



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ДОНСКОЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
(ДГТУ)

Методические рекомендации для выполнения
лабораторной работы Figma №1
«Знакомство с Figma. Создание первого макета»

Ростов–на–Дону

2018

Составители:

доцент. каф. «МКиМТ», к.ф.-м.н. Трубчик Ирина Степановна

магистр каф. «СсО» Трубчик Полина Сергеевна

Цель работы: 1) выполнить подготовительную работу по разработке макета сайта; 2) пользуясь документацией к Figma, научиться развернуть/установить это приложение, работать в нем; 3) выяснить отличия работы с Figma от работы с другими системами разработки макетов для сайтов; 4) уяснить последовательность работы с редактором Figma (создание проекта, импорт, сохранение, совместная работа в облаке)

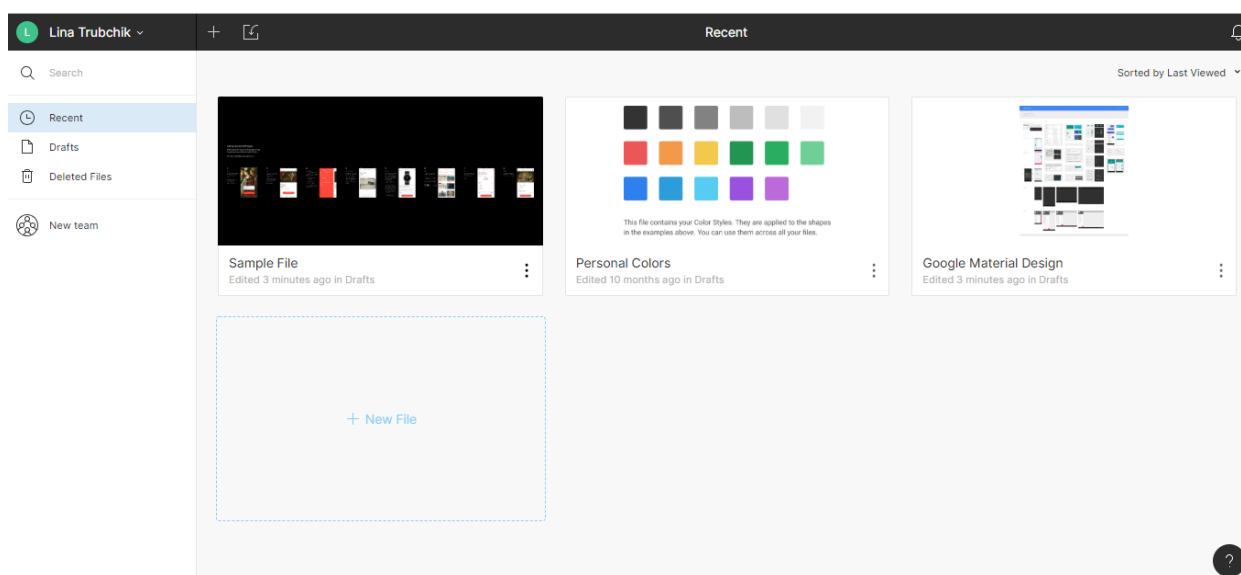
Введение

Figma - это инструмент не только для дизайна, но и для проектирования интерфейсов сайтов и мобильных приложений.

Можно заниматься и прототипированием (как будет происходить взаимодействие элементов), и дизайном, работе с кодом (в режиме просмотра), собрать обратную связь и т.д.

Программа бесплатна, но есть и платные тарифы для профессионалов.

Изначально создавалась эта программа как браузерный инструмент, сейчас также можно скачать и приложение под любую операционную систему (Windows, Mac, Linux). Язык – английский, но интерфейс интуитивно понятен. Между браузерной и десктопной версиями нет различий:



Как авторизоваться в браузере, так и скачать приложение можно на официальном сайте <https://www.figma.com>

Однако работает только через интернет, т.к. основа приложения находится в облаке.

Также можно установить приложение Figma Mirror на телефон Android и IOS, что позволяет смотреть результат работы на телефоне, в том числе, в реальном времени: всё синхронизируется при авторизации. Это поможет отследить, как выглядят элементы и интерфейс в мобильном телефоне. Приложение полезно, если вы разрабатываете дизайн мобильных приложений или хотите адаптировать сайт под мобильные устройства.

Есть возможность сотрудничества с командой (можно зайти вдвоем в один файл и одновременно редактировать: 2 дизайнера, или дизайнер – верстальщик).

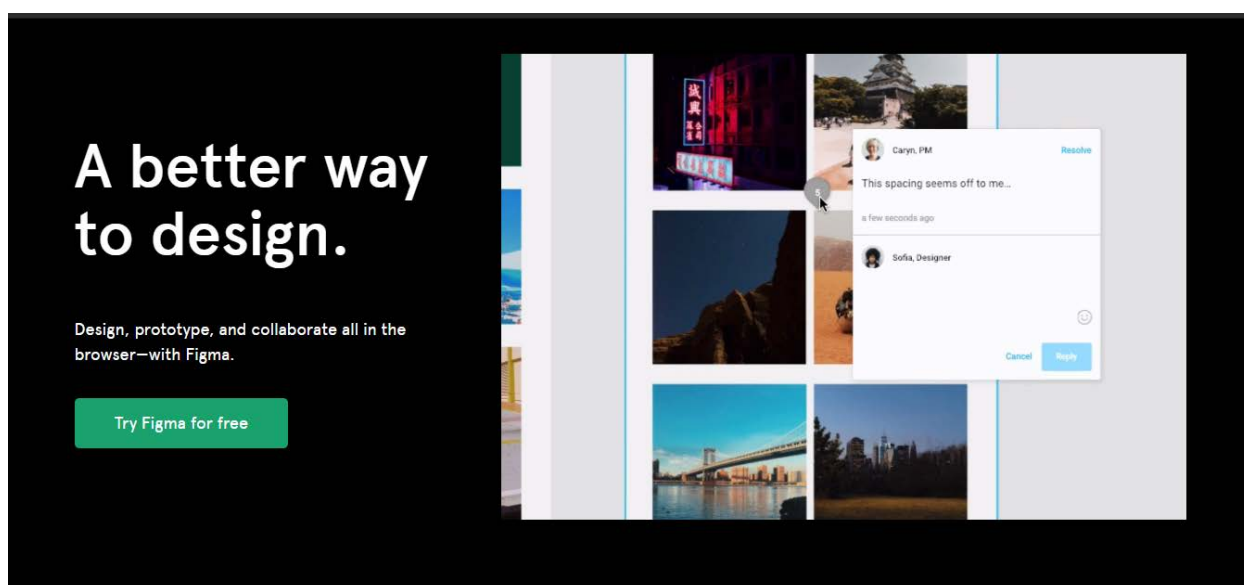
В рамках команды можно создавать проекты (папки для файлов одного проекта).

Отличия:

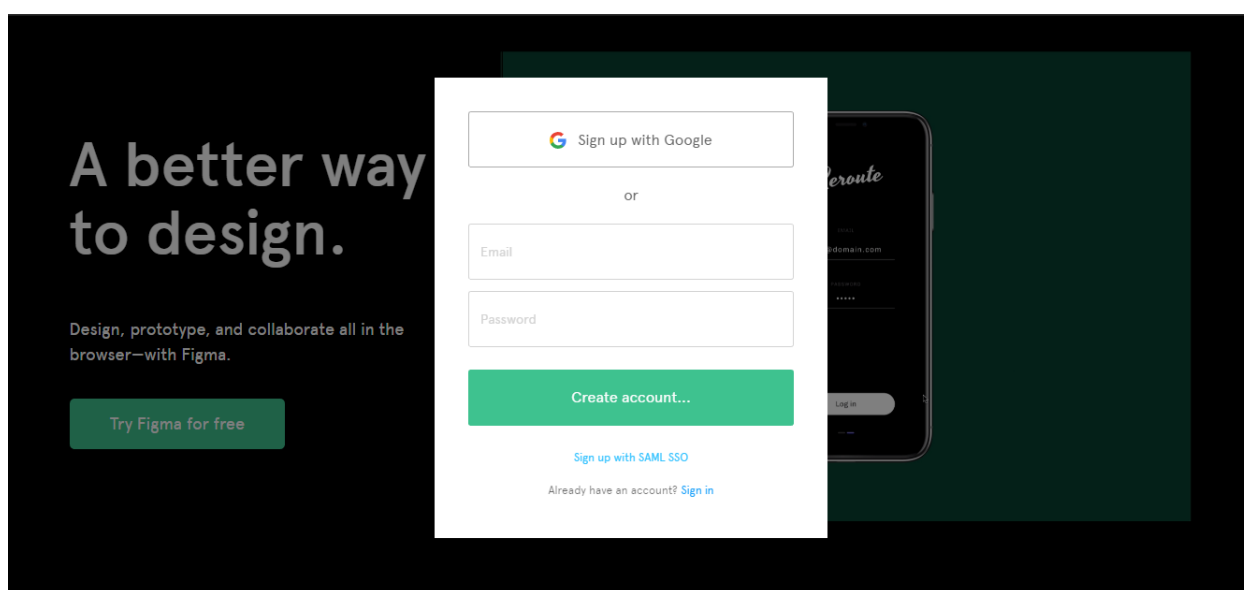
От Adobe Photoshop отличается более быстрой работой, минус подобных Figma программ – отсутствие или ограниченная работа с фотографиями (н-р, нет ластика, невозможно вырезать часть фотографии).

Начало работы

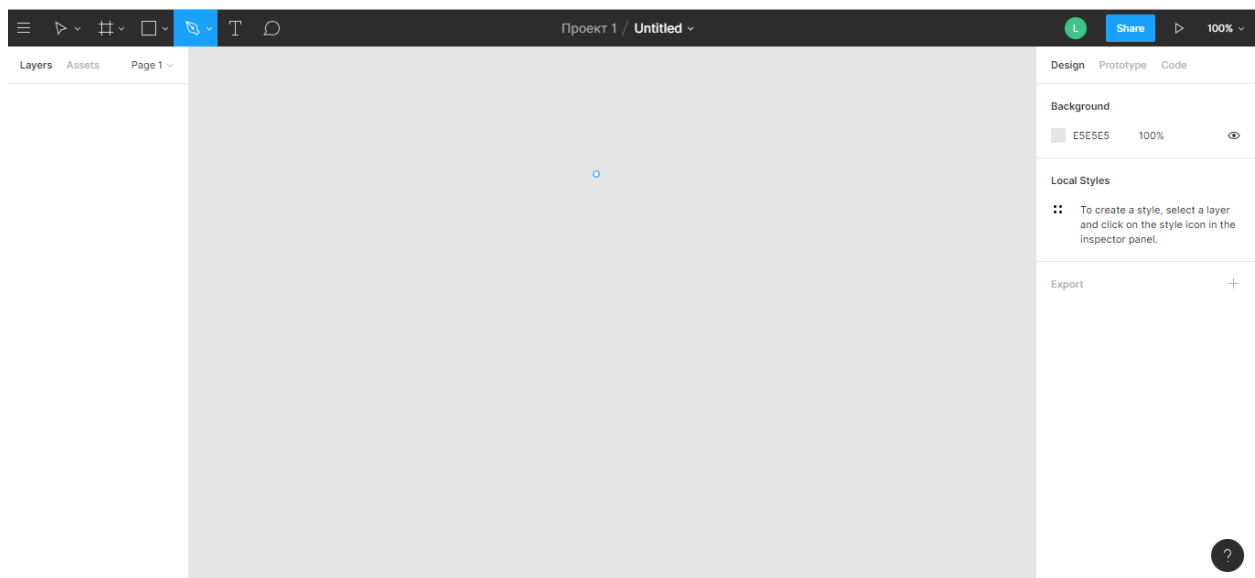
Переходим на сайт или открываем приложение:



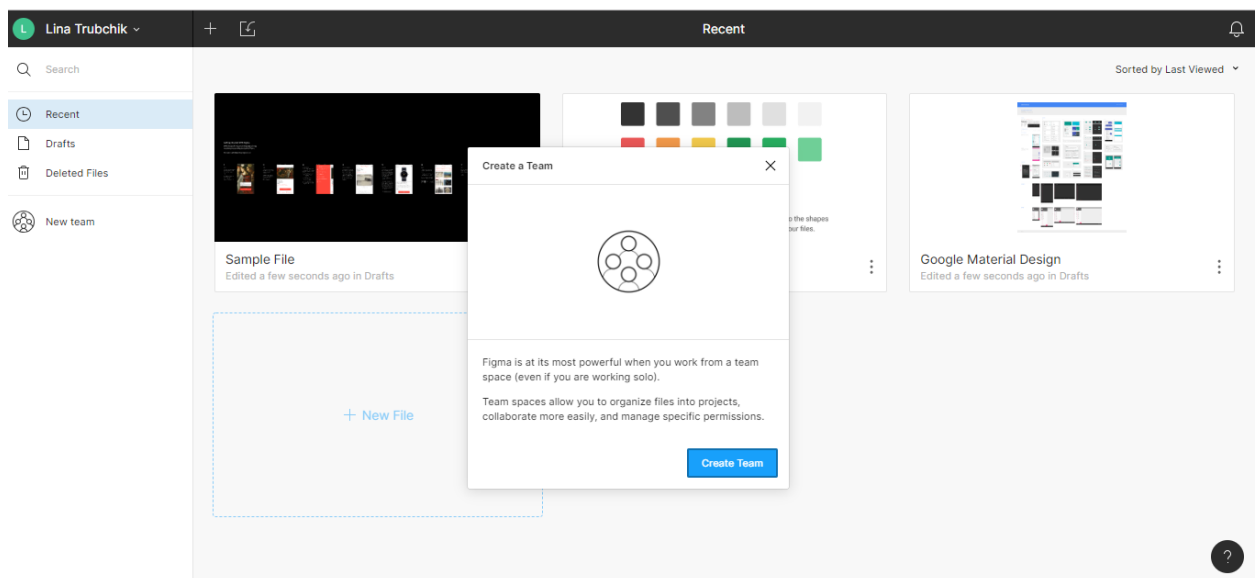
Регистрация – можно зарегистрироваться или войти в аккаунт Google:



