

# Содержание

|  |    |
|--|----|
| <b>От издательства</b> .....   | 10 |
| <b>Творческий коллектив</b> .....  | 11 |
| <b>Предисловие</b> .....   | 12 |
| <b>Часть I. ВВЕДЕНИЕ В Figma И FigJam</b> .....  | 15 |
| <b>Глава 1. Знакомство с Figma и переход с других инструментов</b> .....                 | 16 |
| Что такое Figma?.....  | 17 |
| Почему именно Figma? .....   | 18 |
| Создание учетной записи .....  | 18 |
| Выбор правильного тарифного плана.....   | 19 |
| Различие между настольным и веб-приложением .....  | 21 |
| Настройка установщика шрифтов .....  | 22 |
| Переход на Figma со Sketch и Adobe XD.....   | 22 |
| Переход со Sketch .....  | 22 |
| Насколько сложно перейти от Sketch к Figma?.....   | 23 |
| Переход с Adobe XD.....  | 24 |
| Полезный совет.....  | 25 |
| Знакомство с начальным экраном .....   | 26 |
| Recents .....  | 26 |
| Drafts .....   | 27 |
| Community .....  | 27 |
| Команды и проекты .....  | 27 |
| Файлы Figma и FigJam .....   | 30 |
| Учетная запись и уведомления .....   | 31 |
| Краткое содержание главы .....   | 32 |
| <b>Глава 2. Структурирование мудбордов, образов и путей пользователей в FigJam</b> ..... | 33 |
| Изучение идей и совместная работа в FigJam .....   | 34 |
| Знакомство с FigJam.....   | 34 |
| Мозговой штурм с коллегами .....   | 39 |
| Переходим к следующему этапу .....   | 42 |
| Создание мудбордов и персон в FigJam.....  | 43 |
| Этап исследования .....  | 43 |
| Почему важен анализ конкурентов.....   | 45 |
| Создаем мудборд .....  | 45 |
| Создание образов пользователей .....   | 46 |

|  |    |
|--|----|
| Построение пользовательского потока в FigJam ..... | 48 |
| Как выбрать лучший путь .....                      | 49 |
| Поставьте себя на место пользователя.....          | 52 |
| Краткое содержание главы.....                      | 53 |

### **Глава 3. Знакомство со средой разработки .....**

|   |    |
|---|----|
| Начинаем новый дизайн-проект .....      | 55 |
| Файлы дизайна .....                     | 55 |
| Фреймы и группы .....                   | 56 |
| Обзор интерфейса.....                   | 58 |
| Знакомство с панелью инструментов ..... | 60 |
| Основные инструменты.....               | 60 |
| Настройки и многое другое .....         | 66 |
| Быстрые клавиши .....                   | 68 |
| Знакомство с левой панелью.....         | 69 |
| Слои и страницы .....                   | 70 |
| Assets.....                             | 71 |
| Знакомство с правой панелью.....        | 72 |
| Design.....                             | 72 |
| Prototype .....                         | 73 |
| Справочный центр.....                   | 75 |
| Краткое содержание главы.....           | 76 |

### **Глава 4. Создание каркаса интерфейса с помощью векторных фигур.....**

|   |     |
|---|-----|
| Трансформация идеи в каркас дизайна .....                     | 78  |
| Что такое каркас? .....                                       | 78  |
| Почему в приоритете мобильные устройства? .....               | 79  |
| Работа с фигурами в Figma .....                               | 80  |
| Простые фигуры.....   | 80  |
| Объединение фигур .....                                       | 83  |
| Продвинутые векторные операции с помощью инструмента Pen..... | 86  |
| Что такое векторная графика? .....                            | 86  |
| Знакомство с инструментом Pen.....                            | 88  |
| Векторные сети .....  | 91  |
| Разработка структуры приложения.....                          | 92  |
| От потока к каркасу .....                                     | 93  |
| Формирование интерфейса .....                                 | 95  |
| Что дальше?.....  | 99  |
| Краткое содержание главы.....                                 | 100 |

## **Часть II. ЗНАКОМСТВО С КОМПОНЕНТАМИ, СТИЛЯМИ И ВАРИАНТАМИ .....**

|  |            |
|--|------------|
| <b>Глава 5. Применение сеток, цветов и типографики в грамотном дизайне .....</b> | <b>102</b> |
| Учимся работать с сетками .....  | 102        |
| Сетки повсюду! .....   | 103        |

|   |     |
|---|-----|
| Направляющие и разметочные сетки .....                  | 104 |
| Работа с типографикой, цветами и эффектами .....        | 108 |
| Почему важна типографика .....                          | 108 |
| Выбор палитры .....                                     | 113 |
| Создание эффектов .....                                 | 118 |
| Знакомство со стилями .....                             | 119 |
| Подготовка вашего файла .....                           | 120 |
| Создание стилей сетки и управление ими .....            | 120 |
| Создание стилей текста и управление ими .....           | 124 |
| Создание стилей цвета и эффектов и управление ими ..... | 128 |
| Краткое содержание главы .....                          | 131 |

## **Глава 6. Создание адаптивного мобильного интерфейса**

|   |            |
|---|------------|
| <b>с помощью автокомпоновки .....</b>               | <b>132</b> |
| Знакомство с автокомпоновкой .....                  | 133        |
| Что такое автокомпоновка? .....                     | 133        |
| Добавление, удаление и перестановка элементов ..... | 138        |
| Вложенная автокомпоновка .....                      | 139        |
| Изменение размера и ограничения .....               | 140        |
| Изменение размера элементов .....                   | 140        |
| Характерные особенности ограничителей .....         | 142        |
| Применение автокомпоновки к интерфейсу .....        | 144        |
| Формирование кнопки .....                           | 144        |
| Завершение представления .....                      | 152        |
| Краткое содержание главы .....                      | 157        |

