

Міністерство освіти і науки, молоді та спорту України
Національний Технічний Університет України
«Київський Політехнічний Інститут»
Навчально-науковий комплекс
«Інститут прикладного системного аналізу»
Кафедра системного проектування

«ТЕХНОЛОГІЇ ЗАХИСТУ ІНФОРМАЦІЇ»

Лабораторна робота № 5-6
Теоретичні відомості до ЛР4 по роботі з Figma

Виконала:
студентка 4 курсу

Група ДА-71

Жук В. А.

м. Київ

2020

Теоретичні відомості

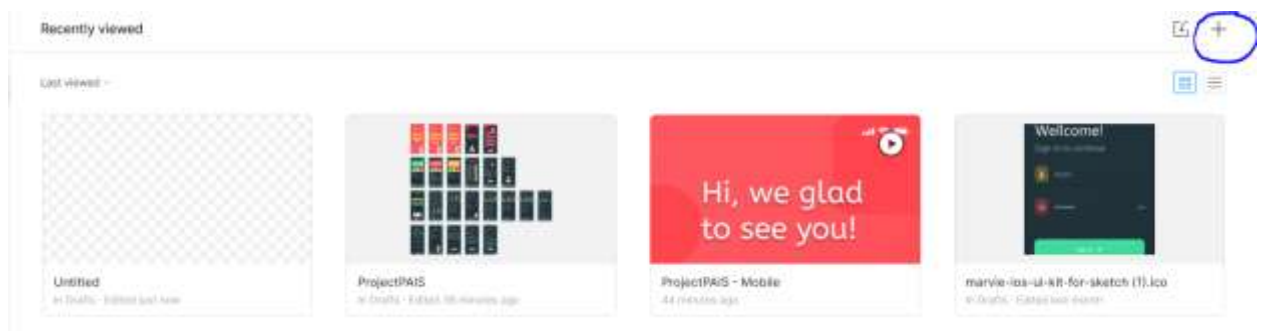
У Figma можна вимальовувати елементи інтерфейсу, створити інтерактивний прототип сайту і додатки, ілюстрації, векторну графіку. Прототип - це модель сайту або програми. З нею замовнику простіше оцінити, як люди будуть користуватися продуктом. Прототип панелі управління Tesla:

<https://www.figma.com/proto/OIVSH9zbbnAAyRvoFE0dmowA/Tesla-Model-3?scaling=contain&node-id=37%3A3554&redirected=1>

Три причини вибрати Figma для спільної роботи:

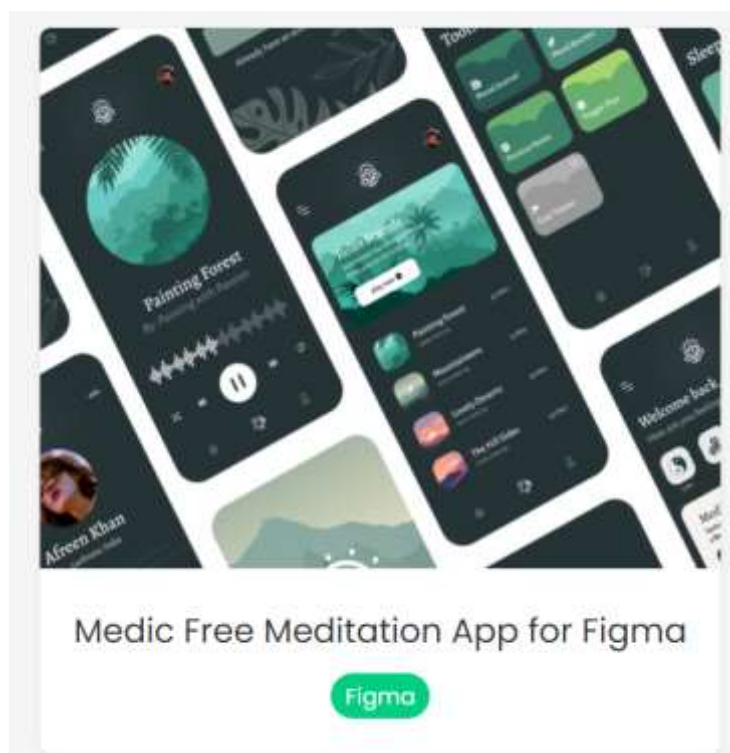
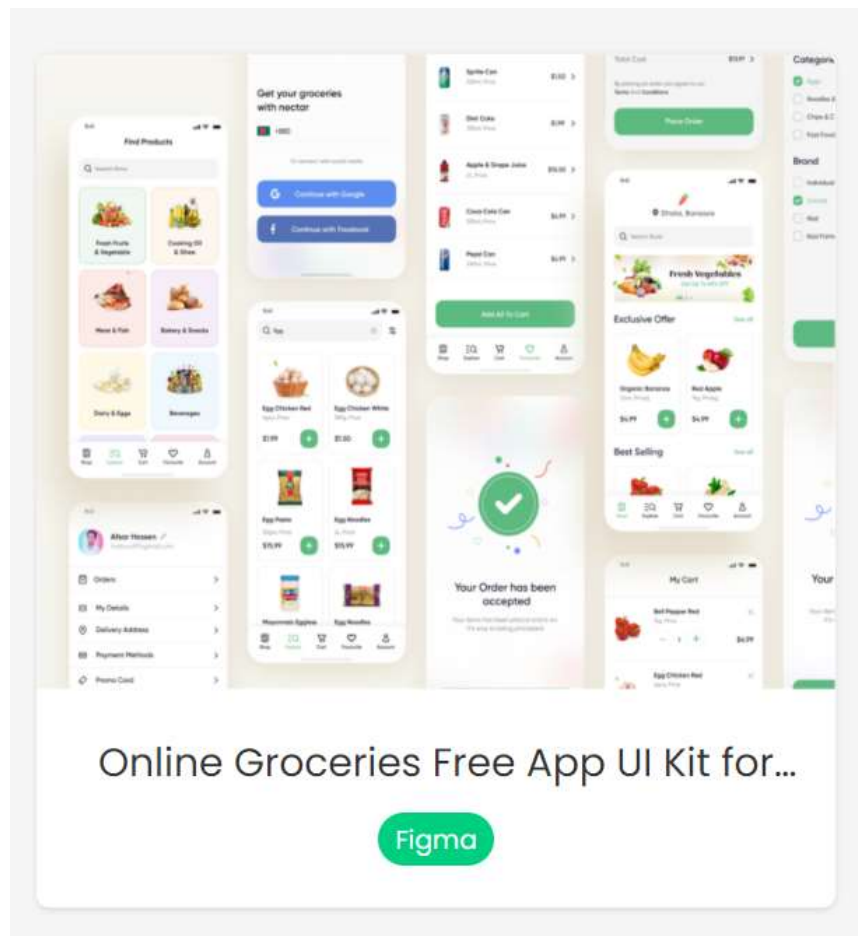
- Кросплатформність. Працювати в сервісі можна з браузера, з будь-якого пристрою і будь-якій операційній системі. Не потрібно завантажувати додаткові програми, щоб узгодити дизайн.
- Хмарний сервіс. Figma - онлайн-редактор, тому результати роботи зберігаються в хмарі, їх бачать всі члени команди. У будь-який момент можна подивитися зміни, які вніс колега, і відновити резервну копію, якщо потрібно.
- Зворотній зв'язок. До макету в Figma учасники можуть залишати коментарі та отримувати фідбек від колег. Узгодження пройдуть швидше, а історія листування не загубиться в пошті.
- Figma зберігає історію змін кожного файлу. Ви легко зможете відновити резервну копію вашої роботи.
- Багато плагінів для полегшення робочого процесу (наприклад, icon pack).

