

[프로토타이핑툴의 대명사 Figma]

피그마 간단 소개

Figma는 스마트폰 애플리케이션이나 웹사이트 등을 디자인할 때 사용하는 UI 디자인 도구로, 다음과 같은 특징을 가지고 있습니다.

- 무료로 시작할 수 있습니다.
- 온라인상에 데이터를 저장할 수 있습니다.
- 웹상에서 편집할 수 있습니다.
- 디자이너가 아닌 팀원과의 의사소통이 용이합니다.

피그마의 가장 큰 특징은, 공동으로 온라인에서 편집하는 것입니다.

이것이 다른 디자인 도구와 차별화되는 점이자, XD나 Sketch를 떠나 피그마를 사용하는 가장 큰 이유입니다.

피그마 요금제 간단 소개

피그마 요금제는 Starter(무료)와 Professional(유료), Organization(유료)가 있습니다.

Starter(무료)

- 2명까지 편집 작업을 할 수 있습니다.
- Figma 파일 3개, Figjam 파일 3개(베타 기간동안만 무제한)만들 수 있습니다.
- 프로젝트는 1개만 만들 수 있습니다.
- Version History(변경 이력)는 30일까지 저장됩니다.

Professional(유료)

- 편집하는 인원 1인당 월 12달러입니다.
- 프로젝트 생성, 파일 생성이 전부 무제한입니다.
- Version History(변경 이력)가 무제한 저장됩니다.
- 팀 라이브러리, 음성 대화를 사용할 수 있습니다.

Organization(유료)

프로페셔널의 모든 조건에 아래 사진과 같은 고급기능이 많이 추가된 플랜입니다.

기동기	피그마 프로페셔널	피그마 조직
무료	편집자당 \$12/월	편집자당 \$45/월
영원히	연간 또는 매월 \$15 청구	연간 청구만
<ul style="list-style-type: none">✓ 3개의 Figma 및 3개의 FigJam 파일✓ 무제한 개인 파일✓ 무제한 협력자✓ 플러그인 및 템플릿	<ul style="list-style-type: none">✓ 무제한 파일 및 프로젝트✓ 무제한 버전 기록✓ 공유 권한✓ 개인 프로젝트✓ 팀 라이브러리✓ 음성 대화	<p>Professional의 모든 것 외에...</p> <ul style="list-style-type: none">✓ 조직 전체 라이브러리✓ 설계 시스템 분석✓ 분기 및 병합✓ 중앙 집중식 콘텐츠 관리✓ 통합 관리 및 결제✓ 비공개 플러그인✓ SSO + 고급 보안✓ SCIM을 통한 자동 프로비저닝
스타터 선택	전문가 선택	조직 선택
	학생 및 교육자 무료	영업팀에 문의

Figma 초기 설정

1. 계정 만들기

피그마 계정을 만들고, 온라인 또는 데스크톱 앱으로 시작할 수 있습니다.

2. 팀 만들기

Figma는 여러 인원의 작업을 위한 디자인 툴이므로 팀을 만들어야 합니다.

팀을 만들어서 UI 디자인을 보거나 편집하는 사람을 초대할 수 있습니다.

마지막 단계에서 스타터 플랜을 선택하면 팀 만들기가 완료됩니다.

The screenshot shows the Figma team creation setup interface. On the left is a sidebar with navigation options: 'Recents', 'Drafts', 'Community' (with a 'Beta' badge and a right arrow), an 'Upgrade plan' section with an 'Upgrade' button, 'Shared projects', and a section for teams and projects. At the bottom of the sidebar, the '+ Create new team' button is highlighted with a red rectangle. The main content area has a progress bar at the top with three steps: '1 Name your team', '2 Add team members' (which is the current step), and '3 Finish setup'. Below the progress bar, the heading 'Add your collaborators' is displayed, followed by the text 'You can update user permissions on the team page after setting up.' There are three input fields for email addresses, each with the placeholder text 'Email'. Below these fields is an 'Add another' button. At the bottom right, there is a 'Continue' button and a 'Skip for now' link.

① Name your team ② Add team members ③ Finish setup

Add your collaborators

You can update user permissions on the team page after setting up.

Email

Email

Email

Add another

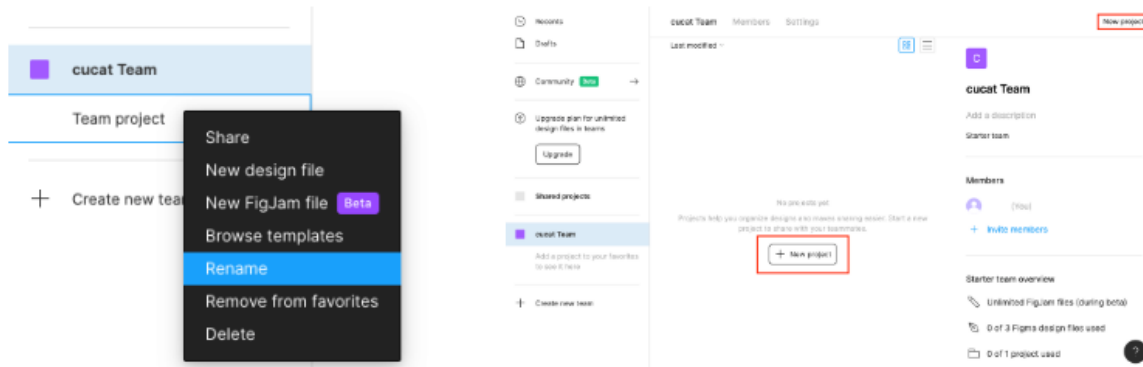
Continue

[Skip for now](#)

