

МЕТОДИЧНІ ВКАЗІВКИ 2D ГРАФІКИ В FIGMA

METHODICAL GUIDELINES
2D GRAPHICS IN FIGMA

МЕТОДИЧНІ ВКАЗІВКИ 2D ГРАФІКИ В FIGMA

Вступ

Мета курсу — сформувати у студентів практичні навички створення 2D графічних макетів у середовищі Figma, від базових інтерфейсних елементів до складних композицій з використанням компонентів, автоматичного вирівнювання та адаптивних сіток.

Загальний обсяг курсу — 80 годин. Курс розрахований на рівень складності від початкового до високого.

У процесі навчання розглядаються такі теми: знайомство з інтерфейсом Figma, створення фреймів і макетів, робота з Auto Layout, Constraints, Layout Grid, компоненти, прототипування та експортування проєктів.

ЗМІСТ

1. Інтерфейс Figma та базові поняття
2. Робота з фреймами, сітками та шарами
3. Інструменти створення об'єктів і тексту
4. Компоненти, стилі та бібліотеки
5. Прототипування та інтерактивність
6. Співпраця, коментування та Dev Mode
7. Створення дизайн-системи
8. Просунуті техніки та підсумковий проєкт

Розділ 1. Інтерфейс Figma та базові поняття

1.1. Загальні відомості

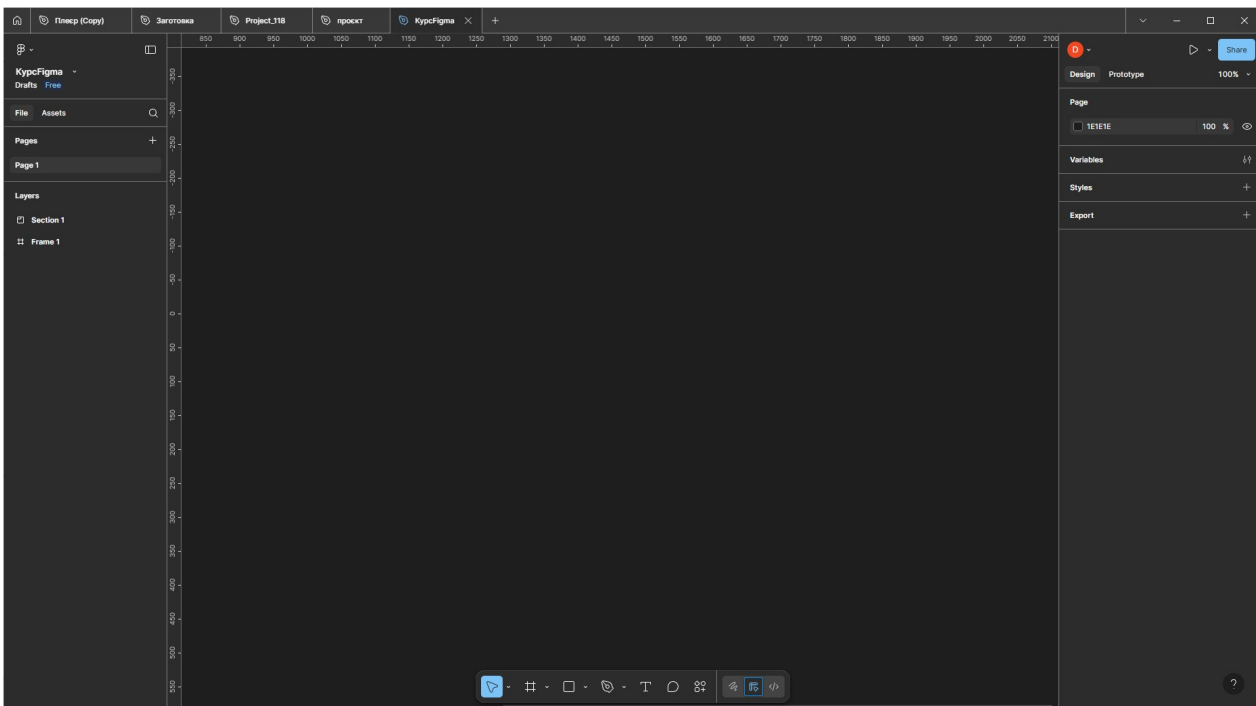
Figma — це хмарний інструмент для створення інтерфейсів, прототипів і спільної роботи дизайнерів. Вона працює без встановлення на комп'ютер (через браузер) і підтримує роботу в реальному часі кількох користувачів.

