

Андрей Викторович
Литвиненко

**Figma —
ОСНОВЫ
работы**

*Автор никак
не связан
с компанией Figma*

Андрей Викторович Литвиненко
Figma – Основы работы.
Автор никак не связан
с компанией Figma

*http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=66443974
ISBN 9785005536853*

Аннотация

В книге описаны основы работы в программе Figma. Figma создана для создания схем, различных рисунков, использующих стандартные геометрические фигуры, для дизайна, также прототипов (макетов) для сайтов. Так как работать можно в браузере через интернет, то не важно какая версия Windows у вас стоит и поэтому можно работать на довольно старых компьютерах и ноутбуках.

Содержание

Введение	5
Регистрация и вход в программу	9
Подготовка к работе	17
Основы работы. Часть 1	24
Элемент «Frame»	28
Конец ознакомительного фрагмента.	47

Figma – Основы работы **Автор никак не связан** **с компанией Figma**

Андрей Викторович
Литвиненко

© Андрей Викторович Литвиненко, 2021

ISBN 978-5-0055-3685-3

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

Введение

В книге описаны базовые возможности работы в программе Figma (Фигма). Фотошоп изначально создавался для обработки фотографий, а Figma (Фигма) создана для создания схем, различных рисунков, использующих стандартные геометрические фигуры, для дизайна, также прототипов (макетов) для сайтов. Далее для простоты я в некоторых местах буду название программы писать на русском языке «фигма».

Я познакомился с программой несколько лет назад, точнее, первый раз её увидел. Потом увидел курсы онлайн. Но на тот момент они больше касались именно создания прототипа дизайна. В середине 2021 года записался на курсы по созданию сайта, где также были видеоуроки по работе в фигме. Попытался найти книгу в электронном виде, но нашёл только одну, в которой практически ничего не понял, так как в ней автор постоянно упоминал программу СКЕТЧ. А что это такое, я не знаю и вникать в ещё одну программу ради фигмы был не готов. Видеоуроков по обучению работе в этой программе в интернете полно. Эти видеоуроки в основном посвящены созданию прототипа для сайтов. Я решил написать книгу для тех, кто умеете пользоваться компьютером и интернетом и программу figma по факту видит впервые. То есть это, как говорится, учебник для «чайников». Но здесь есть главы с таким применением фигмы, которое

вряд ли вы найдёте в интернете. Представьте, что вы видите программу впервые и не знаете с чего начать, поэтому сложно подобрать видеоуроки для начинающих. Плюс я хочу показать возможность нестандартного применения возможностей фигмы.

Итак, что же такое Figma (Фигма)?

Figma (Фигма) – это графический онлайн-сервис для дизайнеров. У сервиса есть бесплатные возможности. В нём можно создать прототип сайта, интерфейс приложения. Доступ к макету прямо из окна браузера.

Возможен показ макета по созданной ссылке любому пользователю без его регистрации в программе. Главное – что сервис **БЕСПЛАТНЫЙ**.

Для работы в программе необходимо наличие хорошего скоростного интернета. Без интернета программа работать не будет.

В книге рассмотрены следующие главы

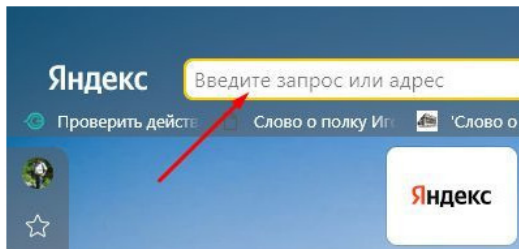
- Базовые основы работы
- Создание коллажа из фотографий размером А3
- Создание шаблона открытки

Книга написана с подробными скриншотами для тех, кто вообще впервые видит эту программу.

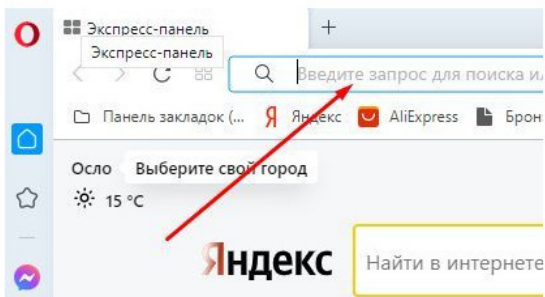
Сразу хочу сказать, что есть ещё локальная версия программы, на которой также можно работать. Но чтобы вас не путать с немного различающимся интерфейсом (а для начинающих он будет отличаться), будем пока всё рассматри-

вать в браузерной версии.

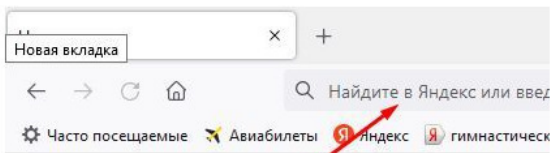
Сначала рассмотрим варианты расположения адресной строки в различных браузерах. Именно в этой строке набирается адрес любого сайта.



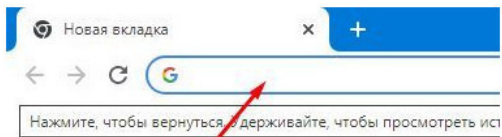
Яндекс браузер.



