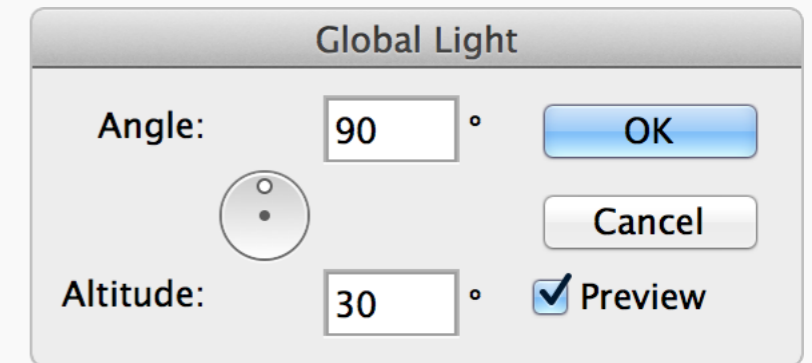
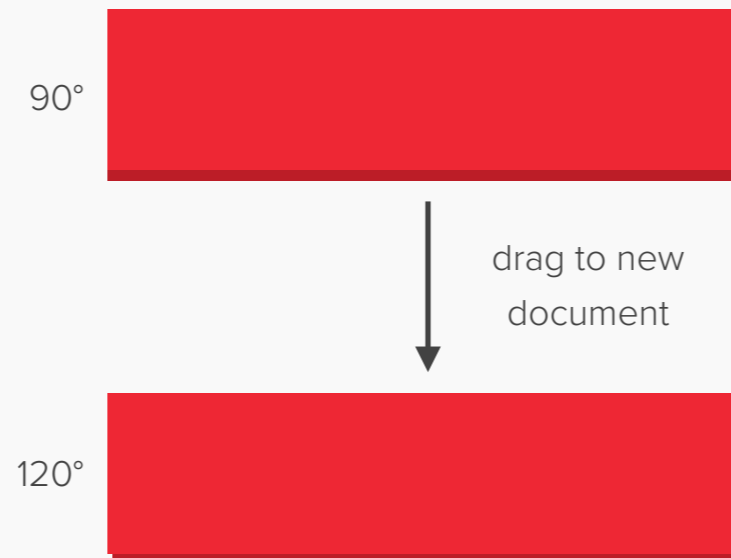
*Photoshop > Preferences > Guides, Grid & Slices* чтобы сделать настройку.



## 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

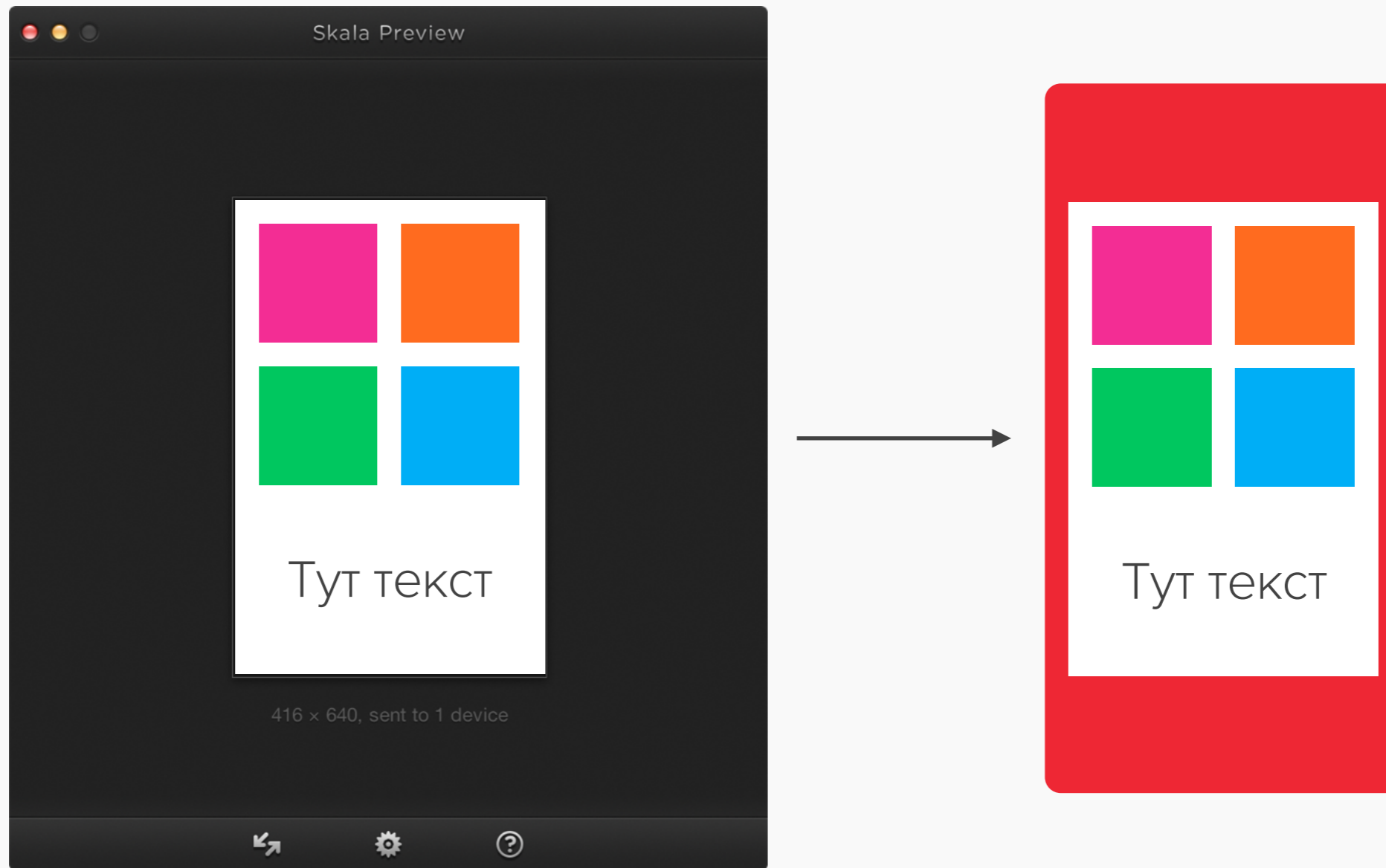
уже допустим нанесли их на кусочек бумаги, вы можете просто ввести значения и автоматически получить нужную сетку. Для каждого инпута есть подсказки.



## 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

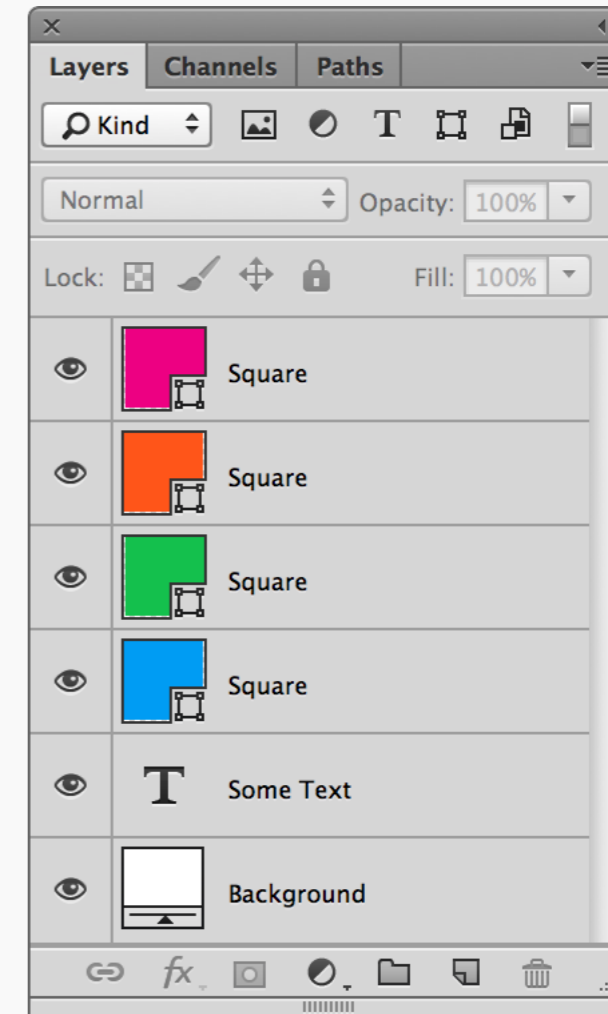
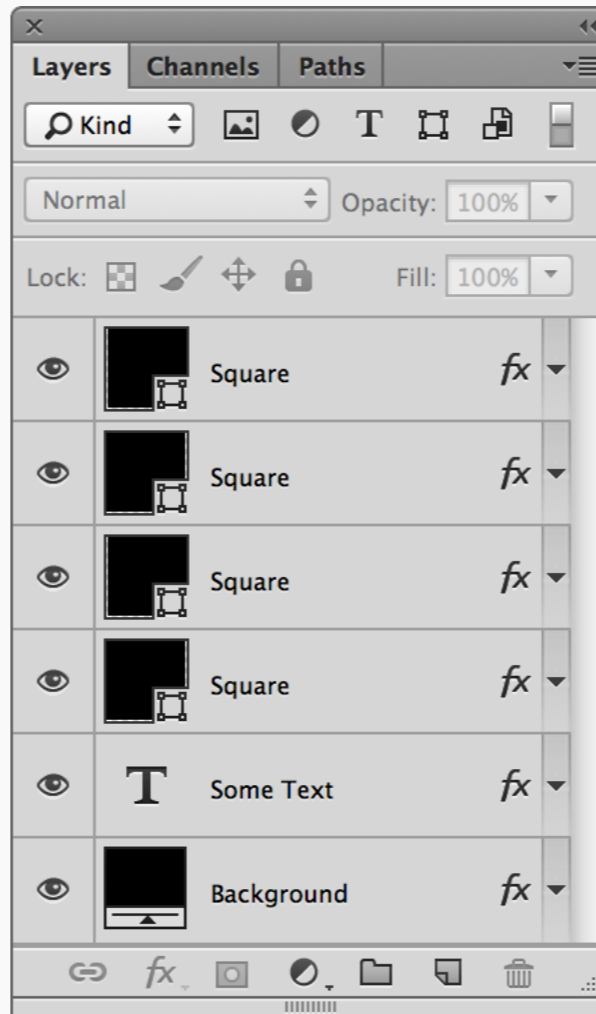
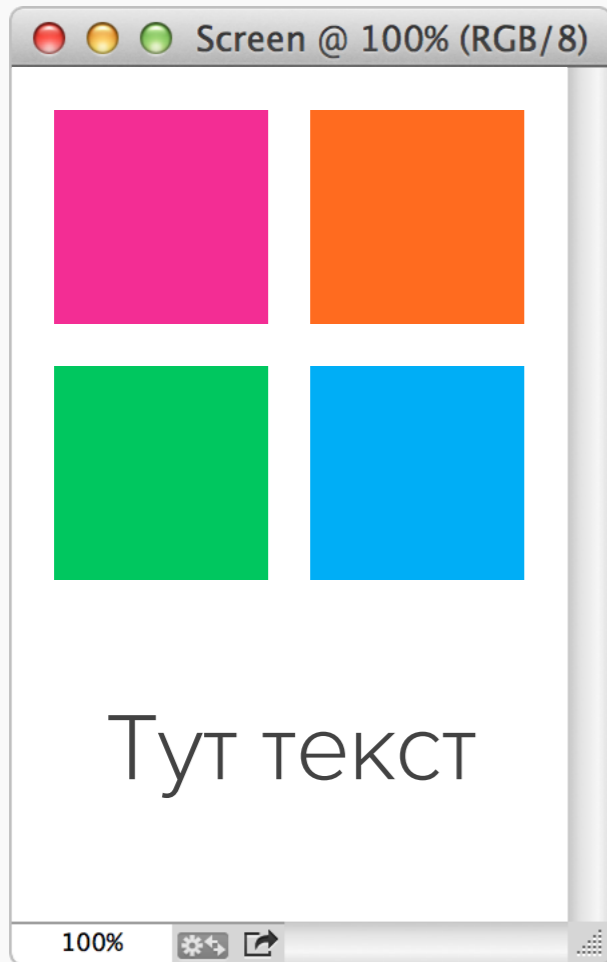
Тестируйте, тестируйте, тестируйте еще раз и потом еще немного тестируйте. Отличная практика — проверять дизайн на предназначенных девайсах. Существует множество приложений предоставляющих предпросмотр прямо из Photoshop, т.е. не

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



Photoshop

**ТЕХНИКИ**



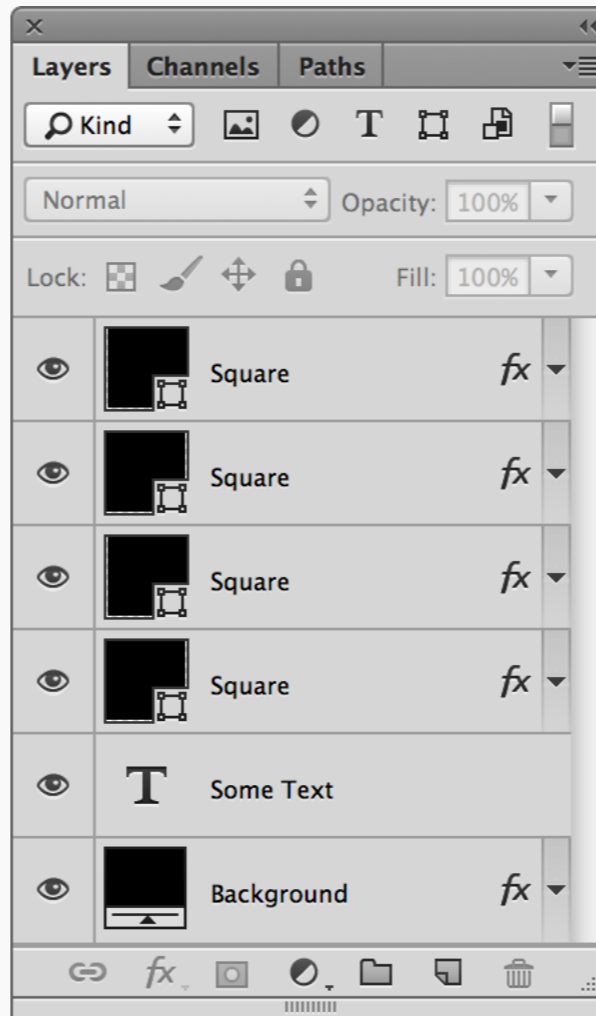
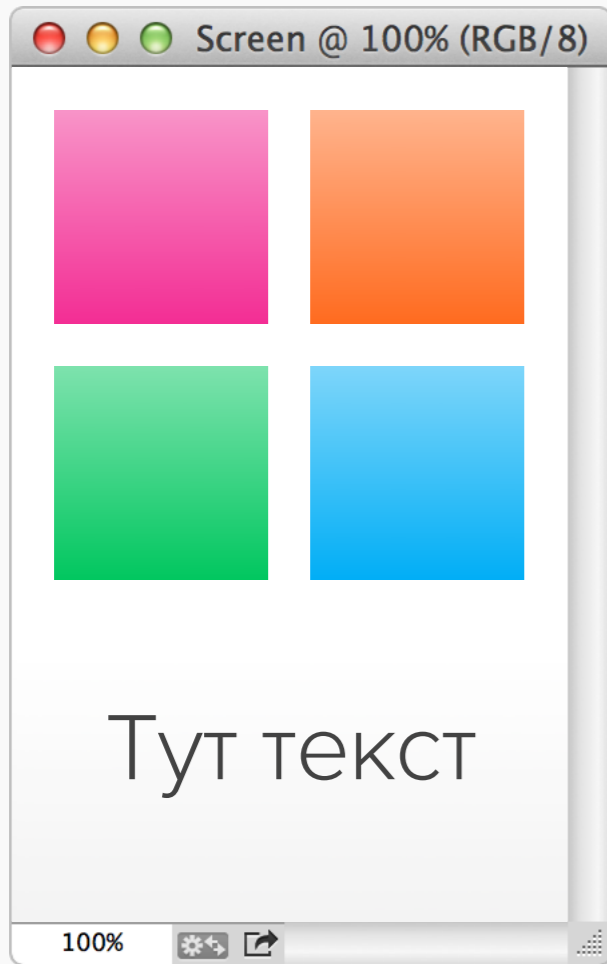
✗ Плохо

✓ Хорошо

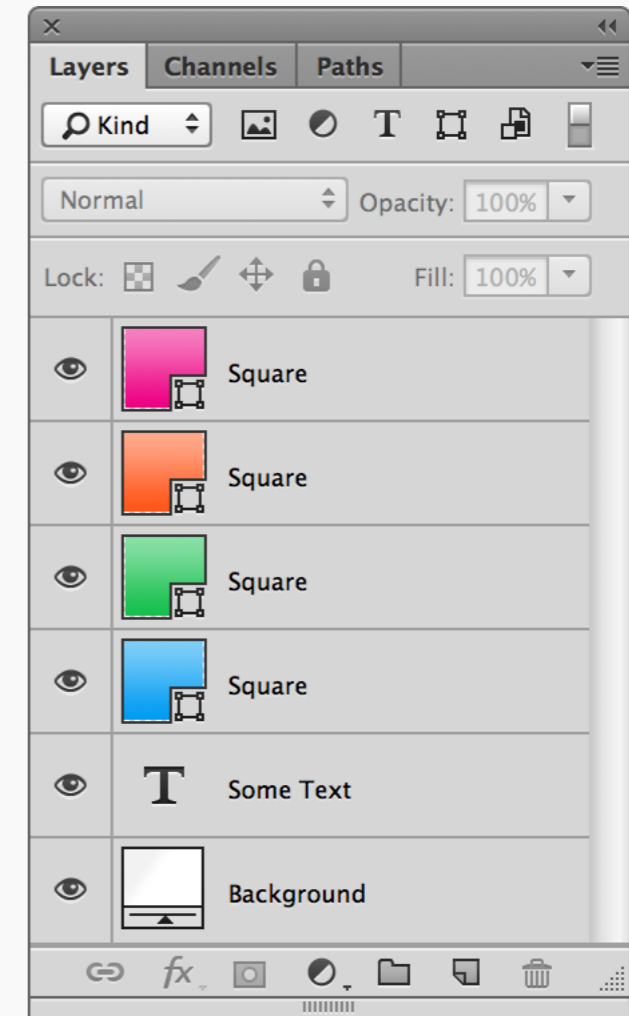
## Цвета объектов

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?



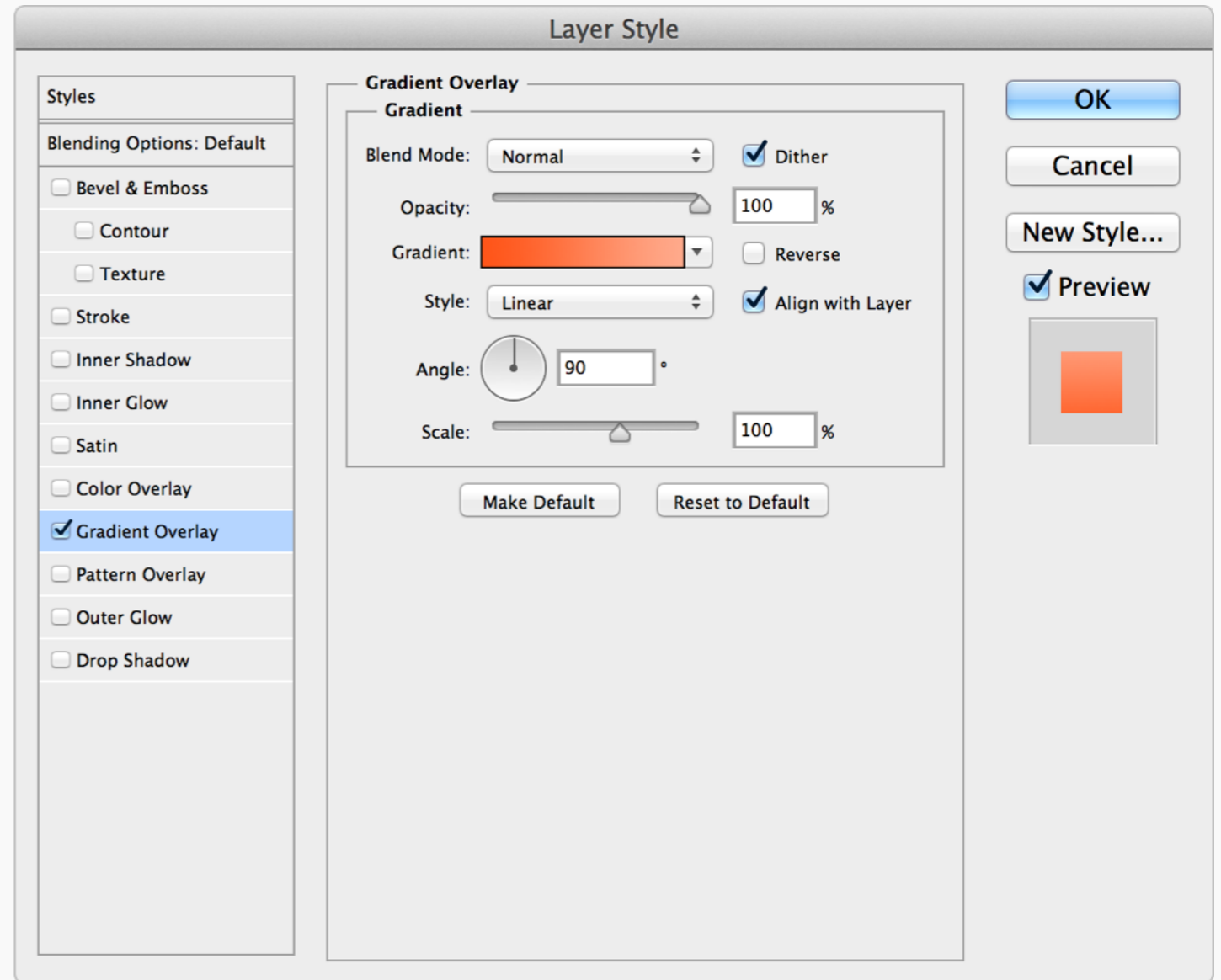
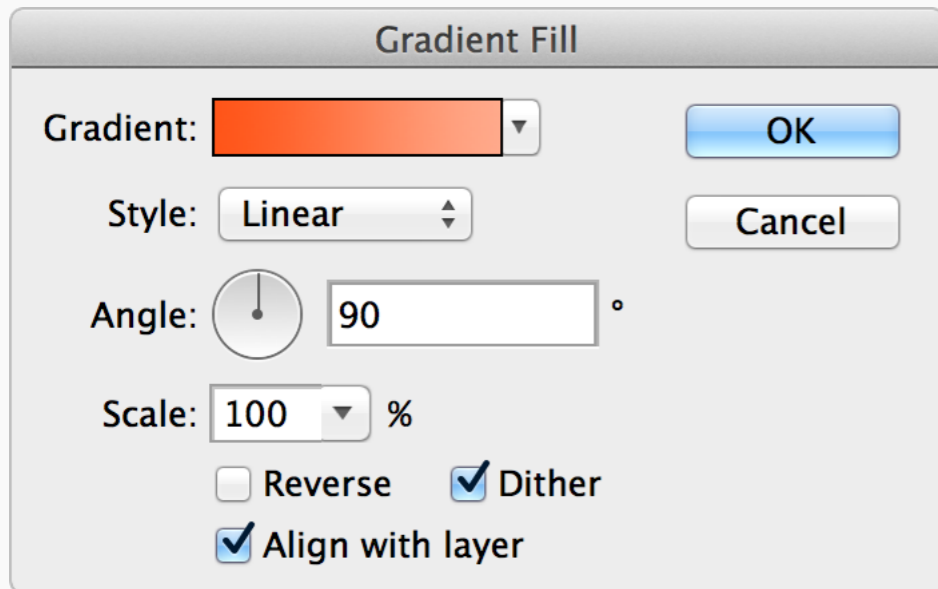
✗ Плохо



✓ Хорошо

## Градиент объекта

Точно также и с градиентами — используете слой gradient fill вместо Layer Effect если это ВОЗМОЖНО.

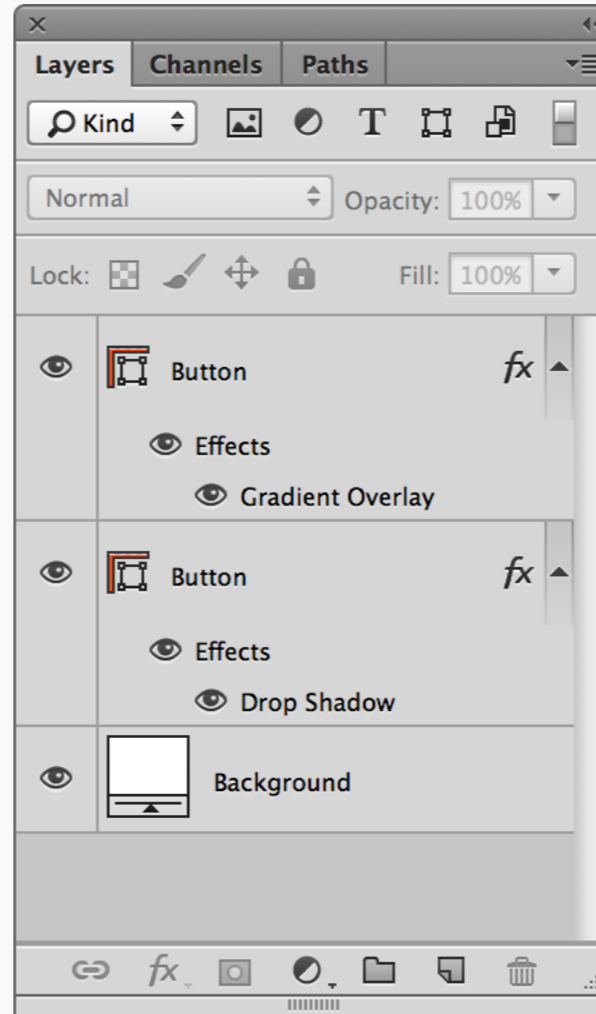


## Градиент объекта

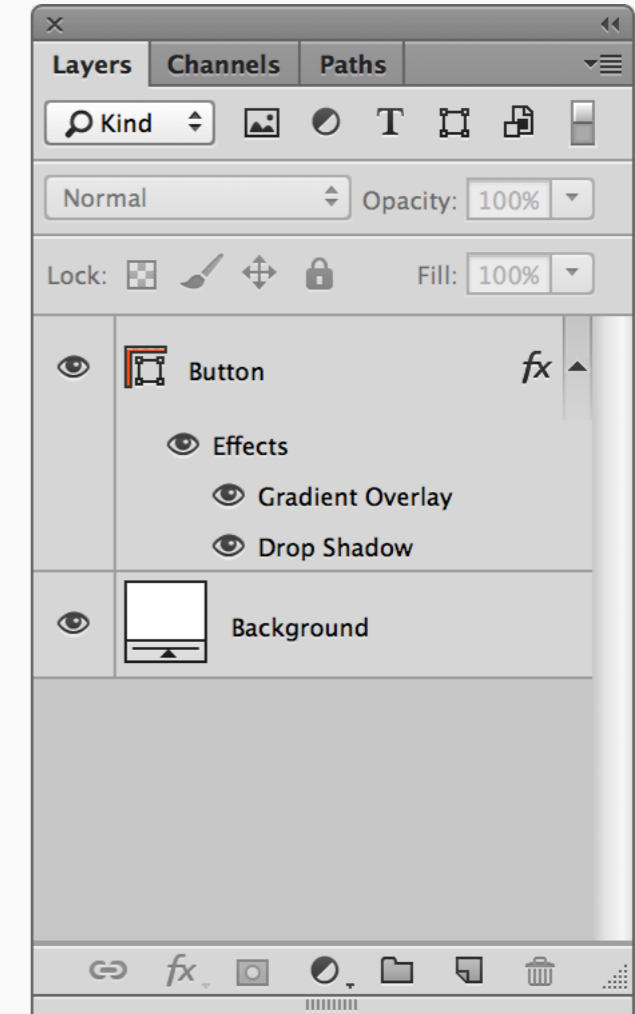
### Сглаживание

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.



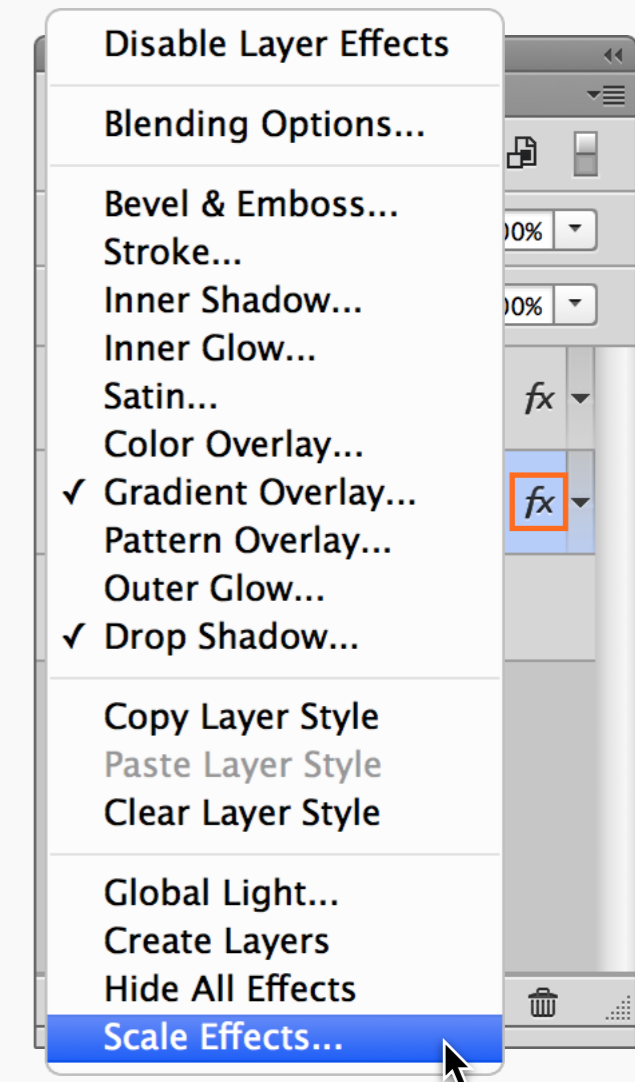
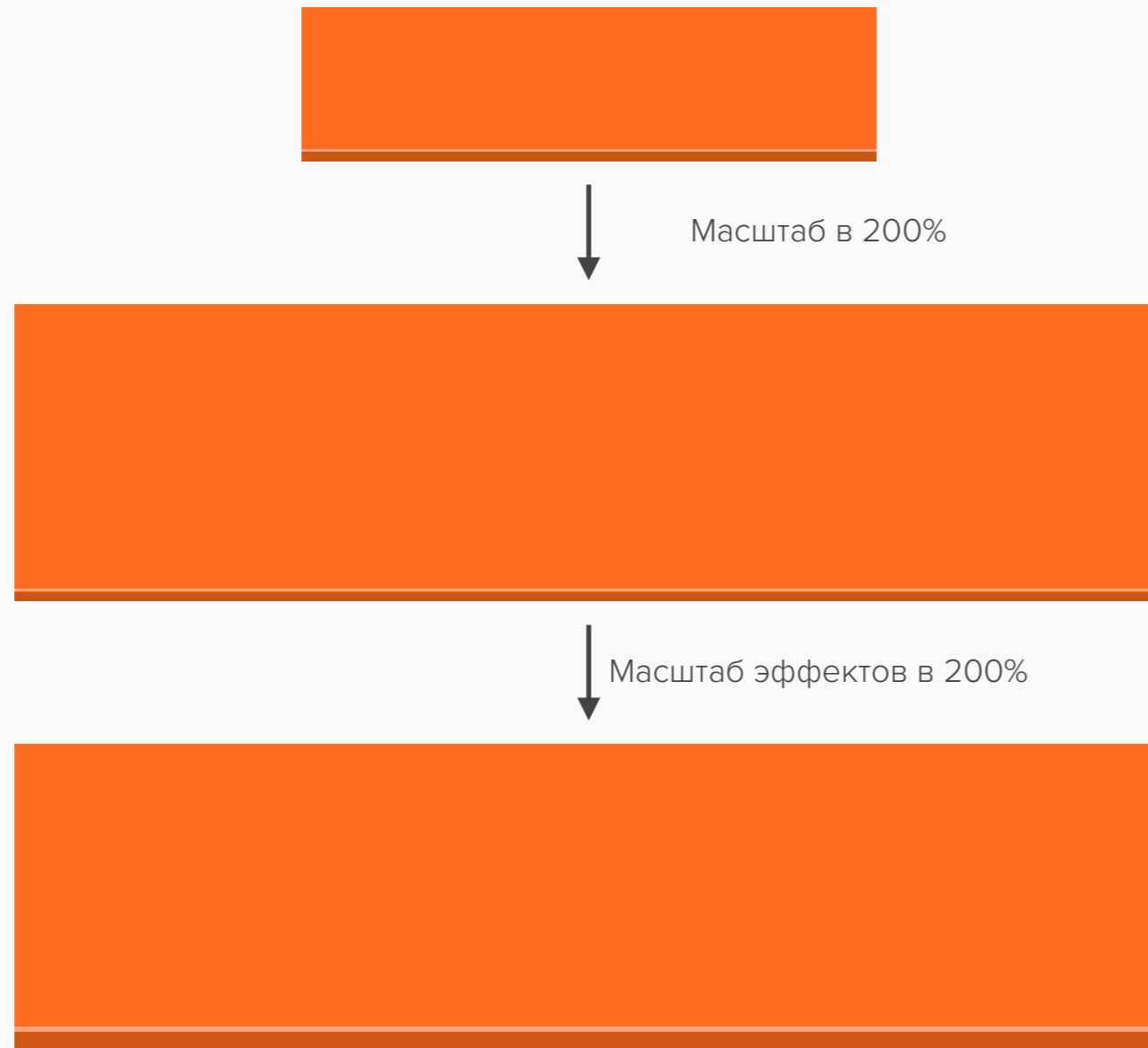
✗ Плохо



✓ Хорошо

## Группируйте стили слоя

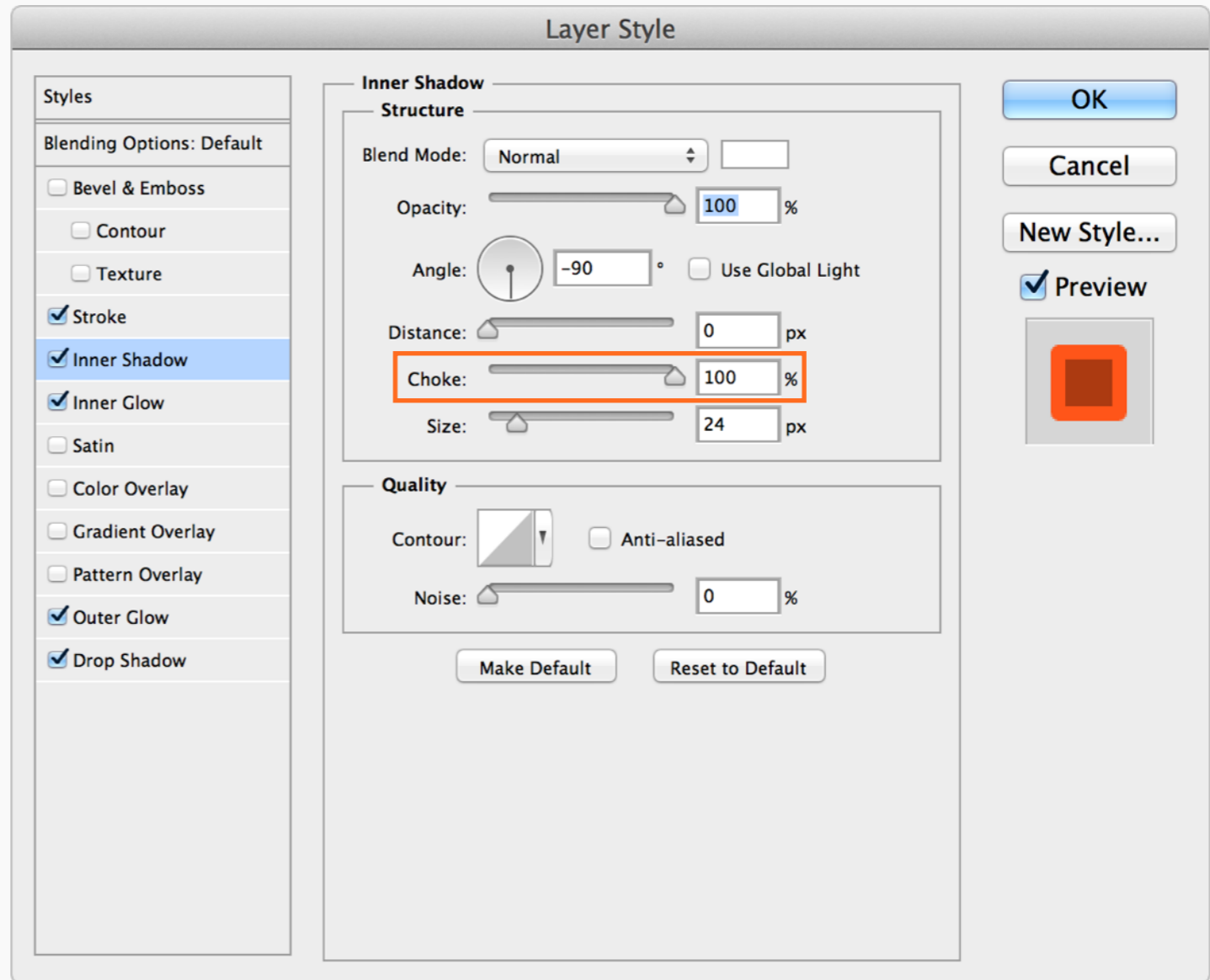
Старайтесь не растягивать Layer Effects объекта между несколькими слоями. Намного лучше если они вместе: так соблюдается порядок и намного проще копировать и вставлять стили.