## **Глава 7. Создание компонентов и вариантов в совместном рабочем пространстве .....**

|   |     |
|---|-----|
| <b>159</b>  |     |
| Создание и организация компонентов .....                        | 159 |
| Что такое компоненты? .....                                     | 160 |
| Построение представления с использованием компонентов .....     | 163 |
| Расширение компонентов с помощью вариантов .....                | 178 |
| Зачем нужны варианты? .....                                     | 178 |
| Настройка просмотра описания контента .....                     | 179 |
| Создание вариантов .....  | 182 |
| Многопользовательский режим, библиотеки и контроль версий ..... | 189 |
| Работа с многопользовательскими функциями .....                 | 189 |
| Управление библиотеками .....                                   | 191 |
| Сохранение вашей работы с поддержкой истории версий .....       | 194 |
| Краткое содержание главы .....                                  | 197 |

## **Глава 8. Варианты пользовательского интерфейса для планшета, компьютера и веб-сайта .....**

|  |     |
|--|-----|
| <b>198</b>   |     |
| Знакомство с адаптивным дизайном .....                       | 199 |
| Переход от дизайна к коду с помощью эластичных макетов ..... | 199 |
| Приоритет мобильных устройств .....                          | 201 |
| Настройка интерфейса для планшетов .....                     | 208 |

|   |     |
|---|-----|
| Знакомство с точками перехода.....                                | 209 |
| Настройка интерфейса для интернета и настольного компьютера ..... | 216 |
| Масштабирование для браузеров и настольных компьютеров.....       | 217 |
| Завершающие штрихи .....  | 225 |
| Краткое содержание главы.....                                     | 227 |

### **Часть III. ПРОТОТИПИРОВАНИЕ И ОБМЕН ИНФОРМАЦИЕЙ** .... 229

#### **Глава 9. Прототипирование с использованием переходов, Smart Animate и интерактивных компонентов** ..... 230

|   |     |
|---|-----|
| Применение переходов и триггеров .....                          | 231 |
| Перемещение между фреймами с помощью переходов .....            | 232 |
| Знакомство с триггерами .....                                   | 238 |
| Знакомство с умной анимацией .....                              | 241 |
| Что такое умная анимация?.....                                  | 241 |
| Продвинутое использование умной анимации .....                  | 243 |
| Структурирование интерактивных компонентов .....                | 246 |
| Что такое интерактивные компоненты?.....                        | 246 |
| Создание интерактивных компонентов .....                        | 247 |
| Создание интерактивных переполнений и наложений .....           | 254 |
| Делаем представление прокручиваемым с помощью переполнения..... | 254 |
| Создание наложений интерфейса.....                              | 257 |
| Краткое содержание главы.....                                   | 260 |

#### **Глава 10. Тестирование и совместное использование прототипа в браузерах и на реальных устройствах** ..... 261

|  |     |
|--|-----|
| Просмотр интерактивного прототипа .....                    | 262 |
| Запуск прототипов на компьютере / в интернете .....        | 262 |
| Использование встроенного предварительного просмотра ..... | 267 |
| Запуск прототипа на смартфоне/планшете .....               | 268 |
| Предоставление прототипа сторонним пользователям.....      | 270 |
| Связывание прототипа и управление разрешениями .....       | 271 |
| Встраивание прототипа .....                                | 272 |
| Работа с отзывами и обзорами.....                          | 275 |
| Обозреватели и комментарии .....                           | 275 |
| Структурирование потоков.....                              | 278 |
| Продвинутое пользовательское тестирование.....             | 280 |
| Краткое содержание главы.....                              | 282 |

#### **Глава 11. Экспорт ресурсов и управление процессом передачи проекта**..... 283

|   |     |
|---|-----|
| Экспорт из Figma .....                    | 284 |
| Какие форматы поддерживаются?.....        | 284 |
| Экспорт одного и нескольких ресурсов..... | 285 |
| Знакомство с режимом разработчика .....   | 289 |
| Переключение в режим разработки .....     | 290 |
| Обзор файла .....                         | 291 |

|   |     |
|---|-----|
| От дизайна к коду .....                       | 293 |
| Расширение режима разработки .....            | 295 |
| Передача проекта в разработку.....            | 296 |
| Что дальше? .....                             | 297 |
| Документирование, повторение и улучшение..... | 298 |
| Краткое содержание главы .....                | 300 |

## **Глава 12. Поиск ресурсов, плагинов и виджетов в сообществе**

|   |     |
|---|-----|
| <b>Figma</b> .....  | 302 |
| Знакомство с сообществом Figma .....                                  | 303 |
| Доступ и публикация в сообществе Figma .....                          | 303 |
| Начинаем с FigJam и шаблонов .....                                    | 305 |
| Поиск полезных ресурсов.....  | 306 |
| Наборы пользовательского интерфейса и системы дизайна .....           | 307 |
| Другие ресурсы для дизайнеров .....                                   | 309 |
| Расширение функциональности Figma с помощью плагинов.....             | 311 |
| Запуск и управление плагинами.....                                    | 312 |
| Рекомендуемые плагины .....   | 315 |
| Iconify.....  | 315 |
| LottieFiles .....   | 318 |
| Ускорение рабочего процесса с помощью искусственного интеллекта ..... | 319 |
| FigGPT .....  | 320 |
| Figma Autocomplete .....  | 321 |
| Wireframe Designer .....  | 321 |
| Magician .....  | 322 |
| Использование виджетов в Figma и FigJam.....                          | 324 |
| Разница между виджетами и плагинами.....                              | 325 |
| Рекомендуемые виджеты.....  | 326 |
| Checklist (Figma/FigJam) .....  | 326 |
| Jira/Asana (Figma/FigJam).....  | 327 |
| Giphy Stickers (Figma/FigJam) .....                                   | 327 |
| Jambot (FigJam) .....   | 328 |
| Краткое содержание главы .....  | 329 |

