

# TDS

Prof. Alexandre Carlos : [profalexandre.jesus@fiap.com.br](mailto:profalexandre.jesus@fiap.com.br)  
Prof. Luís Carlos : [lsilva@fiap.com.br](mailto:lsilva@fiap.com.br)  
Prof. Wellington Cidade : [profwellington.tenorio@fiap.com.br](mailto:profwellington.tenorio@fiap.com.br)

**FRONT END DESIGN ENGINEERING**

*Como construir um produto visando o MVP,  
gastando mínimo de energia , com o menor  
trabalho, validando rapidamente com 90% do  
que eu teria desse produto no ar?*

\*MVP = Minimum Viable Product ( Produto Viável Mínimo)



# Agenda



# FIGMA



## *Em resumo...*

O Figma é uma plataforma de design de interface do usuário baseada na nuvem, que permite a colaboração em tempo real entre várias pessoas. Ele permite que designers e equipes trabalhem juntos em projetos de design, criando interfaces gráficas, protótipos e animações interativas.

Com o Figma, é possível criar layouts de interface do usuário, adicionar elementos de design, ajustar cores e estilos, criar protótipos interativos e compartilhar designs com outros membros da equipe para revisão e feedback. Ele também possui recursos avançados de design, como ferramentas de animação, plug-ins e integração com outras ferramentas de design e desenvolvimento. Além disso, como é baseado na nuvem, o Figma permite que os usuários acessem e editem seus designs de qualquer lugar com uma conexão à Internet, facilitando a colaboração remota e o trabalho em equipe.

# FIGMA - Como começar a utilizar o Figma

O Figma pode ser utilizado tanto em aplicativos desktop para Mac e Windows (instalado no computador), como também ser executado em navegadores, como:

- Google Chrome
- Firefox
- Safari
- Edge

Para começar a utilizar você só precisa criar uma conta no [site oficial do Figma](#).

A conta de usuário pode ser criada tanto utilizando um e-mail e senha como também utilizando as informações compartilhadas da sua conta do Google.

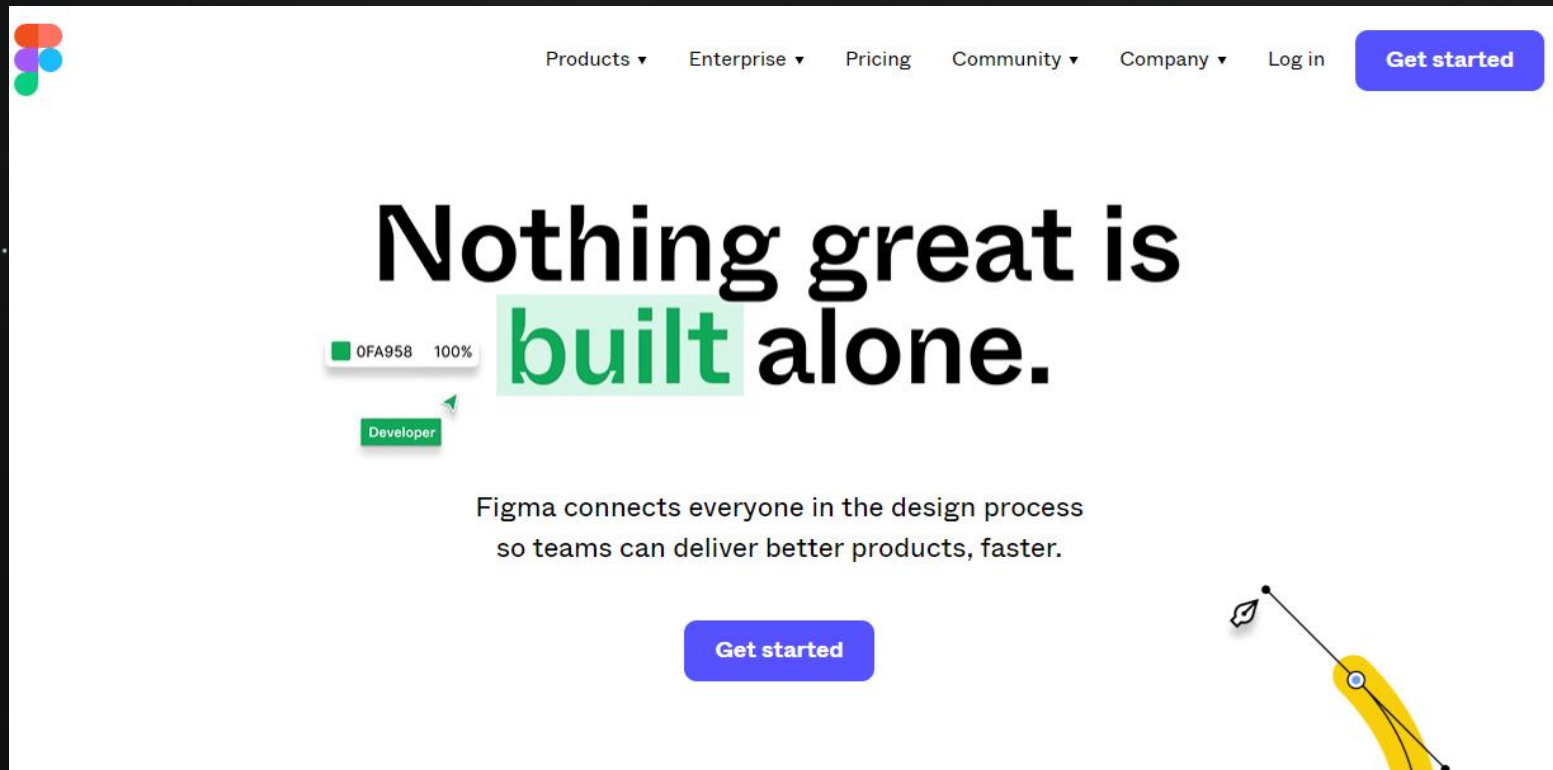
Caso você queira instalar no seu computador, faça o [download do Figma](#) neste link.

Você só precisa selecionar o seu sistema operacional e fazer a instalação, que é igual à instalação de qualquer outro software (simples e rápida).



# FIGMA - LOADING

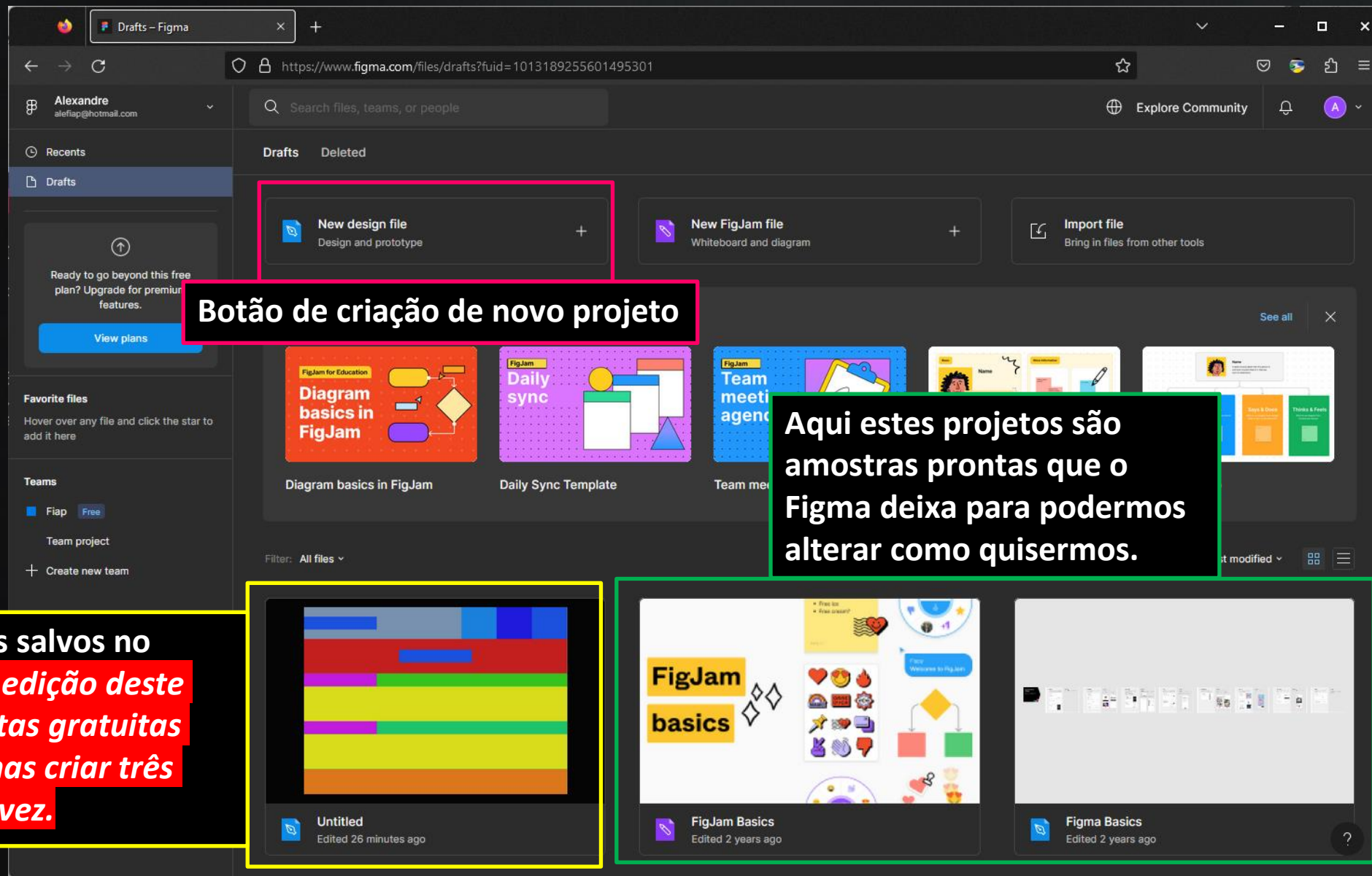
*Acesse o Figma e crie uma conta de usuário.*  
<https://www.figma.com>





# FIGMA - PROJETO

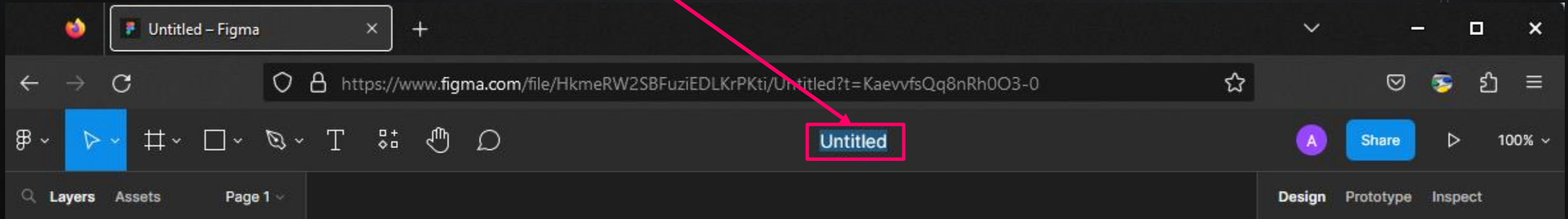
O primeiro passo para criar um projeto no Figma é criar um novo arquivo.



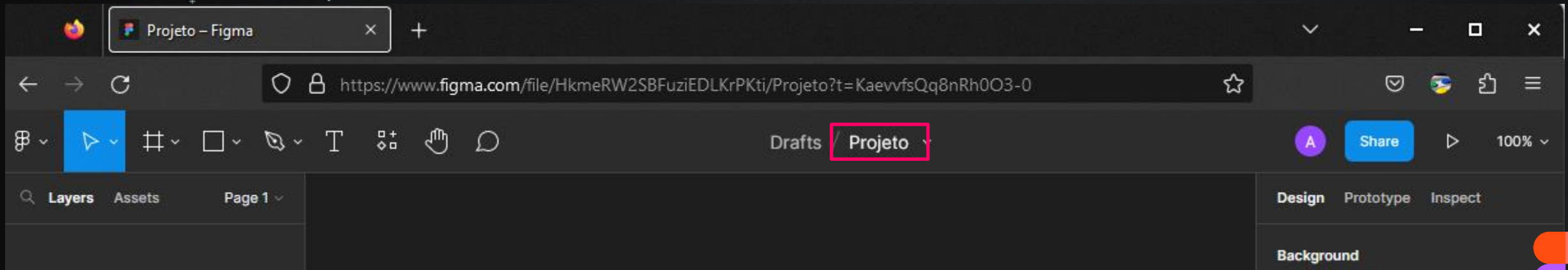
# FIGMA - PROJETO

Depois que criamos nosso arquivo somos enviados para nossa área de trabalho no Figma. Agora vamos dar um nome ao nosso projeto.

Dê 2 cliques no centro da tela onde está escrito Untitled.



Modifique o nome e pressione a tecla ENTER.





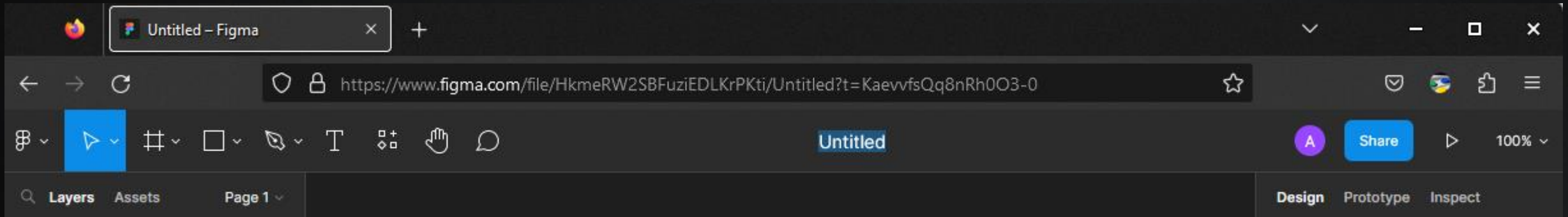
# FIGMA - Interface

O primeiro passo para entender qualquer software (na minha opinião), é compreender sua interface.

Tendo em mente a estrutura básica de uma interface, você não precisa, necessariamente, conhecer todas as ferramentas, mas saber onde encontrá-las caso precise.

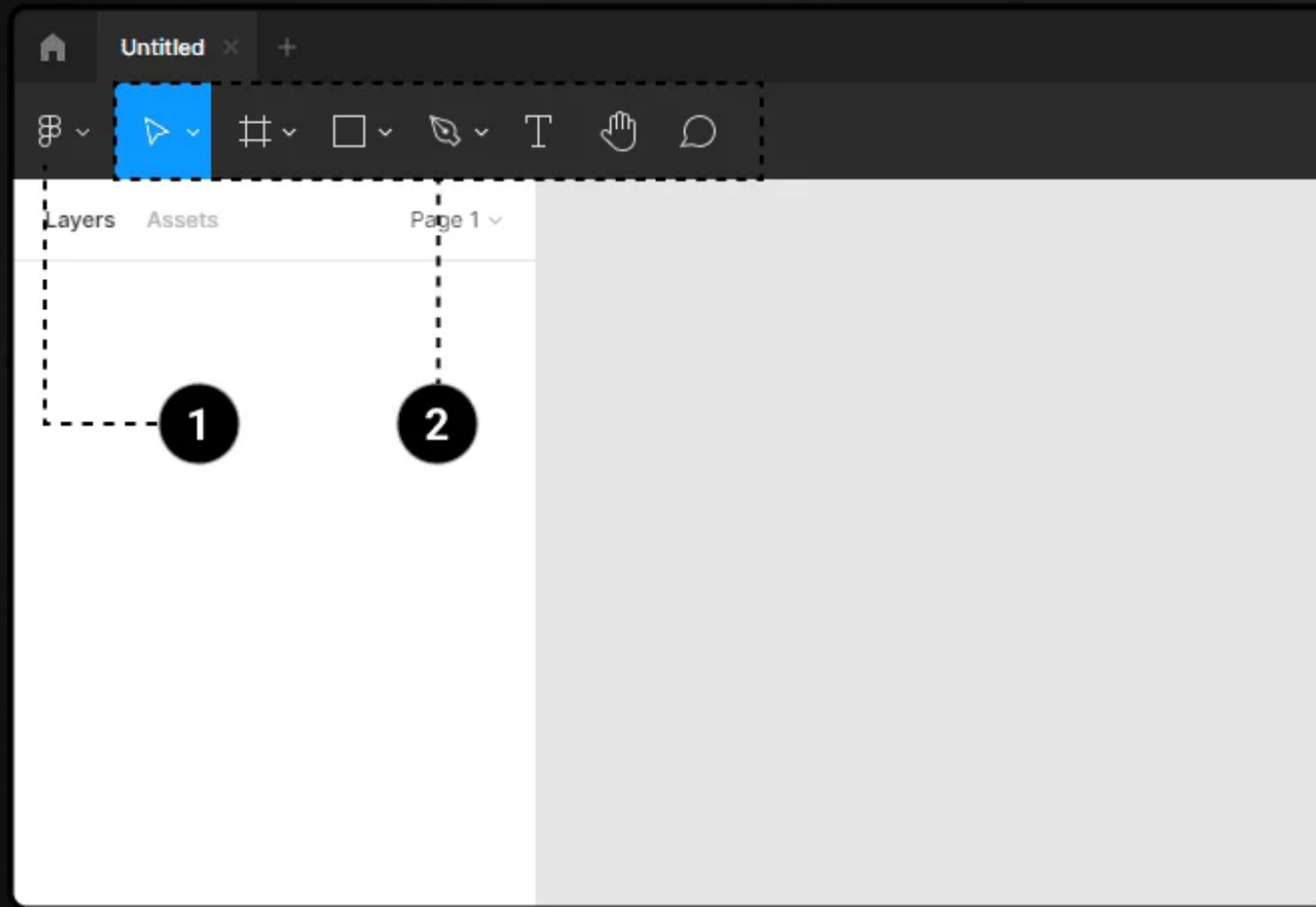
A estrutura de interface do Figma pode ser dividida em 4 partes:

1. Topo
2. Esquerda
3. Direita
4. Meio.



# FIGMA - TOPO

Nessa parte da interface você encontra, basicamente, o menu principal [1] e a barra de ferramentas [2].



# FIGMA - TOPO

Tendo isso em mente, o raciocínio “saber onde encontrar” vai funcionar mais ou menos desse jeito:

1. *“Preciso desenhar um retângulo”*
2. *“Para isso, eu preciso de uma ferramenta”*
3. *“Na parte do topo da interface tem uma parte de ferramentas”*

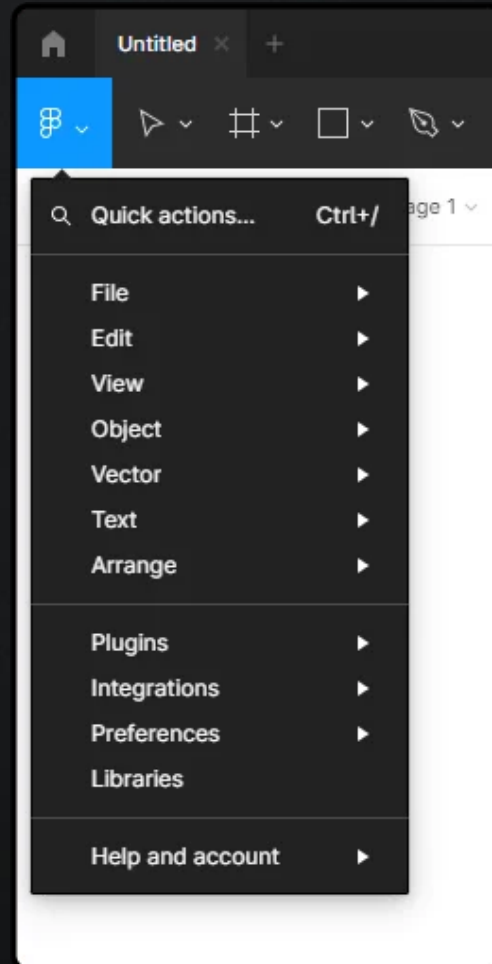
Viu como é simples?

Fazendo isso frequentemente, você consegue dominar facilmente qualquer software.



# FIGMA - TOPO

No menu principal você pode encontrar opções como abertura, salvamento e exportação de arquivos, preferências de interface e ajuda.



# FIGMA - TOPO

Além disso, na parte superior temos o time ou projeto [1] e o nome do arquivo [2], além do indicativo de quem está acessando o arquivo [3] e opções de compartilhamento [4].



# FIGMA - TOOLS



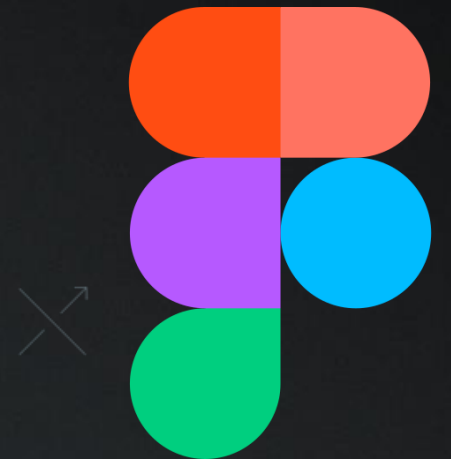
O Figma possui algumas funcionalidades que fazem toda diferença no nosso fluxo de trabalho.

Pode ter certeza que aprendendo elas, você já estará bem avançado no domínio do Figma.

Essas funcionalidades são:

1. Autolayout
2. Componentes
3. Variantes

Explicando como funcionam:





# FIGMA – AUTO LAYOUT

Exemplo:1.

Mas podemos também utilizar o AUTO-LAYOUT.

O Autolayout é uma ferramenta do Figma que permite criar e editar layouts de forma automática e responsiva. Ele permite que os elementos dentro de um frame sejam organizados de acordo com algumas regras pré-definidas, como alinhamento, espaçamento, tamanho e ordem.

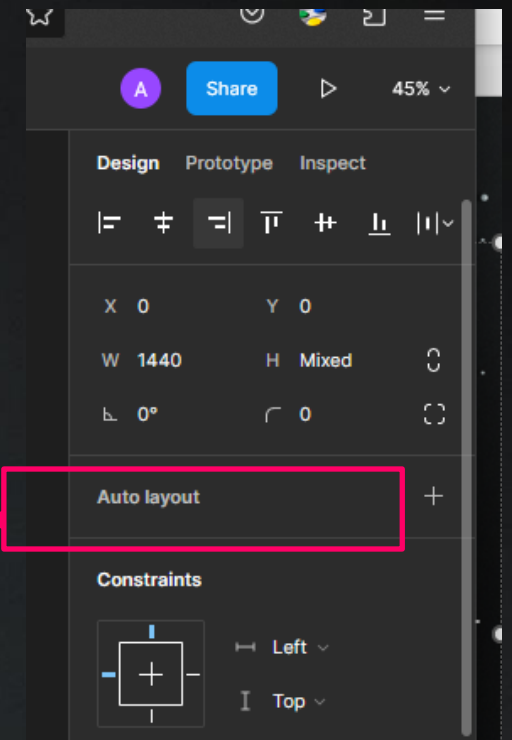
Para utilizar o Autolayout, é necessário selecionar o frame que deseja aplicar a ferramenta e clicar no botão "Autolayout" no painel de propriedades. Em seguida, é possível definir as regras de layout para os elementos contidos no frame, como por exemplo, se eles devem ficar alinhados à esquerda, direita ou centro, se devem ter espaçamento uniforme entre si, entre outras opções.

Além disso, o Autolayout permite criar componentes reutilizáveis que se adaptam automaticamente a diferentes tamanhos de tela ou conteúdo. Dessa forma, é possível economizar tempo na criação de layouts complexos e garantir a consistência visual do design em diferentes plataformas.

## COMO USAR:

- Na área de trabalho utilize o mouse com o Shift pressionado e clique em mais de um objeto.
- O objeto selecionado será o objeto que vai ser o container, seu seja, aquele que vai comportar todos os demais elementos.
- Com os objeto selecionado na coluna Design clique na opção que apareceu que é Auto Layout +.

**Assim que clicar em Auto layout os objetos se auto ajustarão dentro do objeto principal.**



# FIGMA – AUTO LAYOUT

## Exemplo:2

Imagine que você precisa colocar um ícone ao lado de um texto. Como um designer organizado, você definiu o espaçamento entre esses dois elementos.

Enquanto o tamanho do texto for aquele quando você definiu o espaçamento, a distância entre ele e o ícone será a mesma. Só que a dinâmica muda caso você precise editar o conteúdo do texto.

Concorda comigo que a largura desse elemento vai ser diferente? Veja também que a distância entre o texto e o ícone vai mudar?

Com o autolayout você mantém a distância adaptativa, mesmo alterando o conteúdo de qualquer elemento dentro dele.

Para criar um autolayout basta, com os elementos necessários selecionados, apertar a tecla de atalho Shift + A.

Copy	Ctrl+C
Paste here	
Paste to replace	Ctrl+Alt+Shift+V
Copy/Paste as	▶
Bring to front	]
Send to back	[
Group selection	Ctrl+G
Frame selection	Ctrl+Alt+G
Flatten	Ctrl+E
Outline stroke	Ctrl+Shift+O
Use as mask	Ctrl+Alt+M
Add auto layout	Shift+A
Create component	Ctrl+Alt+K
Plugins	▶
Show/Hide	Ctrl+Shift+H
Lock/Unlock	Ctrl+Shift+L
Flip horizontal	Shift+H
Flip vertical	Shift+V

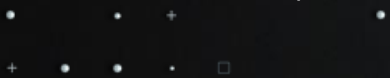


# FIGMA – AUTO LAYOUT



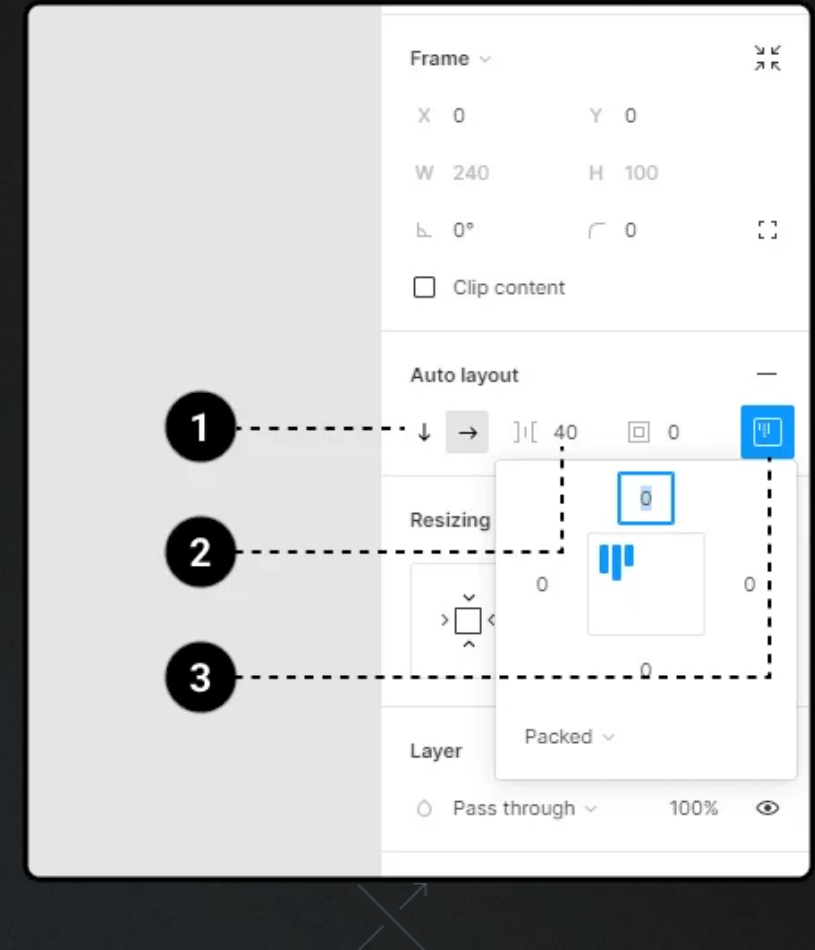
Você consegue editar a direção do conjunto de elementos (horizontal e vertical) [1], o espaço entre eles [2], o espaçamento interno (padding) e seu alinhamento [3].