Основні переваги:

- Робота онлайн і автозбереження проєктів;
- Спільна робота в команді (collaboration);
- Можливість створення адаптивних макетів;
- Експорт у формати PNG, JPG, SVG, PDF;
- Інтеграція з Dev Mode для розробників.

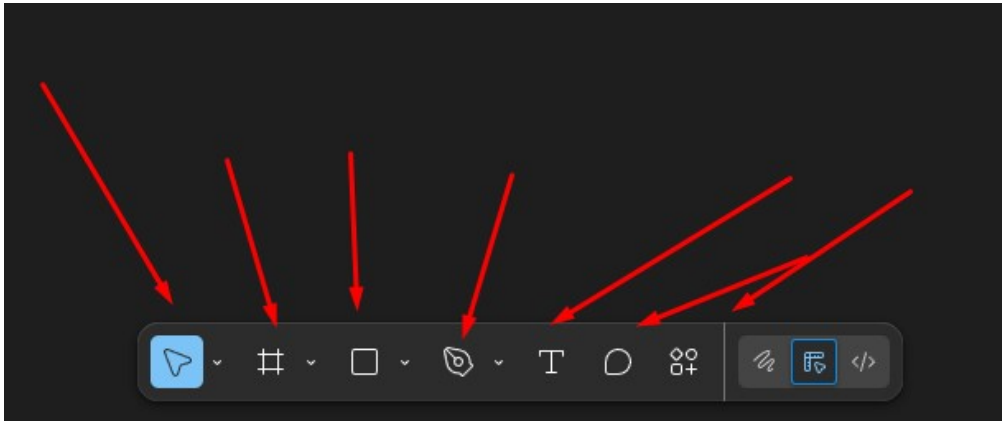
1.2. Основні елементи інтерфейсу

Робоча область Figma (Dark Mode)

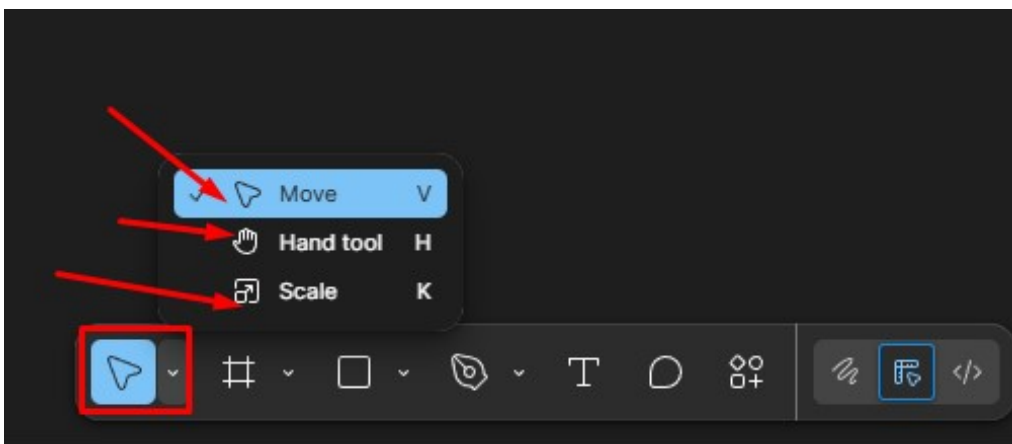


Інтерфейс Figma складається з таких панелей:

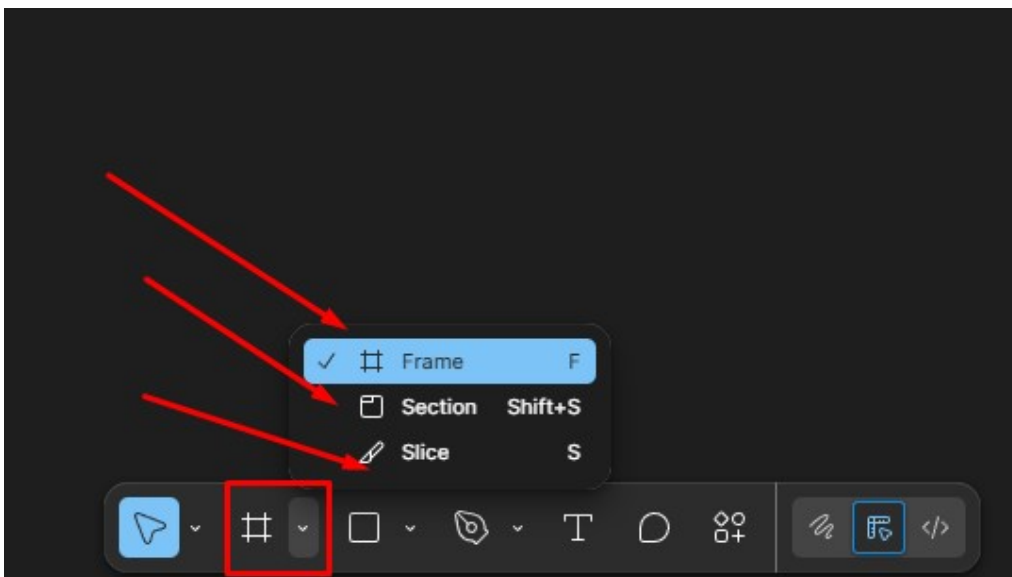
1. Toolbar — панель інструментів внизу, посередині (вибір інструментів: Move, Frame, Shape, Pen, Text тощо).



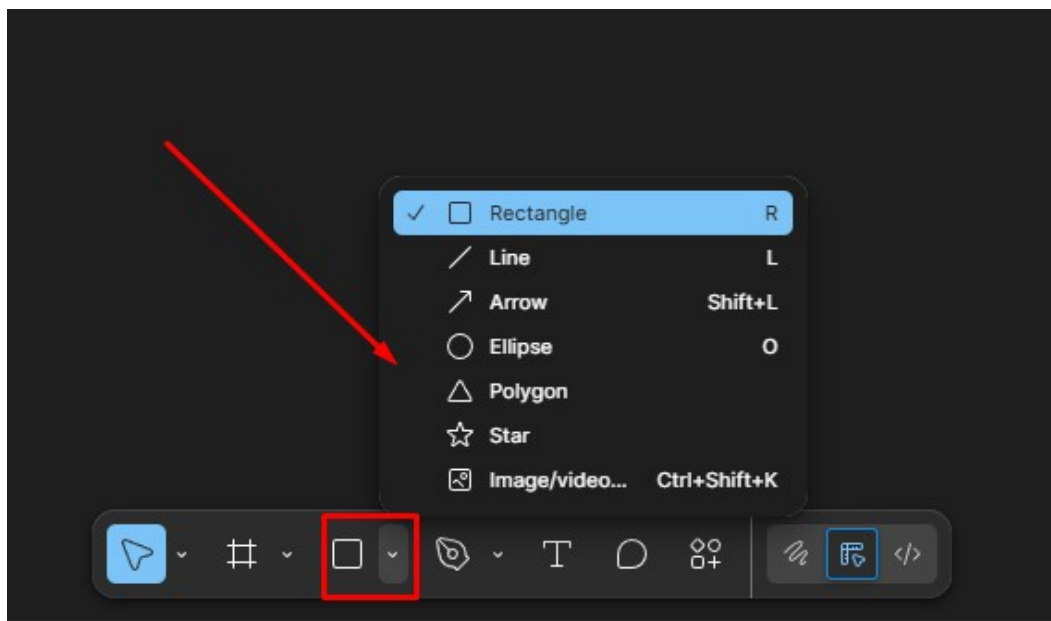
Переміщення, масштабування.



