

L'application Figma

Table des matières

I. Bases de Figma	3
II. Exercice : Quiz	10
III. Différents types de formes et les contraintes	11
IV. Exercice : Quiz	22
V. Auto-layout par la pratique	22
VI. Exercice : Quiz	29
VII. Variantes	30
VIII. Exercice : Quiz	36
IX. Essentiel	37
X. Auto-évaluation	37
A. Exercice	37
B. Test.....	39
Solutions des exercices	40

I. Bases de Figma

Durée : 1 h 30

Prérequis : avoir des notions sur le maquettage, connaître les grandes lignes de Figma

Environnement de travail : un ordinateur avec une connexion internet

Contexte

Figma est un outil de conception d'interface utilisateur collaboratif qui permet à différentes personnes de communiquer sur le même projet.

Jusqu'à il y a quelques années, la notion de collaboration dans ces outils se limitait à la possibilité de commenter des conceptions, etc. Aujourd'hui, avec la popularité croissante de Figma, la collaboration est devenue plus facile que jamais, et les flux de travail ont inévitablement changé, y compris les transferts.

Si vous souhaitez commencer à découvrir un outil extrêmement flexible qui apporte nouveauté et rapidité au monde de la conception et du développement, il vous suffit de vous concentrer sur la suite.

Vous pouvez désormais commencer ce cours en voyant les bases de la création avec Figma.

Voyons ensemble comment créer des frames (espaces de travail), des calques, et des composants. Il faut savoir organiser les composants et les instances.

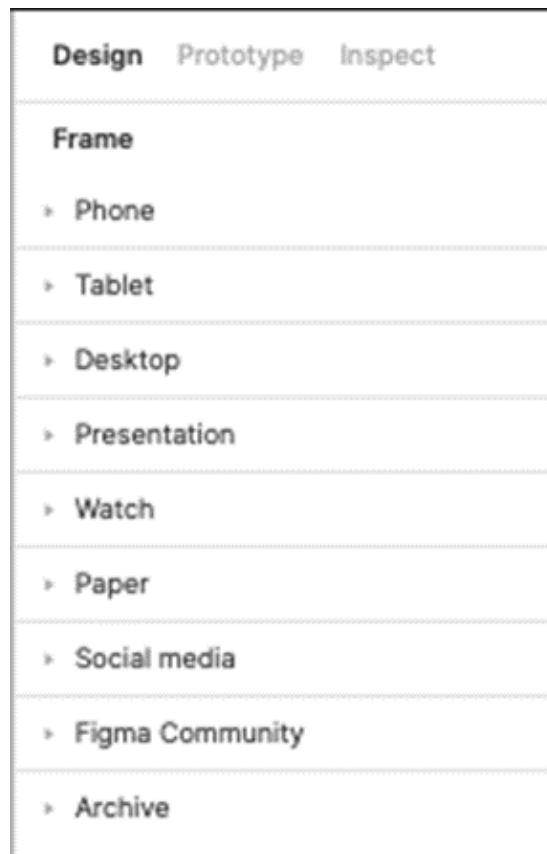
Créer son espace de travail

Pour pouvoir créer un espace de travail, vous pouvez choisir une dimension définie par défaut dans l'application, ou en créer directement une avec des dimensions personnalisées.

Vous pouvez maintenant, en haut à gauche de la fenêtre, appuyer sur la touche « *Frame* », sur cette icône  .

Vous pouvez également utiliser la touche « *F* » en tant que raccourci.

À partir de là, vous pouvez soit tracer vous-même une frame, soit choisir parmi cette liste une taille qui vous correspond.



Notons toutefois que, peu importe si l'espace de travail a une dimension définie ou personnalisée, vous pourrez la modifier à souhait en sélectionnant la frame puis, dans le menu à droite, en changeant les valeurs W (« *width* » signifiant « *largeur* ») et H (« *height* » signifiant « *hauteur* »).



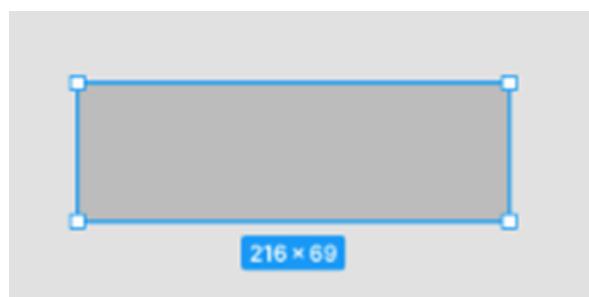
Création de calques

Un calque sera simplement une forme, telle qu'un rectangle, un carré, un polygone, une ligne, etc., ou du texte que l'on va venir créer sur Figma. Ces calques pourront, par la suite, devenir des composants si on souhaite conserver un design de bouton précis pour l'ensemble de notre application. Vous prendrez dans ce cours l'exemple du bouton, mais tout autre exemple est également valable.

Pour créer un bouton rectangulaire, choisissez l'outil de forme, puis le rectangle (s'il n'est pas choisi de base) .

Vous pouvez également appuyer sur la touche « R » en tant que raccourci.

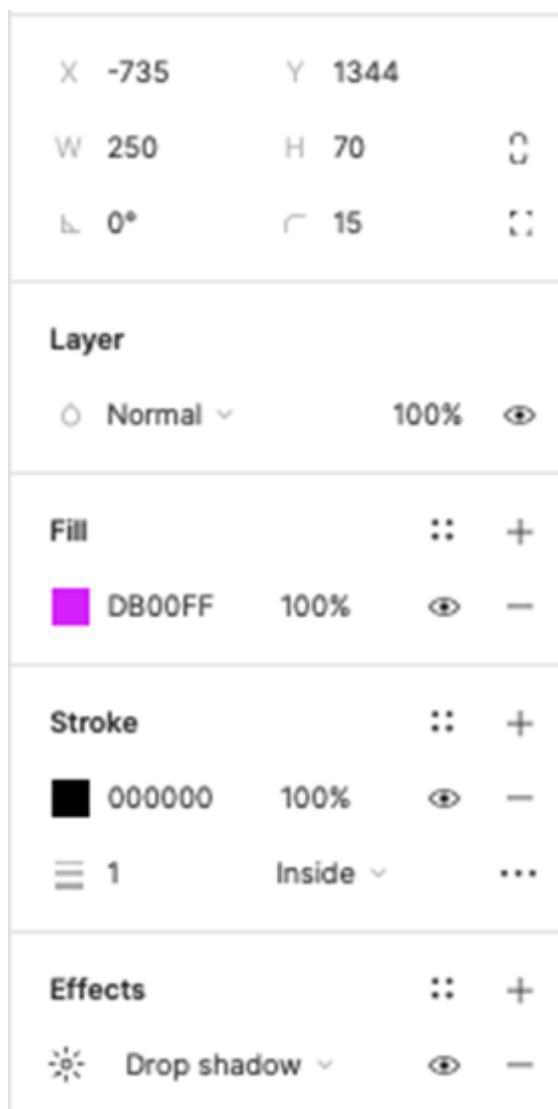
Dessinez ensuite un rectangle, peu importe les dimensions.



Vous pouvez modifier les dimensions, tout comme les frames, directement dans le menu à droite, en sélectionnant le calque. Vous pouvez également modifier la couleur de la forme, la couleur de la bordure, l'arrondi des bordures ; vous pouvez même ajouter une ombre. Tout se passe dans le menu à droite. Une fois le rectangle sélectionné :

- Pour modifier la couleur, utilisez « *Fill* ».
- Pour ajouter une bordure, cliquez sur l'icône « + » de la catégorie « *Stroke* ».
- Pour ajouter un effet (une ombre à l'extérieur du rectangle par exemple), cliquez sur l'icône « + » de la catégorie « *Effects* ».

Vous pouvez personnaliser vous-même votre rectangle ou vous baser sur les données suivantes.



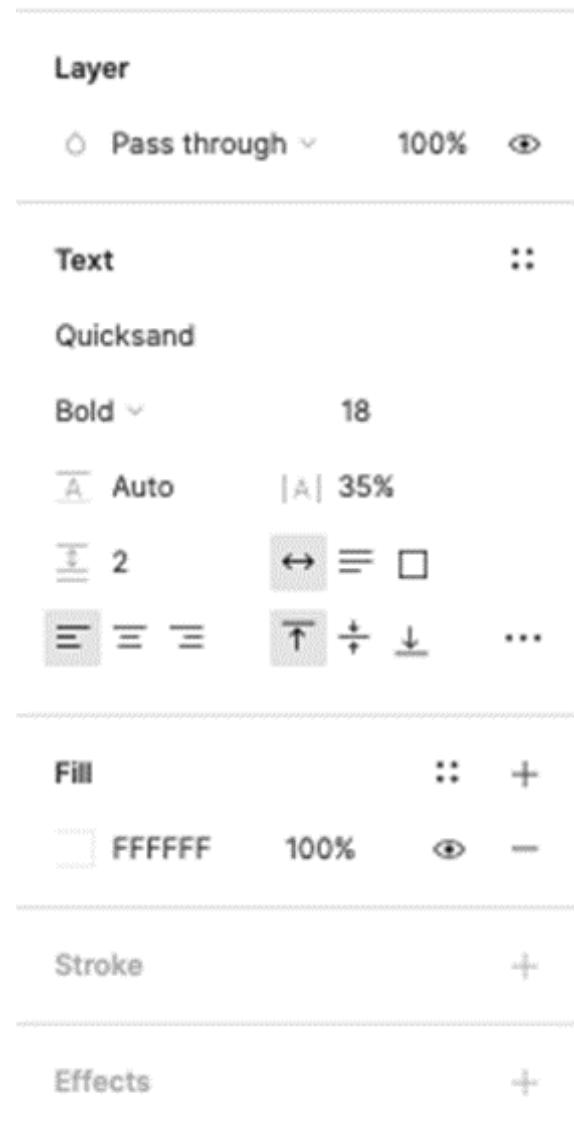
Pour ajouter du texte, choisissez l'icône de Texte ou appuyez sur la touche « *T* » en tant que raccourci.



Une fois sélectionné, vous pouvez cliquer n'importe où dans le cadran, pour écrire librement du texte.

Une fois le texte écrit, si ce n'est pas déjà fait, vous pouvez le placer dans le rectangle qui est présent au sein de la fenêtre principale.

Ici, vous pouvez ajuster la taille de la police d'écriture, la police d'écriture en elle-même, la graisse de celle-ci, ou encore la couleur. Il est possible d'ajouter de l'espace entre chaque lettre ou entre chaque paragraphe, d'ajouter un effet d'ombre, une bordure à chaque lettre, etc.



Une fois cela fait, vous avez un bouton, mais sous forme de calque uniquement. Voyons désormais comment combiner le tout sous forme de composant.

Transformer un groupe de calques en composant

Pour transformer un groupe de calques en composant, sélectionnez d'abord l'ensemble des calques que vous souhaitez ajouter dans votre composant, en maintenant la touche « *Ctrl* » sous Windows ou « *Command* » sous Mac ; cliquez alors sur l'ensemble des calques désirés.

Il est aussi possible de faire une sélection multiple avec la souris, en maintenant le clic gauche enfoncé dans la fenêtre de travail, et en englobant tous les calques que l'on souhaite.

Ici, vous allez ajouter le rectangle et le texte dans la sélection multiple.

Plusieurs choix s'offrent à vous pour créer le composant : soit, en cliquant sur « *Create Component* » en haut, au milieu de la fenêtre, sur cette icône  ; soit, en faisant un clic droit sur le groupe de calques, puis en sélectionnant « *Create Component* ».

Une fois créé, vous pouvez voir que le nom de votre groupe de calque a changé de couleur et qu'il s'est renommé en « *Component 1* ».

▶ **Component 1**

Vous venez de créer votre premier composant.

Voyons désormais comment créer des instances à partir de ce composant.

Les instances de composants

Une instance est simplement une copie du composant, mais qui pourra être modifiée de manière individuelle. Il sera possible de la modifier pour y ajouter par exemple un effet après un clic, pour changer la couleur au survol, etc.

L'avantage de créer des instances des composants réside dans le fait que, lorsque l'on apporte une modification au composant « *main* » (le composant original), toutes les instances de celui-ci vont être modifiées en même temps.

Pour créer une instance de votre composant, sélectionnez-le et créez simplement une copie de celui-ci. Pour créer une copie, plusieurs choix possibles :

- Faites « *Ctrl + C* » / « *Ctrl + V* » (Windows) ou « *Command + C* » / « *Command + V* » (Mac) pour copier / coller.
- Faites « *Ctrl + D* » (Windows) ou « *Command + D* » (Mac) pour dupliquer.
- Vous pouvez également maintenir la touche « *Alt* » (Windows) enfoncée ou la touche « *Option* » (Mac), pour ensuite faire glisser le composant.

Maintenant que vous vous retrouvez avec deux composants strictement identiques, comment les différencier ?

Dans le menu des layers, sur la gauche de votre fenêtre, vous pouvez voir qu'ils ne sont pas tout à fait similaires.

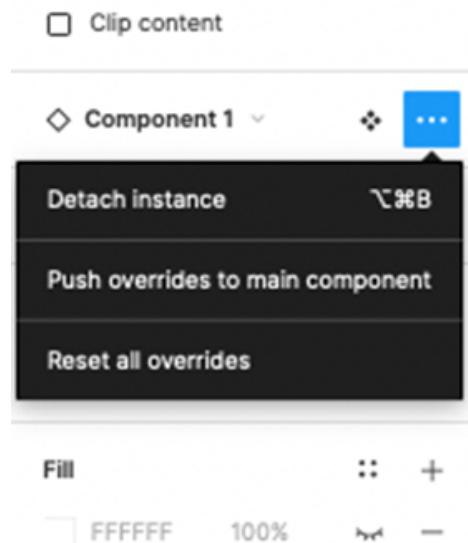


▶ **Component 2**

▶ **Component 1**

Vous pouvez voir que votre composant principal, le numéro 1, possède une icône sensiblement différente de votre instance. Cela va vous être utile afin de les différencier.

Maintenant, pour comprendre un peu mieux la différence entre le composant principal et l'instance du composant, vous pouvez modifier d'abord votre composant 1, puis votre composant 2. Vous remarquez que lorsque l'on modifie le composant principal, le changement est appliqué à ses instances. L'inverse n'est pas vrai. Si vous avez apporté des modifications à votre instance et que vous voulez revenir à ses paramètres par défaut, vous pouvez « *reset* » votre instance, en cliquant dans le menu à droite de votre fenêtre, après avoir sélectionné l'instance. Cliquez sur « *Reset all overrides* ».



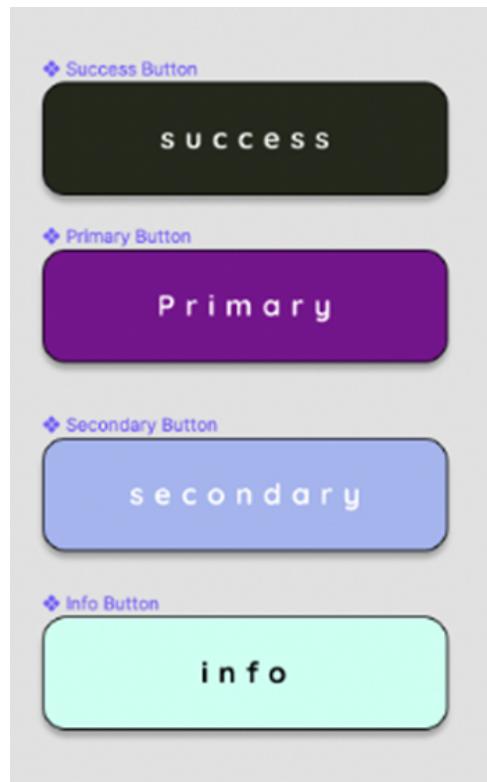
Vous pouvez également, si vous le souhaitez, appliquer les modifications à votre composant principal.