Editar e manter fixo o espaçamento interno de um elemento ou conjunto de elementos é muito poderoso, pois com isso é possível criar botões totalmente adaptativos.



Em vez de criar um botão utilizando um retângulo e a ferramenta de texto, onde você vai ter que editar o retângulo toda vez que precisar mudar o conteúdo do texto, utilize o autolayout.

Assim você garante que o retângulo (também chamado de contêiner nesse caso) se adapte ao conteúdo e mantenha sempre o mesmo espaçamento interno.



# FIGMA – COMPONENTES

Através dos componentes podemos “reciclar” alguns elementos e otimizar nosso tempo de trabalho, sem contar com a consistência visual na aplicação e criação de novos elementos de Design.

Simplificando o entendimento:

Imagine que você criou um botão com as seguintes configurações:

- 58px de altura fixa
- 5px de arredondamento
- Padding lateral de 16px
- Cor de fundo #4800D9

O texto desse botão possui as seguintes configurações:

- Fonte Roboto
- Semibold
- 16 pts
- 100% de leading

Esse botão vai ser aplicado em diferentes lugares do seu layout ou em diferentes peças do seu Design.

Agora imagine que você mudou de ideia e testando o design você percebeu que 16px de padding lateral não fica tão confortável visualmente quanto 24px.

Você vai ter que mudar um por um? Se você aplicou esse botão umas vinte vezes, vai ser muito tempo desperdiçado, não acha?

Então vamos ver a melhor prática para realizar esta operação.



# FIGMA – COMPONENTE

Depois de criar um elemento de Design, como o botão deste exemplo, basta clicar na opção Create Component na interface do topo (ou usar a tecla de atalho Ctrl + Alt + K).

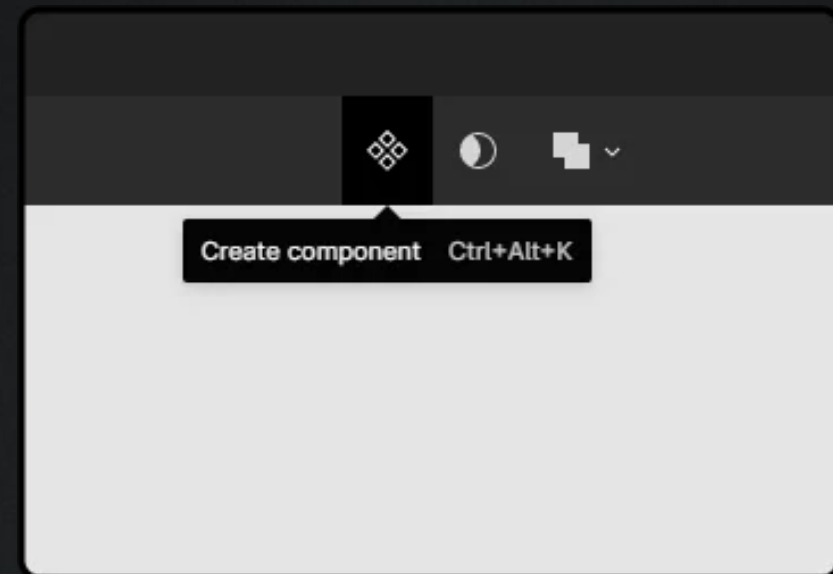
Esse elemento que você acabou de criar se chama componente mestre. Ao copiar esse elemento (quantas vezes quiser e precisar), você está criando uma instância.

As instâncias são filhos do componente mestre.

Isto é, todas as alterações feitas nesse componente serão passadas imediatamente para os seus filhos.

Mas no caso de configurações de texto e cor ainda é preferível utilizar os estilos.

Os componentes são muito mais úteis quando utilizados em objetos, como é o caso dos botões, text field, toggle switch, etc;



# FIGMA – VARIANTES

À medida que você cria novos componentes e desenvolve o seu sistema de design, você percebe que alguns desses componentes são muito parecidos entre si, com apenas algumas diferenças.

E você imagina que talvez tenha uma maneira de agrupar esses componentes semelhantes, formando um grupo e podendo acessá-los de maneira rápida.

Isso é a função das Variants no Figma.

Para criar variantes você pode:





# FIGMA – VARIANTES

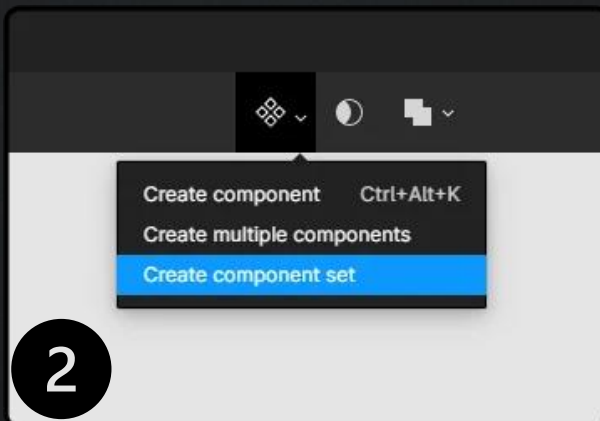
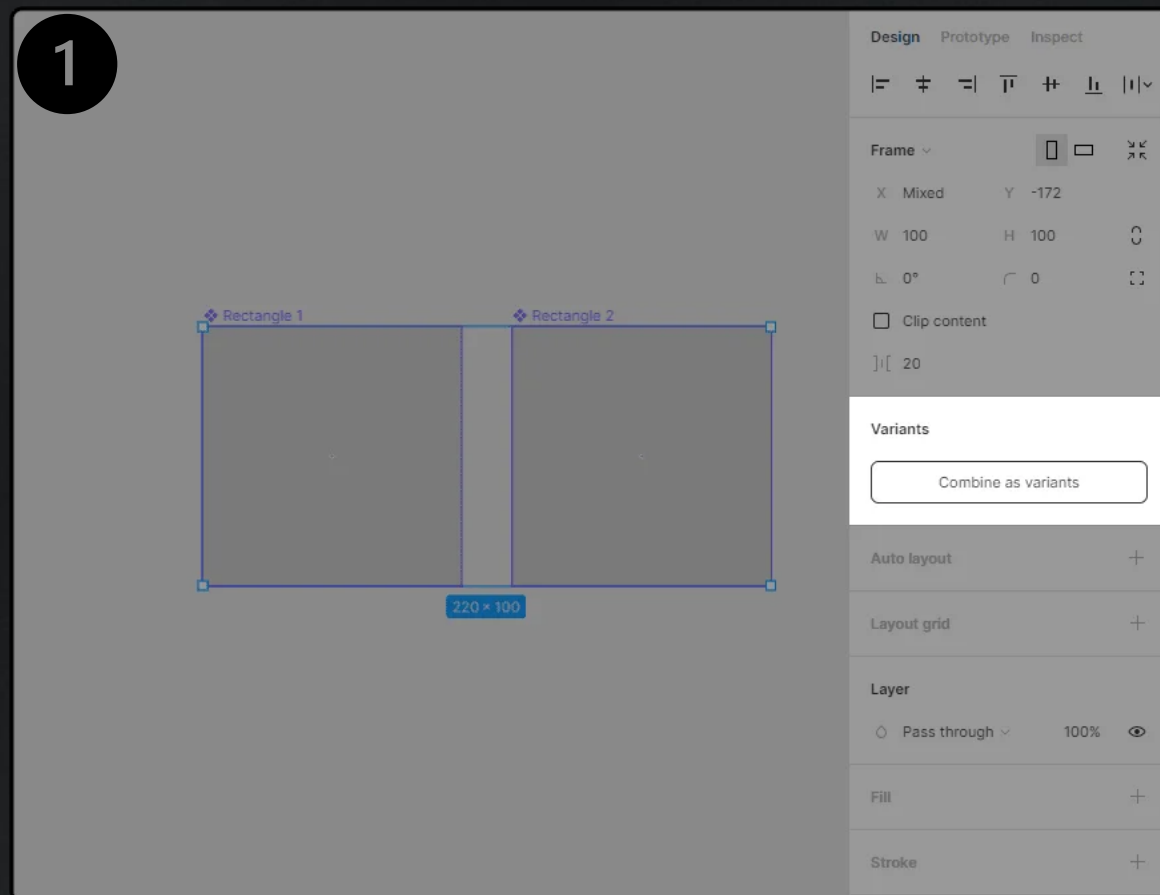
1 - Selecionar dois ou mais componentes e, na interface do lado direito, clicar no botão “Combine as variants”;

2 - Ou selecionar dois ou mais elementos não “componentizados” e, no grupo de ferramentas “Create Component”, clicar na opção “Create component set”.

Assim você consegue alternar entre as variantes de uma instância apenas selecionando seu valor na interface do lado direito do Figma.

Para diferentes “components sets” você pode definir diferentes propriedades com diferentes valores.

Esses atributos funcionam assim:



# FIGMA – VARIANTES

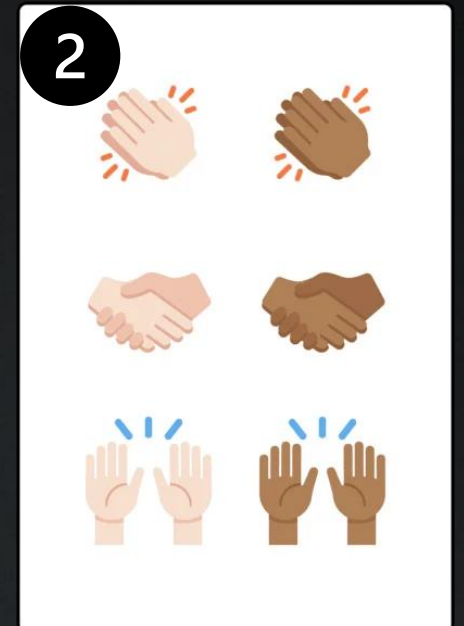
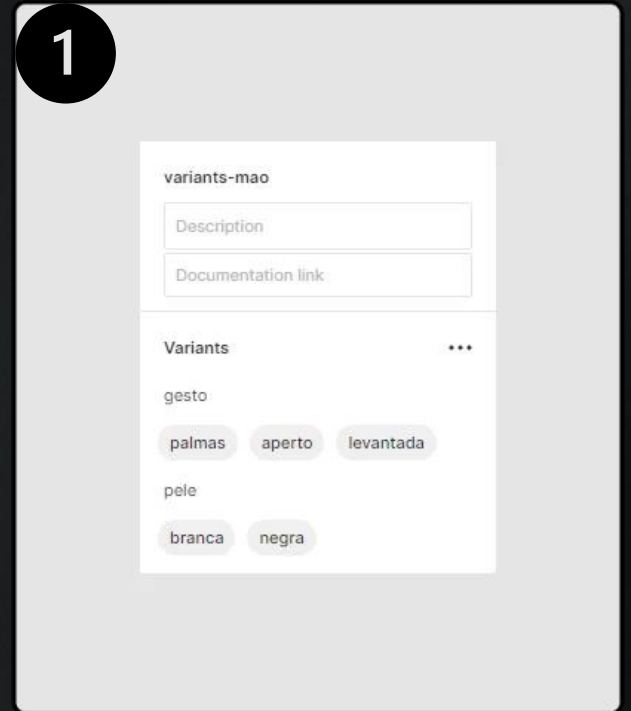
Imagine que você tem um conjunto de componentes com emojis de mãos fazendo gestos diferentes e com tonalidades de pele diferentes.

Para organizar essas variantes, vamos criar as seguintes propriedades:

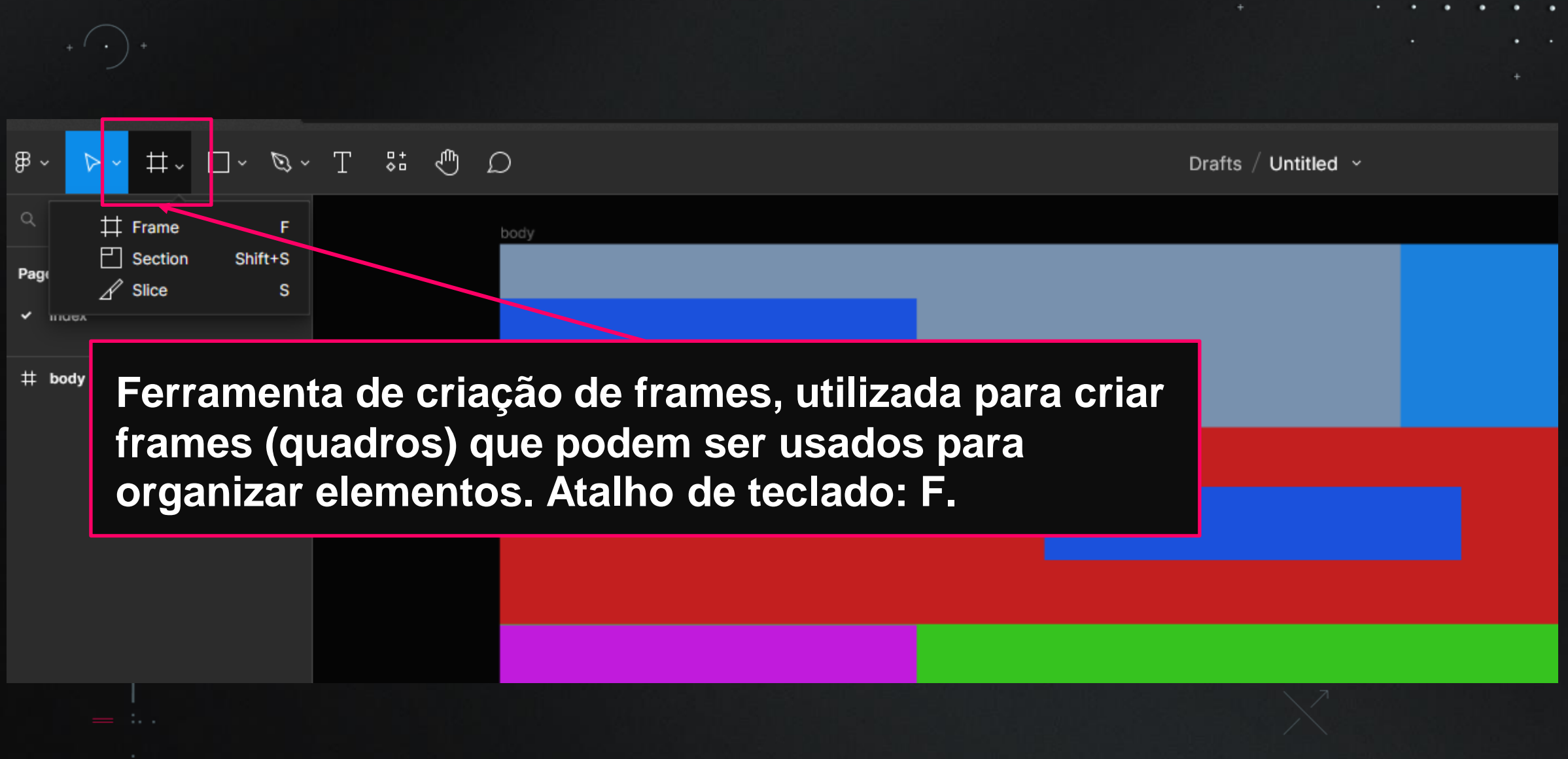
1. Gestos
2. Pele

Em gestos vamos colocar valores como: “palmas”, “aperto” e “levantada”.

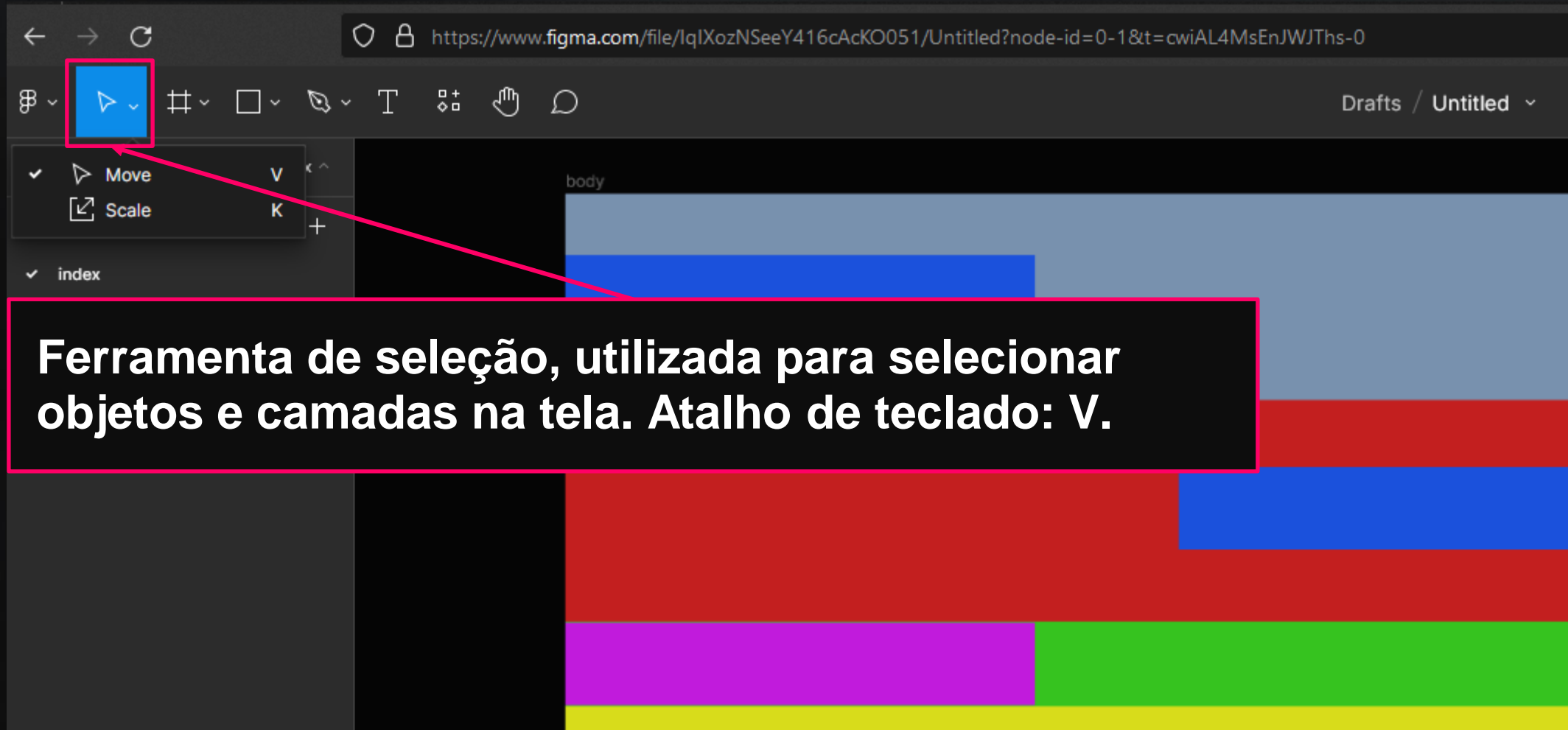
E em pele vamos colocar os valores: “branca” e “negra”.



# FIGMA - Frame Tool (F):



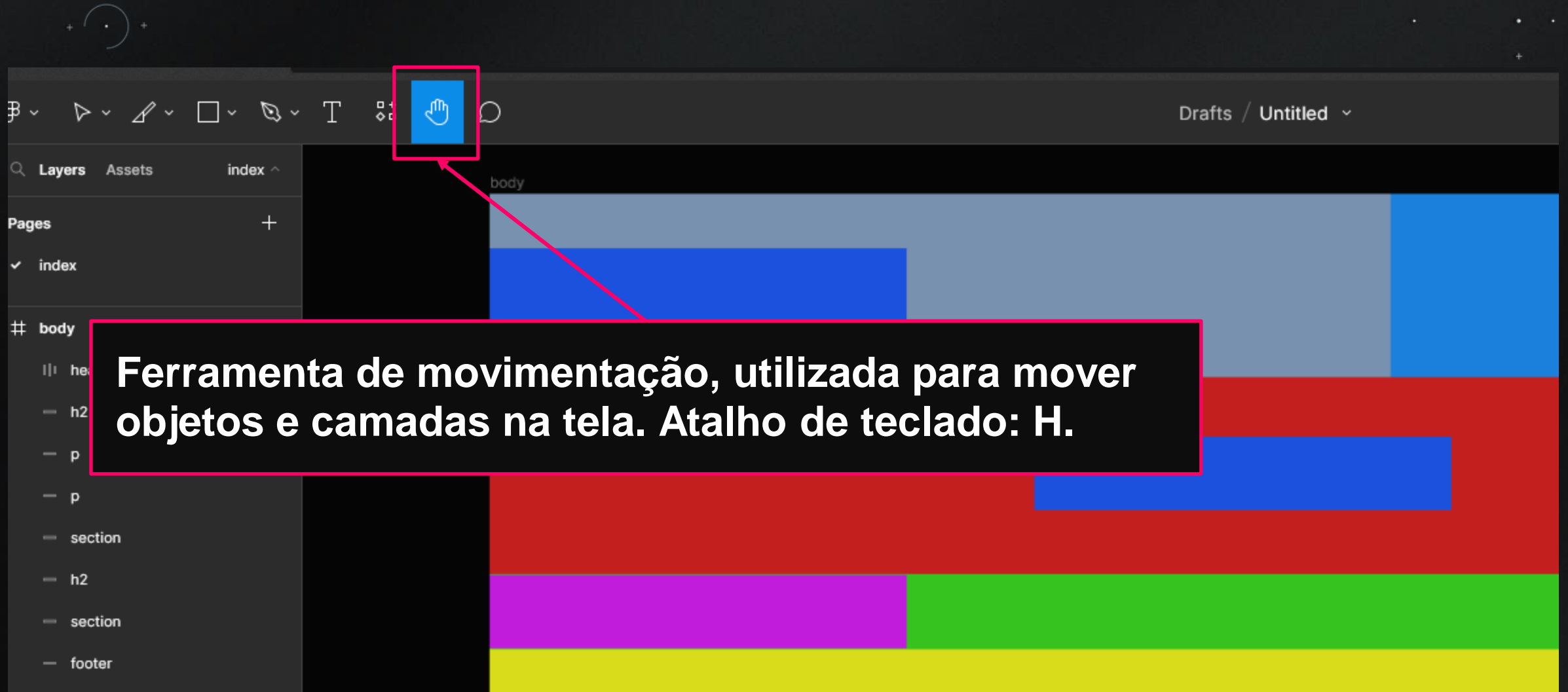
# FIGMA - Selection Tool (V):



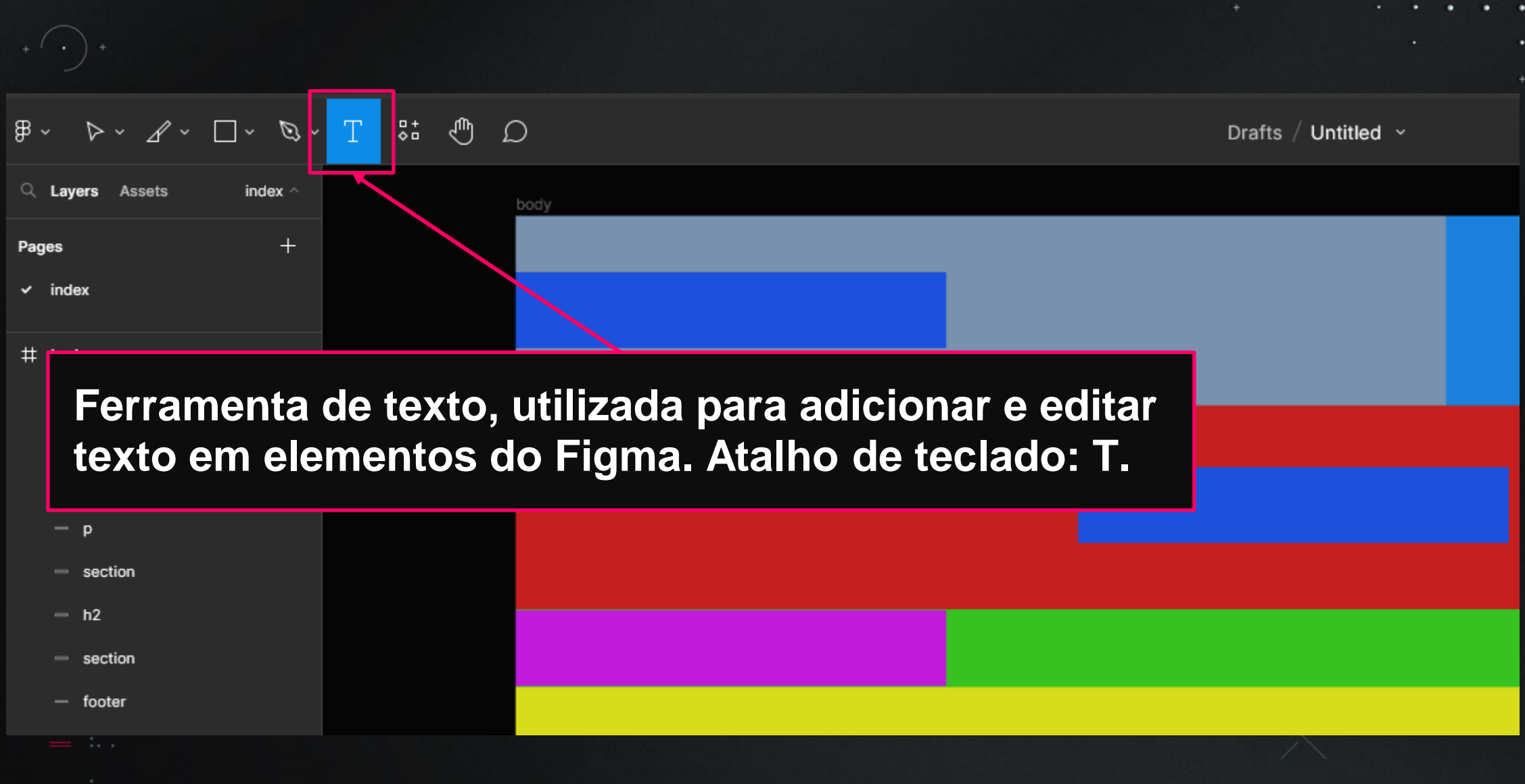
**Ferramenta de seleção, utilizada para selecionar objetos e camadas na tela. Atalho de teclado: V.**



