## Экспорт параметров и графики из Figma Выполнен на 0% 📴 Углублённая теория В Обзор интерфейса Figma Навигация, инструменты, настройки 🖪 Панели инструментов, содержание, возможности Словарик терминов Методология № Кейс 1, лёгкий уровень № Кейс 2, лёгкий уровень 🖸 Кейс 3, средний уровень

№ Кейс 4, средний уровень

№ Кейс 5, сложный уровень

🕠 Кейс 6, сложный уровень

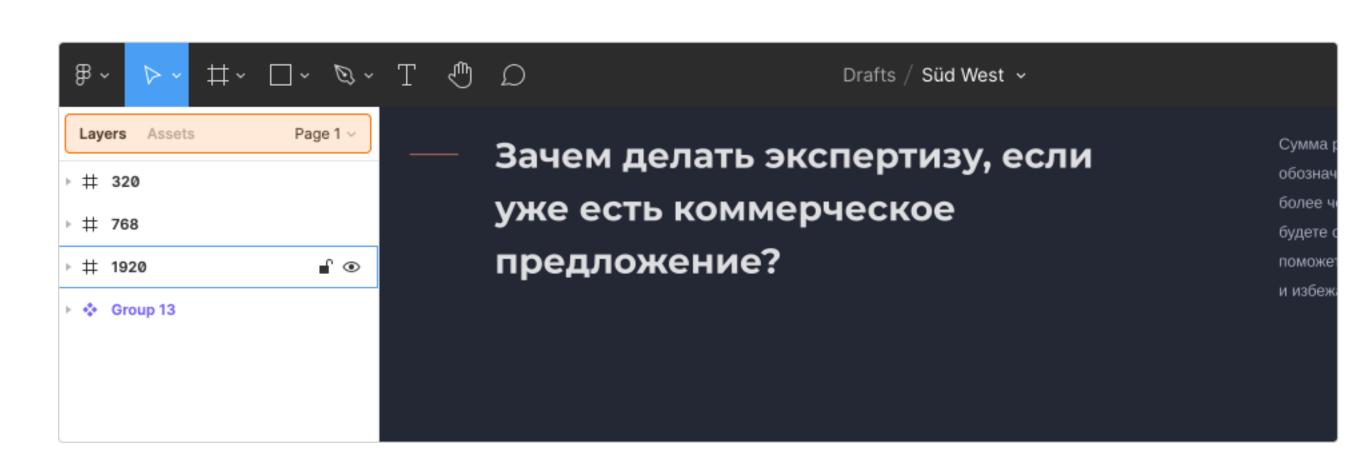
Главная / Моё обучение / Экспорт параметров и графики из Figma / Углублённая теория /

## Панели инструментов, содержание, возможности

## Панель слоёв — слева

Перечень слоёв, страниц и графических элементов находится в левой панели.

