

3. КАК СОЗДАТЬ ПРОЕКТ В FIGMA



Содержание

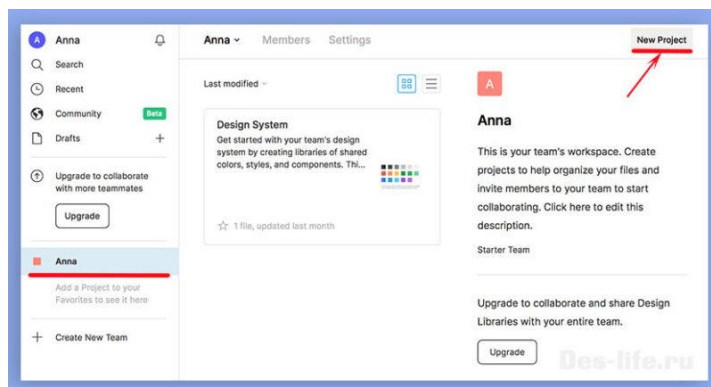
- [1. Создание проекта](#)
Что такое команда в Figma и зачем она нужна. (п. 1)
Что такое проект и как его создавать в Figma (п. 1)
- [2. Создание файла](#)
Что такое файл, как его создавать, редактировать и приглашать новых участников команды. (п. 2)
- [3. Создание фрейма](#)
Что такое страницы и слои в Figma и зачем они нужны. (п. 3)
Что такое фреймы, как их создавать для разных типов устройств (п. 3)
- [4. Настройка сетки](#)
Как настраивать сетки для фреймов (п. 4)

1. Создание проекта

- Зайдите на сайт figma.com и авторизуйтесь. (Log in)
- Наш первый проект будет рассчитан под одного дизайнера, поэтому команду создавать не будем.

Команда в Figma (Team) – это группа людей, которые одновременно могут работать над общими проектами. Каждому члену команды отводится своя роль и права. В бесплатном тарифе над проектом могут работать 2 члена команды.

- В левой панели выберите имя, с помощью которого вы авторизовались и щелкните на значок **NewProject** в правом верхнем углу экрана.