Attention

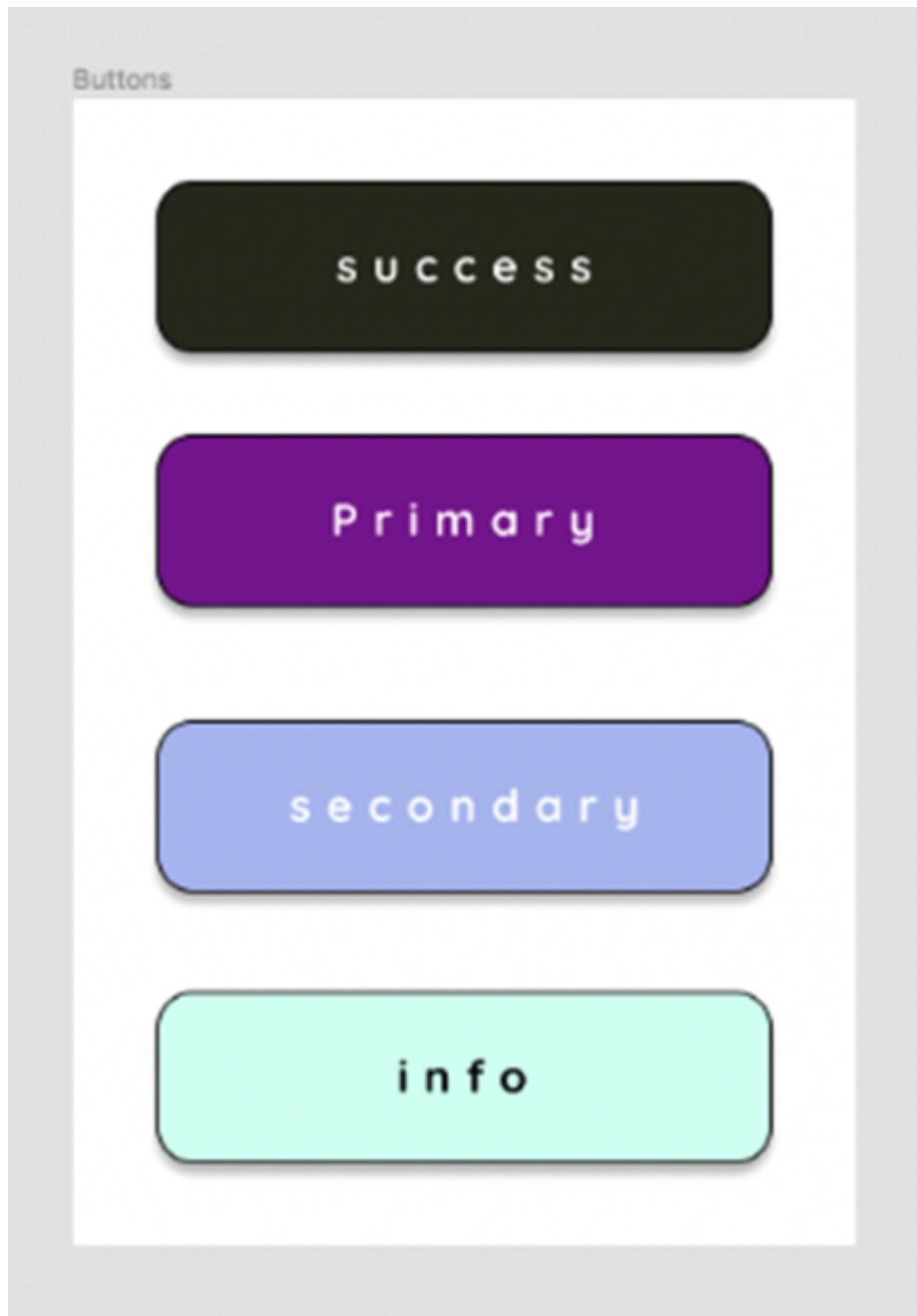
Si vous appliquez les modifications à votre composant principal, les paramètres précédents seront « *perdus* », et toutes vos instances prendront alors les paramètres que vous aurez choisis.

Voyons désormais comment organiser les composants. Pour ce faire, rien de plus simple, vous allez créer une frame qui va contenir les composants souhaités. Reprenons l'exemple du bouton précédemment créé.

Imaginez maintenant que vous avez plusieurs couleurs de boutons (couleur primaire du site, couleur secondaire, couleur de succès, couleur alerte, info, etc.). Vous créez chaque composant bouton individuellement, en le renommant à chaque fois comme vous le souhaitez.



Puis, il s'agit de créer une frame dans laquelle vous pouvez ajouter vos composants, frame que vous pouvez renommer par exemple « *Buttons* ».



Désormais, dans la catégorie « *Assets* », dans l'onglet à gauche de l'écran, vous retrouvez l'ensemble de vos boutons dans la catégorie « *Buttons* ».

The screenshot shows the Figma interface with the 'Assets' tab selected. Under 'Local components', there are four button components: 'Info' (green), 'Primary' (purple), 'Secondary' (blue), and 'Success' (dark gray).

Exercice : Quiz

[solution n°1 p.41]

Question 1

Un composant est un groupe de calques que l'on vient sauvegarder ensemble pour pouvoir le réutiliser à l'infini.

- Vrai
- Faux

Question 2

Les modifications apportées à une instance de composant s'appliquent à toutes les autres.

- Vrai
- Faux

Question 3

Une fois le calque créé, on ne peut plus modifier la taille de celui-ci, il faut alors le supprimer et en créer un nouveau.

- Vrai
- Faux

Question 4

On peut sauvegarder les modifications apportées à une instance de composants et les transmettre directement au composant principal.

- Vrai
- Faux

Question 5

Un composant peut contenir n'importe quel type de calque.

- Vrai
- Faux

III. Différents types de formes et les contraintes

Jusqu'ici, le cours vous a présenté la création d'un seul type de forme, le rectangle. Il existe également des autres types de forme « *simple* », avec des raccourcis utiles pour créer des formes « *parfaites* ». Il s'agira de vous présenter par la suite la notion de « *contraintes* » qui vous sera utile pour le maquettage.

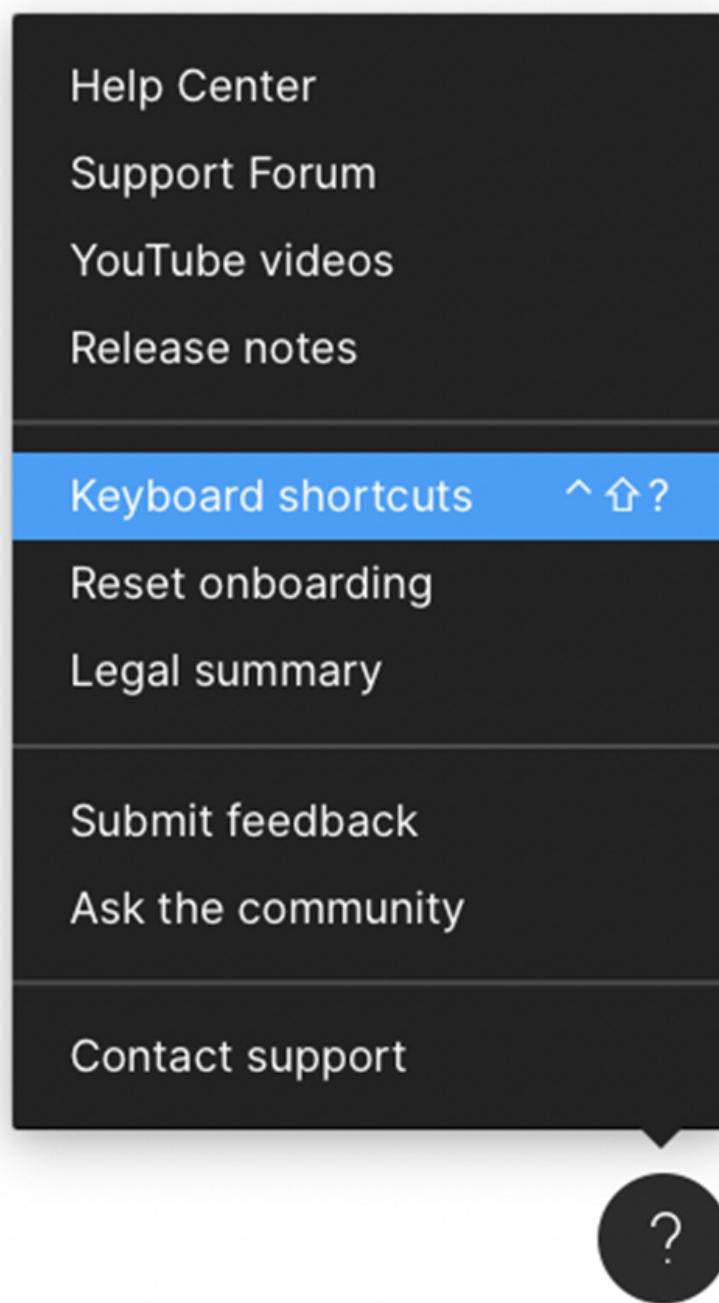
Commençons par les raccourcis

Pour chaque forme que l'on souhaite créer, il est possible, après l'avoir sélectionnée, de cliquer n'importe où sur la fenêtre, afin de créer une forme qui aura une largeur (Width) de 100 px et, lorsque c'est possible, une hauteur (Height) de 100 px également.

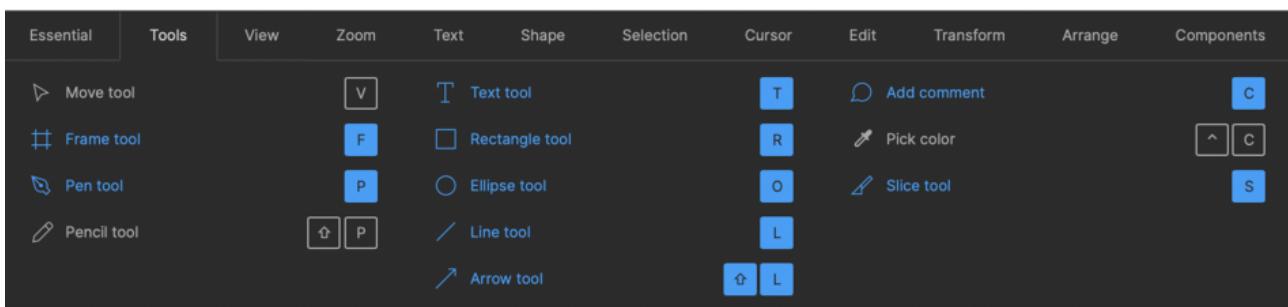
Lors de la création d'une forme, vous avez pu remarquer que celle-ci commence par défaut dans le coin en haut à gauche. Il est possible de commencer la forme depuis le centre, en maintenant la touche « *Alt* » (Windows) ou la touche « *Option* » (Mac).

Si vous tracez une forme en maintenant la touche « *Shift* » enfoncée, celle-ci prendra une forme « *parfaite* ». Le mot parfait désigne ici le fait qu'un rectangle deviendra un carré, une ligne ou une flèche sera tracée avec un angle de zéro degré, une ellipse sera tracée de sorte à former un cercle, un polygone sera tracé pour former un triangle équilatéral (les trois côtés de la même longueur), et l'étoile sera tracée avec tous les côtés de la même longueur.

Il ne s'agit pas ici d'énumérer l'ensemble des raccourcis qui sont disponibles dans Figma. Vous pouvez consulter la liste des raccourcis présents au sein de Figma, en allant sur le menu ci-dessous.



Ce menu s'affiche en bas de la fenêtre. Les raccourcis ayant déjà été utilisés s'affichent en bleu, les autres en gris.



Revenons à nos formes

Pour accéder à la ligne ou à la flèche, il suffit de cliquer sur le menu déroulant juste à côté de la forme par défaut, et de sélectionner la ligne ou la flèche. Comme indiqué, il est également possible d'utiliser les raccourcis « *L* » pour la ligne ou « *Shift + L* » pour la flèche.

Pour ce qui est de l'ellipse, vous pouvez utiliser le menu déroulant ou utiliser la touche « *O* » en tant que raccourci.

Les polygones et les étoiles n'ont pas par défaut de raccourci, vous pourrez donc les sélectionner uniquement dans le menu déroulant.

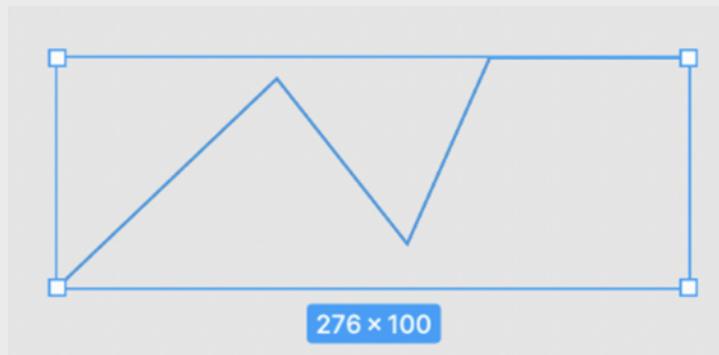
Vous pouvez également accéder aux outils « Crayons » :

- Un pour tracer des vecteurs « *Pen* », dont le raccourci est la touche « *P* »,
- Un pour tracer à main levée « *Pencil* », dont le raccourci correspond aux touches « *Shift + P* ».

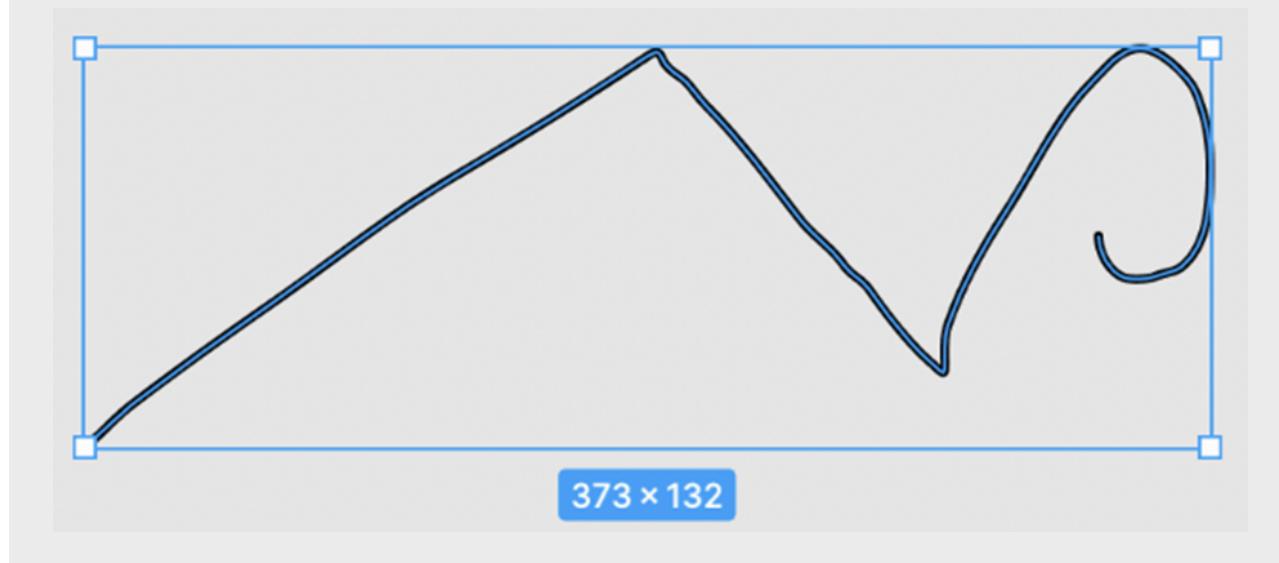
La création de vecteurs (outil « *Pen* ») peut se faire en plusieurs fois. Cela vous permet de tracer des lignes avec une forme particulière.

Exemple

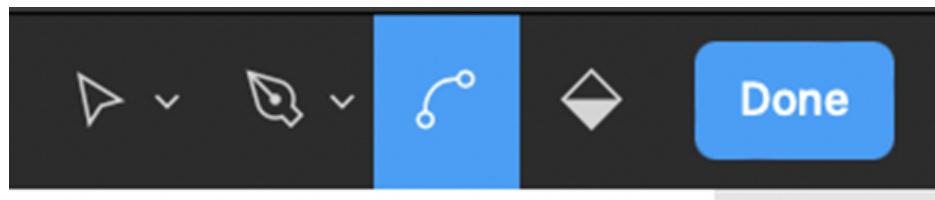
Une fois l'outil « *Pen* » sélectionné, vous pouvez simplement définir une ligne à chaque clic de la souris. Une fois le vecteur tracé, la touche « *Echap* » permet de sortir du mode de tracé.



