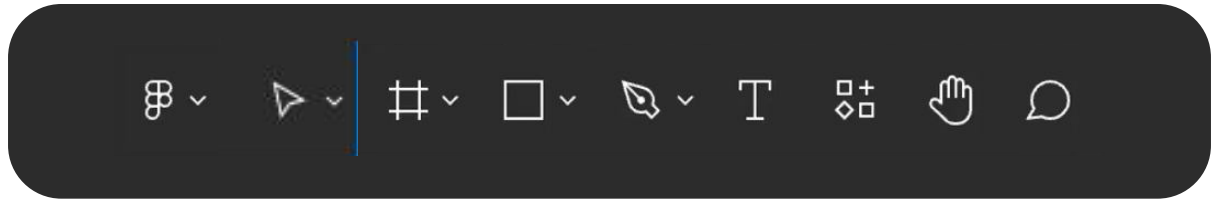
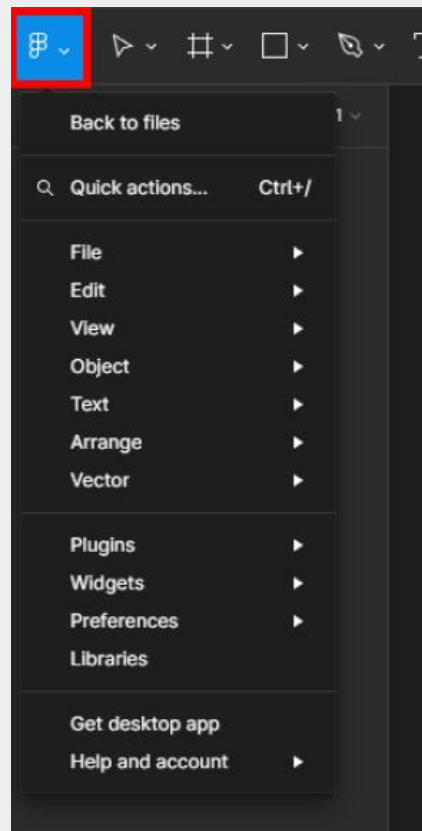


툴바 인터페이스

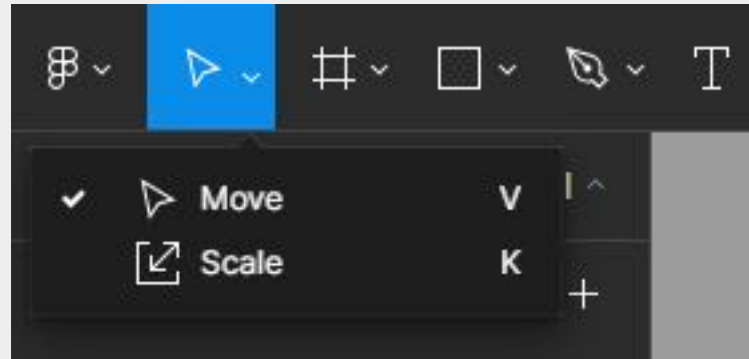


- 1 툴바의 가장 왼쪽 피그마 아이콘을 클릭하면 기본 메뉴들이 나옵니다.

다시 피그마 기본 페이지로 돌아가려면 Back to files를 눌러주세요.



② Move and Scale

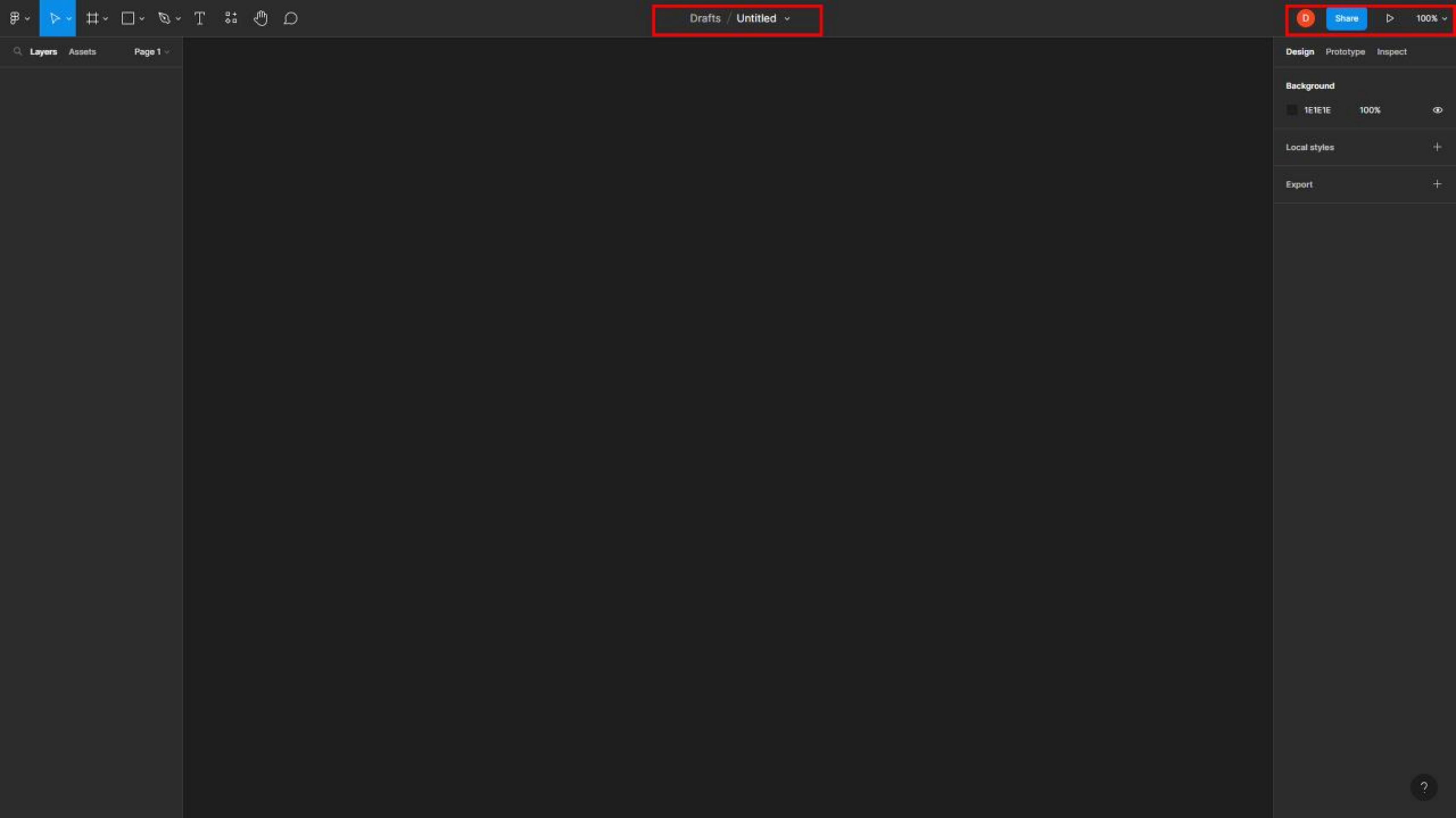


Move Tool [단축키 V]

오브젝트를 선택하고 이동시킬 때의 툴. 오브젝트 선택 시 Ctrl(Command)을 누른 상태에서 선택을 하면 오브젝트를 쉽게 선택할 수 있음.