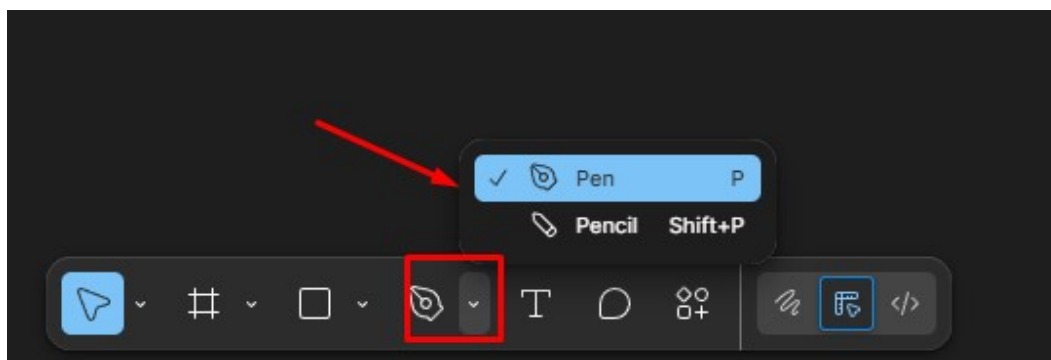
Створення Frame, section, slice



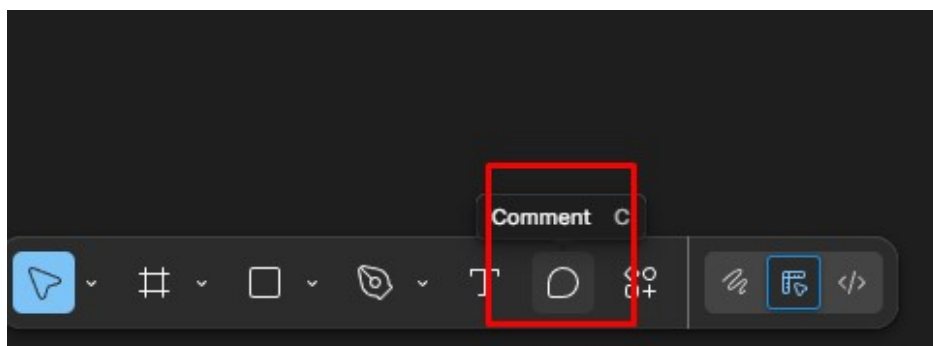
Створення об'єктів на робочій області.



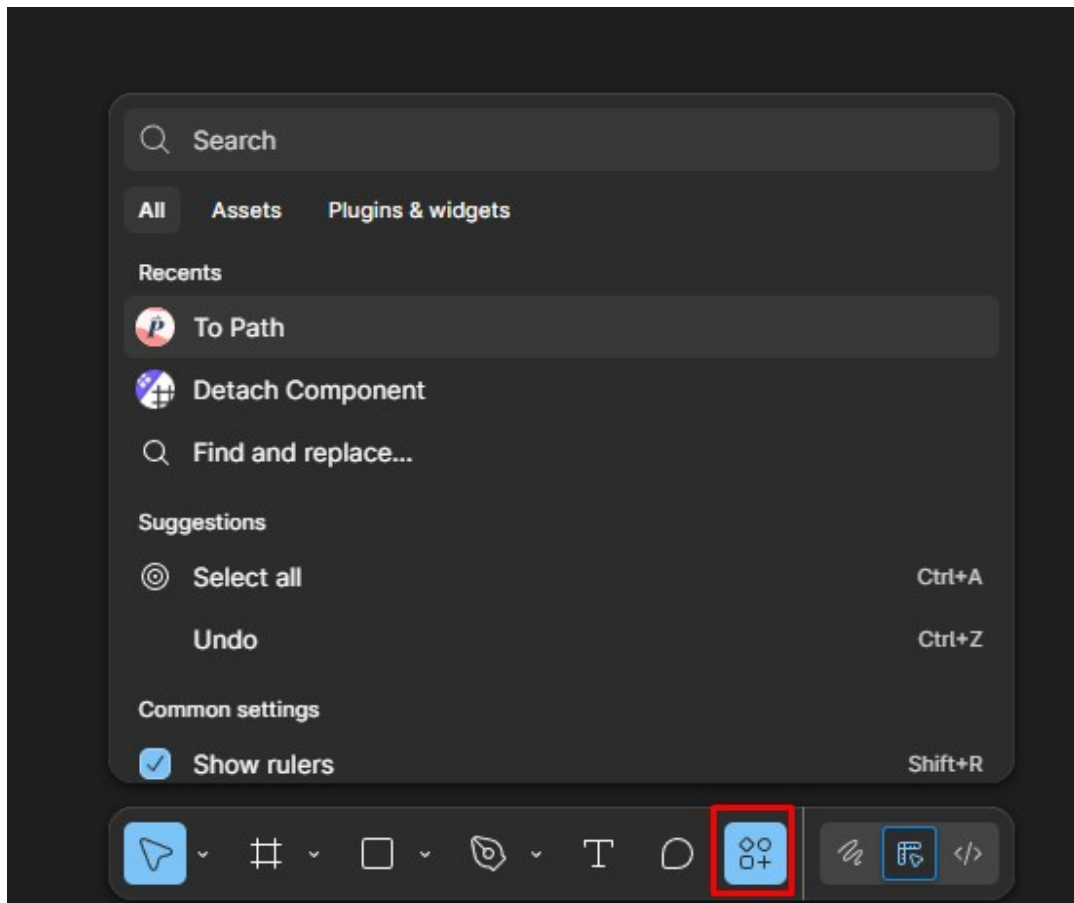
Створення лінійних об'єктів.