## 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

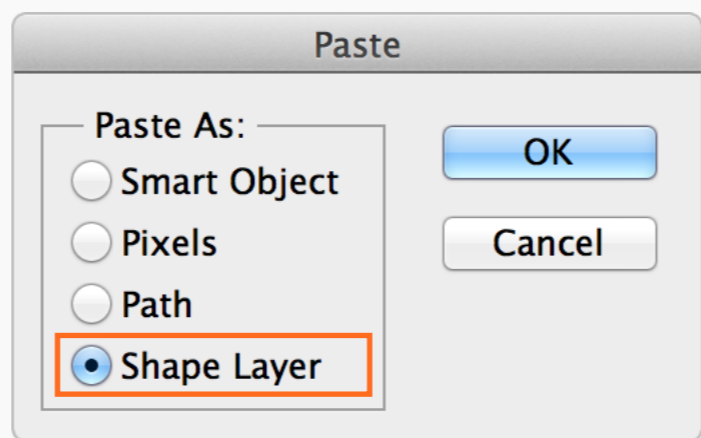
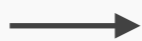
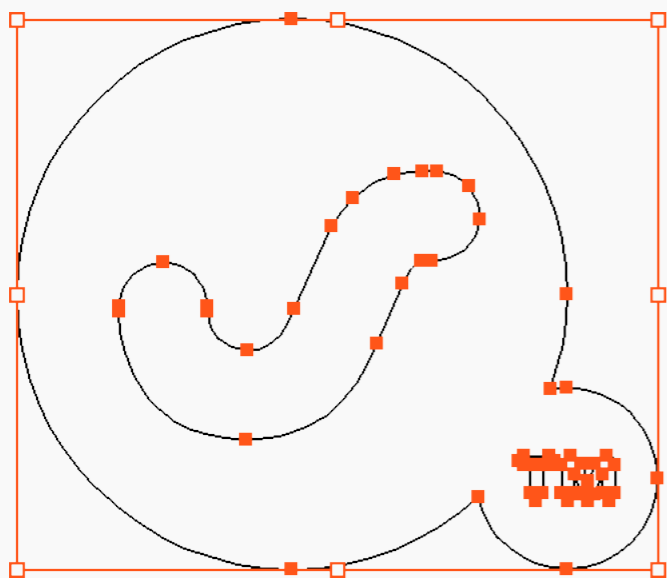
Если вы хотите качественной обводки в Photoshop CS6 или ниже — добавьте векторную обводку, но не как Layer Effect, а прямо к слою шейпа. Вы не только выиграете в качестве, но и получите возможность выбирать скругленные,



✔ Хорошо

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

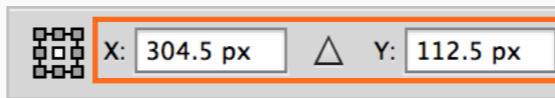




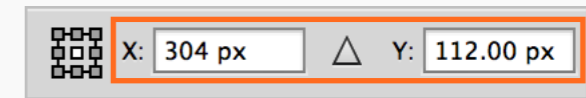
## Сложные векторы

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 симпортируется правильно. Запомните это с помощью

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



✗ Плохо

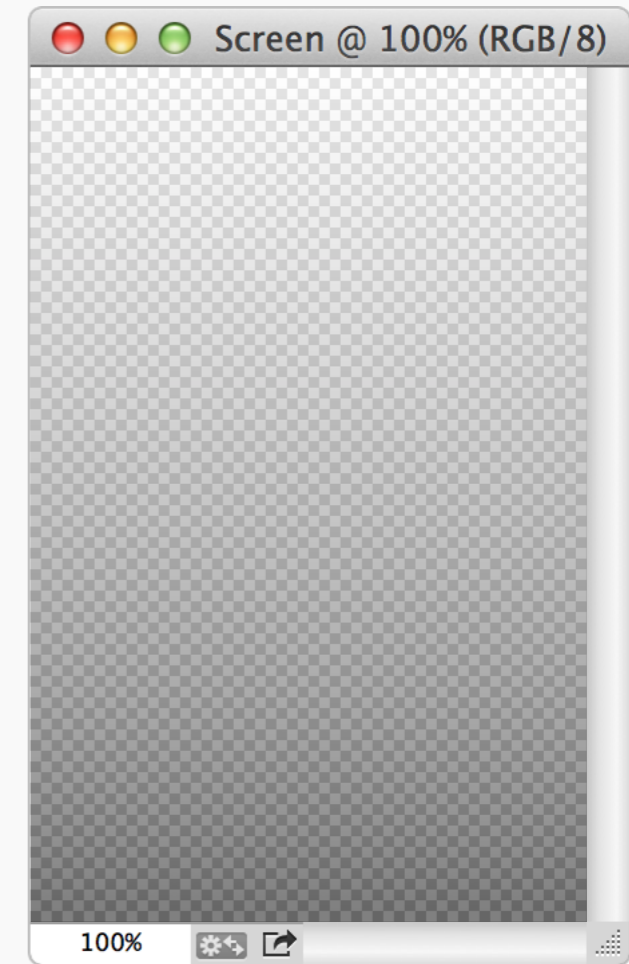
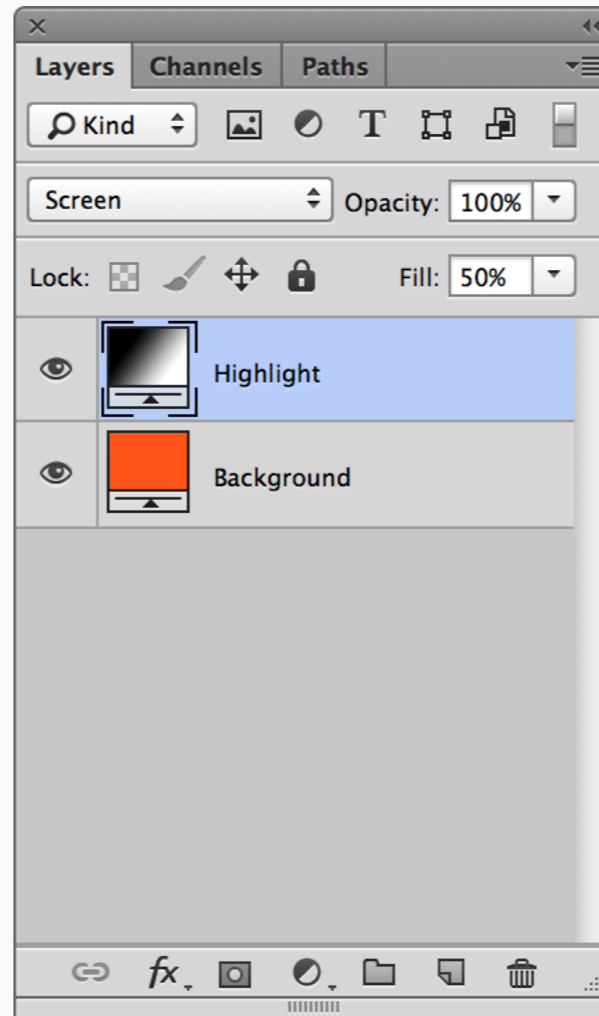
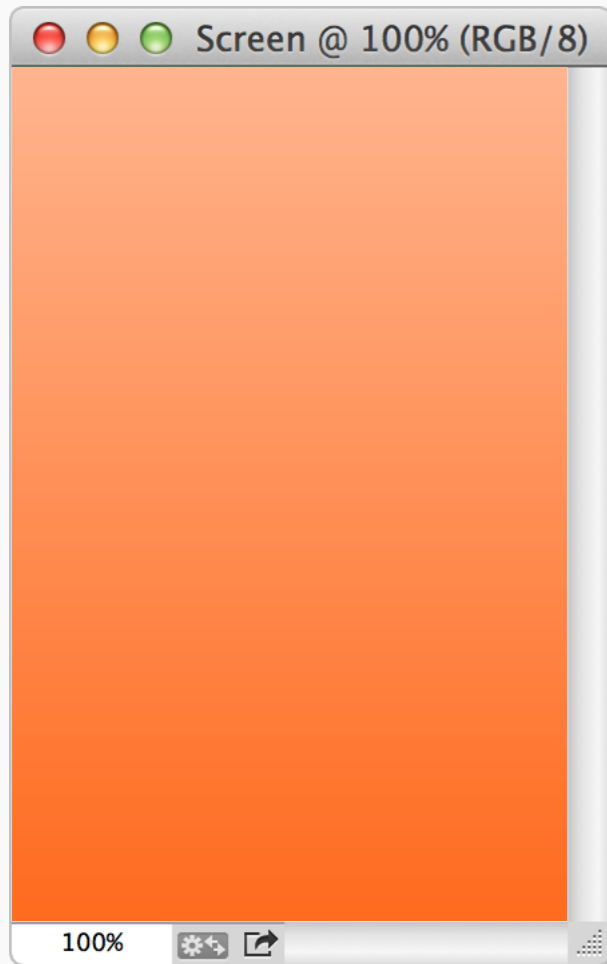


✓ Хорошо

## 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 обоим 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.

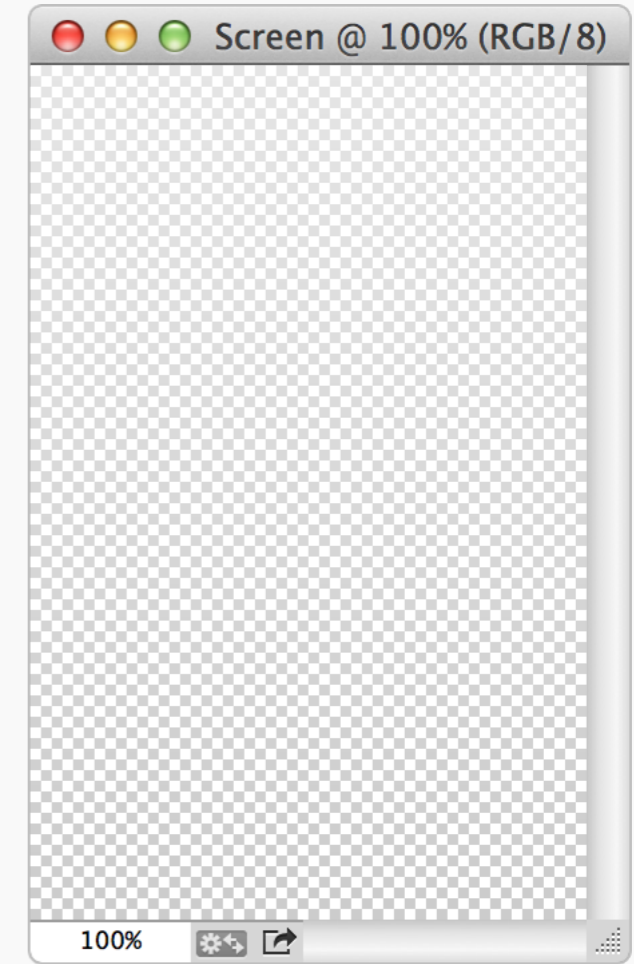
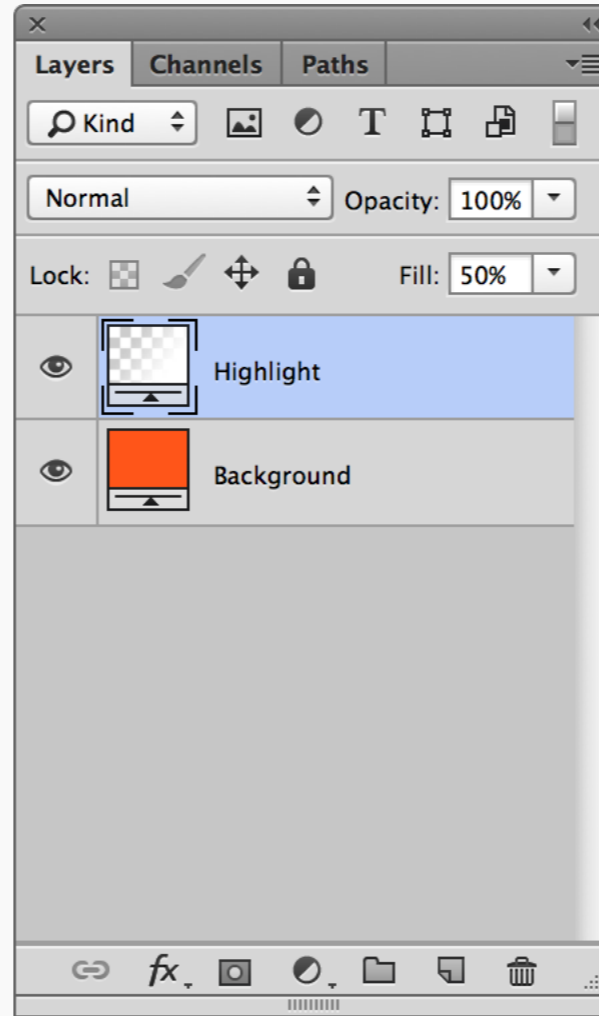
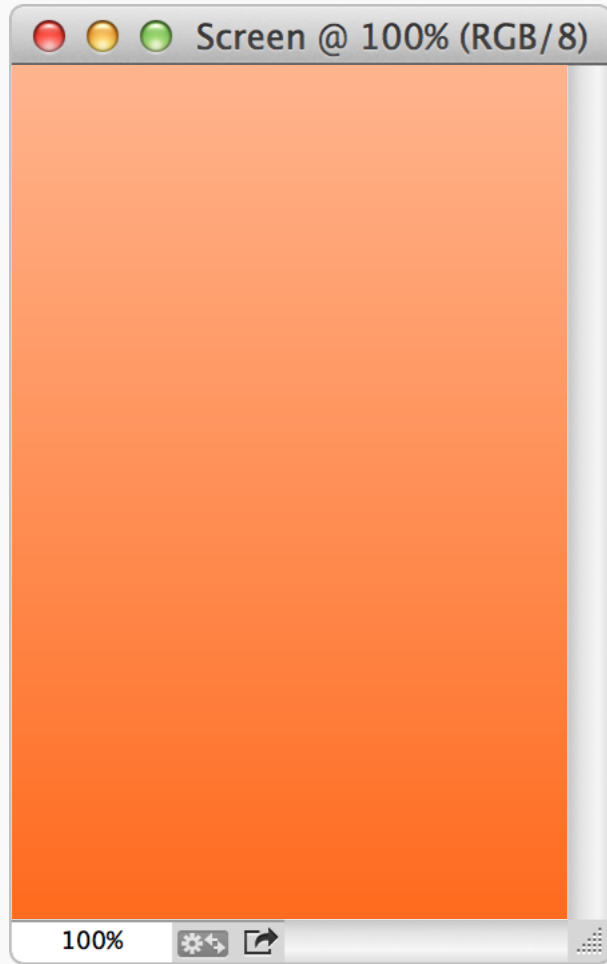


**✗ Плохо**

## 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 экспортироваться отдельным файлом, но при показе слоя отдельно

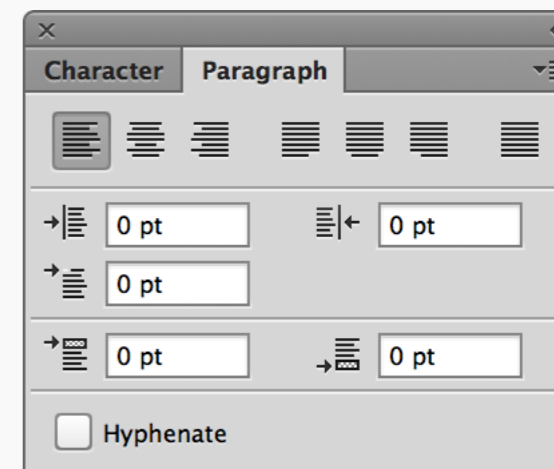
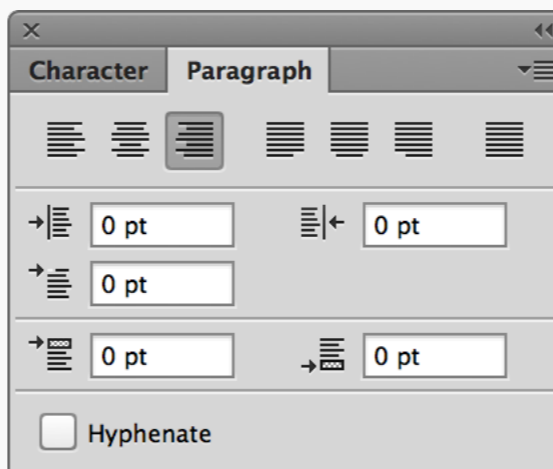
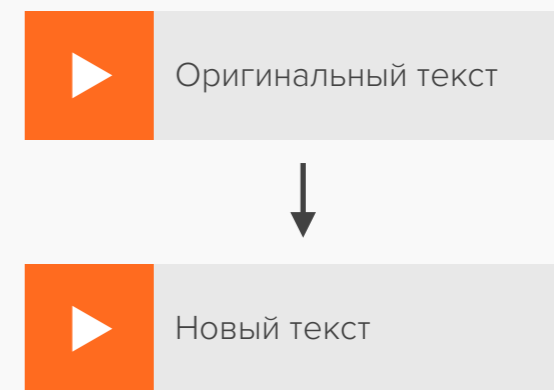
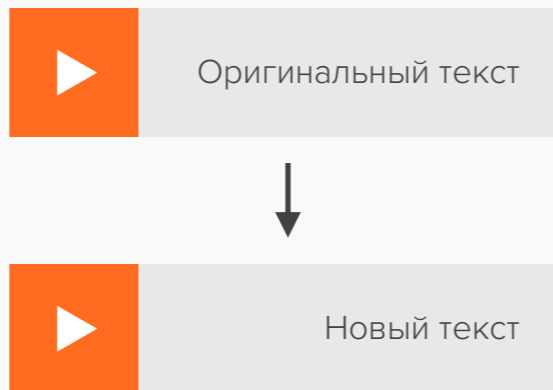
режим наложения пропадает и становится чёрно-белым градиентом.



✓ Хорошо

## Режимы наложения

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

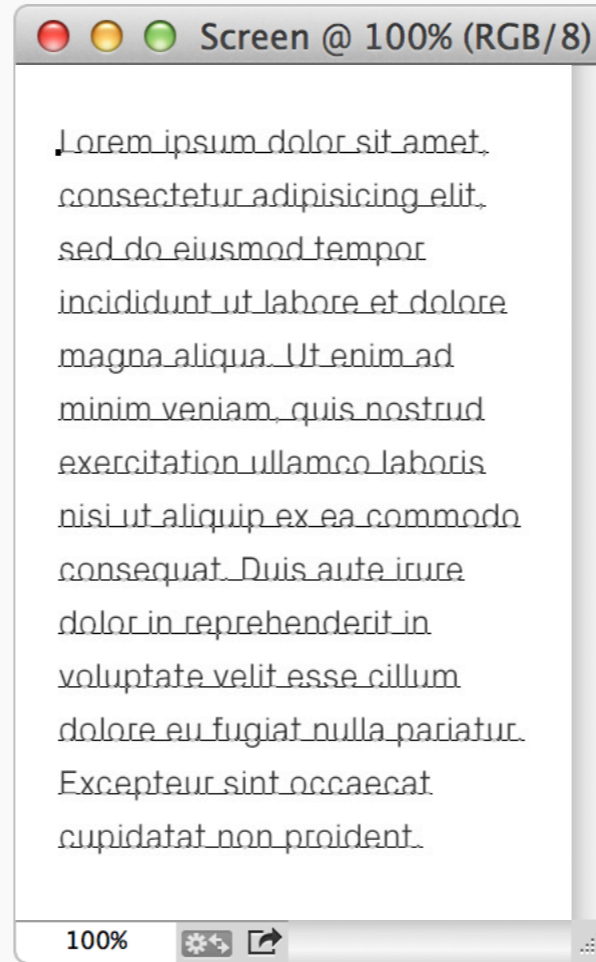


✗ Плохо

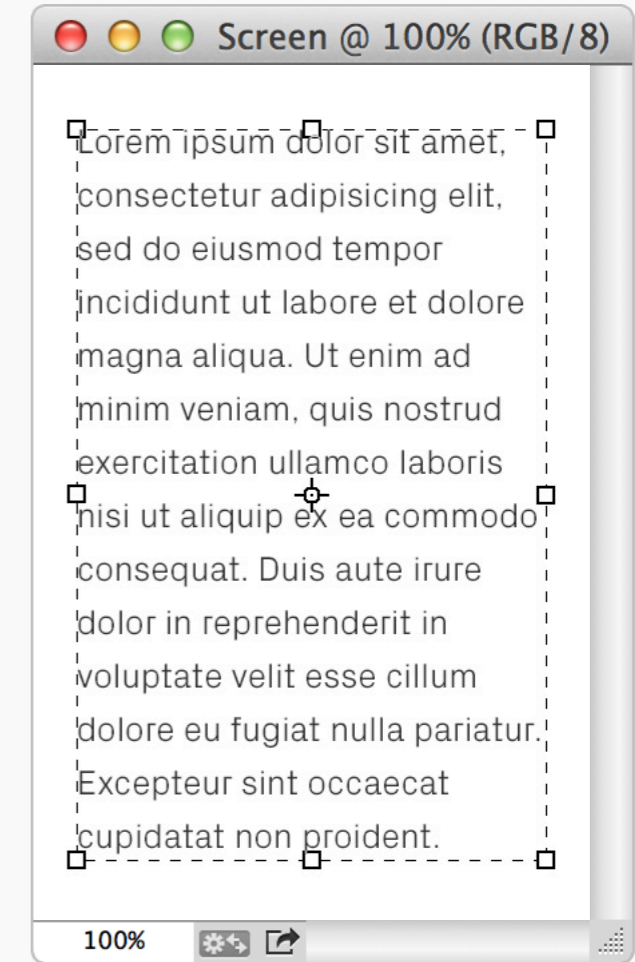
✓ Хорошо

## Выравнивание текста

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



✘ Плохо

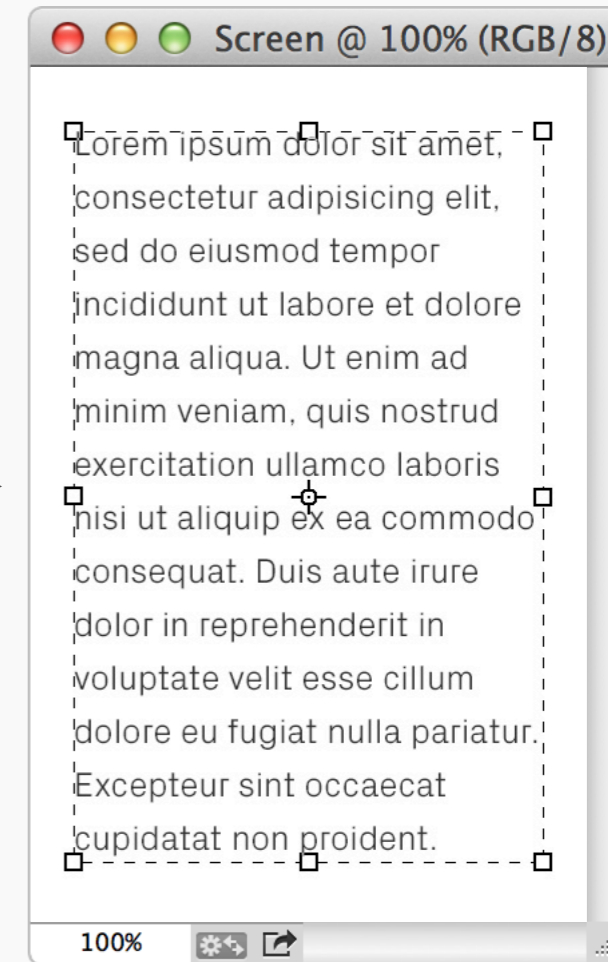
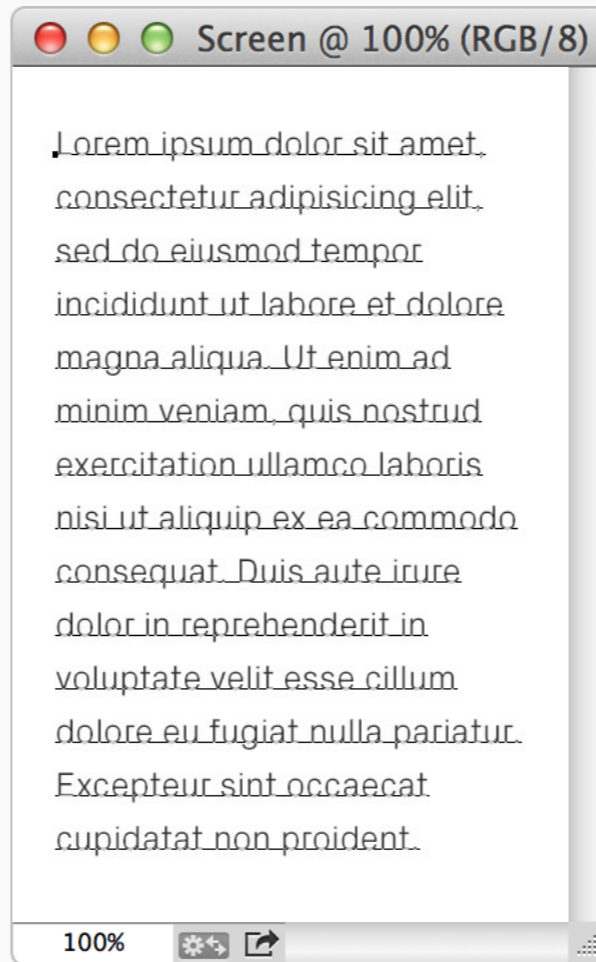
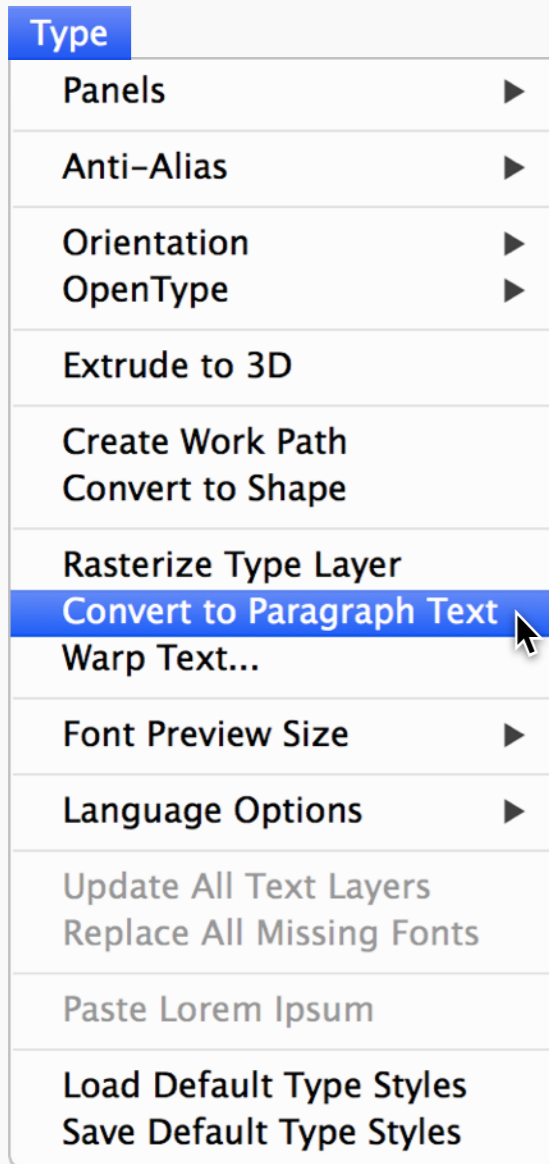


✔ Хорошо

## 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

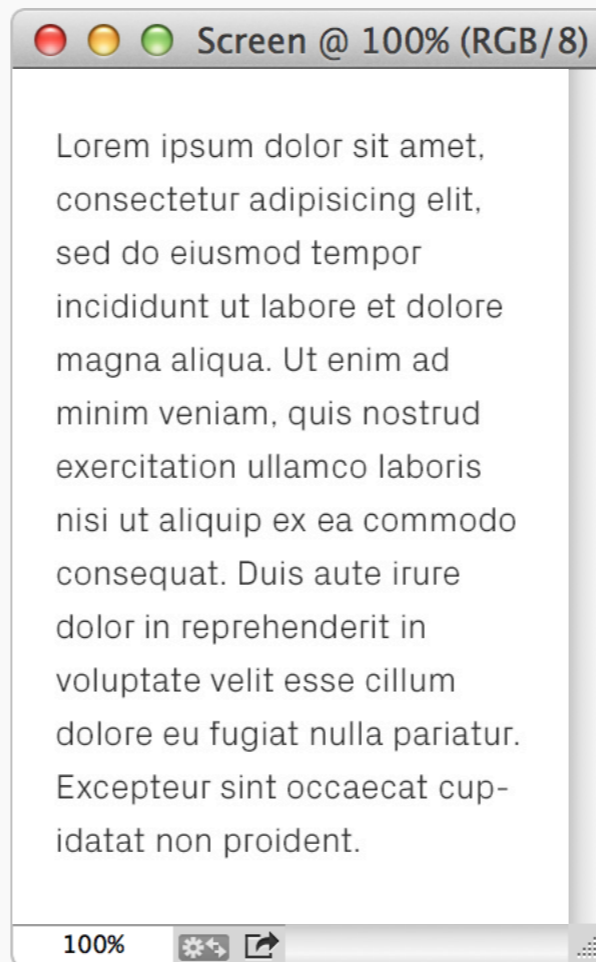
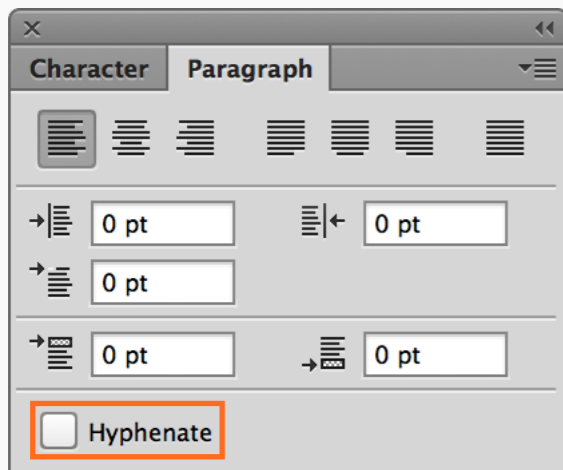
автоматически, давая нам возможность легко изменять абзац.



