

# **Importation et exportation de fichiers, utilisation de modèles**

# Table des matières

<b>I. Importation de fichiers</b>	<b>3</b>
<b>II. Exercice : Quiz</b>	<b>5</b>
<b>III. Exportation de fichiers et utilisation de modèles avec Figma</b>	<b>6</b>
<b>IV. Exercice : Quiz</b>	<b>12</b>
<b>V. Essentiel</b>	<b>12</b>
<b>VI. Auto-évaluation</b>	<b>13</b>
A. Exercice .....	13
B. Test .....	13
<b>Solutions des exercices</b>	<b>14</b>

## I. Importation de fichiers

**Durée :** 1 h

**Prérequis :** avoir suivi le parcours jusqu'ici

**Environnement de travail :** un PC connecté à Internet

### Contexte

Si vous connaissez déjà Figma et les possibilités que le logiciel vous offre, que vous avez déjà créé formes, groupes et composants, nous allons voir ici l'importation et l'exportation de nos projets. Nous allons découvrir comment importer des fichiers ou des projets depuis d'autres applications comme Sketch, mais nous verrons également comment exporter certains éléments de nos projets sous différents formats.

Petit bonus, nous verrons également ensemble comment utiliser des modèles qui peuvent être fournis par la communauté et comment les exploiter.

### Rappel

**Figma** est un éditeur de graphiques et un outil de prototypage, principalement utilisé sur le Web, avec des fonctionnalités hors ligne supplémentaires activées par des applications de bureau. Il peut être alimenté et partagé au sein d'une équipe de *designers*.

L'ensemble des fonctionnalités se concentre sur l'utilisation dans la conception d'interfaces et d'expériences utilisateur, en mettant l'accent sur la collaboration en temps réel. Le travail est enregistré automatiquement et on peut y accéder grâce à l'historique des versions. Léger et rapide, il n'a pas besoin d'être installé pour utiliser ou partager des fichiers.

Dans un premier temps, nous allons voir les différents types de fichiers existants pouvant être importés ou exportés via Figma.

Lorsque l'on ouvre l'application web ou l'application de bureau Figma, nous arrivons alors sur notre page d'accueil. D'ici, nous pouvons importer directement les fichiers que l'on souhaite.

Sur l'application de bureau, l'icône se trouvera en haut à droite de notre fenêtre.

Sur l'application web, nous pouvons importer un fichier depuis n'importe quelle page qui peut en répertorier.

Les différents types de fichiers capables d'être importés dans notre application sont :

- Les fichiers Sketch (.sketch)
- Les fichiers Figma (.fig)
- Les fichiers de types Images (PNG, JPG, HEIC ou GIF)

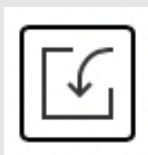
Les types de fichiers capables d'être exportés sont les fichiers ayant une extension SVG, PNG, JPG et PDF.

Il existe plusieurs façons d'importer un fichier dans Figma.

La première consiste à utiliser l'outil d'importation de fichiers.

### Méthode Utiliser l'outil d'importation de fichiers

- Cliquez sur l'icône d'import de fichier ci-dessous selon que nous utilisons l'application de bureau ou web :



- Sélectionnez le fichier depuis la fenêtre qui s'affiche et cliquez sur « **Ouvrir** » ou « **Open** ».
- Selon la taille du fichier, cela peut prendre plus ou moins de temps pour l'import de celui-ci. Une fois terminé, cliquez sur « **Done** » ou « **Terminer** ».

La seconde méthode consiste à utiliser le « *Drag and Drop* », ou glisser-déposer, directement dans Figma.

Nous pouvons faire glisser un fichier depuis son dossier dans votre ordinateur ou depuis le bureau directement sur Figma. Cette méthode est disponible aussi bien sur l'application de bureau que l'application web.

Nous pouvons effectuer ce glisser-déposer dans la fenêtre qui répertorie les fichiers ou dans l'éditeur de fichier directement. Selon l'une ou l'autre option, différents fichiers peuvent être importés.

Dans le dossier des fichiers :

- Fichiers Figma (.fig)
- Fichiers Sketch (.sketch)
- Fichiers de type Images (PNG, JPG ou GIF)

Dans l'éditeur de fichiers :

- Fichiers de type Vecteur (SVG)
- Fichiers de type Images (PNG, JPG ou GIF)

#### **Méthode** Utiliser le Drag and Drop

- Ouvrez la page à laquelle vous souhaitez ajouter un fichier. Cela peut être sur la page qui répertorie les fichiers ou dans un fichier Figma directement.
- Localisez et sélectionnez le ou les fichiers à importer. Il peut se situer sur le Bureau ou dans un dossier.
- Faites glisser le ou les fichiers. Un encadrement bleu apparaît pour signaler que le ou les fichiers sont prêts à être importés.
- Relâchez la souris pour lancer le processus d'importation. Selon la taille du ou des fichiers, cela peut prendre plusieurs secondes.
- Une fois l'importation terminée, cliquez sur « **Done** » pour revenir à la fenêtre qui répertorie les fichiers.