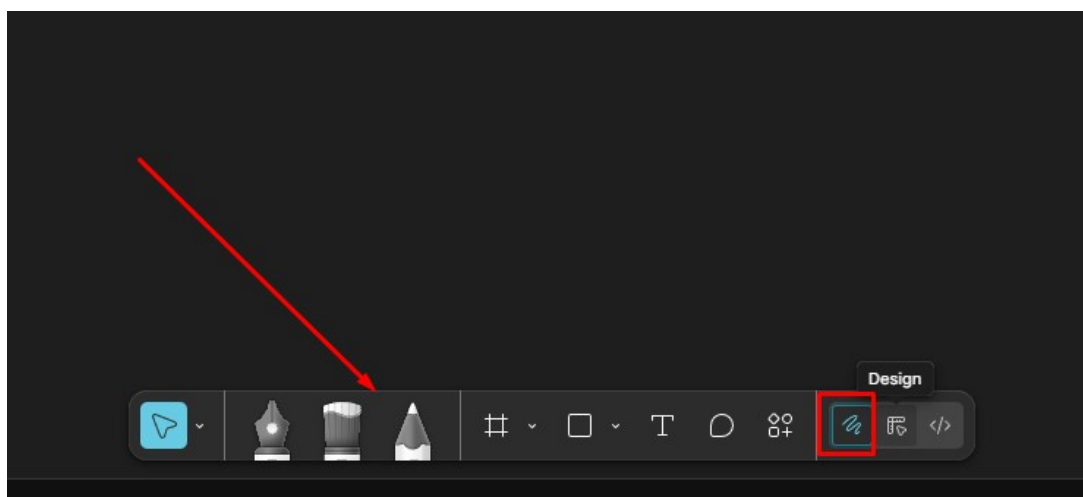
Коментарі на робочій ділянці.



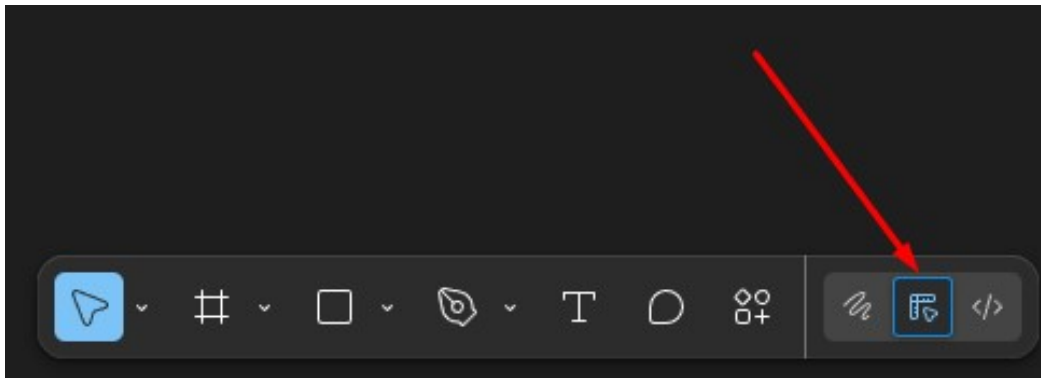
Меню плагінів та доповнень.