Scale Tool [단축키 K]

오브젝트를 선택하고 마우스 드래그하여 크기 조절 가능.



1. 선택한 오브젝트에 따라 변경되는 중앙 모습

	텍스트를 선택한 모습		여러도형을 선택한 모습
	이미지를 선택한 모습		도형을 선택한 모습

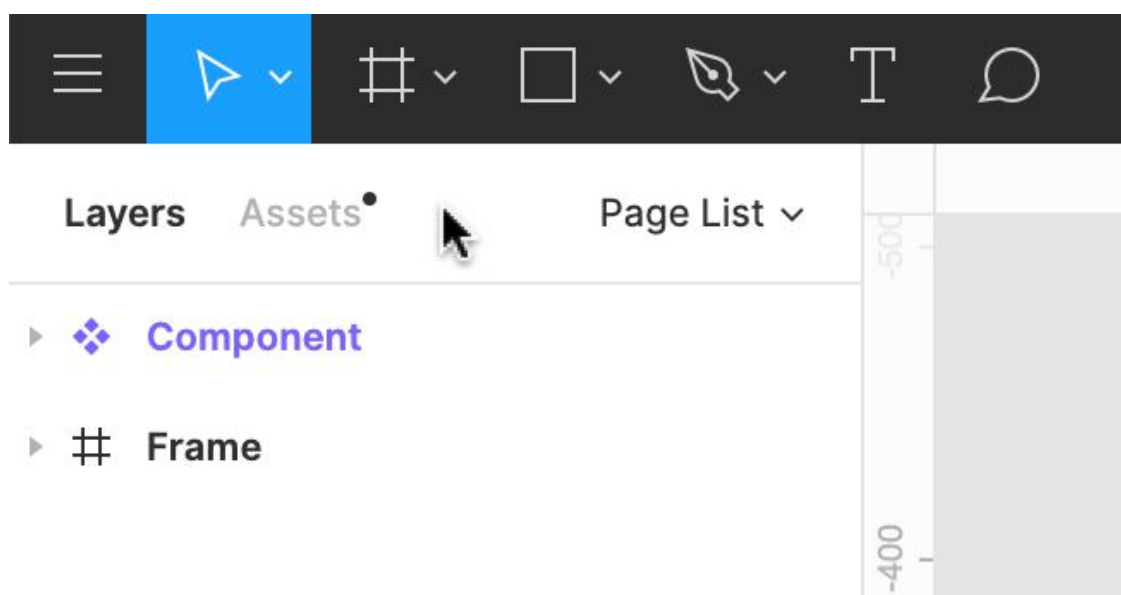
- 1. 피그마의 첫 화면으로 이동
- 2. 프로젝트 관련
 - ↳ 이름을 변경, 복사본 만들기, 다른프로젝트로 이동, 즐겨찾기, 삭제 등









2. 오른쪽에 위치한 툴바 영역

	<ul style="list-style-type: none">① View Profile 파일을 보고 있는 구성원이 표시됩니다.② Share 파일 공유를 하고 싶을 때 사용하며 공유하고 싶은 상대의 이메일을 입력하면 파일 공유가 가능합니다.③ Dev Mode 개발을 하기 위한 모드로 디자인 변경이 아닌 퍼블리싱 단계에서 사용합니다.④ Present 작업하고 있는 파일을 미리볼 수 있으며 프로토타입과 상호작용을 할 수 있습니다.⑤ Zoom/ View Options 파일의 비율 조절과 픽셀, 그리드, 레이아웃, 룰러 등을 지정 가능
--	---

레이어 패널(Layer Panel)

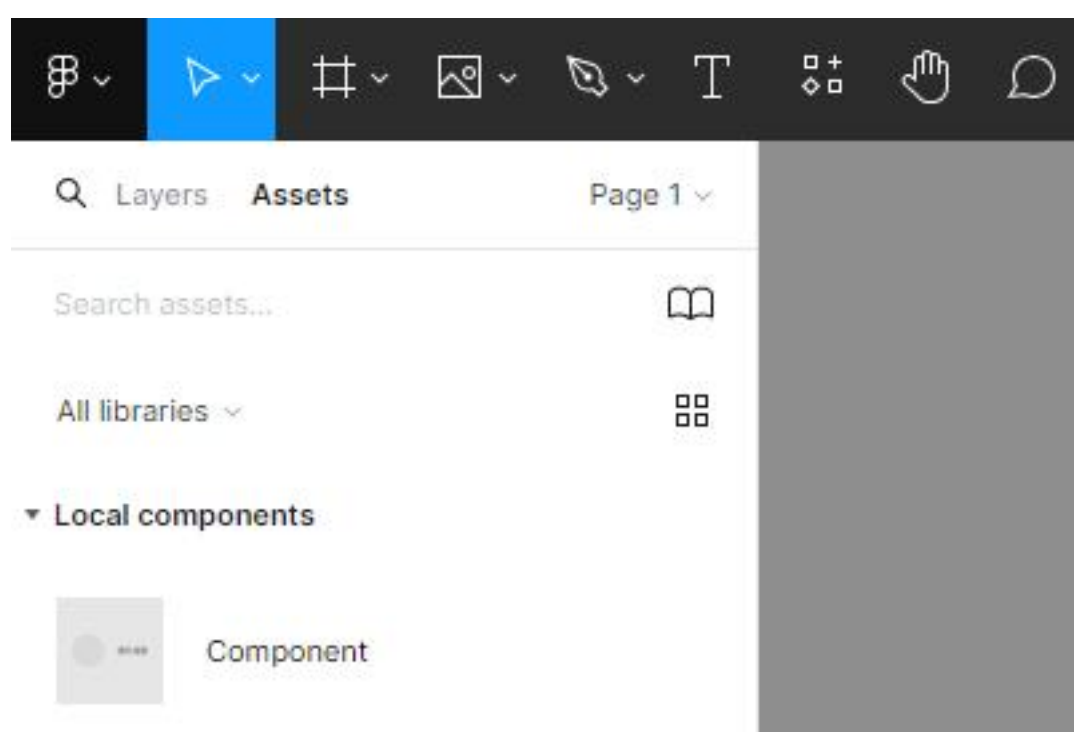
캔버스에 추가한 모든 프레임, 그룹 또는 개체는 레이어 패널에 표시됩니다. 레이어 옆에 있는 아이콘으로 레이어가 프레임, 그룹 또는 특정 유형의 개체인지 확인할 수 있습니다.