### **Importer des fichiers Sketch**

Parlons maintenant brièvement de l'import de fichiers Sketch au sein de Figma. En effet, il est possible d'importer un design entier depuis Sketch (format .sketch) dans Figma. Cela va simplement créer un fichier Figma à partir de notre importation Sketch.

Il est possible d'importer et d'exporter des *Assets* directement dans Figma depuis d'autres applications et inversement.

Tout changement opéré dans le fichier original depuis Sketch n'impactera pas notre fichier Figma et inversement, sauf si nous réitérons l'import.

### **Les pages**

Comme dans Sketch, il est possible de stocker plusieurs pages dans un seul fichier. Les pages existant dans notre fichier Sketch seront importées comme des pages séparées dans notre fichier Figma.

## Les symboles

Quand on importe notre fichier Sketch dans Figma, chaque « *symbole* » présent dans notre fichier Sketch sera converti en composant Figma. La page où sont stockés les symboles sur Sketch sera importée dans une page nommée « **Symbols** » contenant nos composants principaux.

À noter que si le compte que nous utilisons possède le « *Professional Plan* », les composants peuvent être publiés au sein de notre « *Team Library* », la bibliothèque de composants de notre équipe.

## Les polices d'écriture

Si nous utilisons une police d'écriture stockée au sein de notre projet Sketch, elle peut tout aussi bien être importée au sein de Figma.

- Si nous utilisons l'application de Bureau, nous pouvons par défaut accéder à toutes nos polices stockées localement.
- Si nous utilisons Figma depuis le navigateur directement, il sera nécessaire de télécharger le « *Font<sup>1</sup> installers* » qui permettra à Figma d'accéder à toutes les polices d'écriture stockées localement (lien : [figma.com<sup>2</sup>](https://figma.com)).

Nous pouvons toujours importer des fichiers Sketch, mais les calques de texte peuvent présenter quelques défauts lors de l'import. Si cela se produit, nous aurons un message « *Polices manquantes* » dans Figma. Cela nous donne alors la possibilité de mettre à jour tous les calques de texte concernés.

Les défauts de polices d'écriture peuvent avoir plusieurs raisons :

- Nos collaborateurs utilisent une police installée localement, que nous n'avons pas installée.
- Nos collaborateurs utilisent une version différente (plus ancienne ou plus récente) de la police.
- Soit le style de police était absent d'un téléchargement, soit nous utilisons une version différente de la police qui n'inclut pas cette graisse ou ce style.

Pour résoudre ces problèmes, nous avons deux solutions qui s'offrent à nous :

- Installer ou mettre à jour les polices d'écriture de notre poste de travail.
- Choisir une autre police d'écriture pouvant remplacer celle(s) manquante(s).

Pour installer une police d'écriture, il faut se référer à différentes pages, selon que votre appareil est un appareil Apple<sup>3</sup> ou un appareil Windows<sup>4</sup>, pour connaître les étapes à suivre afin d'installer une police d'écriture localement.

En résumé :

- Il faut trouver la police d'écriture sur Internet puis la télécharger et l'installer sur notre machine.
- Une fois la police d'écriture bien installée, nous pouvons alors rafraîchir la page de notre navigateur afin que Figma puisse accéder aux nouvelles polices d'écritures fraîchement installées.

En bref, rien de bien sorcier et une façon de faire très simple.

## Exercice : Quiz

[solution n°1 p.15]

### Question 1

---

1 <https://www.figma.com/downloads/>

2 <https://www.figma.com/downloads>

3 <https://support.apple.com/en-us/HT201749>

4 <https://support.microsoft.com/en-us/office/add-a-font-b7c5f17c-4426-4b53-967f-455339c564c1>

Il est possible d'importer un fichier au format .webp avec Figma.

- ☐ Vrai
- ☐ Faux

Question 2

Il est possible d'importer un fichier .sketch dans notre application Figma.

- ☐ Vrai
- ☐ Faux

Question 3

Il est possible d'importer un fichier grâce au Drag & Drop.

- ☐ Vrai
- ☐ Faux

Question 4

Il est possible d'importer un fichier .fig au sein de l'éditeur de fichier.

- ☐ Vrai
- ☐ Faux

Question 5

Il est possible d'installer un outil qui permet d'accéder aux polices d'écriture qui sont installées localement.