Для початку потрібно авторизуватися і створити простір у Figma:

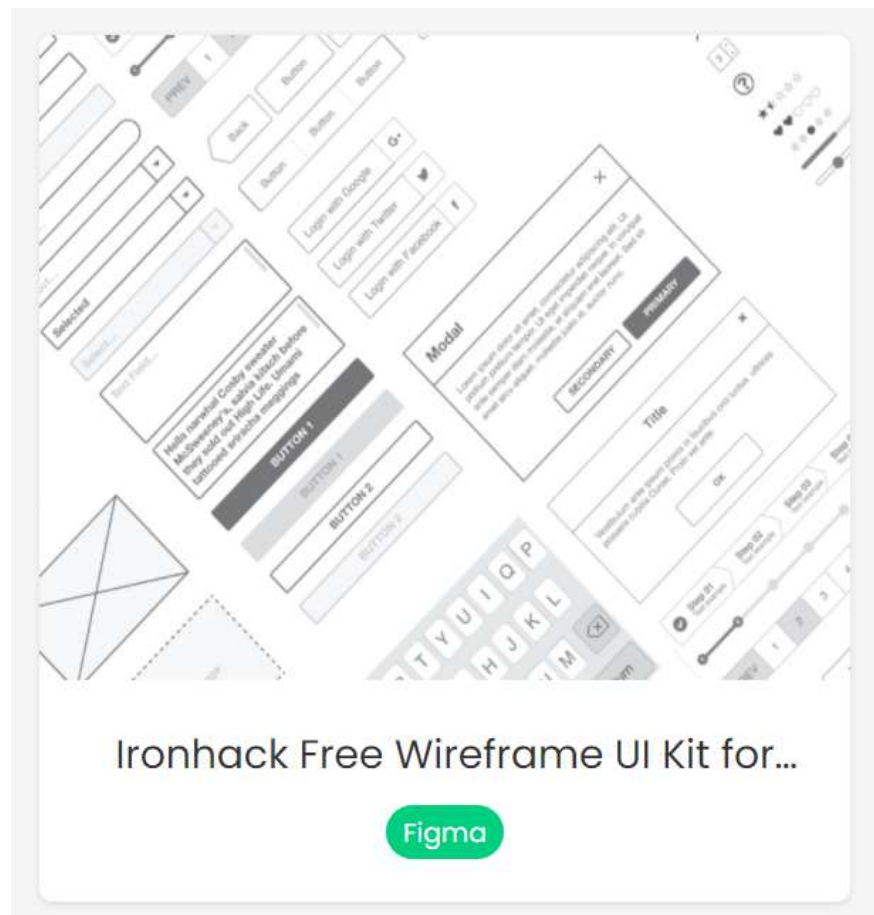


Найпростішим шляхом буде підібрати готовий UI kit (набір підбраних елементів та палітри), наприклад, по цьому посиланню <https://www.uistore.design/types/figma/>.

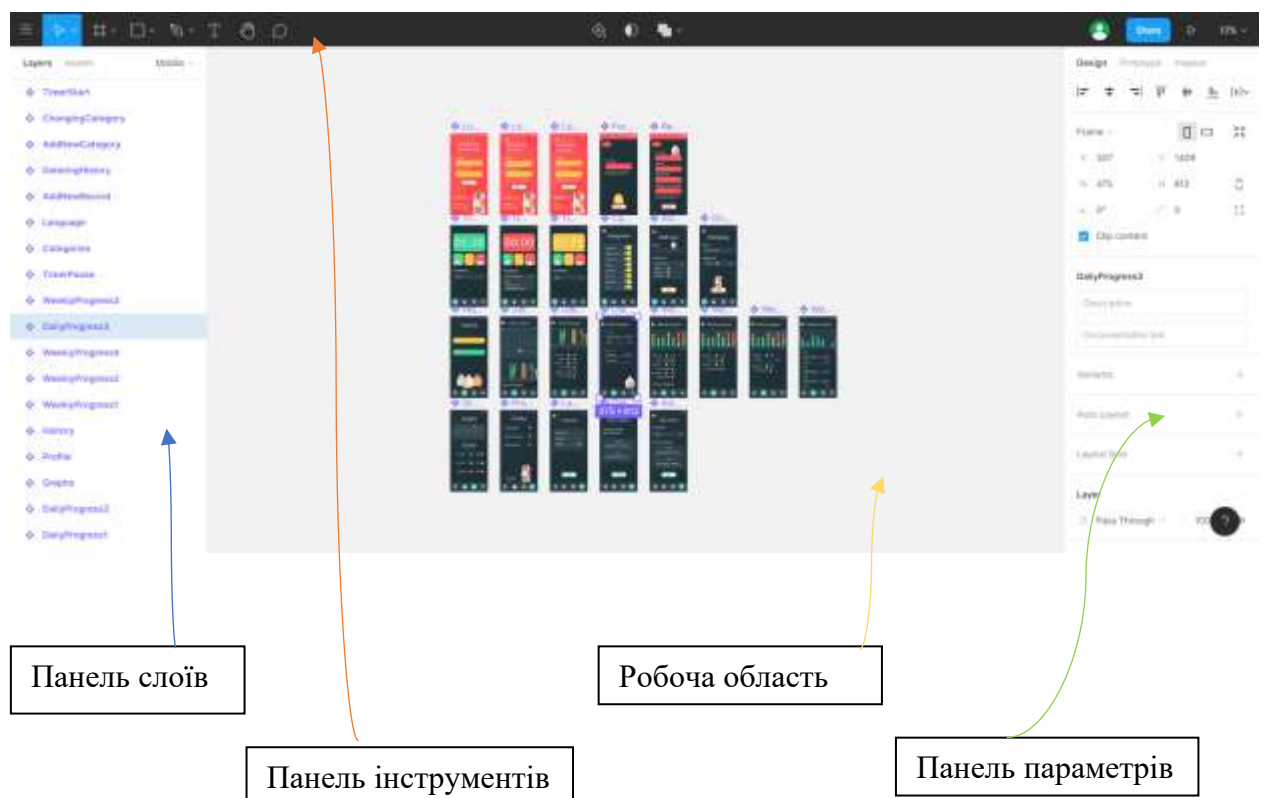
Ось приклади готових UI kit'ів:



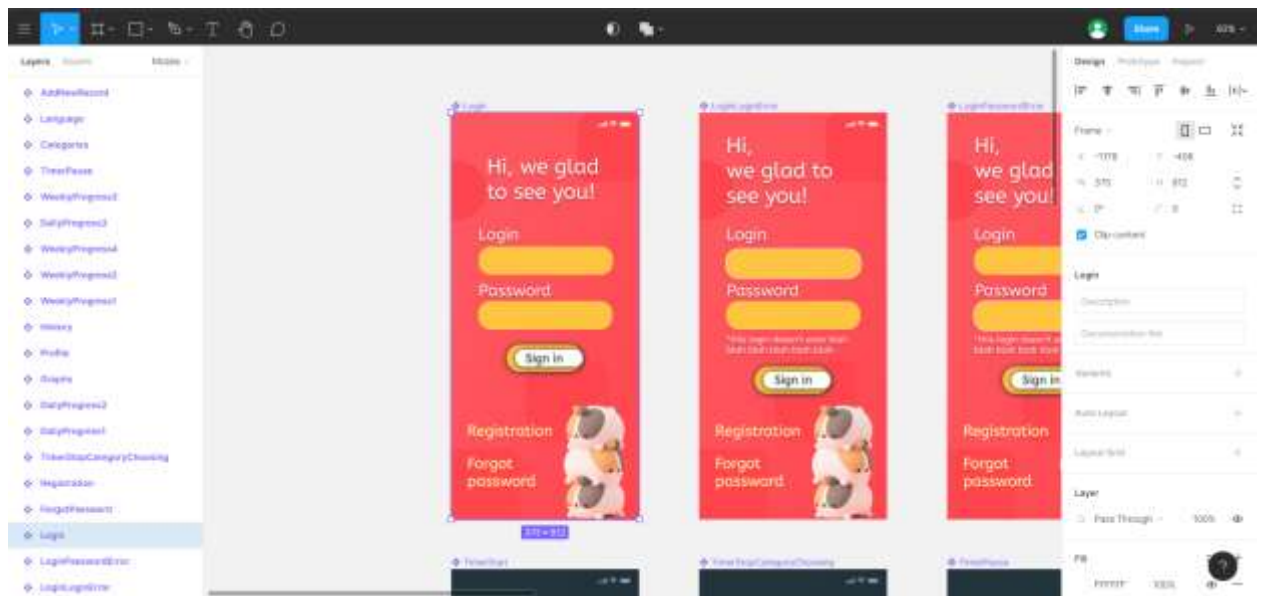
Також є варіанти лише для структури:



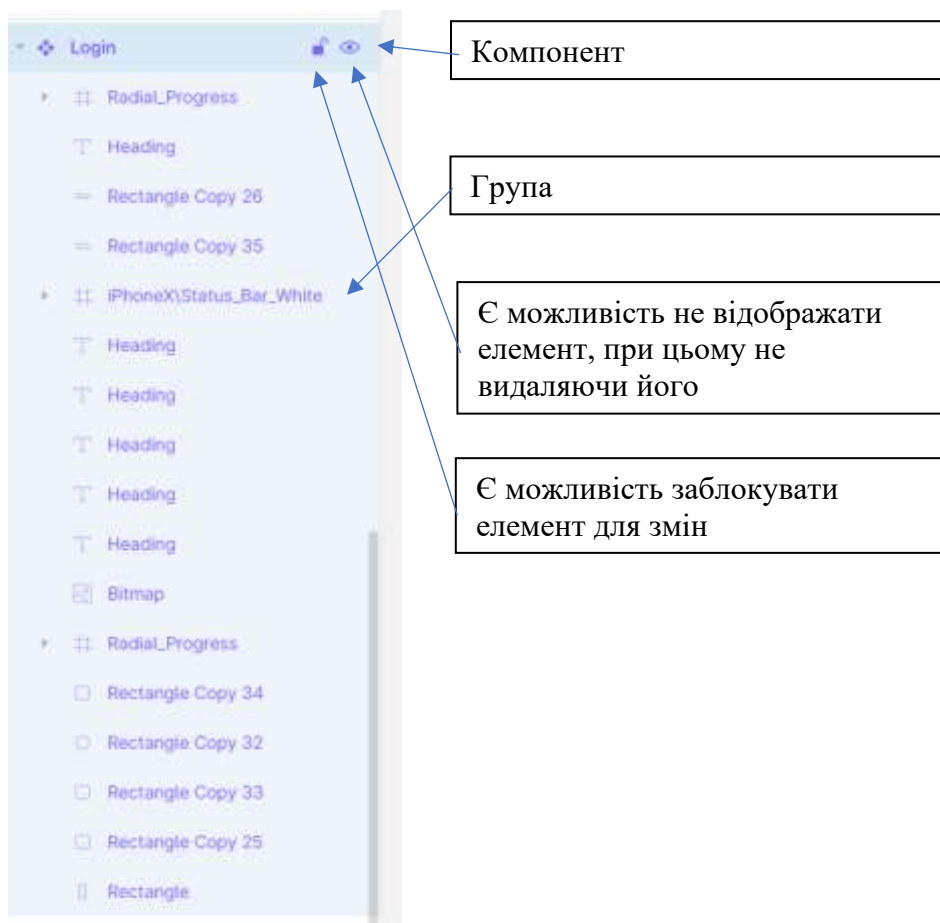
Панелі:



Далі іде робота з екранами:



Екран формується з набору елементів, які можна групувати, або об'єднувати в компоненти:



До прикладу, маємо 2 елементи:

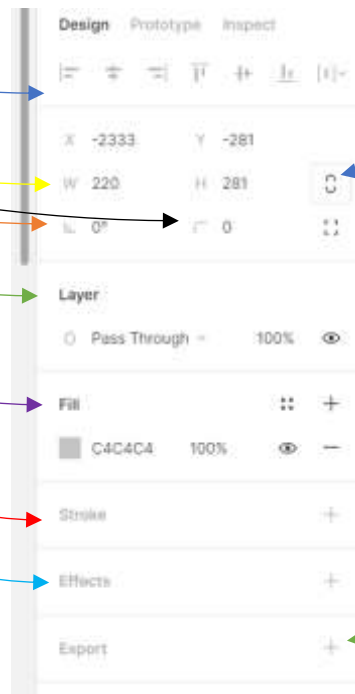


У кожного елемента є свої параметри так як:

- Положення на площині (задано координатами)
- Розміри
- Кут повороту
- Заокруглення країв
- Шар
- Колір, заповнення ним
- Границі обведення
- І інші ефекти

Є можливість змінювати розмір так, щоб зберігалася пропорція сторін, тобто змінили одну сторону, автоматично змінилась і інша

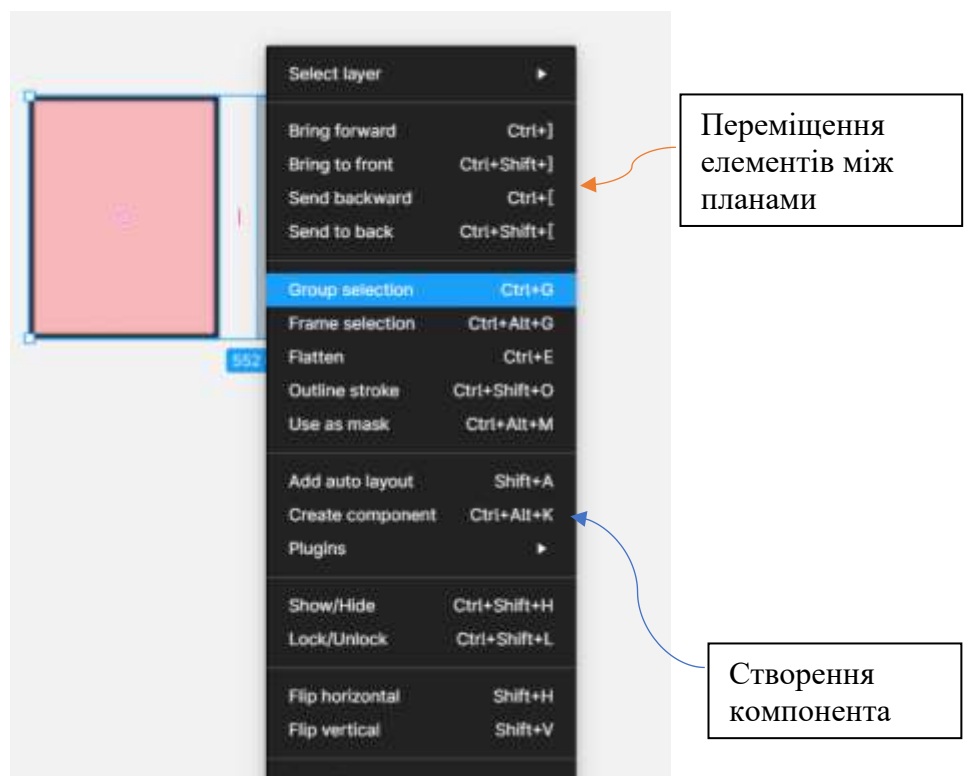
Є можливість експортувати лише елемент



Змінили об'єкт:

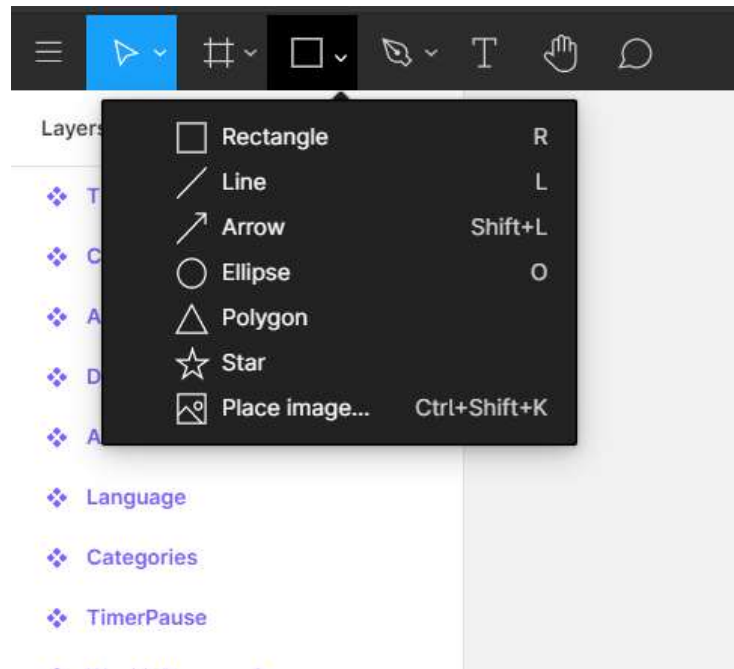


Далі ми можемо об'єднати елементи у групу і з цього моменту всі подальші дії будуть прийматися до усієї групи:

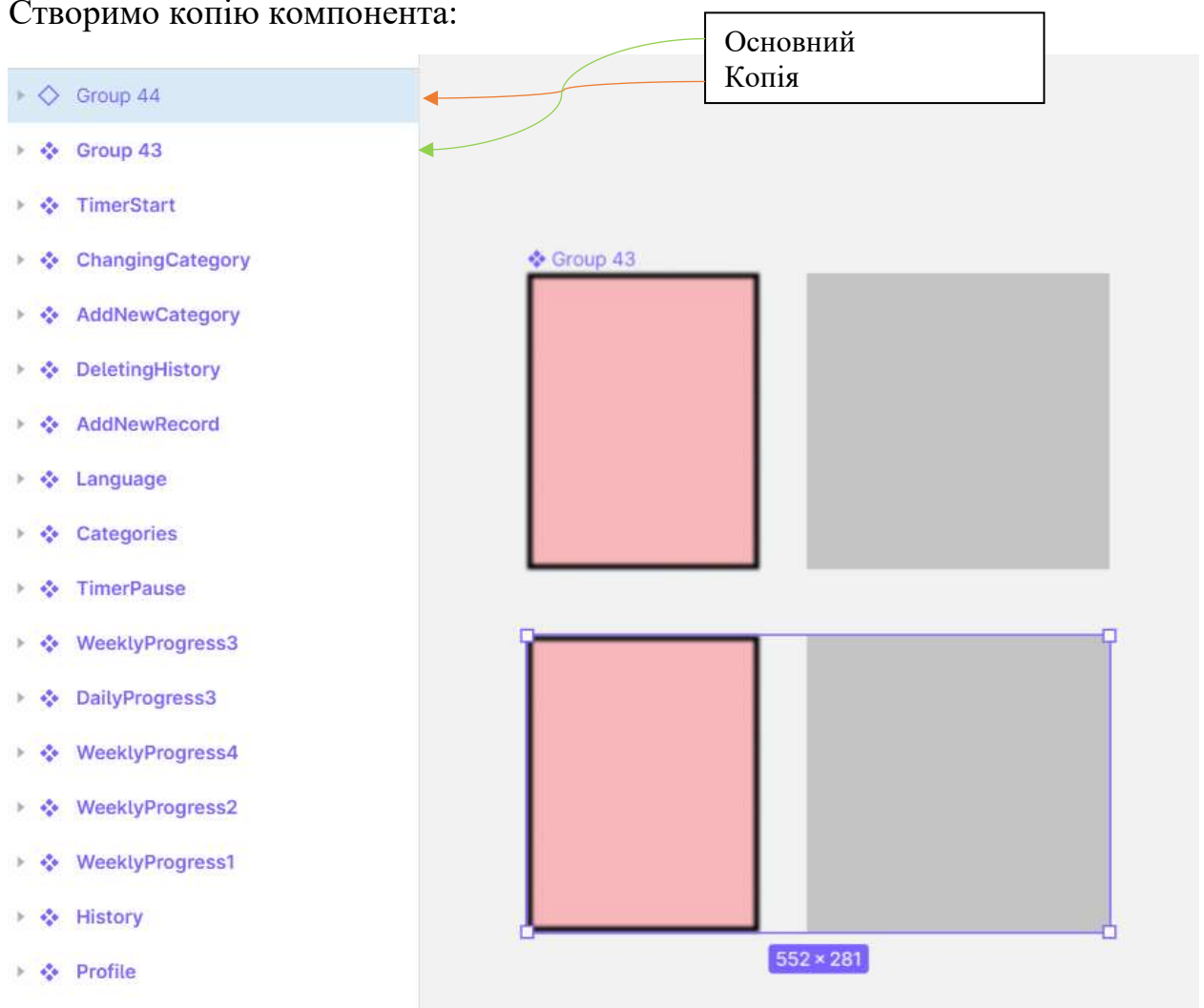


Вже готові набори можна об'єднати в компоненти і додавати у інші набори.

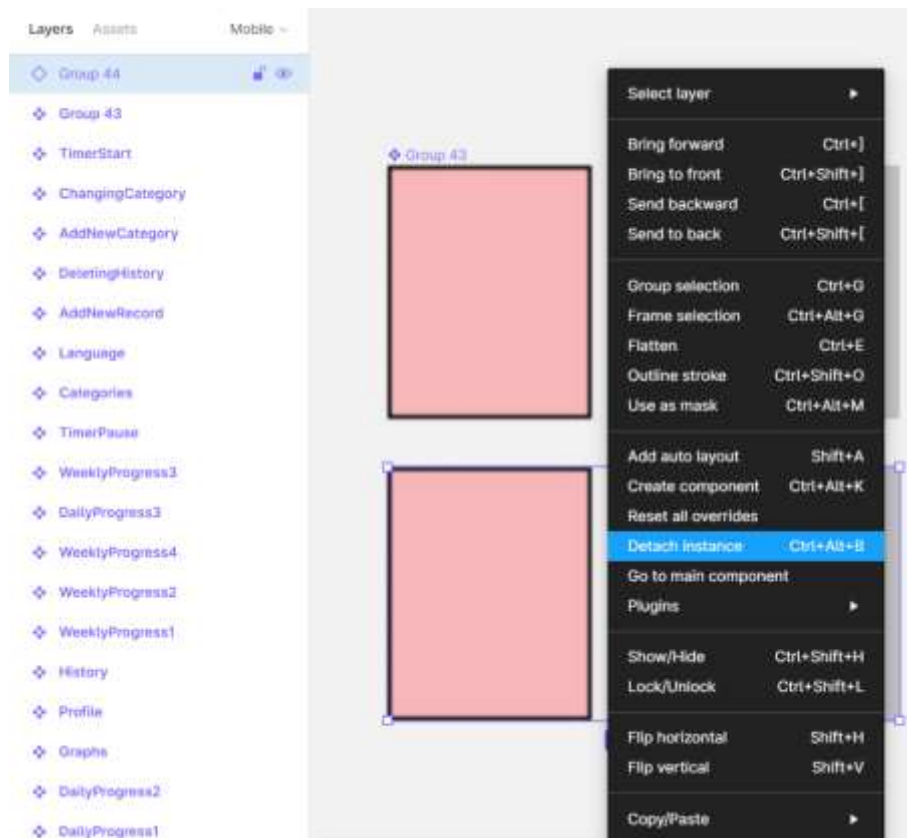
Використаємо панель для створення об'єктів:



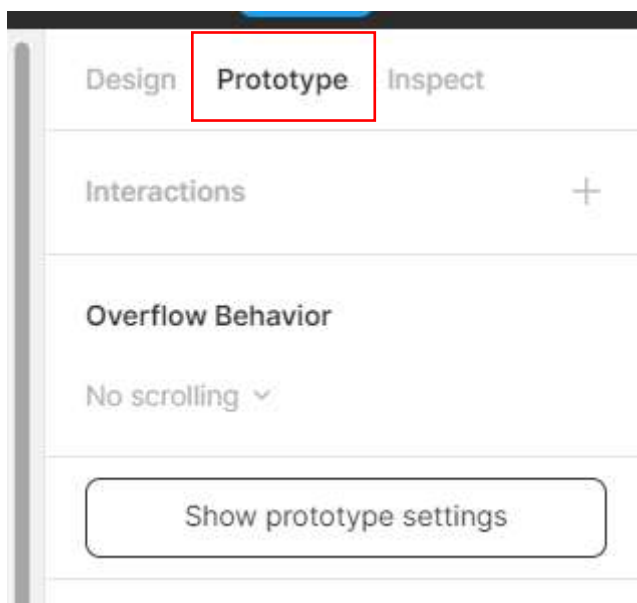
Створимо копію компонента:



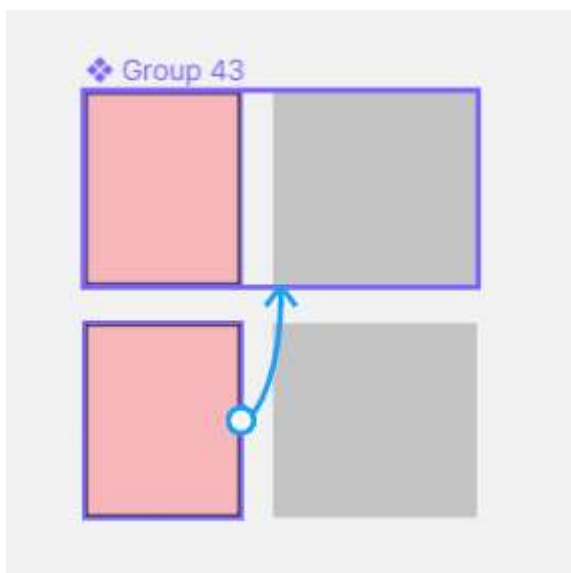
Тепер ці два компонента зв'язані і при зміні основного будуть змінюватись усі копії, поки ми їх не відкріпимо:



Також можна створювати зв'язки переходів між компонентами, при діях з об'єктами (наприклад, клік на об'єкт):

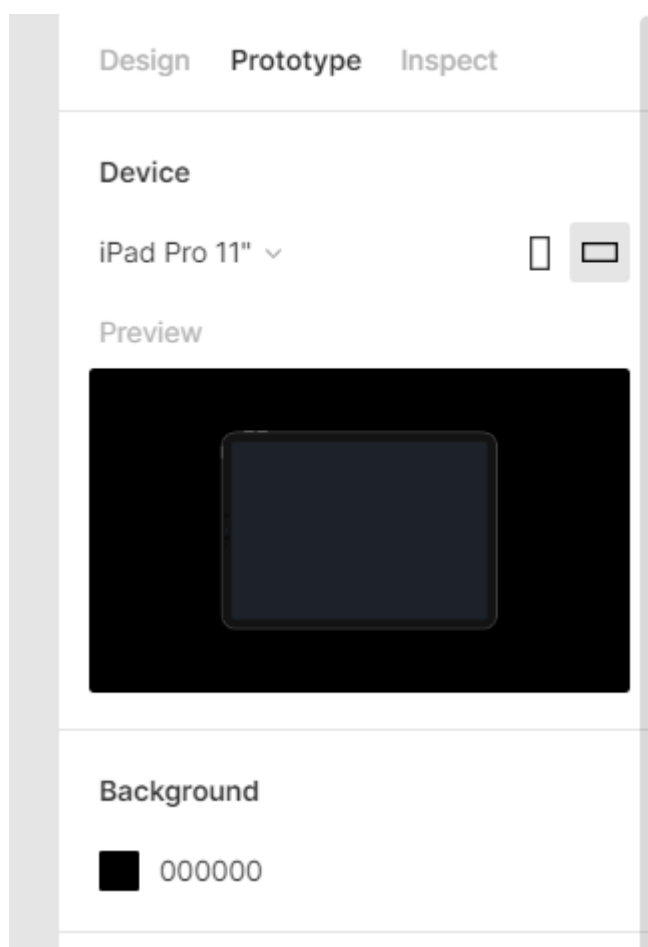


Достатньо просто клікнути для зміни режиму і сервіс автоматично дасть вам можливість для створення зв'язків

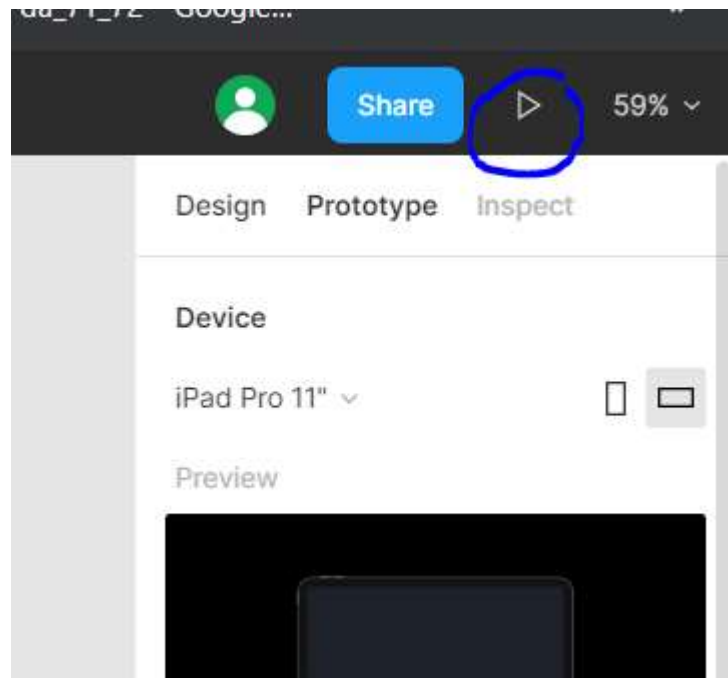


Тепер при натиску на рожевий прямокутник копії в демонстрації прототипу ми будемо переходити на екран з основним компонентом.