## **Глава 13. Продвинутое методы работы с переменными и условным прототипированием**

|   |     |
|---|-----|
| <b>и условным прототипированием</b> .....                           | 331 |
| Знакомство с переменными.....                                       | 332 |
| Когда нужны переменные.....   | 332 |
| Переменные, коллекции и режимы .....                                | 334 |
| Реализация адаптивности и многоязычности с помощью переменных ..... | 345 |
| Продвинутое условное прототипирование .....                         | 356 |
| Логика условного прототипирования.....                              | 356 |
| Продвинутое прототипирование с переменными и условиями .....        | 358 |
| Краткое содержание главы .....                                      | 367 |

|                                   |     |
|-----------------------------------|-----|
| <b>Предметный указатель</b> ..... | 369 |
|-----------------------------------|-----|

# От издательства

## ***Отзывы и пожелания***

Мы всегда рады отзывам наших читателей. Расскажите нам, что вы думаете об этой книге – что понравилось или, может быть, не понравилось. Отзывы важны для нас, чтобы выпускать книги, которые будут для вас максимально полезны.

Вы можете написать отзыв на нашем сайте [www.dmkpress.com](http://www.dmkpress.com), зайдя на страницу книги и оставив комментарий в разделе «Отзывы и рецензии». Также можно послать письмо главному редактору по адресу [dmkpress@gmail.com](mailto:dmkpress@gmail.com); при этом укажите название книги в теме письма.

Если вы являетесь экспертом в какой-либо области и заинтересованы в написании новой книги, заполните форму на нашем сайте по адресу [http://dmkpress.com/authors/publish\\_book/](http://dmkpress.com/authors/publish_book/) или напишите в издательство по адресу [dmkpress@gmail.com](mailto:dmkpress@gmail.com).

## ***Список опечаток***

Хотя мы приняли все возможные меры для того, чтобы обеспечить высокое качество наших текстов, ошибки все равно случаются. Если вы найдете ошибку в одной из наших книг, мы будем очень благодарны, если вы сообщите о ней главному редактору по адресу [dmkpress@gmail.com](mailto:dmkpress@gmail.com). Сделав это, вы избавите других читателей от недопонимания и поможете нам улучшить последующие издания этой книги.

## ***Нарушение авторских прав***

Пиратство в интернете по-прежнему остается насущной проблемой. Издательство «ДМК Пресс» очень серьезно относится к вопросам защиты авторских прав и лицензирования. Если вы столкнетесь в интернете с незаконной публикацией какой-либо из наших книг, пожалуйста, пришлите нам ссылку на интернет-ресурс, чтобы мы могли применить санкции.

Ссылку на подозрительные материалы можно прислать по адресу электронной почты [dmkpress@gmail.com](mailto:dmkpress@gmail.com).

Мы высоко ценим любую помощь по защите наших авторов, благодаря которой мы можем предоставлять вам качественные материалы.

# Творческий коллектив

## **Автор**

**Фабио Стаяно** – опытный дизайнер интерфейсов и активный участник сообщества Figma из Италии. Проработав несколько лет в итальянском креативном агентстве Geko, позже он стал партнером компании и занимался созданием цифровых продуктов для известных брендов и проведением мероприятий для творческого сообщества. Затем в 2016 г. он начал свою карьеру в сфере образования в The Guru Lab, обучая студентов пользовательскому интерфейсу и веб-дизайну. В 2019 г., стремясь открыть для себя новые горизонты, он оттачивал искусство дизайна в Академии разработчиков Apple, специализируясь на разработке шаблонов интерфейсов. Сейчас, будучи консультантом по IT-проектам, он разрабатывает индивидуальные решения и продолжает преподавать в школах дизайна. Его путь воплощает в себе сочетание дизайнерского труда, преподавания и неугасающего энтузиазма. Независимо от рода занятий он сохраняет приверженность своему ремеслу и широкому дизайнерскому сообществу.

*Моей семье, которой я обязан всем.*

*Особая благодарность Герелу Бургустине, Фабио Ди Корлетто и Алессии Савиано за их ценный вклад в проект*

## **Рецензент**

**Реони Тоннейк** уже 15 лет работает дизайнером в различных областях, таких как кибербезопасность, образование и анализ данных. Совсем недавно он руководил курсом по системам проектирования интерфейсов в Академии Хана. Кроме того, руководил разработкой дизайнерских систем в нескольких стартапах, а также занимался дизайном продуктов и участвовал в разработке интерфейсов.

Figma – это место, где он нашел свое призвание в дизайнерском сообществе. В итоге он стал соучредителем общественной группы Figma в округе Колумбия – своего любимого детища, – и с гордостью выступает официальным представителем сообщества Figma.

*Я бы не смог внести свой вклад в написание этой книги, если бы моя жена не укладывала моего сына спать каждый вечер.*

*Спасибо, Адалия*

# Предисловие

Figma не случайно занимает лидирующее положение на рынке инструментов проектирования интерфейсов. Она облегчает труд разработчика, предлагая уникальные инновации и открывая возможности для совместной работы в режиме реального времени, поэтому неудивительно, что так много дизайнеров решили перейти с других инструментов на Figma.

В этой книге вам предстоит разработать пользовательский интерфейс для адаптивного мобильного приложения, исследуя и понимая потребности пользователей, и освоить процесс шаг за шагом, начиная с теории и постепенно переходя к практике. Ваш путь будет пролегать через основы исследования пользовательского опыта с помощью FigJam и процесс создания полного дизайна с использованием инструментов и функций Figma, таких как компоненты, варианты, автоматическая компоновка и многое другое. Вы также узнаете, как создавать прототипы дизайна и расширять возможности инструмента с помощью ресурсов сообщества Figma, таких как шаблоны и плагины. В главах, посвященных продвинутому навыкам, вы познакомитесь с использованием переменных и условного прототипирования для повышения уровня интерактивности и функциональности ваших проектов.

