

129. ИЗУЧЕНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ РЕДАКТОРОВ «FIGMA» И «КАНВА» ПРИ ОБРАБОТКЕ ИЗОБРАЖЕНИЙ

Евтушенко А.Н. студентка гр. 578102

*Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники
г. Минск, Республика Беларусь*

*Нагулевич Р.С. – старший преподаватель, магистр
экономических наук*

Аннотация. В работе рассматривается роль графических редакторов Figma и Canva как инструментов обработки изображений в современном дизайне. Раскрывается архитектура каждого редактора: подходы к векторной и растровой графике, работа со слоями. Формализованы ключевые функции обработки изображений: обрезка, цветокоррекция, работа с масками, применение эффектов. Особое внимание уделено различиям в подходах: Figma как среда для профессионального интерфейсного дизайна, Canva как инструмент для быстрого создания визуального контента.

В современном мире визуальный контент становится ключевым элементом коммуникации, маркетинга и пользовательского опыта. Компании и частные специалисты ежедневно создают огромное количество графических материалов, однако качество и скорость обработки напрямую зависят от используемых инструментов. Простые растровые редакторы отвечают лишь на вопрос о базовом редактировании, но не позволяют гибко интегрировать изображения в сложные дизайн-системы. Решение этой проблемы обеспечивают современные облачные редакторы, среди которых центральное место занимают Figma и Canva. Концепция облачного дизайна является связующим звеном в системе визуального контента: она использует преимущества векторной графики и шаблонных решений и предоставляет интерактивный инструмент для творчества как профессиональным дизайнерам, так и неподготовленным пользователям.

Основополагающие принципы рассматриваемых редакторов включают облачную архитектуру с доступом через браузер, творческое манипулирование изображениями, доступность и быстрый отклик системы, а также поддержку многопользовательского режима. Архитектура обоих сервисов является клиент-серверной, реализующей хранение всех данных в облаке. Figma базируется на векторной графике и предоставляет расширенные инструменты работы с контурами, масками и векторными сетками. Figma позволяет не только создавать элементы интерфейса и прототипы, но и работать с изображениями, встраивая их в дизайн-системы через механизмы заливки фреймов, масок и эффектов наложения слоев [1]. Для эффективной работы в Figma рекомендуется использовать горячие клавиши (V — перемещение, R — прямоугольник, T — текст, O — эллипс, Ctrl + D — дублирование) и именовать слои, чтобы избежать хаоса в проекте [4]. Canva ориентирована на быструю обработку растровых изображений с использованием готовых шаблонов, фильтров и автоматической обрезки, где ключевыми объектами являются слои, элементы дизайна и готовые макеты [2].

Оба редактора специализируются на гибкой работе с изображениями, которая включает в себя набор операций трансформации. К основным операциям манипулирования изображениями относятся обрезка, кадрирование, цветокоррекция, работа с масками и применение эффектов. В Figma добавление изображения осуществляется через инструмент Place Image, причем фото вставляется как заливка фрейма-прямоугольника, что позволяет изменять параметры заполнения: Fill заполняет весь фрейм, Fit отображает изображение полностью с возможным появлением пустого пространства, Crop дает возможность приблизить нужный ракурс, обрезая «лишние» части, а Tile создает паттерн или узор. Кроме того, в Figma доступна регулировка цвета, яркости, контрастности и насыщенности изображения, а также наложение градиентов различных типов и использование режимов смешивания слоев. Для точного выбора цвета предусмотрена пипетка (клавиша I), позволяющая взять оттенок с любого объекта на экране [4]. Особое значение имеет возможность применения векторных объектов в качестве масок [1]. В Canva обработка изображений реализована через ряд инструментов, доступных как в бесплатной версии, так и в расширенном формате Pro. Для начала работы с фотографией пользователь может загрузить собственное изображение через раздел «Загрузки» или выбрать из встроенной библиотеки. Обрезка позволяет изменить границы изображения, выделяя нужную область. Функция «Перевернуть» отражает фото по горизонтали или вертикали. Для цветокоррекции предусмотрены фильтры, аналогичные тем, что используются в популярных мобильных приложениях, а также ручная настройка яркости, контрастности и насыщенности. На платном тарифе Pro доступно удаление фона с автоматическим выделением объекта, а также изменение размера изображения с подгонкой под нужный формат. Для придания изображению нужной формы используются рамки-маски

— например, круглая рамка автоматически делает фото круглым. Дополнительные инструменты включают настройку прозрачности, добавление теней, а также работу со слоями, позволяющую перемещать изображения вперед или назад относительно других объектов [2].

Многомерность функциональных возможностей рассматриваемых редакторов проявляется на трех уровнях: интерфейс и скорость освоения, глубина обработки изображений, интеграция в рабочий процесс. Figma ориентирована на профессиональных дизайнеров интерфейсов и требует времени на освоение, но обеспечивает высокую точность и гибкость обработки изображений благодаря векторной природе, системе компонентов и стилей, а также расширяемости через плагины. По сценариям использования Figma предпочтительна для создания сложных макетов с интеграцией графики в интерфейсные системы, особенно при необходимости точной настройки масок, градиентов и эффектов наложения. Canva, напротив, особенно подходит для студентов, специалистов SMM и внутренних коммуникаций, предлагая низкий порог знаний и быстрый результат, тогда как для профессиональных дизайнеров ее функционал может оказаться ограниченным [3]. Canva оптимальна для генерации контента в социальные сети, презентации и быстрой обработки изображений без глубокой технической подготовки.

Исходя из результатов проведенного анализа, можно сделать вывод о взаимодополняющем характере рассматриваемых инструментов. Figma и Canva решают разные классы задач в области обработки изображений: первый обеспечивает профессиональную среду для интерфейсного дизайна с тонкой настройкой графики, второй — доступный инструмент для быстрого создания визуального контента. Выбор между ними определяется конкретными задачами, уровнем подготовки пользователя и требуемой глубиной обработки изображений. В совокупности эти инструменты формируют современную экосистему визуального дизайна, позволяя гибко распределять задачи между профессиональными дизайнерами и бизнес-пользователями.

Список использованных источников:

1. Tilda Education. Гид по Фигме для начинающих веб-дизайнеров [Электронный ресурс]. — URL: <https://tilda.education/articles-figma> (дата обращения: 31.03.2026).
2. Canva. Как пользоваться Canva: разбор главных функций и лайфхаки [Электронный ресурс]. — URL: https://www.canva.com/ru_ru/obuchenie/kak-polzovatsya-canva/ (дата обращения: 31.03.2026).
3. Яндекс Практикум. Canva: инструкция по созданию изображений для соцсетей, презентаций и сайтов [Электронный ресурс]. — URL: <https://practicum.yandex.ru/blog/chto-takoe-canva-i-kak-rabotat-v-redaktore/> (дата обращения: 31.03.2026).
4. Нетология. Как работать в Figma: обзор основных функций [Электронный ресурс]. — URL: <https://netology.ru/blog/figma-guide> (дата обращения: 31.03.2026).