



*Online*  
МАСТЕР-КЛАСС  
**«КАК БЫСТРО ВЕРСТАТЬ САЙТЫ»**



# Знайомство



МОЙСЕЄВ МИКОЛА

{ВЕРСТАЛЬЩИК В SLICEPLANET }



## ХАРАКТИРИСТИКИ ПК



SUBLIME TEXT 3



PHOTOSHOP



AVOCODE



ZEPLIN



FIGMA

## ГРАФІЧНІ РЕДАКТОРИ



CSS HAT

PNG HAT

**ЯКЩО PHOTOSHOP**  
ТО ОБОВ'ЯЗКОВО

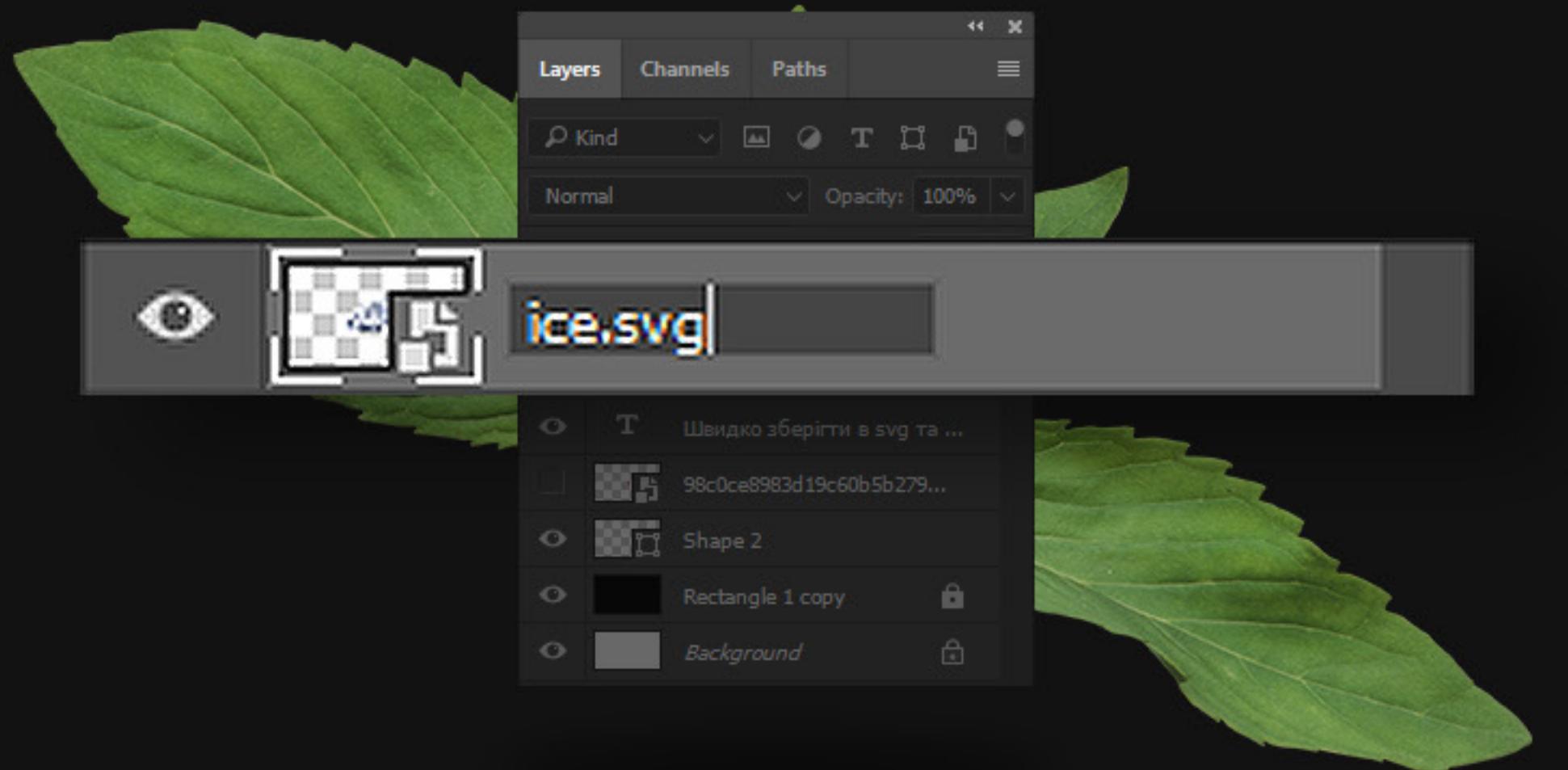


**ШВИДКО ЗБЕРІГТИ В SVG**  
ТА ІНШІ ФОРМАТИ



Slice Planet  
SCHOOL

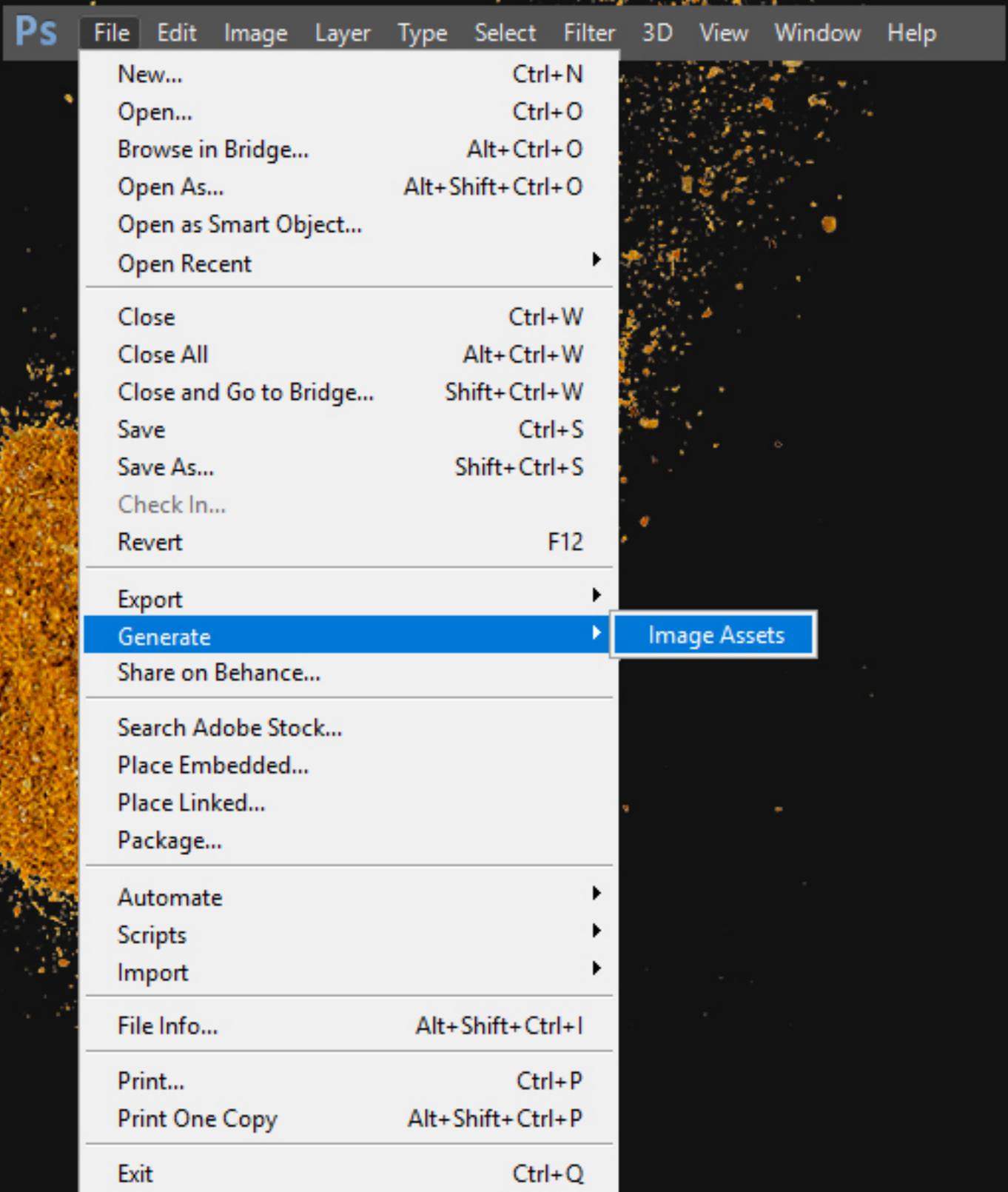
ПЕРЕЙМЕНОВУЄМО, ДОДАЄМО РОЗШИРЕННЯ ФАЙЛУ





Slice Planet  
SCHOOL

## ВИБИРАЄМО ПУНКТ

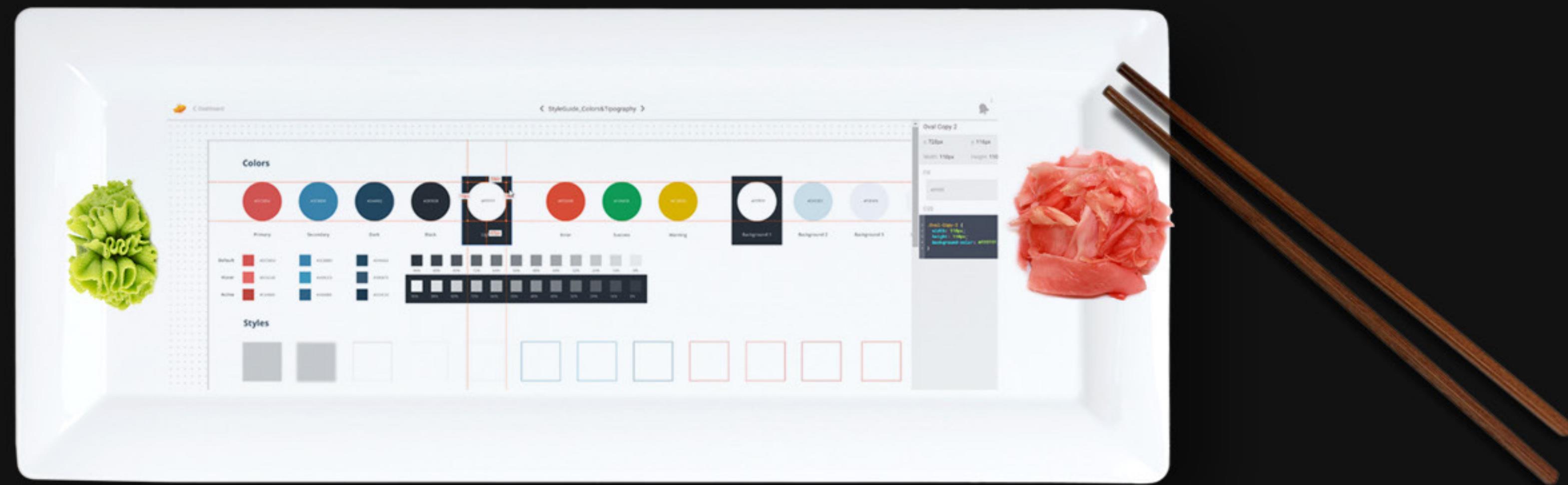




# AVOCODE



Slice Planet  
SCHOOL



ZEPLIN



Slice Planet  
SCHOOL

The Art Museum

Collections

Explore the Collection

Advanced Search

DECORATIVE ARTS & CRAFTS

DE STIJL

CUBISM

AMERICAN

GREEK ANTIQUITIES

Share

Share your Figma file by clicking the "Share" button in the top navigation bar or by copying the link in your browser address bar.