К концу этой книги вы получите четкое представление о порядке создания пользовательского интерфейса, научитесь применять на деле основные функции Figma и узнаете, как правильно организовать рабочий процесс.

## Для кого предназначена эта книга

Эта книга предназначена для начинающих UI/UX-дизайнеров, желающих погрузиться в Figma, а также для опытных дизайнеров, стремящихся перейти на Figma с других инструментов. Она проведет вас через комплексный процесс создания прототипа адаптивного интерфейса, используя все инструменты и функции, которые может предложить Figma. Эта книга идеально подходит для UX- и UI-дизайнеров, продуктовых и графических дизайнеров, а также для всех, кто хочет освоить полный процесс проектирования интерфейсов.

## О чем эта книга

Глава 1 служит введением в Figma и ее предназначение, объясняет основные различия между ее автономными и веб-приложениями, исследует интерфейс начального экрана Figma и дает рекомендации по переходу на Figma из Sketch и Adobe XD.

Глава 2 посвящена работе в FigJam – дополнительном инструменте, реализованном в Figma, и его применению для сбора и анализа данных на ранних этапах проектной работы.

Глава 3 содержит обзор панели инструментов Figma, функций левой и правой панелей, а также инструкции о том, как начать новый проект с нуля.

Глава 4 посвящена определению структуры приложения и построению каркаса интерфейса с использованием инструментов и векторных фигур Figma.

Глава 5 рассказывает о стилях – мощной функции, которая позволяет легко управлять сетками, типографикой, цветами и эффектами и повторно использовать их в рамках всего дизайнерского проекта.

Глава 6 знакомит с автоматическим макетом, одной из расширенных функций Figma, и дает рекомендации о том, как лучше всего применять ее с помощью изменения размера и ограничителей.

Глава 7 посвящена созданию компонентов и вариантов, которые являются важными функциями в Figma, а также изучению других инструментов, таких как многопользовательский режим, библиотеки и контроль версий.

Глава 8 исследует основные принципы адаптивного дизайна и рассказывает том, как настроить дизайн интерфейса для различных устройств и разрешений экрана.

Глава 9 поведает о различных возможностях и функциях прототипирования в Figma, от базовых до продвинутых.

Глава 10 описывает все способы просмотра и тестирования интерактивного прототипа, а также приемы совместной разработки и работы с отзывами.

Глава 11 посвящена подготовке ресурсов дизайн-проекта для дальнейшей разработки, а также содержит обзор режима разработки.

Глава 12 описывает сообщество Figma и способы поиска нужных файлов, виджетов и плагинов, которые могут улучшить ваш рабочий процесс наряду с надстройками на основе искусственного интеллекта.

Глава 13 знакомит вас с переменными и условным прототипированием в Figma с целью добавить больше интерактивности в ваши проекты и сделать ваши прототипы более динамичными и функциональными.

## Как получить максимальную пользу от этой книги

Воспользуйтесь веб-версией Figma – для этого достаточно любого современного браузера, – или установите автономное приложение Figma на свой компьютер. В книге представлено пошаговое руководство по проектированию интерфейса приложения, а также рекомендации для самостоятельной практики. Чтобы получить от книги максимальную отдачу, рекомендуется выполнить все практические примеры и посвятить некоторое время самостоятельной отработке навыков работы с Figma.

Чтобы последовательно выполнять все действия, описанные в этой книге, вам понадобится одно из следующих приложений Figma:

- веб-приложение Figma (Chrome, Firefox, Safari, Edge) или настольное приложение (Windows, macOS);
- мобильное приложение Figma (iOS, Android);
- FigJam – включен в Figma или iPad (отдельное приложение).

В главе 10 вам будет предложено протестировать ваш дизайн на устройствах с небольшими экранами, и для этого вам нужно будет загрузить приложение Figma (доступно для iOS и Android) на ваш смартфон и/или планшет.

## Скачивание цветных изображений

Вы можете скачать PDF-файл с оригиналами цветных изображений снимков экрана и диаграмм, использованных в этой книге по адресу <https://packt.link/gbp/9781835464601>.

## Соглашения об обозначениях

- ✔ Так обозначаются советы.

Часть I

---

# ВВЕДЕНИЕ В Figma И FigJam

В этой части вы познакомитесь с Figma и сделаете первый шаг в его использовании, создав свой первый каркас интерфейса. Кроме того, мы будем изучать FigJam – пространство для совместной работы, где вы можете реализовать весь процесс проектирования.

Эта часть состоит из следующих глав:

- главы 1 «Знакомство с Figma и переход с других инструментов»;
- главы 2 «Структурирование мудбордов, образов и путей пользователей в FigJam»;
- главы 3 «Знакомство со средой разработки»;
- главы 4 «Создание каркаса интерфейса с использованием векторных фигур».

# Глава 1

## Знакомство с Figma и переход с других инструментов

Независимо от того, делаете вы свои первые шаги в дизайне или уже имеете некоторый опыт в этой области, выбранный вами инструмент существенно влияет на процесс проектирования и творческое самовыражение. Речь идет не только о навыке профессионального владения всеми функциями; мы говорим о соответствии философии инструмента вашим целям, понимании преимуществ, которые он предлагает, и поддержке вашего профессионального роста. Именно здесь раскрываются все достоинства Figma! Отличительной особенностью Figma является возможность совместной работы над проектом в режиме реального времени, что способствует бесперебойному взаимодействию дизайнеров. Этот аспект, среди прочего, выделяет ее<sup>1</sup> среди конкурентов, идеально сочетаясь с профессиональным ростом и духом сотрудничества, присущим дизайнерскому сообществу.