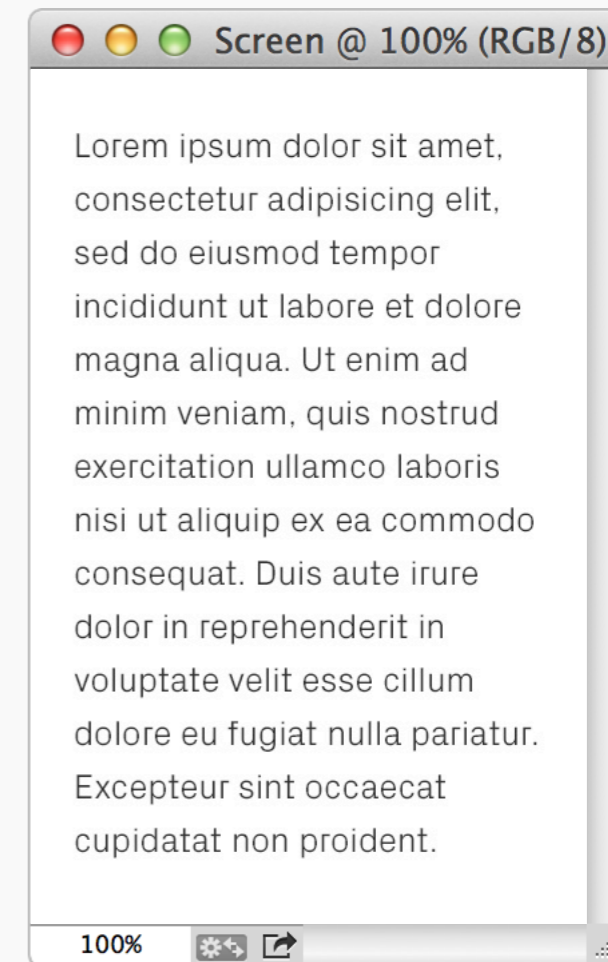
## Конвертация в Paragraph Text

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 слою, выбирая

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



✗ Плохо

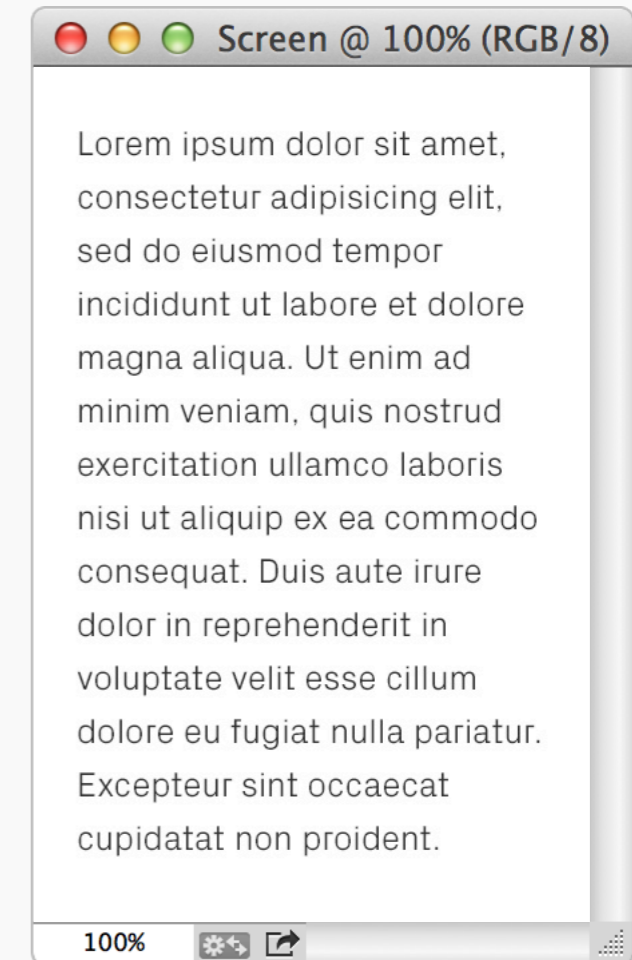
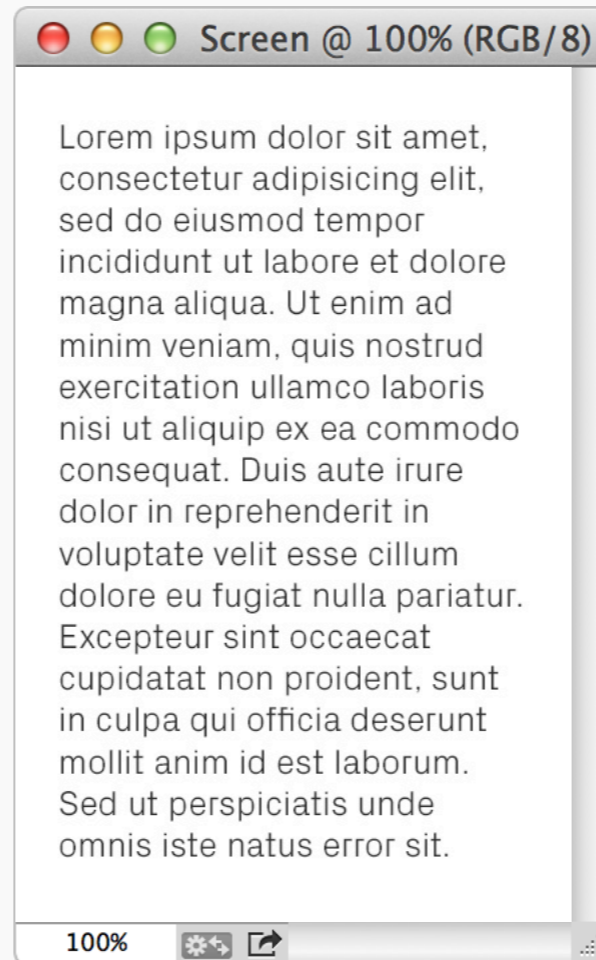
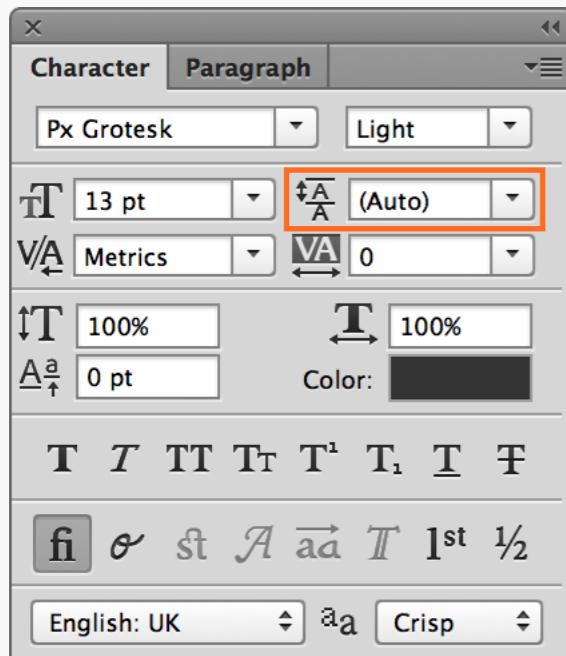


✓ Хорошо

## Автоматический перенос

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



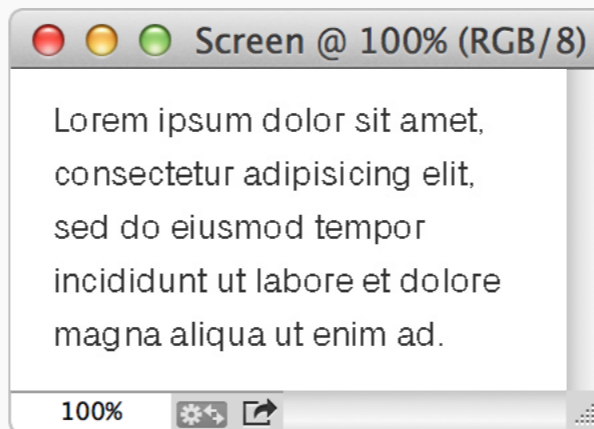
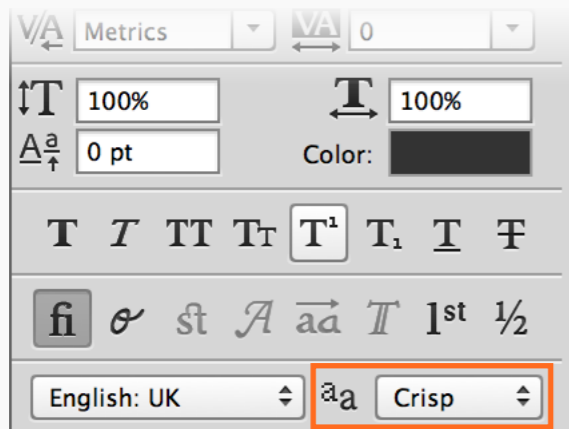


✘ Плохо

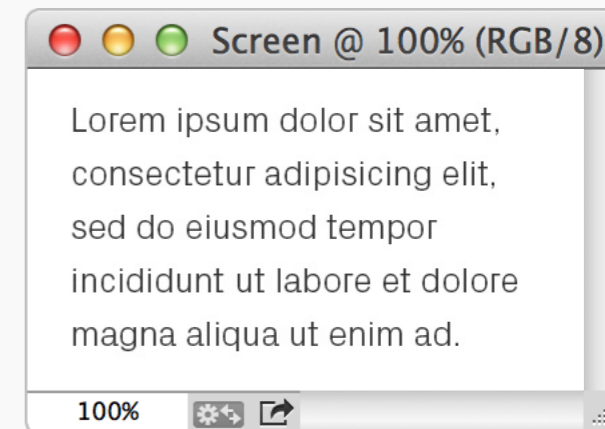
✔ Хорошо

## Интерлиньяж

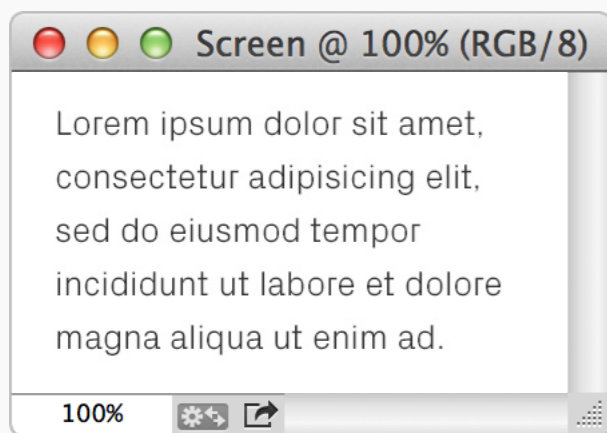
Интерлиньяж, который установлен в Photoshop по умолчанию, немного плотноват для комфорта. Оцените насколько лучше текст смотрится после увеличения значения по умолчанию (*Auto*) до *20pt*.



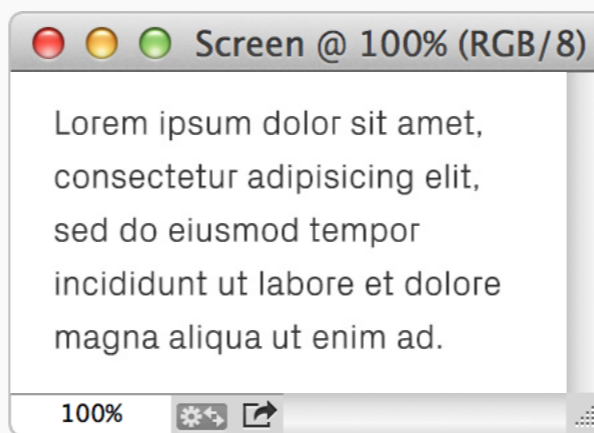
Нет



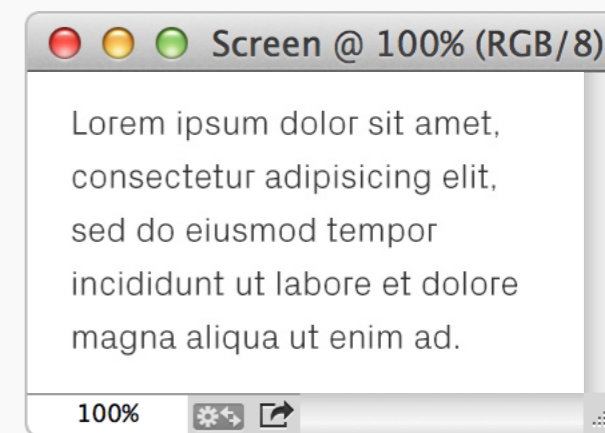
Sharp



Crisp



Strong

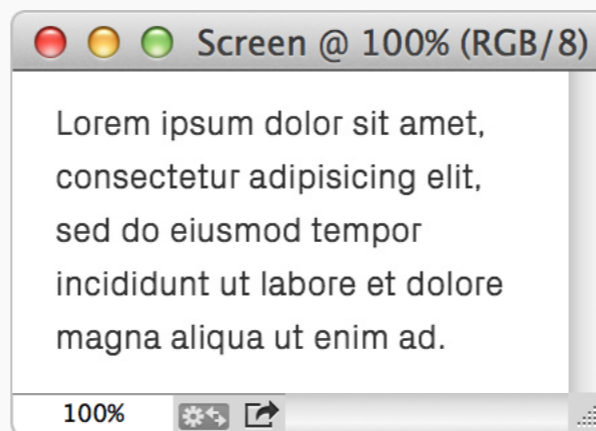
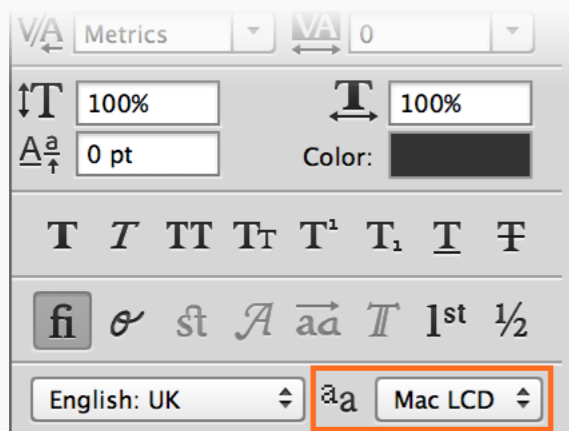


Smooth

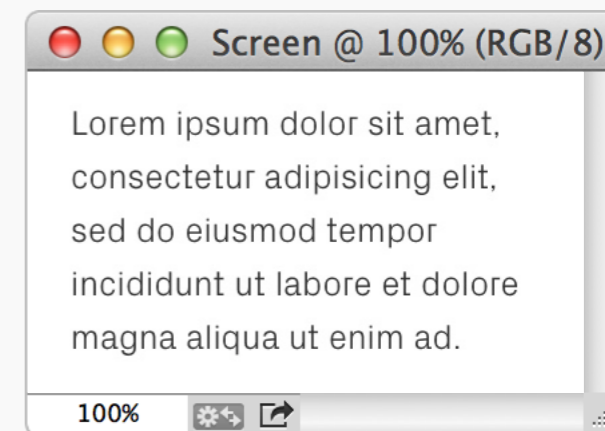
## Сглаживание текста

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

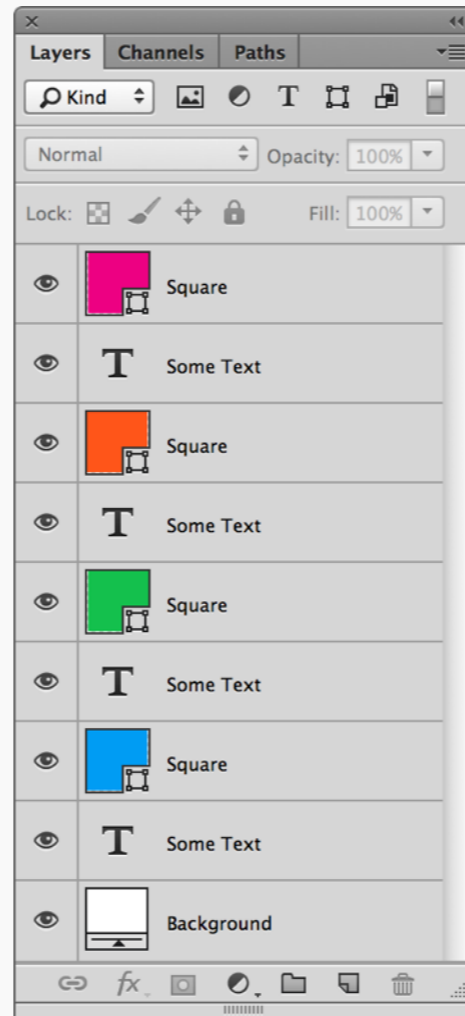
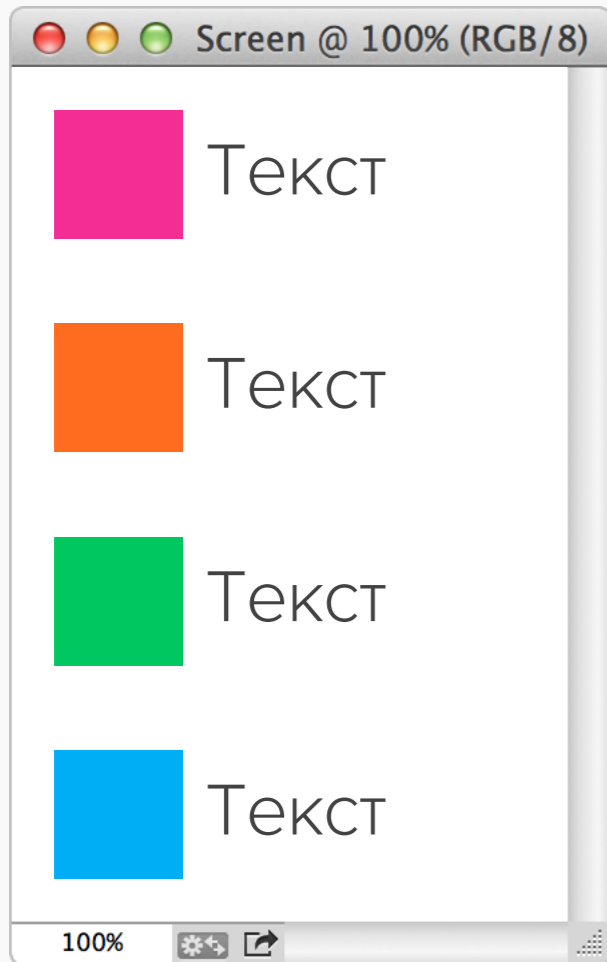


Mac

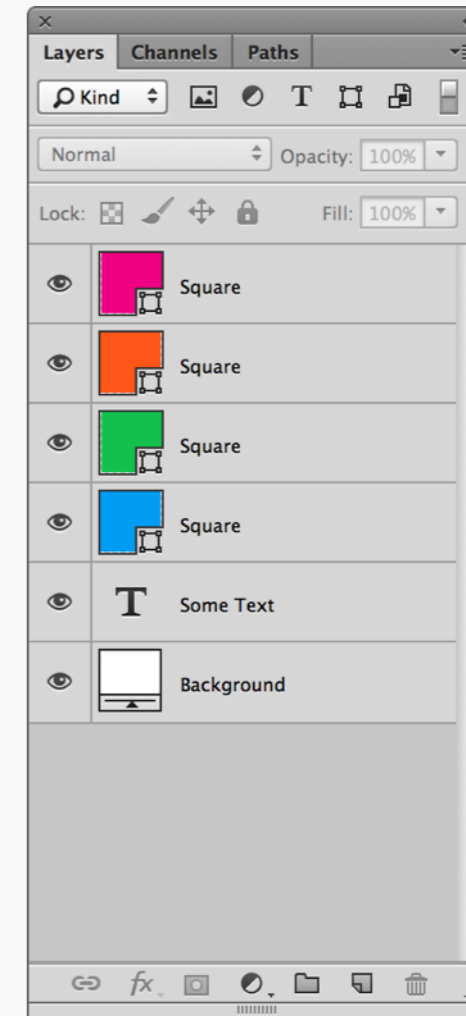
# Сглаживание текста Система

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

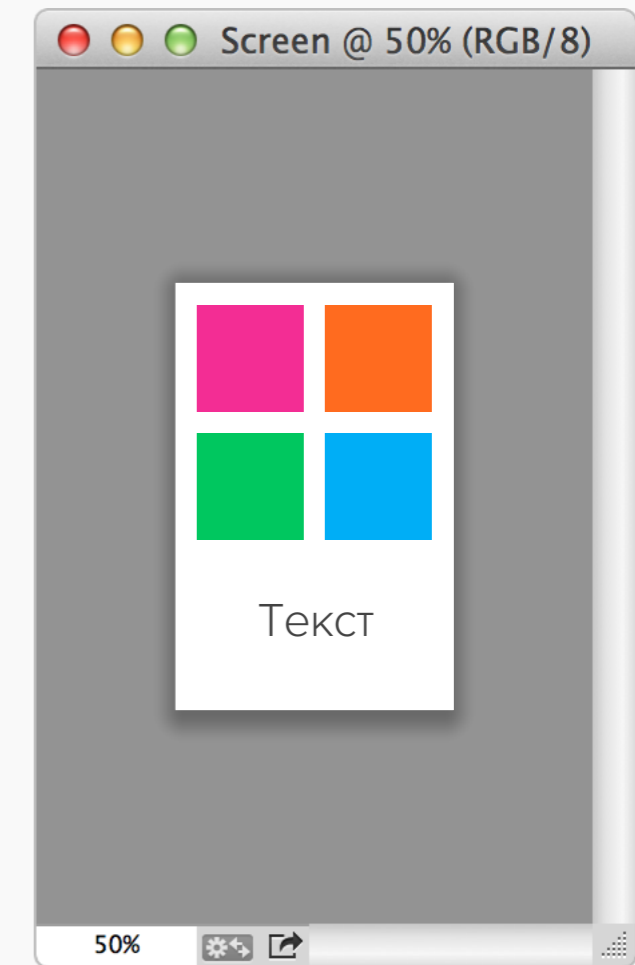


✓ Хорошо

## 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.



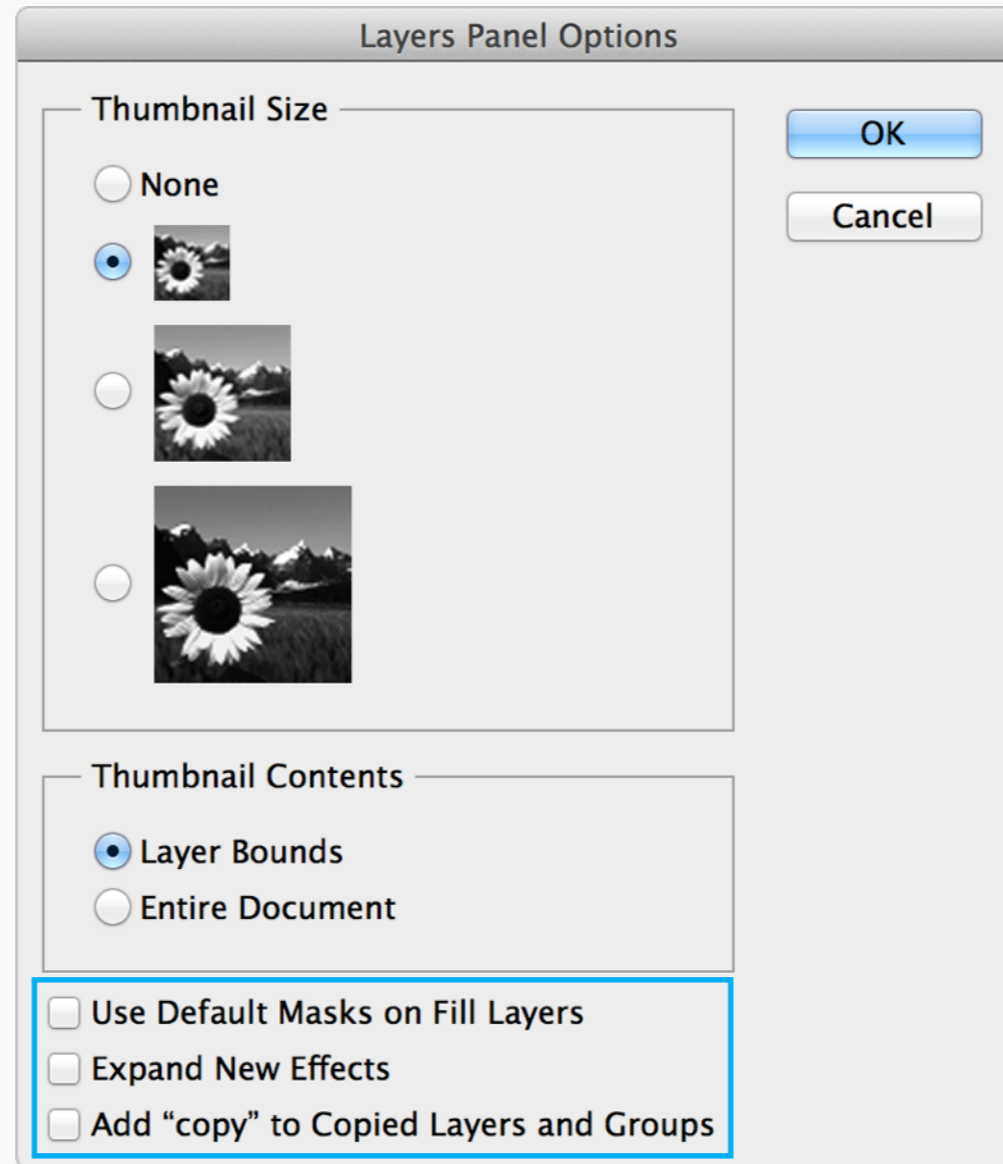
## Предпросмотр

Разрезающая 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

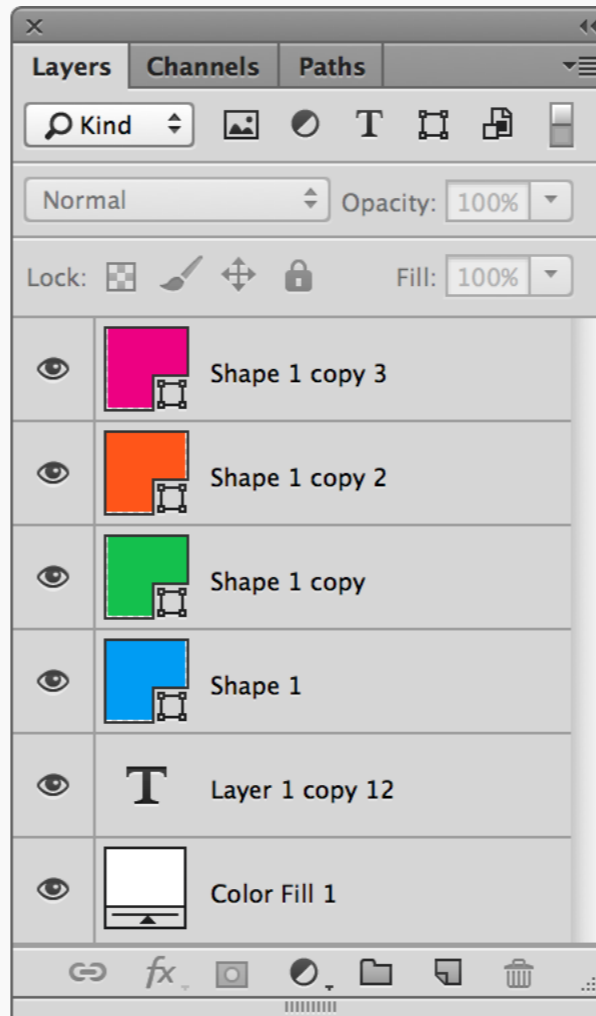
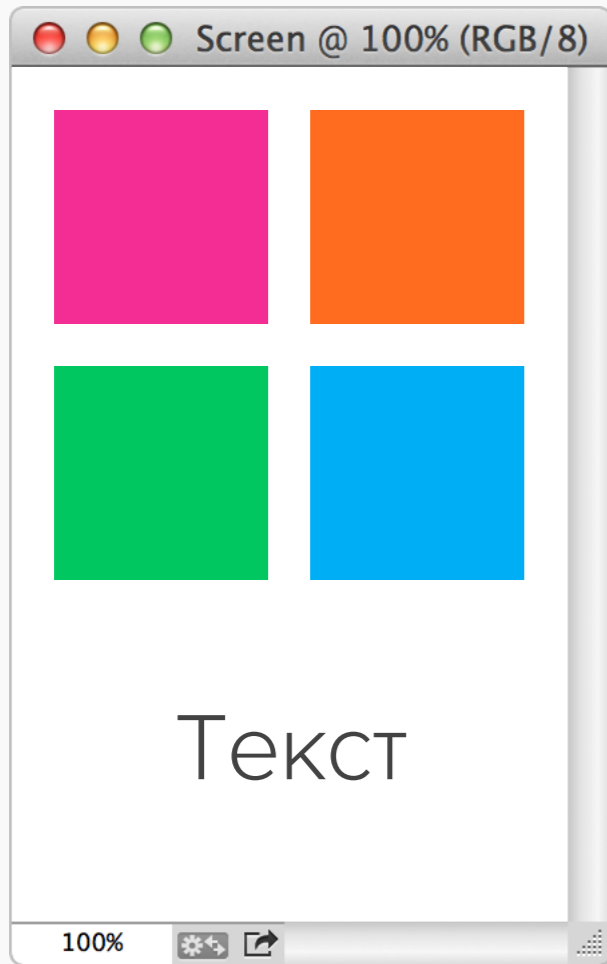
**ОРГАНИЗАЦИЯ**



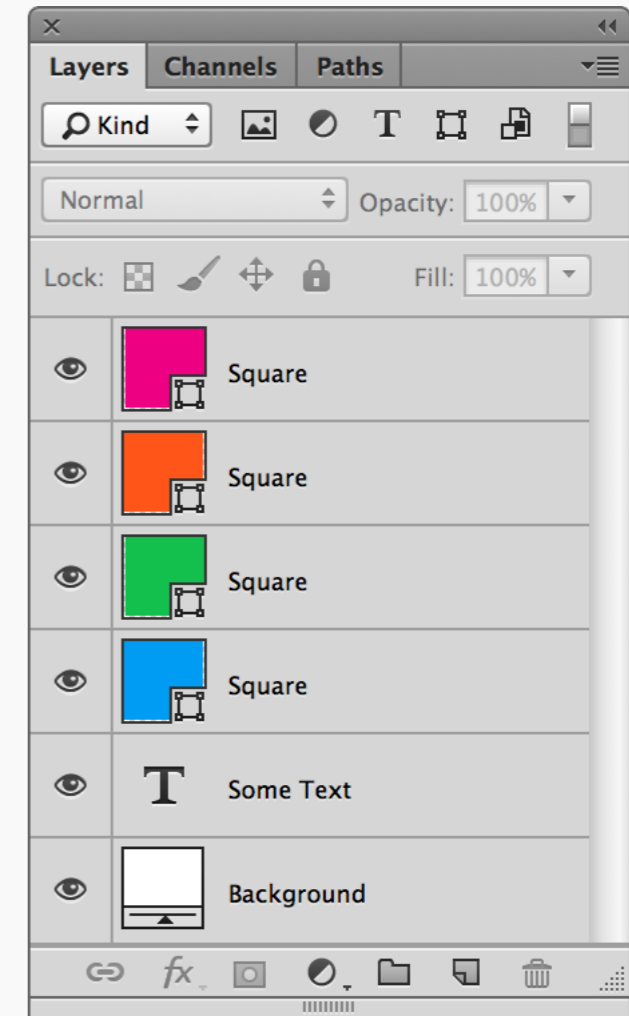
## Настройка Layers Panel

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



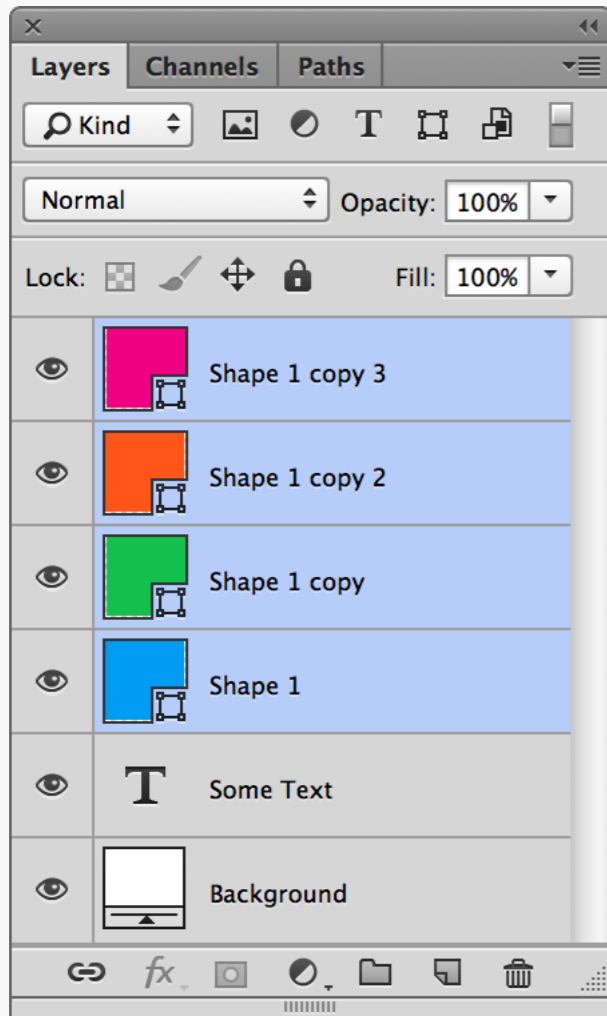
✓ Хорошо

## Имена слоев

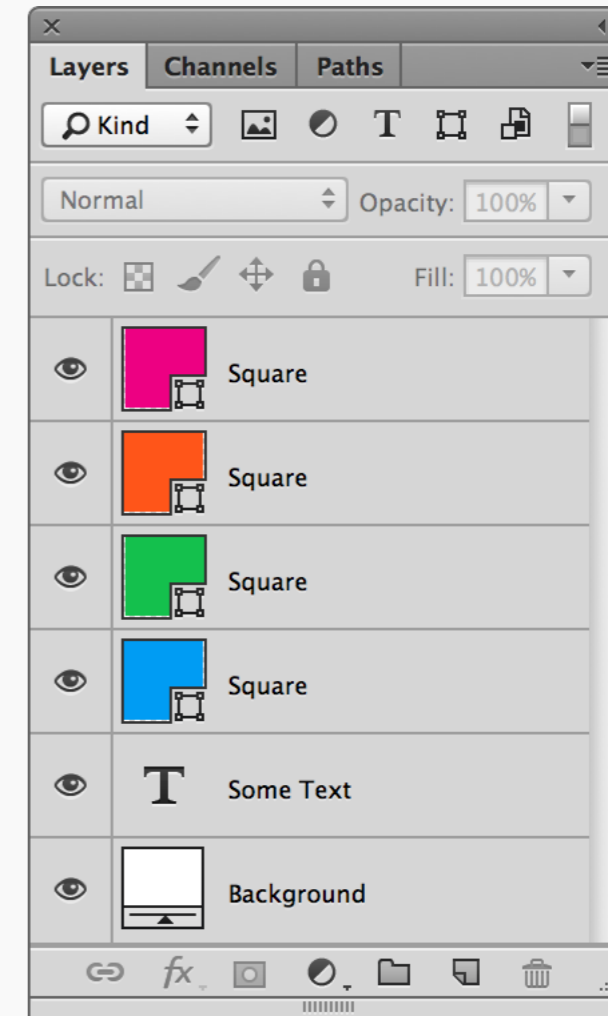
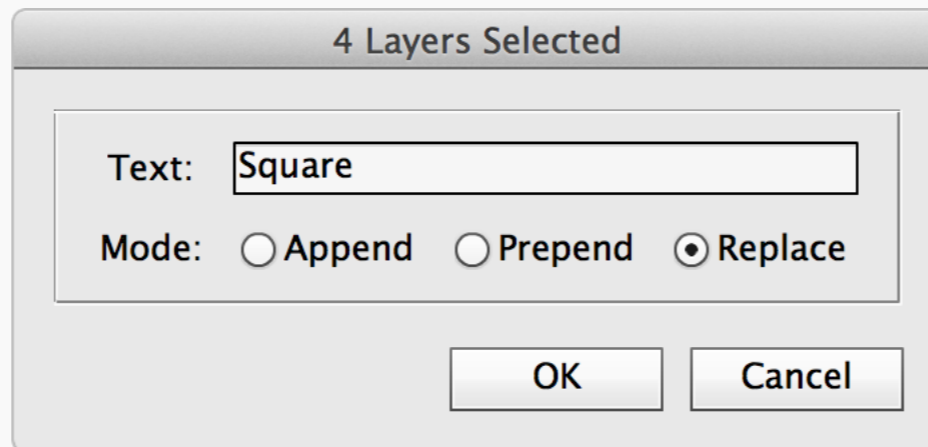
Не будьте эгоистами — называйте слои своими именами. Это не только упростит жизнь тому кто работает с вашими файлами, но и заставит клиентов подумать что ваша организованность просто невероятна. Совет профессионалов: давайте слоям имена

