

# Guida Figma

## Guida Figma [↗](#)

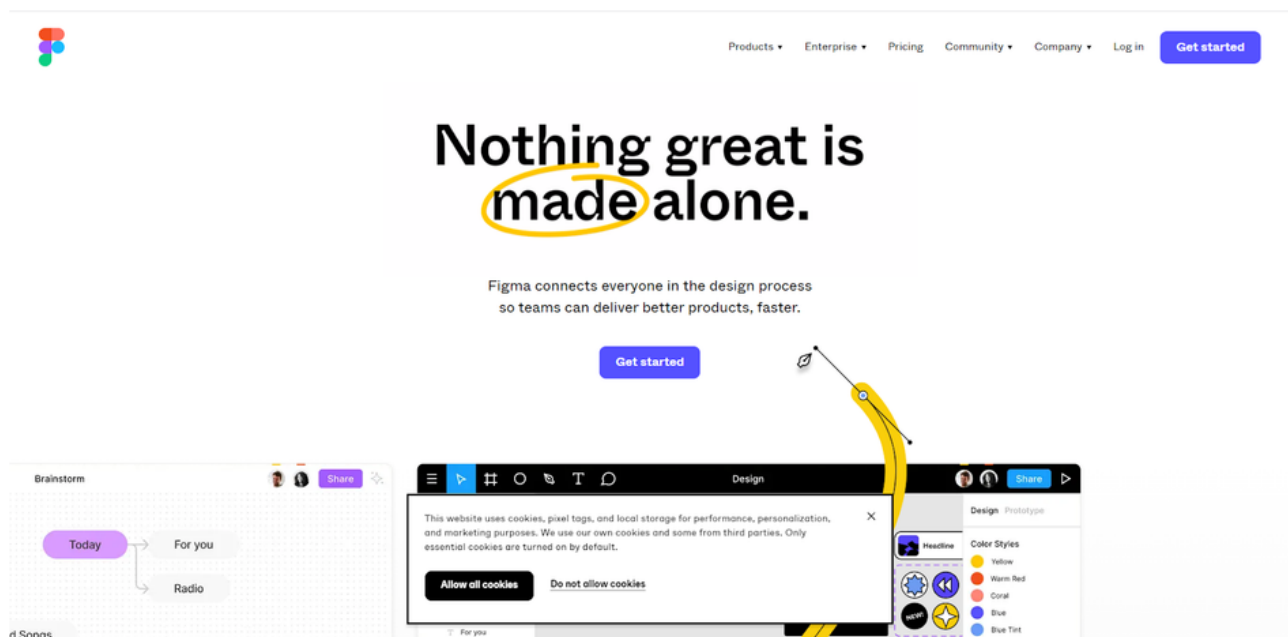
### Introduzione [↗](#)

Figma è un software collaborativo per la realizzazione di design e prototipazione, non ha bisogno di essere installato su nessun dispositivo perchè si utilizza tramite browser. Figma è l'ideale per raccogliere idee, progettare e realizzare prototipi. La funzione che rende Figma davvero unico è la possibilità di ottenere feedback in qualsiasi momento dai propri colleghi o dagli investitori. Vediamo quindi le principali funzionalità di Figma partendo da zero fino ad arrivare alla condivisione di un progetto.

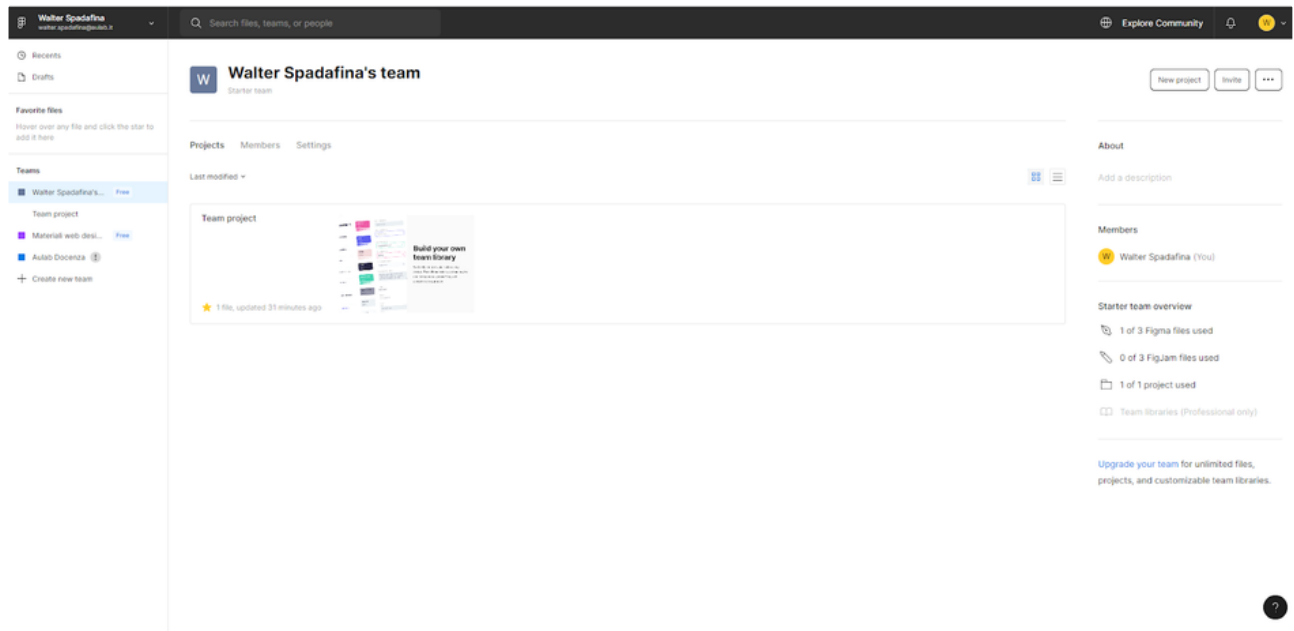
### Il design di Figma [↗](#)

Per poter iniziare ad utilizzare Figma bisogna registrarsi. Come abbiamo detto in precedenza Figma non ha bisogno di alcuna installazione. Procediamo con l'iscrizione ed iniziamo subito a lavorare.

Basta premere il pulsante Get Started ed effettuare la registrazione.



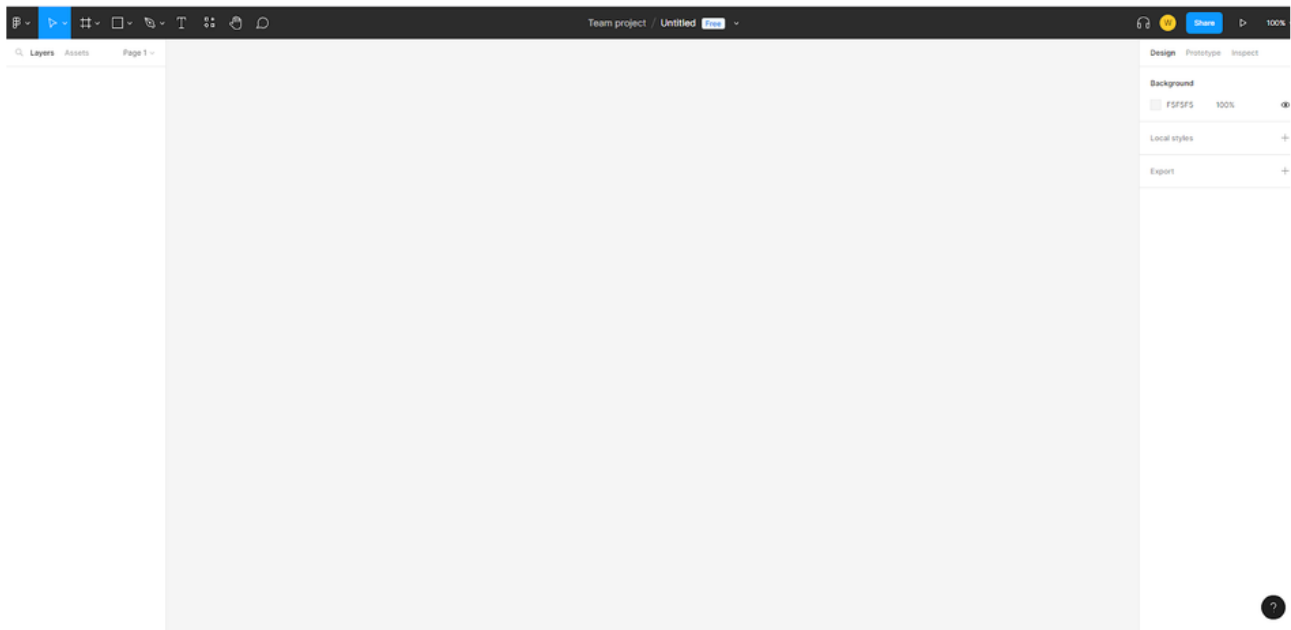
Una volta entrati nel nostro account è possibile iniziare un nuovo progetto cliccando su New Project oppure rivedere i progetti più recenti.



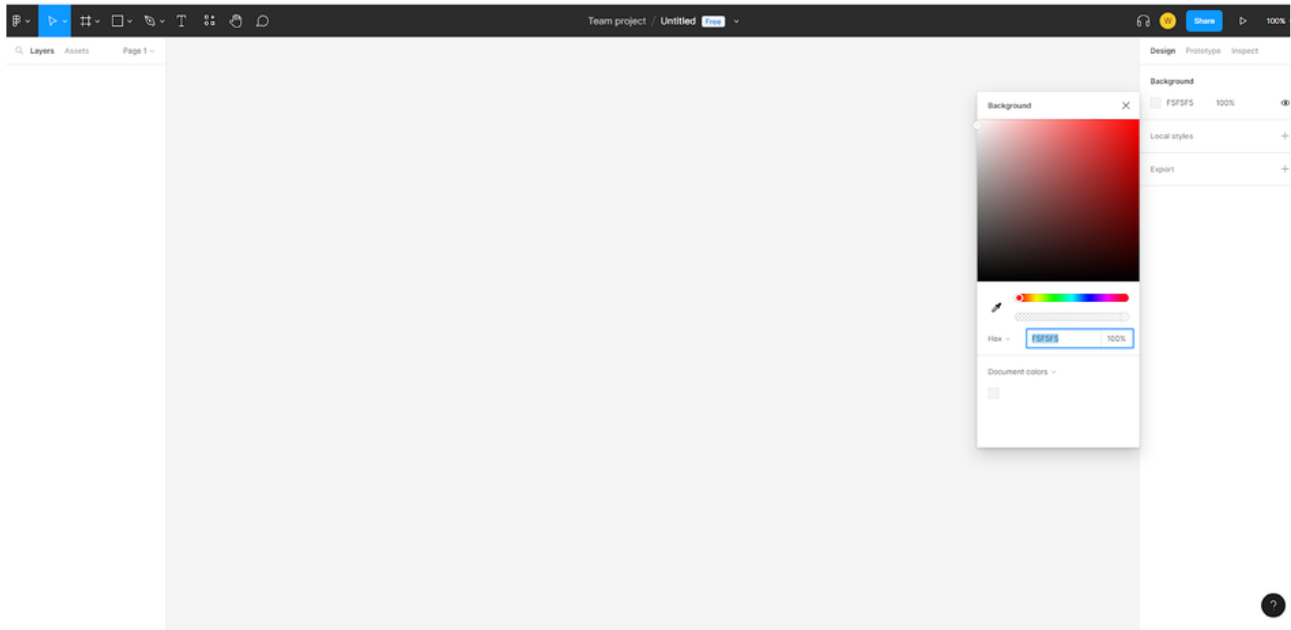
A questo punto possiamo iniziare a realizzare il nostro progetto su Figma!

## Canvas

Il Canvas è la tela su cui realizzeremo il nostro progetto. Tutto ciò che viene aggiunto sul Canvas diventa parte integrante del nostro progetto: frames, forme, testi e immagini.



Il colore della tela è impostato di default sul valore #E5E5E5 ma è possibile cambiarlo cliccando sul campione di colore nella sezione Background all'interno della barra laterale destra e successivamente selezionando un nuovo colore dalla tavolozza dei colori.



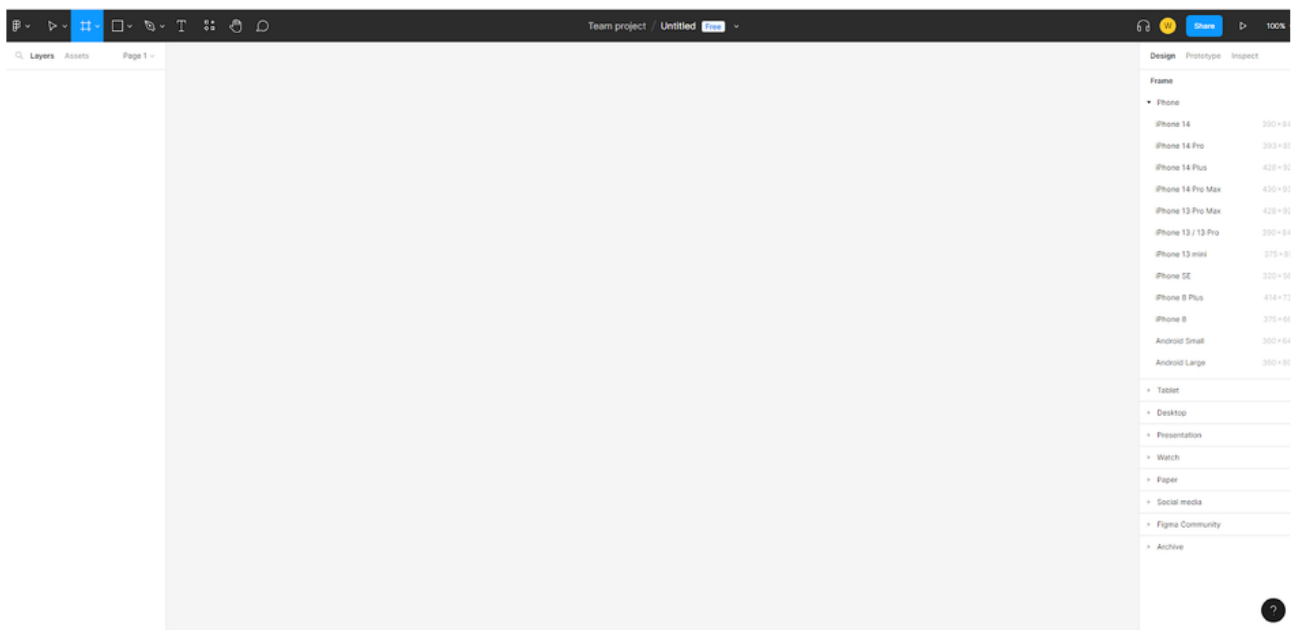
## Frames [↗](#)

Ora che conosciamo bene cos'è il Canvas è tempo di sfruttarlo al massimo. Come detto in precedenza, all'interno del Canvas possiamo inserire diversi elementi, primi fra tutti i Frames.

I Frames sono i contenitori in cui inserire forme, testi e immagini per decorare i nostri progetti. I Frames sono perciò le singole unità da cui è composto il nostro progetto.

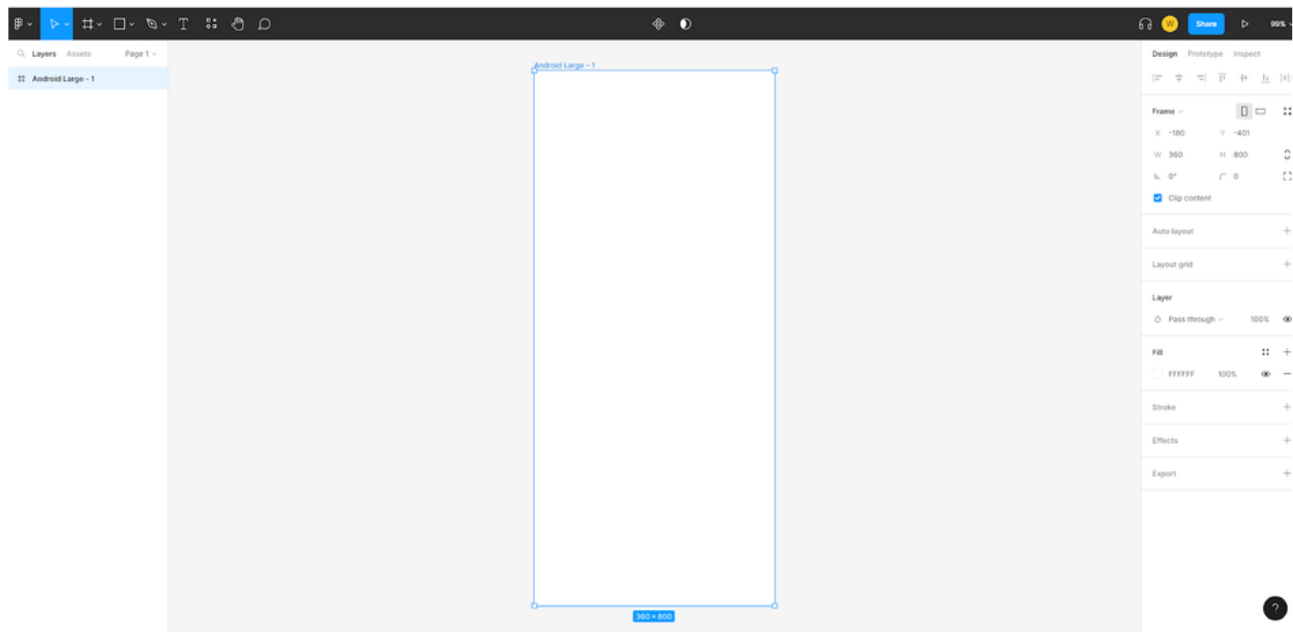
I Frames possono essere aggiunti su qualsiasi superficie del Canvas e possono essere aggregati fra loro per rendere i nostri design sempre più complessi.

