

Инвариантная самостоятельная работа 2.2

Исследование функциональности инструмента для прототипирования интерфейсов Figma

Работу выполняли:

Глебов М.Д.

Савостин Е.А

Мозговой Н.А.

Поиск:

Кнопка Search ищет пункты меню. Нужна, если вам понадобилась какая-то команда, но вы забыли, где она расположена.

File:

Инструменты панели помогают применить действие к файлу, в котором вы работаете.

Фигма — это инструмент для совместной работы, она сохраняет изменения файла автоматически. Вы можете сохранить изменения немедленно, нажав Save to Version History или посмотреть историю изменений коллег, нажав Show Version History.

Чтобы сохранить файл Фигмы в pdf, используйте Export Frames to PDF. Пригодится для презентаций.

Edit:

Панель позволяет работать с элементами дизайна в файле. Чтобы применить действие к элементу, его нужно выделить.

- Функция Paste Over Selection позволяет разместить скопированный элемент в левом верхнем углу другого объекта.
- Все новые объекты, созданные в файле, по умолчанию серого цвета. Бывают ситуации, когда вам нужно создать множество объектов с другим цветом. Используйте Set Default Properties: скопируйте цвет нужного объекта один раз и все последующие объекты будут созданы с заданными свойствами.
- Окрашивайте объект в нужный цвет пипеткой Pick Color.
- Группа команд Select All with подсвечивает все похожие объекты в файле: с одинаковыми свойствами, заливкой, шрифтами, эффектами и так далее.

View:

Панель находится слева в меню редактора и дублируется справа. Она отвечает за масштабирование макета и навигацию по нему.

- Функция Pixel Preview. Фигма — векторный редактор, поэтому дизайнер видит ровные векторные линии. Подключая просмотр объекта в пикселях, можно увидеть, как элемент будет выглядеть на экране.
- Масштабировать макет можно функциями Zoom In/Zoom Out.
- Чтобы показать линейки и вытянуть направляющие в Фигме, используйте Rules.
- Чтобы расширить рабочую область и получить больше простора для вдохновения, можно скрыть панель слоёв и интерфейс командами Layers Panel, Show/Hide UI.

Preferences:

Панель определяет навигацию в файле. Первые три пункта — Snap to Geometry, Snap to Pixel Grid, Snap to Objects — настройки привязки. Помогут слегка примагнитить элементы и избежать «кривой» сетки, если вы работаете быстро.

- Highlight Layers on Hover лучше держать включенным всегда — функция подсвечивает мелкие элементы дизайна при наведении — кнопки, буквы, иконки, значки.
- Включенная функция Keyboard Zooms into Selection будет приближать/удалять макет относительно элемента, выбранного на экране.

Frames:

Фрейм объединяет объекты внутри себя. Когда вы создаёте дизайн внутри фрейма, в панели свойств слева будут добавляться слои. Слои в Фигме — это содержимое вашего фрейма: объекты, текст, фотографии. Вы можете сгруппировать отдельные объекты во фрейм или разбить его на объекты. Чтобы выравнивать объекты во фрейме по оси X/Y или расстояние между элементами, используйте панель справа.

Объекты внутри фрейма можно группировать. Допустим, вы делаете несколько страниц сайта. На каждой странице внизу экрана у вас будут контакты: телефон и электронная почта. Сгруппируйте объекты из меню Object → Group Selection или сочетанием клавиш Ctrl (Cmd) + G. Вы увидите изменения в слоях объектов — они объединились в группу. Теперь вы можете перемещать все объекты разом.

Дополнительно вы можете ограничивать поведение элементов во фрейме. Например, вы хотите, чтобы кнопка вашего дизайна была всегда в углу экрана, даже если размер фрейма изменится. Выберите объект во фрейме и используйте инструмент Constraints в панели свойств справа.

Фрейм — это законченный дизайн, его можно скачать одним файлом. При сохранении убедитесь, что все объекты находятся внутри фрейма. Если случайно переместить слой объекта за пределы фрейма, можно потерять часть дизайна. Перед скачиванием, проверьте превью файла, и выберите нужный формат.

Модульная сетка:

Сетка в Фигме помогает упорядочить все элементы дизайна во фрейме. Чтобы легко адаптировать дизайн от одного устройства к другому, используйте в Фигме 12 колоночную модульную сетку (Bootstrap).

Для настройки сетки нажмите «+» в блоке Layout Grid.