	Frame
	Group
	Component
	Instance
	Text object
	Shape
	Image
	Animated GIF

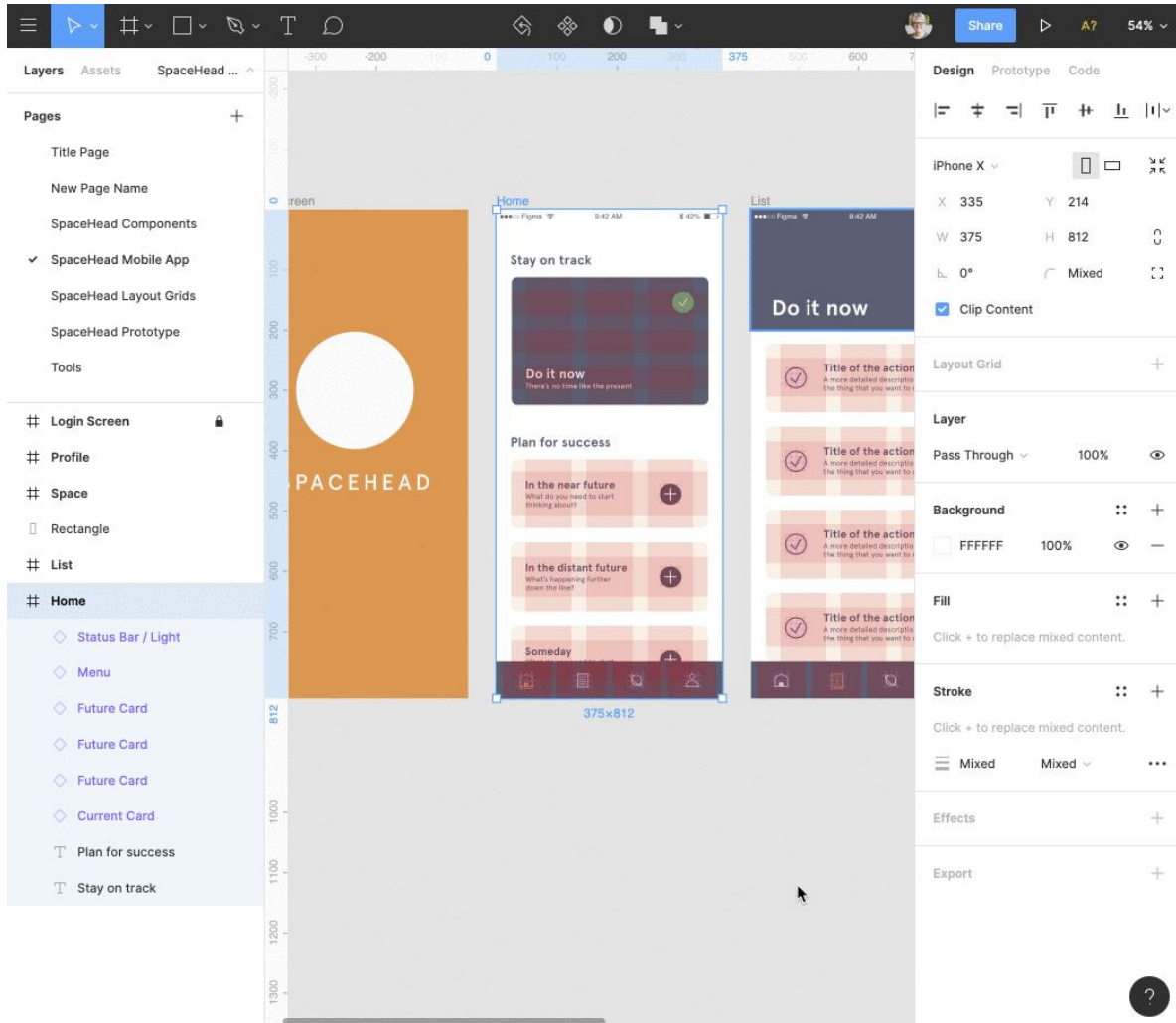
자산 패널(Assets Panel)

컴포넌트는 재사용할 수 있는 디자인의 일부입니다. 버튼이나 아이콘일 수도 있고 탐색 메뉴나 상태 표시줄과 같은 더 복잡한 UI 요소일 수도 있습니다.



UI 표시/숨기기 키보드 단축키를 사용하여 전체 Figma UI의 표시 여부를 전환할 수도 있습니다.

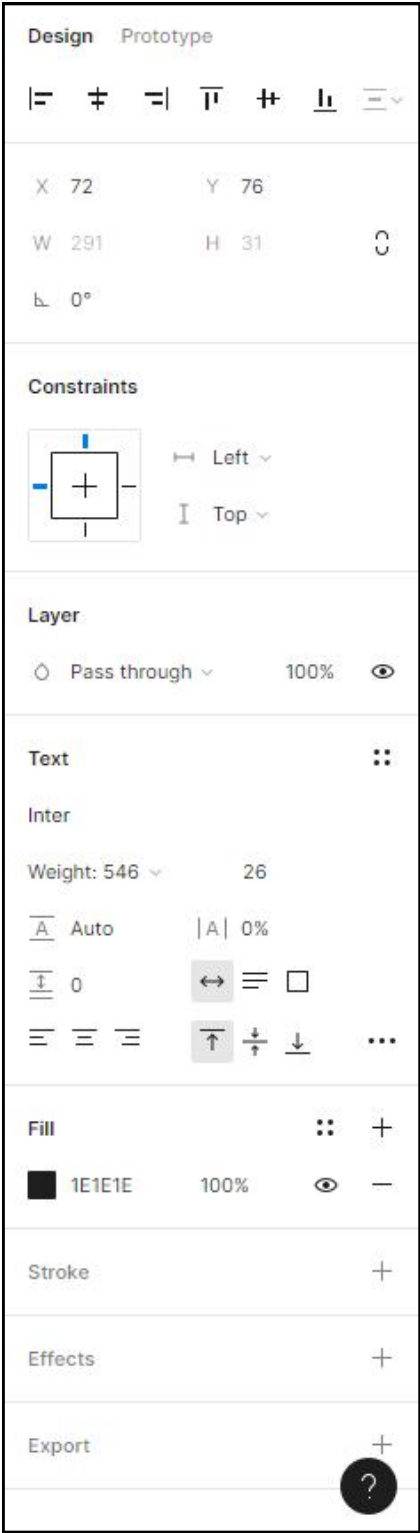
단축키 [Ctrl + \]



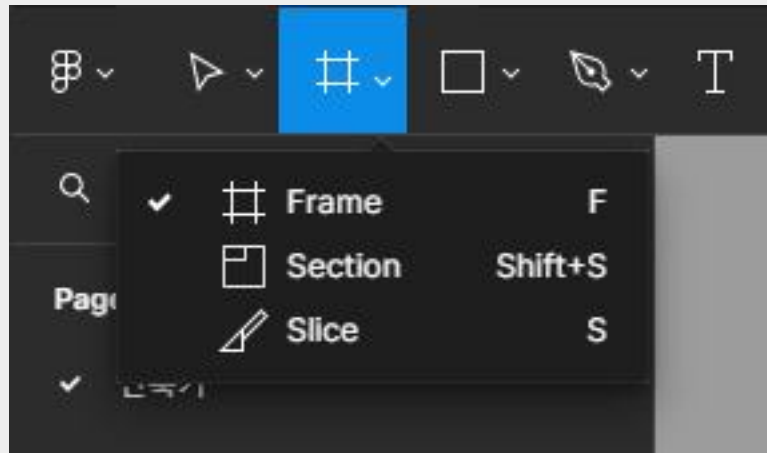
디자인 패널(Design Panel)

디자인 내 개체의 속성을 확인, 추가, 제거 또는 변경할 수 있습니다.레이어를 선택하면 다양한 설정에 접근하여 레이어를 편집할 수 있습니다. 사용 가능한 설정은 선택한 레이어에 따라 달라집니다.

- Alignment and Distribution
- Frame Size and orientation
- Position (X and Y)
- Dimensions and rotations
- Corner radius
- Constraints
- Layout grid
- Component properties
- Instance
- Auto layout
- Layer (Blend Modes)
- Text
- Fill
- Stroke
- Effects
- Export settings



③ Frame, Section, Slide



Frame Tool [단축키 F]

피그마에서 제공해 주는 여러 가지 디바이스 해상도를 활용할 수 있으며, 다른 크기를 만들어 주고 싶다면 캔버스영역에서 마우스를 드래그하여 원하는 크기의 프레임을 생성해서 활용할 수 있음.

