

Figma > ТОП 3 факта про Figma

ТОП 3 факта про Figma

Що таке Figma?

Figma — це безкоштовний графічний онлайн редактор для дизайнерів інтерфейсів та веб розробників. Сучасна та зручна версія Photoshop, з якою можна працювати онлайн, а за бажанням встановити десктопну версію.

Навіщо веб розробнику Figma?

Зазвичай, дизайнери створюють макет сайту у Figma та передають макет веб розробникам. За цим макетом веб розробники створюють сайти. Протягом навчання ти також будеш працювати з макетом, виконуючи домашні завдання. Цей процес максимально наближений до реальної робочої задачі.

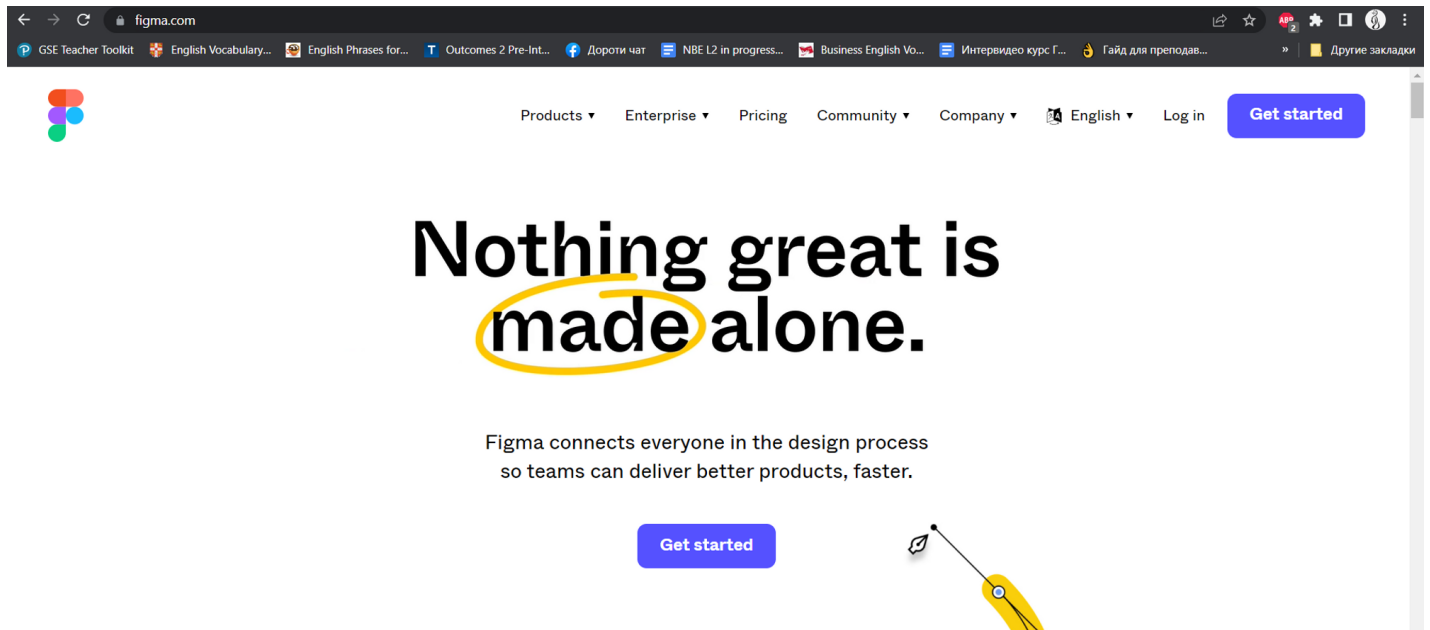
Що таке макет сайта?

Макет сайта — це графічна схема із зазначенням всіх елементів, а також відтінків, відступів та інших властивостей з урахуванням технічних можливостей HTML верстки.

А тепер давай вчитися працювати у Figma!