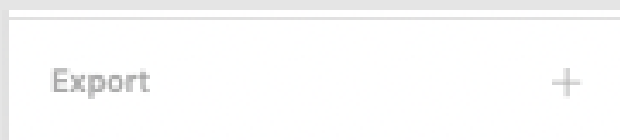
- ☐ Vrai
- ☐ Faux

### III. Exportation de fichiers et utilisation de modèles avec Figma

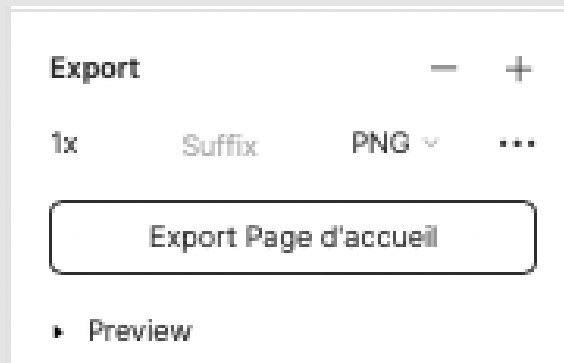
#### Méthode Exporter des fichiers Figma

Il est possible d'exporter certaines parties de nos fichiers selon différents formats que nous avons cités précédemment.

Sélectionnez l'item que vous souhaitez exporter (cela peut aussi bien être un composant ou un *frame* par exemple) et ajoutez l'outil d'export dans le menu en bas à droite de votre fenêtre :

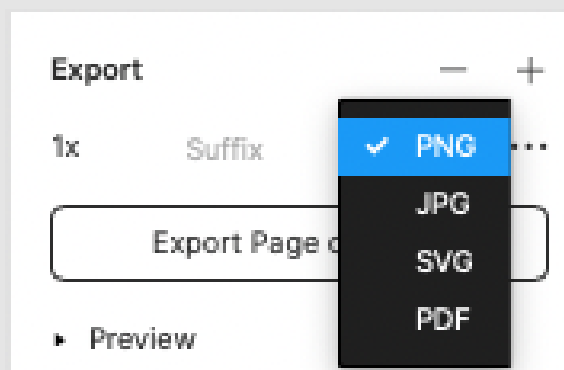


Cliquez sur le « + » à droite et vous allez vous retrouver avec :

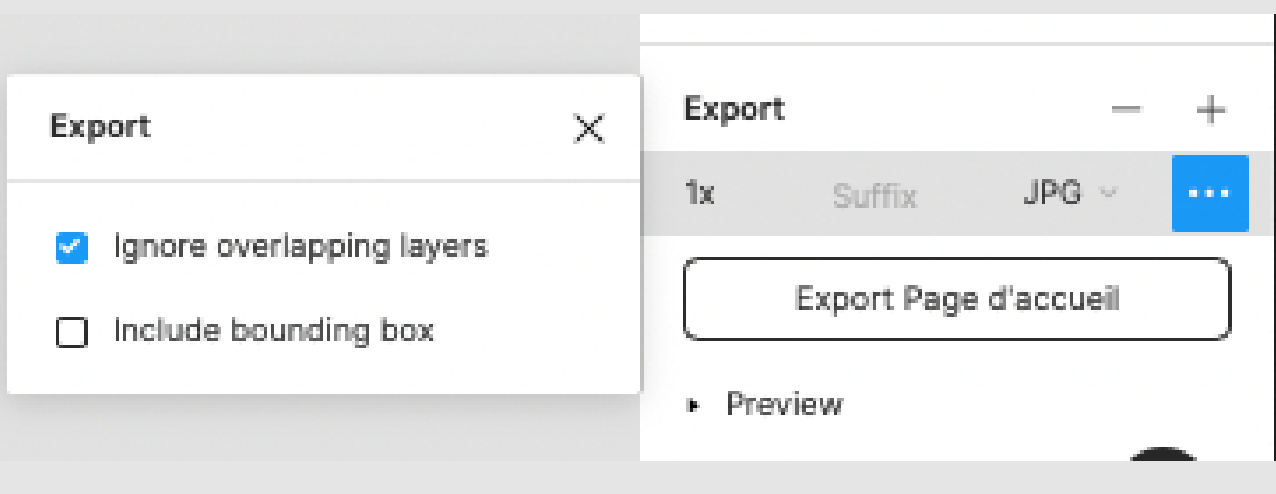


Ajoutez un suffixe et paramétrez le format du fichier que vous souhaitez obtenir.

Note : « *Export Page d'accueil* » correspond au nom du frame que je souhaite exporter. Il se peut que le contenant du bouton soit différent pour vous.