A contrario, l'outil « *Pencil* » sera fait à main levée.



Lorsque vous effectuez un double-clic sur l'une des formes, un menu d'outil spécial s'ouvre en haut, à gauche de la fenêtre.



Grâce à ce menu, l'outil sélectionné en bleu, le « *Bend Tool* », vous permet de créer des courbures à partir d'un point quelconque de la forme.

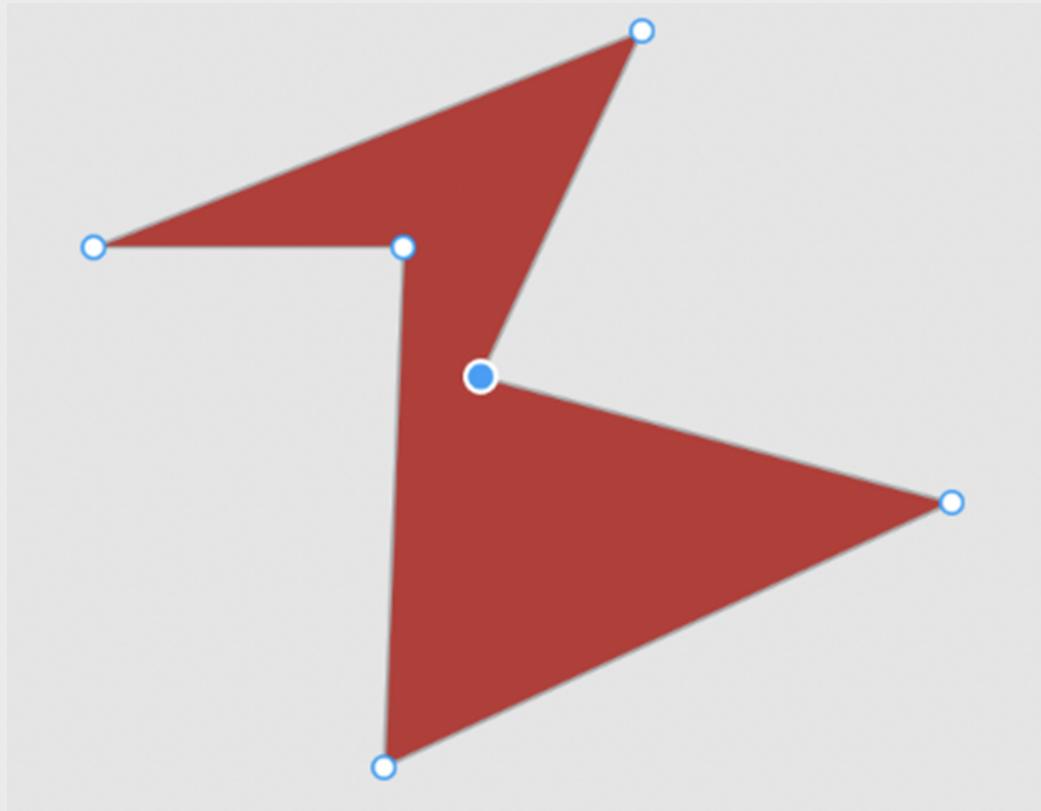
Exemple

Vous pouvez par exemple arrondir les angles comme ceci.



De plus, pour chaque forme, avec l'outil de sélection, il est possible de modifier chaque coin de la forme, afin de créer une forme plus complexe et personnalisée.

Voici un exemple sur un rectangle quelconque.



Maintenant que vous avez vu comment créer des formes, il est temps de montrer les contraintes que l'on peut appliquer à celles-ci.

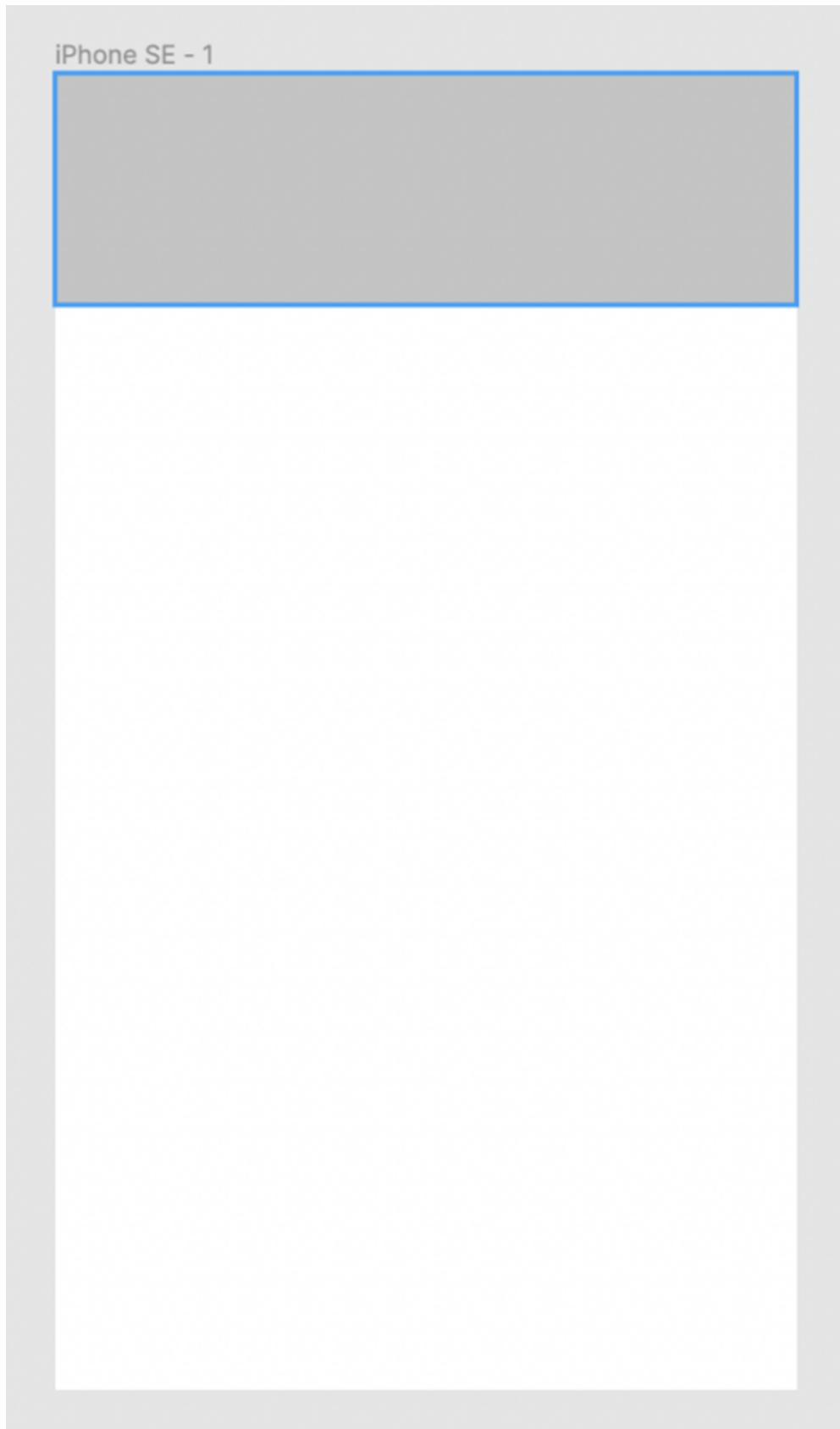
Les contraintes sont des ficelles invisibles qui vont venir fixer votre forme (ou votre composant), à un endroit précis de votre frame. Cela va permettre, par la suite, de rendre vos maquettes *responsive*.

Exemple

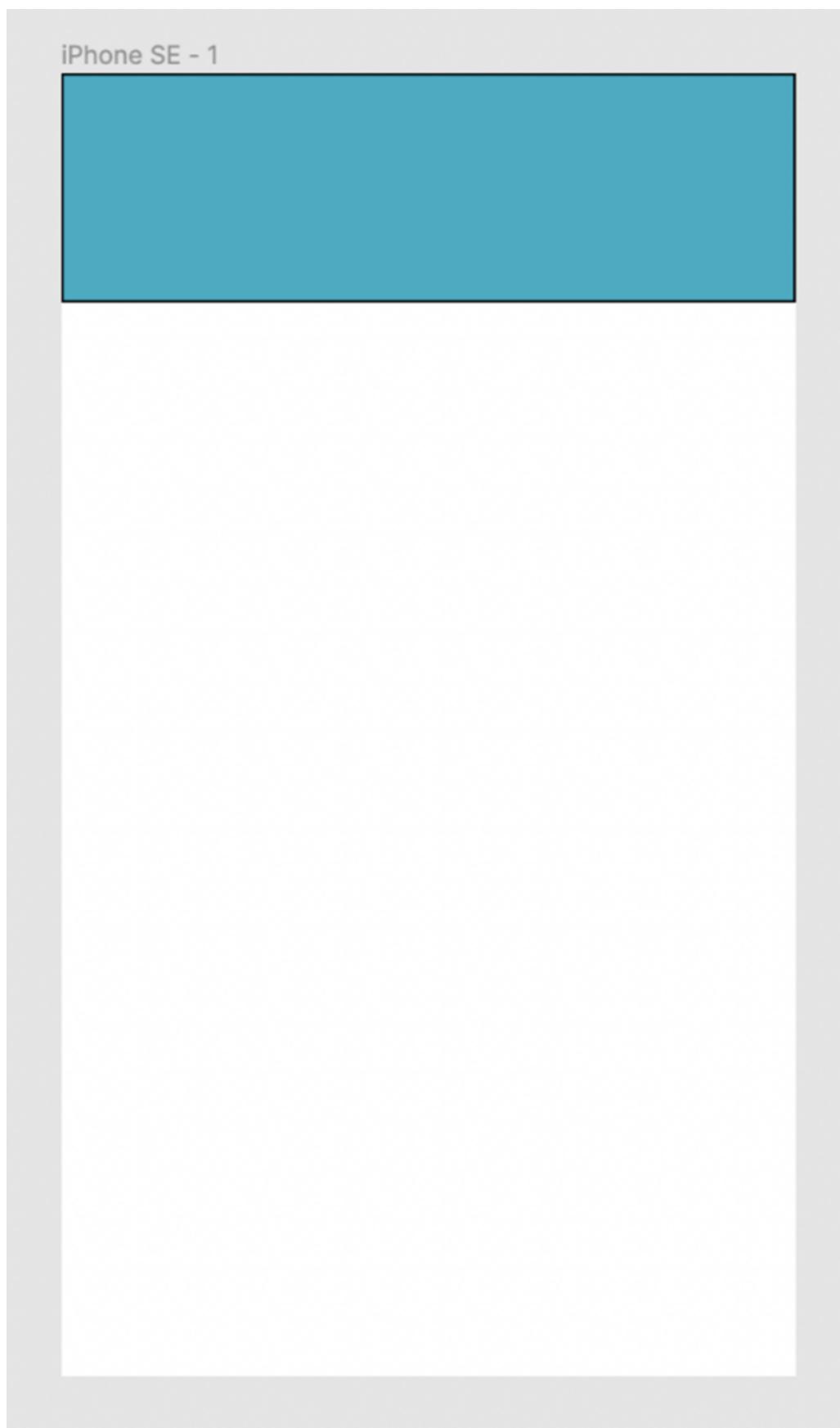
Dans le cadre d'un design d'application sur téléphone, on peut par exemple mettre l'une sur l'autre une frame « *iPhone SE* » et une frame « *iPhone Pro Max* », mais la largeur n'est pas la même. Comment faire en sorte que l'application soit responsive, y compris lors de la présentation de la maquette ? C'est là qu'interviennent les contraintes.

Vous allez maintenant appliquer des contraintes à vos éléments. Prenez une frame « *iPhone SE* » et mettez-la dans votre fenêtre de travail.

Maintenant, créez un rectangle avec une *height* (hauteur) de 100 px ; la largeur doit être celle de la frame. Placez maintenant ce rectangle au sommet de votre frame.



Ajoutez une bordure noire d'1 px avec l'outil « *Stroke* » et une couleur différente.



Si vous tentez de changer la largeur ou la hauteur de votre frame à cet instant précis, votre rectangle reste de la même taille et ne s'adapte pas à votre écran.



Revenez à la taille de frame précédente, en annulant votre changement de taille avec « *Ctrl + Z* » (Windows) ou « *Command + Z* » (Mac).

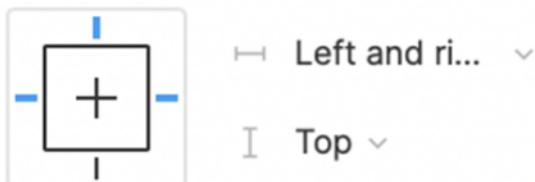
Vous allez maintenant appliquer une contrainte. Sélectionnez votre rectangle. Dans le menu à droite, vous voyez apparaître l'outil « *Constraints* » (« *Contraintes* »). Par défaut, vous pouvez observer que les contraintes sont mises sur « *Left* » et « *Top* ». Cela signifie que si vous souhaitez modifier la taille de votre frame, le rectangle restera **toujours** au même emplacement selon votre frame.

Exemple

Si vous essayez de tirer la taille de votre frame, peu importe le sens, vous pouvez observer que le rectangle sera indéfiniment fixé en haut à gauche de celle-ci.

Pour que votre rectangle puisse être « *responsive* », appliquez les contraintes suivantes :

Constraints

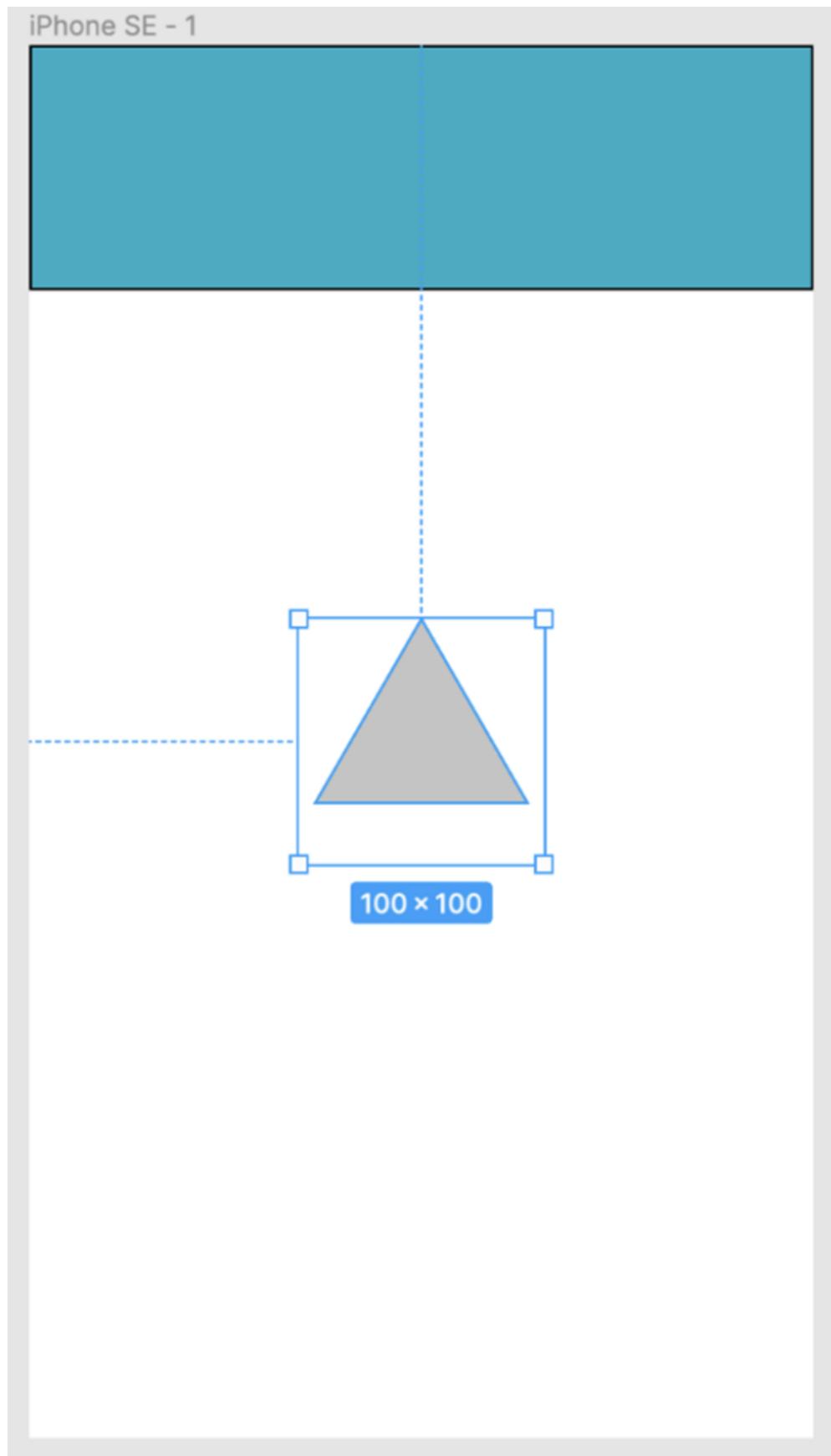


Fix position when scrolling

Plutôt que les contraintes « *Left* » et « *Top* », définissez-les sur « *Left and right* ». Ainsi, lorsque vous allez modifier la largeur de votre frame, votre rectangle restera parfaitement responsive.