Як зареєструватися у Figma?

1. Пройди за посиланням <https://www.figma.com/>



2. Щоб створити новий аккаунт,

- натисни **Get started**;
- введи адресу актуальної електронної пошти;
- введи пароль, який ти будеш використовувати для Figma;
- натисни **Create account**.

Figma. ТОП 3 факта . Як зареєструватися



Використовуй актуальну поштову скриньку бо програма запропонує підтвердити адресу, тобто зайти до скриньки, відкрити лист від Figma та пройти за посиланням.

3. Для продовження реєстрації

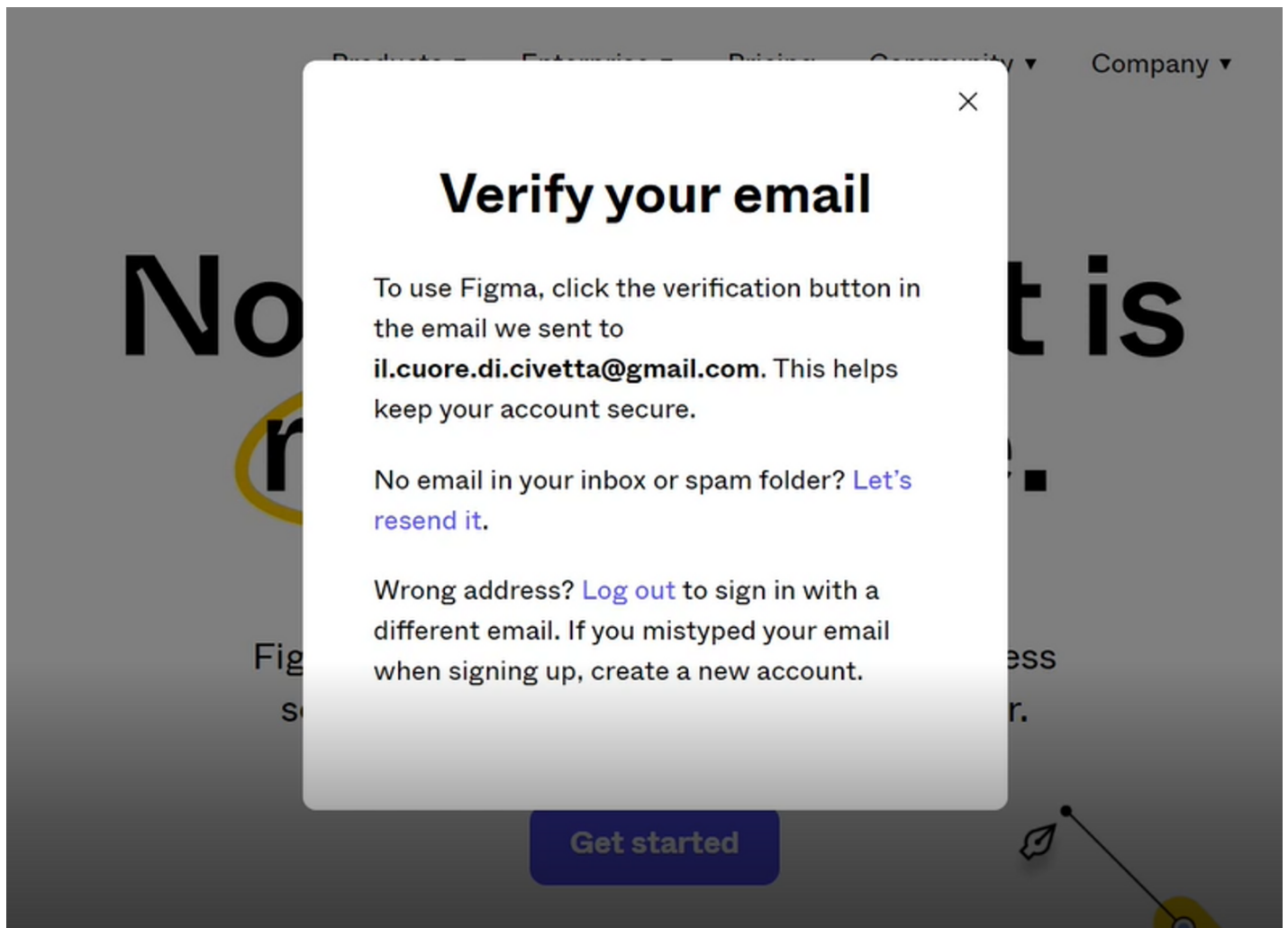
- вкажи ім'я користувача;
- сферу діяльності;
- для чого ти плануєш використовувати Figma.