Per aggiungere un Frame al nostro Canvas possiamo usare le shortcuts **F** o **A** oppure cliccare sul pulsante Frame nella barra in alto.



Se stiamo progettando il design per un dispositivo specifico, Figma ci permette di utilizzare dei valori predefiniti della stessa dimensione di un vastissimo numero di device.

Dalla barra laterale destra possiamo quindi selezionare il frame che riproduce un dispositivo, scegliamo un classico Android Large.



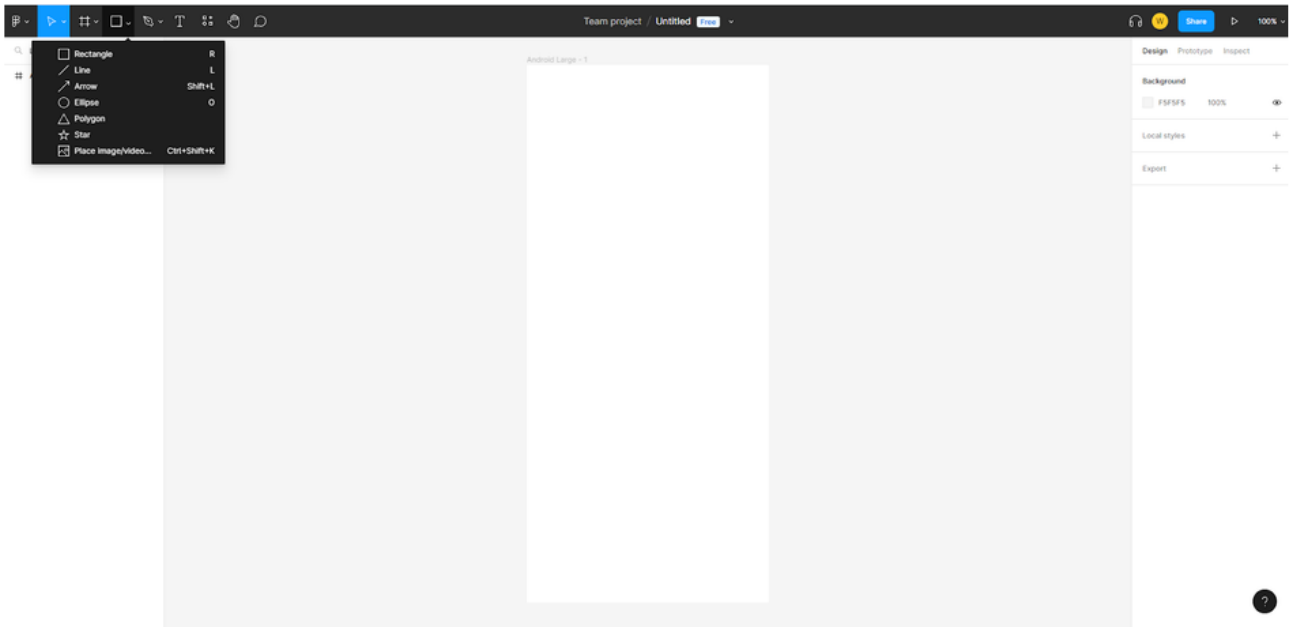
Come possiamo vedere abbiamo ottenuto la schermata che riproduce le dimensioni di un telefono Android based. A questo punto non resta che riempire il Frame con tutto ciò che vogliamo.

Possiamo aggiungere diversi altri Frame al nostro Canvas. Per poter muoversi all'interno del Canvas possiamo usare la rotella del mouse, il trackpad del nostro pc oppure la combinazione di tasti ottenuta tenendo premuta la barra spaziatrice più il tasto sinistro del mouse. Per effettuare un zoom in o zoom out sull'immagine possiamo usare la rotella del mouse più il tasto **CTRL**.

## Aggiungere forme [↗](#)

A questo punto possiamo aggiungere tutti gli elementi che vogliamo al nostro Frame.

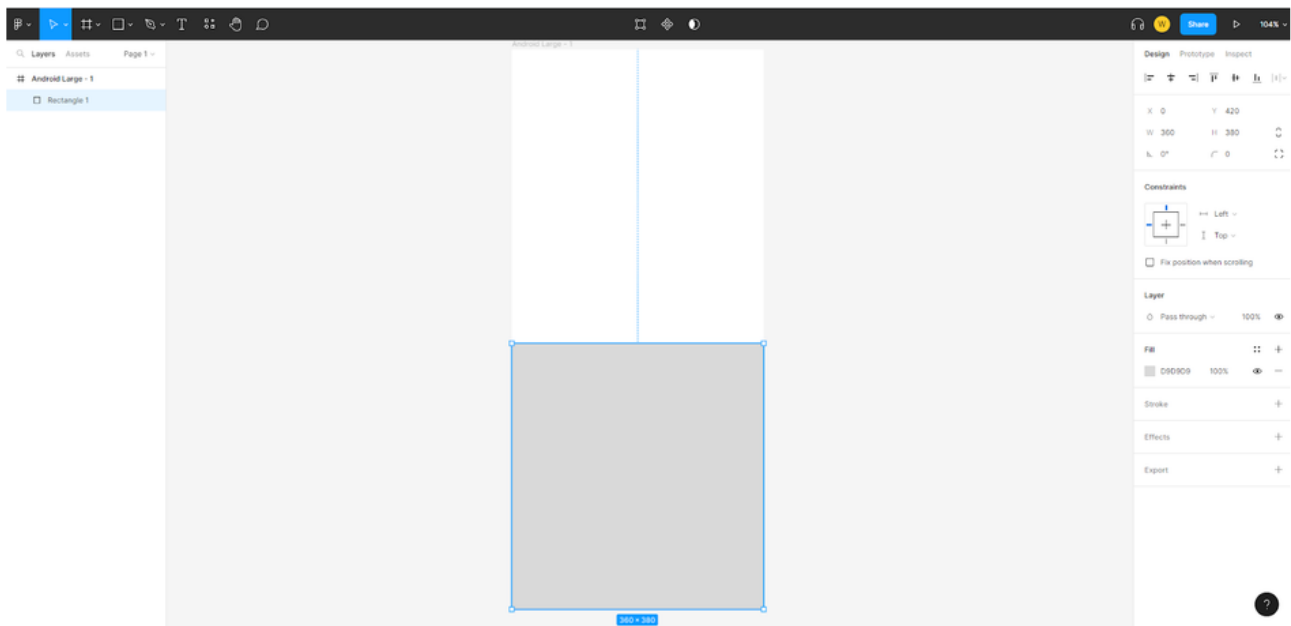
Per esempio, se volessimo aggiungere un rettangolo possiamo cliccare sul tool per aggiungere una forma oppure utilizzare la shortcut **R**.



## Posizione [↗](#)

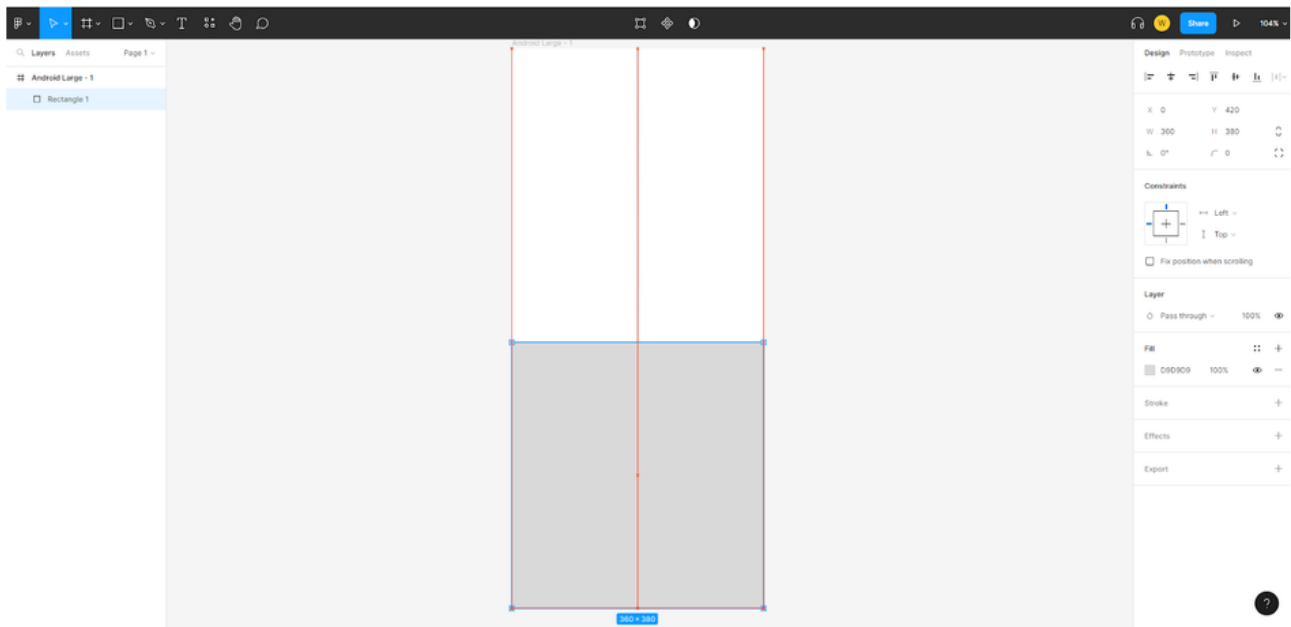
Proprio come ogni altro elemento presente sul Canvas possiamo modificare forma, dimensione e posizione del rettangolo sfruttando diverse opzioni.

Prima fra tutte le impostazioni presenti nella barra laterale destra:



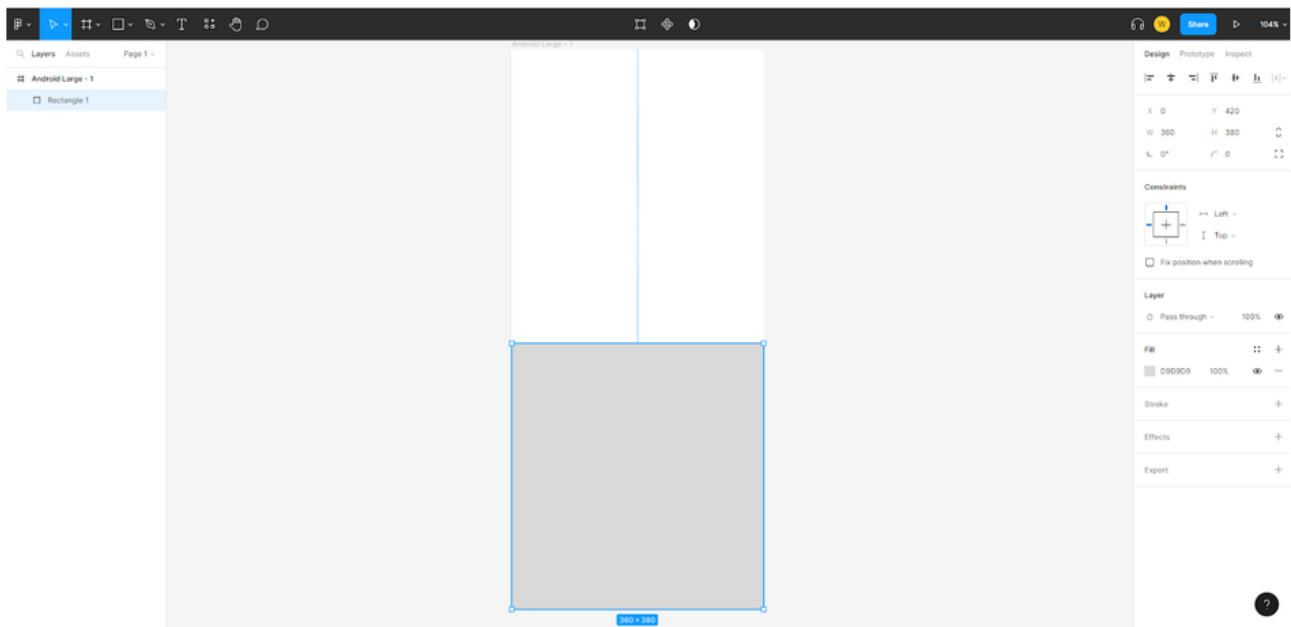
I valori indicati da X e Y rappresentano rispettivamente le coordinate dell'oggetto.

Un'altra possibilità per modificare la posizione e adattarla alle dimensioni degli altri oggetti è tenere premuto il tasto sinistro del mouse sull'oggetto e osservare le linee guida che appaiono direttamente sul Frame:



## Dimensione [↗](#)

Possiamo naturalmente modificare anche la dimensione di un oggetto utilizzando i valori indicati da W e H che rappresentano la lunghezza e l'altezza dell'oggetto selezionato.



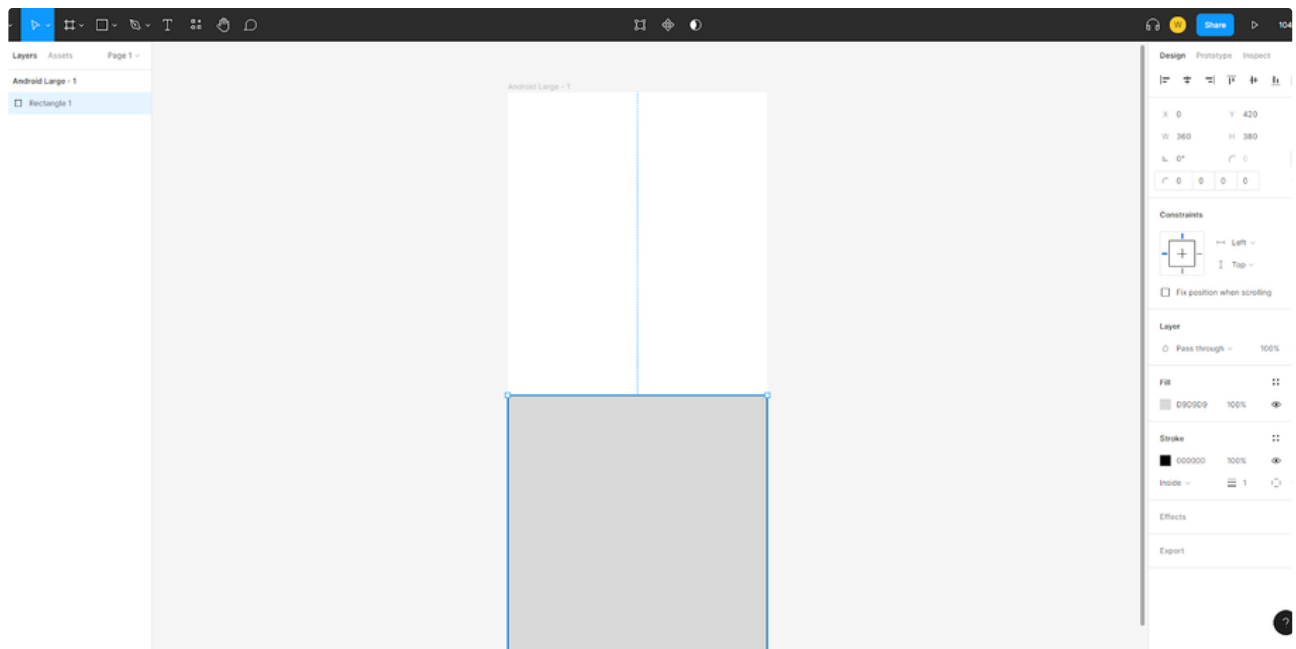
Un'altra possibilità è utilizzare il cursore del mouse per modificare le dimensioni dell'oggetto. Basterà avvicinarsi ad uno qualunque dei bordi dell'oggetto e tenere premuto il tasto sinistro per modificarne le dimensioni.

