**Тема:** Выравнение и распределение. Прототипирование, анимация.

1. **Выравнение и расприделение.**

Эта глава о базовых способах выравнивания слоёв в макетах и о умном распределении карточек в пространстве.

Align: Выравнивание

Чтобы выравнивать по фрейму, выделяем квадрат кликом.

Alt + A **Align Left**. По левому краю.

Также работает Ctrl + Ctrl + ←.

Alt + H Align Horizontal Centers. По горизонтальному центру.

Alt + D Align Right. По правому.

Также работает Ctrl + Ctrl + →.

Alt + W Align Top. По верхнему.

Также работает Ctrl + Ctrl + ↑.

Alt + V Align Vertical Centers.

По вертикальному центру.

Alt + S Align Bottom. По нижнему.

Также работает Ctrl + Ctrl + ↓.

Полезно запомнить комбинированную клавишу Alt + H, +V, которая позволяет выравнивать слой по центру фрейма.

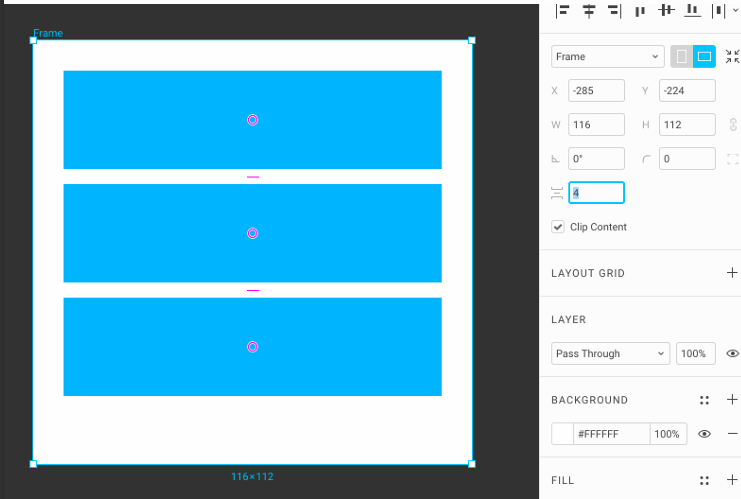
**Distribute: Распределение**

Фигма вводит новый стандарт работы со списками карточек и таблиц. В Скетче нет ничего подобного. Там выравнивать карточки можно плагинами, но на них полагаться рискованно, поскольку каждую новую версию Скетча они ломаются.

Чтобы распределять, выделяем несколько фигур, минимум 3.

Ctrl + Alt + T

Tidy Up. Умное распределение позволяет задать одно и то же расстояние между фигурами. Например, если в дизайне используются карточки в столбик, им можно задать одинаковый отступ, который удобно менять в поле отступа.



Ctrl + Alt + V **Distribute Vertical Spacing**

Изображение выглядит как снимок экрана, Красочность, дизайн

Автоматически созданное описаниеВыравнивает по верхнему объекту, задаёт равные вертикальные отступы в стопке слоёв. Если применить его, во вкладке Design появляется дополнительное поле, куда можно вписать желаемый отступ.

Shift + ↑ / ↓ если выделено поле отступа, позволяет менять размер отступа по всей выделенной группе объектов с увеличенным шагом.

Фиолетовые ручки в центре позволяют сортировать последовательность блоков.

Ctrl + Alt + H **Distribute Horizontal Spacing**

Работает аналогично **Vertical Spacing**.

22. Стили цветов

Проект в Фигме →

Мы используем функцию Color Styles,

когда нужно добиться единства в цветах по всему проекту. Они позволяют задавать основную палитру проекта и назначать именованные цвета, которые можно использовать для заливки, в обводках и тексте.

Впоследствии цвет в стиле можно заменять по всему проекту, редактируя стиль.

