

# Design e Prototipagem com Figma

## Aula 2: Ferramentas Essenciais do Figma

Seu guia visual e didático para dominar as ferramentas básicas de criação e design no Figma.

# Apresentação da Aula: Construindo a Base

Esta aula marca o início da sua jornada prática no Figma. O objetivo principal é capacitá-lo a usar as ferramentas básicas para criar elementos visuais fundamentais: formas, texto e cores. Dominar esses conceitos é o primeiro passo para construir interfaces digitais complexas e atraentes.



## Objetivo Central

Aprender a manipular as ferramentas de criação essenciais do Figma, transformando ideias em elementos visuais concretos.



## Importância

Estes elementos (formas, texto, cores) são os blocos de construção de qualquer interface de usuário, seja um website ou um aplicativo móvel.



## O Que Você Vai Aprender

Como configurar telas (Frames), desenhar elementos básicos, aplicar tipografia e gerenciar esquemas de cores de forma eficiente.



# Frames: As Telas do Seu Projeto


No Figma, o Frame é a "tela" ou "Artboard". Ele define a área de trabalho onde você irá projetar. É o elemento fundamental que simula um dispositivo ou uma seção específica do seu design.

## O que é um Frame?

- É um contêiner essencial para organizar seus elementos.
- Você pode aplicar constraints (restrições) dentro de um Frame para criar designs responsivos.
- O Figma oferece predefinições de Frame para os dispositivos mais comuns (Celulares, Tablets, Desktops, etc.).

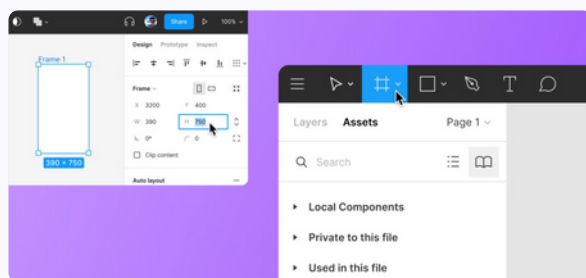
## Frame vs. Grupo

Um **Grupo** apenas agrupa elementos para organização, mas não se comporta como uma tela. Um **Frame** é um objeto de layout que pode ter seu próprio preenchimento, efeitos e, mais importante, pode conter outros Frames, criando hierarquias.

-  **Dica:** Sempre comece um novo design criando um Frame! Ele garante que seu projeto tenha um contexto de tela definido.

## Exemplo Prático: Tela de Celular

Para começar, selecione a ferramenta **Frame (tecla F)** e escolha a predefinição "iPhone 14". Instantaneamente, você terá a tela pronta para o seu design mobile.



# Formas Essenciais e Ícones

A formação dos alicerces de qualquer interface. Desde botões retangulares até avatares circulares, tudo começa com uma forma básica. O Figma oferece ferramentas simples e poderosas para criá-las e personalizá-las.



## Retângulos (R)

Perfeitos para botões, caixas de conteúdo e backgrounds. Use o painel de propriedades para arredondar cantos (Border Radius).



## Elipses(O)

Usadas para avatares, ícones de notificação ou gráficos de pizza. Mantenha Shift pressionado para criar círculos perfeitos.



## Linhas (L)

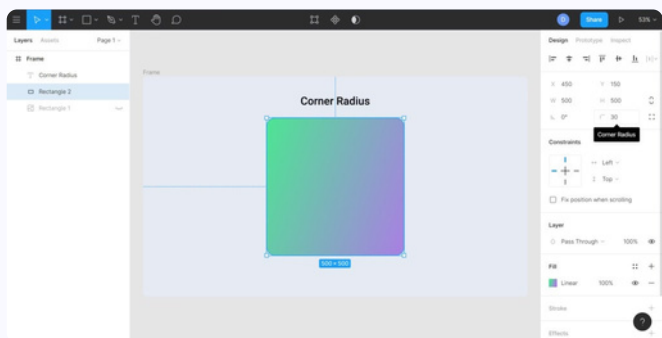
Úteis para divisores, sublinhados ou para criar grids. Altere a espessura no painel "Stroke".



## Estrelas e Polígonos

Use a ferramenta Polígono para criar triângulos ou outras formas com múltiplos lados, ajustando a contagem de pontos.