Обрали девайс, для якого створювали дизайн:



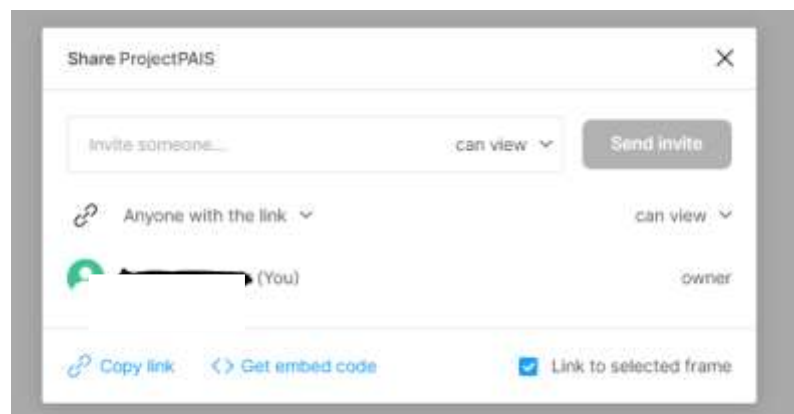
Тепер запусимо наш клікабельний прототип:



При кліку по вільному просторі на телефоні, або поза робочою зоною відображення, всі клікабельні місця підсвічуються:



Є можливість спільної роботи:



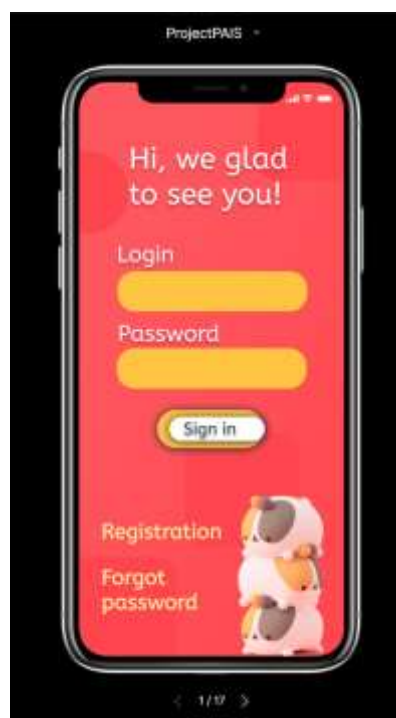
Доступ можливо надати або для перегляду, або для редагування.

Для прикладу покажемо готову версію проекту до затвердження:

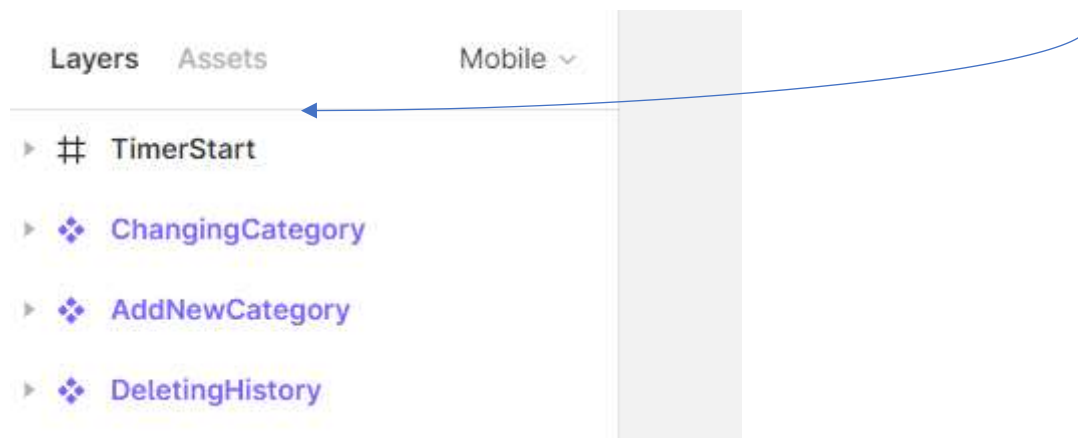


Знак старту з'являється біля стартової компоненти.