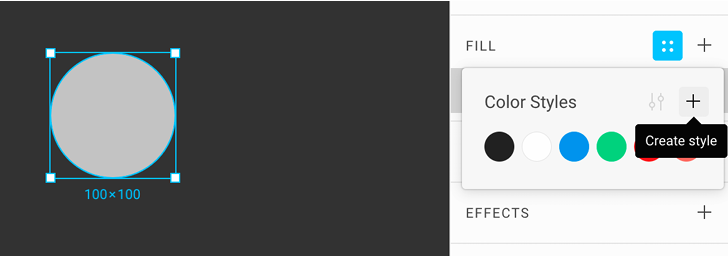
Задача: создадим простейшую палитру проекта и подвяжем стили к слоям.

1. Создаём круг, O. Он будет пробником, в котором будем подбирать цвет.

2. Выбираем нужный цвет или оставляем серый. Он будет тем цветом, который мы пропишем в стиль.

3. В блоке Fill находим иконку c четырьмя точками. Клик по ней раскрывает панель Color Styles.

4. Нажимам кнопку +, Create Style



5. Заполняем имя цвета, желательно латиницей и без пробелов. Вместо них можно использовать - или camelCase. Это нужно, потому что впоследствии твои разработчики будут так называть переменные. Было бы круто, если бы стили цветов и названия переменных соответствовали друг другу.

Изображение выглядит как текст, снимок экрана, программное обеспечение, Прямоугольник

Автоматически созданное описание

6. Стиль создан. Теперь круг залит серым цветом стиля grey.

Изображение выглядит как текст, программное обеспечение, снимок экрана, дизайн

Автоматически созданное описание

Копируем стили с одного объекта на другой

7. Создаём ещё один круг, O. Меняем ему цвет, чтобы был не серый. Изначально у него нет стиля, а есть однотонная заливка.

Изображение выглядит как текст, снимок экрана

Автоматически созданное описание

8. Выделяем первый круг, копируем его стиль командой Copy Properties, Alt + Ctrl + C.

9. Выделяем второй круг, вставляем скопированный стиль второго командой Paste Properties, Alt + Ctrl + V. Он становится серым, а блок Fill в панели свойств пропадает. Теперь ко второму слою подвязан стиль grey.



**Фигма: стиль — это универсальная настройка цвета, применимая к любым типам слоёв: шейпам, текстам, векторам и фреймам.**

В стиле хранится только цвет. Это значит, его можно применить к заливке, обводке и на текстовых слоях. Такой подход позволяет контролировать цвет в проекте вне зависимости от того, где он использовался: в заливке блока, линиях или в текстах.

Если в Фигме нужно сделать шейп полупрозрачным, это не нарушит его связь со стилем.

**Цвета можно называть и комментировать**

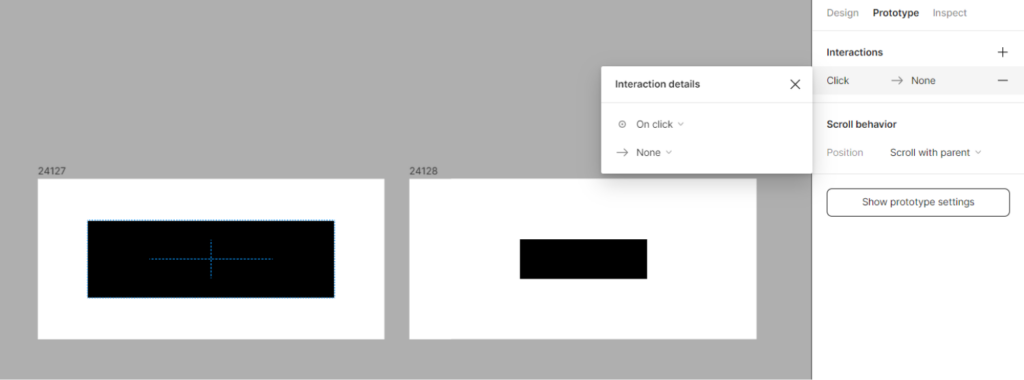
Даже если два стиля содержат очень похожие цвета, можно избежать путаницы, давая им уникальные названия. Принято использовать латиницу без пробелов: **green, blue, grey-dark**. Такие названия разработчикам будет проще заносить в переменные.