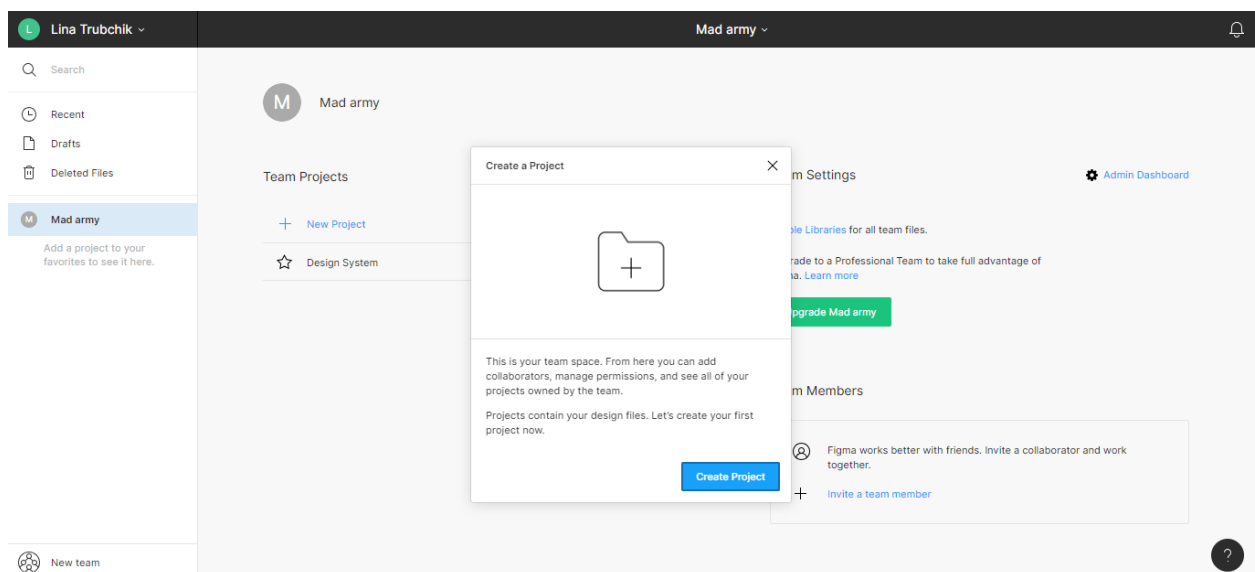
Рабочая область:



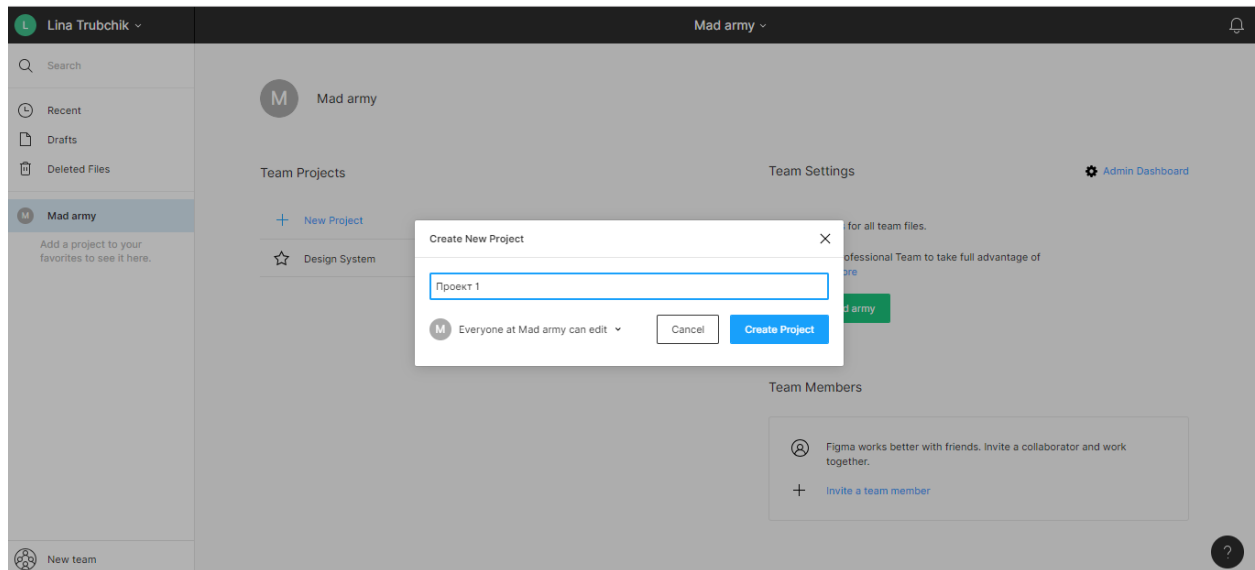
Для проекта создаем команду:



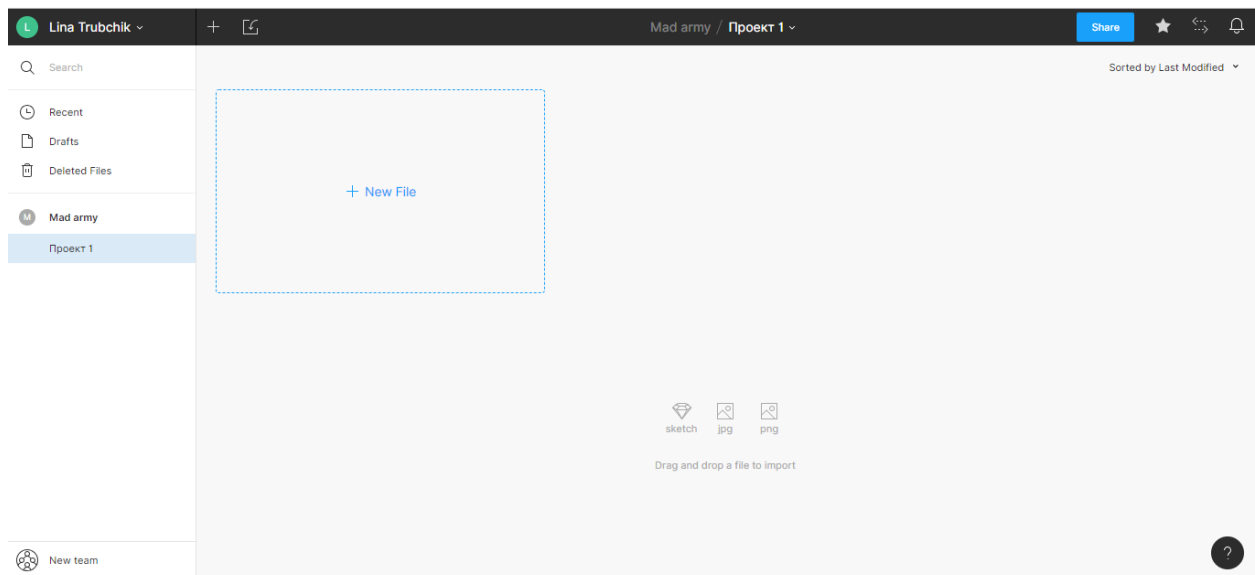
После создаем проект:



Именуем его:



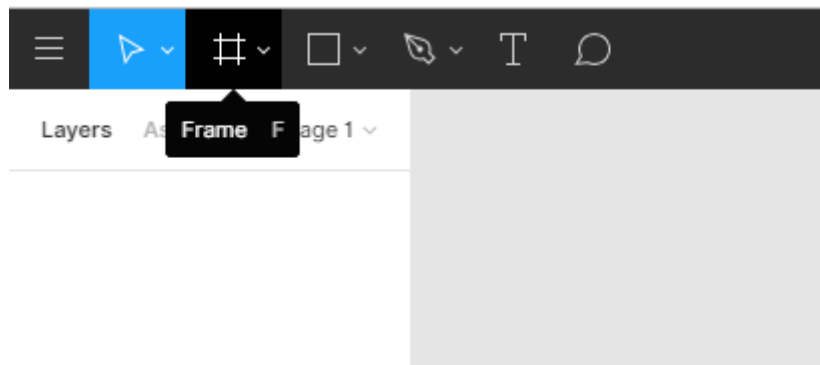
Новый файл:



Масштабируется рабочая область зажатием ctrl и прокручиванием колеса мыши, в Adobe Photoshop для той же цели надо зажать alt.

В Adobe Photoshop – ctrl+1 – сотый масштаб (100%), в Figma – ctrl+0 (причем ноль с цифровой клавиатуры не работает, только с верхнего ряда).

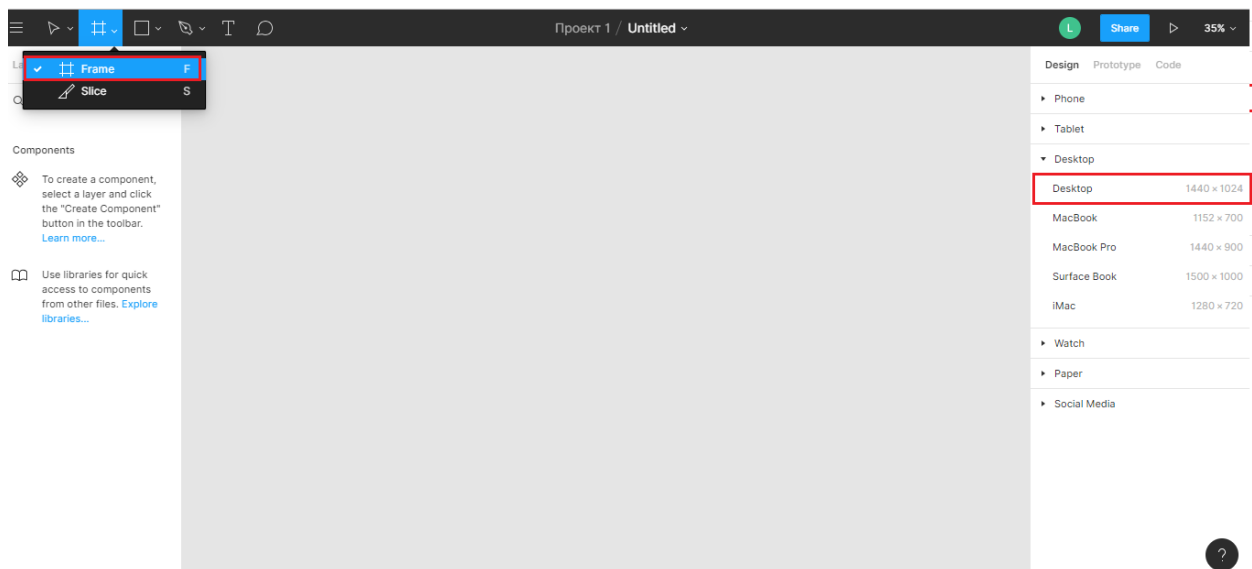
Начало работы – кнопка Frame во вкладке Design (холст для работы, ограничение рабочего пространства):



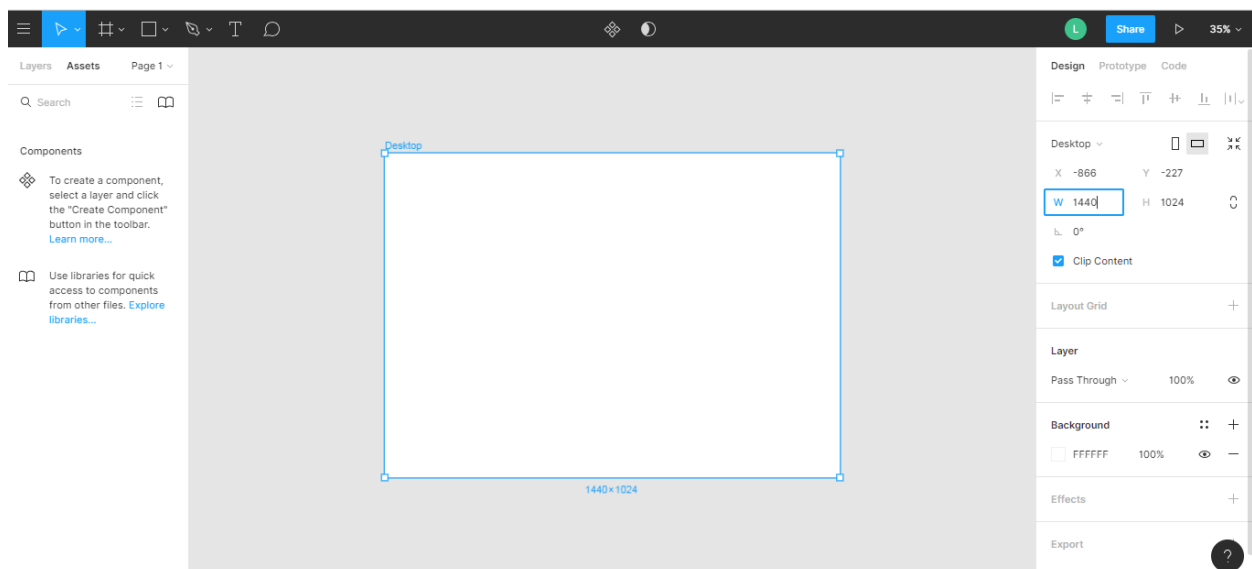
В других редакторах, например, Adobe XD, этот инструмент называется Artboard. Эта вкладка используется и в дальнейшем при создании дизайнов.

