

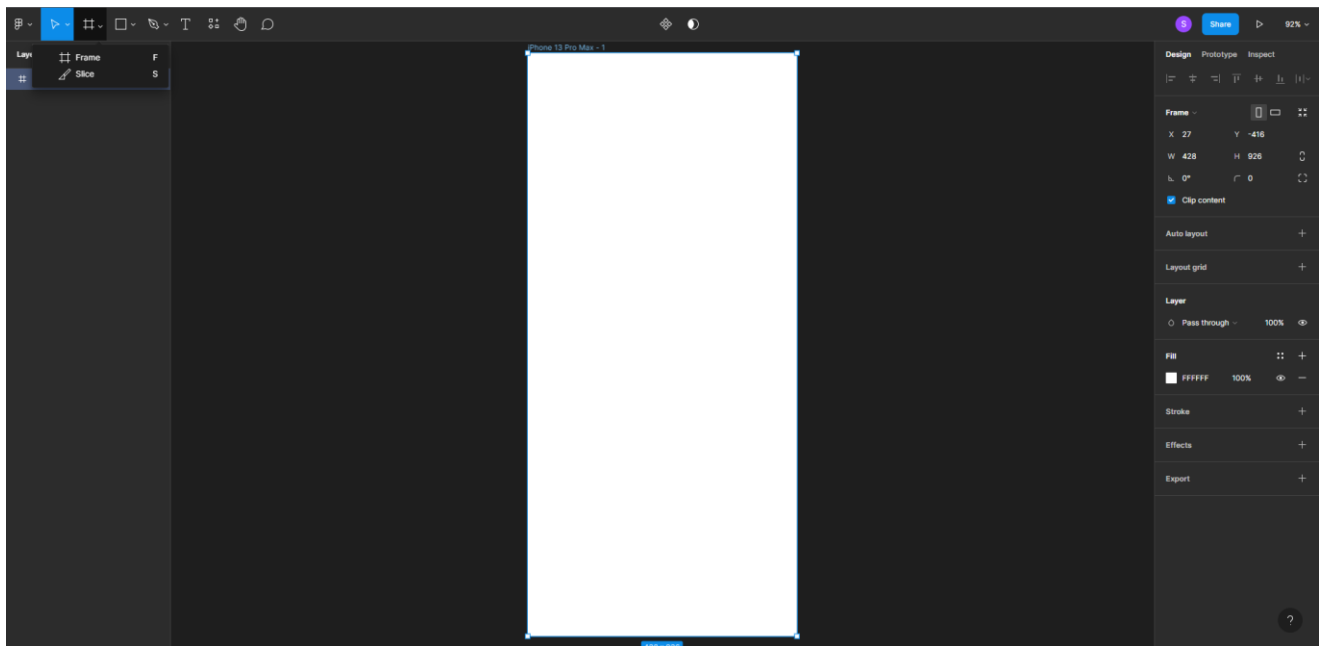
Cap.1 - Cos'è?

Figma è un editor di grafica vettoriale e uno strumento di prototipazione. È principalmente basato sul Web, con funzionalità offline aggiuntive abilitate dalle applicazioni desktop per macOS e Windows. Le app complementari Figma Mirror per Android e iOS consentono di visualizzare i prototipi Figma su dispositivi mobili. Il set di funzionalità di Figma si concentra sull'uso nell'interfaccia utente e sulla progettazione dell'esperienza utente, con particolare attenzione alla collaborazione in tempo reale.