## Personalizando a Aparência



Além das formas básicas, você frequentemente precisará de **ícones**. Muitos designers importam pacotes de ícones SVG (Scalable Vector Graphics) para manter a qualidade vetorial e a facilidade de colorir, como se fossem formas.

**Preenchimento (Fill):** A cor interna da forma. Clique no quadrado de cor para abrir o seletor de cores.

**Borda (Stroke):** A linha ao redor da forma. Defina a cor, espessura e posição (externa, interna ou centralizada).

# Texto e Tipografia: A Voz do Seu Design

O texto é a forma primária de comunicação no seu design. Usar tipografia corretamente garante que sua mensagem seja clara e acessível.

## Inserindo Texto (T)

Selecione a ferramenta de Texto (T).  
Clique uma vez no seu Frame para criar um texto de ponto (expansível) ou clique e arraste para criar uma caixa de texto de área (fixa).

## Line Height e Letter Spacing

Ajuste o espaçamento entre linhas (Line Height) para melhorar a leitura em blocos de texto. O espaçamento entre letras (Letter Spacing) deve ser usado com moderação, principalmente em títulos grandes.

## Ajustes Fundamentais

No painel de Propriedades, ajuste: **Fonte** (Font Family), **Tamanho** (Size), **Peso** (Weight: Regular, Bold, etc.) e **Alinhamento** (Esquerda, Centro, Direita).

Boas Práticas: Use apenas 2 ou 3 fontes diferentes no máximo. Crie uma hierarquia clara usando tamanhos e pesos diferentes para títulos, subtítulos e corpo de texto.



# Cores e Estilos: Dando Vida ao Projeto

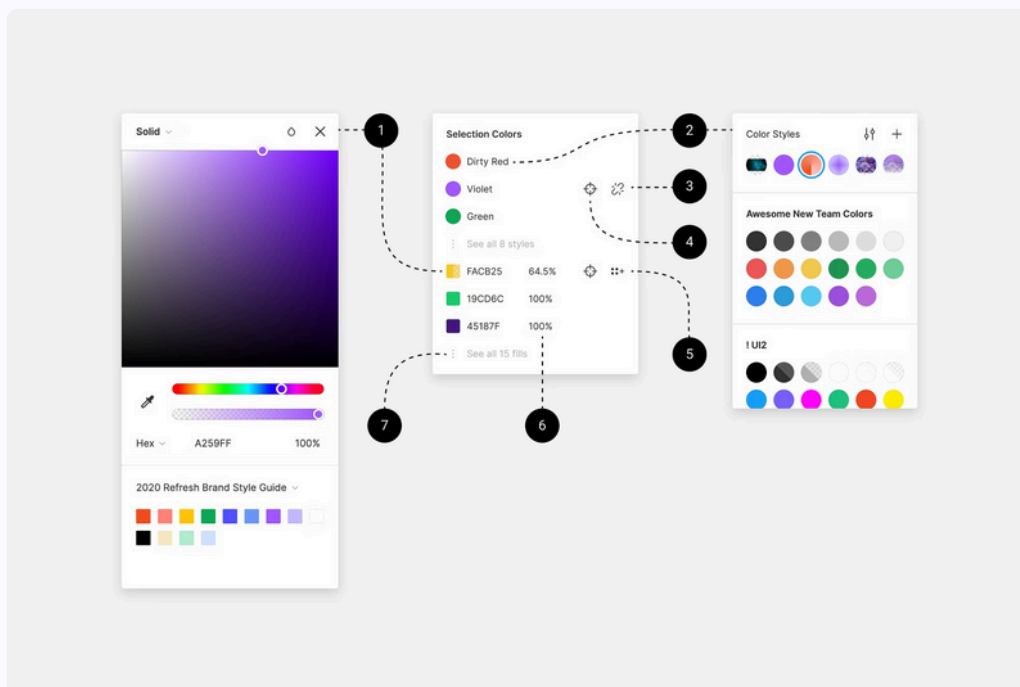
A cor é um dos aspectos mais emocionais do design. No Figma, você tem controle total sobre a aplicação de cores sólidas e gradientes complexos.

## Escolhendo Cores Sólidas

No painel **Fill** (Preenchimento), você pode usar o seletor de cores para encontrar o tom perfeito. Lembre-se de utilizar códigos Hex (ex: **#1B54DA**) para garantir a precisão da cor.