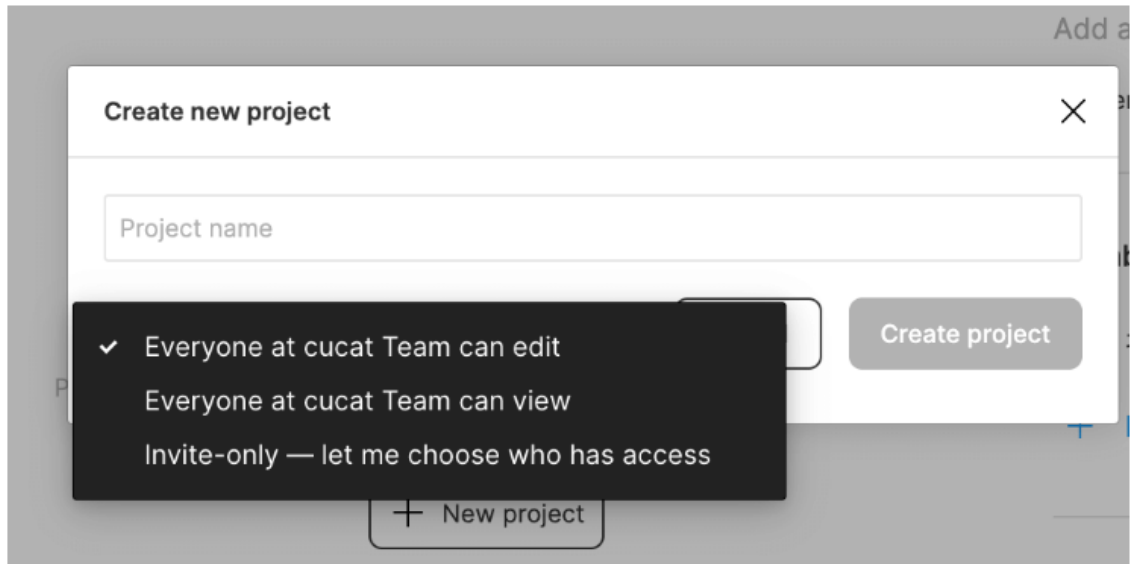
3. 프로젝트 만들기

프로젝트는 말그대로, 프로젝트의 단위입니다. 진행하려는 프로젝트의 이름으로 생성하면 구분하기 편하겠습니다.

자동으로 만들어지는 Team Project를 우클릭해서 Rename하거나, 기존의 프로젝트를 삭제하고 New Project 를 클릭합니다.



왼쪽 밑에 Everyone at 팀이름 can edit을 클릭하면, 프로젝트에 대한 구성원의 프로젝트 접근 권한을 선택할 수 있습니다.

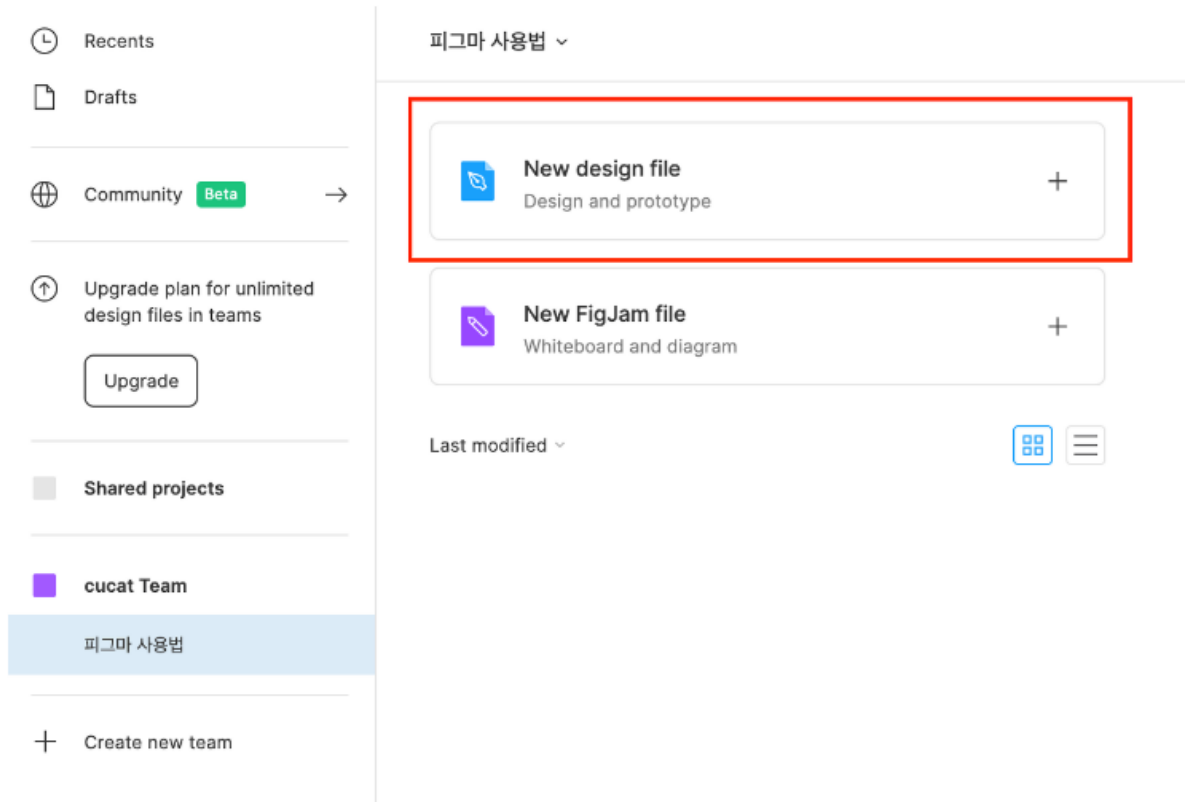


빈칸에 이름을 입력하고 Create Project를 클릭하면 프로젝트 생성이 완료됩니다.