Cap.2 - Informazioni base

- Recents: presenta i file più recenti creati
- Draft: le bozze
- Community: Creazioni di altri utenti, contenente anche i plugin
- È possibile creare un nuovo file
- E' possibile gestire un progetto da usare in Jam
- O importare file esterni creati con altri sw

Cap.3 - Area di lavoro



In alto: Menu

Sinistra: Gestione Layer

Centro: Area di lavoro

Destra: Strumenti *

|

+ --- Design

+ --- Prototype

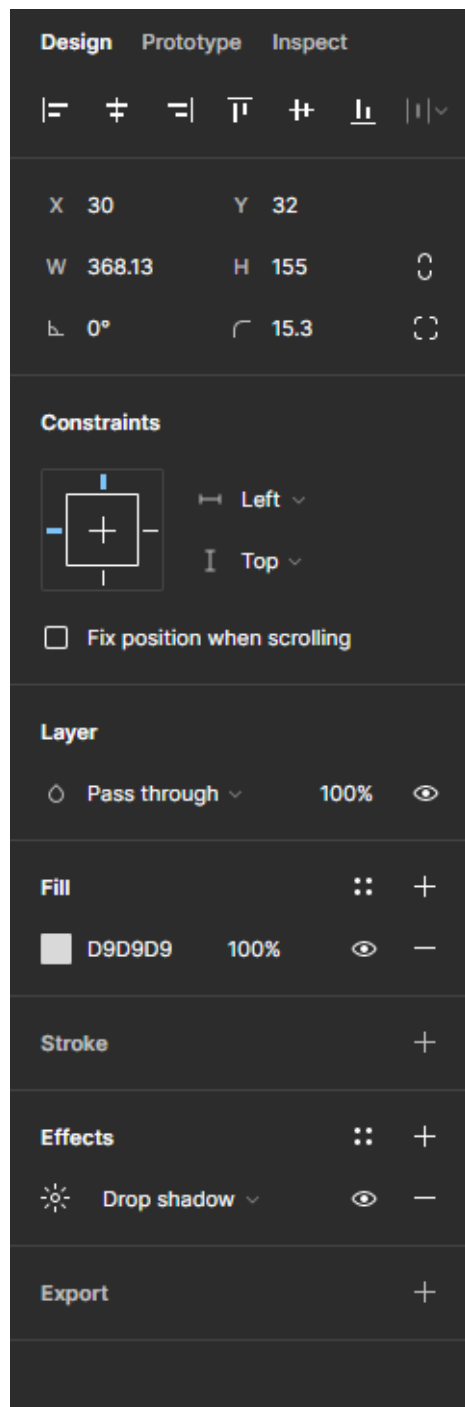
+ --- Inspect

Cap.4 - Menu



1 2 3 4 5 6 7 8 9

- 1) Gestione del file
- 2) Spostamento elementi e scaling di essi
- 3) Definizione area di lavoro
- 4) Creazione di forme geometriche
- 5) Strumento penna per creare tracciati e curve di Bezier
- 6) Font
- 7) Librerie esterne e gestione plug-in
- 8) Sposta oggetti
- 9) Aggiunta commenti e/o appunti



Design

La sezione è l'area dedicata alla modulazione dell'elemento, essa si adatterà in base all'oggetto selezionato.

All'interno di essa è possibile definire l'aspect ratio, il rapporto di posizione con l'area circostante, il riempimento, la traccia e gli effetti, che possono essere importati da librerie esterne.

È anche possibile esportare direttamente l'elemento selezionato.

Figura 1 Es. di Area Design di un oggetto poligonale

Selezionando l'intero frame è possibile definire le proprietà a tutti gli elementi appartenenti al frame stesso.

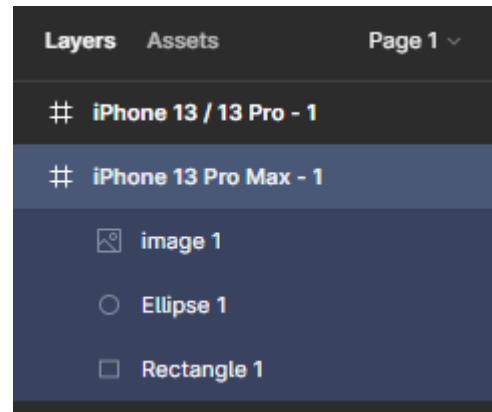
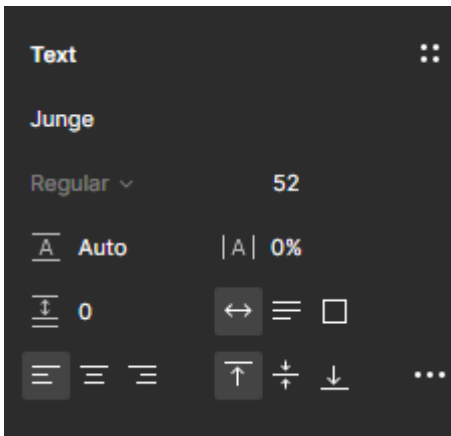