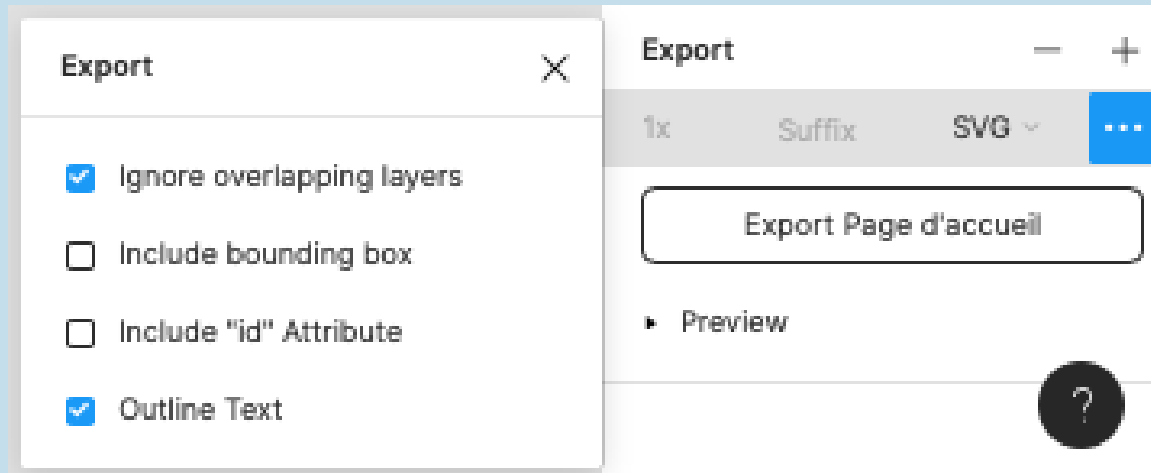


Cliquez sur les points de suspension à droite du format d'image, vous avez accès à différentes options :



**Remarque**

Si vous sélectionnez le format SVG, des options supplémentaires s'ajoutent :



Voyons ensemble ce que signifient ces options :

- *Ignore overlapping layers* : Figma ne va inclure que les calques sélectionnés. Tout autre objet qui viendrait à croiser ou chevaucher l'objet sélectionné n'affectera pas l'exportation.
- *Include bounding box* : Figma va déterminer la taille de l'exportation selon les dimensions du texte lui-même. Figma coupera et supprimera tout espace entre les caractères et cette « *bounding box* » (littéralement : boîte englobante).
- *Include "id" Attribute* : Figma va venir ajouter une balise « *id* » au sein des métadonnées du SVG. Elle basera la valeur de l'*id* sur le nom de l'objet.
- *Outline Text* : Figma va convertir tous les calques de texte en glyphes. Ce qui signifie que, si ce paramètre est coché, cela rendra impossible l'édition de texte dans d'autres systèmes.

**Méthode**

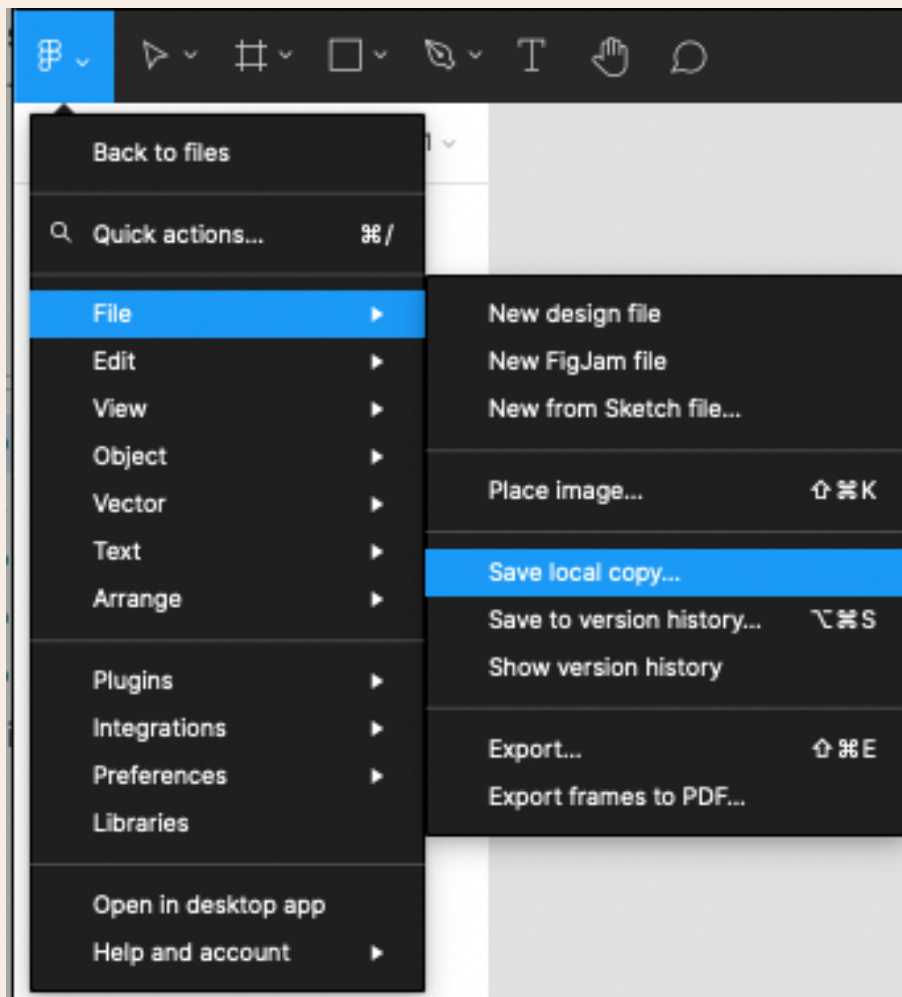
Une fois un suffixe ajouté (pas obligatoire) et le format avec ses options choisies :

Cliquez sur « **Exporter** » puis stockez-le dans le dossier de votre choix et c'est terminé, le fichier a été exporté avec succès.