Figma – один из самых продвинутых инструментов дизайна, в котором постоянно появляются новые функции и улучшения. Стремление к совершенствованию превратило Figma в нечто большее, чем просто инструмент, – это незаменимый помощник для многих дизайнеров. В этой главе вы узнаете, как Figma последовательно расширяет границы возможного и почему она стала любимым инструментом для многих профессиональных дизайнеров.

Figma отличается невероятной гибкостью во многих отношениях, что позволяет настроить ее под себя и адаптировать к различным потребностям при разработке дизайна. Дизайнерам доступно множество тарифных планов, в том числе бесплатный, который идеально подходит для новичков и не имеет критических ограничений. У Figma также есть веб-приложение и приложения для настольного компьютера; каждое из них имеет свои преимущества. Эта глава расскажет вам обо всех нюансах и поможет сделать правильный

---

<sup>1</sup> Хотя инструмент и редактор мужского рода, в русскоязычном сообществе Figma традиционно упоминается в женском роде. – *Прим. перев.*

выбор. Вы также узнаете, как перейти на Figma из других инструментов, а именно Sketch и Adobe XD.

Затем перед вами предстанет начальный экран Figma, где вы изучите все кнопки, панели инструментов и различные функциональные области. Поначалу это может вызвать у вас растерянность, но не волнуйтесь; мы шаг за шагом рассмотрим каждый элемент. К концу данной главы вы сможете применять Figma на практике!

Глава охватывает следующие основные темы:

- знакомство с Figma и ее предназначением;
- различия между локальными и веб-приложениями;
- переход на Figma из Sketch и Adobe XD;
- все о начальном экране.

## Что такое Figma?

Возможно, вы уже слышали о Figma – мощном инструменте для совместной работы в реальном времени, известном среди дизайнеров своей универсальностью. Если вы новичок в этой области, приготовьтесь узнать, что такое Figma и что вам нужно освоить, прежде чем приступить к работе.



Рис. 1.1 ❖ Значок Figma

Одно из самых замечательных преимуществ Figma заключается в ее доступности. Даже в стартовом тарифном плане вам доступно большинство функций инструмента без каких-либо затрат; все, что вам нужно сделать, – это зайти на [figma.com](https://figma.com) и создать личную учетную запись.

Вы можете загрузить настольное приложение Figma на свой компьютер, но оно также хорошо работает в современном веб-браузере, что позволяет использовать редактор в любой операционной системе: Windows, Mac, Linux или даже ChromeOS. Поскольку Figma работает в облаке, вам необходимо подключение к интернету, чтобы автоматически сохранять изменения в вашем файле. Но если вы внезапно потеряете подключение к интернету и продолжите работу, Figma сохранит все изменения в локальном кеше. Как только восстановится подключение, все изменения в вашем файле будут немедленно синхронизированы с облаком.

## Почему именно Figma?

Сегодня вы найдете на рынке программного обеспечения множество дизайнерских инструментов, которые предназначены для решения любых творческих задач, но Figma, безусловно, является самым популярным из них на данный момент. Для этого есть много веских причин. Вот некоторые из них:

- во-первых, Figma позволяет дизайнерам и другим коллегам работать вместе в режиме реального времени, что выводит совместную работу на совершенно новый уровень. Эта мощная функция выделяет Figma среди других инструментов, поскольку она улучшает не только работу по проектированию, но и сам процесс совместной работы в команде. Один из фундаментальных принципов Figma звучит так: «Совместная работа очень сложна. Мы делаем ее проще»;
- во-вторых, Figma объединяет все инструменты проектирования и образует комплексное решение. Figma охватывает практически все этапы создания сложного интерфейса: от мозгового штурма и создания каркасов до прототипирования и обмена ресурсами. В дополнение к этому при создании продукта Figma выходит за рамки дизайна и генерирует код CSS, iOS и Android для использования разработчиками приложений;
- наконец, Figma – это не просто приложение для дизайна, но и общественная платформа для обмена идеями и решениями. Дизайнеры со всего мира используют Figma не только для разработки интерфейсов, но и для создания векторных иллюстраций, графического дизайна для цифровых медиа и мероприятий по построению команды. В Figma можно даже играть в настольные игры! Невероятно, правда? Сообщество Figma ошеломляет множеством креативных дизайнерских проектов и в то же время упрощает рабочий процесс, предоставляя плагины и виджеты, созданные другими членами сообщества. Вы тоже можете создавать собственные ресурсы и делиться ими с другими!

Вот почему Figma – отличный инструмент для дизайнеров, которые хотят делать свою работу эффективно, быстро и удобно. Однако имейте в виду, что ни Figma, ни другие инструменты волшебным образом не превратят вас в хорошего дизайнера. Освоение инструмента не является частью дизайна, но оно может сэкономить вам время, которое вы сможете потратить на исследования и решение проблем UX.

Ну как, впечатляет? Пришло время попробовать эти хваленые возможности на деле!

## Создание учетной записи

Первое, что вам нужно сделать перед использованием Figma, – это зарегистрироваться на сайте [figma.com](https://figma.com). На главной странице сайта нажмите кнопку **Sign up** (Зарегистрироваться) и создайте учетную запись, указав свой адрес электронной почты и пароль по вашему выбору, или просто зарегистрируйтесь, используя свою учетную запись Google. Вот и все.

После регистрации может появиться несколько всплывающих сообщений с предложениями по созданию команды. О командах мы поговорим позже, а пока просто пропустите этот шаг и перейдите прямо к начальному экрану **Welcome** (рис. 1.2).

