



TP Figma



1 Introduction

Figma est un logiciel de design d'interface, utilisé principalement pour les interfaces web et mobiles. C'est un logiciel gratuit, collaboratif et web-based. Il est assez récent et concurrence directement des outils plus connus comme Sketch et Adobe XD. Figma fonctionne comme un outil de dessin vectoriel, mais contient des fonctionnalités de prototypage et spécifiquement orientées Web.

2 Prise en main

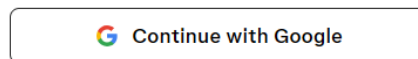
2.1 Raccourcis

Action / outil	Raccourci clavier
Déplacement dans la zone de travail (pan)	barre d'espace + cliquer-glisser
Zoomer	+ ou Z + clic
Dézoomer	- ou alt-Z + clic
Plume	P
Courber un tracé	B
Supprimer un point d'ancrage	P, puis alt-clic
Décorrélér les tangentes d'un point d'ancrage	V, puis alt-clic sur la poignée
Sélection	V
Pipette (prélèvement de couleur)	I
Pot de remplissage couleur	B
Dupliquer	V, alt + cliquer-glisser ou Ctrl + D
Outil texte	T

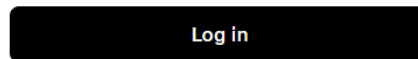
2.2 Installation

1. Créer un compte sur le site de Figma : <https://www.figma.com/>
2. Télécharger puis installer l'application desktop ici : <https://www.figma.com/downloads/>
3. Ouvrir l'application et se logger via le navigateur web.

Sign in to Figma



or



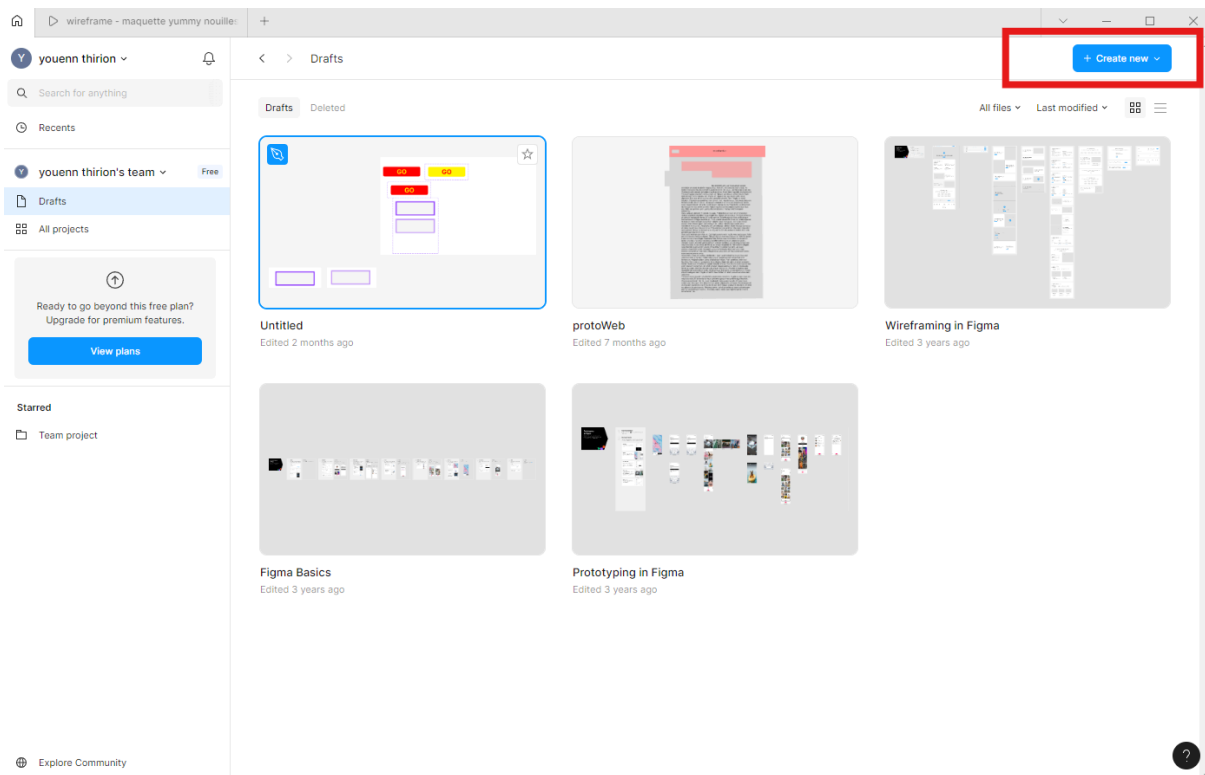
[Use single sign-on](#)

[Reset password](#)

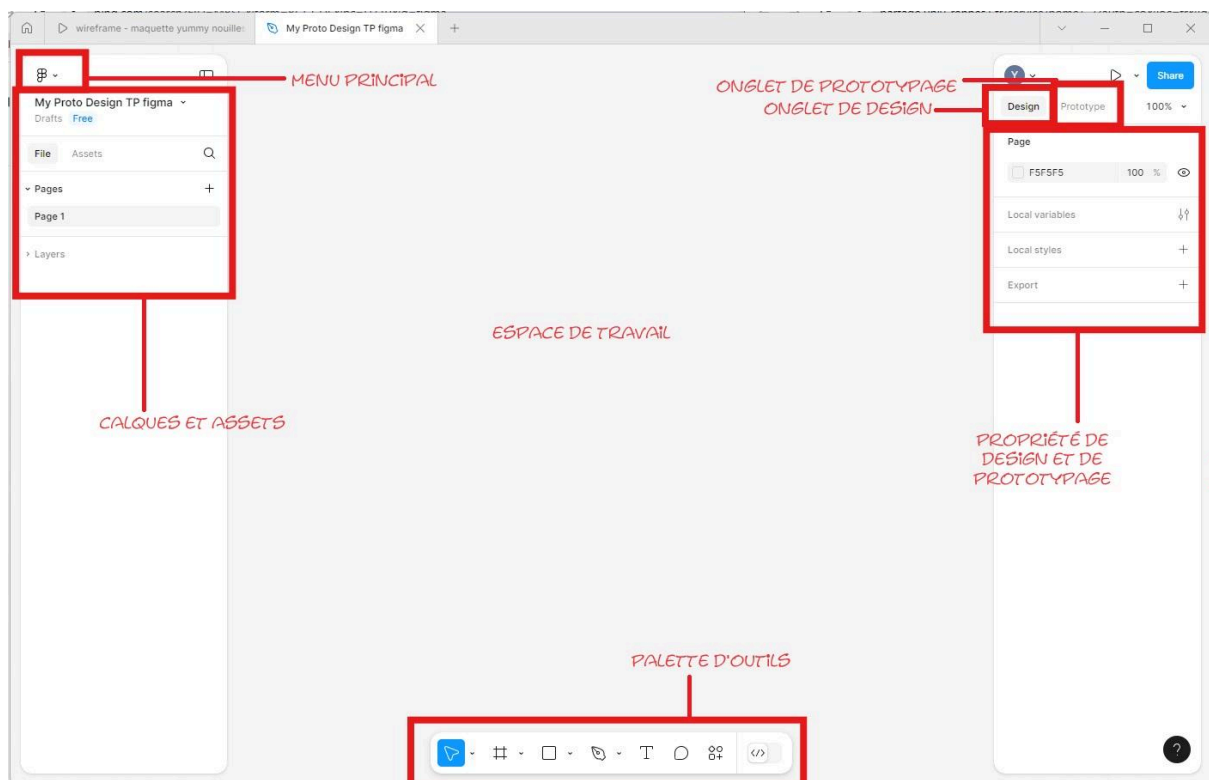
No account? [Create one](#)

