

**Инна
Барина**



**Как новичкам
освоить
графический
редактор Figma**

18+

Инна Баринова

**Как новичкам освоить
графический редактор Figma**

*http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=70165564
SelfPub; 2023*

Аннотация

Книга поможет ознакомиться новичкам с работой в новом графическом редакторе Figma и стать настоящим профессионалом.

Инна Баринова

Как новичкам освоить графический редактор Figma

1. Введение

Графический редактор Figma — это инновационный инструмент, который предоставляет возможность создавать, редактировать и совместно работать над графическими проектами. Он является незаменимым инструментом для дизайнеров, разработчиков и всех, кто связан с созданием визуальных элементов для веб-страниц, мобильных приложений, пользовательских интерфейсов и многого другого.

Figma предлагает широкий набор функциональных возможностей, которые делают его уникальным инструментом среди конкурентов. Возможность работы в режиме реального времени позволяет пользователям совместно редактировать проекты, делиться идеями и мгновенно отслеживать все изменения. Благодаря этому, работа команды становится эффективнее и продуктивнее, а процесс обсуждения и исправления ошибок заметно упрощается.

Figma также отличается своей простотой в использовании. Интерфейс программы интуитивно понятен, что поз-

воляет даже новичкам быстро освоить основные функции и начать работать без трудностей. Кроме того, Figma доступен как на компьютере, так и на мобильных устройствах, что позволяет пользователю работать над проектами в любой удобный момент и из любого места.

Одной из главных особенностей Figma является возможность создания интерактивных прототипов. Благодаря этому, дизайнеры имеют возможность продемонстрировать заказчику функционал будущего проекта, а пользователи могут оценить удобство навигации и взаимодействия. Это позволяет значительно сократить время на обратную связь и улучшить итоговую версию продукции.

Гибкий и адаптивный подход Figma позволяет создавать проекты для различных устройств и масштабов экранов. Возможность использования макетов с разными размерами, разрешениями и плотностью пикселей делает его идеальным выбором для адаптивного дизайна и разработки.

Кроме того, Figma также предлагает возможность интеграции со множеством внешних сервисов и расширений, что позволяет дизайнерам ускорить и упростить свою работу. Отправка готовых проектов в форматах PNG, JPEG и SVG, экспорт CSS-кода, совместная работа с инструментами для разработчиков – это лишь некоторые из множества возможностей, предлагаемых Figma.

Своевременные обновления и поддержка от разработчиков делают Figma все популярнее и востребованнее на рын-

ке. Команда разработчиков постоянно работает над улучшением программы, учитывая мнение пользователей, добавляя новые функции и исправляя выявленные ошибки.

Графический редактор Figma – это мощный и интуитивно понятный инструмент, который открывает новые возможности в создании и совместной работе над графическими проектами. Все его функциональные возможности, простота использования и широкие интеграционные возможности делают Figma незаменимым решением для профессионалов и начинающих дизайнеров.

2. Первые шаги с Figma

Установка и регистрация

Figma – это мощный инструмент для дизайнеров и разработчиков, позволяющий создавать превосходные пользовательские интерфейсы и дизайн-прототипы. В этом и последующих статьях мы рассмотрим все его возможности и расскажем, как начать работать с ним. Давайте начнем с первых шагов: установки и регистрации.

Шаг 1: Установка Figma

Прежде чем приступить к работе, вам потребуется установить Figma. Перейдите на официальный веб-сайт Figma и скачайте приложение. Figma доступен для операционных систем macOS, Windows и Linux, и вы можете выбрать подходящую версию для своего устройства.

Шаг 2: Регистрация

После успешной установки откройте приложение Figma и вам будет предложено создать учетную запись или войти, если вы уже зарегистрированы. Если у вас нет учетной записи Figma, нажмите на кнопку "Создать учетную запись" и следуйте инструкциям для регистрации. Вы должны будете указать свою электронную почту и придумать пароль. После завершения регистрации вам будет предоставлен доступ к основным функциям Figma.