Se ci posizioniamo sui bordi laterali modificheremo esclusivamente la lunghezza; posizionandoci sul bordo superiore ne modificheremo l'altezza; se invece ci fermeremo su uno qualunque degli angoli modificheremo contemporaneamente entrambe.

Possiamo anche modificare le dimensioni e i gradi degli angoli ai bordi delle nostre forme.

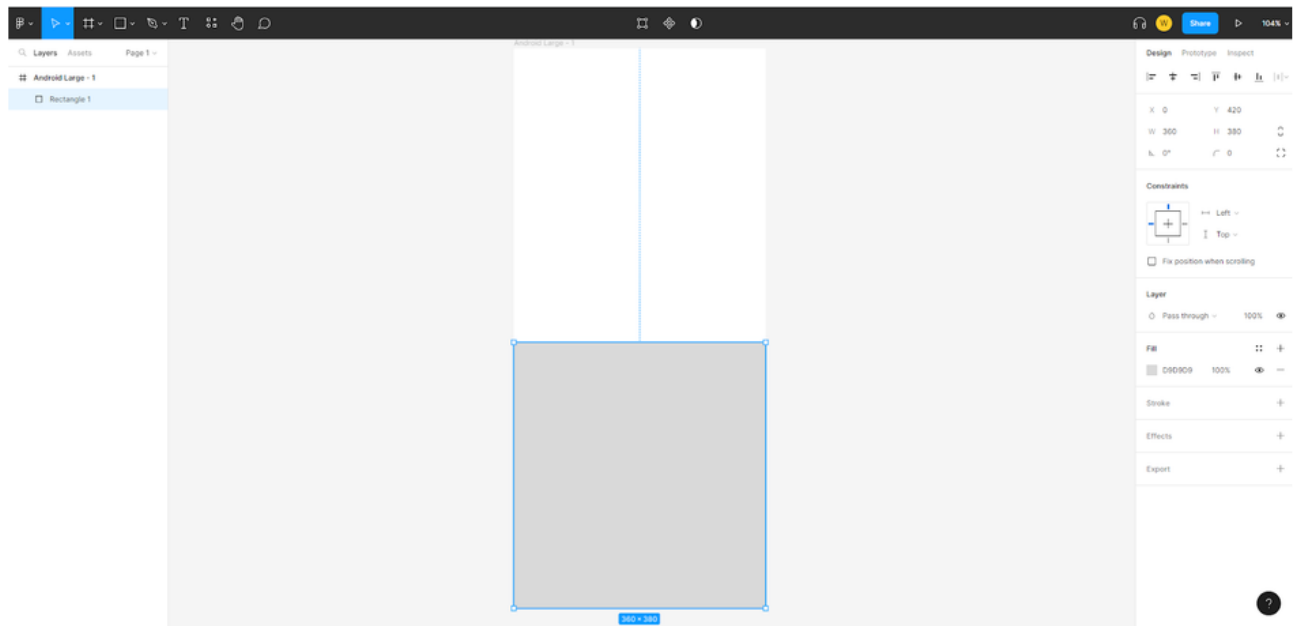
Per farlo possiamo sfruttare i tasti posti immediatamente sotto le dimensioni.

Cliccando sul tasto accanto ad essi apriremo un piccolo riquadro che ci consentirà di scegliere quale angolo del nostro rettangolo modificare.



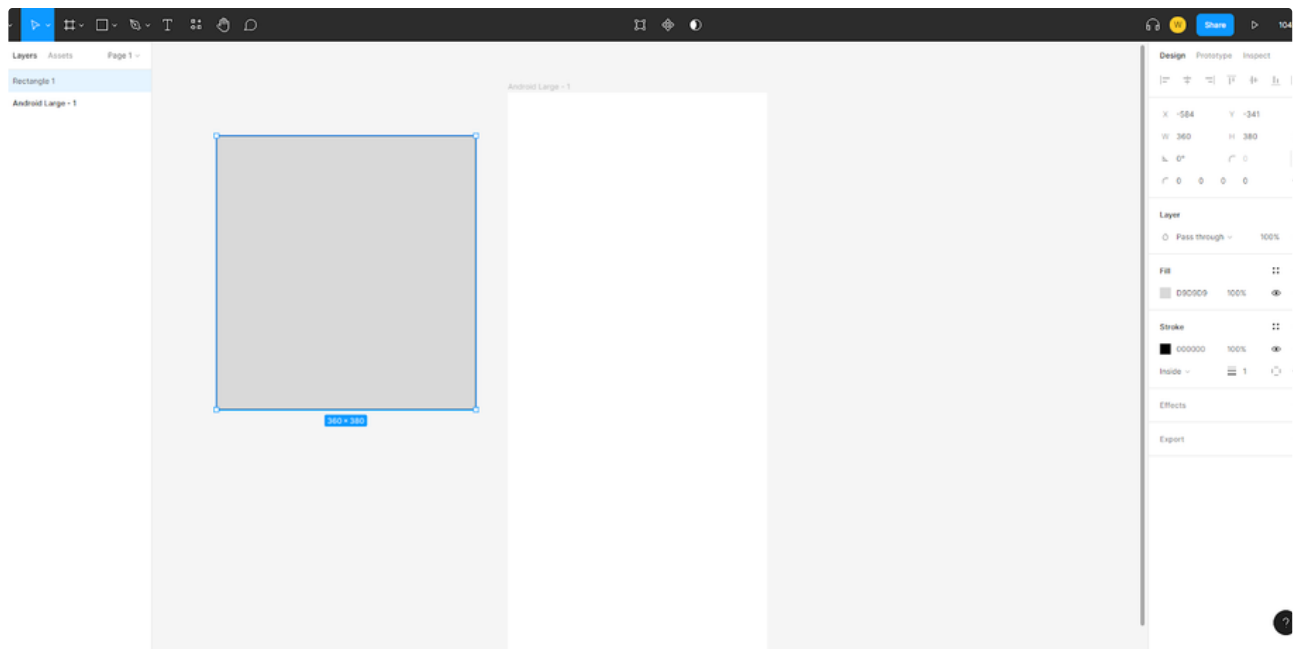
## Stratificazione forme [↗](#)

Se osserviamo la barra laterale sinistra noteremo come il nostro rettangolo è posizionato all'interno del frame principale e cioè Android Large.



Questo meccanismo ci spiega la funzionalità di stratificazione di Figma. Ogni Frame può contenere forme e altri Frames.

Se provassimo a spostare il nostro rettangolo fuori dal Frame principale noteremo come Figma eleva ad un nuovo livello il nostro oggetto.

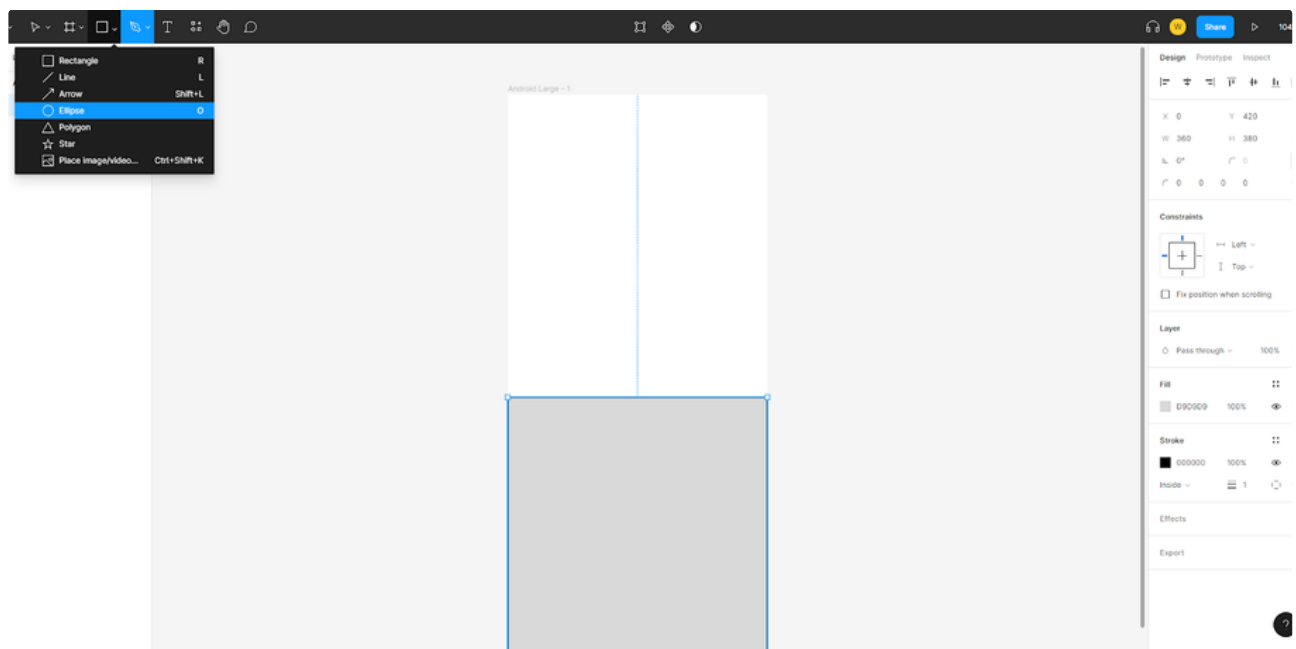


Per spiegare le interazioni fra diversi livelli possiamo utilizzare l'analogia che nomina gli elementi all'interno di un progetto come Padri, Figli o Fratelli.

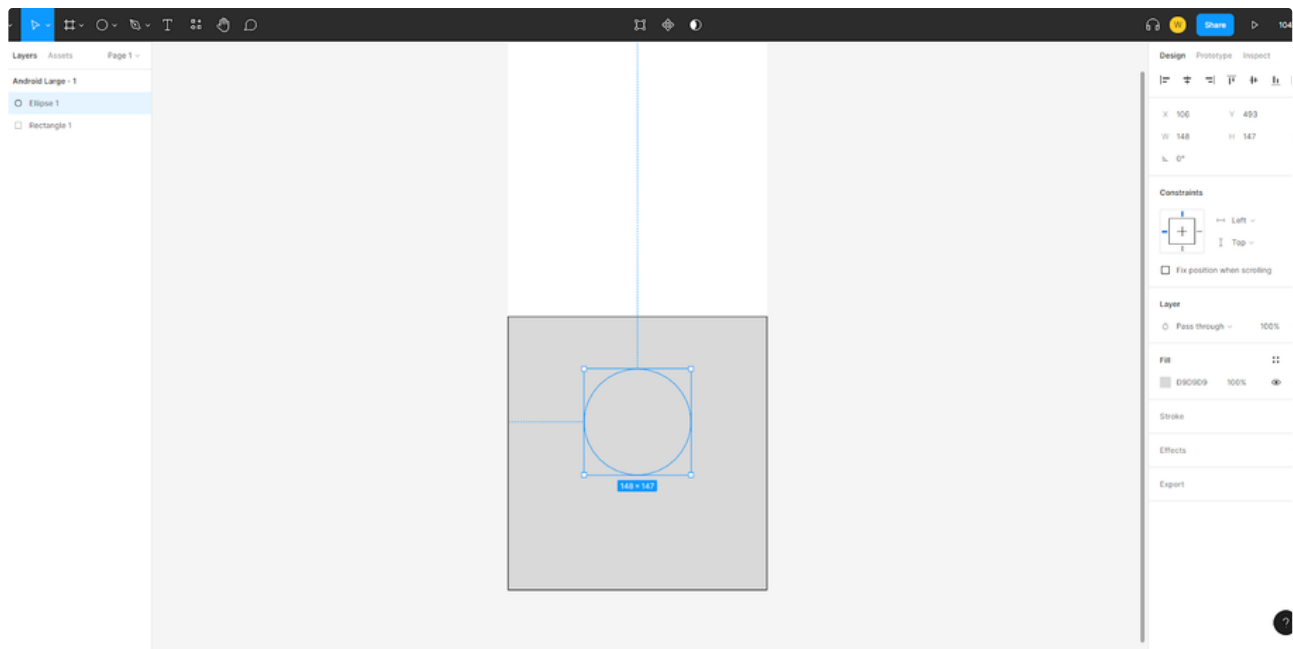
Il Frame in cui sono contenuti degli oggetti è il Padre, tutti gli oggetti al suo interno sono Figli. I Fratelli sono oggetti posti allo stesso livello all'interno di un Frame Padre.

## Elementi [↗](#)

Oltre ad avere determinate proprietà, le forme possono contenere al loro interno diversi elementi a loro volta con determinate proprietà e caratteristiche. Proviamo ad aggiungere un cerchio all'interno del nostro rettangolo e vediamo quali sono le caratteristiche principali che possiamo modificare.







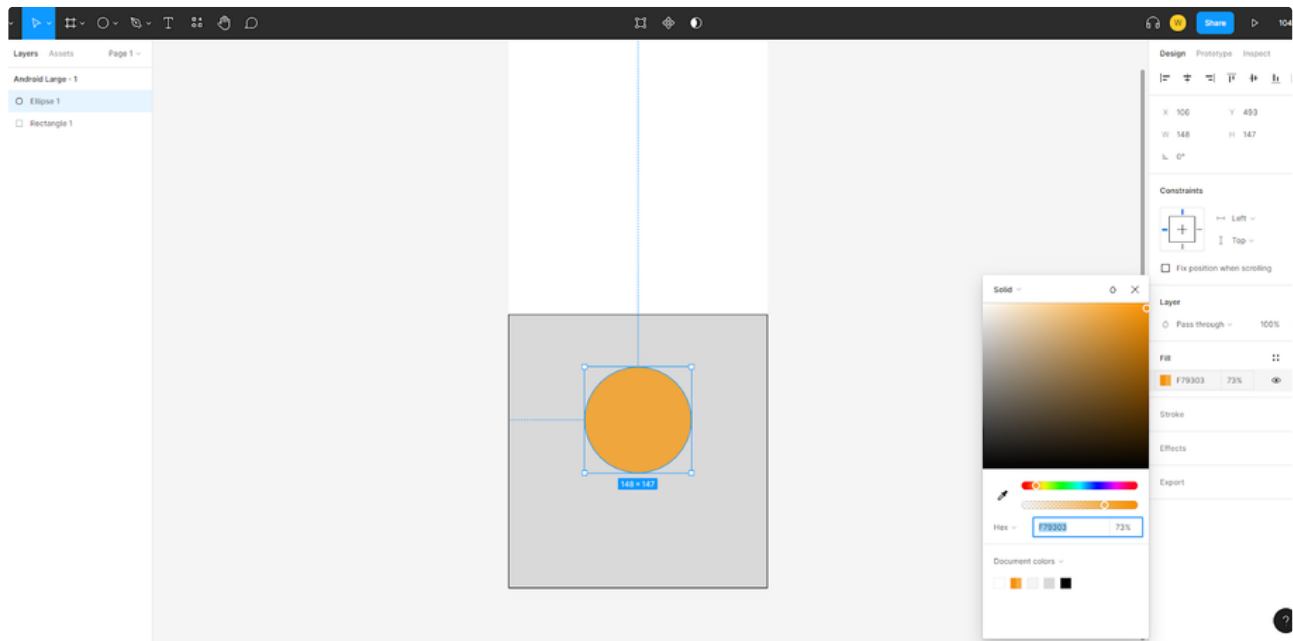
La prima cosa che possiamo osservare è che il nostro cerchio è stato inserito all'interno del Frame Android Large e quindi condivide lo stesso grado di parentela con il rettangolo creato in precedenza.

## Colorare un elemento [🔗](#)

Prima di tutto coloriamo il nostro cerchio per renderlo evidente all'interno del rettangolo.

Possiamo colorare l'interno di un oggetto oppure i suoi bordi, possiamo anche creare delle miscele per rendere il nostro oggetto ancora più intrigante.