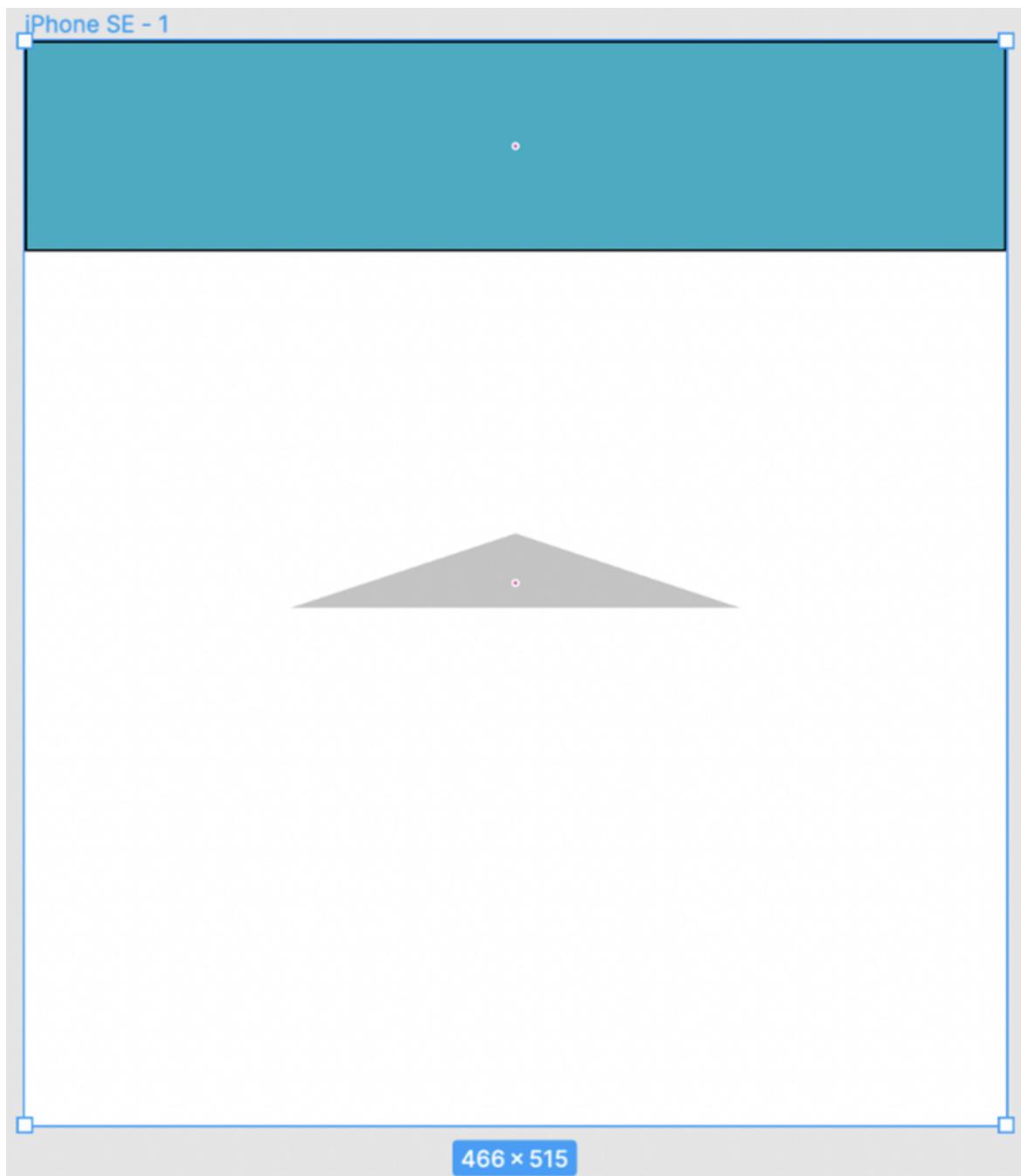
Prenons un autre cas :

En plus de votre rectangle, ajoutez une autre forme (peu importe la forme), parfaitement centrée sur votre frame. Pour centrer parfaitement une forme ou un groupe (ou un composant), faites glisser votre objet au milieu de votre frame, jusqu'à ce que deux lignes rouges se croisent.



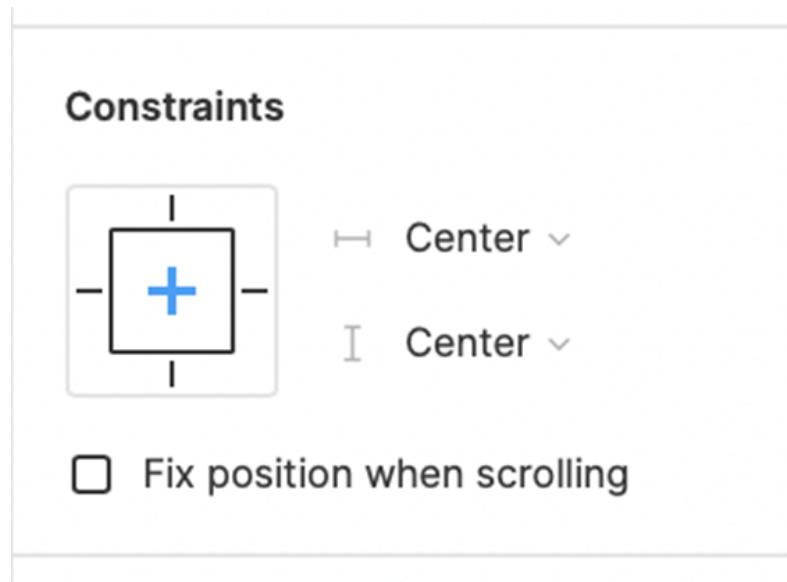
Vous pouvez voir que par défaut les contraintes sont mises sur « *Top* » et « *Left* ». Cela signifie, pour rappel, que lorsque vous allez modifier la taille de votre frame, la forme restera exactement à la même place par rapport au « *Top* » et au « *Left* » de la frame.

Dans votre cas, si vous souhaitez garder votre forme parfaitement centrée, quelle que soit la taille de frame que vous voulez appliquer, vous pouvez penser que les contraintes à définir sont « *Left and right* » et « *Top and bottom* ». Appliquez ces contraintes et tentez de modifier la taille de votre frame.



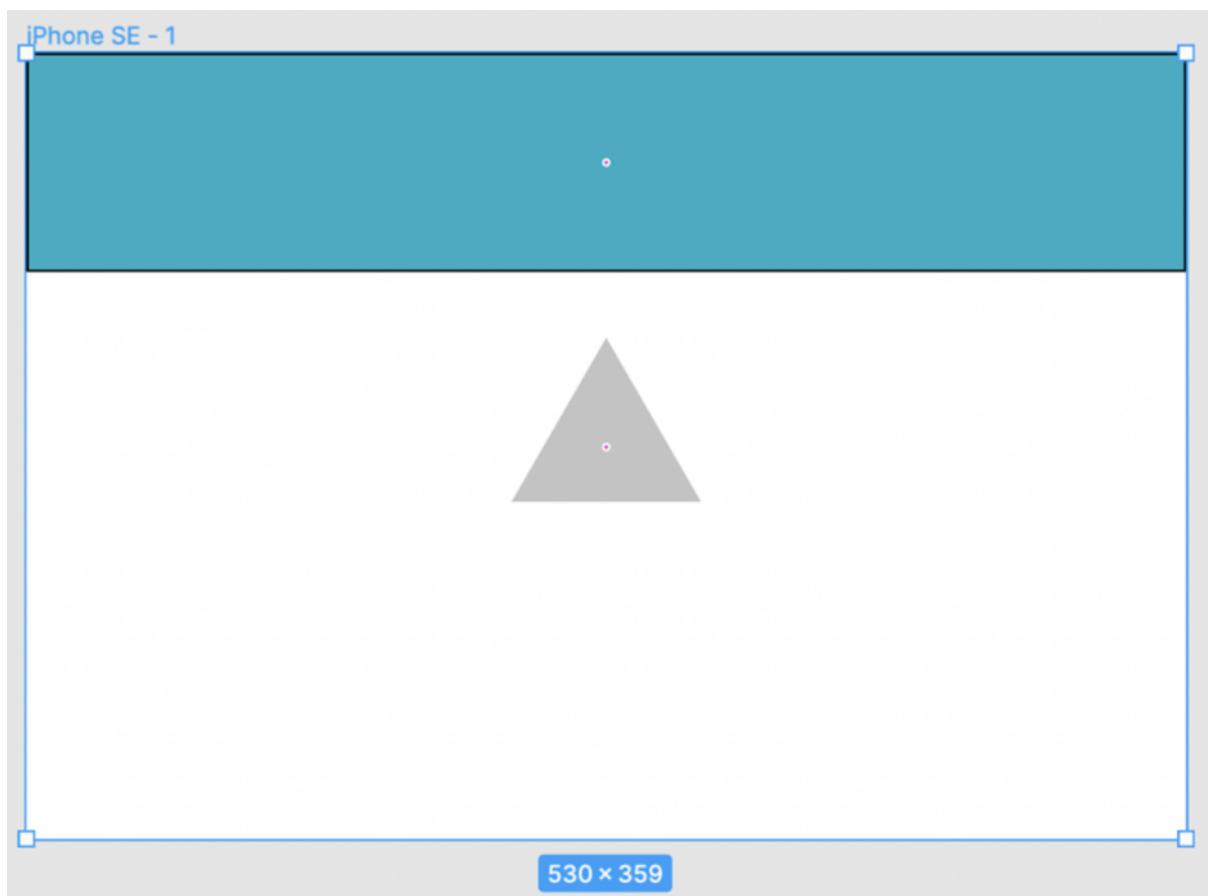
Comme vous lui avez indiqué de garder une position définie par rapport aux bordures de votre frame, votre forme se déforme lorsqu'on applique un ratio « *Width / Height* » différent du ratio initial, avec une largeur plus importante par rapport à la hauteur, et inversement, une hauteur plus importante que la largeur.

Afin que la forme puisse garder les mêmes dimensions que vous avez précédemment paramétrées, il va falloir appliquer des contraintes différentes.



Si vous appliquez les contraintes « Center », votre forme va alors conserver sa propre position et va pouvoir suivre les changements de votre frame.

Cela donne le visuel suivant.



Votre forme doit avoir normalement conservé sa place centrale, elle doit rester fixée au centre de votre frame, sans se déformer.

Exercice : Quiz

[solution n°2 p.42]

Question 1

Une forme est fixe et ne peut être modifiée / personnalisée.

- Vrai
- Faux

Question 2

Une forme avec des contraintes de placement se voit modifiée lorsqu'on réarrange la taille de la frame.

- Vrai
- Faux

Question 3

Les contraintes par défaut, lors de la création d'une forme au sein d'une frame, sont « *Top* » et « *Right* ».

- Vrai
- Faux

Question 4

Il est possible de créer un vecteur courbé, sans avoir à passer par le « *Bend Tool* ».

- Vrai
- Faux

Question 5

Un composant, une fois créé, est responsive nativement (par défaut).

- Vrai
- Faux

V. Auto-layout par la pratique

Vous savez désormais créer des formes, qu'elles soient simples ou un peu plus complexes. Vous savez de même créer des composants et un wireframe.

Maintenant, vous allez passer à la réalisation d'une maquette un peu plus complexe. Il s'agit de créer quelque chose d'un peu plus visuel. Il faut aussi être capable de paramétriser la maquette si celle-ci possède trop de contenus pour être placée dans une seule frame.

Pour ce faire, vous allez devoir connaître les options de l'auto-layout et des variants.

On se retrouve vite de l'autre côté du rideau pour suivre ce nouveau cours !

Pour comprendre l'auto-layout, il vous faut comprendre ce qu'est l'élément « Parent » et l'élément « Enfant ».

Un élément Parent est un élément qui va venir accueillir d'autres éléments en son sein, les éléments Enfants.

La principale différence entre les contraintes et l'auto-layout réside dans le fait que :

- Les contraintes vont être appliquées lorsqu'on va redimensionner l'élément Parent à la main, en modifiant la largeur et la hauteur.
- L'auto-layout, c'est l'élément Enfant qui va pousser l'élément Parent à se modifier, se redimensionner.

Attention

Pour utiliser l'auto-layout de manière optimale, il va falloir utiliser principalement les frames (cadres).

Les frames seront un outil très puissant lors de la réalisation de vos maquettes avec l'auto-layout.

Vous pouvez utiliser les formes à l'intérieur des frames, mais dès lors que vous souhaitez appliquer l'auto-layout, celui-ci n'est disponible que sur les frames.

Méthode

Commençons doucement en découvrant ce qu'est l'auto-layout par la pratique.

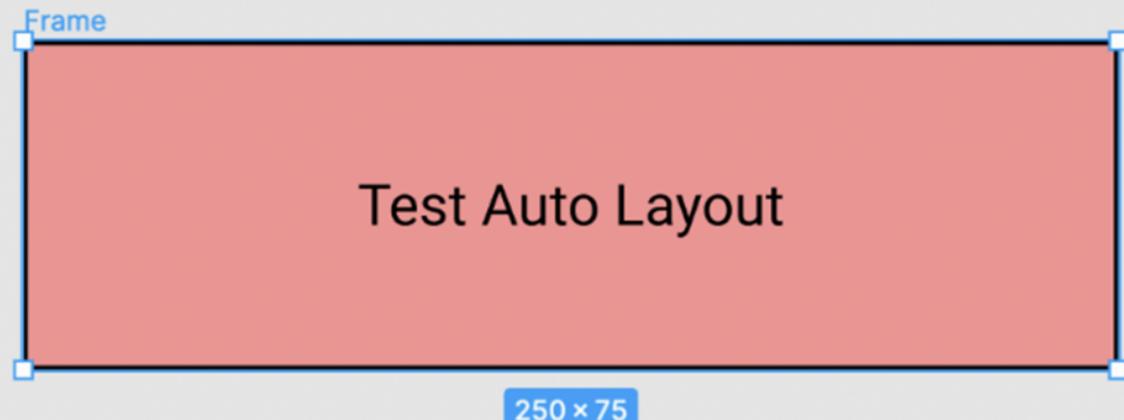
Étape 1 :

Créez une frame de 250 px (width) sur 75 px (height) en y ajoutant une bordure et une couleur de remplissage.