Опера



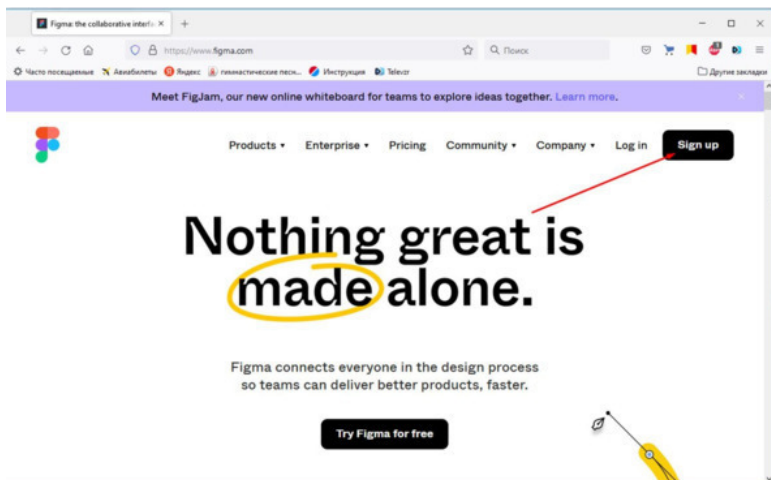
Mozilla Firefox



Google Chrome

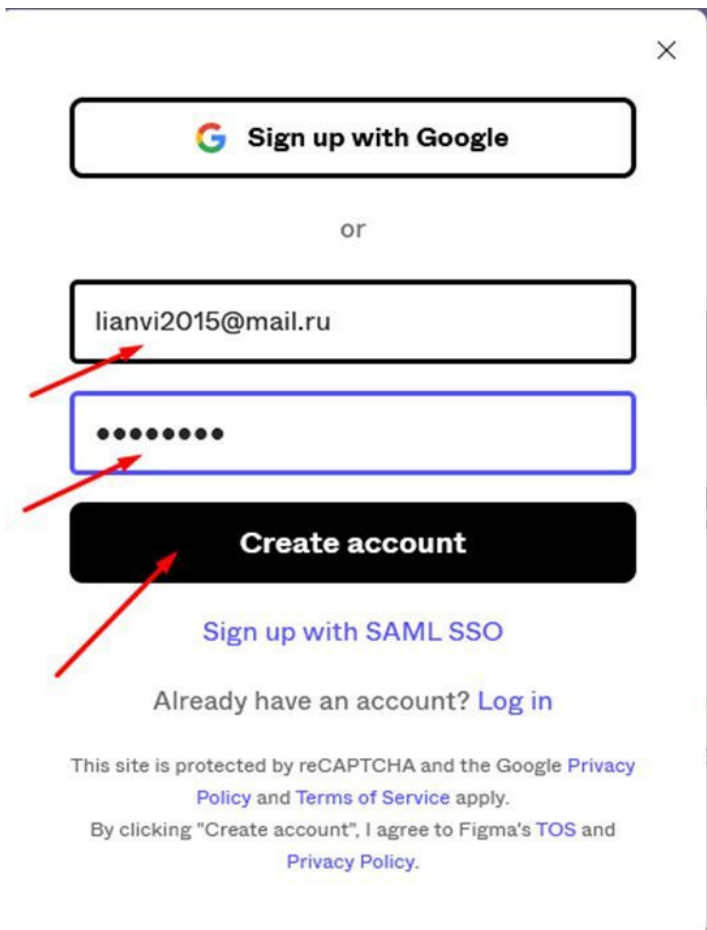
Регистрация и вход в программу

Запускаем любой из браузеров, которым вы пользуетесь. Стрелкой указано поле, которое называется адресной строкой. Вот в это поле необходимо ввести следующий адрес <https://figma.com> и нажать «Enter» на клавиатуре (если вы пользуетесь печатной версией этой книги, то набирайте такой адрес <https://figma.com>). Открывается начальное окно. В нём необходимо нажать кнопку, указанную по стрелке.




Возможно, что в будущем кнопка входа или регистра-

ции переместится в другое место. Ищите кнопку с текстом «Sign up».



×

 **Sign up with Google**

or

lianvi2015@mail.ru

••••••••

Create account

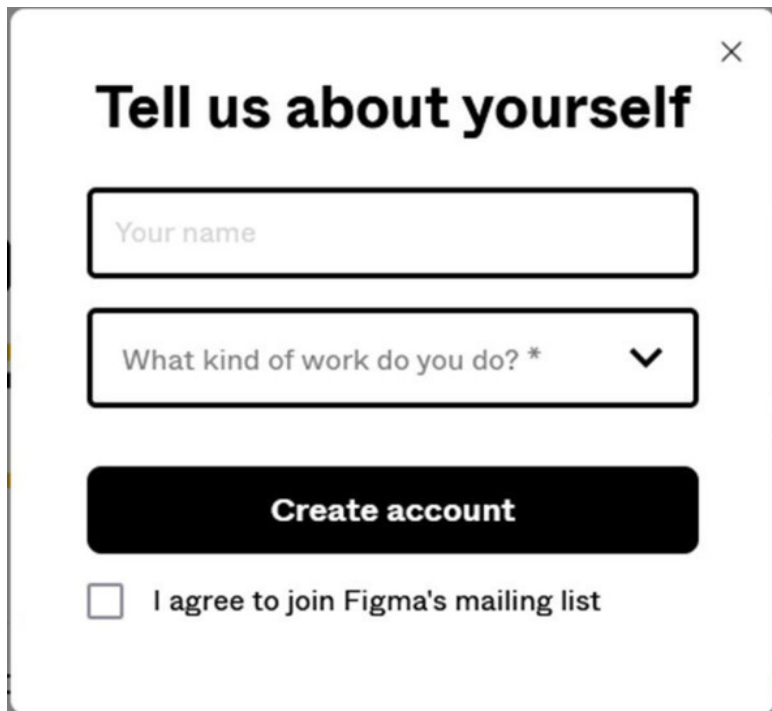
[Sign up with SAML SSO](#)

Already have an account? [Log in](#)

This site is protected by reCAPTCHA and the Google [Privacy Policy](#) and [Terms of Service](#) apply.

By clicking "Create account", I agree to Figma's [TOS](#) and [Privacy Policy](#).