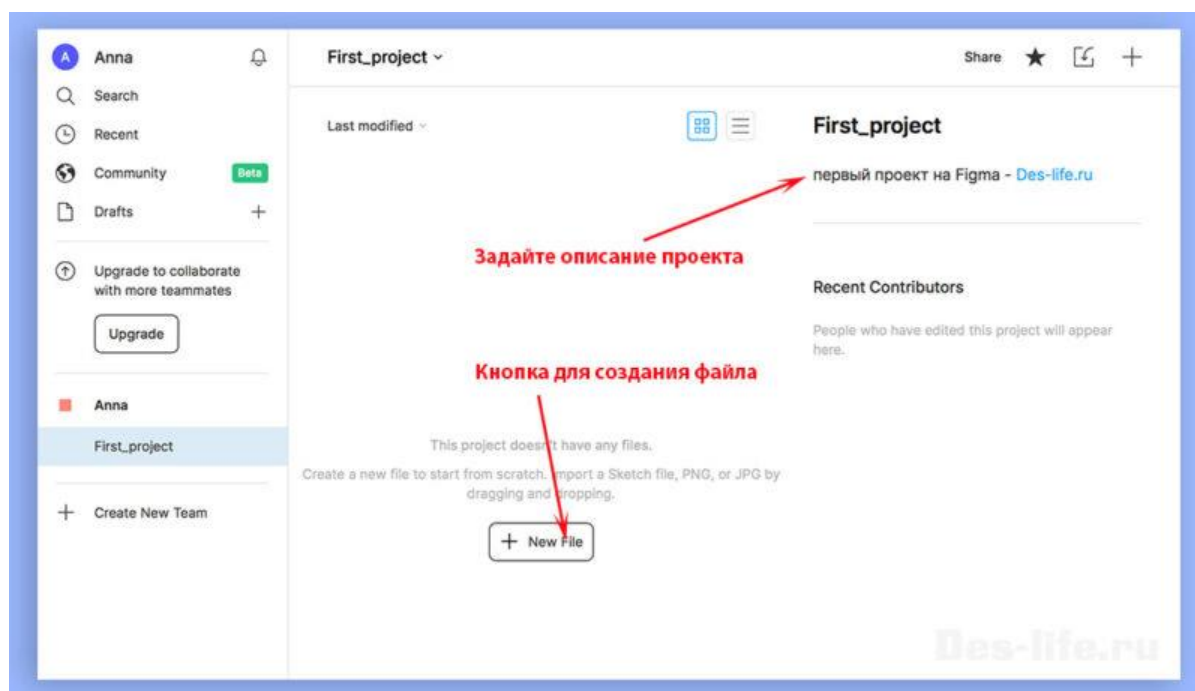


- В появившемся окне задайте имя проекта (First_project) и права доступа.
 - **Every one of (имя команды или имя пользователя) can edit** – все члены команды могут редактировать проект – выберите этот вариант
 - **Every one of (имя команды или имя пользователя) can view** – доступен только просмотр файлов
 - **Invite-only** – доступ возможен по индивидуальным приглашениям.

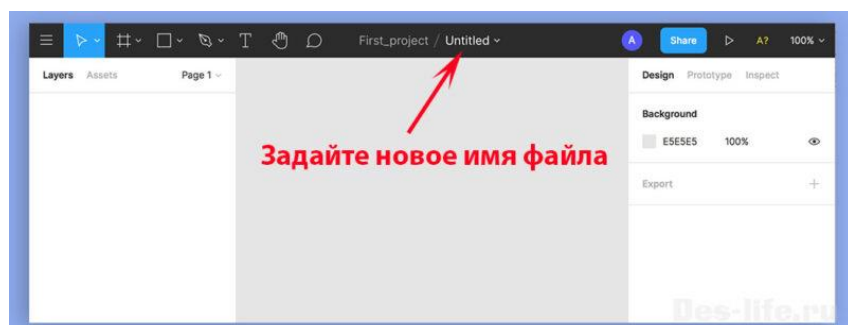
Проекты в Figma (Project) – это группа файлов, с которыми работают участники команды. Например, проект First_project может содержать файл First_project_RUS с дизайном макетов для русскоговорящей аудитории и First_project_ENG для англоязычной аудитории. В бесплатном аккаунте можно создавать 3 проекта.

2. Создание файла

- Создайте новый файл, нажав на кнопку + **New File**

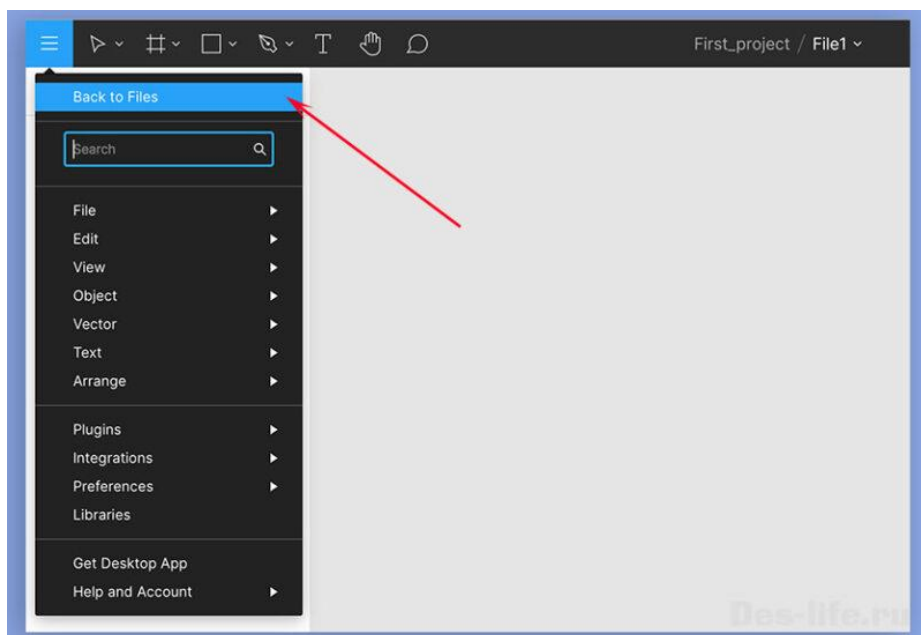


- Появится рабочая область Figma с именем файла по умолчанию Untitled. Переименуйте его в File 1, щелкнув левой клавишей по названию.