При наведении на образец цвета его название всплывает в контекстной подсказке.

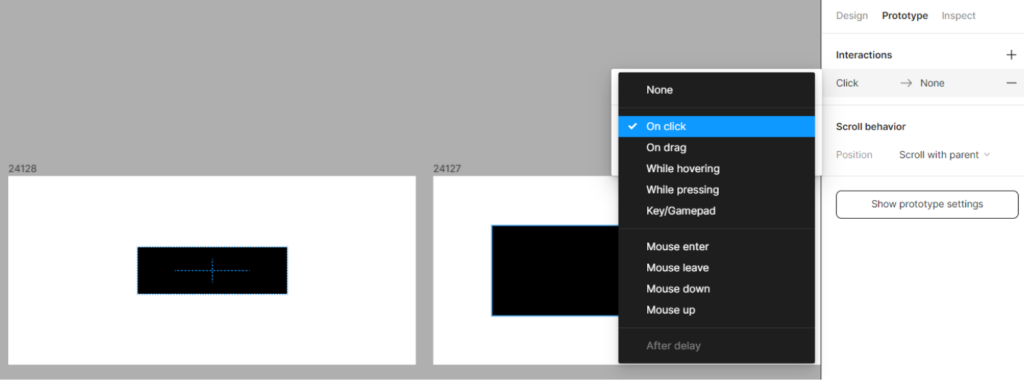
1. **Прототипирование и анимация.**

Прототипированием в Фигме называют работу над макетом будущего проекта. Это может быть сайт или приложение. В Figma есть возможность сделать прототипы анимированными — задать переход между слайдами так, чтобы макет больше подходил для презентации или показа, создать гифку.

Первый шаг — создание нового фрейма. На него нужно добавить стандартную фигуру Rectangle или прямоугольник. Далее — скопировать готовую фигуру и уменьшить её размер вдвое. Выделите первый прямоугольник и найдите в меню справа пункт Prototype — вам нужна графа Interaction. Нажмите плюсик, которые поможет расширить настройки взаимодействия с фигурами.



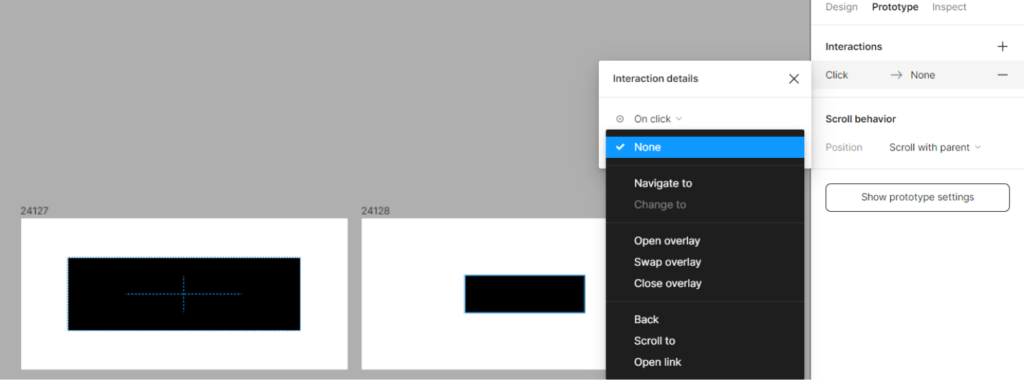
Перед вами появится цепочка «Click- None». Она означает, что при нажатии на фигуру автором никаких действий происходить не будет. Мы решили делать анимацию, поэтому нужно кликнуть на эту строку и в меню слева выбрать On click.



В списке можно отметить, в каком именно случае будет возникать анимация: например, On drag — при перетаскивании, Mouse down — в начале клика, а Mouse up — в конце клика. Всего Фигма на выбор предлагает 10 вариантов.