7

Share

Skip the Line.  
Purchase Tickets.

All exhibitions, audio tours, and films included in the price of admission.

Today Tomorrow Other

March 22, 2016 Open 10:30am-5:30pm

Adults 2

Seniors 0

Students 0

Total \$16

Continue to Payment

DESIGN PROTOTYPE CODE

CSS

X: 22.75px  
Y: 19.95px  
W: 294px  
H: 32px

X Constraint: Left  
Y Constraint: Top

Font Family: Montserrat  
Font Style: Regular  
Font Size: 18px  
Line Height: 22px  
Align: Left

Fill: Solid  
#FF473A

FIGMA  
WWW.FIGMA.COM



Slice Planet  
SCHOOL



# СТАРТОВИЙ ШАБЛОН

БЕЗ НЬОГО НІЯК



MENU

```
var gulp      = require('gulp'), // Подключаем Gulp
sass        = require('gulp-sass'), //Подключаем Sass пакет,
browserSync = require('browser-sync'), // Подключаем Browser Sync
concat      = require('gulp-concat'), // Подключаем gulp-concat (для конкатенации файлов)
uglify      = require('gulp-uglifyjs'), // Подключаем gulp-uglifyjs (для сжатия JS)
cssnano     = require('gulp-cssnano'), // Подключаем пакет для минификации CSS
rename      = require('gulp-rename'), // Подключаем библиотеку для переименования файлов
del         = require('del'), // Подключаем библиотеку для удаления файлов и папок
imagemin   = require('gulp-imagemin'), // Подключаем библиотеку для работы с изображениями
pngquant    = require('imagemin-pngquant'), // Подключаем библиотеку для работы с png
cache       = require('gulp-cache'), // Подключаем библиотеку кеширования
plumber    = require('gulp-plumber'), // Чтоб при ошибке не падал сервер
autoprefixer = require('gulp-autoprefixer');// Подключаем библиотеку для автоматического добавления префиксов
spritesmith = require('gulp.spritesmith'); //Для автосборки спрайта
```