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





До

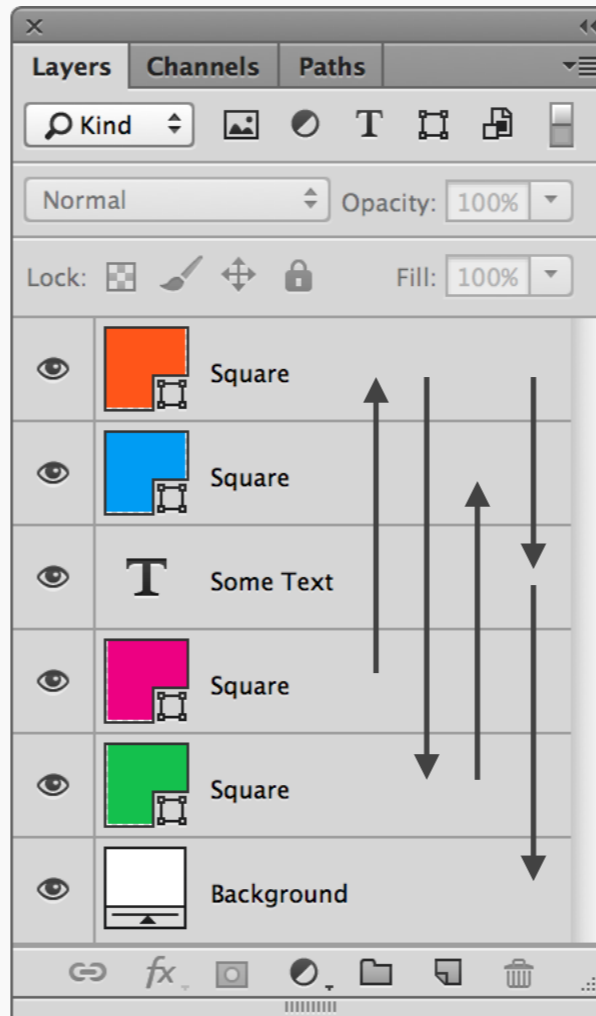
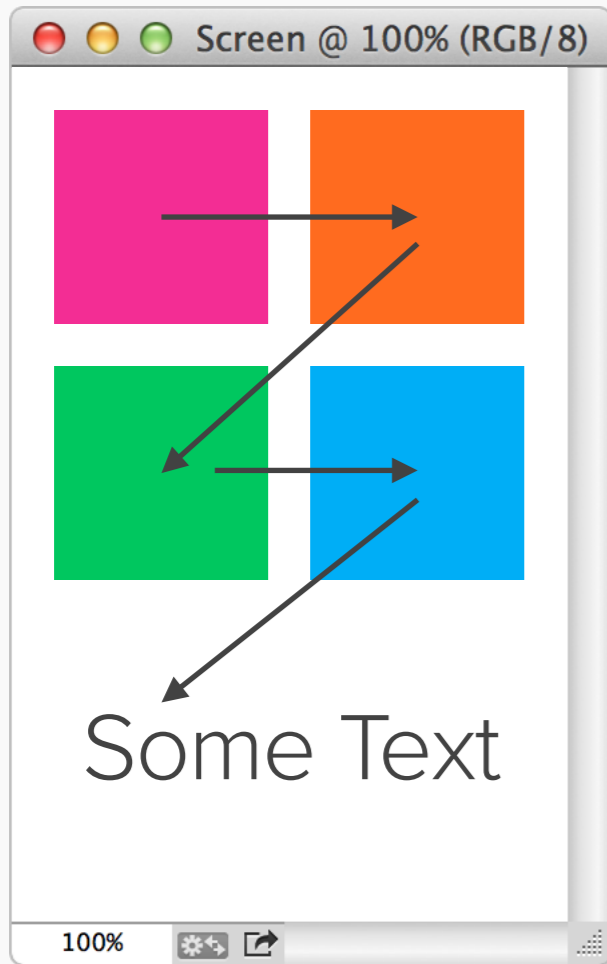


После

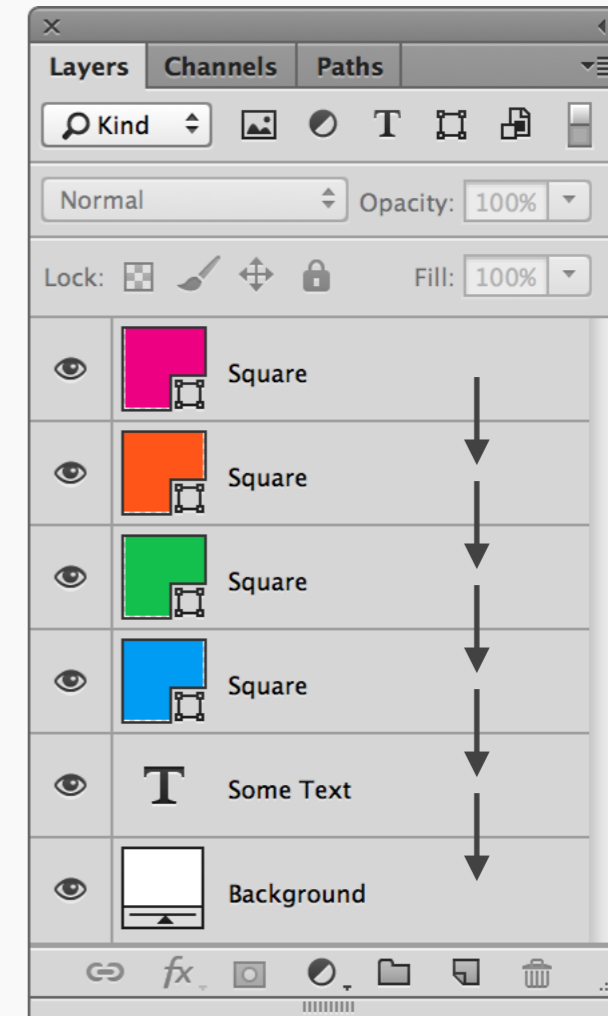
## Групповое переименование слоев

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

порядковый номер используя переменную `%n`.



✗ Плохо

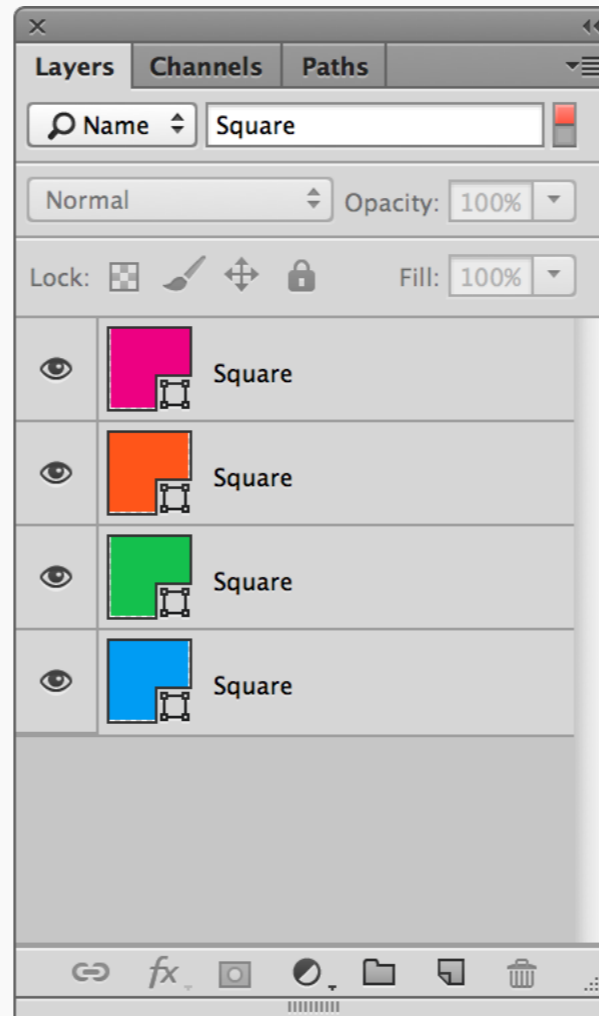
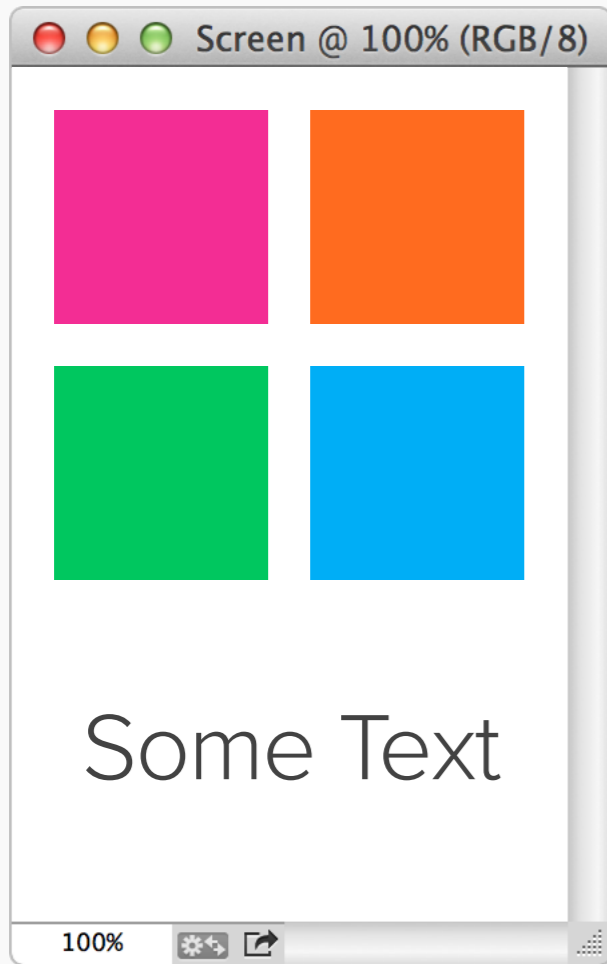


✓ Хорошо

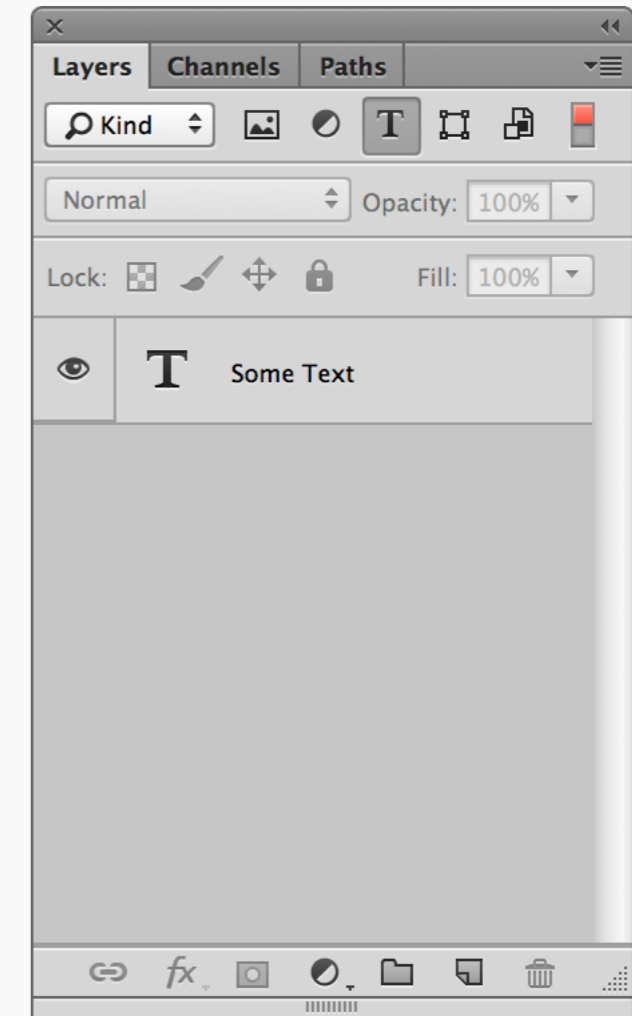
## Упорядочивание слоев

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 слою (цвету). Поиграйтесь и посмотрите какие другие системы фильтров вы можете использовать.

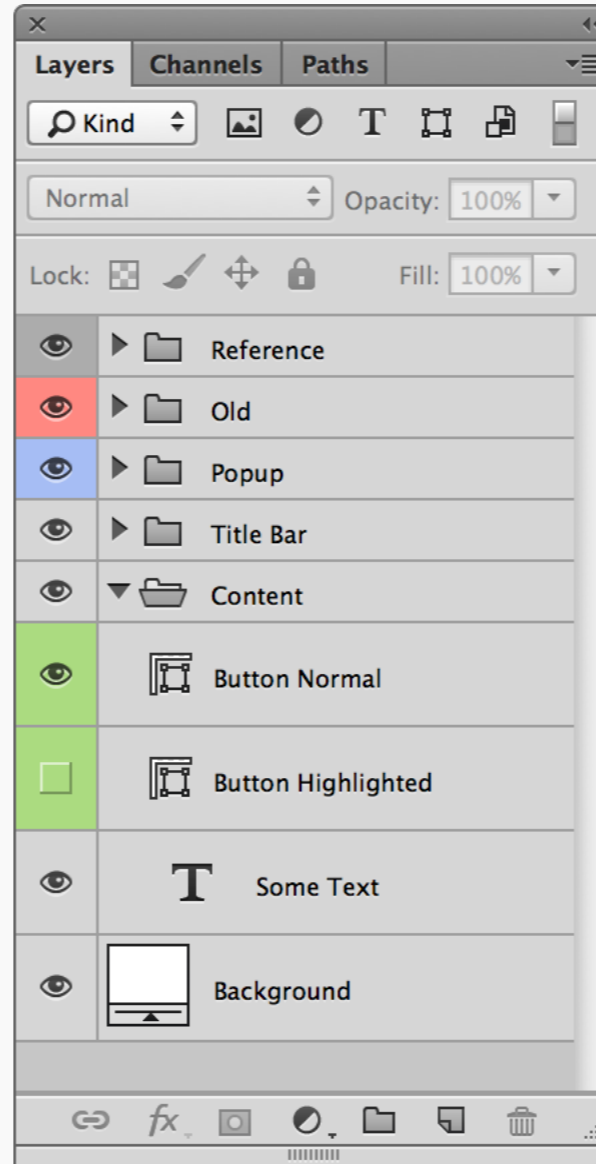
Серый (“нейтрал”) используется для референса — скрины и прототипы

Окно попапа

Зеленый выделяет различные состояния одной кнопки

Красный (“опасно”) для старых, ненужных элементов

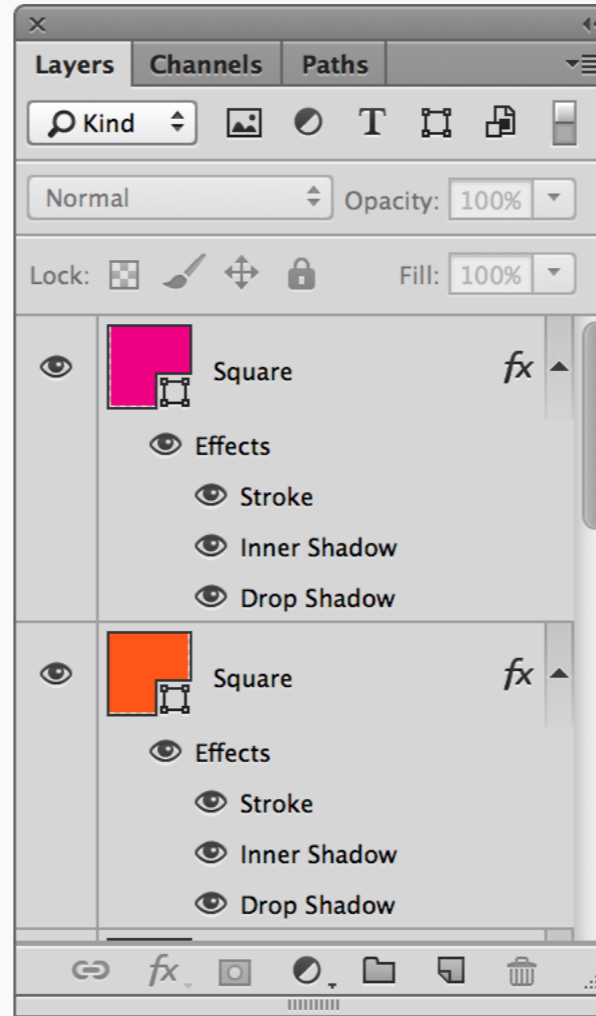
Основные элементы не имеют выделения



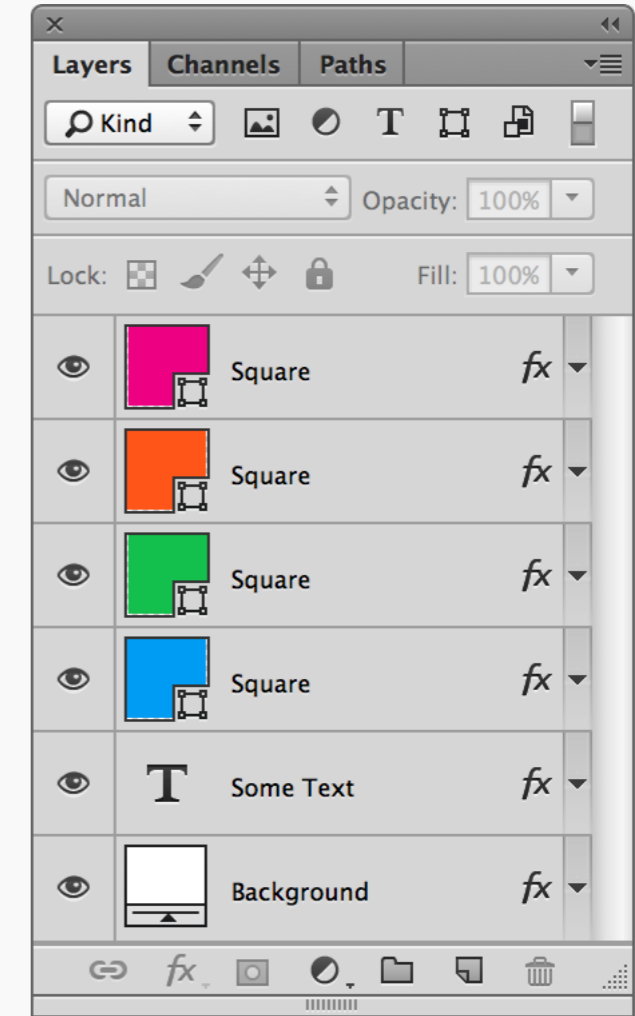
## Цветовое кодирование

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

Чтобы выбрать цветовой лэйбл нажмите на слой правой кнопкой.



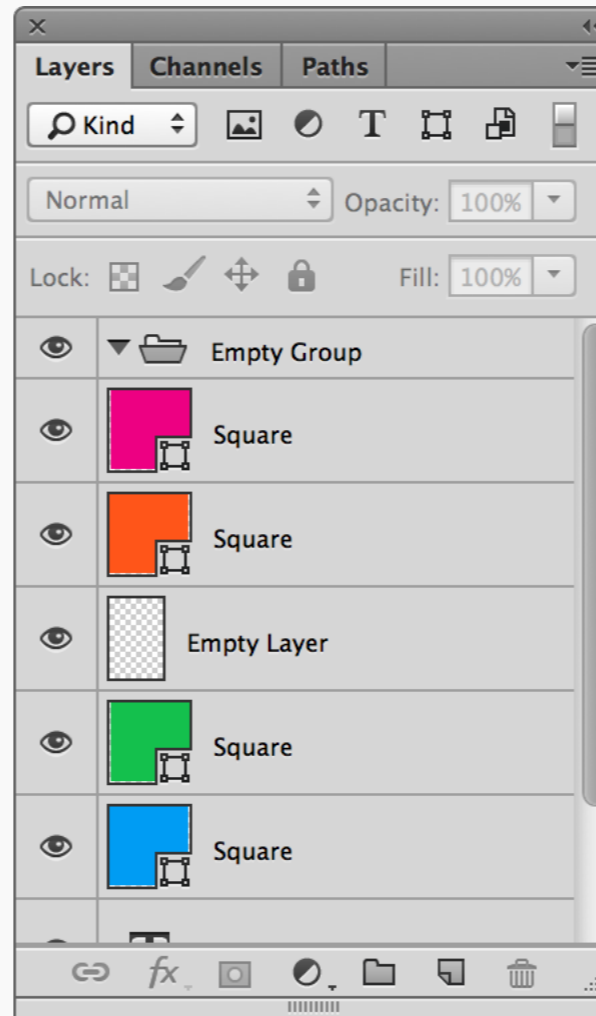
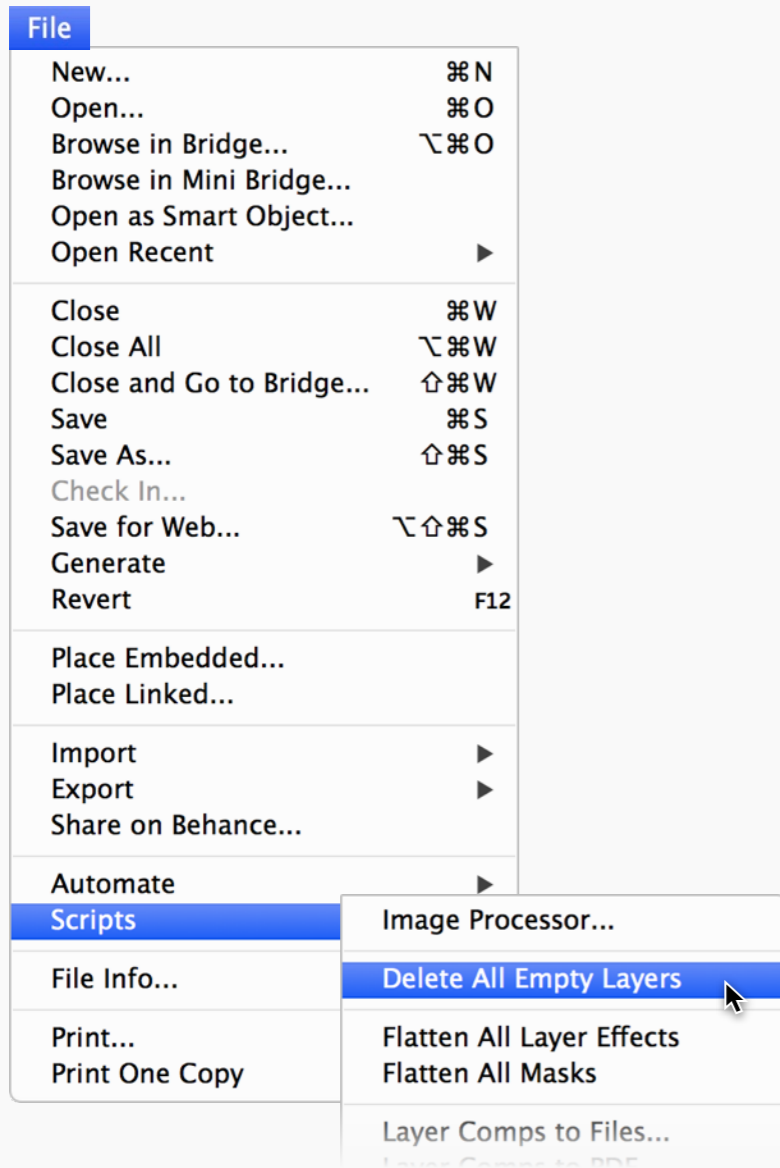
✗ Плохо



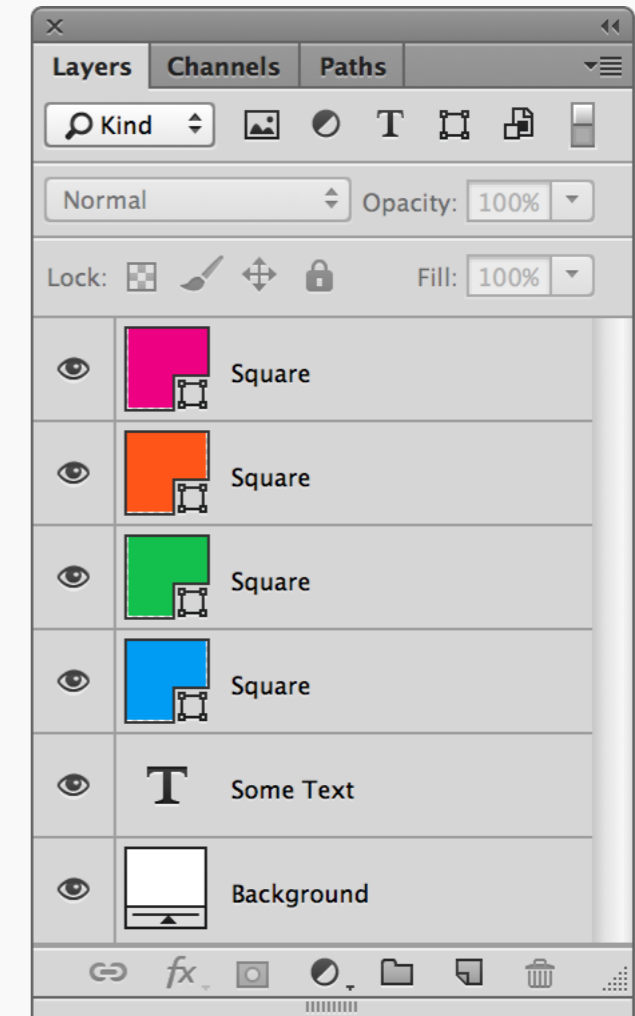
✓ Хорошо

## Раскрытые эффекты слоев

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



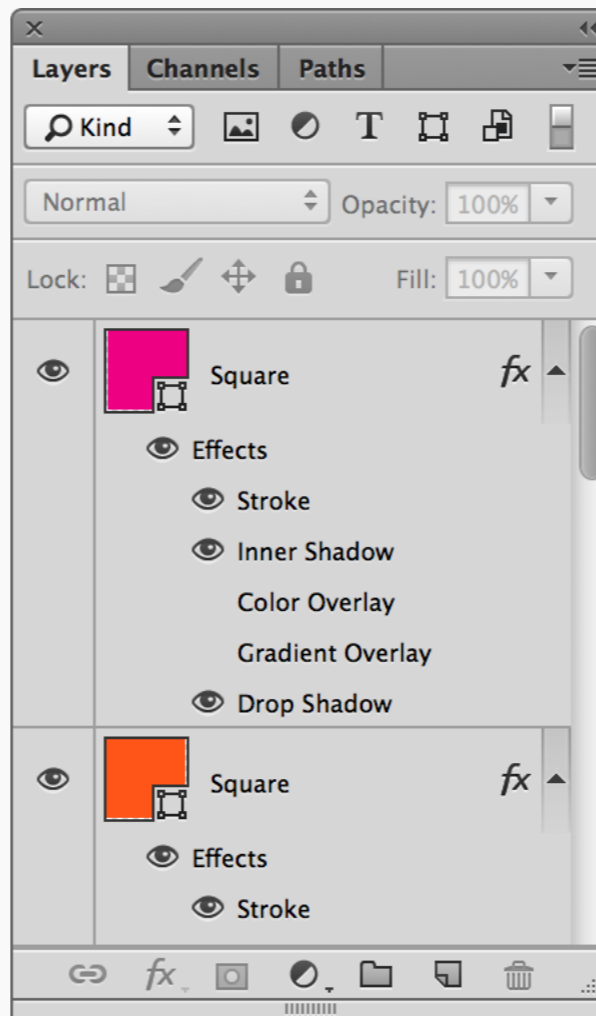
✗ Плохо



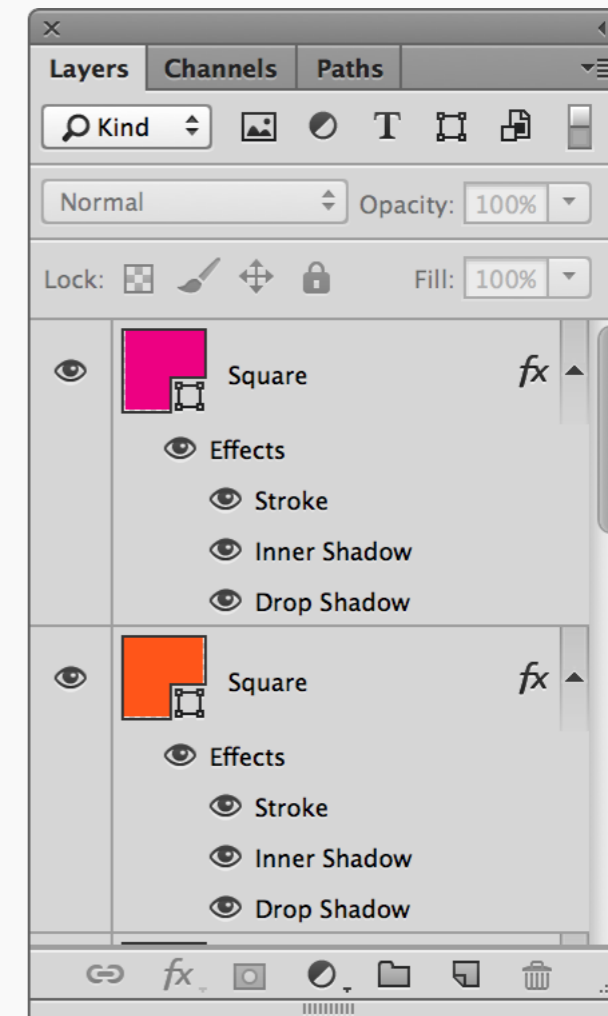
✓ Хорошо

## 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 чем вы думаете.



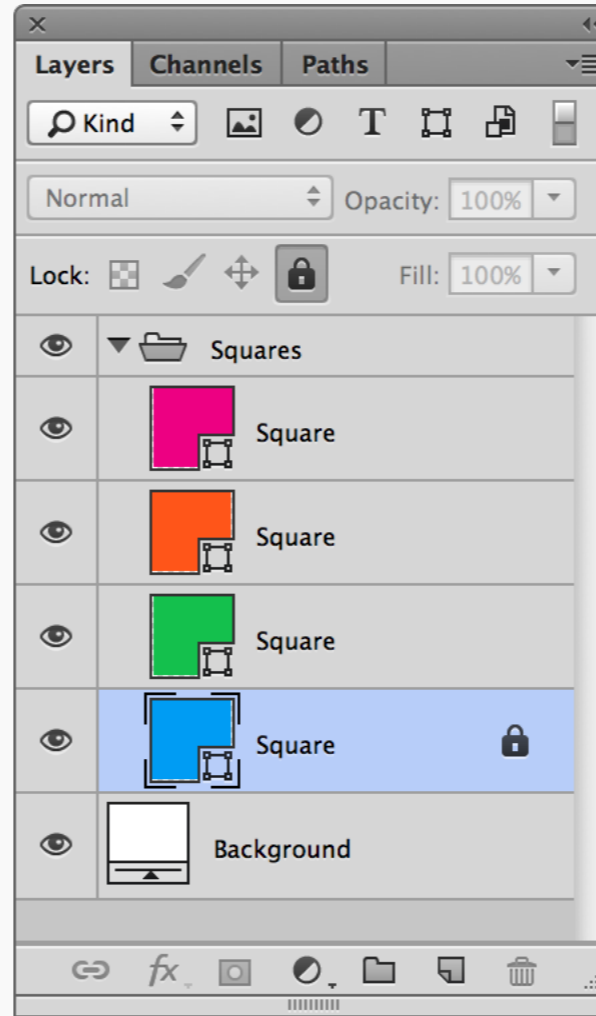
До



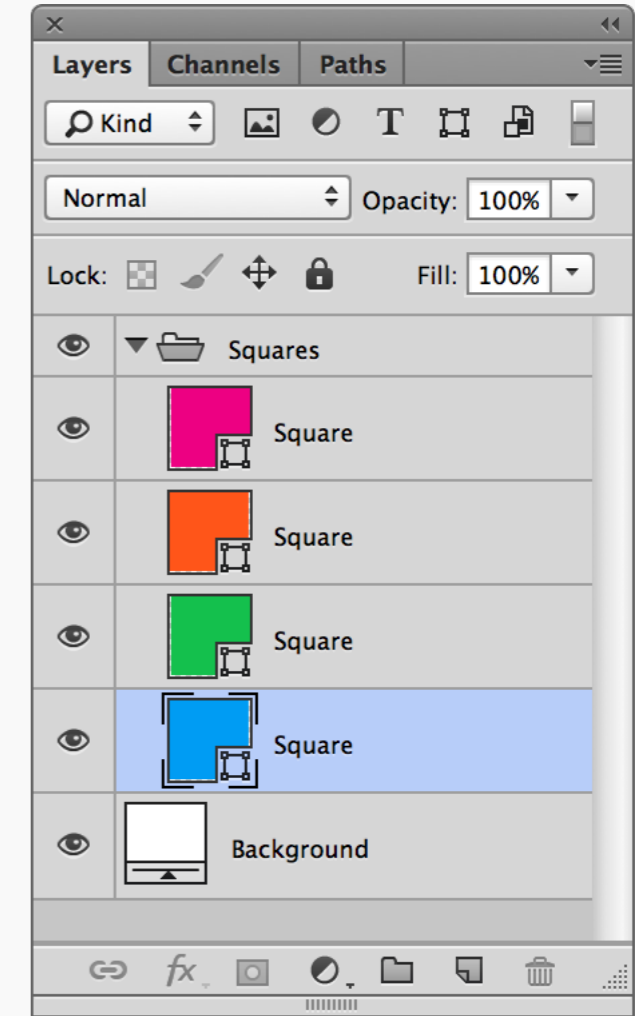
После

## 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.



✘ Плохо



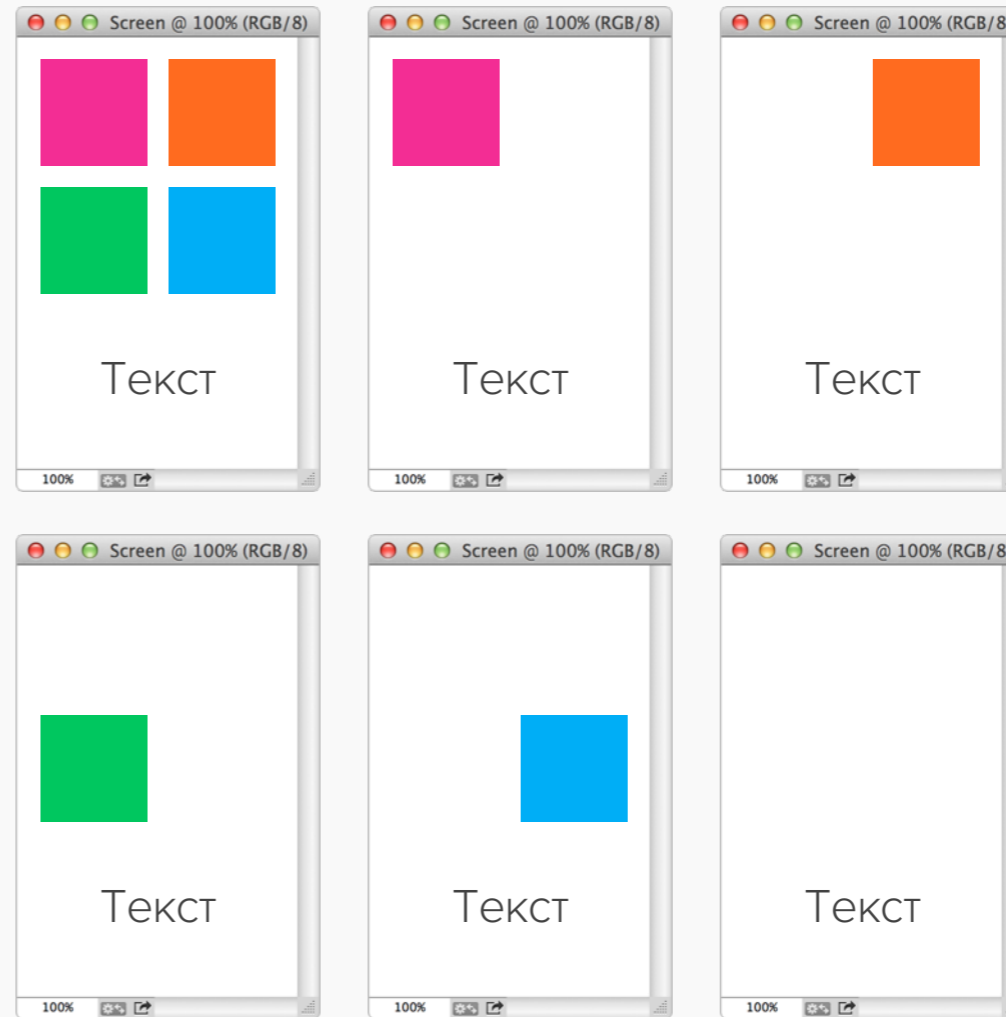
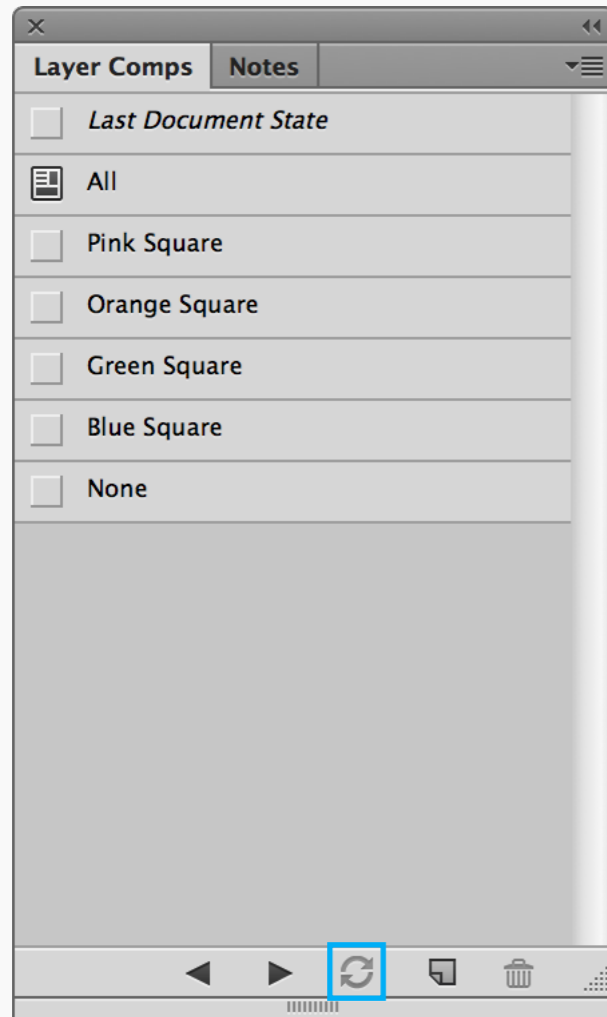
✔ Хорошо