2.3 Espace de travail

1. Créer un nouveau fichier, en sélectionnant new "Design File"



2. Faire un tour de l'interface



2.4 Outils de dessin de base

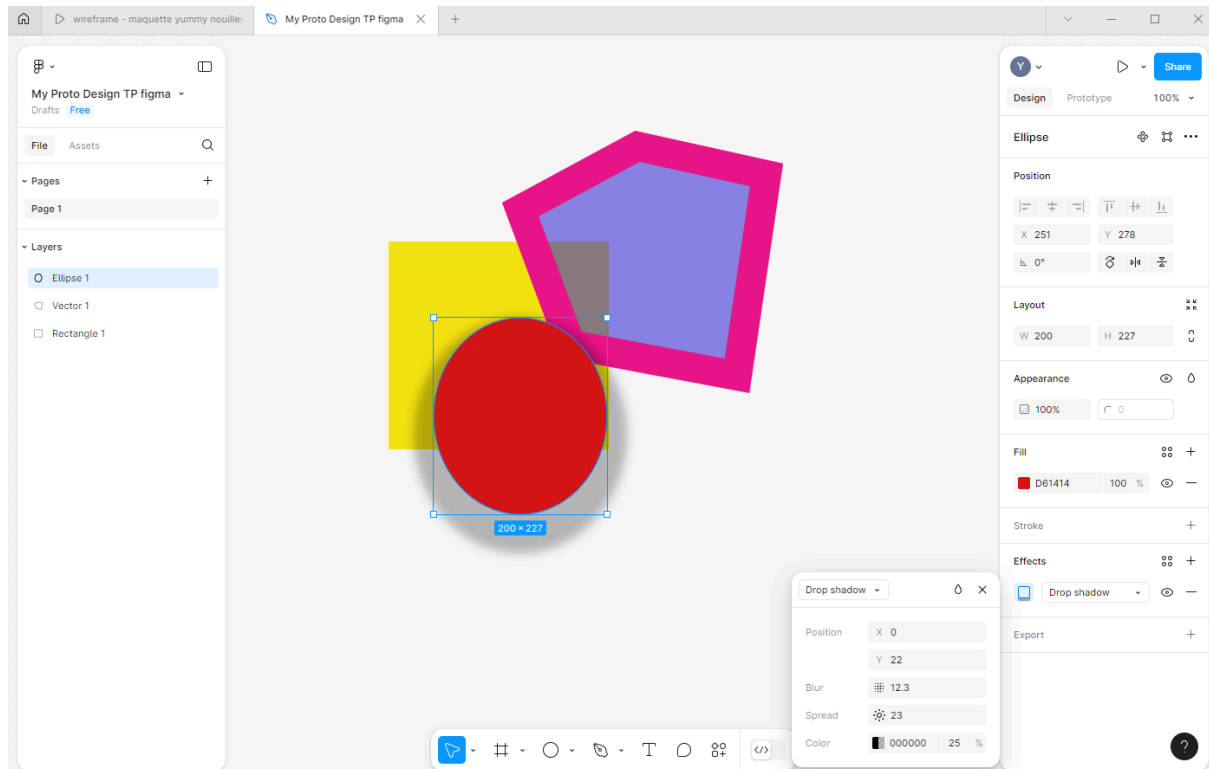
La palette d'outil intègre des outils très standards :

- Outils de sélection et de redimensionnement
- Outil pour créer un nouveau cadre de travail (frame) : on verra plus tard ce que c'est et à quoi ça sert.
- Outils de création de formes standard (rectangle, cercle etc.)
- Outils plume et crayon
- Outil de texte
- Commentaires
- Activation du dev mode





Les éléments graphiques peuvent être insérés dans l'espace de travail ou dans des frames qui correspondent - entre autres - aux écrans de l'application ou du site que l'on prototypé.

3. Insérer des formes libres directement dans l'espace de travail (rectangle, plume, etc.)
4. Tester également le remplissage, les contours et les effets (ombre portée par exemple)

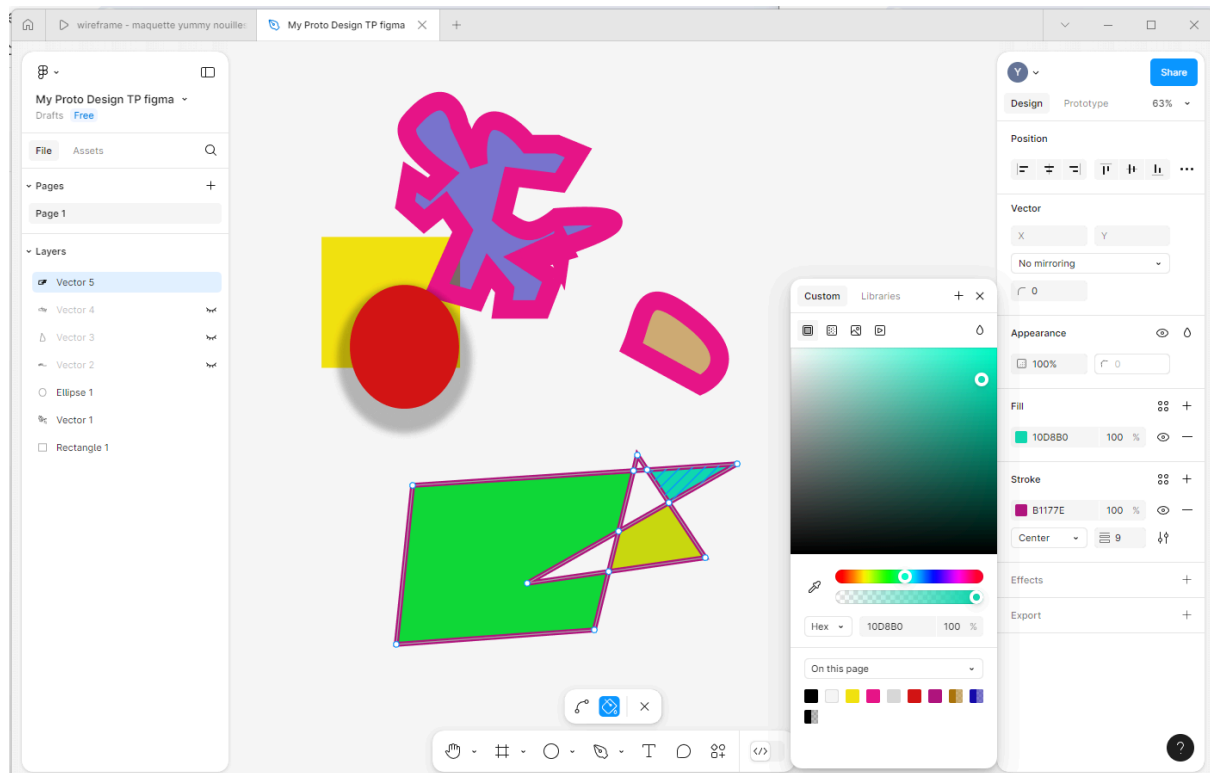


5. L'outil plume est assez standard. Une fois les formes créées on accède à leur modification en double-cliquant dessus avec l'outil de sélection (V). Tester plus précisément la plume, notamment les fonctions de :

- Ajout d'un point d'ancrage (clic sur un tracé)
- Suppression d'un point d'ancrage
- Modification des tangentes avec l'outil Bend ()
 - En étirant un tracé entre deux points d'ancrage.
 - Directement sur un point d'ancrage
 - Avec Alt-clic sur un point d'ancrage pour supprimer des tangentes
- Décorrélation des tangentes d'un point d'ancrage avec l'outil sélection (V) : cliquer sur un point d'ancrage pour révéler ses tangentes. Puis Alt-cliquer-glisser sur une des poignées de contrôle de la tangente.

6. Tester également l'outil Bucket ().

Créer pour ça une forme **complexe** à la plume ou au crayon, avec des surfaces **non contigües** . Puis avec l'outil bucket, remplir ou vider certaines des parties de la forme complexe.