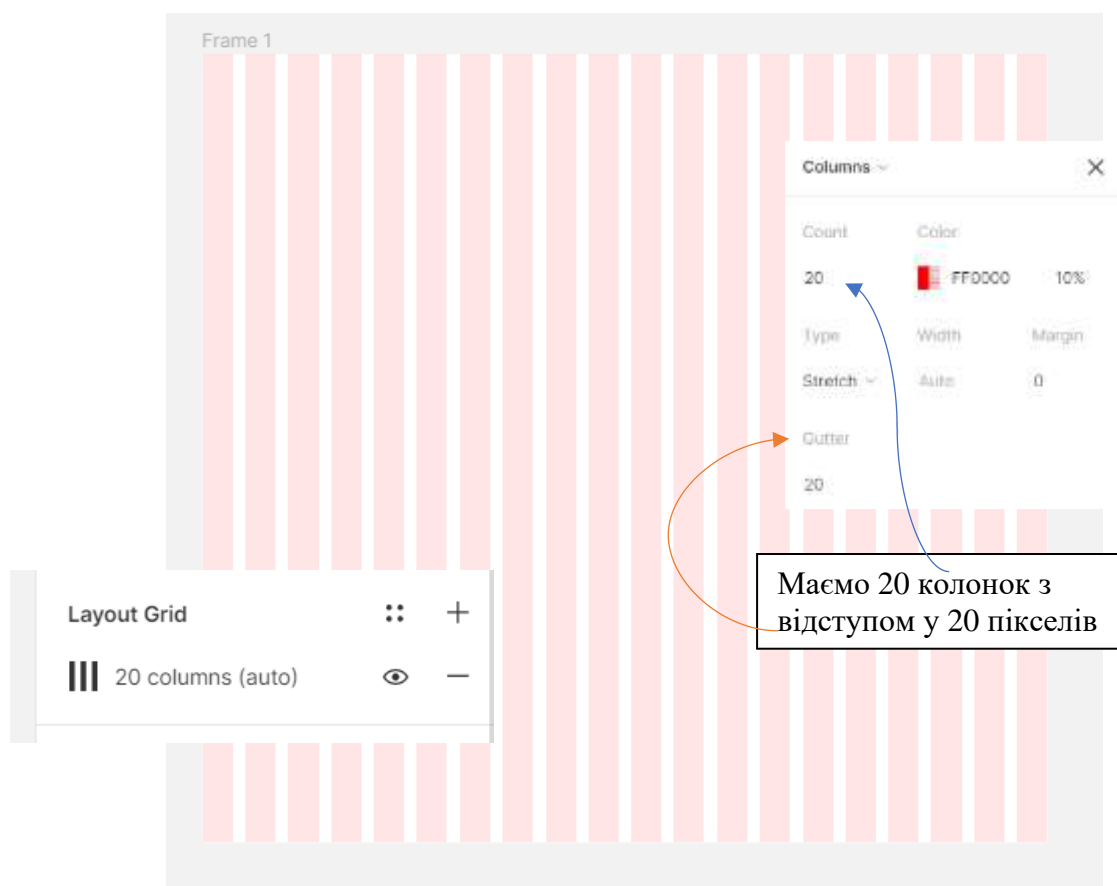
Власне так виглядає прототип:



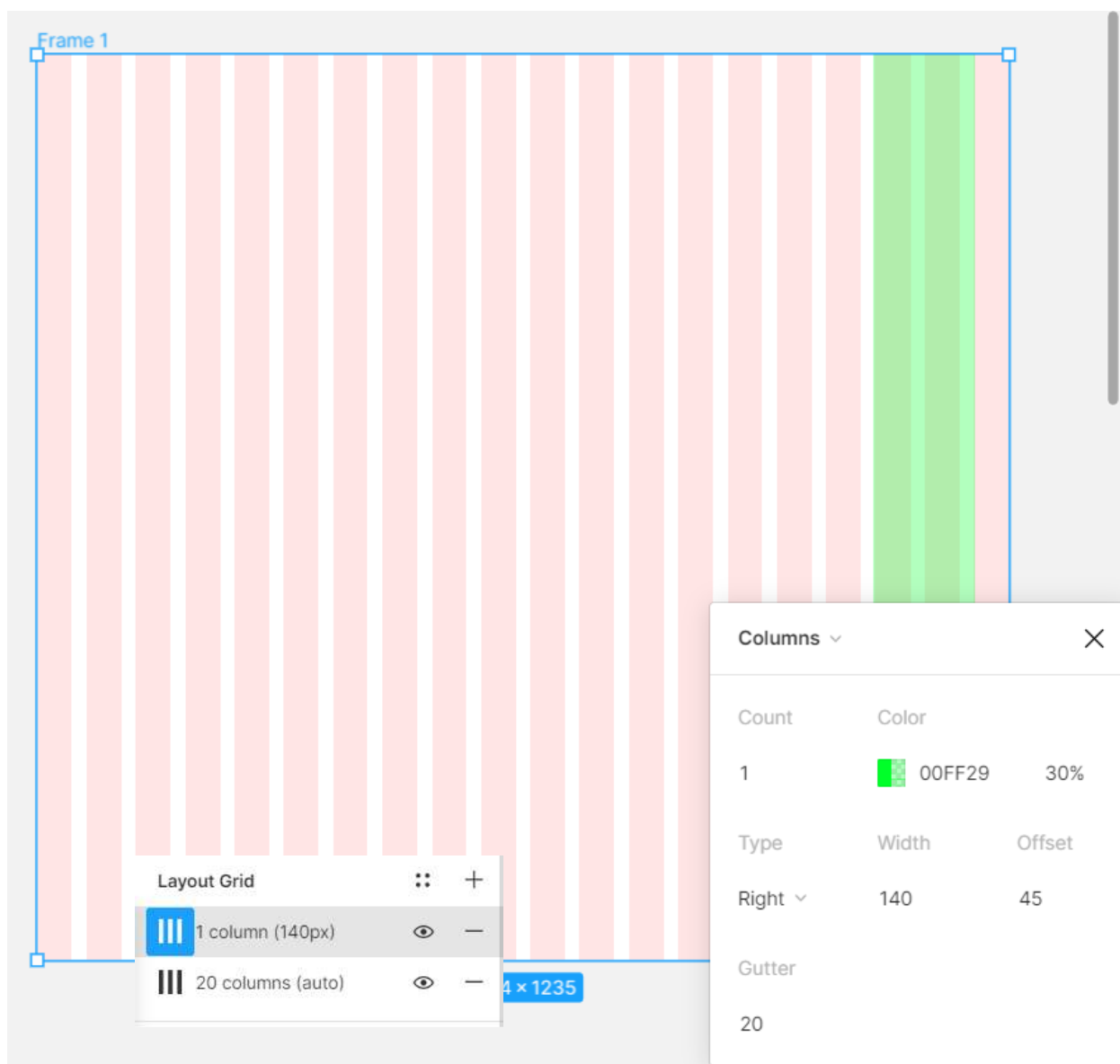
Після затвердження, усі готові екрани переводимо у фрейми – стан завершеної версії:



Також, є варіант роботи з сіткою у фреймі, наприклад, для розробки дизайну сайту:



І далі можна створювати монтажні області, з якими аналогічно продовжувати працювати:



Але це лише базовий набір можливостей Figma для цього курсу. Вивчай більше та виходь за рамки!