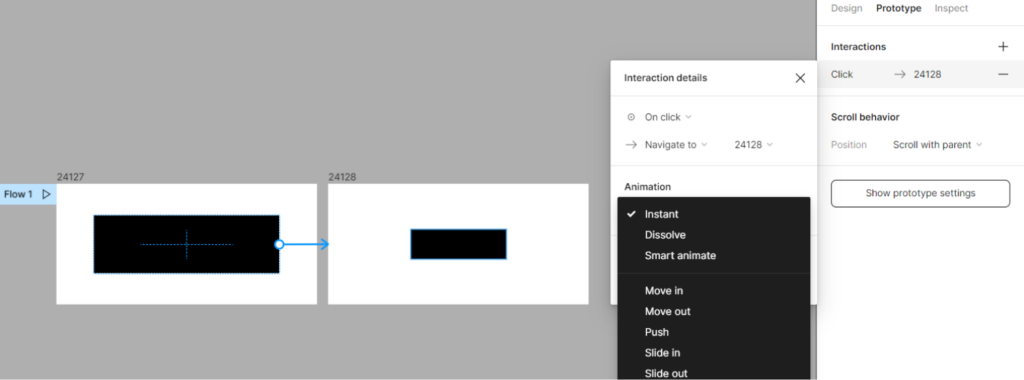
Следующий этап — выбор действия компонента, который будет происходить после клика или перетаскивания, в зависимости от того, что вы выбрали в предыдущем пункте. Под пунктом On click видим графу состояния None — необходимо нажать на неё и поставить галочку рядом с одним из предлагаемых вариантов:

* Navigate to — к следующему объекту/фрейму
* Open overlay — наложение поверх текущего фрейма
* Scroll to — пролистывание до другого объекта в рамках одного фрейма
* Swap overlay — замена одного фрейма другим
* Back — назад
* Open link — по ссылке

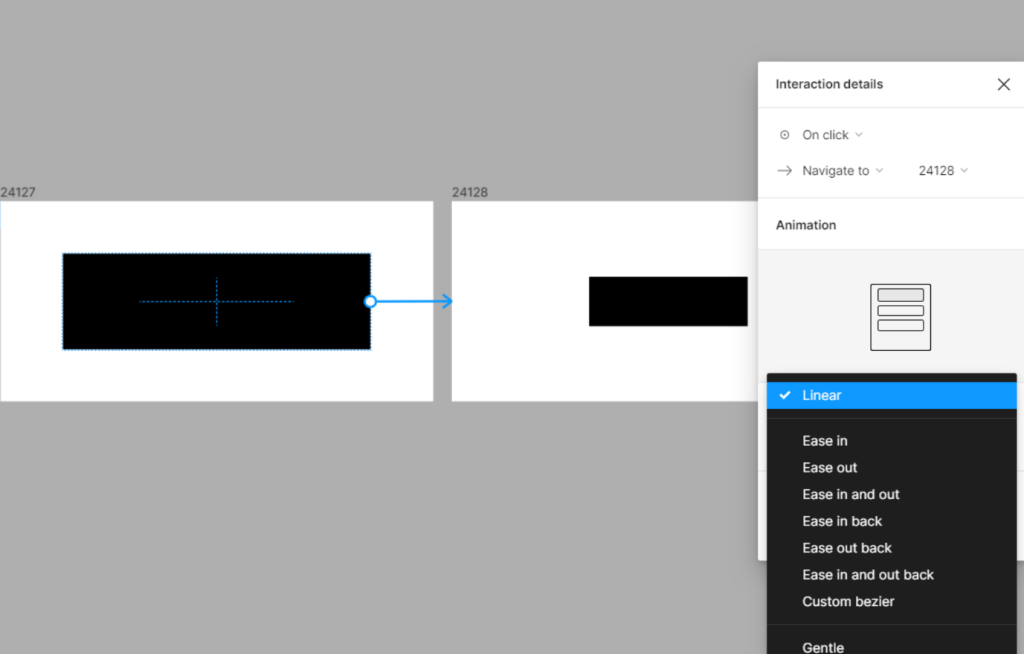


Если объектов больше, чем два, дополнительные пункты нужно также выбрать самостоятельно. Затем нажать на точку на боковой стенке и в углу, а после перетащить стрелку к фрейму, по отношению к которому нужно совершить действие.