Figura 2 Dettaglio sezione Layers



La sezione font permette di decidere l'interlinea, la disposizione, la tipologia di carattere e molte altre proprietà.

Figura 3 Gestione Testo

È possibile gestire i propri layers inserendoli in dei gruppi.

Questa funzionalità è utilizzata anche in altri software di gestione grafica come Adobe PhotoShop, Adobe Illustrator o Adobe InDesign.

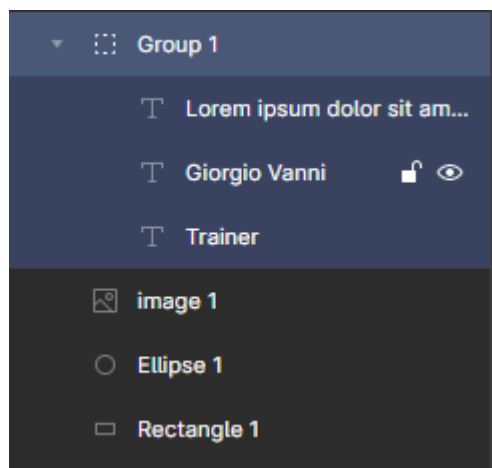
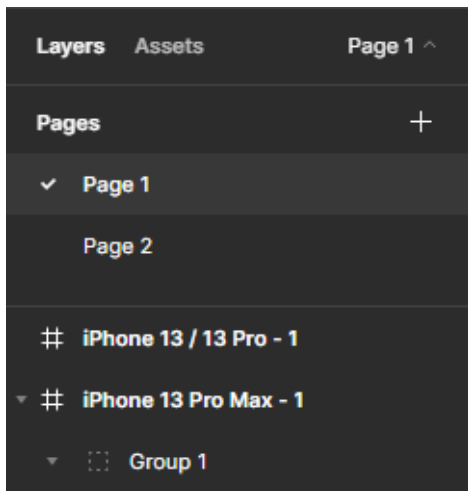
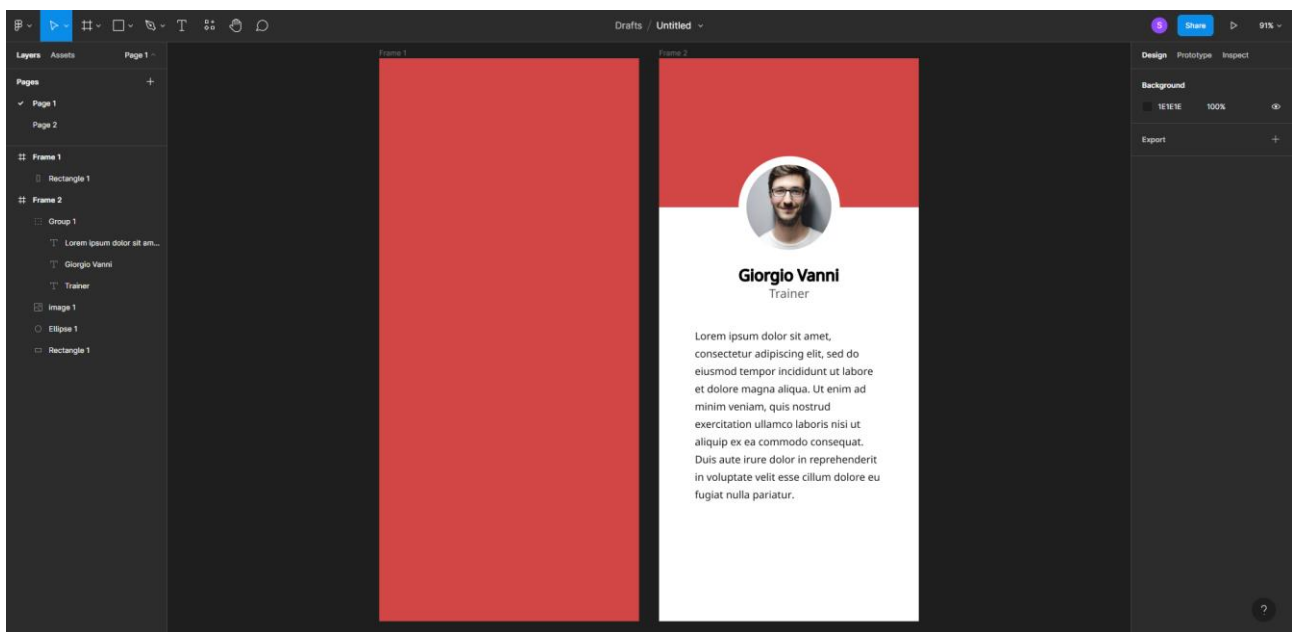