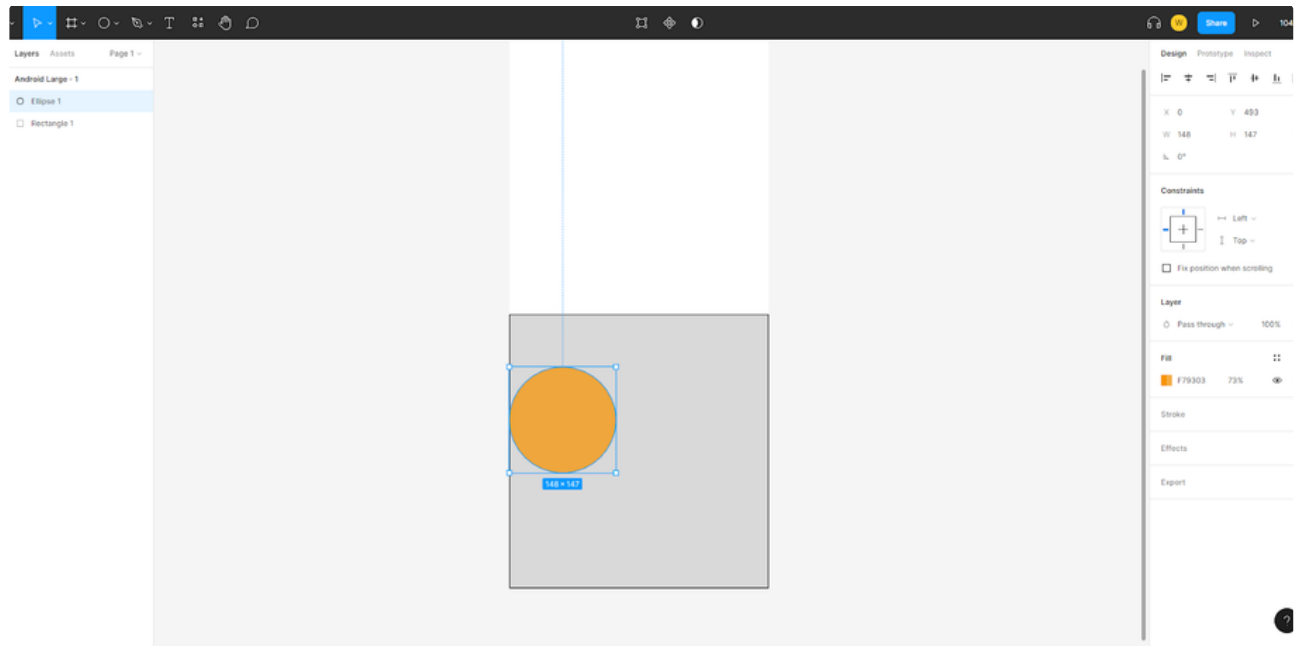
Per colorare un oggetto clicchiamo su Fill e successivamente nel riquadro del colore. Scegliamo il colore che preferiamo all'interno della tavolozza oppure selezioniamo con lo strumento pennello il colore da un altro elemento per copiarlo.



## Allineare un elemento [↗](#)

Figma ci consente di allineare un elemento al Frame. Per allineare l'oggetto rispetto alle dimensioni del Frame utilizzeremo i tasti posizionati immediatamente sopra i valori contrassegnati da X e Y.

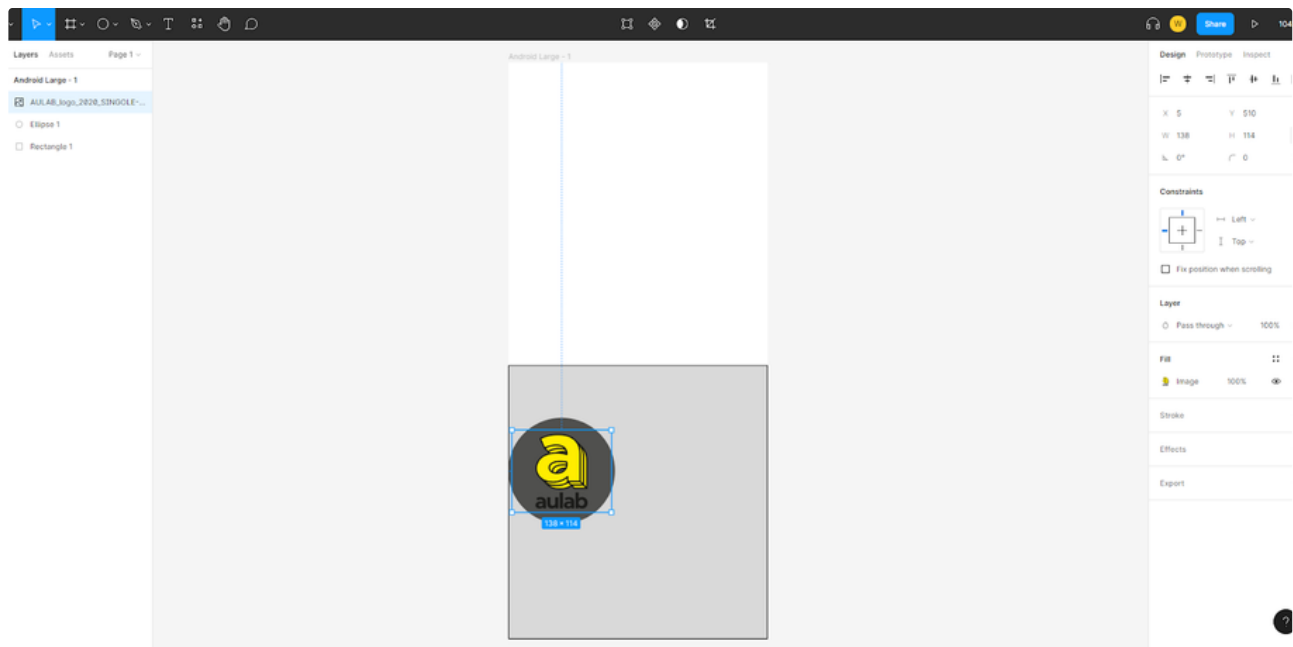
Proviamo ad allinearlo a sinistra cliccando sul primo pulsante.



## Inserire immagini [↗](#)

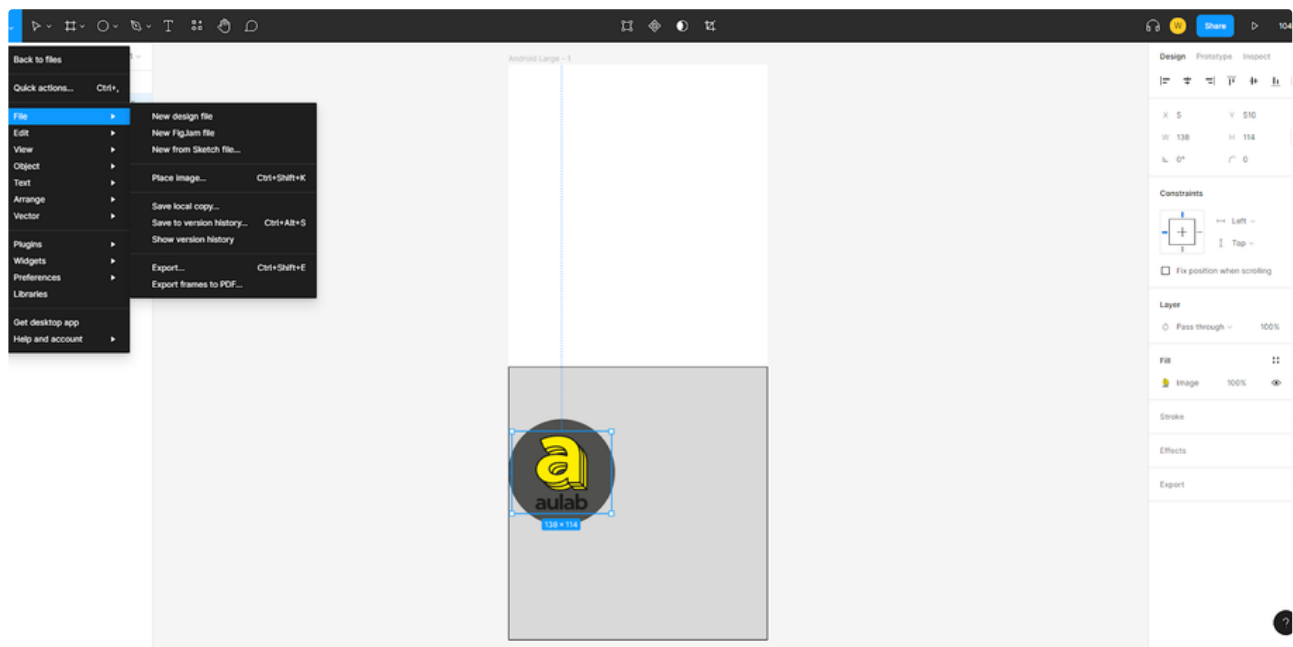
Figma ci consente di inserire immagini all'interno delle nostre forme. Figma supporta diversi formati come PNG, JPEG, HEIC, GIF e WEBP nonché file video in formato mp4.

Quando aggiungiamo un'immagine al nostro progetto verranno immediatamente aggiornate sia la barra laterale sinistra, dove vedremo il nome del file che abbiamo aggiunto e la relativa posizione all'interno della gerarchia del nostro progetto; verrà aggiornata anche la barra laterale destra nella quale comparirà un nuovo elemento nel campo Fill.

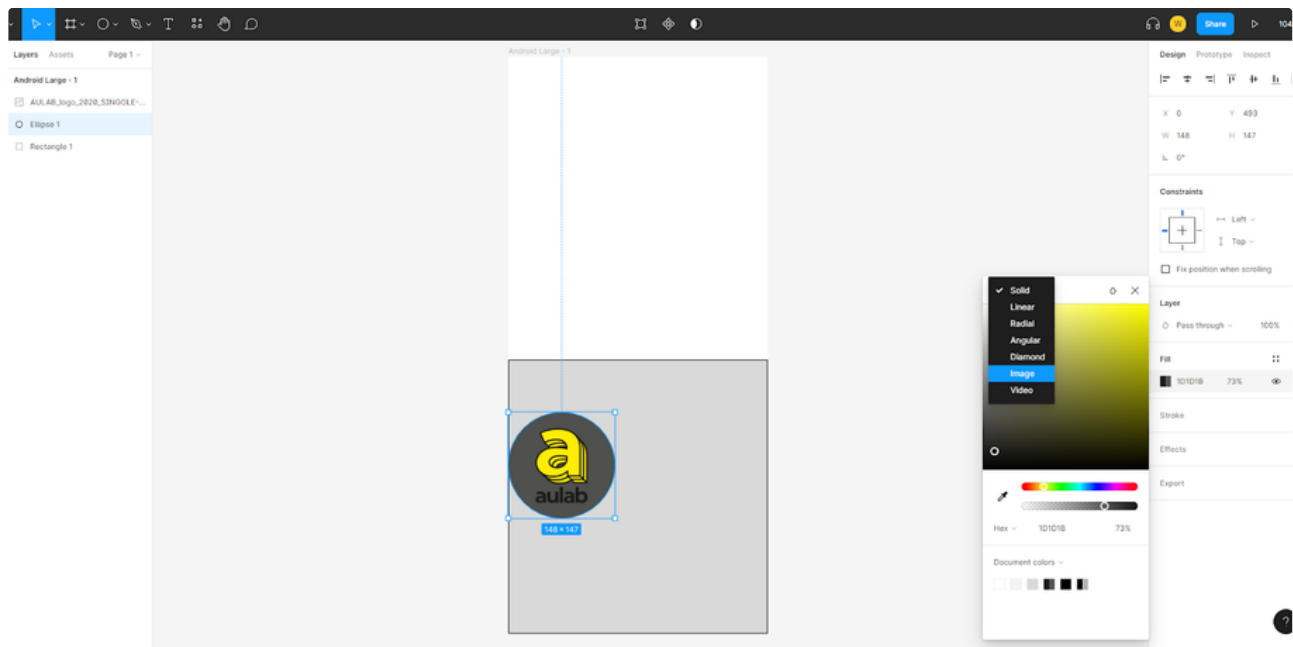


Esistono diversi modi per aggiungere un'immagine al Canvas:

- possiamo trascinare un'immagine direttamente dalla cartella del nostro computer all'interno del progetto;
- utilizzare lo strumento "aggiungi immagine" presente nella sezione File



- utilizzare lo strumento "aggiungi immagine" direttamente dal campo Fill

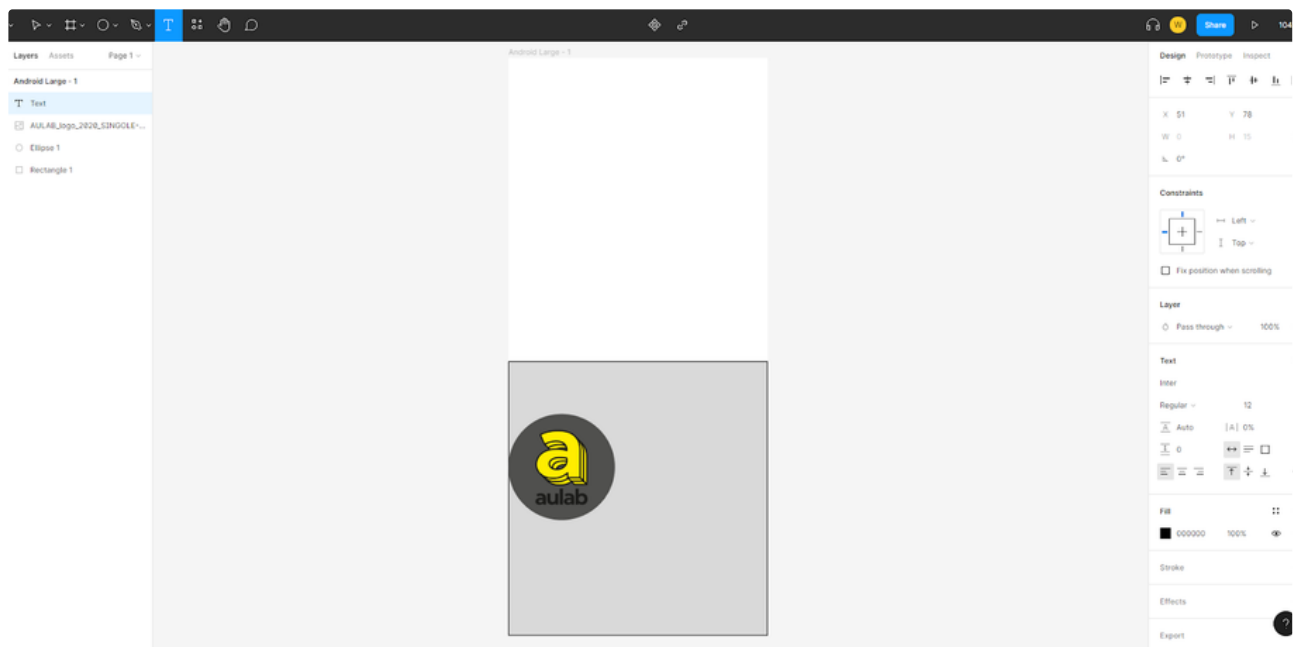


- utilizzare le shortcuts CTRL + C e CTRL + V per copiare e incollare direttamente un'immagine.

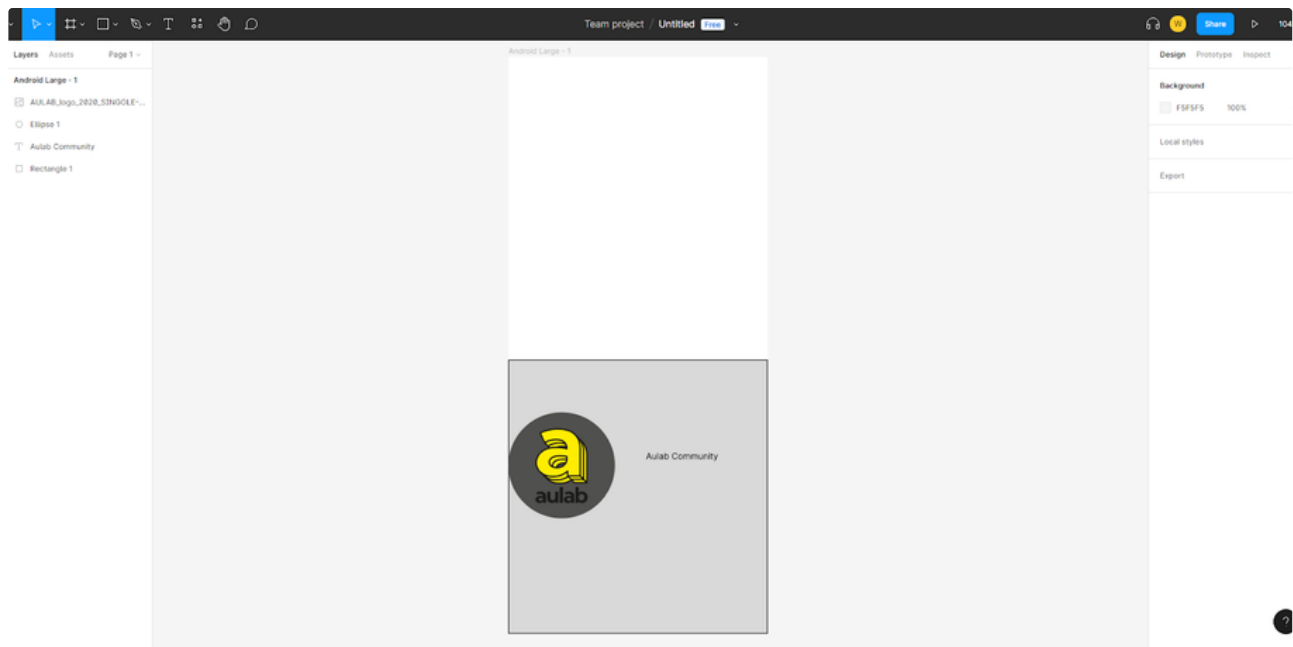
## Inserire un testo [↗](#)

Per arricchire il nostro progetto possiamo inserire dei testi all'interno del Canvas.