После нажатия на эту кнопку откроется правая панель, там можно выбрать размеры холста.

Здесь мы выберем десктопный размер 1440 на 1024:



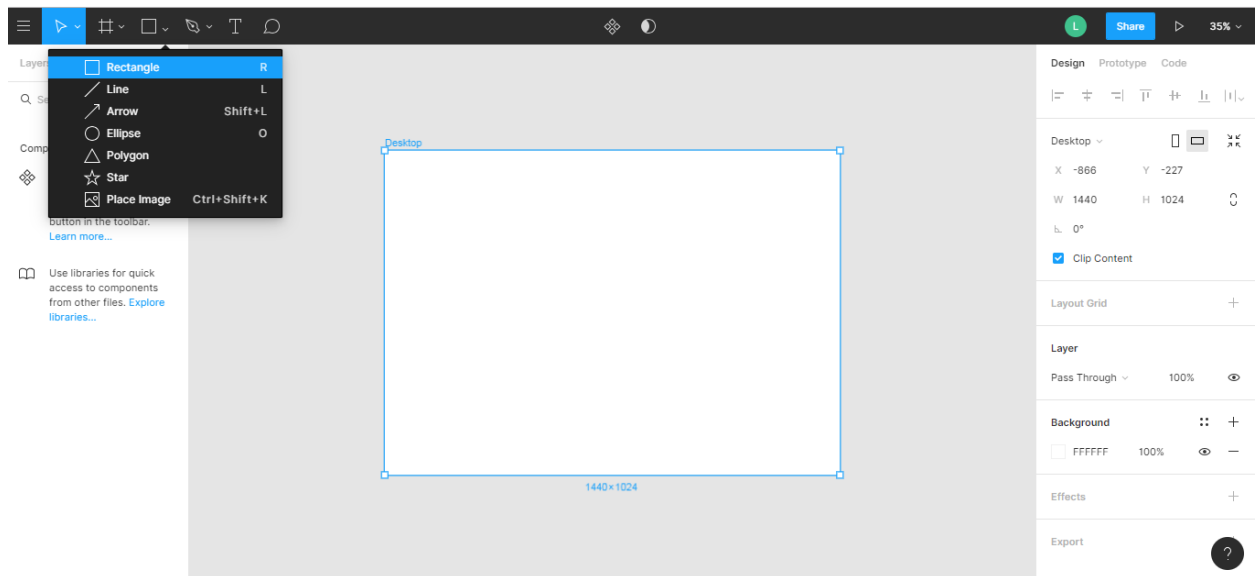
После выбора в правой панели появится возможность редактировать параметры холста:



Справа всегда отображаются свойства объекта.

Вкладка слоев и объектов слева.

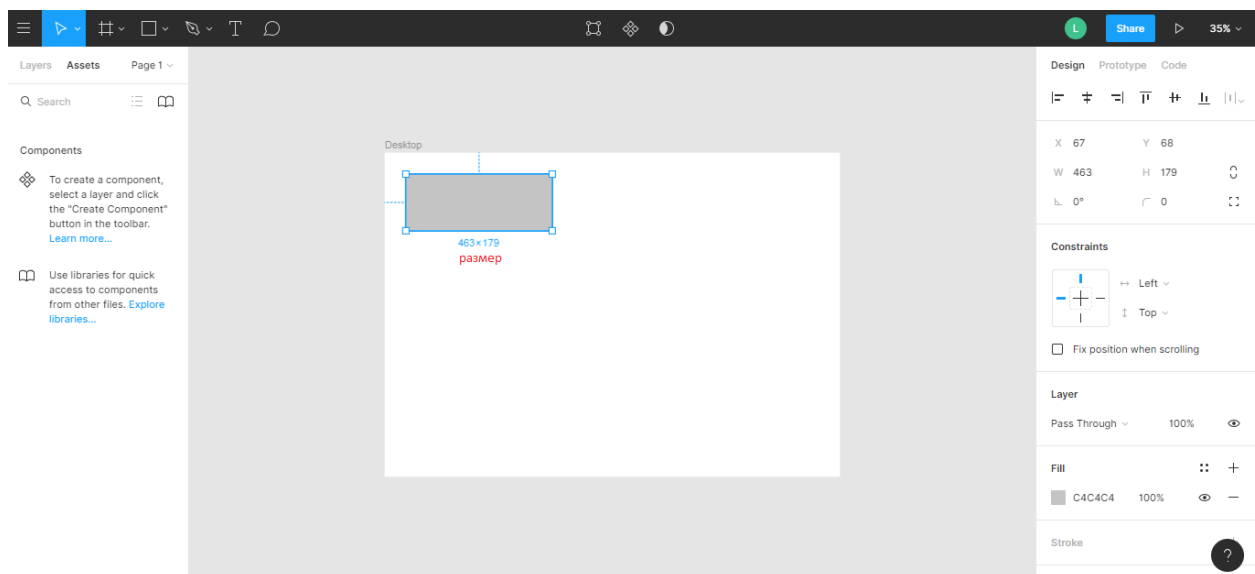
Панель объектов:



В Adobe XD круг и прямоугольник отдельными кнопками рядом, тогда как здесь – в свернутом списке.

Создание объекта и его эффекты

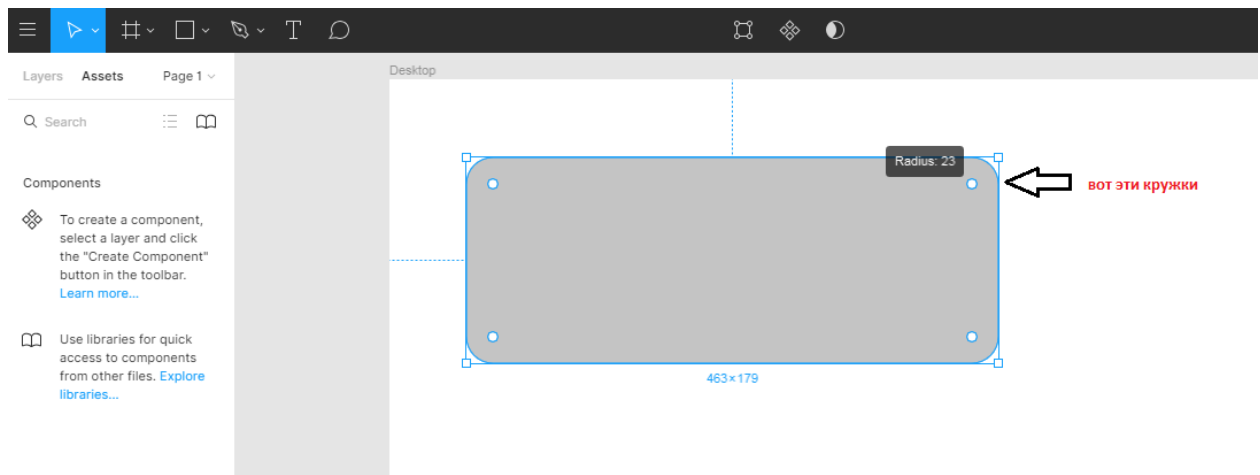
Создаем элемент (объект), например, прямоугольник:



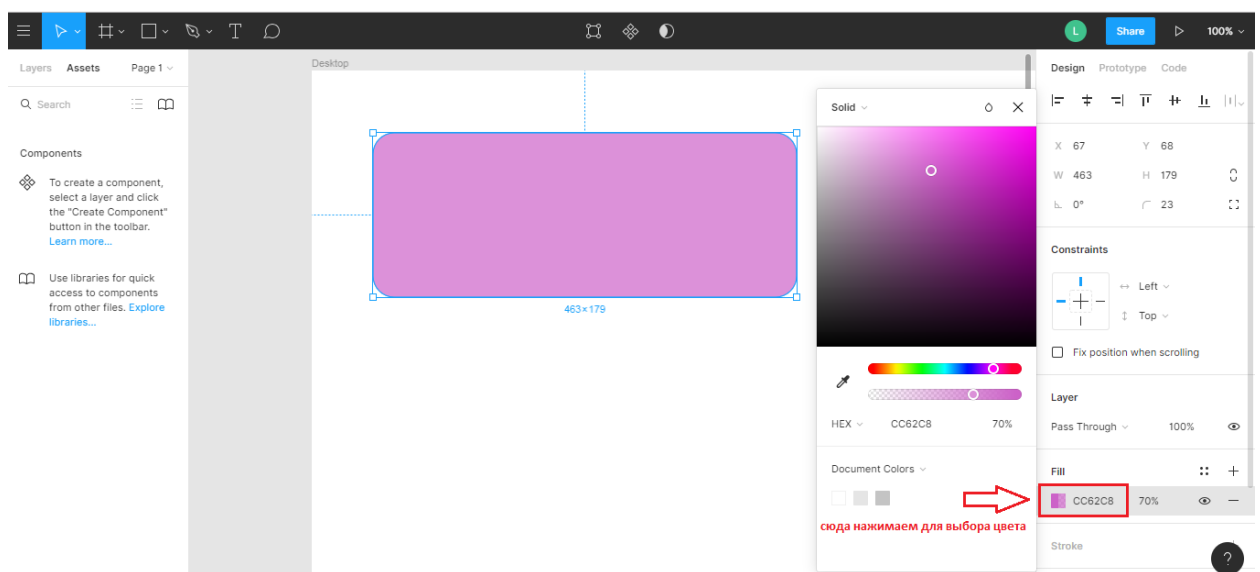
У любого элемента прямо в рабочем режиме виден размер (удобно для верстальщиков, не надо измерять).

Масштабируем элемент до 100.

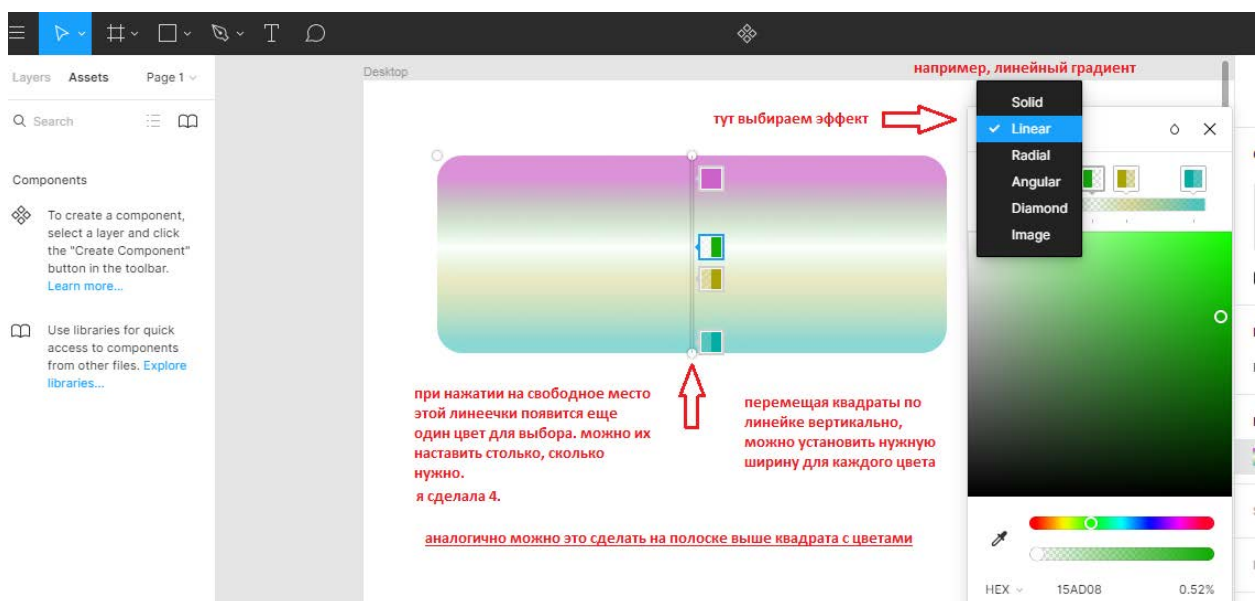
У элемента, аналогично с Adobe XD, можно поменять скруглить углы, наведя мышь на угол (в результате появятся кружочки, за которые надо тянуть в разные стороны):