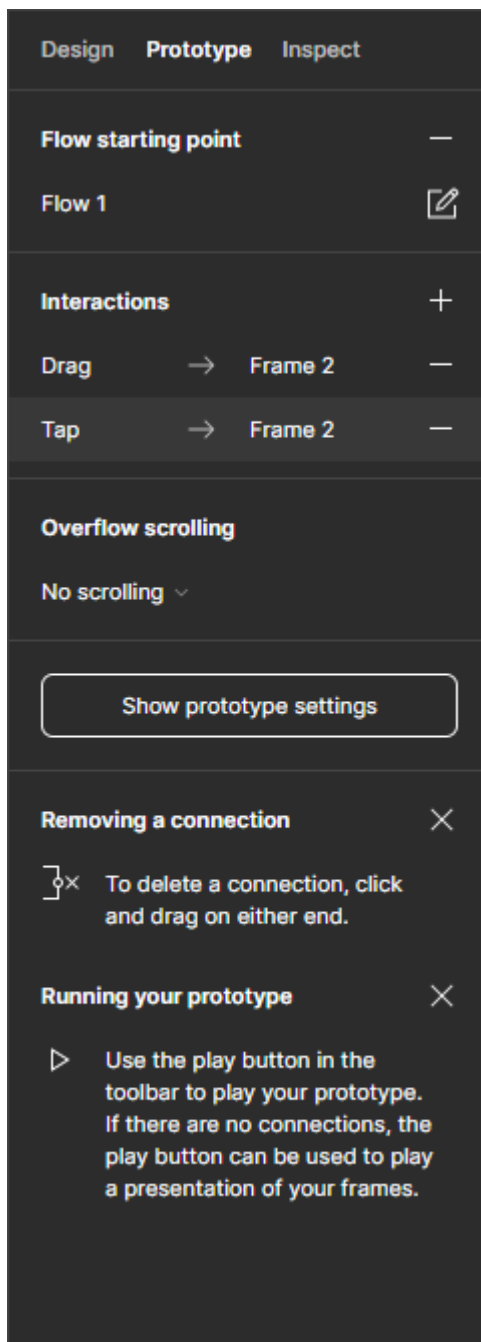
Figura 4 Gruppo 1



È possibile strutturare i vari **frames** per **pagine**, così da poter creare una sequenza di frames legati reciprocamente da una sequenzialità.