# FIGMA - Move Tool (H):

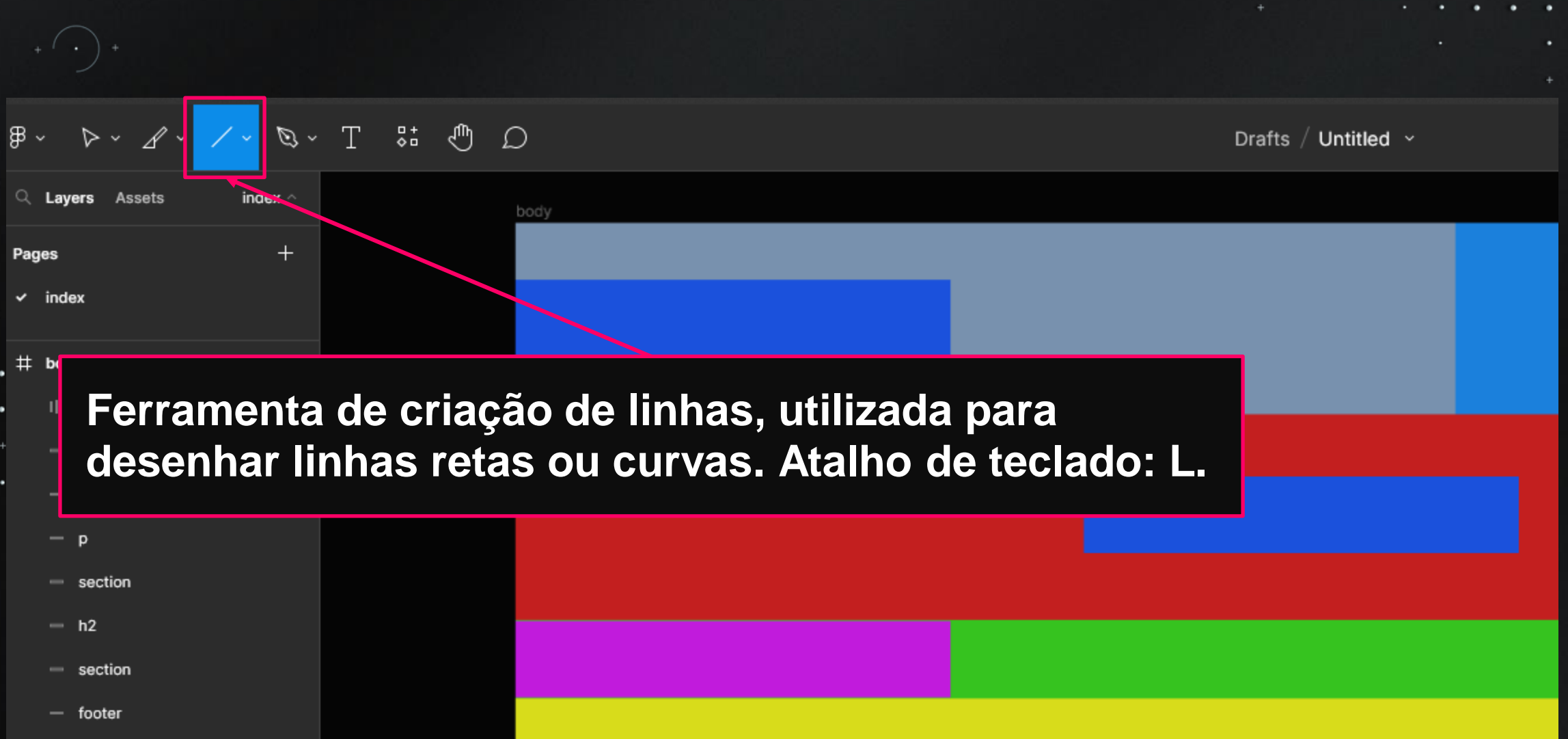


# FIGMA - Text Tool (T):

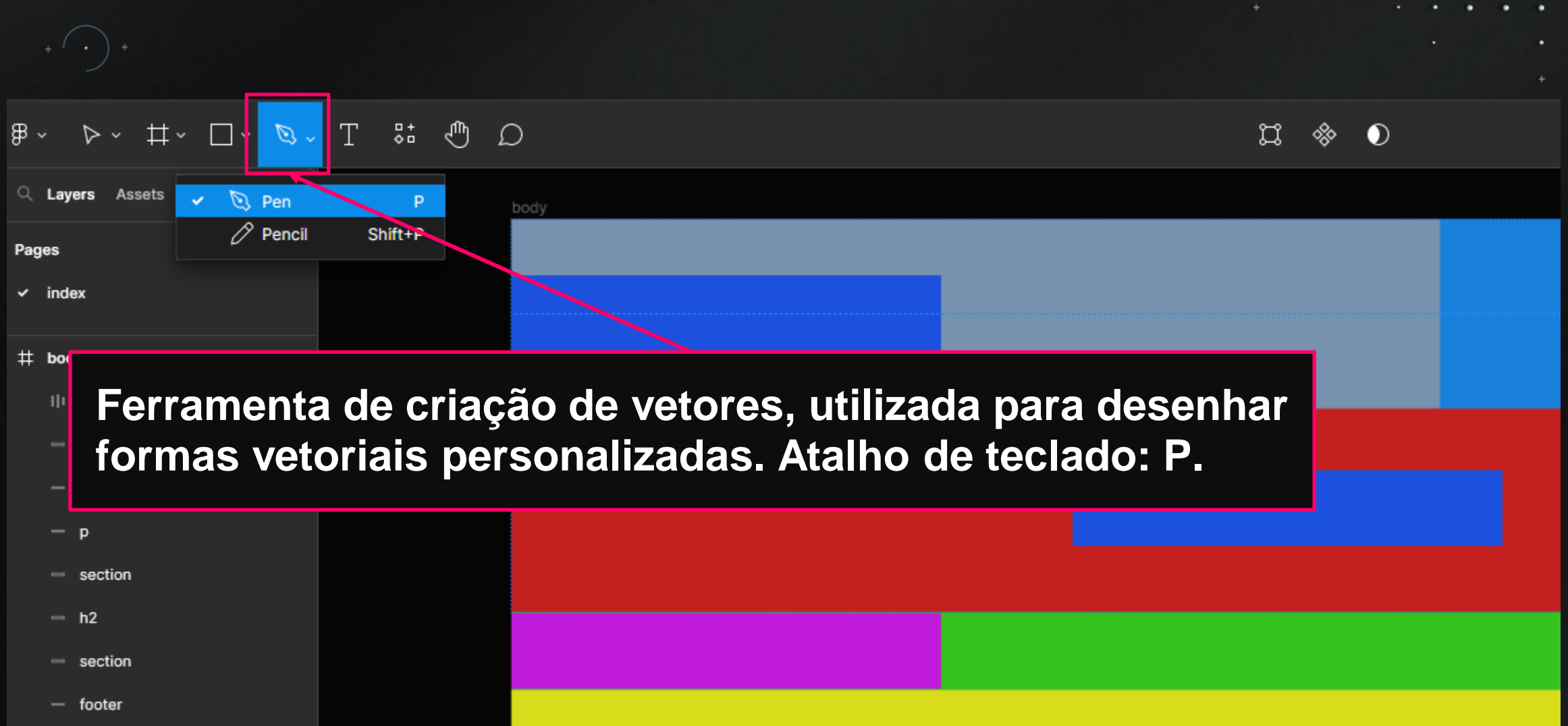




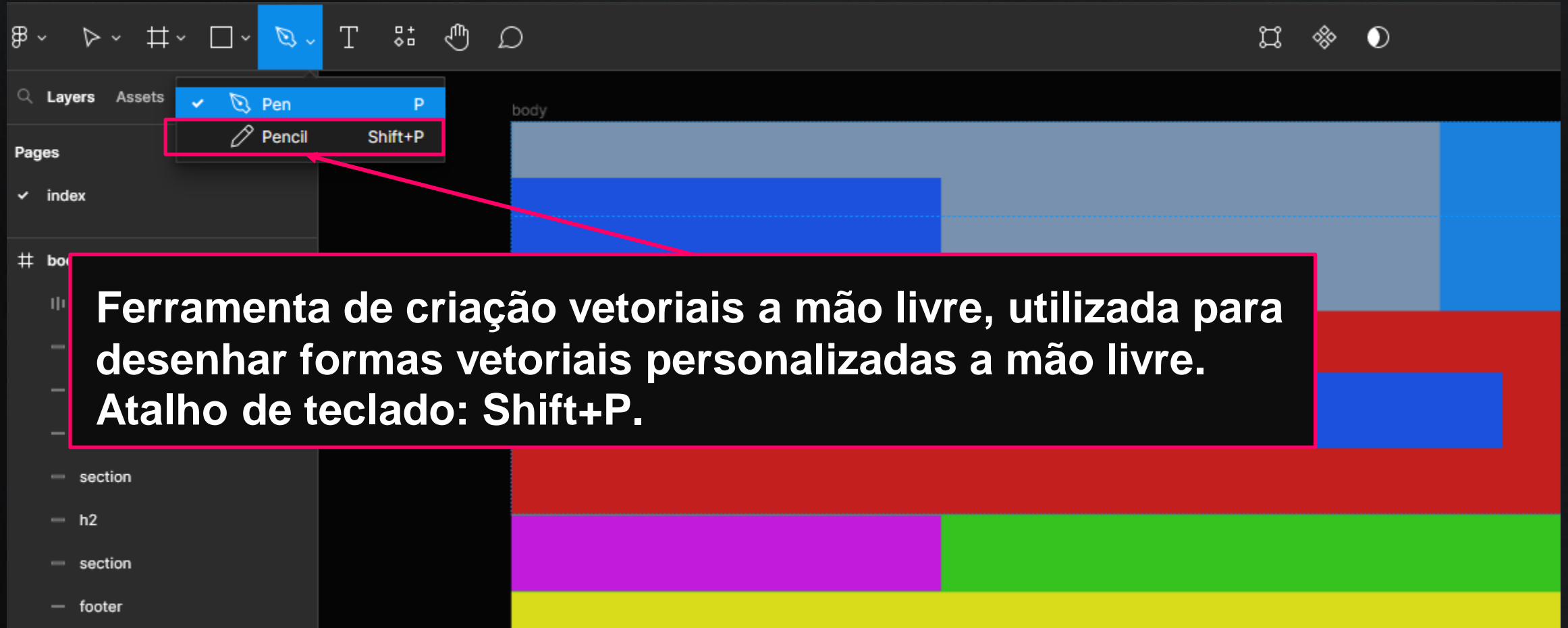
# FIGMA - Line Tool (L):



# FIGMA - Pen Tool (P):



# FIGMA - Pen Tool (Shift+P):



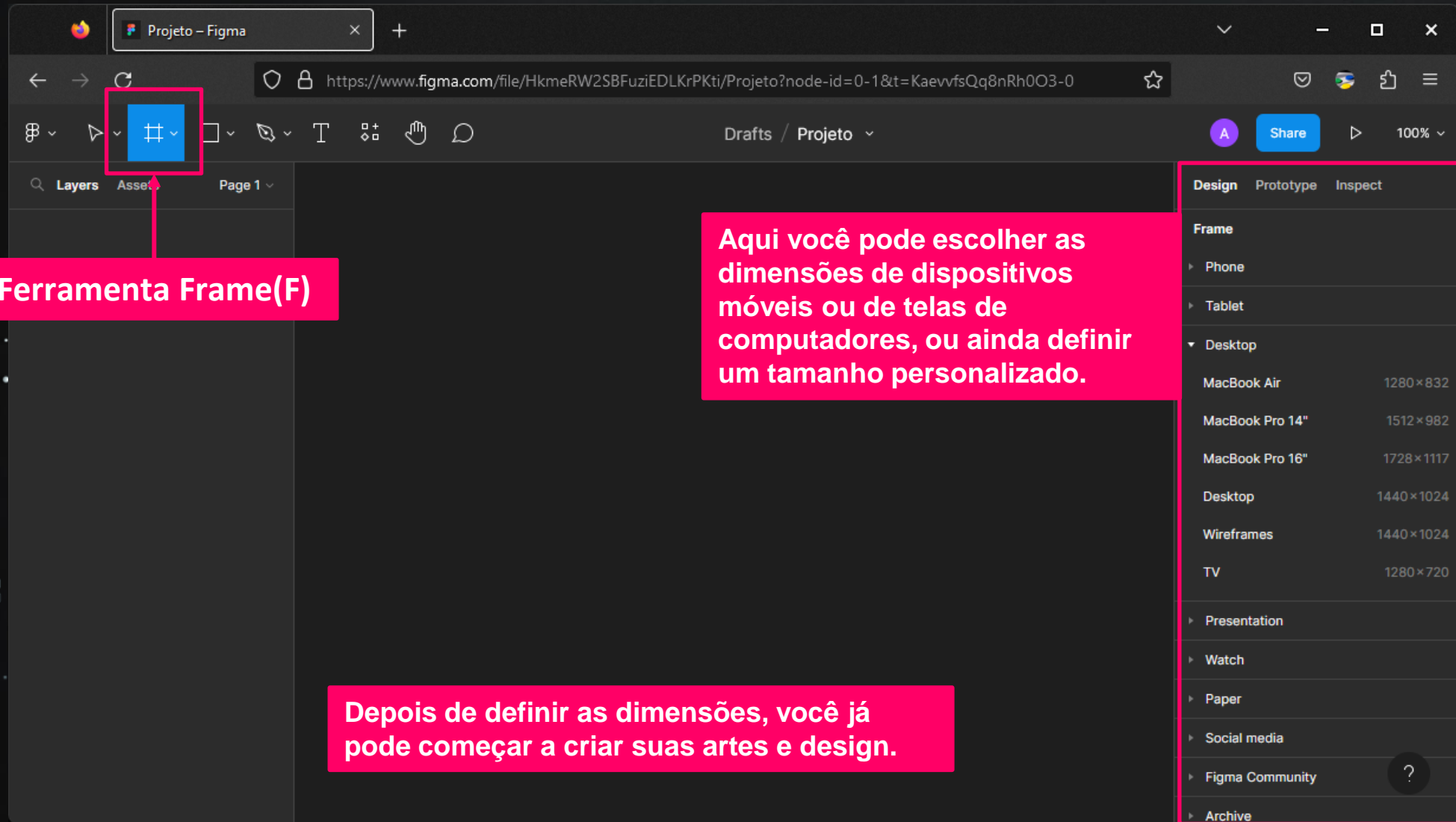
# FIGMA - DIMENSIONANDO

Após se cadastrar no Figma e criar um novo projeto, o próximo passo é definir as dimensões da tela em que o seu projeto será criado. Assim que entrar na área de trabalho do Figma selecione a ferramenta Frame(F). Depois vá até a barra lateral à direita, onde se encontram as opções de layout disponíveis.

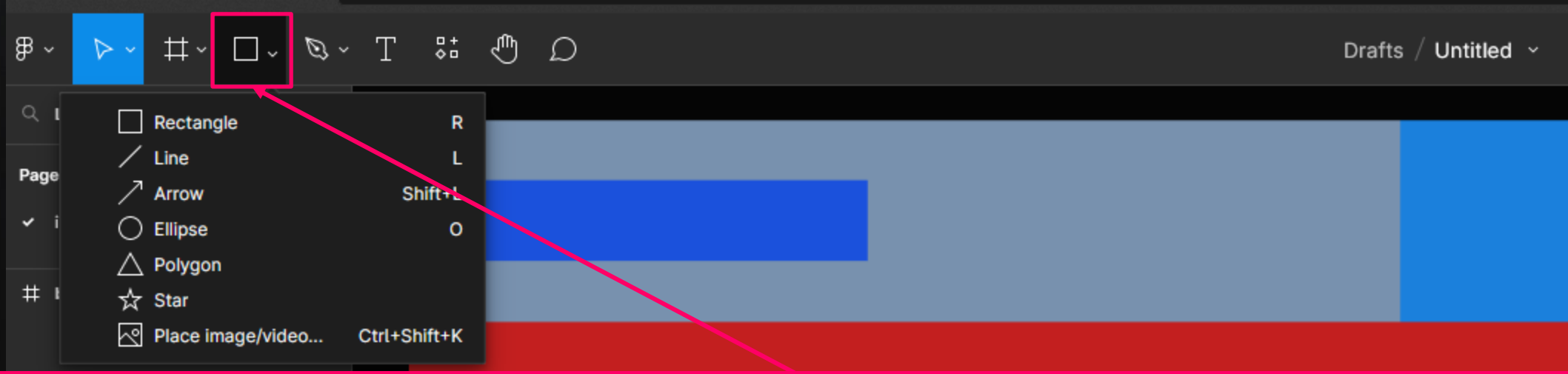
Ferramenta Frame(F)

Aqui você pode escolher as dimensões de dispositivos móveis ou de telas de computadores, ou ainda definir um tamanho personalizado.

Depois de definir as dimensões, você já pode começar a criar suas artes e design.



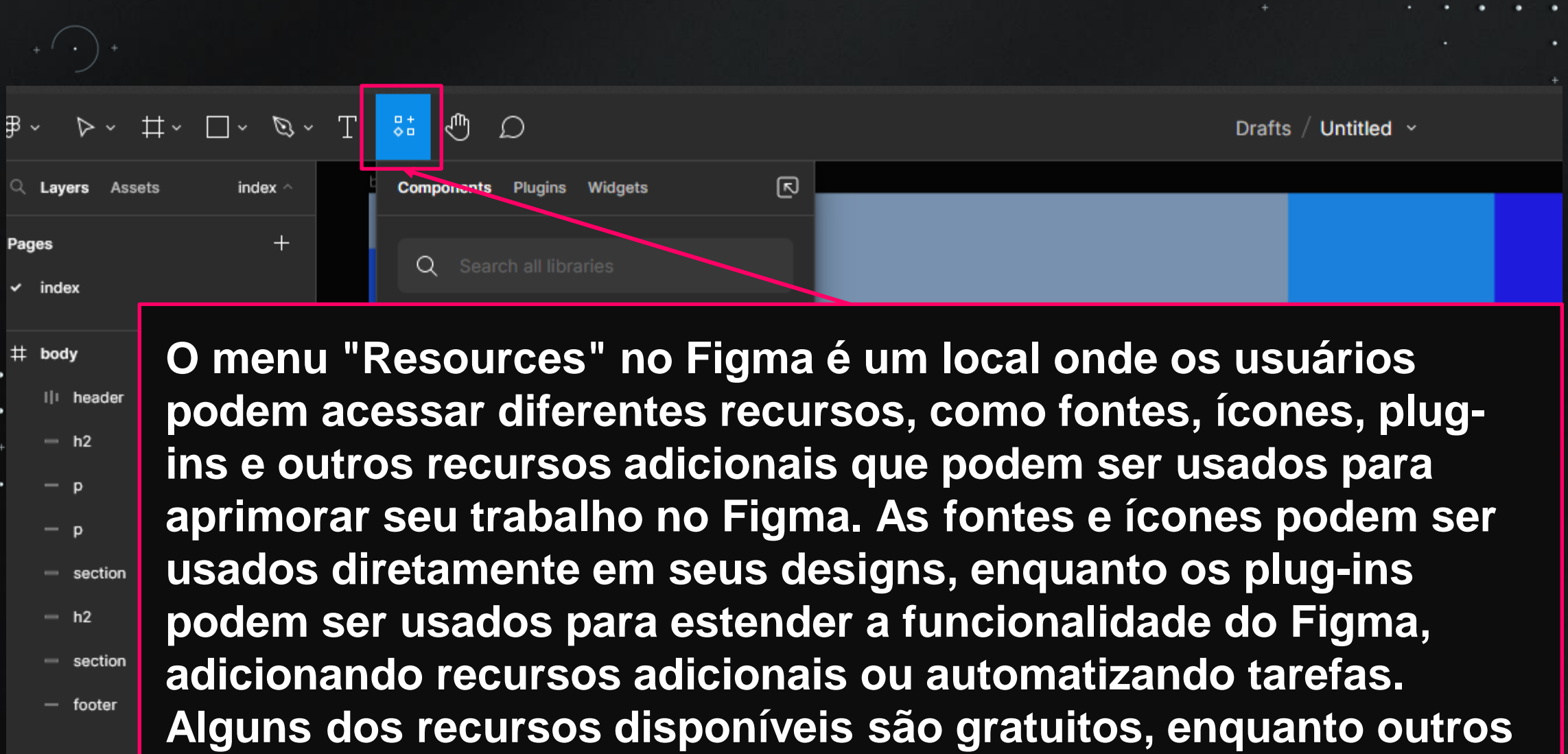
# FIGMA - Shape Tools (R):



A Shape Tools do Figma é uma ferramenta que permite criar formas básicas, como retângulos, círculos e triângulos, além de polígonos personalizados. Essas formas podem ser usadas como elementos de design independentes ou como partes de outros designs mais complexos. Ao selecionar a Shape Tools, é possível ajustar as dimensões da forma e personalizá-la com cores, traços e efeitos. É uma ferramenta útil para criação de ícones, botões e outras peças de design simples. O atalho de teclado para acessar a Shape Tools é a letra "R".



# FIGMA - Resources:

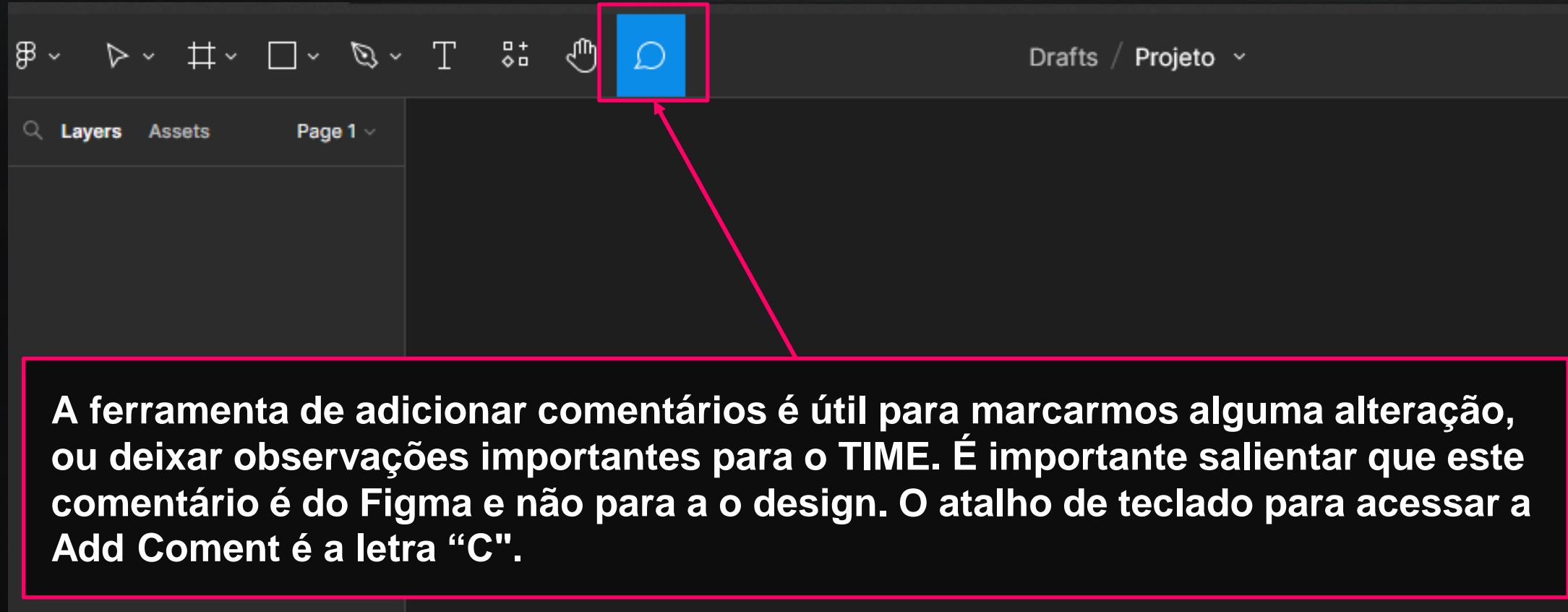


O menu "Resources" no Figma é um local onde os usuários podem acessar diferentes recursos, como fontes, ícones, plug-ins e outros recursos adicionais que podem ser usados para aprimorar seu trabalho no Figma. As fontes e ícones podem ser usados diretamente em seus designs, enquanto os plug-ins podem ser usados para estender a funcionalidade do Figma, adicionando recursos adicionais ou automatizando tarefas. Alguns dos recursos disponíveis são gratuitos, enquanto outros podem exigir uma assinatura ou compra para serem usados. Este menu não possui atalho.





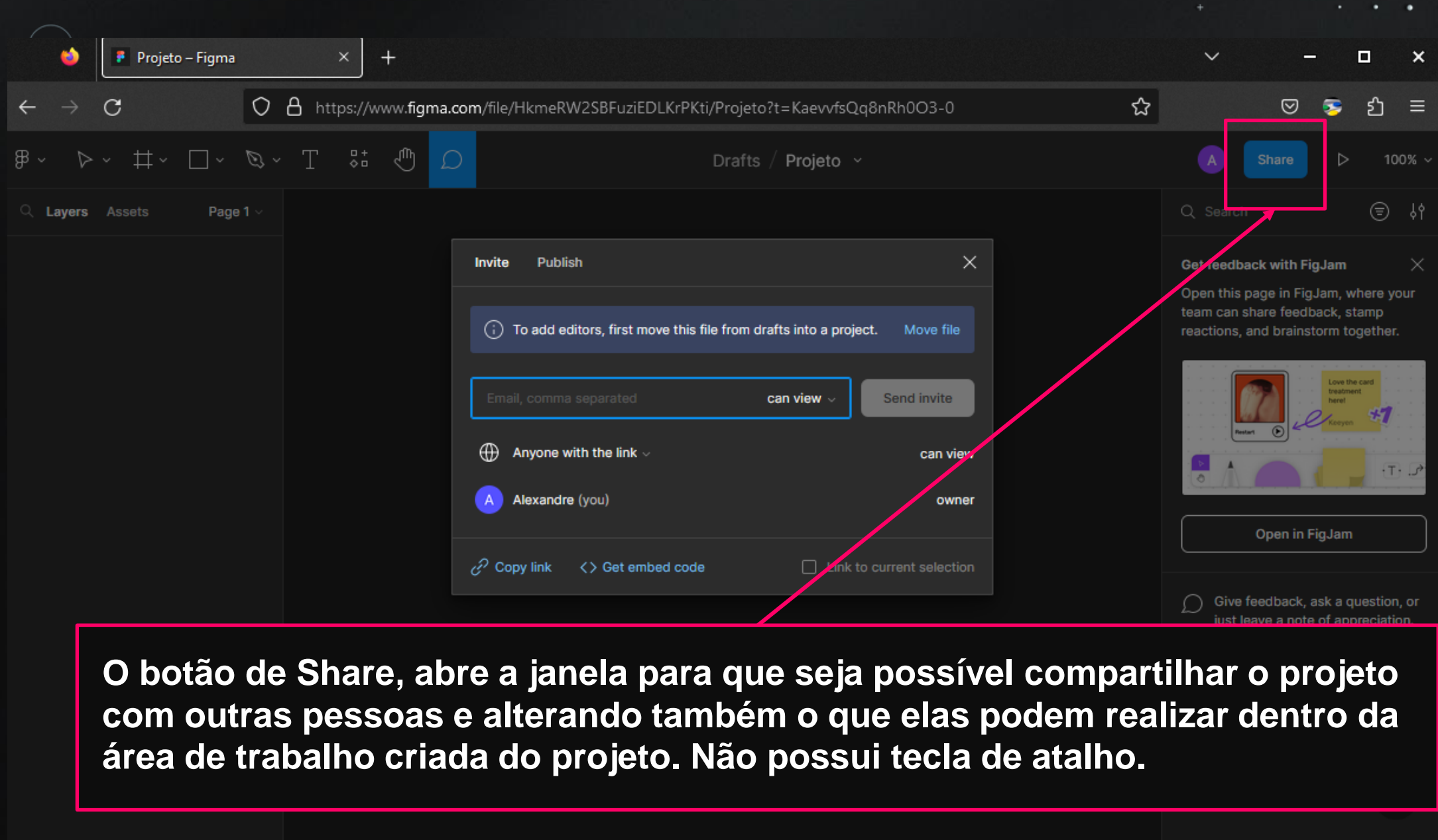
# FIGMA – Add Coment (C):



A ferramenta de adicionar comentários é útil para marcarmos alguma alteração, ou deixar observações importantes para o TIME. É importante salientar que este comentário é do Figma e não para a o design. O atalho de teclado para acessar a Add Coment é a letra “C”.