※ 프로젝트 이름을 클릭하면, 프로젝트 안에서 만든 파일들을 한눈에 볼 수 있습니다.

4. 파일 만들기

조금 전에 만든 프로젝트의 이름을 클릭하고, '+ New design file'을 클릭합니다.

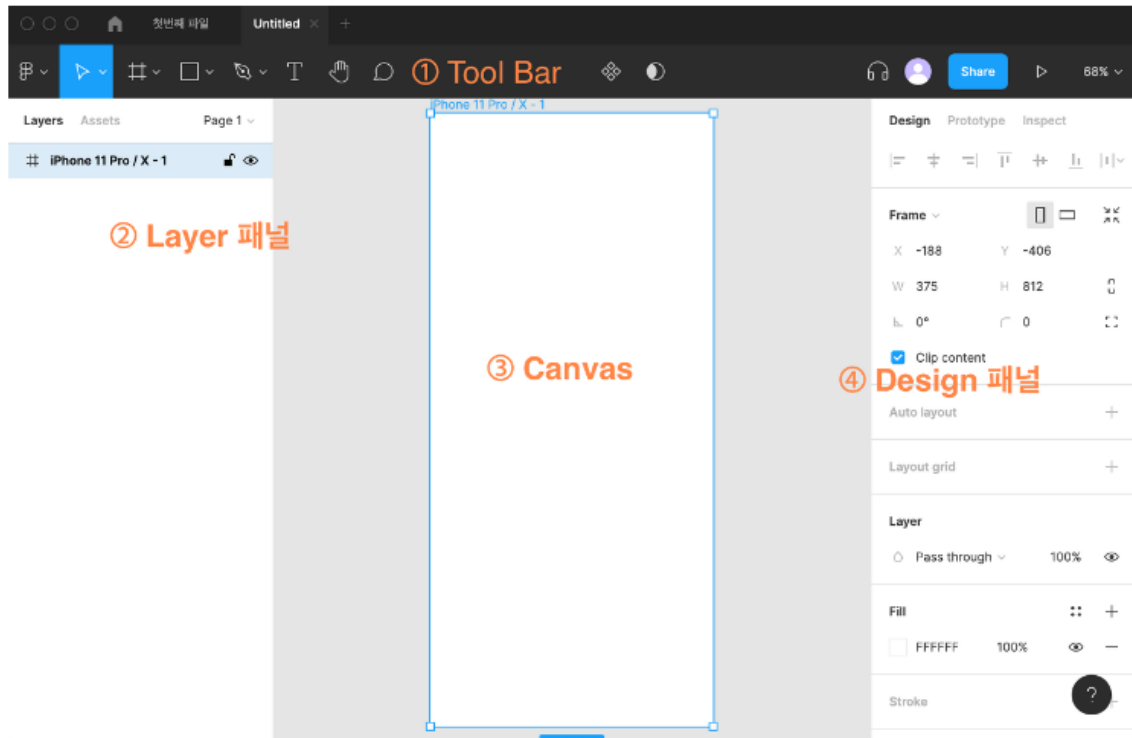


Figma에서 버튼 만들기

1. 화면 보는 방법

피그마에서 UI 디자인을 만드는 화면은 주로 네 가지 요소로 이루어져 있습니다.