Section Tool [단축키 Shift + S]

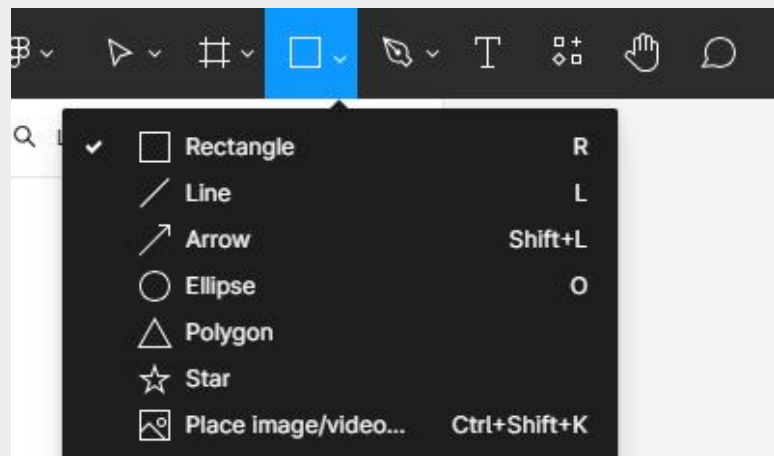
일반적으로 프레임으로 디자인 작업을 한 뒤 관련된 디자인들을 섹션으로 묶어 디자인 파일들을 보다 효율적으로 관리할 수 있음.

Slide Tool [단축키 S]

슬라이스를 사용하여 복잡하게 겹쳐진 이미지도 쉽게 내보낼 수 있음.

즉 export를 편하게 할 때 사용 가능.

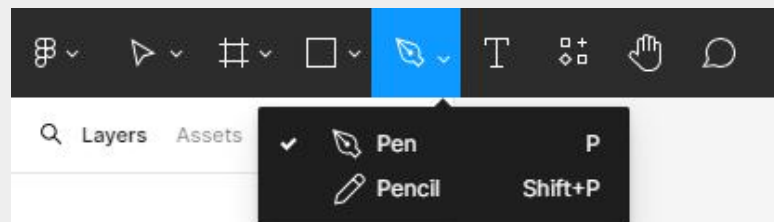
④ Shape Tool



사각형 도형부터 원형, 선, 다각형, 별까지 다양한 툴을 활용하여 피그마에서 아이콘을 제작할 수 있음.

Place image/video 단축키 [Ctrl + Shift + K]
이미지나 영상을 빠르게 불러올 수 있습니다.

⑤ Pen, Pencil









Pen Tool [단축키 P]
shape로 만들지 못하는 세밀한 아이콘을 만들 때 사용.

Pencil Tool [단축키 Shift + P]
말 그대로 연필로 그리듯이 스케치할 때 사용.

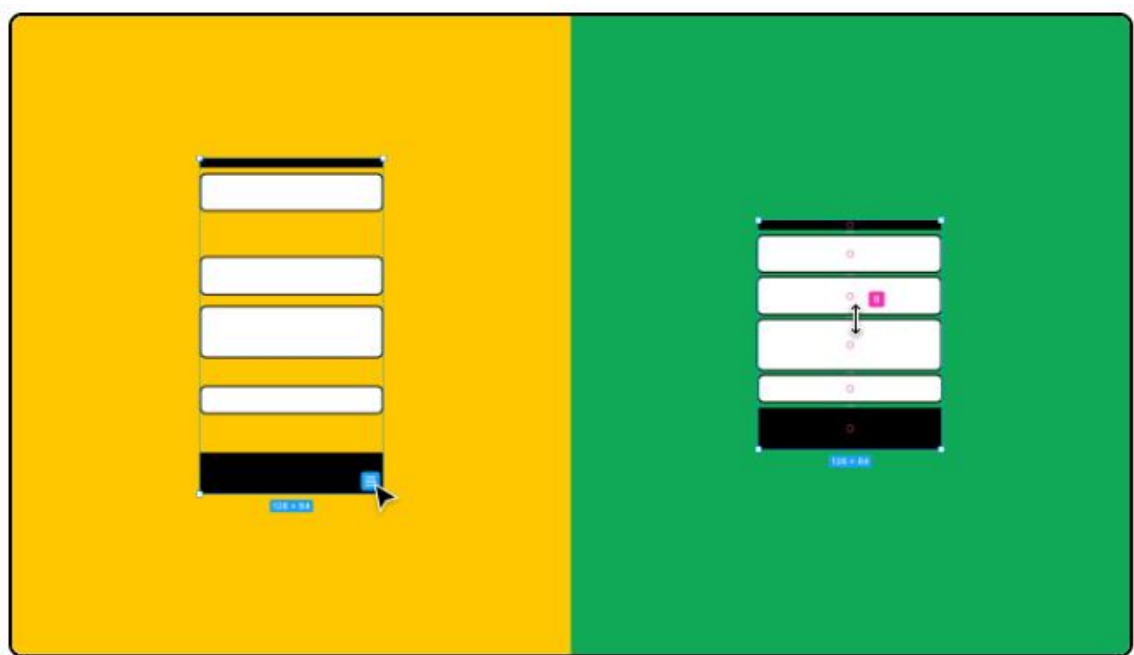
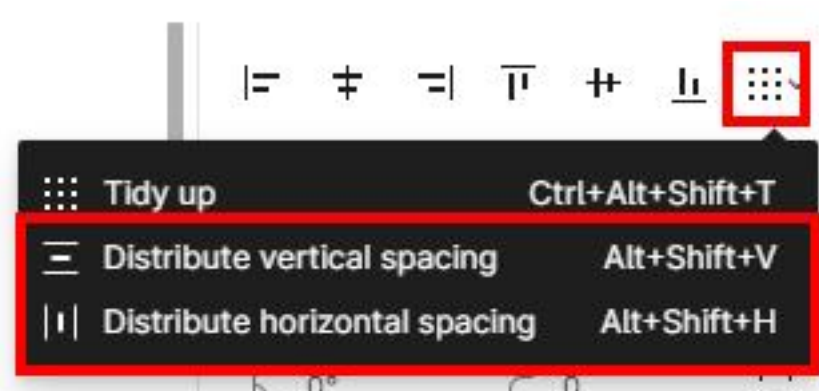
Alignment

오른쪽 사이드바에 있는 정렬 컨트롤을 사용하여 개체를 상위 레이어에 정렬하거나 여러 개체를 서로 정렬합니다.