# FIGMA – Share / TEAM:



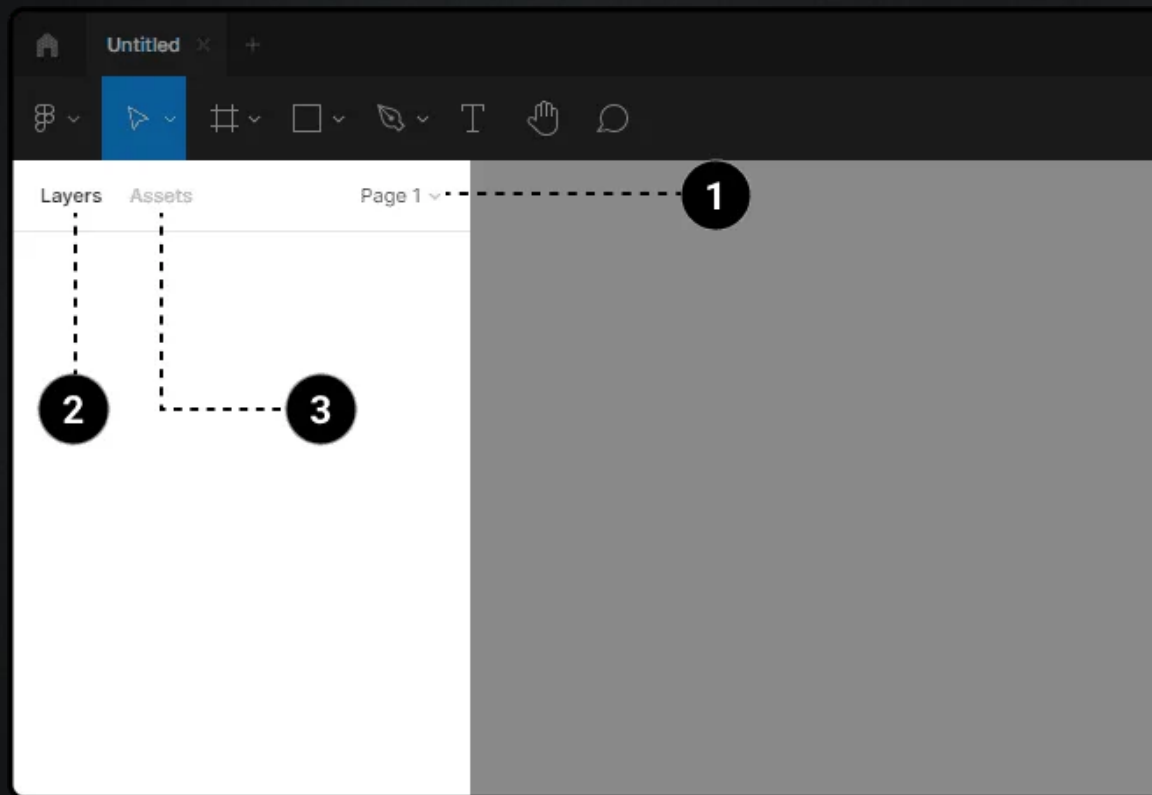
The screenshot displays the Figma web application interface. At the top, the browser tab is labeled 'Projeto - Figma' and the address bar shows the URL 'https://www.figma.com/file/HkmeRW2SBFuziEDLKrPKti/Projeto?t=KaevvfsQq8nRh0O3-0'. The main toolbar includes various design tools, and the 'Share' button is highlighted with a red rectangle. A red arrow points from this button to the 'Invite' dialog box that appears in the center. The dialog box has two tabs: 'Invite' and 'Publish'. It contains a message: 'To add editors, first move this file from drafts into a project.' with a 'Move file' link. Below this is a text input field with the placeholder 'Email, comma separated' and a 'can view' dropdown menu, followed by a 'Send invite' button. The dialog also shows a list of users, including 'Alexandre (you)' with the role 'owner'. At the bottom, there are links for 'Copy link', 'Get embed code', and a checkbox for 'Link to current selection'. On the right side of the interface, there is a 'Get feedback with FigJam' panel and a search bar.

O botão de Share, abre a janela para que seja possível compartilhar o projeto com outras pessoas e alterando também o que elas podem realizar dentro da área de trabalho criada do projeto. Não possui tecla de atalho.



# FIGMA - ESQUERDA

No lado esquerdo da interface, podemos acessar as Páginas [1], Layers [2] e Assets [3] do arquivo.



Mas como assim ‘páginas’?”

Quando você cria um arquivo no Figma, a estrutura de organização é a seguinte:

Time ou projetos > Arquivo > Páginas.

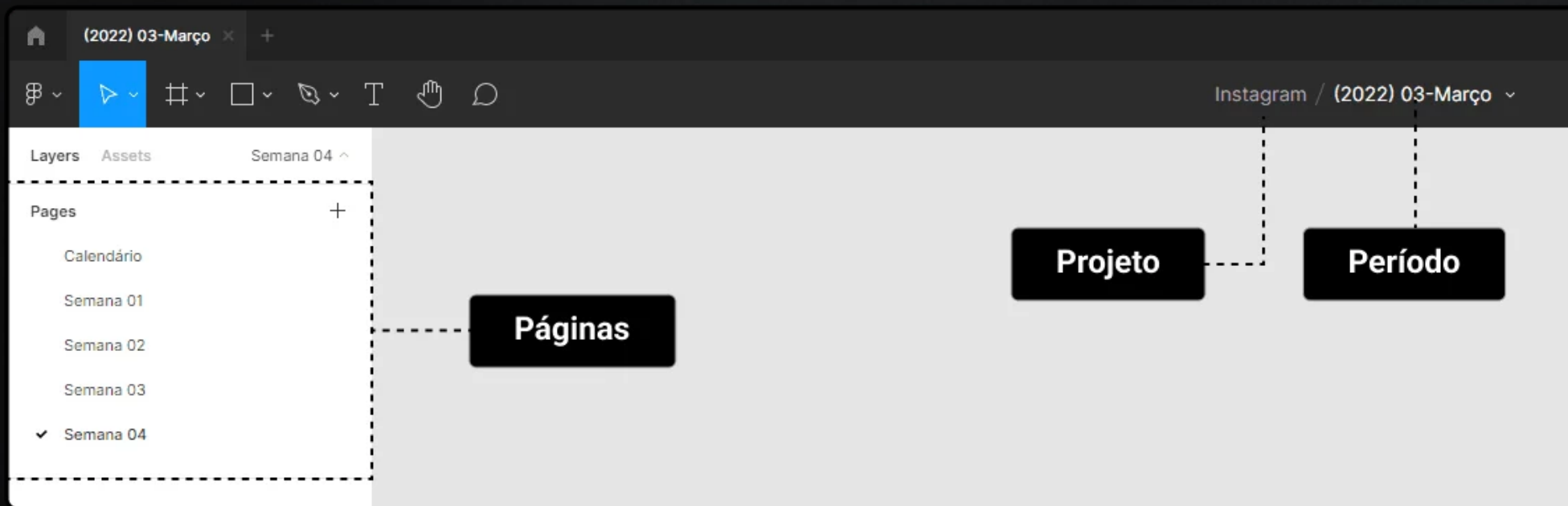
Isto é, você pode ter um arquivo com múltiplas páginas dentro dele, o que ajuda a melhorar a gestão de conteúdo do seu Design.



# FIGMA - ESQUERDA

Eu utilizo esse recurso para organizar meus projetos e publicações.

Imagine o quão desorganizado seria se você precisasse colocar todo o conteúdo em apenas um Frame.



Ou como seria estressante ter que buscar arquivos separados mas que compõem o mesmo projeto. Obrigado por isso, Figma!



# FIGMA - POSICIONANDO

Agora já temos um Frame criado e podemos adicionar outros objetos a ele alterando suas propriedades.



# FIGMA - ESTILIZANDO

Podemos aplicar estilos do tipo gradiente.

Podemos alterar o estilo de aplicação aqui

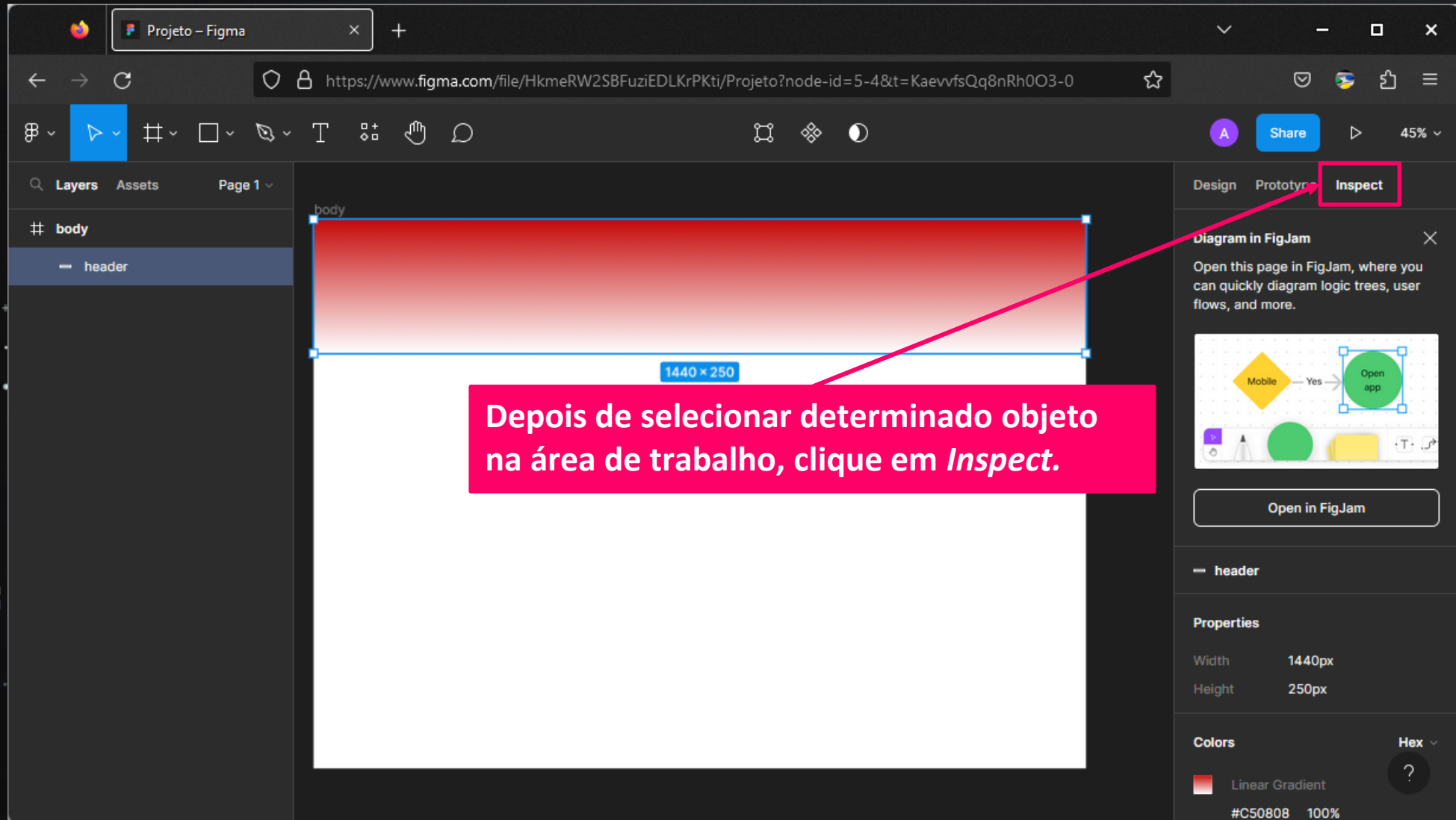
O objeto selecionado teve sua cor trabalhada de forma a deixar um gradiente linear.

Utilize o conta-gotas para pegar amostras de cores.



# FIGMA – Acessando o Código CSS

Agora o melhor do Figma é que conforme colocamos os efeitos nos objetos podemos pegar o código gerado por ele e utilizar posteriormente em uma página HTML.





# FIGMA – Acessando o Código CSS

Para cada objeto podemos aplicar quantos estilos quisermos, podemos criar agrupamentos de objetos.

The screenshot shows the Figma web application interface. The main canvas displays a design with a red header bar. The left sidebar shows the 'Layers' panel with a hierarchy: 'body' containing 'header'. The right sidebar has three tabs: 'Design', 'Prototype', and 'Inspect'. The 'Inspect' tab is active, showing various properties. The 'Code' section is expanded, showing CSS code for the selected element. A red callout box points to the CSS code, and another red callout box points to the code icon button in the 'Code' section.

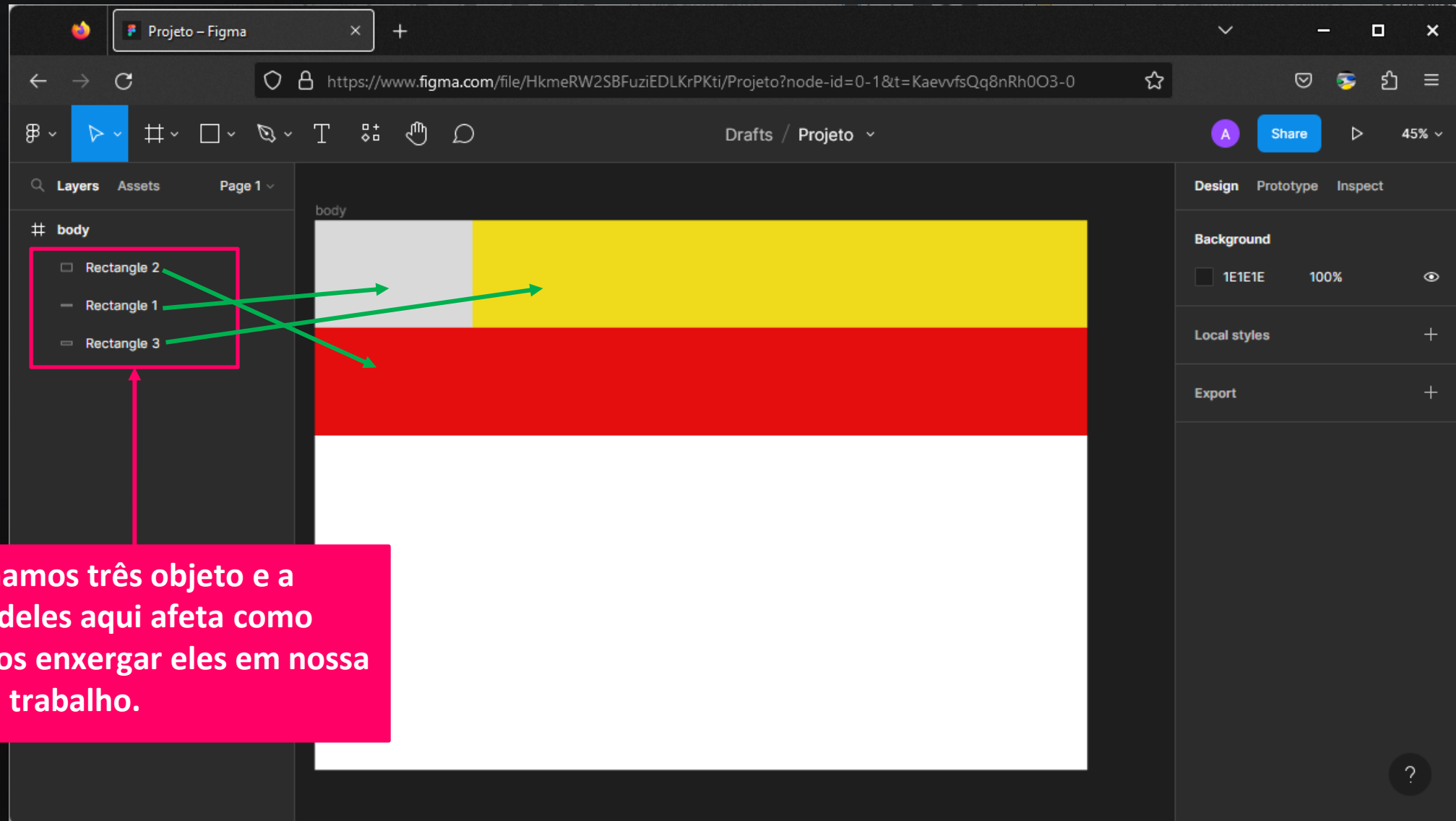
Aqui é o código CSS que vamos copiar e utilizar no HTML.

Deixe o botão de código selecionado

```
/* header */  
  
position: absolute;  
width: 1440px;  
height: 250px;  
left: 0px;  
top: 0px;  
  
background: linear-gradient(180deg, #C50808 0%,  
  rgba(197, 8, 8, 0) 100%);
```

# FIGMA - CONSTRUINDO

Existem diversas formas de organizar nosso layout a mais comum é simplesmente montar o layout com os objetos diretamente em sequência na área de trabalho.



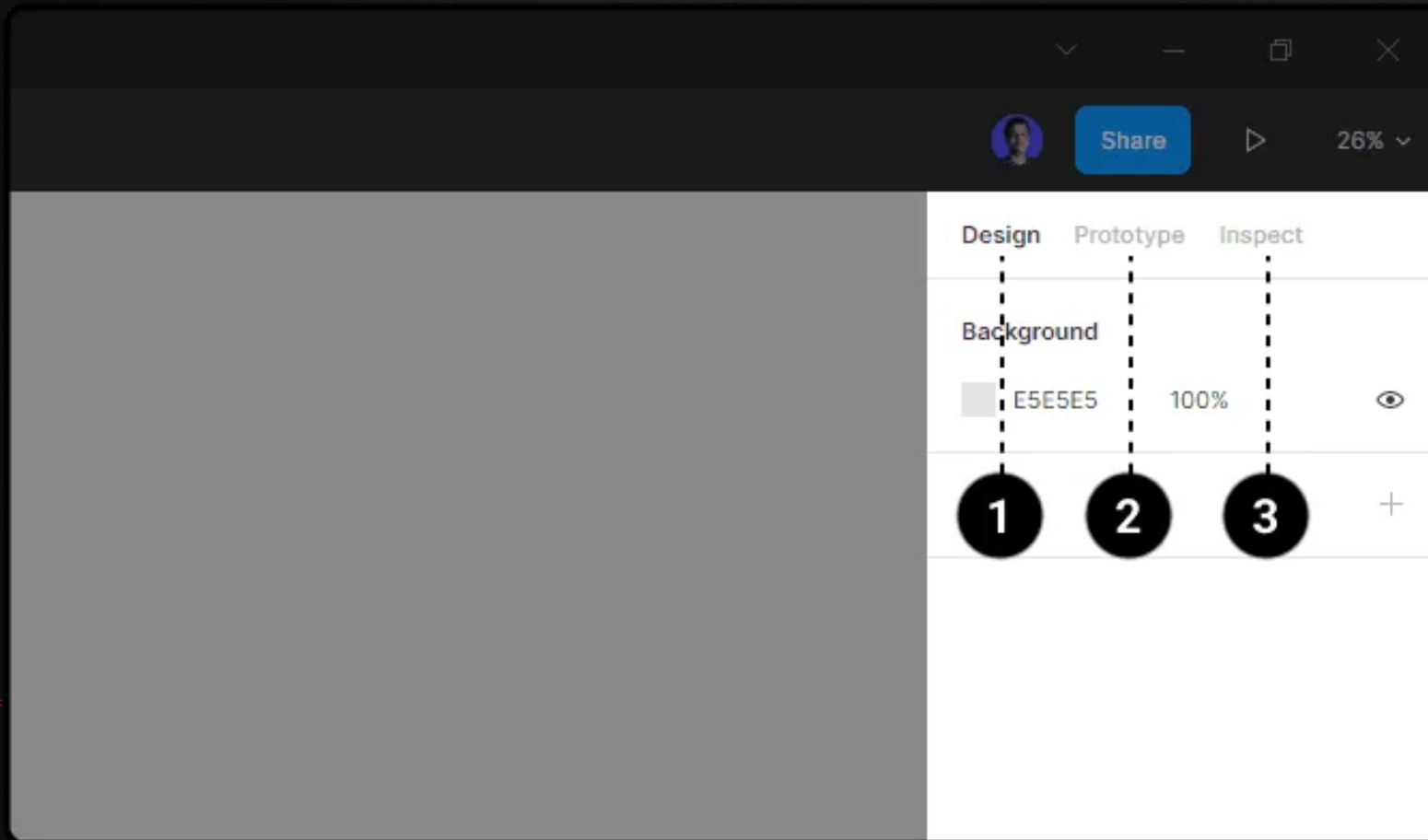
Adicionamos três objetos e a ordem deles aqui afeta como podemos enxergar eles em nossa área de trabalho.



# FIGMA - DIREITA

Esta é a região da interface que mais precisamos nos preocupar, pois nela está concentrada as opções que mais utilizaremos.

Na parte superior podemos ver o painel de Design [1], Prototipação [2] e Inspeção [3].



# FIGMA - DIREITA

Clicando em cada um deles podemos perceber que as opções abaixo mudam. Mas por ora, vamos nos preocupar somente com a aba Design. Em cima, temos as configurações do objeto:

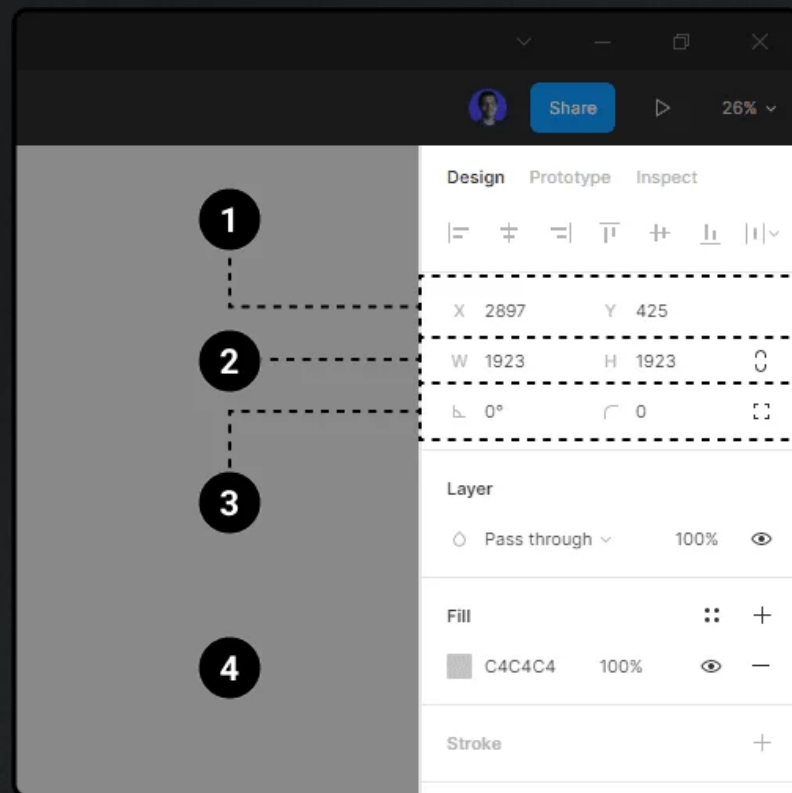
## 1 – Coordenadas / 2 – Dimensões / 3 – Rotação / 4 – Cores

As coordenadas mostram a posição do objeto selecionado. Enquanto X indica a posição horizontal do objeto selecionado, o Y indica sua posição vertical. As dimensões são exatamente o que você está pensando: o tamanho do objeto selecionado.

W é a sigla para width, que significa largura em inglês. H é a sigla para height, que significa altura.

Você pode modificar as dimensões individualmente como também pode “travar” suas proporções. Se você tem um quadrado 100×100 (largura e altura, respectivamente) e essa opção está marcada, quando mudar a largura para 200px, a altura vai acompanhar esse valor proporcionalmente.

De acordo com o exemplo acima, teremos um quadrado 200×200 (diz-se duzentos por duzentos). Falaremos especificamente sobre cores mais à frente.



# FIGMA – ALTO LAYOUT

- Selecione um ou mais objetos que deseja organizar com o Auto Layout.
- Na barra de propriedades na parte superior do editor, clique no botão "Auto Layout" (ícone de três caixas de diferentes tamanhos empilhadas).
- Escolha a direção na qual deseja que os objetos sejam organizados (horizontal ou vertical).
- Ajuste as opções de preenchimento e espaçamento para controlar a aparência dos objetos organizados.
- Arraste os objetos dentro do quadro do Auto Layout para ajustar sua posição relativa.
- Adicione novos objetos arrastando-os para dentro do quadro do Auto Layout. Eles serão automaticamente organizados de acordo com as opções de preenchimento e espaçamento definidas.
- Ajuste o tamanho do quadro do Auto Layout para acomodar o tamanho dos objetos e seu layout.
- Se necessário, ajuste as propriedades dos objetos individuais dentro do quadro do Auto Layout, como tamanho, cor e conteúdo.
- Repita o processo para criar layouts complexos com vários objetos organizados automaticamente usando o Auto Layout.
- Lembre-se de que o Auto Layout é uma ferramenta poderosa para economizar tempo e garantir que seus layouts sejam organizados e consistentes. Com um pouco de prática, você pode criar layouts complexos rapidamente e facilmente.