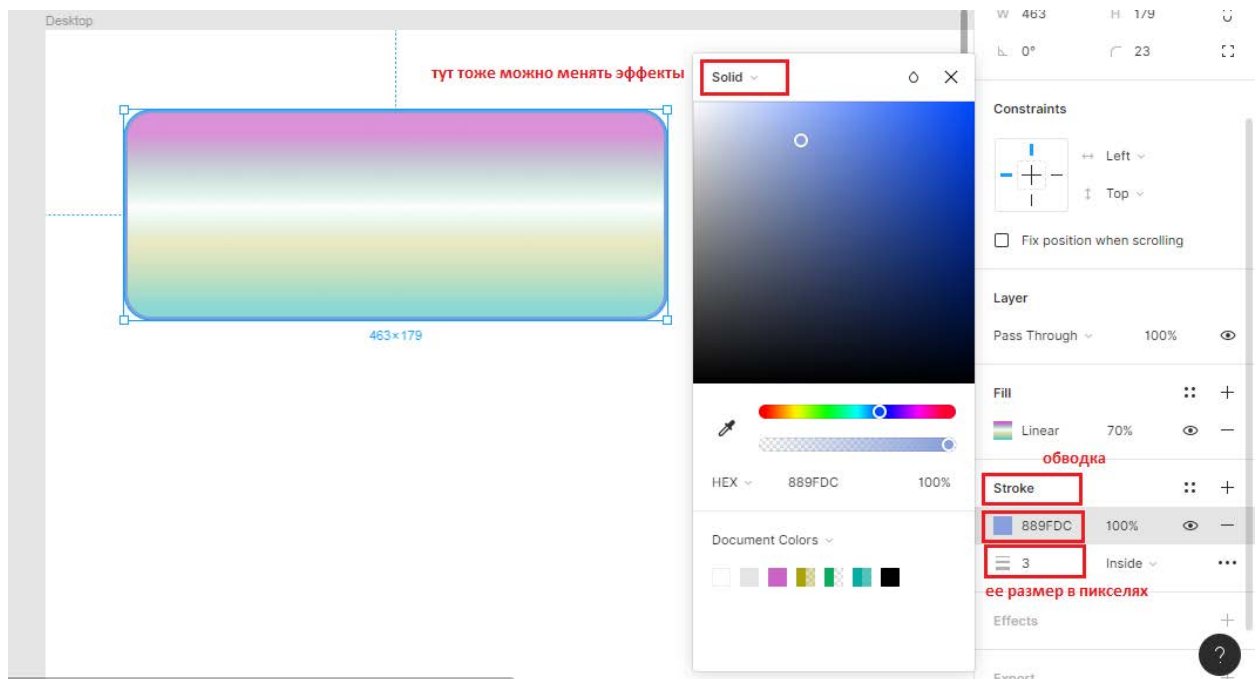
Также можно менять цвет и непрозрачность:



Там же выбираются такие эффекты, как градиент. Удобнее и быстрее, чем в Adobe Photoshop:



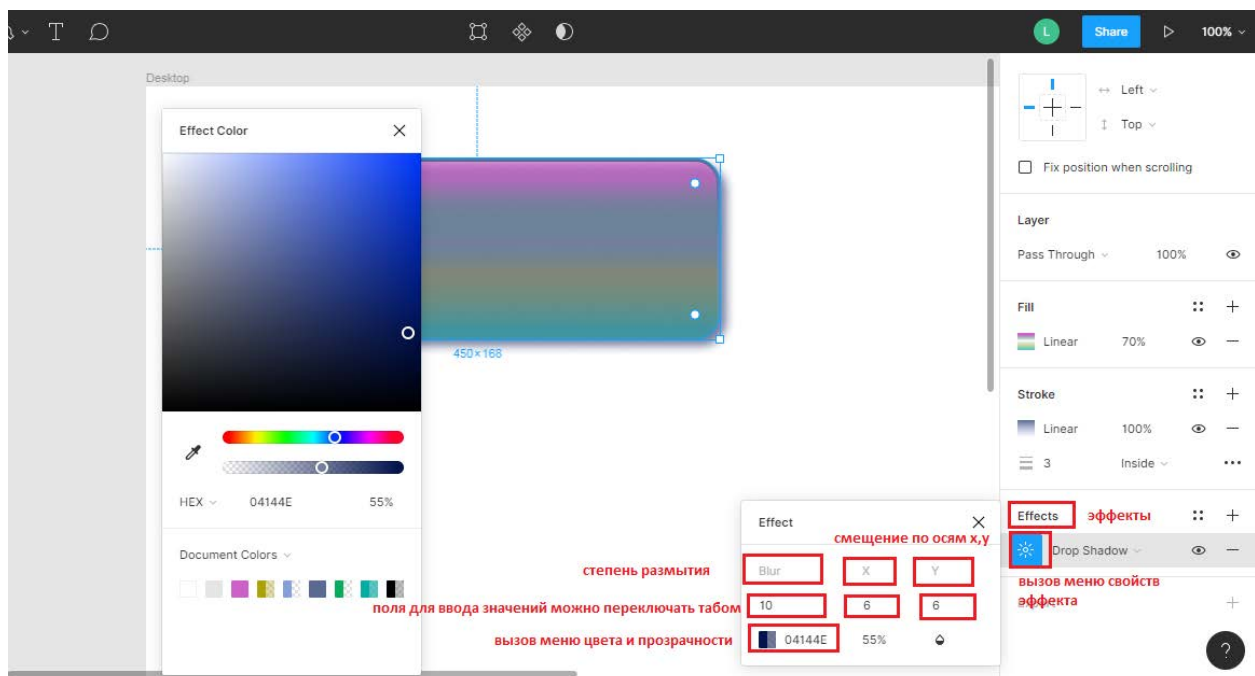
Также можно управлять параметрами обводки объекта:



Размер обводки не регулируется колесом мыши или ее движением вверх, а пишется вручную или выбирается в списке, менее удобно, чем в Adobe XD или Adobe Photoshop.

Кнопки отмены и возврата действия те же, что в Adobe Photoshop, ctrl+z и ctrl+shift+z.

Также можно выбрать эффект, например, тень:



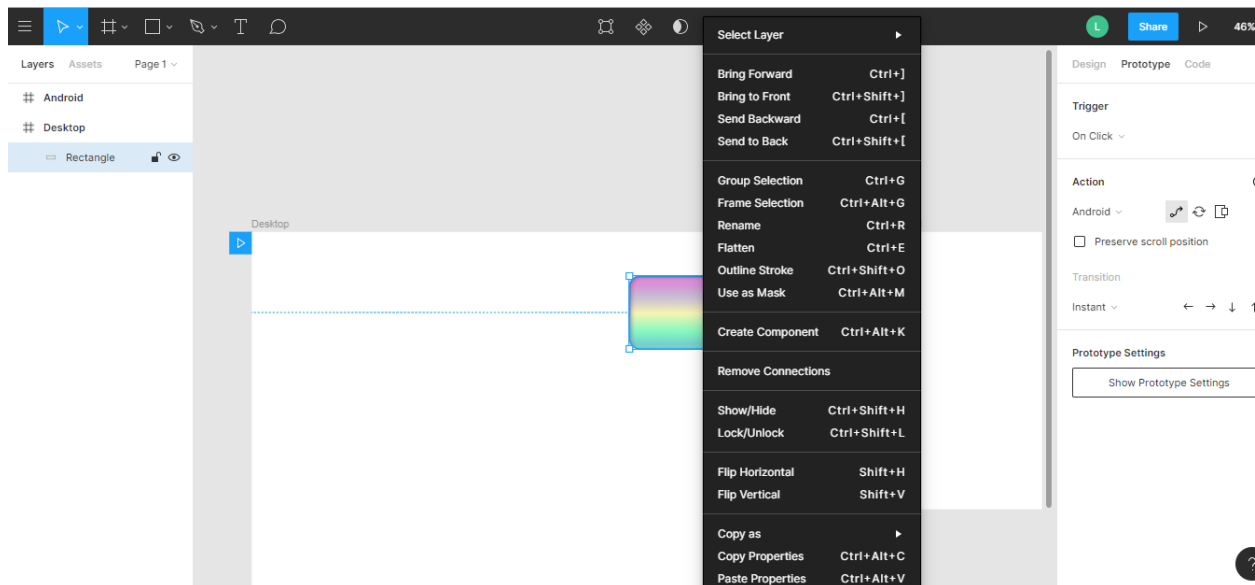
Если изначальная фигура полупрозрачна, внешняя тень исказит ее изначальный цвет.

Кнопка глаза напротив пункта скрывает свойство/эффект.

Также есть эффекты внутренней тени, размытия фигуры и размытия фонового изображения.

Как в Adobe Photoshop, в Figma можно работать со слоями (блокировать, группировать, менять местами и т.д).

У каждого объекта есть контекстное меню, которое вызывается правой кнопкой мыши:

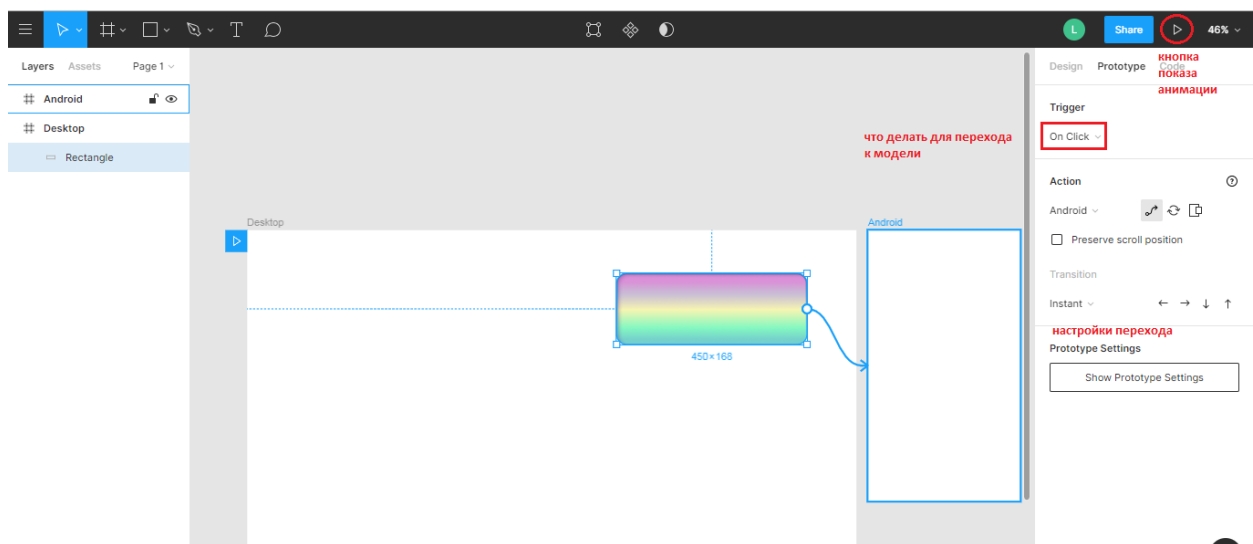


Вкладка Прототип (Prototype)

Эта вкладка позволяет создавать интерактивные прототипы, в которых при клике на элементы будут происходить интерактивные переходы между состояниями. Например, как меняется экран либо сайт по клику на определенные элементы.

Можно, нажав на объект, настроить, как будет происходить переход (по клику или движением колеса мыши, например, или по кнопке Enter), длительности анимации, в какую сторону переход, и т.д.