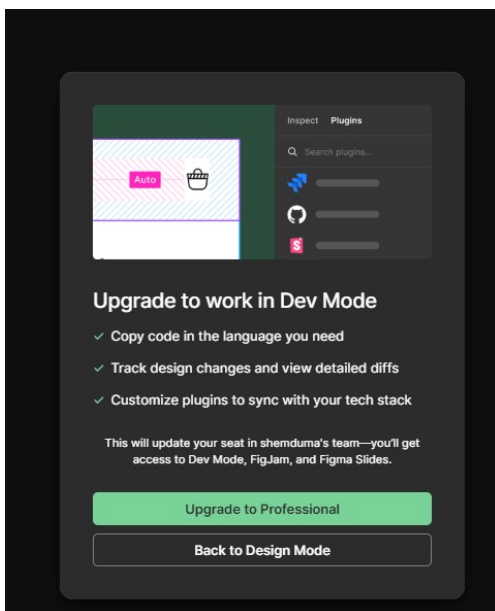
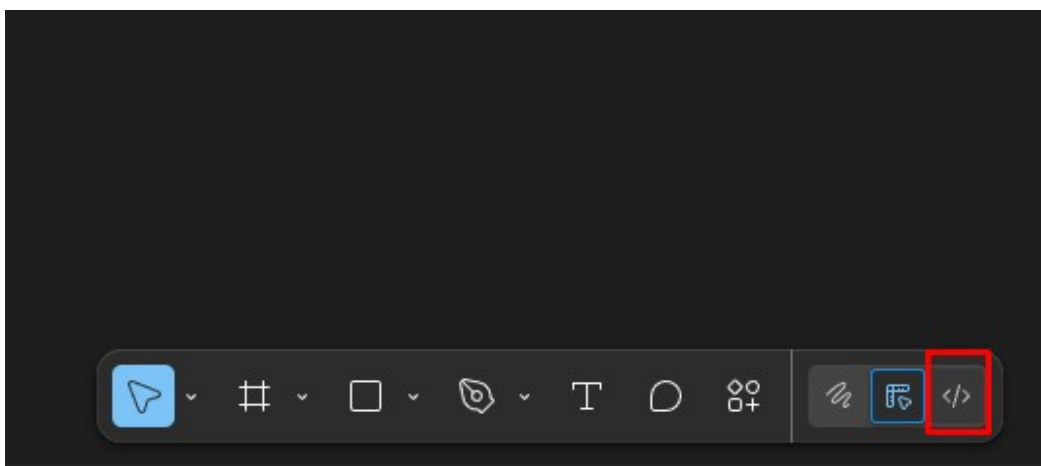
Меню малювання.



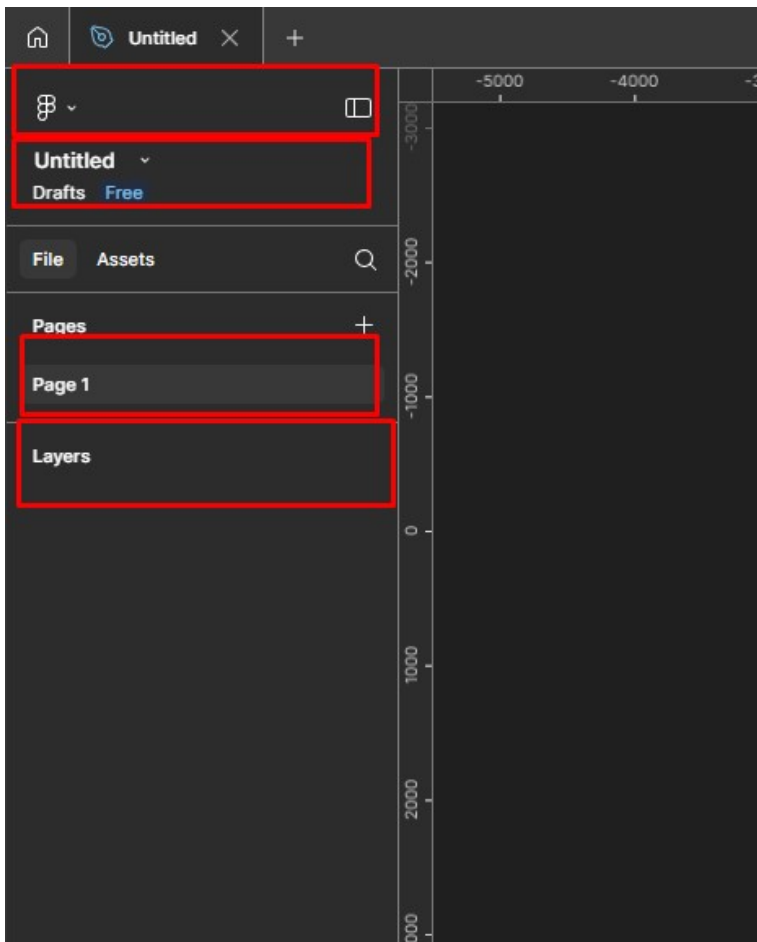
Звичайне меню.