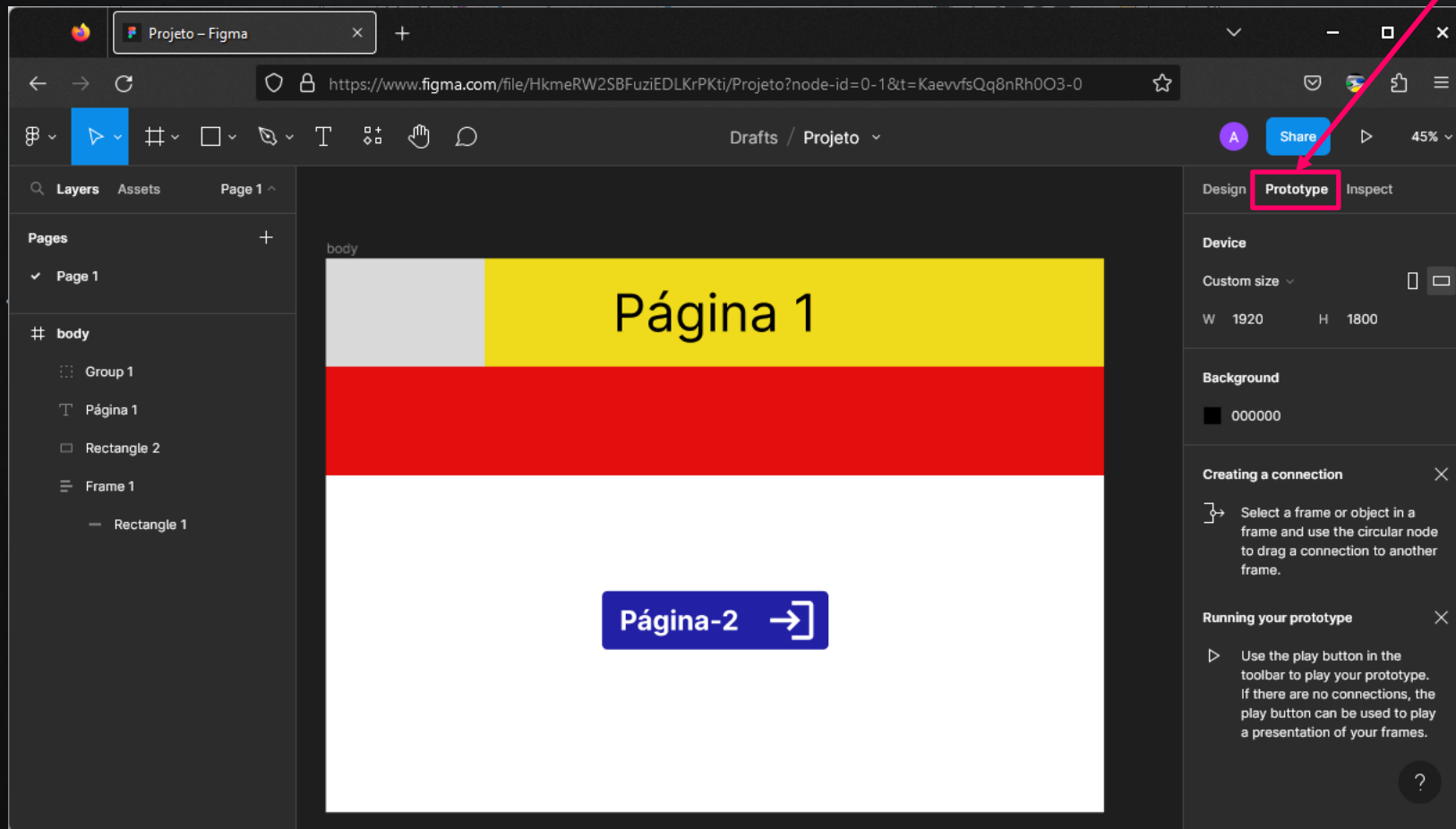
# FIGMA – CRIANDO NOVAS PÁGINAS (CTRL+D)

Para criar novas páginas podemos utilizar a barra lateral esquerda que vai criar páginas adjacentes ou seja uma embaixo da outra, ou podemos selecionar nossa página que já foi criada e utilizar o atalho **CTRL + D**.

Esse último é o mais utilizado.

Depois que isso foi realizado, podemos criar um objeto de interação, pode ser um texto que vai se tornar um link ou um botão.

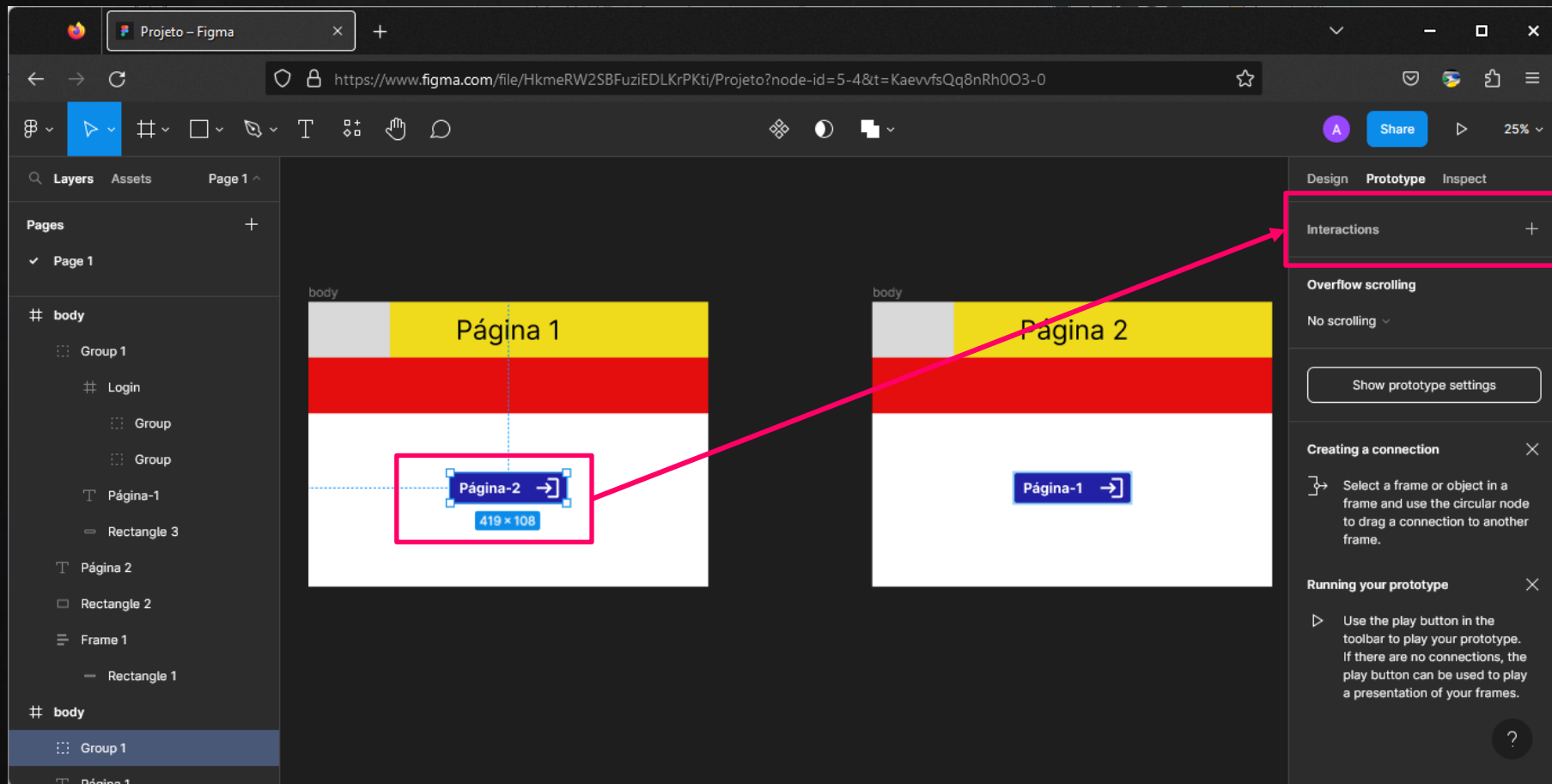
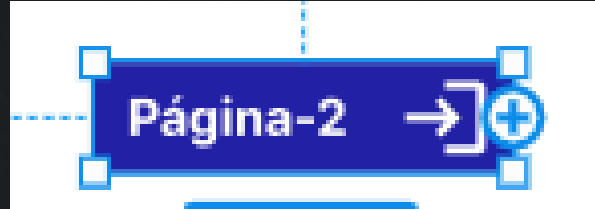
Após realizar a duplicação das páginas, devemos selecionar um dos botões ou links e ir até a Coluna direita na aba Prototype.





# FIGMA – CRIANDO A LIGAÇÃO

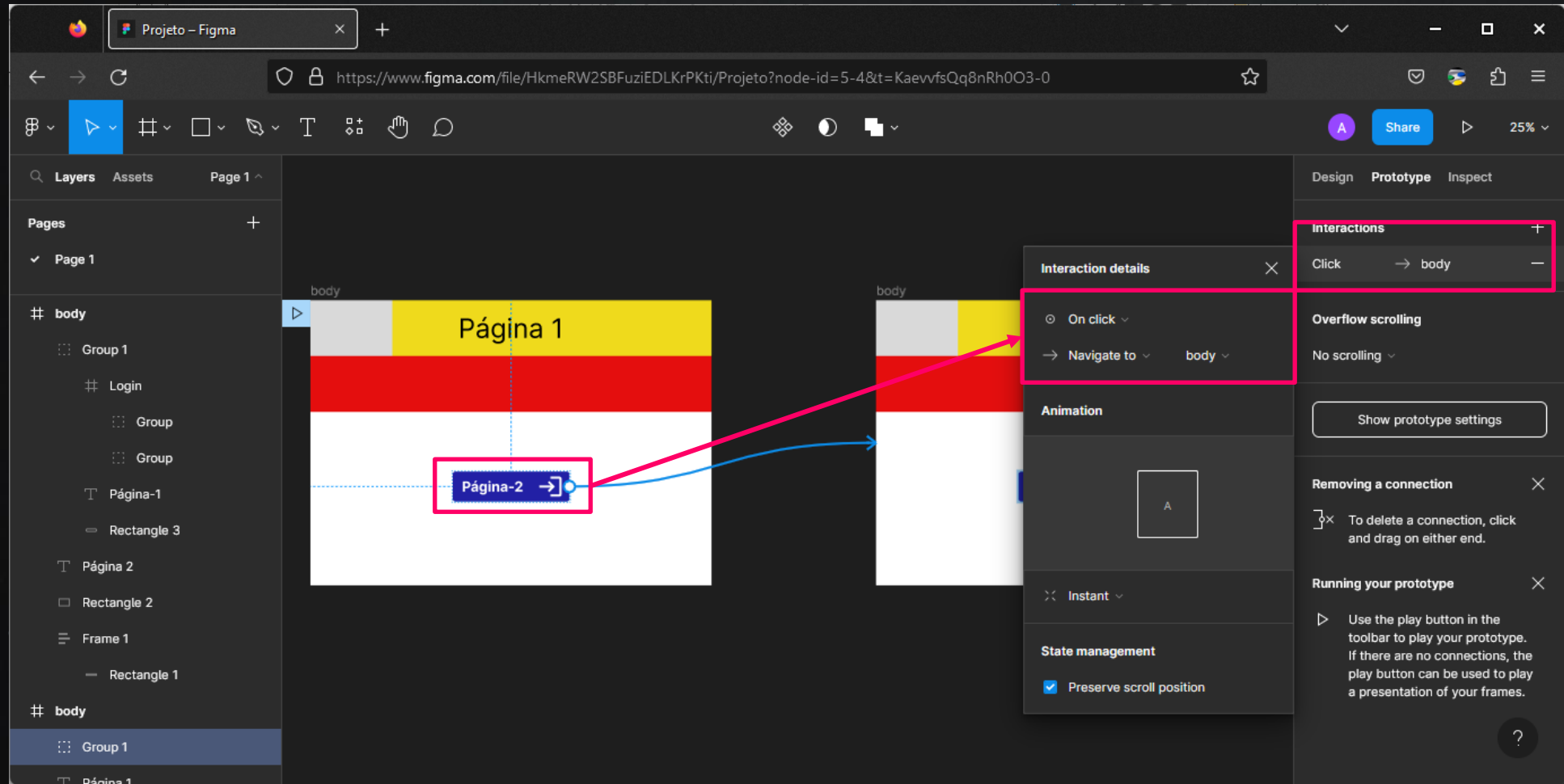
Com um dos botões selecionados veja que na aba Prototype aparece uma opção Interactions é a mesma coisa se você colocar o mouse próximo da borda de um botão ou texto, só que nesse caso vai aparece um círculo com um sinal de (+).





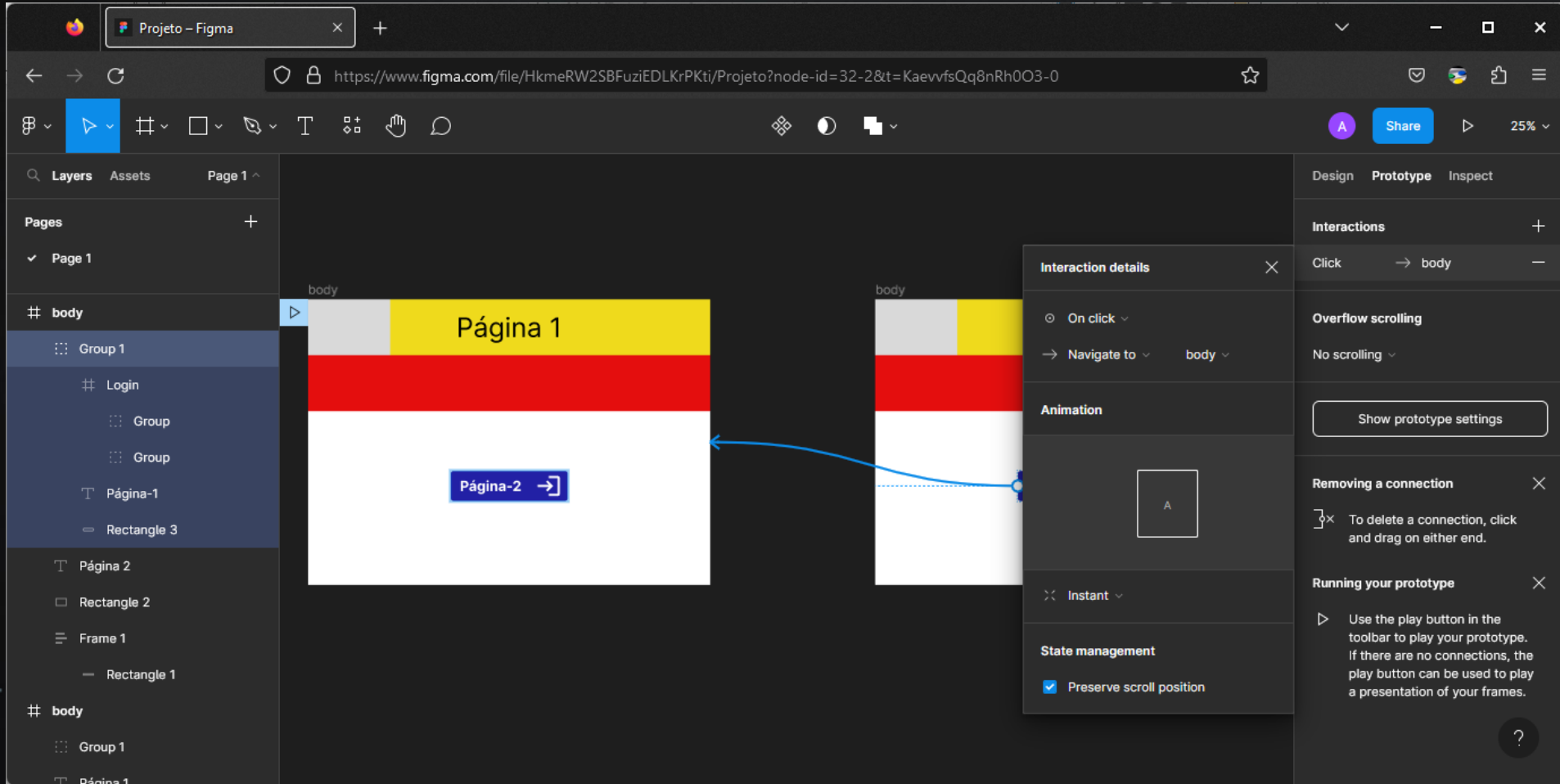
# FIGMA – CRIANDO A LIGAÇÃO

O meio mais simples é clicar em cima do símbolo de (+) clicar e arrastar até a página, veja que uma janela se abre mostrando o evento que vai ocorrer é o de click para o body da outra página ou de outro elemento.



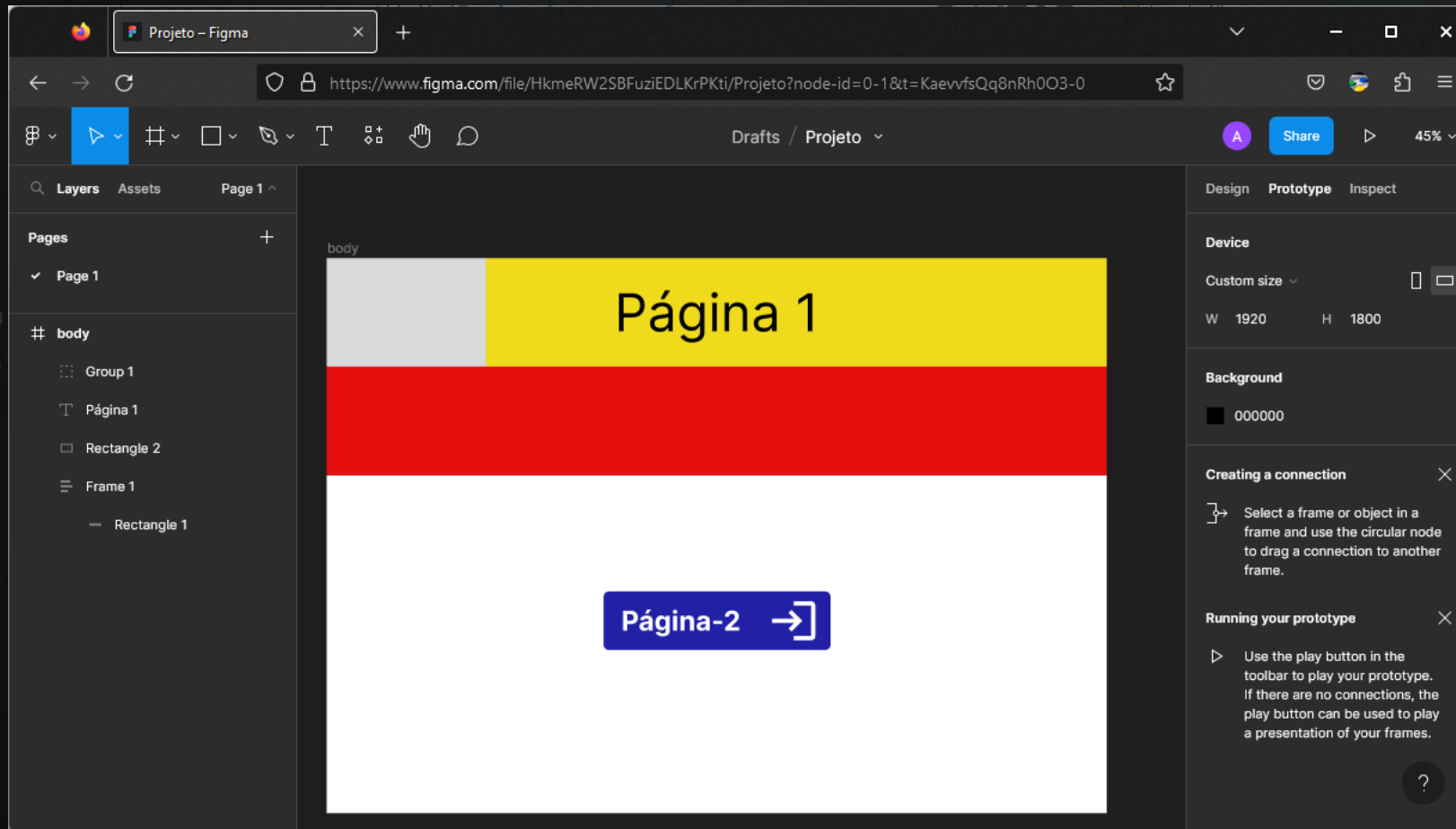
# FIGMA – CRIANDO LIGAÇÕES

E podemos realizar o mesmo procedimento de volta da outra página.



# FIGMA - MEIO

E por fim, temos o meio da interface, onde está localizado o canvas(PALCO) do Figma. Todos os objetos são criados e editados nesse espaço, sejam vetores, imagens ou frames.

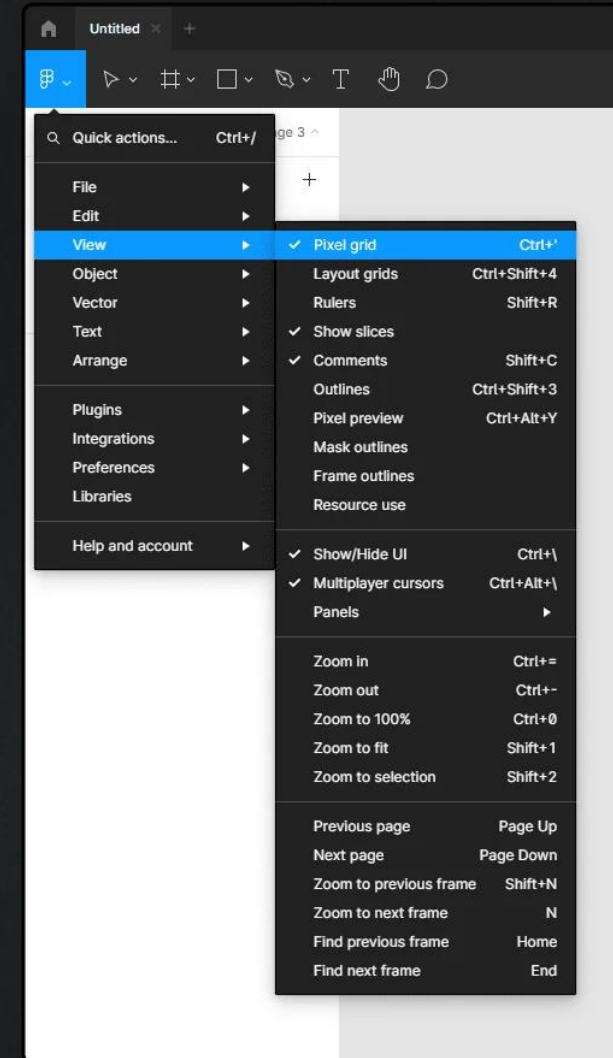


# FIGMA – MENU PRINCIPAL

Antes de começarmos a criar elementos no Figma, para a gente ficar sincronizado, vou te passar algumas configurações que eu utilizo. São elas:

1. Pixel grid
2. Snap to pixel grid
3. Snap to objects
4. Show dimensions

Para ativar o pixel grid, basta acessar o menu principal > view > pixel grid.



# FIGMA – MENU PRINCIPAL

Ele permite que, com determinado zoom, consigamos ver as linhas que formam os pixels no canvas.

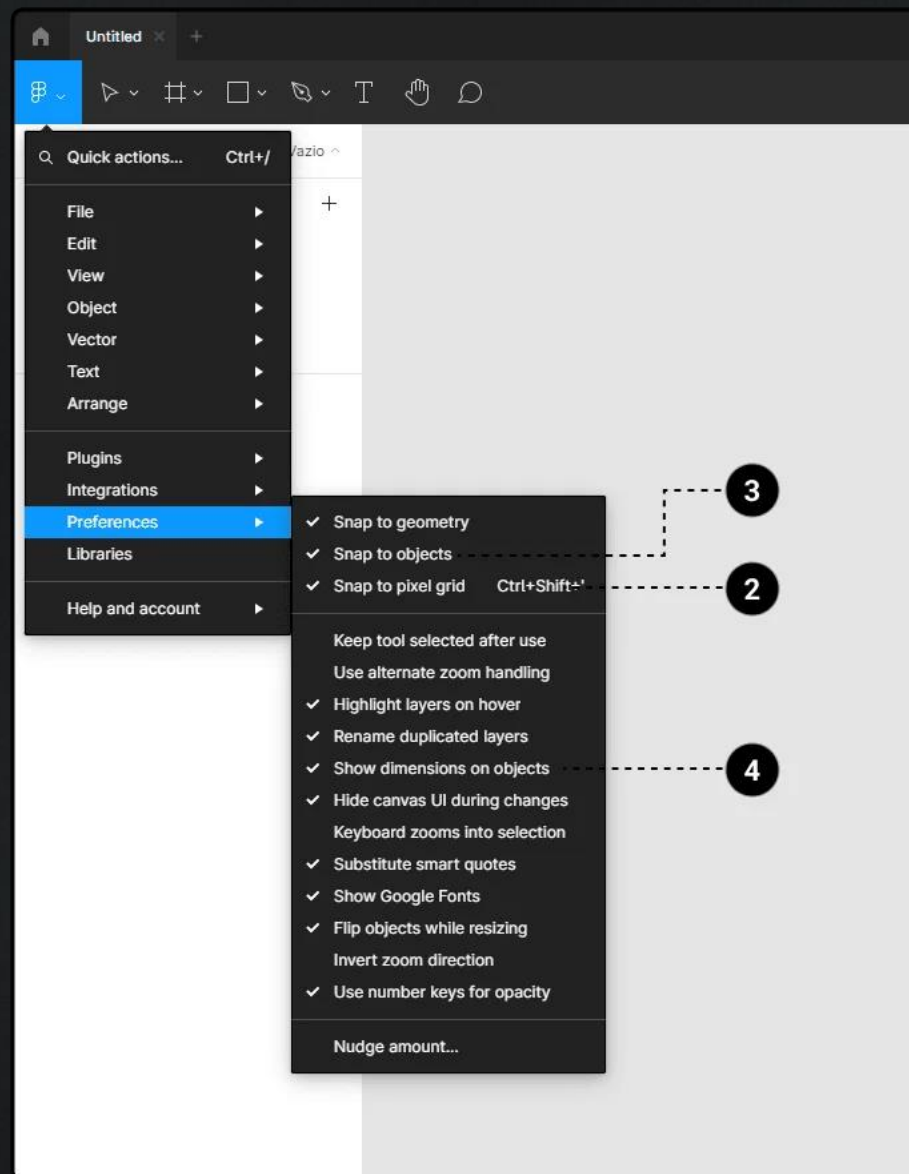
Os itens restantes podem ser acessados pelo menu principal > preferences.

Snap to objects [3] serve como a smart object do Illustrator.

Com essa opção marcada você tem um indicativo visual do alinhamento de objetos enquanto o objeto selecionado é “atraído” para alguns pontos notáveis de outro objeto (lateral, vertical e centros).

E show dimensions on objects [4] mostra os valores em altura e largura logo abaixo do objeto que está sendo desenhado ou redimensionado.

Agora que estamos sincronizados, vamos desenhar algumas formas.



# FIGMA – SHAPE-TOOLS



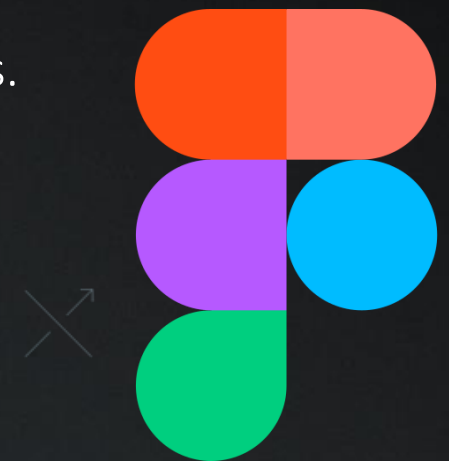
De modo geral, existem algumas coisas que você precisa saber para trabalhar com os shapes (formas) no Figma.