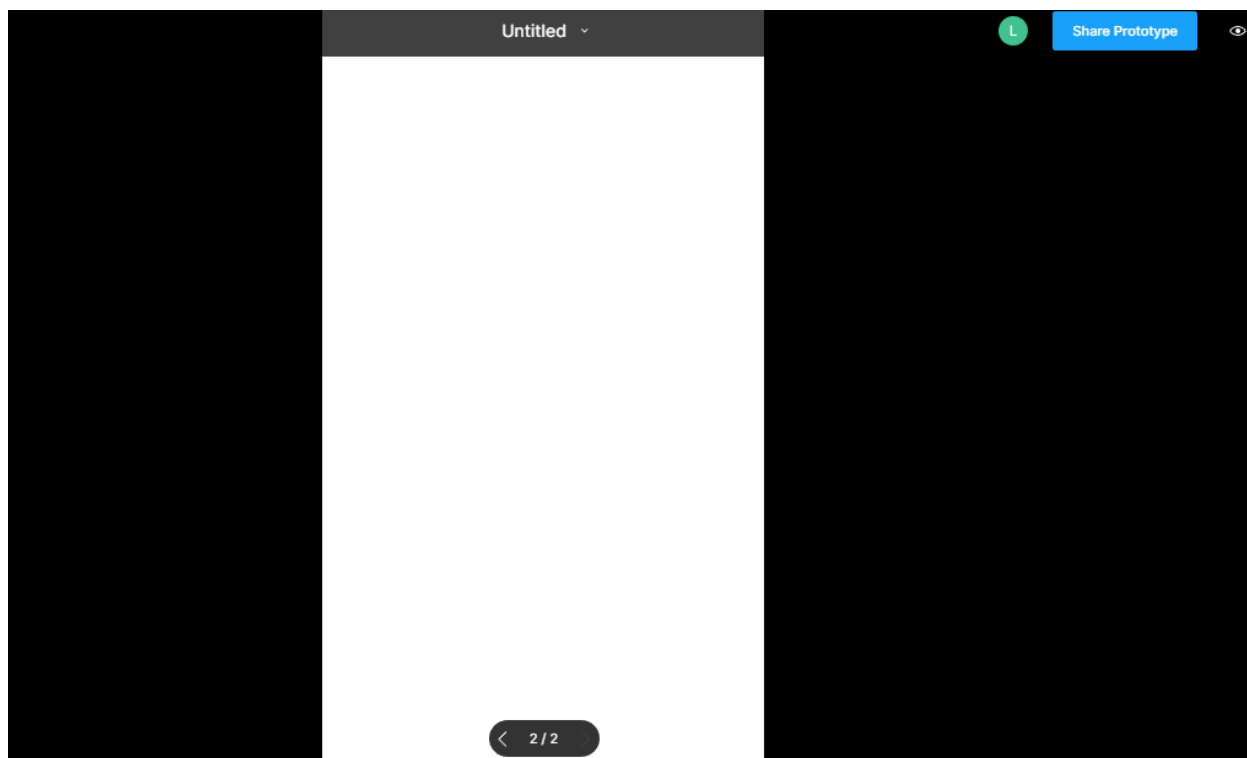
Создаем еще один холст, например, Android. Переходим во вкладку Прототип, щелкаем на объект мышью и тянем от нее стрелку к новому холсту:



Просто говоря, это позволит показать, как нажатие нашей кнопки приведет к результату, к которому ведет стрелка с нее.

Нажимаем на кнопку показа анимированной презентации и видим результат:

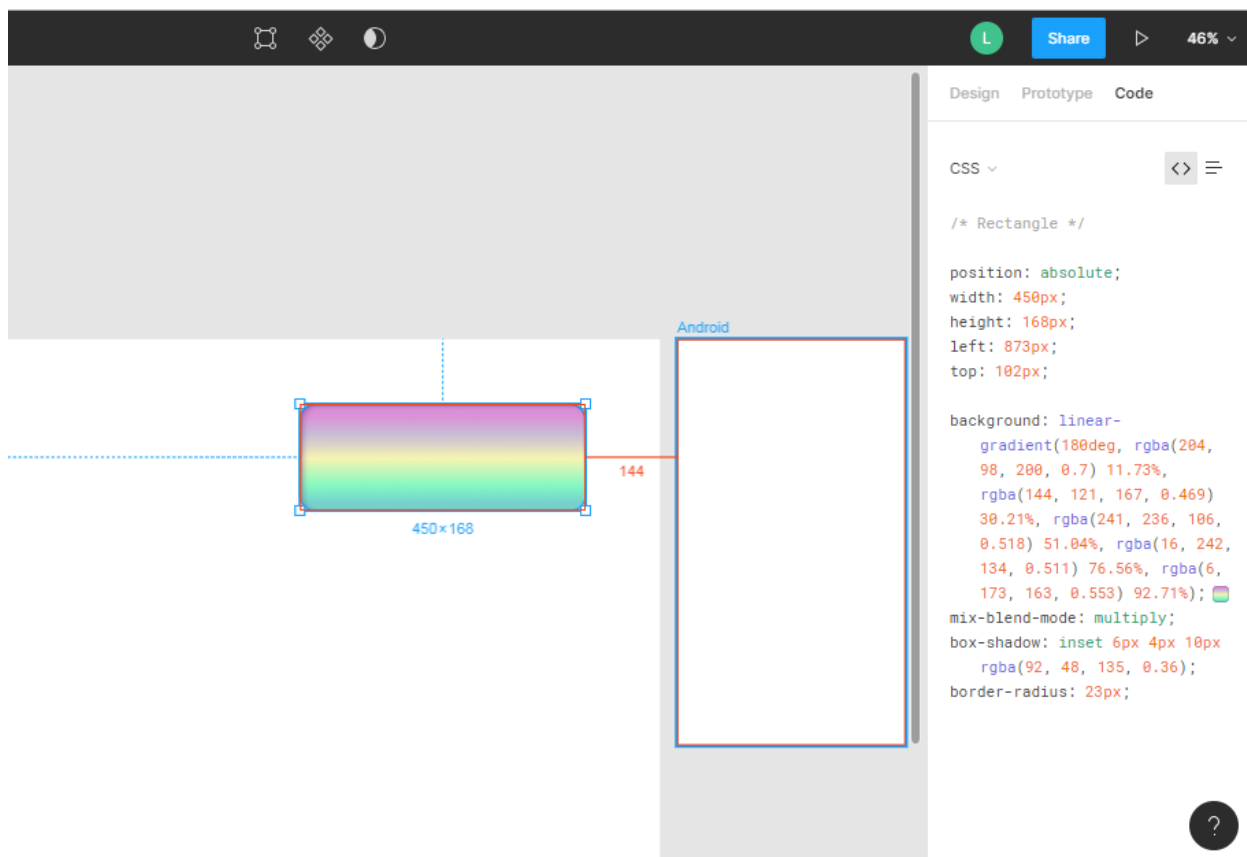




В Adobe XD есть подобный режим.

Вкладка Код (Code)

Данная вкладка (справа) очень полезна для верстальщиков:



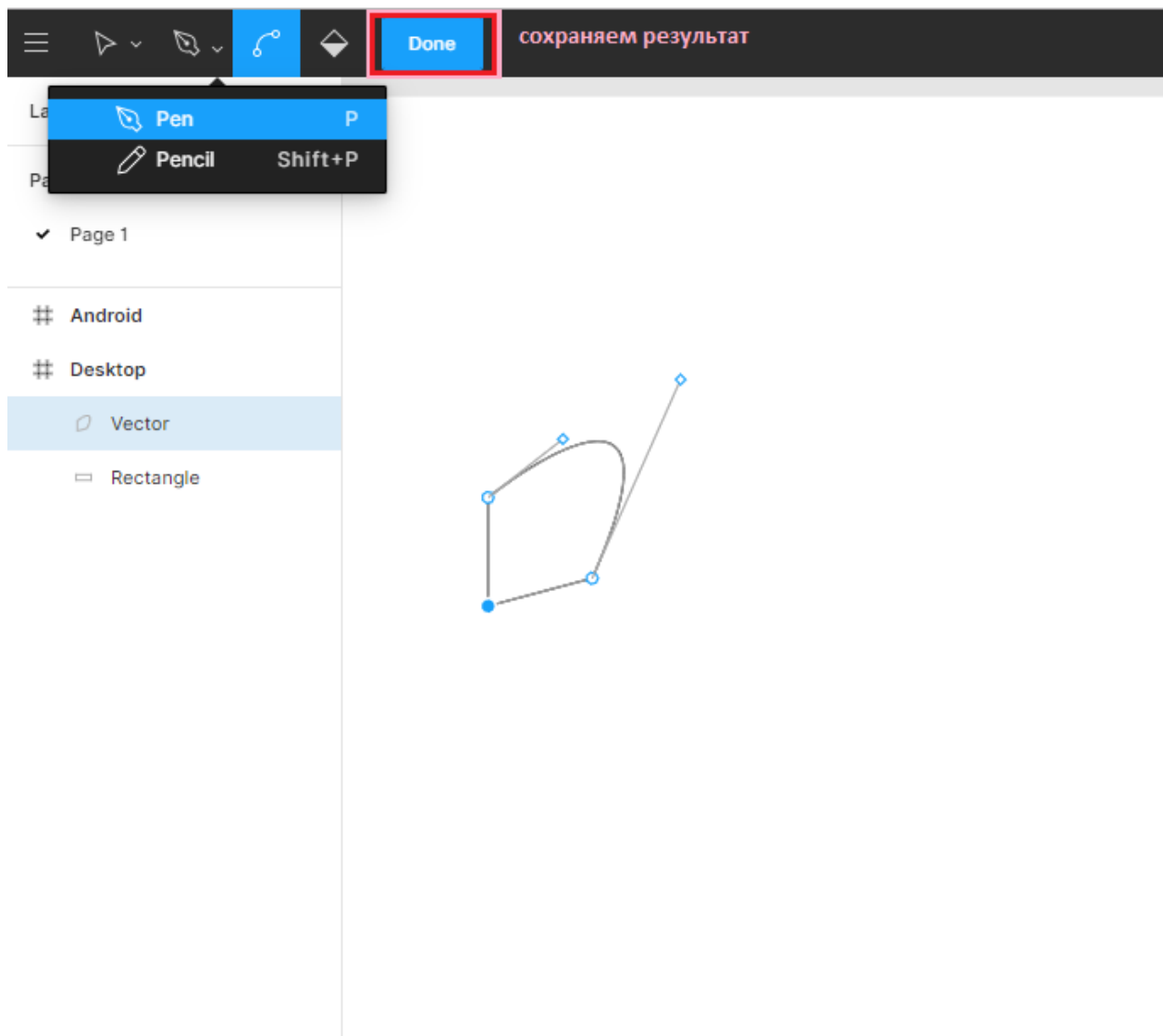
Некоторые позиции полезно копировать, например, width, Height, background

Такие строки, как position: **absolute**;; left, top, обычно не нужны.

В Adobe XD такой функции пока нет, но есть в Adobe Photoshop.

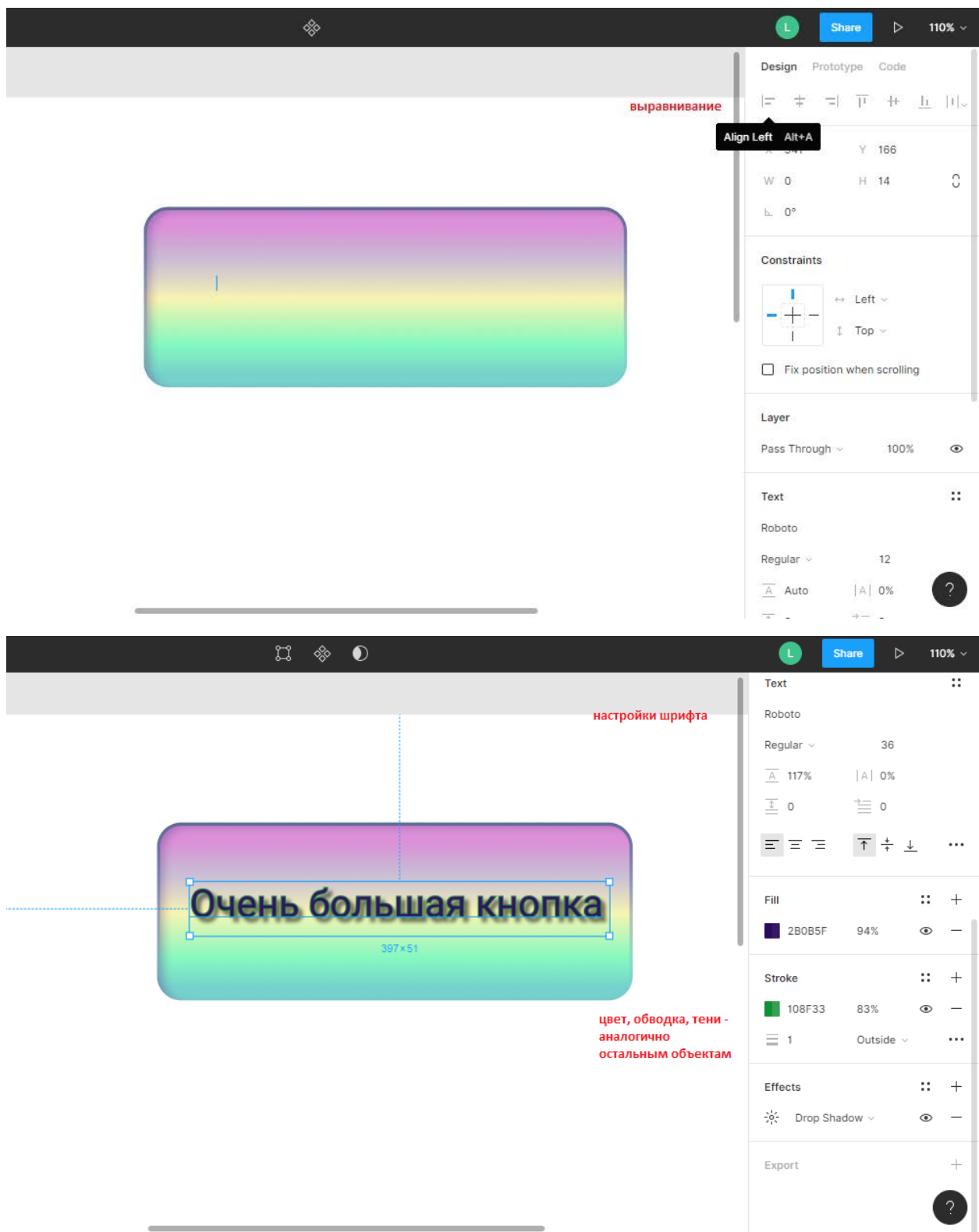
Инструмент Перо (Pen)