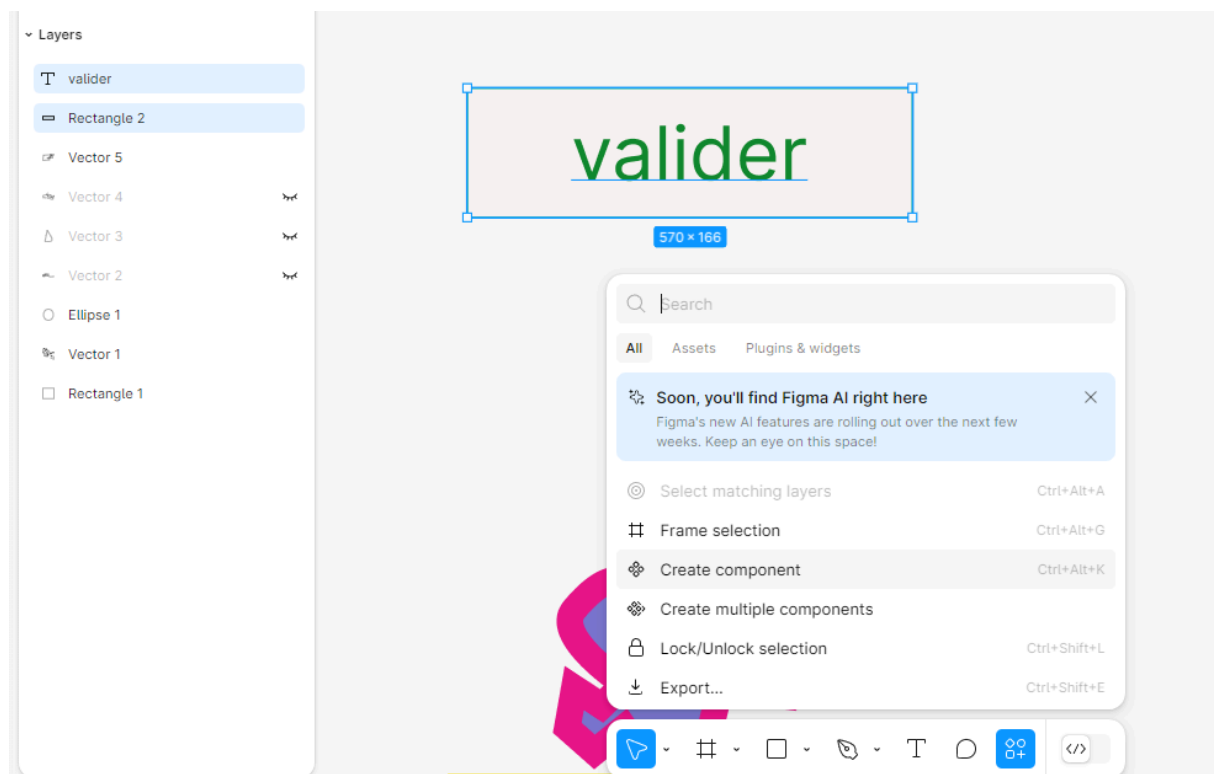
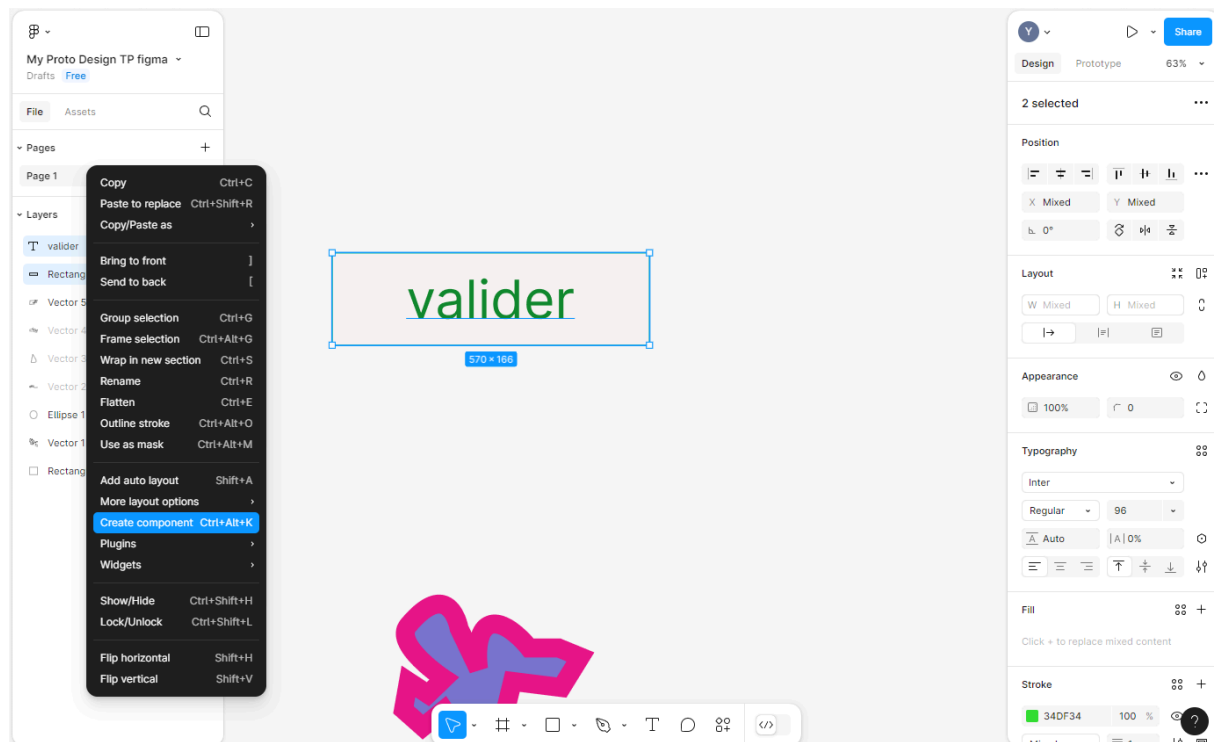
7. Tester également l'outil de texte.

2.5 Composants

2.5.1 Création

Pour réutiliser des éléments graphiques complexes sous la forme d'assets, Figma permet de créer des composants

1. Créer un dessin comportant plusieurs formes et du texte (par exemple un bouton simple)
2. Puis sélectionner les éléments constitutifs du bouton, et cliquer sur le bouton de création de composant. Une fois créé, pensez à le renommer.

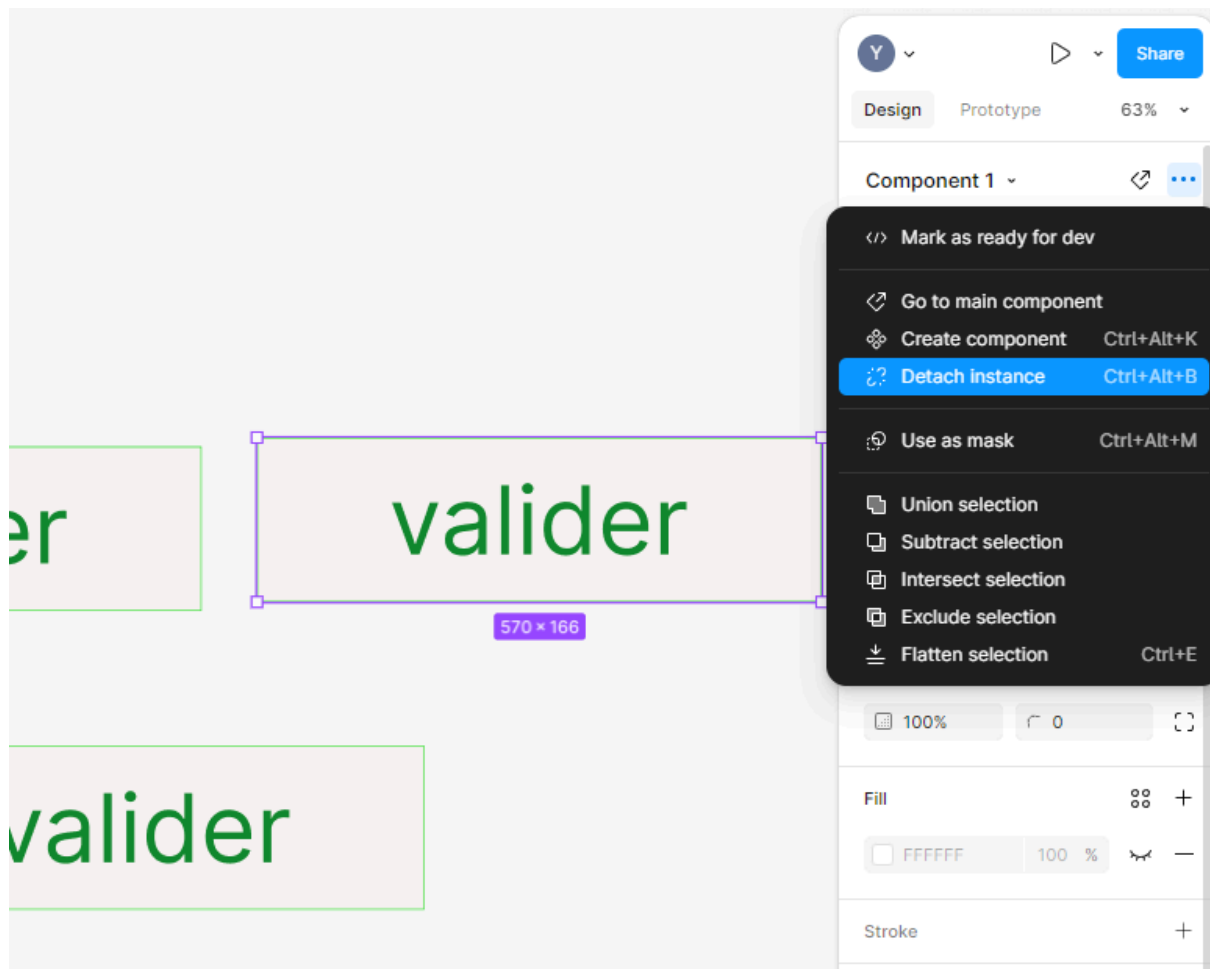


3. Le composant se retrouve dans l'onglet assets. On peut le glisser dans l'espace de travail ou dupliquer le composant principal avec Ctrl-D ou Alt-clicquer-glisser .