## 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.





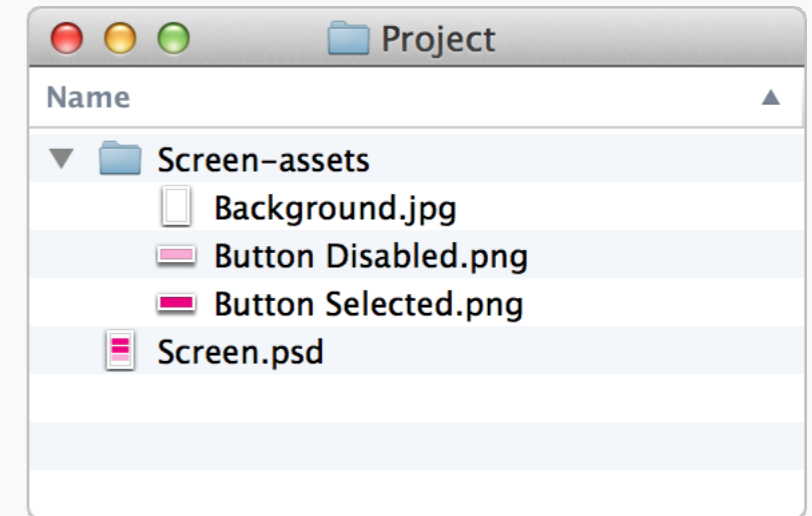
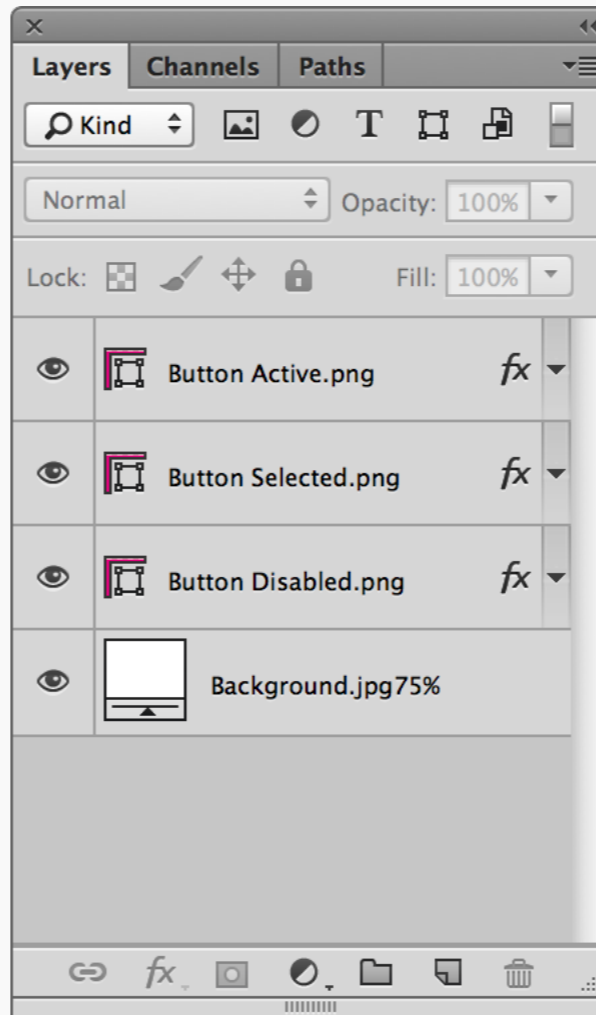
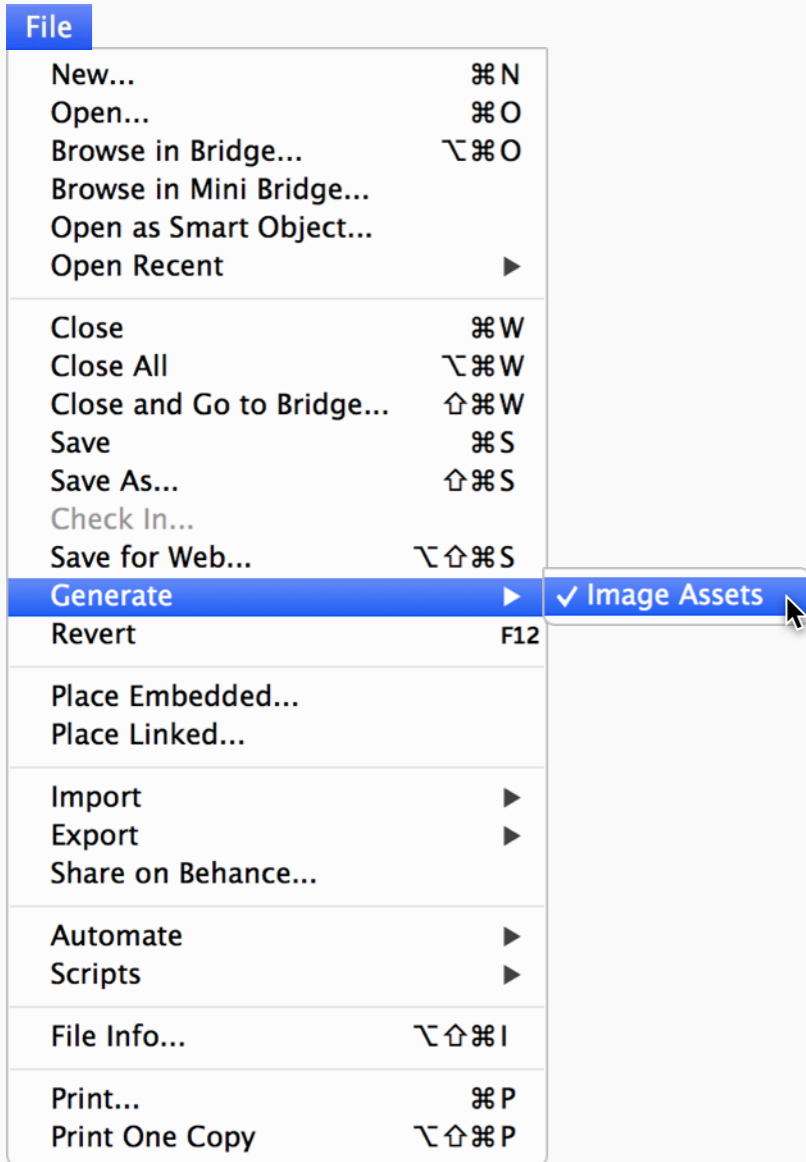
## Композиция слоев

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

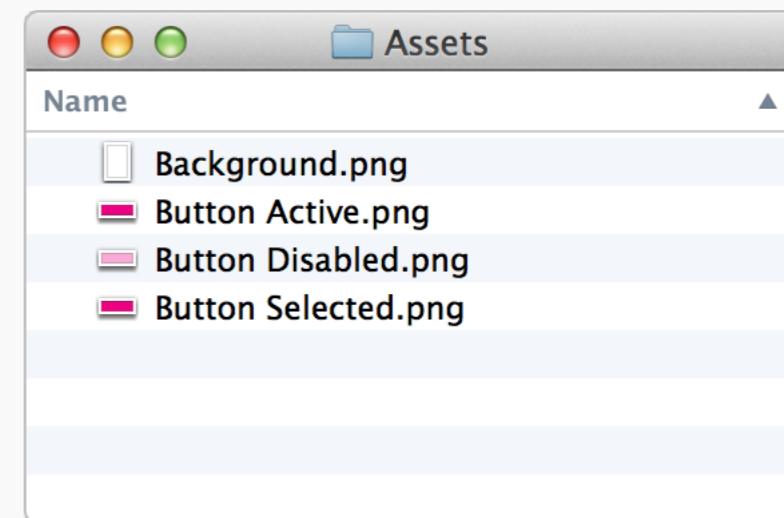
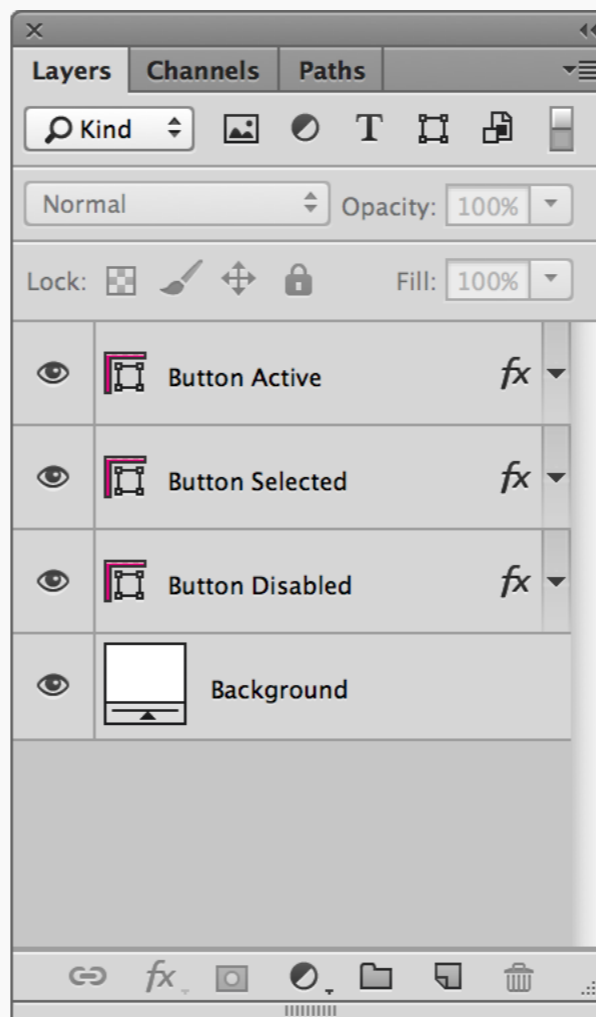
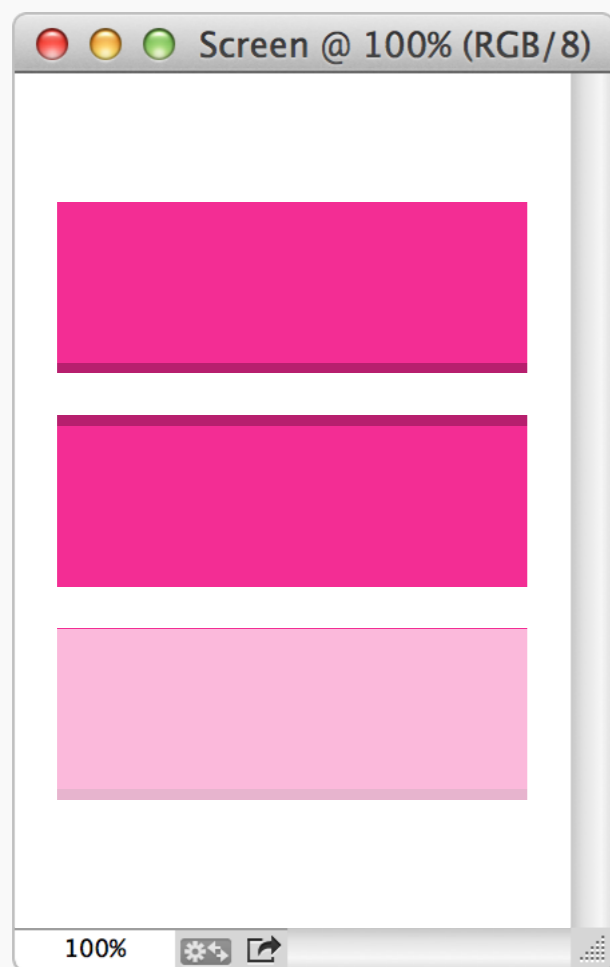
**ЭКСПОРТ**



## Генератор

Генератор — одна из лучших новых функций в Photoshop CC, позволяющая вам экспортировать 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 экспортировать 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 нарежет и экспортирует 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 экспортироваться 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*.

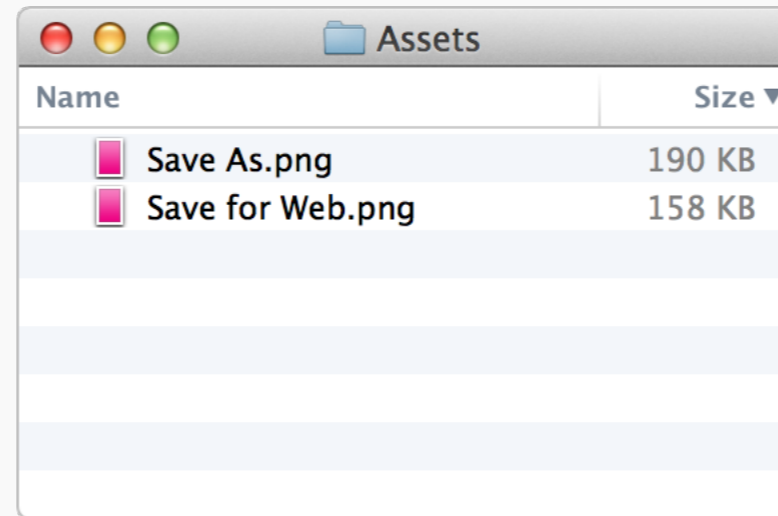
## **ustwo Crop & Export +1px [layername]**



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 экспортируемых PNG.

## **ustwo Export [filename][layername]**

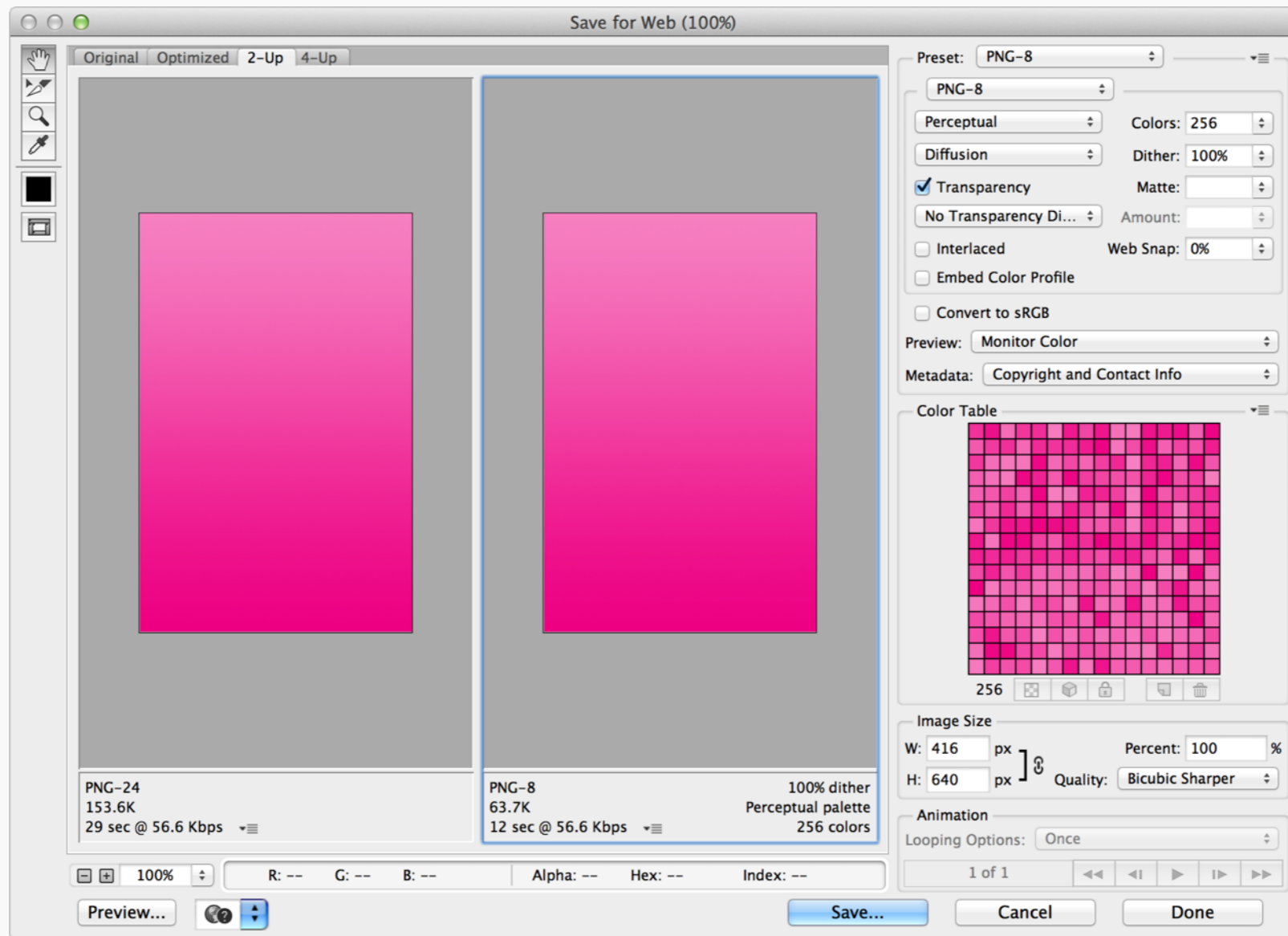
## **ustwo Export [layername]**



Name	Size ▼
 Save As.png	190 KB
 Save for Web.png	158 KB

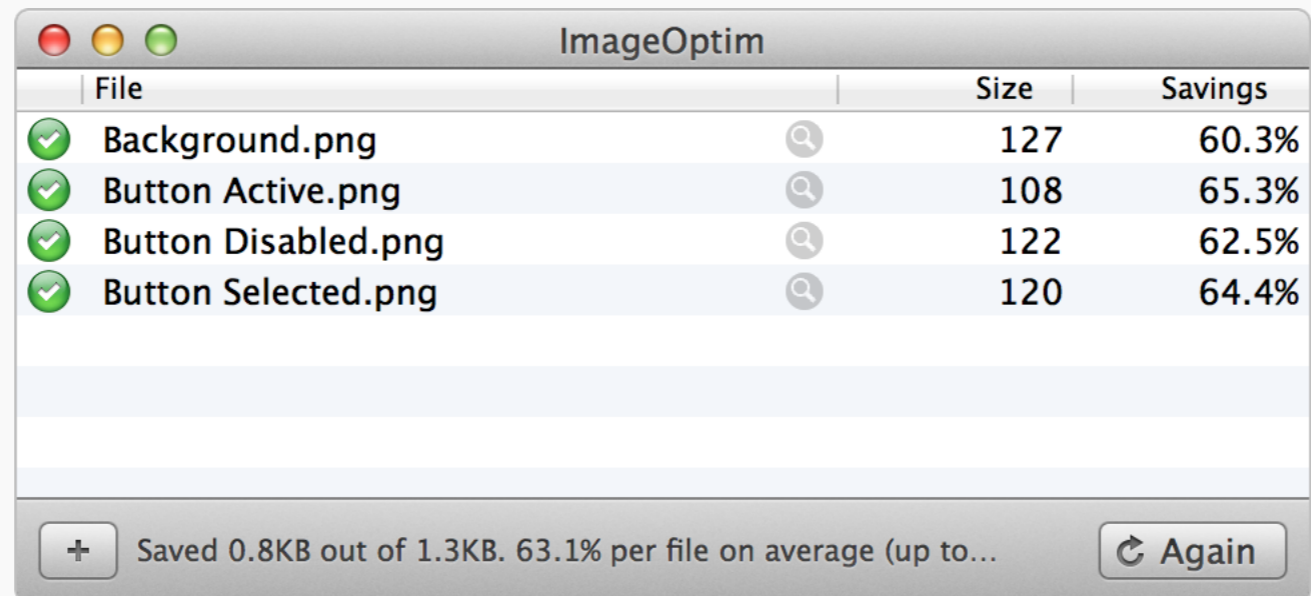
## Save for Web

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.



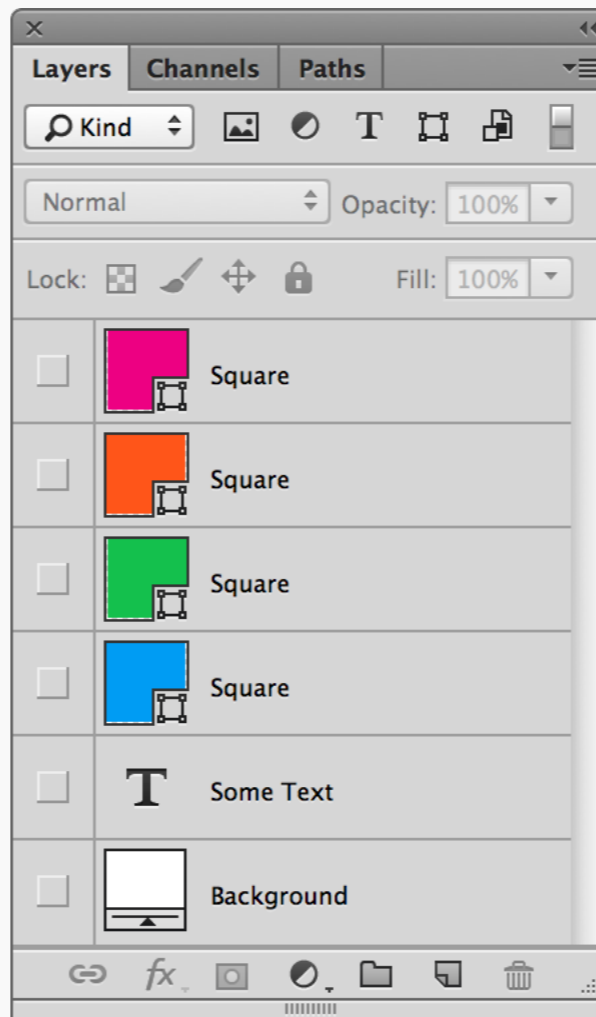
## ImageOptim

**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](#).



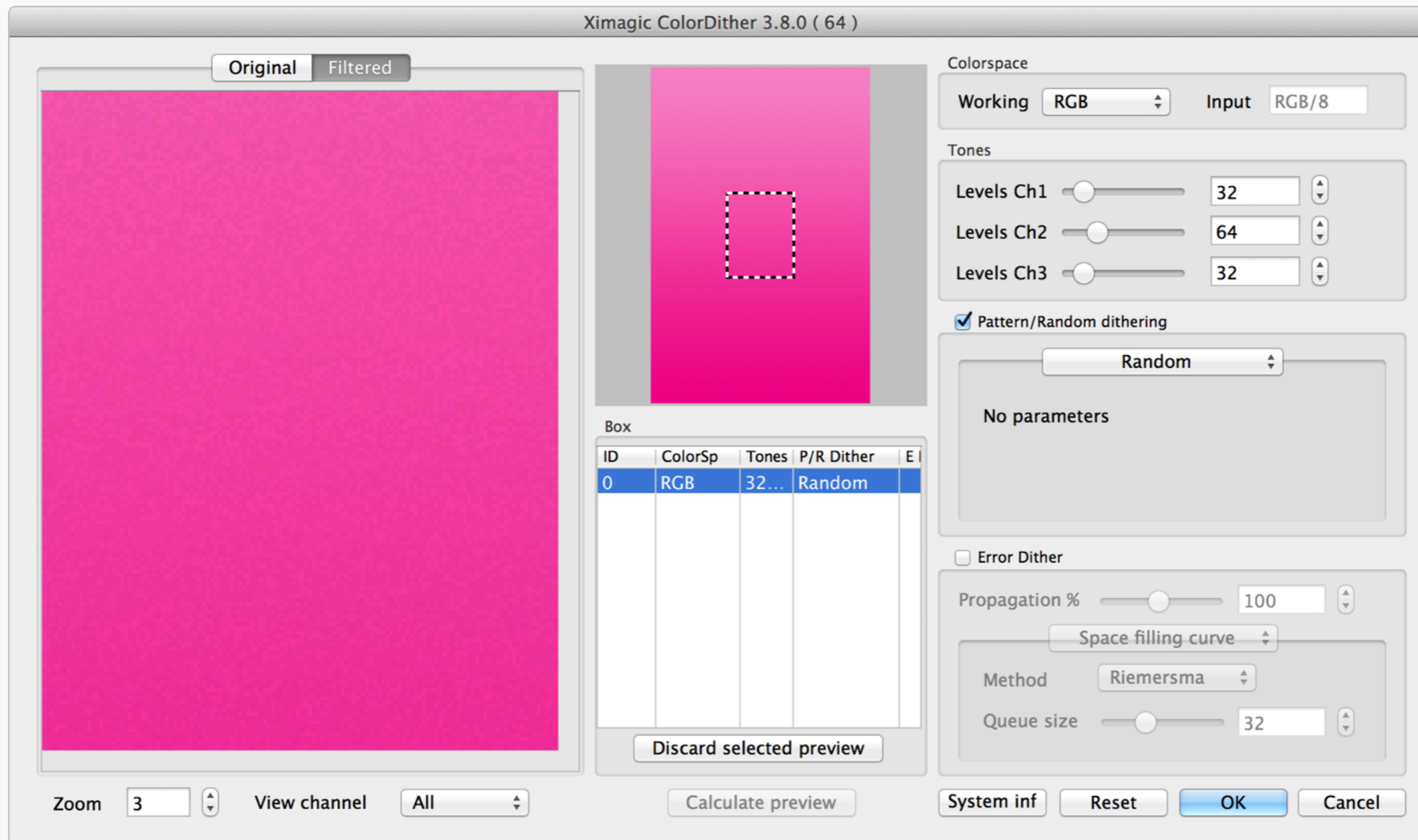
# Уменьшаем размер файлов Photoshop



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

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 пересылаете

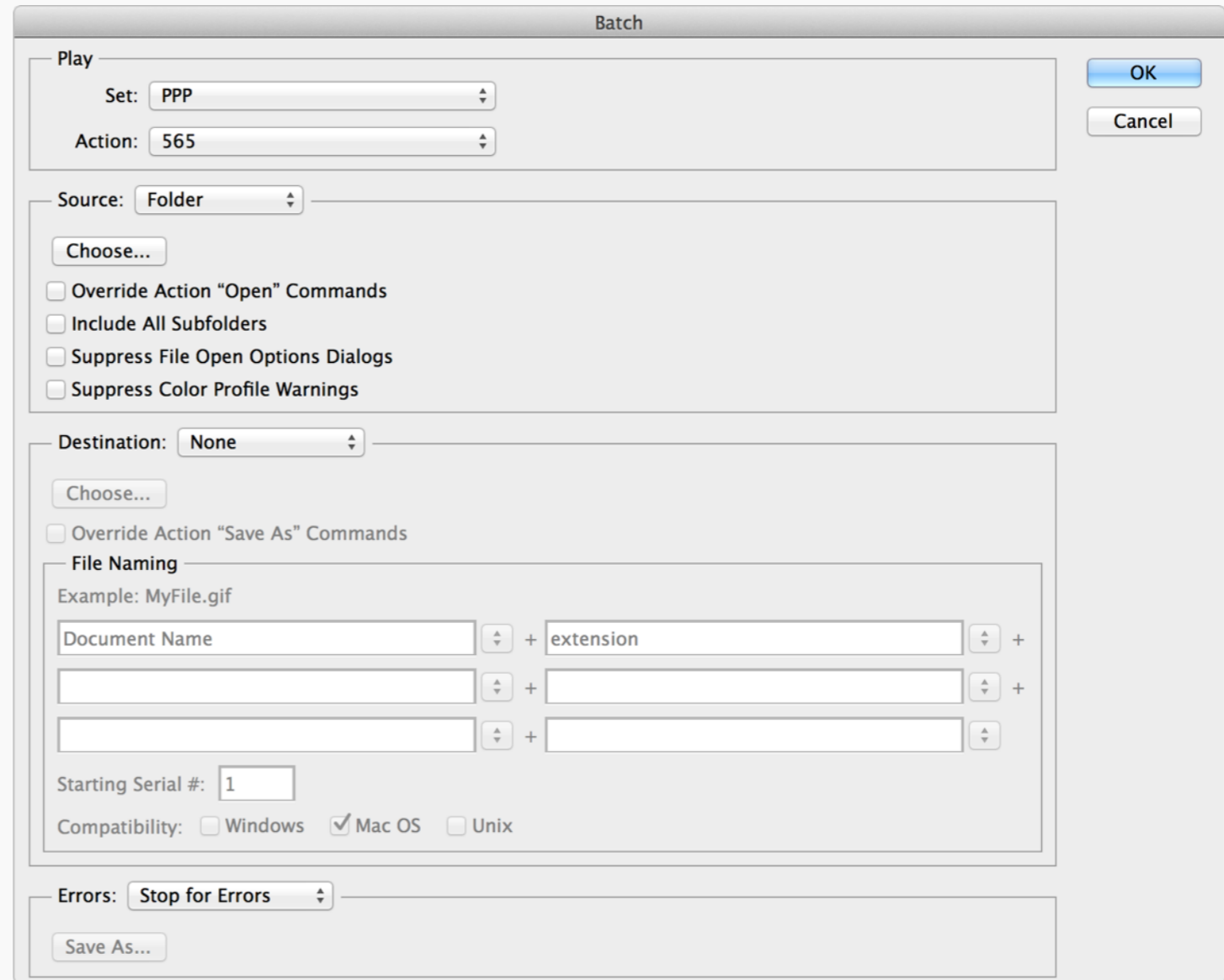
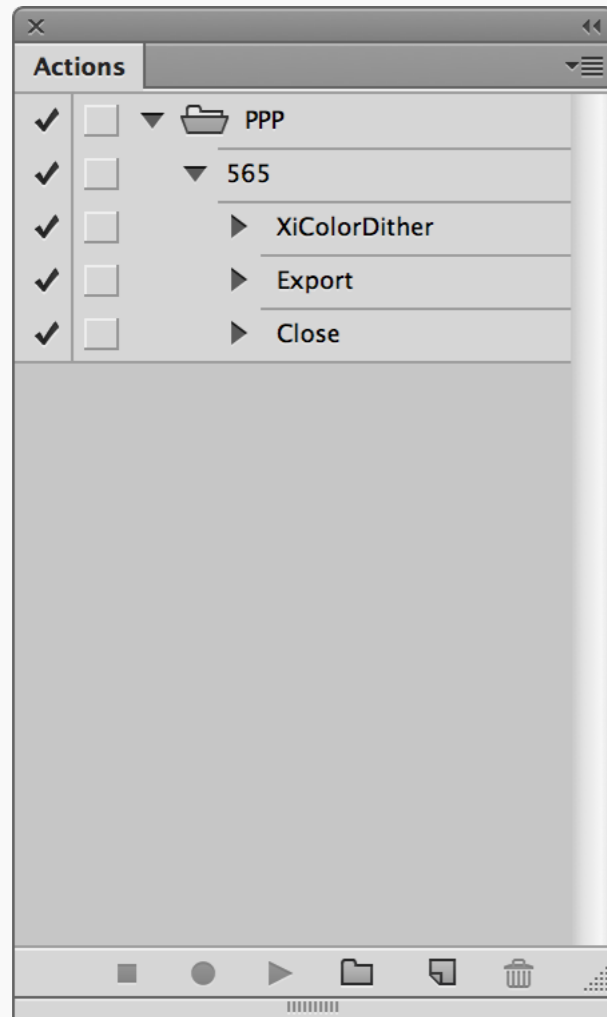
исходники и гонитесь за минимальным размером. Используйте ZIP компрессию для улучшения результата: вы можете сжать PSD файл более чем на 90%.