Étape 2 :

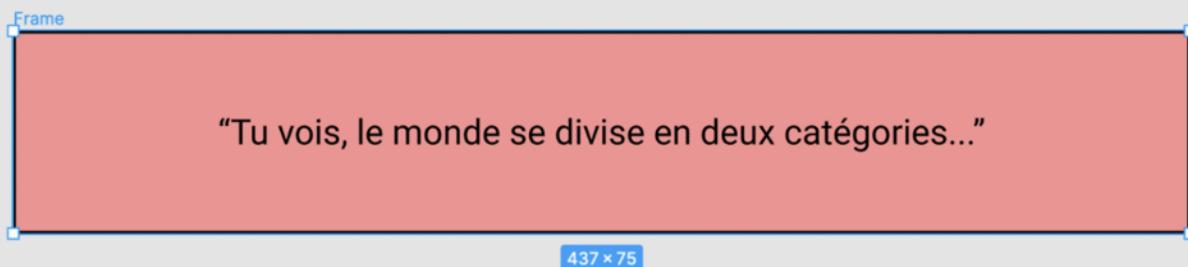
Une fois la frame créée, ajoutez un texte à l'intérieur et centrez-le.



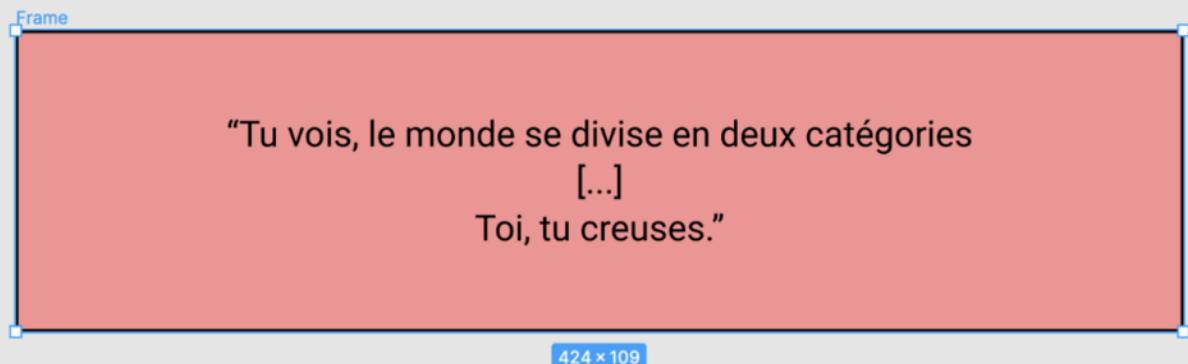
Étape 3 :

Lorsque vous sélectionnez la frame, vous pouvez voir l'option « **Auto layout** » présente dans le menu à droite. Cliquez sur le « + » et observez ce qu'il se passe.

Rien n'a changé, mais seulement à première vue. Si vous apportez une modification au texte, vous allez pouvoir observer quelque chose d'intéressant.

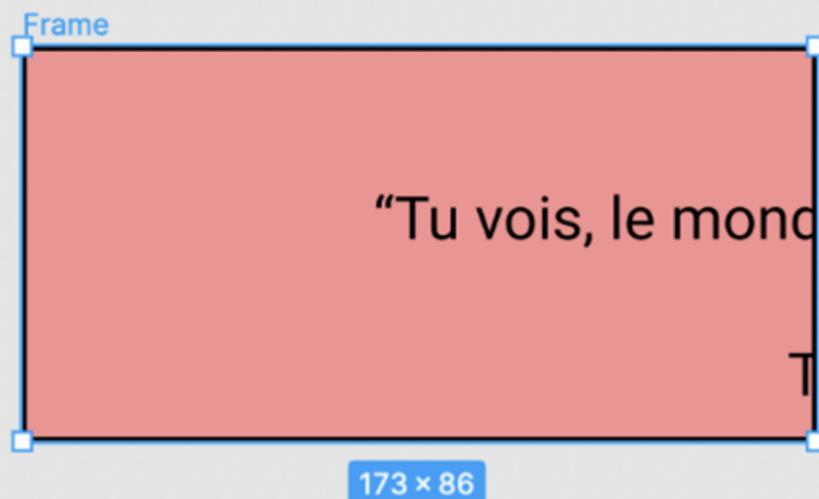


Désormais, selon le texte que vous allez ajouter au sein de votre frame, celle-ci va automatiquement s'adapter à votre contenu. Vous pouvez même faire un retour à la ligne et ajoutez du texte comme ceci.

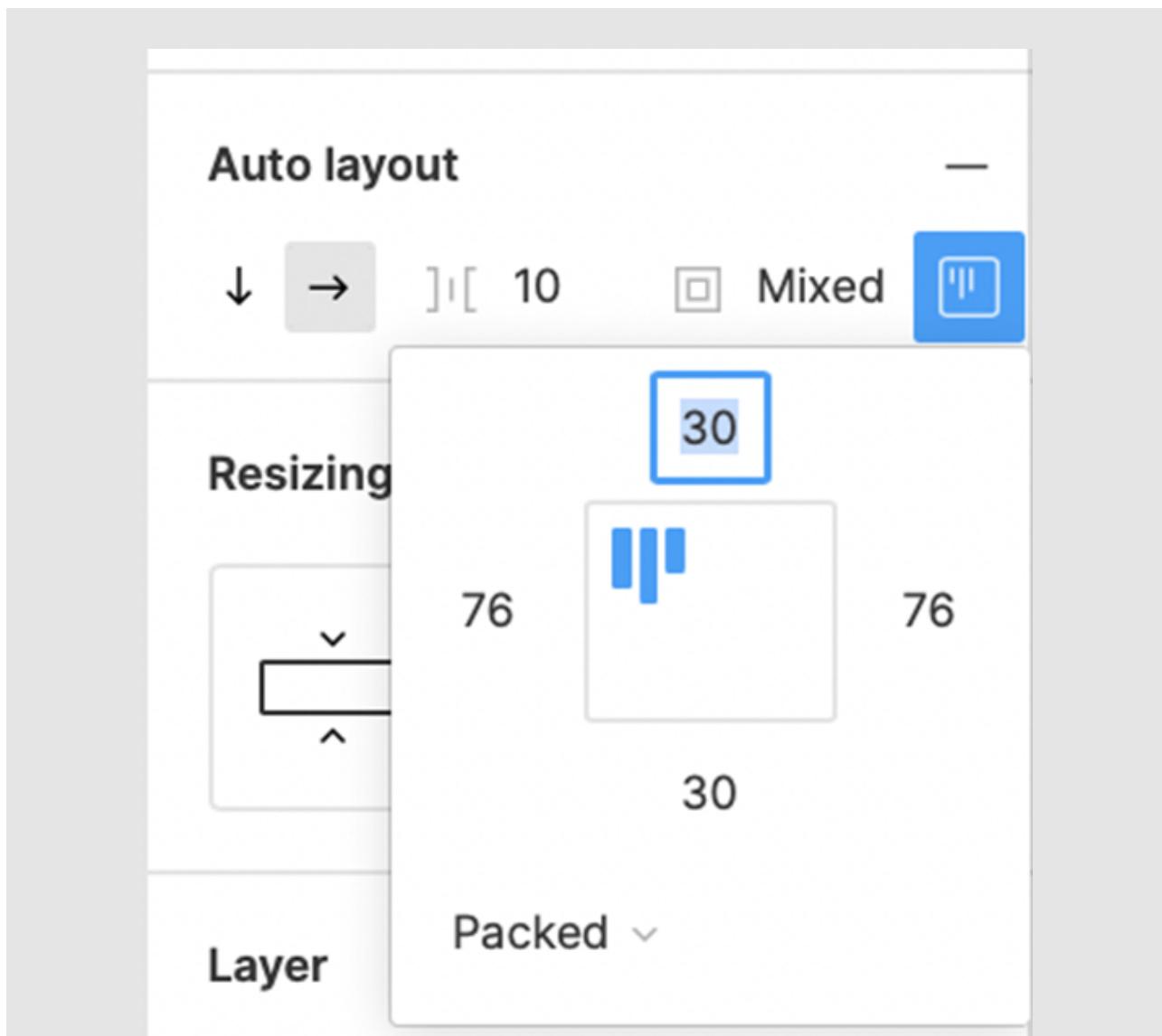


Étape 4 :

Il reste tout de même un problème. Essayez de modifier vous-même la taille de votre frame.



Reprenez votre rectangle précédent et sélectionnez-le, puis observez le menu « **Auto layout** ».



Les deux icônes de flèche représentent le sens des éléments : vertical pour la flèche pointant vers le bas, horizontal pour la flèche pointant vers la droite.

Juste à côté, vous avez la marge qui sépare les différents enfants de votre frame.

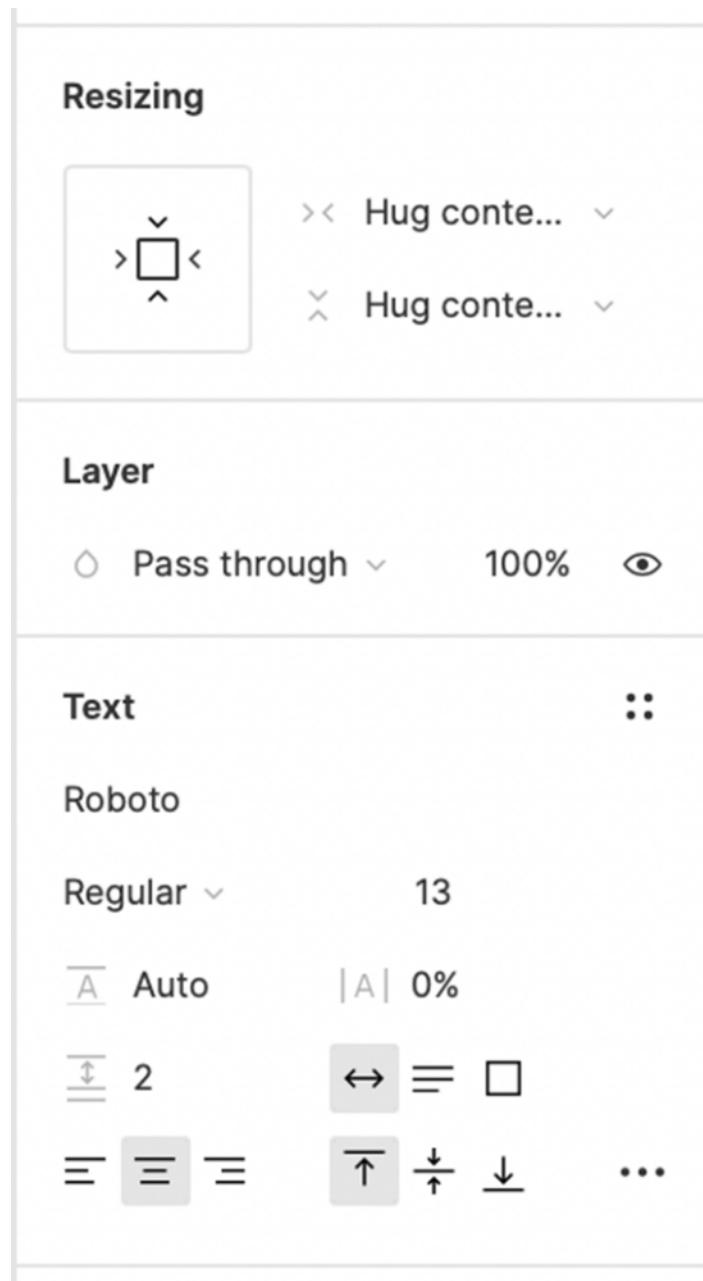
Vient ensuite le « *padding* » qui se situe dans votre objet, ainsi que l'emplacement de votre objet. Si celui-ci ne prend pas toute la largeur et / ou toute la longueur, il est possible de lui assigner une place en particulier, en plaçant le petit élément bleu selon vos besoins dans la grille.

Complément

Le padding est une marge intérieure qui va permettre de définir les écarts de remplissage sur les côtés d'un élément. Ici, il y a 30 px de padding en haut et en bas et 76 px de padding à gauche et à droite. Vous pouvez modifier ces données si vous souhaitez visualiser plus précisément ce qu'est le padding. Retenez ici la notion de padding qui va vous intéresser d'ici peu.

Si l'on modifie la taille de la frame, le texte ne bouge pas, il reste exactement à son emplacement. Comment faire pour que le texte s'adapte à son tour à la taille de la frame ?

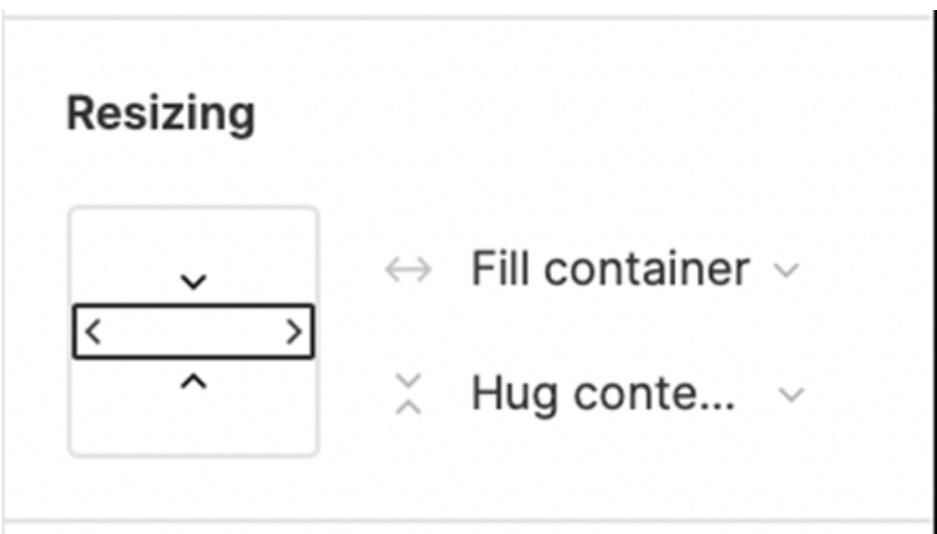
Sélectionnez le texte au sein de la frame et attardez-vous quelques instants sur le menu de droite.



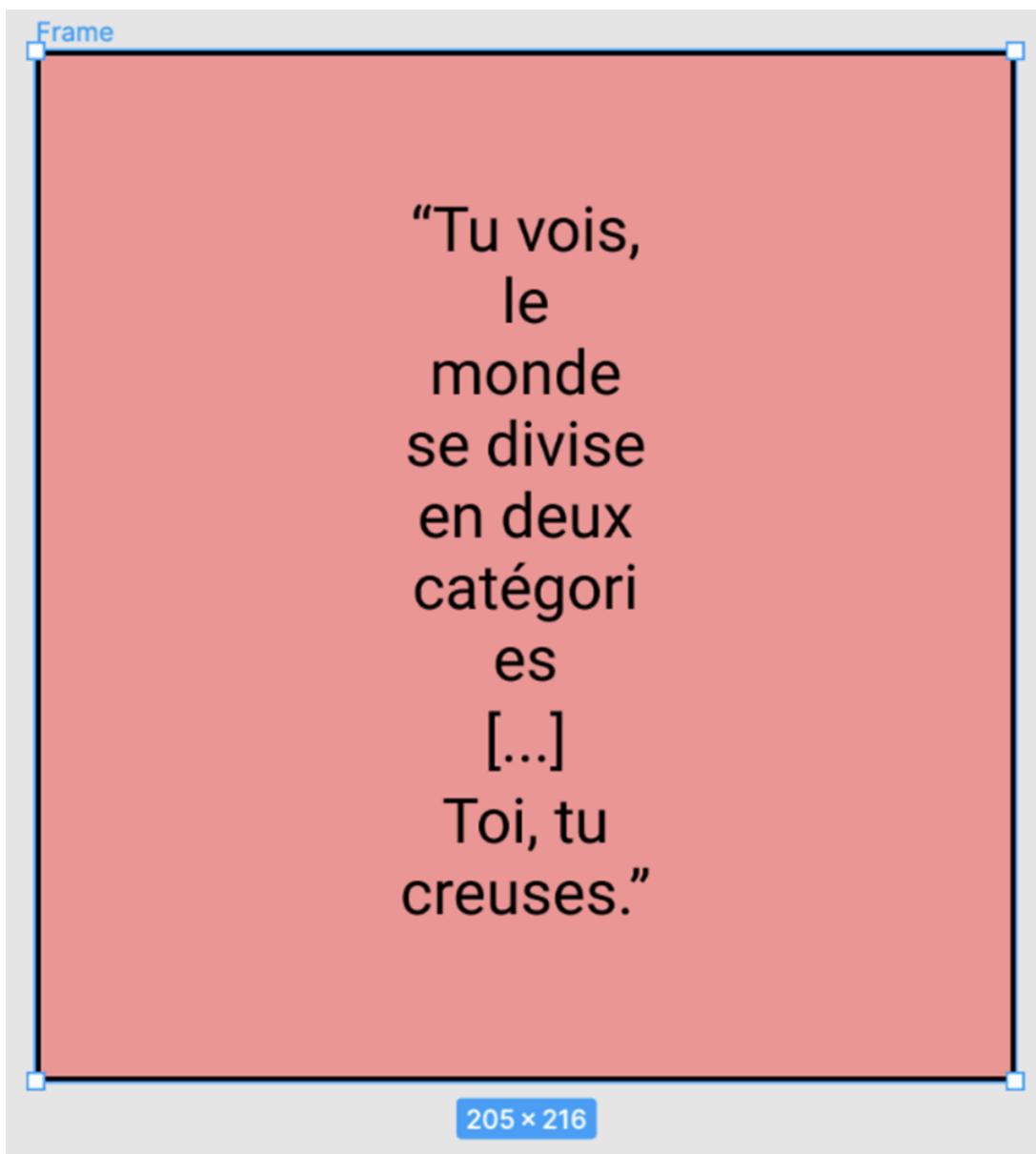
L'outil « Resizing » a fait son apparition. Celui-ci est défini par défaut sur « Hug contents ». Cela signifie que Figma va faire en sorte de redimensionner ce qui est contenu au sein d'une frame, dans la mesure où les valeurs renseignées dans le padding peuvent être respectées.