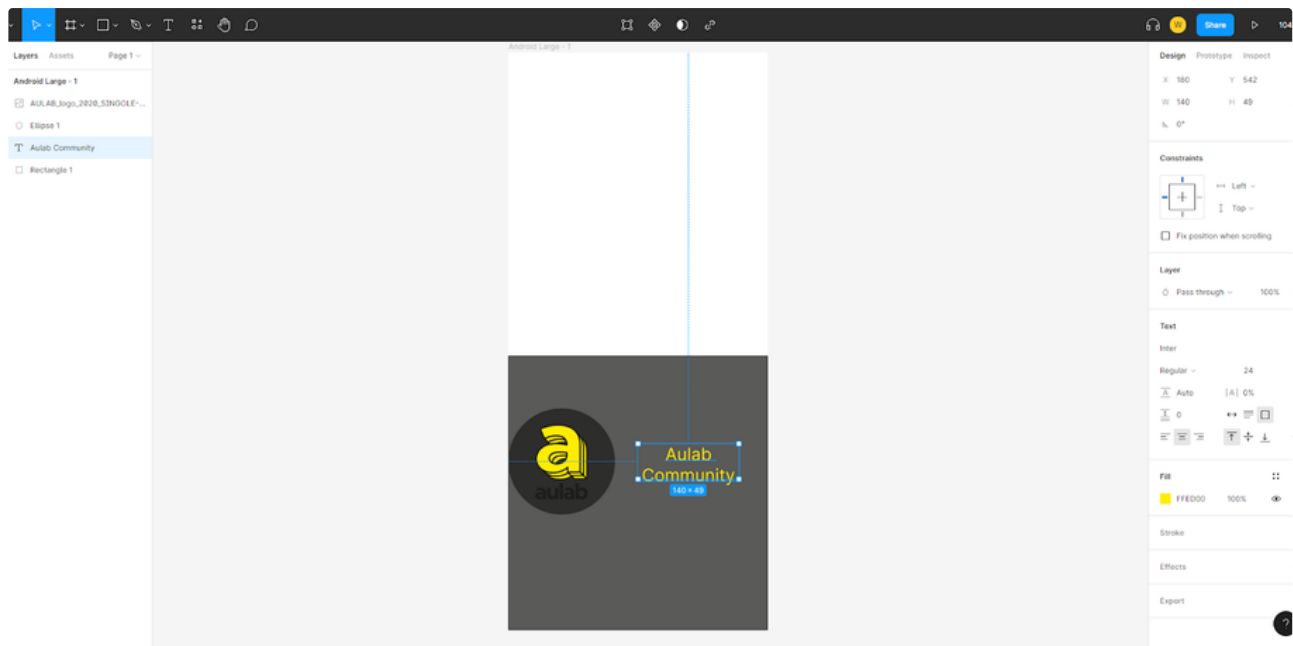
Selezioniamo il tool per aggiungere un testo oppure utilizzare la shortcut T.



A questo punto selezioniamo il luogo dove vogliamo posizionare il nostro testo e clicchiamo col tasto sinistro del mouse per confermare. Appare un campo dove potremo digitare il nostro testo. Contestualmente, nella barra laterale sinistra comparirà la voce corrispondente al testo che inseriremo.



Esattamente come per tutti gli elementi inseriti nel Canvas, anche per i testi possiamo sfruttare tutte le opzioni viste in precedenza. Allineiamo il nostro elemento al centro in corrispondenza del cerchio. Aumentiamo la grandezza del font sfruttando le opzioni della barra laterale poste sotto la voce Text e cambiamo il colore della scritta.



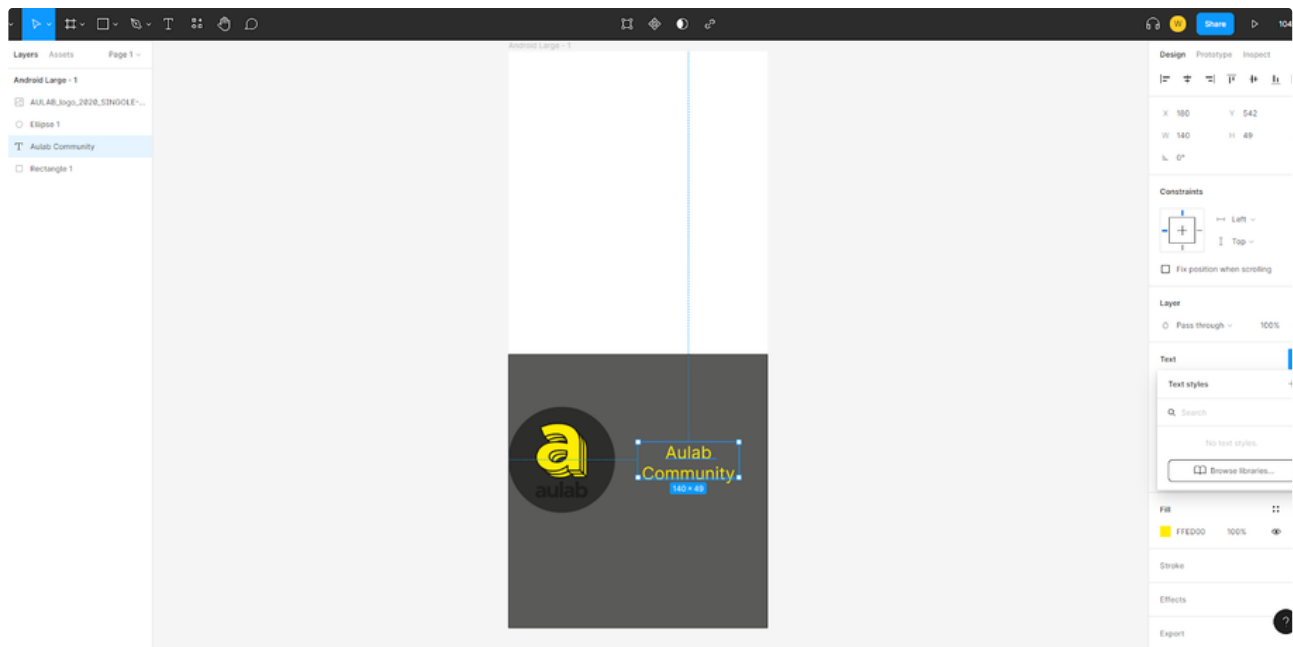
## Stili

Abbiamo appena visto come modificare le proprietà di un singolo testo, ma cosa succede se all'interno del nostro progetto volessimo interagire con più testi simultaneamente?

Figma ci viene in soccorso con la funzione Stili.

Gli Stili sono delle proprietà che possiamo assegnare a più oggetti. Andando a modificare le proprietà dello Stile modificheremo ogni singolo elemento che usa quel determinato Stile.

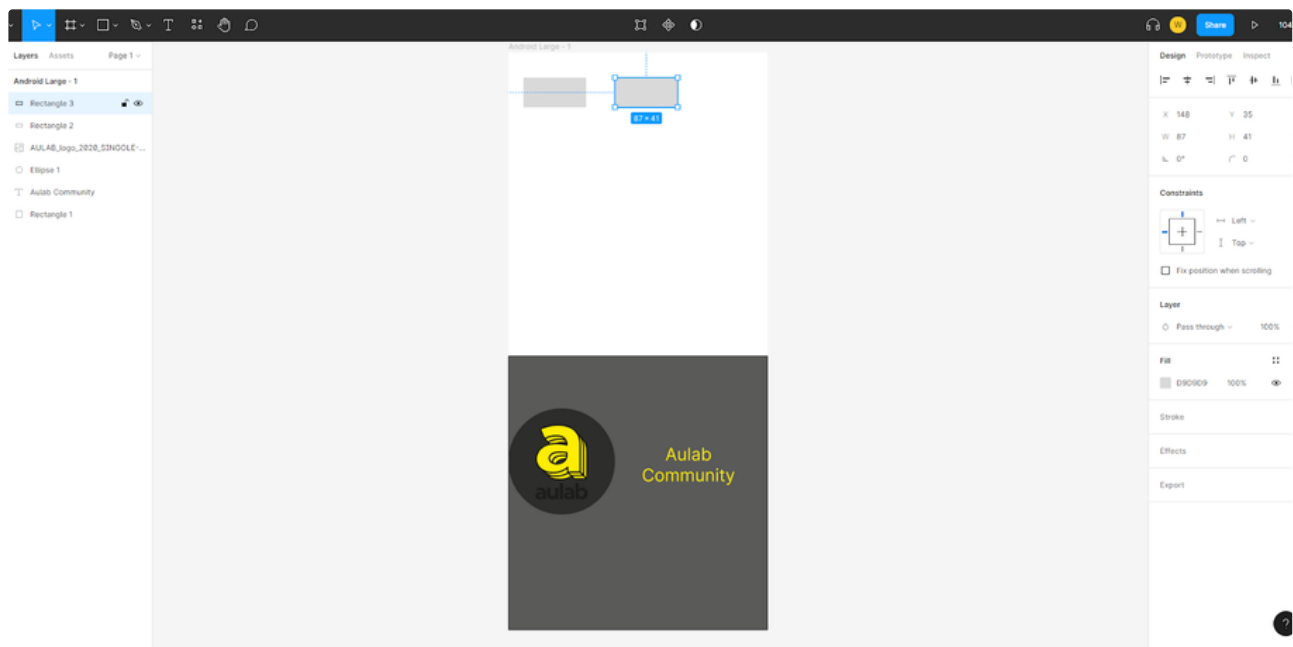
Per aggiungere uno Stile dobbiamo selezionare il testo che abbiamo inserito, cliccare sul pulsante e poi aggiungere un nuovo stile di testo.



A questo punto potremo utilizzare questo Stile e assegnarlo a tutti gli altri elementi di testo che inseriamo nel nostro Canvas.

## Copiare gli elementi [↗](#)

Figma ci consente di accelerare il processo di copia degli elementi che inseriamo sul nostro Canvas. Una volta inserito un elemento possiamo ottenerne una copia identica utilizzando le shortcuts **ALT + tasto sinistro del mouse**.



Un altro comando che possiamo utilizzare è la shortcut da tastiera **CTRL + D**.

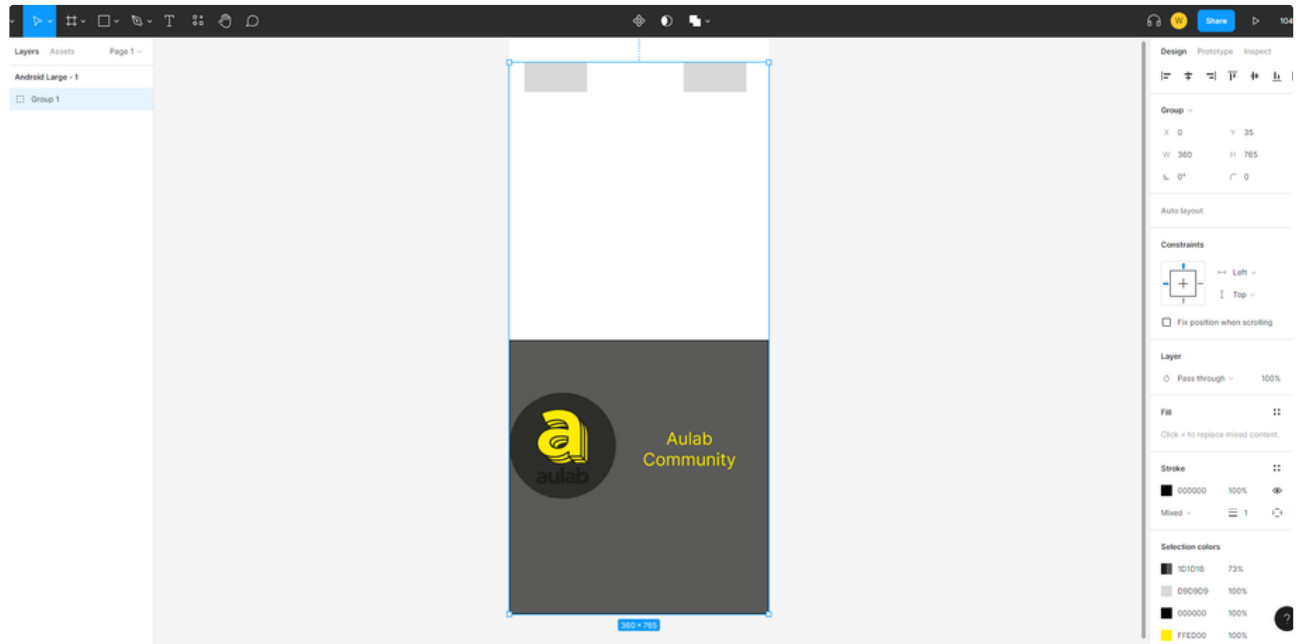
## Gruppi

Figma ci consente di raggruppare gli elementi in modo tale da poter interagire con essi senza dover selezionare ogni singolo elemento volta per volta.

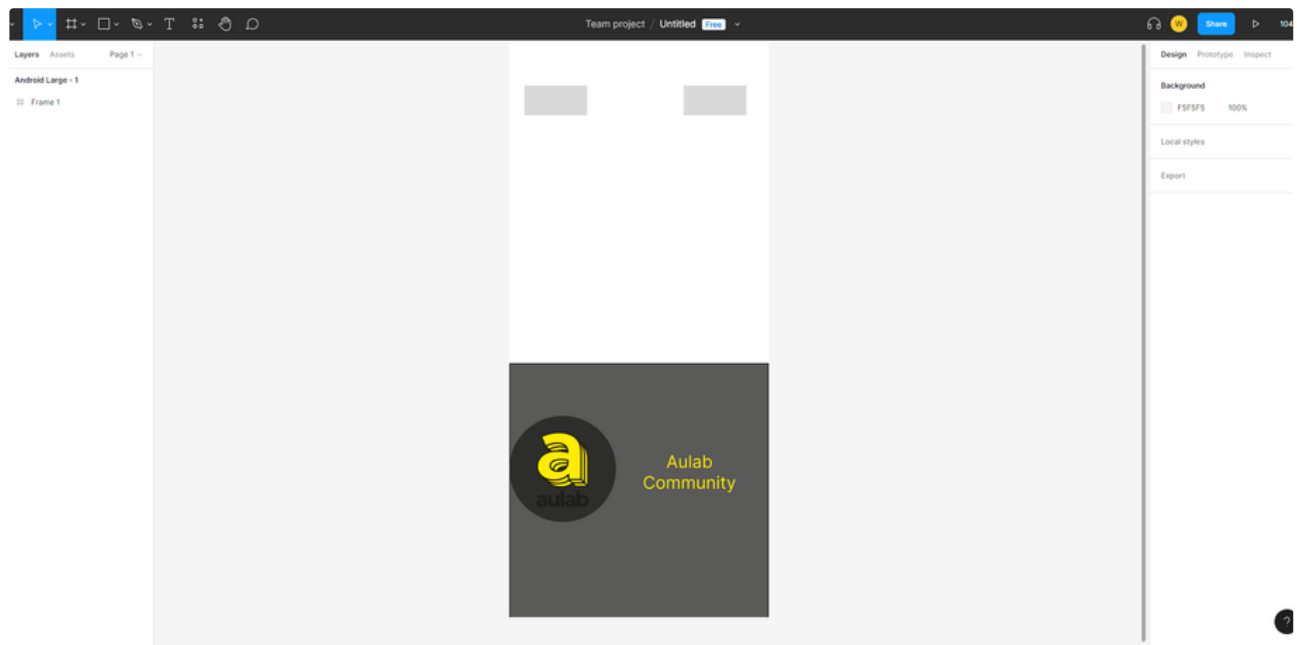
Esistono due modi per raggruppare gli elementi nel Canvas di Figma.