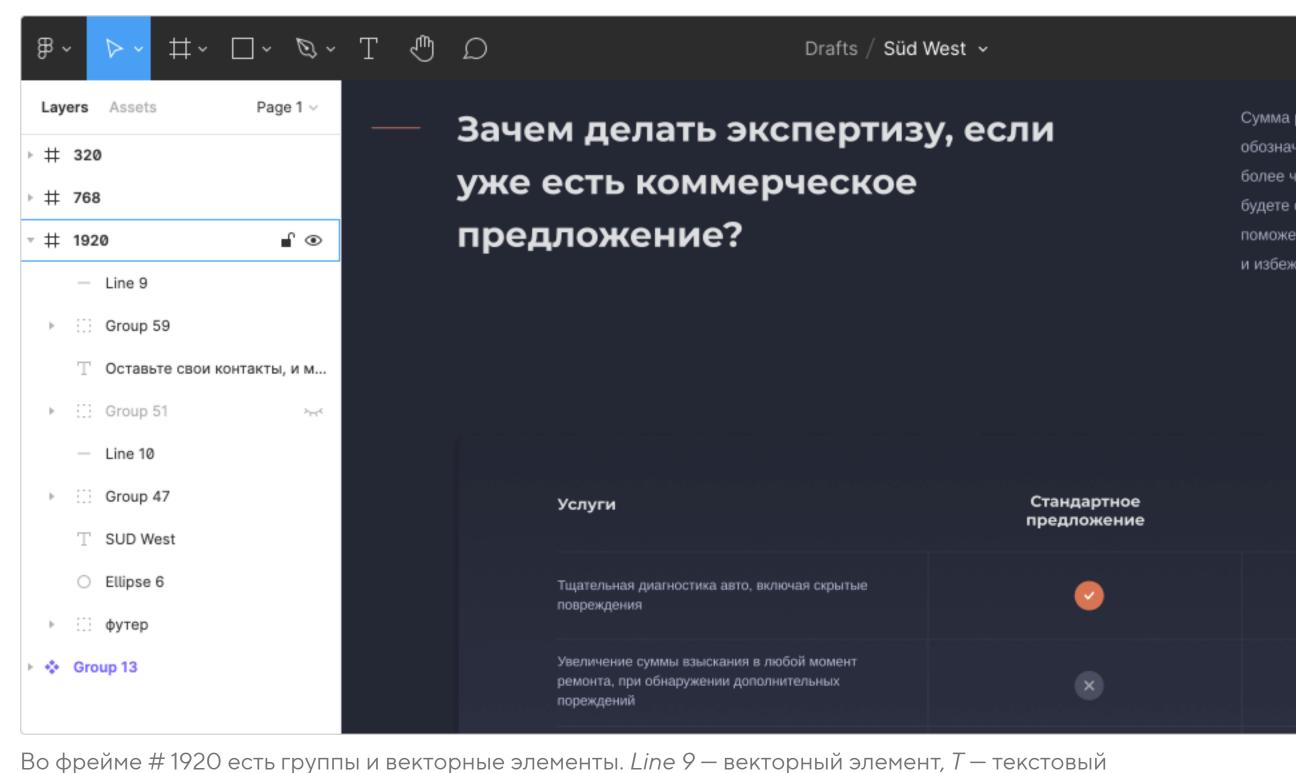
У левой панели есть своё верхнее меню, в нём 3 пункта: Layers (слои), Pages (страницы) и Assets (в данном случае — вложения). В Assets кладут многоразовые компоненты, которые после этого можно изменить прямо в Assets и везде, где они использовались, они изменятся автоматически. В Pages можно переключаться между страницами макета.



Панель со вкладками слоёв, страниц и вложений

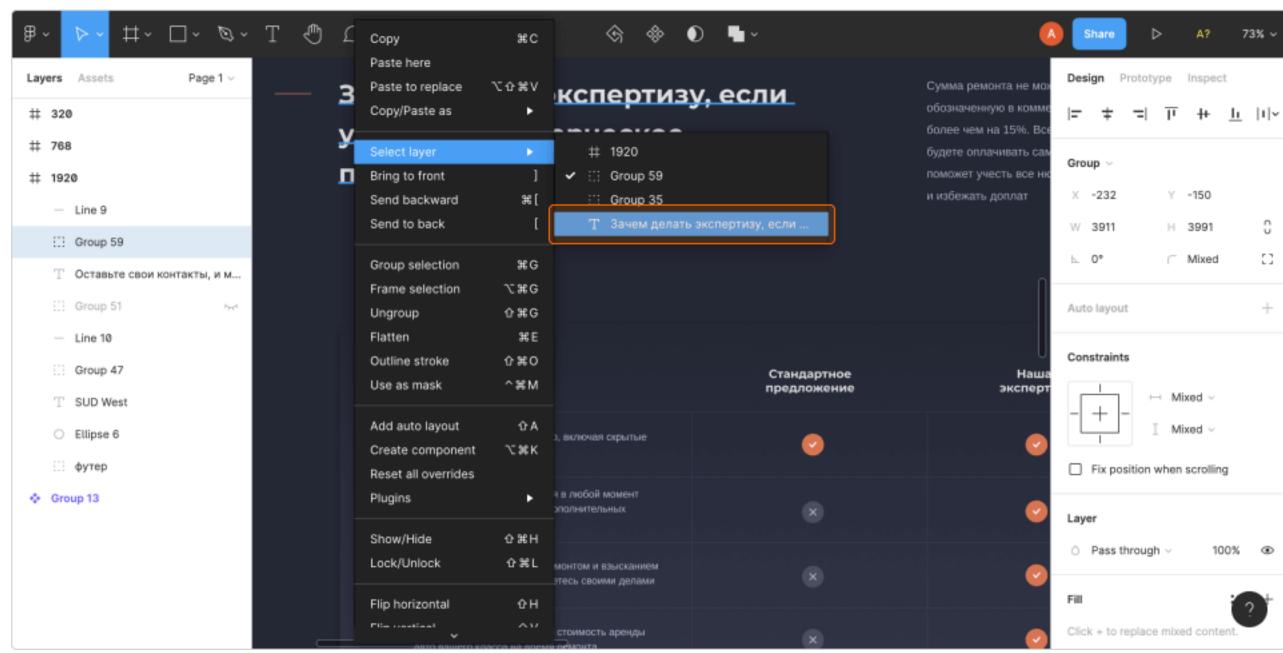
На одной странице может располагаться весь макет: десктопная и мобильная версия, попапы и прочее. В панели слоёв корневые, самые крупные слои (фреймы) будут выделены жирным и решёткой — #, как и инструмент Frame, с помощью которого они созданы.