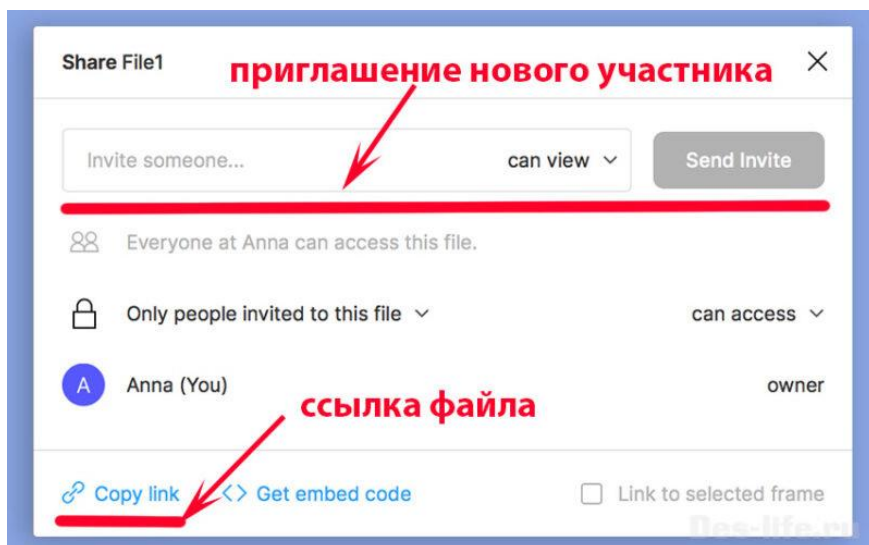
Файлы – это набор макетов страниц сайта или мобильного приложения

- Если вы нажмете на меню рабочей области Figma и выберите команду **Back to Files**, то вернетесь к окну проекта со списком всех файлов. Их можно удалять или заново открывать двойным щелчком мыши.



- Созданный файл можно расшарить, нажав на голубую кнопку **Share** в правом верхнем углу.

Появится новое окно, где вы можете ввести email нового участника команды и выбрать для него права доступа (редактирование или просмотр), а также скопировать ссылку проекта и отправить ее любому человеку.



В данном случае будьте осторожны, так как файл, доступ к которому открыт по ссылке, может быть сохранен нерадивым заказчиком.

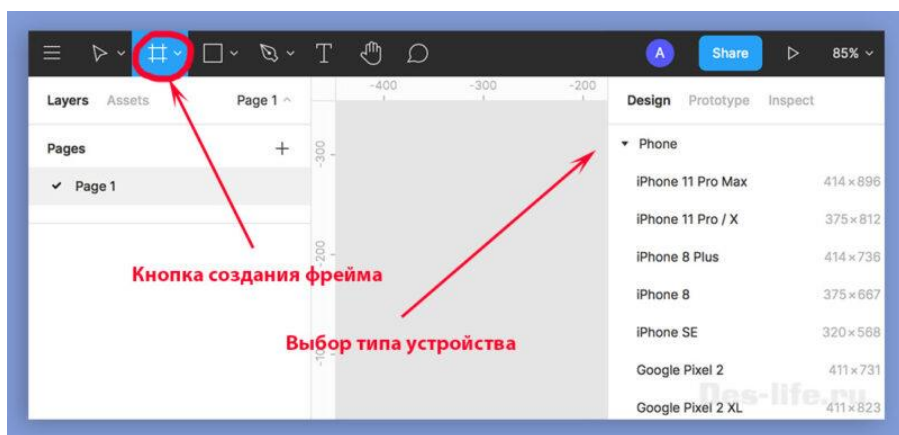
3. Создание фрейма

- Включите линейку разметки, чтобы можно было работать с направляющими как в Photoshop – **Shift + R**

Теперь создадим первый фрейм.

Фрейм (Frame) – это контейнер для хранения объектов (кнопок, изображений, полей ввода), которому можно задать размер выбранного устройства.