Enquanto está desenhando a forma, tenha em mente os seguintes atalhos:

- **Shift** para manter a proporção
- **Alt** para que seu primeiro clique seja o centro da forma
- **Espaço** para movimentar o objeto enquanto desenha

No Figma, conseguimos trabalhar com retângulos, elipses, linhas, polígonos e estrelas.

Vamos entender como utilizá-los!





# FIGMA – RETÂNGULO

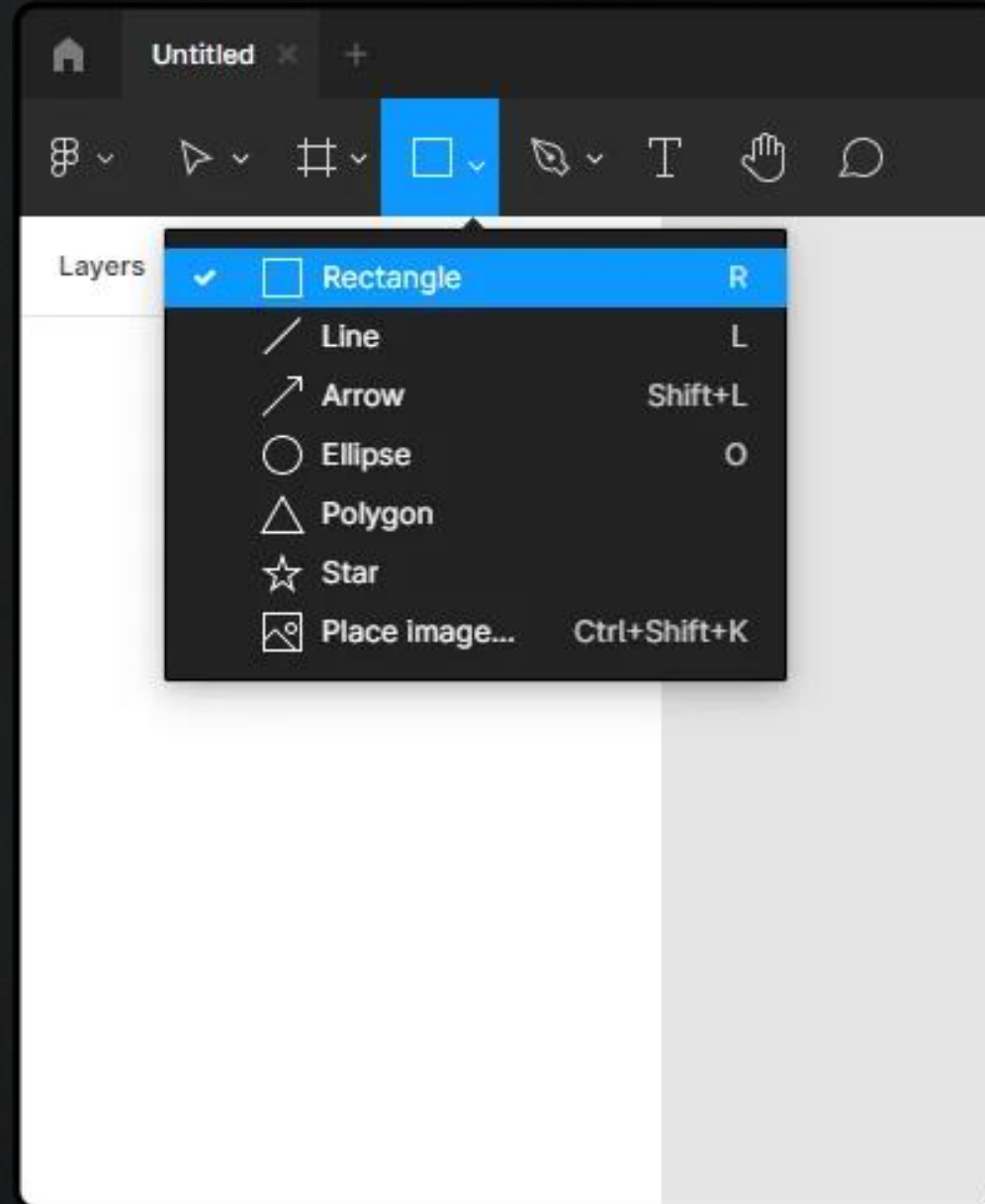
O atalho para essa ferramenta é a tecla R. Enquanto desenha a forma, você pode apertar a tecla Shift para manter a proporção, criando um quadrado (largura e altura iguais).

Desenhado o retângulo, podemos editar o arredondamento.

Os controles de arredondamento ficam na parte mais interna dos controles de transformação (que são os pontos que permitem que você aumente e diminua o tamanho do objeto).

Clicando e arrastando para dentro, você consegue aumentar o arredondamento do retângulo. Fazendo esse comando para fora, você diminui o arredondamento.

Caso queira editar apenas um lado, basta selecionar apenas um dos pontos e arrastar para dentro com a tecla Alt ativa.





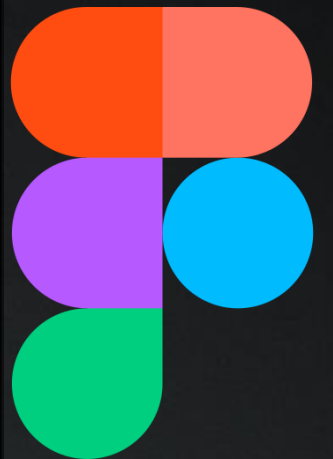
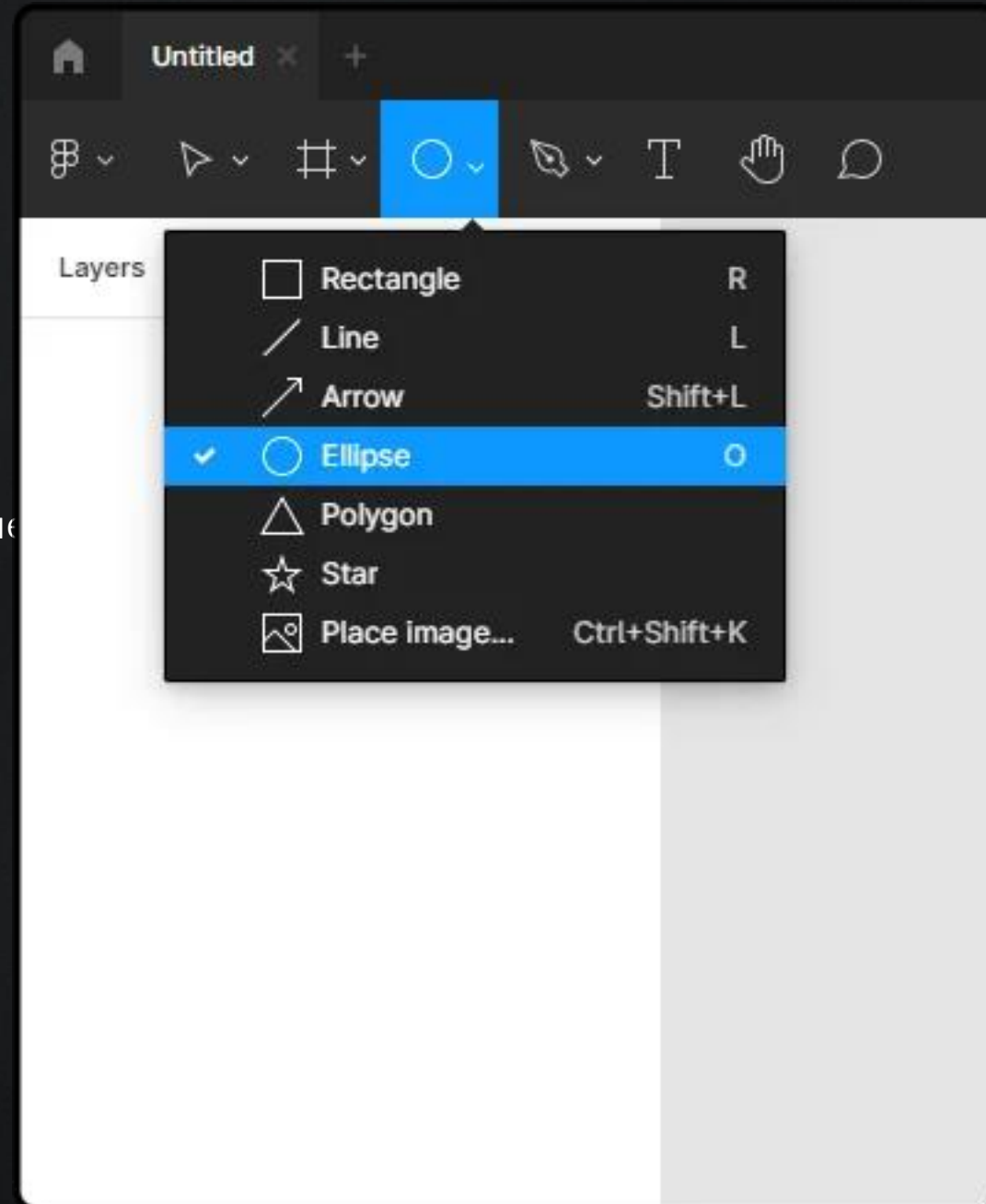
# FIGMA – ELIPSE

O atalho para essa ferramenta é a tecla O.  
Para as elipses aplicamos a mesma lógica do retângulo.

Mantenha a tecla Shift pressionada para criar um círculo perfeito (largura e altura iguais).

E assim como o retângulo, a ferramenta elipse também tem algumas opções para editar assim que o objeto for desenhado. Neste caso, temos as opções de arco.

Para ativar essa opção basta clicar e arrastar o controlador interno para cima ou para baixo.



# FIGMA – ELIPSE

Observe que após fazer isso, aparecem outras opções do lado direito da interface do Figma.

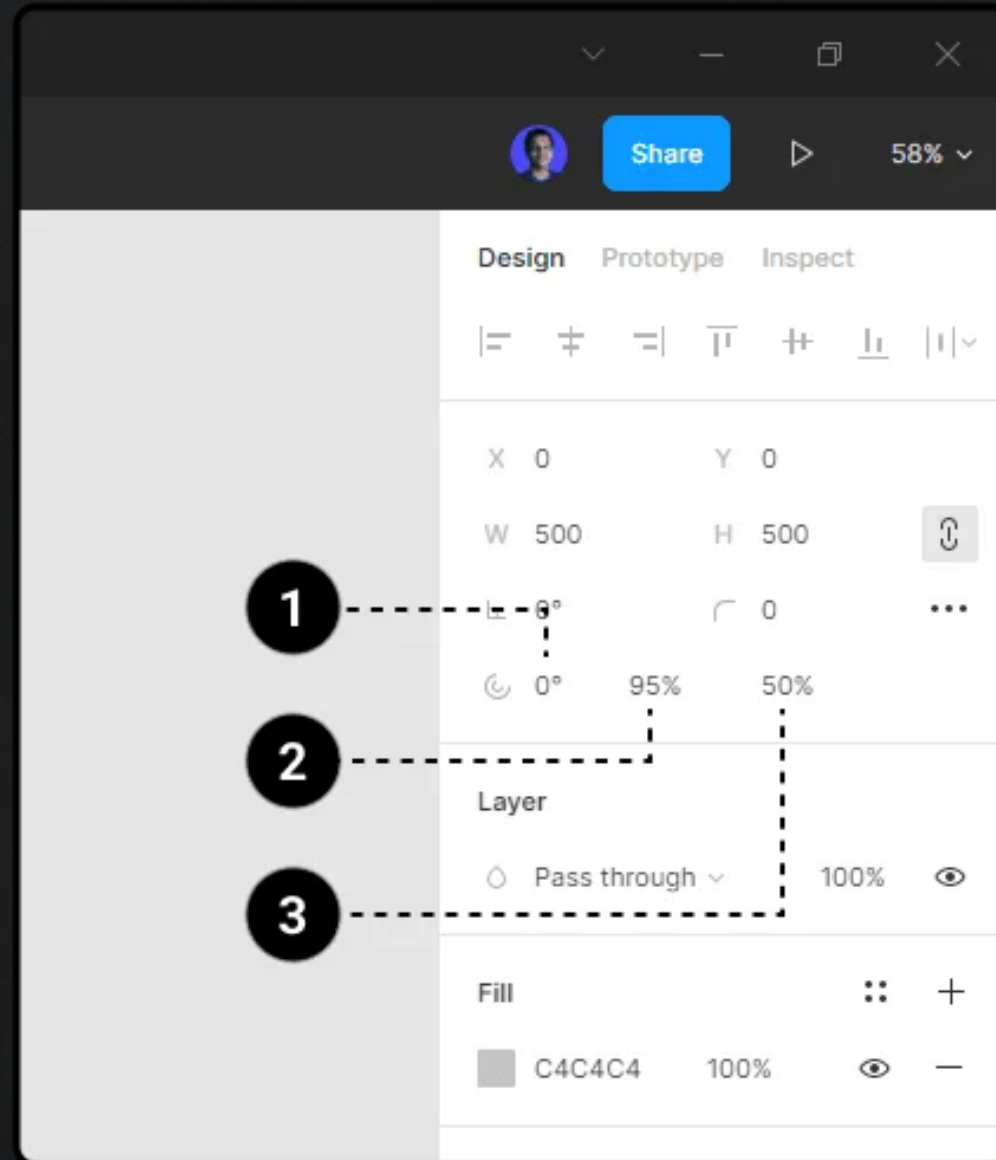
1. Start
2. Sweep
3. Ratio

A opção Sweep [2] diz respeito à porcentagem preenchida do setor circular (fatia de pizza).

Caso o valor seja positivo, o setor preenchido está no sentido horário. E caso negativo, no sentido anti-horário.

Já o Ratio [3] é sobre o tamanho da coroa circular (imagine um Donut) em proporção com o tamanho total do círculo.

Quanto maior o valor, mais distante do centro da elipse e vice-versa.

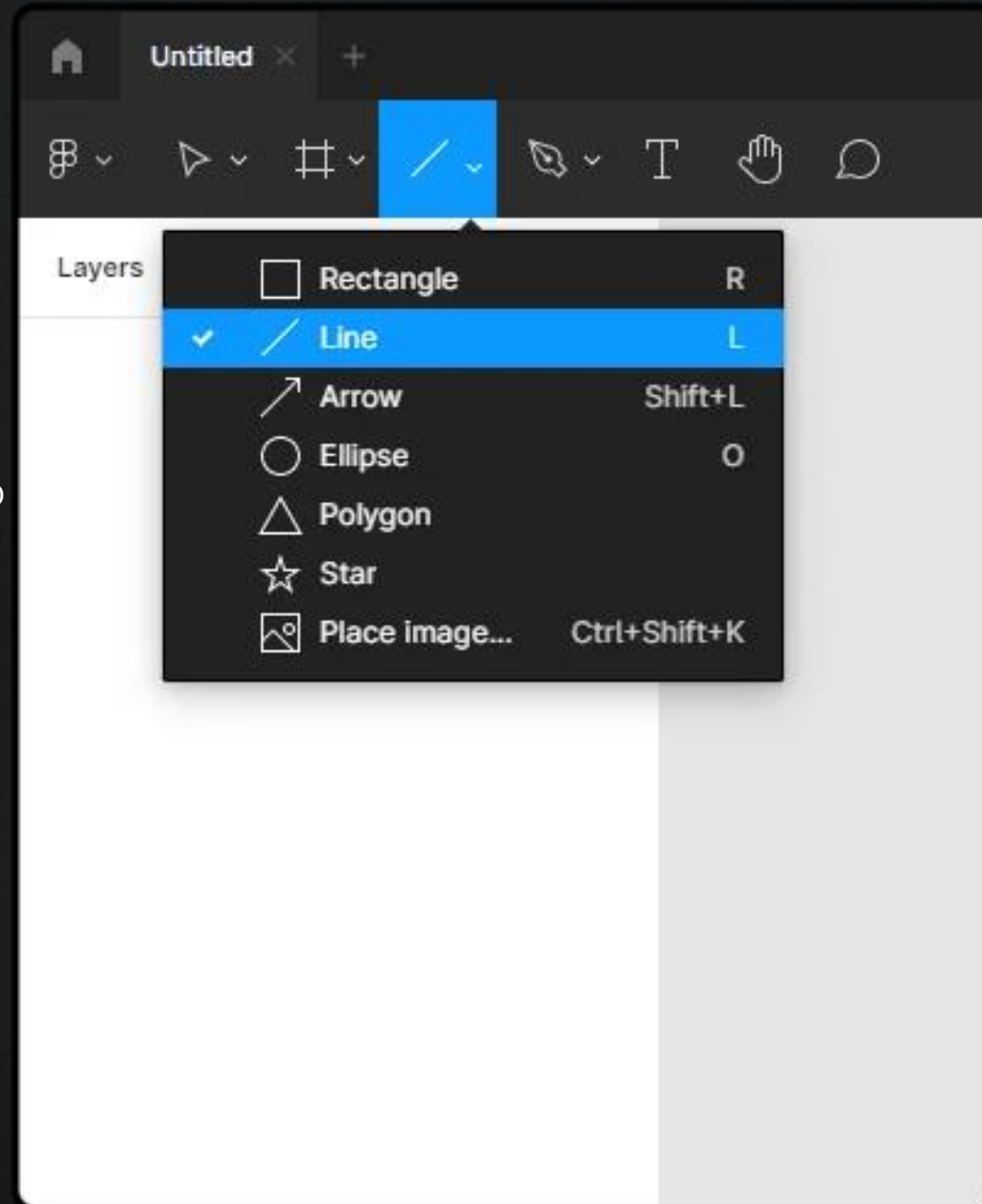


# FIGMA – LINHA

O atalho para essa ferramenta é a tecla L.

Se você pressionar a tecla Shift enquanto desenha uma linha com o click e arrasta, seus ângulos serão múltiplos de 45 graus.

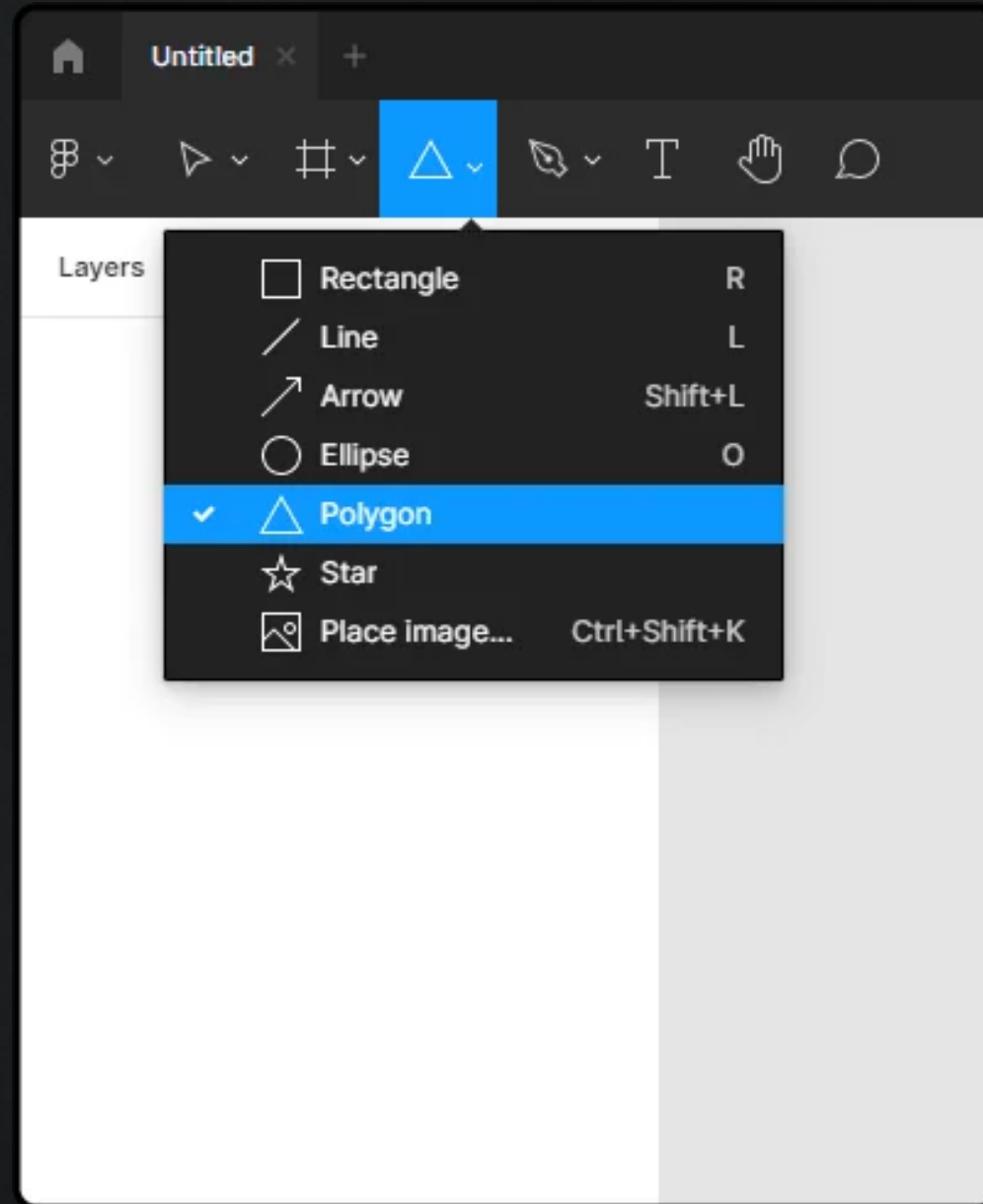
Isso pode ser utilizado para criar uma linha totalmente horizontal e totalmente vertical, pois são os ângulos de 0 e 90 graus, respectivamente.



# FIGMA – POLÍGONO

Essa ferramenta não tem uma tecla de atalho definida por padrão.

Mas ao pressionar o clique na opção Shape Tool, o menu se expande e você tem acesso às outras ferramentas desse grupo (polígono é uma delas).

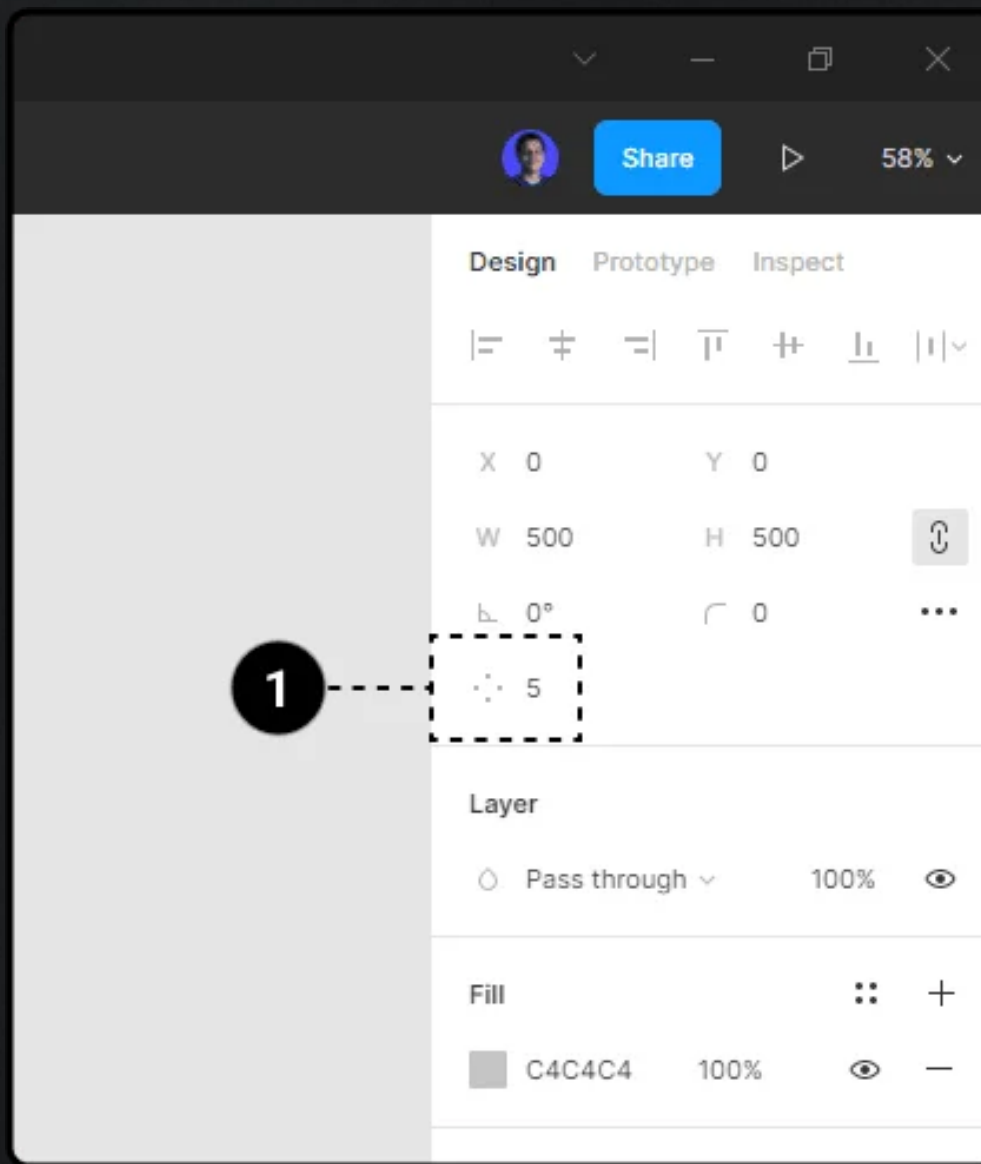


# FIGMA – POLÍGONO

Além das opções de dimensão, rotação e arredondamento, com um polígono selecionado podemos editar o número de lados.