Figura 5 2 Pagine, Pag 1 contiene 2 frames

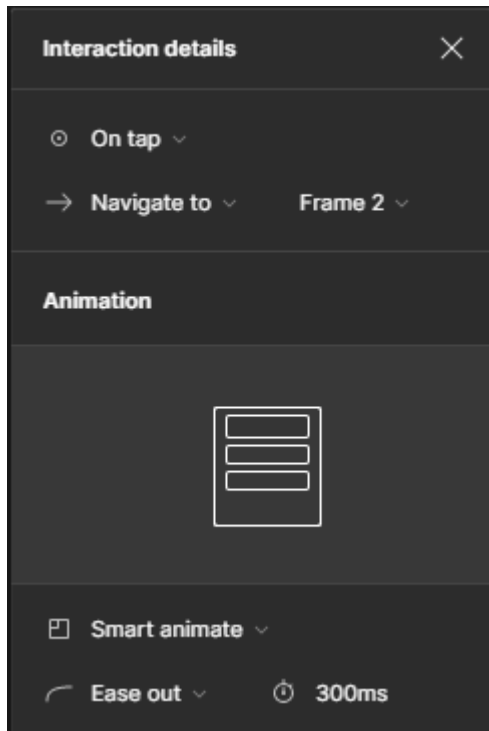




Prototype

Il Prototyping permette di prototipare, ovvero creare una demo live dove è possibile legare i vari frame creati tramite degli eventi, quali click, drag and drop, scrolling, ecc...

Il frame 1 e il frame 2 vengono legati dal simbolo qui presente.

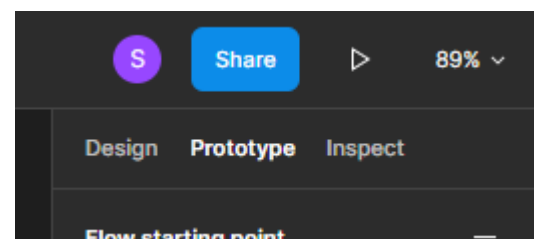


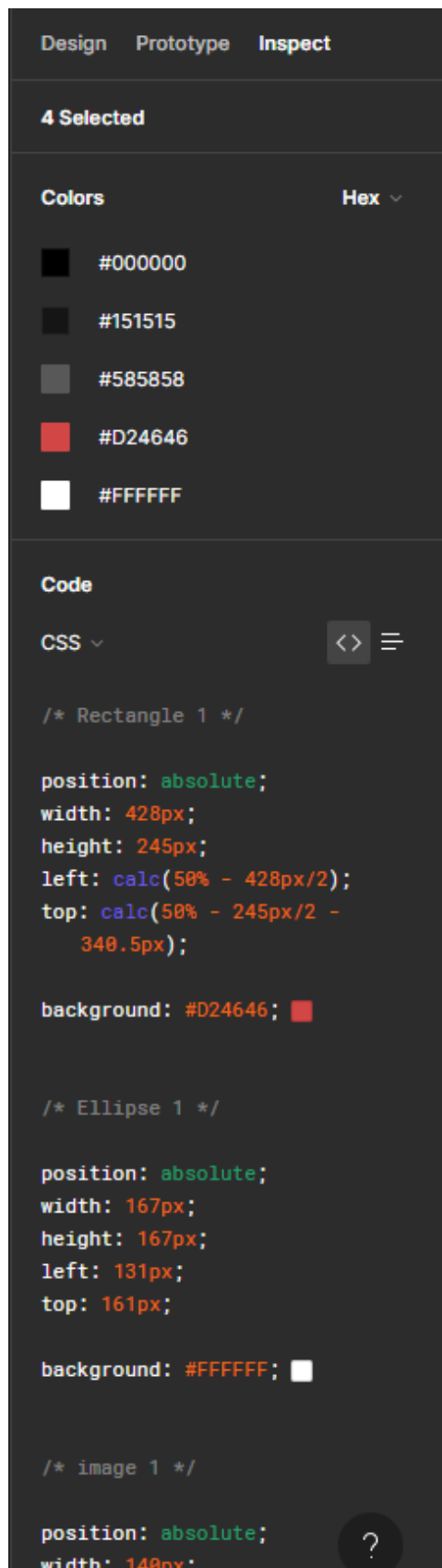
Pop-up della sezione Prototype che serve a gestire gli eventi e le relative transizioni tra frames.