Ici, le texte est positionné selon le padding qui a été renseigné par défaut, lors de la création de l'auto layout. En redimensionnant la frame, le texte ne peut plus être placé à un padding précis, alors rien ne se passe et le texte disparaît de la frame.

Il est cependant possible de modifier cela en changeant la valeur « Hug contents » de la largeur du texte.



Si vous modifiez la valeur « *Hug contents* » par « *Fill container* » et si vous essayez à nouveau de modifier les dimensions de votre frame, vous obtenez normalement ceci.



Votre texte s'adapte ainsi de manière spontanée et il peut désormais être agencé différemment.

Complément

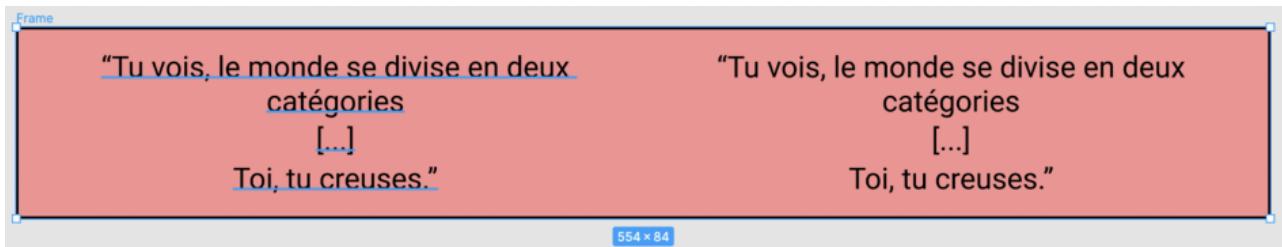
Les objets présents dans une frame avec un auto layout vont s'étendre selon la largeur (width) ou la hauteur (height) de leur frame Parent.

Attention

Il y a toutefois une limite à l'adaptabilité du texte. N'allez pas redimensionner la frame de manière trop petite, que ce soit en hauteur ou largeur. Aussi forte soit la capacité d'adaptation du texte (objet Enfant), le texte ne peut pas rétrécir en termes de police d'écriture.

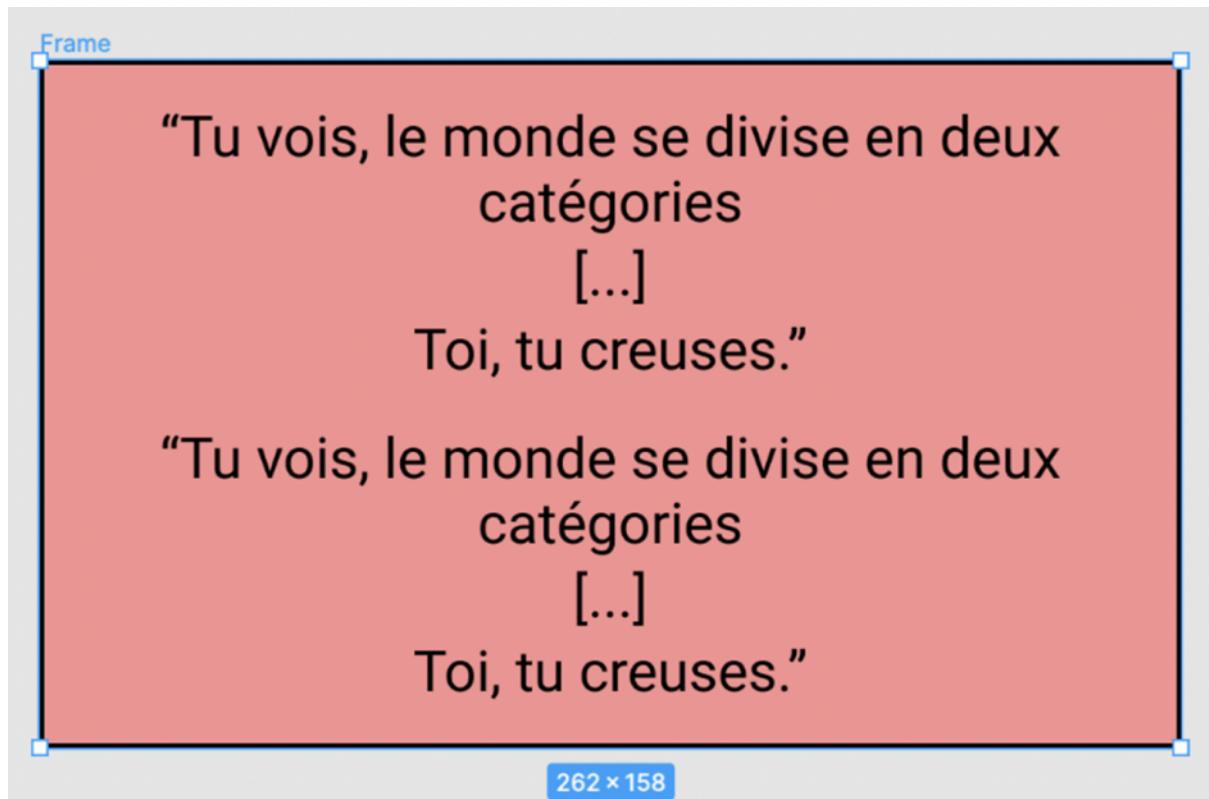
Une fois l'auto layout mis en place, il est également possible d'ajouter des objets, des formes ou d'autres textes au sein de la frame.

Vous pouvez par exemple dupliquer votre texte déjà présent au sein de votre frame, en le sélectionnant, puis en utilisant le raccourci « *Ctrl + D* » (Windows) ou « *Command + D* » (Mac).

**Remarque**

Si, lorsque vous essayez de redimensionner la frame, votre texte ne bouge pas, il faut redéfinir « *Fill container* » dans l'outil « *Resizing* ».

Dès lors qu'il y a deux éléments ou plus au sein d'une frame, vous pouvez définir leur façon de se positionner avec les flèches directionnelles dans l'outil auto layout. Ici, par défaut, la disposition était faite selon un plan horizontal. Si vous souhaitez les placer de manière verticale, sélectionnez la flèche verticale, puis réglez l'espace qui sépare vos deux éléments, avec l'icône de marge juste à côté.



Attention

Si vos textes ne se placent pas l'un en dessous de l'autre, vérifiez que le resizing de votre frame et / ou de vos textes ne soient pas sur « *Fixed width* » et / ou « *Fixed height* ». Ces valeurs doivent être sur « *Hug contents* » pour la frame et sur « *Fill container* » pour les textes.

Complément

Vous pouvez consulter l'article¹ écrit sur la page de Figma afin de connaître les tenants et les aboutissants de cette fonctionnalité particulièrement utile.

Exercice : Quiz

[solution n°3 p.42]

Question 1

Il est possible de donner une position précise à un objet au sein d'une frame qui est en auto layout si celui-ci n'occupe pas tout l'espace.

- Vrai
- Faux

Question 2

¹ [Tous droits réservés à STUDI - Reproduction interdite](https://help.figma.com/hc/en-us/articles/360040451373>Create-dynamic-designs-with-auto-layout</p>
</div>
<div data-bbox=)

Parmi ces propositions, laquelle ne fait pas partie de l'outil « Resizing » ?

- Hug contents
- Fill container
- Fixed width
- Left and right

Question 3

L'auto layout est applicable à n'importe quel élément, à partir du moment où l'élément est Parent.

- Vrai
- Faux

Question 4

Il est possible d'appliquer un padding mixte à une frame lors de la mise en place d'un auto layout.

- Vrai
- Faux

Question 5

Il est possible de dupliquer des éléments Enfants au sein d'une frame, pour qu'ils soient automatiquement placés à la suite des autres.

- Vrai
- Faux

VII. Variantes

Les variantes vont être utiles lors de la réalisation des prototypes. Ce sont, comme leur nom l'indique, une variation du composant.

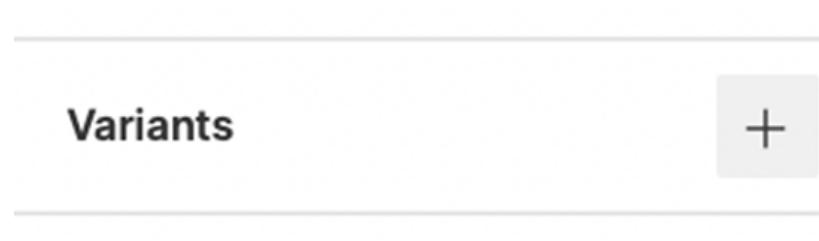
Vous pouvez créer une variante pour un bouton, lui donner un état au survol ou au clic par exemple.

Chaque composant peut être décliné en variante, et chaque variante pourra être modifiée selon les besoins.

Créez tout d'abord votre premier composant, un bouton pour commencer. Vous l'appellerez « *Button* » dans le menu gauche.



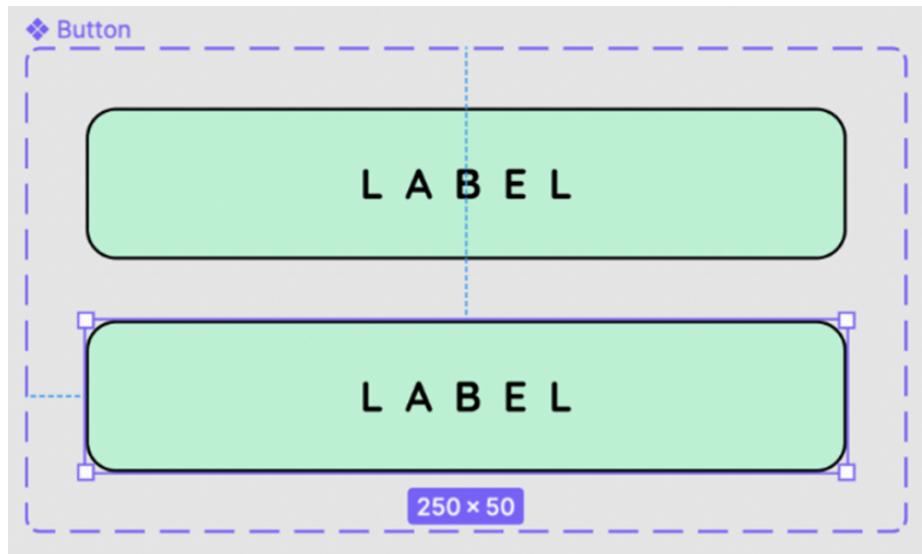
Une fois fait, vous allez sélectionner votre composant. Dans le menu de droite cette fois, vous allez ajouter une variante.



En cliquant sur le « + », vous pouvez observer plusieurs changements.

- ❖ **Button**
 - ◆ Variant2
 - ◆ Default

Premièrement, dans le menu de gauche, vous avez désormais votre composant « *Button* » qui contient deux variantes (le losange plein signifie que votre élément est une variante).



Ensute, une copie parfaite de votre composant « *Button* » est venue se greffer à l'intérieur de votre composant.

Variants

Property 1

Variant2



Description

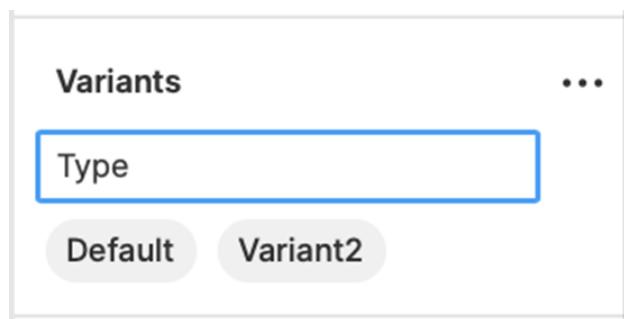
Documentation link

Pour finir, le menu « *Variants* » a changé et laisse désormais la place à cette disposition. Concentrez-vous sur « *Property1* » ainsi que sur « *Variant2* ».

Le terme « *Property* » fait référence aux noms des différents aspects du composant. Par exemple, cela peut être renommé par « *type* », « *size* », « *state* », ou « *icon* », si le composant en possède une.

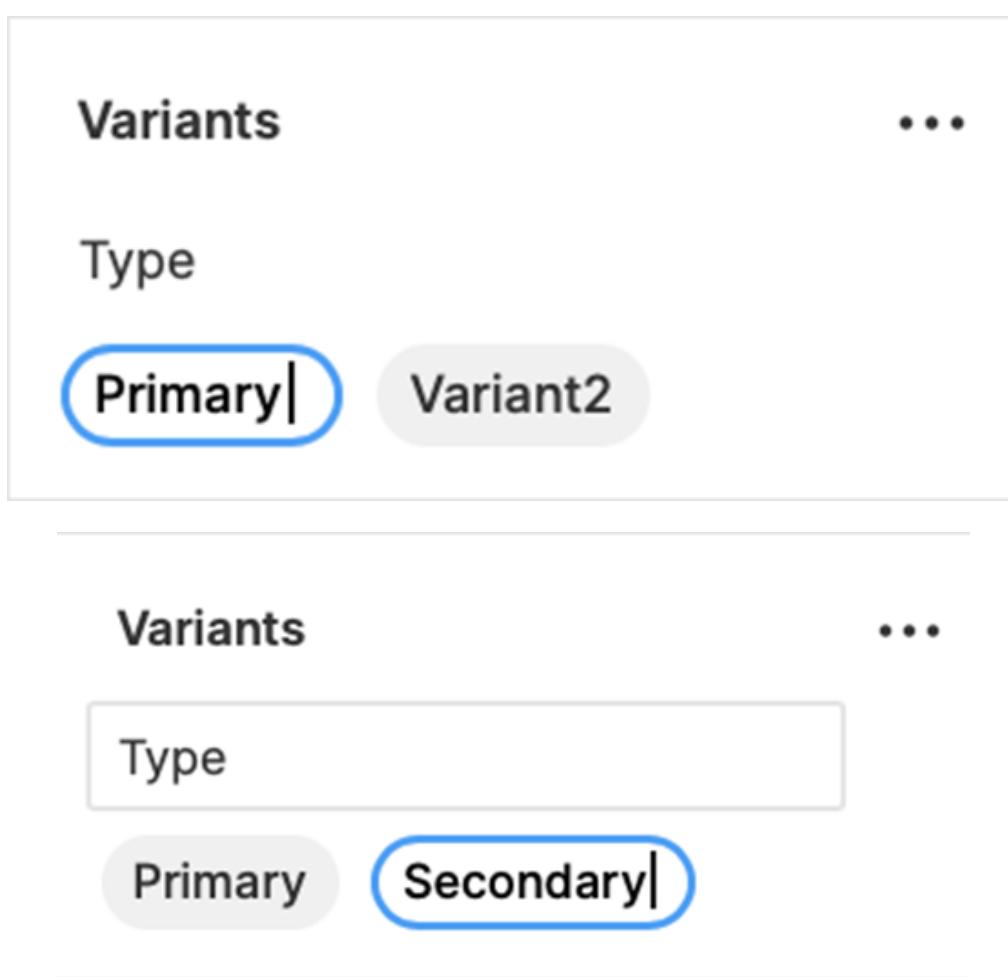
Pour renommer la « *Property* », il faut alors sélectionner le composant « *Button* » dans son ensemble, en cliquant dessus ou en allant dans le menu de gauche directement. Puis, dans le menu de droite, double cliquez sur « *Property* », et assignez-lui le nom souhaité.