У слоёв есть иконки, обозначающие их содержание. Буква T показывает текстовые слои, рисунок — растровую графику, компоненты из Assets подсветятся фиолетовым, векторная графика получит иконку в виде кривой или в виде своей формы (как *Ellipse* на примере). Скрытые слои (с «закрытым глазиком») становятся серыми.



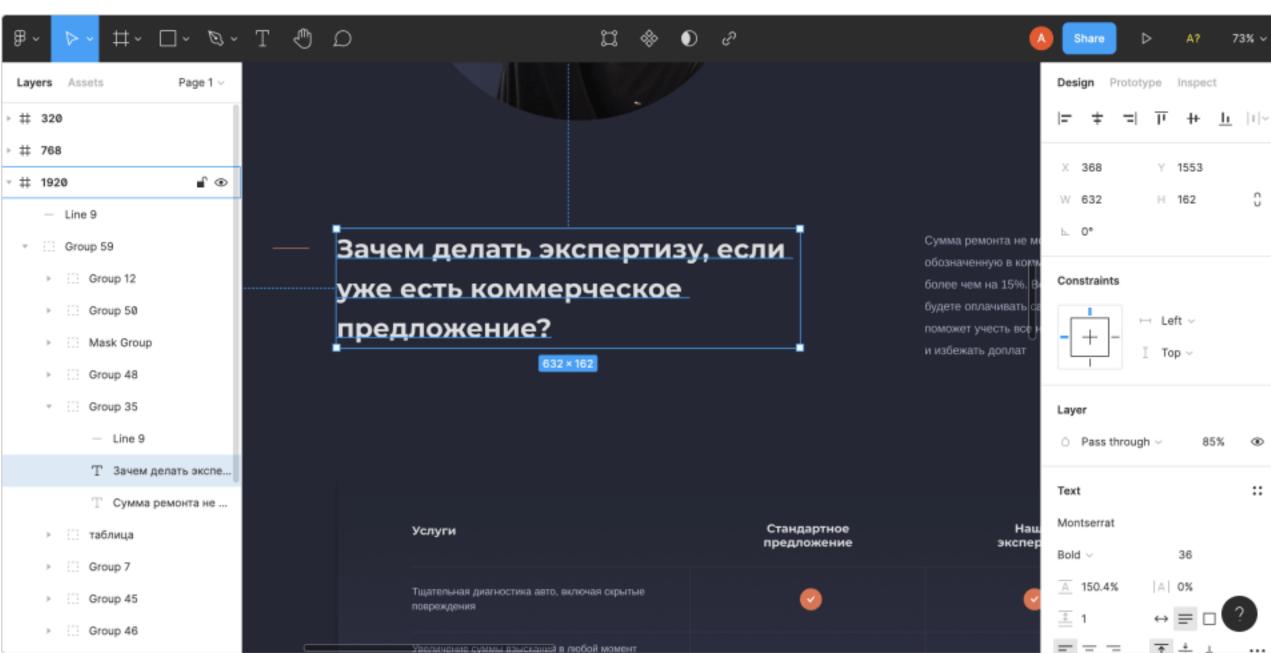
Чтобы найти нужный слой, можно поискать его в перечне слоёв или кликнуть на объект и посмотреть в левой

панели. Если слоёв много и они вложены один в другой, кликать придётся больше: двойной клик по объекту будет погружать вас на слой глубже. Раскрыть всё содержимое слоя можно зажав **Ctrl/Cmd** и кликнув на маленькую стрелочку слева от иконки слоя. Или можно кликнуть на область, а потом вызвать правой кнопкой мыши меню и в первом пункте выбрать нужный слой. Можно переключать слои с помощью <u>Tab/Shift+Tab</u>. Правда, переключение работает только на слой с таким же уровнем вложенности, без проваливания вглубь.