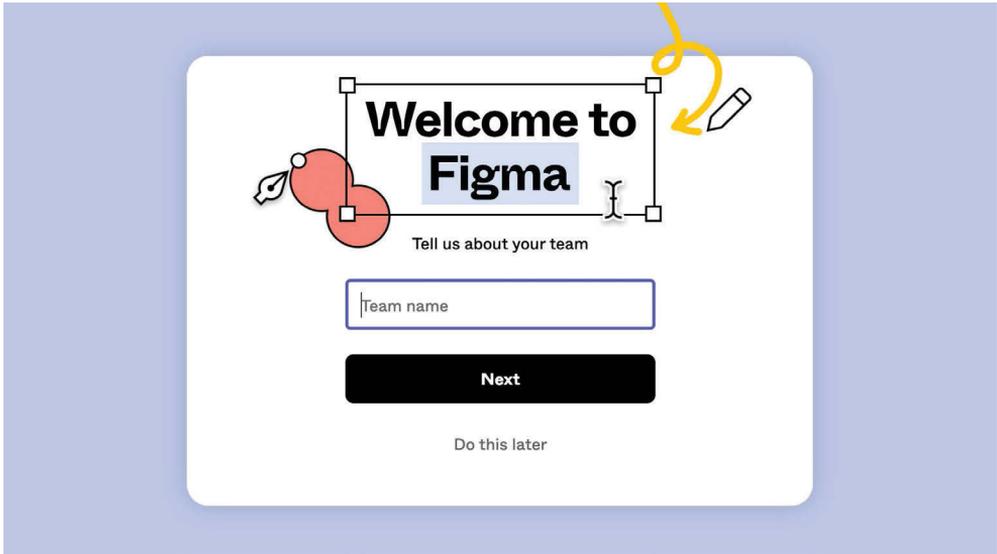


Рис. 1.2 ❖ Всплывающее окно приветствия

## Выбор правильного тарифного плана

Как упоминалось ранее, вы можете использовать почти все функции Figma, оставаясь на бесплатном плане **Starter**. Этот план позволяет вам иметь неограниченное облачное хранилище для хранения черновиков Figma и FigJam с неограниченным количеством страниц и средств просмотра, а также некоторые дополнительные расширенные функции, такие как одна команда с тремя файлами, неограниченное количество редакторов и 30-дневная история версий. Этого более чем достаточно, если вы только делаете первые шаги в UX/UI-дизайне или работаете самостоятельно. Вы можете быть уверены, что там нет никаких скрытых комиссий и вам не придется внезапно подписываться на дорогостоящую услугу премиум-класса.

Если вам недостаточно плана **Starter**, Figma предлагает несколько расширенных вариантов: **Professional**, **Organization** и **Enterprise** (рис. 1.3):

- план **Professional** (Профессиональный) идеально подходит для небольших и средних команд и позволяет иметь неограниченное количество командных проектов, неограниченную историю версий, общие командные библиотеки, режим разработки и настраиваемые права доступа к файлам. Оплата может производиться ежемесячно или ежегодно – на ваш выбор;

- план **Organization** (Организация) подходит для больших команд или нескольких команд и в дополнение ко всем преимуществам уровня **Professional** обеспечивает поддержку веток разработки, повышенную безопасность, частные плагины, общие шрифты и аналитику системы дизайна. Счета по этому плану выставляются только ежегодно;
  - наконец, Figma предлагает план **Enterprise** (Предприятие), специально разработанный для крупных корпораций с особыми требованиями к производству и безопасности.
- ✔ Если вы студент или преподаватель, у вас есть возможность подать заявку на бесплатную лицензию Figma Professional по адресу [figma.com/education](https://figma.com/education).

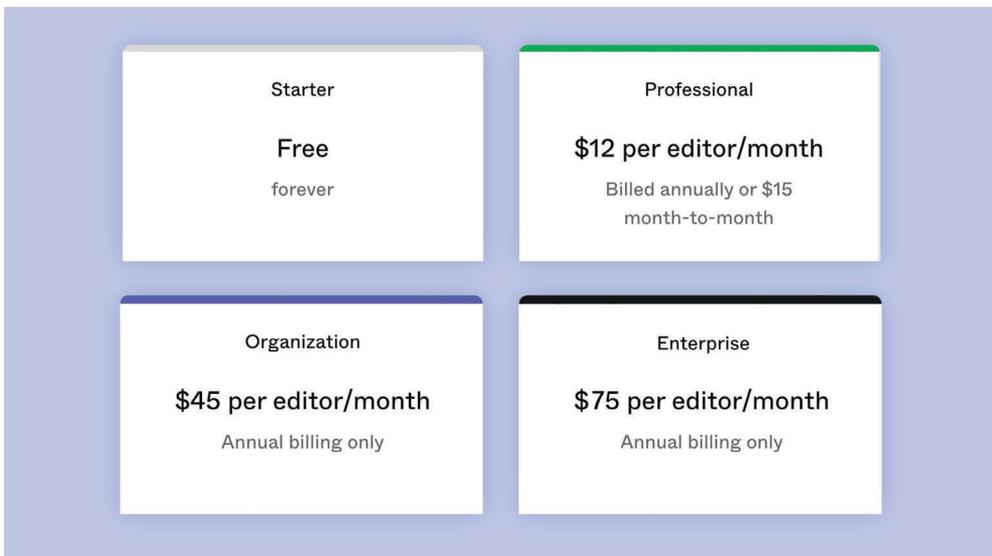


Рис. 1.3 ❖ Экран выбора тарифных планов

После создания учетной записи вы можете сразу же начать использовать Figma из любого имеющегося у вас веб-браузера. Google Chrome, Firefox, Safari или Microsoft Edge – все они отлично работают с Figma. Вы можете продолжать использовать Figma в интернете или загрузить приложение для настольного ПК, если ваш компьютер работает под управлением Windows или macOS.

Если вы предпочитаете использовать настольное приложение (в котором нет эксклюзивных функций, но зато есть улучшенное управление вкладками и встроенная поддержка локальных шрифтов), зайдите на [figma.com/downloads](https://figma.com/downloads). Подробнее о различиях между ними мы поговорим в следующем разделе.