# 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 экспортированы в место для *Save for Web* по умолчанию.

Photoshop

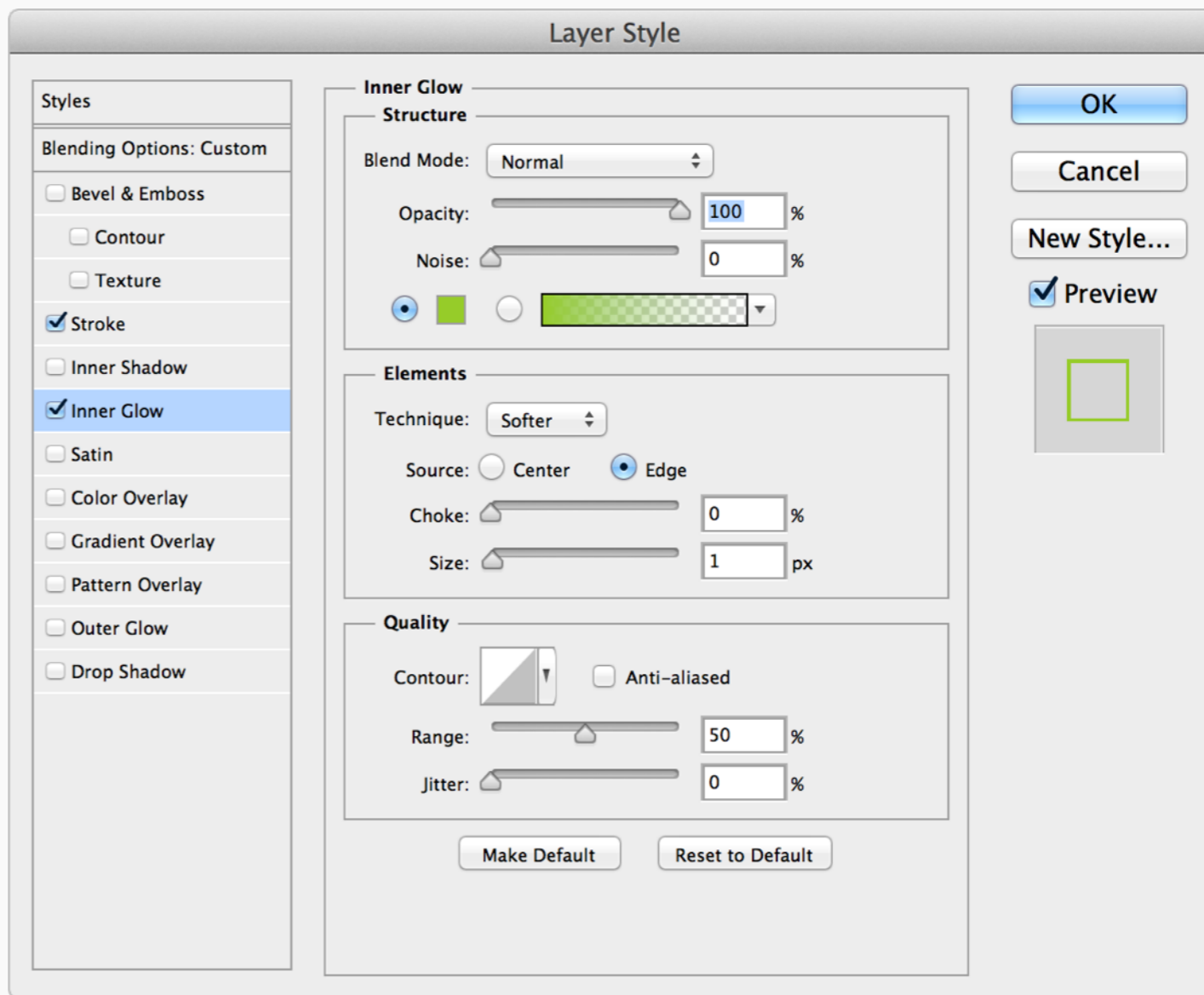
**СОВЕТЫ**



Нет свечения



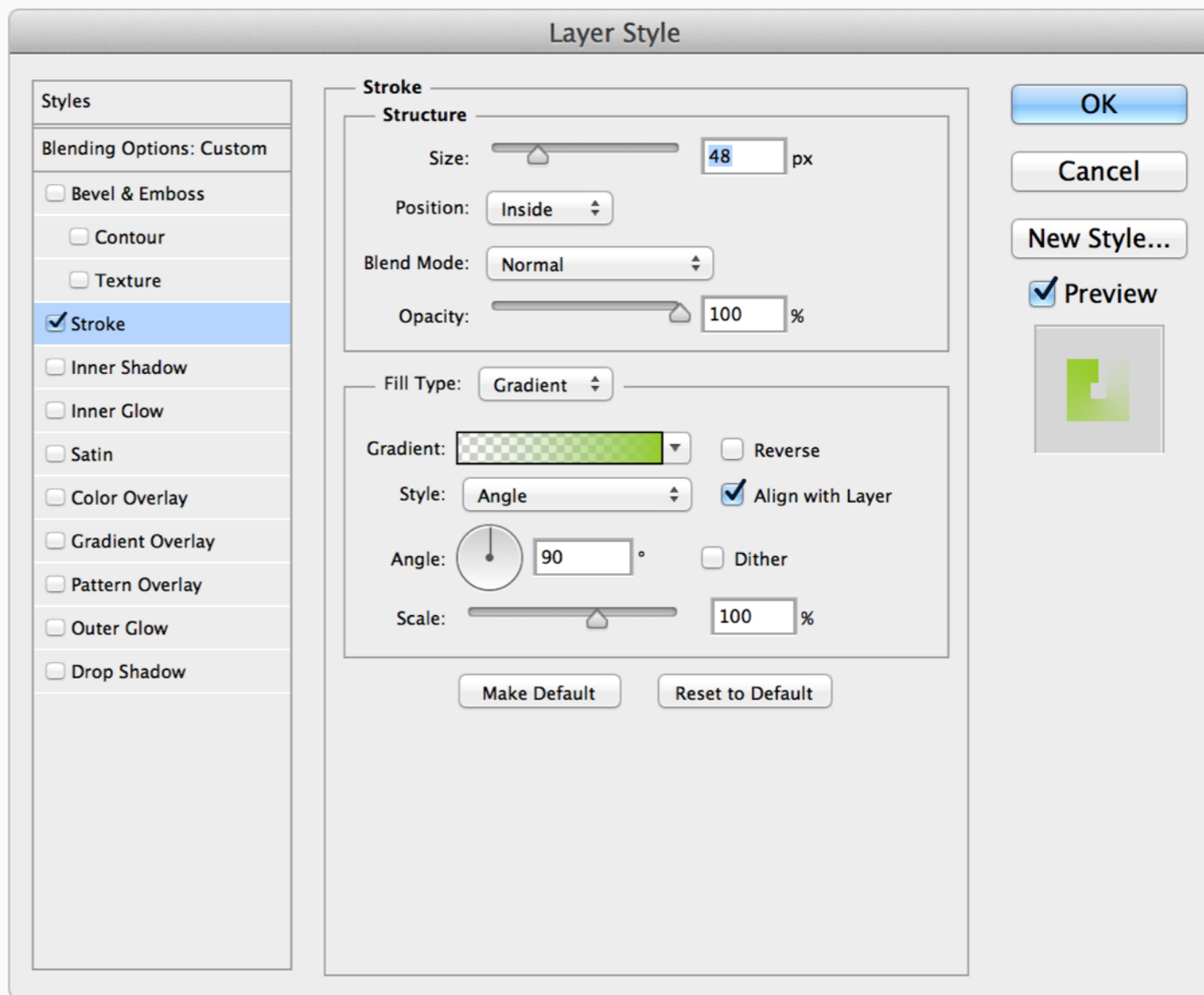
Свечение



## Обводка

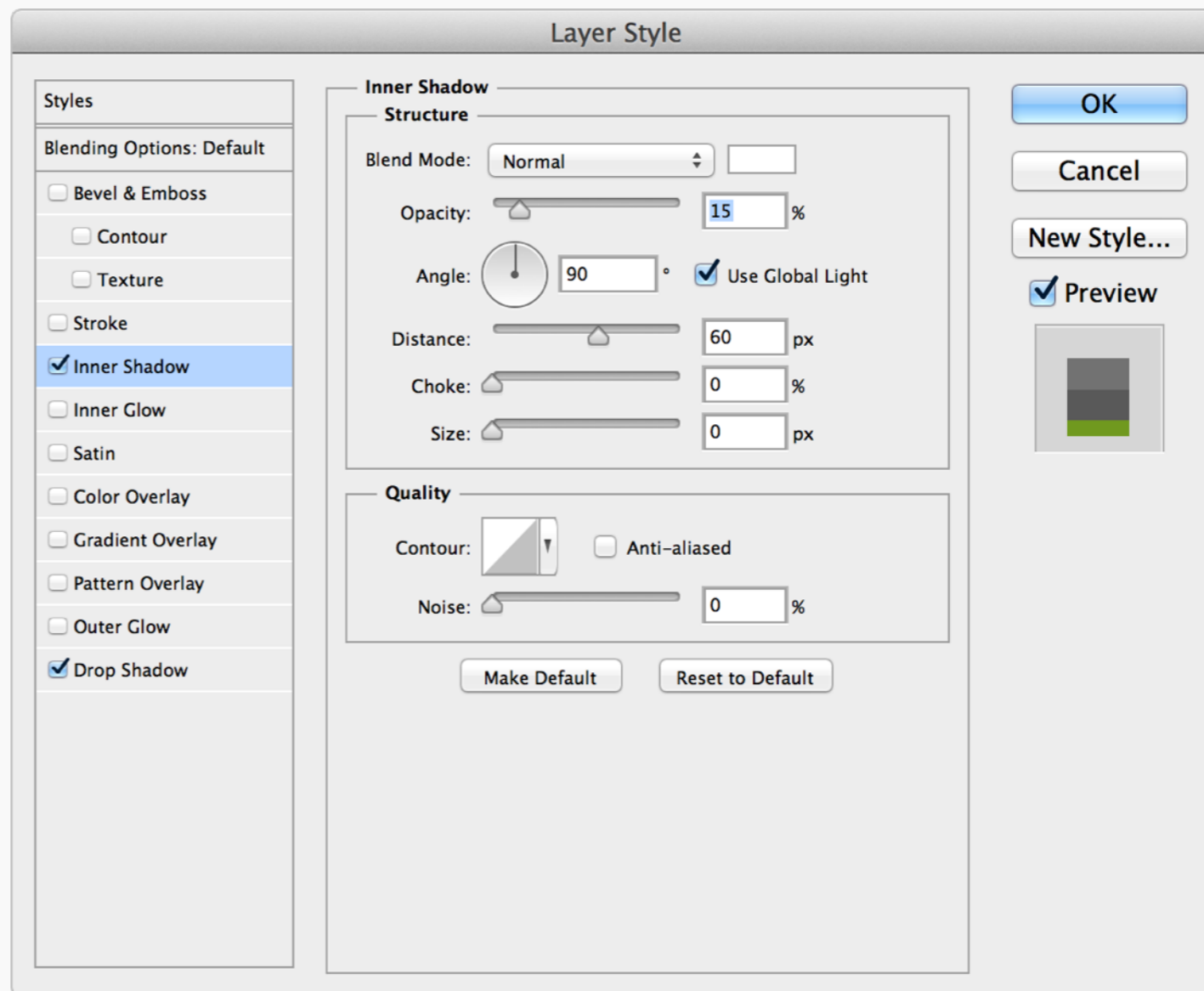
Временами однопиксельная обводка (stroke) может выглядеть слишком тонкой на скругленных краях. Для усиления ее без увеличения толщины добавьте Glow с настройками как выше. Разница

практически неувидима, но это действительно помогает.



## Затухающие круги

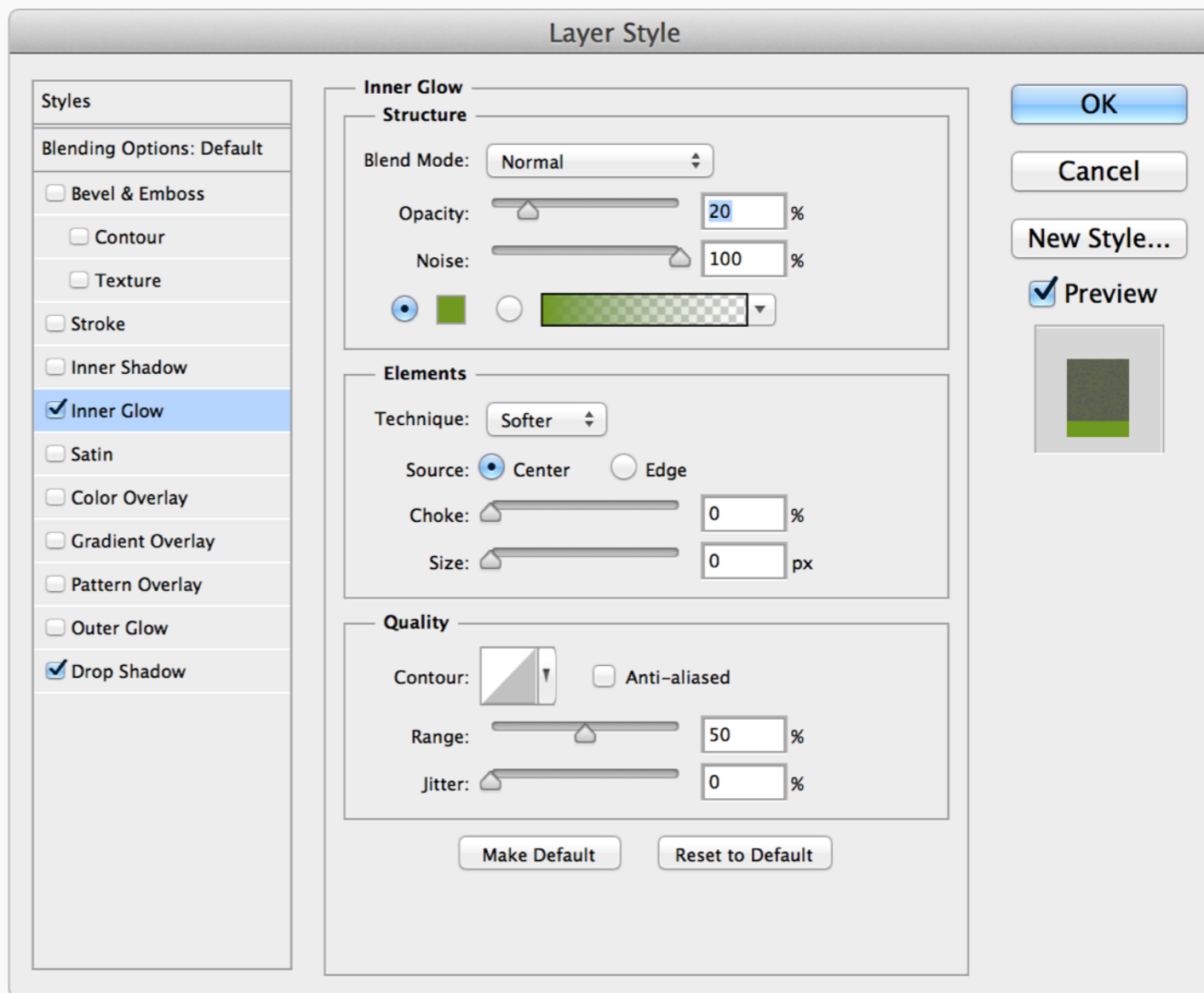
Круговое затухание очень просто сделать используя эффект *Stroke*. Фишка в использовании *Fill Type: Gradient* и *Style: Angle*



## 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 не прямые 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*.

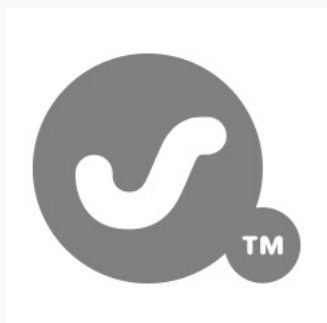




Найдите логотип на белом фоне



*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

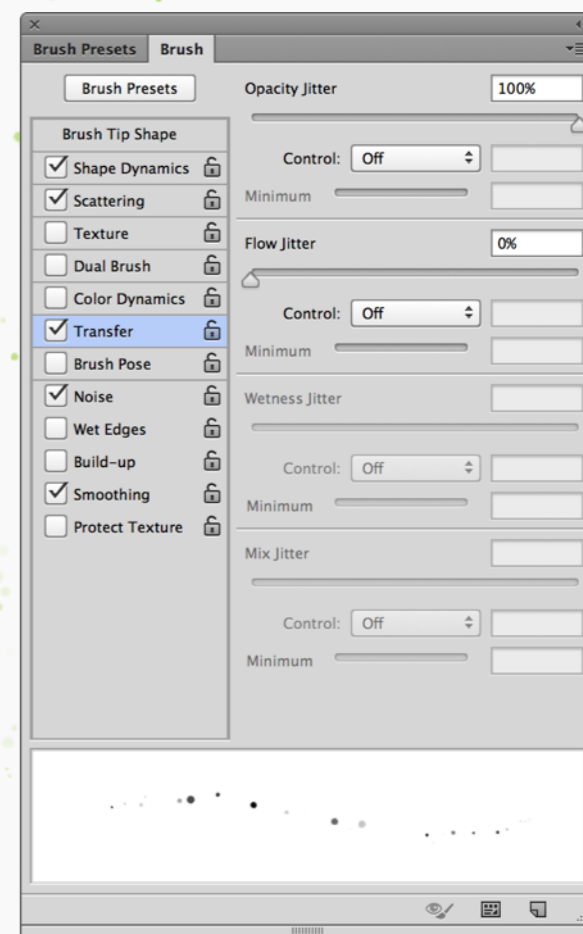
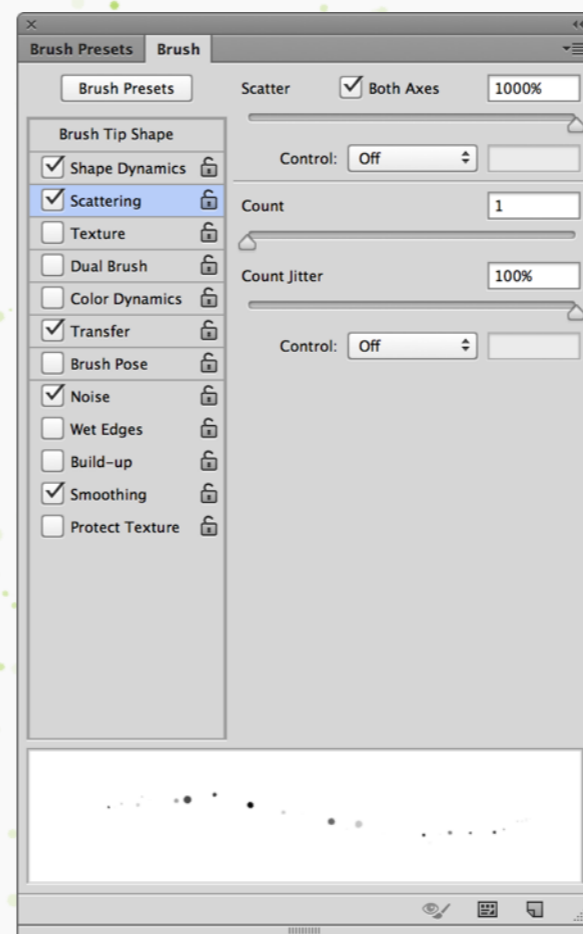
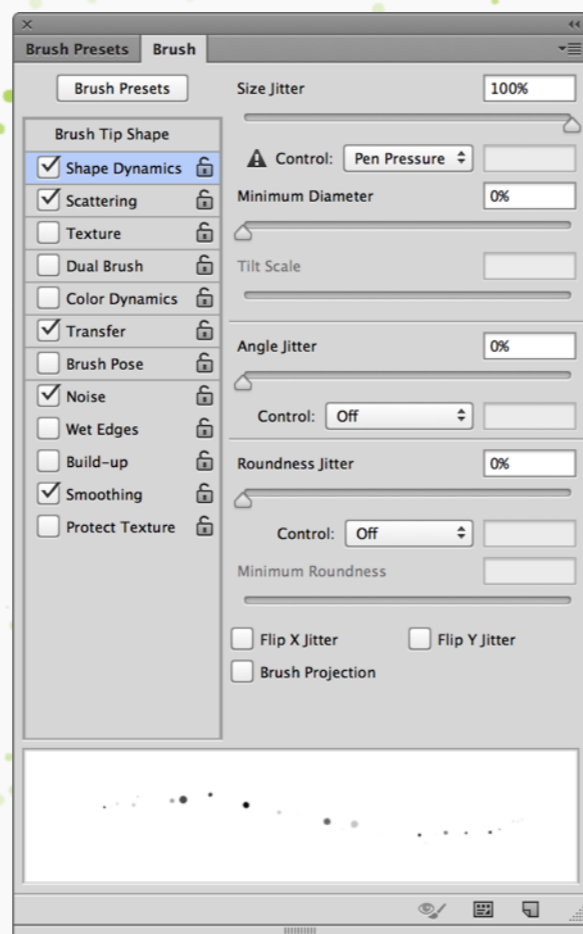
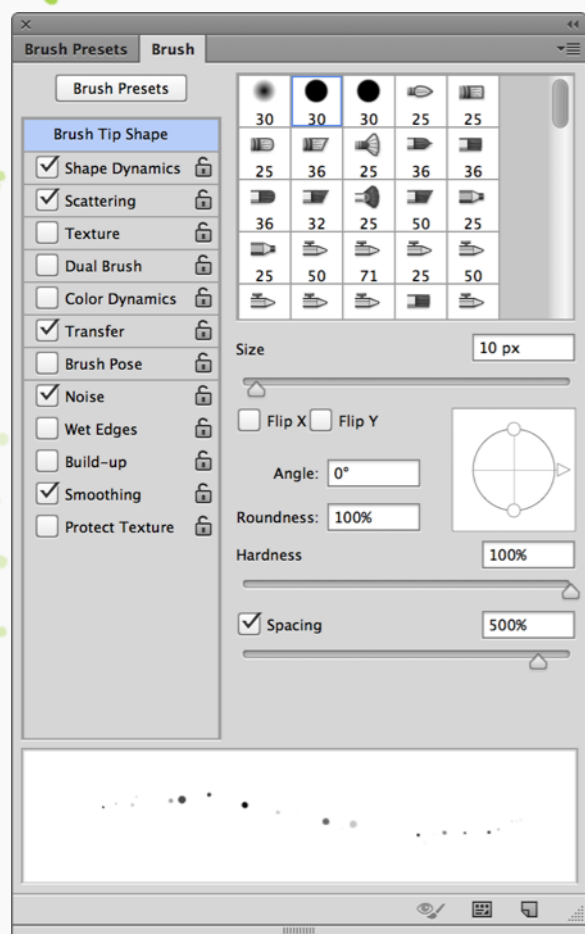


Та-дам! У вас есть лого на прозрачном бэкграунде.

## Извлечение лого

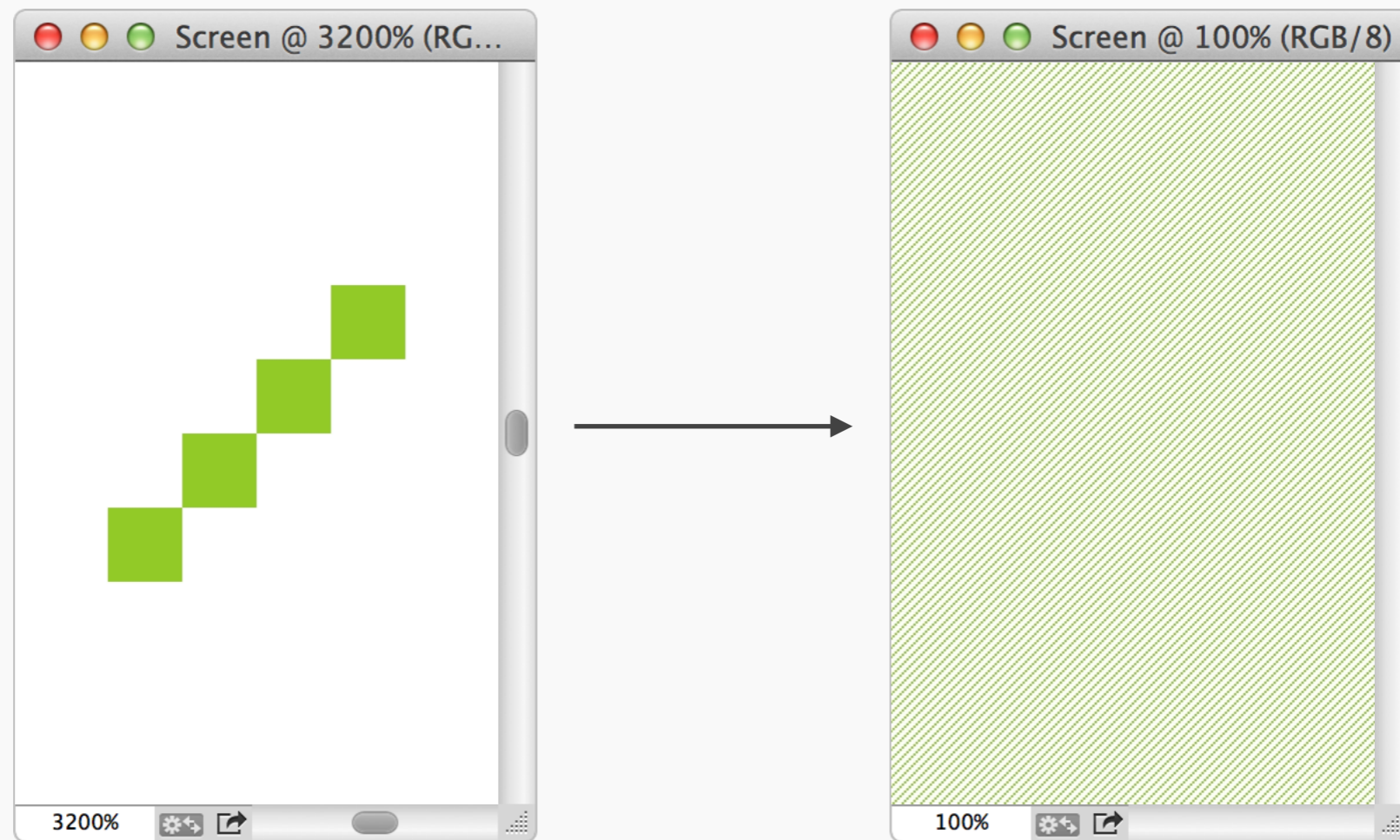
Если у вас не выходит сделать копию логотипа — попробуйте этот метод. Как вариант, вы можете попробовать зайти на сайт нужной компании и поискать доступные для скачивания PDF. Их можно открыть в

Illustrator и вытянуть оттуда любые векторные логотипы.



## Star Fields

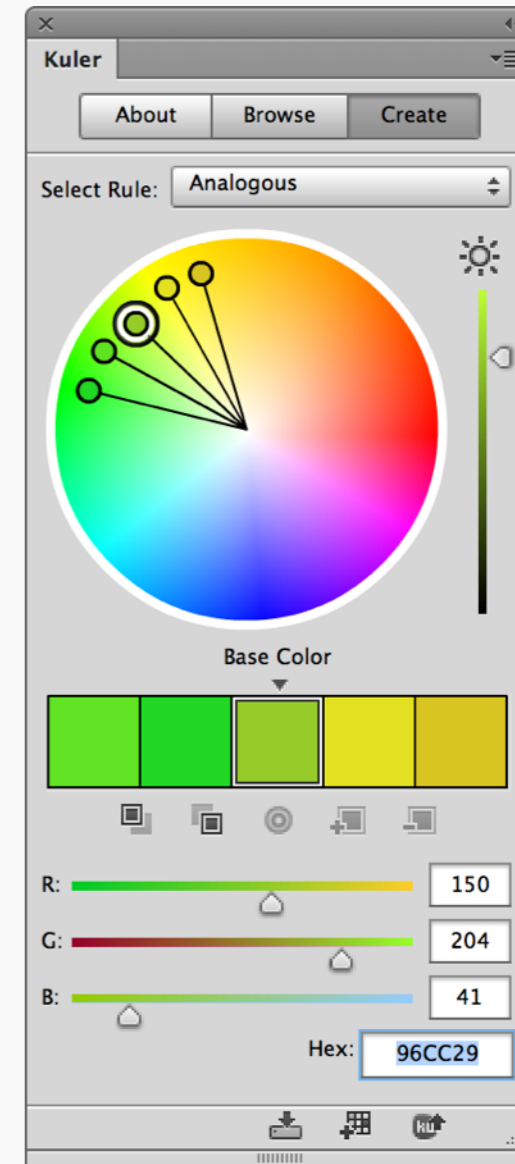
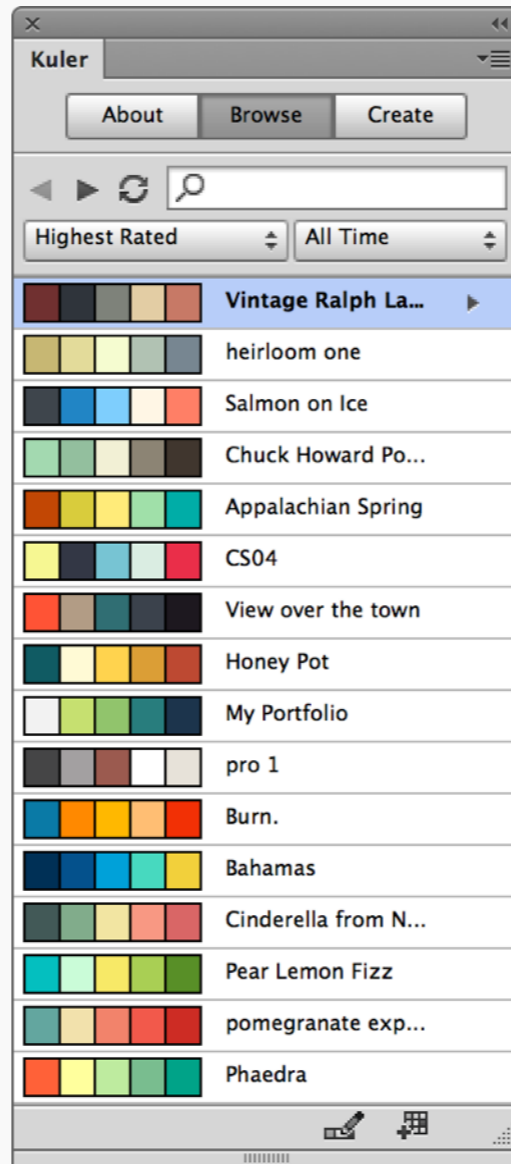
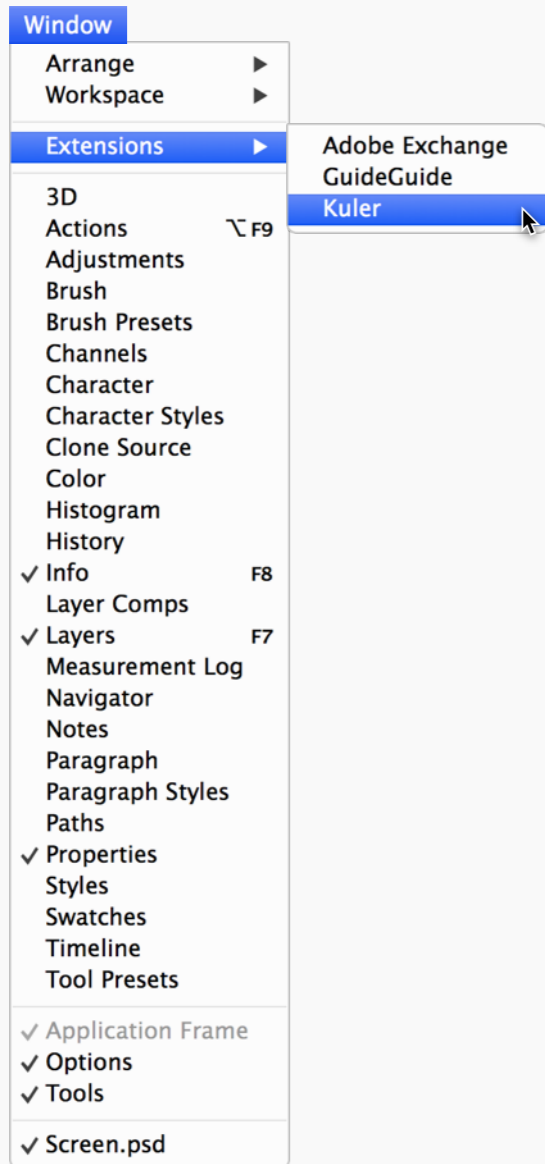
Поиграйтесь с настройками в панели *Brushes* чтобы создать различные эффекты, к примеру подобие звездного поля. Увеличивая *Size Jitter* и *Opacity Jitter* кисти становятся более разнообразными.



## Паттерны

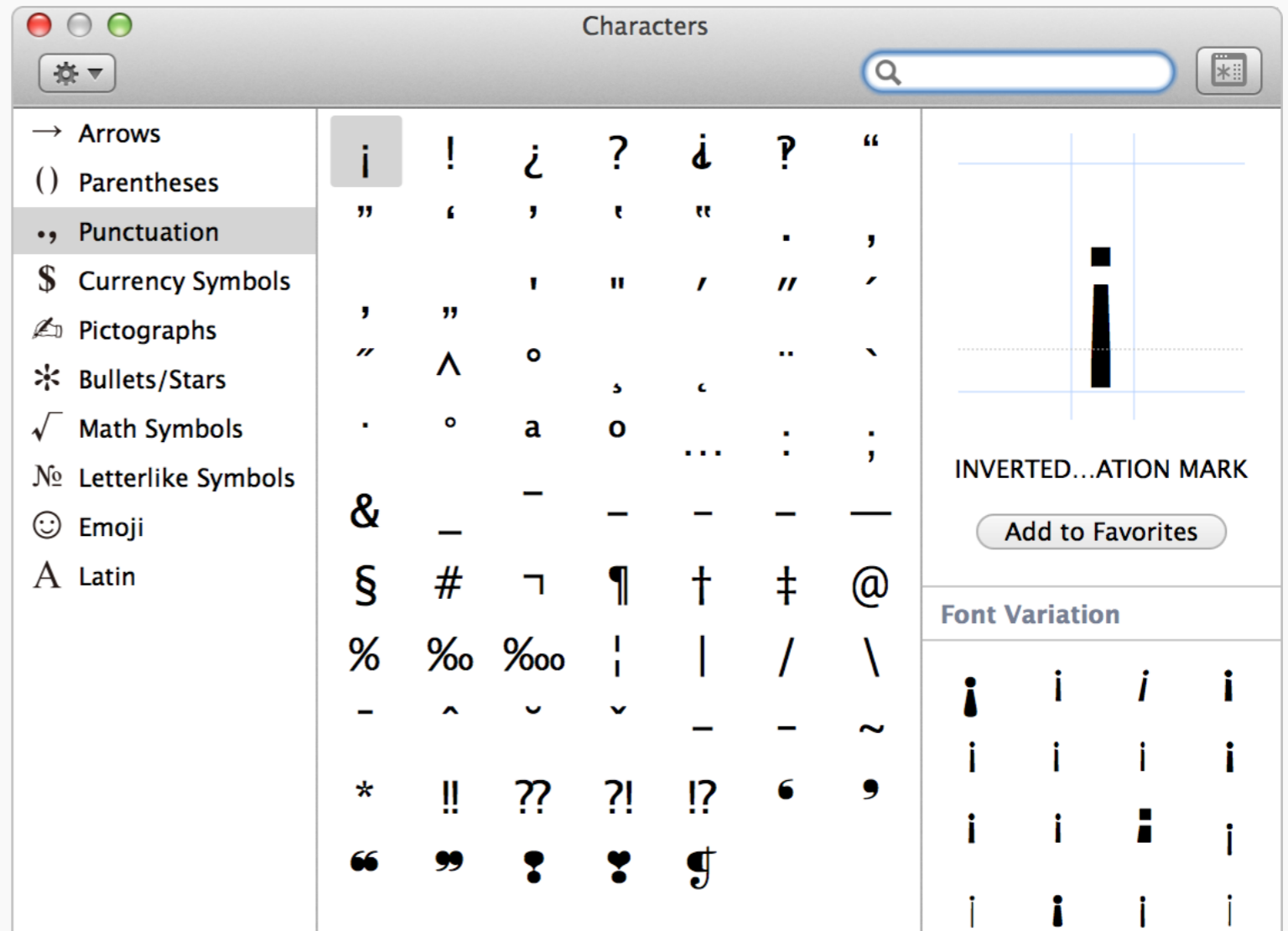
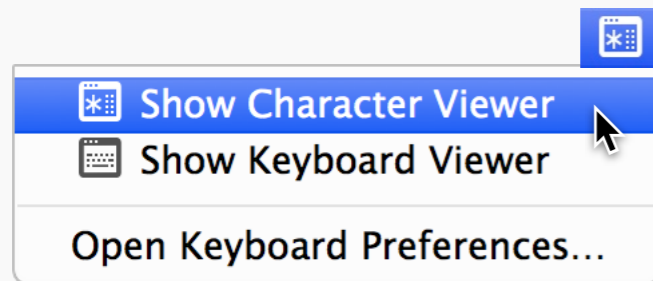
Добавьте изюминку в ваш дизайн с помощью паттерна или текстуры. В Photoshop это очень просто: сначала нарисуйте квадратики которые равномерно повторяются, затем выделите их и зайдите в *Edit > Define Pattern* чтобы сохранить

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

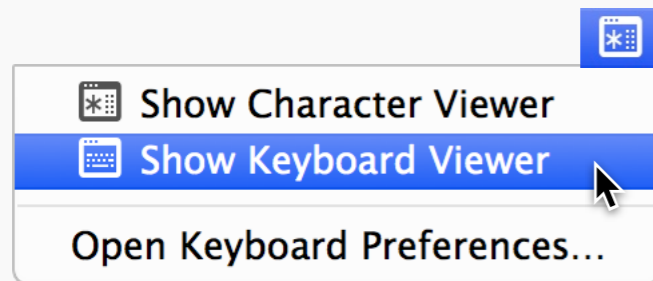
Не хватает вдохновения на подбор цветов или палитр? Попробуйте **Kuler**. Это удобное расширение дает вам возможность смотреть и пробовать цветовые схемы, которые сгенерировали другие юзеры, а также создавать собственные. Прекрасно!