Найти нужный слой можно как в панели слоёв, так и вызвав меню правой кнопкой мыши

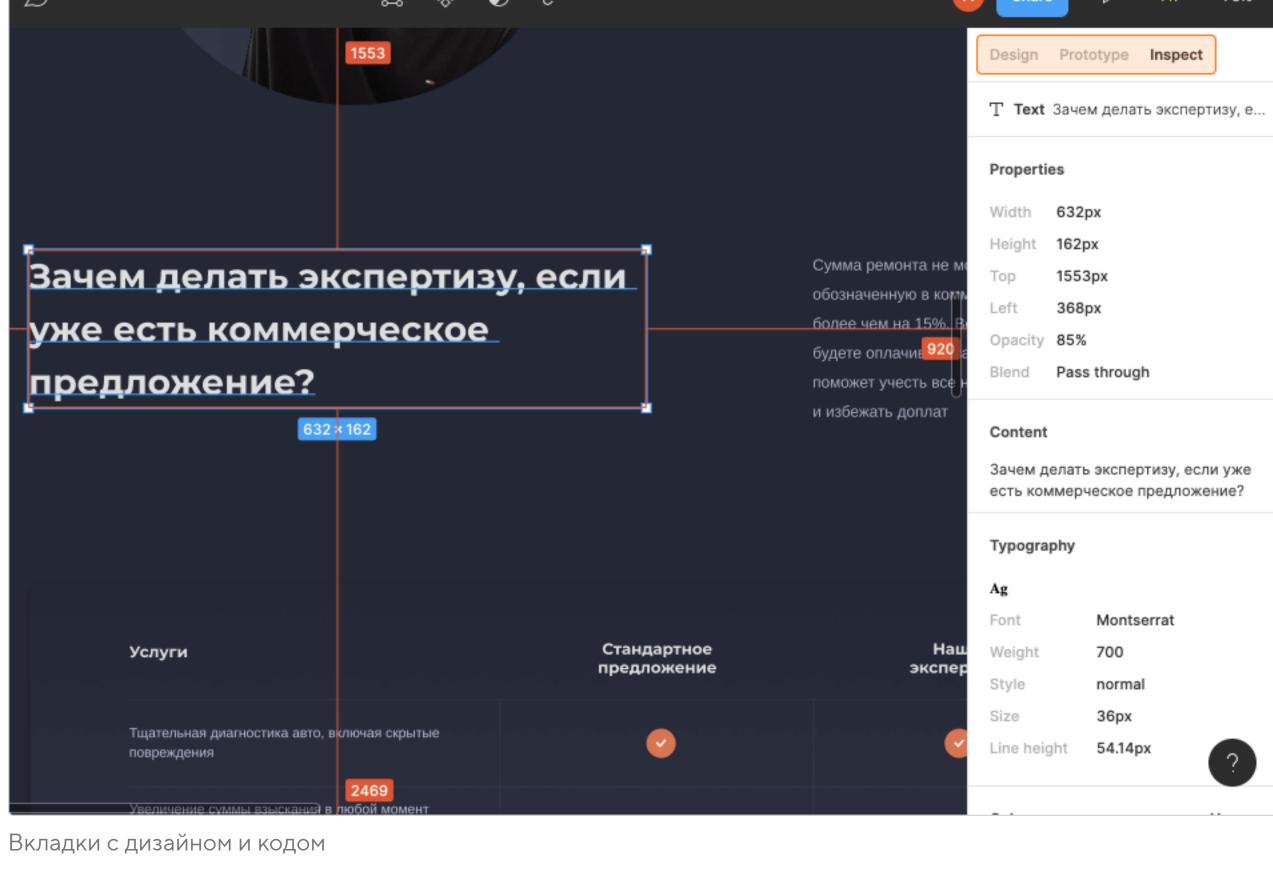
При выделении слоя данные о нём и его содержимом выводятся в правой панели.