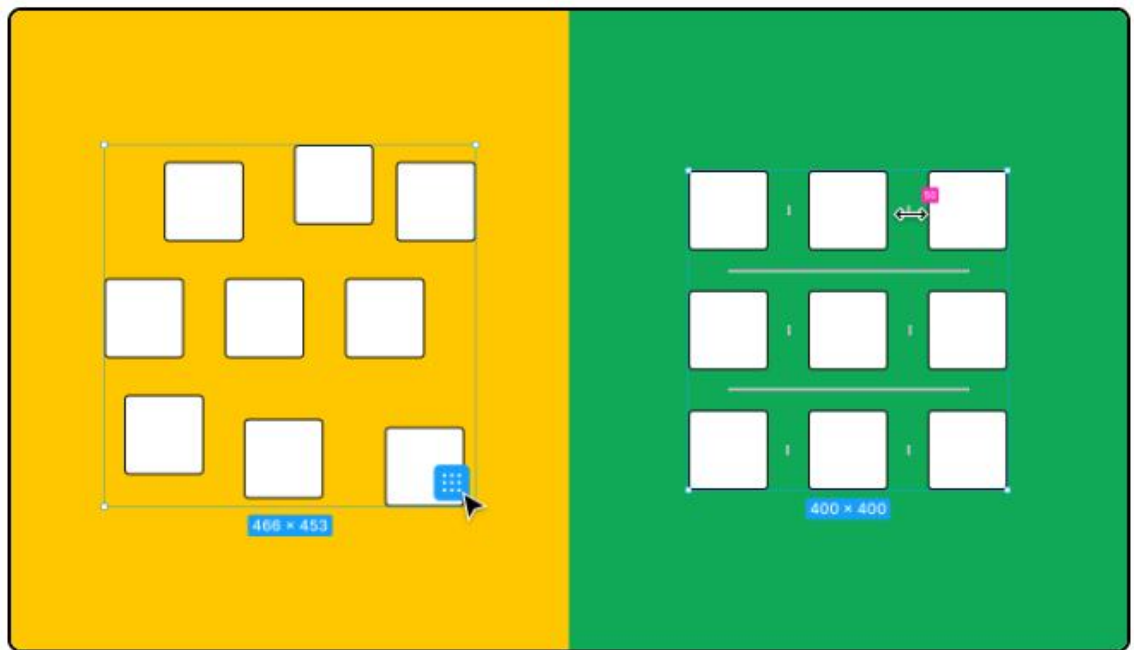
	좌	Alt + A
	수평	Alt + H
	우	Alt + D
	위	Alt + W
	수직	Alt + V
	아래	Alt + S

Distribution

분포를 사용하여 선택 항목의 레이어 사이에 동일한 공간을 만듭니다.
둘 이상의 레이어나 개체를 선택해야 합니다.



x축에 있는 개체는 가로 간격만 조정되고, y축에 있는 개체는 세로 간격만 조정됩니다.



선택 항목의 왼쪽 위 모서리에 맞춰 정렬되는 격자에 모든 개체를 정렬합니다.

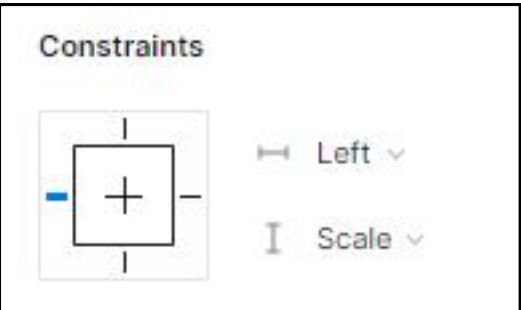


수치를 입력하여 간격 조절이 가능합니다.

Constraints

수평 또는 수직 제약 조건은 프레임 크기를 조정할 때 레이어의 동작 방식을 정의합니다

프레임 내의 모든 레이어에 제약 조건을 적용할 수 있습니다. 프레임 외부의 레이어나 자동 레이아웃 프레임의 레이어에는 제약 조건을 적용할 수 없습니다 .



수평

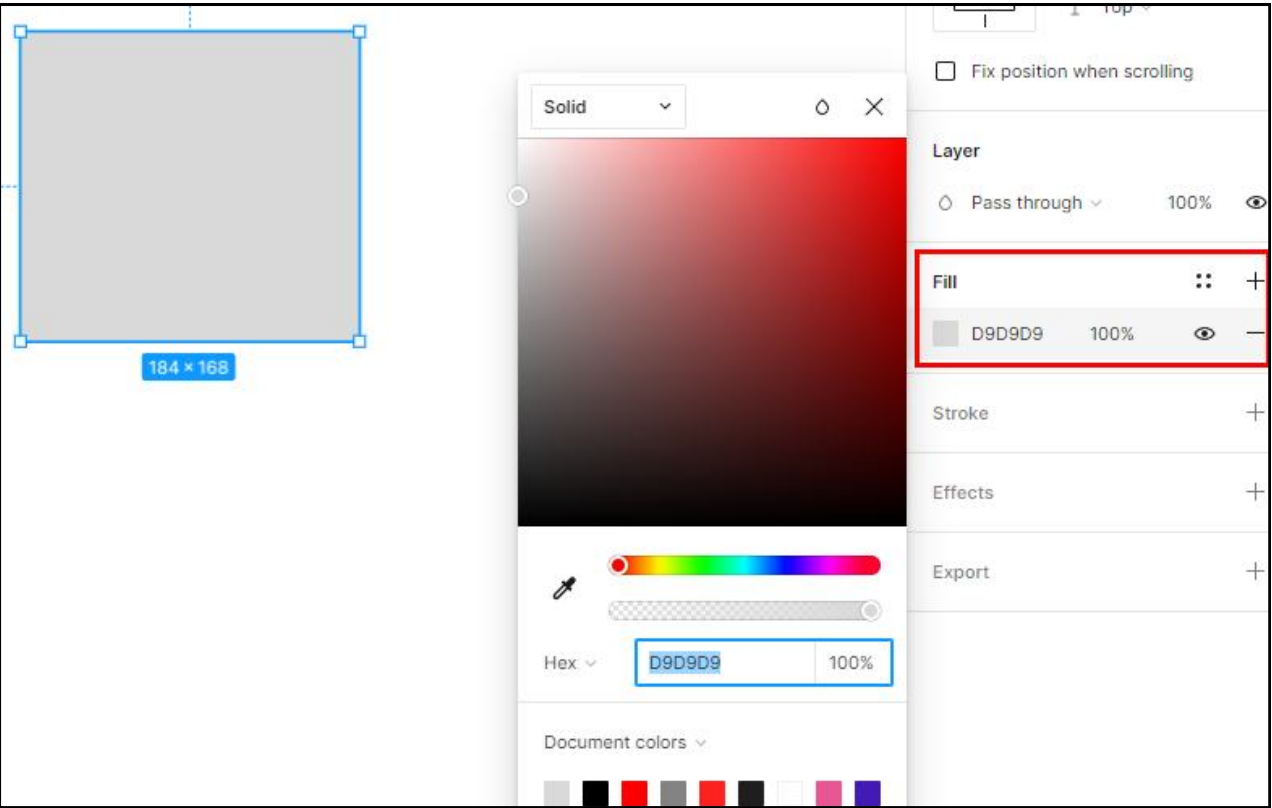
- Left 프레임의 왼쪽을 기준으로 레이어의 위치를 유지합니다.
- Right 프레임의 오른쪽을 기준으로 레이어의 위치를 유지합니다.
- Left and right 프레임의 양쪽 측면을 기준으로 레이어의 크기와 위치를 유지합니다. 이로 인해 크기를 조정할 때 레이어가 x축을 따라 늘어나거나 줄어들 수 있습니다.
- Center 프레임의 가로 가운데를 기준으로 레이어의 위치를 유지합니다.
- Scale 레이어의 크기와 위치를 프레임 크기의 백분율로 정의합니다. 그러면 크기를 조정할 때 해당 비율이 유지됩니다.