Observer la différence entre le composant principal et les composants enfants.



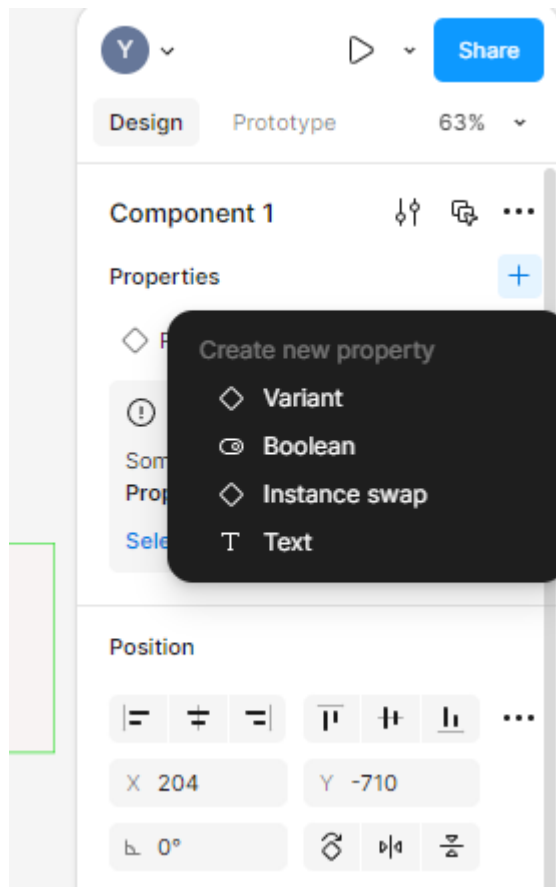
4. Modifier le composant principal (tous les composants enfants sont modifiés). Puis modifier un composant enfant (seul le composant enfant est modifié).
5. On détache un composant enfant de son parent depuis l'onglet Design : il n'est plus dépendant des modifications de son ancien parent.



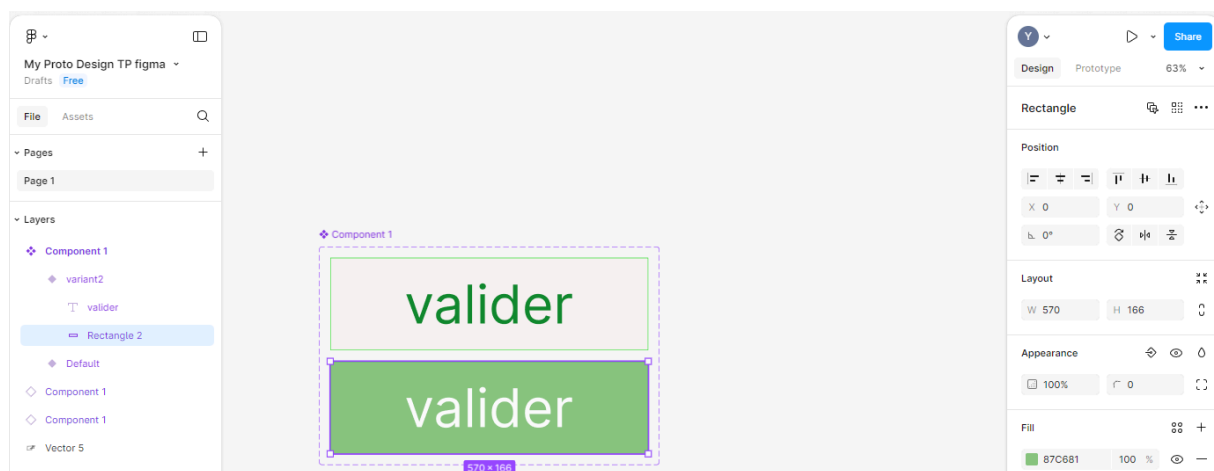
2.5.2 Variants

Il est possible de créer des variantes de composants, par exemple pour designer un même bouton qui changerait légèrement d'apparence, en fonction de son état ou de la plateforme sur laquelle il est implémenté.

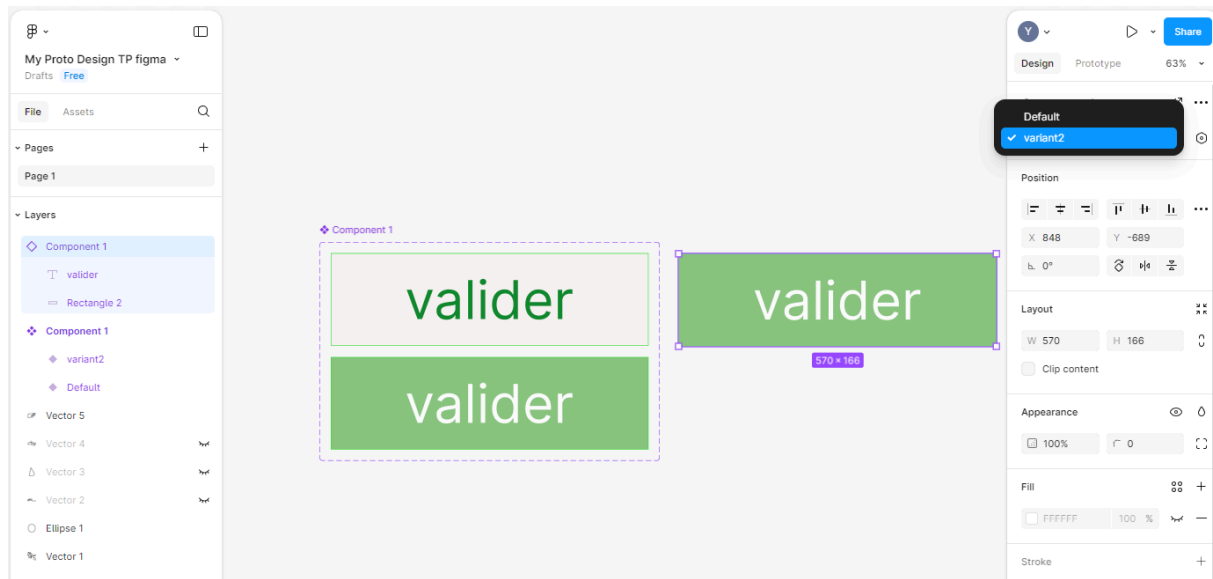
1. Sélectionner le composant parent et lui ajouter un ou plusieurs variants.



2. Modifier la ou les variantes.



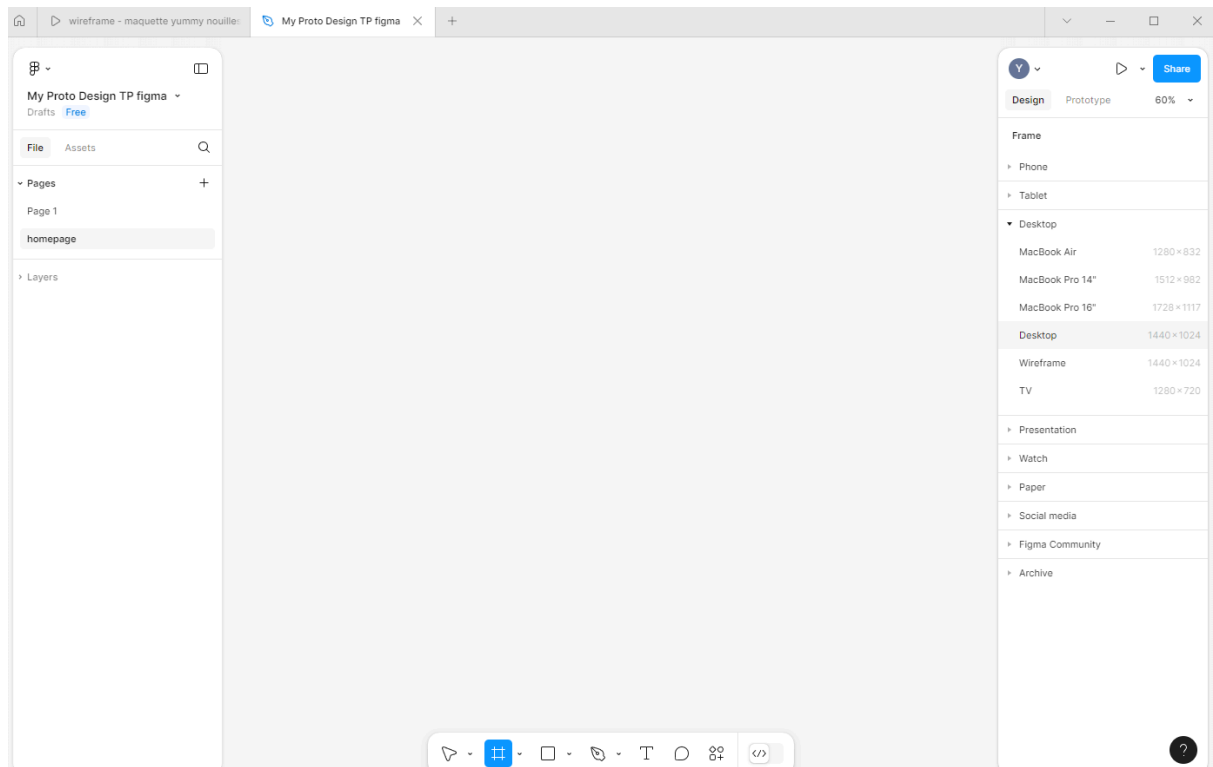
3. Puis ajouter le composant avec variantes depuis les assets. On peut sélectionner la version du composant depuis l'onglet Design