Программа векторная, в связи с чем с помощью инструмента «перо» можно создавать собственные формы и иконки, которые можно будет экспортировать в формат .svg:



Текст

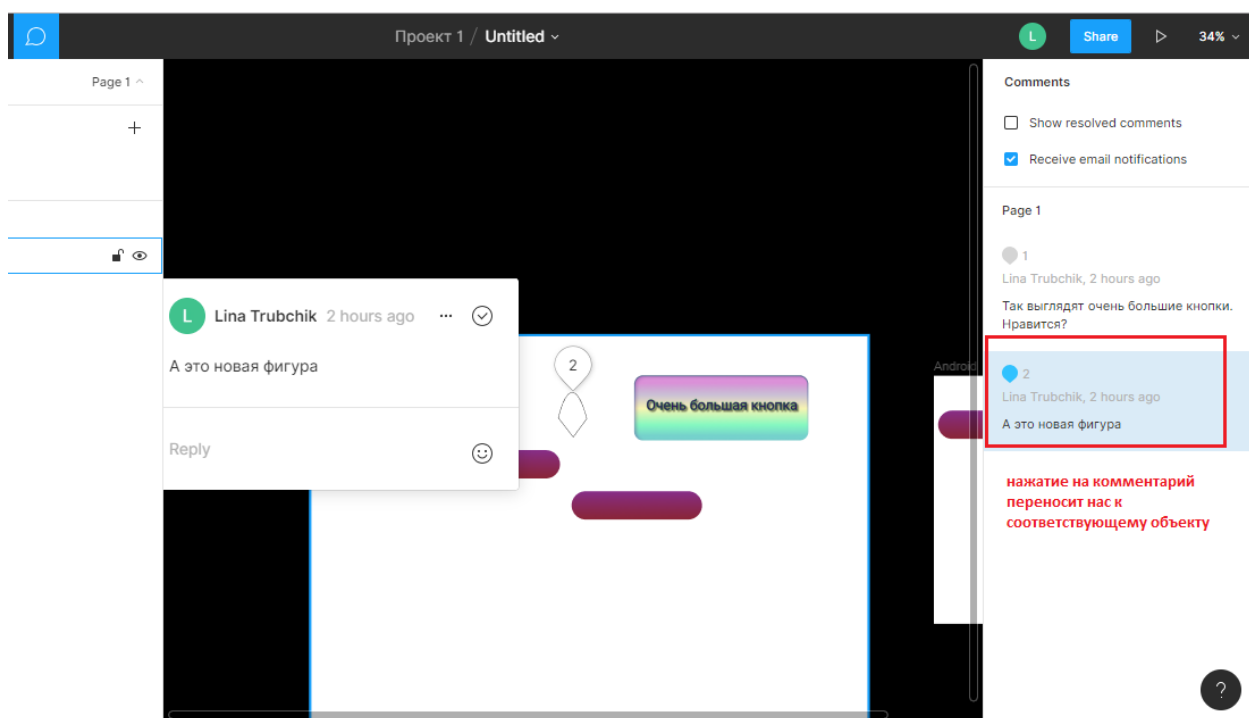
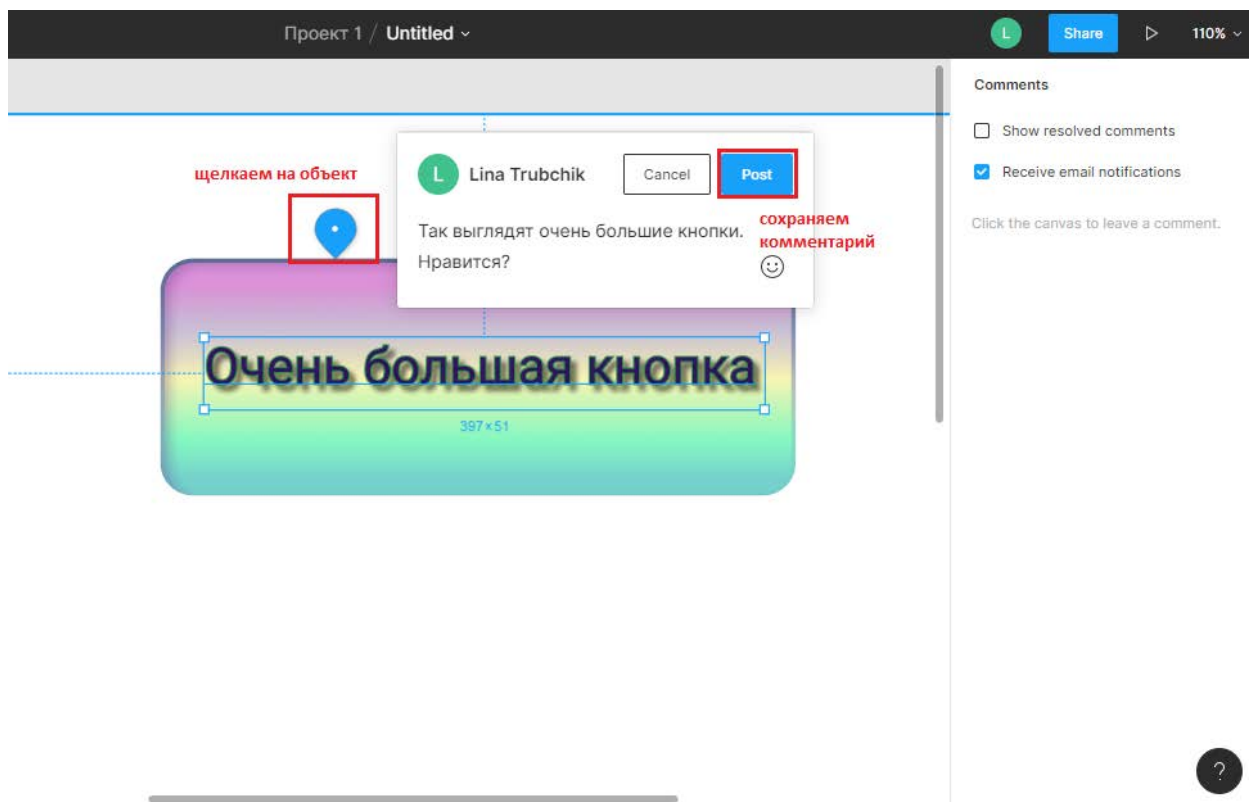
Инструменты текста стандартные:



Замечено, что в бесплатной версии не все шрифты регулируются по размеру. Вставить текст-рыбу, в отличие от Adobe Photoshop, не получится.

Режим комментирования

Данный режим выглядит так (создание комментария):

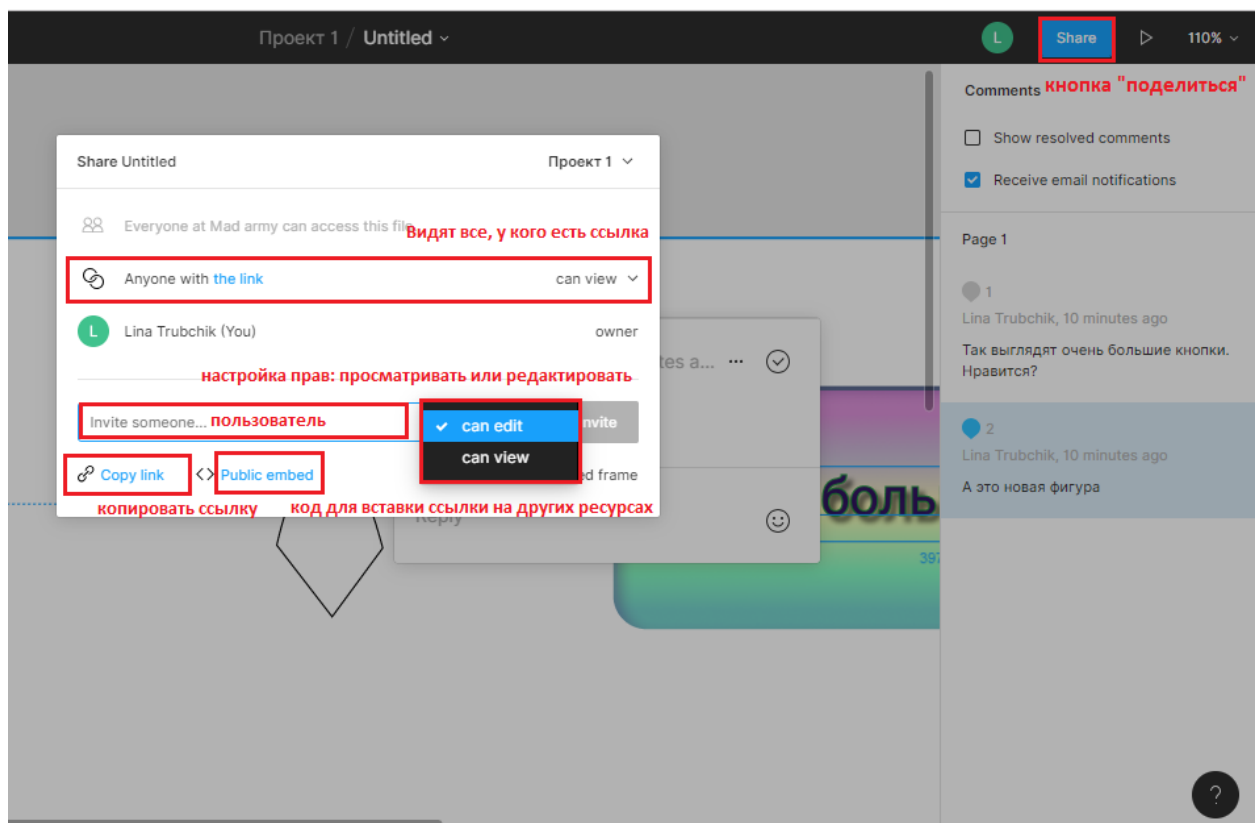


Можно делать комментарии к объектам, делиться с командой, рекомендовать правки и т.д, пользователи команды могут отвечать (для сотрудничества).

Данная функция есть также в Adobe – пространство Creative Cloud, а до недавнего времени такая возможность была уникальной для Figma.

Расшаривание (делимся проектом)

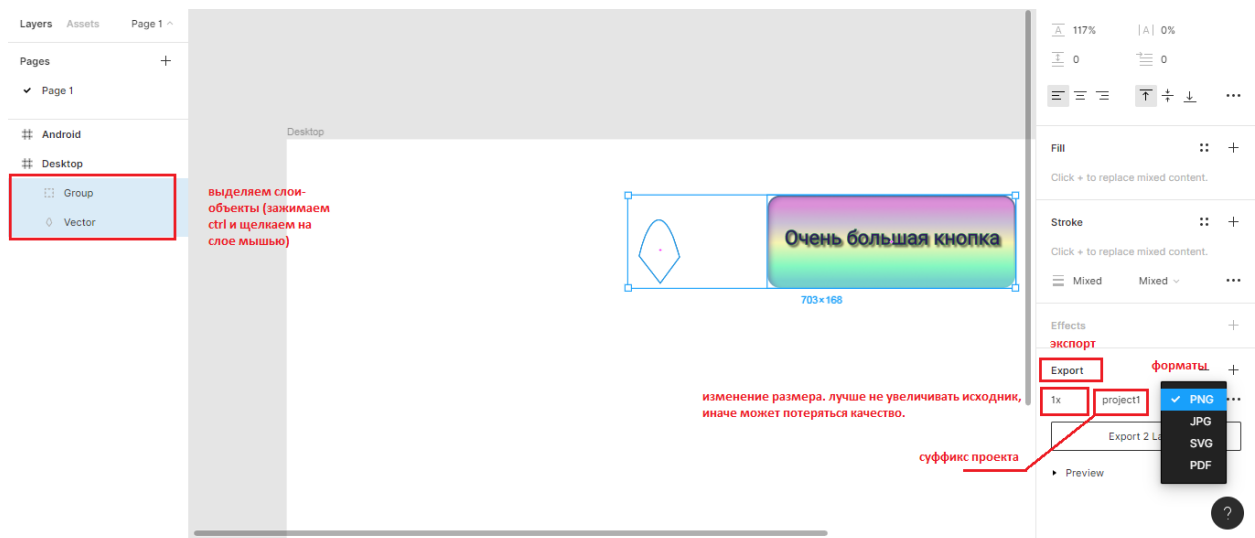
Поделиться проектом с заказчиком или выставить ссылку на форум можно с помощью кнопки поделиться:



Если в момент просмотра проекта заказчиком вы будете работать над проектом, то он будет видеть вашу работу в реальном времени

Экспорт

Экспорт в Figma:



Выделяем слои и экспортируем с помощью соответствующего пункта в правой панели.