Векторные формы:

Создавайте векторные объекты инструментом Shape Tool. С его помощью можно отрисовывать элементы интерфейса, например, иконки. Основные векторные объекты — прямоугольник, линия, треугольник, стрелка, круг, звезда. Вы можете вставлять объекты произвольной формы или зажать клавишу Shift и вставить объект правильной формы.

Перемещайтесь между полями панели свойств с помощью кнопки Tab.

Редактирование фигуры активирует инструмент Pen Tool.

В разделе Effects можно добавить тень или размытие объекту. Чтобы сохранить иконку, перейдите в раздел Export и выберите формат SVG.

Изображения:

Добавьте одно или несколько изображений в макет через панель File, инструмент Place Image или просто перетащите их с рабочего стола.

В Фигме фото вставляется как shape, а не как отдельный объект. По сути мы заливаем изображением фрейм — прямоугольник. Поэтому, мы можем изменить заполнение фрейма параметрами Fill, Fit, Crop, Tile

- С включенным параметром Fill, изображение заполняет весь фрейм. При этом сложно соблюсти его пропорции и картинка может обрезаться.
- С включенным параметром Fit, изображение отображается во фрейме полностью. Если пропорции фрейма не совпадают с пропорциями картинки, в нём появится пустое пространство.
- С включенным параметром Crop, можно приблизить нужный ракурс изображения, обрезав «лишние» части.
- С включенным параметром Tile, вы сможете создать паттерн или узор.

Вы можете применять векторные объекты к фотографиям и использовать их как маски. Чтобы сделать маску в Фигме, создайте объект, перенесите слой ниже фотографии. Выделите оба слоя и выберите панель Object → Use as mask (горячие клавиши для Windows: Ctrl + Alt + M, для Mac OS: Cmd + Opt + M).

Вы можете загружать в Фигму SVG-файлы и работать с ними. SVG-файлы можно загрузить с компьютера либо переносить прямо из Adobe Illustrator или Sketch с помощью горячих клавиш Cntrl + C и Cntrl + V.

Обычно файлы такого типа вставляются как фрейм. Перейдите в слои, объедините векторные объекты в группу клавишами Ctrl+G и перетяните их выше фрейма.

Эффекты и маски:

Фигма позволяет работать с заливкой фреймов и текстовых слоёв. Инструменты заливки находятся в левой панели свойств. Вы можете выбрать цвет, прозрачность, указать конкретные значения цвета.

В Фигме шесть типов заливки: сплошной цвет (Solid), линейный градиент (Linear), радиальный градиент (Radial), угловой градиент (Angular), радиальный с четырьмя лучами (Diamond), изображение (Image). По умолчанию для объекта выбран режим ровной заливки Solid.

Текст:

По умолчанию вам доступна библиотека шрифтов Google Fonts, если вы хотите загружать свои шрифты в Фигму — скачайте десктопную версию Фигмы или установите Font Installers (Windows/Mac OS), чтобы загружать их в браузер.

Инструменты для работы с текстовым слоем стандартные: начертание, размер, выравнивание текста, высота строки, отступ между параграфами и красная строка.

Расширения веб-разработчика:

WhatFont:

Расширение, которое позволяет мгновенно определить, какой шрифт использован на той или иной странице, не производя почти никаких дополнительных действий — наведя курсор мыши на надпись.

YSlow:

YSlow — инструмент, который не только проверяет скорость загрузки той или иной веб-страницы, но и подсказывает разработчику, что её тормозит. Для этого расширение проверяет сайт на соответствие 23 из 34 правил производительности, сформулированных командой компании Yahoo.

Web Developer Checklist:

Расширение для автоматической проверки, удовлетворяет ли сайт основным принципам SEO, достаточно ли он производителен и удобен для пользователя. Результаты проверки представляются в виде своеобразного чек-листа — можно посмотреть более подробную информацию и рекомендации по каждому из невыполненных пунктов, а также моментально исправить ошибки.

PerfectPixel:

PerfectPixel — расширение для Google Chrome. Оно позволяет «наложить» на веб-страницу полупрозрачную сетку и сверять по ней заданные расстояния. Можно накладывать и другие изображения — например, первоначальный макет — чтобы убедиться, что получившаяся страница в точности ему соответствует.

Chrome Sniffer:

Расширение для браузера, которое определяет, какие JavaScript-библиотеки, фреймворк или CMS используются на ресурсе.