## 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.

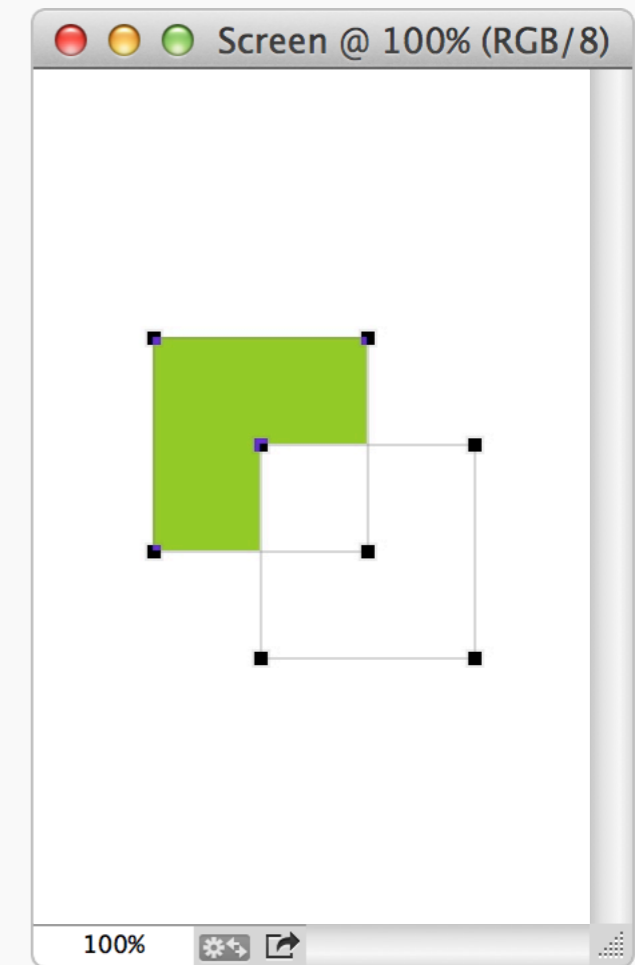
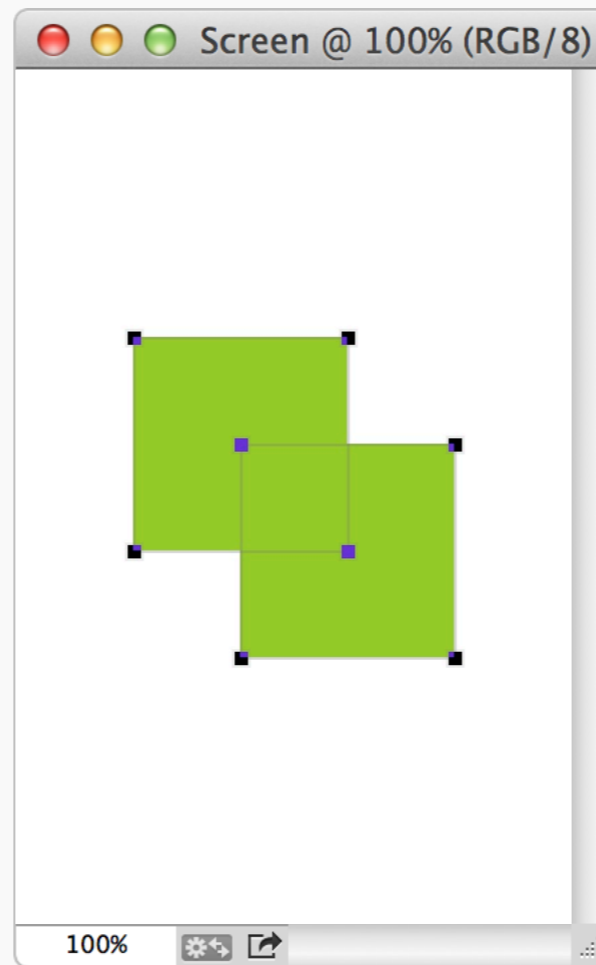


## Keyboard Viewer

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

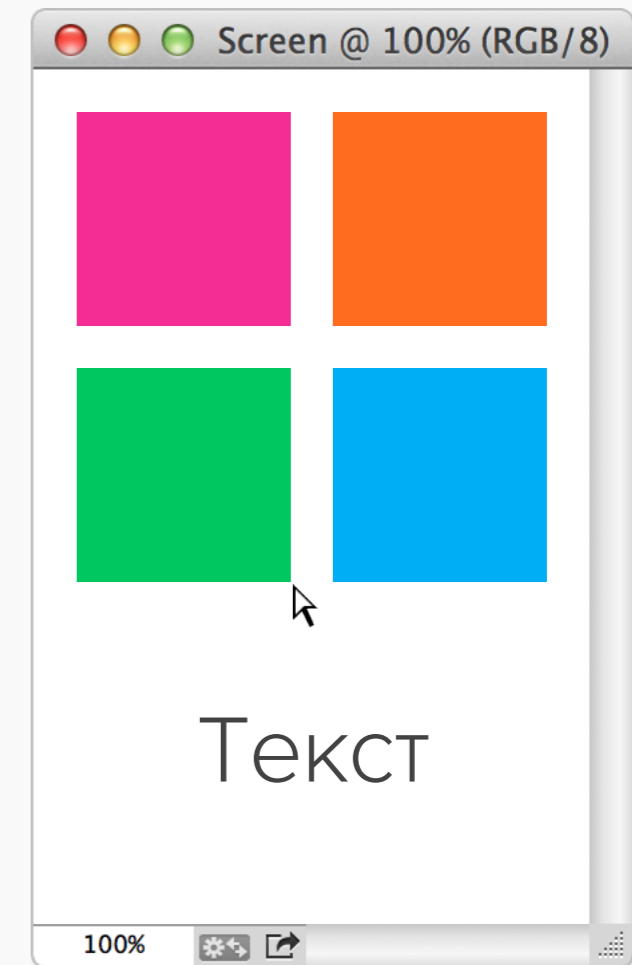
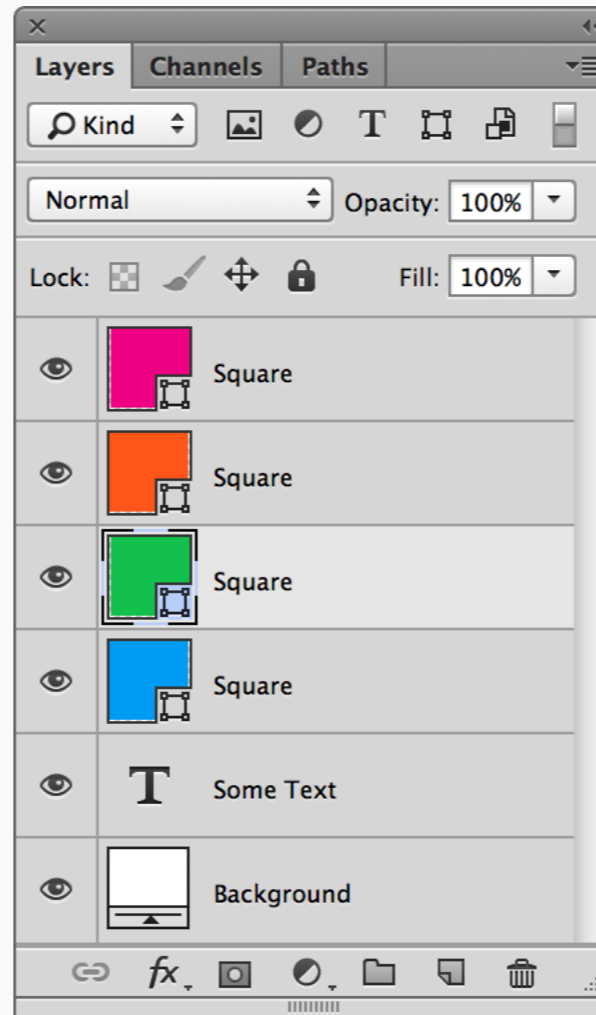
*Option* чтобы увидеть другие доступные варианты. Хороший способ научиться вводить ударения и символы прямо с клавиатуры.

## Шорткаты Контурь



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

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



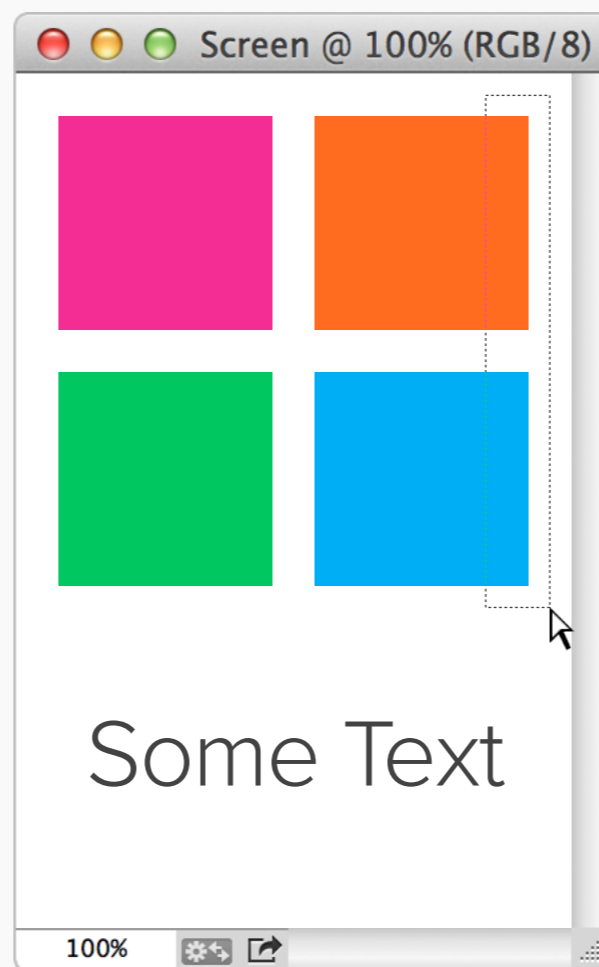
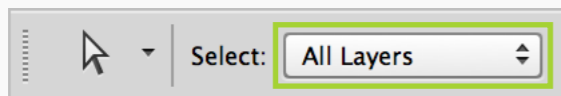
## Шорткаты

### Контурь

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*

скроет текущее выделение, удобно для просмотра текущего шейпа без контуров на границах.

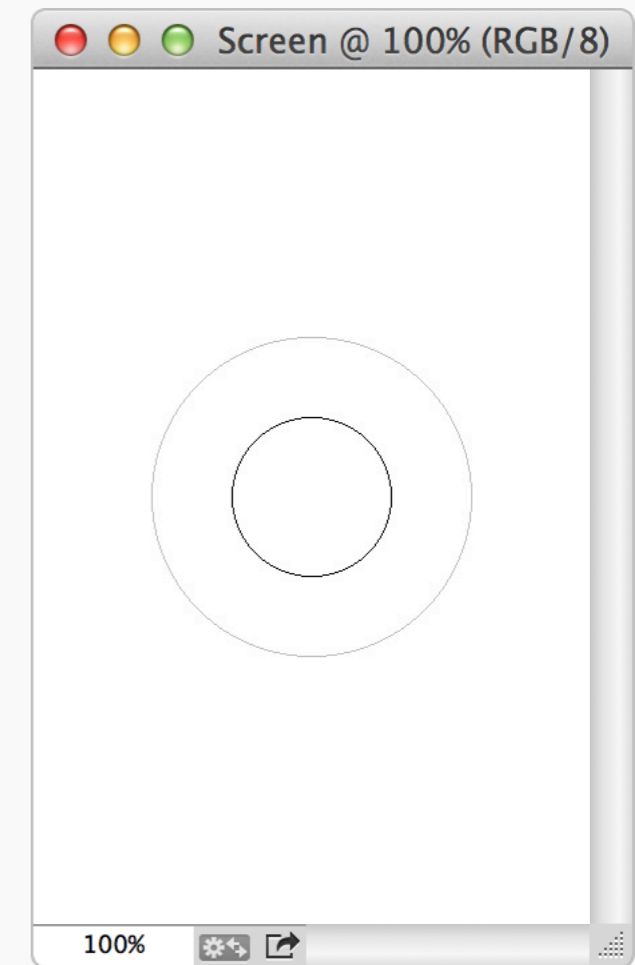
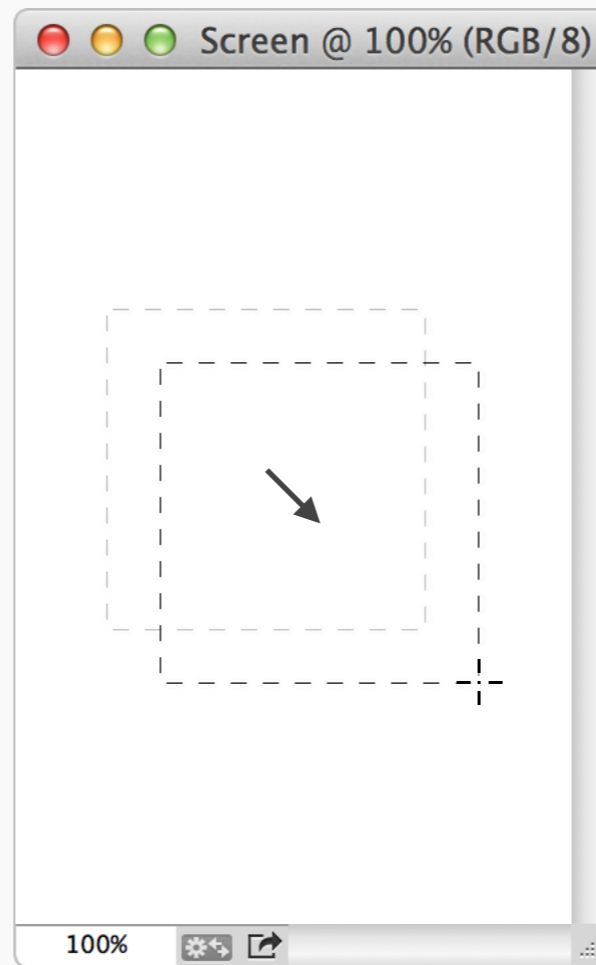




## Шорткаты Контур

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. Даблклик на пути изолирует его, а второй даблклик выходит из этого режима.

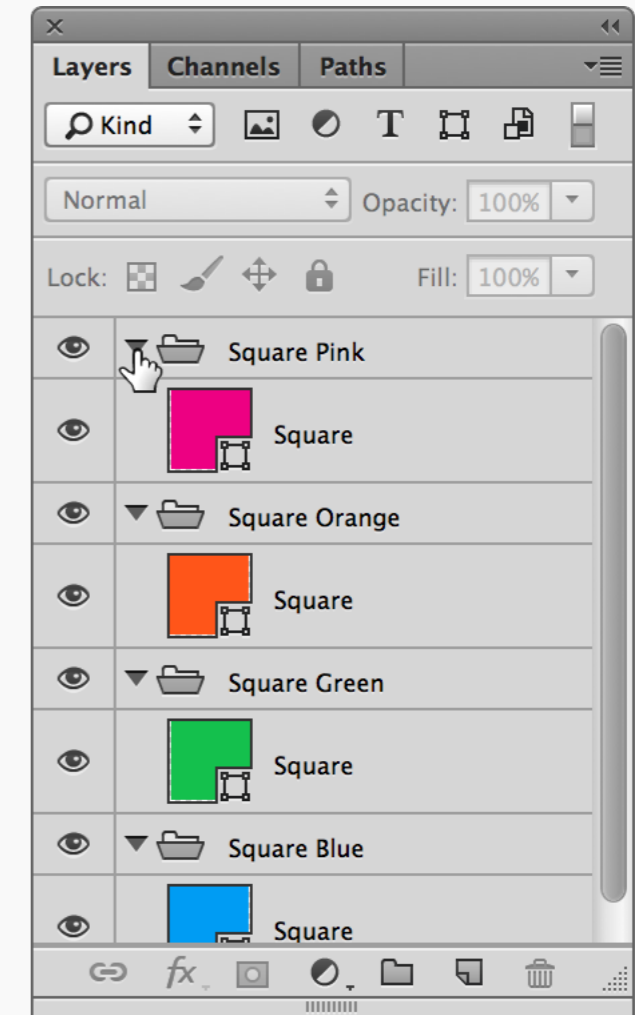
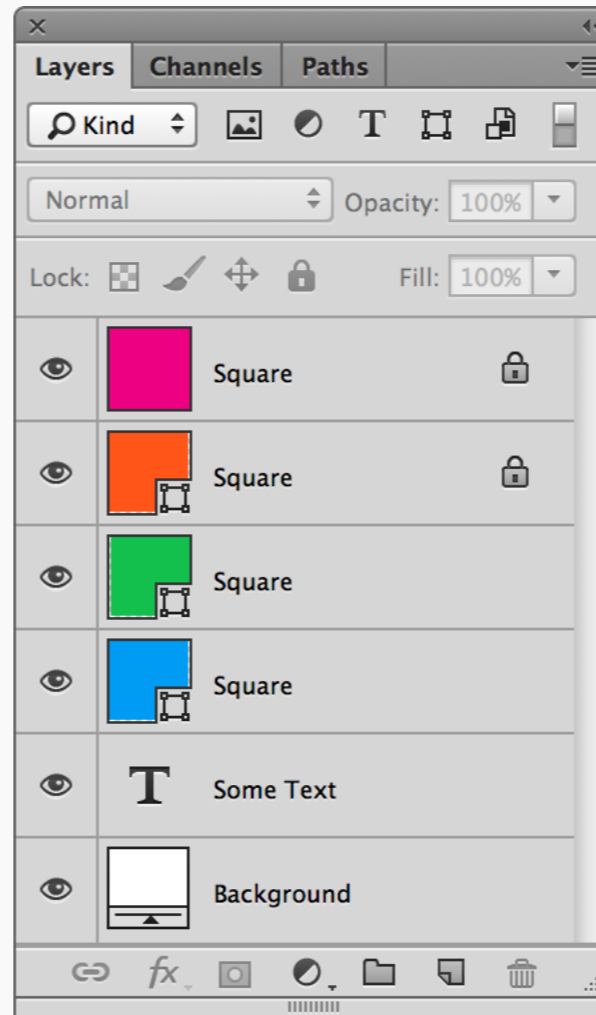


## Шорткаты

### Выделение и КИСТИ

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

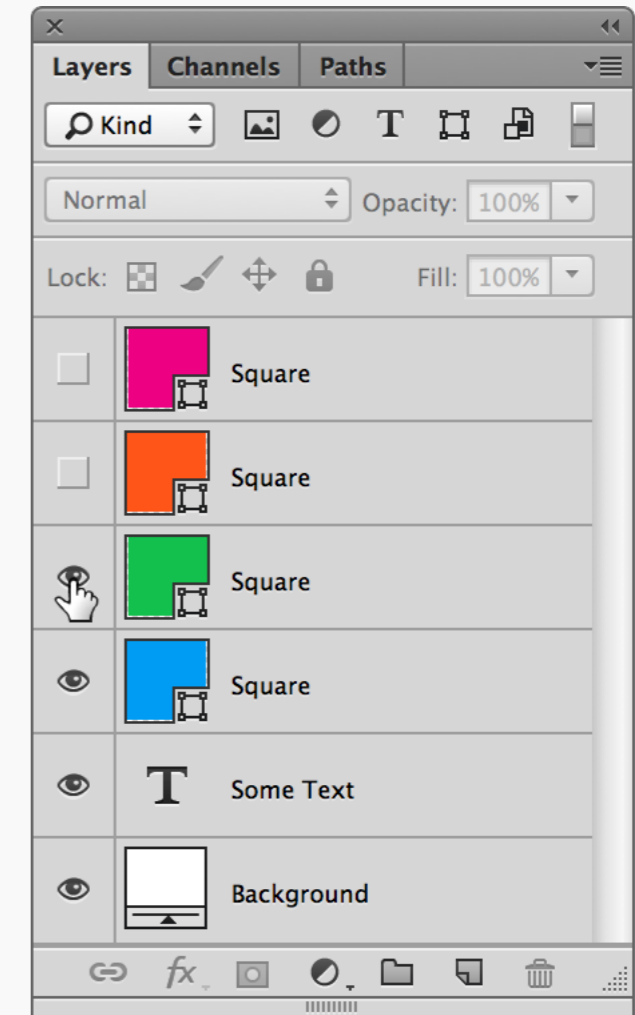
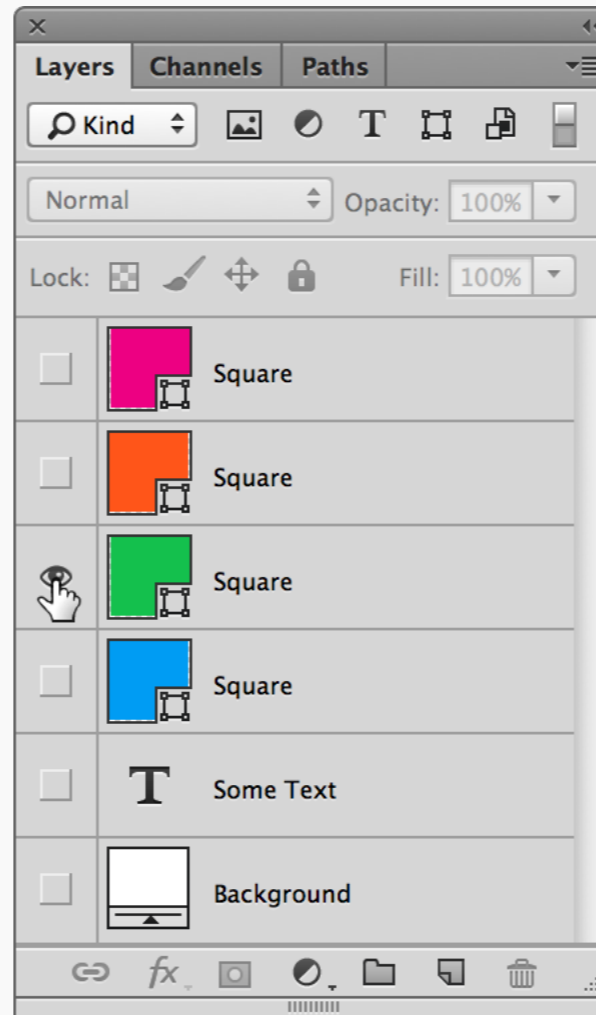
Используйте квадратные скобки, [ и ], для изменения размера кисти. *Shift + [ или ]* увеличит или уменьшит жесткость кисти.



## Шорткаты Слои

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 Слои

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 + )**

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** (*Option + клик по маске*)

Показывает маску слоя как отдельное изображение, которое может быть отредактировано как канал.

### **Загрузить маску как выделение**

(*Command + клик по маске*)

Загружает маску как выделение.

### **Инvertировать выделение** (*Command + Shift + I*)

Инvertирует выделение: то что было выделено становится не выделенным и наоборот.

### **Убрать выделение** (*Command + D*)

Убирает текущее выделение.

### **Вернуть выделение** (*Command + Shift + D*)

Возвращает последнее выделение.

### **Дублировать слой** (*Command + J*)

Дублирует выделенный слой.

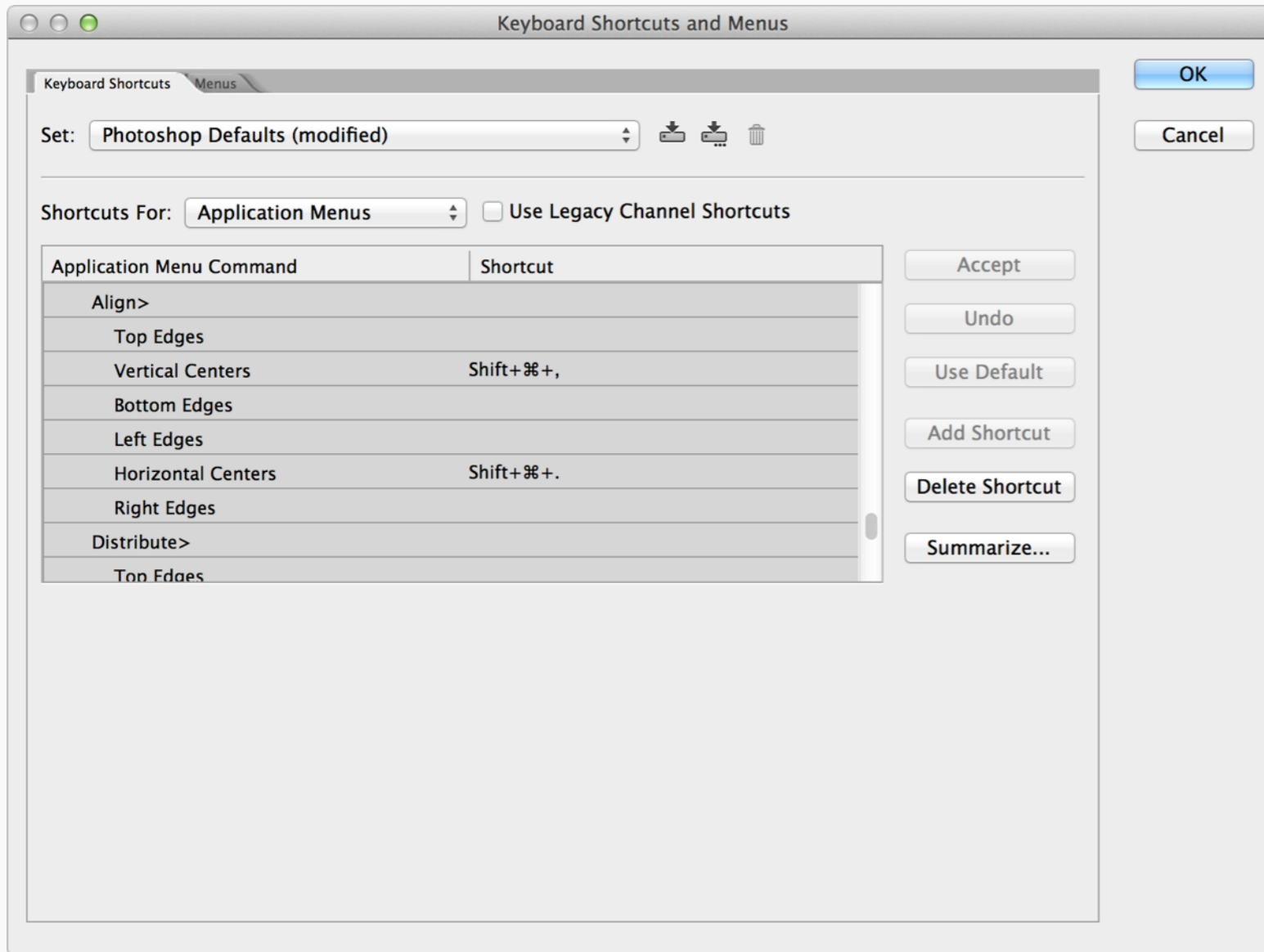
### **Изменить прозрачность слоя** (*цифры 1–0*)

Изменяет прозрачность слоя с шагом в 10%.

### **Переключение между режимами наложения**

(*Shift + + (плюс) or – (минус)*)

Переключает режимы наложения.



## 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**



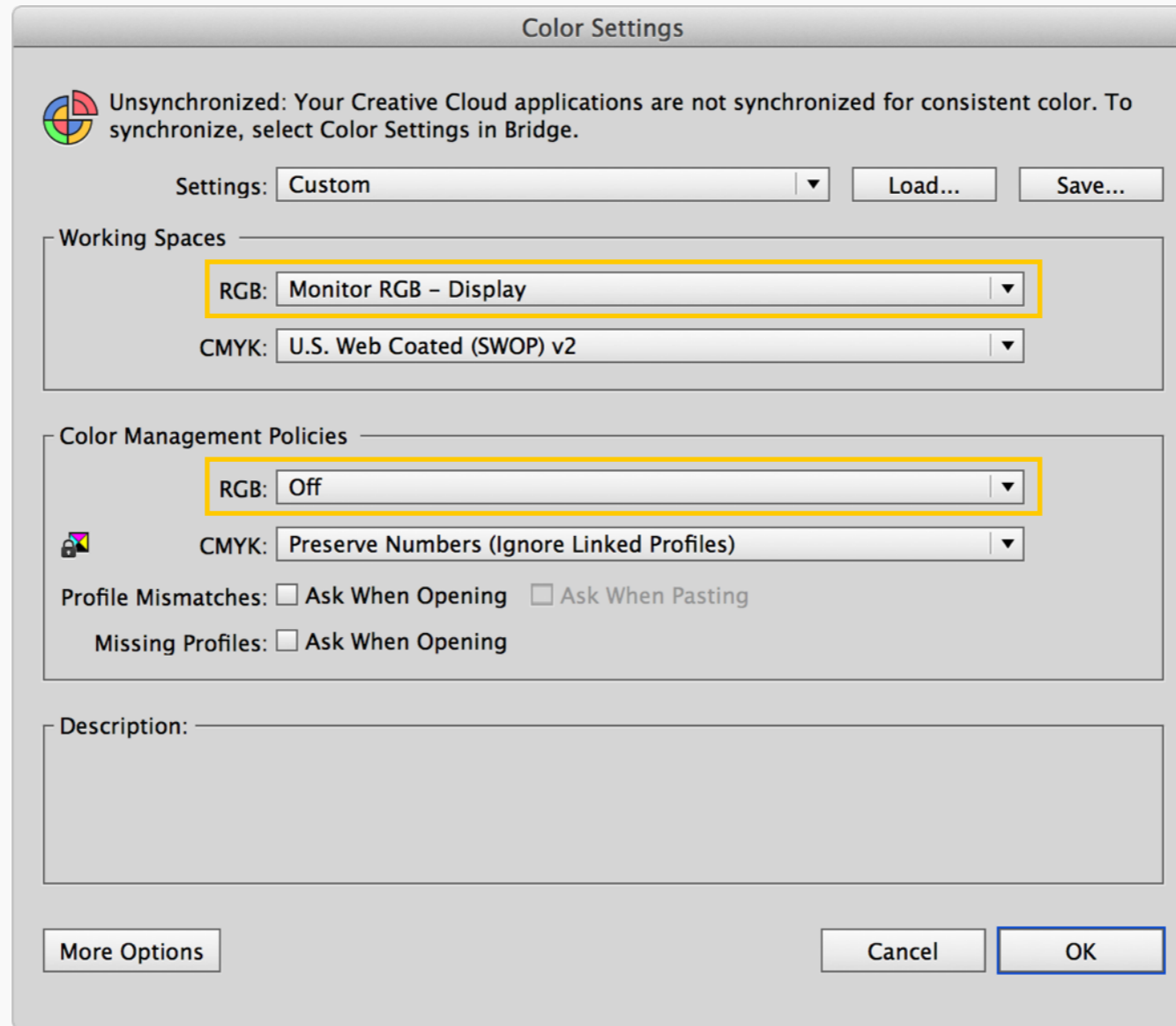


## Вступление

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

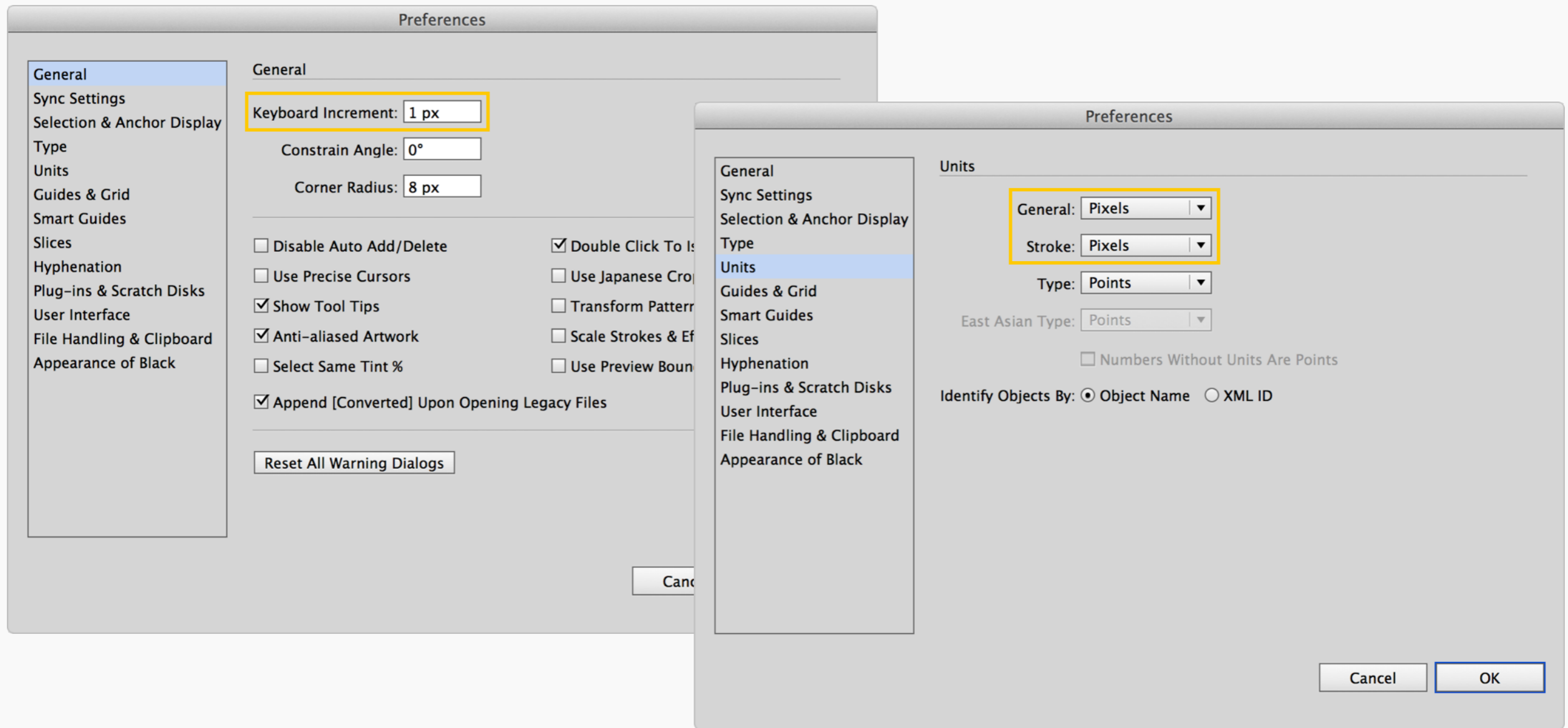
образом они сохраняют изменчивость, а мы имеем доступ к широкому набору эффектов.