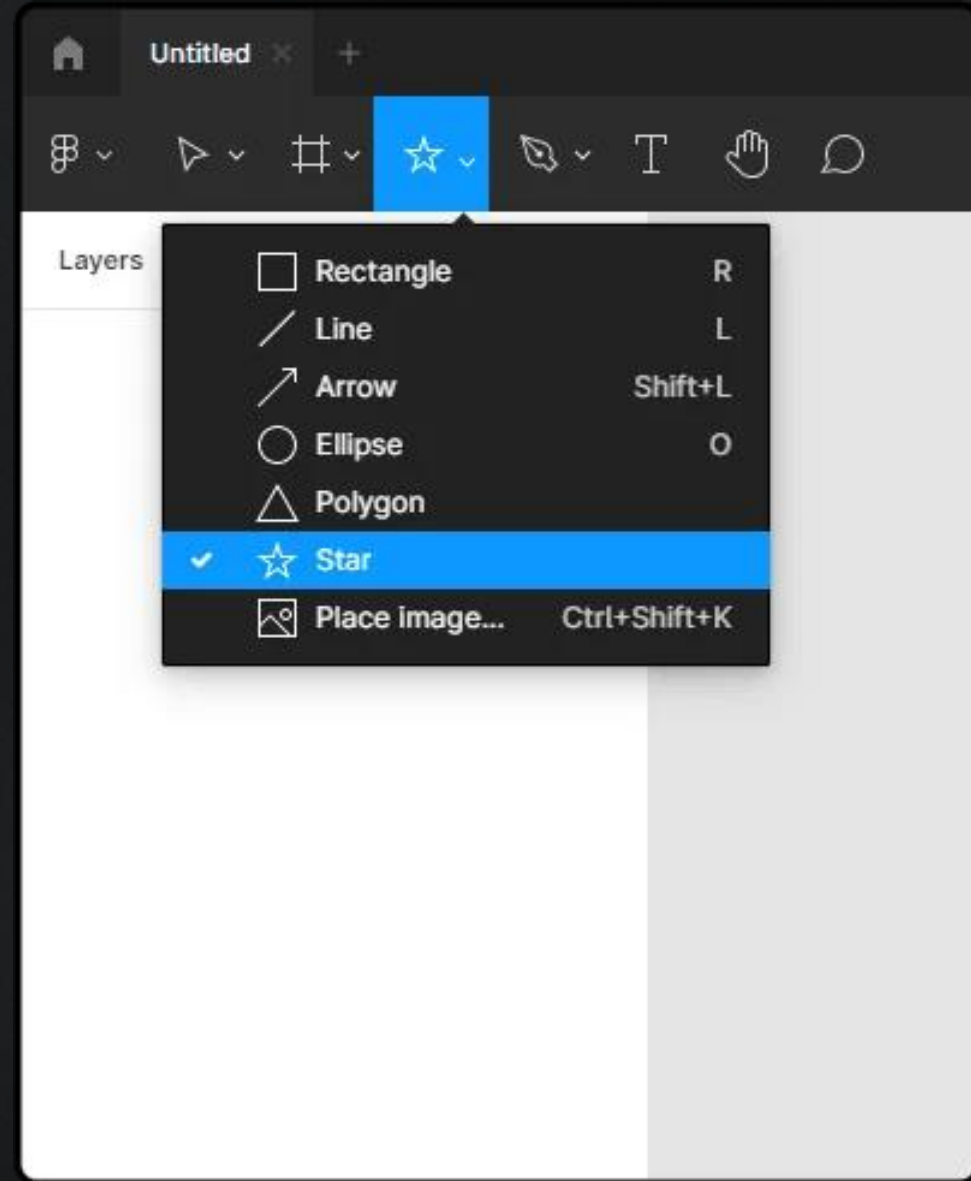
Como os polígonos são figuras com muitos lados, a opção Count [1] nos possibilita mudar a quantidade de lados, desde um triângulo (3 lados) até um hexacontágono (60 lados).

Mas você também pode editar esse número através de um controlador que fica no segundo vértice do polígono seguindo o sentido horário.



# FIGMA – ESTRELA

Vamos falar da estrela, que assim como o polígono, também não tem tecla de atalho definida por padrão.



# FIGMA – ESTRELA

A ferramenta estrela tem as seguintes opções:

1. Count
2. Ratio

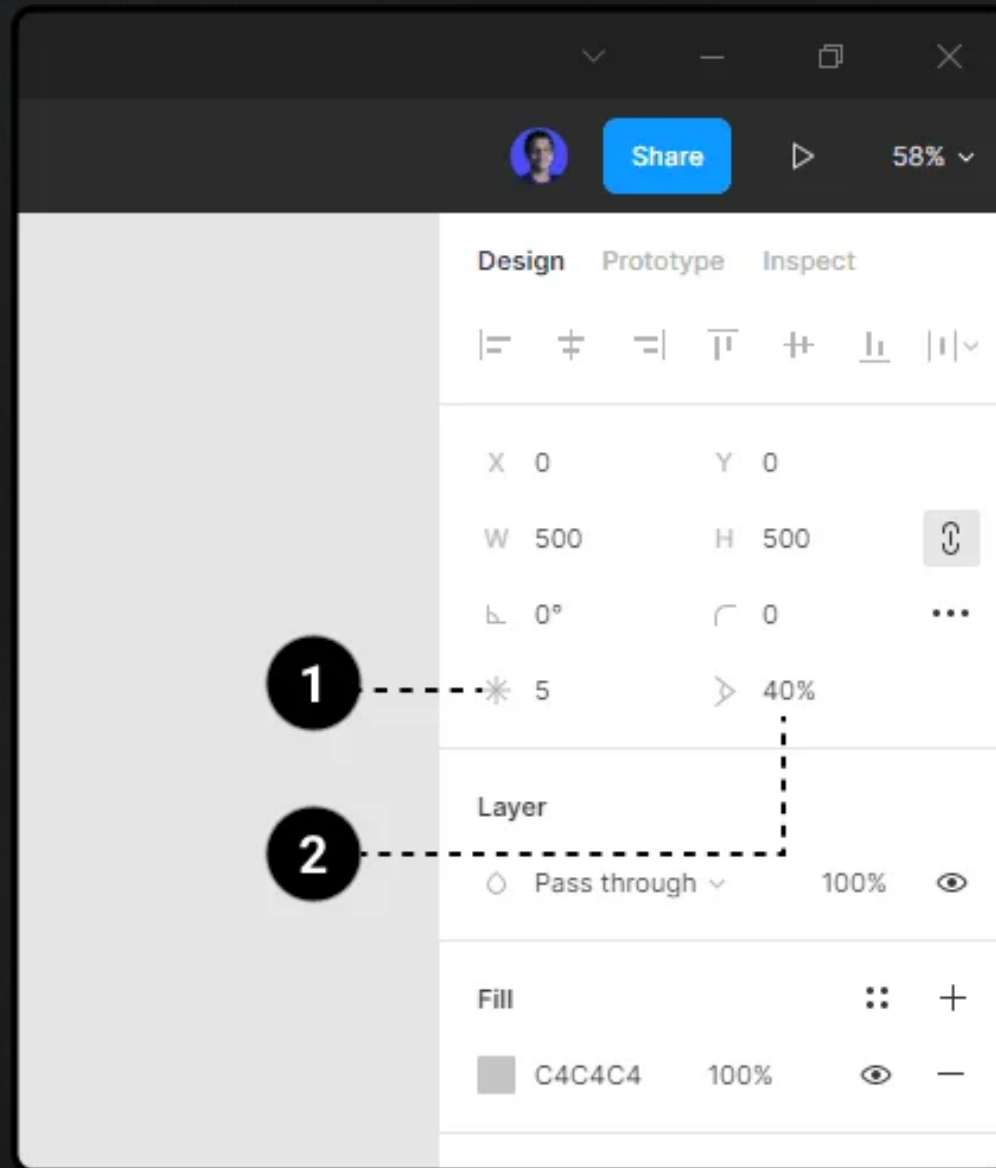
O Count [1] é sobre a quantidade de pontas que a estrela vai ter, podendo ser definida também a partir do controlador no segundo vértice no sentido horário.

Podemos definir entre 3 e 60 pontas para uma estrela.

Já o Ratio [2] determina a distância entre os pontos internos da estrela e o centro.

Quanto menor a porcentagem, mais próximo do centro e quanto maior a porcentagem, mais distante dele.

Gosto de pensar que quando aumentamos o valor, estamos “engordando” a estrela.





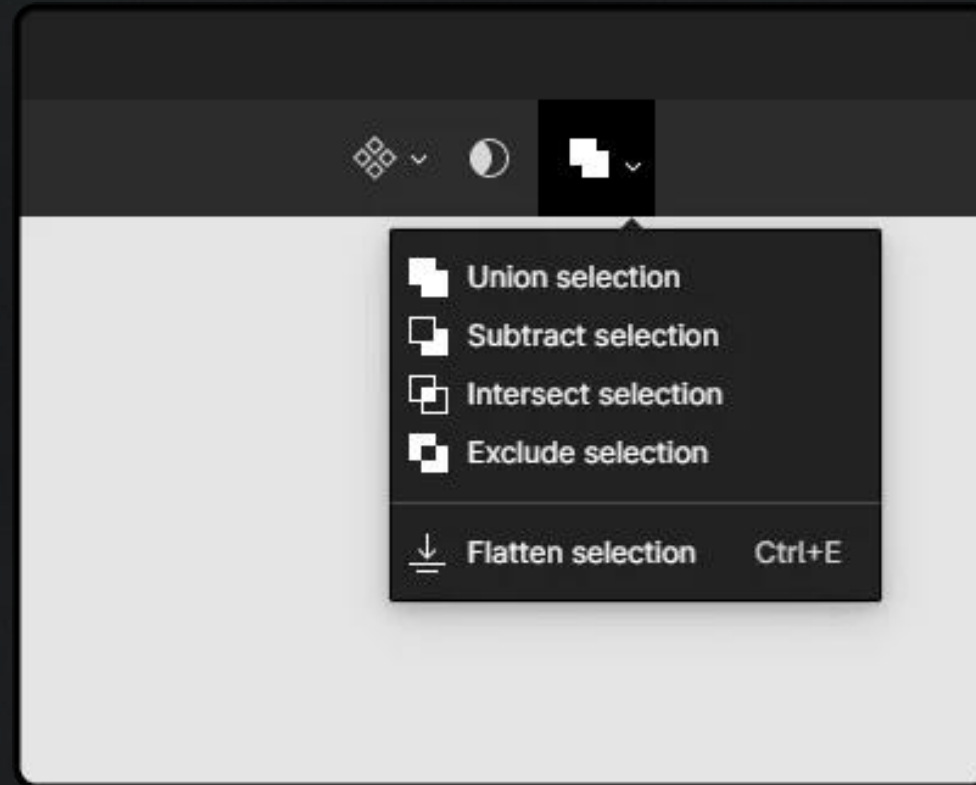
# FIGMA – FORMAS COMBINADAS

Agora que já aprendemos a desenhar formas no Figma, vamos utilizar um recurso (também conhecido como Boolean Groups) que vai nos auxiliar na combinação delas.

Os Boolean Groups no Figma possuem 4 opções, são elas:

1. Union
2. Subtract
3. Intersect
4. Exclude

Veremos a seguir o que cada uma delas faz.



# FIGMA – FORMAS COMBINADAS

## *Union*

Mescla os objetos selecionados assumindo a cor do objeto que estava na frente antes de fazer a combinação.

## *Subtract*

Utiliza a forma do objeto que está na frente para apagar a área sobreposta na forma do objeto de trás.

## *Intersect*

Utiliza a intersecção da forma dos objetos sobrepostos para criar uma nova forma.

## *Exclude*

É o inverso do que acontece na última opção.

Aqui, a intersecção dos objetos sobrepostos é excluída, deixando apenas a união de sua forma.

Se você já está familiarizado com a Pathfinder do Illustrator, entender a lógica do Boolean Groups do Figma fica muito mais simples.

Ah, e tem uma coisa que eu quero que você saiba:

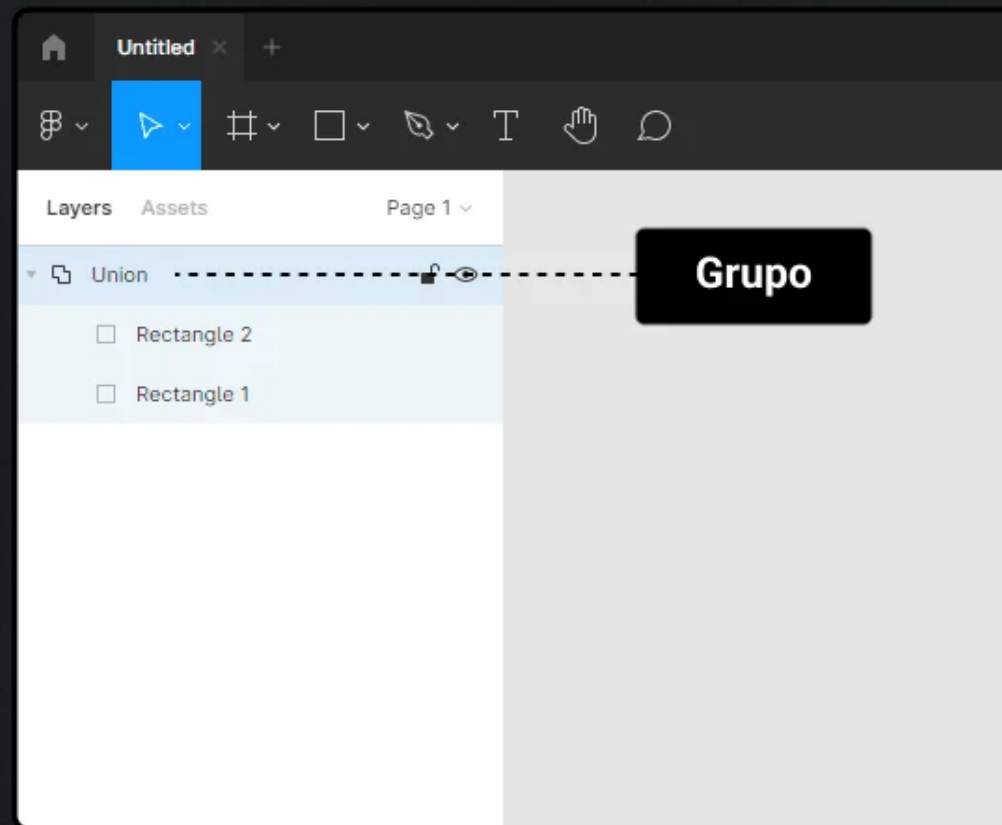


# FIGMA – FORMAS COMBINADAS

Todas essas opções do Boolean Groups possuem algo em comum: os objetos das combinações não são perdidos, mas colocados dentro de um grupo.

Isso permite que você consiga editar e mudar a posição de cada um dos objetos mesmo depois da combinação ter sido feita.

Caso prefira transformar essa combinação em um objeto só, basta apertar a tecla de atalho Ctrl + E, ou com botão direito > flatten.



# FIGMA – TEXTO

Todo software vetorial conta com a presença de uma ferramenta de texto.

Para acessá-la no Figma, basta apertar a tecla de atalho T ou clicar em seu ícone na barra de ferramentas [1].

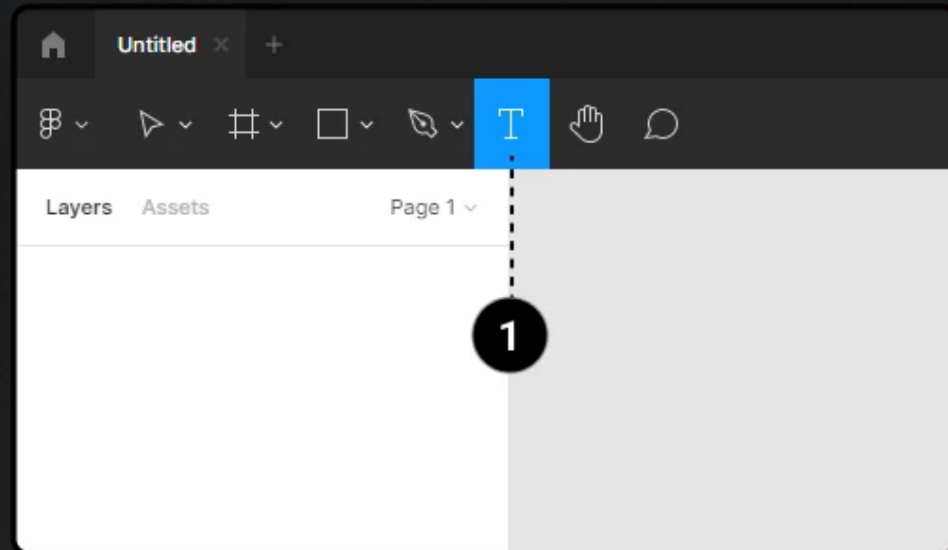
Você pode adicionar um texto de 2 maneiras diferentes:

1. Somente Clicando
2. Clicando e arrastando

Quando você somente clica, está criando um texto que tem largura automática, ou seja, ele vai crescer horizontalmente (sem quebra de texto).

E ao clicar e arrastar, você determina uma área do texto, tanto em largura quanto em altura.

Mas vou explicar isso melhor na parte de redimensionamento.



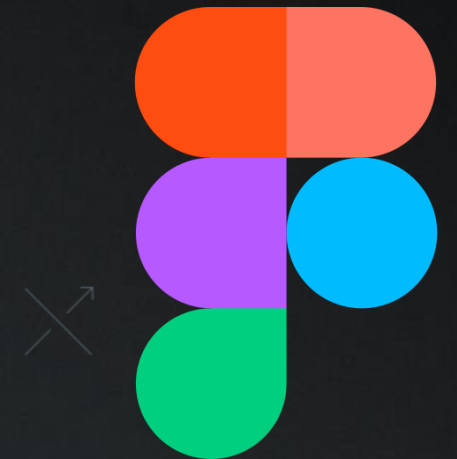
# FIGMA – TEXTO

## *Propriedade de texto*

Quando criamos um texto no Figma, a interface do lado direito muda.

E, desta vez, temos algumas opções pertinentes para configurar nosso texto, são elas:

1. Fonte
2. Peso
3. Tamanho
4. Line Height
5. Letter Spacing
6. Paragraph Space
7. Redimensionamento
8. Alinhamento horizontal
9. Alinhamento vertical
10. Type Details



# FIGMA – TEXTO

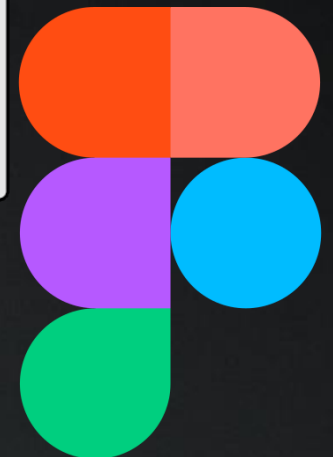
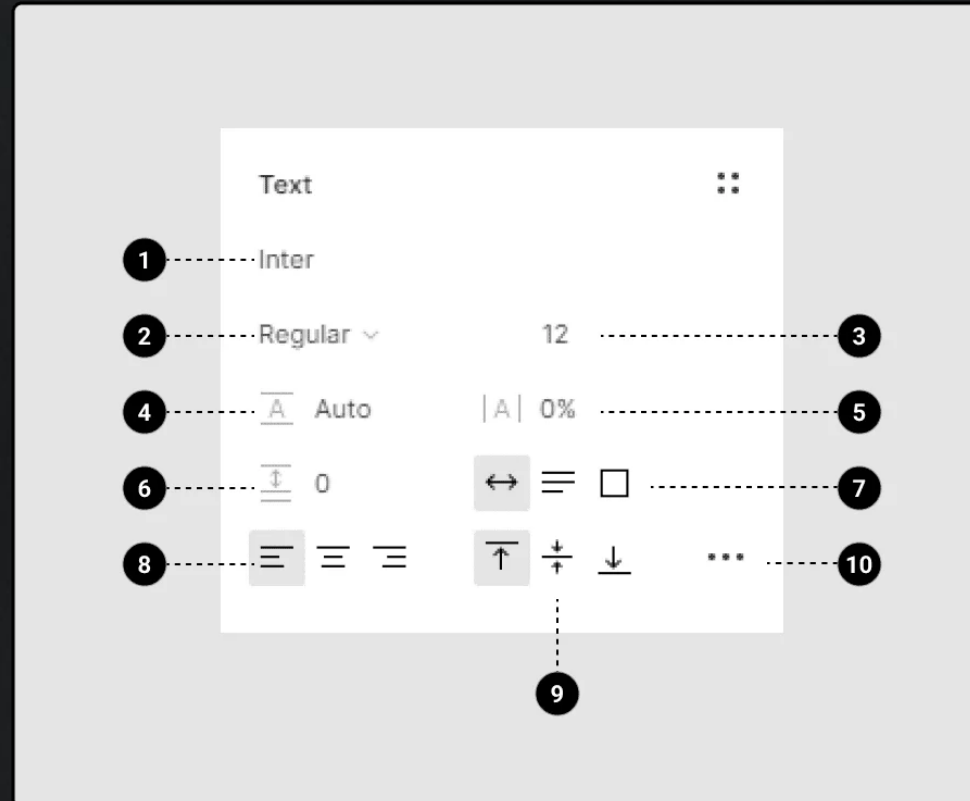
Eu acredito que fonte [1], peso [2] e tamanho [3] você já saiba o que é, então deixa eu te explicar os outros que talvez sejam menos intuitivos.

**Line Height** [4] é também conhecido como entrelinhas ou leading. Alterando esse valor, mudamos a distância entre as linhas de base subsequentes no nosso texto.

**Letter Spacing** [5] é também conhecido como entre letras ou tracking. Desta vez, alterando esse valor, mudamos a distância entre as letras do texto.

**Paragraph Space** [6] é a distância entre um parágrafo e outro. Ele anula a necessidade de apertar “Enter” duas vezes ou criar e espaçar elementos de texto diferentes para criar grupos de conteúdo.

No redimensionamento [7] temos 3 opções:



# FIGMA – TEXTO

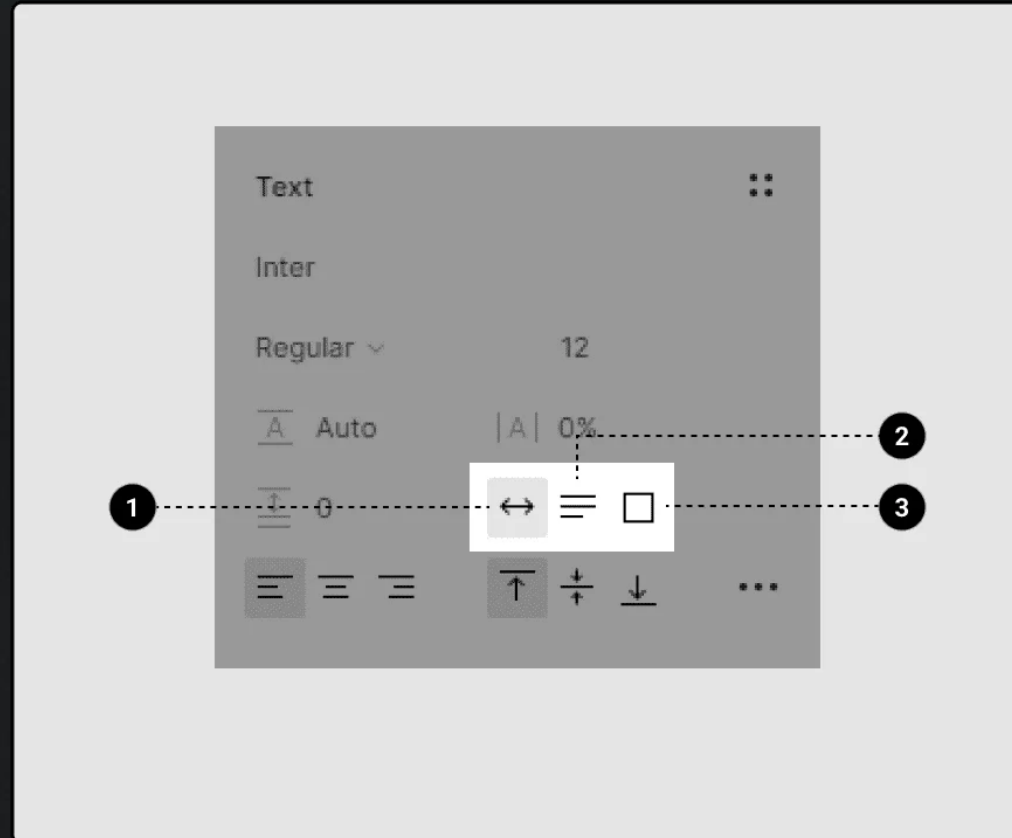
Lembra que eu falei de duas maneiras de inserir texto no Figma?

O *Auto Width* [1] corresponde ao “somente clicar” e o *Fixed Size* [3] corresponde ao “clicar e arrastar”.

Particularmente, eu não gosto da Fixed Size porque não dá pra ter ideia da altura que o conteúdo vai ocupar antes de ter, efetivamente, o texto todo pronto. E com a altura inadequada em relação ao conteúdo, podemos ter problemas de alinhamento no futuro.

Então, temos o meio termo que é a *Auto Height* [2].

Como o próprio nome diz, nessa opção nós temos a altura automática e a quebra de texto acontece baseado na largura fixa que definimos.





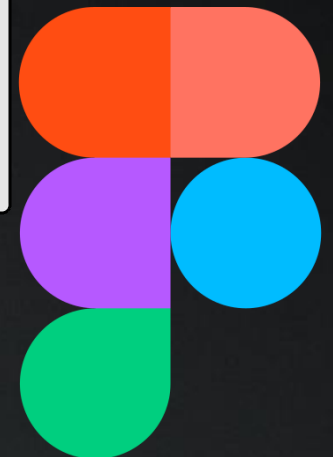
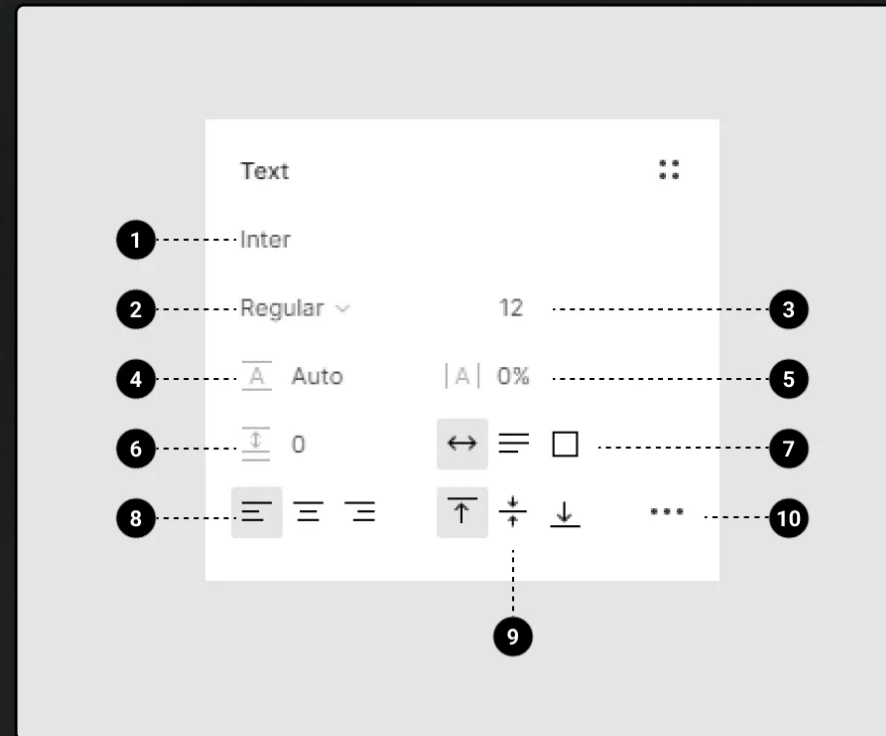
# FIGMA – TEXTO

Voltando às propriedades de texto:

O alinhamento *horizontal* [8] é o que conhecemos como alinhamento à esquerda, direita e centro, enquanto no alinhamento *vertical* [9] podemos configurar topo, meio e base.