- ① 화면 상단의 Tool Bar
- ② 화면 왼쪽의 Layer 패널
- ③ 화면 중앙의 Canvas
- ④ 화면 오른쪽의 Design 패널

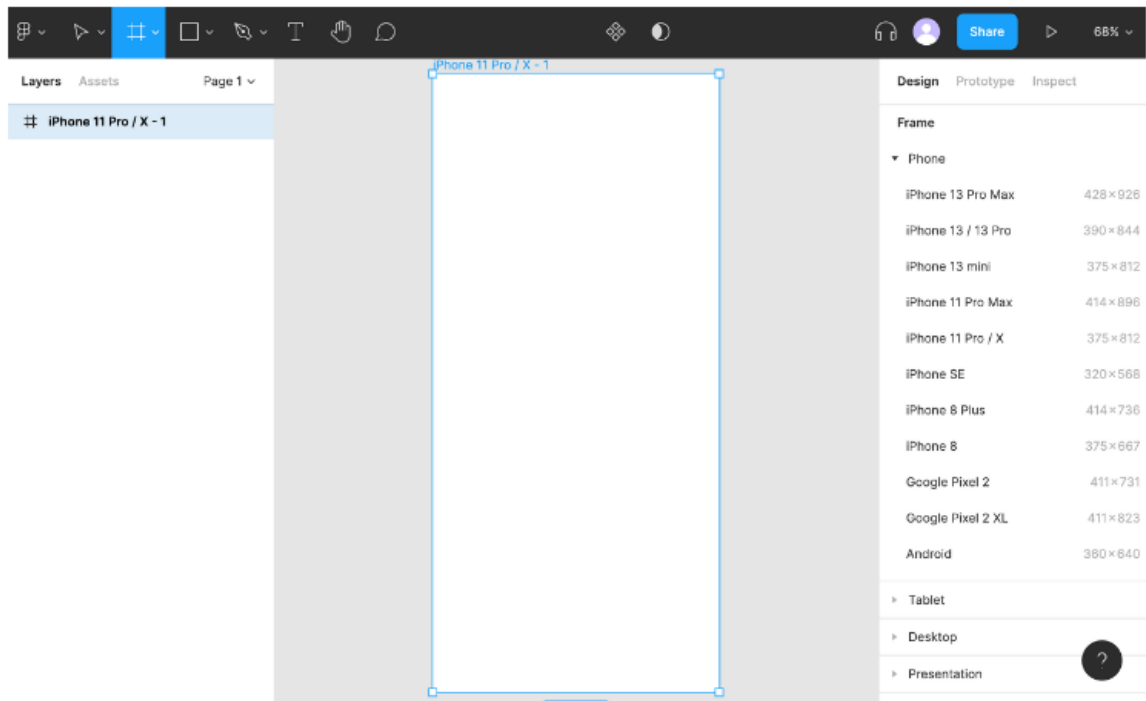


캔버스나 회색 빈공간에 UI를 그리고, 화면 오른쪽 프로퍼티 패널에서 폰트나 색, 사이즈 등을 변경합니다.

화면 왼쪽의 레이어 패널에서는 요소의 레이어 순서를 조정합니다.

2. Frame 만들기

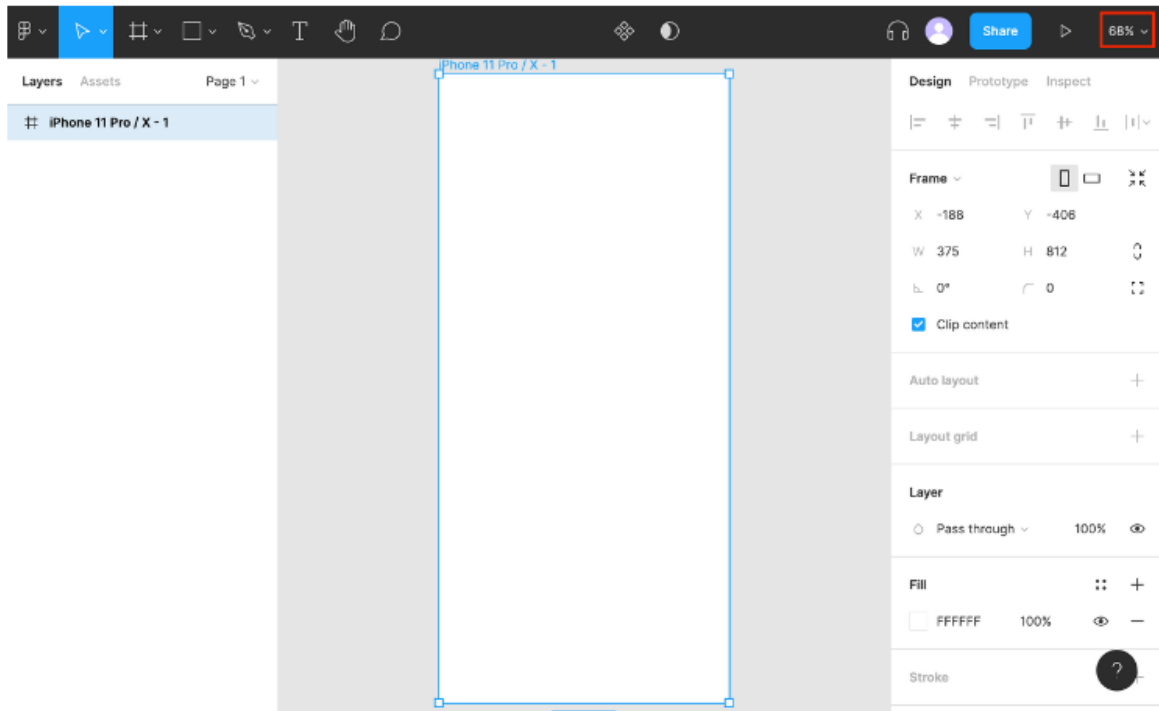
툴바에서 #모양의 아이콘을 클릭하여, Frame 도구를 선택합니다. (단축키는 F입니다.)



화면 우측에 속성 패널을 보시면, 기기의 이름이나 종류가 표시되어 있는 것을 볼 수 있습니다.

어떤 기기를 기준으로 UI를 만들 것인지 선택하는, 어도비 XD의 아트보드와 같은 기능입니다.

이번 예제에서는 아이폰 앱 UI를 만들 것이기 때문에 아이폰 X를 선택해보도록 하겠습니다.