**Complément**

Notons qu'il est également possible d'exporter votre fichier Figma entier si on le souhaite. Il suffit de sauvegarder une copie de façon locale.



Ainsi, le fichier sur lequel nous sommes en train de travailler sera sauvegardé dans son entièreté et il sera alors possible de l'importer où bon nous semble.

**Utilisation de modèles**

Nous le savons, Figma est un outil puissant et qui est porté sur la collaboration. Il y a d'ailleurs toute une section consacrée à la communauté de Figma<sup>1</sup>. Et en naviguant un peu sur cette partie du site, nous pouvons rapidement nous rendre compte que des personnes ont abattu un travail parfois colossal pour proposer des modèles d'icônes<sup>2</sup>, de typographie<sup>3</sup>, de design<sup>4</sup>, etc.

Nous allons voir ensemble dans cette partie de cours comment importer ces modèles directement dans notre projet et comment les exploiter.

Pour ce faire, nous allons nous rendre simplement sur la page de communauté Figma<sup>5</sup> et nous allons chercher ensemble un modèle.

1 <https://www.figma.com/community>

2 <https://www.figma.com/community/icons>

3 <https://www.figma.com/community/typography>

4 [https://www.figma.com/community/mobile\\_design](https://www.figma.com/community/mobile_design)

5 <https://www.figma.com/community>

Prenons ce modèle<sup>1</sup> par exemple. Nous allons le dupliquer et l'intégrer à un projet Figma ensemble. Tout d'abord, cliquons sur « **Duplicate** » qui se trouve en haut de page :

## 3D models for your new app design

By Martina

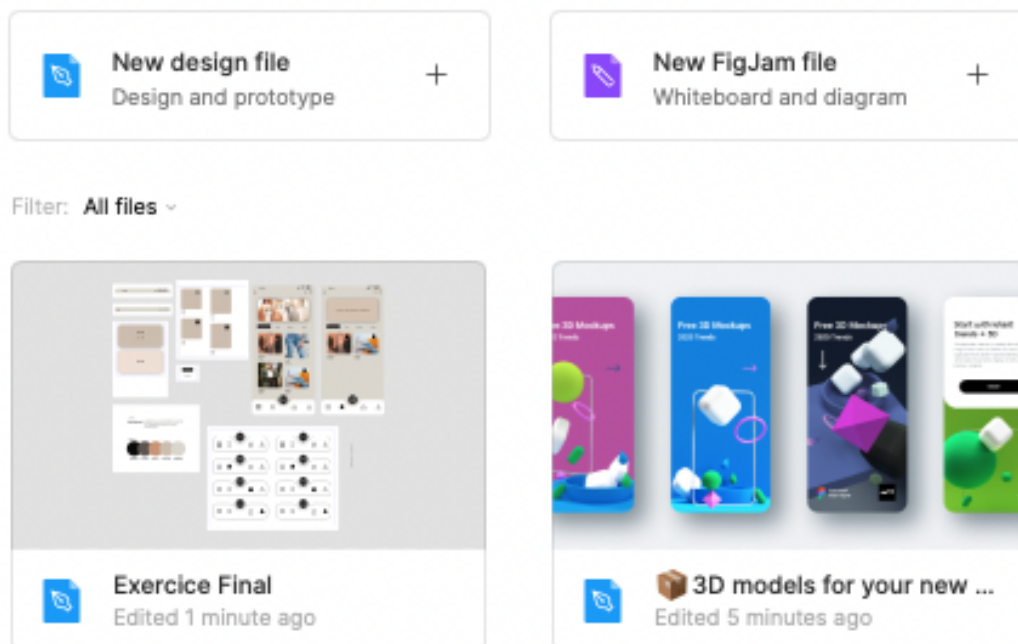
1.1k

Duplicate 30.5k

Une fois le bouton cliqué, nous allons être redirigés vers une page Figma. Pour résoudre les potentiels conflits de police d'écriture, nous allons avoir besoin de la police Geoma<sup>2</sup>, la police Nirmala Regular<sup>3</sup> ainsi que la police Nirmala Bold<sup>4</sup>. La police d'écriture Sonny Gothic n'est pas utilisée pour des éléments que nous serions susceptibles d'utiliser.

Une fois que toutes les pages sont à notre disposition, nous pouvons alors commencer à prendre les éléments qui nous intéressent afin de les intégrer dans notre application Figma.

Nous pouvons alors retrouver cette page dans la catégorie « **Drafts** » de notre application Figma. Afin de le dupliquer dans notre espace de travail, nous pouvons simplement utiliser la fonctionnalité « **Drag & Drop** » (ou glisser-déposer en français) pour le faire glisser à destination souhaitée. Une fois ceci fait, nous pouvons alors retrouver l'ensemble du modèle dans notre espace.