Esempio di transizione dal Frame 1 al Frame 2 con evento On tap.

Figura 6 On tap

Per visualizzare la live demo con le interazioni basta cliccare il play in alto a dx.



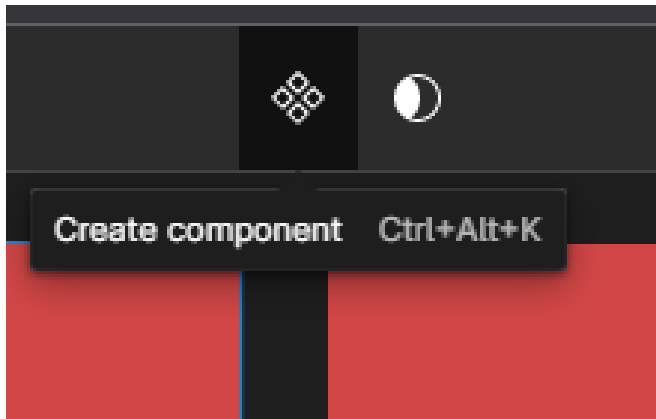


Inspect

La sezione è dedicata all'ispezione dell'elemento, all'estrapolazione del suo CSS, riutilizzabile, in seguito, in codice.

Oltre a ciò, vengono fornite una serie di metadati relativi l'oggetto.

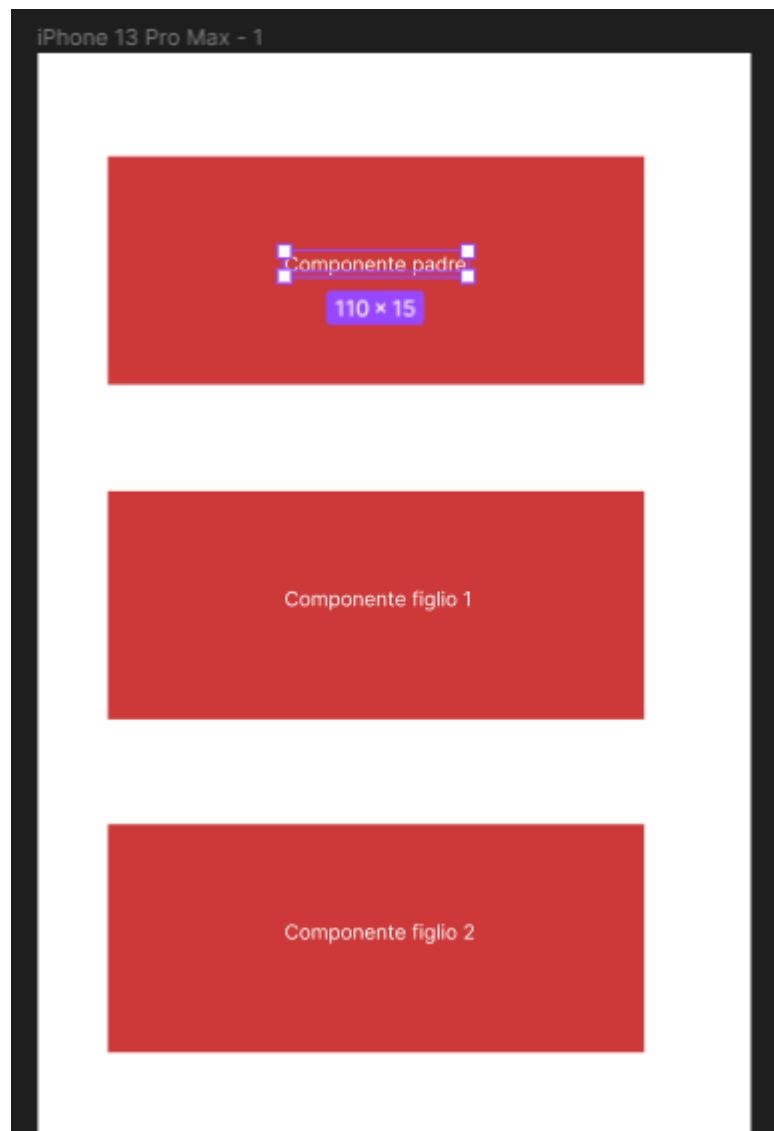
ATTENZIONE: il codice generato è da prendere con le pinze, naturalmente esso utilizza unità di misura in px, non definendo un'unità più flessibile e in ratio.