## GULP

ТАСКИ ЯКІ ВИКОРИСТОВУЮ



Slice Planet  
SCHOOL



## ПРЕПРОЦЕСОРИ

SASS, SCSS, LESS НЕ ВАЖЛИВО ЩО САМЕ, АЛЕ ПОТРІБНО ВИКОРИСТОВУВАТИ



**МІКСІНИ**  
СПРОЩУЮТЬ ЖИТТЯ



Slice Planet  
SCHOOL



## МЕТОДОЛОГІЯ ВЕРСТКИ / БЕМ

НЕВАЖЛИВО ЯКУ ВИКОРИСТОВУВАТИ ,АЛЕ ОБОВ'ЯЗКОВО ПОТРІБНО



**GIST ВІД GITHUB**  
[GIST.GITHUB.COM](http://GIST.GITHUB.COM)



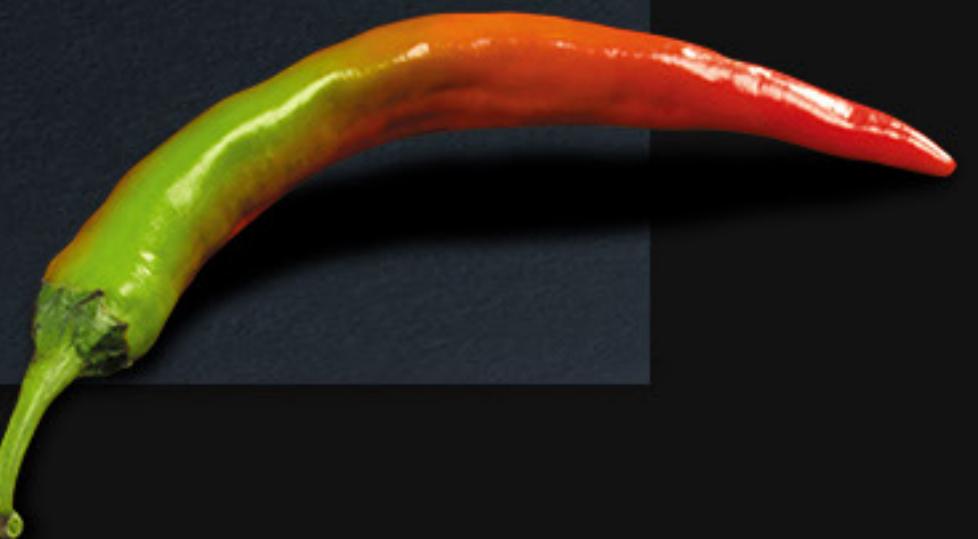
Slice Planet  
SCHOOL

# Висновок

НЕ ОБОВ'ЯЗКОВО ВИКОРИСТОВУВАТИ ЦІ ТЕХНОЛОГІЇ,  
ВИ ПОВИННІ ЗНАЙТИ ДЛЯ СЕБЕ КОМФОРТНІ УМОВИ, ПОЄДНАННЯ!!!

## РЕКОМЕНДАЦІЇ

- АНАЛІЗ МАКЕТУ І ПІДГОТОВКА ДО ВЕРСТКИ
- ВІЗУАЛЬНО РОЗБІЙТЕ НА ЕЛЕМЕНТИ ЯКІ ПОВТРЮЮТЬСЯ, ВИЗНАЧТЕ СІТКУ
- ВИЗНАЧТЕ ПАРАМЕТРИ ПРОЕКТУ
- ШВІДКІСТЬ ДРУКУ(ОСВОЙТЕ АБО СЛІПИЙ ДРУК АБО ВИКОРИСТОВУЙТЕ ЕММЕТ)
- ВИКОРИСТОВУЙТЕ ВАШІ НАПРАЦЮВАННЯ
- НІКОЛИ НЕ ЗУПИНЯЙТЕСЬ НА ДОСЯГНУТОМУ





ЯКЩО ВИ НЕ АВТОМАТИЗУЄТЕ СВОЮ РОБОТУ  
ВИ ПРАЦЮЄТЕ БІЛЬШЕ ЧИМ ПОТРІБНО



**ВІДПОВІДІ І ЗАПИТАННЯ**