수직

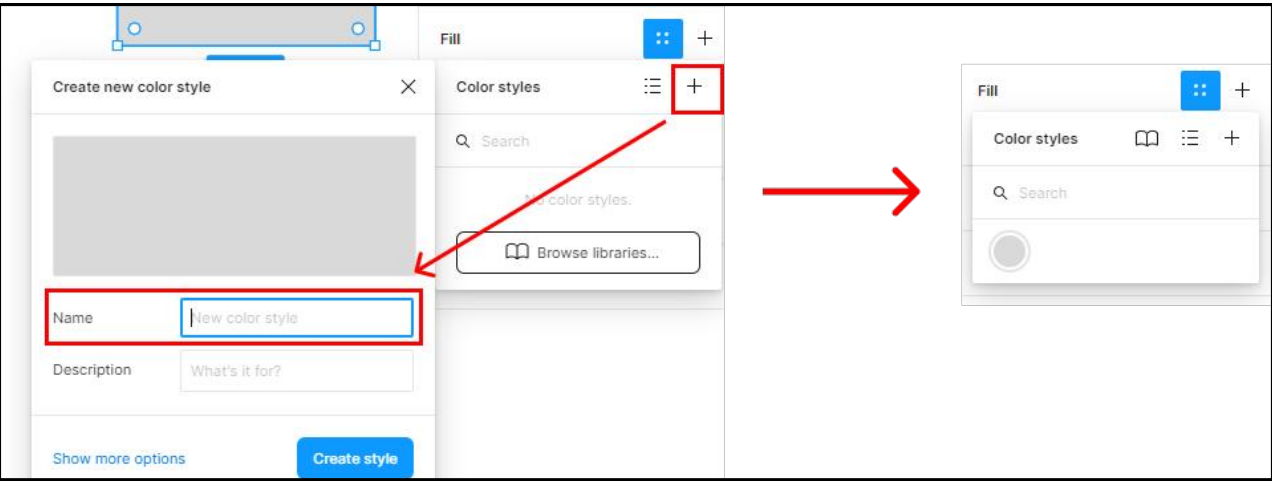
- Top 프레임 상단을 기준으로 레이어의 위치를 유지합니다.
- Bottom 프레임 하단을 기준으로 레이어 위치를 유지합니다.
- Top and bottom 프레임의 상단 및 하단을 기준으로 레이어의 크기와 위치를 유지합니다. 이로 인해 크기를 조정할 때 레이어가 y축을 따라 늘어나거나 줄어들 수 있습니다.
- Center 프레임의 수직 중앙을 기준으로 레이어의 위치를 유지합니다.
- Scale 레이어의 크기와 위치를 프레임 크기의 백분율로 정의합니다. 그러면 크기를 조정할 때 해당 비율이 유지됩니다.

Fill

오브젝트를 선택한 뒤 오른쪽 디자인패널의 Fill을 눌러주면 색상을 조절할 수 있습니다. 원하는 색을 선정하여 적용시켜 주시면 됩니다.



기본적으로 사용한 색상은 Document colors에 저장이 되지만, 작업 시 자주 사용하는 색상은 저장을 해 놓은 다음 활용하는 것이 더 효율적입니다.



Paint types



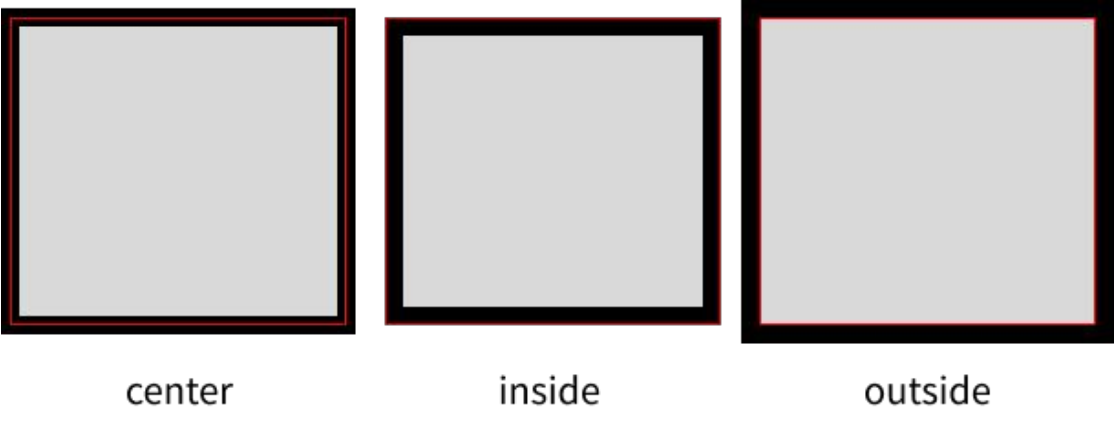
- Solid : 단색 페인트입니다.
- Linear : 직선상의 두 색상 사이의 점진적인 전환입니다. 선의 각도를 선택할 수 있습니다.
- Radial : 중앙에 색상이 있고 가장자리에 다른 색상으로 전환되는 원형 그라데이션입니다.
- Diamond : 개체 또는 레이어의 중앙에서 시작하는 4개의 점이 있는 그라디언트입니다.
- Angular : 시작 위치에서 시계 방향으로 그라디언트를 만듭니다.
- Image : 이미지를 추가하는 방법입니다.

Stroke



테두리의 색상, 오브젝트 기준으로 테두리의 생성 위치, 두께를 적용시켜 줄 수 있으며,테두리를 도형의 일부분에만 적용시켜 줄 수 있는 속성 등이 있습니다.

테두리는 기본적으로 inside로 생성이 되지만, 다른 속성을 선택하여 오브젝트의 모양을 기준으로 center, ouside로 바꾸어서 생성해 줄 수 있습니다.



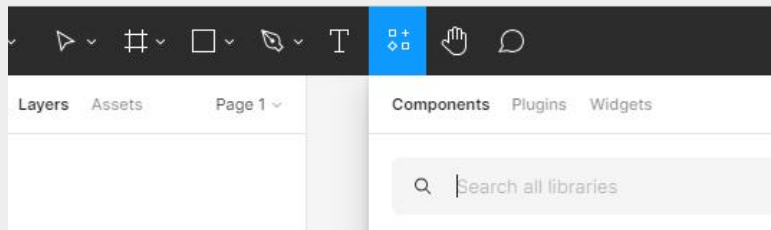
⑥ Text Tool



Text Tool [단축키 T]

글자를 넣고싶을때 사용. 피그마는 구글폰트를 기본 폰트로 활용가능하기에 추가적인 폰트체를 설치하지 않고도 많은 웹폰트를 활용할 수 있음. 구글폰트 외의 다른 폰트를 사용하기 원한다면 개인컴퓨터(로컬)에 설치해서 피그마 폰트 도우미에서 사용 가능.

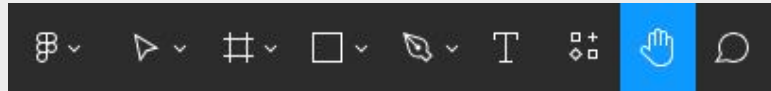
⑦ Resources Tool



Resources [단축키 Shift+I]

디자인을 할 때 유용한 여러 플러그인을 관리하고 실행할 때 사용

⑧ Text Tool



Hand Tool [단축키 H or 스페이스바 + 드래그]

화면을 이동할때 사용.