Vous pouvez par exemple créer les variantes de type de ce bouton.

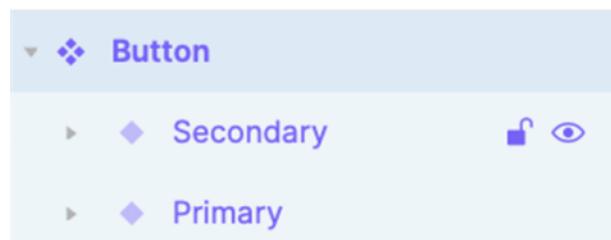


« *Variant2* » est un nom par défaut, mais cela représente les différentes options disponibles pour votre composant. Cela peut être par exemple : primary, secondary, info, alerte, danger, etc. Les possibilités sont multiples. Dans le cadre de cette démonstration, contentez-vous de « *Primary* » et « *Secondary* ».

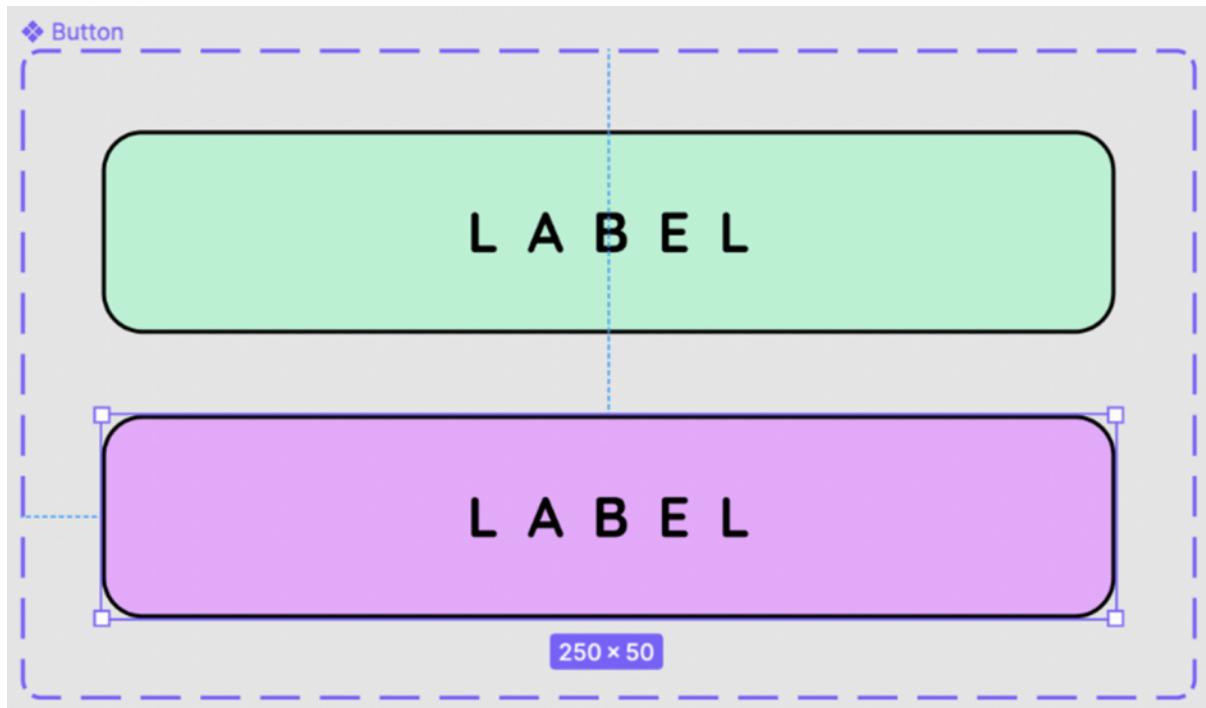
Pour renommer nos variantes, double cliquez à tour de rôle sur « *Default* » et « *Variant 2* », et entrez les types que vous souhaitez pour vos boutons. Ici, vous pouvez utiliser « *Primary* » et « *Secondary* ».



Le menu de gauche a sensiblement changé et les noms ne sont plus les mêmes.



N'oubliez pas de donner une couleur différente à votre bouton « Secondary ». Ainsi, selon si vous lui assignez le type primaire ou secondaire, la couleur pourra varier.



Chaque variante est présentée selon son nom. Il est possible d'aller plus loin dans la conception de variantes, en ajoutant plusieurs properties (propriétés), à un seul et même composant.

Vous pouvez désormais, pour faire un test, piocher dans la catégorie « Assets » de votre menu de gauche. Ici, votre composant « Button » apparaîtra. Faites-le glisser n'importe où sur votre fenêtre de travail.

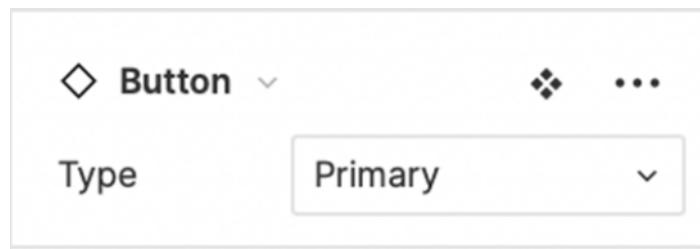


Par défaut, la propriété est primaire (car le bouton a été créé en premier, mais tout est modifiable selon les besoins). Si vous observons le menu de gauche, vous pouvez voir que c'est bien une instance du composant grâce au losange.



Cela veut dire qu'une simple modification au composant principal suffit à apporter des modifications à toutes les instances créées.

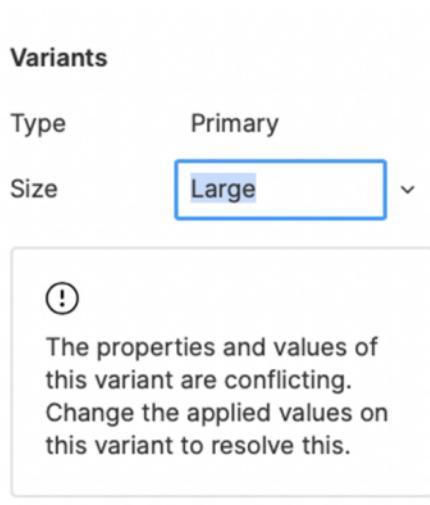
Maintenant, si vous observez le menu de droite, vous pouvez voir votre variante, qu'il est désormais possible de modifier grâce au menu déroulant.



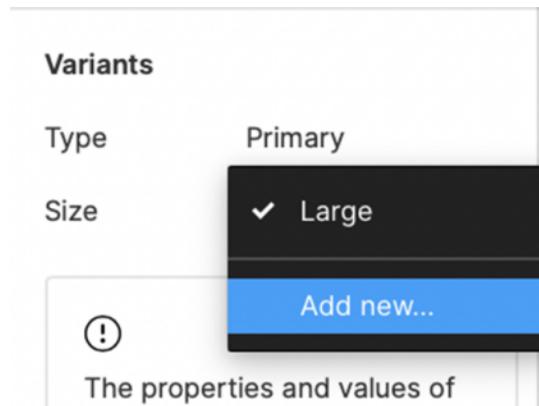
Vous pouvez, à tout moment, basculer entre la valeur primaire ou secondaire très facilement.

Bien évidemment, les propriétés ne sont pas fixées à une seule, et il est possible de créer tout un panel de variantes pour un seul et même composant.

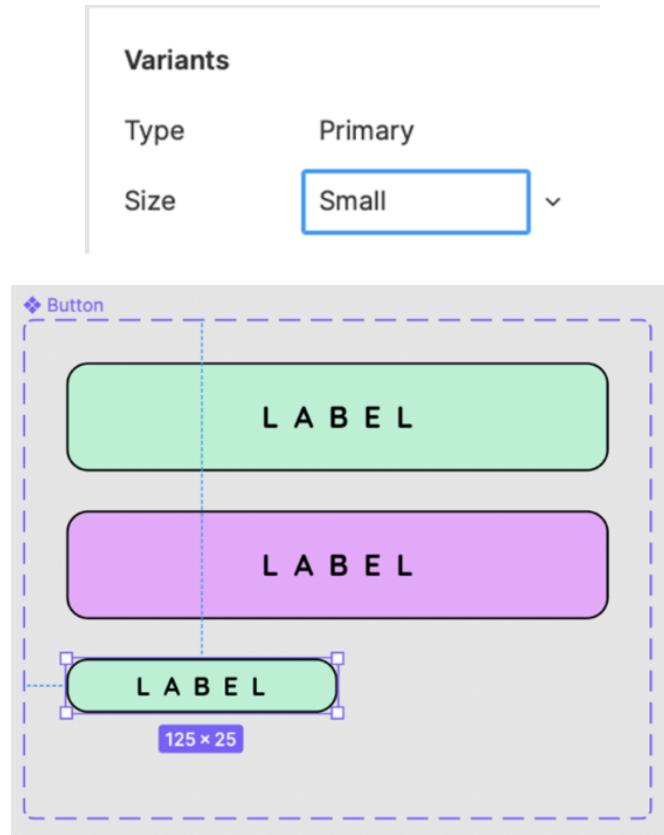
Vous pouvez par exemple ajouter la propriété « Size » au bouton. Pour ce faire, revenez à votre composant principal, sélectionnez votre premier bouton, puis dupliquez-le (« *Ctrl + D* » ou « *Command + D* »). Vous pouvez observer le menu de droite de votre nouvelle variante :



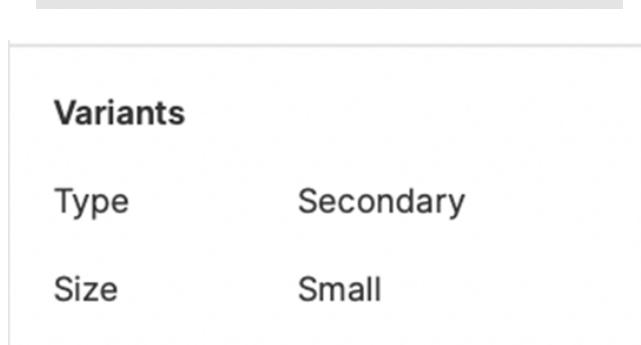
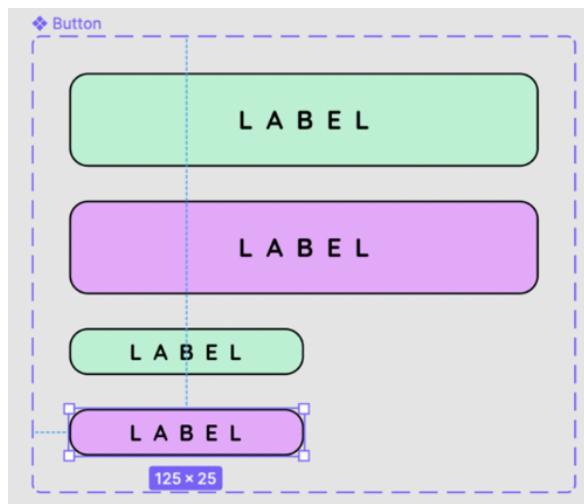
Un petit message d'erreur vous signale qu'il y a un conflit entre votre élément dupliqué et l'élément de base. Pour réparer cet avertissement, vous pouvez ajouter une nouvelle valeur de taille.



Puis, il faut apporter des petites modifications sur les dimensions du bouton, afin que celui-ci soit « *Small* ».

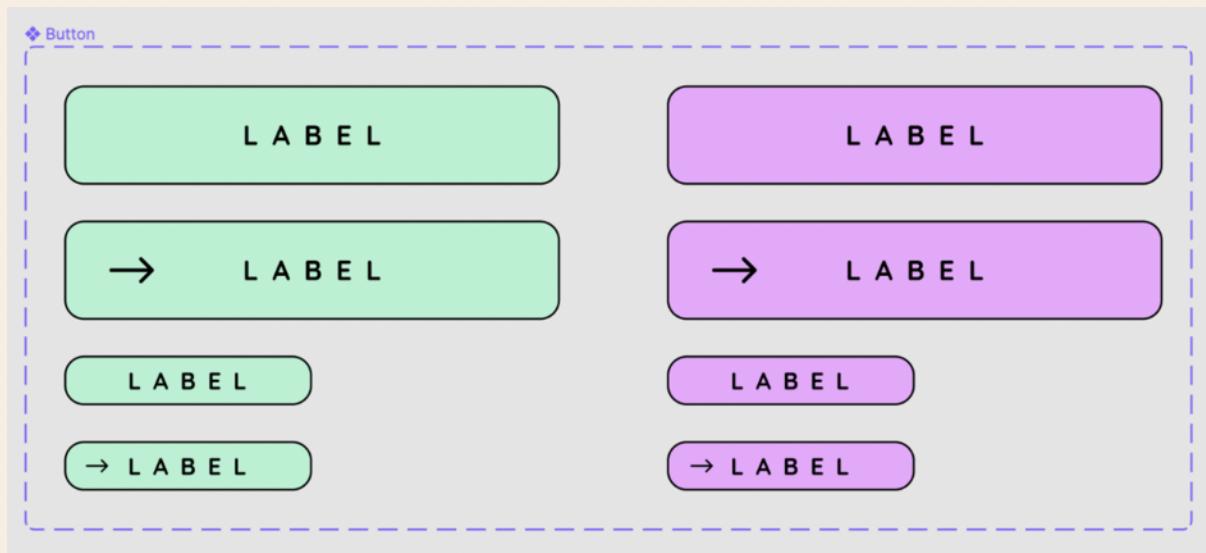


On répète la même opération pour le second bouton. On le duplique, on lui assigne la valeur « *Small* », puis on lui apporte des modifications sur les dimensions.

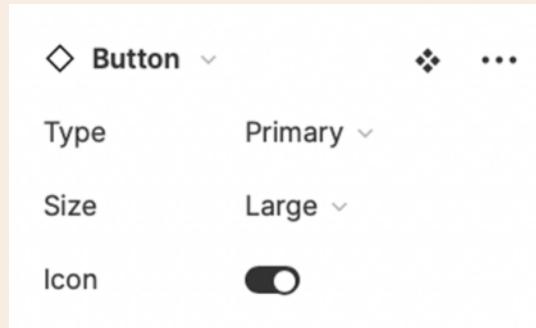


Complément

Vous pouvez décliner ces variantes à l'infini. Vous pouvez ajouter de nouveaux types, comme un bouton contenant une icône par exemple.



Avec ce composant, si on fait glisser un composant bouton dans la fenêtre de travail, on peut observer dans le menu à droite une petite subtilité.



Vous pouvez voir que, lorsque l'on utilise les valeurs « *True* » (Vrai) et « *False* » (Faux), Figma propose automatiquement un petit bouton qui permet d'activer ou de désactiver la valeur. Celle-ci bascule automatiquement sur « *True* » ou « *False* ».

Exercice : Quiz

[solution n°4 p.43]

Question 1

Les variantes permettent de ne modifier qu'une seule fois un paramètre, afin de modifier toutes les instances.

- Vrai
- Faux

Question 2

Une forme ou un groupe de formes peut avoir ses variantes.

- Vrai
- Faux

Question 3

Lors de la création de variantes, Figma signale le fait que deux variantes possèdent les mêmes propriétés, si tel est le cas.