Вводим адрес своего рабочего электронного почтового ящика в первом поле. Во втором придумываем и вводим пароль (не менее 8 английских букв или цифр или всё вместе). Нажимаем кнопку «Create account». Получим ещё одно окно.



A screenshot of a registration form titled "Tell us about yourself" with a close button (X) in the top right corner. The form contains three input fields: a text field for "Your name", a dropdown menu for "What kind of work do you do? *" with a downward arrow, and a black button labeled "Create account". Below the button is a checkbox and the text "I agree to join Figma's mailing list".

Tell us about yourself ×

Your name

What kind of work do you do? * ▼

Create account

I agree to join Figma's mailing list

В верхнем поле вводим своё Имя, а во втором нужно выбрать «Design». Появится ещё одно поле. Вот в нём надо выбрать пункт «For personal use» (для персонального использования). А также ставим галочку, что вы будете получать рассылку. В будущем, если вы захотите использовать программу в более сложных проектах, то темы в рассылках могут пригодиться.



Tell us about yourself

Andrey

Design



For personal use



Create account



I agree to join Figma's mailing list

Заполняем, как на экране, только имя своё вводите. И нажимаем кнопку «Create account».

Получаем такое окно.



Verify your email

To use Figma, click the verification button in the email we sent to **lianvi2015@mail.ru**.

This helps keep your account secure.

No email in your inbox or spam folder? [Let's resend it.](#)

Wrong address? [Log out](#) to sign in with a different email. If you mistyped your email when signing up, create a new account.

Смысл этого текста в том, что надо зайти на свою почту, получить письмо.

Вот так оно у меня выглядит в списке.



Подтвердить свой email адрес.

Открыть его.

Verify your email address

 Figma Сегодня, 21:50
Кому: вам

Figma

Verify your email address

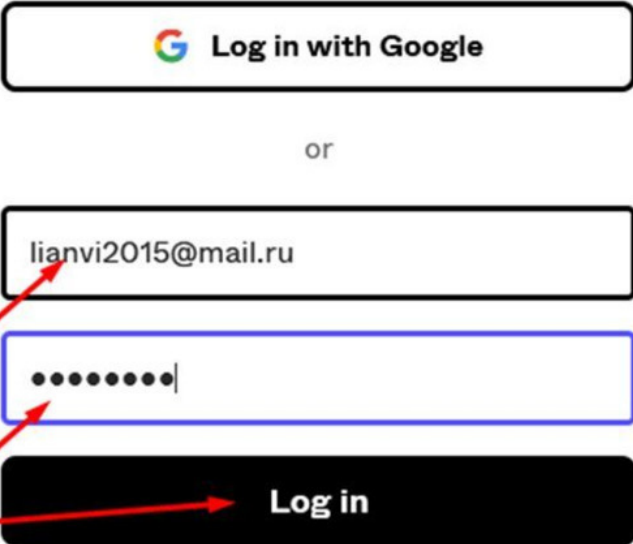
To start using Figma, just click the **verify email** button below:



Надо нажать кнопку с текстом «Verify email».

Появится новое окно с запросом пароля и кнопкой входа «Log in». Переходим к следующему разделу

Подготовка к работе



The image shows a login interface with four main elements: a 'Log in with Google' button, an email input field containing 'lianvi2015@mail.ru', a password input field with masked characters and a cursor, and a black 'Log in' button. Red arrows point to each of these elements.

Log in with Google

or

lianvi2015@mail.ru

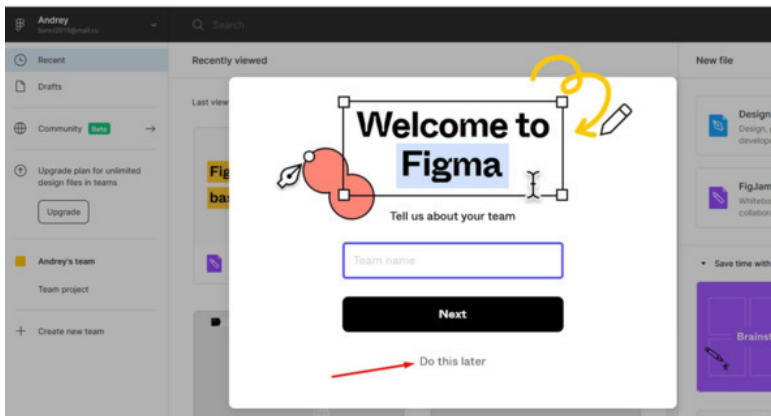
.....|

Log in

Проверяем, чтобы в первой строке был ваш email, который указали при регистрации. Вводим свой пароль, который вы указали при регистрации и нажимаем кнопку «Log in».

Теперь откроется окно с приглашением назвать вашу «команду». Нажимаем по стрелке «Do this later». На самом деле

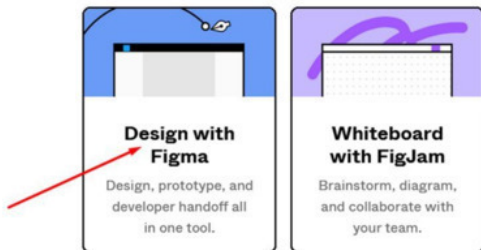
«команда» нам не нужна на обучении.



Появится новое окно.

What would you like to do first?

We can help you get started faster

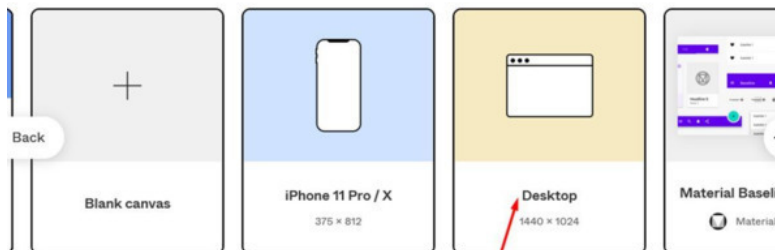


I'll get started on my own

Появится новое окно. Нас интересует «Design with Figma». На этот пункт нажимаем левой кнопкой мыши. Теперь появится окно с выбором шаблона.