⑦ Comments Tool

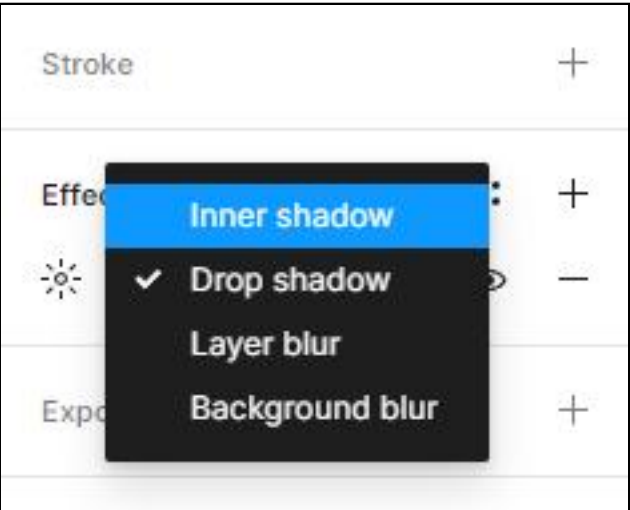


Add Comments [단축키 C]

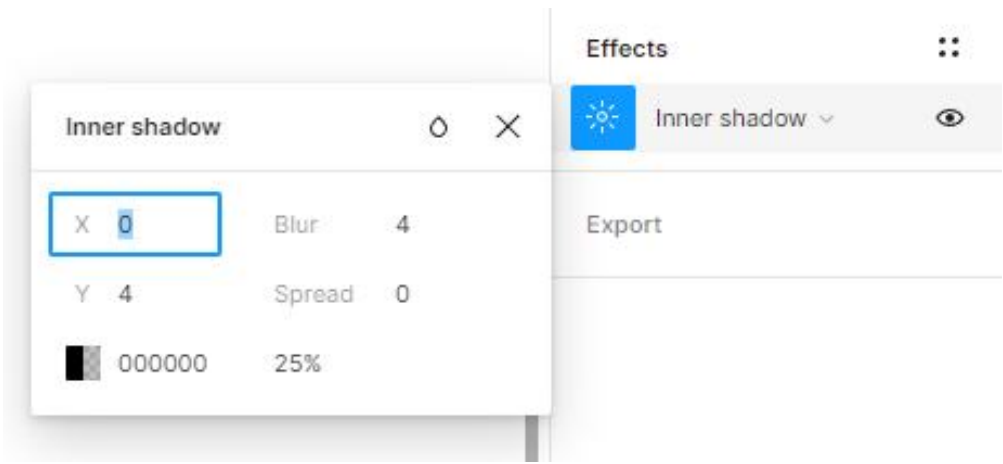
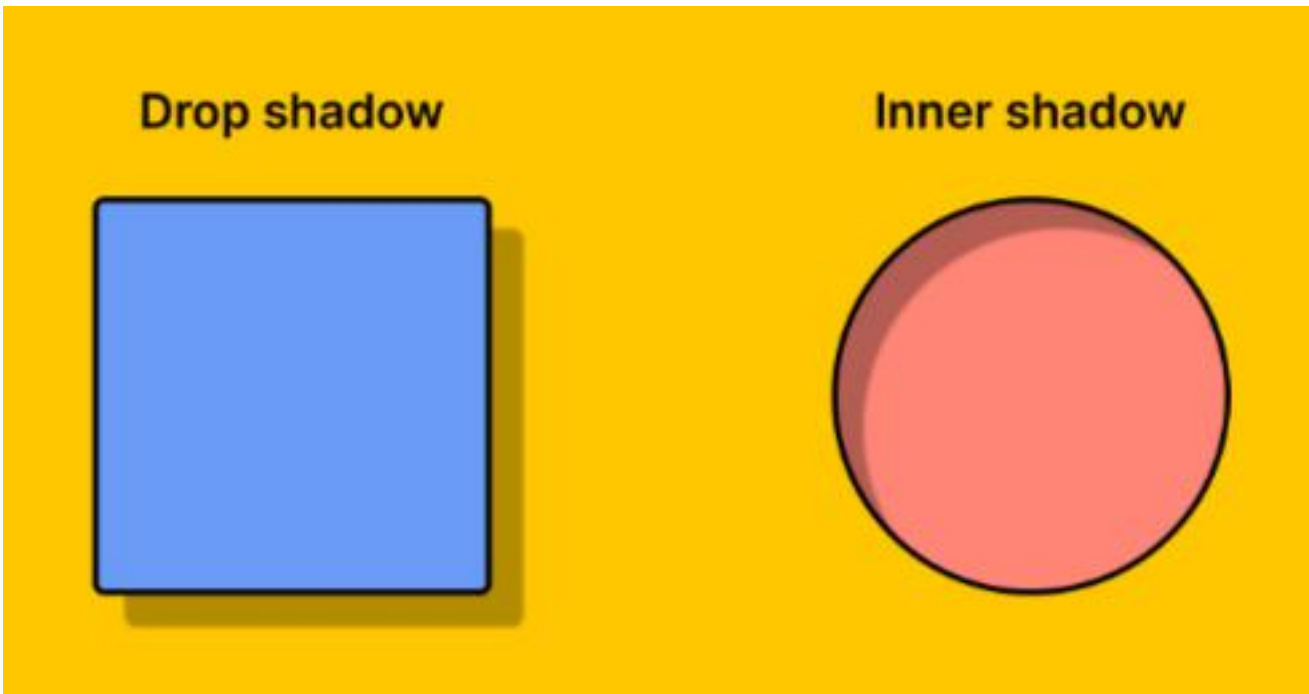
디자인에 대한 피드백을 주고받을 때 사용. 코멘트를 남기면 해당 영역에 코멘트가 표시가 되고 가입한 메일로 관련 코멘트가 보내짐. 작성된 코멘트 아래에 답글도 남겨둘 수 있으며, 코멘트 이동 및 제거도 가능.

Effects

피그마에서의 효과의 종류는 총 4가지입니다. 크게 그림자효과 (Shadow)와 흐림(Blur) 효과로 나누어서 볼 수 있습니다.