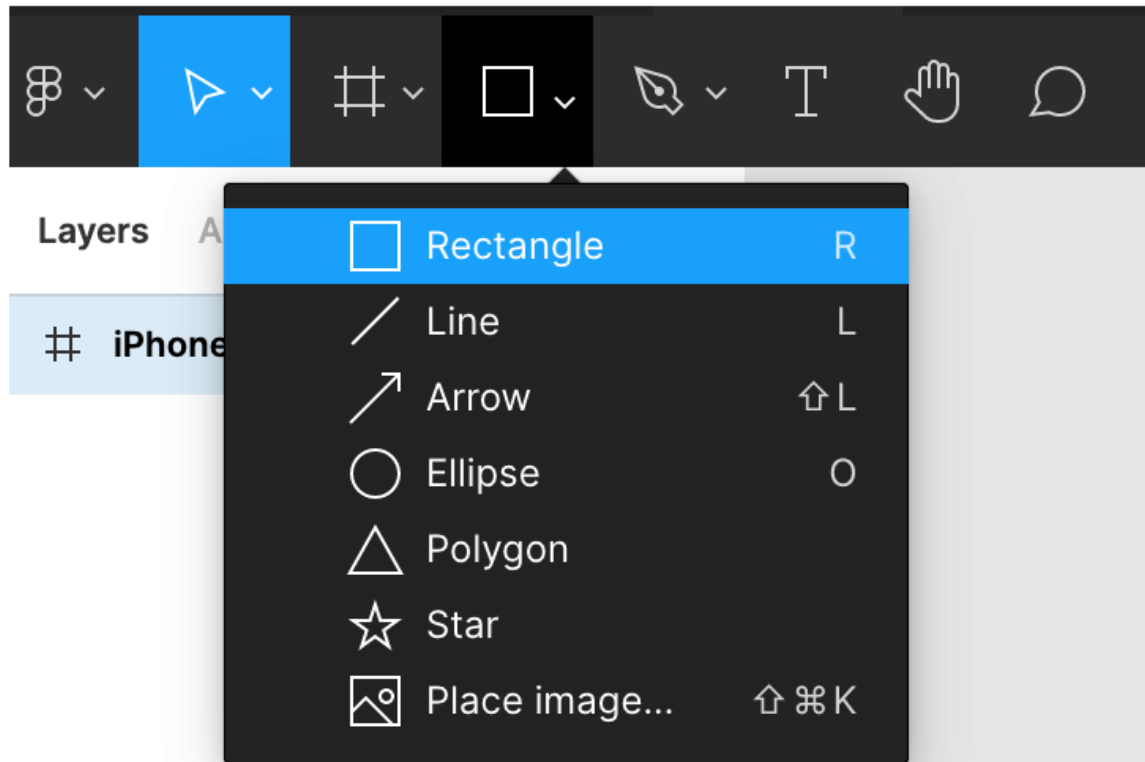
캔버스를 드래그하면 위치를 변경할 수 있고,
화면 우측 상단의 %를 클릭하면 화면에 보여지는 배율을 선택할 수 있습니다.

(확대 축소 단축키는 확대 : + , 축소 : -입니다.)

3. 버튼 만들기

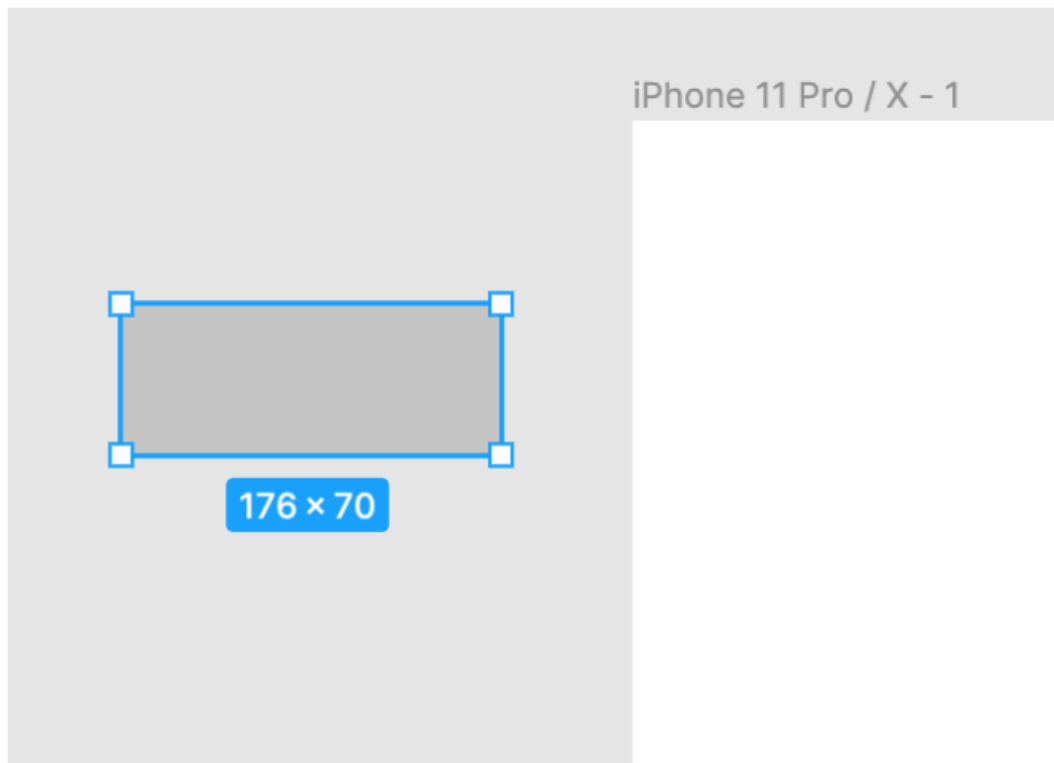
무언가 만들면서 피그마 사용법을 익히기 위해, UI 객체로 많이 사용되는 '버튼'을 간단히 만들어 보겠습니다.

툴바의 네모를 클릭해서 Rectangle을 선택하고(단축키 : R), 캔버스 안에서 드래그해서 사각형을 그립니다.



크기 조정

모서리에 있는 하얀색 사각형 네모를 드래그하면 크기를 변경할 수 있습니다.