- В левом верхнем углу на панели инструментов нажмите на кнопку создания фрейма (**Frame**).
- На панели **Design** справа выберите тип устройства, например, **iPhone 8**

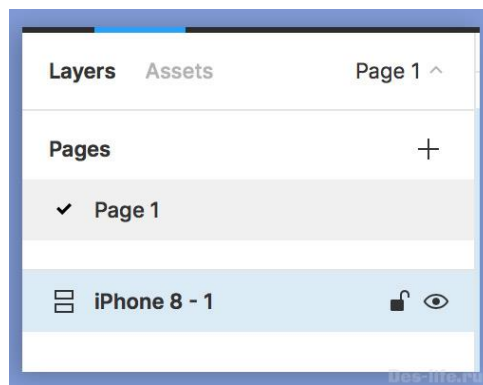


После этого в рабочей области появится прямоугольник (фрейм) с названием **iPhone8 – 1**.

На панели **Layers (слои)** слева так же появится название нашего фрейма.

Здесь вы можете:

- Переименовать фрейм, щелкнув 2 раза левой клавишей мыши,
- Скрыть или показать, нажав на значок с глазом;
- Заблокировать или разблокировать (значок с замочком)
- Вызвать контекстное меню со списком настроек фрейма.



В **Figma** есть возможность создания страниц (Page), которые напоминают Группы в Photoshop. Они содержат набор фреймов и слоев, которые создает пользователь.

По умолчанию существует страница Page1. Можно создать новую страницу, нажав на клавишу + напротив списка Page и создавать уже для нее новый набор фреймов и слоев.

Переключаться между страницами легко, выбирая в списке нужное название. При этом будут видны слои, создаваемые на данной странице.

Справа на панели **Design**, вы увидите список настроек фрейма.

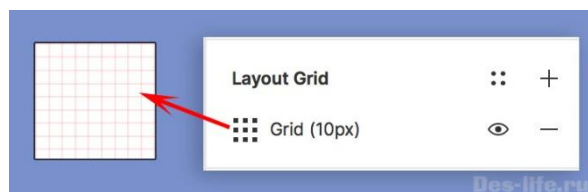
Обратите внимание на включенную галочку **Clip Content**. Она означает, что слои, которые создаются на данном фрейме (кнопки, изображения...) будут обрезаться в случае попадания за границы фрейма.

4. Настройка сетки

На панели Design можно задать сетку для фрейма (**Grid**).

- Нажмите на кнопку + напротив пункта **Layout Grid**

По умолчанию появится базовая сетка **Grid** с ячейкой в 10 px.

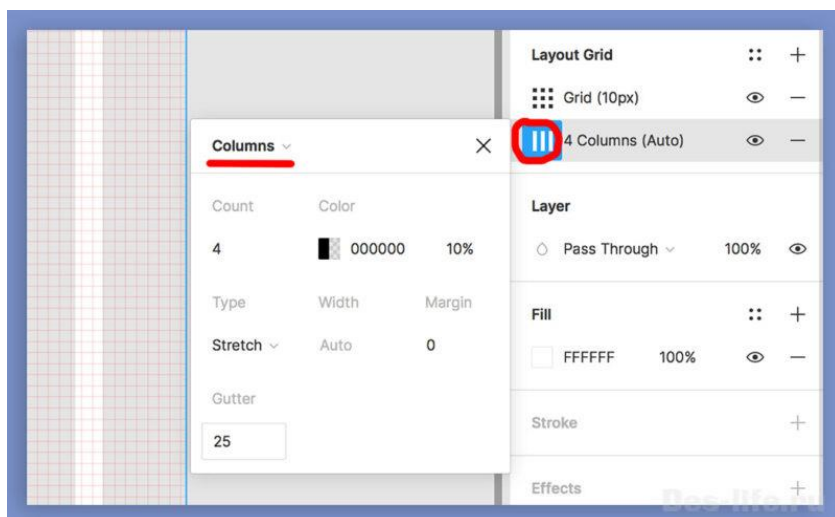


В проекте можно использовать несколько сеток.

- В том же пункте **Layout Grid** нажмите на +, чтобы добавить новую сетку и измените ее настройки (**Layout Grid Settings**) следующим образом.

- вид — колонки (Columns)
- количество колонок (Count) — 4,
- цвет (Color) — черный с прозрачностью 10%,
- тип (Type) — растянуты по ширине (Stretch)
- расстояние между колонками (Gutter) — 25 пикселей.

Такой вид сетки очень удобен при создании [адаптивного дизайна](#).



Видимость каждой сетки можно включить или выключить, нажав на значок с глазом напротив ее названия.

Чтобы выключить или включить все сетки на фреймах используйте горячие клавиши **Ctrl + G**