- Vrai
- Faux

Question 4

Il est possible de renseigner autant de propriétés de variantes que l'on souhaite.

- Vrai
- Faux

Question 5

Il est possible de documenter ses variantes avec une description ou de la documentation si nécessaire.

- Vrai
- Faux

IX. Essentiel

Pour utiliser figma, il faut d'abord créer son espace de travail puis créer des calques. Ensuite il est possible de transformer un groupe de calques en composant. On peut ensuite gérer les instances des différents composants. Il existe aussi différents types de formes ainsi que des contraintes. Il faut apprendre les différents raccourcis et les différentes formes. Il a aussi la possibilité d'utiliser l'auto layout qui est un paramètre permettant de créer des composants à la mise en forme dynamique.

Les variantes sont des variations des composants. Grâce à la gestion de l'auto layout et des variantes on peut créer un système d'automatisation. Il faut également connaître la notion d'éléments parents et enfants pour gérer tout cela.

N'hésitez pas à revenir sur ce cours autant que nécessaire et à vous documenter sur le site officiel de Figma, sur les forums ou même sur YouTube où vous pourrez trouver des tonnes et des tonnes de tutoriels.

Cultivez votre curiosité et apprenez à vous inspirer de ce qui se fait un peu partout sur Internet. Il vous reste cependant plusieurs notions à voir et à aborder. Encore une fois, ne vous pressez pas et prenez votre temps pour bien comprendre l'auto layout ainsi que les variantes.

Vous pouvez désormais passer à l'auto-évaluation, où vous allez pouvoir réaliser une petite maquette avant de clôturer ce chapitre et de passer au suivant.

X. Auto-évaluation

A. Exercice

Vous allez maintenant pouvoir vous entraîner concrètement et voir si vous arrivez à créer des formes, des composants et à leur assigner des contraintes.

Question 1

[solution n°5 p.45]

En vous fiant à l'arborescence et au wireframe fournis ci-après, combien de composants à intégrer au wireframe identifiez-vous ?

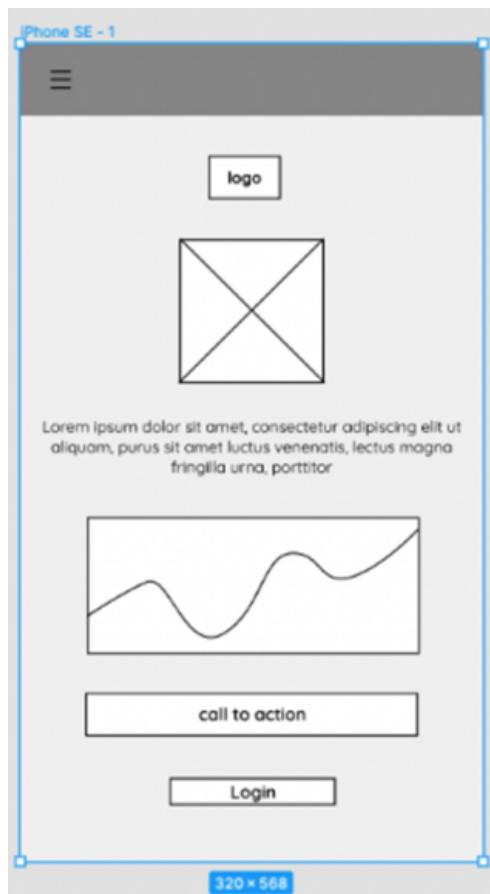
Question 2

[solution n°6 p.45]

À l'aide du wireframe qui vous est fourni ci-après et de l'arborescence de travail, tentez de reproduire le wireframe.

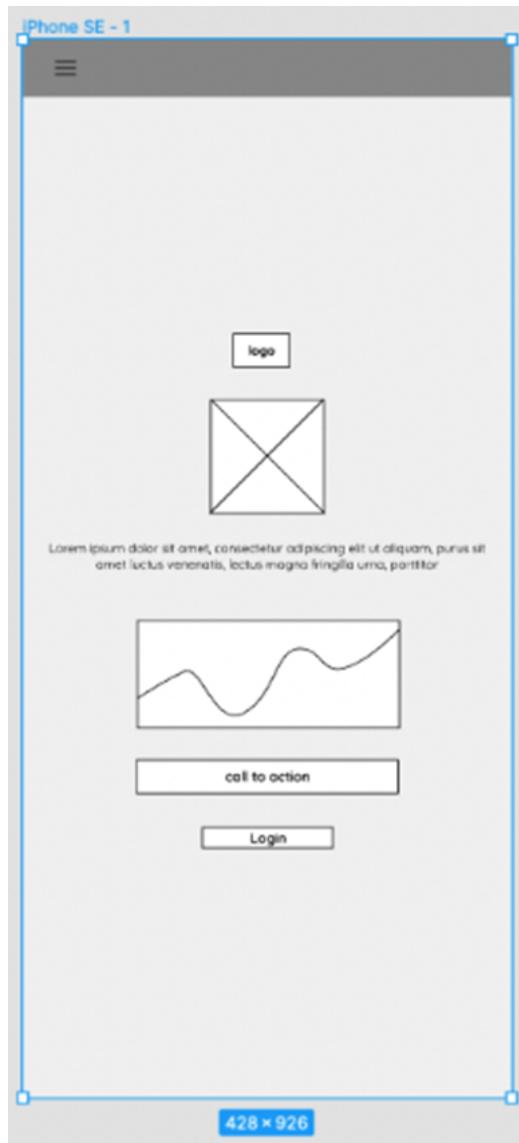
Votre frame de base devra être une frame « *iPhone SE* » (320 px x 568 px). Vous devriez, à la fin de votre réalisation, pouvoir ajuster les dimensions jusqu'à obtenir les dimensions d'un iPhone Pro Max (428 px par 926 px), sans que les composants ne sortent de leur emplacement.

Maquette à réaliser en format « *iPhone SE* » :



Arborescence de travail :



Maquette avec les dimensions finales :**B. Test****Exercice 1 : Quiz**

[solution n°7 p.45]

Question 1

Le côté responsive d'une frame signifie que le contenu s'adapte, peu importe le téléphone que l'utilisateur ou le client possède.

- Vrai
- Faux

Question 2

Il est possible de fixer la position d'un élément lorsque l'on va scroller sur l'écran.

- Vrai
- Faux

Question 3

Il n'est plus possible d'ajouter des formes dans un composant s'il est déjà créé.

- Vrai
- Faux

Question 4

Il est possible de déposer un composant dans un autre composant, pour les fusionner en un seul et même composant.

- Vrai
- Faux

Question 5

Figma propose de façon native des animations lors d'un clic ou d'un survol.

- Vrai
- Faux

Question 6

Les formes créées sont modifiables et personnalisables à l'infini.

- Vrai
- Faux

Question 7

Les composants sont par défaut triés dans l'ordre alphabétique dans le menu « Assets ».

- Vrai
- Faux

Question 8

Il est possible de ranger les composants dans des frames, afin de créer des « catégories » dans le menu « Assets ».

- Vrai
- Faux

Question 9

Que signifie la contrainte « *Fill container* » sur la largeur d'un élément, lors d'un auto-layout ?

- Cela signifie que l'élément aura une taille fixe, peu importe la largeur du Parent
- Cela signifie que l'élément aura une largeur variable, selon la taille de son Parent, en prenant en compte le padding à l'intérieur de celui-ci
- Cela signifie que l'élément aura une taille adaptée, selon la hauteur de son Parent

Solutions des exercices

Exercice p. 10 Solution n°1**Question 1**

Un composant est un groupe de calques que l'on vient sauvegarder ensemble pour pouvoir le réutiliser à l'infini.

Vrai

Faux

 Un composant est un ensemble de calques que l'on vient « *fusionner* » et stocker dans la catégorie « *Assets* ». Cela permet de le réutiliser à l'infini, selon ses besoins.

Question 2

Les modifications apportées à une instance de composant s'appliquent à toutes les autres.

Vrai

Faux

 L'instance d'un composant a la particularité d'être modulable, de manière indépendante. En revanche, si les modifications sont apportées au composant en lui-même, alors toutes les instances auront le même traitement.

Question 3

Une fois le calque créé, on ne peut plus modifier la taille de celui-ci, il faut alors le supprimer et en créer un nouveau.

Vrai

Faux

 Le calque peut toujours être modifié, que ce soit à la souris en faisant bouger les coins, ou directement dans le menu de droite avec les valeurs W(idth) et H(eight).

Question 4

On peut sauvegarder les modifications apportées à une instance de composants et les transmettre directement au composant principal.

Vrai

Faux

 Lorsque l'on modifie l'instance de composant, il y a une option « *Push overrides to main component* » qui sauvegarde les modifications faites au composant principal et, par conséquent, à toutes les instances.

Question 5

Un composant peut contenir n'importe quel type de calque.

Vrai

Faux

 Que votre calque soit un texte, un polygone ou un vecteur, celui-ci peut être intégré à un composant.

Exercice p. 22 Solution n°2**Question 1**

Une forme est fixe et ne peut être modifiée / personnalisée.

Vrai

Faux

 En double cliquant sur une forme, un outil est disponible pour pouvoir modifier chaque coin, selon ses propres envies. Si un coin supplémentaire est créé, celui-ci est modifiable, ainsi de suite.

Question 2

Une forme avec des contraintes de placement se voit modifiée lorsqu'on réarrange la taille de la frame.

Vrai

Faux

 Selon la contrainte mise, une forme peut conserver sa taille et son emplacement. Ils peuvent rester fixes.

Question 3

Les contraintes par défaut, lors de la création d'une forme au sein d'une frame, sont « *Top* » et « *Right* ».

Vrai

Faux

 Les contraintes sont définies par défaut sur « *Top* » et « *Left* ».

Question 4

Il est possible de créer un vecteur courbé, sans avoir à passer par le « *Bend Tool* ».

Vrai

Faux

 Pour créer un vecteur courbé, il faut tracer une première ligne en maintenant le clic gauche enfoncé, pour définir la direction de la courbe. Une fois le clic relâché, vous pouvez créer une courbe dans la direction de la ligne tracée.

Question 5

Un composant, une fois créé, est responsive nativement (par défaut).

Vrai

Faux

 Un composant n'est pas responsive nativement, il faut définir des contraintes afin de le rendre responsive.

Exercice p. 29 Solution n°3

Question 1

Il est possible de donner une position précise à un objet au sein d'une frame qui est en auto layout si celui-ci n'occupe pas tout l'espace.

Vrai

Faux

 Il est effectivement possible de donner un emplacement précis à un objet, à condition qu'il ne prenne pas toute la width ou la height.

Question 2

Parmi ces propositions, laquelle ne fait pas partie de l'outil « *Resizing* » ?

Hug contents

Fill container

Fixed width

Left and right

 Left and right fait partie des contraintes et non du resizing.

Question 3

L'auto layout est applicable à n'importe quel élément, à partir du moment où l'élément est Parent.

Vrai

Faux

 L'auto layout est également applicable à un composant ou à une frame.

Question 4

Il est possible d'appliquer un padding mixte à une frame lors de la mise en place d'un auto layout.

Vrai

Faux

 La padding est modifiable pour chaque côté de votre élément. Il peut être défini afin d'être le même pour les quatre côtés.

Question 5

Il est possible de dupliquer des éléments Enfants au sein d'une frame, pour qu'ils soient automatiquement placés à la suite des autres.

Vrai

Faux

 Que ce soit en auto layout vertical ou horizontal, il est en effet possible de dupliquer des éléments afin qu'ils se placent automatiquement (ou même de faire glisser les éléments à l'intérieur d'une frame).

Exercice p. 36 Solution n°4

Question 1

Les variantes permettent de ne modifier qu'une seule fois un paramètre, afin de modifier toutes les instances.

Vrai

Faux

 Une variante étant simplement une variation d'un composant, lui apporter des modifications permettra également de modifier les instances de celle-ci.

Question 2

Une forme ou un groupe de formes peut avoir ses variantes.

Vrai

Faux

 Une forme classique ou un groupe de formes ne peut pas avoir de variantes. Pour pouvoir créer une variante, il faut forcément avoir créé un composant d'abord.

Question 3

Lors de la création de variantes, Figma signale le fait que deux variantes possèdent les mêmes propriétés, si tel est le cas.

Vrai

Faux

 Figma place un message d'alerte lorsqu'une variante possède les mêmes valeurs pour la même propriété.

Question 4

Il est possible de renseigner autant de propriétés de variantes que l'on souhaite.

Vrai

Faux

 Selon les besoins, il est possible de renseigner autant de propriétés que l'on souhaite pour le projet.

Question 5

Il est possible de documenter ses variantes avec une description ou de la documentation si nécessaire.

Vrai

Faux

 Il est en effet possible d'ajouter une description à ses variantes, afin que les collaborateurs puissent mieux comprendre les tenants et les aboutissants du composant.

p. 37 Solution n°5

Il est facile d'identifier le nombre de composants grâce à l'arborescence du fichier que propose Figma. C'est un menu très utile du logiciel qui facilitera l'identification des composants et des blocs de composants pendant les réalisations de vos projets. De là, il sera très aisément de repérer précisément les éléments que vous souhaitez modifier.

p. 38 Solution n°6

La maquette que vous venez de réaliser se voulait simple dans sa conception, mais ne vous inquiétez pas, nous arriverons petit à petit vers des maquettes plus complexes, avec des effets de transitions entre les écrans, des états (survol, actif, etc.) et bien d'autres fonctionnalités.

Exercice p. 39 Solution n°7**Question 1**

Le côté responsive d'une frame signifie que le contenu s'adapte, peu importe le téléphone que l'utilisateur ou le client possède.

Vrai

Faux

 Le côté responsive correspond à la capacité de s'adapter, quelle que soit la taille de l'écran que l'on utilise pour profiter de l'application.

Question 2

Il est possible de fixer la position d'un élément lorsque l'on va scroller sur l'écran.

Vrai

Faux

 Il est bien possible de mettre une position fixe, même lorsque l'on scroll l'application.

Question 3

Il n'est plus possible d'ajouter des formes dans un composant s'il est déjà créé.

Vrai

Faux

 Même si le composant est déjà créé, il est possible de lui apporter des modifications en y ajoutant une autre forme, en faisant un glisser-déposer dans le composant.

Question 4

Il est possible de déposer un composant dans un autre composant, pour les fusionner en un seul et même composant.

Vrai

Faux

 Il n'est pas possible d'intégrer deux composants ensemble. En revanche, il est possible d'intégrer plusieurs instances de composants ensemble, pour créer un seul et même composant.

Question 5

Figma propose de façon native des animations lors d'un clic ou d'un survol.

Vrai

Faux

 Figma propose bel et bien des animations de façon native. Ces animations peuvent être ajoutées lors de la phase de prototypage.

Question 6

Les formes créées sont modifiables et personnalisables à l'infini.

Vrai

Faux

 Pour chaque forme dessinée avec un outil, il est en effet possible de les modifier du tout au tout, et de leur donner la forme que l'on souhaite grâce à l'outil « *Shape Tool* ».

Question 7

Les composants sont par défaut triés dans l'ordre alphabétique dans le menu « *Assets* ».

Vrai

Faux

 Les composants sont en effet triés par ordre alphabétique dans le menu « *Assets* ».

Question 8

Il est possible de ranger les composants dans des frames, afin de créer des « *catégories* » dans le menu « *Assets* ».

Vrai

Faux

 Si vous le souhaitez, vous pouvez ranger l'intégralité d'un type de composants, comme les boutons par exemple, dans une frame renommée dans l'idéal avec le nom du composant stocké au pluriel (exemple : « *Boutons* »).

Question 9

Que signifie la contrainte « *Fill container* » sur la largeur d'un élément, lors d'un auto-layout ?

Cela signifie que l'élément aura une taille fixe, peu importe la largeur du Parent

Cela signifie que l'élément aura une largeur variable, selon la taille de son Parent, en prenant en compte le padding à l'intérieur de celui-ci

Cela signifie que l'élément aura une taille adaptée, selon la hauteur de son Parent

 « *Fill container* » signifie que l'élément occupe la largeur de son Parent, en tenant compte du padding paramétré lors de la création de l'auto layout.