Start from presets and templates

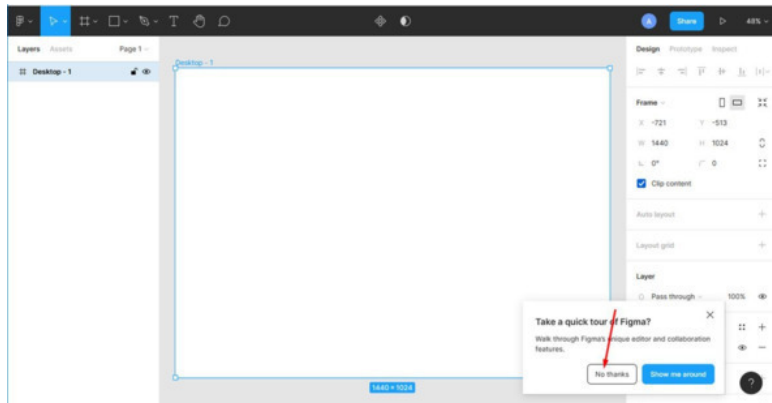
Start from presets or templates from our community



I'll get started on my own

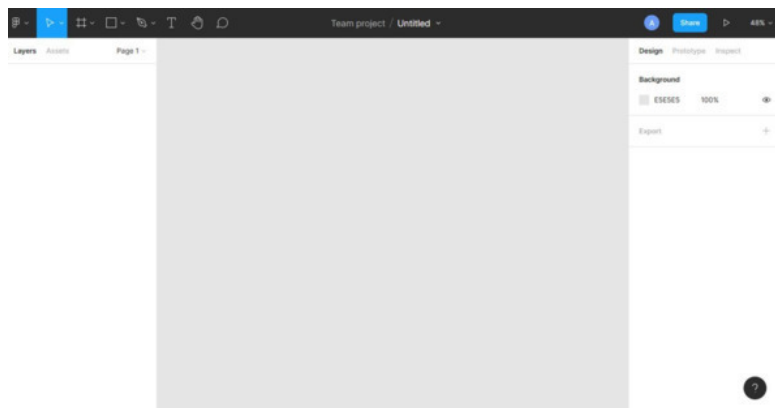
Необходимо выбрать «Desktop».

Откроется рабочее пространство сервиса Figma.

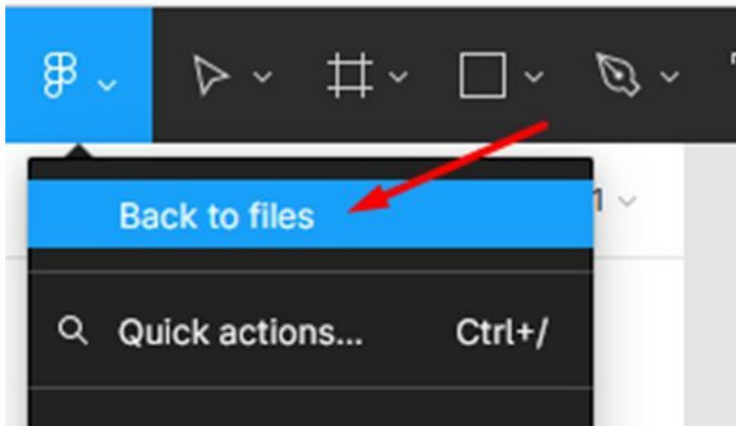


В правом нижнем углу в окне предлагаю пройти быстрый курс обучения по использованию Figma на английском языке. Нажимаем кнопку с отказом «No thanks». Получим окно программы.

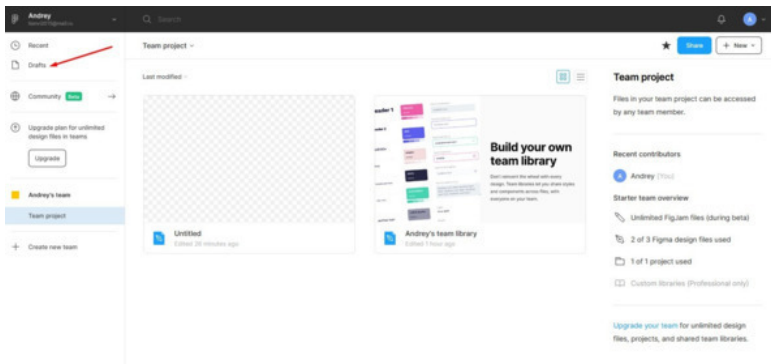
Для обучения надо удалить окно. Для этого щёлкаем мышкой в левой части программы по названию Desktop-1 и нажимаем на клавиатуре клавишу «Delete» (или «Del»). Получим чистое окно.



Как вы видите в заголовке – Team project /Untitled. То есть командная работа. Нам нужна другая работа. Персональная. Для этого мы нажимаем в правый верхний угол на значок и в выпадающем списке выбираем этот пункт «Back to files».