Шаг 3: Знакомство с интерфейсом Figma

Теперь, когда у вас есть учетная запись Figma и вы вошли в приложение, давайте познакомимся с его интерфейсом. Главный экран Figma представляет собой рабочую область, где вы будете создавать и редактировать свои проекты. Здесь вы найдете панель инструментов с различными инструментами и функциями, панель слоев для управления слоями вашего документа, а также панель свойств, где вы можете настраивать параметры выбранных элементов.

Шаг 4: Начало работы с Figma

Теперь, когда вы знакомы с интерфейсом Figma и его основными элементами, можно приступать к созданию своих первых проектов. Вы можете начать с пустого холста или использовать один из предварительно созданных шаблонов Figma. Изучите различные инструменты и функции Figma для рисования, создания форм, добавления текста и т.д. Важно отметить, что Figma предоставляет возможность для совместной работы, и вы можете сотрудничать с другими

пользователями, делиться проектами и получать обратную связь.

Как вы могли заметить, первые шаги с Figma – это установка приложения и регистрация учетной записи. Это нужно сделать только один раз, а затем вы сможете начать творить великолепные дизайны с помощью Figma. Следуйте приведенным выше шагам, чтобы начать свое путешествие в мир Figma и откройте для себя бесконечные возможности дизайна и прототипирования. Удачи!

Основные элементы интерфейса

В настоящее время дизайн является неотъемлемой частью разработки веб-сайтов и мобильных приложений. И для успешного создания привлекательных и интуитивно понятных интерфейсов, дизайнеры нуждаются в инструментах, которые позволяют им воплощать свои творческие идеи в реальность. Одним из самых популярных инструментов, которым пользуются профессиональные дизайнеры, является Figma. В этой статье мы познакомимся с основными элементами интерфейса Figma и научимся делать первые шаги в этом удивительном инструменте.

1. Рабочая область и панель инструментов:

После запуска Figma мы оказываемся на рабочей об-

ласти, которая представляет собой пространство для работы над дизайн-проектом. Здесь мы можем создавать, редактировать и организовывать различные элементы интерфейса.

Панель инструментов находится с левой стороны рабочей области и содержит все основные инструменты, необходимые для работы с графикой и элементами дизайна. С помощью этих инструментов мы можем создавать фигуры, текст, изображения и другие элементы, а также редактировать их позицию, размер, цвет и т.д.

2. Панель слоев и панель свойств:

На правой стороне рабочей области находятся панель слоев и панель свойств. Панель слоев позволяет нам управлять порядком слоев и группировать элементы интерфейса. Мы можем перетаскивать слои для изменения их порядка, создавать новые слои и группы, а также применять к ним различные свойства и эффекты.

Панель свойств предоставляет дополнительные настройки и возможности для выбранных элементов. Здесь мы можем изменять размер, цвет и другие характеристики элементов, а также применять различные стили и эффекты.

3. Инструменты выбора и масштабирования:

В верхней части рабочей области располагаются инструменты выбора и масштабирования. С помощью инструментов выбора мы можем выделять и перемещать элементы интерфейса, а также редактировать их свойства и параметры. Инструменты масштабирования позволяют нам изменять размеры дизайн-проекта для более детальной работы и редактирования.

Мы рассмотрели основные элементы интерфейса Figma. Этот инструмент предоставляет дизайнерам широкие возможности для творческой работы и разработки привлекательных интерфейсов. В будущем мы продолжим изучение Figma и углубимся в его продвинутые функции и возможности.

Создание нового проекта

Figma – это инновационный инструмент для дизайна, который значительно упрощает процесс создания пользовательских интерфейсов, прототипов и макетов. Если вы только начинаете работать с Figma, этот гид поможет вам освоить основные шаги для создания нового проекта.

Шаг 1: Регистрация и вход в Figma

Первым делом вам понадобится зарегистрироваться на платформе Figma. Перейдите на официальный сайт Figma и следуйте инструкциям для создания аккаунта. После успешной регистрации войдите в свою учетную запись, используя свои данные.