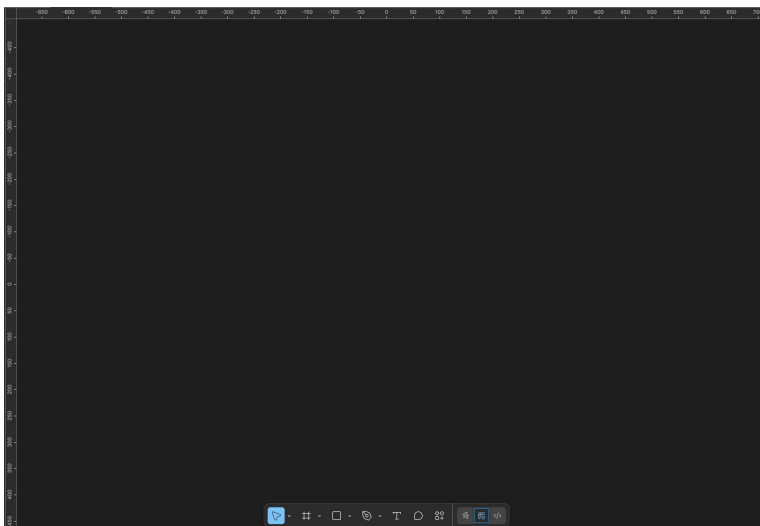
Меню оновлення



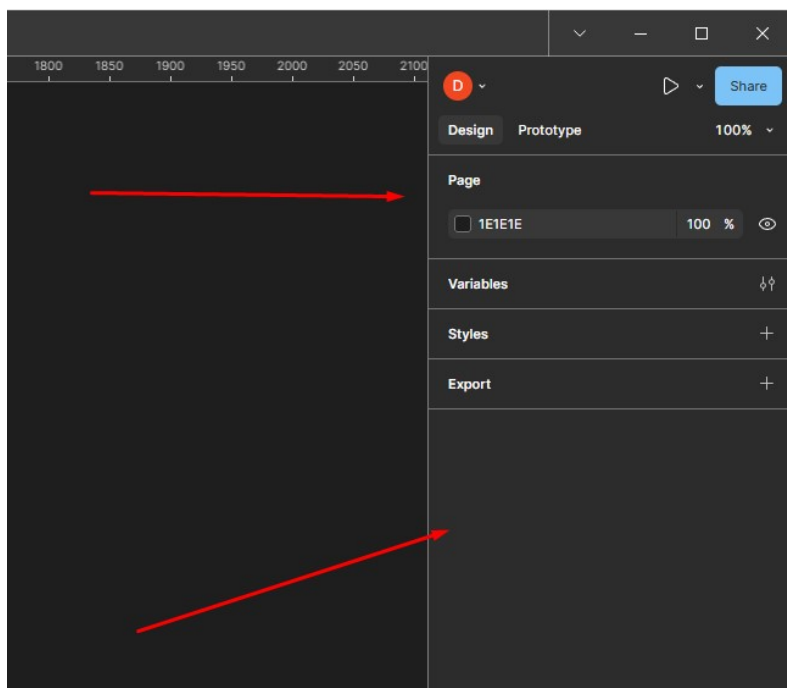
2. Layers Panel — панель шарів ліворуч, де відображається структура сторінки.