Компанія використовує цю інформацію, перш за все, у дослідницьких цілях. Тож твої відповіді не впливатимуть на послуги, що буде надавати Figma після реєстрації.

Figma. ТОП 3 факта . Для продовження реєстрації



4. А зараз, тобі запропонують верифікувати поштову адресу.



5. Для цього, відкрий лист від Figma, що прийшов на твою поштову скриньку, та натисни кнопку **Verify email**.

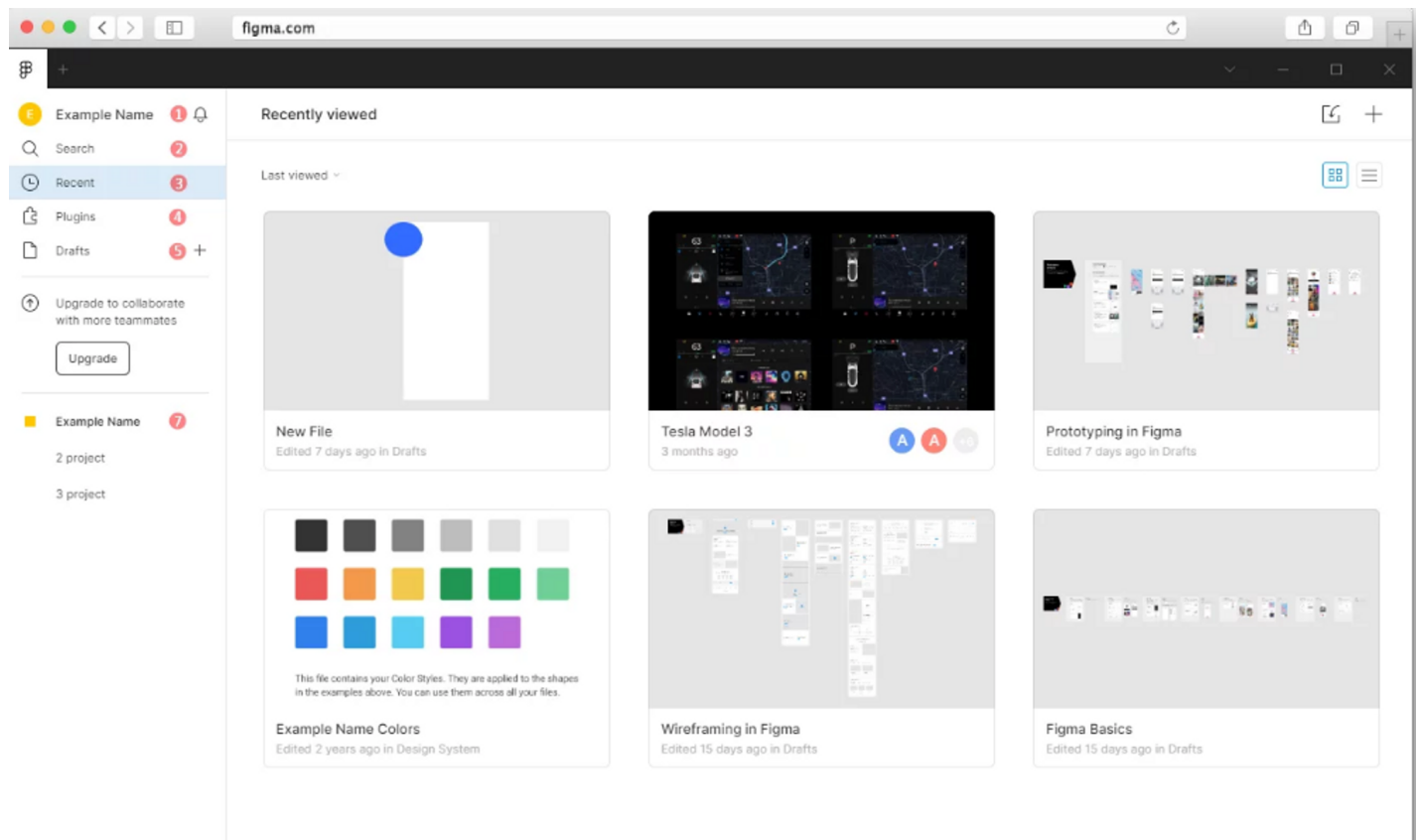


Вітаємо! Ти можеш користуватися Figma!

Що потрібно знати про інтерфейс Figma?

Після реєстрації користувачу доступні дві робочі області — графічний редактор і менеджер файлів, в якому можна створювати проєкти та змінювати налаштування профілю. Розглянемо пункти меню менеджера файлів.