2.6 Prototypage

1. Insérer une nouvelle frame dans l'espace de travail.

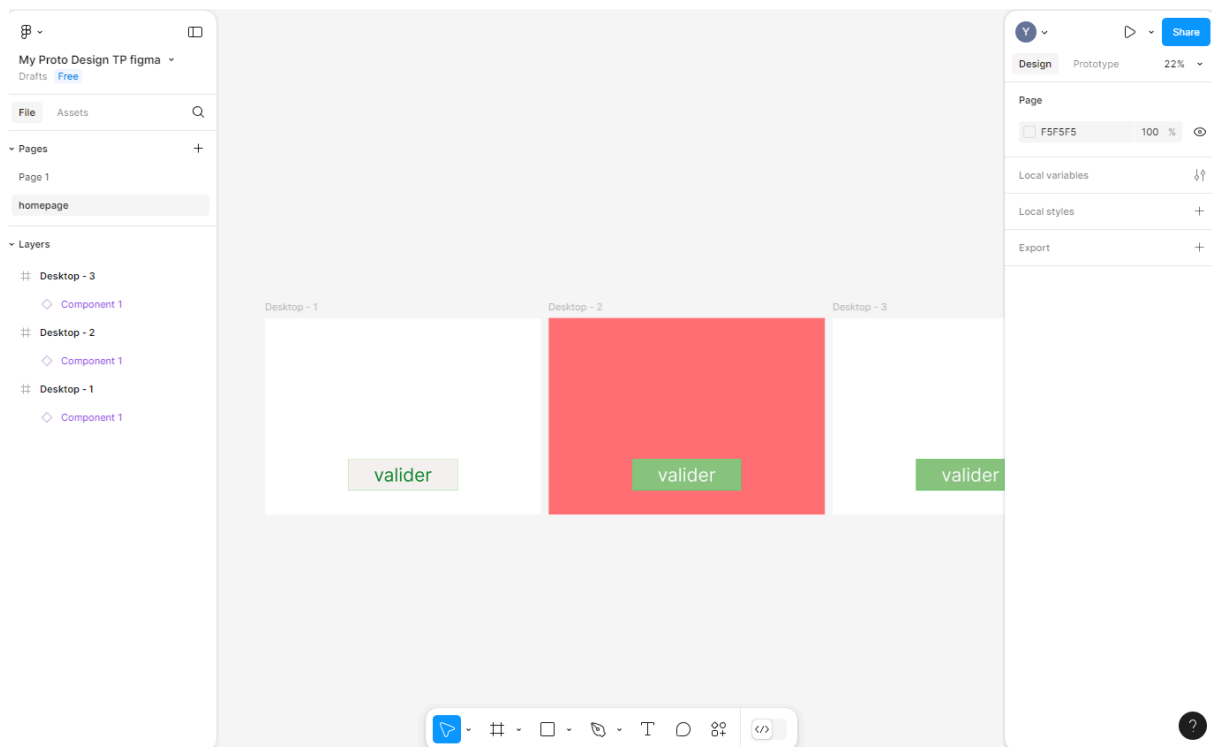
On peut insérer un format libre ou bien un format prédéfini, basé sur un appareil mobile existant ou une résolution desktop standard. Quand des objets sont ajoutés à la frame, il y sont inclus et se déplacent avec elle. On peut changer l'apparence d'une frame depuis la palette design (le tester).



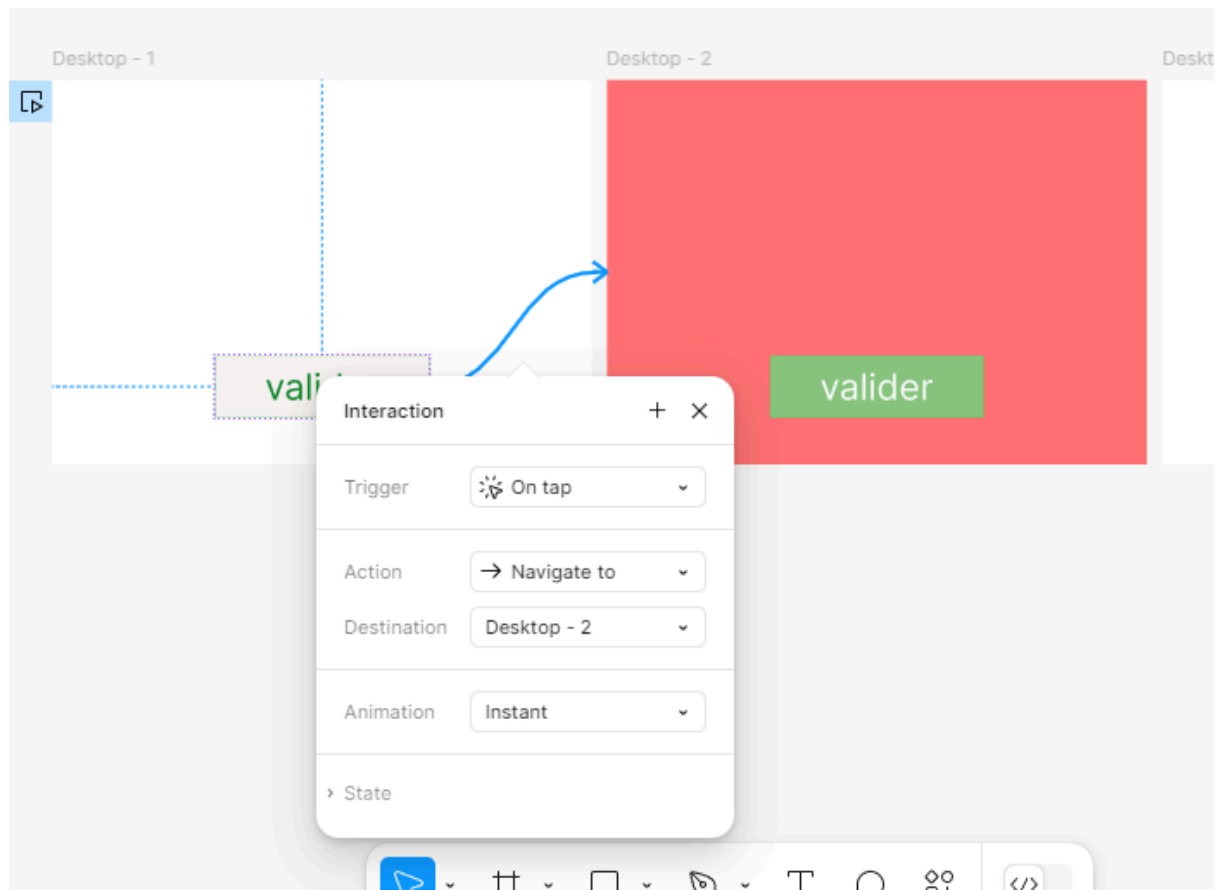
On peut prototyper n'importe quelle application ou site en multipliant les écrans et en créant des interactions (de navigation, de scroll, etc.) sur des événements (click, hover, etc.) ou après un certain délai.