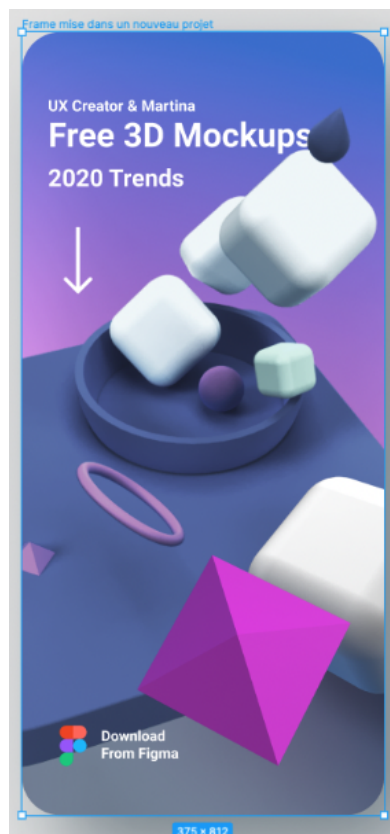
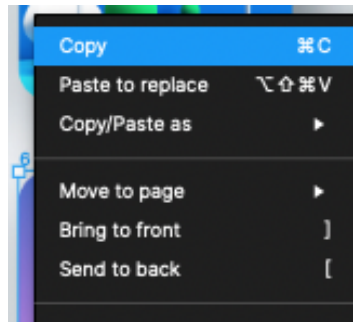
Revenons au sein de notre modèle. Une fois le modèle dans notre espace de travail, si nous souhaitons utiliser certains composants afin de les intégrer dans un projet spécifique, nous pouvons alors copier-coller un frame complet ou simplement un objet. Prenons dans un premier temps un frame entier et faisons un copier-coller dans un nouveau projet.

1 <https://www.figma.com/community/file/855530921435605688>

2 <https://www.dafont.com/geoma.font>

3 <https://www.dafontfree.net/nirmala-ui-regular/f63817.htm>

4 <https://www.dafontfree.net/nirmala-ui-bold/f58759.htm>



En revenant sur la page de nos projets Figma, nous pouvons désormais constater que nous avons correctement copié-collé le frame et nous pouvons désormais l'exploiter si on le souhaite.

Notons toutefois qu'il n'est pas nécessaire de copier l'intégralité du modèle au sein d'un projet sur notre espace de travail. Nous pouvons simplement, depuis l'espace « **Drafts** » effectuer la même démarche, ce qui permet d'éviter d'occuper un espace pour nos projets (l'offre gratuite est, rappelons-le, limitée à 3).

Nous pouvons faire exactement la même chose si nous souhaitons exploiter uniquement les formes de manière indépendante. Il suffit alors de sélectionner un objet présent sur n'importe quelle page et d'effectuer le même procédé afin de l'intégrer au sein d'un projet.

## Exercice : Quiz

[solution n°2 p.15]

### Question 1

Il est possible d'ajouter un Attribut « *id* » à un export PNG.

- ☐ Vrai
- ☐ Faux

### Question 2

Par défaut, Figma ignore les objets qui chevauchent ou croisent l'objet sélectionné pour l'export.

- ☐ Vrai
- ☐ Faux

### Question 3

Ajouter un suffixe lors de l'exportation permet de renommer le fichier d'export.

- ☐ Vrai
- ☐ Faux

### Question 4

Il est possible d'exporter un fichier au format .psd.

- ☐ Vrai
- ☐ Faux

### Question 5

Une police d'écriture manquante d'un projet doit obligatoirement être remplacée par une autre.

- ☐ Vrai
- ☐ Faux

## V. Essentiel

Voilà qui conclut ce cours sur l'importation, l'exportation et l'utilisation de modèles au sein de l'application Figma.

Vous êtes maintenant davantage familiarisés avec Figma. Nous avons vu comment importer des fichiers de diverses extensions, des fichiers .fig et des fichiers Sketch. Nous avons approfondi l'outil d'importation intégré au logiciel et la procédure à suivre pour importer nos fichiers. En supplément de l'utilisation de l'outil d'importation, nous avons étudié une deuxième possibilité qui est le drag & drop.

Additionnellement, nous avons étudié la possibilité d'importer une police utilisée dans Sketch au sein de notre projet Figma. Dans un second temps, nous avons détaillé l'option d'exportation du logiciel que ce soit en format Figma ou dans d'autres types comme JPG, PNG ou SVG. Enfin, nous sommes revenus sur l'utilisation de modèles et les possibilités de collaboration de ceux-ci en prenant le temps de voir comment ceux-ci peuvent être dupliqués et ajoutés à l'espace de travail. Vous savez donc maintenant comment utiliser divers formats pour l'importation et l'exportation de vos projets Figma.

## VI. Auto-évaluation

### A. Exercice

Pour mettre en pratique ce qui a été vu jusqu'ici, il vous faudra d'abord trouver un *template* gratuit sur Internet provenant de Sketch (donc un fichier au format .sketch). Vous pouvez, par exemple, piocher un template sur ce site directement : [graphiste.com](https://graphiste.com)<sup>1</sup>.