Менеджер файлів



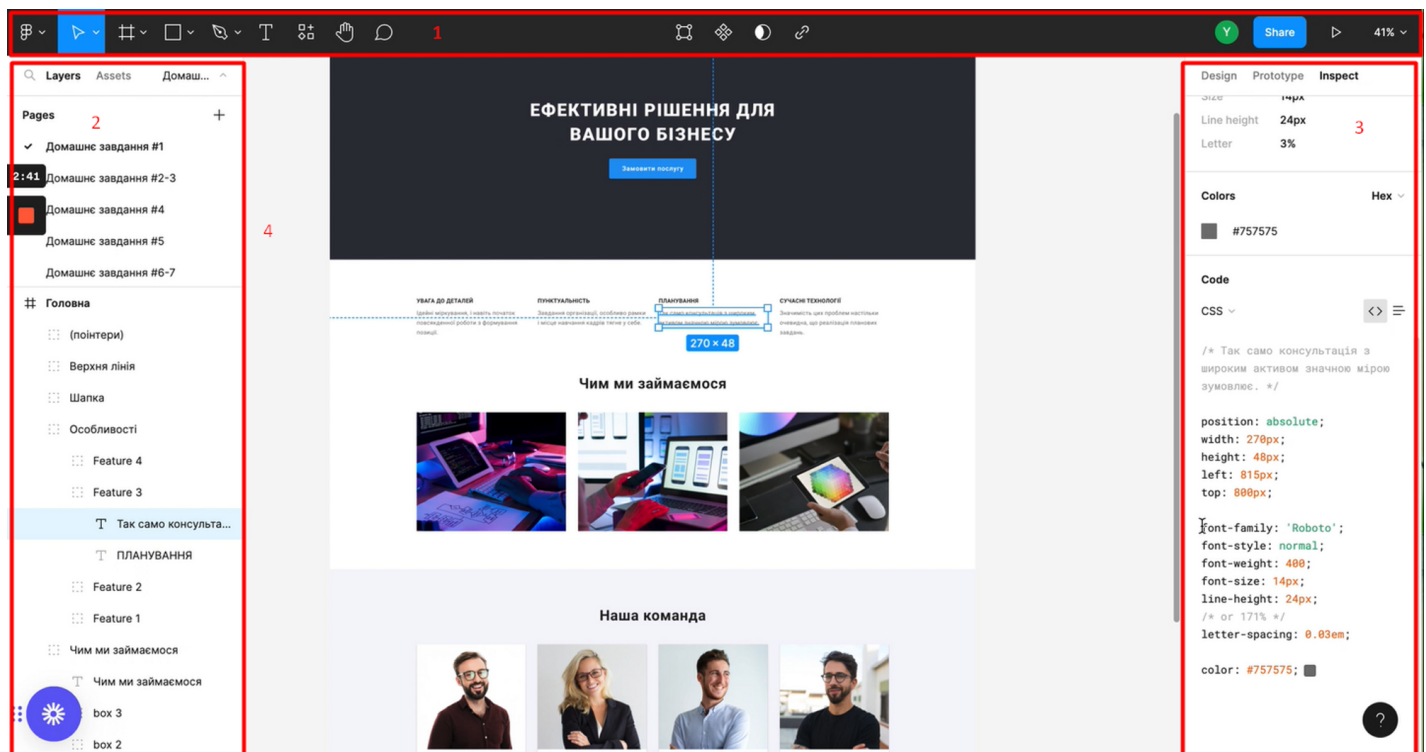
1. **Профіль** — у налаштуваннях профілю можна завантажити аватарку, змінити ім'я, пароль та email, на який надходять оповіщення. Там же можна видалити обліковий запис.
2. **Пошук** — для пошуку файлів та проєктів, у яких береш участь ти або твоя команда.
3. **Останні файли** — у Figma файли зберігаються автоматично. Усі нещодавно відкриті файли, можна побачити у вкладці **Recent**.
4. **Плагіни** — тут зібрані розширення, які допоможуть прискорити роботу у Figma.
5. **Новий файл** — створити новий файл у Фігмі можна через пункт **Drafts** або **New File** у правому кутку екрана. За замовчуванням файл називається *Untitled*.