2. Insérer le bouton précédemment créé au centre de la frame, puis dupliquer 2 fois la frame.

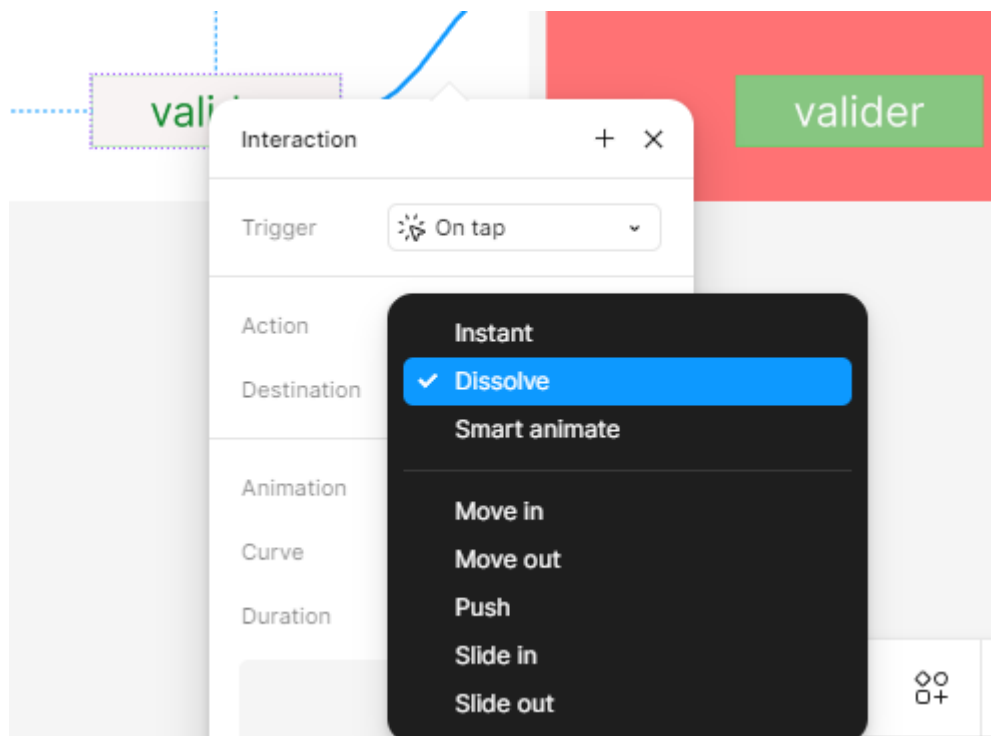
3. Changer l'arrière-plan de la deuxième frame, et les variantes du bouton des deux dernières frame



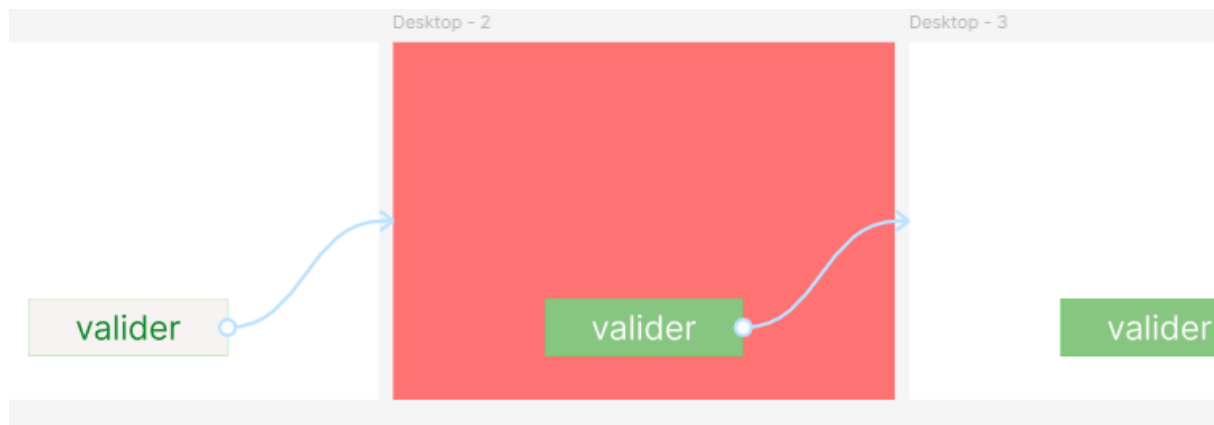
4. Puis tirer une interaction depuis le bouton jusqu'à la seconde frame (il faut pour révéler les nœuds d'interaction se positionner sur l'onglet prototype) Observer les paramètres par défaut de l'interaction créée. Observer notamment les événements qui peuvent déclencher l'interaction et les actions réalisables lorsque l'événement est détecté.



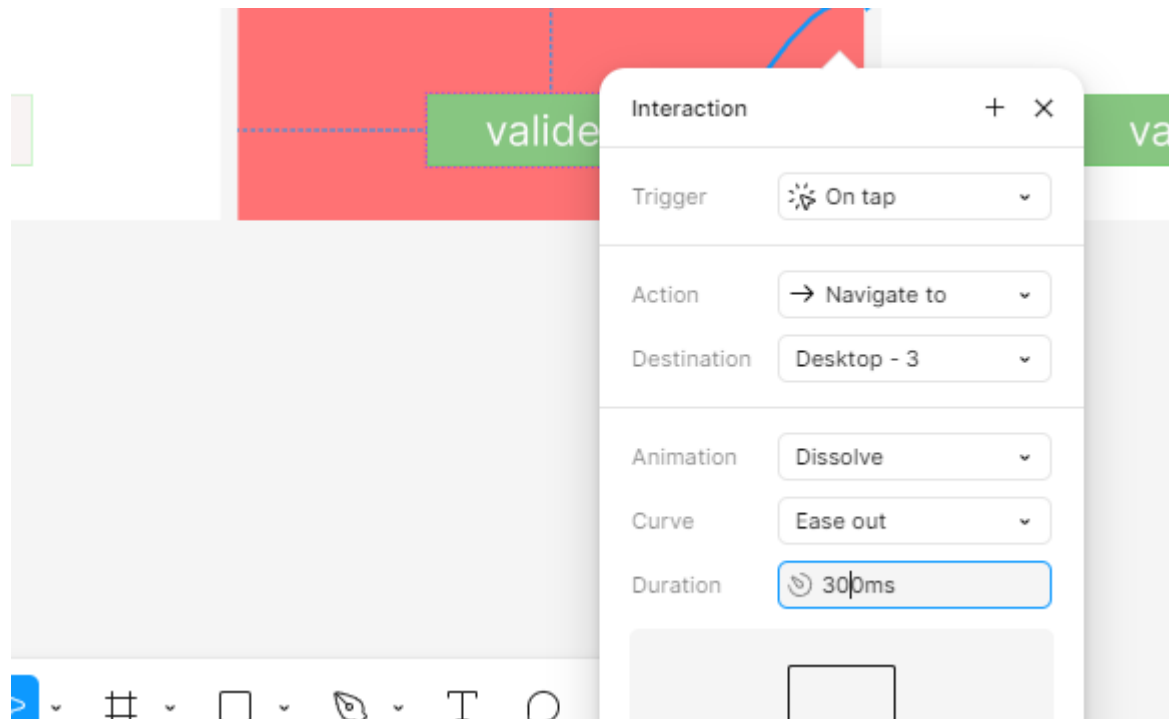
5. Modifier le type d'animation pour Dissolve.



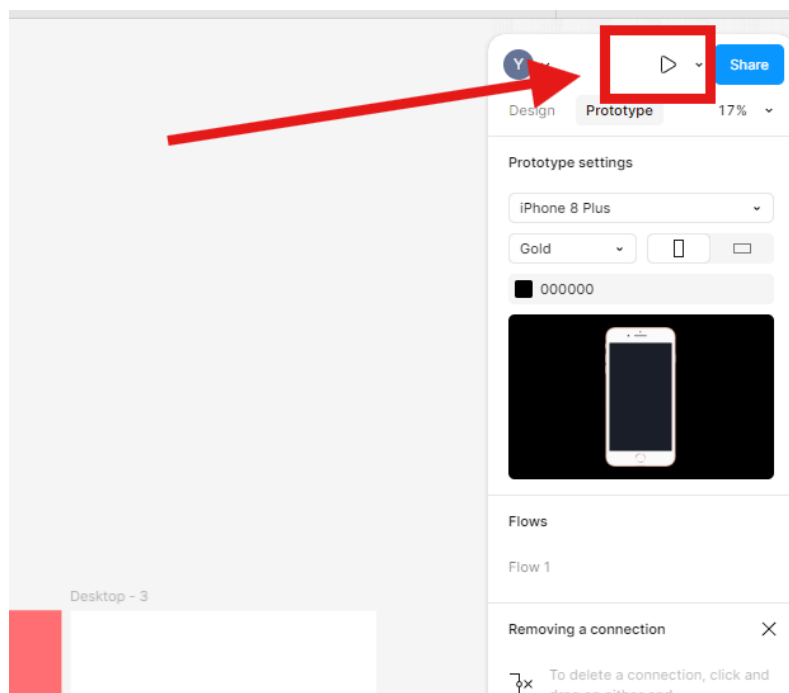
6. Puis ajouter une interaction entre la deuxième frame et la troisième frame