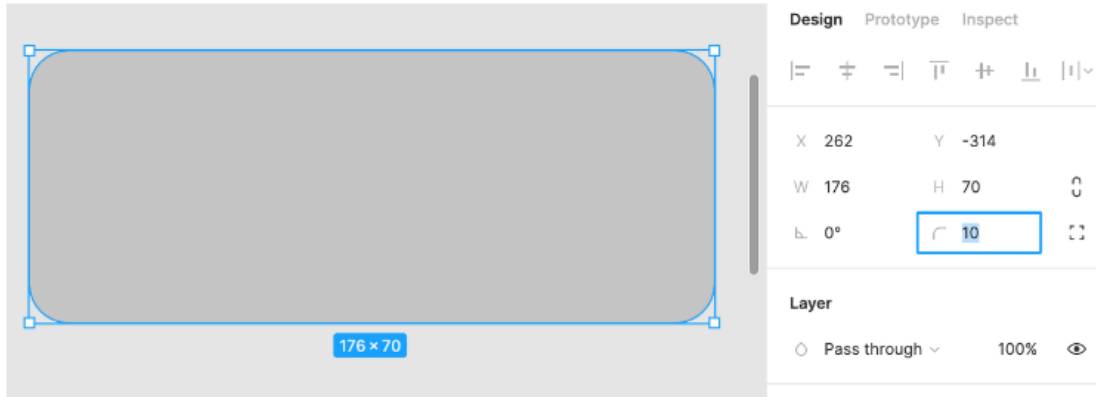


이때 Shift를 누르면서 드래그하면 비율을 유지한 채 변경할 수 있습니다.

Alt (맥 : Option)를 누른 상태에서 드래그하면 중앙을 중심으로 양쪽 길이를 동시에 변경할 수 있습니다.

모서리 둥글게 하기

Design패널의 H밑에 있는 호 모양(Corner Radius)을 양 옆으로 드래그하거나, 오른쪽 칸에 원하는 숫자를 적어줍니다.

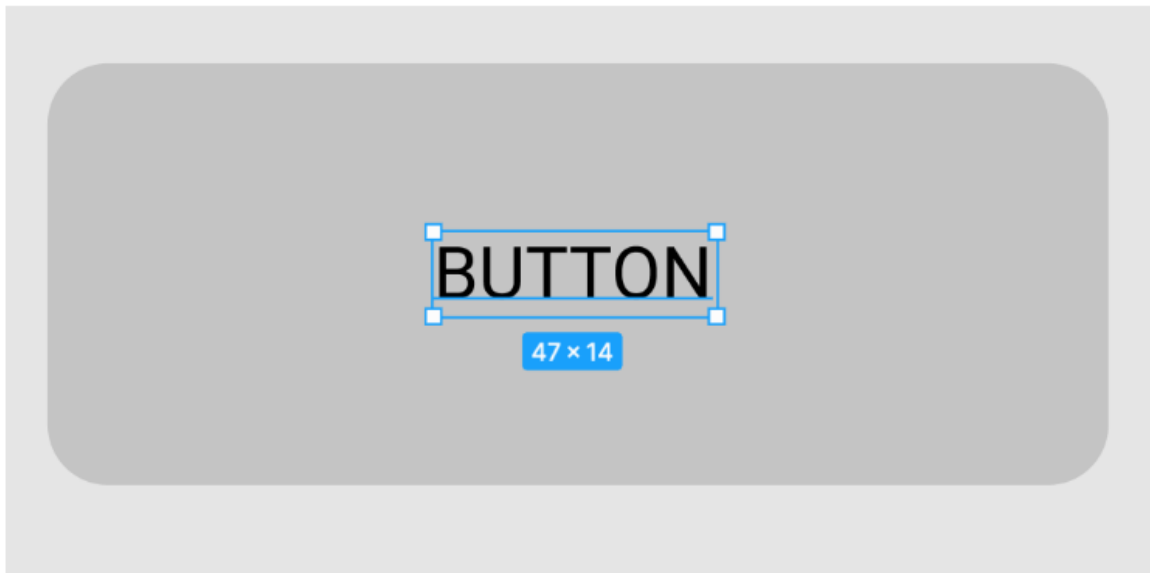


4. 버튼에 텍스트 넣기

텍스트를 사용하려면 툴바의 T 모양을 클릭하거나 단축키 T를 누르고, 빈 공간을 클릭합니다.

활성화된 텍스트 입력창에 텍스트를 입력하고, 텍스트 개체 바깥을 클릭해서 입력을 마칩니다.