La prima possibilità è usare la shortcut da tastiera **CTRL + G**. In questo modo raggrupperemo tutti gli elementi compresi nella selezione e potremo spostarli contemporaneamente. Unendoli in questo modo tutti gli elementi assumeranno lo stesso livello, senza più distinzione fra Padri e Figli.

Sulla barra laterale sinistra infatti tutti gli elementi verranno raccolti nel Gruppo numero uno.

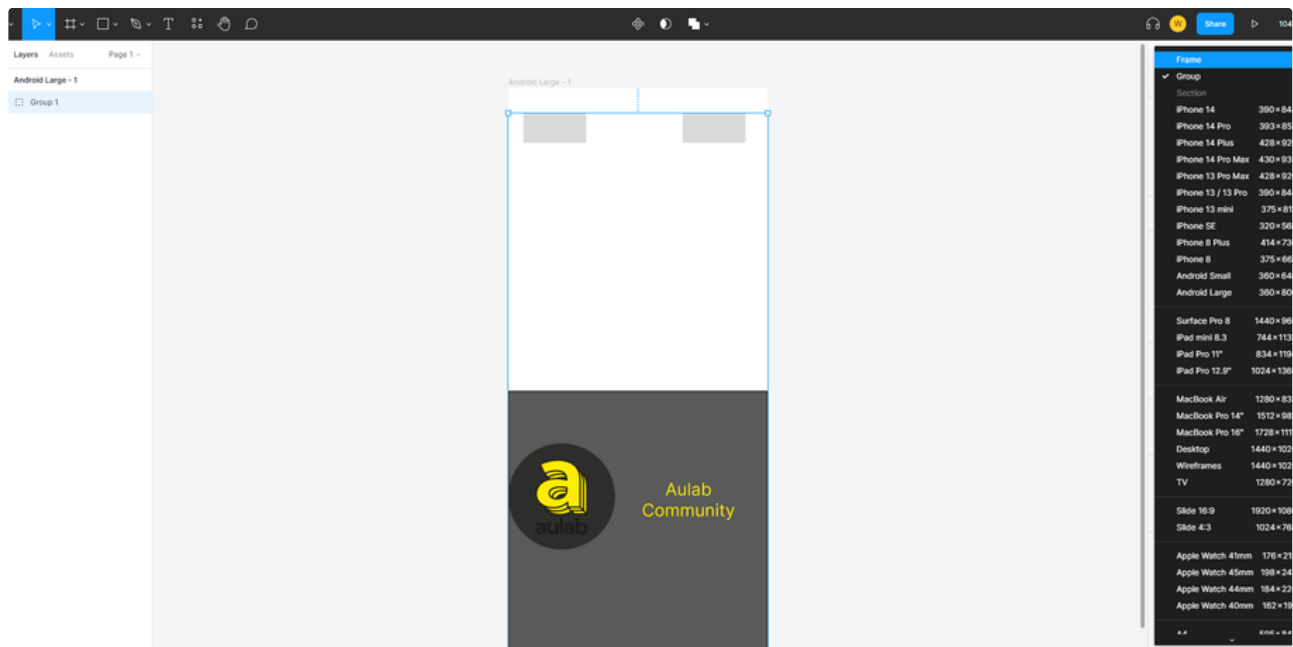


Il secondo modo per raggruppare gli elementi è diverso dal precedente. Utilizzando la shortcut **CTRL + ALT + G** infatti creeremo un vero e proprio Frame di cui potremo decidere proprietà e caratteristiche come se fosse un nuovo Frame.



In questo modo sarà più facile creare design di applicazioni creando diverse finestre.

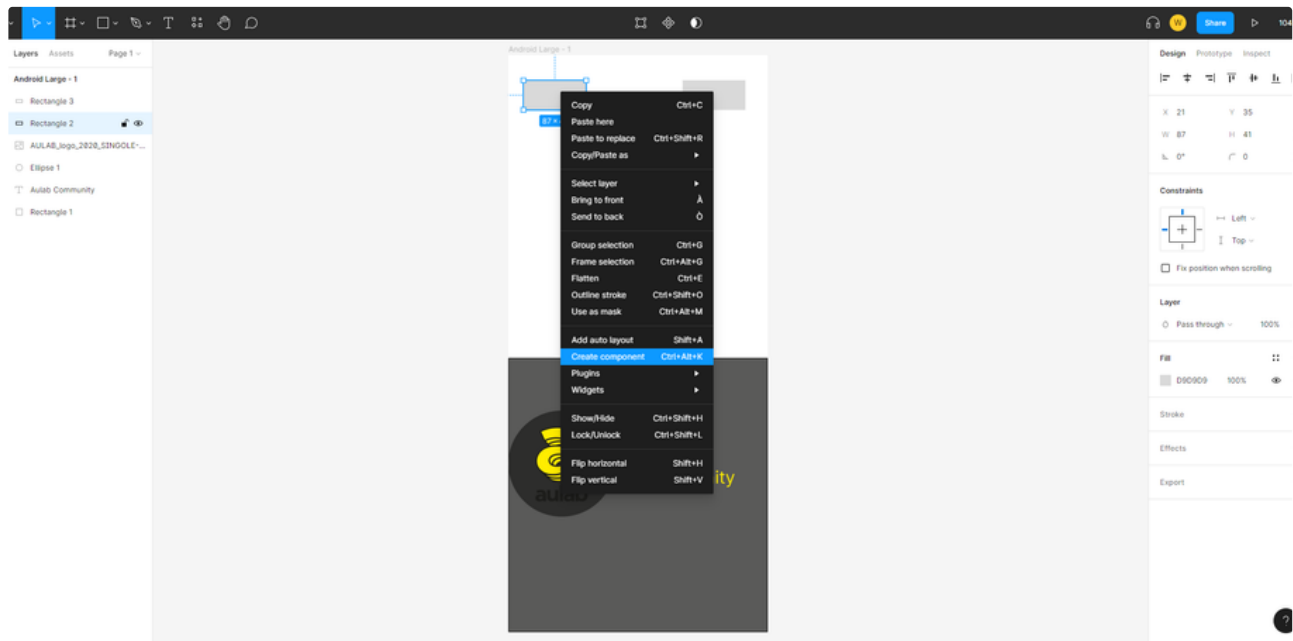
Figma inoltre ci consente di passare dai gruppi ai frame semplicemente cliccando sul pulsante che si trova sulla barra laterale destra.



## Componenti [↗](#)

Potrebbe capitare, durante la creazione di un progetto, di dover inserire dei componenti come pulsanti o un menu di navigazione. In questo caso potremmo crearli direttamente utilizzando le forme come abbiamo visto precedentemente oppure sfruttare una delle caratteristiche fondamentali di Figma e cioè la sua capacità di essere una piattaforma collaborativa.

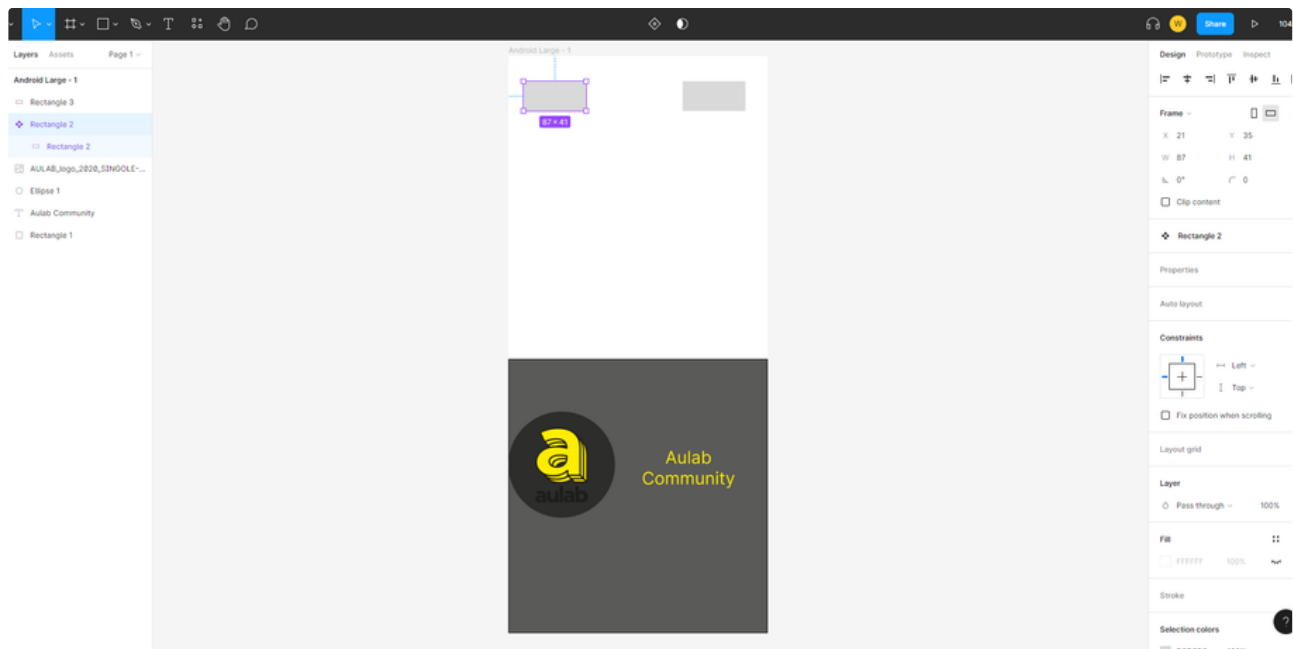
Per creare un componente partendo da zero dobbiamo cliccare su un qualsiasi elemento del nostro Canvas e poi cliccare con il tasto destro su "Crea componente".



Oppure selezionando un elemento e successivamente cliccando sul tasto Create component nella barra in alto.

Nella barra laterale sinistra noteremo come Figma ha evidenziato la creazione di un componente inserendo tutti gli elementi che abbiamo selezionato.

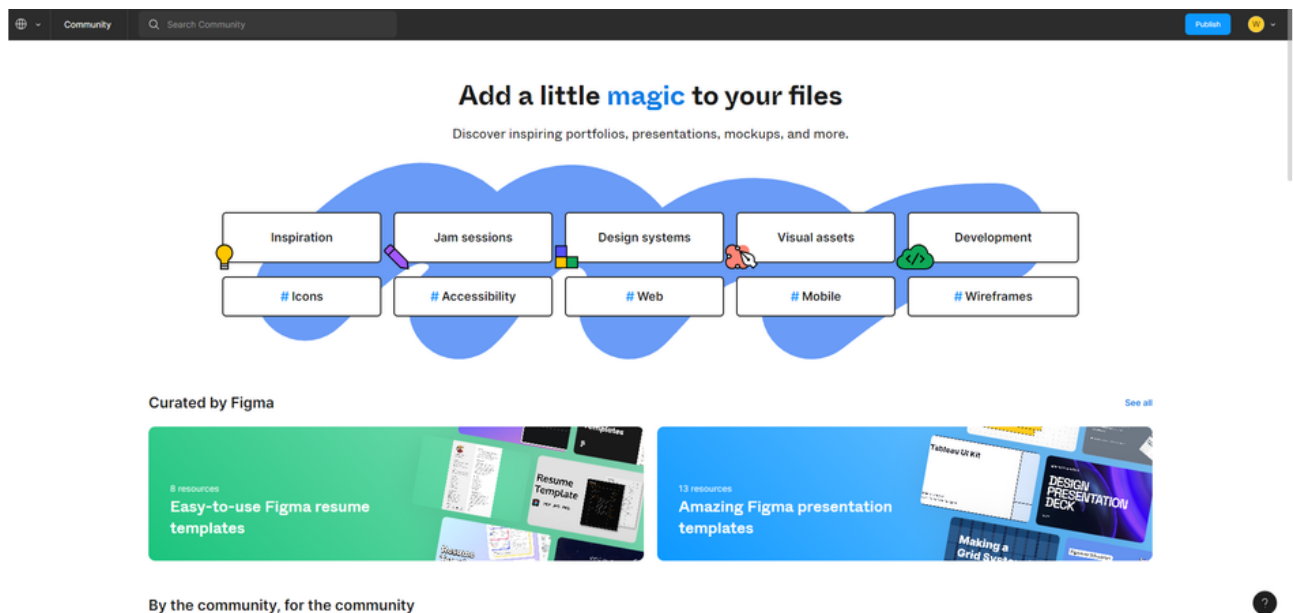




## Community [↗](#)

Un altro modo per creare componenti consiste proprio nello sfruttare la proprietà collaborativa di Figma.

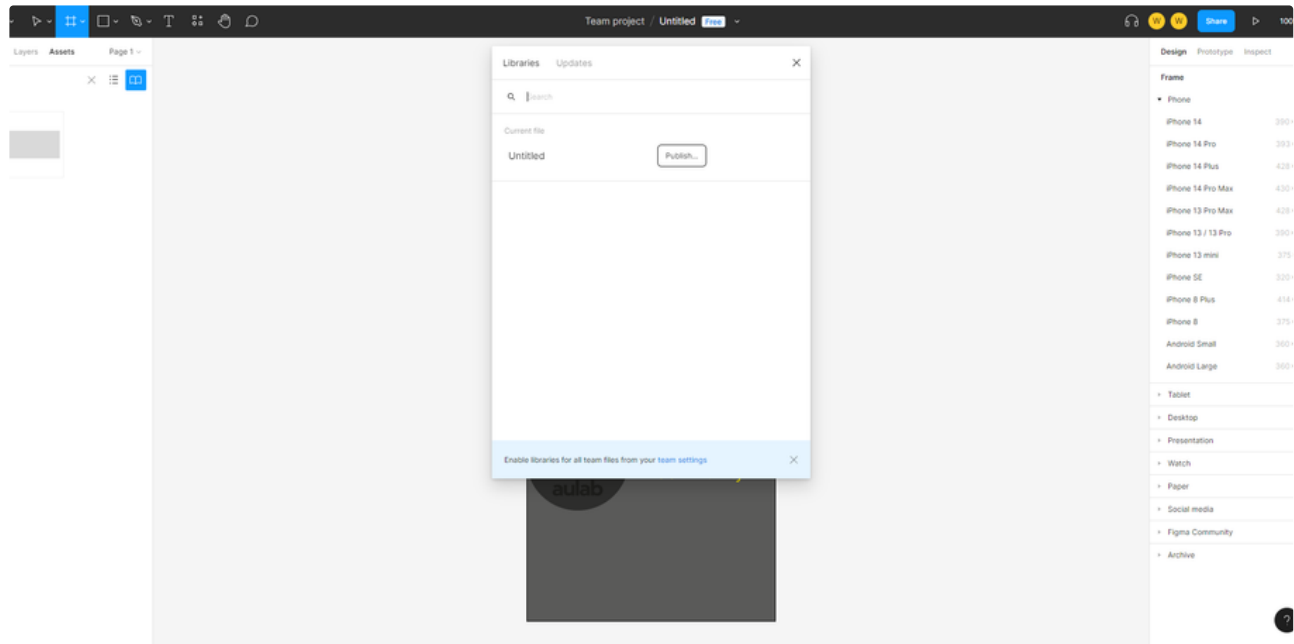
Possiamo infatti usare delle intere librerie messe a disposizione dalla community di Figma e introdurre nel nostro progetto pulsanti, menu di navigazione e altri elementi già pronti.



Tramite la schermata della community avremo accesso ad un numero infinito di elementi da poter aggiungere ai nostri progetti. La possibilità di inserire elementi già creati dalla community ci consente di risparmiare un'enorme quantità di tempo nella fase di elaborazione.

Possiamo anche condividere i nostri stili e i nostri componenti con gli altri membri del team in modo tale da essere sicuri di riutilizzare gli stessi elementi in ogni progetto.