В общем меню, где вы выбирали действие и момент, когда оно будет происходить, есть ещё один пункт — Animation. Он нужен для того, чтобы понять, как именно будет выглядеть отдельный анимационный эффект. Это считается набором стандартных переходов для различных кейсов, которых всего восемь. Самые популярные — Dissolve — растворение, Move in — перемещение внутрь, Move out — перемещение наружу, Push — смахивание. Для каждого из вариантов, кроме Instant — без анимации, есть свои надстройки и набор клавиш.



Вы можете работать с плавностью, стилем, шрифтами, устанавливать продолжительность мобильной анимации, менять её начало и конец. Например, если отметить параметр Ease out, анимация кадров будет быстро начинаться и замедляться во времени к концу. Ease in даст обратный эффект — медленное начало и ускоренный конец. Есть ещё такие варианты, как Ease in back или отскок от исходной точки, а затем свойство ускорения, Liner — линейное плавное движение.

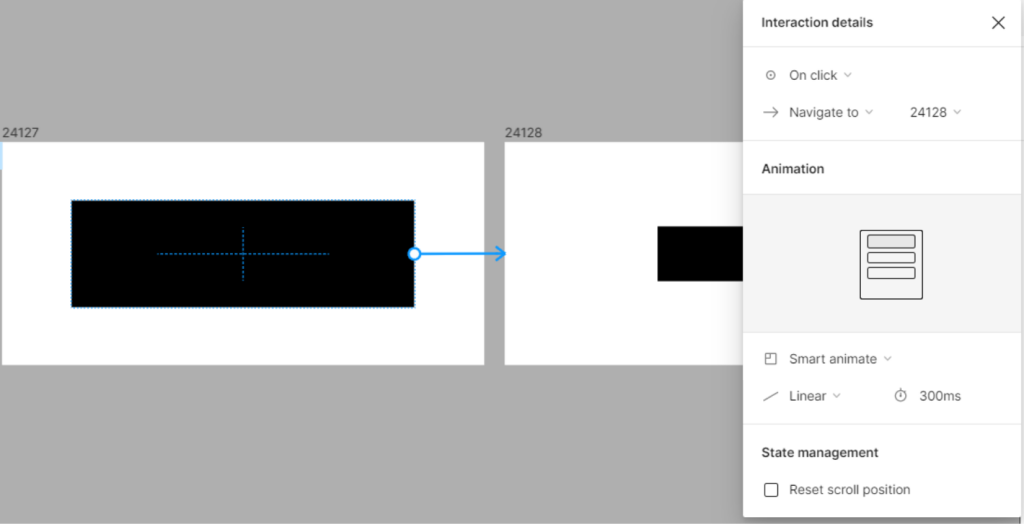


Иногда анимации прототипов и работы со слоями недостаточно для получения желаемого эффекта. Чтобы переходы были ещё более красивыми, а всплывающие окна не выглядели очень странно, в Фигме используют специальную графическую функцию для микровзаимодействий и обработки — Smart Animate.

**Умная анимация в Фигме**

Режим Smart animate разработан специально для более сложных переходов, добавления большего количества элементов, увеличения или же уменьшения объектов, их удобного размещения. Figma автоматически распознаёт особенности выбранных настроек и предлагает, как должна выглядеть анимация. Опцию удобно использовать, когда хочется посмотреть, какие ещё интерактивные способы добавления объектов существуют. А также в моментах, когда действовать нужно быстро, но хочется добавить креатива. Многообразие анимации в веб-дизайне велико, но для начала стоит попробовать сделать обычный smart переход с одной карточки на другую.