7. Sélectionner le type d'événement After delay et régler le délai et la durée de l'animation



8. Puis créer une dernière interaction qui fait passer de la troisième frame à la première après un certain délai.
9. Puis simuler le prototype en cliquant sur le bouton de simulation

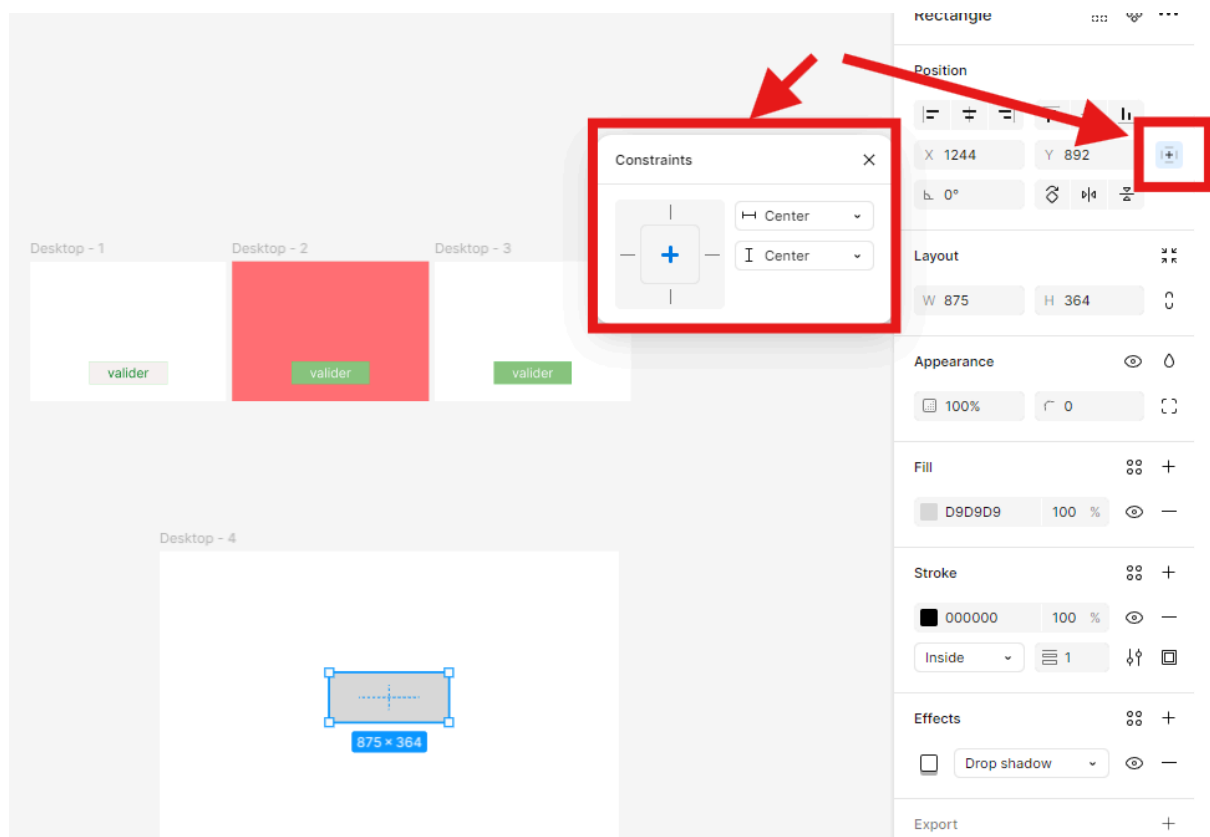


2.7 Disposition des éléments

2.7.1 Contraintes

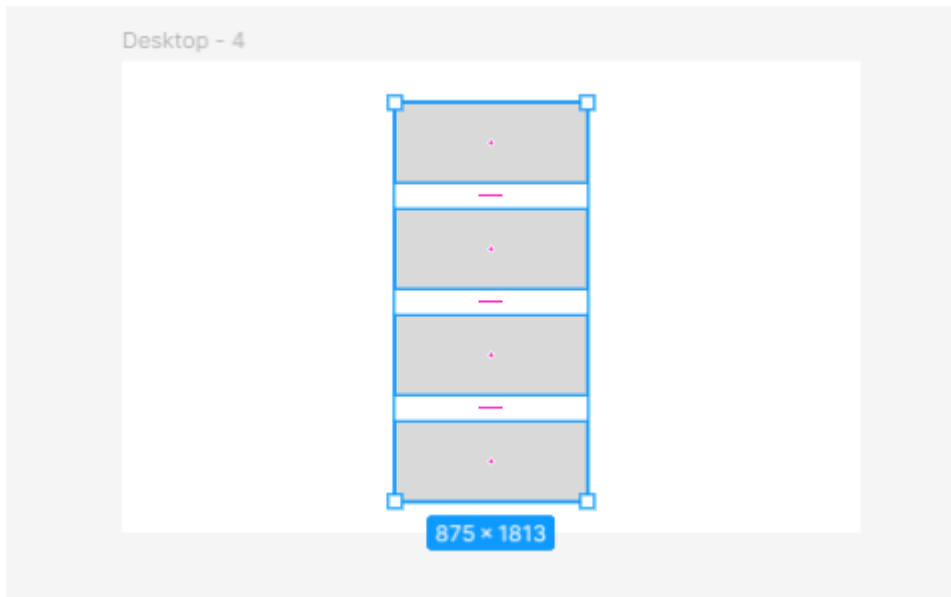
On peut contraindre des éléments enfants par rapport à leur parent pour gérer le comportement des enfants au redimensionnement du parent.

1. Insérer une nouvelle frame dans l'espace de travail
2. Puis y insérer un rectangle
3. Modifier les contraintes sur le rectangle, puis redimensionner la frame pour observer le comportement. Tester plusieurs valeurs pour comprendre le fonctionnement des contraintes



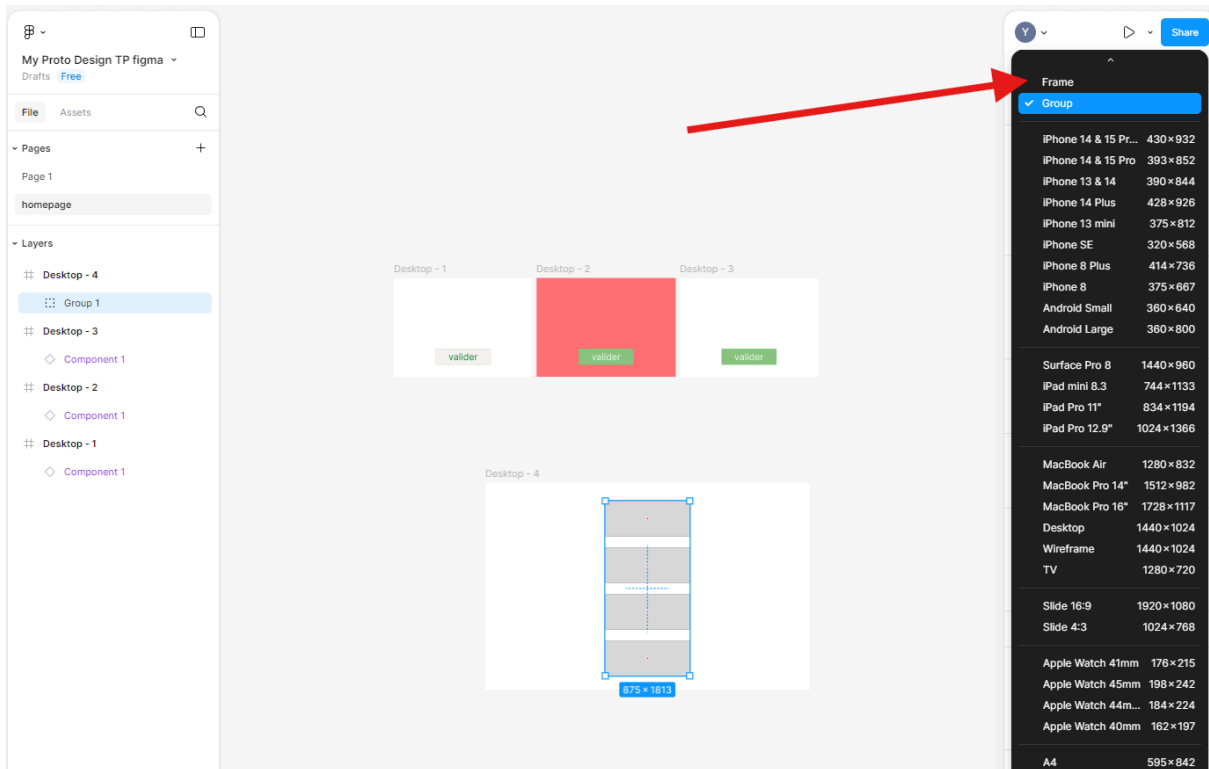
2.7.2 Espacements

4. Dupliquer 2-3 fois le rectangle, puis grouper les 3-4 formes.
5. Sélectionner les formes, puis les aligner horizontalement, et les distribuer équitablement verticalement. Entre chaque formes, le petit tiret permet d'augmenter équitablement les espacements (le tester)