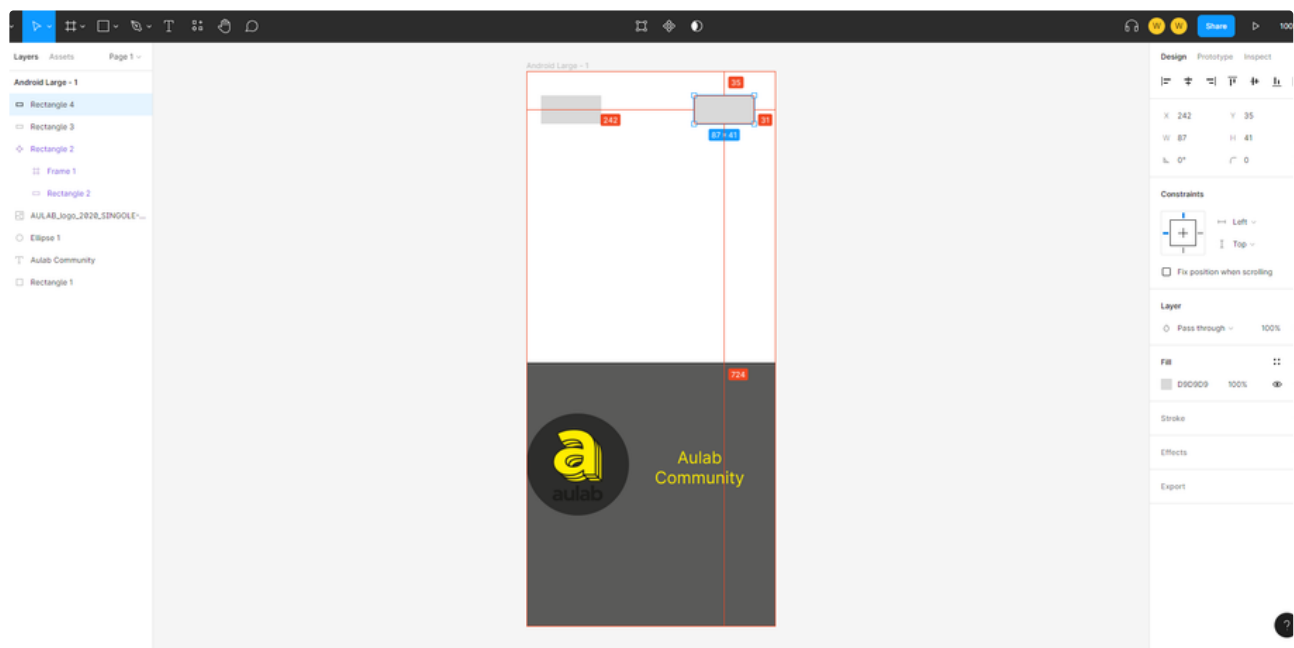
Per farlo, basta cliccare sul pulsante Assets nella barra laterale sinistra, cliccare sul pulsante Team Library e successivamente selezionare gli elementi da pubblicare all'interno del nostro progetto di team.



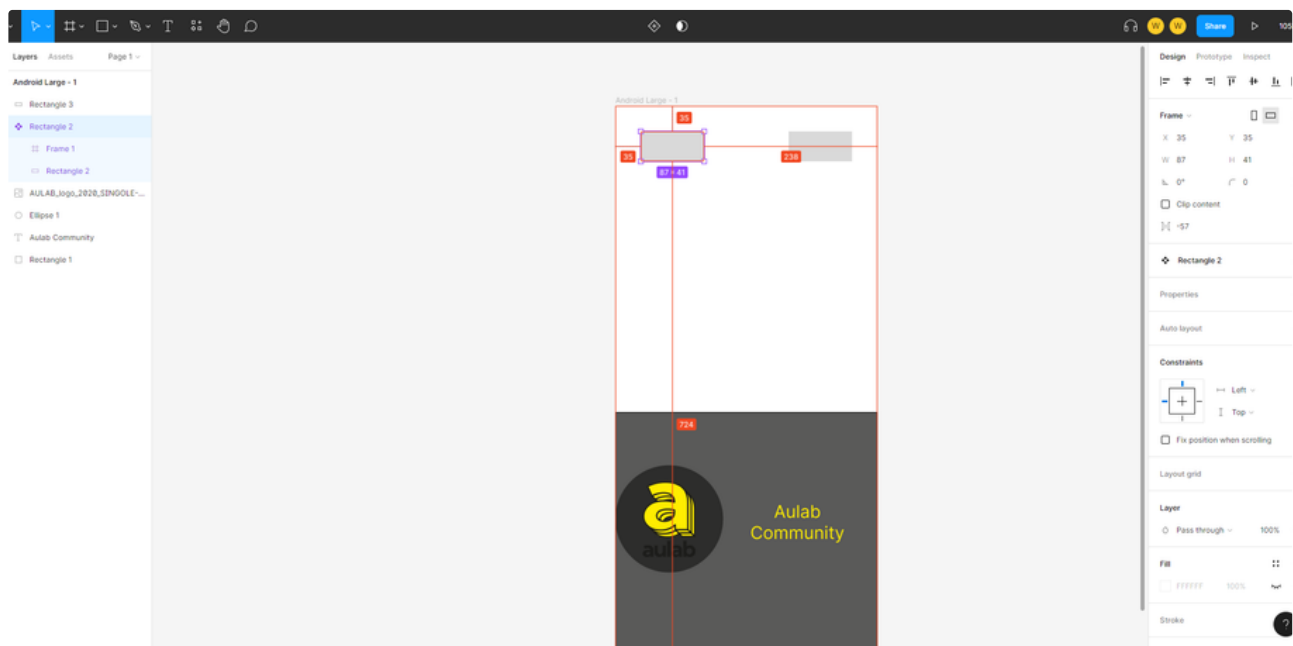
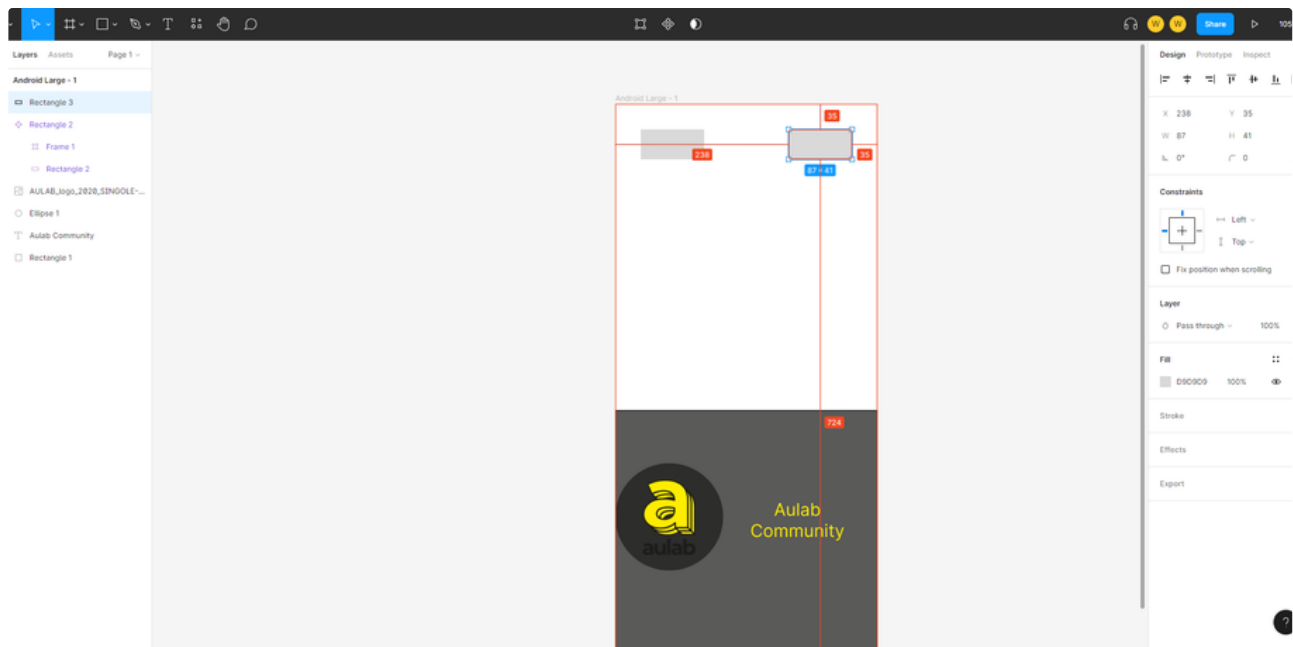
## Griglie e margini

Quando inseriamo un elevato numero di elementi all'interno del nostro Canvas è importante definire gli spazi tra essi.

Figma ci consente di misurare i margini e le distanze tra gli elementi del nostro Canvas, per farlo basta selezionare l'elemento da cui vogliamo partire, tenere premuto il tasto **ALT** e scorrere con il cursore del mouse sugli altri elementi per far apparire le distanze.

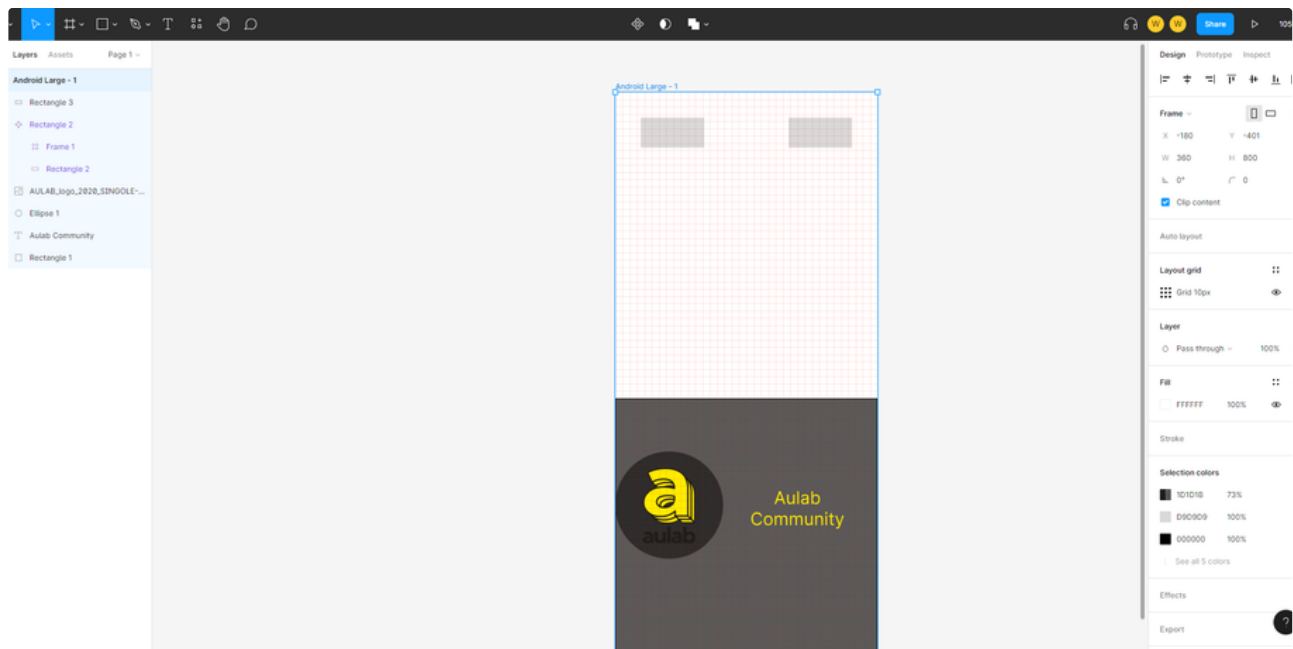


A questo punto possiamo spostare utilizzando le frecce della tastiera il nostro elemento per ottenere uniformità dal margine destro e dal margine superiore. Facciamo la stessa cosa con l'elemento a sinistra.



Per poter essere sicuri che ci sia uniformità nelle distanze tra gli oggetti Figma ci consente di utilizzare il sistema delle griglie. Le Griglie disegnano una struttura visibile sul nostro Frame che consente di poter muovere gli oggetti misurando le distanze. Le Griglie non sono dipendenti dai pixel quindi non modificano le loro dimensioni o la risoluzione. Figma ci consente di applicare le Griglie esclusivamente ai Frame oppure a Frame che abbiamo unito fra loro.

Per poter visualizzare il sistema delle Griglie dobbiamo cliccare sul nostro Framee successivamente sul tasto Layout Grids posto nella barra laterale destra. Aggiungiamo le Griglie al frame col tasto + e queste appariranno.



## Creare un prototipo

L'ultima parte che analizzeremo riveste il fulcro delle potenzialità offerte da Figma: i prototipi.

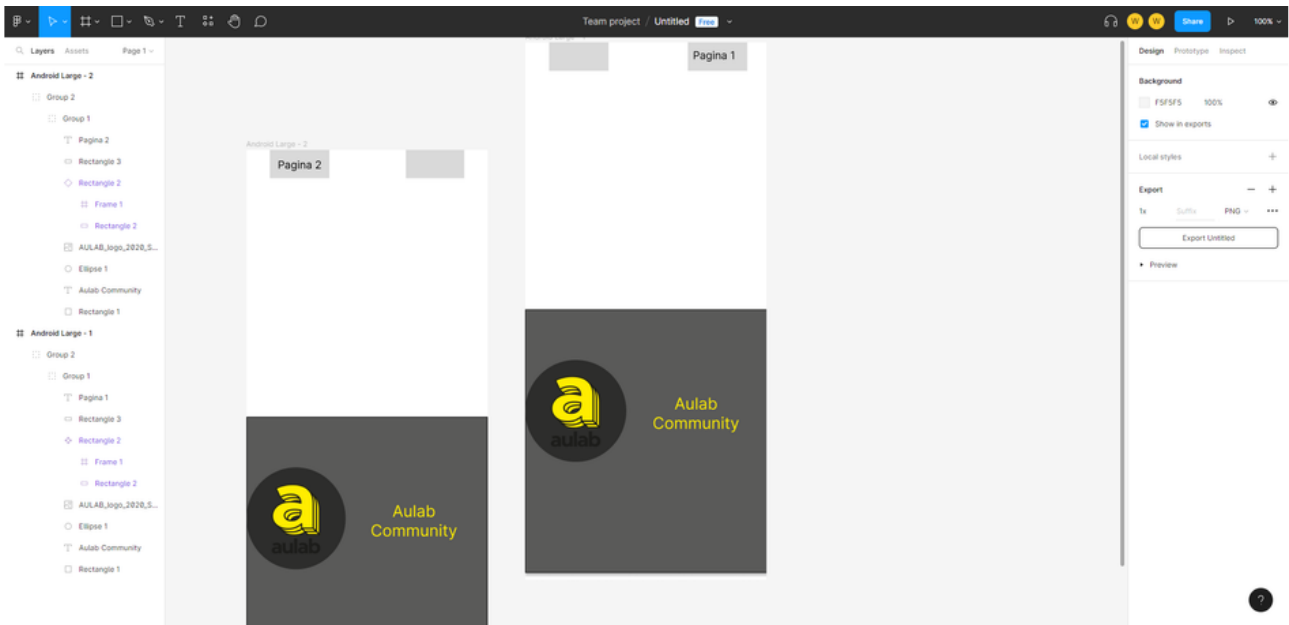
I prototipi rappresentano il modo migliore per visualizzare il risultato finale del nostro lavoro. Ci consentono di definire percorsi, esplorare le interazioni tra i Frame e mettere alla prova le nostre idee prima che il prodotto entri in fase di creazione.

Figma ci consente di creare diversi prototipi all'interno del nostro progetto. Per creare un prototipo clicchiamo sul tasto Prototypes nella barra laterale destra, qui possiamo osservare diversi modelli che ci offre Figma.

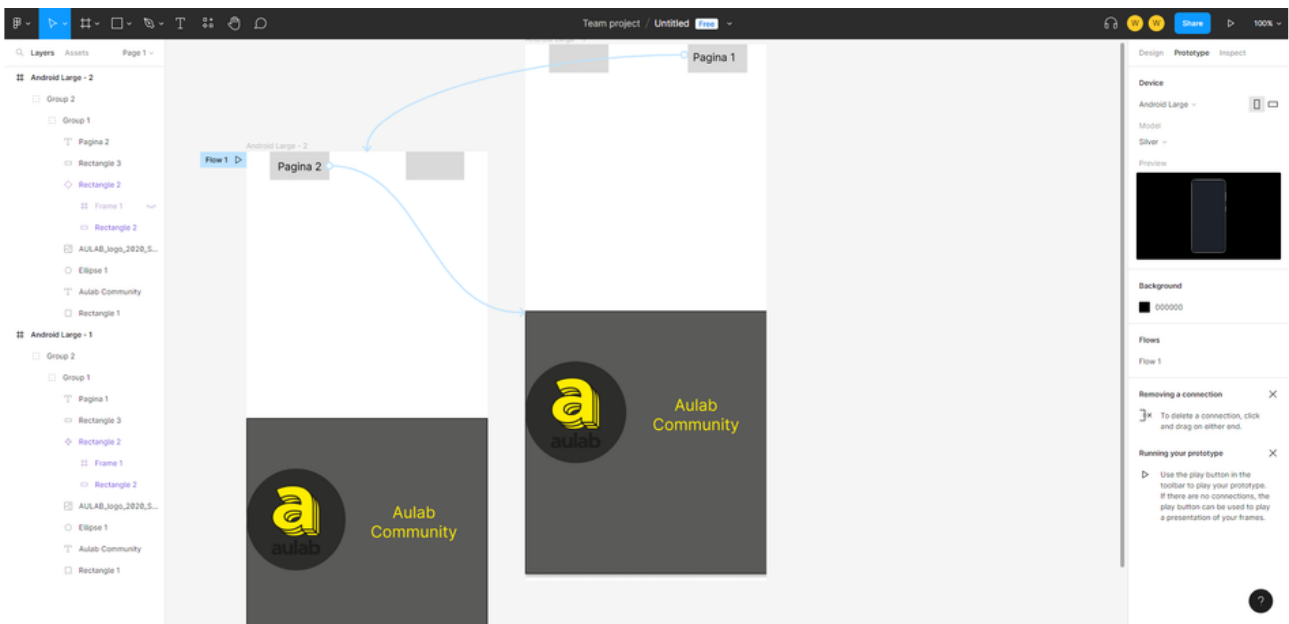
Le connessioni offerte dai prototipi si compongono di tre parti: il punto da cui inizia la connessione, la connessione stessa che immagazzina i diversi tipi di interazione possibili e infine la destinazione.