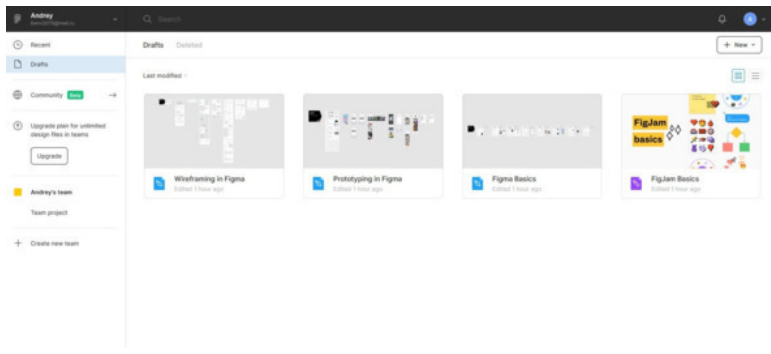


Получим вот такое окно.



Нажимаем левой кнопкой мыши на строку «Drafts» в ле-

ВОЙ КОЛОНКЕ.

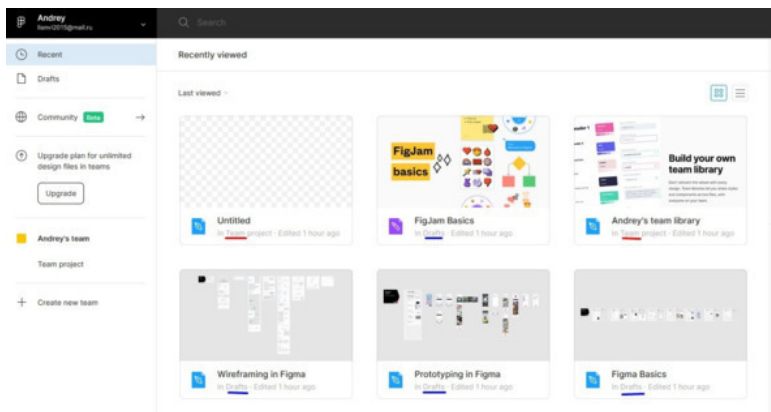


Эти шаблоны не трогаем. Возможно, если вы будете позже использовать Фигму, они очень пригодятся для каких-либо работ.

Эти шаблоны не трогаем. Возможно, если вы будете позже использовать Фигму, они очень пригодятся для каких-либо работ.

Основы работы. Часть 1

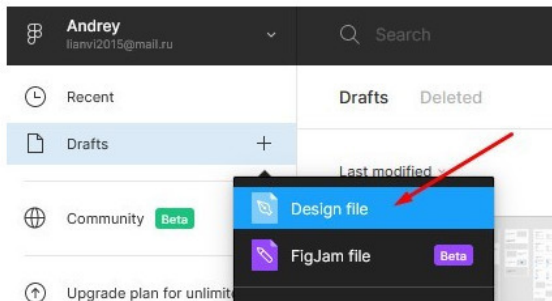
Теперь закроем браузер. Яндекс, Опера, Mozilla Firefox или Google Chrome. Вот в чём работали, то и закрываем. И заново открываем. Набираем <https://figma.com> и нажать «Enter» на клавиатуре (если вы пользуетесь печатной версией этой книги, то набирайте такой адрес <https://figma.com>). Получаем окно такого типа.



Ничего здесь не удаляем.

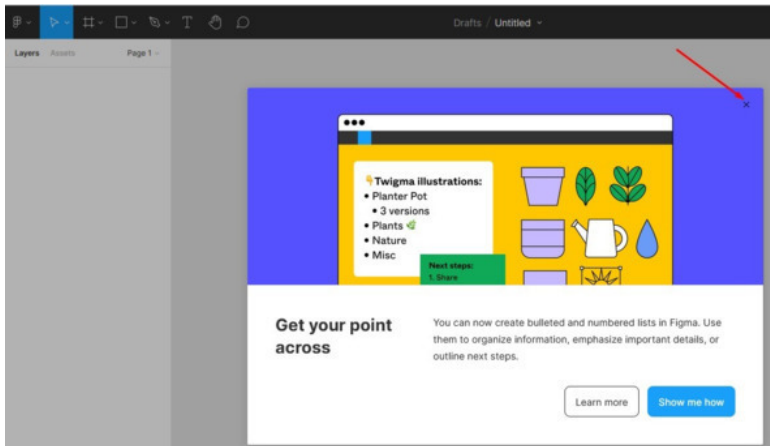
Выбираем Drafts (проекты в переводе) и нажимаем «+» возле строки. Открывается новый проект. Вот в этом проекте мы будем делать свои первые шаги в познании возможно-

стей данного сервиса.

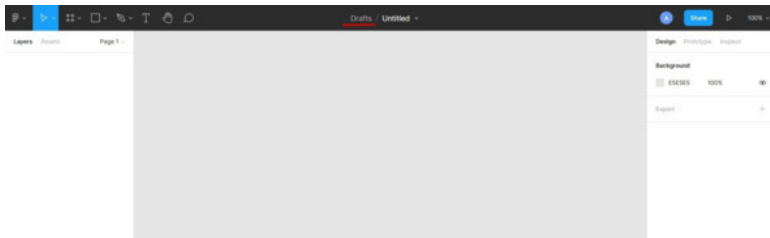


Выбираем строку по стрелке и нажимаем на неё левой кнопкой мыши

Некоторое время ждём и получаем вот такое окно.



Закрываем окно, нажав на крестик в правом верхнем углу (по стрелке указано).



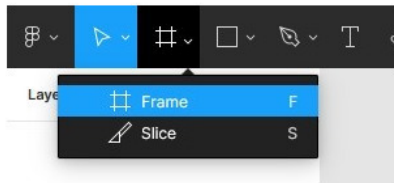
Вот теперь в заголовке окна стоит слово «Drafts». Это основное окно, в котором мы будем всё делать.