6. **Команда** — ти можеш натиснути **New Team** і придумати назву, щоб розпочати спільний проєкт.
7. **Проекти** — за замовчуванням при додаванні команди, Figma створює новий проєкт. Проєкт – це папка. У ній команда зберігає всі файли, які належать до одного проєкту. Це зручно, якщо в проєкті десятки файлів і ти бажаєш припинити в них плутатися. Якщо тобі не потрібно створювати команди і вести проєкти, запрошуй учасників до роботи з файлом через кнопку **Share**.

Редактор файлів

Дизайнери створюють макети сайтів у редакторі файлів, а веб розробники мають знати як вилучити всю корисну інформацію з макету. Давай розберемо основні елементи інтерфейсу редактору файлів у Figma. Ти побачиш його, коли почнеш виконання першого домашнього завдання.

Він складається з чотирьох основних блоків.



1. У верхній частині сторінки розташоване **головне меню** — див. блок 1 на скринкасті. Більшість інструментів у ньому призначені для дизайну, але тобі точно знадобиться меню масштабування у правому верхньому куті. Доречі, масштаб макету на скринкасті 41%, бачиш?
2. Панель ліворуч — див. блок 2 — називається **панель шарів**. На ній показана структура проєкту. Можна простежити вкладені елементи та знайти потрібні. Кожен тип елемента

позначений окремою іконкою – текст (іконка великої літери Т), зображення (іконка картинок), тощо. Протягом виконання першого ДЗ ще поекспериментуєш!

3. Панель праворуч — див. блок 3 — це **панель інструментів**. Вона включає три вкладки. Зверни увагу на вкладки **Design** та **Inspect** адже ти використовуватимеш їх найчастіше. Ці вкладки містять всю доступну інформацію про елемент: розміри, колір, стилі.
4. **Основна робоча область** у центрі – див. блок 4 — для безпосередньої взаємодії з макетом. Що зручно, якщо клікнути на зображення у робочій області, відповідний елемент підсвічується на панелі шарів. Це значно полегшує пошук властивостей окремих елементів.

Докладніше про роботу з макетом сайту у Figma ти дізнаєшся у наступному розділі.