# 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

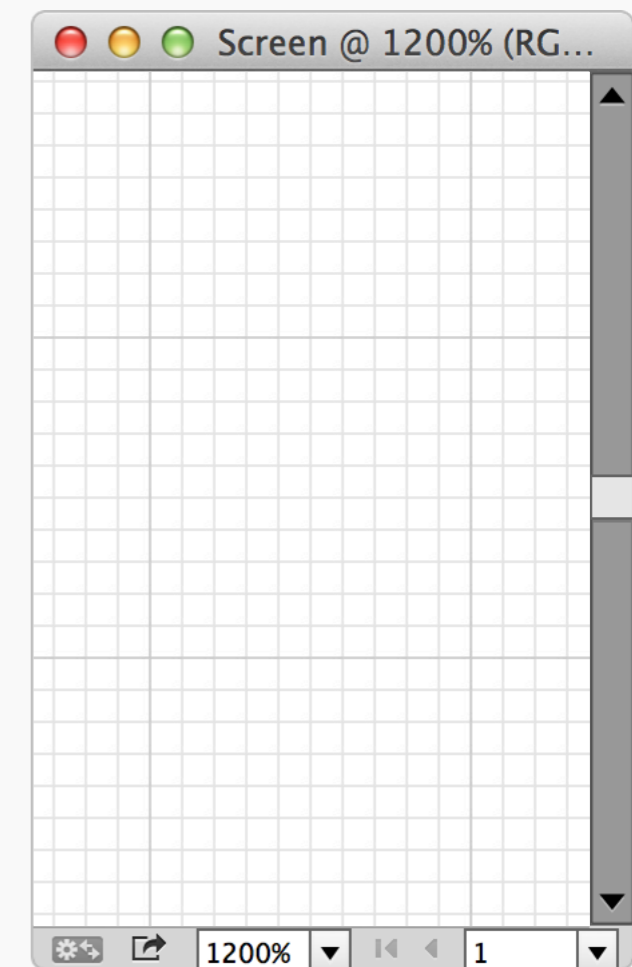
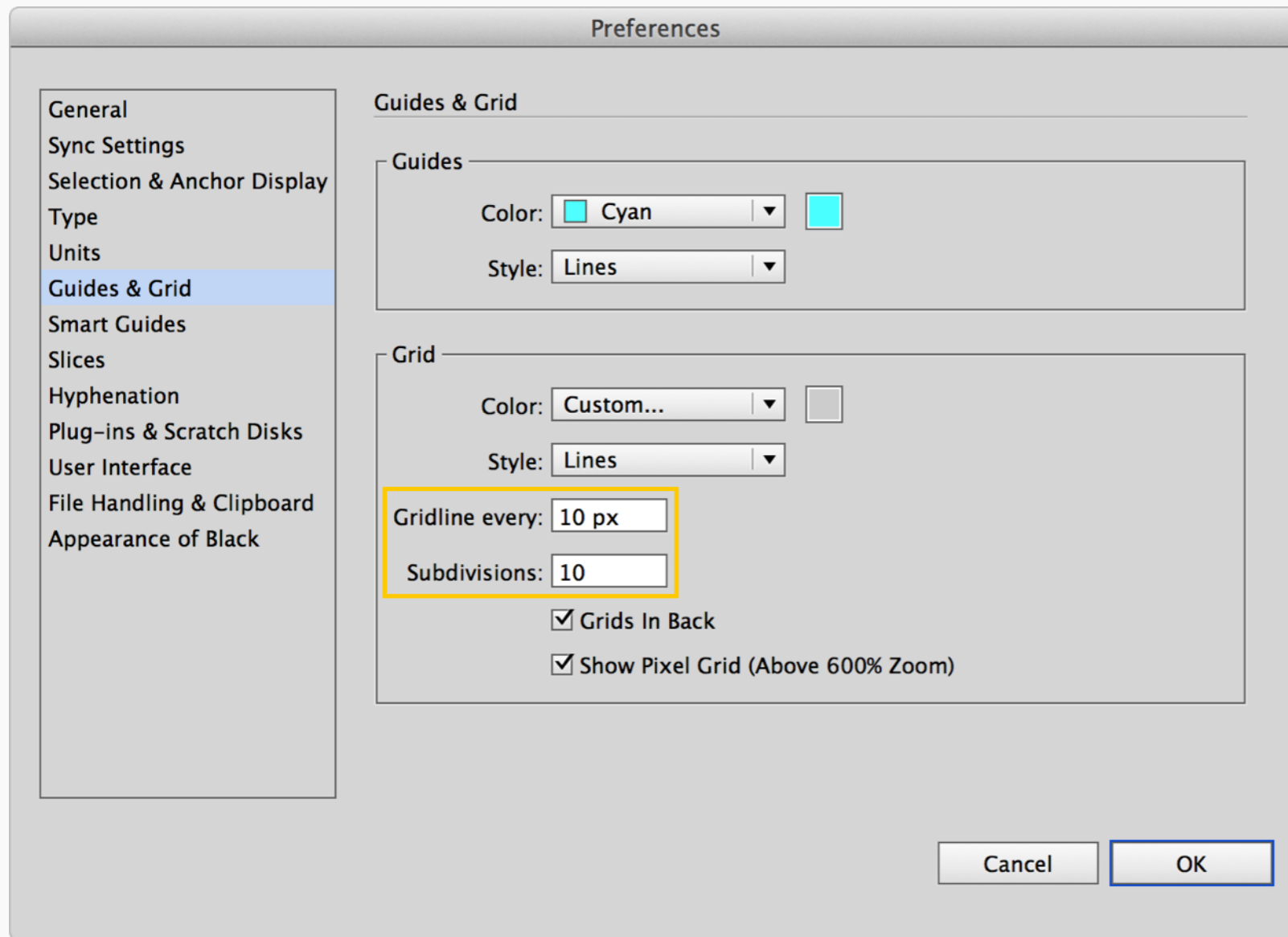
*Working Space > RGB* выставлен на *Monitor RGB* а в *Display and Color Management Policies > RGB* выключен.



## Настройки

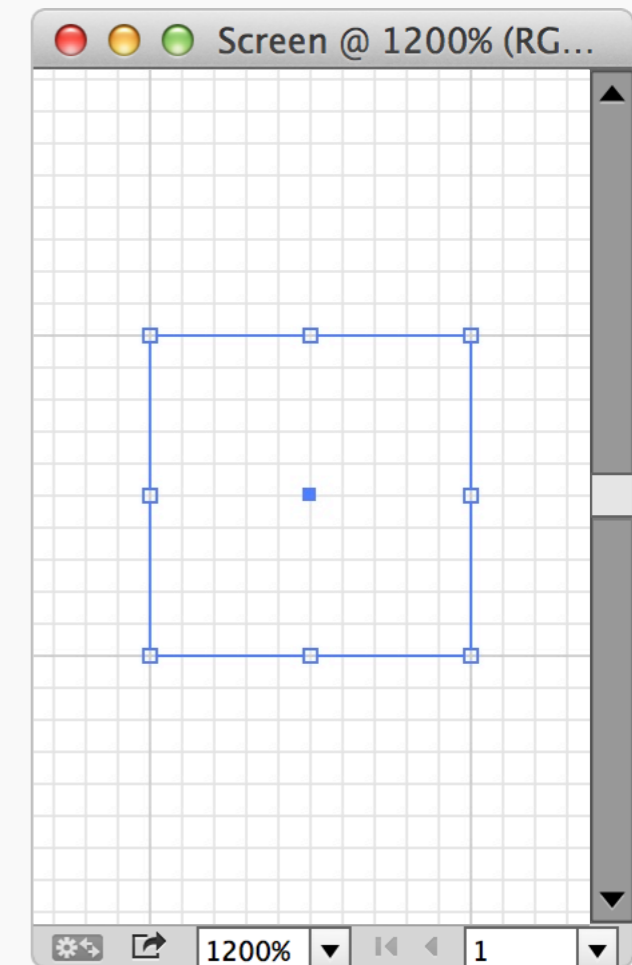
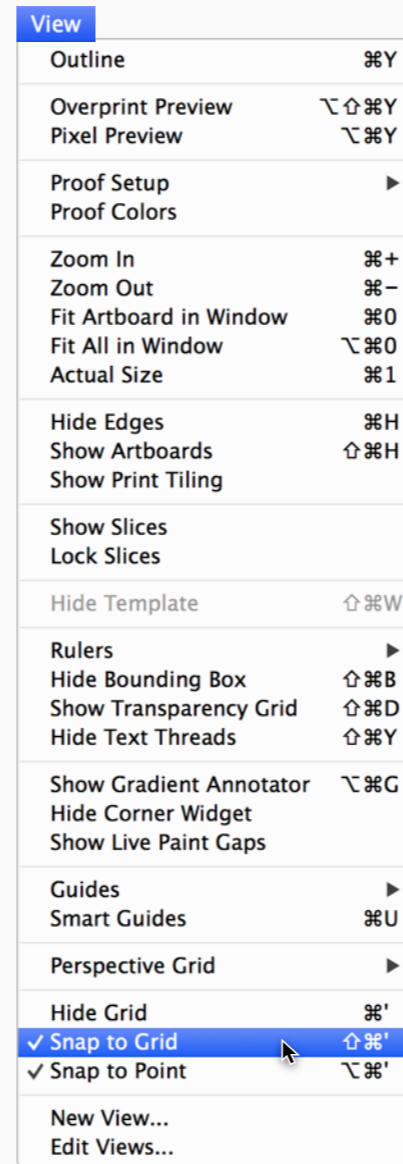
В Illustrator есть несколько настроек, которые можно изменить для улучшения пиксельной четкости. Первая — выставить увеличение с клавиатуры равное 1px, чтобы клавиши стрелочек слегка подталкивали шейпы и точки. Как только это сделано — идите в

раздел *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

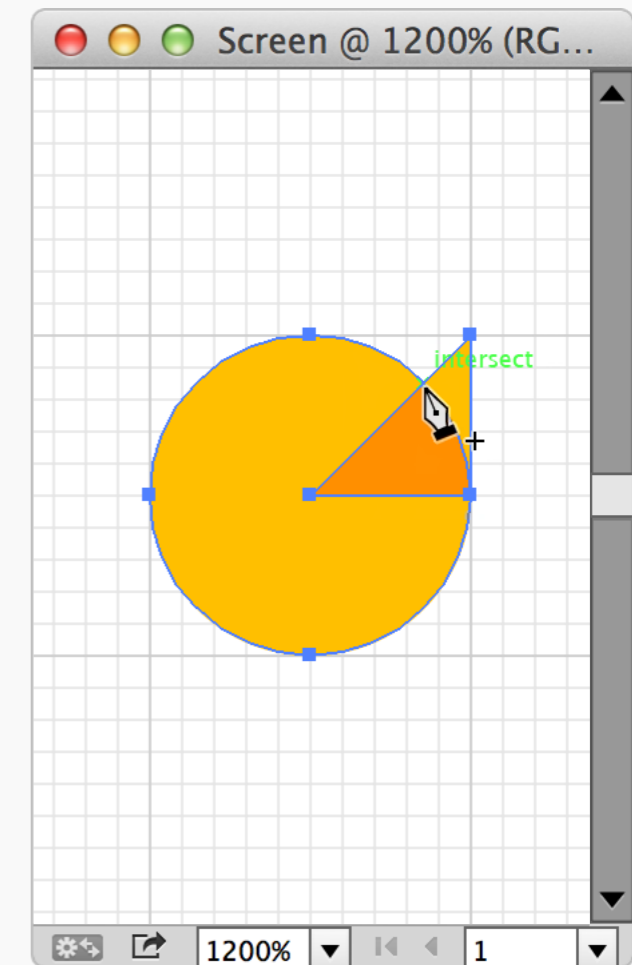
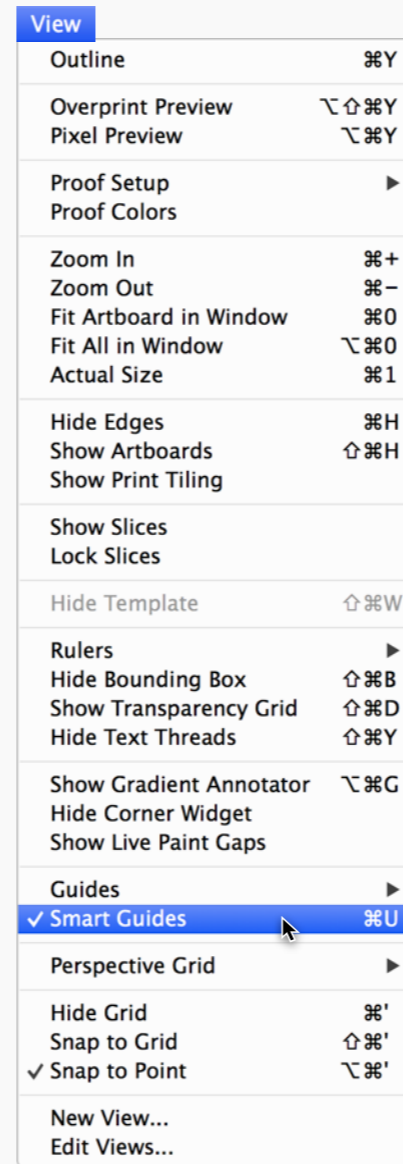
Как и в Photoshop вам возможно будет удобно выставить сетку базирующуюся на 10px gridlines с 10px разделителями. Эти настройки можно найти в *Preferences > Guides & Grid*.



## Привязка к сетке

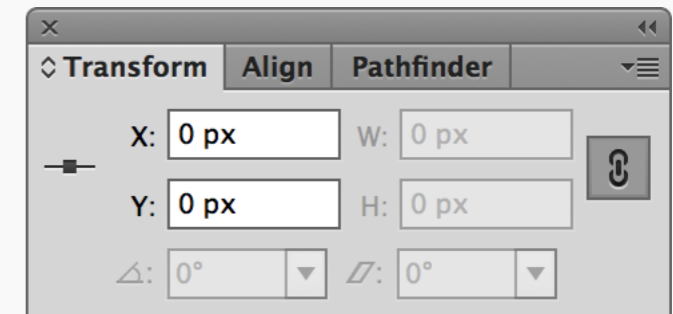
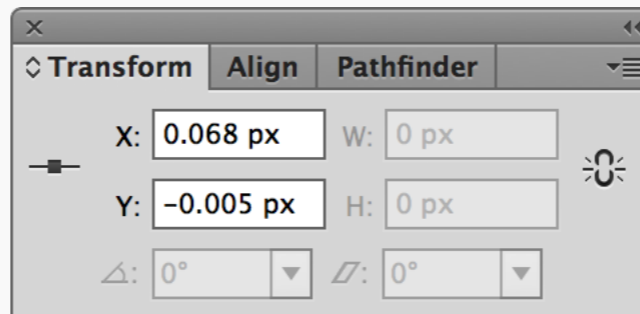
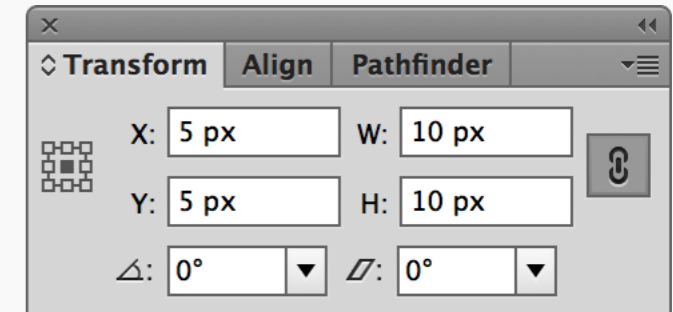
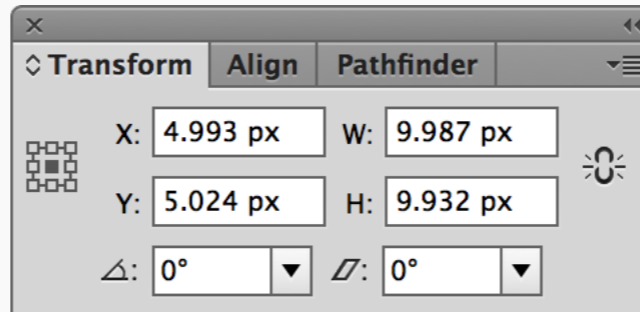
Да, вы угадали, не забудьте включить *Snap to Grid* и здесь. Расположение аналогично Photoshop — меню *View*.

## 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  $45^\circ$  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.



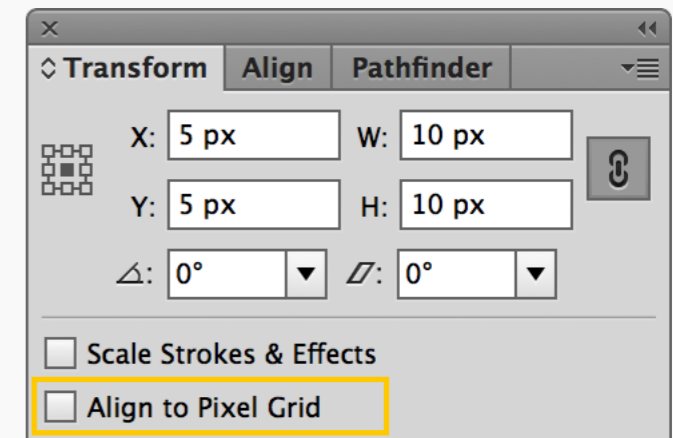
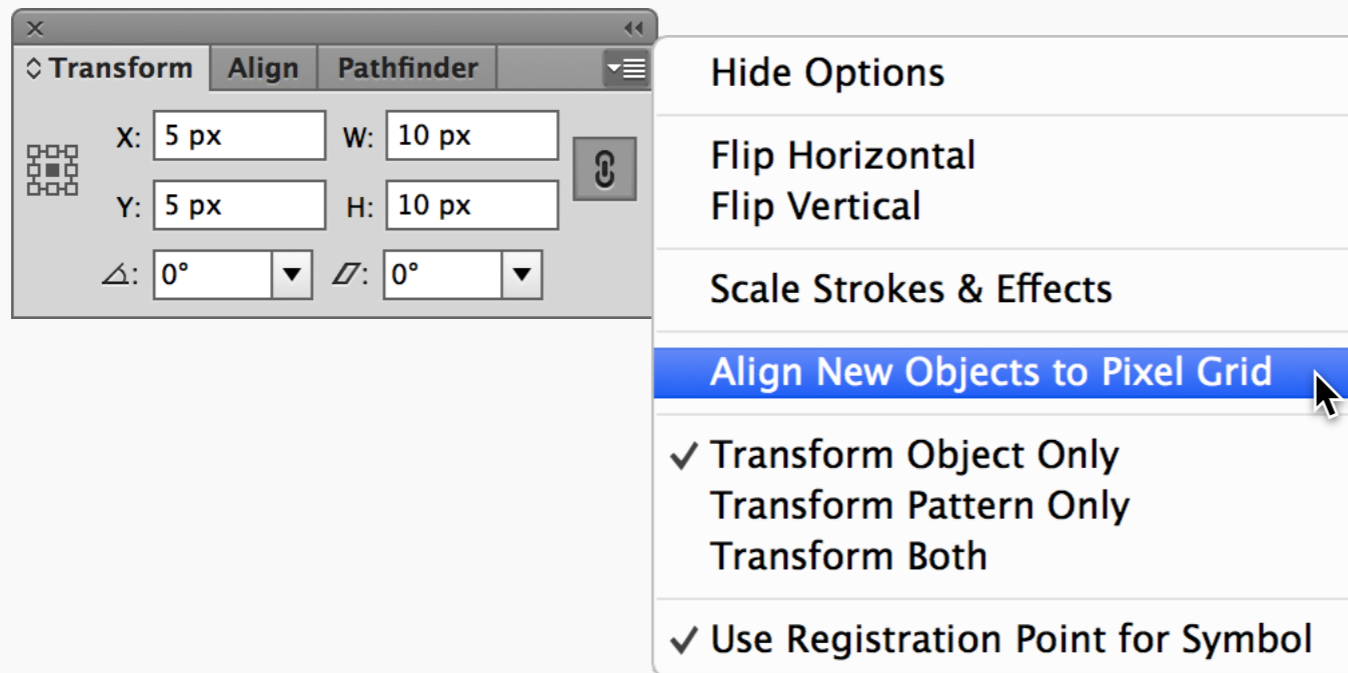
✗ Плохо

✓ Хорошо

## Точность

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*

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

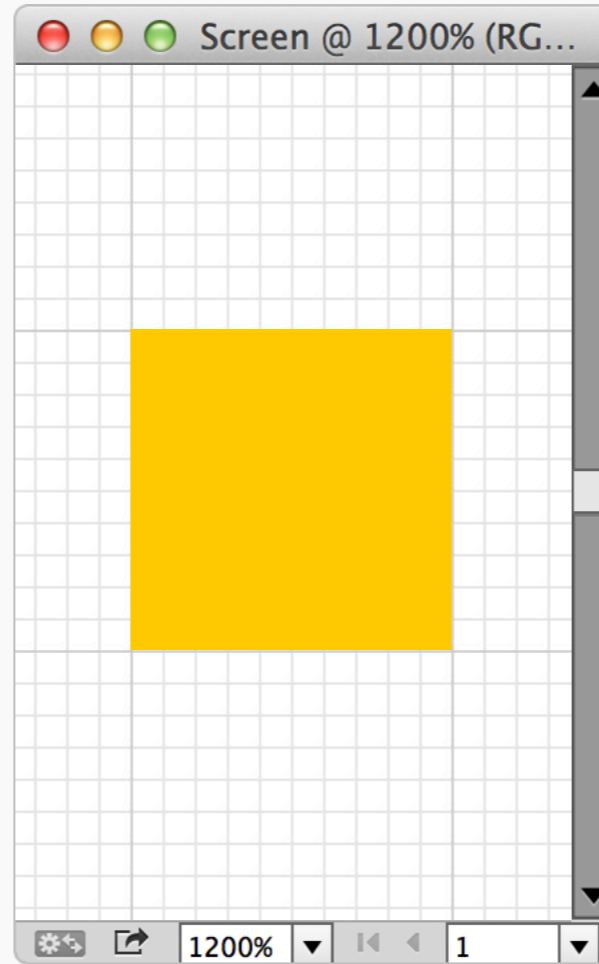


## Выравнивание по пиксельной сетке

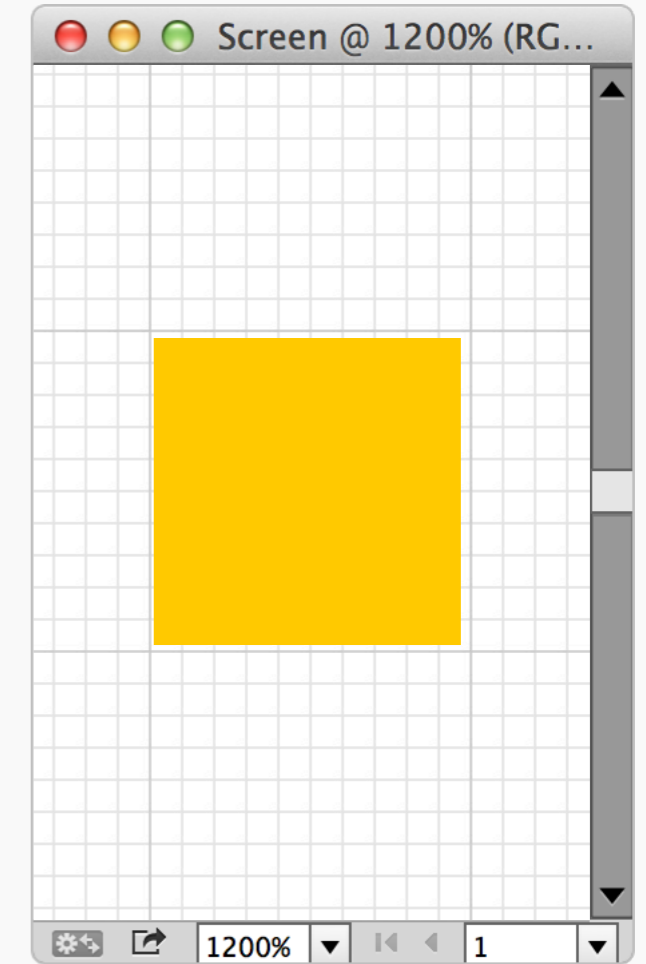
Встречайте главного злодея Illustrator! Убедитесь что *Align New Objects to Pixel Grid* выключена в меню панели Transform и для всех существующих шейпов *Align to Pixel Grid* не задействована (выберите *Show Options* в меню панели для показа этих

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 On

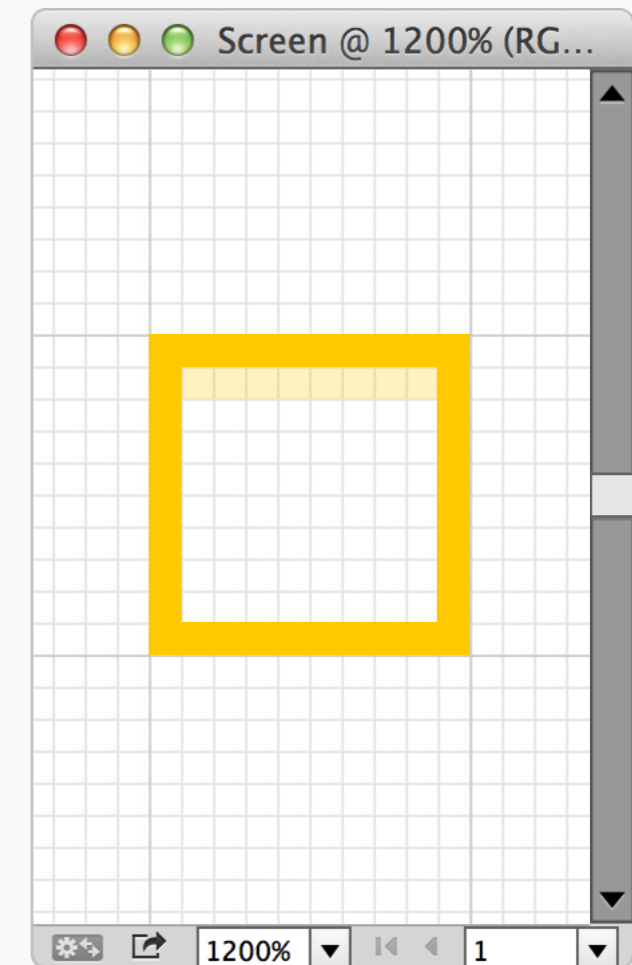
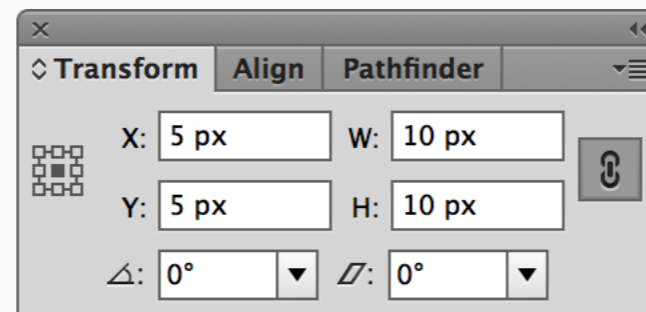


Pixel Preview Off

## Pixel Preview

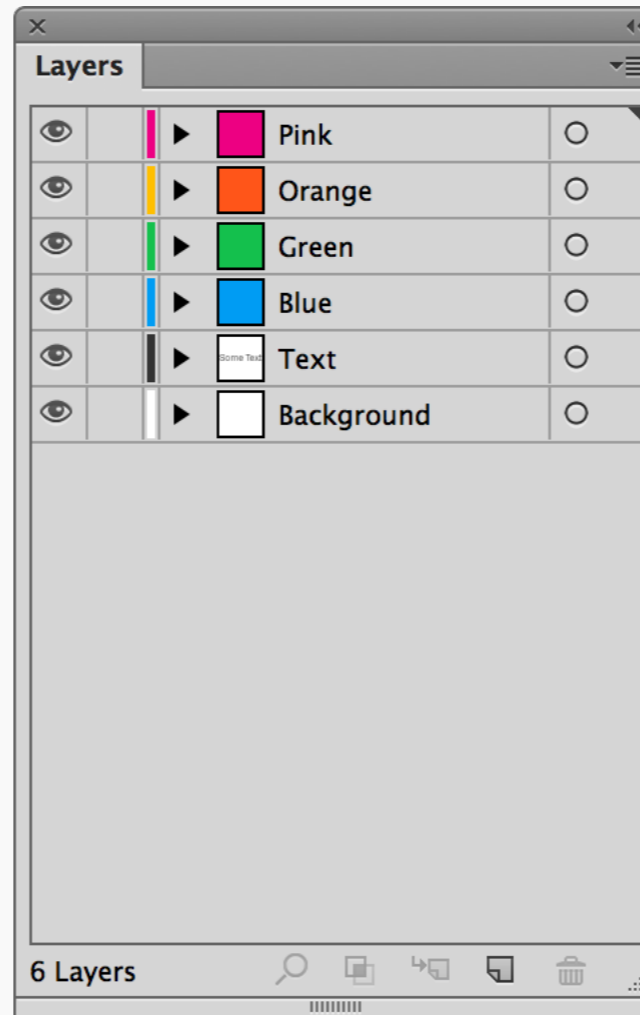
Еще одно свойство к которому следует настороженно относиться. При включении *View > Pixel Preview*, не попиксельно четкие шейпы могут отображаться так, как будто они являются таковыми.

## Предпросмотр размытия



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

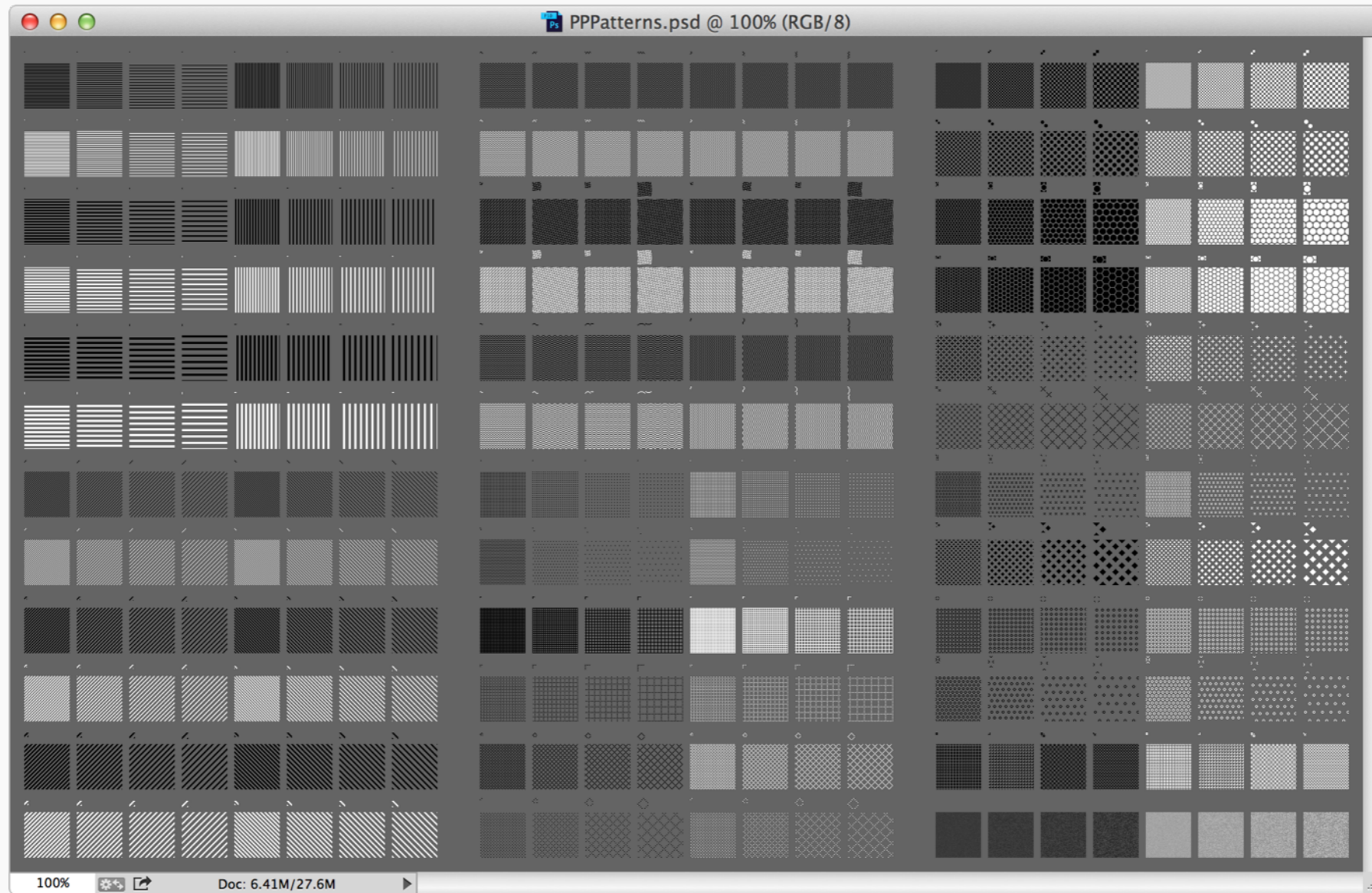
что размытие не появляется когда шейп импортируется в Photoshop.



## 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/PPPATTERN.pat*) или pre-applied Effects (*Patterns/PPPATTERN.psd*).