Итак, вверху чёрная полоса со значками – это основное

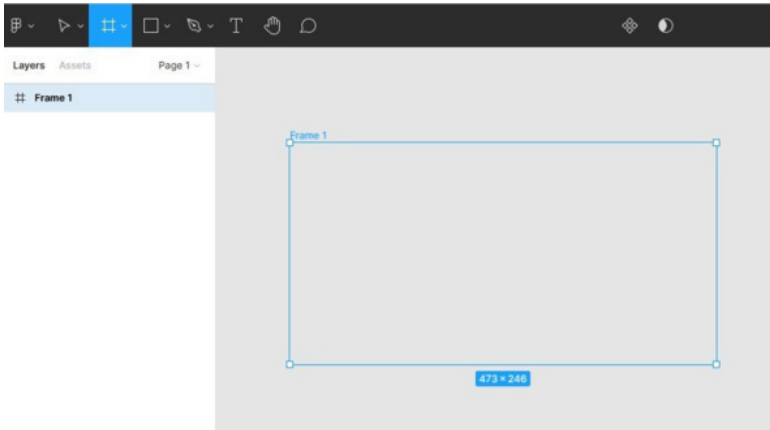
меню, которое позволяет добавлять элементы в проект. Элементами могут быть прямоугольники, стрелки, изображение и текст и так далее. Слева вертикальная колонка – здесь будут отображаться элементы списком, а по центру они будут нарисованы. Справа вертикальная колонка будет показывать свойства каждого элемента. Посередине – рабочая область, где всё будем делать.

Элемент «Frame»

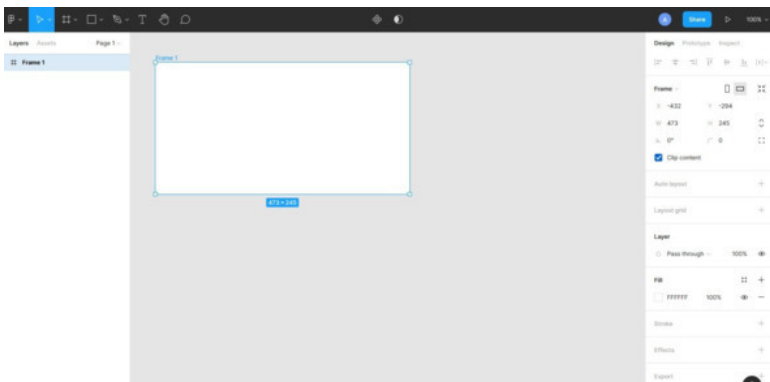
Представляем, что центральная часть – это наш стол, на котором мы будем всё делать. Но вы же не будете рисовать на столе, вам нужен лист бумаги. Вот теперь на наш стол кладём лист бумаги. То есть добавляем Frame (в переводе – рамка). Горячая клавиша для выбора фрейма – <F>.



Теперь передвигаем мышку в центральное окно. Курсор будет в виде значка «+». Жажимаем левую кнопку мыши и тянем вправо и вниз. Рисуем фрейм. Вот так это будет выглядеть во время рисования. На размеры пока не обращаем внимания.



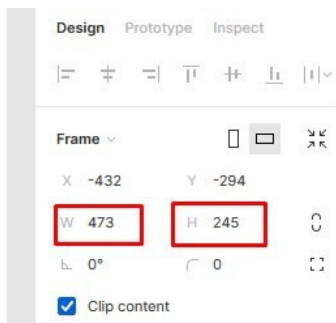
Отпускаем мышку – фрейм станет белого цвета. Вот это и есть наш лист бумаги, на котором мы будем всё рисовать.



Обратите внимание, что в левом столбце появилось слово «Frame 1», а в правом куча разных и пока непонятных слов и цифр на английском языке. Не пугайтесь. Начнём разбираться. В программе Фигма все размеры указаны в пикселях (pixel). Есть много онлайн-калькуляторов для перевода пикселей в сантиметры (миллиметры). Но когда я ими пользовался для подготовки формата А4 (стандартный лист бумаги 210x297 мм.), они выдавали неправильный размер после сохранения в любом из форматов.

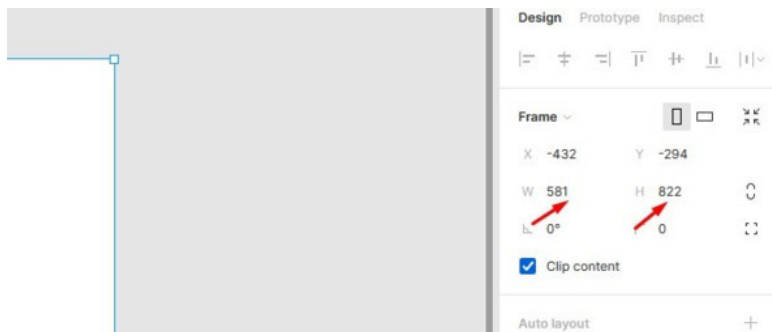
Вот размер А4 равен 210x297 мм. Но при печати надо учитывать, что ещё есть поля, которые не попадают в печать. Поэтому мы выбираем размер 205x290 мм. В пикселях надо указать размер 581x822. Запоминаем (записываем) формат А4 581x822 px (205x290 мм.).

В правой части окна есть размеры нашего фрейма.



W – это ширина (width), а H – высота (height).

Вот нам надо ввести $W=581$ и $H=822$ для получения размера формата А4.



Как вы видите, размер нашего фрейма сильно увеличился и не влезает в окно. Надо изменить масштаб.

В программе будут часто использоваться клавиши $\langle \text{Ctrl} \rangle$, $\langle \text{Alt} \rangle$, $\langle \text{Shift} \rangle$ и $\langle \text{Пробел} \rangle$. Если будет указано какое-то сочетание с этими клавишами, то это обозначает, что надо нажать и удерживать эту клавишу и с ней нажимать другой символ или использовать мышку. Например, отмена последнего действия выполняется через $\langle \text{Ctrl} \rangle + \langle \text{Z} \rangle$. Нажимаем и держим $\langle \text{Ctrl} \rangle$ и нажимаем $\langle \text{Z} \rangle$, затем отпускаем $\langle \text{Z} \rangle$, а затем отпускаем $\langle \text{Ctrl} \rangle$.