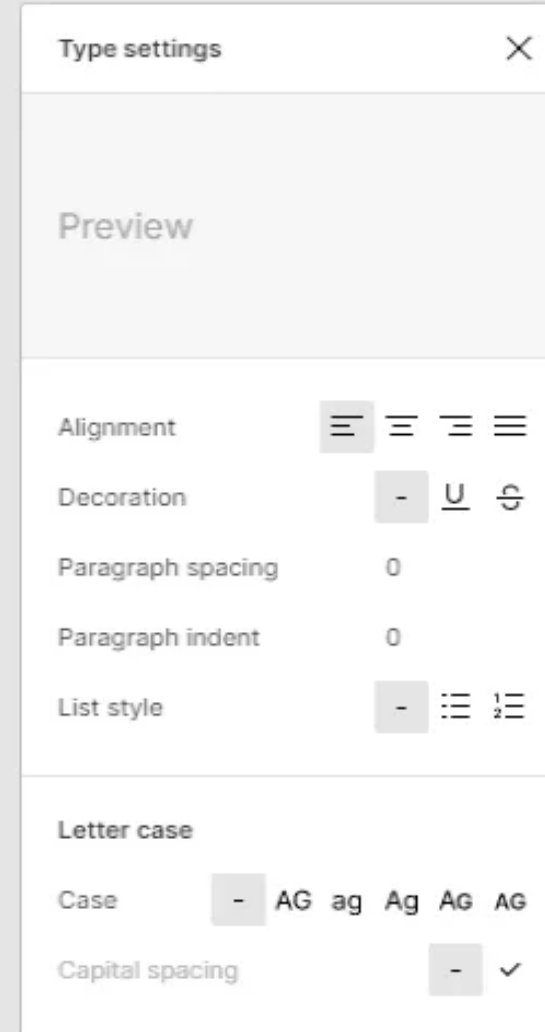
Essa segunda opção pode ser útil para manter a posição de um elemento de texto a partir de um ponto fixo (topo, meio ou base) mesmo modificando seu conteúdo.

E por fim temos o *Type Details* [10], que são detalhes do tipo e variam de acordo com os recursos disponíveis da fonte selecionada.



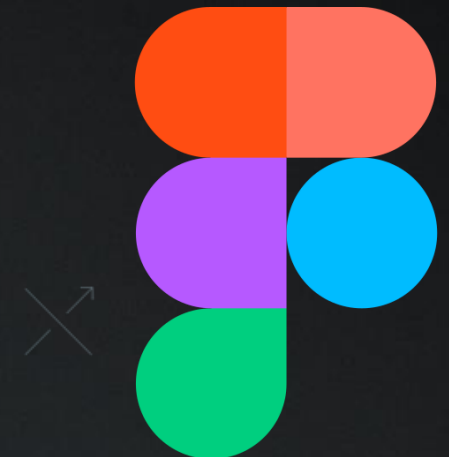
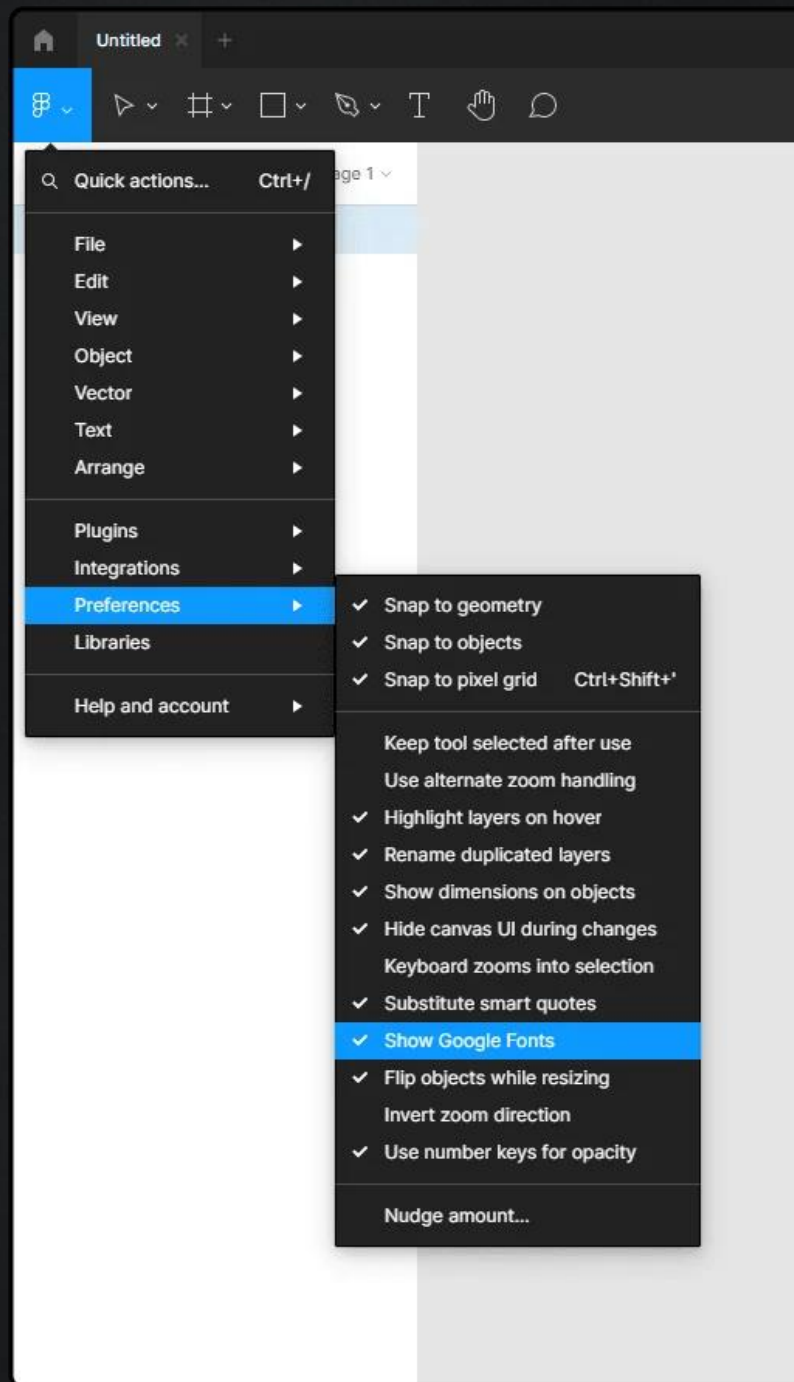
# FIGMA – TEXTO

Recomendo que você escolha uma fonte de sua preferência e clique nessa opção para fuçar suas funcionalidades avançadas, como sublinhado, caixa (maiúsculo e minúsculo, por exemplo) e ligaduras.



# FIGMA – TEXTO

Lembrando que para ter acesso às fontes do Google Fonts (que são gratuitas) no Figma sem precisar baixar a instalar, basta marcar a opção Show Google Fonts em Menu > Preferences.



# FIGMA – TEXTO

## Text Styles no Figma

Depois de configurar as propriedades do seu texto, você pode querer replicá-las em seu layout para manter a consistência e otimizar o seu tempo de trabalho.

Talvez você tenha pensado:

*“Isso é muito simples! Basta copiar o texto toda hora que eu precisar de suas configurações específicas.”*

Se você pensou nisso, deixa eu te dar uma notícia: essa realmente é a melhor maneira! Mas apenas se você quiser acabar com sua sanidade mental gastando tempo procurando uma fonte com uma configuração que possivelmente você nem lembra mais qual é.

Por isso, no Figma temos a opção de criar um estilo a partir dessas configurações, e depois “invocar” esse estilo em qualquer elemento de texto futuramente. Esse recurso é chamado de **Text Styles**.

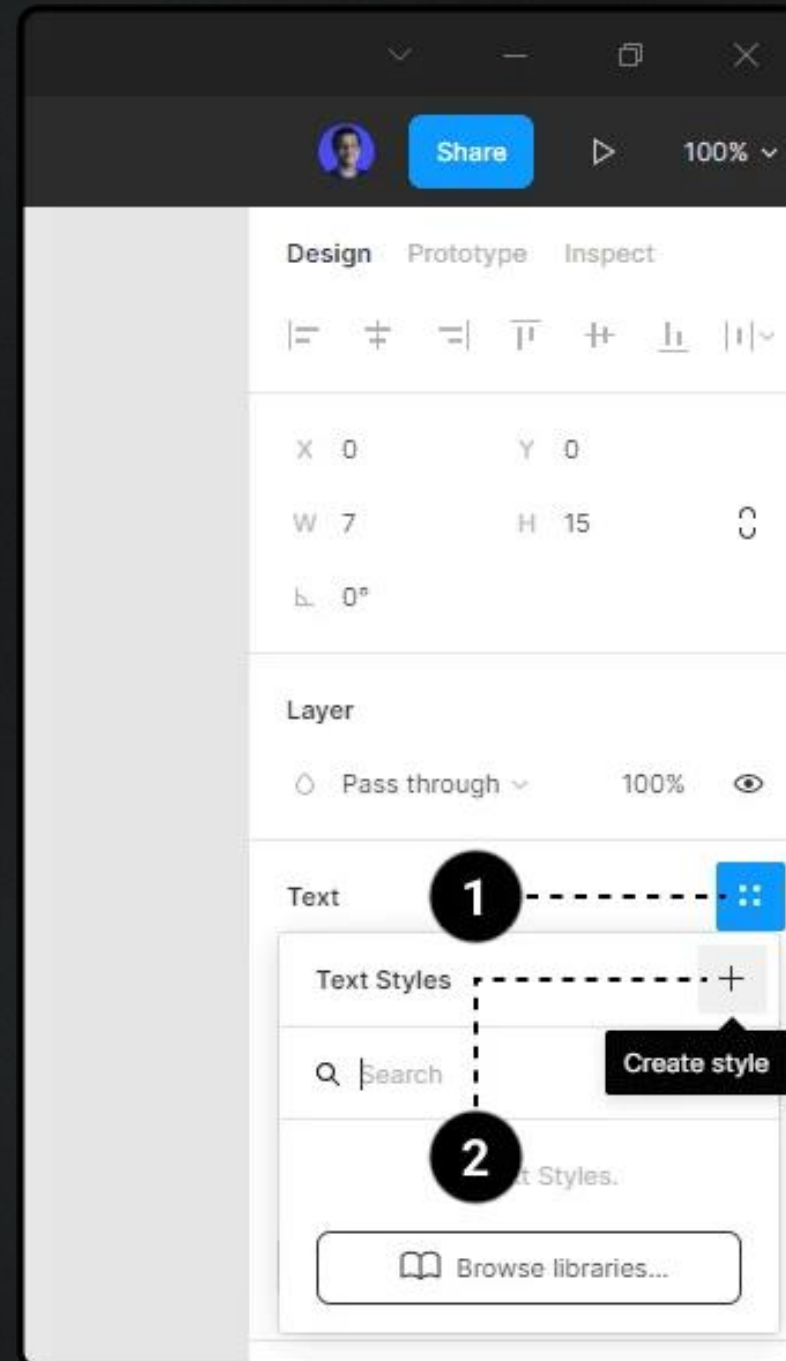


# FIGMA – TEXTO

Para salvar um estilo basta, com as propriedades definidas, clicar nos quatro *pontinhos* [1] > *signal de +* [2] > e depois nomear seu estilo.

Agora é só aplicar esse estilo nos elementos de texto que você precisa.

Lembrando que você pode editar esse estilo mesmo depois de pronto. Fazendo isso, todos os elementos de texto que recebem esse *text styles* vão mudar em tempo real.



# FIGMA – COR

Ao clicar no ícone de cor, você vai dar de cara com o Color Picker.

Esse Color Picker é dividido em 4 partes:

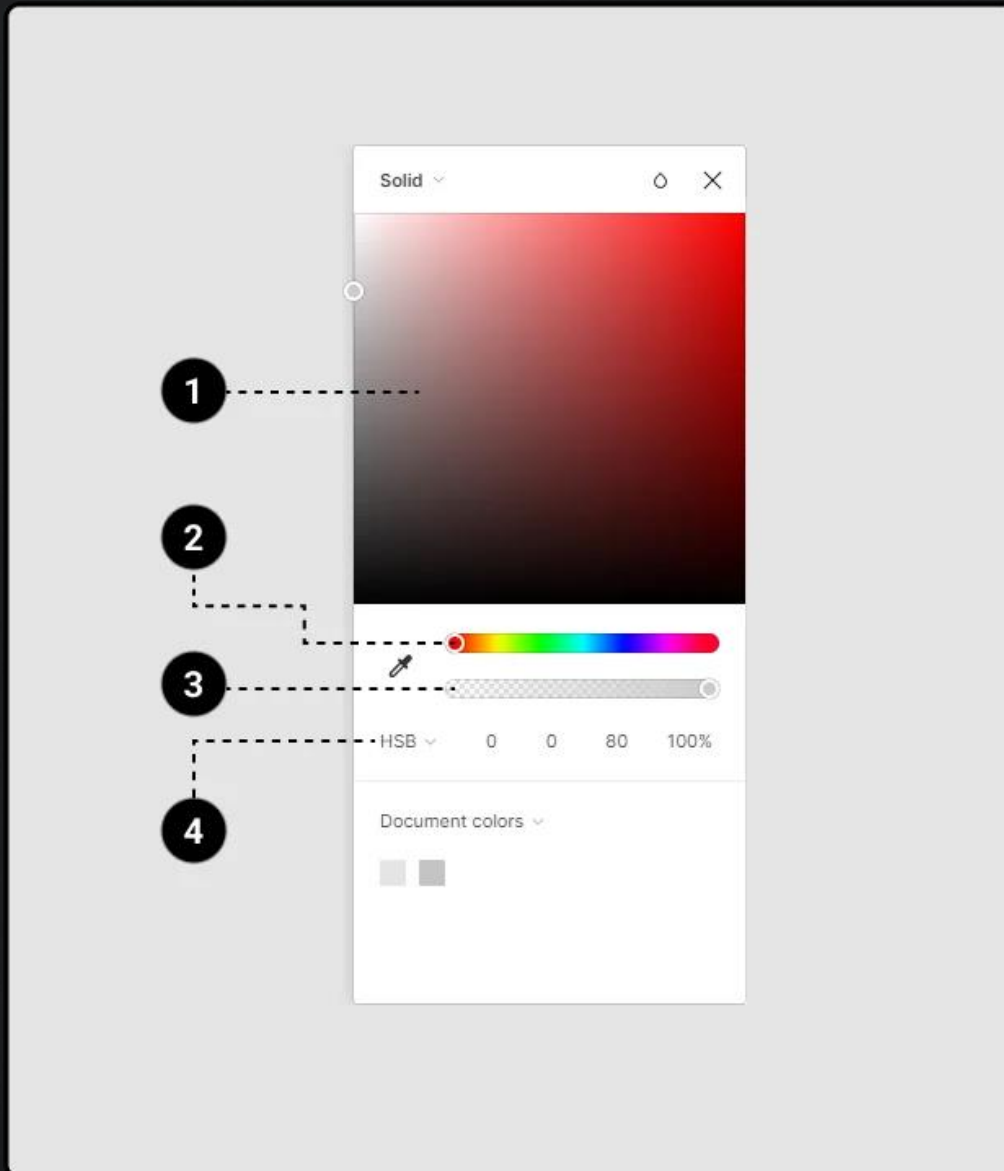
1. Campo de cor
2. Matiz
3. Opacidade
4. Modelo de cores

O campo de cor [1] é a área onde podemos alterar o brilho e saturação da cor de um objeto selecionado.

A matiz [2], que fica logo abaixo, é um slider onde podemos alterar a cor em si (vermelho, laranja, amarelo, etc).

A opacidade [3] é um slider abaixo da matiz onde alteramos a opacidade da cor escolhida.

E por fim, temos o modelo de cores [4], onde podemos mudar a notação das cores a partir de modelos de cor distintos, são eles:



# FIGMA – COR

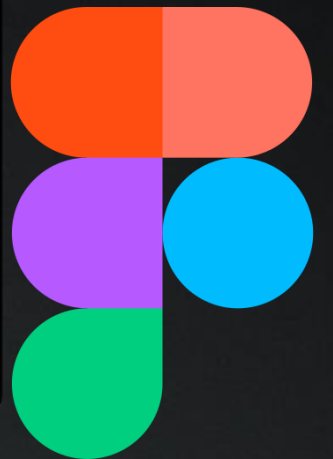
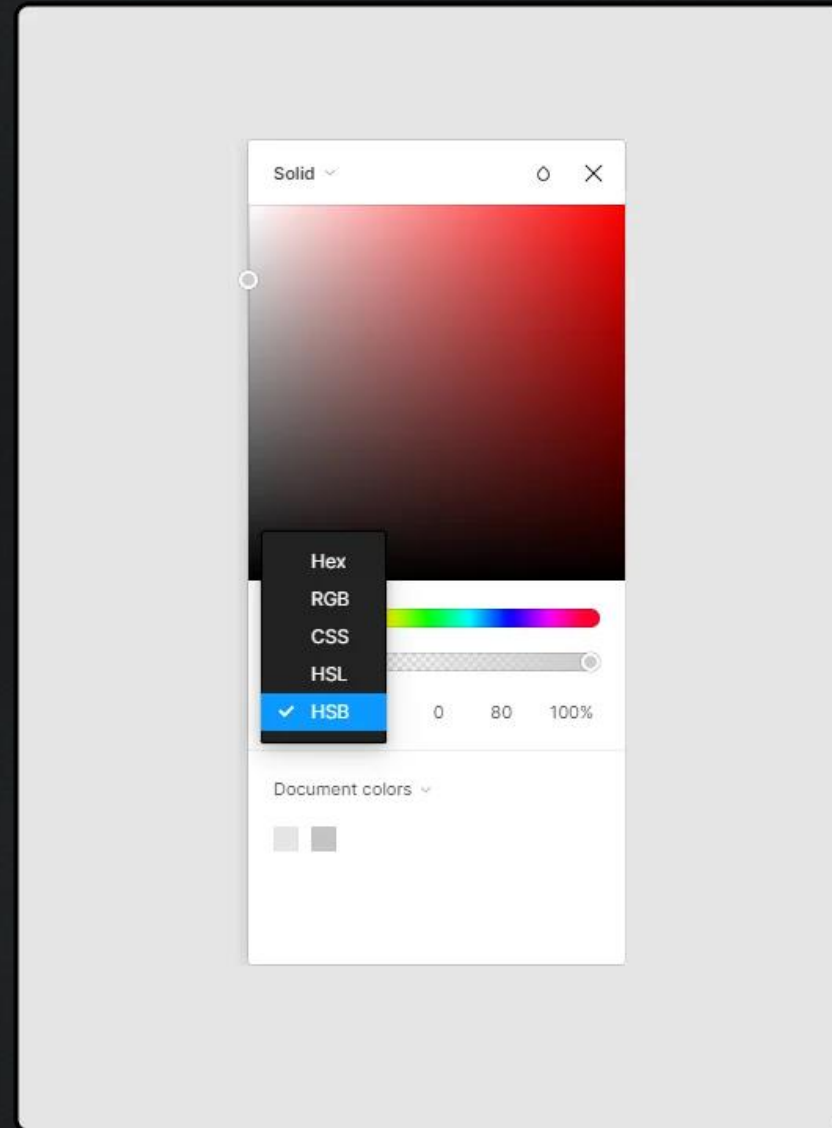
Ao clicar no ícone de cor, você vai dar de cara com o Color Picker.

Esse Color Picker é dividido em 4 partes:

1. Hexadecimal
2. RGB
3. HSB
4. HSL
5. CSS

Normalmente eu utilizo apenas o modelo HSB, pois é mais completo e simples de criar variações claras e escuras de uma cor.

Só que além de trabalharmos com o Color Picker, também podemos mudar o “tipo de tinta” a ser aplicada, as opções são:

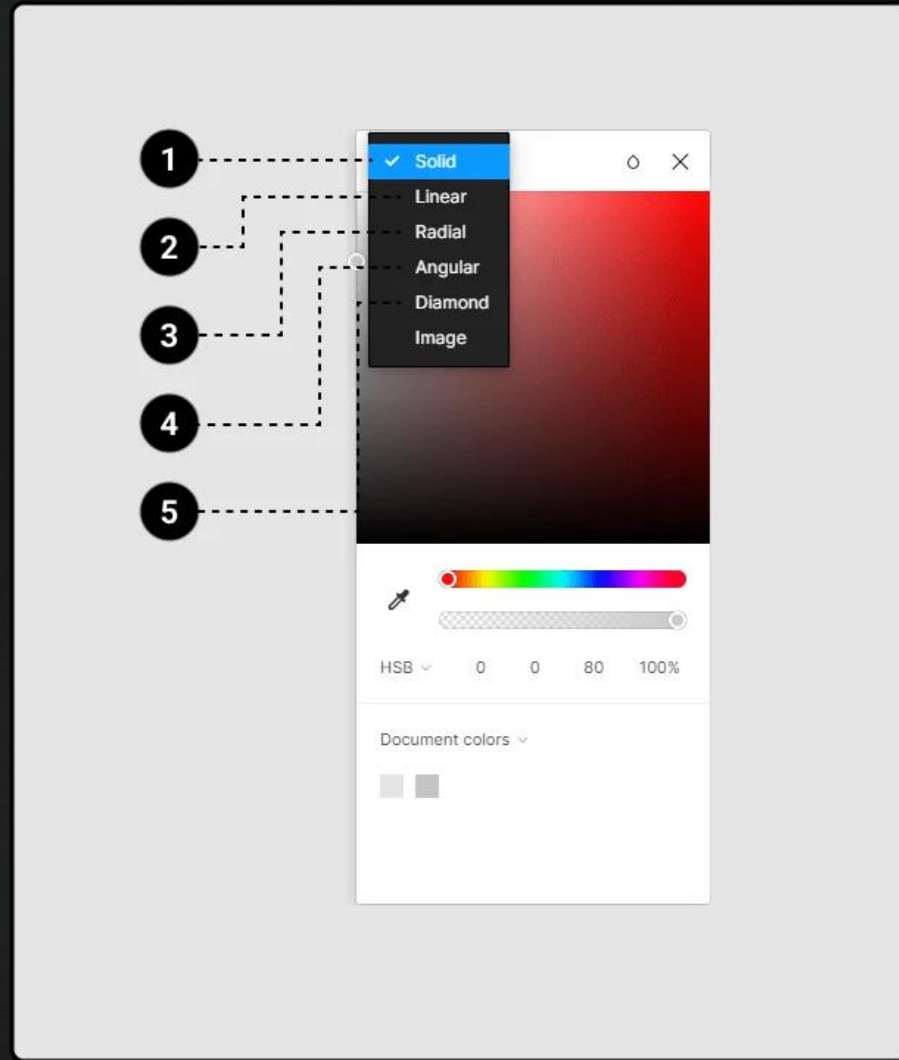




# FIGMA – COR

1. Solid (cor chapada)
2. Linear
3. Radial
4. Angular
5. Diamond

Depois do tipo solid [1], todos os tipos de tinta são gradientes.



# FIGMA – COR

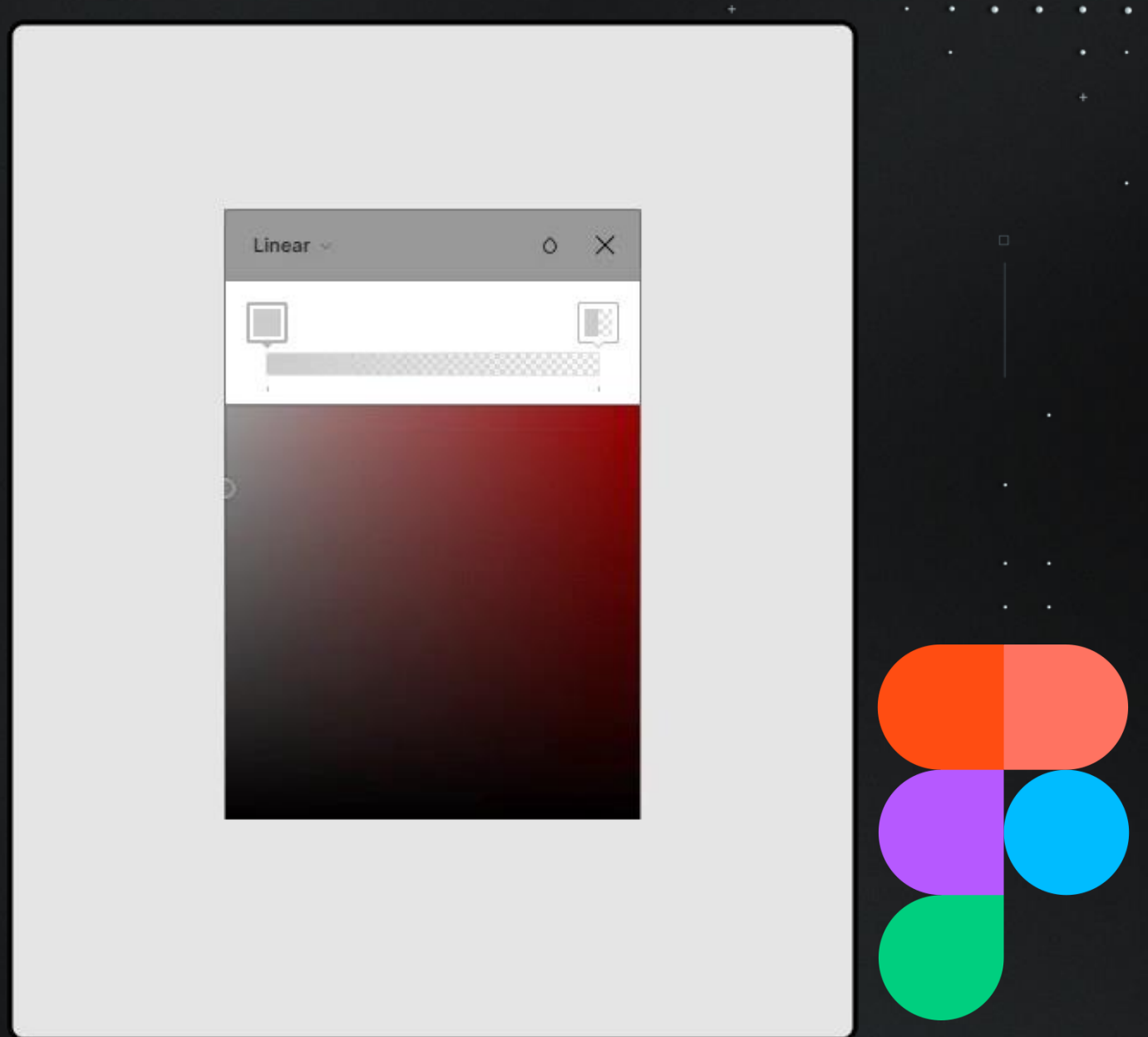
E marcando alguma dessas opções, você pode selecionar as cores que farão parte desse gradiente no seletor acima do campo de cor.

## *Color Styles no Figma*

Caso você queira utilizar uma cor com hexadecimal definido (sem tentar acertar os valores no olhômetro), basta criar um estilo com essa cor.

Esse processo imita o que vimos acima com o Text Styles.

Fazendo isso, facilitamos muito a organização e consistência na aplicação das cores de uma paleta.



# FIGMA – REFERÊNCIAS



<https://www.youtube.com/watch?v=Yh6zvnDzerU>

<https://www.youtube.com/watch?v=Qodw1TuZslU>



# FIAP

Todos direitos reservados. Reprodução ou divulgação total ou parcial deste documento é expressamente proibido sem o consentimento formal, por escrito, do Professor (autor).