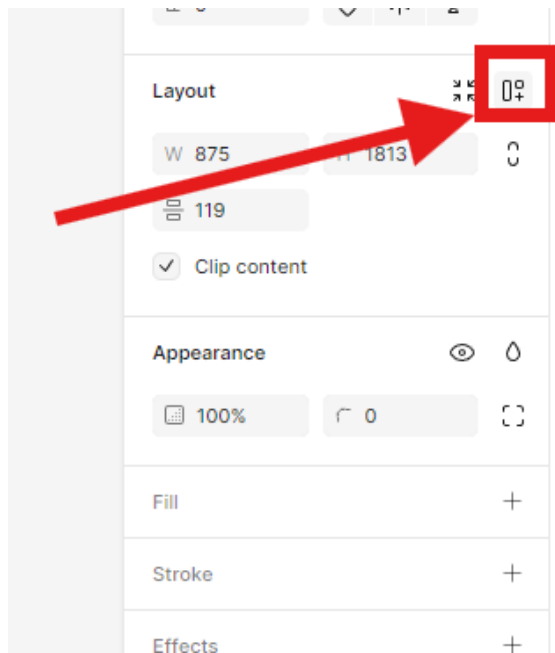


2.7.3 Auto-Layout

6. Grouper les rectangles, puis transformer le groupe en frame (depuis l'onglet design)

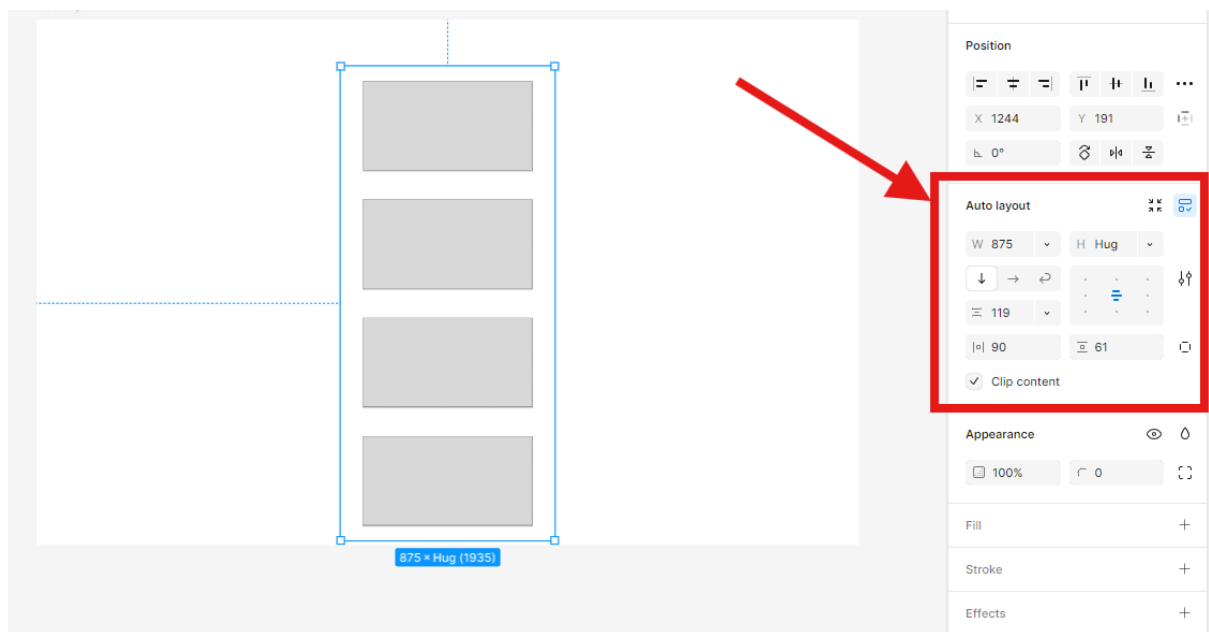


7. Puis ajouter l'auto-layout sur la frame contenant les rectangles.

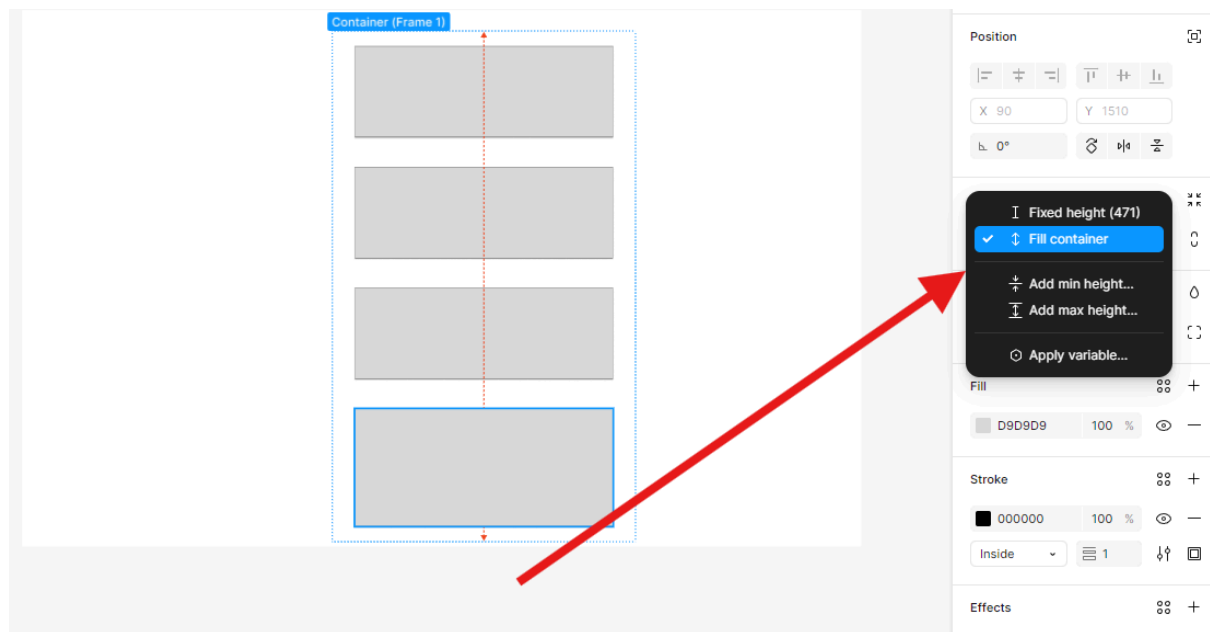


8. Tester les différentes options de l'auto-layout :

- Sens d'affichage (vertical ou horizontal)
- Espacement entre les différents éléments.
- Marges et padding autour des éléments.



9. Puis sélectionner en double-cliquant les éléments dans la frame avec auto-layout et tester les différentes options de redimensionnement des éléments.



10. Tester notamment les différences entre fixed width et fill container :

- À l'agrandissement de la frame parente
- À la duplication d'éléments dans la frame
- À la suppression d'éléments de la frame

Important :

En termes d'organisation, lorsque vous créez une bibliothèque de composants, il est préférable de créer une page spécifique dans laquelle vous pourrez les organiser dans des frames spécifiques. Ils seront ainsi accessibles depuis toutes les autres pages.

3 Exercice

Chercher comment réaliser un prototype qui consiste en une page avec :

- un header comprenant des boutons qui renvoient vers les articles
- 3 articles (titre & corp de texte en lorem ipsum)
- un footer : avec un bouton vers le header

Le clic sur chaque bouton devra entraîner un scroll jusqu'à l'élément correspondant.

Chaque bouton doit avoir 3 états :

- default
- hover
- onclick

Pensez à bien organiser vos pages et vos frames.