## Различие между настольным и веб-приложением

На самом деле между настольным и веб-приложением Figma нет принципиальных технических различий – оба дают вам почти одинаковые возможности. В любом случае, Figma не откроется, если у вас нет подключения к интернету, независимо от того, используете вы настольное или веб-приложение. Итак, какой смысл скачивать приложение, вместо того чтобы работать с Figma в любимом браузере?

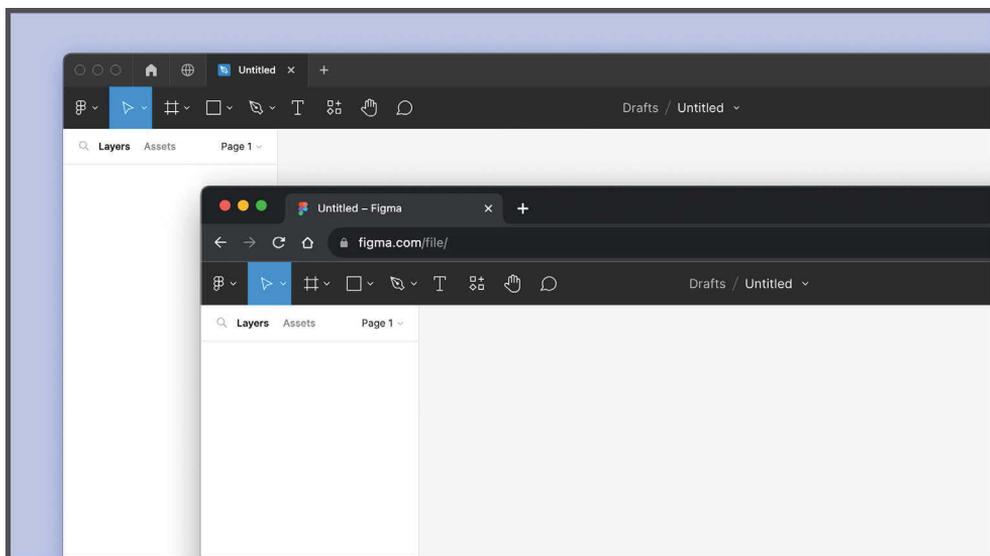


Рис. 1.4 ❖ Веб-приложение и настольное приложение

Если вам хочется свести к минимуму отвлекающие факторы во время работы над проектами, имеет смысл выбрать настольное приложение Figma. В дополнение к более понятному классическому интерфейсу приложения вам не придется беспокоиться обо всех остальных открытых вкладках в вашем браузере, которые могут вызвать сбой или замедление работы. Кроме того, с помощью настольного приложения вы можете получить доступ к функциям вашей операционной системы, таким как настройка пользовательских ярлыков и быстрое переключение между приложениями с помощью сочетаний клавиш **Cmd+Tab** (на Mac) или **Alt+Tab** (Windows). Если у вас фирменный процессор Apple Silicon, его использование также дает некоторые преимущества в производительности.

Одним из ключевых различий между веб-приложениями и настольными приложениями является доступ к локальным шрифтам. В настольном прило-

жении вам доступны все локальные шрифты, установленные на компьютере. Однако в веб-приложении вы получаете доступ только к шрифтам Google Fonts (также доступным в настольном приложении через настройки), а ваши локальные шрифты не отображаются в списке.

## Настройка установщика шрифтов

К счастью, есть обходной путь для доступа к локальным шрифтам в веб-приложении. Перейдите на сайт [figma.com/downloads](https://figma.com/downloads), загрузите и установите версию Font Installer для macOS или Windows. Этот простой шаг позволит вам использовать все ваши любимые локальные шрифты и в веб-приложении. После установки приложения на свой компьютер вы по-прежнему можете получить доступ к веб-приложению Figma через свою учетную запись и работать там со своими файлами. Figma автоматически сохранит и синхронизирует все ваши изменения в обеих версиях, что позволит вам работать с файлами даже без доступа к своему персональному компьютеру.

Независимо от того, какое приложение вы предпочитаете, пришло время приступить к работе над проектом. Если у вас есть файлы дизайна, созданные в других приложениях, и вы хотите перенести их в Figma, воспользуйтесь инструкциями в следующем разделе.

## Переход на Figma со Sketch и Adobe XD

Эта часть главы будет полезна, если вы не новичок в дизайне и подумываете о переходе на Figma с других инструментов. Переход на новый инструмент может оказаться сложным и напряженным, даже если кажется плавным или если ваш предыдущий инструмент похож на новый. Никто не любит жертвовать уже устоявшимся и привычным распорядком ради чего-то рискованного и незнакомого, того, что придется исследовать и осваивать заново. Но быть цифровым дизайнером – значит каждый день приспосабливаться к новым технологиям, инструментам и спецификациям. В этой главе вы найдете подробную инструкцию, как максимально безболезненно и быстро перейти с Adobe XD и Sketch на Figma. Довольно сомнений, мы начинаем.

### Переход со Sketch

В свое время Sketch был революционным инструментом, который полностью изменил подход к разработке интерфейсов. Ему удалось объединить все, что нужно дизайнерам для простого и быстрого создания пользовательского интерфейса. Раньше для создания элементов пользовательского интерфейса дизайнеры использовали сложные графические приложения, такие как Corel, Illustrator и Photoshop. Sketch избавился от всего лишнего и полностью сосредоточился на процессе создания UX/UI, предоставив дизайнеру понятный, простой и сверхбыстрый инструмент.

Figma пошла еще дальше, предложив совместную работу в режиме реального времени и ускорив решение практически любой задачи, с которой может столкнуться дизайнер. Будьте уверены, вы сделали отличный выбор, решив работать с Figma!