Вам достаточно выделить с помощью мыши уже используемый ранее прямоугольник в центре и связать его со второй такой же фигурой, но меньше размером. В пункте Animations щёлкните на строку Smart animate — Фигма самостоятельно предложит возможность перехода для такого сочетания фигур. На первых этапах стоит попробовать поменять цвет, поставить другую фигуру или добавить ещё несколько кадров  и посмотреть, какие варианты ещё существуют. Если вы хотите погрузиться в изучение программы Figma, обратите внимание на онлайн-курс от [Pentaschool](https://tutortop.ru/goto/?number=3553&term=22&pid=blog&referer=https%3A%2F%2Fblog.tutortop.ru%2Fanimacia-v-figma-kak-sdelat%2F" \t "_blank). В нём вы не только с нуля изучите основы дизайна и веб-аналитики, прокачаете скиллы, но и соберёте полное портфолио, научитесь правильно откликаться на вакансии.



Функционал умной анимации широк — вы можете создать цельные похожие страницы для сайтов со сложной анимацией, где будут разные эффекты. Например, вам необходимо изменить цвет темы при работе пользователя с экраном. Одно из главных правил разработки smart animate — у объектов должно быть одинаковое расположение и наименование, иначе функция просто не сработает. Итак, нужно создавать два блока или слайдера с разной информацией — пусть один будет чуть меньше, а другой — основной. У каждого из элементов должен быть свой цвет. Здесь важно отдельно создать кнопку, смены темы, при нажатии на которую оттенок будет меняться со светлого на тёмный или наоборот. Далее — копируем макет и задаём ему другие цвета. Перед вами снова должно располагаться два одинаковых шаблона с координатами, но с разными цветами — это нужно для того, чтобы при нажатии на данную кнопку цвет темы менялся.

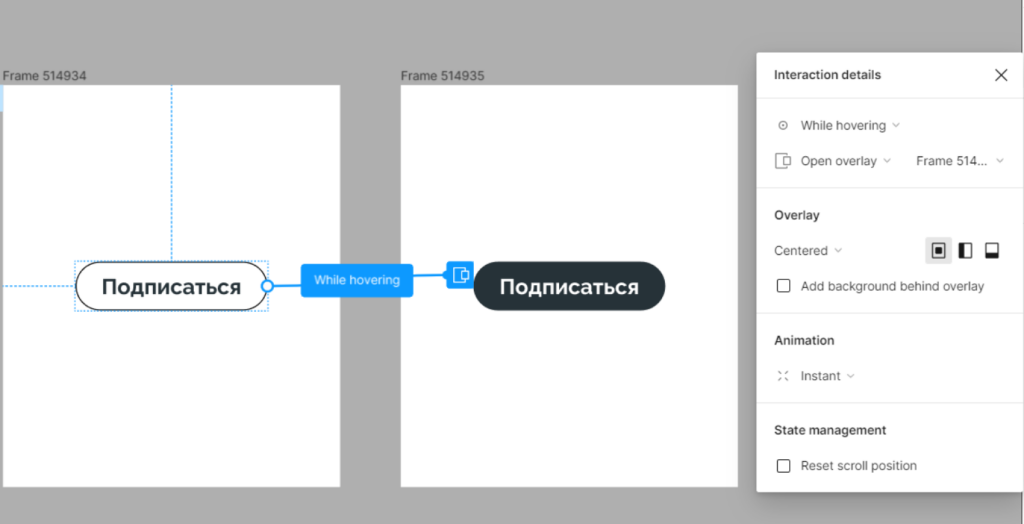
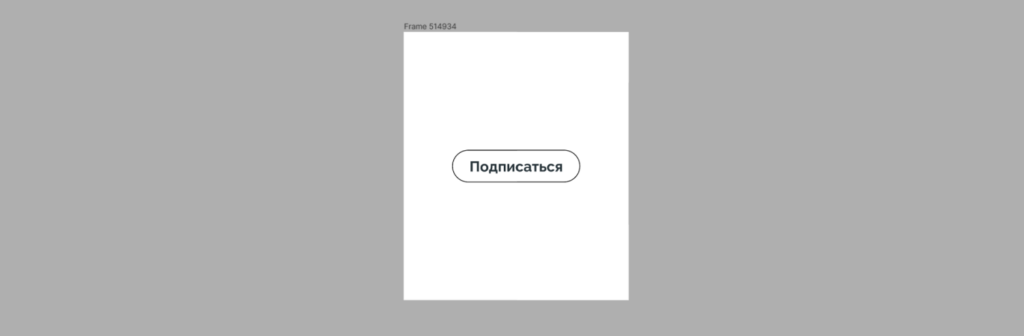
Теперь нужно соединить части пазла и сделать так, чтобы анимация запустилась. Для этого зайдите в раздел Prototype и наведите курсор на элемент, при нажатии на который будет происходить анимация — в нашем случае это кнопка смены темы. Кстати, вы можете подобрать любую фигуру — например, круг, квадрат или же вовсе сделать иконку прозрачной в качестве интересного элемента дизайна. На этом этапе стрелка перехода от одного макета к другому немного подсветится, так и должно быть. Её нужно направить от первого объекта ко второму. В действиях необходимо указать on click и Navigate to — при нажатии пользователь перейдёт к следующему объекту. Так как мы делаем умную анимацию в Figma, в разделе Animation пункт Instant меняем на Smart Animate. В плавности можно выбрать настройки Ease out или попробовать ручной режим Custom. Дублировать настройку с анимацией нужно на второй макет так, чтобы стрелка перехода вела от одной кнопки к другой. В режиме изменяющегося просмотра два объекта соединятся в один и вы увидите красивый непрозрачный переход с одной темы на другую. Это хорошая возможность для частичной презентации или добавления страницы для сайта.