Для этого используется клавиша «Ctrl» и колёсико на мышке. Ставим курсор на серое поле, зажимаем клавишу «Ctrl» и крутим колёсико мышки. Уменьшаем до размера,

чтобы вместились на весь экран.



Чтобы передвинуть объект, надо зажать клавишу пробел (курсор изменится на изображение ладони) и, нажав левую кнопку мыши, двигаем наш фрейм в нужно нам направлении.



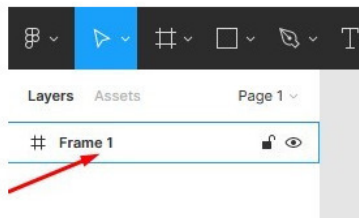
Выставили фрейм примерно посередине так, чтобы его

было видно весь.

Теперь показываем как можно выделить фрейм двумя способами.



Щёлкаем по пустому месту фрейма.



Или щёлкаем в левой колонке на заголовок фрейма.

Теперь начинаем смотреть на свойства фрейма в правом столбце. Рассказывать буду не обо всех свойствах, а только

ОСНОВНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ.

Ориентация листа (фрейма) альбомная или портретная. Нажимайте по очереди кнопки, указанные стрелками.

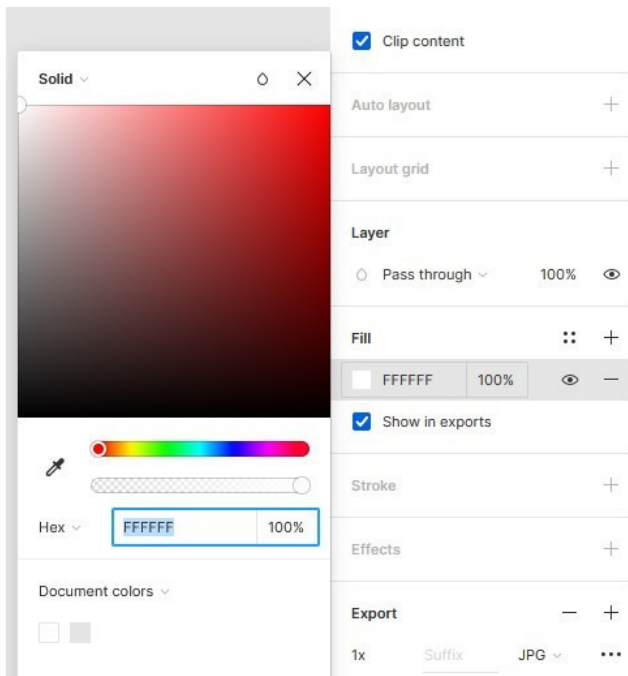


И смотрите, как значения W и H меняются местами.

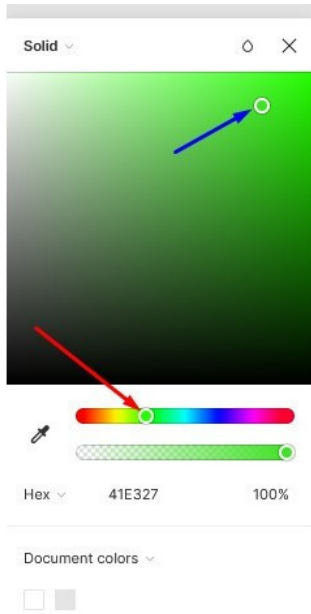
Теперь рассмотрим модуль «Fill» (в переводе – заполнение).



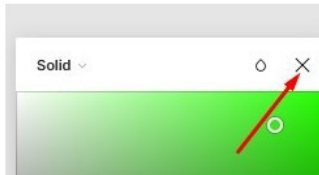
Нажимаем указанный пункт. Появится другое окно.



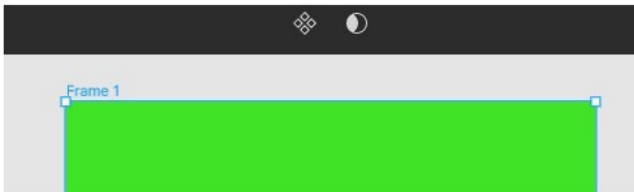
Сначала в нижней полосе выбираем цвет, а потом в большом квадрате выбираем оттенок цвета.



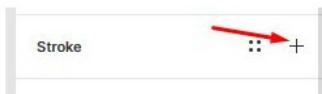
Сначала передвигаем точку, указанную красной стрелкой, а затем, указанную синей стрелкой. Закрываем окно с выбором цвета, щёлкнув на крестик.



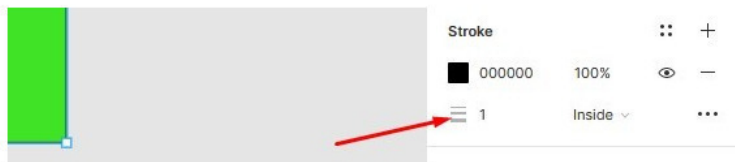
Наш фрейм стал того цвета, который вы выбрали.



Следующий этап – рамка «Stroke». Одно из значений в переводе – обводка.

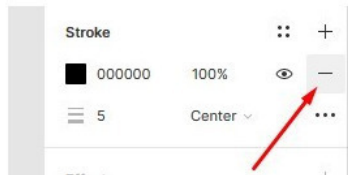


Нажимаем знак «+».