#### Question 1

[solution n°3 p.17]

Importez-le au sein de votre application Figma et créez, à partir de ce modèle, des composants que vous pourriez potentiellement réutiliser pour un projet personnel.

#### Question 2

[solution n°4 p.17]

Maintenant que les composants sont créés, placez-les tous au sein d'un frame puis exportez-les au format de votre choix.

### B. Test

#### Exercice 1 : Quiz

[solution n°5 p.19]

##### Question 1

Il n'est possible d'importer un fichier que dans notre espace « *Drafts* ».

- ☐ Vrai
- ☐ Faux

##### Question 2

L'Attribut « *id* » d'un fichier exporté en format SVG se base sur le poids de l'objet.

- ☐ Vrai
- ☐ Faux

##### Question 3

Le « *Font installers* » est indispensable pour corriger les défauts de police d'écriture, que ce soit pour l'application dans le navigateur ou pour l'application de bureau.

- ☐ Vrai
- ☐ Faux

##### Question 4

Les symboles provenant d'un fichier .sketch sont automatiquement convertis en composants au sein de Figma.

- ☐ Vrai
- ☐ Faux

---

<sup>1</sup> <https://graphiste.com/blog/template-sketch-gratuit-telecharger>

## Question 5

Pour utiliser un modèle Figma, il faut obligatoirement copier-coller un frame entier puis, seulement après, trier ce que nous souhaitons utiliser ou non.

- ☐ Vrai
- ☐ Faux


**Solutions des exercices**

**Exercice p. 5 Solution n°1****Question 1**

Il est possible d'importer un fichier au format .webp avec Figma.

☐ Vrai

☒ Faux

 Le format .webp n'est pas disponible pour importer un fichier Figma, mais il est possible d'en ajouter au sein d'un design.

**Question 2**

Il est possible d'importer un fichier .sketch dans notre application Figma.

☒ Vrai

☐ Faux


 Il est possible d'importer un fichier provenant de Sketch directement dans Figma pour travailler dessus.

**Question 3**

Il est possible d'importer un fichier grâce au Drag & Drop.

☒ Vrai

☐ Faux

 Nous pouvons faire glisser directement un fichier à importer au sein de l'application Figma.

**Question 4**

Il est possible d'importer un fichier .fig au sein de l'éditeur de fichier.

☒ Vrai

☐ Faux


 Il est possible d'importer les fichiers .fig au sein du dossier de fichiers.

**Question 5**

Il est possible d'installer un outil qui permet d'accéder aux polices d'écriture qui sont installées localement.

☒ Vrai

☐ Faux

 L'outil *Font Installers* permet, depuis notre navigateur web, d'accéder aux polices d'écriture installées localement sur notre machine de travail.


**Exercice p. 12 Solution n°2**

### Question 1

Il est possible d'ajouter un Attribut « *id* » à un export PNG.

☐ Vrai

☒ Faux

 Il n'est possible d'ajouter cet Attribut qu'au format SVG.

### Question 2

Par défaut, Figma ignore les objets qui chevauchent ou croisent l'objet sélectionné pour l'export.

☒ Vrai

☐ Faux


 Par défaut, la case « *Ignore Overlapping Layers* » est cochée lors de l'export.

### Question 3

Ajouter un suffixe lors de l'exportation permet de renommer le fichier d'export.

☒ Vrai

☐ Faux


 Ajouter un suffixe à notre exportation va permettre de renommer notre fichier, mais seulement en partie. Cela ajoutera simplement ce que nous avons décidé de renseigner à la fin du nom de notre fichier. Par exemple, si nous avons mis un suffixe `_TEST`, celui-ci sera ajouté à la fin du nom du fichier.

### Question 4

Il est possible d'exporter un fichier au format `.psd`.

☐ Vrai

☒ Faux


 Le format `.psd` correspond au format des fichiers PhotoShop. Il n'est pas possible d'exporter un fichier sous ce format.

### Question 5

Une police d'écriture manquante d'un projet doit obligatoirement être remplacée par une autre.

☐ Vrai

☒ Faux

 Une police d'écriture manquante peut tout à fait être installée sur notre machine afin que Figma puisse y accéder facilement.



**p. 13 Solution n°3**

Tout d'abord, il faut choisir un template. J'ai personnellement choisi celui-ci<sup>1</sup>.

Afin de l'importer dans notre application Figma, nous pouvons tout simplement effectuer un Drag & Drop de notre fichier au sein de notre application, ce qui aura pour effet de créer un fichier dans notre « **Drafts** ».

**p. 13 Solution n°4**

---

1 <https://www.sketchappsources.com/free-source/4156-online-magazine-website-template-sketch-freebie-resource.html>

Une fois le fichier créé, je peux donc m'atteler à la création des composants. Pour cette correction, je vais créer les composants de la page mobile du template. En analysant un peu le frame, je peux constater qu'il y a beaucoup de répétitions dans les éléments et que l'organisation n'est pas des plus ergonomiques.

Screen Shot 2560-08-18 at 4....