## Насколько сложно перейти от Sketch к Figma?

Хорошая новость: вам не придется осваивать Figma с нуля. Впервые увидев Figma, вы без труда узнаете большинство ее функций. Конечно, между Sketch и Figma есть не только сходство, но и серьезные различия. Некоторые особенности Figma окажутся для вас совершенно неизвестными, но постепенно, глава за главой, вы всему научитесь в этой книге.

Итак, допустим, у вас есть много проектов, созданных в Sketch. Как перенести все данные из одного инструмента в другой? К сожалению, в Sketch нет волшебной кнопки с надписью «Экспорт в Figma» – никто не хочет, чтобы пользователи покидали свою экосистему. Но не волнуйтесь, в Figma есть функция импорта прямо на главном экране (рис. 1.5)!

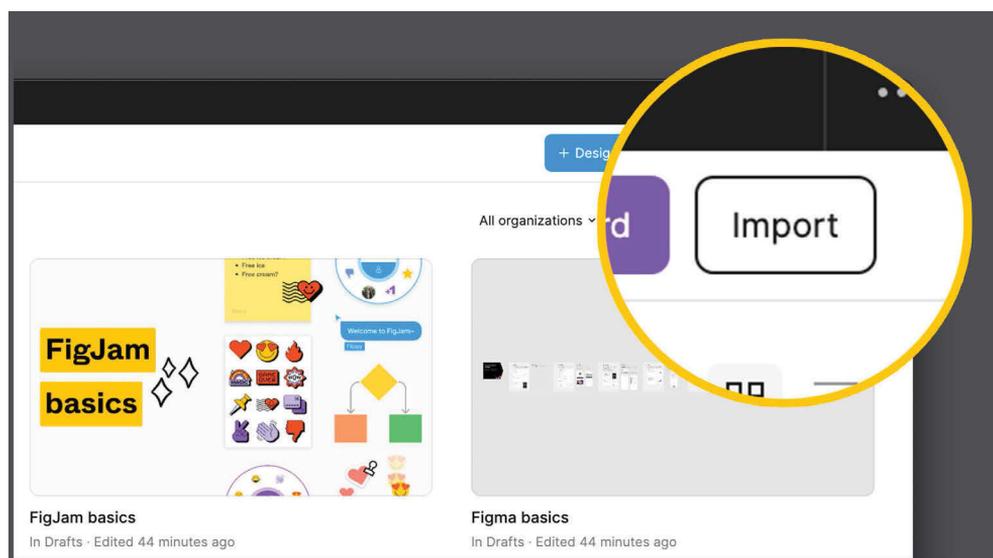


Рис. 1.5 ❖ Функция импорта

Просто нажмите кнопку **Import** (Импортировать), выберите файл с расширением `.sketch` на своем компьютере, и все готово. Как вариант, если вы уже создали новый файл дизайна, откройте строку меню в левом верхнем углу, нажав на логотип Figma, затем выберите пункт **File** ⇒ **New from Sketch File** (Файл ⇒ Новый из файла Sketch).

Продолжительность импорта зависит от размера и сложности файла. Но после этой простой операции вы получите конвертированный, полностью

рабочий файл Figma со всеми вашими страницами, компонентами и слоями Sketch. Тем не менее ни одна программная автоматизация не обходится без ошибок, поэтому результаты импорта могут оказаться неидеальными.

Если вы конвертируете простые фигуры, векторы и тексты, вы найдете в Figma все на своих местах. Но если ваш исходный файл содержит сложный интерактивный интерфейс, создание удовлетворительного файла Figma может занять дополнительное время. Символы Sketch будут преобразованы в компоненты Figma без каких-либо дополнительных манипуляций с вашей стороны. Но вам нужно будет воссоздать стили, а затем применить их к своим компонентам, чтобы восстановить исходную библиотеку. Желательно также перепроверить весь файл, почистить, реорганизовать слои и т. д.



Если вы предпочитаете выполнять миграцию вручную или вам просто нужно несколько элементов из исходного файла, можете ограничиться копированием и вставкой отдельных слоев или *артбордов* (рабочих областей рисования).

## Переход с Adobe XD

После революции Sketch в области создания пользовательских интерфейсов на рынке начали появляться аналогичные инструменты дизайна. Adobe дополнила Photoshop артбордами и дополнительными инструментами дизайна интерфейса, но это все равно не помогло ему завоевать популярность среди дизайнеров интерфейсов. Поэтому компания выпустила Adobe XD – важный и простой инструмент, созданный специально для UX/UI. Наиболее характерной особенностью XD была ориентация на опытных дизайнеров.

Конкуренция между Sketch и XD с самого начала была довольно острой. Adobe XD не имел такого широкого набора функций, как Sketch. Но он постоянно обновлялся и, что самое главное, был включен в подписку Creative Cloud. Он также интегрирован с другим программным обеспечением Creative Cloud, таким как Illustrator и Photoshop, что делает работу с векторами и изображениями проще, чем когда-либо прежде.

Figma обошла конкурентов прямо с момента выпуска: ей удалось упростить все этапы дизайна и ускорить рабочий процесс благодаря функциям совместной работы, вариантам, расширенному прототипированию и автоматической компоновке. Сейчас Figma является лидером отрасли дизайна, она задает тенденции и вводит новые функции.

Но вас наверняка интересует, насколько легко перенести ваши файлы из экосистемы Adobe в Figma. Откровенно говоря, это бывает довольно сложно, поскольку в Figma нет функции импорта файлов Adobe XD, как это сделано для Sketch.

Сложность перехода с XD на Figma существенно зависит от содержимого исходного файла. Если вам не нужно переносить компоненты, стили или даже растровые изображения (JPEG, PNG и т. д.), самый быстрый способ – скопировать и вставить артборды по отдельности из XD в Figma или экспортировать элементы в формате SVG для их последующего импорта в Figma.

Конец ознакомительного фрагмента.

Приобрести книгу можно

в интернет-магазине

«Электронный универс»

[e-Univers.ru](http://e-Univers.ru)