В правой панели вывелись данные о выделенном объекте

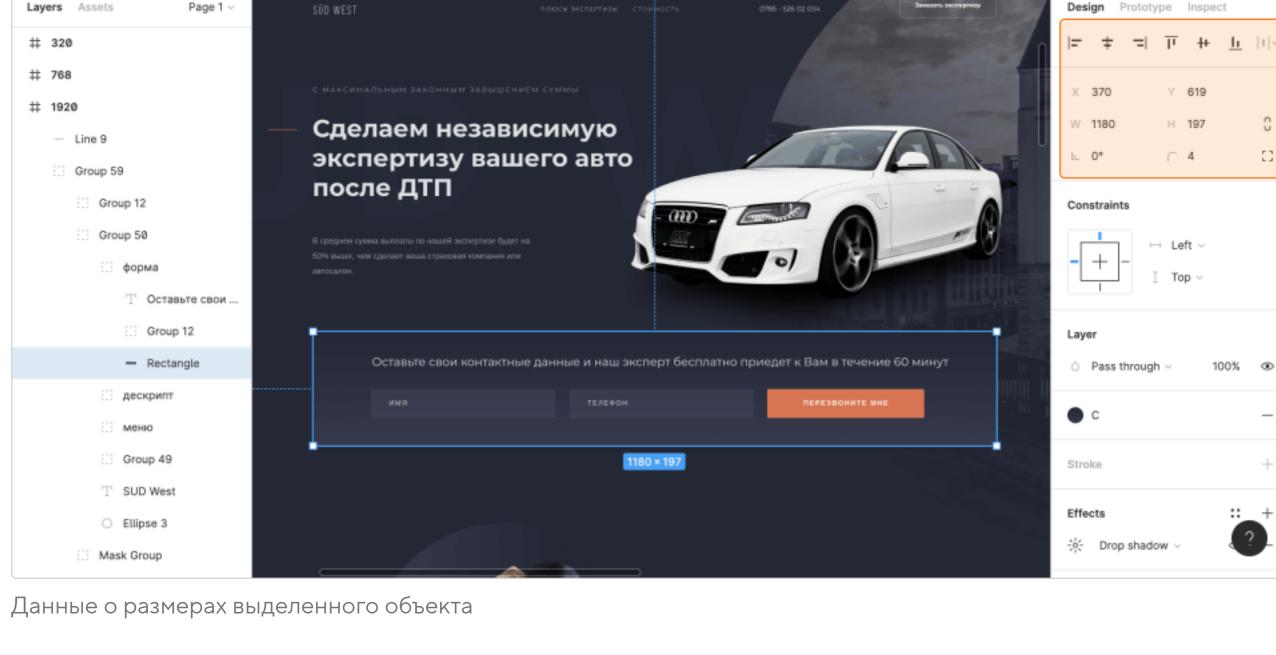
## Правая панель и получение параметров В правой панели 3 вкладки: *Design* (дизайн), *Prototype* (прототипирование) и *Inspect* (просмотр свойств). Нам

нужны Design и Inspect. Кстати, в Inspect можно выбрать язык, на котором будут показаны сведения. По умолчанию это CSS.



Во вкладке *Design* самый верхний блок показывает выравнивание всего блока, дальше идут данные о расстояниях по вертикали и горизонтали, W и H показывают размеры объекта (это пригодится для измерения размеров

картинок и блоков), ниже находятся угол поворота и скругления; если скругление не применяется, то и параметр выводиться не будет. # · □ · Ø · T · Ø · □ 



Ниже идут блоки, которые не показываются, если таких данных нет, или выглядят блёкло, если не активны: — в *Layer* можно посмотреть прозрачность;

 Text с данными о текстовом содержимом; — Fill, показывающий заливки, в том числе градиентные (с перетеканием цветов);