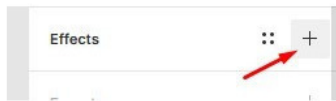


Если присмотреться, то видим, что у нашего фрейма появилась рамка. Стрелкой указан размер рамки. Если вы подведёте курсор именно на значок возле цифры, указанной по стрелке, то изображение курсора изменится на двойную стрелку, смотрящую в разные стороны, белого цвета. Зажимаем левую кнопку мыши и двигаем слегка вправо-влево

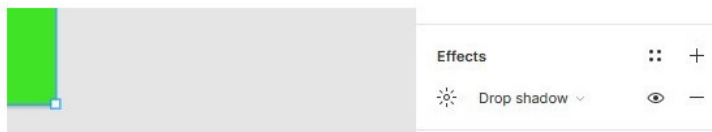
и смотрим, как изменяется толщина рамки и цифры толщины. Делайте увеличение до 20 и больше и вы заметите, что рамка расширяется внутрь фрейма. Это обусловлено пунктом «Inside» справа от размеров рамки. Меняем размер на 1, просто заменив цифры. Выставляем вместо «Inside» пункт «Outside». Снова с помощью мышки изменяем размер примерно до 20 и выше и мы заметим, что рамка увеличивается снаружи от фрейма. Следующий этап – меняем «Outside» на «Center». С помощью мышки изменяем размер примерно до 20 и выше и мы заметим, что рамка увеличивается как снаружи, так и внутри фрейма. Размер рамки можно изменять и просто набрав цифры в соответствующем поле. Для того чтобы убрать рамку, надо нажать знак «-» (смотри на картинке).



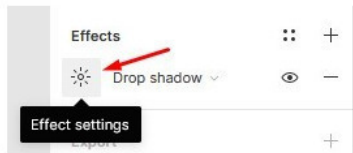
Теперь начинаем разбирать пункт «Effects». Нажимаем знак «+».



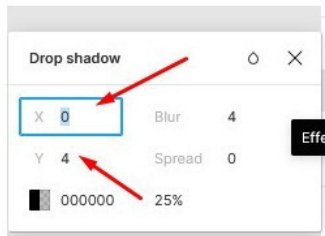
Если присмотреться, то можно увидеть, что у рамки появилась еле видимая тень.



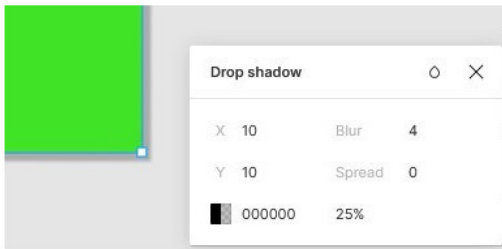
Нажимаем на значок солнышка возле слова «Drop shadow» (в переводе – отбросить тень).



Получим такое окно.



Меняем значения по стрелке на 10, чтобы визуально было лучше видно. Щёлкаем мышкой в поле и вводим значение с клавиатуры.



Теперь мы видим, как увеличился размер тени. Я специально не рассматриваю сейчас все функции и возможности каждого пункта свойств. Их будем изучать при рассмотрении других элементов. Нажимаем крестик на окне с заголовком «Drop shadow». Для того чтобы убрать такой эффект, надо нажать знак «-», как указан на скриншоте.



Тень исчезла. Пункт «Export» мы будем рассматривать,

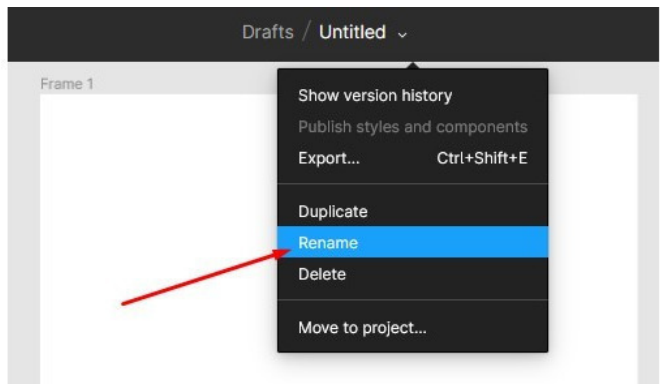
когда у нас появится больше элементов. Для дальнейшей работы уберём фон у нашего фрейма другим методом.

Щёлкаем в поле, указанное по стрелке.



Вводим значение «FFFFFF» и щёлкаем мышкой по серому полю. Цвет фрейма изменится на белый.

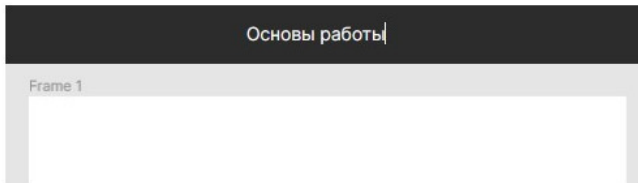
Ещё нам сразу надо переименовать наш проект.



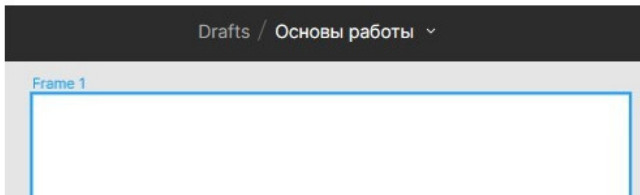
Нажимаем «Untitled» и выбираем «Rename». Получим окно.



Вводим название «Основы работы» и получим вот такое окно.



Нажимаем по серому полю и получаем вот такое название.



Для проверки можно выполнить следующие действия. Закрываем браузер и снова запускаем. Вводим следующий адрес <https://figma.com> и нажать «Enter» на клавиатуре (если вы пользуетесь печатной версией этой книги, то набирайте такой адрес <https://figma.com>). Получим такое окно (если поверх этого окна будут другие, то закрывайте их с помощью

крестика в правом верхнем углу ненужного окна).

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.