Group 2

Designed by Suffix

Rectangle Copy

Screen Shot 2560-08-18 at 4....

Screen Shot 2560-08-18 at 4....

img-7

img-5

img-6

Group 6 Copy 6

Group 6 Copy 5

Group 6 Copy 3

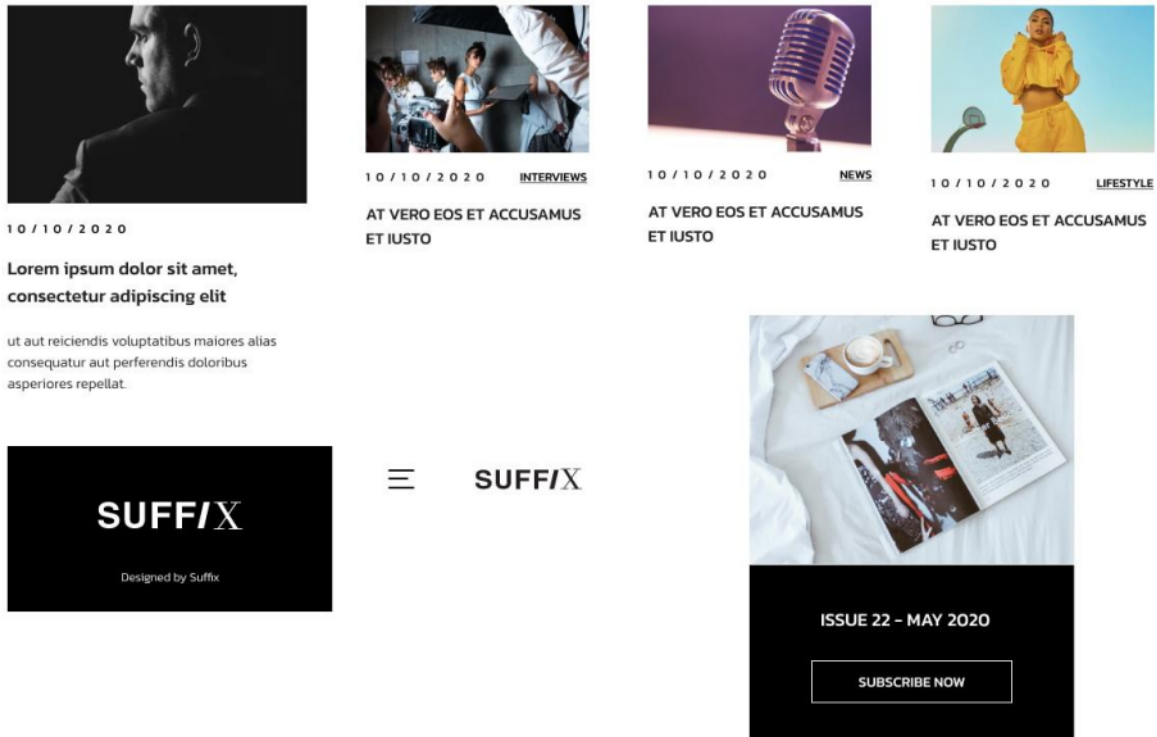
Group Copy 2

ISSUE 22 - MAY 2020 Copy

photo-1520781359717-3eb98...

Je vais alors chercher et trouver les objets qui composent un seul et même bloc et ainsi créer les composants. Pour la page mobile, j'ai pu relever plusieurs composants qui pourraient servir de modèle et être modifiés par la suite.

Désormais, je peux placer l'ensemble de mes composants au sein d'un frame et l'exporter, ce que vous pouvez retrouver ici :



### Exercice p. 13 Solution n°5

#### Question 1

Il n'est possible d'importer un fichier que dans notre espace « *Drafts* ».

☐ Vrai

☒ Faux

☒ Il est possible d'importer un fichier directement dans notre espace personnel si c'est ce qu'on souhaite.

#### Question 2

L'Attribut « *id* » d'un fichier exporté en format SVG se base sur le poids de l'objet.

☐ Vrai

☒ Faux


☒ L'Attribut se base sur le nom de l'objet.

**Question 3**

Le « *Font installers* » est indispensable pour corriger les défauts de police d'écriture, que ce soit pour l'application dans le navigateur ou pour l'application de bureau.

☐ Vrai

☒ Faux


 Pour l'application bureau, Figma peut accéder directement à toutes les polices d'écriture installées localement.

**Question 4**

Les symboles provenant d'un fichier .sketch sont automatiquement convertis en composants au sein de Figma.

☒ Vrai

☐ Faux


 Les symboles Sketch sont convertis en composants directement à l'import d'un fichier dans Figma.

**Question 5**

Pour utiliser un modèle Figma, il faut obligatoirement copier-coller un frame entier puis, seulement après, trier ce que nous souhaitons utiliser ou non.

☐ Vrai

☒ Faux

 Il est possible de ne copier qu'un objet, un composant, une image ou un frame entier si nous le souhaitons, mais aucune obligation ici.