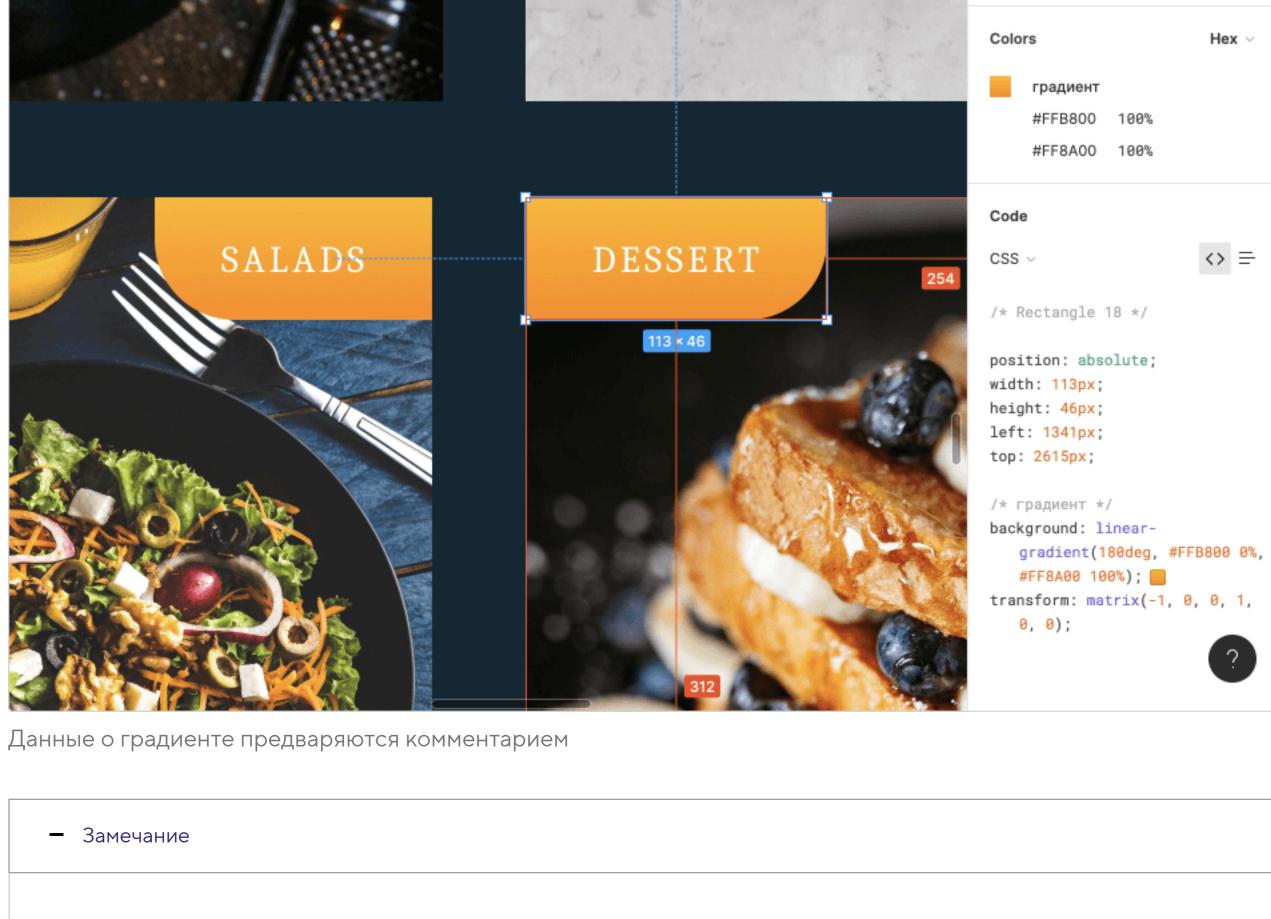
– Effects, который показывает тени и размытие; — Export, позволяющий выгрузить любой слой в форматах PNG, SVG, JPG или PDF, и вложенный в него Preview, позволяющий увидеть изображение того, что мы выгружаем.