**Как сделать простую анимацию в Фигме?**

Простая анимация используется практических на всех сайтах — речь идёт об изменении кнопки при наведении, перетаскивании ползунка, прокрутке. Все эти дизайнерские, бесплатные и удобные для интерфейса инструменты можно сделать в Figma.

**Анимация при наведении**

Создайте новый фрейм и добавьте в него кнопку. Вам нужен Rectangle — напишите любой текст, например, «Подписаться», и выберите подходящий цвет. Копируйте фрейм и сделайте второй вариант чуть больше, как и текст внутри. Можно изменить и цвет — здесь будет уместен небольшой градиент. Теперь во вкладке Prototype в верхнем правом меню нужно выбрать While hovering, событие устанавливаем — Open overlay, чтобы перекрыть одну кнопку другой. Соединить два блока также просто с помощью стрелки. Блок Animation — на ваше усмотрение. Также не забывайте давать имя проекту.

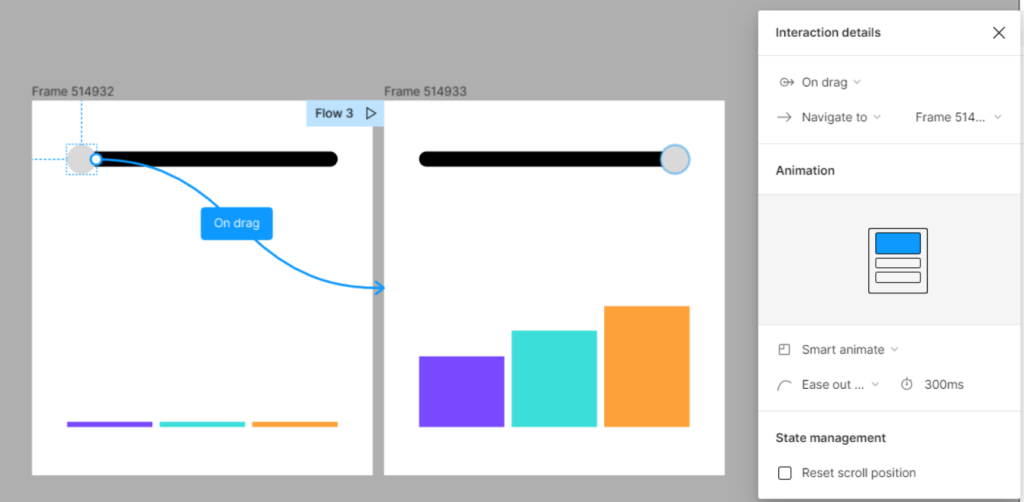


**Ползунок**

Использование ползунка помогает анимировать множество процессов. Например, добавить постепенно появляющиеся изображения или поработать с инфографикой. Разберём на примере возникновение данных при передвижении ползунка.