Увеличением лучше не злоупотреблять, иначе может потеряться качество.

Если изначальная картинка, например. 500 на 500 пикселей, то ее сначала нужно вставить в макет 1000 на 1000, потом ужать в макете в 0,5 раз, потом обратно.

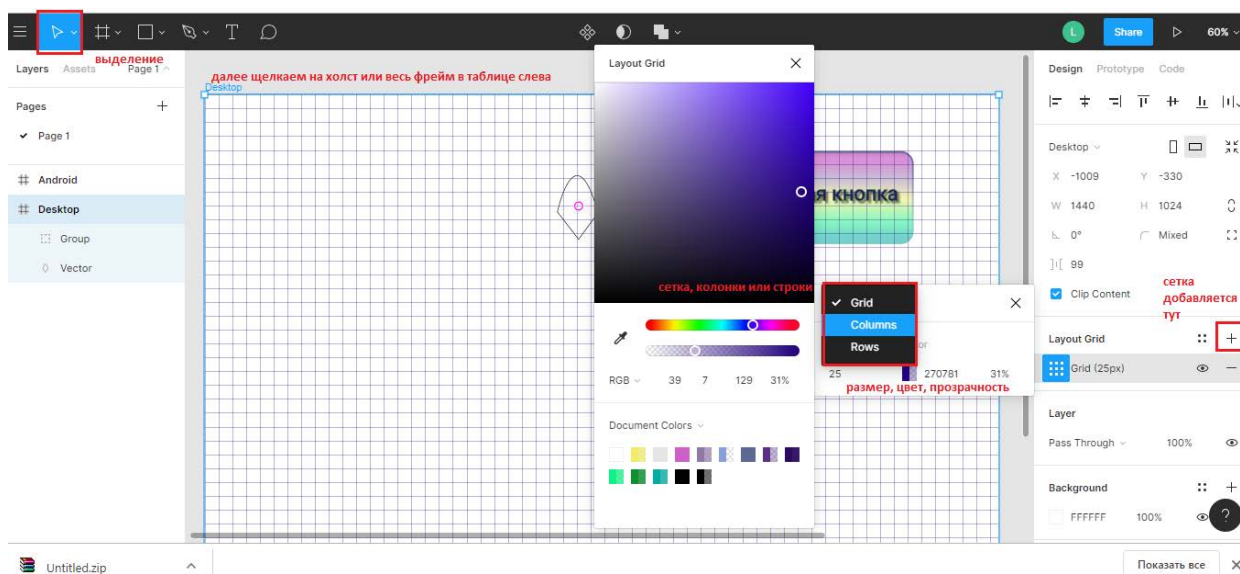
Суффикс позволяет поименовать элементы согласно текущему проекту и дописывается в имя файла (имя слоя+суффикс.формат).

Доступные форматы: png, jpg, svg, pdf.

При выборе кнопки экспорта браузер либо предлагает папку загрузки, либо сам качает архив в папку по умолчанию, зависит от настроек вашего браузера.

Сетка

Модульная сетка выстраивается следующим образом:

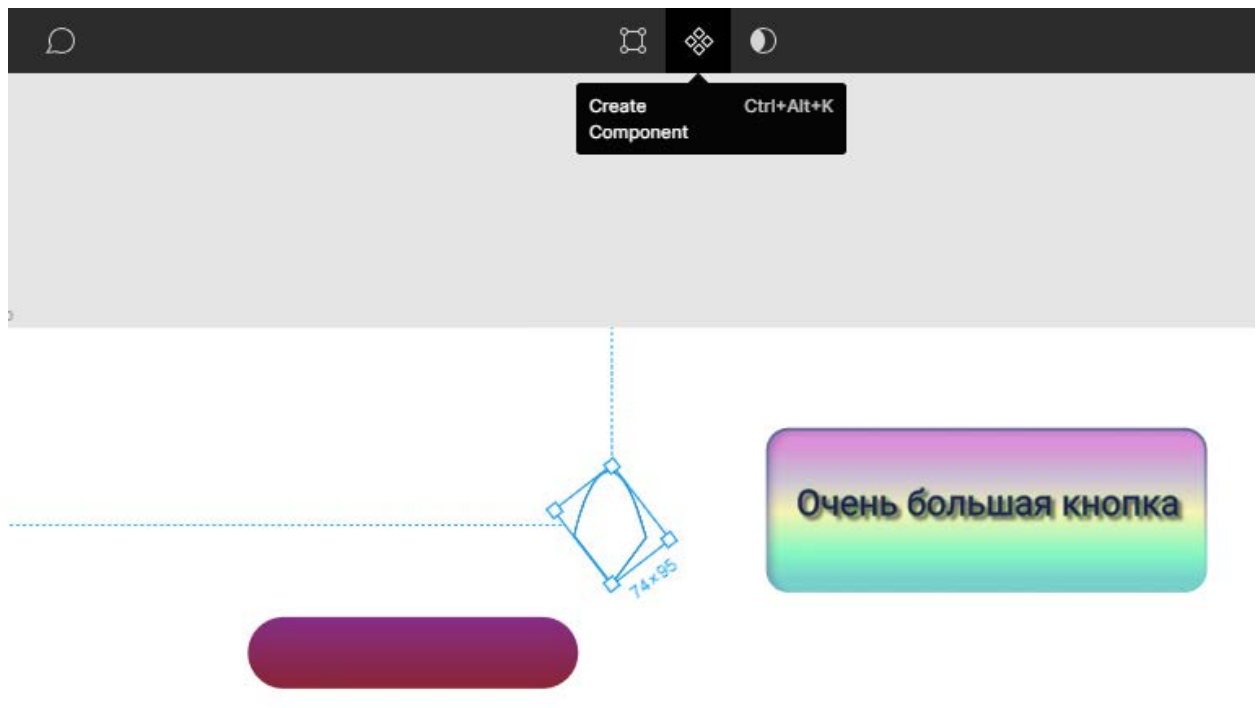


В Adobe Photoshop на момент презентации сетка добавляется сторонними плагинами. Горячая клавиша для добавления / скрытия сетки ctrl+shift+4 (при «закрытом глазике» не работает).

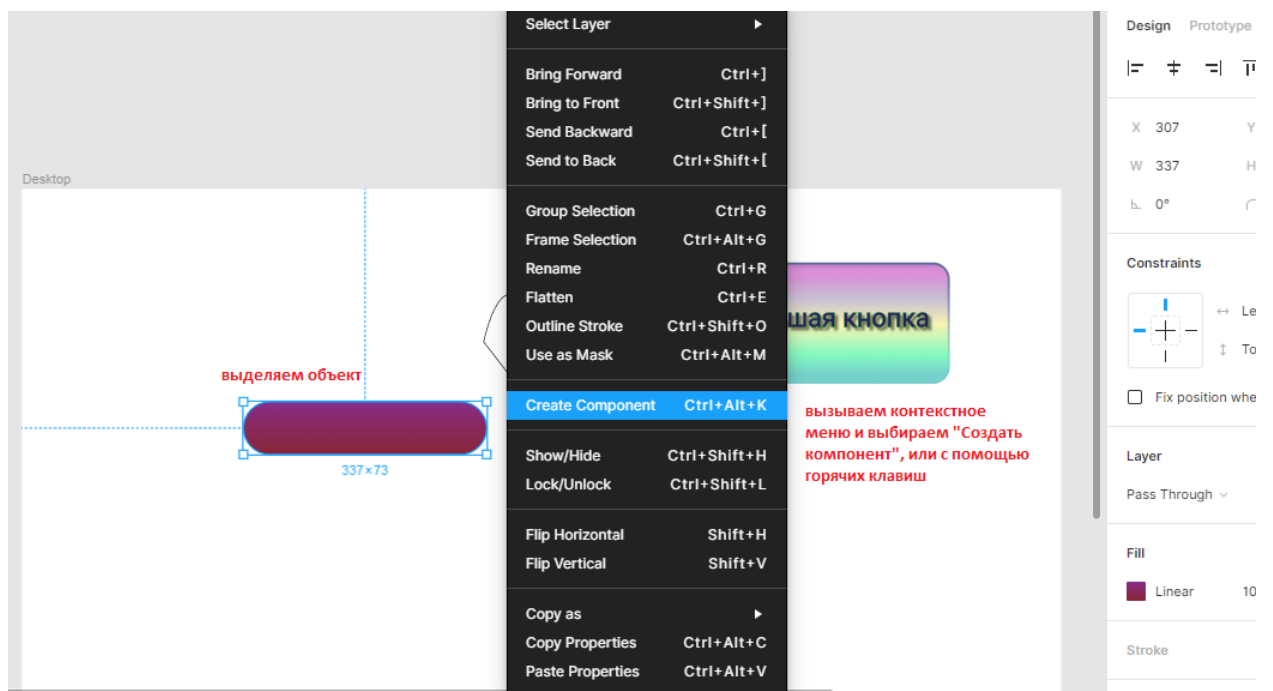
Компоненты

Эта функция создана для того, чтобы не менять интерфейс каждому похожему элементу в случае надобности, а изменить один компонент, чтобы интерфейс поменялся у всех таких же объектов (н-р, кнопки, иконки на сайте)

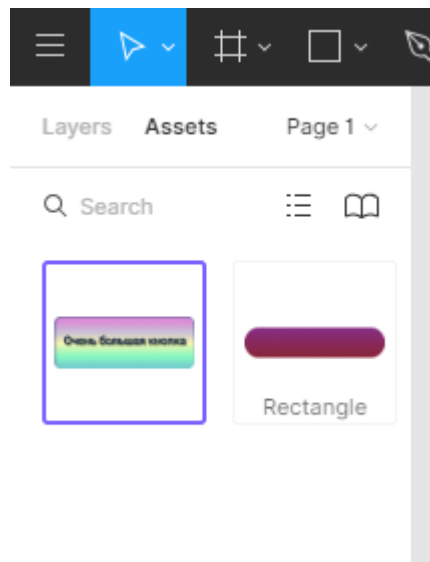
Делается это так, выделяется объект и сверху нажимается кнопка создания компонента:



Или так:

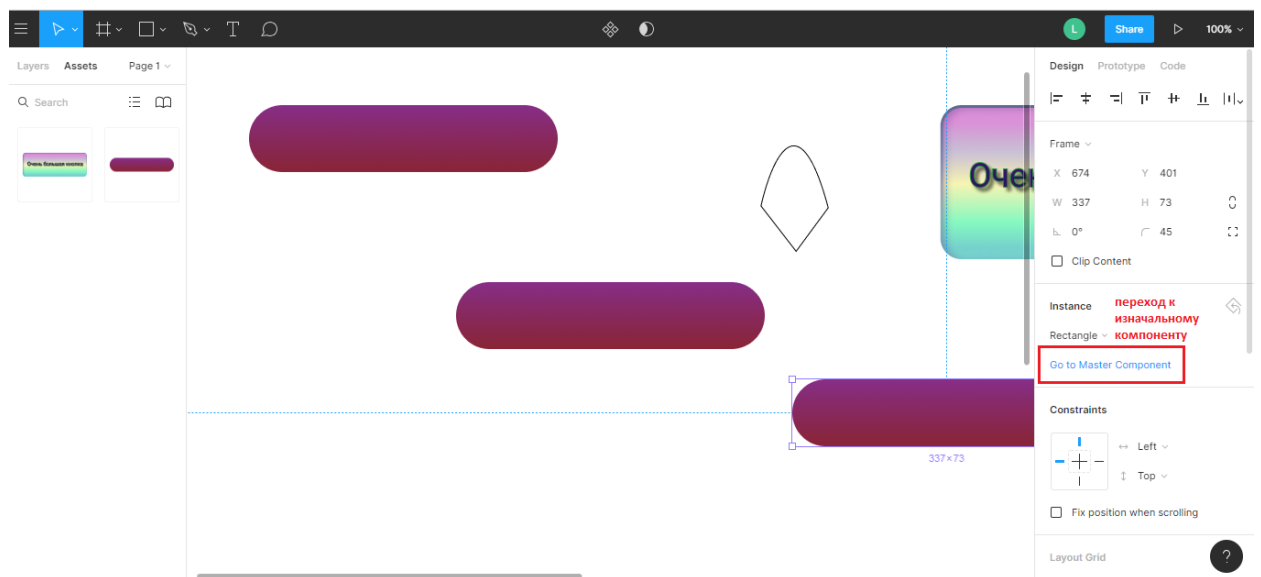


Все компоненты теперь будут на вкладке Assets:



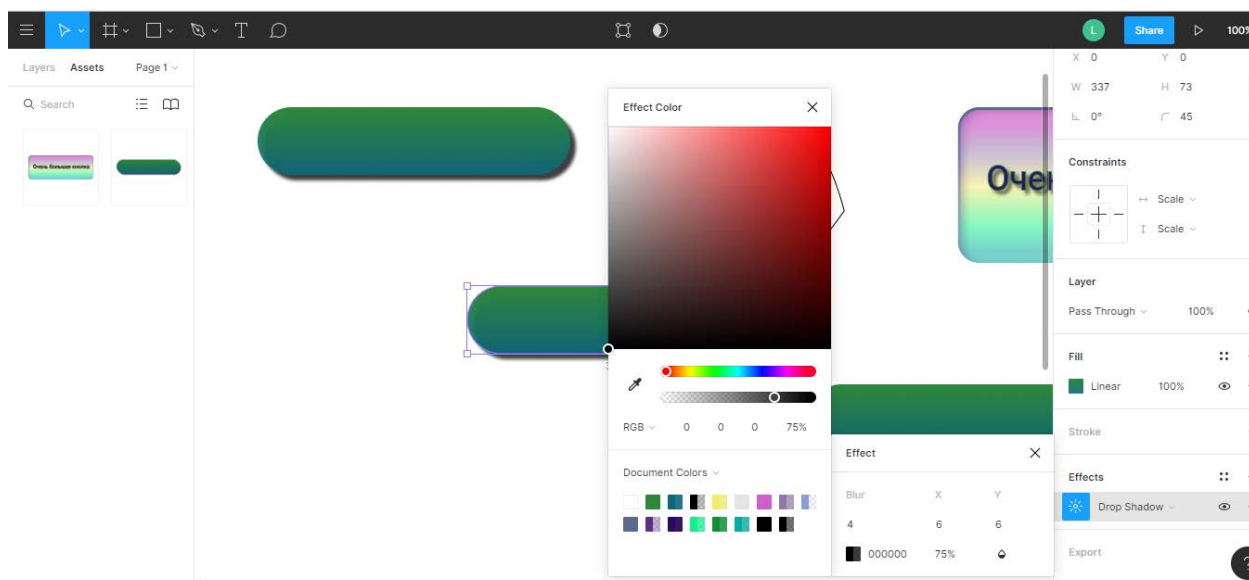
Оттуда объекты можно перетащить в любые места на холсте (размножить).

Чтобы поменять характеристики компонентов, нужно выделить любой из них и перейти к мастер-компоненту, то есть, тому компоненту, который вы создали первым:



Если вы помните, где он, то можно сразу перейти на него.

Меняя изначальный объект, вы меняете и все остальные:

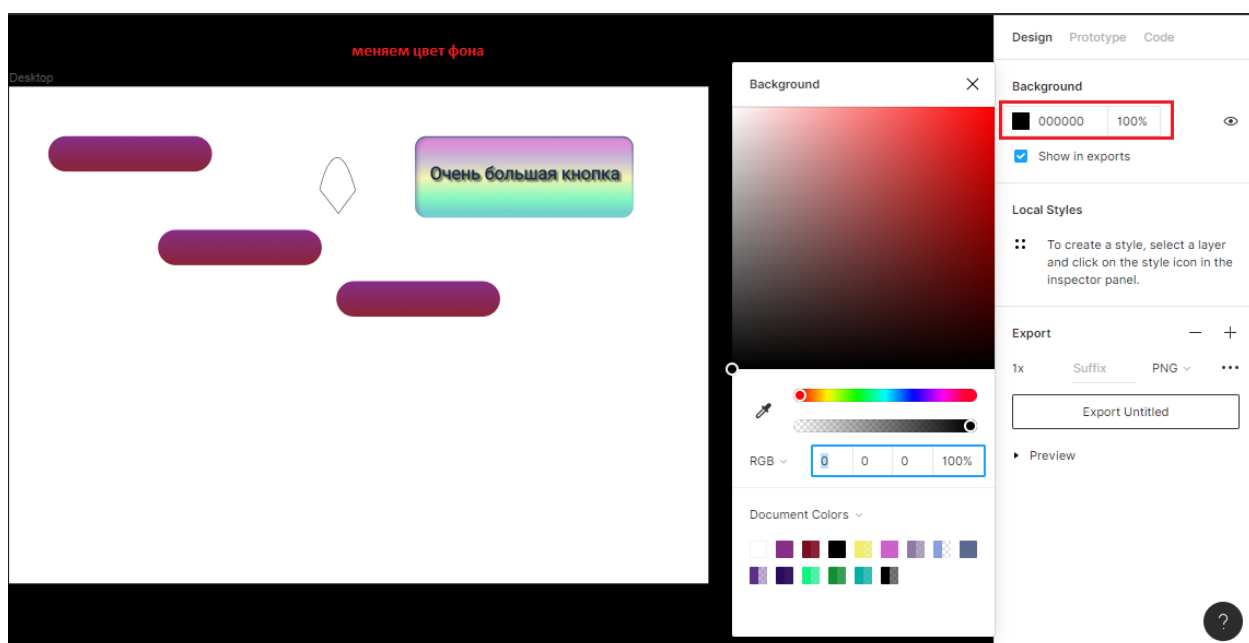


Если поменять параметры дочернего объекта, он будет отличаться от остальных, и при следующей смене параметров родительского изменения его не коснутся.

Компоненты должны быть разными для таких элементов, как заголовки, кнопки, текстовые блоки (для упрощения изменений интерфейсов).

Параметры рабочего пространства

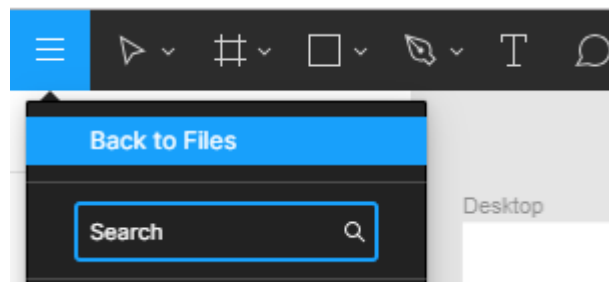
У рабочего пространства тоже можно сменить цвет (клик кнопкой выделения на пустом пространстве – выбрать цвет справа):



Кроме того, использовать можно и пространство вне холста, в отличие от Adobe Photoshop.

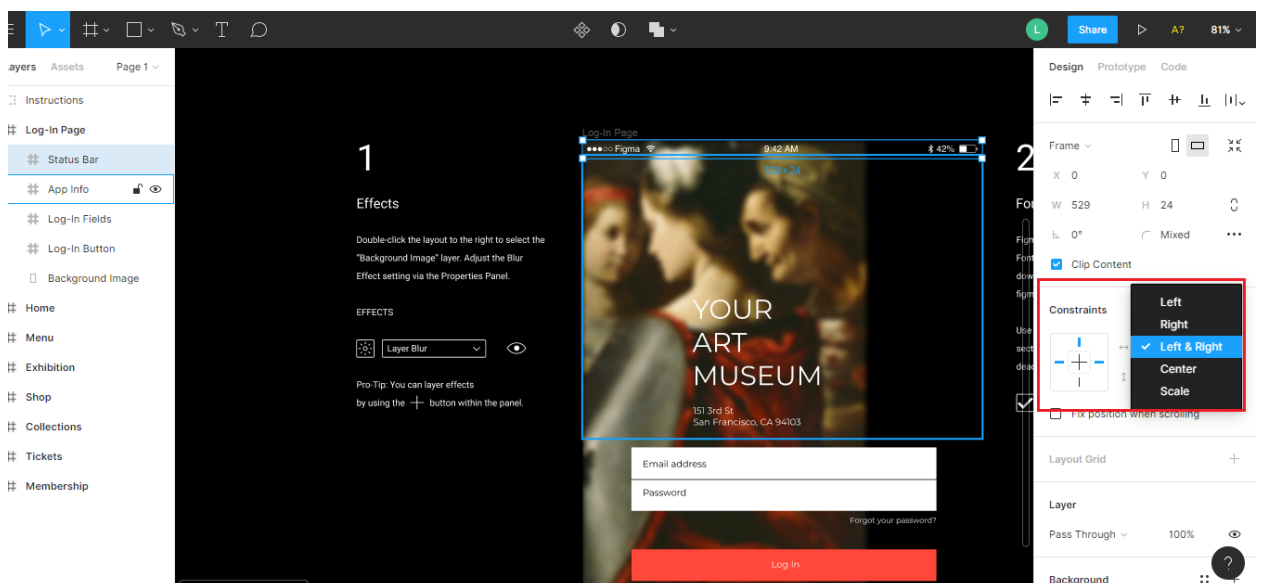
Примеры проектов и гайдлайны

В Figma также есть примеры проектов (Sample File), перейти можно с главной страницы в меню Recent). Из рабочей области – Back to files - Recent:



Примеры позволяют «полазить» по объектам и слайдам, чтобы посмотреть, как и что делается, какие настройки и параметры объектов выставлены, и т.д. Можно редактировать эти примеры и тренироваться.

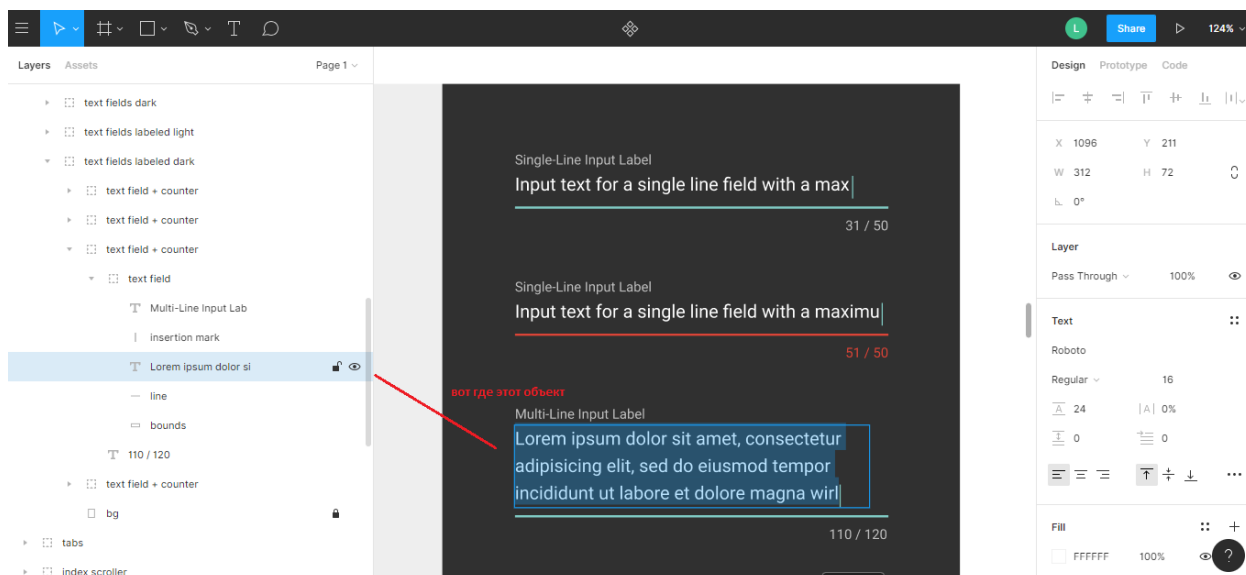
Так, например, мы видим, что статус-бар, где отображается время, уровень сети и заряда батареи телефона привязан к нижнему объекту слева и справа, и если объект растягивать, то и статус-бар растянется вместе с ним:



Построение подобных зависимостей позволяет адаптировать интерфейсы к отображению на экранах различного разрешения, не меня каждый элемент в отдельности.

Есть также гайдлайны (вспомогательные материалы) Google Material Design, можно ими пользоваться для создания дизайна мобильного приложения.

Чтобы добраться до нужного слоя элемента, нужно прокликать этот элемент до тех пор, пока не откроется нужный слой, т.к. он может быть в группе слоев, или проще: зажать ctrl и кликнуть на элемент:



Заключение

Figma может потреблять больше оперативной памяти по сравнению с Adobe XD

Несмотря на доступность таких инструментов, как Adobe XD и Figma, дизайнером может стать не каждый. Дизайн – это видение, а не нажатие кнопок, поэтому необходимо изучение дизайна как отдельной дисциплины, в том числе, основы композиции и цветоведения.

Рекомендуемая литература.

1. Сайт разработчика системы Figma. Онлайн доступ по URL: <https://www.figma.com>
2. Немцова Т.И., Казанкова Т.В. Компьютерная графика и web-дизайн: Учебное пособие. Москва: Издательский Дом "ФОРУМ", 2018
3. Торопова, О.А., Кумова, С.В. Анимация и веб-дизайн: учебное пособие. Саратов: Саратовский государственный технический университет имени Ю.А. Гагарина, ЭБС АСВ, 2015
4. Немцова Т.И., Казанкова Т.В. Компьютерная графика и web-дизайн: Учебное пособие. Москва: Издательский Дом "ФОРУМ", 2014