## Aplicando Gradientes

- No painel Fill, mude o tipo de cor de "Solid" para "Linear" (Linear Gradient).
- Defina os "stops" (pontos) do gradiente, escolhendo uma cor e ajustando sua opacidade para cada ponto.
- Os gradientes adicionam profundidade e um toque moderno aos seus elementos.



## Contraste e Acessibilidade

Sempre verifique o contraste entre o texto e o background. Cores de baixo contraste dificultam a leitura para usuários com deficiência visual. Priorize a acessibilidade (WCAG) para garantir que seu design seja utilizável por todos.

# Atividade Prática: Criando Seu Primeiro Componente

Vamos consolidar o aprendizado desta aula criando um elemento de interface fundamental: um botão que representa uma ação em um aplicativo ou site.

## Passo 1: Criar o Frame

Pressione **F** e crie um Frame Desktop (ex: Desktop 1080p). Isso será nossa tela de fundo.

## Passo 2: O Botão (Forma)

Pressione **R** e desenhe um retângulo (ex: 300x60px). Arredonde os cantos para 8px. Use a cor tema principal para o preenchimento: [#1B54DA](#).

## Passo 3: O Título (Texto)

Pressione **T** e escreva "Entrar Agora". Use uma fonte simples, tamanho 18px e peso Bold. Defina a cor do texto como [Branco](#) ([#FFFFFF](#)).

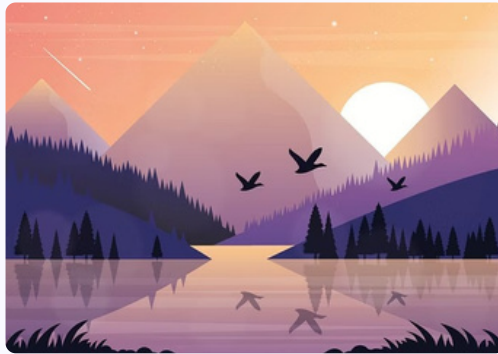
## Passo 4: Agrupamento

Selecione o Retângulo (Forma) e o Texto. Pressione **Ctrl + G** (ou **Cmd + G**) para agrupar. Centralize o grupo dentro do Frame.

Parabéns! Você acabou de criar um botão funcional usando as ferramentas básicas do Figma. Lembre-se de salvar seu arquivo para a próxima aula.

# Visão Geral do Design Criado

O resultado da sua atividade prática demonstra o poder da combinação das ferramentas essenciais que aprendemos hoje. Veja como as diferentes cores se formam e se combinam para criar um elemento de interface coeso.



## Checklist de Ferramentas Dominadas

- Frame (F) - Definição da tela de trabalho.
- Retângulo (R) - Criação de botões e backgrounds.
- Texto (T) - Inserção de rótulos e títulos.
- Propriedades de Preenchimento (Fill) - Escolha de cores sólidas.
- Propriedades de Borda (Stroke) e Arredondamento (Border Radius).



# Resumo da Aula 2: Seus Principais Aprendizados

Cobrimos as bases para que você possa começar a desenhar qualquer coisa no Figma. O segredo é praticar a manipulação dessas ferramentas básicas e entender suas propriedades no painel direito.



## Frames

São os artboards, as telas de design, essenciais para definir o contexto do dispositivo.



## Formas

Blocos de construção primários (retângulos, elipses, linhas) que formam a estrutura visual.



## Texto

Fundamental para a comunicação. Exige atenção ao tamanho, peso e alinhamento para hierarquia.



## Cores

Preenchimentos sólidos e gradientes. Considere sempre o contraste e a acessibilidade.

Lembre-se: A habilidade no Figma vem com a repetição. Crie variações do botão que você fez hoje, experimentando cores e fontes diferentes.



**MENTES  
DIGITAIS**

# Próximos Passos: Organização e Componentes

Agora que você sabe criar elementos básicos, o próximo passo é aprender a gerenciar e reutilizar esses elementos de forma eficiente. A próxima aula elevará seu fluxo de trabalho de design de iniciante para profissional.

## Introdução à Aula 3



### Estrutura e Organização

Como nomear camadas e páginas de forma lógica para manter seu arquivo limpo.



### O Poder dos Componentes

Aprenda a criar Componentes para reutilizar elementos, garantindo consistência em todo o projeto.



### Acelere seu Fluxo

Descubra como os Componentes e as Variantes podem economizar horas de trabalho em projetos grandes.

Agradecemos sua participação e até a próxima aula!