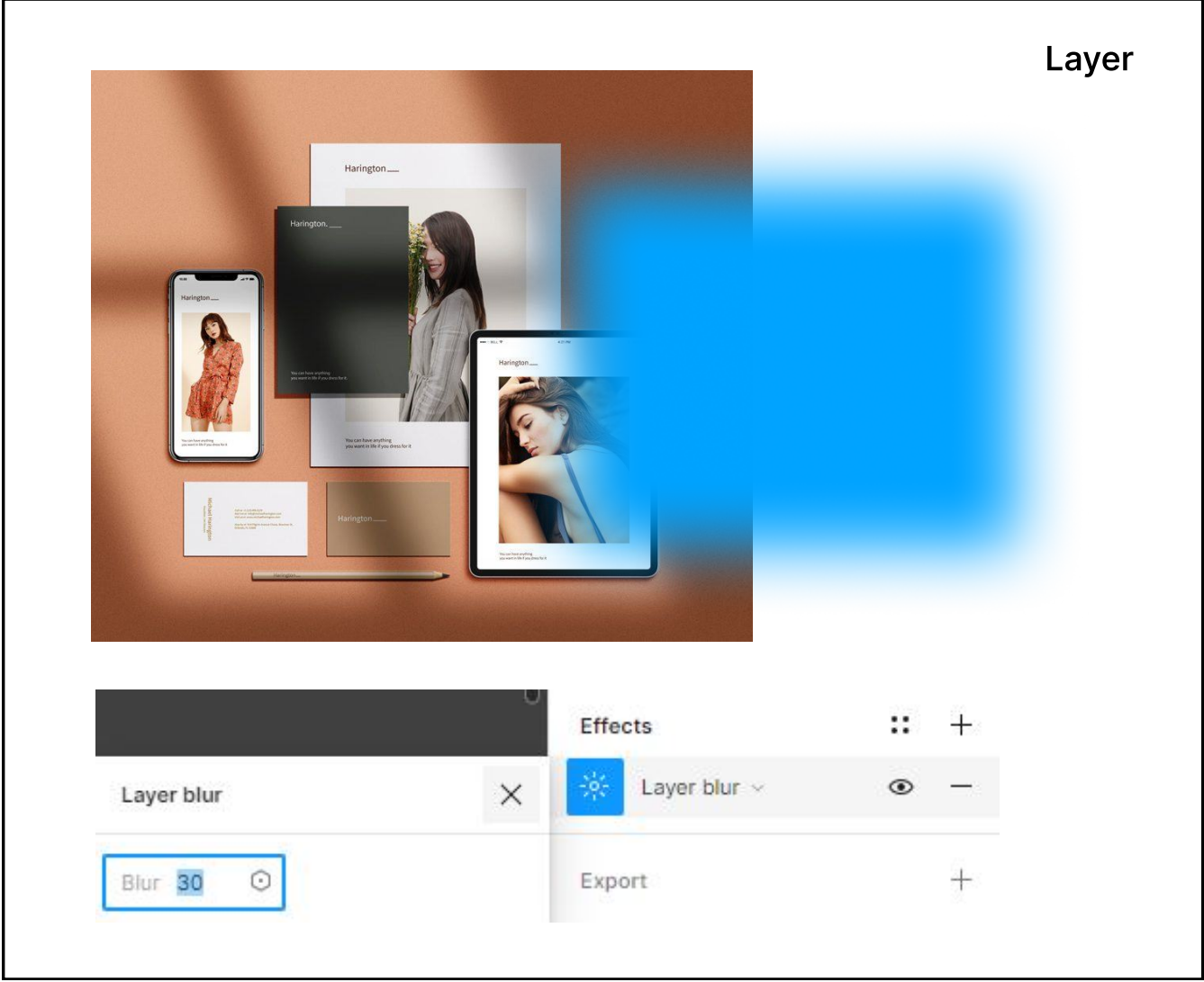


Shadow (inner/drop)

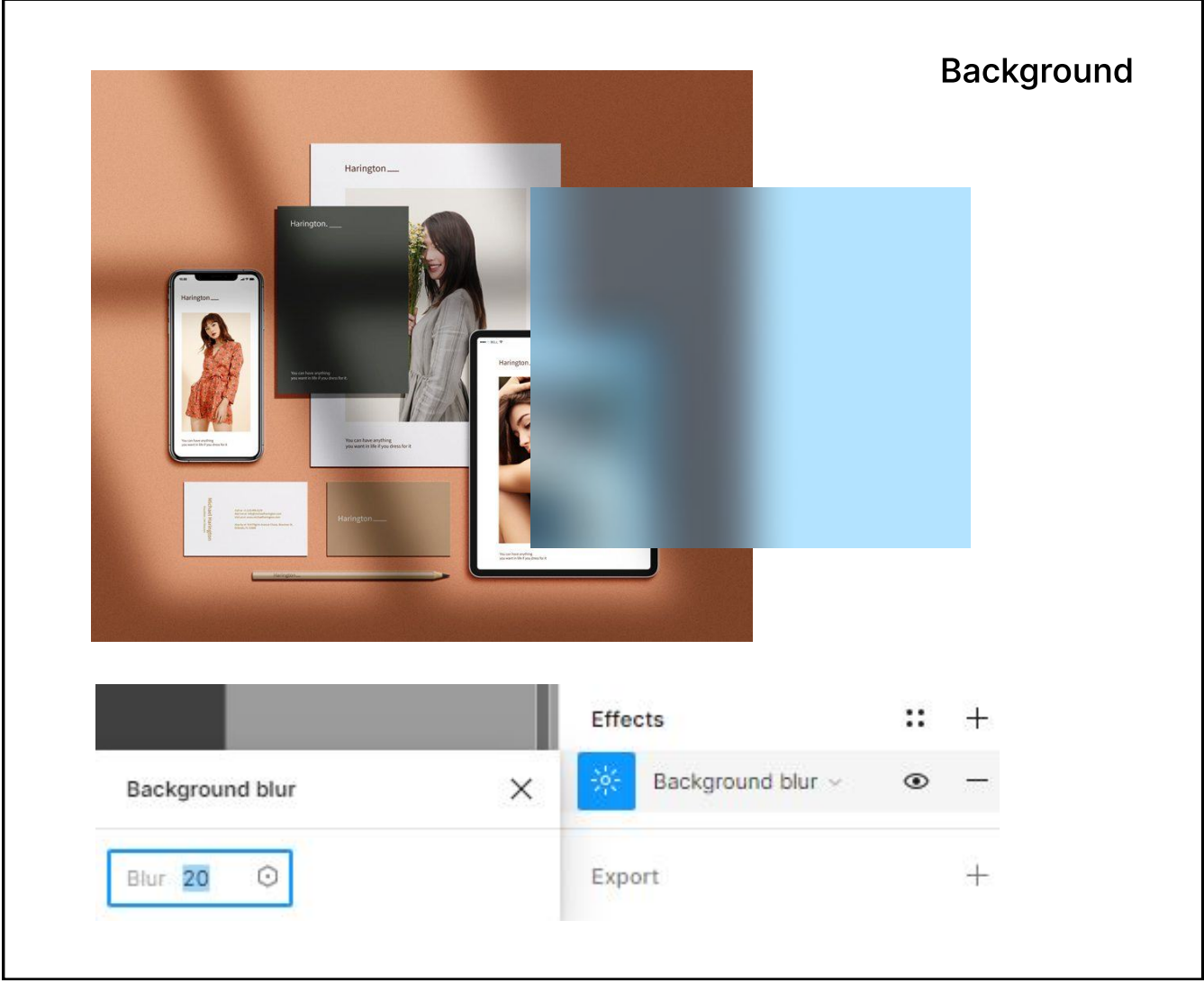


- X : X축을 의미하며 그림자를 좌우로 생기도록 할 수 있습니다.
- Y : Y축을 의미하며 그림자를 위아래로 생기도록 할 수 있습니다.
- Blur : 그림자의 흐림 정도를 조절해 줄 수 있습니다.
- Spread : 그림자의 퍼지는 정도를 조절해 줄 수 있습니다.
- Color : 그림자의 색상을 바꿀 수 있습니다.

Blur (layer/background)



레이어에 흐림 효과를 적용시켜 아래에 위치한 오브젝트와 겹치는 경계 부분을 흐리게 만들어 줍니다.



레이어에 흐림 효과를 적용시켜 아래에 위치한 오브젝트와 겹친 부분을 흐리게 만들어 줍니다. 또한 흐림 효과를 적용한 오브젝트에 투명도를 적용해야 합니다.