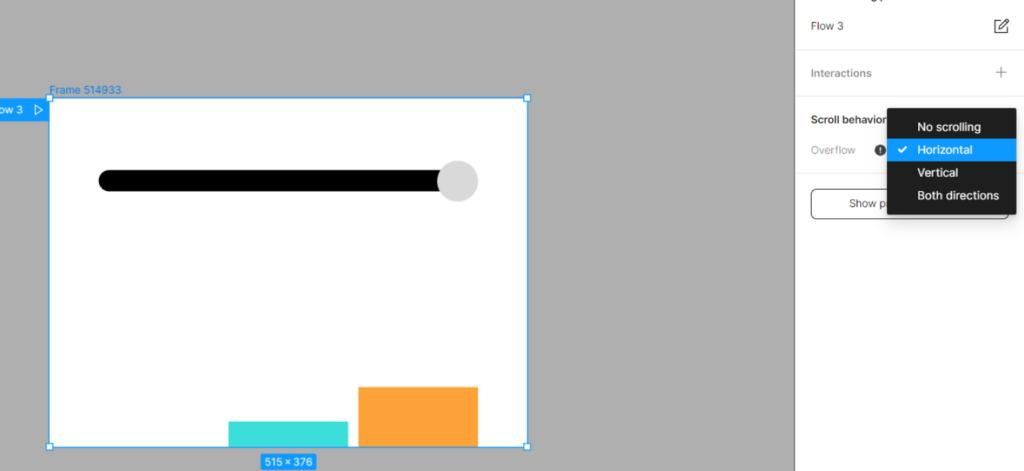


Элементы здесь будут округлой формы — строка в форме вытянутого овала и окружность, которую мы будет двигать. Внизу овала разместите несколько фигур любой формы — лучше, чтобы они были одинаковые. Внутри можно написать любой текст или же оставить точные данные. Скопируйте макет, высоту фигур поменяйте, ползунок переместите в конец овала и соедините два объекта друг с другом. Выделите окружность выпадающего ползунка и в Prototype выберите On drug, событие — Navigate to. Необходимо скопировать настройки для второго фрейма и поставить умную анимацию.



**Прокрутка**

Запустить скроллинг или прокрутку выбранной части экрана довольно просто. Нужно выделить один из фреймов, в котором нужна прокрутка. Обязательно, чтобы высота изображения была больше самого экрана — только так вы сможете листать картинку. Во вкладке Prototype нужен пункт Overflow scrolling — выберите горизонтальный или вертикальный тип. Для телефона нужен второй вариант, для ПК — первый. Чтобы верх и низ сайта оставались на месте, их нужно зафиксировать. Для этого стоит выбрать пункт Design и в блоке Constraints поставить галочку напротив Fix position when scrolling. Для запуска прокрутки к нужной части экрана перенесите кнопку запуска и попробуйте посмотреть, что получается в результате.



**Полезные плагины для анимации в Figma**

Теперь подробнее о плагинах.

* Aninix — хороший вариант для качественных анимаций интерфейса с возможностью экспорта в различных форматах.
* SUPA — плагин для превращения макетов в видео.
* Flipbook Animator GIF — для тех, кто хочет заняться анимацией фреймов и создать файл в формате GIF. Здесь, кстати, также доступен быстрый экспорт проекта и отдельная работа со статьями.
* Motion — универсальный плагин для создания плавных анимаций, добавления интересных эффектов и взаимодействий.