

## Требования к предоставлению материалов для верстки HTML5.

### 1. Шрифты в форматах - TTF, EOT, WOFF (WOFF2).

- 1.1. Шрифт должен быть бесплатным или должна быть приобретена лицензия на его использование.
  - 1.1.1. Мы можем выкупить шрифт, но на это нужно закладывать время и смету.
- 1.2. Если нет требований к локальному хранению ресурсов, клиентом может предоставляться ссылка на нужную гарнитуру в [Google Fonts](https://www.google.com/fonts).
- 1.3. (опционально) Нужны рекомендации от дизайнера на какую безопасную группу шрифтов можно заменить шрифты, используемые в верстке (<http://web.mit.edu/jmorzins/www/fonts.html>):
  - 1.3.1. Arial
  - 1.3.2. Tahoma
  - 1.3.3. Verdana
  - 1.3.4. Trebuchet MS
  - 1.3.5. Georgia
  - 1.3.6. Courier
  - 1.3.7. Courier New
  - 1.3.8. Times New Roman

### 2. Исходный файл в формате – PSD,AI, Sketch.

- 2.1. Слои должны быть:
  - 2.1.1. Упорядочены по структуре - все слои одного логического элемента должны быть в одной папке.
  - 2.1.2. Логически проименованы - каждый элемент должен находиться в одном слое, названным человечески-понятным именем, а не «slice 1,2».
  - 2.1.3. (опционально) Логически выделены цветами.
  - 2.1.4. Лишние (не используемые в дизайне) слои должны быть удалены.
  - 2.1.5. Выравнивание слоев – строго по Guide. Их не удалять. Оставлять в макете. Лучше сразу использовать Grid Line.
- 2.2. На каждую отдельную страницу должен быть отдельный PSD файл.
- 2.3. Если предполагается адаптивная верстка, то должно быть предоставлено минимум 2 макета – «1. Desktop» + «2. Mobile». Можно добавить еще «3. Pad».
  - 2.3.1. Можем разверстать недостающее в рамках доп. сметы.
- 2.4. Размер макета – в Пикселях.
- 2.5. Разрешение макета- 72 DPI (не более 150 dpi).
- 2.6. Размер шрифтов целыми значениями.
- 2.7. Выключка шрифта только – Влево, Вправо и Посередине.
- 2.8. Цветовой профиль – sRGB.
- 2.9. Соотношение сторон пикселя (Pixel aspect ratio): Square pixels.
- 2.10. Все изображения должны быть обрезаны только в смарт-объектах (не кадрировать оригиналы).
- 2.11. Иконки и пиктограммы (используемые как есть) должны быть слиты в один слой.
- 2.12. Не должно быть никаких полупрозрачных градиентов, сложных режимов наложения типа "multiply, screen, overlay, и т.д." и корректирующих слоев – Режим наложения слоя только Normal.
- 2.13. Для всех интерактивных слоев должны быть описаны состояния.
  - 2.13.1. Hover эффекты должны быть описаны дополнительным слоем (ми).

### 3. Превью статики в формате – PNG или JPG.

### 4. Превью анимации в формате – GIF (MOV/AVI).

- 4.1. Или подробное текстовое описание на раскадровке.