Шаг 2: Создание нового проекта

После входа в аккаунт вы попадете на главную страницу Figma. Чтобы создать новый проект, нажмите на кнопку "Create new" (Создать новый) в верхнем левом углу экрана. В появившемся окне введите название вашего проекта и выберите тип проекта – может быть это мобильное приложение, веб-сайт или что-то еще.

Шаг 3: Основной интерфейс Figma

После создания проекта вы попадете в основной интерфейс Figma. Здесь вы найдете панель инструментов слева, холст, на котором можно создавать и редактировать дизайны, а также панель с настройками и элементами проекта сверху. Основные инструменты расположены слева и вклю-

чают пиксельную сетку, формы, кисти, шрифты и многое другое.

Шаг 4: Создание артборда

Артборды – это рамки, на которых вы будете работать над своими дизайнами. Чтобы создать новый артборд, кликните на кнопку "А" на панели инструментов слева и выберите желаемый размер и ориентацию – горизонтальную или вертикальную. Разместите артборд на холсте и начните работу.

Шаг 5: Импорт и редактирование элементов

Figma позволяет импортировать ваши собственные элементы или использовать шаблоны из библиотеки. Для импорта выберите нужный файл на вашем компьютере и перетащите его на холст. Вы также можете редактировать элементы, добавлять текст, изменять цвета, размеры и многое другое, используя доступные инструменты.

Шаг 6: Работа с командой

Figma является мощным инструментом для коллаборации. Вы можете добавить членов своей команды в проект, чтобы работать над дизайнами вместе. Просто пригласите их на проект, предоставив адрес электронной почты или ссылку на проект. Команда сможет видеть и вносить изменения на холсте в режиме реального времени.

Шаг 7: Сохранение и экспорт проекта

Не забудьте сохранить свой проект. Figma автоматически сохраняет изменения, но хорошей практикой является регулярное сохранение, чтобы избежать потери данных. Когда ваш дизайн готов, вы можете экспортировать его в различные форматы, такие как PNG, SVG или PDF.

С Figma создание новых проектов становится проще и удобнее. Надеюсь, это руководство помогло вам освоить основные шаги по созданию нового проекта. Смело приступайте к работе и воплощайте свои идеи в уникальные дизайны!

3. Работа с макетами и холстами в Figma

Создание и управление макетами

Figma – это мощный инструмент, который предостав-

ляет возможность проектировать и создавать интерфейсы пользователя, веб-сайты и мобильные приложения. Благодаря интуитивно понятному интерфейсу и богатому набору функций, Figma стал одним из самых популярных инструментов в сфере дизайна.

Одна из ключевых задач, с которыми приходится сталкиваться профессиональным дизайнерам и писателям, – это создание макетов. Макеты – это детальные иллюстрации или чертежи, которые помогают визуализировать и организовать дизайнерскую идею. Они служат основой для разработки, позволяя визуализировать концепцию и получить обратную связь от команды или заказчика.

Figma предоставляет все необходимые инструменты для работы с макетами и холстами. Каждый элемент макета можно создать, настроить и редактировать непосредственно в Figma. Разработчики могут создавать макеты с нуля или импортировать готовые файлы из других инструментов.

Создание макетов в Figma осуществляется с использованием холстов. Холсты представляют собой рабочие области, на которых можно размещать элементы макета. В Figma можно создать несколько холстов, чтобы визуализировать различные экраны или состояния в проекте.

Помимо создания макетов, Figma также предоставляет удобные инструменты для их управления. Вы можете организовывать макеты в проекты, добавлять комментарии и отслеживать изменения. Это позволяет сократить время на обсуждение и согласование, а также улучшить коммуникацию внутри команды.

Работа с макетами и холстами в Figma – это неотъемлемая часть процесса проектирования и создания интерфейсов. Благодаря простому в использовании интерфейсу и обширным функциональным возможностям Figma становится идеальным инструментом для профессиональных дизайнеров и писателей, которые стремятся создать уникальные и качественные проекты.

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.