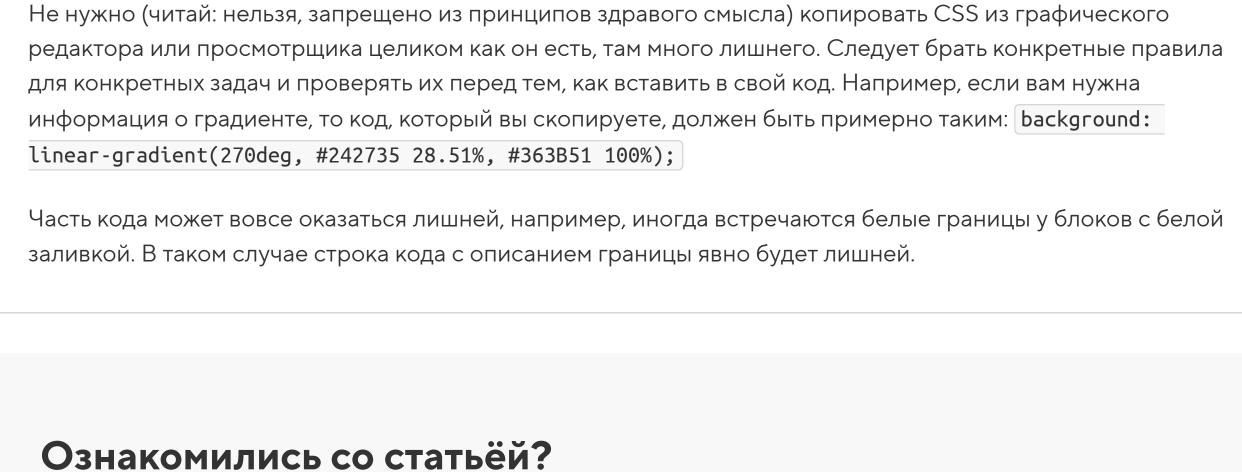
— Stroke, который показывает сведения об обводках;

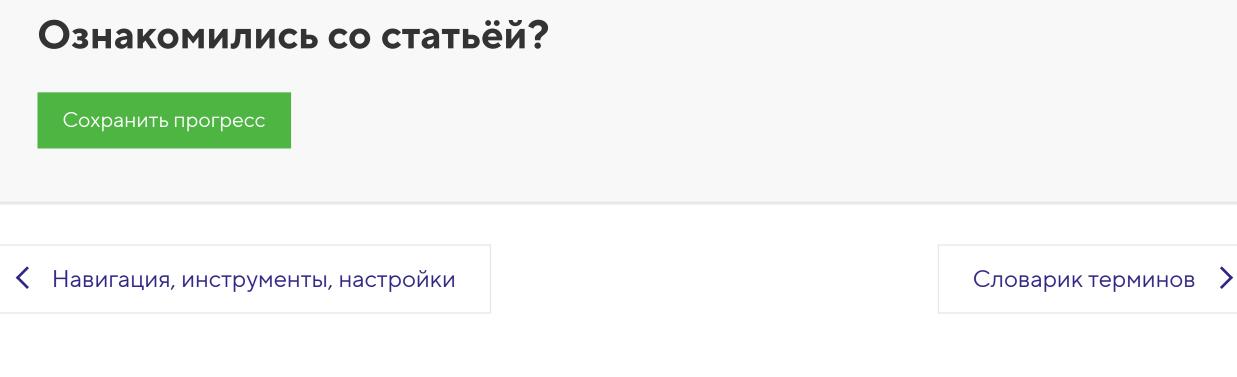
В целом все данные (кроме графики, которую нужно экспортировать) можно получить во вкладке *Inspect* в формате CSS, они даже иногда описаны комментариями.

1341px

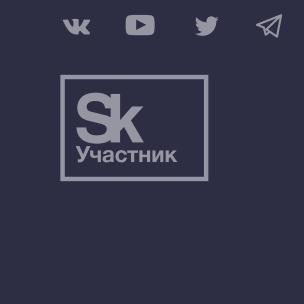
Blend Pass through







</>
⟨/⟩ → ♥ → ₫₫



Курсы Практикум HTML и CSS. Профессиональная вёрстка сайтов Тренажёры Подписка Для команд и компаний

Учебник по РНР Профессии

Фронтенд-разработчик React-разработчик Фулстек-разработчик Бэкенд-разработчик

Работа наставником

Услуги

Для учителей

Стать автором

HTML и CSS. Адаптивная вёрстка и автоматизация JavaScript. Профессиональная разработка веб-интерфейсов JavaScript. Архитектура клиентских приложений React. Разработка сложных клиентских приложений РНР. Профессиональная веб-разработка PHP и Yii. Архитектура сложных веб-сервисов

Анимация для фронтендеров

Vue.js для опытных разработчиков

Алгоритмы и структуры данных

Регулярные выражения для фронтендеров

Вёрстка email-рассылок

Шаблонизаторы HTML

Анатомия CSS-каскада

Информация Об Академии О центре карьеры Node.js. Разработка серверов приложений и API

Остальное Написать нам Мероприятия Форум

Блог

С чего начать

Отчеты о курсах

Шпаргалки для разработчиков

© ООО «Интерактивные обучающие технологии», 2013–2022