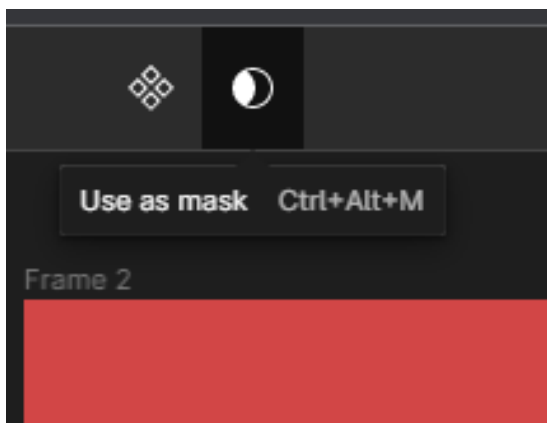


Crea Componente

La sezione permette di creare un componente, ovvero duplicare, a partire da un oggetto, in un frame, una serie di copie di quest'ultimo.

Ogni modifica effettuata sul **componente padre** verrà applicata anche a tutti gli altri componenti figli.

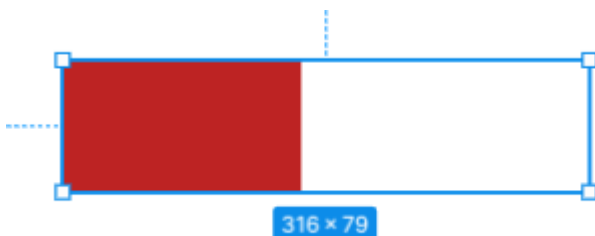
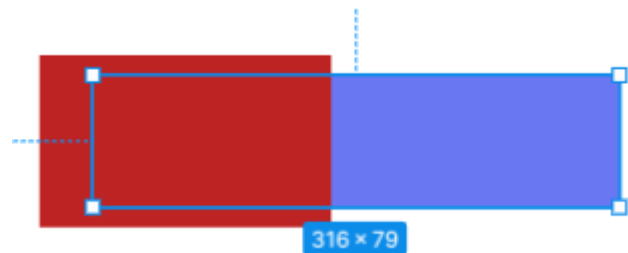




Crea Maschera

Al pari di altri sw di fotoritocco, la creazione di una maschera permette di manipolare livelli, apponendo la forma di un livello ad un altro.

Il livello blu diventa una maschera, imponendo la sua circonferenza al livello...



...sottostante, ritagliando la sua forma.

E' possibile anche ,cambiare il metodo di fusione tra le 2 forme utilizzate.

Cap.9 – Community e Demo Live

La sezione Community permette di vedere progetti di altri utenti, scaricare plug-in, librerie, widget e molto altro, potendo condividere anche il **proprio progetto**.

Esempio di Demo Live, dove viene eseguita una transizione tra 2 Frames al tap dello schermo, il tutto senza bisogno di codice (vedi cap. 6):



Figura 8 Frame 1



Figura 7 Transizione, non un Frame



Figura 9 Frame 2

Link mini Demo Live:

<https://www.figma.com/proto/OngCrhKXBG9gNltvUcW0ee/PokePage?node-id=8%3A24&scaling=scale-down&page-id=0%3A1&starting-point-node-id=8%3A24>