## Creare connessioni

Prima di tutto dobbiamo creare due Frame con pulsanti da collegare. I rettangoli posti in alto saranno le basi di partenza.



A questo punto, dopo aver cliccato su Prototypes nella barra laterale destra, possiamo far partire i collegamenti fra i due Frame.

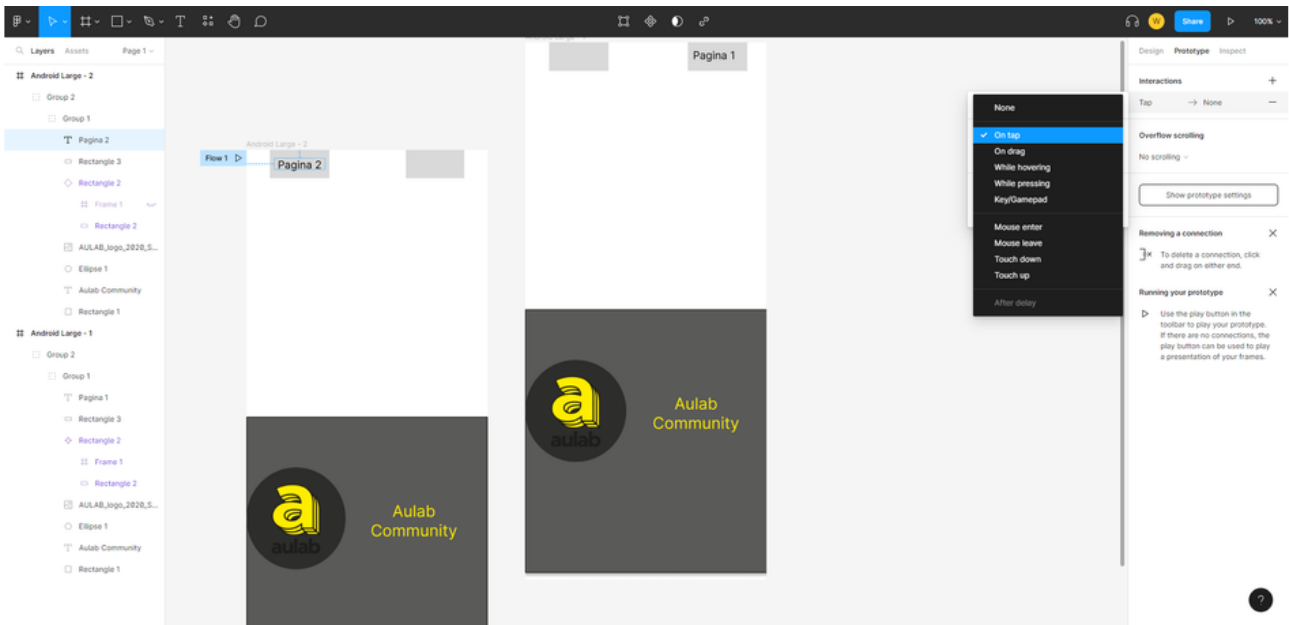


Per verificare che i prototipi stiano funzionando correttamente possiamo visualizzare un'anteprima del risultato finale cliccando sul tasto play.



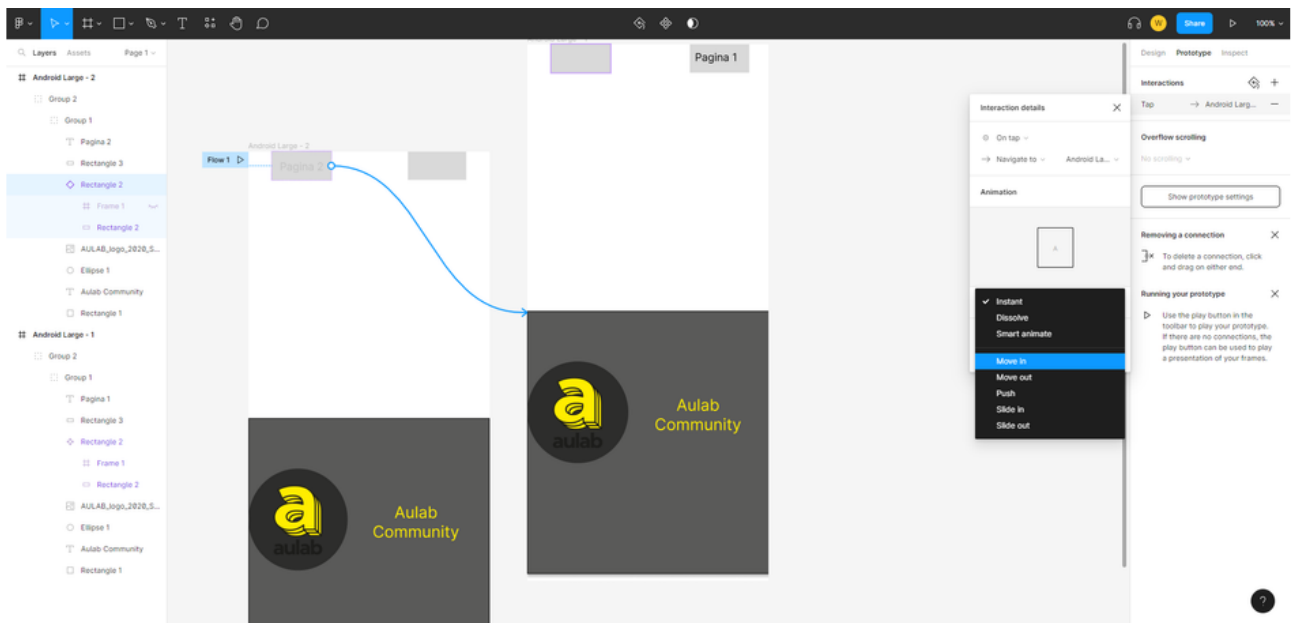
## Scegliere transizioni animate [↗](#)

Come possiamo osservare, le connessioni offerte dai prototipi sono basilari ma Figma ci consente di modificarle a nostro piacimento. Nell'editor infatti possiamo scegliere tra diversi setup su come innescare la transizione: utilizzando il tasto sinistro o destro del mouse, passando col mouse sull'oggetto e molti altri.

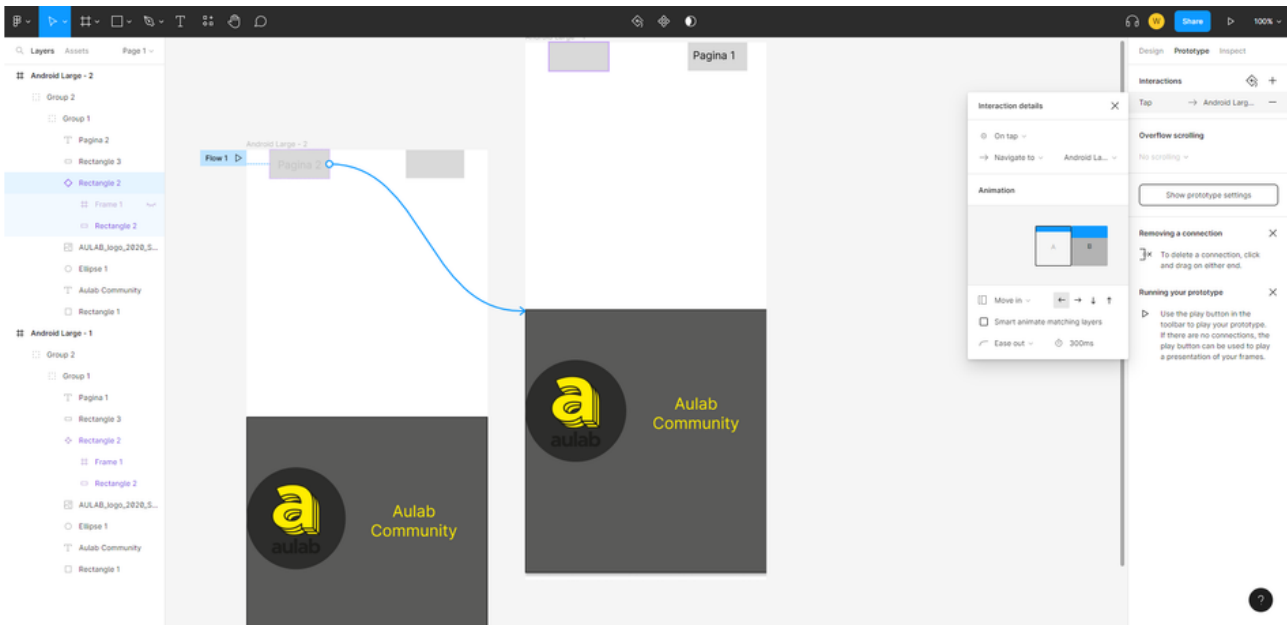


Il modo migliore per guidare l'utente attraverso le pagine che creiamo è utilizzare le transizioni animate.

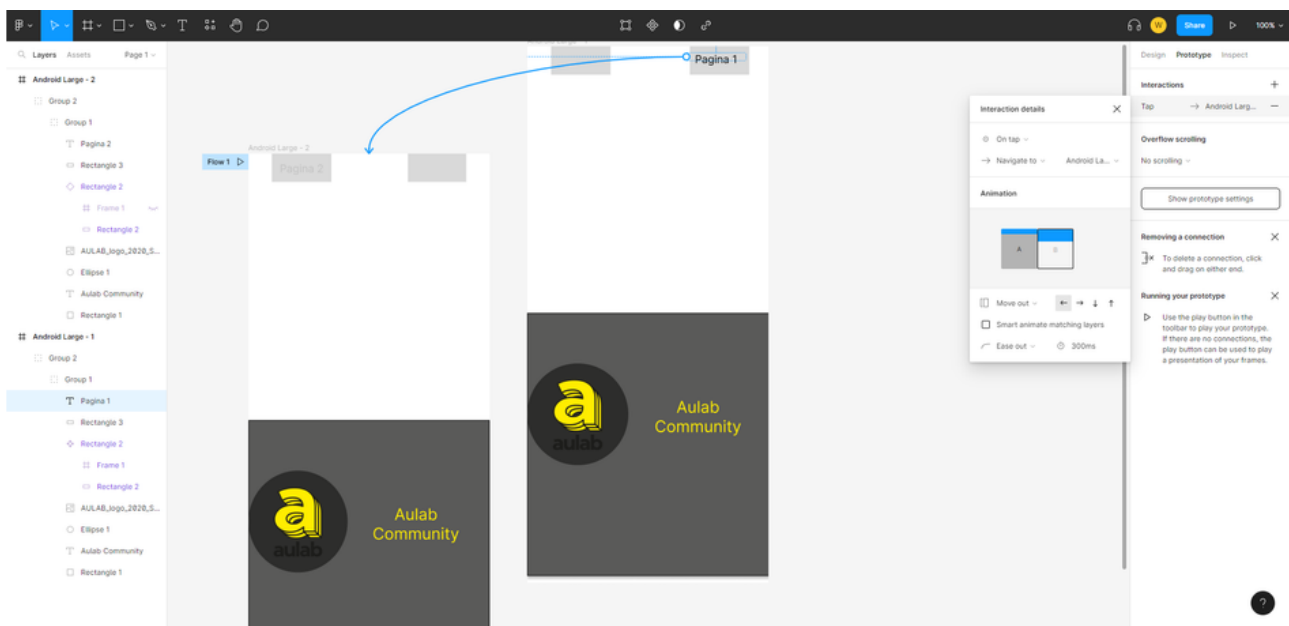
Per inserire un'animazione animata dobbiamo interagire con il pannello che visualizzeremo cliccando sulla connessione e successivamente sul pulsante Animazione.



Nel nuovo pannello potremo selezionare la velocità e il tipo di movimento dell'animazione.



Ora non dobbiamo far altro che selezionare l'animazione inversa nel collegamento successivo e avremo ottenuto una coppia di animazioni animate efficace e intuitiva.



## Condividere il proprio lavoro [↗](#)

Una volta concluso il proprio lavoro non resta che condividerlo e prestare attenzione a eventuali suggerimenti e modifiche prima che questa venga ultimata.

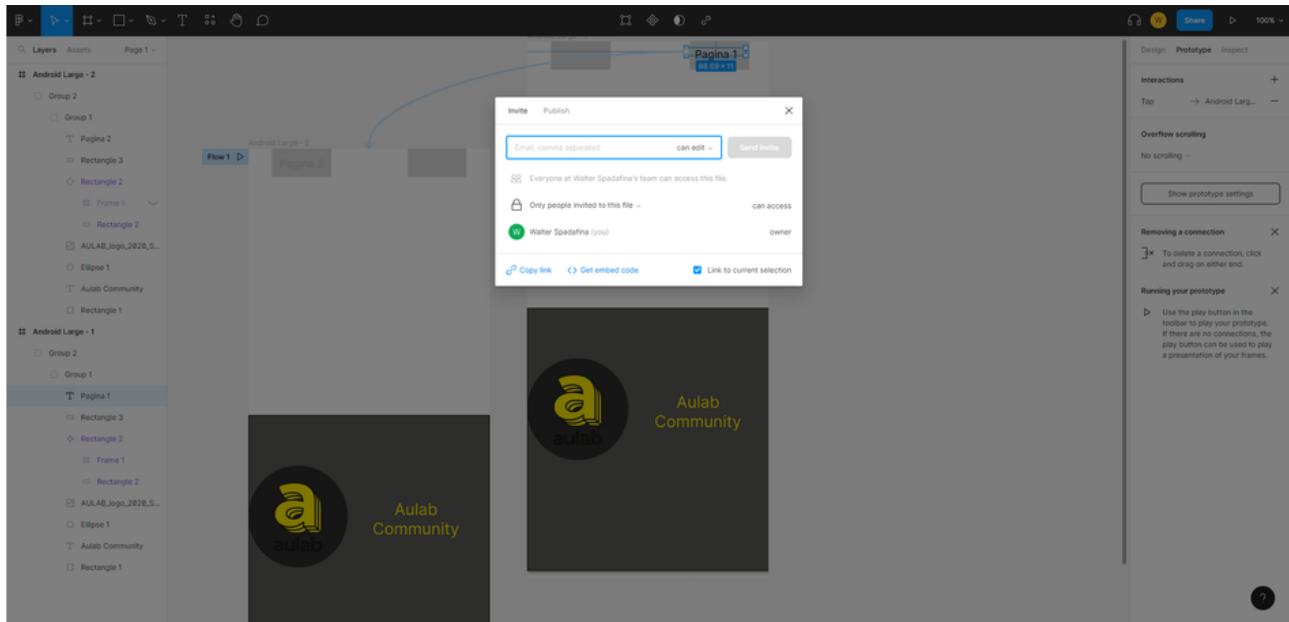
Figma ci consente di scegliere diverse modalità con cui condividere il nostro progetto: possiamo dare la possibilità di commentare, visualizzare solamente o anche modificare parti del progetto.

Ci sono tre modi per condividere un progetto:

- invitare le persone al progetto inserendo aggiungendo il loro indirizzo mail
- condividere un link che la piattaforma ci fornisce
- incorporare il progetto di Firma in un'altra piattaforma



Alle persone che ricevono la richiesta di condivisione via mail verrà richiesto di iscriversi alla piattaforma per poter visualizzare il progetto.



## Esportazione

Figma ci consente di esportare il nostro Frame oppure specifici elementi che possiamo selezionare. Per esportare un elemento dobbiamo prima selezionarlo e successivamente cliccare sul pulsante Export nella barra laterale a destra. Prima di esportare possiamo scegliere il formato del file e la misura della risoluzione. Di default Figma setta queste impostazioni a 1x PNG.