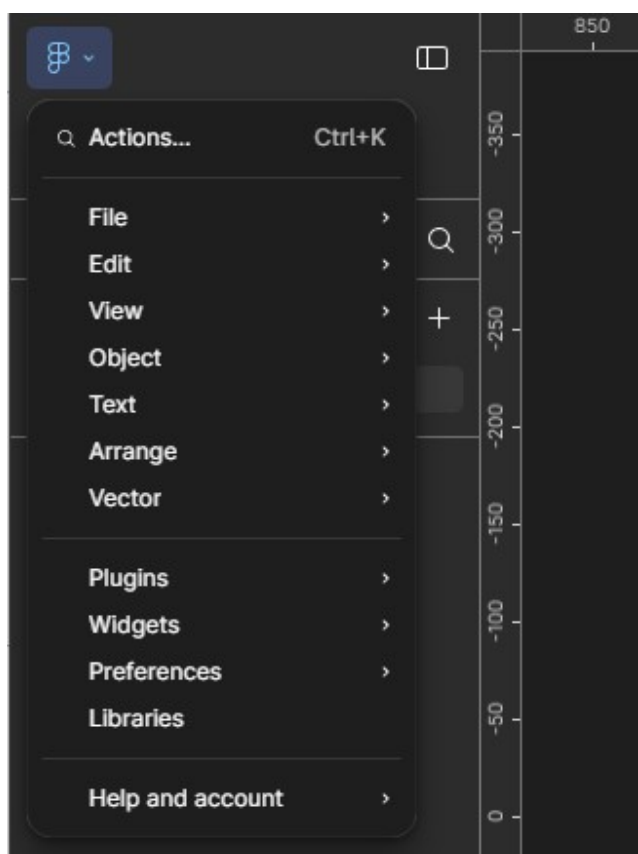
3. Canvas — робоча область, де розташовуються об'єкти дизайну.



4. Properties Panel — панель властивостей праворуч, що змінюється залежно від обраного об'єкта.

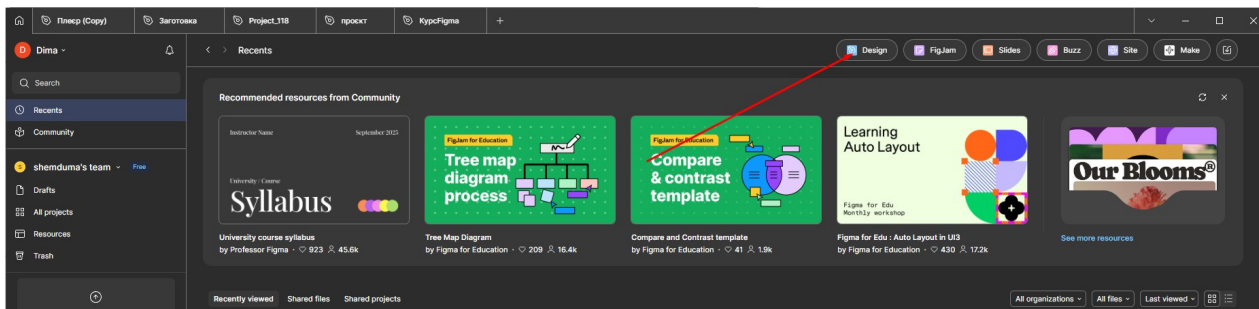


5. Top Menu Bar — меню File, Edit, View, Prototype, Plugins тощо.



1.3. Робота з файлами

Для створення нового документа оберіть: File → New Design File. Зберігання відбувається автоматично у вашому обліковому записі.



Під час роботи рекомендується створювати окремі Frames для кожного екрану чи сторінки.

1.4. Практичне завдання

1. Зареєструйтесь у сервісі <https://www.figma.com>.
2. Створіть новий дизайн-файл під назвою “My First Interface”.
3. Ознайомтесь із панеллю інструментів та основними елементами.
4. Створіть кілька фігур (Rectangle, Circle, Line) та змініть їхні властивості (колір, обведення, тінь).
5. Додайте текстовий елемент з власним ім’ям і розташуйте його в центрі фрейму.