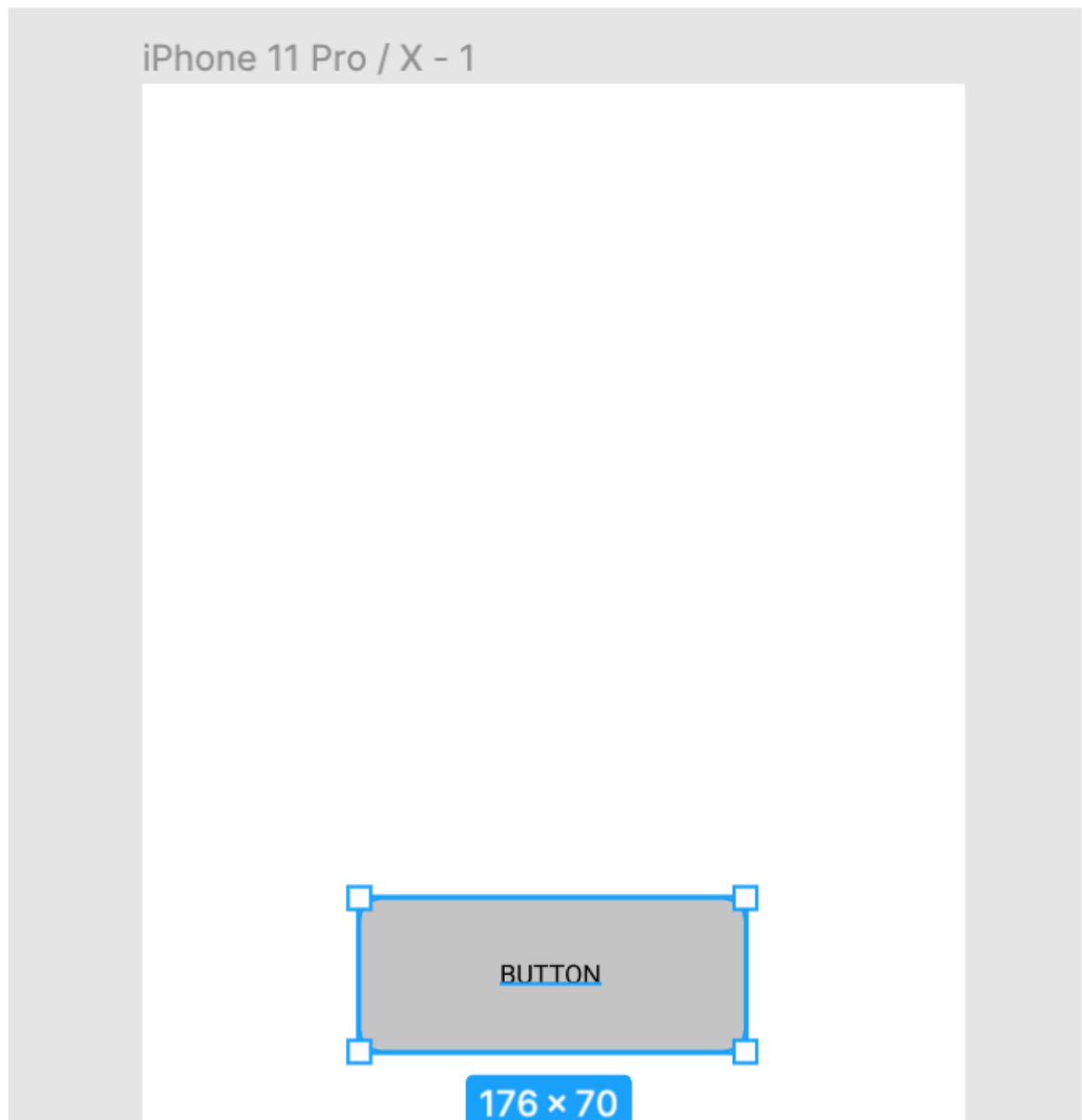
(맥은 ⌘ + Enter로도 텍스트 입력을 종료할 수 있습니다.)



※ 텍스트를 더블 클릭하면, 텍스트의 내용을 다시 편집할 수 있습니다.

텍스트와 사각형을 드래그해서 프레임 위로 옮기겠습니다.

아이폰 X 크기의 캔버스 위에 버튼이 만들어졌습니다.

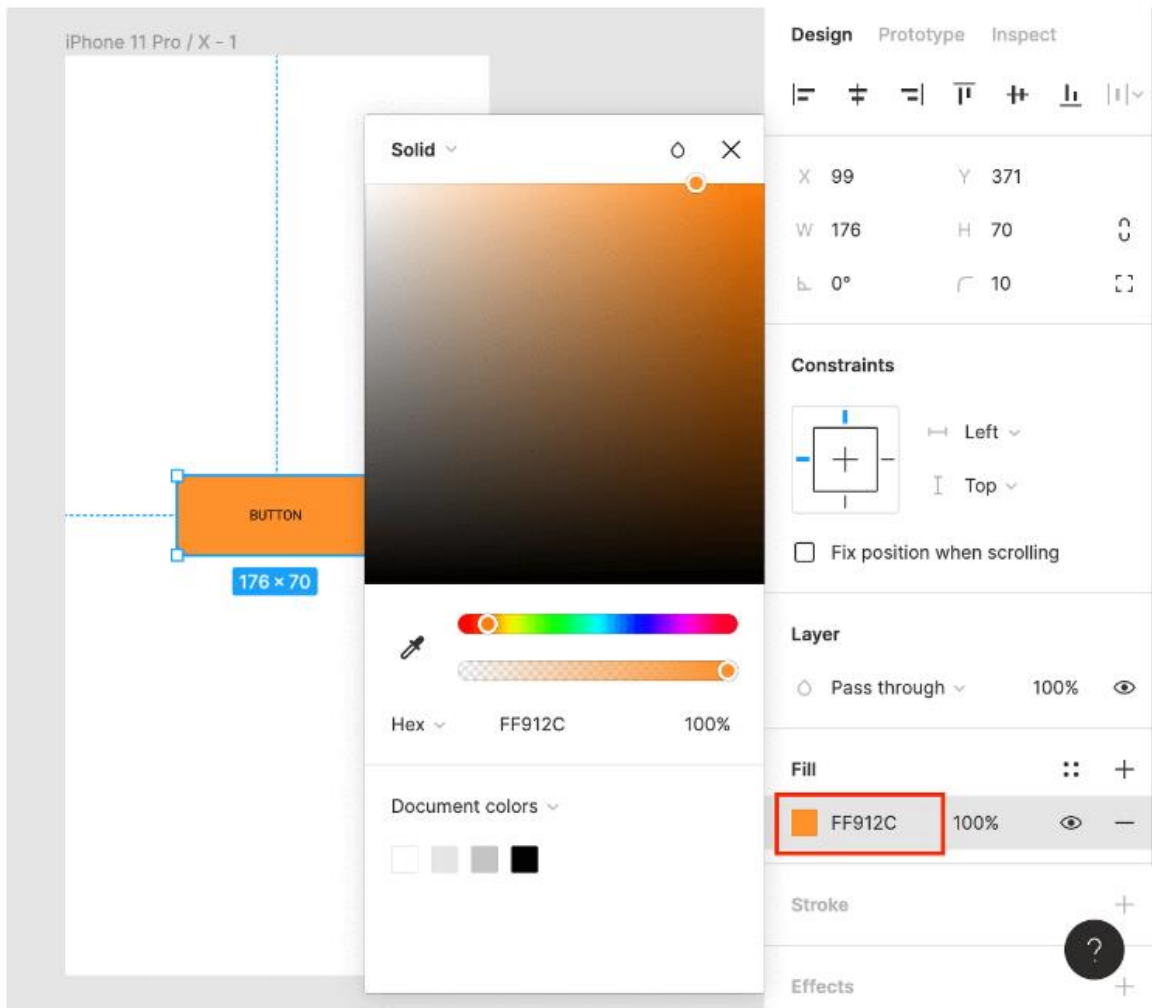


5. 스타일 변경하기

버튼의 색깔이나 형태를 바꿔서 버튼답게 만들어봅시다.

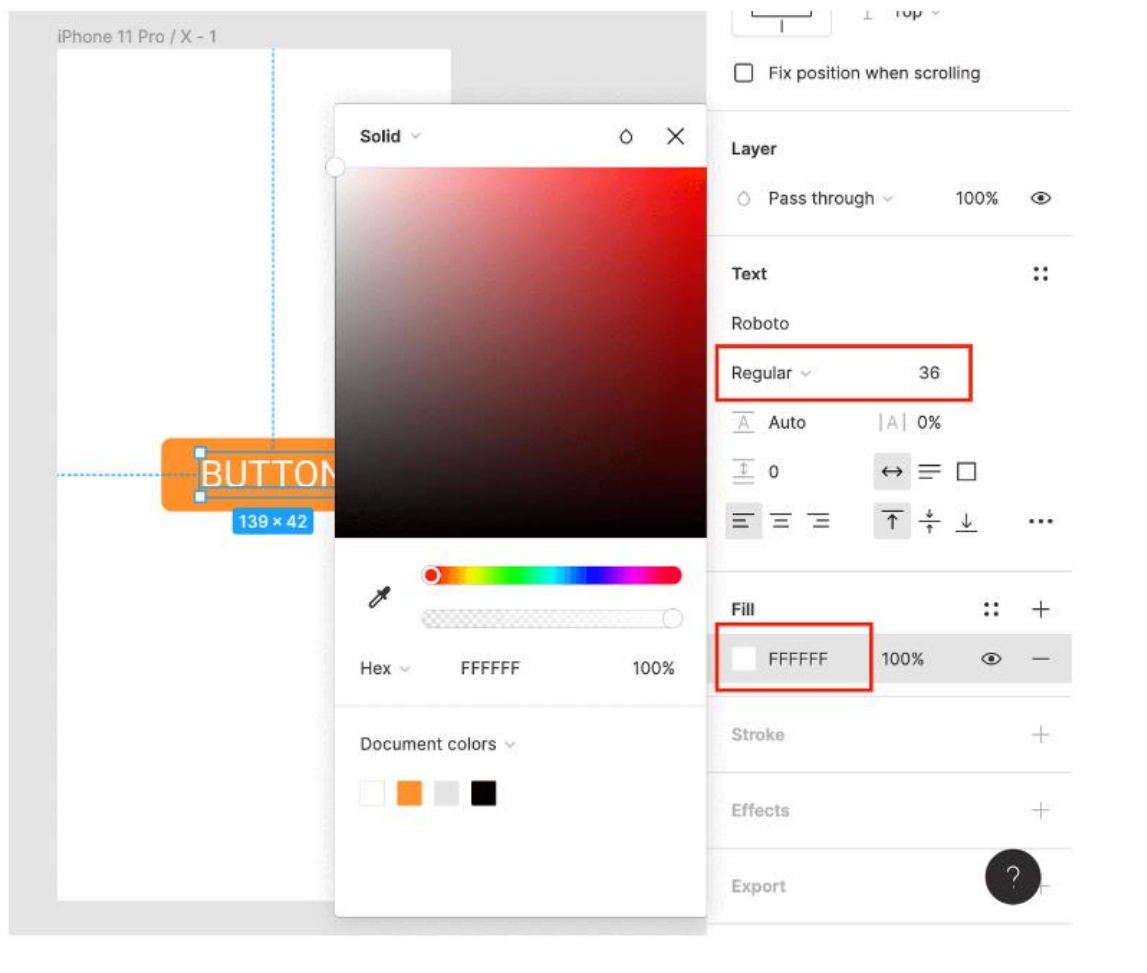
사각형을 선택하고, 화면 우측의 속성 패널을 보도록 하겠습니다.

Fill 바로 아래에 있는 사각형을 클릭하고 컬러 팔레트에서 주황색을 선택합니다.



'버튼'이라는 글자가 잘 보이지 않기 때문에 글자의 색깔과 사이즈를 바꿔보도록 하겠습니다.

버튼의 텍스트를 선택하고, Text 항목의 글자 크기와 Fill 항목을 변경해줍니다.



6. 레이어 정렬하는 방법

만약 텍스트가 사각형 아래에 있다면 안보이겠죠? 이럴 때는 레이어의 순서를 정렬해서 원하는 개체를 앞으로 또는 뒤로 보낼 수 있습니다.

개체를 우클릭하고, Send to back(단축키 : **]**) 또는 Bring to front(단축키 : **[**)를 선택합니다.

화면 왼쪽의 레이어 패널에서 해당 개체를 드래그해서 순서를 변경할 수도 있습니다.

